

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

REPRÉSENTATIONS DES NÉO-AMAZONES : KATNISS (*THE HUNGER GAMES*), BRIENNE (*GAME OF THRONES*) ET LAGERTHA (*VIKINGS*)

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
FANIE DEMEULE

NOVEMBRE 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Un combat, même universitaire, ne s'effectue pas en solitaire - au contraire.

Je tiens donc à remercier (entre autres) Samuel Archibald, Antonio Dominguez Leiva, Chantal Savoie, Martine Delvaux, Johanne Villeneuve, Bertrand Gervais, Louis-Paul, Willis, Sarah Grenier-Millette, Catherine Côté, Megan Bédard, Jean-Michel Berthiaume, Frédéric Julien, Sylvie Vartian, Catherine Lavarenne, Laurence Pelletier, Walid Romani, Marie-Hélène Ferland, Marion Sénat, Joyce Baker, Catherine Gervais, Gabrielle Bossé-Beal, Eve Dufaud, Maria Rosa Lehmann, Hélène Laforest, Line Demeule, Monique Demeule, Gilles Bastien, France Desrosiers, Alain Gagnon et Gabriel Gagnon-Desrosiers.

Cette thèse est pour vous, avec toute ma gratitude.

Enfin, je remercie le FRQSC, le Département d'études littéraires de l'UQAM ainsi que les Fonds de l'UQAM pour le soutien financier et la reconnaissance de mon travail.

Je vous salue bien bas,

And may the odds be ever in your favor!

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES ABRÉVIATIONS.....	iii
RÉSUMÉ.....	iii
INTRODUCTION.....	1
<i>Préambule</i>	1
<i>Guerrières</i>	5
<i>Présentation du corpus étudié</i>	23
<i>Présentation des parties</i>	27
PARTIE 1 : GÉNÉALOGIE.....	30
INTRODUCTION.....	31
<i>Présentation de l'analyse mythocritique</i>	33
1. LAGERTHA	39
1.1 Cadre de <i>Vikings</i>	39
1.2 Mythocritique de Lagertha Lothbrok.....	43
1.3 Images connexes.....	51
1.4 Communauté diégétique.....	56
1.5 Lagertha : conclusion.....	62
KATNISS EVERDEEN	64
2.1 Cadre de <i>The Hunger Games</i>	64
2.2 Mythocritique de Katniss Everdeen.....	67
2.3 Images connexes.....	71
2.4 Communauté diégétique.....	87
2.5 Katniss : conclusion	105
BRIENNE OF TARTH	107
3.1 Cadre de <i>Game of Thrones</i>	107
3.2 Mythocritique de Brienne of Tarth	112
3.3 Brienne et la chevalerie	116

3.4 Communauté fictionnelle	121
3.5 Brienne : conclusion	128
CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE.....	130
PARTIE 2 : ICONOGRAPHIE.....	132
INTRODUCTION.....	133
RAPPORTS ENTRE VIOLENCE ET IMAGE.....	135
1.1 Violence	135
1.2 Femme monument	163
ANALYSES ICONOGRAPHIQUES	183
2.1 Entre robe et armure	184
2.2 Choix des armes.....	215
2.3 Métaphores visuelles.....	222
DÉCONSTRUCTION DES IMAGES	230
3.1 Frontalité, regard et identité	230
3.2 Dévoilement des mascarades.....	233
3.3 Critiques et justifications diégétiques	238
CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE.....	241
PARTIE 3 : RÉCEPTION	243
INTRODUCTION.....	244
RÉSEAU ET DIFFUSION	248
1.1 Rhétorique publicitaire et forme féminine	250
1.2 Publicisation : violence et omission.....	256
COMMUNAUTÉS.....	260
2.1 Expansion de la fiction.....	267
2.2 Identités, symboles et héraldiques	272
2.3 Entre armées et sororités	277
RÉCUPÉRATIONS, INTERPRÉTATIONS ET REPEUPEMENTS	285
3.1 Reprises des attributs guerriers.....	287
3.2 Du tir à l'arc au <i>spartan race</i> : les guerrières en action	295

3.3 Citations et reprises des guerrières en contexte politique	299
3.4 Images de guerrières : « lieux identitaires » et « lieux de rage ».....	310
CONCLUSION DE LA TROISIÈME PARTIE	315
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	317
BIBLIOGRAPHIE	327

LISTE DES ABRÉVIATIONS

Corpus de *The Hunger Games*

The Hunger Games (1) THG

Catching Fire (2) CF

Mockingjay (3) MJ (t. 1-2)

Corpus de *A Song of Ice and Fire*

A Clash of King (1) ACOK

A Game of Thrones (2) AGOT

A Storm of Sword (3) ASOS

A Feast for Crows (4) AFOC

A Dance with Dragons (5) ADWID

Winds of Winter (6) WIW

Corpus de *Game of Thrones*

Saison 1 S1

Saison 2 S2

Saison 3 S3

Saison 4 S4

Saison 5 S5

Saison 6 S6

Saison 7 S7

Saison 8 S8

Corpus de *Vikings*

Saison 1 S1

Saison 2 S2

Saison 3 S3

Saison 4 S4A

Saison 4 S4B

Saison 5 S5A

Saison 5 S5B

Saison 6 S6

RÉSUMÉ

Cette recherche s'intéresse aux représentations des personnages de femmes guerrières dans la culture populaire contemporaine, ici désignées par le terme « Néo-Amazones ». Depuis le début du XXI^e siècle, ce type d'héroïne s'avère de plus en plus courant et connaît une réception particulièrement favorable. Nous avançons que les Néo-Amazones peuvent être comprises comme des « images ouvertes » dont la plasticité dialectique et la résistance à une interprétation univoque invitent à de nouvelles appropriations. En effet, nous partons du postulat que ces Néo-Amazones se situent en tension entre prévisibilité (des fonds mythiques connus) et imprévisibilité (des innovations), pour démontrer que c'est cette dynamique même qui assure leur vivacité dans l'imaginaire et leurs innombrables reprises par les communautés faniques. De quels matériaux séculaires ces Néo-Amazones sont-elles constituées et comment les transforment-elles? Pour répondre à ces interrogations, dans une approche donnant priorité à l'analyse des œuvres audiovisuelles, nous avons sélectionné trois héroïnes ayant suscité de réels engouements de la part du public : Katniss Everdeen (série filmique *The Hunger Games*), Brienne of Tarth (série télévisée *Game of Thrones*) et Lagertha Lothbrok (série télévisée *Vikings*). En partant d'une analyse mythocritique, puis en opérant successivement une lecture iconographique et un examen de leurs impacts chez les fans, cette thèse retrace les persistances et les métamorphoses de ces nouvelles guerrières.

MOTS-CLÉS : guerrières; Néo-Amazones; culture populaire; héroïne; représentations; image; fiction contemporaine; télévision; cinéma; littératures de l'imaginaire; science-fiction; *fantasy*; mythes; mythocritique; études de genre; études féministe; études de la réception

INTRODUCTION

Katniss : So you are here to make me look pretty?

Cinna : I'm here to help you make an impression.

THE HUNGER GAMES

Préambule

Quand je suis entrée en contact avec la franchise *Game of Thrones* il y a quelques années, j'ai été instantanément conquise par le personnage de Brienne of Tarth, et ce, avant même de bien connaître cette guerrière. C'est l'image d'elle en armure, épée en main et port de tête altier, qui m'a émue. Dans Brienne, je reconnaissais Jeanne d'Arc. Et dans Jeanne d'Arc, l'image de la bravoure inconditionnelle. En même temps, Brienne divorçait de Jeanne d'Arc : de grande taille, large d'épaules, les traits durs, loin de l'image fragile de la Pucelle d'Orléans, elle s'apparentait ainsi à quelque chose de plus sauvage, de plus indiscernable. Cet enchâssement de référents, incarnés dans la représentation de Brienne, a trouvé son chemin jusqu'à mon imaginaire et a provoqué mon émotion, mon attachement, ma projection dans cette guerrière. C'est dire l'impact que l'aspect visuel de ce personnage a eu sur moi.

En 2017, lors de la sortie en salles du premier film mettant en vedette la superhéroïne DC Wonder Woman, des femmes témoignaient avoir pleuré dans les salles de cinéma devant la scène de combat des Amazones. L'image de cette communauté de femmes musclées se battant féroce, au péril de leur vie, aurait été en soi émouvante.

Depuis 2013, sur Internet, des milliers de femmes s'approprient l'esthétique de la *shieldmaiden* Lagertha de la série télévisée *Vikings* ou, chez les plus jeunes, celle de

Katniss Everdeen de la franchise *The Hunger Games*. J'en suis venue à constater à quel point l'image des guerrières contemporaines émeut et impressionne, au sens qu'accorde Martin Lefebvre à la notion d'impression, qui

[renverrait] tout simplement à ce qu'un spectateur et, par extension, à ce qu'une culture, conserve d'un film. En effet, aux questions « que reste-t-il d'un film? » ou « qu'en conservons-nous à notre sortie de la salle de cinéma, six mois ou quelques années plus tard? », on pourrait répondre qu'il en reste ce qui nous a impressionnés. (Lefebvre, 1997, p. 21)

Puisqu'elle procure un impact visuel laissant une trace chez le spectateur, on peut dire que « l'image impressionnante » possède une forme de pouvoir. Je me demande précisément ce qui fait en sorte que les représentations des guerrières sont actuellement si puissantes, si impressionnantes. Gaston Bachelard disait que « la valeur d'une image se mesure à l'étendue de son auréole imaginaire. » (1990 [1943], p. 48) Impressionnantes, Brienne, Lagertha et Katniss le sont selon moi à la manière des mythes. Comme eux, selon Jean-Jacques Wunenburger, elles parlent à notre subconscient sans se surdéterminer d'une signification. Elles sont, en quelque sorte, libres, et demeurent ainsi fondamentalement énigmatiques, sujettes à interprétations. Or, l'amplitude de la déformation interprétative des images serait le fondement même de la vitalité de l'imagination, qu'elle fertilise :

On veut toujours que l'imagination soit la faculté de former des images. Or elle est plutôt la faculté de déformer les images fournies par la perception, elle est surtout la faculté de nous libérer des images premières, de changer les images. S'il n'y a pas changement d'images, union inattendue des images, il n'y a pas imagination, il n'y a pas d'action imaginante. Si une image présente ne fait pas penser à une image absente, si une image occasionnelle ne détermine pas une prodigalité d'images aberrantes, une explosion d'images, il n'y a pas imagination. (Bachelard, 1990 [1943], p. 1)

Selon Jean-Luc Guichet, leur ouverture vers un ailleurs inconnu fait en sorte qu'elles ont la propriété de laisser une empreinte, de se prolonger chez les personnes spectatrices en les laissant spéculer et en permettant chez eux le déploiement d'images :

Si une image évoque plus qu'elle ne fait voir, si elle promet davantage qu'elle ne donne effectivement [...], alors cette image est animée par un véritable principe imaginaire. Elle propose plus que ce qu'elle expose, elle ouvre sur un horizon non

actuellement perçu, elle ne se réduit pas à une simple perception, mais apparaît comme la promesse d'un percevoir encore inconnu. Elle est alors non simple résultat de l'imagination, mais origine féconde et créatrice de mondes futurs d'images. (Guichet, dans Lejeune et al., 2003, p. 50)

Je pars donc du constat que les images de guerrières parlent un langage à la fois connu, car profondément mythique, et inextricablement inédit. Ainsi, elles échappent au déjà-vu, à une prévisibilité qui risquerait de les étouffer. Comme l'écrivait Guichet,

[l]a conséquence en est qu'une image trop attendue, ne faisant que vérifier un système, confirmer une idée, être le véhicule d'un message, une image dont le fonctionnement se réduit aux fonctions qu'elle assure, est une image morte du point de vue imaginaire ou, du moins, dont la vitalité est sérieusement menacée. Comme l'avenir avec lequel il est fortement et essentiellement lié, l'imaginaire meurt d'être trop prévisible. (Guichet, dans Lejeune et al., 2003, p. 51)

Autrement dit, les images contemporaines des guerrières se situeraient en tension entre prévisibilité et imprévisibilité. Je postule que c'est ce facteur qui fait en sorte que ces images de guerrières ont un aspect « inépuisable », puisqu'elles sont massivement reprises et réinterprétées chez leurs communautés de *fans*.

Ainsi, dans sa composition même, une image peut non seulement en renfermer plusieurs, mais aussi, grâce à sa puissance d'évocation, en inspirer d'autres. Selon moi, plusieurs images actuelles de guerrières possèdent cette faculté d'impression leur assurant à la fois pérennité et fécondité dans les imaginaires de spectateurs, leur plasticité leur promettant une ouverture sur plusieurs destinées possibles. Inversement, selon Guichet, la perte de pouvoir d'évocation conduirait une image à se tarir d'elle-même :

Si, par contre, une image ne renvoie qu'à ce qu'elle montre, si elle ne détache le sujet d'aucune manière, mais ne fait que l'attacher davantage à lui-même et aux éléments qui la composent, aux fonctions auxquelles elle renvoie de façon trop évidente, alors, c'est une image sans imaginaire, c'est une image qui n'est pas véritablement ouverte même si elle peut sembler faussement ouverte; c'est une image intéressée, elle n'est ouverte que pour mieux se refermer sur des fonctions, des besoins, des désirs; elle y est asservie et m'y asservit de façon tyrannique, c'est une image trop intéressée pour être véritablement intéressante. (Guichet, dans Lejeune et al., 2003, p. 50)

En raison de leur faculté d'accueillir en leur sein les images des spectateurs, je propose d'envisager les images de guerrières comme des icônes, que l'on pourra considérer comme des lieux possibles de communion.

Quant à elle, Françoise Dastur considère que « l'icône veut des interlocuteurs à envisager, face à face » et que cette dernière « récuse toute réduction de la visibilité en elle au rang d'un simple spectacle ; elle ne s'épuise pas en un objet livré au regard spectateur. » (Dastur, dans Gens et Rodrigo, 2007, p. 151) Ce faisant, au contact du spectateur, toujours selon Dastur, « [d]'objet, l'image devient alors le lieu d'une transition réciproque, donc l'instrument d'une communion. » (Dastur, dans Gens et Rodrigo, 2007, p. 152) Si elle laisse un espace au spectateur, comme le précise Françoise Dastur, l'icône n'est pas pour autant « neutre » en tant qu'image : « elle ne vise pas l'effet de neutralité expressive [...], mais agit à travers leur syntaxe, par le lien, par la référence et par la disposition d'ouverture, autrement dit, à travers l'effet engendré par une participation qui est double : à la fois à un modèle dans une existence individuelle. » (Dastur, dans Gens et Rodrigo, 2007, p. 173)

On peut dès lors mettre en lien la communion et la notion de « spectature », que Lefebvre définit comme

une activité, un acte, à travers quoi un individu qui assiste à la présentation d'un film – le spectateur – met à jour des informations filmiques, les organise, les assimile et les intègre à l'ensemble des savoirs, des imaginaires, des systèmes de signes qui le définissent à la fois comme individu et comme membre d'un groupe social, culturel. (1997, p. 25)

Lefebvre le considère l'acte de spectature comme étant « l'appropriation spectatorielle du film » (1997, p. 13). En effet, la démarche de Lefebvre cherche à « comprendre comment le spectateur utilise des signes pour interagir avec le film et se le représenter à lui-même. » (Lefebvre, 1997, p. 14) Partant de la faculté « d'impression » de la mémoire, Lefebvre envisage ce processus d'appropriation spectatorielle en termes de transformation et de complexification des informations : « Vue sous cet angle, la mémoire n'est plus duplication, mais amplification, enrichissement, complexification. » (Lefebvre, 1997, p. 15)

J'en reviens à la communion, qui permet le point de rencontre entre icône et regardant. Comme dans la spectature, l'icône trouve dans la communion un prolongement dans l'individualité du spectateur, et le spectateur se projette dans l'icône.

L'ultime question que je veux soulever peut se résumer ainsi : quelles sont les impressions laissées par la communion avec les images de guerrières, et surtout, comment celles-ci se transforment-elles?

Guerrières

Comparativement à d'autres représentations mythiques relevées par Pierre Brunel dans son *Dictionnaire des mythes féminins* (2002), comme celles du vampire ou encore de la sorcière, les guerrières sont relativement imprécises et polymorphes. Les femmes armées sont certes omniprésentes dans la culture populaire et déjà largement étudiées, comme en témoigne la multiplication d'anthologies sur le sujet (*Reel Knockouts*, 2001; *Le héros était une femme...*, 2011 ; *Action Chicks*, 2004 ; *Athena's Daughters*, 2003), sans compter les innombrables parutions d'articles (Pozner, 1997 ; Hills, 1999 ; Chocano, 2011, pour ne nommer que quelques auteurs). Cependant, le terme « guerrière » est peut-être devenu un terme galvaudé. Les anthologies ont conduit à traiter de ces personnages de manière englobante en y incluant tous types de « personnages féminins forts », l'équivalent des « *strong female characters* » tels que les désigne la journaliste anglophone Carina Chocano¹.

L'intention ici n'est pas de critiquer la généralisation de son acception au sein de la littérature scientifique, car elle procure une ouverture permettant des analyses transversales pertinentes. Toutefois, une définition précise de ce qu'est une guerrière

¹ Dans cet article fréquemment cité, Chocano explique le malaise qu'elle éprouve devant le concept du *strong female characters* du fait que celui-ci représente désormais l'unique modèle de force féminine célébré dans les médias (Chocano, 2011, en ligne).

permet de resserrer le corpus autour de la question de la violence physique. Ainsi, ma définition de « guerrière »² repose essentiellement sur son sens propre, c'est-à-dire celui d'une femme participant à la guerre en se battant physiquement. En effet, plusieurs auteurs et critiques (Mainon et Ursini, 2006 ; Brown, 2011 ; Early, 2003 ; Stuller, 2010 ; Cocca, 2016) se sont intéressés aux personnages de femmes fortes en les désignant par le terme « guerrières », faisant cohabiter autour de la notion de pouvoir de véritables soldates avec des intellectuelles et des souveraines, telles que les récentes Hermione Granger (*Harry Potter*) ou Daenerys Targaryen (*Game of Thrones*). Les figures de *guerrières* et de *résistantes*, si elles ont été communément (et peut-être commodément) confondues et réunies sous le couvert de la *force féminine*, demeurent somme toute assez différentes.

Une guerrière commet des actes physiques violents pour attaquer, se défendre elle-même ou autrui. Son élément-clé, au-delà du port et du maniement d'armes ou de l'utilisation de son corps comme d'une arme, résiderait en sa fonction combative majeure, et non occasionnelle, à travers le récit.

Pour illustrer cette distinction entre « fortes » et « combattantes », si certains spécialistes des guerrières contemporaines ont tissé des liens généalogiques entre celles-ci et la déesse Athéna³, patronne de la sagesse, des arts de l'esprit et de la stratégie, j'établis plutôt une filiation entre elles et les Amazones, peuplades matriarcales se battant et ayant recours à la violence, ou encore avec Artémis, divinité chasseresse sauvage.

Du côté de la culture populaire, Jennifer K. Stuller a observé que l'apparition des personnages de guerrières aurait coïncidé avec l'avènement de la superhéroïne Wonder Woman, déclinée de diverses manières depuis la bande dessinée jusqu'aux médias

² Je m'appuie davantage sur le terme « guerrière » que sur d'autres tels que « soldate » ou « militaire », « guerrière » offrant davantage une coloration mythique qui sied à ma recherche. Aussi, à mon sens, « soldat » et « militaire » font nécessairement référence à des combattantes subalternes, répondant à des ordres. Or, le « guerrier », la « guerrière », a la possibilité de guerroyer en agent libre.

³ C'est le cas, par exemple, de Frances Early et Kathleen Kennedy avec la ligne éditoriale de leur ouvrage collectif *Athena's Daughters: Television's New Women Warriors*. New York : Syracuse University Press, 2003, 175 p.

audiovisuels. Il s'agit de la première femme combattante à susciter un véritable engouement auprès du public, notamment féminin, et à devenir une icône liée à l'émergence des mouvements féministes de l'époque. *Wonder Woman* nous amène à tracer une seconde distinction par rapport au corpus d'étude, celle entre superhéroïne et héroïne guerrière. En effet, si une majorité de chercheurs (Stuller, Cocca, Inness, Brown) a traité des deux de manière indistincte, une nuance importante s'impose : alors que la superhéroïne s'inscrit dans l'univers des *comics* et possède des pouvoirs surhumains, l'héroïne guerrière découle plutôt de la fiction romanesque. Si cette dernière possède quelque don ou pouvoir surnaturel, ceux-ci sont moins « spectaculaires » et plus limités que ceux de la superhéroïne. De plus, le traitement de la violence subie par la guerrière et la superhéroïne n'est sensiblement pas le même ; si l'héroïne a à payer les conséquences de sa violence en étant elle-même en retour violentée, la superhéroïne n'est généralement pas menacée par la violence physique, car ses châtiments prennent plus volontiers la forme d'une amputation de ses pouvoirs spéciaux plutôt que de sévices corporels. Cette distinction faite, on ne peut écarter totalement les superhéroïnes dans l'analyse des images de guerrières d'aujourd'hui. En effet, guerrières et superhéroïnes tendent à converger dans l'horizon transmédiatique contemporain. Par exemple, la nouvelle mouture cinématographique de *Wonder Woman* (2017), à travers sa quête initiatique et son traitement visuel, s'inscrit dans un imaginaire guerrier. D'une certaine façon, il s'agit d'une superhéroïne relue à l'aune d'une imagerie contemporaine de la guerrière.

Finalement, je ne retiendrai pas les personnages de guerrières historiques, ni ne m'immiscerai dans l'épineux débat concernant la possibilité qu'elles aient véritablement existé. Je m'intéresserai exclusivement aux représentations de guerrières imaginaires.

Mes recherches m'ont révélé que l'archétype de la femme armée est retraçable dans les imaginaires mythiques de la plupart des sociétés. Sharon MacDonald observe bien la nature fantasmatique contradictoire du mythe et sa propension à l'antithèse : « Yet woman in her role as a cultural symbol typically gyrates between extremes [...],

[m]yth defies logic in allowing polar opposites to co-exist without discomfort. » (1987, p. 2)

Dans la sphère des symboles culturels, MacDonald remarque un rapport des plus significatifs : les images de la femme et de la guerre forment une paire symbolique extrêmement récurrente dans le monde occidental (1987, p. 2). Depuis l'Antiquité, les images de femmes symbolisent volontiers l'idée de guerre bienfaitrice, celle qui rendrait légitime l'usage d'armement et de violence au nom de la justice (Warner, 1985 ; MacDonald, 1987). Ce qui est curieux dans cette prédisposition est que, selon les données historiques actuelles, les femmes occidentales n'ont jamais été de grandes participantes aux activités militaires, ou du moins pas au même titre que les hommes. Cette association symbolique entre femme et guerre tirerait son origine d'un usage généralisé de la forme féminine comme d'un monument, ainsi que le remarque MacDonald :

[I]mages of women have repeatedly signified qualities of symbolic nature [...] the ease with which women become the bearers of meanings beyond themselves: standing for justice, architecture, liberty, peace, warfare, or the downfall of humanity. (1987, p. 32)

Par « monument », j'entends l'aspect inanimé, sculptural et impersonnel qu'implique l'usage d'un être humain en tant que pur récipient sémantique. On peut dès lors tisser des liens entre les notions de monuments et de mythes, qui sont toutes deux des représentations sans individualités propres, qui permettent de penser des concepts et d'illustrer des idées et abstractions en passant par un langage symbolique.

Or, il faut noter la récurrence de l'utilisation des femmes en tant que symboles, non seulement de la guerre, mais de nombreux concepts culturels. Cependant, comme le remarque avec justesse MacDonald, à travers ce processus d'idéalisation, la femme se fait retirer de l'Histoire et devient à la place un symbole, un signe pour quelque chose au-delà d'elle-même (1987, p. 106).

Faisant suite à cette idée, ainsi que le démontre Marina Warner dans *Monuments and Maidens : The Allegory of the Female Form* (2000), cette évacuation de l'identité

individuelle permet aux valeurs culturelles telles que la Justice, la Liberté et la Paix de s'incarner à travers la forme féminine devenue monument. Warner souligne également que pour qu'une femme devienne symboliquement signifiante, sa personnalité doit impérativement être occultée (2000, p. 331). Contrairement aux hommes dont l'historicité est documentée et dont l'identité tend à être préservée, Warner observe l'objectification des femmes en tant que monuments, lesquelles n'apparaissent plus pour ce qu'elles sont en tant qu'individus : « Men often appear as themselves, as individuals, but women attest the identity and value of someone or something else. [...] Meanings of all kinds flow through the figures of women, and they often do not include who she herself is. » (2000, p. 331) Cette tendance à définir les hommes et à dépersonnaliser les femmes s'inscrit dans une dynamique patriarcale et révèle une relation de pouvoir au cœur même du processus. Les femmes dont les individualités ont été effacées se font énigmatiques, et par conséquent deviennent un canevas pour la projection des fantasmes masculins. « The woman's face becomes an empty sign [...] through which masculine sexual desire can be negotiated. » (2000, p. 32), nous dit MacDonald. Les femmes ne sont plus des personnes, mais bien les visages malléables et objectifs de divers concepts. À travers cette projection, on peut comprendre qu'une forme d'érotisation des valeurs et des idées culturelles accompagne les femmes monuments. Dans *Par-delà le bien et le mal*, Nietzsche n'écrivait-il pas que plus abstraite est la vérité à enseigner, plus on doit en sa faveur séduire les sens, et que par conséquent, le visage de la vérité doit porter un visage féminin? (1886, p. 89)

Observable en histoire de l'art et en sciences humaines et sociales, ce rapport sexiste vis-à-vis de la forme féminine aurait imprégné les schémas de pensée occidentaux au point où le processus s'effectue de manière aisée et acceptée. En effet, nous ne nous demandons pas qui est la femme derrière la statue de la Liberté :

[...] the female form tends to be perceived as generic and universal, with symbolic overtones; the male as individual, even when it is being used to express a generalized idea. [...] Their identifiable roles and personalities provide a sharp contrast to the archetypal quality of the female model. (Warner, 2000, p. 12)

Ce type de représentations ira jusqu'à affecter les images des femmes au cinéma, comme le soutenait Claire Johnston (1979). Celle-ci remarquait qu'au contraire des hommes, les femmes au cinéma sont couramment présentées comme « éternelles », « immuables » et « anhistoriques » (p. 32, ma traduction).

Or, on peut se demander si les images de guerrières sont encore aujourd'hui conçues à la manière des femmes monuments, symbolisant la guerre pacificatrice. En partant du constat que la plasticité des guerrières actuelles se manifeste à travers une réitération des images de guerrières salvatrices, celles-ci récupèrent le schème de la violence pacificatrice au nom de la justice, et donc de la femme non violente, tout en renversant la dynamique du pouvoir patriarcal oppressant. Je propose une lecture des personnages des Néo-Amazones en tant qu'images dialectiques ; à la fois femmes monuments et personnages individualisés. Selon moi, les guerrières étudiées sont des images dialectiques puisque qu'elles comportent deux versants qui entrent normalement en opposition (par défaut, une femme monument doit être impersonnelle). La réunion de ces deux versants fait justement des Néo-Amazones des images ouvertes. Ce serait ce double statut *a priori* paradoxal qui leur conférerait une plasticité « impressionnante », ouverte et perméable à la communion, qui ferait en sorte qu'elles soient à même de s'imposer comme icônes.

Des Amazones aux Néo-Amazones

Pour pouvoir pleinement saisir la trajectoire des images de guerrières, il me faut d'abord comprendre leurs origines. Mon néologisme « Néo-Amazones » veut refléter l'émergence d'un thème mythique central chez les guerrières contemporaines : celui de la communauté de femmes, observable dans l'imaginaire des Amazones antiques. Comme nous le verrons, ces Amazones sont constitutives de nos représentations actuelles des femmes combattantes.

Différentes sources nous informent de l'existence historique de peuples féminins nommés selon le terme grec « Amazones », mais les guerrières trouvent avant tout leur origine dans l'imaginaire culturel occidental qui en a fait un mythe durable depuis l'Antiquité. En effet, les premières itérations de ce mythe remontent à la Grèce homérique, à savoir le VIII^e siècle av. J.-C.

Filles du dieu Arès et de la nymphe Harmonia, les Amazones formaient une peuplade indépendante de femmes guerrières. Cavalières incomparables, elles auraient été les premières à élever et à monter des chevaux. Autogérées, selon leur propre système matriarcal, elles assuraient leur survie en procréant avec des hommes captifs qu'elles estropiaient par la suite afin de les rendre inaptes à se défendre lorsqu'elles les utilisaient comme serviteurs. Si leurs enfants mâles n'étaient pas tués d'emblée, ils étaient à tout le moins mutilés ou soumis à la cécité afin que leur soumission soit assurée ; ils étaient relégués aux soins des pères. Leurs enfants femelles, quant à elles, assuraient la continuité de la lignée.

Dans le contexte d'une société hautement patriarcale, le mythe des Amazones est une projection aux antipodes du féminin normatif de la Grèce antique, l'image même de la marge et de son danger. Pour Cécile Voisset-Veysseyre dans *Des Amazones et des femmes*, elles incarnent l'extrême féminin hérétique et insoumis, et leur caractère barbare souligne de manière moralisatrice la menace que représentent les femmes s'écartant des normes prescrites ; elles deviennent, ni plus ni moins, ennemies du peuple, et de fait, illustrent le désordre encouru en l'absence du patriarcat (2010). Pascale Linant de Bellefonds écrit que « [l]es mœurs des Amazones s'opposent en effet radicalement à celles des femmes grecques. » (Dumézil, 2016, p. 176) Leur mythe symboliserait la peur qu'évoque la perte potentielle du pouvoir qu'initie cette rupture idéologique, comme Ruby Blondell le souligne dans son texte *How to Kill an Amazon* :

[...] in the Greek imaginary, Amazons function in many respects as an antithesis to 'civilized' society, and their myths enact a prohibition on disrupting the roles and relationship between the sexes enshrined in the institutions of marriage and the household. (Blondell, 1996, p. 110)

En décortiquant le mythe, on peut conclure que ce qui révoltait les Grecs chez les Amazones, c'est-à-dire ce qui s'éloignait le plus de leur fonctionnement, réside dans la démonstration de violence physique chez les femmes, cette agressivité leur permettant de se construire une société en marge de celle des hommes. Selon Rosi Braidotti, la conception patriarcale de la femme comme danger pour l'ordre social remonterait à une compréhension lointaine du féminin comme Autre néfaste :

The association of women with monsters goes as far as Aristotle, who, in *The Generation of Animals*, posits the human norm in terms of bodily organization based on a male model. [...] the female only happens when something goes wrong or fails to occur in the reproductive process. The female is therefore an anomaly, a variation on the main theme of man-kind. [...] In this respect, misogyny is not a hazard, but rather the structural necessity of a system that can only represent « otherness » as negativity. (Blondell, p. 224)

L'Amazone, dépeinte à la manière d'une variation sauvage et sociopathe de la femme, incarnait l'Autre dans toute sa monstruosité : « It's as if "she" carried within herself something that makes her prone to being an enemy of mankind, an outsider in her civilization, an "other". » (Blondell, p. 225) Dans *Guerrières! À la rencontre du sexe fort!*, Moïra Sauvage souligne qu'elles « représentent en effet un désordre qui fait peur, un monde en quelque sorte à l'envers dont on soigne la mémoire pour en éviter le retour. » (2012, p. 87)

Bien que représentant un antagonisme social angoissant, ces femmes transgressives concrétisaient un fantasme et suscitaient une fascination sexuelle liée à leur statut transgressif : « For Athenians, these daughters of Ares represented female independence and bravery, which was exciting as it was a threat to established social structures. » (Blondell, p. 17) Pour Jessica Salmonson, « [ce mythe] fait appel aussi bien aux rêves qu'aux dégoûts des femmes, comme il représente aussi bien les désirs que les peurs des hommes. » (1992, p. 23) À preuve, elles figuraient couramment dans l'art grec et les jeunes femmes athlètes ont souvent emprunté leur apparence martiale lors de compétitions. Elles étaient également omniprésentes dans les récits mythiques. En effet, la plupart des héros grecs auront rencontré et combattu les Amazones. Celles-ci deviendront si marquantes dans l'imaginaire gréco-latin en raison de leur antitypie

que, d'une culture patriarcale à une autre, elles se feront récupérer par les Scandinaves à travers la figure de la Valkyrie. On assiste de même à un retour de l'Amazone lors de la Renaissance, autant dans les arts plastiques que dans les littératures européennes, mais elle apparaît sous des traits plus solaires, « adoucie et anoblie, faisant preuve de courage au combat sans être sanguinaire. » (Viennot, 2008, p. 50)

Rappelons les étapes de l'évolution de cet imaginaire, dégagées par Alain Bertrand dans sa thèse *L'archémythe des Amazones* (2000), dont la démonstration traduit la souplesse de l'adaptation contextuelle du mythe. De « tribale primitive » aux yeux des Grecs, l'Amazone devient « femme tyrannique », presque sorcière, chez Chrétien de Troyes, pour se transformer en « guerrière » à la Renaissance, avant d'incarner la « Révolutionnaire libertine » au XVII^e siècle. Les images de la femme forte (Stendhal) ou sans-cœur (Balzac) prolifèrent chez les romanciers du XIX^e siècle. C'est finalement au XX^e siècle que les femmes commencent à s'approprier le mythe, que ce soit dans leurs démarches artistiques (Renée Vivien en est un exemple) ou dans des discours ouvertement féministes⁴.

« Les Nouvelles Amazones, après une longue période de clandestinité et d'influences occultes, ont choisi de renaître au monde et de reprendre leur combat. L'ont-elles d'ailleurs jamais cessé, ce combat? » (2000, p. 37), écrit Alain Bertrand dans son entrée du *Dictionnaire des mythes d'aujourd'hui*, entremêlant tout à la fois les résurgences littéraires et celles du militantisme des mouvements féministes qu'il compare à l'agressivité du matriarcat mythique. Si plusieurs nuances sont à apporter à son propos, on peut s'entendre sur le fait que le mythe amazonien, qui n'aura jamais vraiment quitté l'imaginaire social, opère un retour en force vers la fin du XIX^e siècle à travers les genres littéraires de la *fantasy* et de la science-fiction, sous la forme de femmes indépendantes occupant peu à peu un rôle dominant en tant qu'héroïnes guerrières.

⁴ Initiée par Monique Wittig, l'appropriation militante des attributs amazoniens dans le mouvement lesbien se prolonge jusqu'à la réclamation symbolique de leur hache bipenne (Bertrand, 2000, p. 179).

Il faut d'abord donner un aperçu des premières images de guerrières dans les cultures télévisuelle et cinématographique, ce pourquoi je propose une synthèse historique des personnages fondateurs.

Les récits inspirés de la vie de Jeanne d'Arc précèdent de beaucoup l'apparition du cinématographe. Cependant, dès les débuts du cinéma, nombreuses sont les nouvelles incarnations de Jeanne d'Arc à l'écran. Dans son ouvrage *Jeanne d'Arc : de l'histoire à l'écran*, Hervé Dumont en dénombre plus d'une centaine à la télévision et au cinéma⁵. On note une fascination écranique particulière pour la représentation d'une Jeanne d'Arc en armure, aux cheveux courts ou rasés. Se peut-il que l'iconicité déjà établie de la Pucelle d'Orléans ait contribué à sa grande exploitation filmique, étant donné la possibilité d'affirmer et de « faire prendre vie » le matériel iconographique riche de cette guerrière mythifiée?

En termes d'iconicité, on ne peut passer outre Wonder Woman, superhéroïne de DC Comics créée par William Moulton Marston (Charles Moulton) en 1941 dans l'*All Star Comics #8*. Jennifer K. Stuller la considère comme la première superhéroïne en raison de l'importance et de la complexité de son rôle, qui dépasse celui de l'*action chick* décorative (2010, p. 20). Wonder Woman, qui puise dans l'imaginaire des Amazones, remet au goût du jour l'idée de puissance féminine, mais aussi celui d'un groupe de femmes. Dès ses débuts, la princesse guerrière se révèle hautement influente⁶ et sera rapidement déclinée en une multitude d'œuvres dérivées ; c'est la première fois que s'établit une communauté fanique autour d'un personnage de femme combattante. En raison de la densité de son personnage et de la primauté de son rôle dans l'univers DC, elle représente très certainement une figure de proue en matière de Néo-Amazones.

On rencontre de nombreuses guerrières parmi des personnages de second plan au rôle plutôt décoratif, les Amazones *pulp*, extrêmement présentes dans l'abondante

⁵ Le recensement de Dumont date de 2012.

⁶ Pour Jennifer K. Stuller, le personnage de Wonder Woman constitue le point d'origine de tous les personnages féminins forts ultérieurs dans la culture populaire contemporaine. Selon elle, on ne peut penser les héroïnes qui lui auront succédé sans se référer directement au canon qu'aura imposé sa figure (2012).

iconographie paratextuelle propre aux publications sérielles de masse : les occurrences de femmes primitives (bikini de fourrure) ou de femmes combattantes (bikini de cote de mailles) sont nombreuses, mais leur manque de densité nous empêche de les considérer comme des héroïnes à part entière. L'une des plus célèbres est Red Sonja, composée d'après le personnage de la nouvelle écrite par Robert E. Howard en 1934 (« The Shadow of the Vulture », parue dans *The Magic Carpet Magazine*), puis adaptée en *comics* par Roy Thomas pour Marvel⁷. Cette iconographie *pulp* teinte les avatars audiovisuels de l'Amazone dans des œuvres souvent redondantes telles que *One Million Years B.C.* (1940), *Queen of the Amazons* (1947), *Sheena : Queen of the Jungle* (série télévisée, 1955-1957), *The Saga of the Vikings Women and the Sea Serpent* (1957) et *Kilma, Queen of the Amazons* (1975).

Puis, survient Ellen Ripley de la franchise *Alien* de Ridley Scott (1979, 1986, 1992, 1997), véritable personnage féminin d'action qui se situe délibérément aux antipodes de cette iconographie *pulp*, ne revêtant pas l'armure minimaliste des traditionnelles guerrières de l'espace ou des temps reculés. Cette lancée se poursuit avec Sarah Connor de la franchise *Terminator* de James Cameron (1984-2019) Comme l'a montré Susan Jeffords, si les corps hypertrophiés des héros masculins, les *hard bodies*, étaient l'apanage des *blockbusters* d'action reaganien, leurs pendants féminins s'incarnaient dans des corps fermes et découpés, « masculinisés » (1994). Toutefois, l'ancien modèle résiste et s'adapte à ce nouveau régime *bodybuildé* : Red Sonja sera le premier cas de guerrière à bikini à s'imposer dans une œuvre cinématographique. L'héroïne est ainsi réiconisée dans son interprétation par la musculeuse Bridget Nielsen dans le film *Red Sonja* (1985), produit par Richard Fleischer. Comme le remarque Bruno Dumézil,

la guerrière barbare devient, au début des années 1970, un personnage positif avec l'apparition de Red Sonja. Certes, elle reprend en grande partie les stéréotypes précédents : corps désirable (Red Sonja combat dans un bikini en cote de mailles!),

⁷ Les premiers dessins de Red Sonja, réalisés par Barry Windsor-Smith pour *Conan the Barbarian – The Shadow of Vulture* et *The Song of Red Sonja* (1973), la représentaient en cote de mailles à manches longues et en pantalons rouges, ce qui est loin de « l'armure » de style lingerie qui sera dessinée quelques années plus tard par Esteban Maroto, en vue d'offrir une héroïne plus *sexy* à la série de Marvel de la fin des années 1970.

viol « fondateur » et inversion. Mais, au départ simple personnage secondaire du comics Conan (1974), elle hérite de sa propre série dès 1975 et devient une héroïne à part entière, pendant féminin de Conan, guerrière hors pair et, comme lui, farouchement indépendante. (2016, p. 115-116)

Parallèlement, la décennie 1980 voit aussi le retour des Amazones *pulp* dans le cinéma d'action, rendu évident grâce à l'étude de Heldman, Lazarus Frankel et Holmes qui dénote une nette augmentation des HFALs (« *Hypersexualized Female Action Leads* ») entre les années 1990 et 2014, en corrélation avec le nombre grandissant de films et de personnages féminins d'action (2016, p. 6-8).

Cet imaginaire envahit aussi les petits écrans, où il gagne paradoxalement en profondeur, trouvant sa cristallisation ultime dans Xena, guerrière amazone de la série *Xena: Warrior Princess* (1995-2001), de Robert Tapert et John Schulian, produite par Sam Raimi. D'abord remarquée dans la série *Hercule* (1995-1999), où elle apparaissait ponctuellement, l'engouement envers Xena a engendré une série à part entière (et dont la réception supplantera celle de la série d'origine), où le personnage se complexifie selon les besoins de la sérialité télévisuelle. Selon Dumézil, « les femmes barbares, comme les représente la culture de masse, apparaissent ainsi comme les précurseur(e)s des sociétés post-modernes où les inégalités sexuelles tendent à s'estomper. » (2016, p. 18)

Se démarquant de ces productions, après l'ère reaganienne qui en avait tant abusé, survient l'une des héroïnes fondatrices des guerrières contemporaines, que l'on peut justement nommer les Néo-Amazones : Buffy the Vampire Slayer. Cette héroïne est créée par Joss Whedon en 1992 dans un film éponyme plus ou moins fructueux qui ne sera élevé que tardivement au rang de film culte. Ce n'est qu'en 1997, avec la série télévisée du même nom toujours réalisée par Whedon, que la tueuse de vampires prend véritablement son envol, et pour de bon. La popularité de l'œuvre est telle qu'elle se déclinera en une série télévisée *spin-off* (*Angel*, 1999-2004), en une série de *comics spin-off* (Dark Horse Comics, 1998-2004), ainsi qu'en une série de *comics* (Dark Horse Comics, 2007-...) faisant suite à la série télévisée une fois celle-ci terminée. Les *Buffy*

Studies (« Études sur *Buffy* ») sont développées et enseignées dans plusieurs programmes universitaires proposant un cursus en culture populaire et en études féministes⁸.

Depuis l'avènement de *Buffy* et de *Xena*, qui ont activé et institué les guerrières comme personnages-clés dans la culture populaire contemporaine, le nombre de guerrières ne cesse de croître d'année en année, et ce, sur tous les types de supports transmédiatiques. On observe à travers ce panorama la récurrence d'adaptations du littéraire au filmique, comme si la guerrière devait faire ses preuves sur le territoire exploratoire de la littérature et de l'ouvrage imprimé avant de pouvoir intégrer les marchés cinématographiques. Les œuvres écrites se présentent historiquement comme des dispositifs privilégiés pour les expérimentations qui, si elles sont fructueuses, pourront trouver chemin jusqu'aux producteurs hollywoodiens.

Notons toutefois que si les adaptations de l'écrit à l'écran se font toujours nombreuses (c'est le cas du corpus de la présente recherche), de plus en plus de guerrières inédites naissent directement dans des productions télévisuelles et cinématographiques ; peut-être une preuve que les combattantes sont maintenant considérées comme une valeur sûre aux yeux des producteurs, ou bien qu'il y a un changement dans la hiérarchie médiatique en ce qui concerne la culture populaire, de plus en plus régie par la dominante iconique.

Si la critique s'étonnait devant la multiplication de ces avatars au début des années 2000, on pourrait aujourd'hui parler à juste titre de déferlement. Non seulement voit-on l'apparition massive de guerrières inédites, mais aussi, et ce phénomène est plutôt récent, des personnages préexistants se transforment en combattantes à travers leur transposition du littéraire à l'écran, ou encore des héros masculins deviennent féminins⁹.

⁸ Depuis 2001, *Slayage : The Online Journal of Buffy Studies*, journal officiel, publie tous les trimestres des articles scientifiques liés à *Buffy*.

⁹ Le *reboot* de *Ghostbusters* (2016) par Paul Feig en est un exemple récent. Cependant, c'est surtout dans l'univers des superhéros que ces changements soulèvent le plus de polémiques (mais aussi

Cette multiplication de combattantes formerait un nouvel imaginaire collectif. Selon Gérard Bouchard, sociologue et historien, un nouveau mythe apparaît à la manière d'un retour de balancier venant combler une lacune, une oppression ou une souffrance collective vécue (2014, p. 21). À partir de cette idée, on peut comprendre que le mythe des guerrières, mythe que Pierre Brunel désigne par le terme « Amazones », émergerait en réponse à l'imaginaire de la femme passive. En effet, dans les conventions narratives, si d'aventure la femme explorait un parcours alternatif, celle-ci se voyait ultimement « corrigée », ce que constatait avec lucidité l'artiste Cindy Sherman, dont le travail interroge les stéréotypes féminins : « Women who don't follow the accepted order of marriage and family, who are strong, rebellious characters are either killed off in the script or see the light and become tamed [...]. Usually they die. » (Frankel, 2003, p. 9) Ce n'est pas le cas de la guerrière contemporaine, qui non seulement survit au terme de son périple¹⁰, mais parvient à ébranler l'ordre patriarcal en place dans la diégèse. C'est pourquoi je les désigne sous le terme de « Néo-Amazones ».

Citant entre autres les œuvres pionnières de C.L. Moore (*Jirel of Joiry*, 1934) et de Marion Zimmer-Bradley (*Free Amazons of Darkover*, 1985), Alain Bertrand remarque que le genre plutôt récent de l'*heroic fantasy* est propre à la réincarnation des Amazones (2000, p. 37). Parallèlement, dans l'esprit décadentiste, elle sera assimilée à la figure de la femme fatale, cette séductrice qui humilie l'homme et dont les pièges contribuent à la chute symbolique du patriarcat. Ce que Bertrand souligne aussi est le fait qu'on ne qualifie pratiquement plus ces personnages d'« Amazones », peut-être justement parce qu'elles sont si semblables à leur modèle mythique (2000, p. 37).

d'enthousiasme) : le changement de genre de Thor (2000), mais aussi ceux de Captain Marvel (2019), d'Ironheart (2015), etc.

¹⁰ La mort était toujours le lot des héroïnes guerrières de la fin des années 90 jusqu'au début 2000. Dans le bassin plus actuel, je n'ai relevé qu'un seul cas de décès, celui de Tris Prior (de la franchise *Divergent*), qui se sacrifie au terme du récit afin de sauver son frère. Il faut toutefois prendre en considération que plusieurs œuvres de notre corpus ne sont pas encore achevées, et donc que l'issue de leurs héroïnes demeure inconnue.

Un élément essentiel que Bertrand omet de distinguer dans cette lecture des résurgences est le caractère grégaire des Amazones. L'Amazone ne peut se penser de manière individuelle, le mythe amazonien repose plutôt sur l'idée du pouvoir d'une collectivité, d'une solidarité et d'une entraide. Or, la singularisation de l'Amazone s'opère déjà à la Renaissance chez Arioste dans son célèbre *Roland furieux*¹¹, dont l'influence s'étend à toutes les littératures européennes (et aussi aux représentations plastiques et scéniques). Ainsi, des récits de triomphe d'une guerrière solitaire empruntant aux codes des romans chevaleresques de la Renaissance entrent en conflit avec la tradition mythique fondée sur le pouvoir d'une sororité. Dans les débuts de l'*heroic fantasy*, les figures de Jirel ou d'Agnès la Noire (comme les autres guerrières howardiennes) sont elles aussi singularisées.

L'influence qu'aura eue Wonder Woman aux XX^e et XXI^e siècles est considérable : à l'image des mythes antiques, sa figure a su modifier les compréhensions contemporaines artistiques, sociales et politiques à l'égard de la femme guerrière. S'accordant aux valeurs de collaboration et de compassion promues par les mouvements féministes, elle deviendra symbole du militantisme et, par conséquent, sera adulée par le lectorat féminin. Comme l'indique Jennifer K. Stuller,

[...] the word Amazon is no longer associated with the « bogeywomen » whose gender subversiveness was a threat to Athenian society. Instead, « Amazon » now generally connotes strength, independence, power, and sisterhood [...]. (2010, p. 30)

Si le constat de Stuller s'avère relativement juste, il ne tient compte que d'une conception positive de l'Amazone contemporaine. Il oublie que cette conception vient du fait qu'on a *apposé* à l'Amazone une connotation bienfaitrice, et que cette bienfaisance se rattache aux qualités d'amour et d'altruisme. Qu'advient-il donc des zones grises, ambiguës, de ces personnages dont l'intention salvatrice n'est pas foncièrement humaniste, charitable ou protectrice, mais plutôt tournée vers soi et ses

¹¹ On rencontre deux femmes combattives dans le roman *Roland furieux* d'Arioste, soit les personnages de Bradamante et de Marphise. Solitaires plutôt que grégaires, elles singularisent le mythe de l'Amazone en l'éloignant de l'idée de communauté de femmes.

propres ambitions? Que pense-t-on de ces femmes qui ne sont visiblement pas éperdues d'amour pour leur prochain? Les femmes agissant selon un raisonnement égocentrique ou de manière banalement utilitariste, qui ne méritent pas le titre de superhéroïnes d'après Stuller, seraient-elles en ce sens toujours intolérables?

Les Néo-Amazones qui nous intéressent s'opposent par ailleurs ouvertement au modèle de l'*action chick*, aussi baptisée « *action babe* » par Mark O'Day (Tasker, p. 2004). Selon Caroline Heldman, Laura Lazarus Frankel et Jennifer Holmes, une *action chick* correspond à un personnage féminin à l'identité peu développée et à l'apparence hypersexualisée, c'est-à-dire légèrement vêtue, partiellement ou entièrement nue, ou encore présentée de manière fragmentée à travers des angles de caméra sélectifs (2016, p. 4). Autrement dit, l'*action chick*, en raison de sa fonction essentiellement esthétique, se résume à être une simple image, selon le régime hégémonique de la *pin-up* dont elle serait une variante faussement agressive. L'anthologie éditée par Sherrie Inness, *Action Chicks : New Image of Tough Women in Popular Culture* (2004), se penche spécifiquement sur ce type de personnages féminins d'action.

Si plusieurs chercheurs (Frankel et al., 2016 ; Inness, 2004 ; Early et Kennedy, 2003 ; Aron, 2001) soutiennent que le modèle d'*empowerment* des *action chicks* se voit diminué par leur hypersexualisation, d'autres (Brown, 2011, 2004 ; Schubart, 2007) croient au potentiel progressiste de telles représentations. Ainsi que le note Brown,

[r]ather than being disempowered through their role as the object of a fetishizing male gaze, and rather than being passive damsels in distress, these women exert power over the men in the film first through their control of the men's looks and secondly through their ultimate victory over the men who seek to terrorize them. (2001, p. 66)

Pour revenir aux héroïnes actuelles, à la différence des personnages désincarnés et plutôt décoratifs que représentaient les *actions chicks*, les Néo-Amazones se présentent comme des héroïnes complexes et acquérant une dimension plus réaliste que leurs prédécesseurs. Si les *action chicks* ressemblaient davantage à des *personas* désincarnées (« *character without core identity* » [Heldman et al., 2016, p. 7]), les Néo-

Amazones se conçoivent selon moi comme de véritables personnages nuancés et proposant une plus grande ouverture interprétative.

Il faut d'abord souligner le fait que les Néo-Amazones font émerger le mythe amazonien tout en faisant preuve d'une souplesse d'adaptation à son égard. « En même temps, la littérature, le cinéma, les arts plastiques traduisent les pensées et les idéaux d'une espèce apparemment nouvelle de femmes : émancipées, indépendantes, agressives et revendicatrices », explique Bertrand (2000, p. 37). Peut-être, mais avant tout, ces Amazones sont « agressives et indépendantes », non plus dans le seul but de préserver leur propre « espèce », mais dans une visée collective inclusive, voire universelle, d'abolition d'un règne de terreur au profit d'une société aux principes plus égalitaires. Elles ne sont plus les ennemies du peuple, mais bien celles qui, en instaurant un nouvel ordre, sauvent la communauté de l'asservissement étatique. Tout récemment, Cardi et Pruvost constataient une récurrence des fins tragiques dans les récits impliquant des Amazones : « On se contentera de constater que les fictions apaisées, enchantées et utopiques, présentant comme allant de soi des Amazones sous la forme d'une *happy end*, sont rares. » (2012, p. 47) Or, je constate aujourd'hui le phénomène inverse, soit le triomphe final de ces femmes que je qualifie de Néo-Amazones.

Si ces récits ne célèbrent pas toujours la force du groupe féminin, les productions qui m'intéressent thématisent tout de même cette solidarité victorieuse en valorisant la force de l'entraide, qu'elle soit mixte ou entre femmes. Au départ guerrières solitaires, ces héroïnes s'allieront à autrui et découvriront par la même occasion la puissance de l'unité et l'impact du groupe. Ainsi, de personnage marginal ou de *sidekick* du héros principal, la guerrière migre maintenant vers une position solaire, devenant souvent narratrice de son propre récit. En réponse, un engouement certain s'est établi autour de plusieurs personnages de guerrière, qui passent de simples personnages de fiction à véritables icônes féministes. Leurs résonances débordent des œuvres, des médias, pour trouver des impacts tangibles dans la vie et l'identité de leurs *fans*. Le fait qu'elles suscitent de telles passions expliquerait en partie la suspicion des critiques à leur égard, qui les maintiennent sous haute surveillance. Leur passé cinématographique, peuplé

d'*action chicks* (Lara Croft, Barb Wire), hante leur réputation, sur laquelle plane toujours le spectre de la « dominatrix ».

À la lumière de ce panorama, on constatera que je ne suis pas la première à m'être intéressée aux héroïnes guerrières et aux superhéroïnes dans la culture populaire. Des chercheurs, tels que Sherrie Inness (2004) et Dawn Heinecken (2003), se sont plus sérieusement intéressés aux personnages de femmes armées dans la culture populaire vers la fin des années 90, aux heures de gloire de *Buffy* (Whedon, 1997-2003) et de *La Femme Nikita* (Besson, 1997-2001), période coïncidant avec le moment où celles-ci sont devenues de plus en plus présentes dans les productions culturelles. Ainsi, si les études concernant les héroïnes guerrières issues des décennies précédentes commencent à proliférer, aucune recherche d'envergure n'a encore été effectuée au sujet des personnages féminins guerriers des productions culturelles récentes. La fiction pour jeune adulte, qui est probablement le secteur le plus fertile pour ce type de personnages à l'heure actuelle, est limitée, dans les études, à des lectures plus superficielles. De plus, si certains chercheurs (Early et Kenny, 2003 ; Stuller, 2010 ; Oliver, 2016) se sont penchés sur les intertextes mythiques des personnages de femmes d'action, en examinant par exemple Wonder Woman, aucune recherche ne s'intéresse aux persistances mythiques retraçables dans les personnages ni aux intertextes avec d'autres images héroïques.

Je constate par ailleurs une certaine redondance à ce sujet dans les discours académiques, qui se concentrent particulièrement sur la question de l'hypersexualisation. Les chercheurs ayant problématisé l'iconographie de ces images de guerrières hypersexualisées et son potentiel ébranlement des genres l'ont fait au regard d'un système binaire. Aussi, les analyses visent les textes et leur dispositif en omettant d'interpréter leur réception, ce qui serait pourtant pertinent à l'heure où celle-ci n'a jamais autant eu d'impact et de visibilité. Pour faire écho à ce que Bonnie J. Dow énonçait en 1996, au terme de son étude d'audience *Prime-Time Feminism : Television, Media Culture, and the Women's Movement since 1970*, le problème, toujours actuel, des recherches médiatiques est de trouver une méthode de recherche qui prenne en

compte l'activité de l'audience tout en demeurant attentive aux manières dont les productions contribuent à orienter la réception¹². C'est donc précisément en m'orientant vers cette tension entre la proposition émise par l'œuvre et sa réception que j'ai constitué ma problématique, en espérant à ce titre combler un vide dans les recherches sur la réappropriation contemporaine des images déjà millénaires de guerrières.

Présentation du corpus étudié

Afin d'offrir une réflexion à propos des images contemporaines des guerrières, les corpus (primaire et secondaire) retenus sont les plus récents possible, c'est-à-dire compris entre 2010 et aujourd'hui. Il est inutile de souligner qu'un vaste choix d'œuvres potentielles s'offrait. Or, il aura fallu les sélectionner de manière non seulement à les faire résonner entre elles, mais aussi à pouvoir déployer une démonstration conséquente des postulats à l'égard de ce tournant majeur qu'elles reflètent. De plus, étant donné la densité importante de chacune des œuvres, comportant plusieurs tomes, je n'ai eu d'autre choix que de restreindre au maximum ma sélection. Je m'en tiendrai ainsi à trois personnages de guerrières issus de productions nord-américaines, que je présente ici brièvement. Pour les nommer d'entrée de jeu, j'ai retenu Lagertha Lothbrok, de la série télévisée *Vikings* ; Katniss Everdeen, de la trilogie littéraire et filmique *The Hunger Games*, et Brienne of Tarth, de la série romanesque et télévisée *Game of Thrones*.

La série *Vikings* (2013-2019), dirigée par Michael First et produite par History Chanel, retrace à travers six saisons une partie de la saga familiale des Lothbrok. Prenant appui sur des textes historico-légendaires (*Gesta Danorum* [XIIIe siècle]), *Saga de Ragnar Lothbrok* [XIIIe siècle]), *Vikings* reconstitue de manière romancée

¹² Ce constat rejoint l'idée d'Elizabeth G. Traube : « [...] to recognize the active role of audiences in constructing textual meanings is not to ignore or deny the influences exerted by texts. » (1992, p. 5)

l'histoire des fondateurs des empires vikings et normands au cours du haut Moyen Âge. En tête d'affiche se trouve la *shieldmaiden* Lagertha Lothbrok, l'épouse abandonnée du roi Ragnar Lothbrok, qui s'impose comme guerrière émérite dans un contexte assez peu clément au regard des femmes en position de force et de pouvoir. Prenant appui sur son homologue littéraire à l'historicité contestée, Lagertha montre un parcours, à travers la série, qui est avant tout l'illustration d'une émancipation de la femme par sa libération des contraintes sociales qui la confinaient à un statut d'épouse au foyer. Malgré les agressions physiques envers sa personne, Lagertha trace son chemin à la manière d'une *self-made-woman* ; elle divorce, devient combattante accomplie et finalement cheffe de clan d'une puissance égale à celle de son ex-mari. À travers les épisodes, et d'autant plus depuis la mort de son ex-mari Ragnar lors de la quatrième saison, Lagertha s'est finalement imposée comme véritable cœur battant de l'émission.

J'étudierai aussi *The Hunger Games* (2008-2010), trilogie *bestseller* de l'auteure américaine Suzanne Collins. Les adaptations filmiques (2012-2015) des romans de Collins comportent quatre films, le troisième tome ayant été scindé en deux volets. Ces adaptations ont été réalisées par Francis Lawrence et Gary Ross, mais il est à noter que l'auteure a collaboré à l'écriture des scénarios. L'intrigue se déroule dans une Amérique futuriste appelée Panem, où douze districts sont soumis à la dictature du Capitol, qui organise annuellement les Hunger Games, un jeu d'arène meurtrier en version télé-réalité dans lequel le dernier survivant est déclaré vainqueur. Dans *The Hunger Games*, afin de commémorer la victoire du gouvernement sur la rébellion de ses régions, les districts doivent fournir chaque année au Capitol un tribut de douze garçons et de douze filles, tous âgés de moins de dix-huit ans, pour la tenue des jeux. S'il s'agit d'un divertissement pour les habitants de la grande Cité, les Hunger Games sont surtout l'exercice d'un pouvoir oppressif de la part d'une dictature désireuse d'inspirer la crainte chez la population afin de dissuader de futures tentatives de soulèvement. L'aventure débute au moment où la narratrice Katniss Everdeen, jeune chasseuse de seize ans, se porte volontaire afin de se substituer à sa jeune sœur, laquelle avait été désignée par le tirage au sort. La suite du récit s'articulera autour du geste héroïque de

la jeune guerrière parvenant d'abord à démanteler le système oppressif des Hunger Games, puis grâce aux forces combinées de son pouvoir symbolique et de ses actes concrets, celui de la société dans son ensemble.

Enfin, j'ai aussi retenu la franchise *Game of Thrones*, qui déjoue les codes de la *medfan* (*medieval fantasy*) pour proposer une version acidulée de la société féodale médiévale, hésitant entre la caricature et le carnavalesque. Amorcé dans les années 90 par la série littéraire de George R.R. Martin *A Song of Ice and Fire* (1996-...), regroupant jusqu'à présent cinq volumes, l'univers fictionnel se prolonge à travers la série télévisée de HBO *Game of Thrones* (2011-2019, coréalisée par David Benioff et Daniel Brett Weiss), dont le récit est de plus en plus autonome par rapport à l'œuvre de Martin. Si l'on rencontre plusieurs femmes armées à travers la saga¹³, celles-ci demeurent toutefois marginales et se font continuellement rappeler par les autres personnages qu'elles sont des êtres anormaux. En effet, l'univers de Westeros est gouverné par un ordre patriarcal rigide emprunté à l'imaginaire médiéval. Ainsi qu'en témoignent les recherches historiques de George Duby, hormis quelques rares exceptions de souveraines, l'ordre social médiéval n'invitait guère les femmes, victimes d'un « mâle moyen-âge » (1988), à participer à la vie politique et publique. Dans ce contexte, Brienne, fille de seigneur, se fait ridiculiser depuis son enfance par la gent masculine en raison de son physique qualifié d'ingrat, car insuffisamment féminin. En réaction, cette dernière décide de faire une croix sur son destin marital de « lady », et choisit de devenir combattante afin de tracer sa voie aux côtés de ceux-là mêmes qui l'ont persécutée (et qui continueront de le faire). Plutôt que de prendre les armes dans un esprit de vengeance, elle le fait dans une optique absolument vertueuse, dépassant nettement les qualités chevaleresques de ses compères. Pour Valerie Estelle

¹³ De ce fait, une sélection importante de personnages de guerrières s'offrait en tant que potentiels objets d'étude, tels que celui de la jeune Arya Stark, préadolescente. Ma sélection s'est arrêtée sur Brienne of Tarth afin de préserver une cohérence avec les autres héroïnes du corpus, qui sont des femmes adolescentes ou matures. Ce choix me permettra d'observer le rapport conflictuel à la sexualité chez ces personnages, rapport qui se manifesterait selon moi à travers une persistance de la virginité ou d'une maternité problématique. Qui plus est, dans le cas de *Game of Thrones*, Brienne a été encore peu étudiée comparativement à Arya, désintérêt critique qui attise conséquemment mon propre intérêt.

Frankel, auteure de *Women in Game of Thrones : Power, Conformity and Resistance*, Brienne est le seul véritable chevalier de la série, déterminée à protéger l'innocent et à défendre l'impuissant (2014, p. 54). Antoine Lucciardi abonde dans le même sens : « Dotée d'un grand sens de l'honneur et de la loyauté, c'est sans doute le personnage le plus chevaleresque. » (2015, p. 67)

Les liens entre ces trois personnages peuvent sembler de prime abord à la fois évidents et paradoxaux. Notons d'emblée qu'il s'agit d'œuvres déployant des mondes fictifs en pleine crise sociale, ce qui en partie justifie l'usage de la violence par des guerrières en réponse à la violence ambiante. Ces mondes sont aussi au crépuscule d'une nouvelle ère, ou encore à la veille de profonds changements correspondant métaphoriquement à un renouveau idéologique. Qu'il s'agisse de la fin d'un règne de terreur dans *The Hunger Games*, d'une guerre totale faisant *tabula rasa* de l'ordre ancien dans *Game of Thrones*, ou du syncrétisme chrétien dans *Vikings*, la guerrière intervient dans un moment charnière en tant que porte-flambeau des idéologies en branle dans la révolution imminente.

D'un point de vue comparatiste, il s'impose de mettre en perspective les divers supports médiatiques des récits qui configurent ces guerrières (littérature, cinéma, et télévision)¹⁴. C'est dans cet esprit transmédiatique que j'ai sciemment choisi des séries littéraires ayant été adaptées pour l'écran, soit *The Hunger Games* et *A Song of Ice and Fire*, ce qui a ouvert le champ, dans ma deuxième partie, à une étude des phénomènes d'adaptation. Qu'impliquent ces transpositions du littéraire au visuel, c'est-à-dire de l'*invu* au *visible* (Mondzain, 2002), et en quoi cette mise en images complexifie la représentation des guerrières?

Étant donné que l'esthétique des séries télévisées d'aujourd'hui s'aligne davantage sur le langage cinématographique que sur les formes préalables du *soap*

¹⁴ Notons que je ne travaille pas sur les bandes dessinées de *Game of Thrones*, puisque la série télévisée est désormais presque close, alors que la série de *comics* demeure, encore plus que celle des romans, encore incomplète.

opera ou du téléfilm, j'ignorerai d'emblée la question de la distinction entre l'image cinématographique et l'image télévisuelle.

Enfin, si je donne priorité à l'analyse des œuvres audiovisuelles, je garde cependant un œil sur les textes d'origine, que je solliciterai ponctuellement, principalement dans la première partie traitant de leur inscription dans une généalogie de guerrières et de leur mixité intertextuelle.

Présentation des parties

La première partie aura pour objectif de situer les mythes dont découlent les personnages du corpus. Elle sera consacrée à une analyse mythocritique (Wunenburger, Brunel) des personnages de guerrières de mon corpus au regard des mythes qu'elles convoquent. Chacune d'entre elles sera traitée séparément, de manière à mettre en relief sa composition particulière. À la lumière de ces portraits, en plus de relever les matériaux séculaires et les références aux contextes historiques, j'observerai de quelle façon ces images ont été réaménagées dans les œuvres contemporaines. La persistance la plus décisive est sans doute celle du rapport conflictuel qu'entretiennent les guerrières avec les signes extérieurs de leur statut de femme et de la maternité, les aspects les plus « féminins », qu'elles doivent « sacrifier » afin d'intégrer le combat. Elles s'établissent en filiation avec les guerrières mythiques des imaginaires occidentaux (Amazones, Artémis), mais proposent aussi une réécriture de certaines guerrières légendaires, mythifiées, telles que Jeanne d'Arc. Elles s'apparentent tantôt aux figures héroïques du justicier et du preux chevalier, ou encore s'inscrivent dans le sillage de la femme fatale. Je traiterai donc l'identité des guerrières contemporaines à la manière d'un recyclage d'une multiplicité intertextuelle composant des personnages à l'identité hybride.

La deuxième partie de la thèse se concentrera sur l'examen de l'iconographie des personnages et de leur mise en scène à travers les éléments du langage et de la matière de l'expression cinématographique, démontrant le caractère plastique et ouvert de ces images de guerrières qui se traduit par une tension entre répétition et variation. Dans cette partie, les guerrières de mon corpus seront traitées de manière conjointe suivant les différentes questions développées. Je porterai ensuite mon regard sur les représentations iconiques actuelles des guerrières, que je considère sous le signe de « l'entre-deux » en raison de leur adoption d'une esthétique en tension entre convention et audace. Je considérerai donc le vêtement et l'armure, les marques physiques telles que les blessures et les cicatrices dans leur manière de former une esthétique équivoque permettant de reconnaître chez elles un pouvoir de reprise subversive des images de « guerrières monuments ». J'étudierai comment ces images se déconstruisent à travers des dévoilements, des mascarades et des jeux de rôle, que je relèverai dans les textes et leurs adaptations. En ce sens, je vais repérer ces moments de dédoublement ainsi que les transitions dans les performances, qui forment des espaces de réflexivité où se pensent les enjeux iconographiques.

La troisième et dernière partie sera l'occasion d'examiner la réception des œuvres du corpus et de leurs personnages auprès des *fandoms*. À propos de la réception, Fiske faisait entendre que la signification d'un produit culturel est un procédé de cocréation qui ne se situe pas seulement du côté du texte, mais aussi dans la lecture qu'en fait le public : « Popular culture is made by the people at the interface between the products of the culture industries and everyday life. » (1989, p. 21) L'interprétation du public m'aidera à évaluer comment on comprend et on s'approprié les images de ces héroïnes dans leur conceptualisation.

Avant de procéder à cette analyse, il faudra délimiter les contours de cette culture convergente et définir les *fandoms* des guerrières, leur composition en termes de membres et de structure, et leur fonctionnement bien à eux. Je considérerai les appropriations de ces images de guerrières et leur apport fondateur dans la construction identitaire des *fans*. On réfléchit souvent aux phénomènes d'insertion de la réalité dans

la fiction, et peut-être trop peu aux phénomènes inverses d'inscription de la fiction dans la réalité et à ses effets concrets ; ce chapitre entend pallier ce déficit en montrant l'influence des personnages du corpus sur leur spectateur.

Ce regard me permettra de réfléchir aux appropriations des images à des fins politiques et identitaires à travers les productions de *fans*, qui emplissent les blancs laissés à leur intention. En fin de compte, quelle signification attribue-t-on aux images des guerrières et comment celles-ci sont utilisées afin de répondre à l'actualité? Autrement dit, comment se fait-elle réinjecter un sens dans la vie courante des fans? Les personnages de guerrières présentent des images cardinales à répéter, à interpréter, puis à compléter pour possiblement les désaxer.

Finalement, je considérerai le système représentationnel des œuvres comme une arme s'offrant aux appropriations : il n'envisage les réalités à construire qu'à partir de réalités à déconstruire par le biais d'une communion avec l'image proposée.

Cette thèse espère rendre un portrait nuancé afin de se prononcer de manière éclairée sur la puissance des images courantes de guerrières qui, dans leur capacité à circuler et à se faire réinterpréter, témoignent de leur faculté « d'impressionner ». Mon objectif est de faire ressortir les qualités iconiques ainsi que les pouvoirs découlant de ces images, et ainsi apporter une tentative d'explication à leur éclatante popularité.

PARTIE 1 : GÉNÉALOGIE

INTRODUCTION

The very act of women taking up sword and shield [...] is an act of revolution whether performed in fact or in art.

JESSICA AMANDA SALMONSON, *Amazons!*

Dans cette partie, il s'agira dans un premier temps de situer successivement mes trois héroïnes au regard de leurs fondements mythiques prenant racine dans les imaginaires gréco-latins et scandinaves, et plus concrètement dans les textes qui les façonnent. Pour Gérard Genette, l'objet de la poétique n'est pas le texte en soi, mais ce qu'il appelle l'« architextualité », autrement dit les relations entre un texte donné et d'autres (1982). Il reprendra ce principe dans sa notion d'hypertextualité, qui comprend les phénomènes de reprise et de greffe comme productifs de discours palimpsestes. En effet, selon Julia Kristeva, « tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte. » (1969, p. 85) Or, dans l'intertextualité comme dans la mythocritique, on cherche à établir les liens avec des textes antérieurs. Danièle Chauvin décrit cette articulation indissociable entre intertextualité et mythocritique : « l'intertextualité est même en bien des cas l'un des processus fondamentaux de l'édification, voire de la pérennité du mythe. » (p. 175) Selon Chauvin, le mythe n'existe qu'à travers ses redites et reprises : il apparaît comme matériau fondamental pour le tissage intertextuel. Ainsi, la démarche mythocritique qui sera empruntée dans ce chapitre procédera en quelque sorte à une étude de l'intertextualité des œuvres.

Dans les cas qui m'intéressent, je me pencherai plus particulièrement sur les assemblages intertextuels constitutifs des personnages du corpus. Rappelons d'abord la définition qu'offre Hamon de la notion de « personnage ». L'étymologie du terme, qui vient du grec « *persona* » (« masque de théâtre »), souligne la dimension construite de tout personnage. Le personnage est une représentation, et plus précisément, un signe,

ce pourquoi Hamon considère le « statut sémiologique » de ce type de construction (1972).

Hamon parle d'un « effet personnage », puisqu'au contraire d'une personne humaine, le personnage n'existe pas en soi : c'est une construction conjointe de l'auteur.e et de la personne lectrice. C'est la subjectivité de la personne lectrice qui dicte sa conception du personnage, qu'elle forme à partir des informations fournies par l'auteur et des connaissances qu'elle détient. De cette façon, lorsque la perception d'une parenté entre des personnages de différentes œuvres se manifeste, on peut considérer qu'elle orientera la manière de lire individuellement celles-ci.

Philippe Hamon parle de « personnages référentiels » pour désigner les personnages faisant référence aux figures historiques (Napoléon), mythologiques (Athéna), ou encore allégoriques (l'Amour) (1972, p. 89). À ce titre, on pourrait considérer Lagertha, Katniss et Brienne comme des personnages « référentiels » en ce qu'elles entretiennent des liens référentiels avec des figures historiques, mythologiques ou allégoriques. Ce sont d'ailleurs ces liens référentiels qui seront cernés dans cette partie de la thèse. Cependant, ces personnages sont inspirés de personnages référentiels, mais n'en sont pas eux-mêmes, puisqu'ils ont une composition complexe et une labilité que les personnages référentiels décrits par Hamon ne présentent pas.

Dans le cadre de mon sujet d'étude, l'analyse mythocritique est d'autant plus importante que les productions actuelles présentent des intertextes plutôt explicites entre leurs héroïnes et certaines femmes armées mythiques. Les guerrières actuelles apparaissent comme des êtres composites aux multiples strates culturelles, des amalgames intertextuels dont la forte mixité nous oblige à visiter leurs embranchements. Il s'agira donc, en plus de relever les matériaux séculaires, d'observer comment des « images connexes » se sont greffées sur l'intertexte mythique. Enfin, on étudiera les « communautés diégétiques » entourant les guerrières et les manières dont leurs récits thématisent la création de réseaux interpersonnels.

Présentation de l'analyse mythocritique

Plusieurs personnages de combattantes peuplent les imaginaires collectifs. J'ai évoqué en introduction la filiation des personnages à l'étude avec le mythe des Amazones. En examinant la parenté des guerrières actuelles avec d'autres images mythiques qui les précèdent, je parviendrai à établir des portraits généalogiques dans lesquels les guerrières portent des visages reconnaissables. Comme nous le verrons bientôt, ces femmes convoquent des caractéristiques, des attributs et des récits sensiblement différents ; elles n'en présentent pas moins de franches similarités qui me conduisent à les penser de manière conjointe, regroupées sous le terme « guerrières ».

Mon approche s'intéresse non pas au « thème de la guerrière », mais à « l'image de la guerrière ». L'utilisation de la notion d'image sera commode dans le cadre de l'élaboration d'analyses mythocritiques en raison de sa souplesse et de son ouverture théorique à différents champs disciplinaires, au contraire des notions telles l'archétype, trop connoté par la psychanalyse jungienne (dont je ne traiterai pas). Cependant, je ne rejette pas d'emblée la notion de thème puisque je m'inscris dans la compréhension de la mythocritique avancée par Brunel, laquelle forme une voie différente par rapport aux études thématiques *stricto sensu*.

Dans ce volet d'étude mythocritique, je retiens la notion d'image telle qu'entendue par Sharon MacDonald : « Although images can condense a whole range of meanings or possible interpretations [...], very often they mask a great deal of complexity on the ground. » (1987, p. 22) MacDonald introduit une nuance importante quant à la notion d'image, celle de fermeture ou d'ouverture, qui serait déterminée selon le degré de souplesse d'adaptation d'une image donnée :

Although the distinction is not absolute, it is useful perhaps to call the first « open images » and the second « closed images ». The distinction is similar to that between « symbol » and « ideal » or « stereotype », though the latter terms do not quite express the sens of « closed images » [...]. « Open », unlike « closed », images are to be interpreted, read and to an extent repopulated; and the form of condensation that they employ is not meant to reflect or define the social life itself, as is that of « closed images ». (1987, p. 22)

Alors que l'image fermée s'apparente à la stéréotypie, comme l'indique MacDonald, l'image ouverte pourrait correspondre à la notion d'image iconique dans sa valeur symbolique qui invite aux interprétations et appropriations de la part des récepteurs. La compréhension de l'image selon MacDonald, qui suppose une certaine densité référentielle, s'allie à celle d'« imagerie » (« *imagery* »). En effet, l'imagerie ne serait pas un phénomène purement superficiel : ce serait le moyen par lequel nous articulons et définissons l'ordre social et la nature (MacDonald, 1987, p. 23). Dans mon étude, les guerrières du corpus seront comprises en tant que signes issus d'une « imagerie » (*imagery*) s'actualisant au sein de leurs reprises dans les productions filmiques et faniques. Pour Anne Besson, « la coalescence des “images” que l'on se fait de telle ou telle chose produit un total “imaginaire”. » (2015, p. 12) Je postule qu'à plusieurs égards, l'emploi contemporain des guerrières dans les productions s'inscrirait en filiation non seulement avec les images des guerrières mythiques, mais aussi et peut-être même davantage avec cette tradition de la femme-signe utilisée comme symbole culturel. Ainsi que le soulignait Warner, les images de femmes ont cette faculté de perdre tout caractère individuel afin de servir de symbole (2000, p. 12). En ce sens, la conception de *l'image-figure* avancée par Jean-Jacques Wunenburger synthétise la compréhension et l'usage de mon acception de la donnée symbolique :

L'image-figure ne désigne donc plus seulement une représentation appauvrie, hétéronorme, qui n'existe que par rapport à un référent (chose ou idée), mais se laisse appréhender à nouveau comme forme de donation première d'un contenu de pensée, tant sur le plan sensible (l'image comme structure informative du contenu perceptif) que sur le plan idéal. (2005, p. 34)

J'ai voulu penser la guerrière comme image migrante qui, pour reprendre l'idée de Warner, s'enracine et fleurit à différents endroits et sous divers déguisements (1999, p. 218). Warner parle de l'Amazone comme d'une sorte d'écotype, et de Jeanne d'Arc, image allégorique de la Vertu, comme de l'une de ses espèces (1999, p. 218). Les personnages de guerrières actuelles témoignent de leur historicité et de leur présence

dans un horizon médiatique, de même que des questions liées à la représentativité des femmes dans l’imaginaire culturel.

Dans le cadre d’une étude d’objet de la culture populaire, John Fiske soutient qu’aucun texte ne peut se comprendre sans une analyse préliminaire de son contexte intertextuel (1988). C’est pourquoi je désire emprunter les outils de la mythocritique afin d’observer les enjeux que posaient les guerrières dans les imaginaires collectifs. En tant que figures de guerrières mythiques, nous entendons Artémis et Atalante, la *shieldmaiden* (vierge au bouclier) et la Valkyrie, ainsi que l’Amazone. Je peux expliquer ce choix en m’appuyant sur les écrits de Jean-Jacques Wunenburger, philosophe de l’imaginaire et du sacré, pour qui la souplesse du mythe assurerait sa pérennité à travers ses reprises successives par des agents¹⁵. Pour Wunenburger, « [...] le propre du mythe est bien [...] d’offrir une résistance propre, une “antitypie”, qui en fait une véritable matière psychique, une réalité archétypale qui traverse le temps et les cultures. » (2005, p. 11) Dans cette ligne de pensée, pour Gilbert Durand, « [l]a figure mythique, promue au rang de modèle, est susceptible de nombreuses réincarnations. » (1992, p. 214) C’est en ce sens, et au sens donné par Wunenburger à sa notion d’image-figure, que j’emploierai ponctuellement le terme « figure » lors de mes analyses.

En m’unissant à cette idée de répétition mythique sous l’angle de la persistance d’une « figure promue au rang de modèle », j’observerai l’écart généré entre le mythe et ses reprises, en l’occurrence les productions issues de la culture populaire contemporaine. La formulation de Luc Vancheri résume à merveille la lecture mythocritique que j’appliquerai à mon corpus :

Il importe donc de distinguer entre ce que le film incorpore comme matériel anthropologique dans ses images – les mythes païens et chrétiens qui continuent d’exercer sur la fable cinématographique une inépuisable fascination – et ce qu’il produit comme fiction anthropologique – la manière dont les mythes se renouvellent au contact des problèmes qu’une société entend présenter, le rôle qu’y jouent les productions artistiques. (2013, p. 15-16)

¹⁵ « Le mythe semble donc relever d’une forme symbolique éminemment mobile, malléable [...] qui dispose d’une plasticité qui lui permet d’amortir les différences et les transformations. Loin d’être une construction univoque, éternisée, craintivement conservée, le mythe constitue une matrice archétypale à partir de laquelle l’imagination recrée, régénère, reconstruit de nouvelles histoires. » (2005, p. 79-80)

Il ne faut pas perdre de vue que le terme « mythocritique » est redevable à Durand, selon qui une mythocritique « doit dévoiler un système pertinent de dynamismes imaginaires. » (1992, p. 39) D'après Pierre Brunel, qui revisite la théorie mythocritique de Durand, le mythe possède une capacité intertextuelle optimale qui se manifesterait suivant trois qualités essentielles, soit *l'émergence*, une propriété d'infiltration caméléonesque de sa structure (qui fait en sorte que le repérage du mythe dans certaines œuvres peut s'avérer délicat) ; *l'irradiation*, qui réside en la force invariable de son noyau central ; ainsi que la *souplesse*, qui permet son adaptation extensive (1992). Définissons de manière plus élaborée ces trois qualités du mythe.

a) Émergence

Dans un premier temps, il s'agira de repérer les occurrences mythiques, les éléments ponctuels faisant signe vers certains mythes. Brunel définit le phénomène d'émergence comme un détachement du texte par rapport au mythe, qui n'entretient plus avec ce dernier un intertexte explicite. La mythocritique cherchera alors à capter au sein du texte ce non explicite pour vérifier s'il ne comporte pas une trace ou un écho du mythe (1992, p. 76).

b) Flexibilité

Dans un deuxième temps, on voudra évaluer la souplesse avec laquelle l'œuvre a adapté et transformé le mythe ou l'élément mythique repéré. La flexibilité suggère un phénomène dialectique comportant la souplesse d'adaptation en même temps que la résistance de l'élément mythique dans le texte littéraire, qui agit ainsi à titre de « modulateur » (1992, p. 77). En effet, Brunel considère que bien qu'il soit adaptable, l'élément mythique demeure résistant au sein du texte. Cette persistance est ce qui permet, entre autres, sa reconnaissance par le récepteur.

De cette façon, comme le mythe lui-même, « ambigu », « polysémique », le texte continue de « parler par énigme » (1992, p. 78). Le texte possède donc une certaine liberté de transformation par rapport au mythe, car un « droit à la fantaisie lui est concédé par le mythe lui-même. » (1992, p. 80) À cette étape, on pourra entre autres s'interroger sur les renversements qui s'opèrent par rapport à la matière d'origine.

c) Irradiation

Dans un dernier temps, il faudra identifier un mythe structurant l'ensemble de l'œuvre étudiée et comment celui-ci peut s'observer à travers un groupe de textes d'un même auteur ou d'un courant artistique. Brunel propose la métaphore du « soleil noir » pour parler du phénomène d'irradiation mythique : « L'irradiation est celle d'un soleil noir [...], celui d'une irradiation souterraine ou sous-textuelle. » (1992, p. 84) Parfois, l'irradiation sera soulignée par l'auteur du texte, qui choisira par exemple de lui attribuer un titre¹⁶ sans équivoque (p. ex. *Ulysse*, de James Joyce). Or, bien souvent, cette irradiation se fera sentir de manière sous-jacente, voire difficilement cernable tant son caractère sera cryptique. Néanmoins, selon Brunel, l'élément d'irradiation est ce qui confère sa coloration au texte :

La présence d'un élément mythique dans un texte sera considéré comme essentiellement signifiant. Bien plus, c'est à partir de lui que s'organisera l'analyse du texte. L'élément mythique, même s'il est ténu, même s'il est latent, doit avoir un pouvoir d'irradiation. (Brunel, 1992, p. 82)

On pourra dire que cette irradiation mythique ira jusqu'à orienter le pacte de lecture et l'horizon d'attente du texte, car elle amène la personne lectrice à puiser dans ses connaissances référentielles et à envisager le texte à partir de celles-ci. Ainsi, à mes yeux, l'irradiation en vient à créer une *attente*. C'est dire la puissance inconsciente des matériaux mythiques au sein d'une œuvre, même lorsque leur présence s'avère presque indiscernable. Comme le soulignent Daniel Chauvin, André Siganos et Philippe

¹⁶ « Le titre est mieux qu'un signal ; il est un signe sous lequel le livre ou le texte est placé. » (Brunel, 1992, p. 83)

Walter, directeurs du collectif *Questions de mythocritique*, « le postulat de la mythocritique est de tenir pour essentiellement signifiant tout élément mythique patent ou latent » présent dans une œuvre.

Dans cet esprit, en m'inspirant des concepts de Wunenburger entourant la recreation mythique, tout en empruntant à Pierre Brunel son système d'analyse mythocritique, j'évaluerai de quelle manière il y a potentiellement, chez les héroïnes de mon corpus, une reconstruction transformatrice des guerrières mythiques, nouvelles moutures qui réintégreront elles-mêmes la plasticité ouverte et malléable des mythes.

1. LAGERTHA

1.1 Cadre de *Vikings*

Au début du XX^e siècle, les œuvres de William Morris et de J.R.R. Tolkien ont contribué à l'essor des représentations du Moyen Âge dans la culture populaire à travers le genre de la *fantasy*, dont ils sont les précurseurs (Besson, 2015, p. 11). En particulier depuis le Cycle de l'Anneau, la période médiévale s'est fait maintes fois repeindre d'un vernis romantique et manichéen par le *medfan*, un genre qui a engendré ses propres codes et iconographies plutôt anachroniques. Il est à ce titre plus juste de parler de Moyen Âge « popifié » que de véritable référentialité historique lorsqu'on traite de récits contemporains se déroulant dans les « âges sombres ». Selon Anne Besson dans *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, l'imaginaire médiéval contemporain s'est majoritairement constitué autour d'œuvres surtout cinématographiques, mais aussi littéraires et ludiques présentant l'époque de manière plutôt idéaliste, voire utopique, par le recours à des récits célébrant la victoire du Bien contre le Mal (2015, p. 201). Les effets merveilleux et magico-mythiques propres au *medfan* tels que la magie et les êtres surnaturels ont modelé une vision pratiquement nostalgique de ces temps « révolus ».

À l'instar de Hutcheon (1988) et de Jameson (1991), je considère que le recours à l'imaginaire historique, comme à toute autre forme imaginaire, en dévoile davantage sur la réalité contemporaine que sur le passé. D'abord, il faut reconnaître que tout emprunt à un cadre référentiel antérieur se fait, par défaut, par les voies de la reconfiguration : sélection d'événements marquants, condensation, omission, etc. De son côté, le médiéviste Jeff Rider conceptualise une « utilité du Moyen Âge » (Ferré, 2010, p. 36) en opérant un rapprochement entre « passé » et « fiction » qui montre qu'ils remplissent le même rôle, « celui d'élargir les conceptions que nous sommes susceptibles de nous faire du monde. » (Ferré, 2015, p. 441) Par ailleurs, pour Santiago

Alba Rico, le Moyen Âge servirait de « déversoir particulièrement propice à l'épanchement de nos désirs et de nos peurs [...] » et permettrait de « projeter à la fois un certain exotisme, relatif à ce qui nous est si lointain, mais pourrait refaire surface, et un certain réalisme, puisqu'il nous autorise à exprimer sous d'autres formes nos pensées les plus profondes. » (2005, p. 255)

Les producteurs de la série *Vikings* se targuent d'ailleurs de faire appel à une équipe d'historiens afin de valider la véracité du contenu et de la représentation visuelle. La série présente cependant d'entrée de jeu un scénario basé sur des textes et des figures légendaires ou mythiques, faisant en sorte que la structure même de son récit se fonde sur l'incertitude des faits cités. De plus, si elle installait d'abord l'effet de merveilleux et les interventions spirituelles dans le regard que portent les personnages sur leur monde, au fil de la série, ces interventions mystiques ont fini par déborder de leur cadre spéculatif de manière à dépasser l'ambiguïté, soit en se concrétisant ou bien en n'offrant aucune autre avenue de lecture. Ce qui est problématique sur ce plan, c'est que la chaîne History Channel ainsi que l'équipe de production ne reconnaissent pas les composantes fantastiques du scénario et revendiquent (en entrevue ou en conférence de presse) l'historicité factuelle de la série. Or, le fait de considérer *Vikings* comme une reconstitution historique en raison de l'exactitude de sa monstration de certaines traditions spécifiques (p. ex. la teinture de la fourrure, la construction de bateaux longs) fait perdre de vue la matrice fictionnelle constituant le dispositif narratif même. À cet égard, pour reprendre les mots de Yann Boudier, « [l]a description d'un monde de fiction, aussi riche en détails sensuels qu'il puisse l'être, ne peut par définition pas être historique. » (Potte-Bonneville, 2015, p. 75) Au chapitre des « détails sensuels », les créateurs de la série démontrent un intérêt manifeste à exploiter certains aspects légendaires non vérifiés des sociétés vikings, tels que les sacrifices humains extrêmement macabres comme l'aigle de sang¹⁷

¹⁷ Il s'agirait d'un sacrifice lors duquel des fentes sont taillées dans le dos de la victime afin d'extraire ses poumons et de les déployer en l'air dans une forme évoquant celle des ailes d'aigle. À ce jour, aucune source scientifique ne certifie que ce sacrifice violent était bel et bien d'usage.

ou que la sexualité extraconjugale¹⁸, conférant une imagerie très spectaculaire à *Vikings*. En tant qu'agents provocateurs, au même titre que celles de *Game of Thrones* que nous verrons plus tard, ces scènes visuellement explicites auront réussi leur mission de conférer à la production une illusion de réalisme fondée sur l'exploitation d'une sensorialité brute et déstabilisante pour l'audience. Comme si la réalité de l'affect du spectateur corroborait la réalité des mises en scène et attestait de leur véracité, comme si le fantasme contemporain trouvait sa forme, déguisée, mais concrète, derrière les échafaudages d'une Histoire reconstruite.

La série télévisée *Vikings* s'élabore plutôt à partir d'un amalgame de récits scandinaves. Ce qui est d'entrée de jeu intéressant, car problématique, est que, bien qu'elle se fonde sur des *gestas* (gestes) qui sont par définition fictionnalisées, la série s'autoproclame historique. La série est en effet considérée et vendue par ses concepteurs comme étant une production reprenant des événements et des personnages historiques relatés dans des sagas, ce qui est assez problématique lorsque l'on sait qu'une saga se base non pas sur des faits, mais sur des textes légendaires, et donc en bonne partie sur une histoire fabulée. Or, selon Régis Boyer, spécialiste des littératures médiévales scandinaves, les sagas sont des récits toujours écrits en prose rapportant la vie et les faits et gestes d'un personnage digne de mémoire (pour diverses raisons) depuis sa naissance jusqu'à sa mort, en n'omettant ni ses ancêtres ni sa descendance (1991, p. 2). Cependant, un flou se construit autour du substantif « saga ». Sa polysémie fait en sorte que le terme « saga » s'applique à la fois à l'histoire, à une légende, à un conte, à un récit hagiographique, à une chronique et à la consignation d'un mythe avec la *Völsunga Saga* (Boyer, 1991, p. 2). D'autre part, les gestes (*gestas*), tels que la *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus, sont des recueils où se côtoient sans distinction des traditions, des mythes et des légendes. D'un point de vue historique, il est pratiquement impossible de démêler le vrai de l'invention dans ces textes.

¹⁸ Les recherches de Régis Boyer (1991, 2002, 2008, 2016) en la matière prouvent plutôt le contraire des couples ouverts, c'est-à-dire une société hétéronormative fortement axée sur l'exclusivité maritale.

Profitant de ce « flou historique », contrairement à son homologue légendaire, le personnage de Lagertha de la série télévisée s'approprie son pouvoir et son renom à travers la violence et le meurtre prémédité. En effet, contrairement à plusieurs chefs masculins de la série, Lagertha acquiert lentement sa position de pouvoir, comme le résultat d'un retour de balancier quant à sa dévotion envers son peuple. Il importe de retenir que le personnage de Lagertha prend racine dans le mythe de la *shieldmaiden* pour s'orienter davantage vers l'image d'une justicière et s'hybrider à celle-ci, proposant une lecture alternative de la violence destructrice couramment attribuée aux guerriers scandinaves. Sur fond d'un imaginaire de barbarie, elle initie plutôt l'image d'une solidarité potentielle.

Si la série *Vikings* obtient une importante cote d'écoute, Lagertha, tout comme son actrice Katheryn Winnick, connaît une réception particulièrement positive, étant applaudie comme modèle d'empuissancement. Au sein de ses communautés de *fans*, construites à la manière de sororités de partages (abordées au dernier chapitre de ma thèse), son visage est devenu une icône, et ses citations, des mantras féministes ; ces symboles s'articulent autour de l'émancipation qu'elle illustre. De plus, elle est reçue comme étant l'idéal de la femme contemporaine : une superhéroïne née, en mesure de concilier carrière et famille, empreinte de *leadership* et d'un caractère indépendant et fortement sexualisé.

1.2 Mythocritique de Lagertha Lothbrok

1.2.1 Shieldmaiden et Valkyrie

Les divinités et autres personnages féminins sont d'une importance non négligeable au sein du panthéon mythologique scandinave¹⁹. La *shieldmaiden*, ou *skjaldmō* en vieux norrois, n'est pas à proprement parler une divinité ; le terme désigne une combattante mortelle, le plus souvent armée d'une lance et d'un bouclier, participant activement aux combats. Toutefois, selon l'historienne Judith Jesch, la « vierge au bouclier » prend pour origine le mythe des Valkyries, déesses scandinaves qui elles-mêmes auraient potentiellement été influencées par les Amazones gréco-latines. Figure psychopompe, la Valkyrie, toujours selon l'*Edda*, se retrouve également sur le champ de bataille armée et casquée, mais plutôt en tant que figure du destin. Sous la supervision d'Odin qui détermine l'issue du combat, c'est elle qui choisit les guerriers qui auront l'honneur de mourir pour rejoindre le dieu suprême au Valhalla, le plus prestigieux des paradis; celui des hommes vaincus au combat.

Selon l'historienne Judith Jesch, les Valkyries sont des créatures fantaisistes s'enracinant dans l'imaginaire des combattants masculins d'alors (2014, en ligne). On peut comprendre que Valkyries et *shieldmaiden* se présentent comme des incarnations d'un féminin érotisé pour les combattants promis à la mort, rendant celle-ci plus invitante. Or, comme le souligne Teresa de Lauretis, les mythologies occidentales sont majoritairement phallogocentriques et sexistes (1984, p. 10).

Les récits de l'*Edda*, de la *Völsunga Saga* et de la *Gesta Danorum*²⁰ mettent en scène différentes figures de femmes guerrières aux attributs et au destin éminemment

¹⁹ En témoigne l'*Edda* de l'Islandais Snorri Sturluson, qui regroupe sous forme de dialogues en prose les principaux récits cosmogoniques nordiques : « High answered, "There are twelve AEsir whose nature is divine." Then Just-as-High added : "The goddesses are no less sacred, nor are they less powerful." » (Sturluson, 1991, p. 30)

²⁰ L'*Edda*, écrit par l'Islandais Snorri Sturluson au XII^e siècle, est un récit poétique racontant la genèse du monde et les récits mythologiques qui en découlent. La *Gesta Danorum* (*La Geste des Danois*) du

similaires. Aussi, bien que distinctes dans leur définition et leurs fonctions respectives, « Valkyries » et « *shieldmaiden* » sont toutefois des termes interchangeables dans leur utilisation afin de désigner les femmes guerrières. Par exemple, Brynhild, *shieldmaiden* aguerrie rencontrée par le héros Sigurd dans la saga des Volsungs, se présente elle-même comme étant une Valkyrie : « She then awakened and said her name was Hild but that she was called Brynhild and was a Valkyrie. »²¹

Si la *shieldmaiden* occupe une place importante en tant que figure féminine, elle n'en est pas moins une construction sous le signe du travestissement, tant dans son iconographie qu'à travers ses rôles²². De leur côté, les femmes guerrières apparaissent armées de pied en cap, et leur féminité est d'abord dissimulée sous l'accoutrement martial; c'est le motif de l'apparition de la claire et longue chevelure, symbole féminin médiéval par excellence, qui vient révéler la véritable identité sexuelle du personnage. Une telle situation de méprise se produit dans la version de la *Völsunga Saga* traduite par Tolkien, au moment où Sigurd rencontre la reine-guerrière Brynhild, qu'il confond d'abord avec un guerrier abattu :

[...]
A man there war-clad,
Mailclad, lying
With sword beside him,
Sleeping deadly.

The helm he lifted:
Hair fell shining,
A woman lay there
Wound in slumber;

Danois Saxo Grammaticus, écrite au XII^e siècle, est une collection de récits relatant l'histoire du peuple danois (Boyer, 2016).

²¹ Tolkien, J.R.R. *The Legend of Sigurd and Gudrun*. Éditions Harper Collins, Londres, 2009. La versatilité du terme « Valkyrie » est d'autant plus importante du fait que le récit norrois se construit autour de *kennings*, c'est-à-dire un système de métaphores servant à désigner différents éléments. Cette confusion entourant les figures de *shieldmaiden* et de Valkyrie nous amènera à les traiter de façon conjointe, à la manière d'une figure transversale et polymorphique incarnant les nombreux visages imaginaires d'une même femme armée.

²² Les récits de mythologie nordique illustrent fréquemment ses jeux de subversion des genres, notamment à travers le *trickster* Loki, qui prend à sa guise une apparence féminine dans l'élaboration de ses manigances. Aussi, Ragnar Lothbrok utilisera le costume féminin pour se rapprocher discrètement de la princesse Thora qu'il convoite.

[...] (Tolkien, 2009, p. 13)

En ce qui concerne le portrait de Lagertha tiré de la *Gesta Danorum*, la chevelure apparaît comme une sorte d'unique indice de féminité sous-jacente qui trahit la mascarade de masculinité guerrière :

Among these was Lagertha, a skilled female fighter, who bore a man's temper in a girl's body; with locks flowing loose over her shoulders she would do battle to forefront of the most valiant warriors. Everyone marvelled at her matchless feats, for the hair flying down her back made it clear that she was a woman. [Regner] confessed that his victory was due to her energy alone. (Grammaticus, 2008, p. 280)

Bien que Lagertha soit présentée comme une guerrière redoutable, son agressivité est toutefois désignée en tant qu'élément masculin (« man's temper ») *normalement* incohérent dans une corporéité féminine : « a measure of vitality at odds with her tender frame. » (Grammaticus, 2008, p. 282) Pour Kathleen M. Self, à ce moment du récit, l'identité de la *shieldmaiden* se présente d'une manière globale comme un troisième genre, soit une imbrication d'éléments masculins et féminins. Toutefois, à l'image de la divine Valkyrie, fondamentalement androgyne dans son iconographie, un trouble persiste au niveau de la cohésion entre ces éléments de l'identité de genre, ainsi que le suggère, par exemple, le choix des armes que la figure utilise :

[...] Valkyries needed to be armed and the literary texts suggest that they were usually equipped with helmets, mail-coats and spears. Any association between Valkyries and swords, on the other hand, is very rare as a sword, closely associated with masculinity, would be incongruous on a female figure. (Jesch, 2014, en ligne)

Chez Grammaticus, une description explicite (ici considérablement raccourcie) de la *shieldmaiden* nous offre à voir ce concept de troisième genre sous l'angle d'une séparation totale entre la figure guerrière et le féminin :

There were once female in Denmark who dressed themselves to look like men and spent almost every minute cultivating soldier skills [...] rejecting the fickle pliancy of girls and compelling their womanish spirit to act with a virile ruthlessness. They courted military celebrity so earnestly that you would have guessed that they had unsexed themselves [...] As if they were forgetful of their true selves they put toughness before allure, aimed at conflict instead of kisses [...]. (Fisher, 1979 [XII^e siècle], p. 212)

Aussi glorieuse soit-elle, la carrière de guerrière prend définitivement fin lors du mariage de la *shieldmaiden* avec un combattant de haut rang, *a fortiori* le héros du même récit. Comme le remarquait MacDonald, le rôle féminin principal lors du mariage consistant en la procréation, il devient alors inconcevable de joindre les activités guerrières aux besoins maternels²³. Lorsque la *shieldmaiden* est contrainte à prendre époux, son indépendance et son identité en tant que femme se fondent avec celle de l'homme dont elle devient dépendante. Ainsi, un peu plus tard dans les *stanzas*, il est rapporté que Brynhild épouse Sigurd et que, lors de leur première nuit nuptiale, l'ex-guerrière pose son épée dans le lit entre leurs corps, signe de dévotion et de soumission à son mari selon la coutume médiévale. Également représenté dans l'*Edda* de Sturluson, le passage de Brynhild du statut de *shieldmaiden* à celui d'épouse est symbolisé par la destruction irréversible de sa cote de mailles, devenue inutile, par l'homme qui la mariera (Sturluson, 1991[XII^e siècle], p. 191).

Suivant les traces de leurs aïeules, cette adhésion à une conformité féminine suite au rite du mariage se retrouve également chez certaines figures de *shieldmaiden* plus contemporaines. C'est le cas du personnage d'Éowyn, *shieldmaiden* reprise par Tolkien dans *The Lord of the Rings*, qui, de courageuse vierge guerrière, rendra les armes pour devenir guérisseuse lorsqu'elle se mariera avec le capitaine Faramir, une fonction convenant davantage à une dame et au concept féminin matriciel : « I will be a shieldmaiden no longer, nor ride with the great Riders, nor take joy only in the songs

²³ Dans la version de Tolkien de la *Volsunga*, Brynhild explique au héros Sigurd que c'est Odin, dieu paternaliste suprême, car géniteur de la lignée des Volsungs (dont fait partie Sigurd), qui l'a condamnée à se marier :

Odin bound me,
 Odin's chosen ;
 No more to battle,
 To mate doomed me.
 An oath I uttered
 For ever lasting,
 To wed but one,
 The world's chosen. (Tolkien, 2009, p. 23)

of slaying. I will be a healer, and love all things that grow and are not barren. » (Tolkien, 2000, p. 965)

Ce qui est particulièrement étonnant dans ce parcours scindé entre guerre et mariage est que la déesse Freyja se présente comme la réunion des antagonistes en une même figure; elle gouverne à la fois le pouvoir, la guerre et la mort, mais aussi l'amour, la sexualité et la fertilité. Par ailleurs, soulignons que Freyja possède un frère jumeau, nommé Freyr, qui partage des descriptions physiques et des attributs similaires aux siens. La déesse apparaîtrait donc à la manière d'un mythe et non en tant que figure féminine, ce qui peut expliquer l'antithèse qu'elle pose aux normes de représentation du féminin, comme l'avance MacDonald : « [...] [m]yth defies logic in allowing polar opposites to co-exist without discomfort. » (1987, p. 13) De cette façon, Freya, comme son jumeau Freyr, représente un concept abstrait plutôt qu'elle l'incarne; ils ne sont donc pas des modèles humains, mais des cohabitations d'idées personnifiées.

Comme nous le verrons, dans *Vikings*, Lagertha reprend le schéma initiatique de la *shieldmaiden* pour l'inverser, car il s'agit maintenant du récit de ses retrouvailles avec son statut antérieur de *shieldmaiden* et d'une montée au pouvoir subséquente. La proposition de son personnage pourrait se formuler de la façon suivante : à l'image de Freya, Lagertha peut être une épouse, une femme, une guerrière et une intendante. Elle peut personnifier en même temps l'amour et la mort. Cependant, plus la série avance, plus cette cohabitation montre ses limites. En effet, si elle rompt avec le destin classique de la vierge au bouclier, qui doit abandonner les armes pour fonder une famille, d'une manière semblable, Lagertha ne deviendra pas une éminente reine guerrière sans peine ni renoncement, bien au contraire.

1.2.2 Lagertha et la ritualisation du passage au statut guerrier

En retenant le mythe de la *shieldmaiden* et son rite initiatique, je démontrerai maintenant que le parcours de Lagertha Lothbrok dans la série *Vikings* s'articule en

premier lieu autour de sa formation identitaire. Par ailleurs, si Campbell considère que c'est le héros qui guide la société (1993, p. 337), je propose plutôt que la société et l'identité de la guerrière s'influencent réciproquement, évoluant en tandem à travers un réseau de négociations de pouvoir, dans un échange de coups et de sacrifices modifiant leur visage respectif.

Allant dans le même sens que les propos d'Oliver selon qui, pour les guerrières, la maturation est « brutalement violente » (2016, p. 28), je considère que cette transition de la vie de jeune femme mariée à une maturité guerrière et éventuellement politique représente une *initiation* violente dans le cas de Lagertha. À l'image des *shieldmaiden* des mythes scandinaves, Lagertha éprouvera des difficultés à faire cohabiter son sexe biologique et ses activités combatives. Ainsi, maternité et unions maritales occasionneront des situations problématiques qui monopoliseront une portion majeure du récit. Pour reprendre l'observation de Sharon MacDonald à l'égard de l'imaginaire des combattantes, même quand les femmes sont censées participer à la guerre au même titre que les hommes, leur genre sexuel représente un enjeu explicite ou symbolique (1987, p. 3). De cette façon, en illustrant ce rapport au corps féminin problématique, le récit de *Vikings* témoigne indirectement des inégalités sexuelles résidant au cœur même du système guerrier, hostile aux corporités féminines, et parallèlement, de l'angoisse de voir se concrétiser la violence d'une femme combattante.

Comme l'écrivait Barbara Creed, le voyage liminal du « garçon manqué » - l'un des rares récits de rite de passage offert aux femmes au cinéma - est un récit articulé autour de la création de l'identité féminine propre (1993, p. 183). Je remarque que la forme sérielle sera de préférence utilisée lors de l'élaboration de récits de guerrières, celui de *Vikings* comme celui des autres œuvres du corpus. Ainsi que l'a remarqué Jeffrey A. Brown dans son ouvrage *Dangerous Curves : Action Heroines, Gender Fetishism, and Popular Culture*, que ce soit à la télévision, dans les romans ou dans les bandes dessinées, les héroïnes de séries bénéficient de la capacité des formats plus longs au sens où leur personnage peut se voir développé et exploré pleinement (2011, p. 9).

En raison de sa durée, le format sériel permet non seulement de cadrer à son meilleur la dynamique du récit initiatique, mais aussi d'offrir un potentiel exploratoire²⁴. De plus, à travers la délimitation formelle en épisodes « clos », la série télévisée accentue cet effet de structure sérielle en cadrant chacune des étapes du rite initiatique tout en les rapprochant de leurs conséquences. À ce sujet, le personnage de Lagertha vit sa première fausse couche suite à sa réhabilitation en tant que *shieldmaiden*, et ne portera vraisemblablement aucun autre enfant selon les dires du Seer :

Seer : What is it you wish to ask the gods?

Lagertha : Will I ever bear another child, O wise one?

S : I cannot see another child. No matter how far I look. (S3E1)

Le rapport sacrificiel entre les maternités problématiques et les fonctions guerrières n'étant pas textuellement explicité, le rapprochement formel que génère le cadre épisodique tend à orienter l'interprétation de manière à suggérer un lien causal. En plus de celle de Lagertha, l'initiation guerrière du personnage de Porunn et la mise en parallèle de cette étape avec sa grossesse nous apparaît foncièrement révélatrice. La jeune esclave Porunn s'entraînera au combat à l'épée dans l'objectif avoué de devenir *shieldmaiden*, comme Lagertha : « I'm doing it for myself. I want to fight in a shieldwall. I want to be like Lagertha. » (S2E9) Dans le cas de Porunn, née avec un statut de femme esclave, ce désir de suivre les traces de Lagertha en s'entraînant à l'épée pour devenir guerrière manifeste une volonté d'émancipation conduisant à une libération de sa personne et de ses droits. La posture de la *shieldmaiden* dans *Vikings*, parce qu'elle fait fi des codes sociaux genrés, et ce, contrairement aux autres femmes, offre une trajectoire inspirante en termes d'affirmation identitaire. Cependant, il apparaît qu'à mesure que l'ancienne esclave gagne en autonomie en développant son expérience au combat, transgressant les normes sociales que lui dicte sa grossesse nouvelle, elle subit des blessures physiques de plus en plus graves. La participation de

²⁴ Comme le remarque Brown, la démultiplication des épisodes permettrait une plus grande latitude exploratoire comparativement au format unique d'un film (Brown, 2011, p. 9).

Porunn à la guerre est mal perçue, ainsi que l'indique ce dialogue entre la jeune femme et son mari Bjorn, le fils de Lagertha :

Bjorn : We have not talked about it yet. I am not sure I want you to come to Wessex.

Porunn : I am ready. I have endured many hours of training. Lagertha herself even helped me.

B : But what if you are with child already? If I lost you, then I would also lose my child.

P : I am coming with you! You can't stop me!

B : You do not have to come with us. You can go with Lagertha and the other settlers. I love you. And I think you are already with child.

(S3E1)

Porunn s'entête et se rend tout de même en Angleterre à titre de combattante. L'une de ses premières batailles se soldera par une blessure au visage qui la laissera défigurée et lui attirera les foudres paternalistes de Bjorn, furieux du danger encouru par son futur enfant. De son côté, la perte de sa beauté la bouleversera à tel point qu'une fois son bébé mis au monde, Porunn s'exilera du village, abandonnant époux et enfant. N'ayant pas voulu sacrifier sa féminité avant de s'engager dans la violence, on comprend que Porunn se retrouve tributaire de la sanction encourue par une telle profanation.

Une autre étape initiatique pour Lagertha, et qui cristallise son changement de statut (de femme au foyer à guerrière), est l'attribution d'un nouveau nom. Dans la tradition littéraire médiévale, les récits épiques mettent couramment de l'avant le rite consistant à renommer le héros, étape qui signale son évolution psychique et identitaire (Gallais, 1998). Pensons entre autres à la quête du nom que poursuit Perceval, dont chacun des échelons témoigne de sa maturation en tant qu'individu et chevalier.

Chez les guerrières contemporaines, l'initiation s'accompagne le plus souvent d'une nouvelle nomination, qui correspond au sacrifice que traverse l'héroïne. C'est le cas de Lagertha qui, en s'appropriant le pouvoir social de son mari assassiné, deviendra par conséquent Earl Sigvard, s'appropriant ainsi son nom en même temps que son règne ; cette « usurpation » du pouvoir masculin suite à un meurtre ne va pas sans rappeler la trajectoire d'une femme fatale.

1.3 Images connexes

Lagertha en femme fatale

Qu'elles soient vampiresses, sorcières, maîtresses, prostituées, les femmes fatales demeurent ensorcelantes, démoniaques et mortifères. Elles représentent cette féminité dangereuse, car incarnant, selon Valérie André, « tous les fantasmes de l'Occident chrétien. » (2007, p. 158) Ce sont celles dont les seules présences et agissements dérangent, car elles mettent en péril l'idée de masculinité, et en ce sens, elles s'associent aisément aux personnages de femmes armées. Ces femmes sont aussi fatales au sens matériel, dans la mesure où le corps féminin et sa sexualité sont associés à la mortalité. Lyndan Hart souligne que la femme énigmatique freudienne et le danger sont deux notions interdépendantes (1994, p. 17). Selon elle, la figure de la femme fatale est née de l'association entre « essence féminine » et « altérité du féminin » (1994, p. 36).

Somme toute, la femme fatale demeure une figure qui « [...] échappe à une définition incontournable, et lorsqu'elle l'incarne, elle peut ne le faire que partiellement. » (Grandordy, 2013, p. 9) Pour reprendre la définition de Béatrice Grandordy, « c'est une femme ou un personnage usuellement féminin, dont le comportement conscient ou inconscient vise à amener l'homme à sa déchéance ou à sa perte ou à le placer dans une situation humiliante. » (2013, p. 10) Malgré ses disparités, toujours selon Grandordy, « [le] commun dénominateur de ces créatures, de fiction ou de légendes historiques, réside dans le danger qu'elles présentent pour l'homme, le menant à sa perte, en usant avant tout, mais pas toujours, de séduction. » (2013, p. 11) Il est possible de retracer des proto-fatales chez Lilith, ou Marie-Madeleine, ou encore chez les Amazones, ces figures féminines cathartiques associées à « l'impureté ». Cependant, l'idée de femme fatale n'est véritablement façonnée et nommée dans l'imaginaire occidental que dans la période romantique de la seconde moitié du XIX^e.

Ses caractéristiques les plus marquantes découlent de son absence de spiritualité et d'inhibition, car elle serait plutôt gouvernée par ses instincts. Ce faisant, elle s'apparente à une bête prédatrice, dangereuse pour l'espèce, car incapable de dominer « l'animal en elle ». Pourtant, d'après Grandordy, malgré sa connotation péjorative ou repoussante, la femme fatale incarne aussi une sublimation, un enjolivement du féminin : « La femme fatale est l'expression des peurs et des angoisses, mais mâtinées d'une reconnaissance [...], d'une acceptation résignée, si ce n'est admirative. Elle impose un certain respect ou elle tient l'homme en respect. » (2013, p. 47) Rarement agressive ou meurtrière, elle est donc fatale pour l'homme en mettant en lumière l'échec de la masculinité. Ainsi, les méfaits de la femme fatale n'existent avant tout que dans la subjectivité d'autrui, et d'abord celle des hommes. En effet, comme le formule avec justesse Grandordy, « [p]oser la question de la Femme Fatale, c'est poser, sociologiquement, celle de la misogynie, et littéralement celle du sens de l'adjectif *fatal*. » (2013, p. 13)

La femme fatale possède un pouvoir d'agentivité faisant d'elle une ingouvernable, car non seulement on ne la manipule pas, mais de surcroît c'est elle qui obtient ce qu'elle veut, soit, en premier lieu, l'accomplissement de son destin (Grandordy, 2013, p. 14). La poursuite entêtée de ses objectifs ne souffre aucune concession ni aucun compromis, « [...] elle veut qu'on lui donne ce qu'elle refuse de donner en échange. » (2013, p. 14) La femme fatale est mystérieuse, fuyante, au point où il est impossible de comprendre ses motivations profondes lorsqu'on tente de lire ses intentions. Alors que les objectifs du personnage masculin sont souvent explicités ou illustrés de manière claire, ceux de la femme fatale sont typiquement impénétrables ; en ce sens, sa figure récupère le trope du féminin insondable, car trop complexe, éternellement énigmatique. Comme le font remarquer Clara Serra Sanchez et Eduardo Fernandez Rubino :

On a généralement tendance à désigner ce qui relève de la cachotterie, de la manigance, de la discrétion, de la clandestinité, en utilisant des termes « féminins ». Les femmes ont toujours été associées aux stratégies secrètes et aux complots de l'ombre. Comme les sorcières, les femmes pactisent dans le noir, et masquent leurs véritables intentions. [...] Elles sont menteuses, fausses, tentatrices. Cette représentation de la femme sert d'avertissement au monde masculin; il faut se

méfier des femmes, car elles ne sont pas ce qu'elles paraissent être. (Iglesias, 2015, p. 248)

Les dévoilements des manigances des personnages de femmes fatales nous permettent de comprendre ces stratégies comme des moyens légitimes de lutte pour la survie au sein de l'espace limité et réduit auquel elles sont cantonnées (Iglesias, 2015, p. 248). Lagertha agit de la sorte dans *Vikings*, dispensant les informations sur sa personne et ses intentions au compte-gouttes, ponctuant la série de révélations : d'une saison à l'autre, ses objectifs se précisent. À l'image de la femme fatale, elle a, dès le départ, son plan d'action en tête, sauf que la présence même de ce schéma demeure inconnue à la fois pour les autres personnages et pour les spectateurs. C'est le cas par exemple de l'épisode du meurtre de l'homme qu'elle s'apprête à épouser. Alors qu'elle l'embrasse tendrement, vêtue de sa robe blanche, elle le poignarde à l'aide d'une lame dissimulée aux yeux de tous, y compris les nôtres.

Pour la femme fatale, le charme est à la fois une arme et un appât lui permettant de séduire afin de parvenir à ses fins. Très tôt, les cinémas allemand et hollywoodien ont particulièrement misé sur cette dynamique directement puisée chez les romantiques. Du côté de l'Allemagne, on peut penser à *Loulou* (1929) de Georg Wilhelm Pabst avec Louise Brooks, ou à *L'ange bleu* (1930) de Josef von Sternberg avec Marlene Dietrich. Du côté des États-Unis, on retrouve *Dishonored* (1931) de Josef von Sternberg avec Marlene Dietrich, et *The Evil is A Woman* (1935), aussi de Josef von Sternberg avec Marlene Dietrich.

Les années 40 voient l'âge d'or du film noir aux États-Unis. Le genre met typiquement en scène un personnage féminin s'inscrivant en filiation directe avec la femme fatale décadentiste et qui, en plus d'en récupérer le nom, déploie son capital sexuel similairement outrageux : *Gilda*, de Charles Vidor, mettant en vedette Rita Hayworth (1946), ou encore *Out the Past*, de Jacques Tourneur (1947), avec Jane Greer.

Ainsi, au cinéma, la femme fatale devient l'image médiatique d'une figure à consommer de manière scopophile. Comme le relève Grandordy :

[c]ette association de la féminité à la sexualité traduit le rôle prédominant de la femme dans la culture visuelle du capitalisme : celui de l'incarnation du désir associé à la marchandise. Son potentiel de séduction est lié à l'idée que la femme est désirable, mais aussi destructrice à cause de sa sexualité. [...] À travers ce stéréotype et son image, la femme, la Femme Fatale, s'associe à la figure naissante de la star, qui va être diffusée par l'industrie du spectacle alors en expansion. (2013, p. 188)

Depuis les années 1910, un pont s'établit entre la fiction hollywoodienne et le vedettariat. Au-delà du rôle de femme fatale dans les productions, l'idée de *persona* médiatique prolonge l'imaginaire de la séductrice ; en fait, on peut dire que le personnage fictif influence la conceptualisation de l'actrice, et vice versa. On retrouve encore aujourd'hui cette dialectique personnage-*persona* avec les actrices des petit et grand écrans. Par exemple, si Katheryn Winnick incarne la tombeuse Lagertha, sa *persona* médiatique s'inscrit en continuité avec l'interprétation de son *alter ego* télévisuel ; les comportements joueurs qu'elle adopte en entrevue la transforment en femme fatale dans la réalité²⁵.

Dans la série, Lagertha est reconnue non seulement pour son caractère, mais aussi pour son charme. La *shielmaiden* représente le fantasme de la plupart des personnages masculins, tandis que l'actrice est consacrée comme l'une des plus belles femmes de la planète selon plusieurs magazines. Le chapeau d'une entrevue réalisée par Glenn Garner pour le magazine *BELLO* la présente d'une manière on ne peut plus explicite comme une incarnation de la femme fatale :

The Hollywood vixen has been immortalized by names like Monroe and Bardot. With all the makings of a future Bond girl, Katheryn Winnick sets a whole new standard for the title. Complete with the red-carpet-ready body and the cover-worthy face, the Toronto native speaks Ukrainian as a second language and has been training in martial arts since she was seven years old. (Garner, 2016, en ligne)

La journaliste de la revue en ligne *Closet Crashers* Jennifer Lee, quant à elle, trouve une allure de femme fatale au personnage (2016), allure que le reste de l'article de Lee définit comme étant un mélange de force de caractère et de *charme*.

²⁵ Son entrevue télévisée avec Craig Ferguson (*The Late Night Show*, 2013), lors de laquelle elle joue une *persona* de séductrice, en est un parfait exemple.

Il faut quand même comprendre que le personnage de Lagertha déshonore les hommes, car elle-même a été déshonorée par ceux-ci, pas seulement par Ragnar, mais aussi par son second mari, Kalf, puis par le roi britannique Ecbert, qu'elle séduira afin d'obtenir des terres en Angleterre pour les peupler, et qui finalement la trahira en brûlant son village. Ces trahisons successives deviennent presque une sorte de refrain pour le personnage de Lagertha : « I've been cheated on, betrayed, all my life. And I'm fed up. » (S4E1)

Cette dernière n'hésite pas à tuer pour venger son honneur. Ainsi, en répliquant par la violence aux hommes l'ayant offensée, elle s'approprie leur pouvoir, ce qui marque graduellement son ascension sociale ; elle passe de femme au foyer à *shieldmaiden*, pour ensuite devenir intendante et finalement, reine sans roi. Le meurtre de son dernier amant, Kalf, a lieu le matin même de leur union maritale, alors que Lagertha est enceinte de leur enfant. Ce meurtre avait même été annoncé par elle. L'intention première derrière ces homicides n'est pas l'ascension vers le pouvoir, mais plutôt la survie ou la vengeance, comme en témoignent ses paroles au moment où elle assassine sa rivale Aslaug : « I will never forgive you for taking away my husband, my world, and my happiness. » (S4E4) Cependant, au fil des saisons, il est de plus en plus évident que Lagertha démontre un goût certain pour le pouvoir, ainsi que le confirme le meurtre d'Aslaug, qu'elle tue afin d'usurper la souveraineté de cette dernière. Le meurtre de cette femme perturbe la thématique de la sororité qui semblait s'être solidement établie depuis la première saison, comme nous le verrons à l'instant.

1.4 Communauté diégétique

1.4.1 Lagertha et la sororité

Qu'en est-il des représentations de la communauté des femmes autour de Lagertha? Où se situe ce personnage par rapport à la société matrilineaire des Amazones, mythe fondé sur le pouvoir du groupe féminin? Lagertha promet-elle une solidarité entre femmes ou, inversement, réitère-t-elle un schéma de compétitivité féminine profitable au système patriarcal dans lequel elle prend place?

Si, comme le note Green, on peut dire que les films d'action avec des héroïnes traitent directement de l'impact du féminisme contemporain (1995, p. 188), peu de chercheurs se sont penchés sur ces questions, pourtant cruciales à la compréhension de la culture populaire à l'aune des féminismes contemporains. Se pourrait-il que les guerrières contemporaines, telles que Lagertha, retournent à une insistance typique de la seconde vague du féminisme sur le concept de *sisterhood* (ici inclusif) en même temps qu'elles embrassent les valeurs plus individualistes de la troisième vague?

La question de la sororité soulève à elle seule de nombreuses problématiques qu'il sera impossible d'aborder exhaustivement. L'une d'entre elles touche directement l'inclusivité de la filiation féminine. En majeure partie promu par le féminisme de seconde vague, le concept de « *sisterhood* » valorise un soutien mutuel entre femmes. Katherine Pope et Carol Pearson définissent le lien sororal comme une évolution du lien maternel protecteur entre femmes matures, car entre adultes la maternité mutuelle devient « fraternité » (1981, p. 202), valorisant ainsi une source de solidarité positive et ignorant ses connotations négatives de rivalité fraternelle (p. 203). Les féministes de la seconde vague ont encouragé des méthodes d'interaction sociale moins hiérarchiques et compétitives pouvant se rapporter à tout type d'individu ou d'espèce (MacDonald, 1996, p. 64). La sororité s'inscrit dans une éthique du *care* qui, comme l'indique Braidotti, restaure un sens d'intersubjectivité permettant une reconnaissance

positive de la différence afin de créer une éthique relationnelle plus inclusive.²⁶ Ainsi, la sororité envisage une résistance face à l'instrumentalisme de tout acabit (Braidotti, 2011, p. 215). Comme le souligne bell hooks, la vision de la sororité évoquée par les femmes militantes repose sur l'idée d'une oppression commune (1990, p. 43).

Pour Marcela Lagarde, la filiation sororale entend l'ingouvernabilité des femmes entre elles, un « prendre soin » organisationnel indépendant du système central :

Il s'agit de vaincre l'indifférence des femmes pour elles-mêmes et leur manque d'affection, et du fait que le système patriarcal ne tienne plus les femmes sous servitude volontaire, mais se retrouve face à leur refus de servir, de se dévouer, de travailler dans l'ombre. [...] La sororité apparaît ainsi comme un préalable, et comme un moyen d'atteindre l'accomplissement. Nous, les femmes, pouvons prendre soin de nous-mêmes, nous regarder dans un miroir pour apprendre à nous reconnaître, et regarder les autres pour nous voir en elles et nous reconnaître à nouveau. (2010, p. 38)

De leur côté, Cristina Castillo et Sara Porras énoncent plusieurs préceptes liés à la notion de sororité. Selon elles, la notion permettrait « [...] la création d'espaces où elles peuvent déployer leurs nouveaux choix de vie. » (Iglesias, 2016, p. 221) La sororité implique un renversement des rôles qui permet de « transformer la vie et les rapports sociaux et passer d'un système de hiérarchisation des compétences à des relations de coopération. » (Iglesias, 2016, p. 223)

Jennifer K. Stuller observait que, du côté des superhéroïnes, les exemples de femmes guidant d'autres femmes se font rares, et que, lorsqu'ils sont présents, on ne laisse pas la chance à leur relation de se développer (2010, p. 123). Devant ce constat, Stephanie Vega entend qu'il demeure de multiples opportunités manquées de montrer des femmes enseignant à d'autres femmes la force intellectuelle et physique (2013, p. 137). Au contraire, selon mes observations, le pouvoir des héroïnes contemporaines repose sur l'idée de communautés de femmes dont elles sont les instigatrices. Joss Whedon, le créateur de Buffy, insistait d'ailleurs sur ce point : « La clé de sa psyché,

²⁶ « Relinquishing the image of sisterhood in the sense of a global similarity of all women as second sex, in favor of the recognition of the complexity of the semiotic and material conditions in which women operate. » (Braidotti, 2011, p. 66)

c'est qu'elle n'est pas seule, qu'elle a des amis. Ce côté de Buffy est aussi important que celui de Tueuse. C'est ce qui, en fait, fait d'elle la plus grande Tueuse qui n'ait jamais existé. » (Reiss, 2006, p. 86) L'héroïne de Whedon sait s'entourer d'hommes et de femmes, mais elle entretient des liens particuliers avec ces dernières. Au terme de son périple en tant que *Slayer*, Buffy entreprend de passer son pouvoir à un groupe de jeunes femmes, une sororité de futures Tueuses. Cette passation symbolique signale le décentrement de l'héroïne unique vers la formation d'une communauté. Whedon ouvre le chemin à un nouveau modèle contemporain, reléguant lui-même le pouvoir créatif aux successeuses en les dotant d'une image déconstruite du monomythe.

Semblablement, les guerrières de *Vikings* se pensent en tandem, entre elles, trouvant écho chez d'autres combattantes, mais aussi chez d'autres figures féminines. À ce propos, Lagertha peut se lire comme un personnage féministe en raison de ses rapports aux autres femmes de la série *Vikings*. Le réseau qu'elle forme avec elles n'est pas posé d'emblée, car Lagertha est d'abord présentée comme une mère de famille seule au foyer, mais il prend de l'expansion à mesure que la *shieldmaiden* accède au pouvoir, et donc à mesure que les hommes l'humilient et qu'elle les renverse. Elle finit par ne s'entourer que de femmes, comme d'une troupe d'Amazones.

Dans *Vikings*, non seulement la *shieldmaiden* représente un modèle féminin fort, mais c'est surtout le modèle féminin dominant promu par la série. Au début de la deuxième saison, le devin du village indique clairement cette idée de valorisation du pouvoir féminin lors d'une consultation avec Siggy, une villageoise : « The gods will always smile on brave women, like the Valkyries, whose fury men fear and desire. » (S2E3) Parce qu'elle incarne à la fois les craintes et les fantasmes masculins, la Valkyrie, à savoir Lagertha, s'inscrit dans un rapport de domination avec les hommes et est, par conséquent, dans l'univers fictif de *Vikings*, le modèle féminin qui parvient à la réussite personnelle et sociale. Comme nous l'avons constaté dans la série, Lagertha côtoie plusieurs autres femmes, les principales étant Aslaug (nouvelle femme de Ragnar), Siggy (ex-femme d'Earl Haraldson et amante de Rollo), Helga (femme de Floki), Torvi (femme de Yarl Borg) et Porunn (amoureuse de Bjorn). Toutefois, force

est de constater que Lagertha, qui s'approprie en cours de route un rôle solo de *direction* autrement dédié aux hommes, demeure le seul personnage féminin qui ultimement ne se définit pas à travers une mise en relation avec un personnage masculin, mais persiste à s'imposer en tant que figure féminine indépendante.

Aussi, même si *Vikings* se donne apparemment pour mandat de capter systématiquement, durant les scènes de combat, des guerrières dans le feu de l'action, Lagertha est la seule *shieldmaiden* dont la personnalité est véritablement approfondie. D'ailleurs, la série nous la montre souvent entourée de sa troupe de femmes d'armes, chevauchant au ralenti telle une glorieuse reine des Amazones, mais plus rarement à la tête de cohortes masculines. Lagertha devient bel et bien chef d'un clan mixte, et ultimement reine d'un village entier, mais selon nous, la télévision et le cinéma préfèrent l'image convenue du groupe d'Amazones pour illustrer le pouvoir féminin. La figure de Lagertha agit ainsi aux yeux des autres personnages féminins à la manière d'un modèle d'indépendance, de liberté et d'autonomie dans une société patriarcale étouffant le pouvoir des femmes. À ce sujet, Sharon Ross soutient que les représentations de femmes en aidant d'autres ont encore plus d'impact lorsque ces dernières combattent ensemble pour vaincre les injustices liées au patriarcat (2007, p. 241).

Parallèlement, les autres femmes vikings se comparent au modèle de femme forte et autonome que constitue Lagertha. Un exemple de ce phénomène se produit lorsque le village est assailli et que la veuve Siggy s'improvise une armure et s'avance, épée en main, pour participer à la protection du village, mais peut-être avant tout pour attiser le désir de son amant Rollo, éternel admirateur de Lagertha, qui ne se montre toutefois pas impressionné par le déguisement :

[Rollo à Siggy] : « What are you doing? »

[Siggy] : « What does it look like? »

[Rollo] : « No, not you. You're not a shieldmaiden. You're not - »

[Siggy] : « Lagertha? » (S2E3)

Pour revenir plus en détail sur Aslaug, celle-ci représente de manière générale l'antithèse de la *shieldmaiden*. Lagertha et Aslaug, au-delà de leur confrontation personnelle dans leur triangle amoureux avec Ragnar, sont installées dans un système d'oppositions. Alors que Lagertha symbolise l'action, l'indépendance, l'agressivité et le nomadisme, et propose donc un modèle féminin alternatif, Aslaug personnifie la passivité, la dépendance, la maternité et la sédentarité, vertus féminines traditionnelles. N'oublions pas également que si Lagertha est infertile, raison pour laquelle Ragnar se tourne vers la féconde Aslaug, inversement Lagertha n'aurait jamais accédé à une position d'intendante si Aslaug ne lui avait pas « volé » sa place aux côtés de Ragnar. Le duo de femmes affiche une certaine complémentarité à travers ces jeux d'oppositions, oppositions qui malheureusement laissent entendre que cette complexité féminine ne serait pas envisageable chez un seul et même personnage, de la même façon que la *shieldmaiden* des origines ne pouvait être à la fois guerrière et épouse. La nouvelle femme de Ragnar semble d'abord en compétition avec l'ex-épouse de son mari. Ce n'est que vers la fin de la seconde saison qu'Aslaug, comme tous les autres personnages féminins, révélera à son tour une admiration profonde envers la *shieldmaiden* : « [Aslaug à Ragnar] : I like her. I'd rather be her, she's formidable. » (S2E5)

Le seul moment où Lagertha rend hommage à la force maternelle d'Aslaug se trouve dans la section des scènes supprimées du DVD de la seconde saison : « I tell you this : what you are doing [mettre au monde et élever des enfants] is far more creative than fighting in a shieldwall. » La suppression de ce dialogue lors du montage renforce le fait qu'au final, toutes les admirations convergent vers Lagertha, ce qui soutient l'image de la *shieldmaiden*, héroïne d'action indépendante et agressive, comme *unique* modèle féminin célébré par la série. De là découle un certain danger, car si Lagertha se pose comme un étalon auquel se mesurent les autres femmes, celles-ci n'ont d'autre choix que de s'efforcer de correspondre à son modèle ou de sortir de la course, disqualifiées par défaut.

De plus, les rapports entre Lagertha et les autres femmes s'enveniment au fil du temps. Si une forme de sororité s'installe lors de la troisième saison, elle s'estompe radicalement dans le second volet de la quatrième saison pour prendre une tout autre tournure. En effet, alors que Lagertha semblait être parvenue à pardonner à Aslaug ses écarts de conduite et même à la respecter, une rancœur s'installera après une ellipse de dix ans et elle voudra se venger. Aidée de son armée de *shieldmaiden*, elle assiègera Kattegat et provoquera Aslaug en duel. Cette dernière implorera la clémence de Lagertha afin de s'expatrier. Lagertha fait mine d'acquiescer et la laisse s'en aller, avant de se retourner et de décocher une flèche dans le dos de sa rivale. L'image est puissante et renforce les dernières paroles d'Aslaug à l'égard de Lagertha : « I thought you were the kind of woman who respected other women and believed in female bonding. » (S4E8) En effet, Lagertha semble s'éloigner de ses principes initiaux, aveuglée par son incandescente ascension vers le pouvoir.

Désormais, même les relations qu'entretient Lagertha avec ses consœurs armées se teintent d'utilitarisme, car celles-ci ne semblent l'accompagner qu'à titre de soldates dont elle peut disposer. Aucune scène, aucun moment de complicité ne nous indique qu'elles partagent des liens interpersonnels autres que guerriers. Se pose ici une question : cette représentation de Lagertha brisant le lien sororal peut-elle, ou non, être considérée féministe ?

1.5 Lagertha : conclusion

En résumé, *Vikings* traite de l'omniprésence d'une domination masculine et d'un assujettissement féminin, ce qui demeure une réalité historique indiscutable et toujours d'actualité. La série met certes en scène le récit d'émancipation de Lagertha, mais celle-ci doit sans cesse se battre, ne serait-ce que pour survivre en société, et encore davantage si elle veut acquérir une identité propre et autonome. Outre le fait que la série laisse fautivement entendre qu'elle présente un Moyen Âge réaliste, un autre anachronisme majeur découle de ce regard biaisé ; celui-ci concerne la représentation et le rôle des femmes, principalement les *shieldmaiden*. Rappelons déjà que le personnage de Lagertha Lothbrok issu de la série tire son origine d'un seul texte légendaire écrit par un auteur vers l'an 1200, Saxo Grammaticus, retraçant l'histoire des Danois. L'univers dépeint dans la série présente une ère viking néo-médiévale évoquant la chute des anciens dieux et des mythologies nordiques lors de l'expansion du christianisme. L'imaginaire du Ragnarök fait d'ailleurs office de fil conducteur narratif en se manifestant à travers des visions oniriques semblables à des augures, la répétition des prédictions fatalistes du Seer, ainsi que des citations intégrales de la *Völuspá Saga* annonçant la fin du monde, reformulées par les personnages.

Ainsi, la *shieldmaiden* fonctionne par la projection d'un idéal féministe contemporain sur un sauvage Moyen Âge fantasmatique. La série démontre une volonté certaine de présenter la possibilité d'une femme puissante en légitimant son ascension sociale par le recours aux récits ancestraux, mais non seulement ceux-ci sont largement idéalisés, ils proposent également un pacte de lecture historique problématique.

Vu sous cet angle, prenant appui sur un fondement historico-légendaire de la femme guerrière, le parcours de Lagertha s'inscrit comme l'illustration d'une émancipation contemporaine de la femme par sa libération des contraintes que lui impose la société « historique » dans laquelle elle évolue. En ce sens, Lagertha propose une réécriture féministe du mythe de la *shieldmaiden* en opérant une révolution au sein

même de son parcours initiatique. En cela, en plus de fournir une sorte de restitution du personnage en tant que guerrière, l'irradiation de la figure de la vierge au bouclier sert ici de canevas à partir duquel on ramène à la vie une héroïne issue d'un passé lui-même mythifié. D'une certaine manière, il y a refus de la part des producteurs que le personnage de Lagertha ne soit « qu'un mythe » ; on la veut femme historique, réelle. À mon avis, le fait d'attester sans cesse que Lagertha était une femme guerrière ayant réellement existé donne encore plus de pouvoir à ce modèle. Parce que le spectatort avait besoin d'une Lagertha comme modèle, en recyclant la vieille figure légendaire, *Vikings* a créé un mythe contemporain pour remplir ce rôle important et percutant. Nous voulions voir une femme forte et féroce tout droit sortie du Moyen Âge, nous avons donc réussi à la « reconstituer ».

KATNISS EVERDEEN

2.1 Cadre de *The Hunger Games*

Il est sans doute naturel que la consonance dystopique du récit de *The Hunger Games* nous semble familière. Dans son récent ouvrage, Besson observe non seulement que « [l]a science-fiction elle-même ne parle plus tant du futur comme extrapolation d'une réalité présente que de la façon dont nous rêvons notre présent » (2015, p. 193), mais que « [l]'exploration du passé par les fictions historiques non réalistes et celle de l'avenir par une certaine science prospective apparaissent comme deux manifestations de notre ferme installation dans un régime revendiqué de l'hypothèse triomphante. » (2015, p. 454)

La dystopie prend présentement le pas sur l'utopie, et ce phénomène s'observe tout particulièrement, selon Balaka Basu, dans les productions de science-fiction destinées à la jeunesse sous forme de romans d'anticipation (Basu, 2013, p. 7). Cette montée en popularité s'explique par la capacité que posséderait la dystopie de traiter des enjeux sociaux urgents, tels que la liberté et l'affirmation de soi, les questions identitaires, la destruction environnementale ainsi que les frontières de plus en plus poreuses entre la technologie et les individus (Basu, 2013, p. 1). En effet, comme l'observe la chercheuse en psychologie développementale et en science politique Constance Flanagan dans son étude *Teenage Citizens : The Political Theories of the Young*, la période de l'adolescence (*young adulthood*) aiguillerait de façon décisive l'individu vers des politiques et une éthique qui le guideront tout au long de sa vie (2013). Carrie Hintz et Elaine Ostry postulent que la lecture d'œuvres dystopiques présentent des expériences de premier choix pour la formation critique et politique des jeunes : « children [and adolescents] learn about social organization through dystopian writing. » (2009, p. 7) Ce dispositif littéraire en apparence pessimiste serait en fait une expérience de lecture

constructive et enrichissante d'après la professeure Saci Lloyd, auteure *The Carbon Diaries* :

Though I'm interested in what happens to people when you squeeze them, I see my stories as optimistic. [...] Modern kids haven't been through a war [...]. Dystopias look at our world from two degrees sideways. It's not squids in outer space [...] but just slightly removed from today's reality, so you look at it with fresh eyes. (2012, p. 45)

Si plusieurs auteurs empruntent un cadre postapocalyptique pour réfléchir aux enjeux actuels, selon David Leviathan, éditeur de la maison d'édition Scholastic, qui a publié *The Hunger Games*, ils ne le font pas dans une démarche défaitiste, mais plutôt dans le but d'engager les jeunes lecteurs à passer à l'action : « It's about improving the dystopia rather than throwing up your hands and saying, "This is what we're fated to be". » (Springen, 2012, en ligne)

Annoncer la guerre afin de l'avorter dans le réel, tel serait donc le projet de Suzanne Collins, auteure de la série romanesque *The Hunger Games*, qui se targue d'écrire à propos de la guerre pour les adolescents²⁷ afin de sensibiliser ces derniers aux enjeux des conflits armés et à leurs conséquences irrémédiables sur les plans individuel et collectif. Nous reviendrons sur ce point, mais on ne peut nier la teneur en violence explicite des descriptions du texte de Collins, une violence donnée à lire de façon préventive si l'on se fie aux dires de l'auteure. Notons que le roman dystopique reflète en sa diégèse la douleur de l'éveil de la conscience de l'adolescent en dépeignant cette initiation au « monde adulte » et en la positionnant au centre du récit : « [...] The adolescent comes to recognize the faults and weaknesses of his society, and rebels against it. Dystopian literature thus mingles well with the coming-of-age novel, which features a loss of innocence. » (Hintz et Ostry, 2009, p. 9) La représentation de la violence systémique dans un cadre dystopique offrirait une nouvelle vision de celle-ci, la faisant apparaître sous des traits plus virulents, et donc plus aisément reconnaissables. À cet univers dystopique des *Hunger Games* se joint un cortège de matériaux

²⁷ Dans une entrevue avec Collins, Susan Dominus rapporte ainsi les propos de l'auteure : « "I don't write about adolescence," she said. "I write about war. For adolescents." » (Dominus, 2011, en ligne)

mythiques. En effet, l'univers de Suzanne Collins puise abondamment et explicitement dans les mythes gréco-latins, des noms des personnages jusque dans la trame narrative même. Le personnage de Katniss lui-même peut être considéré comme une reprise du mythe artémisien.

2.2 Mythocritique de Katniss Everdeen

Katniss en Artémis

Dans la mythologie grecque, Artémis, l'équivalent de la Diane romaine, est la déesse de la chasse et l'une des trois déesses associées à la Lune. Elle fait partie des douze dieux olympiens, au même titre que son frère jumeau Apollon, qui est, lui, associé au Soleil et aux arts. Fille de Zeus et de Létô, Artémis serait née un peu avant Apollon et aurait aidé sa mère durant l'accouchement difficile de son frère, devenant dès lors déesse de l'accouchement.

Si elle est la protectrice des femmes enceintes et de leurs nouveau-nés, Artémis est aussi la déesse vierge, caractérisée par une pudeur revendiquée. En effet, à sa naissance, son père Zeus l'aurait trouvée si charmante qu'il lui aurait offert d'exaucer sur-le-champ trois de ses vœux. Artémis aurait d'abord demandé à passer son existence dans la forêt et d'en devenir la gardienne, puis d'être dotée d'un arc et de flèches afin d'être proclamée déesse de la chasse et d'en faire l'exercice. Finalement, poussée par une aversion pour les hommes (héritée de sa mère), elle aurait exigé de ne jamais se marier et de demeurer vierge sa vie durant, ce que Zeus consentit à lui offrir. Avec Athéna et Hestia, Artémis intègre ainsi les rangs des déesses « vierges », gardiennes du feu du Parthénon. La virginité évoque une certaine innocence sexuelle qui sera possiblement troublée. Or, Artémis, d'une grande fierté, évite au possible tout contact avec les hommes et condamne fatalement ceux qui tentent de la séduire ou qui aperçoivent sa nudité. Par exemple, quand l'infortuné chasseur Actéon la surprend par hasard dans son bain, elle le métamorphose en cerf et lâche ses chiens de chasse à sa poursuite. Il s'agirait donc d'une femme « chaste », appellation qui sous-entend qu'elle s'abstiendrait résolument d'échanges sexuels.

À l'image de nombreuses déités, Artémis incarne sur plusieurs plans l'ambivalence, l'ambiguïté dans sa réunion des antithèses : déesse des femmes vierges comme des femmes enceintes ; à la fois chasseresse et protectrice des animaux

sauvages ; à la lisière entre l'humain et l'animal, le monde civilisé et le règne sauvage. Elle est également reconnue comme étant la déesse protectrice des Amazones, elles aussi situées en marge du patriarcat. Contrairement aux grégaires Amazones, Artémis est une figure solitaire et indépendante. Elle se bat seule pour la préservation de son intégrité physique et morale, et ce, dans un but unique : la conservation de sa vertu, sa valeur la plus chère. Sa violence et sa mise à mort d'hommes ne servent pas à assouvir ses instincts, mais à empêcher toute violation de son corps. Et c'est potentiellement cet élément qui pourrait distinguer les peintures réservées aux Amazones de celles réservées à la déesse chasseresse, au sens où les premières sont présentées comme des antagonistes en raison des sévices sexuels qu'elles font subir aux mâles pour leur propre intérêt, tandis que la dernière ne menace aucunement leur domination sexuelle, car sa pureté virginale la classe du côté de la femme intouchable, de la femme-temple au corps sacré. Davantage fille que femme, Artémis n'est pas une menace pour l'ordre, car sa vertu la maintient en dehors des rapports de pouvoir. Même extraite de toute société, elle n'incarne pas la marge transgressive et dangereuse comme c'est le cas des Amazones, mais une sorte d'autonomie sacrée :

She stood above all for fierce autonomy, for which her unassailable virginity was the sign. She was linked with all women through the moon, the timepiece of menstruation, though she herself was proudly childless. (Warner, 1985, p. 202)

Methodius, écrivant sur les mérites de la chasteté, décréta que la virginité était le meilleur moyen de rendre le corps féminin non féminin, dans une corporéité stable (1958, 1.5). Si la femme guerrière ne se place pas sous le signe de la vertu virginale, elle représente une menace inacceptable, comme c'est le cas pour les Amazones chez les Grecs. Vertueuse, elle représente plutôt la victoire de l'ordre sur le désordre, y compris le corps féminin. Pour reprendre l'idée de Warner:

The inviolate bodies of these maidens possess innate strength; their virtues are both « virtue » and « strength », and that strength proves itself through battle to the death of the wicked adversary. (1985, p. 147)

Laura Miller nous offre une vision synthétique de la protagoniste de *The Hunger Games*, qu'elle lie à la figure d'Artémis : « [Collins] has given us a heroine preoccupied with duty and justice – a chaste archer like the virgin goddess of the hunt, Artemis. » (2015, p. 24) De manière plus générale, Kelly Oliver observe une véritable résurgence de l'archétype artémisien dans la fiction populaire contemporaine :

Artemis has become the symbol of strong girls and women in film – as evidenced by the proliferation of images of hunting girls, along with the fact that a film production company called Artemis Films sponsors the Artemis Film Festival, which celebrates powerful « females on film who are fearless, fierce, and revolutionary » and « women who kick ass. » (2016, p. 147)

On pourrait donc parler d'un retour du mythe artémisien à l'heure actuelle, qu'on associe aux représentations femmes indépendantes et fortes. Cependant, ce mythe demeure empreint d'une connotation plutôt positive. En effet, la Diane chasse pour sa survie, pour se sustenter, pour alimenter les autres, pour protéger son honneur, sa vie, celle des autres ; elle ne chasse pas par avidité de tuer. Ce serait à son image que certaines jeunes guerrières (Merida [*Brave*], Susan Pevensie [*Narnia*], Katniss Everdeen) se font encore aujourd'hui chasseresses dans l'imaginaire populaire, en quête de préservation de soi et des siens. Leur violence est légitimée par la survie et leur arc demeure exempt de sang. *A contrario*, comme le signale Warner:

The armed maiden who tramples, beheads, pierces and otherwise despatches trespassers has lost her innocence ; as a figure of virtue she has become saturated with perversity and contradiction. (2010, p. 154)

Même si ce point sera approfondi plus loin dans la thèse, on peut dès lors considérer cette association entre le mythe artémisien et la jeune femme guerrière et « vertueuse », en cohérence avec la pureté de son corps modelé par son armure de Mockingjay ; ses descriptions littéraires insisteront sur le caractère étudié du plastron et feront référence au corsetage, tandis que le costume filmique montrera effectivement un plastron-bustier tendant à raffermir sa silhouette tout en soulignant la finesse de sa taille de femme nullipare. On peut dire sans se tromper que la version littéraire comme la version filmique de *The Hunger Games* mettent de l'avant, à travers les mots et les

images, l'importance de l'apparence physique de Katniss, particulièrement la double fonction de son armure, qui apparaît à la fois comme une protection du corps physique et une protection symbolique des valeurs révolutionnaires que représente Katniss. Je montrerai que ce corps, conçu à la manière d'un contenant étanche, se fait réceptacle des idéaux qu'il véhicule.

2.3 Images connexes

2.3.1 Katniss of Arc

Nous avons vu en introduction que dans les imaginaires occidentaux, si la figure féminine se fait couramment assimiler à la guerre en tant qu'image pacificatrice, les noms et identités des actrices de l'Histoire se sont évanouis. Très peu de femmes auront intégré la mémoire collective, et de celles-ci, on comprend que très peu l'auront marquée à titre de combattante ; Jeanne d'Arc peut être considérée comme une anomalie. Comme le remarque Jacques-Olivier Boudon,

[r]arement créature aura donné lieu à autant de lectures différentes, de la diabolisation à la canonisation, à autant de débats et de récupérations de tous bords. Le mythe Jeanne d'Arc porte le modèle héroïque à son intensité maximale. Il semble brouiller les codes de lecture et exalte des valeurs multiples, voire opposées. [...] Figure de la résistance ou de l'obéissance aux pouvoirs établis et aux ordres divins, elle n'a cessé de connaître dans ses destinées posthumes d'innombrables récupérations, dont la longue liste éclaire avec une acuité particulière les ressorts de la fabrique médiatique. (2007, p. 1)

Comme le fait remarquer Marina Warner, « Joan of Arc was an individual in history and real time, but she is also the protagonist of a famous story in the timeless dimension of myth [...]. » (1999, p. 88) Milla Jovovich, qui incarne la Pucelle dans *The Messenger : The Story of Joan of Arc*, a confié en entrevue n'avoir jamais vraiment cru en la personne réelle de Jeanne d'Arc :

It was a story I never believed in. It's strange to play her, because I just never took it seriously. There's not a person there. It's just an icon. It's a phrase, it's an adjective. Everything except a human being. (Matériel du service de presse du film *The Messenger*, Luc Besson, 1999)

Les guerrières historiques sont devenues des monuments nationaux empreints de patriotisme, des légendes à visage humain synthétisant en leur image l'idée de victoire, de libération du peuple. Comme le reconnaît Moïra Sauvage, « [l]es célèbres guerrières du passé ont ainsi vu leur vérité délayée dans une "belle histoire". » (2014, p. 92) De

plus, Jeanne d'Arc serait, selon Sauvage, « un mythe de la féminité “pure” du fait de sa virginité supposée. » (2014, p. 89) et aurait une « horreur du contact physique et peur du viol dont elle sent la menace en permanence. En cela, sa consécration à Dieu lui sert pour ainsi dire de cuirasse. » (2014, p. 89) Comme le note Anne Eriksen, « [l]a sphère religieuse ouvre aux femmes des possibilités d'action et de reconnaissance nationale qui leur sont normalement fermées », car

[...] faire preuve d'une volonté propre est presque la plus grande faute qu'une femme puisse commettre [...]. La religion offre alors un moyen, non pas de résoudre, mais d'occulter ce problème, en considérant que la femme qui prend une part active à la lutte nationale n'agit pas selon sa propre volonté puisqu'elle se contente d'obéir à des ordres divins. (2010, p. 21)

En s'appuyant sur l'exemple de Jeanne d'Arc, qui fut d'ailleurs canonisée au début du XX^e siècle, Mary Douglas considère les guerrières historiques comme les personnifications mêmes de l'éternel étranger, au sens *d'outsider* :

As a legitimate intruder, Joan of Arc can be taken as a splendid prototype : a peasant at court, a woman in armour, an outsider in the councils of war; the accusation that she was a witch puts her fully in this category. (1966, p. 128)

Au même titre que les sorcières auxquelles on soupçonnait justement Jeanne d'Arc d'appartenir, les femmes guerrières seraient de l'ordre de l'informe et donc perçues comme des êtres interstitiels et inarticulés. Comme le formule Warner au sujet de Jeanne d'Arc, il s'agit d'une figure universelle qui est de sexe féminin, mais qui n'est ni une reine, ni une courtisane, ni une beauté, ni une mère, ni une artiste, ni une sainte. (1999, p. 6) Nous verrons que la quasi-totalité des héroïnes de mon corpus correspond à cet archétype. Atypique et persécutée, la guerrière Brienne of Tarth de *Game of Thrones* propose elle aussi une version contemporaine d'une « redoutable Jeanne d'Arc. » (Lucciardi, 2015, p. 157), comme nous le verrons plus tard.

D'un point de vue historique, Jeanne d'Arc n'aurait jamais survécu dans la mémoire collective comme une image du Bien si elle était demeurée affiliée à Artémis : « Joan's Amazonian likeness had to be softened to be countenanced at all ; her transvestism, her armour, her inviolability had to seem something that in the final

conclusion was offered on the altar of male supremacy. » (Warner, 1999, p. 216) C'est ce qui expliquerait pourquoi, lorsqu'elle est revisitée par les fictions, sa joie et sa valeur au combat sont passées sous silence : la Pucelle ne peut pas se complaire dans la violence. Au contraire, la conduite historique de Jeanne, tant par sa valeur que par son apparence de chevalier, l'a naturellement assimilée à la représentation traditionnelle de la vertu (Warner, 1999, p. 234). En fait, elle présente un regroupement de vertus cardinales : sagesse, courage, pudeur, etc. Jeanne d'Arc est vertueuse parce qu'elle est pucelle, et elle est pucelle parce qu'elle est vertueuse. Rikke Schubart souligne que la virginité féminine a toujours été lue et utilisée comme un signe de divinité.

Warner décrit comment la chrétienté a lié la virginité à la sainteté : « Saint Jerome had proclaimed that faith abolished sexual difference and wrought a new asexual state, an ideal androgyny, which transcended gender and represented Christian virtue. » (1999, p. 217) On comprend non seulement que l'asexuation serait l'accomplissement de la virginité et la métaphore du martyr (Warner, 1999, p. 156), mais aussi que la transcendance du genre annonce dans la plupart des cas une renaissance dans un état d'exaltation de la plénitude originelle (p. 157).

Du côté anglo-saxon, on rencontre la légendaire Boudica, ou Boadicea (signifiant Victoire), reine des Icènes et grande dirigeante militaire, dont il ne nous reste que trop peu de traces historiques. Pendant longtemps, les historiens britanniques ont craint qu'elle n'influence négativement les femmes de l'époque et ont donc occulté son image hors norme. Comme le remarque Lucy Lawless dans son épisode de la série *Warrior Women* (2003), consacré à la guerrière icénienne née autour de l'an 0, c'est Polydore Vergil qui, inspiré par les travaux de Tacitus, réintègrera Boudica dans l'Histoire anglaise, non pas à titre de femme combattante, mais comme mythe national célébrant le triomphe de la mère patrie guidant son peuple contre l'envahisseur (1534). À la même époque, Boudica sera d'abord associée à la reine Elizabeth, puis à la reine Victoria, dont le prénom possède d'ailleurs la même signification. Cette image patriotique inspirera aussi à Francis Beaumont et John Fletcher la pièce de théâtre

Bonduca (1610), et aux auteurs William Cowper et Alfred Lord Tennyson les poèmes *Boadicea*, parus respectivement en 1782 et en 1842.

Un parallèle assez ostensible entre les personnages de Boudica et de Katniss est celui de la mort d'une figure masculine comme élément déclencheur de leur reprise des armes. En effet, c'est le décès du mari de Boudica et du père de Katniss qui poussera l'une et l'autre à devenir les nouvelles figures tutélaires protectrices de leurs familles respectives, adoptant une posture de *leadership* qui les conduira à devenir des défenseuses de leurs communautés. On pourrait en déduire que Boudica et Katniss occupent le rôle de figures paternelles suite à la disparition de ceux-ci, mais ce serait oublier que les défunts hommes leur avaient déjà légué les armes bien avant leur mort, ainsi qu'en témoignent les souvenirs de Katniss la montrant durant une partie de chasse avec son géniteur.

2.3.2 Katniss la femme-énigme

L'identité renvoie à cette construction culturelle ou sociale des individus, au sens où ceux-ci sont définis ou produits par les règles en vigueur et non par leur propre volonté. En ce sens, selon Jean-Paul Sartre (1943), nous serions tous des produits, nous serions « ce que l'on fait de nous ». D'un autre côté, l'individu aurait la possibilité de faire quelque chose de ce qu'on a fait de lui, ce que Sartre nomme « liberté ». Si Katniss est le produit de sa société, le film suggère qu'il lui est toujours possible d'agir, d'avoir son propre « agenda », pour reprendre le terme butlérien, en dépit de l'identité censée la prédéterminer.

On ne peut aborder la question identitaire sans d'abord traiter de la question du devenir de cette héroïne en pleine maturation. Kameron Hurley qualifie les jeunes guerrières post-Buffy de cliché, de protagonistes physiquement identiques les unes aux autres au point où chacune perd son identité : « these are largely faceless heroines,

women whose skin the assumed female reader can neatly slip into. » (2015, p. 106) Ce qu'il faut retenir de la remarque d'Hurley est l'idée d'aplanissement de l'héroïne à son apparence. Ironiquement, l'image de la protagoniste devient pour elle une sorte de rempart derrière lequel elle peut se cacher afin de garder son identité réelle hors d'atteinte, et donc demeurer ingouvernable. Son visage commun, impassible, devient sa barricade. Il faut aussi entrevoir la dimension métadiscursive de l'iconographie des guerrières actuelles. En effet, Katniss se soumet au jeu de l'objectification normative pour faire de son image une forteresse impénétrable et s'y réfugier.

À ce sujet, il me semble nécessaire de faire appel au modèle de domination-répression tracé par Michel Foucault (*Surveiller et punir*, 1998, p. 192) et qui montre des relations de domination principalement centrées sur le corps des individus. La répression physique étatique contrôle les citoyens dans leur intimité, faisant en sorte que ceux-ci internalise la discipline. Les individus internalisent les règles ambiantes et cet état de conscience les conduit à s'autosurveiller et s'autopunir (1998, p. 172). Ainsi, l'individu transpose l'observation externe en examen de soi (1998, p. 170-171). Celui qui se soumet à un tel entraînement ajuste son comportement en le conformant aux attentes, car l'autorité peut théoriquement être en train de l'observer à tout moment. C'est pourquoi Foucault considère que la discipline dissocie le pouvoir du corps et pose plutôt celui-ci dans une relation d'assujettissement (1998, p. 138), car le sujet se retrouve dépossédé de sa propre corporéité.

Foucault définit le pouvoir disciplinaire comme un rapport dont la fonction première est d'entraîner et de propager l'entraînement, afin d'étendre son contrôle le plus possible (1998, p. 170). Il s'agit là de l'objectif des institutions disciplinaires (la prison, l'école, la clinique, etc.), qui existent dans le but de réguler le pouvoir social (1998, p. 22) en formatant les sujets à travers les discours. Ces discours consistent en des réseaux d'idées et de messages culturels dictant les manières d'être, promouvant certaines valeurs et perspectives tout en marginalisant d'autres, par exemple la violence féminine. Ces réseaux discursifs nous disent ce qui est naturel, bon, désirable et approprié ; ils nous montrent la formule souhaitée tout en occultant l'ensemble de ce

qui est possible en dehors de celle-ci ou en nous présentant de manière menaçante la possibilité de s'en écarter. Ces discours pénètrent nos fonctions cognitives pour donner forme à la manière dont nous conceptualisons la réalité et notre identité. Le concept de choix est ainsi limité à ce que le gouvernement disciplinaire veut bien imposer comme options (dont il bénéficie d'une manière ou d'une autre), produisant ainsi l'illusion d'une décision.

Le pouvoir est un état gazeux : il est si tentaculaire qu'il en devient invisible. Si, comme Foucault le mentionne, « le pouvoir n'est pas acquis, saisi ou partagé, mais émane de points innombrables » (1998, p. 94), il faut penser la résistance de la même manière, car là où il y a pouvoir, il y a résistance (1998, p. 95). Pour faire face au pouvoir et le renverser, il faut donc démultiplier les foyers de résistance, de diffuser cette résistance, ce que parviennent selon nous à produire les héroïnes guerrières. C'est peut-être pourquoi la résistance semble invisible aux yeux d'Hurley. En surface, Katniss assimile les normes. Cependant, et c'est ce que je veux démontrer, ces normes conduisent la jeune fille à la reprise de possession de sa subjectivité et à la préservation de son identité. Ainsi que l'observe Green-Barteet, les jeunes héroïnes des récits dystopiques se subjectivisent en grande partie en raison de l'oppression gouvernementale des régimes totalitaires en place (2015, p. 35). Je raisonnerai avec Butler, qui écrit dans *The Psychic Life of Power* que nous sommes simultanément formés et soumis par le pouvoir : « [Le pouvoir] n'agit pas seulement sur un sujet, mais [...] le concrétise. » (1997, p. 13)

La pensée de Myra MacDonald s'avère pertinente pour penser ces résistances. MacDonald entend que la co-présence d'idées contradictoires engendre une conscience dialectique d'idéologies contradictoires qui agissent comme une bombe à retardement, se transformant finalement en révolution et en changement (1995, p. 45). Katniss incarne cet ensemble d'idées en apparence hautement contradictoires, amalgamant force et faiblesse, espoir et désespoir, résistance et docilité. Comme le souligne MacDonald, à l'ère postmoderne, nos consciences seraient prédisposées aux images conflictuelles, et notre vigilance serait émoussée par la vision récurrente de telles

conjonctures. Cependant, je considère que l'imaginaire de l'ingouvernable demeure source d'inspiration afin de penser la résistance à l'intérieur même de ce que nous croyons être la subjectivité normée, dominée, car le propre de l'ingouvernable est d'échapper au pouvoir alors que la résistance n'est plus envisageable. Pour le dire avec Martine Delvaux, l'ingouvernable illustre l'état de survivance (2013, p. 79). Cette survivance est d'autant plus marquée lorsque, comme Katniss, le personnage se retrouve dans un environnement dystopique où les pouvoirs sont démultipliés et intensifiés à travers l'invention de technologies de surveillance et de médiatisation exacerbées. Le dehors étant menaçant, l'héroïne n'a d'autre choix que de se barricader intérieurement.

Si l'ambiguïté de Katniss est ce qui initie son mystère, dans une dynamique de réappropriation de la norme, elle en fait une armure qu'elle entretiendra consciemment. Macdonald démontre que l'imaginaire populaire baisse souvent les bras devant la complexité des femmes, ce qui explique la tendance à leur attribuer le qualificatif d'*énigmatique* (1995, p. 105). Sous leurs airs impassibles, que nous cachent-elles donc? À quoi bon chercher? Elles sont de nature secrète puisque ce sont des femmes. Mary Ann Doane commente d'ailleurs l'emploi de l'image des hiéroglyphes par Freud pour réfléchir aux femmes : « De plus, l'image des hiéroglyphes renforce l'association faite entre la féminité et l'énigmatique, l'indéchiffrable, ce qui est « autre » ». (1982, p. 131) Doane ajoute qu'en ce sens, « le hiéroglyphe, comme la femme, recèle un mystère, une altérité inaccessible mais désirable. » (p. 132) Sarah Kofman souligne d'ailleurs les difficultés de Freud « devant l'énigme de la femme », énigme qui traduit sa perplexité devant le sexe féminin et son renoncement à en considérer les nuances ; une complexité qui rendrait la femme moins « maîtrisable » (1980). Il est donc plus simple et sécurisant d'apposer aux femmes une aura de mystère séduisante et objectifiante plutôt que de les considérer dans leur complexité, puisque cette dernière confère une densité menaçante pouvant devenir un foyer de résistance.

Comme le relève Green-Barteet, dans les univers dystopiques, les attentes envers les jeunes femmes sont encore plus élevées que celles envers le reste de la population

(2015, p. 36), ces filles étant toujours tributaires de ce double regard objectifiant (Berger, 1972 ; Mulvey, 1975 ; Delvaux, 2013), celui de la société et le leur, ce qui sera renforcé, dans l'adaptation cinématographique de *The Hunger Games* et la « starification » de l'actrice.

Le jeune âge du personnage de Katniss consolide encore davantage son statut liminal, car comme le remarquent Hintz et Ostry, l'adolescence se situe dans l'entre-deux : « on the brink of adulthood and close enough to see its privileges but unable to enjoy them. » (2009, p. 10) L'adolescence est cette période de transition, à la fois vulnérable et dangereuse, pour le dire avec Mary Douglas, au cours de laquelle l'identité se définit et s'affirme. De fait, Trites et Green-Barteet remarquent que la *YA (Young Adult) fiction* met souvent de l'avant le sens du Soi des jeunes héroïnes et leur pouvoir personnel (2015, p. 3). Selon Rocio G. Davis, c'est cette rencontre d'imaginaires qui ferait en sorte que, davantage un mode narratif qu'un genre, la fiction dystopique pour jeunes adultes associe le récit de développement traditionnel à une préoccupation accrue des questions relatives à l'individu par rapport à la société (2014, p. 17).

Joanne Brown et Nancy St. Clair, quant à elles, reconnaissent que la littérature fantastique permet une incursion approfondie au coeur de l'enquête sur soi avec des jeunes héroïnes conduites à puiser en elles-mêmes leurs ressources vitales et à s'affirmer en tant que sujets afin de combattre l'oppression, précisément dystopique (2002, p. 129), c'est-à-dire issue d'un portrait dégénéré de la société réelle. Avant de s'élever contre la société, ces protagonistes doivent apprendre à connaître les forces sociales les ayant modelées (Brown et St. Clair, 2002, p. 3). Leur trajectoire démontre que le pouvoir est un processus et que, afin de s'opposer aux disciplines sociales désubjectivisantes, il leur est impératif de se construire une subjectivité et une pensée autonomes auxquelles personne ne peut porter atteinte. Le développement de cette dimension de soi demeure subtil, car celle-ci se loge à l'endroit même où l'exercice de contrôle devrait opérer.

Dans la série littéraire *The Hunger Games* et son adaptation filmique, c'est cette (re)connaissance du « je » qui fera en sorte que Katniss rejettera le contrôle répressif et mènera ses actes de rébellion et, dans une agentivité contagieuse, éveillera la conscience du reste de la société. La population de Panem apparaît si aliénée dans sa conformité qu'elle en oublie même que l'identité individuelle est une possibilité. En générant un effet d'ingouvernabilité de masse, Katniss travaille proactivement à éliminer la répression plutôt qu'à simplement la subvertir (Green-Barteet, 2015, p. 36). Alliant subjectivation et rébellion, c'est à travers ses actions concrètes qu'elle découvre que le pouvoir n'existe que dans l'action (Butler, 1997, p. 89) et que, réciproquement, il promulgue la subjectivation (1997, p. 13). Comme le fait remarquer Green-Barteet, le pouvoir conduit à l'agentivité (2015, p. 37) et permet de rompre avec les dynamiques d'assujettissement. En se plaçant dans la position d'un sujet actif et responsabilisé plutôt que dans celle d'un objet passif et assujetti (Green-Barteet, 2015, p. 37), Katniss revendique un contrôle sur elle-même tout en apprenant à reconnaître ses propres limites (2015, p. 7). Cette prise de possession agentive passe entre autres par la manipulation de la façade, dictée par l'institution, à des fins personnelles. Kelly Oliver souligne le fait que Katniss performe ce qu'on attend d'elle devant les médias lorsque nécessaire afin d'en tirer profit et de devenir l'héroïne de sa propre histoire (2016, p. 112-113). L'adaptation transmédiatique permet là aussi un approfondissement du matériel littéraire.

Nous l'avons vu plus tôt, la dystopie permet de révéler et de visualiser les forces politiques et les discours idéologiques invisibilisés qui nous entourent dans la réalité. Dans *Sur l'État*, Pierre Bourdieu se prononce au sujet de ces forces invisibles :

La contrainte qu'exerce l'État sur la plus intime de nos pensées, le fait que notre pensée puisse être habitée par l'État constituent l'exemple même de ces coercitions « invisibles » qui s'exercent avec la complicité de ceux qui les subissent. C'est ce que j'appelle la violence symbolique ou la domination symbolique, c'est-à-dire des formes de contrainte qui reposent sur des accords non conscients entre les structures objectives et les structures mentales. (2012 [1991], p. 239)

Avec ses *Hunger Games* et tout l'apanage médiatique les entourant, l'univers de Panem offre à voir les mécanismes de contrôle punitif et ses méthodes discursives, en plus d'en montrer les effets sur les citoyens. C'est particulièrement vrai dans le cas de l'adaptation cinématographique, qui s'émancipe du point de vue en focalisation interne des romans et donne accès aux froides machinations des concepteurs des jeux sacrificiels : les « Gamemakers ». Non seulement ce sont eux qui contrôlent l'arène et ses cruels scénarios, mais ils orchestrent la manière dont les candidats apparaîtront en public et dans les médias. Selon June Pulliam, les discours dominants sur ce que signifie être un homme ou une femme dans le monde de Katniss façonnent sa subjectivité (comme ces rôles genrés le font dans notre monde réel), modulant ainsi sa façon de se considérer elle-même quand vient le temps de réagir contre ces discours (2016, p. 174). En effet, dans les séries romanesque et filmique, l'héroïne possède d'entrée de jeu un sens de soi développé : elle s'identifie à son rôle de chasseresse protégeant les siens. Il s'agit d'une identité certes résistante, mais tout de même dépourvue d'intérêt personnel, car résultant de la situation de crise à Panem :

When I was younger, I scared my mother to death, the things I would blurt out about District 12, about the people who rule our country, Panem, from the far-off city called the Capitol. Eventually I understood this would only lead us to more trouble. So I learned to hold my tongue and to turn my features into an indifferent mask, so that no one could ever read my thoughts. (*THG*, p. 7)

Ceci dit, comme c'est le cas pour le personnage de Peeta, l'exposition des premiers volets romanesques et cinématographique montre d'emblée le personnage de Katniss comme ayant des valeurs héroïques. Le premier acte de rébellion de Katniss dans la série consiste en une tentative de suicide par ingestion de baies, laquelle a lieu à la fin du premier des *Hunger Games* auquel la protagoniste participe. Ce geste périlleux qui sauvera les deux protagonistes initie à la fois la distanciation face au pouvoir (désormais, Katniss dictera ses propres règles, non le Capitol) et la quête de préservation passant par la reconnaissance du soi en tant qu'individu. L'héroïne prend alors conscience du pouvoir subversif qui réside en elle, même si elle affirme qu'elle n'avait pas l'intention de démarrer un soulèvement populaire (*CF*, p. 27), que tout ce

qu'elle désirait était de sauver Peeta et de se garder elle-même en vie (*CF*, p. 18), et que tous ses actes de rébellion sont les fruits de pures coïncidences (*CF*, p. 18). Comme elle l'affirmera dans l'adaptation filmique du deuxième tome, « [she] never wanted any of this, [she] never wanted to be in the Games. [She] just wanted to save [her] sister and keep Peeta alive. » (*CF*)

Cependant, ce témoignage de solidarité représente une rébellion en soi²⁸. La vérité est que Katniss elle-même n'arrive pas à expliquer sa motivation derrière son geste, comme celle de bien d'autres gestes qu'elle pose dans son histoire, hésitant entre la survie ou la rébellion, ignorant alors que l'une et l'autre sont étroitement liées.

Dans la série littéraire comme dans son adaptation filmique, sa victoire polémique lors des Hunger Games l'inscrira automatiquement dans un « jeu » encore plus grand et pernicieux, celui du vedettariat du Capitole, aux règles presque aussi mortifères que celles de l'arène, et que son mentor Haymitch aura tôt fait de lui prescrire : « You're gonna smile. You're gonna read the card that Effie gives you. And you're gonna live happily ever after. » (*THG*, p. 67) Dès lors, elle trouve le moyen de résister au rôle de l'amoureuse éperdue et docile que les médias lui attribuent. À travers le rôle de l'amoureuse qui lui est attribué, Katniss doit aussi négocier un espace pour son identité de révolutionnaire en devenir afin de combler les attentes des Rebelles. En effet, du côté des Rebelles, la jeune fille est encore prise dans une dynamique de pouvoir qui la dépasse et dont elle ignore encore les contours. À ce stade, comme l'observe Fritz, son comportement est compréhensible, même si jamais librement choisi : « "I'm not just a piece in their game," is her habitual refrain, but except [...] she's often just that. What does Katniss really want? It's hard to say. » (Green-Barteet, 2015 p. 70) Si ses

²⁸ Dans le premier tome de la série *The Hunger Games*, Katniss émet une réflexion à propos la première forme de rébellion envers le Capitole dans les Jeux, soit la volonté de sauver un autre tribu que soi-même : « [...] when the Capitol decrees that only one tribute can live and you have the audacity to challenge it, I guess that's rebellion in itself. » (*THG*, p. 22). Elle y reviendra plus tard dans le même volume : « The beauty of this idea is that my decision to keep Peeta alive at the expense of my own life is itself an act of defiance. A refusal to play the Hunger Games by the Capitol's rules. » (*THG*, p. 293)

intentions sont difficilement définissables dans les livres, elles le sont encore davantage dans les films, qui ne donnent pas accès à l'intériorité de la jeune femme.

Il serait simpliste de classer la protagoniste dans la catégorie des « femmes énigmatiques », ces femmes dont l'ambivalence est esthétisée et assujettissante. Cependant, le fait qu'elle n'exprime pas clairement ses intentions en terme de plan d'action n'enlève pas à Katniss l'instinct de survie et les valeurs qu'elle préserve jalousement. Cette préservation de soi fait justement de Katniss le véhicule idéal pour représenter la résistance de façon subtile et subversive. Sa violence tempérée, contenue, si elle n'est pas si menaçante, la rend d'autant plus efficace, comme le souligne Fritz : « [...] Katniss is able to embrace her own rebelliousness as empowering and effective rather than simply dangerous. » (Green-Bartet, 2015, p. 23)

Par ailleurs, Cinna, le styliste de Katniss, élabore l'image du Mockingjay en tant qu'animal emblématique de la jeune femme, cet oiseau hybride créé par le Capitole afin de transmettre vocalement des messages et qui finalement s'est mis à distordre les phrases, à transformer les mots à sa guise. Peu fiables, les gens du Capitole ont abandonné l'espèce à son sort, dans les forêts de Panem. L'élite a persisté à croire à sa disparition, mais en fait, laissé à lui-même, l'oiseau ensauvagé a survécu. À l'image de son animal emblématique, Katniss, modelée par le Capitole, répète d'abord ce qu'on lui ordonne de dire pour finalement introduire des éléments de distorsion qui déformeront le message qu'elle doit délivrer. Le récit du geai moqueur correspond certes à celui de Katniss, mais il représente aussi l'idée d'une résistance en apparence non envisageable.

Lorsqu'on lui demande de tenir le rôle du Mockingjay, Katniss refuse d'abord catégoriquement, constatant l'effet dévastateur, fatal, de ses actions publiques précédentes, en plus de l'instrumentalisation qui l'attend à nouveau. C'est pourquoi elle négociera les implications de ce rôle par rapport à ses attentes et s'assurera d'avoir suffisamment d'espace dans celui-ci avant de l'accepter. En effet, à travers ses péripéties, Katniss apprend à se méfier des « Gamemakers » et des Rebelles voulant la manipuler. La jeune fille est aussi forcée de se demander dans quelle mesure sa personnalité lui appartient bel et bien et dans quelles proportions celle-ci est le produit

de plusieurs créateurs, allant de Cinna jusqu'à Coin. En endossant avec réticence le costume du Mockingjay, elle accomplit sa destinée de femme monument, cet idéal figuratif et anonyme abandonnant son identité propre au profit de la collectivité ; elle n'est plus Katniss ni la « girl on fire », mais le visage de la Révolution, une version scénarisée et bonifiée d'elle-même qui finalement la dégoûte tout autant que les précédentes : « [...] this elaborate plan in which I was just a piece, just as I was meant to be a piece in the Hunger Games. Used without knowledge, without consent. » (*CF*, p. 385) Dans les livres comme dans les films, aucun indice ne laisse deviner que Katniss prévoit finalement assassiner Coin. Cette ultime et consciente rébellion atteste du fait que Katniss est devenue un sujet autonome, capable d'utiliser son jugement, de prendre ses propres décisions et d'en assurer la mise en œuvre, évoluant d'une fille à peine irrévérencieuse à un puissante agente de changement politique (Green-Barteet, 2015, p. 23). Plus la subjectivité de Katniss sera réprimée, plus elle se définira, comme si les cadres normatifs traçaient en négatif les contours de son identité propre.

À travers la préservation de son intégrité dans une société où le pouvoir étend son emprise jusque dans les esprits, malgré qu'on veuille lui dicter comment être et penser, elle s'approprie le masque qu'on veut lui faire porter. Si elle se fait volontairement énigmatique, c'est pour mieux se défaire du cliché de la femme énigmatique en témoignant du potentiel agentif découlant du refus de se laisser voir. Car si Katniss se retrouve à attaquer le Capitole de manière offensive, son véritable combat se situe sur le plan de la défense de son intégrité, et en cela, elle est « une marque d'espoir et aussi, en regard du pouvoir, une menace continuelle, permanente. » (Delvaux, 2013, p. 215)

2.3.3 Katniss en justicier populaire

Dans *Monuments and Maidens*, Marina Warner explique que « l'épée de la justice » (« *sword of justice* ») représente la capacité de l'humanité à distinguer une chose et une autre, à séparer le bien du mal, la vérité du mensonge (1985, p. 160). Selon

Warner, l'instabilité dans la compréhension de la justice et des jugements moraux explique le fait que les images la représentant soient tout aussi énigmatiques : « The dilemmas posed by the concept of justice itself, social, legal, divine, are so immense that representation often wavers before them. » (1985, p. 158) Comme le démontre Thomas Hahn dans son étude *Robin Hood in Popular Culture : Violence, Transgression, and Justice* (2000), la figure liminale du justicier de la forêt de Sherwood expose en soi la vulnérabilité des frontières entre justice et injustice, équité et iniquité, légalité et illégalité. Issue de la tradition orale anglaise²⁹ et largement récupérée par la culture populaire, la figure du justicier témoigne aussi d'écarts sociaux. Quant à son lien avec la forêt, qui camoufle ses braconnages et ses détours, on peut y lire un rapport de connivence, comme si la « juste nature » s'alliait au geste vertueux tout en s'opposant à l'institution frauduleuse qui régit la société humaine. Elle symbolise l'ensauvagement du retour à un état de nature délivré des iniquités du pacte social.

C'est en redistribuant les richesses des aristocrates aux plus démunis que Robin des Bois venge l'opprimé et se fait l'allié du peuple. On peut rapprocher la figure du justicier à celle du *social bandit* (« bandit social »). Eric Hobsbawm, qui s'est intéressé à la question dans ses ouvrages *Primitive Rebels* (1959) et *Bandits* (1969), considère le banditisme social comme une forme de protestation sociale universellement observable. Selon lui, du point de vue du peuple, la criminalité du bandit social se transforme en acte héroïque à portée justicière :

The point about social bandits is that they are peasant outlaws whom the lord and state regard as criminals, but who remain within peasant society, and are considered by their people as heroes, as champions, avengers, fighters for justice, perhaps even leaders of liberation, and in any case as men to be admired, helped and supported. (2001, p. 25)

Son personnage n'agit qu'en vertu d'une justice idéale qui gouverne ses principes, et ce, en dépit des règlements du pouvoir régnant. Œuvrant dans l'illégalité, il offre

²⁹ Les premières traces de la figure de Robin des Bois remonteraient vraisemblablement à des documents judiciaires anglais du XIII^e siècle (Hobsbawm, 1959).

l'aliment et l'encadrement nécessaires aux individus qui en étaient privés, geste compensatoire qui souligne, non sans ironie, les dysfonctions du système auquel il remédie. Plus encore, on peut considérer qu'il redonne au peuple le capital qu'il s'est « légalement » fait soustraire. Sur le plan de l'imaginaire, le bandit social représente l'espoir d'une révolution équitable, et plus profondément, d'une société dans laquelle le bien-être des citoyens est pris en considération, ce qui signerait la fin d'un ordre d'instrumentalisation et d'exploitation. Pour ce faire, la fable de Robin des Bois nous démontre qu'un tel état d'équité ne pourra être atteint sans une forme de transgression préliminaire qui conduira éventuellement à une révolution équivalant à une *tabula rasa*; le système que postule le sauveur sylvestre est incompatible avec celui qui est institué³⁰. Somme toute, le combat du justicier demeure pacifiste et non violent, et son action est non armée.

Le personnage de Katniss fait émerger la figure justicière, comme le remarquent d'ailleurs plusieurs critiques qui la perçoivent comme une Robin des Bois version adolescente projetée dans un futur postapocalyptique (Henthorne, 2012, p. 152). De son côté, le personnage de Tris Prior de la franchise *Divergent* propose à sa façon une image de la justice populaire dans sa prise en charge du destin collectif de Chicago dans le deuxième tome, au détriment de sa propre protection et de sa vie personnelle. J'aurai l'occasion de revenir plus amplement sur ce point de comparaison, mais je sou mets ici l'idée de la reprise d'une figure agissant au nom du bien-être collectif, en l'occurrence la protection des opprimés, plutôt que par une volonté égoïste de règlement de comptes. Ces adolescentes hors-la-loi chamboulent l'ordre social afin de mettre un terme aux cycles de violences structurelles et physiques qui façonnent leur monde.

³⁰ Sur ce plan, le braconnage de Robin des Bois n'est pas sans rappeler le braconnage littéraire des lecteurs, proposé par Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien* : « [...] les lecteurs sont des voyageurs; ils circulent sur les terres d'autrui, nomades braconnant à travers les champs qu'ils n'ont pas écrits, ravissant les biens d'Égypte pour en jouir. » (1980, p. 251-252)

Dans l'emploi contemporain d'images de femmes en tant que représentations du banditisme social, on remarquera que pour les scientifiques de l'ère victorienne Cesare Lombroso et Enrico Ferri (1895), les femmes seraient, par nature, plus amORAles que les hommes, parce que plus cruelles et plus sujettes au mensonge. Ainsi, Katniss répond au désir d'une répartition équitable des pouvoirs à celle de la désobéissance civile, donnant ainsi un vernis plus noble au mensonge lié de manière stéréotypée aux personnages féminins.

À plusieurs égards, la figure du vengeur masqué³¹ s'inscrit dans cette tradition du justicier populaire : désir d'équité, désobéissance civile, idéaux de société libre, mépris envers les classes dirigeantes, etc. Cependant, à la différence du justicier, le vengeur perpétue une violence nettement plus marquée ainsi que des actes que l'on peut juger comme étant plus radicaux, voire terroristes. Le vengeur n'hésitera pas à vandaliser, à torturer ou même à tuer au nom de la justice, mais aussi pour prendre une revanche personnelle, ce qui fait qu'on peut se questionner sur sa droiture morale. Peut-on parler de guerre juste, de violence légitime en traitant de vengeance?

³¹ Outre le vengeur masqué, nous observons aussi une variante du « vigilante » en la figure de redresseur de torts qui n'a pas besoin de passer par le masque et l'anonymat. Jean-Claude Vareille traite d'ailleurs de ce type de personnage dans son ouvrage *L'Homme masqué, le justicier et le détective* (1989) comme d'un archétype qui serait né dans les romans-feuilletons du XIX^e siècle, aurait persisté dans les *pulps* (*The Shadow*, 1931-1949) et aurait enfin triomphé dans les *comic books* superhéroïques.

2.4 Communauté diégétique

2.4.1 Katniss et l'apprentissage du « prendre soin »

Selon Philip Green, l'idéologie est ce qui forme la cohésion d'une communauté, soit un ensemble de croyances et de pratiques soutenant un sens (partiel) de la communauté au sein des membres de tout groupe humain organisé (1997, p. 15). J'ai introduit l'idée du personnage de Katniss comme figure justicière, je démontrerai maintenant qu'elle incarne spécifiquement le principe d'une justice du « prendre soin » (« *care* »), au sens où ses actions sont tournées vers l'avenir de sa communauté.

Après avoir connu les affres de la guerre issue d'un système patriarcal disciplinaire et avoir combattu le feu par le feu, la protagoniste de *The Hunger Games* développe une empathie qui finit par triompher de l'animosité ambiante. L'héroïne guerrière, se voyant refuser toute tentative de violence possessive « illégitime », ainsi qu'en témoignent ses multiples traumatismes, s'inscrit sous le signe de l'alliance et du don de soi au profit du collectif. Ce faisant, son individualité ne peut se considérer qu'à l'aune de la communauté dont elle fait partie et à laquelle elle contribue, comme le soulève Green :

The female version [of the hero] emphasizes the genuine conflict in the dominant ideology, the tension between community and individuality, without allowing them to be welded together in the patriarchal form of authoritarian populism : the woman as hero cannot do that even if she wanted to. (1991, p. 183)

Il me faut d'abord définir cette éthique du *care* que Katniss adopte. Considérons la pensée de Carol Gilligan, qui distingue la morale liée à la justice de celle liée au *care*, qui fonde à mes yeux l'essentielle particularité de l'héroïne guerrière qu'est Katniss : « Alors que l'éthique de justice est fondée sur le principe de l'égalité – chacun doit être traité de la même manière – l'éthique du *care* repose sur le précepte de la non-violence – il ne doit être fait de tort à personne. » (1982, p. 277) Suivant la pensée essentialiste, la femme a de tout temps été valorisée pour ses qualités humaines, son talent « naturel »

pour s'occuper d'autrui (p. 133) et pour son « instinct maternel »³², déconstruit historiquement entre autres par Elisabeth Badinter dans *L'amour en plus : histoire de l'amour maternel* (2001) :

Nous n'avons rencontré aucune conduite universelle et nécessaire de la mère. [...] Comment, dès lors, ne pas arriver à la conclusion [...] que l'amour maternel n'est qu'un sentiment et comme tel, essentiellement contingent. [...] Tout dépend de la mère, de son histoire et de l'Histoire. Non, il n'y a pas de loi universelle en cette matière qui échappe au déterminisme naturel. L'amour maternel ne va pas de soi. Il est « en plus ». (Badinter, 2001, p. 23)

Le féminisme a repris ce discours inaugural en y apportant des modifications, d'abord en redéfinissant le fardeau du prendre soin que la société délègue aux femmes sans en reconnaître le poids, ce qui a souligné les iniquités amenées par cette situation. Sur le plan personnel, Myra MacDonald considère que l'éthique féministe du *care* a attiré l'attention sur les pratiques du prendre soin, tout en contribuant à leur reconnaissance sociale (1991, p. 141). Reprenant cette idée, MacDonald considère que le féminisme a su élargir le discours du *care* en l'étendant aux actions politiques et sociales du développement international, entre autres celles qui sont entreprises par les groupes politiques, sociaux et environnementaux (p. 141).

En ce qui concerne l'éthique féministe du *care* en tant que telle, comme l'explique Bronwyn Moran, elle valorise le fait que les choix les plus éthiques sont ceux qui créent et entretiennent les relations interpersonnelles (1999, p. 192). En contrepartie, le modèle patriarcal considère que les individus évoluent de manière isolée les uns des autres, et donc que les décisions les plus éthiques doivent se baser sur des principes abstraits pour empêcher les individus d'empiéter sur leurs droits respectifs (Moran, 2011, p. 192). La compassion et l'empathie sont donc au centre de l'éthique du *care*, des facultés dont font preuve les héroïnes guerrières, ainsi que le soulève Jennifer K. Stuller :

³² Badinter comprend la définition essentialiste de cet « instinct » comme étant le résultat d'une injonction : « Au lieu d'instinct, ne vaudrait-il pas mieux parler d'une fabuleuse pression sociale pour que la femme ne puisse s'accomplir que dans la maternité? » (Badinter, 2001, p. 23)

Fighting to protect one's family or community is often the motivation for a superwoman's actions. Whether this is laudable [...] or it's a sexist and tired way of justifying women's acts of violence is clearly debatable, subjective, and contextual. But it should be noted that while protecting their immediate communities [they] also fight to save the world. (2010, p. 119)

Myra MacDonald remet en question le stéréotype de la féminité « naturellement » prédisposée au *care* (1995, p. 132). En lien avec cette réitération de l'association entre femme et *nurturing*, Stuller soulève une problématique importante : « Does love constitute a reimagining of heroism? [...] Or does it reinforce stereotypes about how women should behave as self-sacrificing nurtures? » (en italiques dans le texte d'origine, 2010, p. 87) De plus, Jennifer K. Stuller souligne une transformation au sein du statut héroïque féminin, passant du modèle héroïque d'un loup solitaire s'enracinant dans la masculinité et l'isolement (2010, p. 85) à un modèle collaboratif et empathique. Crosby croit formellement que les héroïnes peuvent déconstruire une hiérarchie sexospécifique, fondement du patriarcat, et peuvent ainsi ouvrir la voie à une communauté féministe démocratique (Inness, 2004, p. 154). J'abonde dans son sens. Un personnage tel que celui de Katniss permet selon moi de retrouver cette éthique du *care* à travers les représentations d'une femme responsable d'une communauté dont il est grand temps, justement, de prendre soin. Agissant à l'encontre d'une justice objective et conséquentialiste, cette héroïne se situe dans une éthique humaine fondée sur l'empathie et la protection des plus faibles. Si, comme le suggère Judith Halberstam, les communautés imaginées permettent des interventions puissantes, soit la conversion de la peur en violence salutaire (2006, p. 252), elles permettent aussi de repenser l'éthique du lien social en contexte de crise et d'en expérimenter une issue potentiellement constructive, dont la figure guerrière est l'instigatrice. À travers leur combat pour le bien collectif, le parcours des Néo-Amazones démontre la possibilité d'une conversion de la violence en force positive, ce qui rejoint la pensée de Jill Badonsky selon laquelle l'énergie de la colère peut aussi nourrir une action et une motivation constructives : « The fine line between madness and creativity attests to

how our dark individuality can be exalted by giving it a creative expression. » (2013, p. 22)

Considérons l'une des dernières-nées des princesses³³ Disney, la jeune aventurière Moana (2017), future cheffe dévouée à sa tribu. Sa quête, orientée vers le bien-être collectif, contraste avec celle du guerrier solaire Maui, l'archétype même d'une virilité héroïque ici tournée en dérision. En effet, le récit rend compte à quel point les actions de Maui, dont le physique exagérément développé parodie l'imaginaire « masculin », sont égocentriques et tournent à vide, tandis que celles entreprises par Moana sont dépeintes comme nobles et vertueuses. C'est d'ailleurs grâce à un témoignage d'empathie, et non par la force guerrière, que Moana parviendra à « vaincre » l'amère Te Feti. De cette façon, en donnant à voir une jeune femme dont le pouvoir supplante celui du demi-dieu désuet, la fable d'inspiration polynésienne propose un nouveau modèle d'héroïsme fondé sur une éthique compassionnelle qui s'apparente à celle définie par Sara Crosby : « In order to claim moral authority, heroes must act for a community that they can shape and be shaped by in empowering ways. Otherwise, they just flicker on the margins of society without access to political power. » (Inness, 2004, p. 54)

On pourrait avoir tendance à lire Katniss de la même manière, mais force est de constater qu'au contraire de Moana, l'archère n'est d'abord pas conscientisée sur le plan politique et s'en désintéresse même passablement³⁴. Katniss agit d'abord pour sa propre survie et celle des siens sans vraiment considérer l'impact que son instinct protecteur aura sur les populations de Panem. À l'origine, l'héroïne fait preuve d'une logique utilitariste au sens où elle comprend qu'il faut minimiser la douleur et que par conséquent, elle prend ses décisions morales après avoir déterminé le choix générant le moins de souffrance de façon générale. Sa conscience de la souffrance étant d'abord

³³ Qui, d'ailleurs, refuse de se faire appeler « princesse ».

³⁴ Cette lacune vient peut-être refléter celle des jeunes lecteurs, et ainsi les inviter progressivement à l'engagement politique au même rythme que s'y intéressera l'héroïne.

limitée à celle des seuls membres de sa famille et de son district, elle ne peut encore concevoir l'étendue collective de celle-ci.

La première projection empathique de Katniss aura lieu à la rencontre de Rue dans l'arène. La ressemblance de la petite avec sa propre sœur fera en sorte qu'elle se prendra d'affection pour elle et décidera de la protéger comme elle le ferait pour Prim :

It's my job to protect her. [...] I can't let the Capitol hurt Prim. [...] Prim... Rue... aren't they the very reason I have to try to fight? Because what has been done to them is so wrong, so beyond justification, so evil that there is no choice? [...] What I am about to do [...] it is for them. (*THG*, p. 149)

Ainsi, le cercle de reconnaissance restreint s'élargira à mesure que Katniss prendra conscience qu'il est envisageable de considérer chaque individu comme un proche, et chaque vie comme aussi précieuse que celle de sa sœur Prim. Selon Lindsay Issow Averill, Katniss passerait alors du « *natural care* » (fondé sur les attachements personnels) à un « *ethical care* » (concernant la société) (Heit, p. 179).

Lorsque Katniss construira un tombeau pour honorer la dépouille de Rue, ce geste et l'impact émotionnel qu'il aura sur la combattante feront briller un espoir pour la révolution, car l'éthique dont elle fait preuve brise la logique divisionnelle de l'arène. Katniss embrasse véritablement l'image de la solidarité lorsqu'elle entreprend de tenir la main de son concurrent lors de l'émission de Ceasar Flickerman, un geste qu'imiteront aussitôt les autres participants; ainsi s'établira le premier lien entre les tributs de l'histoire des Jeux :

I turn spontaneously to Chaff and offer my hand. I feel my fingers close around the stump that now completes his arm and hold fast. And then it happens. Up and down the row, the victors begin to join hands. [...] By the time the anthem plays its final strains, all twenty-four of us stand in one unbroken line in what must be the first public show of unity among the districts since the Dark Days. (*CF*, p. 311)

Katniss est capable de tenir tête aux Gamemakers dans la mesure où elle montre qu'une alliance empathique est toujours possible malgré le fait que Snow « tourne les meilleurs citoyens les uns contre les autres » (*MJ Part 2*). Elle permet ainsi de penser la rébellion comme une résistance solidaire s'élevant contre une économie capitaliste misant sur le

chacun pour soi³⁵. Angela Hubler reconnaît d'ailleurs à travers l'œuvre une certaine valorisation du pouvoir solidaire avec une héroïne refusant de se soumettre au système compétitif, un personnage qui défie l'individualisme concurrentiel promu par le Capitole et, avec lui, son pouvoir (2015, p. 239). La force de Katniss est de pouvoir dépasser son intérêt personnel auquel la convoque une telle situation de survie, de transcender sa peur afin d'être en mesure de porter secours à autrui. De cette façon, même si elle-même fait souvent preuve d'un grand cynisme devant les atrocités commises, telles que les meurtres de jeunes enfants innocents, Katniss met en œuvre ses interactions selon une éthique du *care* féministe dont la portée est à la fois privée et politique. Contrairement au personnage de Johanna Mason, qui sombre dans un négativisme et une colère « irrécupérables »³⁶, la protagoniste garde une certaine foi en l'humanité, ne serait-ce qu'en ce qui concerne Prim et Peeta. Malgré le fait qu'elle devra combattre et même tuer d'autres tributs pour assurer sa survie, Katniss continue d'agir comme une protectrice, ainsi que le remarque Green-Bartlett : même si elle se concentre sur sa survie, Katniss ne peut ignorer totalement d'autres aspects de son identité, principalement sa sincérité et son empathie envers les autres (2015, p. 41). D'ailleurs, Johanna Mason décrit le comportement de Katniss comme étant une performance de « défenseure-des-faibles-et-des-opprimés », mais elle reconnaît qu'il ne s'agit pas d'un rôle : « Only it isn't an act, which makes it even more unbearable. » (*MJ Part 2*)

La portée politique du récit de *The Hunger Games*, littéraire comme filmique, réside dans cette transposition de l'attention familiale à l'échelle communautaire, qui propose une réarticulation d'une éthique intime pour repenser le lien social³⁷, et ce, à

³⁵ « [...] voicing a common cry among contemporary sociologists, Collins makes the point that, to the detriment of our society, the modern capitalist economy has eroded certain bonds of care and affection once regarded as virtues and traditionally fostered at home. » (Aitchison, 2012, p. 263)

³⁶ L'esprit de vengeance de Johanna Mason est explicite lorsqu'elle se prononce en faveur des Hunger Games avec les enfants du Capitole à la fin du dernier tome.

³⁷ Aitchison considère que les romans tels que *The Hunger Games* permettent de faire entrevoir aux lecteurs la dynamique familiale comme force de changement positif : « Collins tells a story of care and protection: a story capable of helping young adults to consider the sisterly or brotherly impulse as a viable alternative to the selfish and competitive individualism that sometimes taints even the most intimate and ostensibly loving aspects of modern American life. » (2013, p. 269)

l'heure où les médias et les communications ont le potentiel de rassembler les populations autour de certaines figures. Les télécommunications sont omniprésentes et occupent un rôle central dans *The Hunger Games*, et elles sont déconstruites de manière à révéler leurs dangers comme leurs potentiels. À ce titre, les diffusions des images des Jeux et celles des *propos* des Rebelles sont tout aussi problématiques et dangereuses en ce que leur message autoritaire est sans équivoque et, par conséquent, jette une lumière brutale, aveuglante, porteuse d'une vérité unique. D'un autre côté, la puissance des actes télévisés de Katniss, par exemple le suicide avec les baies, émane d'une mise en récit qu'en fait le spectatorat de Panem, qui y voit un geste héroïque alors qu'il s'agissait avant tout d'une ultime tentative de survie. Ayant compris qu'il faut absolument un vainqueur au jeu, Katniss invitera Peeta à consommer les fruits toxiques dans le but de saboter le scénario des Gamemakers. Ces derniers s'interposeront à la dernière seconde en déclarant Katniss et Peeta tous deux vainqueurs.

Il faut ici prendre note que les habitants du Capitol se montrent aussi touchés que les citoyens des districts par les gestes de bravoure de leur idole commune, ce qui crée une forme de rapprochement entre deux populations d'abord distinctes. Le roman *Mockingjay* en témoigne de manière explicite :

Hungry fingers devour me, wanting to feel my flesh...The damage, the fatigue, the imperfections. That's how they recognize me, why I belong to them...I begin to fully understand the lengths to which people have gone to protect me. What I mean to the rebels. My ongoing struggle against the Capitol, which has so often felt like a solitary journey, has not been undertaken alone. I have had thoughts upon thousands of people from the districts at my side. I was their Mockingjay long before I accepted the role. (*MJ*, p. 90)

De son côté, le premier film met en scène un personnage inédit : celui de la petite-fille du président Snow, une adoratrice de Katniss. Le fait que cette *fan* soit la descendante même du tortionnaire consolide l'effet d'attachement irrésistible que la protagoniste suscite de part et d'autre de Panem.

L'héroïsme de Katniss représente à ce propos une image ouverte aux différents publics et à leurs interprétations, bien loin du discours et de la pensée unificatrice, que l'on se réapproprie, que l'on réinvestit. C'est en suggérant une image inclusive que la

jeune fille touche les foules et s'attire leur sympathie, car ses témoignages empathiques déjouent la logique normative ou propagandiste marchande pour proposer un récit pétri d'évocation. Pour reprendre l'idée de David Aitchison, la fonction narrative de Katniss en tant qu'agente de changement est de toucher les autres afin de les inspirer à sortir de leur position craintive et égocentrique. (2012, p. 260) Allant dans le même sens, Andrew Zimmerman Jones voit en Katniss une mauvaise joueuse (2014, p. 241), c'est-à-dire une « *game-changer* » qui montre les possibilités d'un *care* dissident dans un contexte où la résistance même est de l'ordre de l'impossible. Collins considère d'ailleurs que sa protagoniste *incarne* cette résistance qui n'avait *a priori* pas lieu d'être (Dominus, 2011, en ligne). L'auteure appelle à considérer la résistance au-delà du combat guerrier, dans le lien social empathique :

In effect, we find Collins asking her readers not to meet the iron fist of the oppressor blow for blow, but to take stock of how we — as feeling creatures with intimate attachments — are politicized when the horizons within which we care for others are tragically narrowed. (Dominus, 2011, p. 260, en ligne)

2.4.2 Katniss, solidarité et sororité

Pour une grande majorité des récits de dystopie issus de la fiction pour jeune adulte, le « héros habituel » prend en fait les traits d'une héroïne. Comme le résume Tasker, cette héroïne incarne les luttes croisées de l'adolescence féminine et les responsabilités messianiques dans les futurs dystopiques (2003, p. 175). Mark Pedowicz, président de la chaîne de télévision CW, résume cette tendance avec humour : « [i]f you're not an angel, werewolf, or vampire, you're a female heroine who's 16 years old [and] who fights in the future dystopian world. » (Goldberg, 2012, en ligne) Ce phénomène prend une ampleur remarquable depuis le succès instantané et fulgurant du premier opus romanesque de *The Hunger Games*, ainsi que le remarque Amanda Craig : « The market in teen fiction is dominated now by societies in breakdown. And it's girls who are lapping them up. » (2012, en ligne) Loin d'être

fortuite, l'omniprésence des jeunes femmes comme protagonistes de ces univers en crise donne une mesure encore plus saisissante de la violence ambiante et, conséquemment, de l'urgence d'une révolution à entreprendre. En effet, dans ces sociétés faisant écho aux nôtres, la femme demeure la principale victime de l'institution disciplinaire. Miranda Green-Barteet remarque que ces productions mettent en scène des jeunes femmes qui arrivent à l'âge adulte dans des sociétés oppressives qui ne valorisent pas les jeunes femmes fortes, indépendantes et affirmant leurs opinions (2015, p. 34). Ces jeunes femmes sont donc habituées à suivre les règles de leur société. C'est précisément ce cadre asphyxiant qui les obligera d'abord à survivre, puis ensuite à s'insurger directement contre le gouvernement lorsqu'elles réalisent qu'il s'agit de la seule issue de secours.

Cette quête émancipatrice, à la fois personnelle et collective, touche l'enjeu premier de ces types de récits, car comme le rappellent Thomas Halper et Douglas Muzzio, c'est la solution hobbesienne de la destruction de la liberté qui a animé presque toutes les dystopies (2002, p. 550). Ainsi, l'Amérique futuriste de Collins met en scène un régime totalitaire s'apparentant à celui décrit par Foucault dans *Surveiller et punir* (1975), dans lequel les individus sont non seulement divisés, mais soumis à un examen constant de leurs faits et gestes³⁸. Valerie Estelle Frankel remarque justement que « l'image de la surveillance constante est populaire dans la fiction dystopique. [...] Les adultes surveillent tous les aspects de la vie des adolescents, y compris leurs pensées et leurs émotions. » (2013, p. 16) À Panem, les femmes sont soumises à des codes particulièrement restrictifs à l'égard de leur manière d'être et d'agir en société. En plus d'apparaître physiquement plus vulnérables, ainsi que le démontrent les recherches de Kelly Oliver (2016), la quasi-totalité des héroïnes de fiction jeune adulte subiront tôt ou tard les agressions de la gent masculine dans leur parcours, qu'il s'agisse d'assauts physiques ou de violence à caractère sexuel.

³⁸ Il n'est pas fortuit que Roth et Collins avouent toutes deux avoir été fortement influencées par l'œuvre d'Orwell et à ses représentations des régimes totalitaires. Les deux autrices mettent effectivement en scène des gouvernements totalitaires envers lesquels se rebelleront leurs jeunes protagonistes.

Les auteur.e.s de fiction jeune adulte associent la fureur classique de la rébellion juvénile au rejet d'un gouvernement sans égard pour la liberté de ses citoyens. Ces auteur.e.s postulent aussi que les adolescentes sont positionnées favorablement pour rompre avec l'assujettissement et développer leur autonomie (Green-Barteet, 2015, p. 47-48). En effet, comme le souligne Sony Sawyer Fritz, non seulement ont-elles pris le devant de la scène pour créer leur propre identité, façonner leur propre destin, mais leur modèle de résistance³⁹ ébranlera et transformera leur monde (Green-Barteet, 2015, p. 17). Celles qui auront subi les assauts physiques, psychologiques et moraux seront à même de convertir la violence accumulée en un catalyseur initiatique vers un ordre nouveau.

Si, comme l'explique Fritz, les auteurs décrivent leurs héroïnes dystopiques adolescentes comme des agents essentiels de la résistance face aux gouvernements et de la reconstruction d'un monde nouveau (Green-Barteet, 2015, p. 17) et que cette société désirée se voudra plus égalitaire, plus progressiste et finalement plus libre (p. 3), les protagonistes n'auront d'autre choix que de combattre le feu par le feu, c'est-à-dire de faire usage de violence.

Les quelques attaques et meurtres que Katniss devra commettre à travers son chemin de croix, malgré qu'ils soient profitables au bien-être la société, comme nous le verrons plus tard, traumatiseront irréversiblement la jeune femme. Considérant l'idée d'Anita Harris selon laquelle les jeunes femmes sont imaginées et construites comme les nouveaux citoyens idéaux d'un monde en mutation ouvrant la voie à de nouveaux modes de vie civique (2004, p. 94), au prix de quel(s) sacrifice(s) le sont-elles?

The Hunger Games s'ouvre avec le régime totalitaire⁴⁰ du président Snow, cet homme aux cheveux et à la parole immaculés (« Nothing says perfection like white »,

³⁹ Résistance qui relève d'un tour de force, car comme le remarque Tom Henthorne à propos de Panem, le gouvernement rendant pratiquement impossible la résistance organisée en raison du le contrôle minutieux des informations exercé par l'État tant au niveau public que privé ; l'État ne peut imaginer que soit contestée son autorité (2012, p. 75).

⁴⁰ Citons le point de vue de Katniss sur le discours de « paix » du maire du District 12 lors du Reaping Day : « He tells of the history of Panem [...] a shining Capitol ringed by thirteen districts, which brought

[*MJ Part 2*]) et aux airs reptiliens, incarnant non seulement la cruauté du Capitol, mais aussi le pouvoir patriarcal. Ce régime de terreur fait mine de se conclure lors de l'attaque des Rebelles, mais le sacrifice d'enfants innocents orchestré par Alma Coin, future présidente à la logique utilitariste, nous rappelle que le cauchemar n'est pas terminé. Du président Snow à la présidente Coin, d'un gouvernement totalitaire et tyrannique à un autre, que ce soit un homme ou une femme qui soit au pouvoir, Collins propose un constat faisant écho à celui de Lord Baron Acton : « Power corrupts. Absolute power corrupts absolutely. » (1887) C'est la leçon qu'apprendra Katniss au terme de ses combats inachevés, car, pour reprendre les mots justes et fatidiques de Sarah Rees Brennan, il n'y a pas de manière aisée de vaincre le mal dans le monde de *The Hunger Games*, pour la simple raison qu'il s'agit du mal inhérent à chacun de nous (2012, p. 9).

Les communautés qui se forment autour de Katniss, composées des survivants des Hunger Games et des citoyens de Panem, symbolisent l'idée d'un pouvoir collectif et pluriel, et non plus centralisé. Sharon Ross considère que l'héroïsme masculin traditionnel se fonde sur le mythe du héros isolé, capable de se distinguer des communautés pour lesquelles il est (généralement) héroïque (2007, p. 232). À partir de l'étude du personnage de Katniss, on peut avancer que l'héroïsme féminin permet d'exemplifier, à travers la formation de communautés fictives, la négociation épistémique tel qu'entendue par Ross :

The exchanges that such teaching and learning require are rooted in « epistemic negotiation », a process of building knowledge in which individuals come together as a community to discuss what they each know and then debate how best to address the situation at hand. (2007, p. 232)

En effet, encore plus que l'effort individuel, *The Hunger Games* permet de penser la force de la communauté. Dans l'œuvre de Collins, cette collaboration communautaire passe par une revisite inclusive de la notion de sororité.

peace and prosperity to its *citizens*. Then came the Dark Days, the uprising of the districts against the Capitol. The Treaty of the Treason gave us new laws to guarantee peace. » (*THG*, p. 17)

À propos des représentations littéraires de la sororité, Pearson et Pope soutiennent que l'héroïne découvre non seulement une mère positive, mais tout un système de soutien féminin et, par association, un héritage féminin nourricier, joyeux et puissant (1981, p. 202). Dans des environnements dystopiques particulièrement hostiles pour les femmes, comme celui de *The Hunger Games*, il devient évident pour Kelly Oliver que les femmes se retrouvent entre elles pour créer des liens indissociables afin de se soutenir mutuellement dans leurs rencontres traumatiques ; ces filles et ces femmes travaillent ensemble pour résister à l'autorité oppressive de responsables corrompus (Oliver, 2016, p. 147). Ainsi, leur résilience puise son énergie dans le fait que ces filles se lient les unes aux autres, s'aiment et se protègent (p. 147). À l'image d'Artemis et d'Atalanta, les Nouvelles Artémis, ainsi que les nomme Oliver, se protègent entre elles dans un rapport de réciprocité :

The promise of the new Artemis is the empowerment of girls and women, and their greatest strengths are not just their mentoring prowess and equal-opportunity killings, but rather their mentoring and support of the other girls and women in their lives⁴¹. (2016, p. 149)

Si Oliver suggère que leur survie dépend de leurs liens interpersonnels (p. 148), il faut aussi ajouter que leur volonté de vivre puise sa force dans la survivance de l'autre ; elles brillent, car leur « sœur » est à même d'exister. Ainsi, lorsque Prim meurt, le feu de Katniss la consume littéralement et elle finit par s'éteindre. Cette idée sera reprise ultérieurement du côté de la réception. Les récits composent des modèles de solidarité pour les femmes en les invitant à se regrouper face aux violences qui sont dirigées vers elles. Oliver souligne avec justesse : « [...] rather than just focus on their violence, we should emphasize the way in which girl power in these films is also the result of girls and women bonding together to nurture and protect each other. » (p. 149)

⁴¹ Oliver invite les lectorats à développer un regard politique autour des Nouvelles Artémis, qu'elle invite à considérer à la fois en tant que modèles pour les filles et les femmes qui s'unissent pour lutter contre l'injustice sociale et en tant que fantasmes compensatoires ou de vengeance pour contrebalancer les inégalités réelles entre hommes et femmes ou entre garçons et filles et l'injustice sociale qui les nourrit (2016, p. 163).

J'ai insisté sur le fait que Katniss développe une éthique du *care* à mesure que sa compréhension empathique du lien social se développe. Certes, le thème du compagnonnage héroïque ne date pas d'hier ; il est au cœur de la geste épique. Il suffit de penser à Jason et à ses Argonautes ou encore à la Communauté de l'Anneau pour s'en rendre compte, mais il reste à distinguer le lien affectif qui traverse le rapport sororal de celui qui traverse le compagnonnage héroïque. En ce qui concerne le cas de *The Hunger Games*, il faudrait ajouter que la survie et le succès médiatique de Katniss (dans la diégèse) dépendent de la dimension sororale de ses rapports avec d'autres femmes ; sa dévotion pour sa sœur Prim et la dignité qu'elle redonne à Rue révéleront aux foules la puissance transcendantale de l'amour sororal, clé de voûte permettant d'outrepasser les règles du jeu. Sans aucun doute, comme le formule Aitchison, le « jeu social » de Katniss est la clé de son succès (2012, p. 51).

2.4.3 Le sacrifice et l'autosacrifice

Paul Claudel disait de Jeanne d'Arc que le moment triomphal de son existence était sa mort sur le bûcher (1984, p. 255). Claudel n'est cependant pas le seul à insister sur l'importance de son immolation. Marina Warner s'étonne d'ailleurs du nombre d'historiens célébrant sa mort comme s'il s'agissait d'un haut fait (1999, p. 268). Sans cette mort, c'est comme si la Pucelle n'aurait jamais suffisamment disparu au profit de son image idéalisée et comme si la gloire de celle-ci aurait été amoindrie :

She was cut off before she could be proven weak, and in that cutting off is the redemption of sin for others. Her stake is likened to Christ's cross: through it, her virtue can be transmitted to others and save them. Her perfection is preserved by her climactic end in violence, just as a goldsmith in the process of annealing heats the metal in the fire till it glows and then plunges it in water to seize all the heat's virtue, now transmitted to the gold, and uses them for his purpose. (Warner, 1999, p. 268)

Jeanne d'Arc est une figure sacrificielle exemplaire, et sa pureté complète a été immortalisée dans la mort (Warner, 1999, p. 268), mort qui diffère de celles présentes

dans les *cautionary tales* ; au contraire de celles-ci, cette mort sanctifie la volonté vertueuse de la défunte :

Joan's life and death do not serve, in any version, in any medium ever made, to warn against an ambition such as she entertained. [...] She is a heroine in the sphere of moral action; in literature, she does not inspire cautionary pity and fear, but incites us to imitation. She is admonitory, not minatory. (Warner, 1999, p. 269)

Thomas De Quincey vantait l'apogée de la beauté dans le sacrifice d'une femme : « Sister woman [...] you can die grandly, and as goddesses would die, were goddesses immortal. » (1863, p. 234) Edgar Allan Poe écrivait que la mort d'une belle femme est le sujet le plus poétique du monde (1925, p. 55). Je reprends ici la question du féminin sacrificiel abordée en introduction comme lieu où penser la séparation entre femme et violence. Comme l'entend Agamben, le terme « sacrifice » signifie « rendre sacré », et en ce sens, l'autosacrifice contribue à sanctifier la figure, et dans un même geste, à la monumentaliser. En mourant, l'héroïne, elle, se retire du monde réel et intègre cet état de dépersonnalisation; elle accomplit son destin en tant qu'image.

Pour Sara Crosby, il est clair que les comportements autodestructeurs offrent un potentiel peu progressiste : « Their guilt, abject self-hatred, and regressive sacrifice to the needs of a patriarchal community undercut the rhetorical posture of feminist transcendence. » (2004, p. 154) Selon elle, le trope répandu de l'autosacrifice chez les héroïnes s'inscrit dans une vision tranchée selon laquelle deux destins sont offerts au personnage féminin, soit vilaine criminelle, soit sauveuse autosacrificielle. Comme Crosby le souligne, plus l'héroïne cheminera, plus elle deviendra indépendante et puissante, et plus sa volonté d'autosacrifice se manifestera (p. 154). Et sur la voie du suicide, elle fait face à différents stades de culpabilité, de déni, et finalement à une inclination pour la communauté (Crosby, p. 156), à laquelle elle offre son corps et son image.

Le recensement quantitatif des « *Violent Female Action Characters* » fournit une statistique troublante : près de 30 % des personnages de ce type décèdent au cours d'un film. À propos de ce chiffre, Nathalie Vega, l'auteure de cette recherche, écrit : « These

examples of dying, self-sacrificing women illustrate the extreme end of submissive affection and feminine stereotypes shown too often in popular action movies. » (2013, p. 3) Après avoir exploré les manifestations de traumatisme chez les personnages et avoir posé un regard sur leur sentiment de culpabilité, il apparaît conséquent que la plupart des héroïnes désirent tôt ou tard commettre l'autosacrifice afin de mettre un terme à leur souffrance et à celle des autres. Ainsi que le note René Girard,

[c]'est la communauté entière que le sacrifice protège de sa propre violence, c'est la communauté entière qu'il détourne vers des victimes qui lui sont extérieures. Le sacrifice polarise sur la victime des germes de dissension partout répandus et il les dissipe en leur proposant un assouvissement partiel. (1976, p. 18)

Dans cette veine, Katniss porte l'entière responsabilité du sort de sa communauté sur elle, car si elle est une figure libératrice et vectrice de changements positifs, elle se dote aussi du poids de la fatalité qu'elle est convaincue d'occasionner. Adeline Cauter a exploré la question du sacrifice dans la littérature jeunesse d'un point de vue genré, démontrant une forme d'abnégation dans le sacrifice de soi féminin. Elle désigne l'autosacrifice comme étant « l'acte par lequel un personnage de fiction suspend son instinct d'autopréservation et s'expose ou consent à la mort de manière délibérée afin de servir un but extérieur à lui qui lui apparaît comme plus important que sa propre existence. » (2016, p. 6) Cauter fonde sa compréhension de l'autosacrifice sur les études de Michel Graulich, spécialiste des religions de l'Amérique précolombienne, pour qui un autosacrifice

revêt des aspects multiples et souvent simultanés. Le dévot qui y procède s'inflige de la douleur pour s'humilier, se punir, se purifier, pour obtenir une compensation, pour augmenter son endurance, sa volonté, sa puissance ; pour entrer en contact direct avec la divinité ; il se prive pour donner, pour nourrir les dieux, pour leur rendre leur dû et les obliger. (1995-1996, p. 52)

Encore une fois, l'exemple de Buffy s'avère pertinent. En effet, la chasseuse de vampires s'avère experte dans l'art de mourir au nom de la communauté pour mieux renaître. Jana Riess remarque que lorsque Buffy ressuscite, « elle est légèrement différente, plus forte qu'avant. Sa volonté d'abandonner son pouvoir en se sacrifiant avant de mourir l'a rendue encore plus puissante. » (2002, p. 22) S'ils sont nombreux,

les autosacrifices de Buffy représentent « une décision continue de mettre les autres en avant. » (p. 22) Riess poursuit en observant que « [p]our [Buffy], le sacrifice de soi n'est pas un signe de faiblesse, mais de force : [son] altruisme va du désir de justice pour les autres, comme pour [elle]-même. » (p. 30) Avec Buffy, le modèle héroïque que voulait offrir Whedon à ses fans en était un de compassion et d'humilité, par la promotion de l'oubli de soi comme acte de bravoure, car « nous n'avons pas plus besoin de héros que de nous reconnaître comme des héros. », comme il l'a affirmé en entrevue. En effet, comme le note Riess, « [l'u]n des thèmes de la série est que pour que les êtres humains réalisent leur plein potentiel et fassent du monde un meilleur endroit où vivre, l'élément du sacrifice est essentiel. » (2002, p. 32)

À la question de l'autosacrifice se joint celle du sacrifice en tant que mise à mort d'autrui au nom d'un motif supérieur. Si la personne commettant l'autosacrifice le fait de plein gré, la victime sacrificielle, quant à elle, ne consent pas nécessairement à mourir. Parfois, elle sera même sacrifiée à son insu, instrumentalisée par un système ou une communauté décidant de son sort. En ce sens, l'univers dystopique de *The Hunger Games* met en scène des populations littéralement sacrifiées au profit d'un « meilleur fonctionnement sociétal ». Or, nous découvrons assez rapidement que le jeu des Hunger Games est avant tout le principal outil du Capitol pour excercer son pouvoir absolu sur les Districts en distillant une peur constante au sein de la population de ces derniers. En parlant des cycles de violence, lors d'une scène d'autosacrifice issue de la première attaque du District 2 dans le dernier opus filmique, Katniss déclare : « It goes around and around, and around. » (*MJ Part 2*) Cette idée devient particulièrement apparente lorsque, suite à la mort de Katniss, l'animateur Ceasar Flickerman déclare à la population de Panem : « So there you have it. Katniss Everdeen, the Girl on Fire, a girl who inspired so much violence, seems to have met a violent end herself. » (*MJ Part 2*)

Dans la série littéraire comme dans sa transposition à l'écran, dès lors que les morts s'amoncellent à ses pieds, Katniss commence à considérer l'autosacrifice comme un moyen pour échapper à sa douleur suite aux torts causés par la révolte avec laquelle

elle est associée, ainsi qu'elle le laisse entendre lorsqu'elle s'adresse à Snow en ouverture du troisième opus cinématographique :

I never asked to be in the Games. I never asked to be the Mockingjay. I just wanted to save my sister. And keep Peeta alive. Please just let him go and I will stop being the Mockingjay. I will disappear. You will never have to see me ever again. (*MJ Part 1*)

Sans surprise, ses actions salvatrices successives alimenteront la révolte de plus belle et par conséquent, la colère du président Snow redoublera. Ironiquement, sur papier et à l'écran, celui-ci traitera la jeune fille d'égoïste du fait que ses actions ne considèrent que les gens qu'elle aime et mettent en péril l'ensemble de la population de Panem, ce dont lui-même se vante.

La version littéraire verbalise davantage sa perception de soi sanctifiante. On comprend que pour Katniss, l'image qu'elle projette aurait plus de valeur que sa personne réelle :

They will be looking for some sign that their battles have not been in vain. If I can make it clear that I'm still defying the Capitol right up to the end, the Capitol will have killed me... but not my spirit. What better way to give hope to the rebels? [...] Because I will be more valuable dead. They can turn me into some kind of martyr for the cause and paint my face on banners, and it will do more to rally people than anything I could do if I was living. (*MJ*, p. 293)

En mourant, Katniss croit résoudre une équation insoluble : elle s'imagine pouvoir alimenter la révolte plus qu'elle ne le fait déjà sans même avoir à y participer activement, tout en s'en déresponsabilisant. Si les autres personnages reconnaissent l'éventuelle portée de cette action, comme Four le faisait pour Tris, ils retiennent cependant son geste. Alors que Katniss désire devenir image en raison de sa maladresse à incarner et à verbaliser proprement la révolte, elle considère que Peeta doit vivre pour perpétuer une parole inspirante, ce dont elle se croit incapable : « But Peeta would be more valuable alive, and tragic, because he will be able to turn his pain into words that will transform people. » (*MJ*, p. 293)

Lorsque Katniss, à l'insu de tous, finit par tuer Coin à la place de Snow pour éradiquer la violence, elle s'expose indirectement à une réprobation fatale. À ce sujet,

Henthorne remarque que le fait que Katniss se responsabilise devant ses propres actions rend celles-ci d'autant plus remarquables :

she knows full well that killing the president will most likely lead to public execution [...]. In effect, she sacrifices herself for peace in a way that parallels how so many others in Panem and District 13 sacrifice themselves for war. War will only end, Collins seems to suggest, when people are willing to do anything for peace. (2012, p. 79)

Cependant, Katniss survit, et échappe au final à toute tentation de canonisation sacrificielle : elle survit, et cette survie difficile lui sera plus douloureuse que la mort elle-même.

Pour Sara Crosby, si le sacrifice de l'héroïne réitère l'oppression patriarcale, sa résurrection suggère des possibilités d'instauration d'un ordre social démocratique-féministe (2004, p. 176). Ainsi, selon Crosby, cette résurrection raconte l'histoire d'une héroïne revenant en force pour rejeter le régime patriarcal qui rend impossible tout compris politique :

She would deny the criminalization of her toughness, embrace her power as a moral good for the feminist community, and thus claim the hero's ultimate goal: political authority. (2004, p. 175)

À ce titre, les récits romanesques et filmiques s'éloignent tous deux du devenir monument comme finalité de l'héroïne. Celle-ci n'accède pas à la plastification sacralisante, mais continue plutôt à raconter son vécu et les horreurs de la guerre. La mise en récit de son passé lui permet ainsi de dénoncer la violence dans le but d'empêcher qu'elle ne se répète.

2.5 Katniss : conclusion

J'ai d'abord montré que le personnage de Katniss Everdeen faisait assez explicitement émerger les mythes d'Artémis et de Jeanne d'Arc. À la différence de ces prédécesseuses mythiques, le désir d'équité n'est pas inné chez elle, mais bien le fruit d'un apprentissage sur le terrain.

Malgré les épreuves physiques et morales, Katniss survivra aux Jeux et sera déclarée vainqueur au même titre que son compatriote du District 12, Peeta, qu'elle parvient à sauver en usant d'une ruse inédite. S'il avait pour intention de sauver sa peau et celle de Peeta, son geste sera perçu par les populations comme une démonstration de défi face aux règles et à l'autorité du gouvernement. En cela, elle fait figure de justicière sociale. Devant les caméras du Capitol, Katniss n'aura d'autre choix que de jouer le jeu de l'innocence et de feindre un amour absolu envers Peeta afin d'apaiser les suspicions du président Snow. Cela n'empêchera pas la population de s'accrocher à son modèle de résistance, et Katniss se retrouvera malgré elle à la tête de la révolution populaire des districts contre le Capitol, devenant ce visage, cette icône libératrice dont nous traitons plus tôt. « Woman is removed from history, and becomes instead a symbol, a sign for something beyond herself », écrivait Marina Warner (2000, p. 106). Ce qui confère sa force à *The Hunger Games* est la manière dont le récit et la narratrice produisent un métadiscours sur l'usage même d'une personnification en tant que symbole et sur l'aplatissement d'un individu au profit de son image, de son signifiant, un acte qui représente une violence en soi.

La jeune femme qui se battait initialement pour sa propre survie et celle de sa famille devra léguer son image à la collectivité et s'élèvera contre les violences structurelles d'un gouvernement érigé sur le sacrifice de ses citoyens. Celle qui perdra son identité personnelle pour adhérer à celle du Mockingjay, qu'on lui appose, nous permettra d'ouvrir un espace de réflexion sur la façon dont, encore aujourd'hui, l'imaginaire glisse volontiers vers cette symbolisation de la forme féminine comme porteuse de valeurs sociales : « the ease with which women become the bearers of

meanings beyond themselves. » (Warner, 2000, p. 32) Un discours qui, en plus de dissoudre les traits individuels, justifie l'usage de violence chez le personnage en tant que geste rédempteur plutôt girardien et même, dans le cas présent, libère l'humanité de sa violence. On peut lire ainsi l'autosacrifice de Katniss à l'aune des théories de René Girard concernant la violence sacrificielle (1972), c'est-à-dire comme un geste nécessaire, à connotation christique, posé afin de mettre un terme à la spirale des violences collectives de Panem. En effet, après l'arrestation de Snow, Katniss se met en danger mortel afin d'assassiner la présidente Alma Coin, brisant ainsi les cycles de violence.

Dans la troisième partie de la thèse, il sera pertinent d'observer comment la *persona* de l'actrice principale contribue au discours politique de l'œuvre. En effet, la comédienne jouant Katniss, Jennifer Lawrence, est reconnue pour ses prises de position féministes assumées. Elle incarne une sorte de « guerrière de la justice sociale » hollywoodienne, notamment en ce qui a trait à l'image corporelle des femmes dans les médias. Il n'est pas arbitraire que Sylvie Vartian, dans son expression « génération Katniss » (2014, p. 113), ait choisi l'héroïne de *The Hunger Games* : la résonance de celle-ci auprès du lectorat féminin jeunesse est sans précédent. Elle a généré un *fandom* considérable en plus d'influencer concrètement la mode vestimentaire, l'imaginaire de la littérature pour jeune adulte et les intérêts d'une génération de lectrices. Nous le verrons, ce personnage majeur a su se démarquer en même temps qu'il a instauré une sorte de canon héroïque au sein de la fiction pour jeune adulte, aujourd'hui plus que jamais peuplée de protagonistes guerrières.

BRIENNE OF TARTH

3.1 Cadre de *Game of Thrones*

Depuis la fin des années 80, l'imaginaire médiéval, jusqu'alors plutôt utopiste, semble s'être assombri sous l'émergence d'une déviation par rapport au canon initial. Sous l'égide d'une volonté de « réalisme », la violence se fait ainsi de plus en plus incisive et la moralité des personnages se situe davantage dans les teintes de gris que dans un contraste manichéen. On assiste, d'une part, à une montée en popularité de la fiction dite « uchronique », dont le principe consiste ouvertement en une réécriture de l'histoire à travers un correctif de ses hauts faits (Besson, 2015, p. 36). D'autre part, dans une esthétique presque néo-noire, le néo-médiévalisme d'aujourd'hui s'intéresse désormais davantage aux questions géopolitiques qu'à la geste épique ou aux manifestations du merveilleux.

Se délestant à la fois de l'idéalisation d'un Moyen Âge victorien et des codes d'une *fantasy* utopiste, les auteurs actuels se distancient du canon tolkienien, qui était la norme pour la plus grande partie du XX^e siècle. Parmi ces auteurs, on retrouve bien évidemment George R. R. Martin et sa série *A Song of Ice and Fire*, amorcée en 1996. En effet, le Cycle de Westeros n'est pas une œuvre de *fantasy* comme les autres. « De la *fantasy* pour ceux qui n'aiment pas spécialement la *fantasy* » (Lucciardi, 2015, p. 196), commente Martin. Ainsi que l'ont remarqué plusieurs critiques et *fans*, Martin s'amuse à reprendre les grands idéaux littéraires du Moyen Âge pour les déconstruire et les noircir : « One of the main themes of *A Song of Ice and Fire* is that medieval *fantasy* romance is idealized nonsense. » (Thomas, 2012, p. 1) Dépassant les codifications de l'*heroic fantasy* classique, qui s'élaborait autour des archétypes médiévaux, Martin met plutôt en place un univers ultraviolent et cynique qui met à mal la notion même d'héroïsme. Par ailleurs, selon William Blanc, « [i]nfuser dans son cycle romanesque des éléments de réalité médiévale ne revient pas à proposer une

recréation du Moyen Âge, mais à se libérer d'un carcan établi par la génération précédente d'auteurs. » (Potte-Bonneville, 2015, p. 61) Ce qu'omet de mentionner Blanc est que les romans historiques prenant pour cadre le Moyen Âge avaient déjà entamé cette remise en question de la morale héroïque. En effet, la suite romanesque de Maurice Druon, *Les Rois maudits*, source première d'inspiration de G. R. R. Martin (Lehut, 2014, en ligne), préfigurait déjà entre 1955 et 1977 la société médiévale acidifiée que proposera plus tard l'auteur de *ASOIAF*⁴². L'époque dépeinte par Druon, celle de la mise en place de la guerre de Cent Ans, correspondant à la crise de l'ordre féodal qui sonnera le glas du Moyen Âge, serait donc imprégnée de l'imaginaire de la fin lié aux ébranlements sociaux.

Dans cet esprit de renversement, si le terme *acid western* est utilisé pour désigner le mouvement de renversement post-moderne et cynique du populaire genre cinématographique américain (Chartier, 2002) en procédant à son « désenchantement », je postule le néologisme *acid fantasy* pour qualifier la création martinienne, très métadiscursive, qui puise ses références dans la *fantasy* elle-même. Dans la même veine, on reconnaît l'usage du terme « *grimdark* », employé entre autres par Geneviève Valentine, terme qui désigne un sous-genre de fiction fantastique qui prétend subvertir la psychologie des héros traditionnels ainsi que le réalisme sombre derrière les intrigues politiques (2015, p. 1).

Ainsi que le note William Blanc, cette subversion trouve sa place dans une esthétique de renversement post-moderne des canons, car

[t]out comme, après Sergio Leone, l'Ouest imaginaire ne pouvait s'imaginer sans cow-boy mal rasé et poussiéreux, la nouvelle *fantasy* proposée par *A Song of Ice and Fire* se doit d'être boueuse et sanglante. (2015, p. 66)

Il est évident que Martin refuse de promouvoir le genre d'une *fantasy* escapistes, qu'il envisage plutôt comme un art de subversion. Cette déconstruction des idéaux fantaisistes et escapistes, s'exprimant principalement à travers une surenchère de

⁴² Martin considère Druon comme son héros, ainsi qu'il le confie dans l'article « My hero: Maurice Druon », paru dans le journal *The Guardian* le 5 avril 2013.

violence et de sexe, produirait un « effet de réel » (Barthes, 1968) chez les lecteurs, réalisme qui serait en l'occurrence « [l']une des raisons du succès de *Game of Thrones* », d'après le spécialiste de géopolitique Yann Roche, qui reconnaît aussi « sa capacité à nous faire découvrir, dans un univers imaginaire, des échos de notre histoire et de notre présent. » (*L'actualité*, 2014) Cependant, en voulant jouer la carte de l'hyperréalisme, Martin force la note et offre un miroir grossissant qui donne à voir un univers dystopique n'ayant plus grand-chose à voir avec l'Histoire réelle. Comme le souligne Blanc, « [c]ertes, le Moyen Âge était une époque dure, mais elle n'était pas dépourvue de lois et les princes n'étaient pas autorisés à violer des paysannes au détour d'un bois. » (2015, p. 62) Davantage qu'un élément narratif, comme l'a défini Tristan Brossat, « [l]a violence, voire l'ultraviolence, justifiée par le contexte de guerre permanente à une époque inspirée des conflits médiévaux, fait partie intégrante de l'univers de la série. » (2014, p. 218) Il est même d'autant plus surprenant que ce contexte de violence banalisée et de guerre totale que propose Martin s'inscrive, comme le remarque Potte-Bonneville, « dans un univers médiéval qui traditionnellement l'exclut. » (2015, p. 14)

Dans leur démonstration d'une cruauté et d'un égoïsme sans pareils, les jeux politiques de *Game of Thrones* emprunteraient autant au machiavélisme littéraire qu'aux véritables structures des sociétés féodales qui trouveraient une parenté dans l'œuvre de Druon. S'éloignant des œuvres de *fantasy* traditionnelles, la production de Martin est plutôt, selon Gabriel Bortzmeyer, « [...] d'une dérégulation telle qu'elle finit de mettre en pièces l'harmonie résiduelle échafaudée par les rêves du passé et d'abolir le double présupposé d'unité et de justice que celle-ci convoyait. » (Potte-Bonneville, 2015, p. 52)

Quoi qu'il en soit, l'hécatombe est ici sollicitée et reçue comme un indice de réalisme au sens où elle assure « la jonction entre les ordres de référence du fantastique [...] et de l'historique – le médiéval comme tuerie banalisée. » (Potte-Bonneville, 2015, p. 48) Les figures et signes de la mort sont d'ailleurs omniprésents dans l'univers de Martin, tant sur le plan de la structure du récit que dans sa mise en scène d'un monde en

proie à une crise environnementale et politique. La fatalité est au cœur même des idéologies des cultures westerosi, ainsi qu'en témoigne leur devise essentielle *Valar Morghulis* : « Tout Homme doit mourir tôt ou tard ».

Cette pensée, répétée tel un leitmotiv funeste, place d'emblée son public dans une position d'incertitude, entre l'insécurité et le deuil devancé, en ce qui concerne le destin de leurs personnages favoris. De même, le motif se retrouve sous la forme des White Walkers, des décapitations innombrables, de la galerie des visages du Many-Faced God, de l'hiver qui s'étend sur des décennies, conférant à la saga une esthétique rappelant les Vanités picturales tout en convoquant l'imaginaire de la fin, auquel nous faisons allusion plus tôt. Au sujet de cette obsession pour la mort, il serait facile, selon Potte-Bonneville, de voir dans le succès de la série télévisée *Game of Thrones* « une façon pour le XXI^e siècle de scruter passionnément ses traits décharnés comme en une sorte de miroir » (2015, p. 16), qui serait plus précisément ici un « miroir inversé de la réalité ». ⁴³ (2015, p. 15-16)

Du côté de sa réception mouvementée, pour Antoine Lucciardi, les polémiques que soulève la série sont essentielles et cruciales, tant elles renvoient à notre propre humanité : « Derrière le vernis de la *fantasy*, il y a des résonances infinies avec l'époque que nous vivons. Une époque difficile, troublée, violente, mais aussi emplie d'espoir et de lumière. » (2015, p. 4) D'après les propos de Inigo Errejon, le récit de Martin peut être lu comme une dystopie :

[...] l'action de *Game of Thrones* prend place dans l'intervalle entre l'effondrement d'un ordre politique, et la constitution d'un autre. La guerre y est à la fois le symptôme de la chute de l'ancien et la force de constitution du nouveau [...]. (2015, p. 73)

Élaboré à la manière d'un jeu d'échecs où les fronts sont démultipliés par sept et dans lequel tous les coups sont permis, l'intrigue aux accents délibérément

⁴³ « Si l'on cherche à nommer le faisceau de correspondances entre le monde contemporain et l'œuvre littéraire/télévisuelle qui nous occupe, un mot vient assez vite : la guerre. Le spectateur est ici immergé dans l'élément d'une guerre perpétuelle, multiple, mondialisée et inexpiable. » (Potte-Bonneville, 2015, p. 10)

shakespeariens s'élabore autour de liaisons et de trahisons dans une course sanguinaire vers le poste tant convoité de gouverneur des Sept Royaumes de Westeros. À travers la pluralité d'intrigues et les centaines de pions garnissant l'échiquier, on retrouve un certain nombre de personnages principaux, dont la guerrière qui m'intéressera, « *my Lady, Sir* » Brienne of Tarth.

3.2 Mythocritique de Brienne of Tarth

Plusieurs parallèles peuvent aisément être établis entre Jeanne d'Arc et Brienne of Tarth ; d'ailleurs, les sonorités et le rythme des syllabes composant leurs noms ne sont-ils pas étrangement similaires? Outre la parenté sonore de leur nom, les deux personnages partagent un statut de pucelle, une apparence physique androgyne et un système de valeurs auquel elles sont entièrement vouées : fidélité, persévérance, équité, servitude.

Cependant, il m'intéresse davantage de cerner les liens rattachant Brienne à Bradamante, illustre guerrière issue du *Roland furieux* d'Arioste, publié en 1516, qui demeure l'un des textes ayant le plus marqué la Renaissance italienne et la littérature européenne qui a suivi, jusqu'au *Chevalier inexistant* d'Italo Calvino (1959). Sachant que l'auteur G. R. R. Martin s'inspire librement de pans de l'Histoire européenne et de plusieurs figures de récits médiévaux pour les intégrer dans son cycle romanesque, il ne serait pas impossible qu'il ait considéré la figure de Bradamante ou du moins ses multiples résonances au moment de concevoir le personnage de Brienne. D'autant plus que l'œuvre d'Arioste elle-même se présente comme une courtepointe recyclant des personnages mythiques, légendaires et historiques.

La première apparition de Bradamante dans *Roland furieux* rappelle le trope de la *shieldmaiden* scandinave, puisque celle-ci passe d'abord pour un homme sous casque et armure :

Voici, par le bois, venir un chevalier dont la physionomie est celle *d'un homme vaillant et fier*. [...] Dès que le nouveau venu est plus près, il le défie au combat, car il croit bien lui faire vider l'arçon. Celui-ci, qui ne s'estime pas inférieur à lui d'un grain, en donne la preuve en coupant court à ses orgueilleuses menaces. [...] Le champion inconnu qui était resté debout voyant l'autre à terre avec le cheval, et estimant en avoir assez de cette rencontre, ne daigna point recommencer le combat [...]. (Arioste, 1880, p. 16)

On peut comprendre que la hardiesse de Bradamante (« qui ne s'estime pas inférieur à lui d'un grain ») atteste sa masculinité aux yeux de son adversaire, qui ne se doute de rien. Au terme du combat contre Sacripant, duquel Bradamante repart victorieuse, ce

sera un servant qui révélera l'identité de Bradamante, celle d'une « gente demoiselle » (Arioste, 1880, p. 19), « vaillante et plus belle de beaucoup » (Arioste, 1880, p. 19), à la surprise de Sacripant, dont la défaite est d'autant plus cuisante : « Longtemps il réfléchit en vain sur le cas advenu, et finalement, songeant qu'il avait été battu par une femme, plus il y pensait, plus il ressentait de douleur. » (Arioste, 1880, p. 19)

L'introduction du personnage de Brienne of Tarth dans *ASOIF* ressemble de beaucoup à celle de Bradamante chez Arioste : les deux femmes passent pour des hommes, elles battent à plates coutures un adversaire masculin, et ce n'est qu'après leur victoire que leur identité est dévoilée. Cependant, quelques divergences sont à souligner : dans le roman *ACOK* comme dans son adaptation télévisuelle, c'est en retirant son heaume après un duel contre Ser Loras Tyrell (dont elle sort vainqueur) que Brienne révèle qu'elle est une femme, tandis que l'identité de Bradamante sera dévoilée verbalement par un personnage masculin. Enfin, si Bradamante est décrite comme une dame de belle apparence, Brienne possède un physique si atypique qu'elle est la cible de moqueries.

Sur le plan moral, le personnage de Brienne reprend essentiellement des valeurs et vertus chevaleresques caractérisant celui de Bradamante : « grande valeur », « ardeur entraînant », « courtoise », « généreuse », « audacieuse », « fière prestance qui paraît celle d'un chevalier très vaillant ». On remarquera également que comme pour Brienne (« The Maid of Tarth »), le statut de jeune fille de Bradamante est souvent souligné verbalement lors de ses apparitions.

La dimension sacrificielle de Bradamante est à souligner, d'autant plus que celle-ci est fréquemment louée par l'instance narratrice du texte d'Arioste. En effet, Bradamante se montre prête à affronter les périls et à honorer ses serments, allant jusqu'à sauver Roger alors qu'un magicien tente de l'emprisonner, au risque d'être elle-même tuée.

Il est difficile d'imaginer une héroïne se sacrifiant davantage pour honorer ses serments que Brienne of Tarth. Comme j'en ai discuté plus tôt, la guerrière de *Game of Thrones* se voue complètement à son devoir : « I have to try to save her... or die in

the attempt. » (*AFFC*, p. 673) Elle se montre prête à mourir pour servir son roi : « I would have given my life for King Renly, and died happy. » (*AFFC*, p. 87) Son code de conduite célèbre l'abnégation totale préconisée par le code chevaleresque, qu'elle se plaît à rappeler : « Old or young, a true knight is sworn to protect those who are weaker than himself, or die in the attempt. » (*AFFC*, p. 665) D'ailleurs, lors d'une attaque fatale à la fin du cinquième tome, c'est même son rappel du devoir promis qui sauve Brienne de la mort : « She could feel herself spiralling down into the dark. I cannot die yet, she told herself, there is something I still need to do. » (*AFFC*, p. 798) À l'instar de la version écrite, la version télévisuelle insiste sur la fidélité inébranlable dont fait preuve Brienne, qui davantage dévouée à ses serments que tous autres personnages de la série : si on expose le fait que ce personnage est gouverné par l'honneur, on montre aussi que l'échec de cette vocation est le plus douloureux : « Nothing is more painful than failing to protect the one you loved », explique-t-elle à son écuyer Podrick (S5E3). Par conséquent, la série littéraire et télévisuelle la présente constamment dans des missions de sauvetage qu'elle n'abandonne sous aucun prétexte. On comprendra que Brienne n'a rien à envier à la bravoure de son prédécesseur Bradamante.

Plus tard dans le texte d'Arioste, Bradamante apparaît comme une figure de matriarche lorsqu'on lui prédit, par quatre fois, une longue et noble descendance. Cette prophétie lui est transmise, dans les deux premiers cas, par l'associée du magicien Merlin, la magicienne Melissa, puis par Merlin lui-même. Selon Merlin, Bradamante enfantera les plus grands d'Italie. En quelque sorte, la guerrière représente une mère patrie, ou plus précisément, la mère de tous les futurs héros et bâtisseurs de la Nation :

Que la fortune favorise tous tes désirs, ô chaste et très noble damoiselle, du ventre de laquelle sortira la semence féconde qui doit honorer l'Italie et le monde entier! [...] L'antique sang issu de Troie, en toi mêlé par ses deux meilleures sources, produira l'ornement, la fleur, la joie de la plus éclatante lignée qu'ait jamais vu le soleil entre l'Inde et le Tage, le Nil et le Danube, entre le pôle antarctique et l'Ours. Parmi ta postérité parvenue aux honneurs suprêmes, on comptera des marquis, des ducs et des empereurs. Les capitaines et les chevaliers robustes qui en sortiront, feront, par le fer ou le génie, recouvrer à leur chère Italie l'antique honneur de ses armes invincibles. De là aussi tireront leur sceptre, leurs justes princes qui, comme

le sage Auguste et Numa, sous leur bon et doux règne feront revenir le primitif âge d'or. (Arioste, 1880, p. 41)

On comprend que Bradamante sera la fondatrice d'une lignée de grands personnages historiques, mais aussi que c'est cette lignée qui fera retrouver à l'Italie son âge d'or. À cet égard, on pourrait dire que Bradamante est l'incarnation par excellence de la Renaissance italienne dans laquelle évoluait Arioste. Je l'ai mentionné, la trame du *Roland furieux* est une mosaïque référentielle puisant dans les mythes antiques, et à la lecture de son personnage, on voit que Bradamante est elle-même une refiguration de maintes figures guerrières telles que la *shieldmaiden* et la Diane.

Sur le plan mythocritique, on pourra aussi postuler que c'est cette matrice mythique composant son personnage qui fera en sorte qu'elle générera une filiation de guerrières littéraires, l'une de ses plus récentes descendantes étant Brienne of Tarth. D'ailleurs, dans son étude *Genealogies of Fiction : Women Warriors and the Dynastic Imagination in the Orlando Furioso*, Eleonora Stoppino s'intéresse au motif généalogique qu'on retrouve chez Arioste et particulièrement dans la figure de Bradamante. Stoppino élabore le concept de généalogie comme un outil d'interprétation, une dimension de l'histoire qui est caractéristique de la production culturelle dans laquelle s'inscrit l'œuvre d'Arioste (2012, p. 2). En effet, la chercheuse débute son étude par une analyse de textes antérieurs qui, comme le *Roland furieux*, présentent une femme guerrière qui apparaît d'abord sous des allures masculines et qui n'épousera qu'un homme qui peut la vaincre en duel. Stoppino observe que cette figure revient dans des dizaines de contes chevaleresques médiévaux qui étaient incontestablement familiers aux contemporains d'Arioste. Non seulement Bradamante puise dans une généalogie imaginaire des guerrières déjà en place, mais le fait qu'elle soit choisie comme fondatrice d'une dynastie serait l'un des traits les plus significatifs selon Stoppino; Bradamante est une passeuse des idéaux et des espoirs de l'époque, celle qui catalyse et convertit les grandes valeurs du passé pour bâtir ceux de demain dans une filiation à la fois imaginaire et historique. Loin d'être une figure tutélaire comme Bradamante, Brienne, qui n'enfantera pas (et on ne lui prophétise d'ailleurs

aucune grossesse ultérieure), contribue toutefois à transformer certains chevaliers (Jaime Lannister) en personnages plus vertueux, ou encore à forger la relève (Podrick Payne). On verra aussi que, du côté de la réception, Brienne contribue à essaimer la figure de la femme guerrière dans l'iconosphère contemporaine. Son personnage incarne peut-être des idéaux et des espoirs d'une époque qui, comme celle, imaginaire, du monde des Sept Royaumes, présente de grandes mutations sociales.

3.3 Brienne et la chevalerie

Dans son chapitre « Power and Feminism in Westeros », Caroline Spector soutient que G. R. R. Martin reprend les tropes classiques du *medfan*, puis les détruit, souvent en révélant leurs influences corruptrices (Lowder, 2012, p. 170). Elle cite l'exemple de l'idéal chevaleresque, que Martin noircit à l'aide de brutes telles que Gregor Clegane (Lowder, 2012, p. 171). Pour reprendre les mots, ici traduits, de Martin,

[I]es mauvais auteurs [de *fantasy*] s'inspirent des structures sociales du Moyen Âge [...], mais ils ne semblent pas réaliser ce que cela signifie. Ils écrivent des scènes dans lesquelles la jeune paysanne courageuse gronde le méchant prince. [Dans la réalité] le méchant prince l'aurait violée. [...] Je veux dire que les conditions sociales dans des endroits comme ceux-là étaient dures. Elles avaient des conséquences. Et les gens étaient élevés depuis l'enfance dans le respect [...] des devoirs et les privilèges de leur classe. C'était toujours une source de tensions lorsque quelqu'un sortait de sa condition. Et j'ai essayé de refléter cela. (*Times Entertainment*, 2011, traduit par William Blanc, Botte-Bonneville, 2015, p. 61)

Quant à elle, Brienne of Tarth s'apparente à plusieurs égards à la figure du chevalier idéal selon les conceptions médiévales. Avant de poursuivre, il serait important de définir ce que je désigne par « chevalerie », en ne retenant que sa conception littéraire. Selon Jean Flori, auteur de l'ouvrage *Chevaliers et chevalerie au Moyen Âge*, l'historien peut retrouver dans la littérature médiévale l'expression fidèle des idéaux de la chevalerie, dépeints dans une sorte d'autoportrait flatteur (Flori, 2010, p. 236). On comprend donc le modèle chevaleresque littéraire, comme on le rencontre dans les chansons de gestes, comme étant le miroir romancée de la réalité. Cependant,

même ce reflet idéalisé est en lui-même incomplet, fragmenté, à l'image de Perceval dont l'identité en construction (*Perceval ou le Conte du Graal*, de Troyes, XII^e siècle), ou encore de Roland et de son compagnon Olivier, qui forment l'image du chevalier parfait uniquement dans leur complémentarité (*Chanson de Roland*, Turolde (auteur présumé), XI^e siècle).

Outre le fait qu'il s'agisse d'une femme, et *a fortiori* d'une dame de la noblesse, Brienne incarne et promeut les vertus morales et physiques de la chevalerie de manière exemplaire, vertus qu'il me faut préciser. Pour Pascal Gambirasio D'Asseux, auteur de *Le miroir de la chevalerie*, « [c]es vertus constitutives de la chevalerie sont au nombre de trois, qui sont donc ses trois cœurs, ou plutôt les trois faces d'un unique cœur : prouesse, courtoisie, honneur. » (2015, p. 12) Côté prouesses, Brienne fait ses preuves tout au long du récit en démontant, duel après duel, des combattants prétendus invincibles tels que Loras Tyrell et Sandor Clegane. Concernant la courtoisie, c'est Brienne elle-même qui dispense les leçons d'étiquette aux autres personnages et ne dit jamais un mot de trop ni de travers. Pour ce qui est de l'honneur, Brienne en est l'incarnation même, se dévouant corps et âme à ses vœux de fidélité avec une intégrité et un entêtement à la limite de l'absurde : « [Brienne] have to try to save [Sansa]... or die in the attempt. » (*AFFC*, p. 673) Son épée, offerte par Jaime Lannister, ne s'appelle-t-elle pas « Oathkeeper » (« Gardienne de Serment », en traduction littérale libre, « Féale » en traduction officielle de Jean Sola et Patrick Marcel, ce qui signifie « fidèle à la foi »)?⁴⁴

Si l'on se fie à Flori, la vertu de l'honneur est peut-être la plus importante chez le chevalier, et c'est bien celle qui gouverne le personnage de Brienne : « La notion d'honneur occupe une position centrale dans l'idéologie chevaleresque. » (Flori, 2010, p. 263) Si l'on regarde le corpus médiéval en se référant à Flori, il apparaît évident que la mise à l'épreuve de la fidélité des chevaliers envers leur souverain représente l'enjeu

⁴⁴ Le serment prend ici une double signification, car, ainsi que le remarque Stéphane Rolet, « la foi donnée peut être aussi bien une promesse qu'un serment amoureux. » (2014, p. 153)

majeur, le nœud de la plupart des récits : « La problématique principale, partout présente, concerne la fidélité des vassaux au roi, des chevaliers à leur seigneur, et des limites de cette foi. » (Flori, 2010, p. 240)

Or, si l'un des personnages de la diégèse de *Game of Thrones* fait preuve d'une fidélité infaillible, il s'agit bien sûr de Brienne of Tarth. D'ailleurs, sa relation féodale avec Renly Baratheon, dans laquelle l'admiration et le respect sont mutuels, est l'image même du plus pur dévouement chevaleresque, si on la compare au portrait qu'en brosse Gambirasio D'Asseux : « Nulle trace, en ce lien féodal, d'un quelconque mépris du seigneur envers son vassal ni d'une subordination servile du vassal vis-à-vis de son seigneur, mais bien au contraire estime et considération réciproque. » (2015, p. 58) Selon Leo Braudy, auteur de *From Chivalry to Terrorism : War and the Changing Nature of Masculinity*, la fonction du code de conduite chevaleresque était de centraliser et de légitimer l'autorité ainsi que d'en préserver les valeurs (2005, p. 11). Par définition, la chevalerie serait fondamentalement nostalgique, car tournée vers la conservation d'un idéal.

Dans la vision de Tasker, la figure chevaleresque de Brienne incarne de nombreux héritages médiévaux qui ont façonné le genre fantastique et la vision nostalgique du passé, encadrés par des codes de chevalerie et des idéaux de guerre courtoise et honorable (Iglesias, 2016, p. 175). Pour Clara Serra Sanchez et Eduardo Fernandez Rubino, Brienne

[c]herche à s'identifier à une série de principes, de qualités, d'actions et d'aspirations qui sont communément attribués aux chevaliers, précisément parce qu'elle veut s'extraire de [son] espace inintelligible et revendiquer une place véritable dans la société. En agissant ainsi, elle redéfinit et fait même vaciller le concept même de chevalier [...]. (2016, p. 244)

Cependant, les traits du chevalier servant sont surinvestis jusqu'à devenir ridicules, et le personnage de Brienne prend les allures d'une caricature. D'ailleurs, lorsque l'écuyer Podrick Payne se met à accompagner la combattante dans ses péripéties, le duo incongru ainsi formé rappelle celui de Don Quichotte et Sancho Pança. Brienne

présente également un idéalisme et une certaine naïveté bercée d'illusions⁴⁵ qui ne va pas sans rappeler l'esprit fantasque de Don Quichotte, mais aussi l'esprit de la chevalerie qui, comme le souligne Braudy, porte en elle-même une cause perdue : « [e]ven at its medieval peak, chivalry and the personal honor it supported had something of the atmosphere of a lost cause. » (2003, p. 82)

Toujours selon Tasker, le fait que le personnage le plus chevaleresque de la série soit une femme guerrière qui nie à plusieurs reprises qu'elle est une dame ou un chevalier démontre la subversion des conventions génériques à l'intérieur de l'œuvre (2016, p. 176). En même temps, si la silhouette chevaleresque de Brienne en tant que combattante paraît incongrue, elle rejoint cependant un principe présent depuis l'Antiquité, soit celui d'associer les vertus nobles à la figure féminine. D'emblée, les noms qui désignent les vertus théologiques, soit « espoir », « foi » et « charité », et la plupart de ceux qui désignent les vertus cardinales, soit « prudence », « justice », « fortitude » et « tempérance », sont des noms de genre féminin. Les noms qui désignent les vœux monastiques, soit « pauvreté », « chasteté » et « obéissance », sont du même genre, et leurs allégories et personnifications prennent des formes féminines. En ce sens, Brienne peut incarner l'accomplissement d'une figure allégorique représentant plus d'une vertu, en tant que personnification active. Si ses actions sont au service de la justice sociale, elles tendent aussi à redresser l'état même du système de justice perverti, à rétablir ses lettres de noblesse. Brienne serait la concrétisation d'une idée, d'une valeur symbolique, et son incarnation entre en contraste avec ce qu'on lui aura historiquement toujours refusé en raison de son sexe, c'est-à-dire le statut de chevalier. Dans la série littéraire, son ancien maître d'armes voyait d'ailleurs lui-même une impasse dans le fait qu'elle soit une femme, comme en témoigne cet extrait du quatrième tome de la série romanesque :

Her old master-at-arms had always questioned whether she was hard enough for battle. « You have a man's strength in your arms », Ser Goodwin had said to her,

⁴⁵ « Lady Catelyn, you are wrong. [...] Winter will never come for the likes of us. Should we die in battle, they will surely sing of us, and it's always summer in the songs. In the songs all knights are gallant, all maids are beautiful, and the sun is always shining. » (*ACOK*, p. 350)

more than once, « but your heart is as soft as any maid's. It is one thing to train in the yard with a blunted sword in hand, and another to drive a foot of sharpened steel into a man's gut and see the light go out of his eyes. » (*AFFC*, p. 411)

Le statut de chevalier ne lui sera accordé que lors de la dernière saison de *Game of Thrones* (dans l'épisode 2 intitulé, en son honneur, « A Knight of the Seven Kingdom ») alors que Jaime Lannister prend la décision de l'adouber dans une sorte de rituel impromptu semi-privé. Bien qu'on lui fasse enfin grâce d'une reconnaissance, il faut souligner que le contexte intimiste et informel de la cérémonie (des traits « féminins ») tend à rappeler son statut insolite de femme combattante.

3.4 Communauté fictionnelle

3.4.1 Brienne et le « prendre soin »

L'œuvre de G. R. R. Martin et son adaptation par Weiss et Benioff s'intéressent indubitablement à l'échec des sociétés humaines et à la facilité avec laquelle elles sombrent dans des cycles de violence dont elles croyaient s'être affranchies. Il n'est pas fortuit qu'une telle vision dystopique de la « guerre du tous contre tous » voit le jour dans le contexte socio-historique d'un néolibéralisme globalisé, d'une « concurrence parfaite » (Lagueux, 2004, p. 2) qui exacerbe les rivalités entre les individus et les clivages au sein des inégalités sociales⁴⁶. Juan Carlos Monedero, idéologue de Podemos, parti contestataire espagnol, observe avec pertinence que si

[I]a coopération existe également en temps de guerre [...] [d]ans *Game of Thrones*, elle est absente : la rupture successive des différents pactes l'empêche de se développer. [...] C'est d'autant plus vrai que la mémoire d'un ancien ordre perdu subsiste dans la série, où la survie devient plus importante que toutes les règles du vivre-ensemble. (2016, p. 26)

Ceci dit, Monedero oublie une communauté invisible et disséminée à travers la carte de Westeros et d'Essos : celle des marginaux, non moins importante. Le respect et l'appui mutuels entre Renly, roi homosexuel, et Brienne, combattante au physique androgyne, ainsi qu'entre cette dernière et Jaime une fois que celui-ci perd sa main, montre cette solidarité émergeant entre les individus qui s'écartent des normes. À cet égard, on peut penser à la portée d'une telle représentation qui, comme le soulève MacDonald, renvoie à la fois à la politique et à la culture, créant une ambiguïté potentielle suggérant une relation entre ces sphères (MacDonald, 1987, p. 2). Les liens entre les droits politiques et les droits culturels seraient alors ressentis avec une extrême acuité par les groupes qui se sentent marginalisés socialement. (MacDonald, 1987, p. 2)

⁴⁶ « Le néolibéralisme vise à détruire l'État social, la main gauche de l'État (dont il est facile de montrer qu'elle est la garante des intérêts des dominés, démunis culturellement et économiquement, femmes, ethnies stigmatisées, etc.). » (Bourdieu, [1991] 2012, p. 158)

J'ai discuté de la reprise des attributs chevaleresques chez la guerrière Brienne, qui rêve de devenir officiellement chevalier. Ce désir personnel est supplanté par sa loyauté indéfectible, qui efface chez elle toute trace d'égoïsme. En effet, Brienne aurait eu l'occasion de devenir chevalier, car Joffrey le lui propose en pensant qu'elle a tué Renly. Un mensonge lui permettrait d'accéder au poste de ses rêves, mais elle préfère rester fidèle à ses vœux plutôt que de poursuivre un dessein individuel (S4E2). L'examen de ses actes révèle que la conduite de Brienne rappelle la philosophie kantienne (Chaillan, 2016, p. 41), c'est-à-dire qu'elle choisit d'agir moralement pour agir moralement, et non dans l'espoir d'obtenir un gain personnel. On peut citer la scène où Brienne choisit de laisser vivre le marchand qui semble les avoir reconnus, elle et Jaime, plutôt que de le tuer en vain comme le suggère son acolyte. La guerrière veut sauver l'Autre avant de protéger ses propres droits, et elle ne tue qu'en cas d'extrême nécessité plutôt que de manière préventive ; ses valeurs s'inscrivent dans une éthique justicière proche de celle du *care*. Cristina Castillo et Sara Porrás considèrent que l'identité de la guerrière affiche de façon générale des caractéristiques typiquement masculines (force et courage) et « intrinsèquement femme » (douceur et attention), produisant une « combinaison explosive » (Iglesias, 2016, p. 226). À mon sens, l'explosivité de cet assemblage « masculin-féminin », force et attention, est ce qui permet de redéfinir le code de conduite de la guerrière et sa manière d'agir pour le bien de sa communauté.

Clara Serra Sanchez et Eduardo Fernandez Rubino conçoivent la relation d'appui réciproque entre Brienne et Renly comme un exemple de la solidarité qui s'établit entre ceux qui se retrouvent exclus des positions centrales de pouvoir (Iglesias, 2016, p. 236). Selon Sanchez et Rubino, le cas de Brienne et Renly n'est pas un phénomène isolé, car les relégués à la marge dans *Game of Thrones* tendent à se reconnaître et à se soutenir :

L'appartenance à cet espace commun produit un besoin constant de construire une solidarité, un soutien mutuel pour rompre avec les logiques de pouvoir purement compétitives et parasitaires [...]. Au lieu de cela, les sujets marginaux ont tendance à augmenter mutuellement leur puissance. (2016, p. 238)

En ce sens, Brienne devient une sorte de personnage-relais. Conduisant son pèlerinage d'un marginal à l'autre, elle se lie à des individus dont l'antitypie semble faire écho à la sienne. Suivant sa logique, elle vient naturellement en aide aux personnes dans le besoin, telles que Podrick Payne ou les sœurs Stark. Son dévouement est en rupture avec la division interpersonnelle qui prévaut dans Westeros, où les individus se tournent vers la survie individualiste. Cependant, si elle forme des tandems avec d'autres personnages et leur prête main-forte, la réserve de Brienne l'empêche de développer tout lien social profond, comme l'observe avec curiosité Lady Catelyn Stark dans le deuxième tome romanesque :

The homely young woman had kept to herself all through their journey, spending most of her time with the horses [...]. She never chattered, nor wept, nor laughed. She had ridden with them every day and slept among them every night without ever truly becoming one of them. [...] There are walls around her. (*ACOK*, p. 560)

L'ego de Brienne se retire, s'efface sous le rapport de servitude dans lequel elle s'engage. Brown et Gilligan ont signalé la perte de la voix individuelle des femmes dans ce réseautage : « Women [...] speak of themselves as living in connection with others and yet describe a relational crisis: a giving up of voice, an abandonment of self, for the sake of becoming a good woman [...]. » (1984, p. 220) Ce mouvement de fragmentation du pouvoir rappelle l'idée de Vega selon laquelle le pouvoir de l'héroïne transcendante est soluble et se confond avec la force d'un corps collectif (2014, p. 131), mais aussi l'idée qu'elle se démarque d'une transcendance héroïque traditionnellement masculine qui repose sur une élévation de soi par rapport aux autres ; au lieu de cela, elle est élevée avec les autres (2014, p. 129). À travers une quête de justice sociale, Brienne fait converger les espoirs individuels autour d'un devenir collectif.

3.4.2 Brienne et les autres femmes

G. R. R. Martin explique avoir voulu « écrire une histoire sur des gens regardant la fin du monde. » (Lucciardi, 2015, p. 198) Si cet univers décadentiste est « loin d'être réaliste » (Blanc, 2015, p. 66), il n'en propose pas moins une représentation d'une gouvernementalité patriarcale d'une violence écrasante envers les sujets féminins. Dans la série, les femmes en position de pouvoir ne sont pas à l'abri de la condescendance de leurs rivaux masculins, fréquemment irrités par leur gouvernance féminine. En ce qui concerne la fin de la série, qui voit l'avènement d'une majorité de femmes régnantes sans que la politique elle-même ne soit fondamentalement revue, on peut la considérer davantage comme une réforme au sein du modèle féodal que comme l'avènement d'un matriarcat.

Ce qui est intéressant est que cette vision permet une relecture de l'idéologie courtoise qui fut précisément la source des mythologies chevaleresques de la littérature médiévale. En effet, dans ses écrits *Le Temps des cathédrales* (1976), *Le Chevalier, la femme et le prêtre* (1981) et *Mâle Moyen Âge* (1988), le médiéviste George Duby fait état de cet idéal amoureux qui, tout en conférant à la femme un pouvoir relationnel (ayant le droit de vie ou de mort sur le courtisan éperdu), faisait d'elle un objet de convoitise. Par extension, la promotion de ce modèle courtois avait pour fonction de faire écran à la servitude féodale,

car le roman transforme un rapport conflictuel (avec le seigneur) en une relation de dilection (avec la femme du seigneur) ; il occulte un pouvoir impatientement subi et jaloué, en élaborant la figure d'un pouvoir auquel on se soumet par choix (celui de la dame) [...], une relation de pouvoir élective et gratifiante. (Marchello-Nizia, 1981, p. 981)

Notons que les droits et libertés des femmes dans *Game of Thrones* (selon les régions) sont limités, voire inexistantes, de même qu'il n'existe probablement pas, à l'heure actuelle, d'œuvre de fiction dépeignant davantage de viols, qu'on parle des livres ou de leur version télévisée. Comme chez *Vikings*, les personnages féminins auront à se battre continuellement pour préserver leur dignité et leur corps des assauts

des hommes et de l'immensité de la violence structurelle sur laquelle repose leur société. À ce sujet, Cristina Castillo et Sara Porras remarquent que « [l]'objectif de toutes les femmes de *Game of Thrones*, de manière plus ou moins consciente, est d'éliminer l'oppression qu'elles subissent du fait de leur condition de femmes. » (Iglesias, 2015, p. 223) Sur ce point, il est difficile et même pénible d'avoir à déterminer si ce portrait sinistre d'une culture du viol mérite qu'on parle encore d'exagération, ou s'il s'agit simplement d'un dévoilement de la face occultée, ou plutôt volontairement masquée, de la réalité des femmes : « [...] attention is given in the show to all the dangers that marked a woman in the public male-dominated spaces of Westeros involves [...]. » (Tasker, 2016, p. 176) Chose certaine, peu importe ses intentions, Martin s'est décidément fait un devoir de détailler de manière graphique l'oppression des femmes dans son illustration d'un Moyen Âge dystopique, qui pose un regard désillusionné sur la gouvernance.

Brienne, qui utilise un pouvoir masculin guerrier afin de survivre, paraît en mesure de reconnaître d'autres formes de pouvoir féminin, par exemple celui de Catelyn, ainsi qu'elle le lui témoigne dans le deuxième roman : « [...] you have courage. Not battle courage perhaps but...I don't know...a kind of woman's courage. » (*ACOK*, p. 562) Cela ne l'empêche pas de privilégier la gloire guerrière : « Knights die in battle [...]. As ladies die in childbirth. No one sings songs about them. » (*ACOK*, p. 562) Catelyn s'empresse de défendre son propre combat et de lui rappeler que la valeur de celui-ci n'est pas moins honorable que celle des guerres menées au front : « Children are a battle of a different sort⁴⁷. [...] A battle without banners or war-horns, but no less fierce. » (*ACOK*, p. 552) Cet échange fait écho à l'argument de Lorraine Code, soutenant qu'il est important pour les femmes de prendre le contrôle de la connaissance et des phénomènes biologiques propres aux femmes, tels que la maternité, dans le but d'éradiquer les préjugés (2006, p. 33). La confrontation romanesque entre Brienne et

⁴⁷ Les normes sociales de Westeros rattachent fermement le sort du féminin à la maternité, ainsi que l'indique Lord Randyll Tarly lorsqu'il apostrophe Brienne : « The gods made men to fight, and women to bear children [...]. A woman's war is in the birthing bed. » (*AFFC*, p. 301)

Catelyn au sujet de la valeur des « combats », qui n'aura malheureusement pas lieu dans l'adaptation télévisuelle, offre un élargissement du discours à propos de la force des femmes. D'ailleurs, Code croit que de telles formes de communication et de pluralisation des savoirs représentent une épistémologie de la vie quotidienne qui valorise des aspects de l'expérience des femmes que la société dévalorise et considère comme négligeables (2006, p. 34).

Plusieurs critiques ont tracé des parallèles entre Brienne et son avatar juvénile Arya du fait que les deux persistent à vouloir être guerrières en dépit des normes de genre. En revanche, la rencontre ratée entre Brienne et Arya, exclusive à la série télévisée, témoigne du fait que les collaborations féminines ne vont pas de soi, même si les sujets semblent partager un statut marginal. L'échec de leur entente s'explique par une rupture idéologique saillante, car si la morale de Brienne obéit à une éthique qui la conduit à user parcimonieusement de violence, celle d'Arya est purement vengeresse et la porte à tuer sans hésitation. Aussi, Brienne croit encore en la possibilité d'un *care*, car elle laisse entendre à la jeune fille qu'elle sera en mesure de la protéger, tandis qu'Arya, désillusionnée, rétorque qu'on ne peut trouver protection nulle part et préfère par conséquent demeurer indépendante.

De plus, bien que Brienne sera très peu en relation avec Yara Greyjoy, il faut souligner ce qui la différencie de cette guerrière aspirante au trône des Iron Islands. Si Brienne apparaît comme une guerrière prude, courtoise et sage, Yara incarne l'opposé : elle est délurée (voire dévergondée), rude et téméraire. Elle boit, s'exprime sans retenue et apparaît sûre d'elle. Son lesbianisme assumé et décomplexé contraste aussi avec la virginité toute victorienne de Brienne (conditionnée en grande partie par un physique androgyne jugé disgracieux), qu'elle garde jusqu'à son initiation sexuelle. Cette dernière est accomplie lors du quatrième épisode de la huitième saison, symptomatiquement, par l'un des emblèmes de la masculinité fatale de la série, Ser Jaime Lannister, lequel renouera ensuite avec l'amour charnel auprès de sa sœur Cersei, rapport incestueux que sa brève romance avec Brienne ne réussira pas à briser.

Cependant, on remarquera que les codes de valeurs de Brienne et de Yara ne sont pas en rupture aussi flagrante, les deux guerrières valorisant la fidélité et l'honneur par-dessus tout. Aussi, les deux se montreront prêtes à se sacrifier pour sauver ceux qu'elles aiment : son roi Renly Baratheon dans le cas de Brienne, et son frère Theon Greyjoy pour Yara. On peut en conclure que malgré les disparités de surface, Brienne n'est pas nécessairement la seule, au sein des femmes actives de *Game of Thrones*, chez qui le code de valeurs revêt un sens du don de soi.

3.5 Brienne : conclusion

À l'image de l'auteur de la série *A Song of Ice and Fire* G. R. R. Martin, les réalisateurs de la série télévisée *Game of Thrones* sont férus de subversion, et le profil chevaleresque n'échappe pas à leur jeu de massacre. Dans cet univers que je qualifie d'*acid fantasy*, le chevalier est autant, sinon plus, susceptible de déroger à son image idéale que les autres personnes. En effet, la plupart de ces combattants sont présentés comme des individus cruels, immoraux et avides, des antithèses de preux chevaliers. Par leurs actions déshonorables, ils contribuent même davantage à la violence ambiante de Westeros que la majorité des truands et des vagabonds. Or, Brienne, qui n'est adoubée chevalier qu'à la toute dernière saison (E2), incarne depuis les débuts de la série les vertus morales et physiques de la chevalerie (« valeur guerrière, force physique, vaillance, prouesse » (Flori, 2010, p. 255)), à l'image de sa prédécesseuse Bradamante. Armée de son épée nommée Oathkeeper (« Féale » dans la traduction française, mais plus littéralement « celle qui tient serment »), elle est un personnage dont la fonction principale est d'honorer ses serments, qui consistent essentiellement en des missions de protection ou de sauvetage. Dénuée de désirs propres, Brienne se fait symbole de la justice dans le récit et catalyse les vertus chez les autres personnages; en cela, comme Bradamante, elle devient l'instigatrice d'une communauté aux valeurs plus nobles, et dans son cas spécifique, davantage axée sur le soin et la protection d'autrui.

En même temps, Brienne revêt une dimension politique en ce qu'elle fait une sorte de pied de nez au système patriarcal incapable de produire de la vertu chez ses soldats hommes. De plus, elle se met au service d'une femme (Lady Catelyn) et de ses filles (Sansa et Arya). Brienne transfère ainsi son lien de vassalité, qui est le propre de la chevalerie selon les codes idéalisés élaborés dans les fictions médiévales, alors que ce lien n'est plus que pure hypocrisie chez les hommes de Westeros. Dans un univers misogyne, cette dimension politique prend, chez la plus-que-parfaite soldate, la forme d'une inversion carnavalesque de l'autorité et du rapport de pouvoir, car elle met en

scène « [...] le renversement d'une domination, la permutation des places, la ridiculisation des maîtres [...] » (Bakhtine, 1970, p. 123) Vue sous cet angle, elle apparaît, à la manière d'une Bradamante contemporaine, comme une figure de la renaissance symbolique au sortir d'un Moyen Âge « brutal » aux mentalités vétustes, y compris ceux d'ordre chevaleresque.

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

Au terme de cette lecture des guerrières du corpus, on peut confirmer que d'une part, celles-ci font émerger certains mythes de manière assez fidèle, ce qui fait qu'elles présentent une apparence reconnaissable, familière, et donc aisément compréhensible. D'autre part, si elles affichent une persistance mythique certaine, on aura pu constater qu'elles offrent à voir des variations de ces mythes, preuve de la souplesse plastique de ces derniers, mais aussi de leur possible renouvellement dans une visée féministe contemporaine.

Dans *The Popular Pleasure of Female Rage* (1993), Kristen Marthe Lentz démontre que dans de nombreux cas, les héroïnes sont victimes de situations oppressantes dans lesquelles elles n'ont pas le choix d'utiliser la violence afin de survivre. Depuis les mythes persistent certains traits prototypiques, dont ceux de la violence en réponse à la violence ou pour le bien collectif. En effet, Lagertha, Katniss et Brienne font toutes trois usage d'une violence physique en réponse à une violence structurelle ambiante à laquelle elles tentent de remédier. Lorsque ces guerrières actuelles prennent les armes, elles le font dans le but de combattre une injustice ou une persécution sociale inacceptable. En cela, elles rejouent l'image de la guerrière comme symbole de la guerre pacificatrice.

Les héroïnes du corpus ont été envisagées en tant que Néo-Amazones impliquées auprès de leur communauté, et initiant la formation d'une communauté héroïque plutôt que de demeurer solitaire. Dans leur irradiation du mythe amazonien, les œuvres étudiées illustrent des sororités de guerrières et de femmes qui s'entraident. Pour reprendre le concept de « généalogie » de Stoppino (2012), on peut avancer que la thématization de la généalogie et de la communauté au sein même de ces récits non seulement signale la filiation mythique des guerrières, mais préfigure aussi leur réception à venir ainsi que leurs futures héritières, fictives et faniques. On peut aussi envisager un parallèle entre la redistribution des pouvoirs par ces héroïnes et celle

qu'elles inspirent chez le spectateur, invité à son tour à s'emparer des matériaux fictionnels qu'elles (re)mettent en circulation.

Au final, mise à part la reconduite de nombreux tropes depuis les mythes, notamment la cohabitation problématique des fonctions guerrières et du corps féminin, les images de ces Néo-Amazones font la part belle à la subjectivité des héroïnes, offrant ainsi des héroïnes qui s'échappent, qui glissent en dehors de leurs abords de « femmes monuments » vers une zone affirmant leur caractère plus subjectif. D'une part, elles font perdurer l'archétype de guerrière vertueuse et sacrificielle ; d'autre part, elles s'en distinguent en proposant des personnages dépassant la fonction de simple « image de la guerre » ou de « visage de la Révolution ». En somme, par leur affirmation en tant qu'héroïnes multidimensionnelles, elles subvertissent de l'intérieur l'image de justicière vertueuse. C'est dans ce décalage subtil qu'elles résistent et laissent dans leur sillage une image sujette à interprétation plutôt qu'à sens fixe, univoque. Une image *perméable*. Ainsi, à la manière des mythes desquels elles découlent et se distinguent à la fois, ces guerrières s'offrent comme des « images ouvertes » aux nouvelles appropriations, ce qui sera le propos de la dernière partie.

PARTIE 2 : ICONOGRAPHIE

INTRODUCTION

Cette partie creusera la dimension visuelle des œuvres et se concentrera par conséquent sur les adaptations filmiques et télévisuelles. Je m'intéresserai d'abord aux rapports entre les adaptations et leurs manières de gérer le régime représentatif des guerrières du corpus, pour ensuite détailler les éléments iconographiques composant les images des guerrières du corpus.

Lorraine Daston et Peter Galison affirment que chercher à voir l'image dans sa complexité n'a jamais été, n'est jamais, ne sera jamais sans effort (1999, p. 189). Cette difficulté est on ne peut plus vérifiable chez les guerrières. On peut comparer leur rapport à l'image à l'idée d'altérations accidentelles dans une portée musicale, comme des indications nuanciant la tonalité donnée ainsi que l'acte interprétatif. Mes interrogations rejoignent et prolongent donc celles d'Annette Burfoot et de Susan Lord, qui se demandent :

Does representation produce or reproduce the conditions of violence? If we consider the discursive constructions of violence – the « rhetoric of violence » – are we abandoning the material body and the conditions of its suffering? (2006, p. xv)

Pour Philip Green, auteur de l'important *Cracks in the Pedestal: Ideology and Gender in Hollywood*, les productions montrant des personnages de femmes violentes n'abolissent par notre obsession pour la violence (1997, p. 185). Cependant, il y aurait, selon Green, une différence dans la manière dont le rôle social de la violence y est exprimé (p. 185). À partir de cette idée, je me demande en quoi consistent ces différences et comment le traitement de la forme féminine oriente l'impression spectatorielle. Dans sa réflexion sur notre rapport aux médias, Butler interroge d'une part les conditions sociales et les cadres interprétatifs qui rendent possible le sentiment d'horreur devant certains types de violence (2010, p. 159). D'autre part, elle se demande quand et où ce sentiment est écarté en tant que réponse affective à d'autres

types de violence (Butler, 2010, p. 161). En d'autres mots, il s'agit d'appréhender comment le sentiment de violence émane ou non du dispositif, et comment celui-ci se retourne sur lui-même de manière métadiscursive afin de révéler ses mécanismes et ses failles.

D'abord, il me faudra interroger les rapports entre violence et visibilité, la nature de la violence de l'image ainsi que l'image violente, trois paradigmes distincts qui se ramifient et interagissent au sein des œuvres, ce qui m'amènera à évaluer l'influence de la visibilité sur notre rapport à la violence des guerrières du corpus. De là, je développerai mon postulat selon lequel la guerrière est une image dialectique, à la fois femme monument et guerrière subjectivée.

Ensuite, par l'observation de la matière de l'expression cinématographique et des éléments iconographiques, je souhaite étudier cette volonté de concevoir l'esthétique même des guerrières comme relevant d'une forme d'iconicité ouvrant la voie aux éventuelles appropriations. Pour ce faire, contrairement à ce que j'ai fait dans la première partie en traitant chacun des personnages séparément, je les traiterai ici conjointement suivant les différents angles thématiques. Mon objectif est de montrer comment les héroïnes du corpus réactivent le langage iconographie lié aux « guerrières monumentales » tout en s'en détournant par un processus d'incarnation du personnage. La force de ce dispositif iconographique résiderait à mes yeux dans sa capacité suggestive et ces moments où les images des « femmes en tant que symboles » laissent entrevoir une zone d'ombre, où elles proposent des interprétations apocryphes, ce qui me portera ensuite à regarder du côté de la réception.

RAPPORTS ENTRE VIOLENCE ET IMAGE

1.1 Violence

Vectrice de violence malgré elle, Katniss doit d'abord tuer pour survivre dans l'Arène des Hunger Games. En effet, c'est en usant de légitime défense qu'elle tuera un compétiteur en l'attaquant sans merci. L'héroïne, hantée par des cauchemars récurrents de cette tuerie, restera manifestement traumatisée. Par la suite, elle sera forcée d'éliminer le président Snow, et décidera plutôt d'éliminer Coin, dictatrice compromettant l'avenir de Panem ; cette fois, la décision est réfléchie et le crime est froid. Si elle est d'abord dépeinte comme une chasseresse capable de mettre à mort un animal sauvage, c'est une toute autre forme de violence que Katniss sera amenée à commettre envers des êtres humains.

Dévouée à la guerre en tant que chevalière, Brienne est dans l'obligation de commettre des actes violents afin d'honorer ses vœux féodaux. Les missions dont elle est mandatée consistent principalement en des accompagnements et en des protections d'êtres plus vulnérables (les sœurs Stark, par exemple). C'est donc par devoir par rapport à son code d'honneur chevaleresque que Brienne combattra à mort les individus menaçant de compromettre ses mandats, jamais par plaisir sadique.

Quant à Lagertha, vouée à la violence par son statut de *shieldmaiden*, elle a été entraînée à devenir une combattante impitoyable et elle semble s'acquitter des tâches sanguinaires de manière assez sereine. À la différence de Katniss et de Brienne, Lagertha utilise la violence pour parvenir à des fins personnelles. Des trois protagonistes du corpus, c'est Lagertha qui semble la plus détachée par rapport à l'usage de violence, les deux autres entretenant des relations plus conflictuelles avec les actes meurtriers, qu'elles commettent presque exclusivement en dernier recours ou de manière désintéressée. Toutes ces déclinaisons placent la violence au cœur des

œuvres étudiées et, plus concrètement, au cœur de la définition même des personnages de guerrières.

En regardant l'historique des conceptions de la violence, on remarque que celle-ci revêt depuis longtemps une connotation négative. Chez Sénèque (I^e siècle) et Aristote (IV^e siècle), la violence est une émotion dévastatrice et incontrôlable ; sous la colère, elle est l'un des sept péchés capitaux des chrétiens. Pour l'éthologue Konrad Lorenz, il s'agit d'un réflexe naturel de protection du territoire et des individus sous notre responsabilité, et donc d'un acte de sauvegarde de l'espèce. Plus récemment, Caroline Ramazanoglu suggère que les comportements violents sont associés à toute action ou structure qui diminue un autre être humain (1963, p. 223). Se rapprochant de cette définition, dans son rapport annuel sur la violence à la télévision, Blandine Kriegel voit dans la violence la « force dérégulée qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychique pour mettre en cause dans un but de domination ou de destruction l'humanité de l'individu. » (2003, p. 25) Par ailleurs, James Potter et Ron Warren rappellent que, plus la définition de la violence est vaste, plus grand est le nombre de comportements qui sont regardés comme violents (2006, p. 223).

Je trace une première distinction, fondamentale, entre conflit et violence. Pour reprendre les propos d'Hanna Arendt, « le conflit, fondateur de la démocratie, du lien, et plus largement du vivre-ensemble, ne se confond pas avec la violence. » (2001, p. 56) Tandis que la violence, toujours d'après Arendt, reste un moyen qui échappe toujours aux fins poursuivies par celles et ceux qui en font usage, et ne peut à ce titre fonder une légitimité politique (2001, p. 56).

Selon le théoricien Johan Galtung, il n'existe pas qu'une seule forme de violence, mais plusieurs. Ces manifestations se recourent en ces termes : « [...] violence is present when human beings are being influenced so that their actual somatic and mental realizations are below their potential realizations. » (2015, p. 136) Toujours selon Galtung, les conditions de violence structurelle sont liées aux conditions d'injustices sociales. Il opère donc six distinctions entre les formes de violence :

- 1) Entre violence physique et psychologique ;

- 2) Entre l'approche négative et l'approche positive de l'objet ;
- 3) Entre un objet brisé ou non brisé ;
- 4) Entre un sujet agissant ou non agissant ;
- 5) Entre la violence intentionnelle et la violence non intentionnelle ;
- 6) Entre deux niveaux de violence, soit manifeste, soit latente (2015, p. 137).

J'ajoute une distinction supplémentaire entre violence et cruauté. À cet effet, je reprends la notion de cruauté telle qu'elle est énoncée par Étienne Balibar, cette part « en quelque sorte inconvertible » et « dépourvue de sens » de la violence (Balibar, 1996, p. 71). Citant Hegel (« lutte de maîtrise ») et Girard (« crise mimétique »), Michel Erman définit la violence « comme le résultat d'un rapport de force entre des hommes qui ne maîtrisent pas leurs passions et s'affrontent, parfois jusqu'à la mort, pour voir triompher leur liberté dans la vie sociale et politique. » (2009, p. 18) Cependant, Erman distingue la cruauté de la violence. La cruauté se caractériserait plutôt par l'absence de nécessité, car « elle ne relève pas d'une logique du combat mais repose sur une intentionnalité dirigée vers le mal : elle n'a d'autre projet que de détruire, ne connaît aucune mesure et peut même s'exercer sans haine. » (Erman, 2009, p. 18) Ainsi, les personnes subissant la cruauté sont selon lui « exclues de l'humanité, ravalées au rang de chose [...]. Ce n'est donc pas la violence mais la victime qui est instrumentalisée. » (Erman, 2009, p. 19) Plus encore, toujours à la différence du cadre articulé, voire justifié de la violence, il situe la cruauté du côté de l'*hybris* :

Si la violence, conçue, certes, comme un usage immoral de la force, peut parfois se prévaloir de motifs justes dans le cas où elle permet de s'opposer à l'oppression ou, selon les circonstances, d'empêcher un mal plus grand, la cruauté, elle, rend perplexe en ce qu'elle se prévaut de passions négatives comme la peur ou l'angoisse. [...] elle reste un acte de démesure sans visée autre que l'excès. (Erman, 2009, p. 20)

La cruauté, qui échappe au *logos* (langage) et au *nomos* (valeurs), « se situe du côté de l'*hybris*, en d'autres termes de l'excès, et elle survient, selon Aristote dans la *Politique*, quand les hommes délaissent la vertu. » (Erman, 2009, p. 42) Elle apparaît donc comme un phénomène fondamentalement et invariablement injuste. Ainsi, par divers procédés,

les productions contemporaines tendraient à formater des personnages de guerrières évitant la cruauté ou la sanctionnant lorsque celle-ci surgit.

Dans *Paradoxes of Gender*, Judith Lorber soutient que, dans la construction sociale du genre, peu importe ce que les hommes et les femmes font réellement ou même s'ils font la même chose, l'institution sociale insiste seulement sur le fait que ce qu'ils font est perçu comme *différent* (1992, p. 26). Quoi de plus approprié que les représentations fictionnelles pour revisiter les perceptions? L'ouvrage *The Power of Feelings* de Nancy Chodorow parle du pouvoir de l'affect comme d'un moyen pour contrer l'instrumentalisation et l'assujettissement, mais aussi pour repenser les limites de l'intelligibilité et de la conception que nous nous faisons d'un tout « cohérent » (1999, p. 69). En tant que création personnelle, la perception que nous avons de nous en tant qu'individus fonde la manière dont nous attribuons l'identité de genre à tous les autres individus (Chodorow, 1999, p. 70). Ainsi, pour Chodorow, ce sentiment du genre que possède chaque personne est une création individuelle, il y a donc de nombreuses masculinités et féminités (1999, p. 69-70). À partir de mes observations, la manière dont on perçoit la violence des femmes est directement liée à notre perception de la cohérence et de la stabilité identitaire, en premier lieu la nôtre.

Anne Campbell démontre qu'hommes et femmes perçoivent une connexion intime entre l'agressivité et le contrôle qui se manifeste de façon contrastée chez les deux sexes ; la violence des hommes est vue comme une prise de contrôle sur l'autre ou l'extérieur, tandis que celle des femmes est le signe d'une perte de contrôle de soi : « Women's aggression emerges from their inability to check the disruptive and frightening force of their own anger. » (1993, p. 1) Campbell poursuit dans ce que je considère comme la résultante d'un système d'éducation et de représentations borné par les normes de genre :

For women, the aim is a cataclysmic release of accumulated tension; for men, the reward is power over another person [...]. For women, the interpersonal message is a cry for help born out of desperation; for men, it is an announcement of superiority stemming from a challenge to that position. (1993, p. 6)

Dès son plus jeune âge, nous dit Campbell, la jeune fille est appelée à avoir honte de sa colère, de sa violence, quelle qu'en soit la cause ou la raison :

In the normal course of growing up, girls learn to respond to their aggression not with a sense of being purified and calmed but with a sense of shame. Aggression feels good to men but not to women. (1993, p. 7-8)

Dans leur introduction à *No Angels : Women Who Commit Violence* (1996), les spécialistes des médias Alice Myers et Sarah Wight ont vu dans les représentations fictionnelles de la violence au féminin le symptôme d'une anxiété liée à l'abandon des rôles traditionnels de la féminité. Pour elles, notre réticence à criminaliser la violence féminine traduit notre peur de l'échec du fonctionnement sociétal tel qu'on le connaît (Myers et Wight, 1996, p. 66). À travers *Women Who Kill*, Ann Jones cerne cette obligation sociale que « reçoivent » les femmes d'être moins violentes que les hommes. Cette perception présuppose une certaine supériorité morale qu'on attribue volontiers aux femmes, même violentes, lesquelles ne sont jamais que des êtres en détresse : « A murderess is only an ordinary woman in a temper. » (Jones, 1990, p. 14) Paradoxalement, comme le remarque Paula Ruth Gilbert, la société est effrayée par ces femmes meurtrières qui outrepassent les normes de la féminité (2006, p. 30).

Selon Campbell, puisque les « bonnes filles ne s'adonnent pas au combat » (1993, p. 38), on perçoit les femmes violentes comme étranges, insensées, ou encore comiques, risibles. De son côté, Patricia Pearson croit que cette conception de la nature féminine comme non violente joue un rôle important dans les *a priori* face aux femmes et contribue à nourrir l'idée selon laquelle elles seraient naturellement dotées du souci du bien-être collectif, qui ferait en sorte qu'elles sont incapables de blesser autrui. Elle soulève par conséquent l'éminence du paradoxe que représente la violence au féminin, cette violence qui n'est jamais, au fond, complètement cruelle :

How do we argue that we can be aggressive on every count [...] but never in a manner that does harm? How do we affirm ourselves to be as complex, desirous, and independent as men without conceding the antisocial potential in those qualities? (Pearson, 1997, p. 32)

Or, si les guerrières du corpus agressent et tuent principalement pour se défendre ou protéger autrui, et non par cruauté, pourrait-on en conclure pour autant qu'elles sont non violentes? Pour répondre à cette question, je me permets quelques considérations ontologiques sur le principe de non-violence. Judith Butler se montre sceptique à l'égard de celui-ci : « Je doute fort que la non-violence puisse être un principe, si par “principe” on entend une règle forte pouvant être appliquée avec la même confiance et de la même manière à n'importe quelle situation. » (2010, p. 161) Autrement dit, la non-violence peut difficilement être intégrée en tant que principe constant ou code de conduite. Il s'agirait plutôt d'une éthique circonstancielle et adaptative, qui s'accompagne donc de certaines conditions :

Une chose est de se réclamer de la non-violence, une autre est de se demander si la non-violence peut avoir à réclamer de nous. La question pertinente devient alors : à quelles conditions pouvons-nous répondre à un tel appel, qu'est-ce qui permet d'accepter cette exigence lorsqu'elle se présente ou, plutôt, qu'est-ce qui fait qu'une telle exigence peut tout simplement avoir lieu? (Butler, 2010, p. 159)

Ainsi, la violence et la non-violence ne sont pas, comme on le présume, « externes », mais sont ce qui forme le sujet selon Butler (2010, p. 159). Partant de cette idée, je postule que cette dynamique est ce qui constitue un discours complexe sur la violence. Butler soutient que certaines formes de violence sont destinées à contrecarrer ou à arrêter d'autres violences : la tactique de l'autodéfense, mais aussi la violence mise en œuvre pour combattre certaines atrocités (2010, p. 160). D'ailleurs, selon Alison Young dans *The Scene of Violence*, l'un des paradoxes de la violence au cinéma réside dans le fait que la violence des actes répréhensibles peut être contrecarrée par des actes violents (2010, p. 24). Ainsi, la caractéristique principale de ce paradoxe est sa normativité : l'acte répréhensible est injustifié, alors que la violence en réponse à cet acte est juste (Young, 2010, p. 24).

À la lumière de ces lignes de tension, pourrait-on considérer que la violence des Néo-Amazones problématise non seulement la question de la violence au cinéma, mais aussi celle de la violence des femmes ? Est-il possible d'envisager une autre destinée, de l'ordre du collectif, aux images des guerrières d'aujourd'hui?

Green observait à propos des guerrières d'alors (1970-1980) qu'elles n'interrogent pas la violence, mais la réitèrent sans la questionner. Pour appuyer ses propos, il cite le moment où le personnage de la Capitaine Ripley, dans *Alien*, met fin au débat quant à la manière de gérer les extraterrestres en ordonnant leur destruction totale : « I say we go into orbit and nuke the site. » (*Alien*, 1979, cité dans Green, 1975, p. 186) C'était peut-être vrai à cette époque, car les guerrières incarnaient une sorte de « *male in drag* », des héros masculins traditionnels, mais selon les recherches actuelles, elles tendent aujourd'hui davantage à générer un discours sur la violence et ses effets plutôt qu'à démocratiser celle-ci. Pour reprendre les mots de Derrida, le discours libère des mots et des significations de toute la mémoire archaïque et de toutes les origines supposées (1998, p. 35). Dans cette optique, en oscillant constamment entre le pour et le contre, et en explorant les enjeux éthiques, je propose que les guerrières du corpus relancent les débats plutôt que de mettre un terme à tout questionnement.

1.1.1 Image et visibilité

Le désir de rendre visible serait conjoint au processus de pensée, et le langage, indissociable d'une imagerie mentale personnelle et collective. Selon François Jost, « [...] l'esprit humain ne peut interpréter des images improbables qu'en les ramenant au connu ou en les intégrant dans des paquets d'informations déjà organisés [...] » (2009, p. 73) Ce que désigne Jost par « paquets d'information déjà organisés » peut être rattaché au concept d'imaginaire dans lequel l'esprit puise et se projette. En somme, il demeure incontournable que « l'interprétation du visible [soit] constamment informée par la mémoire et par l'expérience du récepteur. » (Jost, 2009, p. 72)

Dans son essai *L'image peut-elle tuer?*, Marie José Mondzain s'insère dans le débat autour de l'image comme incitatrice à la violence. En réfléchissant à l'impact des images sur le réel, elle brosse une compréhension pertinente du concept d'image :

« L'image n'est pas un signe parmi d'autres, elle a un pouvoir spécifique, celui de faire voir, de mettre en scène des formes, des espaces et des corps qu'elle offre au regard. » (Mondzain, 2002, p. 38) Mondzain donne l'exemple de l'incarnation christique de Dieu, qui démontre le devenir image de l'infigurable. Pour Mondzain, la nature même de l'image est liminale et se situe à la jonction du *personnel* et de *l'impersonnel* :

Choses et non-choses, elles basculent plutôt dans une singulière irréalité qui pourrait difficilement accroître leur responsabilité. Pourtant, c'est sans doute ainsi qu'il faut envisager l'image dans sa réalité sensible et ses opérations fictionnelles; il faut admettre qu'elles tiennent à mi-chemin des choses et des songes, dans un entre-monde, un quasi-monde, où se jouent peut-être nos servitudes et nos libertés. (2002, p. 16)

Il s'agirait d'une production langagière, car sa réalité ne prend véritablement consistance qu'au moment où elle peut être réfléchi : « [elle] n'existe qu'au fil des gestes et des mots qui la qualifient, la construisent, comme de ceux qui la disqualifient et la détruisent. » (Mondzain, 2002, p. 17) Selon cette définition, l'image est un objet mental, et de fait ne posséderait pas de pouvoir en soi : le pouvoir qu'on lui accorde vient d'une projection interprétative qui, elle, émane d'un sujet. Le problème d'une vision de l'image comme incitatrice à la violence viendrait du fait qu'on traite justement l'image comme étant un sujet pouvant abuser de sa puissance (Mondzain, 2002, p. 24). À ce stade se noue l'enjeu du devenir visible de l'image (qui peut demeurer une représentation mentale) :

Le visible serait-il au service d'une irruption massive de la violence des désirs ou est-il susceptible d'un traitement symbolique? Autrement dit, l'image est-elle une puissance non médiatisable par la parole ou est-elle au contraire ce en quoi se joue au premier chef la cohabitation des désirs? (Mondzain, 2002, p. 26)

Toujours suivant la réflexion de Mondzain, l'image est un objet latent qui ne peut parler de lui-même, et ne présente donc aucune évidence ou vérité immanente. L'image vit ainsi uniquement dans le regard porté sur elle. Paradoxalement, elle ne montre ou n'atteste rien, elle peut uniquement communiquer sa propre latence, son attente d'un regard, car « l'image attend sa visibilité de la relation qui s'instaure entre ceux qui la produisent et ceux qui la regardent. » (Mondzain, 2002, p. 45) Si ce raisonnement

s'applique à l'image visuelle, qu'en est-il donc de l'image littéraire? Selon moi, elle peut se rattacher à ce que Mondzain nomme « l'invu », c'est-à-dire ce qui n'est pas encore rendu visible, ce qui est en attente de la possibilité d'un sens que pourrait lui conférer une forme définitive (2002, p. 45). En cela, la version littéraire d'une œuvre peut être considérée invue, alors que son adaptation télévisuelle ou filmique est de l'ordre du visible. L'adaptation est donc l'une des projections possibles de l'*invu* en visible.

Mondzain invite à distinguer l'image et l'imagerie de la simple visibilité, concepts dont la puissance de frappe et la rigidité sont variables. Ce qu'elle nomme « image » concerne ce qui s'inscrit dans le visible sans être visible. L'image naît d'un désir de voir, de regarder, tandis que le visible construit l'écart entre ce qui est donné à voir et l'objet du désir, car le visible ne peut correspondre à la pure image désirée (Mondzain, 2002, p. 46). Si le visible semble saturer la compréhension d'un objet, selon Mondzain, l'invisible influe aussi sur le visible et en modifie la saisie (p. 49). Ainsi, la parole et le texte agissent également sur le visible dans un rapport de réciprocité. L'image n'est donc pas une production isolée, mais naît d'une rencontre circonstancielle entre la volonté de voir l'invu et sa visibilité possible. À partir de là, on peut comprendre que la violence ressentie face aux images prend naissance dans la rupture entre l'individu et le visible, car « la violence dans le visible concerne non pas les images de la violence ni la violence propre aux images, mais la violence faite à la pensée et à la parole dans le spectacle des visibilités. » (Mondzain, 2002, p. 51) La violence dont les images sont souvent tributaires est donc faussée, car en vérité celles-ci ne peuvent rien montrer ou dire d'elles-mêmes. Cette violence est plutôt le résultat de ce que la visibilité fait des images; ainsi, une image dont le visible apparaît totalitaire, comme dans le pornographie, fera violence. Selon Mondzain, si l'on peut considérer les images comme des objets dont on peut faire l'examen, iconographique par exemple, leur statut d'objet est lui-même problématique en ce que « les images apparaissent comme une réalité sensible offerte simultanément au regard et à la connaissance. » (p. 23) En tant qu'« objets », les images peuvent stimuler un discours

et être soutenues par un savoir, cependant la violence elle-même n'est pas un objet. Il s'agit plutôt d'un effet de lecture, un produit de l'acte interprétatif :

Ce n'est pas le contenu de l'image qui rend sa violence problématique, car ce contenu peut être indifféremment cruel, déchaîné ou pacifique sans que l'image fasse violence à la pensée et entraîne son anéantissement. Il y a des visibilités qui personnifient un discours, c'est toujours le discours du maître. [...] Le discours du maître soumet le regard au visible et l'engloutit dans l'assentiment. (Mondzain, 2002, p. 70-71)

Autrement dit, c'est l'autorité discursive du visible, imposant le regard, qui contribue à rendre l'image violente : « Sous le régime identificatoire et fusionnel, même le spectacle de la vertu rend criminel tout comme celui de la beauté peut donner lieu à la pire hideur. Voilà la vraie violence, c'est le meurtre de la pensée par les imageries tyranniques. » (Mondzain, 2002, p. 73)

Si le fait de rendre visible porte un potentiel violent du fait qu'il s'agit d'une imposition d'un certain point de vue, l'image ouverte contourne par définition la violence, car elle cultive une liberté discursive et n'impose pas une lecture unificatrice. Elle n'est pas posée comme une entièresité et laisse volontairement une faille, une part d'*invu* permettant de s'appropriier sa compréhension. En plus de combattre la violence à l'intérieur d'un monde fictionnel, les images des guerrières s'inscrivent aussi dans un discours prônant la non-violence, et nous verrons que leur dispositif réfléchit même le danger que représentent les visibles autoritaires et la perte de liberté de lecture des images. J'irais même jusqu'à considérer que le combat des guerrières contre les gouvernements disciplinaires est directement lié à la dictature du visible, dans sa forme médiatique ou non, qu'elles contestent.

1.1.2 Violence de l'image

Le rôle des médias est un des thèmes majeurs de *The Hunger Games*, et l'une des manifestations principales de la violence dans cette œuvre. C'est parce qu'il devient spectacle que le jeu d'arène est monstrueusement violent, que les tributs perdent leur humanité pour être réduits à de simples images dans cette mise en scène décadente. La transformation de l'individu en image est un acte d'une grande violence ; il s'agit de retirer l'être du sujet et de la réduire aux deux dimensions de l'écran. Dans *The Hunger Games*, le spectacle imposé aux populations est sadique, car il s'agit de capter en direct la mort en direct ; non seulement la réalité est présentée et non représentée, mais elle est servie de manière à déshumaniser les protagonistes, identifiés par leur numéro de district. Pour Mondzain, une violence brutale qui surgit sans médiation est « destructrice, elle produit une double exclusion, celle du violent et celle de sa victime [...] » (2002, p. 25) Il s'agit d'un retranchement entre le bourreau et la victime. Ainsi, les maîtres du jeu demeurent dans l'ombre tandis que les combattants, perdent leur identité propre, n'étant plus que des corps s'entretenant. Le visible atteint ainsi une dimension pornographique, dans laquelle les images n'existent que pour elles-mêmes. Ce faisant, les images ne s'insèrent plus dans un discours ou un récit, mais demeurent muettes, imperméables au sens, hormis celui de leur visible propre.

On ne peut douter de l'emprise du visible sur les sujets regardant, et donc de son influence sur la communauté et de son rôle politique, comme le signale Mondzain (2002, p. 28). De ces considérations, on peut retenir que ce qui rend sa violence au visible est l'aplanissement de l'individu à une image qui perd sa capacité discursive. Autre phénomène de réception important, selon Olivier Mongin, « qu'on y voie ou non la manifestation d'une démesure inédite, d'un "jamais vu", la violence des écrans est spontanément appréhendée comme un phénomène affectant le seul ordre de la représentation et de la fiction. » (2016, p. 11)

Lorsque le visible se referme sur lui-même et que le registre interprétatif se verrouille, l'image suppose une violence et est potentiellement dangereuse. Autrement, il est également possible d'inverser le paradigme et de proposer une imagerie ouverte qui brise la tendance à l'aplanissement du visible, car « dès lors un même sujet peut être figuré soit sous une forme qui porte atteinte à la liberté, soit sous une forme qui la constitue. » (Mongin, 2016, p. 28) À partir de là, il faut trouver le moyen de jouer constructivement avec les pouvoirs du visible afin de générer des images pouvant réfléchir un discours pacifique. Est-il possible d'induire une non-violence en sollicitant les mécanismes mêmes qui prédisposent à la violence? À cet égard, il faut se demander s'il est toujours nécessaire de conserver une forme de violence dans ces images et de savoir comment orienter la force de frappe de celle-ci. Le problème de l'image concernerait sa nature intrinsèque et non son contenu narratif ou référentiel (Mongin, 2016, p. 28), car

[l]'histoire de la violence est tout à fait dissociable des images aussi longtemps qu'on dissocie ce qui se joue en elles du destin du jugement critique et de la parole, donc ce qu'il en est de la place de nos corps et de notre pensée dans la rencontre avec ces objets. (Mongin, 2016, p. 31)

Si l'image recèle un potentiel violent, le discours dans lequel elle prend place permettrait de rediriger ou de moduler la lecture vers une liberté de réflexion non assujettissante.

1.1.3 Image violente

Pour Foucault, le discours est « un ensemble d'énoncés en tant qu'ils relèvent de la même formation discursive », mais aussi

[...] un ensemble de règles anonymes, historiques, toujours déterminées dans le temps et l'espace qui ont défini à une époque donnée, et pour une aire sociale,

économique, géographique ou linguistique donnée, les conditions d'exercice de la fonction énonciative. (1969, p. 154)

Pour Foucault, c'est à travers le discours que les jeux de pouvoir prennent place dans les sociétés occidentales, dans lesquelles toutes les sphères sont redéfinies suivant des processus gravitationnels d'attractions idéologiques. Il ne s'agirait pas d'une confrontation dans laquelle les discours antithétiques s'opposent frontalement, mais plutôt de frictions continues entre ceux-ci. En même temps, si l'on se fie aux recherches anthropologiques de Mary Douglas, ce sont les codes idéologiques et leurs tabous sociaux qui font en sorte que les frontières se tracent et se négocient entre ce qui est pur et ce qui est impur, entre la civilité et la criminalité, le féminin et le masculin. Ces limites entourant les tabous assurent la cohérence sociale au sein des membres d'un groupe, car elles protègent le consensus local sur l'organisation du monde. Quant à eux, les tabous apportent une certitude vacillante qui réduit les désordres intellectuels et sociaux (Douglas, 1966, p. xi), mais ils délimiteraient également les zones de pouvoir potentiellement dangereuses : « Taboo is a spontaneous coding practice which sets up a vocabulary of spatial limits and physical and verbal signals to hedge around vulnerable situations. It threatens specific dangers if the code is not respected. » (p. xiii) Si ces frontières se forment à travers les discours, ce sont aussi les discours qui renégocient les tracés de celles-ci.

Le discours, selon Myra MacDonald, ne peut échapper aux influences idéologiques, car dès qu'il est performé, le langage s'imprègne d'une subjectivité et des pratiques sociales, et serait donc fondamentalement idéologique : « Discourse [...] connects the pattern of words that we use to systematic ways of thinking about the world, and sees language as embedded in ideology. » (1995, p. 44) Il se fait aussi le vecteur idéal des idéologies, car comme ces dernières, sa plasticité est si caméléonesque qu'elle s'adapte, à la manière d'un animal en situation de survie, aux modulations contextuelles. Lorsque le discours est finement performé, sa capacité d'adaptation est telle qu'elle lui confère une capacité d'invisibilité, ce qui est à son avantage, car comme le souligne MacDonald, le discours, comme l'idéologie, a un effet

plus puissant lorsque nous sommes inconscients de son fonctionnement (p. 44). Philip Green soutient que les idéologies sont véhiculées et perdurent à travers des discours qui sont tenus et reçus comme étant objectifs, qui tiennent lieu de vérités immuables. Pour que le récepteur adhère à son message, le discours doit avoir la capacité de convaincre sans effort apparent; au contraire, il doit plaire (1997, p. 17).

Dawn Heinecken s'est intéressée aux guerrières télévisuelles dans *The Warrior Women of Television. A Feminist Cultural Analysis of the New Female Body*. Selon elle, la capacité d'adaptation du discours est élémentaire, voire incontournable au maintien d'une hégémonie :

Hegemony changes and evolves over time, at least in part because some people see through the myths. When that happens, hegemony has to adjust itself to incorporate these new values. [...] In other words, precisely because resistant ways of thinking exist within individual audience members, texts must rely upon their ability to persuade their viewers. (Heinecken, 2003, p. 16)

Par ailleurs, Bonnie J. Dow, dans ses recherches sur l'impact du féminisme dans la culture médiatique relatées dans son ouvrage *Prime-Time Feminism : Television, Media Culture, and the Women's Movement since 1970*, conçoit les textes médiatiques à la manière de discours rhétoriques destinés à persuader les récepteurs (1996, p. 22).

Une rhétorique universellement attrayante est celle du discours narratif, instance privilégiée de la suggestion. Hilary Neroni, dans son étude *The Violent Women : Femininity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*, écrit que l'idéologie est constamment mise en récit, tout comme le récit renforce l'idéologie (2005, p. 7). Pensons à ce titre au *storytelling* publicitaire, une rhétorique qui consiste précisément en la formulation d'un récit dans le but de persuader de l'utilité d'un produit. Durant la narration, l'implication, l'identification et la participation du récepteur sont convoquées et son affect est sollicité. De plus, comme le souligne Neroni, les narratologues considèrent non seulement la linéarité de la narration, mais aussi la forme dans laquelle le récit est présenté (2005, p. 6). Cette forme dispenserait autant d'informations que son contenu à propos du message véhiculé par l'œuvre : « Because these meanings come out of the viewer's culture, and thus have ideological

resonance, narrative becomes an expression of ideology, and one might even say that it is ideology itself. » (Neroni, 2005, p. 6) L'attention portée à la structure de l'œuvre est d'une importance cruciale lors d'une analyse de son discours, car elle permet d'observer les manipulations sémantiques et langagières mises en place et permet ainsi d'exposer la rhétorique employée.

Un autre élément majeur de la compréhension du discours consiste, je l'ai mentionné, en l'étude de son contexte de production. Si le texte produit son propre argumentaire idéologique, à ce terme, il faut aussi chercher à le situer par rapport aux autres discours ambiants et à l'hégémonie. Par rapport à cette mise en contexte, il faut aussi observer que bon nombre d'œuvres suggèrent ou mettent en scène la chute d'une certaine idéologie, tout en promouvant l'essor d'une autre idéologie, qui, elle aussi, demeure toujours plutôt hégémonique. Un film, par exemple, peut démanteler le rêve américain de propriété au profit d'idéaux pseudo-alternatifs tels que celui du modèle « citoyen du monde ».

Le théoricien du cinéma Tom Gunning a introduit l'idée d'une lecture de la violence en tant qu'élément séparé, comme d'un temps suspendu indépendant du reste du récit et possédant ses propres logiques et structures internes (2009, p. 21). S'inscrivant dans cette école de pensée, Neroni déclare que la violence filmique correspond à l'échec des idéologies et constituerait une sorte de moment liminal hors narration : « [...] film violence both produces and resists ideology. For example, violence often appears to erupt when ideology fails : when the symbolic or narrative structure breaks down, we turn to violence. » (2005, p. 7) Si j'adhère à cette idée du statut ambigu de la violence, je nuancerais l'affirmation selon laquelle celle-ci prend place lorsque les discours s'interrompent.

Dans *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (1989), David Bordwell s'est intéressé aux représentations de la violence au cinéma. Je me rallie à son idée générale selon laquelle la violence n'est pas un interlude, mais qu'elle participe à l'intrigue et à la transmission des informations et des savoirs (1989). Le fait de construire une représentation de la violence tendrait à générer une réflexion

non seulement sur l'acte violent, mais sur sa monstration même, ses motivations, son contexte diégétique et ses résonnances dans le contexte réel.

Pour François Jost, en tant qu'énonciation, l'image de la violence n'est pas la violence elle-même, et peut par conséquent représenter une action de manière à occulter ou au contraire, à souligner la violence :

L'image de la violence donne à voir un événement, dont nous savons qu'il est violent, sans forcément le montrer violemment, sans l'habiter; elle porte sur le monde un regard distant, désolidarisé. L'image violente donne à vivre l'événement, parce qu'elle construit par son énonciation une humanité derrière la caméra. Au point qu'il est possible que certaines images ne montrant pas de violence puissent devenir, malgré tout violentes. Pour résumer, l'image violente se caractérise par le fait qu'elle produit un choc perceptif; l'image de la violence produit un choc émotif, qui n'est pas forcément perceptif. (Jost, 2009, p. 74)

Qu'en est-il de la violence dans la réalité? D'après la définition qu'en donnent les dictionnaires, elle est la manifestation abusive d'une force. Mondzain, lie la violence à un excès jugé comme un débordement, et de fait suppose « un état de droit organisé par des lois permettant d'évaluer la norme et sa transgression. » (2002, p. 24) La violence, nous dit Mondzain, « c'est donc la force en trop ou mal employée, et l'on reconnaît cet excès à ces effets négatifs lorsqu'ils portent atteinte à deux principes qui fondent la communauté : la vie et la liberté de chacun. » (p. 24) Selon cette définition, lorsqu'elle est considérée comme violente, l'image s'inscrit dans ce régime transgressif des normes représentatives. À ce titre, la violence est couramment considérée illégitime.

Il ne faut pas oublier que la violence est d'abord une impulsion, une forme d'énergie, avant de verser vers la légitimité ou l'illégitimité, avant d'acquiescer des qualités constructives ou destructrices : « La violence serait donc puissance avant d'être ou de ne pas être un acte. » (Mondzain, 2002, p. 25) D'autre part, l'absence totale de violence correspond à une forme d'inertie ressemblant par trop à la mort, et signe tôt ou tard la perte du sujet. Il faut une violence minimale afin de se manifester, de faire apparaître l'image. Une fois en possession de ce pouvoir vital, la violence peut être contrôlée et demeurer dans des normes respectables pour les autres sujets : « Autrement

dit, c'est dans la capacité d'être violent qu'il faut aller puiser la force de ne pas l'être. » (Mondzain, 2002, p. 25)

Particia Pearson soutient que ce qu'une société perçoit de la violence a peu à voir avec la réalité, mais davantage avec les lunettes qu'elle choisit d'utiliser pour la regarder. En cela, la conceptualisation de la violence serait sélective et évolutive (1997, p. 12). Fiske discute de la violence filmique en tant qu'élément « symbolique » : « Violence is performed through the clash of individual bodies, but in popular symbolic violence [characters] are incarnations of the social body, and the relations between them are consequently social. » (1996, p. 234) John Fiske et Robert Dawson utilisent le terme « *audiencing violence* » (« interpréter la violence ») pour référer au processus à travers lequel les spectateurs produisent du sens et du plaisir à partir d'images que l'on peut qualifier de violentes (1996, p. 302). Avec son approche féministe de la théorie filmique, Anneke Smelik considérait d'ailleurs davantage le meurtre filmique comme un rituel que comme la représentation d'un « acte réel » (1998, p. 140).

Regardons du côté de la place de la violence réelle. Ainsi que le démontrent les travaux de René Girard, les communautés se constituent autour de la violence. Toute forme de cohabitation humaine comporte une négociation de la violence, bien souvent sous la forme de sacrifices cathartiques. Le feu est ainsi temporairement éteint par le feu avec l'assignation d'une victime émissaire. Le message christique a voulu montrer l'abolition des cycles de violence en faisant du sacrifié une figure de martyr et sa version ressuscitée un sujet sacralisé. En cela, la figure christique suggère une contre-image de la violence et sa conversion en une force constructive. Ici se pose la question que soulève Mondzain : « Faut-il supprimer la violence, est-ce même possible, ou faut-il plutôt envisager les conditions de sa transformation au sein de la communauté? » (2002, p. 25)

C'est dans cette idée de conversion que j'envisage les images guerrières de mon corpus en tant qu'images transformatrices, porteuses d'une potentielle redirection de la violence, en l'occurrence celle des communautés dans lesquelles les guerrières évoluent. J'ai abordé en première partie la question de l'usage nécessaire de la violence

dont font preuve les héroïnes pour survivre et pour restaurer leur communauté. Certes, elles tuent, et elles le font de manière répétée, ce qui pourrait faire d'elles de mauvaises figures comme elles sont parfois qualifiées de mauvaises filles. Ma réflexion va dans le sens de Mondzain, pour qui il faut cesser de distinguer de bonnes et de mauvaises images à partir de leur contenu, puisque l'image du mal peut guérir; la distinction devrait plutôt se faire en vertu de la symbolisation que l'image induit. Ainsi, la mise en œuvre d'images suggestives et non assignatives permet d'éviter l'écueil d'une visibilité aux possibilités d'interprétation limitées. Selon elle, il vaut mieux « distinguer au cœur du visuel les images des visibilités en fonction des stratégies qui assignent ou non le spectateur à une place dont il peut bouger. » (Mondzain, 2002, p. 55), car « [l]a violence du visible n'a d'autres fondements que l'abolition intentionnelle ou non de la pensée et du jugement. » (p. 56) Parce qu'elles sont fuyantes, ambiguës et foncièrement contradictoires (ce que met en lumière le métadiscours), les images de guerrières ouvrent une zone invitant à la pensée critique du lectorat et du spectatorat.

Cette réflexion peut s'avérer problématique lorsqu'on considère l'œuvre de Martin et son adaptation télévisée, cette dernière étant principalement réputée pour sa monstration de violence jugée abusive. Comme le remarque Lucciardi, dès le début, la violence explicite fait partie du contrat de lecture de *Game of Thrones* (2015, p. 254). Cet argument est d'autant plus vrai lorsqu'il s'agit de la mettre en scène dans l'adaptation de HBO en présentant de véritables corps meurtris et torturés, des images qui puisent dans le potentiel même de la violence du visible. Si elle semble parfois gratuite, elle est paradoxalement justifiée dans la mesure où elle participe à la sollicitation de l'état de tension du lecteur, qui ne peut demeurer indifférent face à un tel spectacle. Lucciardi souligne également le fait que, depuis *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, il est admis que la violence extrême présentée sur les écrans puisse être dénonciatrice (2015, p. 254).

Cependant, là où l'admission devient ambiguë dans *Game of Thrones* est lorsque l'hyperréalisme de cette violence est esthétisée, et pratiquement pornographique, ce qui provoque, comme le remarque Lucciardi, la fascination tout autant que le dégoût (2015,

p. 254). Ce phénomène s'observe particulièrement chez les héroïnes lors de la cinquième saison, par exemple avec les sœurs Stark, Arya et Sansa, qui rendent la monnaie de leur pièce aux hommes les ayant déshonorées. Au « réalisme revendiqué » de Martin se greffe un « spectacle de la violence par le spectacle de la violence » (Potte-Bonneville, 2015, p. 9), où s'embrouillent la moralité des personnages et de ceux qui les regardent. Potte-Bonneville propose une comparaison entre le destin des vidéos d'exécutions politiques réelles, retirées de Youtube, et celui des exécutions fictives de *Game of Thrones*, qui sont parmi les images les plus téléchargées de tous les temps (2015, p. 10). Cette mise en perspective offre une vision troublante du traitement du visible, reçu de façon complètement dissemblable selon le caractère de l'image et le pacte de lecture utilisé.

Parallèlement, la création de la série romanesque *The Hunger Games* prend pour appui un constat angoissant de l'auteure à l'égard de la réception des images violentes. Si on considère que la violence peut être utilisée de manière dénonciatrice, l'auteure Suzanne Collins entend donc re-représenter la violence du spectacle d'arène en créant une peinture qui ne ménage pas ses effets. Elle reprend et détourne les mécanismes médiatiques pour dévoiler l'horreur véritable derrière la diffusion des images de mort, et ainsi cherche à sensibiliser son lectorat face à cette violence. Cette esthétique d'un réalisme sans compromis a fait les frais de plusieurs critiques qui y ont vu un excès illégitime et nocif pour le lectorat. Entre autres, Meghan Cox Gurdon du *Wall Street Journal* condamne les livres proposant des images brutales, argumentant qu'ils peuvent nuire au bonheur, au développement moral et à la tendresse des enfants (2011, en ligne).

Cependant, le réalisme de l'écriture de Collins connaît aussi des partisans, tels que Susan Dominus, qui considère au contraire que le travail de Collins doit être sombre, car sinon, ce serait risquer de glorifier une guerre plutôt que de se demander si elle devrait être utilisée pour régler des conflits entre des peuples ou des États (Dominus, 2011, en ligne). À travers une héroïne aux prises avec des questions morales, Collins articule sa réflexion autour de ce qui constitue la nécessité d'une guerre et dans quelle

mesure celle-ci peut être justifiée ou évitée. En ce sens, la violence de son dispositif sert à rendre sa conviction par rapport à son discours en montrant les conséquences dévastatrices de la guerre, mais aussi du manque d'empathie à l'égard de la souffrance d'autrui. Parce que son discours cartographie la complexité des enjeux éthiques liés à la violence, il permet au lectorat de bâtir son propre jugement par rapport aux actions et aux décisions des personnages, y compris celles de la protagoniste. Dès lors, comment l'adaptation peut-elle prolonger cette mission dénonciatrice dont l'écriture de Collins était investie? Comment faire entendre avec autant d'aplomb le trauma et illustrer le morcellement du sujet sans sombrer dans un pur spectacle de carnage, et ainsi réitérer l'objet de la critique? Je propose que ce soit à cet égard que l'iconographie intervient et que celle-ci, par un réseau de référents et de codes, permet de densifier l'image.

1.1.4 De l'adaptation audiovisuelle : de l'invu au visible

Si on considère que le spectacle du visible est par définition plus violent que l'invu, peut-on envisager que la violence des adaptations de *The Hunger Games* et de *Game of Thrones* aurait été volontairement moins explicite, atténuée?

Avant d'avancer une réponse à cette question, il me faut indiquer ma position vis-à-vis le rapport entre cinéma et littérature. Je retiens principalement les considérations actualisées de Jean Cléder et de Laurent Jullier dans *Analyser l'adaptation* (2017). Cléder et Jullier proposent entre autres de nuancer l'opposition frontalière souvent opérée entre littérature et cinéma, notamment en ce qui a trait à l'expression des états intérieurs. Ils revoient ainsi certaines idées un peu datées au sein des théories de l'adaptation et présentent des outils de lecture de film qui permettent de repenser les liens entre les médiums. Ils remarquent à quel point

on aime montrer que le texte et l'image sont frères ennemis, alors qu'ils ont bien des points communs. [...] Ce qui dissuade de pousser trop loin ce genre de rapprochements bienveillants, c'est que les moyens d'expression diffèrent. La littérature n'a sous la main que le langage verbal, quand le cinéma dispose d'un éventail de systèmes de signes dont six au moins sont structurés par des langages. (2017, p. 38-39)

Le cinéma, qui est en fait un proto-langage⁴⁸, est ainsi formé de l'image fixe, de l'image animée, de la musique, le langage verbal, le langage parlé, le langage chanté et les bruits ; une richesse d'expression qui dément, dès lors, la conception selon laquelle le cinéma ne serait qu'images en mouvements. S'ils remarquent que cinéma et littérature « ont bien des points communs » (p. 38), Cléder et Jullier sont bien conscients de leurs différences fondamentales faisant en sorte que ces médiums « parlent différemment de la même chose, chacune avec ses moyens artistiques. » (p. 18) :

Différents déjà, par essence, dans leur façon de représenter le visible, la littérature et le cinéma se séparent aussi par leur façon de représenter l'invisible – en l'occurrence, la vie intérieure des protagonistes [...]. Alors qu'au cinéma comme dans la vie réelle, l'œil n'envoie pas de rayon X ; aucun moyen de (savoir) directement ce qui se passe à l'intérieur des choses, et notamment dans la tête des gens. Bien sûr, les cinéastes disposent de techniques conventionnelles comme la voix off, qui imite le flux de conscience, mais elles ne sont pas dominantes ; elles font un peu ajouté, tant la tradition du cinéma consiste d'abord à donner voir le visible. (p. 111)

Dans ses *Premiers Analytiques*, Aristote écrit que les vertus du texte s'opposent aux dangers du spectacle du visible (2014 [IV^e siècle av. J.-C.]). Ce dernier peut faire voir des paroles et permet leur mise en commun dans une représentation cathartique, mais ce faisant, il annule la subjectivité interprétative qu'allouait le texte. Sceptique face à la radicalité des pouvoirs du visible, Aristote privilégie la parole et la force

⁴⁸ « Le cinéma n'est ni une langue ni un langage ; l'équivalent des dictionnaire et des grammaires n'y existe pas. En tant que médium et en tant que média il a progressivement donné naissance à un « style moyen » en constante évolution assimilable à un protolangage, en l'occurrence une façon à peu près universellement compréhensible de représenter des éléments spatiaux, temporels, narratifs et relationnels (par ex. un champ-contrechamp, un raccord-regard). Ce répertoire, auquel tout film narratif à succès a massivement recours, varie au rythme (très lent) de l'évolution du corps humain et à celui (très rapide) des changements de la culture (audio)visuelle. » (Cléder et Jullier, 2017, p. 382)

tranquille de l'*invu*. En effet, contrairement à la parole, le visible ne passe pas par les voies diffuses de l'imagination, mais confronte plutôt celles-ci (2014 [IV^e siècle av. J.-C.]). Pour Mondzain, toute visibilité engage les esprits et les corps à entretenir avec ces violences un rapport constructif ou destructeur (2002, p. 26) et est au service de la communication et l'instrument privilégié de la pensée unique (p. 33).

Ainsi, en donnant à voir, l'image convoque une relation de pouvoir puisque ce qui est montré nous conduit à ressentir. Cependant, donner à voir n'équivaut pas nécessairement à imposer ou à dicter comment voir : le créateur peut aussi suggérer, évoquer. Aussi, si l'image a un certain pouvoir, il serait possible de donner réponse à ce pouvoir au sein même de l'œuvre en proposant des prototypes de « contre-pouvoir », c'est-à-dire des contre-images qui détournent ou invalident les pouvoirs de la première (Mondzain, 2002, p. 33).

Je l'ai évoqué, le danger de l'image réside dans son aplanissement en une visibilité vide, en un signe creux. En ce qui a trait aux personnages, la personnification fait correspondre le sujet avec le signe tout en les fusionnant. Il s'agit d'une « [f]igure qui consiste en littérature à faire d'un être inanimé ou d'une abstraction un personnage réel. » (Littré, 1873, p. 1078) À partir du moment où il n'y a plus de distanciation entre une image et son bagage symbolique, il n'y a plus qu'un sens possible, ce que Mondzain nomme la personnification (2002, p. 93). Lorsque l'image n'a plus d'espace suffisant pour se retourner sur elle-même et réfléchir à ses composantes, elle participe à la rigidification du discours :

Pour que la personnification soit opératoire, il faut qu'un accord se fasse sur les signes et les emblèmes de sa lecture ou de son inscription dans le visible. Si la justice est figurée, elle pourra être une belle femme aux traits paisibles et à la posture équilibrée, elle posera une main sur un glaive et, de l'autre, elle tiendra une balance [...]. (Mondzain, 2002, p. 100)

La personnification, qui n'est donc pas bien loin de l'allégorie, étouffe l'imaginaire en l'ossifiant et en réduisant sa mobilité. Comment donc éviter la personnification et libérer l'image de son entrave? Dans le cas de l'image filmique, il s'agirait d'incarner, de rendre le discours humain et de le faire porter dans une dimension corporelle plutôt

que d'envisager une personnification désincarnée, car « plus [le cinéma] incarne, plus il libère. » (Mondzain, 2002, p. 97)

Par rapport à l'écrit, le pouvoir du cinéma réside dans l'incarnation que procure l'interprétation de l'acteur ou de l'actrice. Avec la distribution, la sémantique de l'image fictive se double de l'image réelle de l'acteur ou de l'actrice, qui apporte dans son bagage son iconographie propre et son éthos réel (ce que j'approfondirai en dernière partie). On peut penser à la rhétorique de la prosopopée, cette « [f]igure de rhétorique qui prête de l'action et du mouvement aux choses insensibles, qui fait parler des personnes, les choses inanimées et quelquefois même les morts, et qu'on regarde comme des personnes. » (Mondzain, 2002, p. 98) La prosopopée suit un mouvement inverse à celui de la personnification en donnant corps à la parole plutôt qu'en la désincarnant. Penser l'incarnation filmique en termes de prosopopée permet également de considérer l'aspect performatif de l'interprétation et ainsi d'envisager une forme de catharsis pour la représentation de la violence :

Performare pourrait vouloir dire donner leur puissance vivante et transformatrice aux énergies meurtrières, c'est-à-dire donner forme à l'informe en respectant l'indétermination et l'imprévisibilité des possibles au service de la vie, celle des corps et celle de leur pensée. (Littré, 2018 [1889], p. 149)

La performance implique certes le corps de l'interprète, mais engage aussi celui du spectateur dans une certaine dynamique participative, comme le soutient Tom Gunnings : « We do not just see motion and we are not simply affected emotionally by its role within a plot ; we feel it in our guts or through our bodies. » (2009, p. 261)

En première partie, j'ai considéré l'« effet personnage » tel qu'il a été théorisé par Philippe Hamon. Selon l'idée générale de ce dernier, le personnage naîtrait de la rencontre entre la proposition de l'auteur et l'interprétation du lecteur (Hamon, 1972). Or, qu'arrive-t-il à « l'effet personnage » dans un film lorsque le personnage se voit déterminé par l'incarnation de l'actrice ou de l'acteur? Cette incarnation implique une certaine réduction de la marge interprétative de l'aspect visuel du personnage pour la personne spectatrice, bien que l'interprétation demeure toujours présente. Dans les cas

des guerrières qui nous intéressent, on se demandera ce qui se produit dans une œuvre d'adaptation, en gardant en tête qu'un personnage adapté demeure l'une des interprétations de la personne (ou des personnes) scénariste qui adapte, et seulement l'une des incarnations possibles par une actrice. Robert Stam définit en ces mots les implications corporelles dans l'image cinématique : « Film offends through its inescapable materiality, its incarnated, fleshy, enacted characters, its real locales and palpable props, its carnality and visceral shocks to the nervous system. » (2005, p. 6) Le film permettrait un écho entre les corps filmés et les corps regardants. Cet écho serait d'autant plus important lors de la monstration d'une corporéité en danger ou souffrante. La violence de l'image incarnée traverse le visible et acquiert une dimension concrète chez l'auditoire dont le corps réagit instinctivement au spectacle, et en ce sens, le violente physiquement. Or, en faisant réellement sentir, cette monstration violente permet de sensibiliser le spectateur face à la violence réelle. Dès que la violence s'ancre dans le réel et est éprouvée, il s'agit de déployer une contre-image incarnant tout autant cette violence, qui, on le verra, prend couramment forme dans les images de guerrières. Mondzain écrit d'ailleurs que « accuser l'image de violence au moment où le marché du visible prend effet contre la liberté, c'est faire violence à l'invisible, c'est-à-dire abolir la place de l'autre dans la construction d'un "voir ensemble". » (2002, p. 154)

Pour revenir à la violence excessive reprochée à la majorité des œuvres de mon corpus, il faudrait la considérer non pas comme un élément isolé ou une interruption dans le récit (ainsi que l'ont défendu plusieurs critiques), mais en tant que partie intégrante du discours. Il est indéniable que la violence que reçoit le corps des guerrières, et qu'elles donnent en retour, permet d'engager le spectateur au-delà de l'allégorique et de lui faire prendre position par rapport à ce qu'il voit *et* ressent. Reprenant la pensée de Gunning, Mariah Larsson écrit :

However, since we engage with moving images differently, in particular with regard to depictions of sex and violence, than we do with fiction – in a sensorial and embodied way – the perception of sex and violence in the TV series comes

across as stronger than in the novels, regardless of whether there actually is more violence and sex or not. (2016, p. 18)

Anne Gjelsvik abonde dans le même sens. Selon elle, au lieu d'une construction virtuelle et verbale du personnage, comme dans la littérature, le spectateur du film ou de la télévision est confronté à un interprète et à un corps. Par conséquent, la violence envers le corps humain, et en particulier la violence sexuelle, serait souvent plus intime quand on la voit que lorsqu'on la lit (2016, p. 70). Dans son essai, Gjelsvik met l'accent sur la représentation visuelle de la violence sexuelle, qui trouve son expression la plus forte à travers le corps féminin (2016, p. 70). De fait, la proposition d'une femme comme protagoniste ouvre le récit à une violence d'autant plus viscérale qu'elle plonge le spectateur au cœur des angoisses et des traumatismes liés aux agressions. Selon elle, alors que le littéraire engage l'imagination, le filmique immerge dans une perception visuelle et auditive (Gjelsvik, 2016, p. 70). De ce fait, l'adaptation des scènes de sexe et de violence est particulièrement glissante. Un certain tabou enveloppe d'ailleurs le régime du visuel à ce chapitre : « there is in fact something “novels can tell that films can't show”, because audiovisual representations of sex and violence tend to give stronger impressions than do written words. » (Gjelsvik, 2016, p. 70) Gjelsvik explique que cet effet est une conséquence de la manière dont l'image en mouvement rend l'expérience du corps humain encore plus proche et intime au regard du spectateur. Il existe à mes yeux certains critères iconographiques à respecter en ce qui a trait à la monstration de cette violence, d'autant plus lorsque celle-ci s'adresse à un public plus jeune.

L'un des phénomènes majeurs de la littérature pour jeune adulte est qu'une vaste proportion de son corpus a été adaptée en films ou en séries télévisées. Étant donné que plusieurs de ces univers sont dystopiques, les producteurs doivent trouver des moyens d'adapter visuellement les œuvres sans en faire des spectacles obscènes ou « néfastes » pour un jeune public. Prenant l'exemple de *The Hunger Games*, plusieurs critiques ont remarqué qu'en termes de violence, les livres demeurent plus explicites que les films (Oliver, 2016, p. 127). Cependant, comme le remarque Susan Dominus, c'est une chose

de dépeindre un bain de sang sur une page et c'en est une autre de le porter à l'écran (2011, en ligne). De fait, Collins était impliquée dans l'écriture du scénario du premier film pour que sa réflexion sur la violence ne soit pas mésinterprétée.

Plusieurs parents ont condamné et rejeté la trilogie en raison de sa teneur en violence⁴⁹. D'autres, ont préféré lire *The Hunger Games* comme une allégorie de l'adolescence plutôt que comme un récit de guerre, ainsi que Collins l'envisageait (Dominus, 2011). À ce propos, la critique Shannon Donnelly remarque l'absence de censure et de concession dans l'écriture de Collins (Donnelly, 2009, p. 63). Dans une même veine, Susan Dominus reconnaît que dans le but de présenter la guerre telle qu'elle est, sanglante et affreuse, le travail de Collins se devait d'être sombre : autrement, il risquait justement de « glamouriser » la guerre plutôt que de la remettre en question en tant que moyen pour parvenir au règlement d'un conflit (2011, en ligne). Toutefois, la noirceur des livres comme des films s'adoucit au contact des personnages « non héroïques », de leur distribution sympathique, d'une touche d'humour ironique et de liens sociaux forts. À ce sujet, Valerie Estelle Frankel soutient d'ailleurs que les soldats et les enfants soldats ne sont pas glorifiés dans la série, mais subissent des traumatismes tout au long des batailles et bien après, soulignant ultimement le caractère destructeur de la guerre (2012, p. 2).

The Hunger Games n'est pas qu'un récit noir et brutal. Pourtant, les massacres ont lieu, les meurtres sont bel et bien décrits, ainsi qu'en témoigne cet extrait du premier tome : « My arrow drives deeply into the center of his neck. He falls to his knees and halves the brief remainder of his life by yanking out the arrow and drowning in his own blood. » (*THG*, p. 223) Cependant, on comprend bien vite que le « véritable ennemi » ne se trouve pas dans l'arène, mais trône plutôt au sommet du Capitole, d'où il instrumentalise les individus en les conduisant à la destruction mutuelle. À ce titre, le fait que les films dépeignent l'univers des Gamemakers (absents dans les livres) attire

⁴⁹ En 2012, l'ALA (American Library Association's Office for Intellectual Freedom) classe le premier tome au troisième rang 3 sur 10 (Lee, 2012, en ligne).

l'attention sur les sources d'autorité et remet en perspective la pyramide de pouvoir ; ainsi, les citoyens et les combattants apparaissent davantage pour ce qu'ils sont, c'est-à-dire des victimes du système gouvernemental. Leur violence filmique semble par conséquent justifiée par le fait qu'ils sont des sujets manipulés et forcés de s'entre-tuer.

À la différence de *The Hunger Games*, la série télévisée *Game of Thrones* est un cas notoire à l'égard de la gestion de la violence écranique, surinvestie par rapport à celle que suggéraient les livres. De plus, compte tenu du pouvoir du télévisuel, si les descriptions sont déjà choquants dans les livres, c'est sans commune mesure avec la force émotionnelle que provoque l'image écranique. Selon Iglesias, peu importe les intentions des personnages (vengeance, désir de justice personnelle ou collective), l'adaptation filmique surcharge l'image de violence (Iglesias, 2016, p. 147). Celle-ci correspond à la ligne éditoriale de la chaîne HBO, pour laquelle le « rendre visible » est entendu comme une stratégie revendiquée. Comme l'observe Stéphanie Genz, cette stratégie peut, d'une part, être comprise comme une quête de visibilité sans concession (illustrant entre autres les dynamiques de pouvoir genrées), et d'autre part, représenter un désir vain de visibilité pour la visibilité (2009, p. 60). Gjlesvik perçoit cet ajout de violence dans l'adaptation d'HBO comme participant à une rhétorique métadiscursive tendant à faire réfléchir aux concours pour l'attention entre les différentes productions médiatiques (2016, p. 71). De son côté, Amy Laura Hall considère *Game of Thrones* comme un « *Terror TV show* » au même titre que *24* et *Homeland*, des productions qu'elle associe à l'escalade de violence graphique à la télévision américaine en réponse au trauma du 11 septembre : « [...] by watching characters suffer and die in horrific ways, viewers may have been trying for a kind of affective call to cover over past fears, to harden current fears of vulnerability, and to steel themselves for potential, future loss. » (2016, p. 188) La réflexion de Yann Boudier va également dans cette direction et laisse entendre une volonté de « maturité » dans le réalisme explicite dont fait usage l'adaptation de Weiss et Benioff :

Or, à la vision de l'adaptation, il apparaît que ce que HBO semble avoir reconnu d'exploitable dans l'œuvre de Martin est moins le merveilleux que le traitement très

adulte du sexe et de la violence. En mettant l'accent sur ces éléments, dans le souci de renforcer l'illusion de réel, HBO prend le risque de non seulement délaisser ce qui, dans l'œuvre, est propre à la *fantasy*, mais également de passer d'une posture mature et réfléchie à un usage récréatif et complaisant de ces deux thèmes. (2015, p. 82)

Boudier juge que cette surenchère de violence est génératrice d'émotions « sans distance critique » (2015, p. 85). Pour lui, le pari de l'adaptation perd son sens dans la mesure où le choc de l'effet annihile le but recherché, soit la critique même de la violence du visible et du combat pour la visibilité, que *Game of Thrones* remporte de toute façon haut la main. Cependant, se peut-il que l'adaptation offre des contrepoints stratégiques à son propre déferlement de violence, des fissures dans le voile écranique d'où s'échappent les images dénonciatrices?

1.2 Femme monument

1.2.1 « Épée de la justice »

Violentes, les guerrières du corpus ne restent pas moins justicières. Comme mentionné précédemment, dans *The Hunger Games*, le personnage de Katniss Everdeen s'impose en tant que justicière à travers un réseau intertextuel convoquant des figures liées à l'imaginaire de la justice sociale, telles que Jeanne d'Arc et Robin des Bois. D'abord animée par un instinct de survie, Katniss agit ensuite au nom du bien-être collectif et va jusqu'à se sacrifier pour celui-ci. Dans *Vikings*, si l'arc narratif du personnage masculin principal, Ragnar Lothbrok, est celui de la conquête de nouveaux territoires, celui de Lagertha se concentre plutôt sur l'usage de son pouvoir dans le but de faire régner la justice et l'équité collective, d'abord à travers un réseau de femmes qu'elle protège, qu'elle inspire et motive à s'émanciper, puis dans sa gouvernance de Kattegat, alors à la dérive sous l'emprise d'Aslaug. Comme on l'a vu plus tôt, le désir de justice sociale dont Lagertha fait preuve lors des premières saisons se ternira à mesure que le personnage agira de manière plus intéressée. Le système de valeurs de Brienne of Tarth, nous l'avons vu, est calqué sur le modèle chevaleresque et les vertus associées à celui-ci, lesquelles préconisent l'équité. Brienne est l'un des rares personnages de *Game of Thrones* possédant suffisamment d'éthique sociale pour se porter à la défense des opprimés et pour ne pas tuer inutilement.

Chacune à sa façon, les guerrières du corpus réactivent l'image féminine monumentale de « l'épée de la justice » (« *sword of justice* ») (Warner, 1985, p. 146) telle qu'elle est comprise par Marina Warner dans *Monuments and Maidens*, ouvrage consacré à l'usage symbolique de la forme féminine. Avant de me pencher plus avant sur la question de « l'épée de la justice », il me faut d'abord expliquer comment Warner définit l'usage de la forme féminine comme symbole. Selon Warner, en raison de leur corporéité instable et changeante, l'imaginaire occidental conçoit les femmes comme étant dangereuses, car ambiguës. Dans son étude éclairante sur les tabous et les

impuretés, *Purity and Danger*, l'anthropologue Mary Douglas souligne l'universalité de la crainte des interstices, des entre-deux que représentent les états transitoires ou vecteurs de transition : « Danger lies in transitional states, simply because transition is neither one state or the next, it is undefinable. The person who must pass from one to another is himself in danger and emanates danger to other. » (2003, p. 199) Les travaux de Julia Kristeva ont montré que le corps maternel en tant que lieu d'origine est conséquemment un seuil entre la vie et la mort (1982, p. 227) et par conséquent, un objet d'abjection⁵⁰. L'ethnologue Arnold Van Gennep comparait d'ailleurs l'existence à une maison aux innombrables portes, et expliquait que les corridors reliant les pièces seraient des lieux naturellement évités en raison du caractère incertain lié à leur absence de fixité (1904, p. 23). Les seuils de portes, quant à eux, représenteraient à la fois les bordures et les commencements d'un nouvel état. Selon Douglas, les êtres porteurs de cette ambivalence « dangereuse » seraient éminemment craints et respectés par la communauté, considérés à la fois comme vulnérables et particulièrement puissants. Ils seraient des êtres à part, littéralement marginaux, car situés dans les marges entre les points de repère (2003, p. 118).

On peut compléter cette réflexion avec celle de Kathleen Rowe, tirée de son ouvrage *Unruly Women : Gender and the Genre of Laughter*, qui suggère que le corps féminin, en raison de ses menstruations, de sa gestation et de sa lactation potentielles, serait le corps grotesque par excellence, celui qui rappelle la dimension matérielle, organique de l'expérience humaine (1995, p. 33-34). Non seulement il symbolise la fatalité de ses transformations, mais à la manière d'une « enceinte », il est lui-même lieu de passage, de transition. En faisant de la femme un symbole, une entité féminine sans corps et asexuée, donc pure, déjà se dissipe la cruauté du destin terrestre et s'ouvre quelque chose comme l'espoir d'une immortalité. Naissent ainsi des images de femmes éthérées issues de l'extrême antithèse du bas corporel, telles que la Vierge Marie et sa

⁵⁰ L'abjection fait référence à la réaction humaine physique (recul, vomissement) et mentale (angoisse, trouble) à une menace de rupture de sens causée par la perte de la distinction entre sujet et objet ou entre soi et autrui (Kristeva, 1982, p. 3).

corporéité échappant aux lois de la souillure cyclique. On peut penser à cette tradition picturale de la lactation, aussi appelée Madonna del Latte, thématique récurrente de l'art religieux médiéval et de la Renaissance dans laquelle, même enceinte, la Madonne s'apparente à un monument plutôt qu'à un corps. La scène de lactation cadre traditionnellement la jeune Vierge, chastement vêtue, nourrissant l'Enfant Jésus de son sein menu et toujours étrangement désincarné, dans le sens où celui-ci évoque plutôt un petit objet exsangue que de la matière véritablement organique. En retenant la compréhension de la religion proposée par Giorgio Agamben dans son texte *Profanation*, selon laquelle « [o]n peut définir la religion comme ce qui soustrait les choses, les lieux, les animaux ou les personnes à l'usage commun pour les transférer au sein d'une sphère séparée. » (2006, p. 96), on peut conclure que la religion est ce qui a séparé l'allaitement de l'usage commun pour l'assimiler à l'image de la Vierge, jeune femme intouchée, donnant le sein.

Dans *Ce sexe qui n'en est pas un*, Luce Irigaray remarque d'ailleurs que les religions occidentales (christianisme, judaïsme) ont largement occulté le corps maternel en l'habillant et en réglementant ses représentations (1977 : 294). *In extenso*, il serait à mon sens possible d'appliquer cette codification de la maternité au corps féminin en général, dont les attributs sexuels évoqueraient la menace d'une impureté qu'il faut régir avant qu'elle n'acquière son propre pouvoir. Au XIX^e siècle, comme le remarque Lisa Bolekaja, ce contrôle du corps féminin atteint un paroxysme dont les traces sont visibles encore aujourd'hui, alors que sous le culte victorien de la vraie femme, la vertu féminine devait englober la piété, la pureté, la soumission et la domesticité (2015, p. 33).

C'est aussi depuis le XIX^e siècle que la visualisation caractérise les processus de réflexion dans la culture occidentale. Elle s'est aujourd'hui développée à son paroxysme, comme l'observe Rosi Braidotti, qui souligne un certain déficit dans les pouvoirs de l'imagination et dans la créativité conceptuelle, une conséquence de notre culture qui utilise le visible à outrance (2011, p. 204). Cependant, le *voir* est depuis toujours fondamental dans la compréhension et la représentation des idéologies. En

effet, les allégories occidentales de la Libération ou de la Liberté, de la Révolution ou de la Justice sociale empruntent couramment un visage féminin depuis l'Antiquité. L'un des attributs de ces allégories est une épée justicière (« *sword of justice* »), ainsi que la désigne Warner (1985, p. 243). À travers son étude de monuments représentant la Justice, Warner définit comment la forme féminine est utilisée pour symboliser cette valeur. Warner remarque d'abord que dans sa fonction allégorique, la femme représentée n'a pas d'identité propre : il s'agit d'un visage générique apposé sur un concept ou une notion abstraite. Selon Wunenburger, suivant la tradition platonicienne anthropomorphique, les pensées se présentent sous une forme incarnée afin de « modeler un contenu idéal. » (1995, p. 35) Ainsi, « on peut peindre la justice, la paix, la liberté sous les traits d'une personne idéale » et ce faisant, « [l]'image se désindividualise au profit d'un personnage universel. » (Wunenburger, 1995, p. 37)

Ce processus de dépersonnalisation correspond à la rhétorique de l'allégorie qui, comme le rappelle Warner, équivaut à une parole figurée :

Allegory means « other speech » (*alia oratio*) [...] it signifies an open declamatory speech which contains another layer of meaning. [...] It is a species of metaphor, and as a part of speech, has provided one of the most fertile grounds in human communication. (1985, p. xix)

Retenons que l'emprunt de l'image allégorique pour incarner le concept n'a qu'un rapport très arbitraire avec le réel. Comme le signale Warner à propos de l'allégorie de la Justice, on ne représente pas la justice en tant que femme parce qu'on considère les femmes comme étant justes ou parce qu'elles sont considérées comme capables de rendre la justice (1985, p. xix). Alors, pourquoi user de corps de femmes pour symboliser la justice?

Le philosophe platonicien Longinus parlait d'un recours à une rhétorique de persuasion à travers laquelle la figure féminine se qualifie parce qu'elle est séduisante (*Sur le Sublime*, 1890 [1^e siècle], p. 65). D'après Longinus, l'allégorie embellit le discours en changeant son expression et en y apposant des images hétérogènes dont la fonction serait de flatter l'imaginaire. Afin de garantir la transmission du message et

de persuader l'auditeur, le mécanisme allégorique s'est donc doté d'un certain plaisir fantasmatique. Quoi de plus efficace, au sein de sociétés patriarcales, que d'user du visage et du corps d'une femme en vue de séduire, comme le souligne Warner :

To lure, to delight, to appetize, to please, these confer the power to persuade : as the spur to desire, as the excitement of the senses, as a weapon of delight, the female appears down the years to convince us of the message she conveys. (1985, p. xx)

Cette utilisation du corps féminin en tant que représentation « parfaite » d'un idéal social n'est pas sans violence envers le corps « imparfait » des femmes, perméable et sujet aux changements (1985, p. xxii). En effet, j'ai déjà comparé ce phénomène à une dépersonnalisation et à une remodelisation de la figure féminine visant à fournir le contenant le plus pur possible pour accueillir les concepts sans interférer avec ceux-ci. Alors que les hommes sont aux commandes de leur personnage et de leur identité, la forme féminine ne réfère à aucune femme en particulier, ne dépeint pas le féminin en tant que groupe et la plupart du temps, n'évoque même pas sa nature sexuée. Plus encore, elle ne semble pas elle-même exprimer une émotion précise. Warner donne l'exemple de John Bull⁵¹, qui véhicule clairement de la colère, car il a l'air furieux, tandis que la statue de la Liberté apparaît, et c'est le cas de le dire, de marbre : « Liberty is not representing her own freedom. » (1985, p. 13) Ainsi donc, selon Warner, l'allégorie féminine se trouve figée dans l'engrenage représentatif : « between ideal and the general, the *fantasy* figure and the collective prototype, which seem to hold through the semantics of feminine and masculine gender in rhetoric and imagery [...]. » (1985, p. 13) Cette fixité fait d'elle une image unidimensionnelle, vide d'humanité et de volonté propre. L'allégorie féminine devient ainsi porte-parole d'un désir collectif et diffus, plutôt que de faire entendre une voix individuelle, ou même féminine.

Cette utilisation de la figure féminine énigmatique pour incarner des concepts abstraits demeurerait couramment présente aujourd'hui, que ce soit dans les médias et la publicité ou ailleurs dans le domaine de l'image et des représentations (Warner,

⁵¹ Créé en 1712 par John Arbuthnot, John Bull est un personnage masculin personnifiant le Royaume-Uni, plus spécifiquement l'Angleterre (Johnson, 2003).

1985, p. 17). Du côté de la fiction, comme c'est le cas dans *The Hunger Games*, on assiste à une thématisation de l'utilisation de la forme féminine en tant qu'image d'une idée abstraite. Je cite une scène du troisième film, lors de laquelle Katniss se fait approcher par la présidente Coin afin qu'elle devienne le visage de la Révolution :

Coin : We need a voice.

Katniss : Then you should have asked Peeta.

C to Plutarch : This is not the girl you described.

P : [...] This is the only choice you have. People don't show up the way you want them to, Madam President. But that anger, that anger driven defiance, that's what we want. And we can redirect it. [...] They'll follow her. She's the face of the revolution. (*MJ Part 1*)

Non seulement Coin insiste pour que ce soit Katniss, une femme, et non Peeta, un homme, qui représente la révolution populaire, mais Plutarch soulève le fait que la personnalité de Katniss pourra être corrigée et remodelée à leur fin. Le fait que l'on parle de la principale concernée à la troisième personne en sa présence témoigne aussi de l'objectification qu'on lui fait subir. De toute façon, ce qui compte ici est son visage de révolutionnaire ; pour eux, la personne de la jeune fille n'est qu'une plastique malléable et l'expression de sa colère peut être élargie à un horizon communautaire. Comme le confie le président Snow à Katniss au début du deuxième opus filmique, « [s]ometimes, in this world, whether it is intended or not, we become symbols. » (*CF*)

Dans l'utilisation de la forme féminine comme symbole, l'évacuation de l'identité d'une femme lui retire son pouvoir individuel. Ainsi statufiée, plastifiée, elle perd son aura de dangerosité, devient une forme stable et iconique. Comme l'observe Warner, l'inviolabilité de la figure allégorique, présentée comme un contenant scellé préservé du passage du temps, a permis de différencier cette dernière de la femme réelle, qui elle est destinée à changer (1985, p. 242). Je reprendrai cette idée dans un prochain chapitre pour démontrer que l'armure (et sa mise en scène) est un élément-clé dans l'iconographie dialectique des guerrières actuelles. Je démontrerai que l'armure se présente comme une métonymie de la guerrière, de son récit comme de sa construction symbolique.

Dawn Heinecken a étudié les personnages de Buffy, d'Aeon Flux et de Nikita, trois guerrières issues de séries télévisées du tournant du millénaire, afin de faire ressortir la spécificité du corps féminin actif par rapport à celui du masculin actif dans les productions télévisuelles. L'approche de Heinecken se concentre moins sur les qualités « féminines » et « masculines » et la valeur d'agentivité des personnages que sur la manière dont les textes centrés sur les femmes d'action reflètent une attitude particulière par rapport à la corporéité. Selon Heinecken, en mettant de l'avant son corps tout en contrôlant celui-ci, la guerrière télévisuelle incarnerait l'héroïne par excellence de la culture populaire contemporaine, culture qui serait en cours de « féminisation »⁵². Son étude tend à examiner les représentations d'héroïnes télévisées afin de comprendre ce qu'elles ont à dire sur le corps féminin actuel, et par extension, sur le pouvoir féminin : « She is frequently a contradictory figure, functioning simultaneously as eye candy and as a figure of power, reaffirming the notion of strength as a “masculine” quality at the same time that she reveals the falsity of this assumption. » (2003, p. 29) Au-delà des rapports dialectiques passif/actif, *eye candy/empowerment*, je veux amener la réflexion sur un autre type de rapport au visible : quels espaces de réflexion les images des guerrières peuvent initier à propos de nos questionnements et de nos incertitudes idéologiques?

Sarah Outterson Murphy remarque que, dans le récit mythique du héros standard, l'usage de violence correspond au passage d'une position de faiblesse à une position de pouvoir (2012, p. 199). Or, *The Hunger Games* met en doute la validité d'une telle assumption dans un monde où le pouvoir s'exerce de façon violente et centralisée. Cette idée rejoint le cœur du projet de Collins : « When I think back, at the center of all this is the question of what makes a necessary war – at what point is it justifiable or unavoidable? » (Dominus, 2011, en ligne) David Leviathan, le directeur de la maison

⁵² Heinecken tend à démontrer que la culture actuelle se « féminiserait » à travers son intérêt grandissant pour la sphère intime, les relations interpersonnelles, mais aussi pour tout ce qui a trait au culte du corps et de l'apparence. Ce phénomène se manifesterait à travers la diffusion massive des *tabloids*, l'emprunt désormais fréquent de la formule du *soap* dans les productions télévisuelles, la montée en popularité des émissions de cuisine et de décoration, etc.

Scholastic, qui a publié la première édition de la trilogie, a compris la visée discursive de la série de Collins dès la lecture du premier tome : « We knew that the violence was there as a critique of violence and so because of that [...] we really trusted Suzanne to deal with it responsibly and we knew that if there was gonna be, there was gonna be violence for a reason. » (« Gamemaker », *MJ* DVD bonus) Par ailleurs, Collins affirme en entrevue : « If I write a war story for kids, they're going to be the warriors in it. » (Margolis, p. 2012) Pour être conséquent, la protagoniste de son œuvre ne pouvait être autre qu'un soldat, et qui plus est, un enfant soldat. Le fait que des enfants soient forcés de s'entre-tuer et de combattre dans *The Hunger Games* soulève la question bien réelle des enfants soldats, qui est encore une réalité partout ailleurs qu'en Occident. Selon la définition officielle, l'enfant soldat a moins de 18 ans, et l'utilisation de personnes âgées de moins de 15 dans un contexte de guerre est considérée un crime de guerre. Ceux âgés de 16 ou 17 ans (comme Katniss) ont encore aujourd'hui un statut nébuleux. Les adolescents n'étant (officiellement) pas plus enrôlés que les prépubères dans les armées régulières, le choix du terme « enfant soldat » vise à souligner le fait que l'on reste sous l'âge « légal » pour participer à la guerre. Pour Charlotte Lacoste, dans son article « L'enfant soldat dans la production culturelle contemporaine, figure totémique de l'humaine tribu »,

ce qui se trouve mis en scène en particulier dans ces œuvres [sur l'enfant-soldat], c'est la manière dont la plus innocente des victimes est susceptible de se métamorphoser en un bourreau impitoyable, et vice-versa, l'enseignement portant sur la réversibilité d'un état à l'autre, de la violence subie à la violence infligée [...]. Le renversement est d'autant plus spectaculaire que le monstre jaillit d'un petit être faible. (2010, p. 3-4)

Mais comment, alors, faire de de l'enfant soldat un élément contestataire?

Dans la série romanesque et son adaptation cinématographique, le statut de Katniss navigue entre l'incarnation d'une guerrière et l'image de celle-ci. Comme le lui rappelle Plutarch, l'un des dirigeants de la Rébellion dans l'avant-dernier tome littéraire, elle est le visage de la Rébellion, et pour cette raison, elle possède plus d'influence que toute autre personne à Panem (*MJ*, p. 266). Chaque fois que Katniss

tente de quitter la mise en scène de sa personne, elle se fait rappeler la suprématie de son image:

We all know you're smart and brave and a good shot. But we need soldiers in the field. You don't know the first thing about executing orders, and you're not exactly at your physical peak. [...] « You weren't originally authorized for combat in either case, » says Plutarch [...]. (*MJ*, p. 273)

À travers ce personnage de guerrière, l'intention de l'auteure n'est pas de proclamer l'amoralité de la guerre ou de la rejeter d'un bloc, mais plutôt d'amener le lectorat à comprendre en quoi cette solution comporte des pertes pour l'ensemble de la communauté. Le dernier livre cherche particulièrement à interroger cette nuance : « Snow thought the Hunger Games were an efficient means of control. Coin thought the parachutes would expedite the war. But in the end, who does it benefit? No one. » (*MJ*, p. 440) Au final, le personnage de Katniss n'apparaît plus comme une allégorie de la Paix ou de la Révolution, mais en tant que personne réelle et réellement maltraitée. Parce que l'héroïne écope de la violence, la représentation littéraire des assauts psychologiques et physiques subis contribue au rejet de la brutalité par le lectorat et le spectateur. L'épilogue des séries littéraire et filmique présente d'ailleurs une Katniss adulte et mère de deux enfants qui se demande comment elle sera capable de leur raconter les épisodes violents de son passé de manière à les conscientiser sans les effrayer outre mesure : « How can I tell them about that world without frightening them to death? » (*MJ Part 2*)

Katniss n'est pas non plus le symbole de la révolution, mais montre plutôt l'échec de la tentative de faire d'une personne une image désincarnée, désindividualisée, porteuse d'une visibilité non discursive. Si elle met à mal l'idéalisme de l'allégorie, Katniss oppose la séduction de la forme féminine à la rudesse de la réalité guerrière. L'historien de l'art Ernst Gombrich, qui a réfléchi au rapport entre image et représentations langagières, considère que nous avons l'habitude de faire une distinction claire entre les fonctions de représentation et de symbolisation des images :

A painting may represent an object of the visible world, a woman holding a balance, or a lion. It may also symbolize an idea [...]. As soon, however, as we leave the

ground of rational analysis we find that these neat distinctions no longer hold [...]. For where there is no clear gulf separating the material, visible world from the sphere of the spirit and spirits, not only the various meanings of the world « representation » may become blurred but the whole relationship between image and symbol assumes a different aspect. [...] Our language, in fact, favours this twilight region between the literal and the metaphorical. (1999, p. 232)

De cette façon, Katniss fait entrevoir et entendre une autre sorte de Mockingjay, pas celui qu'on a voulu costumer, dompter et mettre en scène, mais un spécimen ensauvagé, celui ayant survécu en dépit de la volonté du Capitole : le symbole de la rébellion. Lorsqu'elle incarne le « véritable » geai moqueur et n'en est plus seulement le visage, elle pénètre un espace des possibles où se désagrègent non seulement les oppositions binaires (Gaber, 2014, p. 11), mais aussi la volonté d'unifier une vision comprise à tort comme une vérité immanente. La guerre et la violence, nous dit Katniss, ne prennent pas fin en criant « Révolution! ». En devenant le Mockingjay à son propre compte, elle se révolte contre l'impersonnalisation de la femme monument en montrant une individualité blessée et hurlante.

Si la personnification (Justice, Équité, Charité, etc.) est l'une des rhétoriques langagières les plus éloquentes, les guerrières font mine de la récupérer pour mieux la dépasser à travers une poétique dynamisée dans laquelle elles s'incarnent à travers les réécritures mythiques, comme je l'ai montré en première partie. Regardons maintenant comment cela se traduit sur le plan iconographique. Pour ce faire, il est important de revenir aux idées de Marina Warner par rapport à la forme féminine :

[Abstract principles] are further engendered in the female form because, according to the Aristotelian contrast between matter and form, the female provides the stuff of origin (*hyle*) while the male stamps it with form (*eidos*) and gives it identity and shape. (1985, p. 69)

Cependant, lorsqu'elles sont incarnées dans un corps féminin, ces vertus affichent un caractère fluide et énigmatique plutôt qu'une fermeté absolue (Warner, 1985, p. 169). Or, selon mes observations, les guerrières contemporaines tirent justement profit de cette fluidité pour révéler les contours instables des vertus qu'elles véhiculent. Comme l'observe Mondzain, loin d'être une expérience fusionnelle, le spectacle des images ne

produit aucune vision commune, et partant de là, « chaque spectacle met en jeu la liberté du spectateur en fonction de la place qui lui est donnée face à l'écran par le cinéaste ou le vidéaste. » (2002, p. 59-60) Du côté des images ouvertes des guerrières, cet espace accordé au spectateur est important, car ce dernier est invité à s'impliquer dans la construction de son propre discours. Les images des guerrières permettent de démanteler les dualités entre bien et mal, guerre et paix, justice et injustice, violence et non-violence, et incitent à la réévaluation des schémas de pensée binaire.

En habillant les idées d'une forme humaine, nous dit Warner, l'immatériel prend une substance matérielle pour entrer dans notre imagination comme étant réel. C'est ainsi que les mythes donnent corps aux abstractions et reproduisent le processus même de leur narration. Leur vitalité humaine nous persuade de leur véracité (1985, p. 83). Dans le cas présent, les récits et les iconographies des guerrières témoignent de la construction des idéologies et des failles qu'elles comportent inévitablement. Incarner, c'est devenir une image et la montrer pour ce qu'elle est (Warner, 1985, p. 38), contrairement à « incorporer », qui implique de détruire l'image et son ouverture aux possibilités d'interprétation. De fait, la seule image qui possède la force de transformer la violence en liberté critique, c'est l'image qui *incarne*. Incarner, ce n'est pas imiter, ni reproduire, ni simuler (Warner, 1985, p. 38).

1.2.2 Politiques de l'image : stratégie du « *not too much* »

L'idée sous-tendant ce chapitre prend pour origine une réflexion personnelle. Il y a plusieurs années, une amie qui venait de se faire couper les cheveux à la garçonne m'a confié qu'elle devait depuis gérer autrement son apparence : « Maintenant que mes cheveux sont courts, je dois compenser en portant plus de maquillage ou des vêtements habillés et séduisants, et mettre des talons hauts plus souvent. » Inversement, au cours de la même conversation, une autre amie aux cheveux très longs tenait le discours selon lequel elle devait « dé-féminiser » un peu son *look girly* en portant des vêtements

androgynes, plus *grunge*. Au contraire de mon amie aux cheveux courts, cette dernière pouvait se permettre un maquillage plus naturel, car la longueur de sa chevelure lui conférait déjà une certaine féminité. J'en ai conclu que peu importe ses choix esthétiques, même les plus singuliers, une fille avait un certain quota de féminité à remplir dans son apparence, d'une manière ou d'une autre, au risque de ne pas paraître suffisamment « femme ». Suite à ces échanges, je me suis demandé si, au fond, une logique similaire ne serait pas observable du côté des images de femmes dans les médias. Ainsi que le fait remarquer Elena Ferrante dans son article « Even today, after a century of feminism, we can't fully be ourselves »,

[a] young woman I'm very fond of said to me : it's always a problem with men, I've had to learn not to overdo. She meant that she had trained herself not to be too beautiful, too intelligent, too considerate, too independent, too generous, too aggressive, too nice. The « too » of a woman produces violent male reactions and, in addition, the enmity of other women, who every day are obliged to fight among themselves for the crumbs left by men. The « too » of men produces general admiration and positions of power. (*The Guardian*, 17 mars 2018)

Existe-t-il une stratégie visuelle limitant les potentiels excès ou lacunes de féminité chez les femmes? Et cette stratégie ne serait-elle pas une manifestation du trouble que suscite les débordements du corps féminin? Finalement, pourquoi cet équilibre est-il recherché de la part des producteurs?

Je parle d'équilibre, car les guerrières contemporaines sont selon moi tributaires d'un tel examen esthétique, puisqu'elles s'incrivent dans la tradition de la femme monument. Nous l'avons vu, en tant que porteur de vertus, un corps doit être à l'image d'un contenant hermétique, sans quoi les valeurs qu'il véhicule seront perverties⁵³. Par raisonnement analogique, lorsque la femme est incapable de se contenir physiquement, elle est jugée incapable de contenir quoi que ce soit. Par conséquent, sa féminité ne doit pas être trop ou pas assez, mais équilibrée. On se souvient que Kristeva établit un lien

⁵³ Les personnages trop « femmes » sont souvent de mauvaise foi dans l'imagerie populaire, surtout celle des productions destinées aux enfants. On peut penser à la féminité exagérément anguleuse de Cruella (*101 Dalmatians*) comme à une sorte de reflet de sa vanité et de sa cruauté, ou encore à celle de la Maleficient (*Sleeping Beauty*) d'origine, qui voue un culte à son image. Que dire de Medusa (*The Little Mermaid*), cette sirène surmaquillée dont le volume des formes n'a d'égale que son insensibilité?

entre le corps féminin en constante mutation et l'abject (Kristeva 1982, p. 227). Or, si l'abject apparaît d'abord avec une connotation négative, Kristeva l'associe aussi à une forme de jouissance (1982, p. 9). Cette affirmation semble paradoxale, mais ce que Kristeva entend par là, c'est que nous sommes malgré tout attirés continuellement et répétitivement par l'abject. Faire l'expérience de l'abject dans la littérature ou au cinéma suscite un certain plaisir, mais il est assez différent de la dynamique du désir. Kristeva associe plutôt cette expérience esthétique de l'abject à la catharsis poétique, à savoir un processus impur qui protège de l'abject à force d'y plonger (1982, p. 29).

Suivant ce raisonnement, on peut considérer l'expérience de spectature ou de lecture du corps féminin « *too much* » comme abject ; il dégoûte autant qu'il fascine, et de ce fait, demande une gestion particulière.

De plus, l'instabilité matérielle de ce corps contribue à sa « monstruosité » d'un point de vue phallogocentrique⁵⁴ :

The woman's body can change shape in pregnancy and childbirth; it is therefore capable of defeating the notion of fixed bodily form, of visible, recognizable, clear, and distinct shape as that which marks the contour of the body. She is morphologically dubious. The fact that the female body can change shape so drastically is troublesome [...]. (Braidotti, 2011, p. 226)

Au final, l'iconographie du personnage tend à codifier l'apparence sexuée de son corps en en réduisant la visibilité, comme le résume Green : « In the mainstream, the female hero must be sexless [...]. » (1998, p. 161) Cependant, afin de ne pas perdre tout signe d'appartenance sexuée, la représentation joue la carte d'une image féminine non sexuée en ne conservant que quelques attributs reconnaissables. Il s'agit donc de rendre la corporéité de l'héroïne impénétrable en la renforçant. En proposant une version armurée, la figure demeure féminine, mais symboliquement virginale, selon Warner :

Although the virginal body can be inferred from allegorical representations of desired quality of virtues, it is often fashioned, dressed, adorned and accoutred in such a way that the inviolate integrity of the figure cannot be mistaken, through a

⁵⁴ Pour Braidotti, en tant signe de la différence, la femme apparaît monstrueuse : « If we define the monster as a bodily entity, anomalous and deviant vis-à-vis the norm, then we can argue that the female body shares with the monster the privilege of bringing out a unique blend of fascination and horror. » (2011, p. 226)

series of visual devices arising out of common verbal metaphor, playing on the figurative associations of hardness, imperviousness and wholeness. (1985, p. 250)

N'oublions pas qu'en ce qui concerne la forme féminine comme symbole, le contenant qu'elle représente doit être à l'image de son contenu, c'est-à-dire fixe, plein, substantiel et sécurisant (Warner, 1985, p. 258). Ce qui explique pourquoi la forme féminine « imperméabilisée » est devenue la corporéité vertueuse par excellence :

The body of a person, the vessel of life, contains his or her individual life, is the receptacle of identity. The life of a concept is its meaning, and the allegorical body is filled with that « life » when it can be named, « identified ». The virtuous body, often feminine by grammatical propriety, possesses strength, endurance, integrity, and holds the fullness of its meaning inviolate and distinct; it does so by means of its representation, in text and image, as a sound impermeable vessel [...]. By recognizing the type of pollution which allegorical entities are warding off by their whole impregnability we become more able to make them help us [...] by refashioning the body which has been appropriated to mould an inverted image of collective fear. (Warner, 1985, p. 263)

Nous sommes si accoutumés à l'omniprésence des conventions liées aux personnifications à visage féminin, comme celle de la femme virginale et vertueuse, qu'elles nous sont devenues invisibles (Warner, 1985, p. 219). C'est pourquoi il est important de penser à la manière dont les femmes contemporaines ont elles-mêmes considéré leur image et la représentation de leur corps.

Un tour d'horizon des mouvements féministes nous offre un aperçu intéressant de la question. La seconde vague se caractérise par son militantisme contre toutes les formes de pouvoir – objectification de la femme et standards de beauté, fétichisation du corps féminin, hétéronormativité – et les représentations sexualisées de la femme qui les condamnent au regard masculin. À cet égard, la seconde vague est particulièrement suspicieuse et critique par rapport à la culture populaire et à sa marchandisation d'une féminité typée au profit des hommes, et préfère s'en tenir à des héroïnes « masculinisées » telles que la Sarah Connor de Linda Hamilton. En effet, la seconde vague a tendance à rejeter les rôles et attributs associés à la « féminité » traditionnelle, qu'elle considère « rétrograde ». Pour plusieurs critiques féministes de la deuxième vague, la monstration de la petite culotte de Sigourney Weaver dans *Alien*

(1979) a signé la mort du potentiel féministe du personnage de Ripley. En persécutant les femmes « trop féminines », le féminisme de deuxième vague rejoignait pernicieusement un discours patriarcal qui condamnait lui aussi une féminité revendiquée ou outrancière.

La troisième vague semble avoir moins de difficulté à cohabiter avec les éléments identitaires et comprend qu'une femme puisse sans problème être très féminine et très féministe. Avec le règne du Girl Power, la femme guerrière a connu son summum d'hypersexualisation. Judith Regan y a vu une « porno-ization » de la culture : « What this means is that if you watch every single thing that's going on out there in the popular culture, you will see females scantily clad, implanted, dressed up like hookers and so on, and that is very acceptable. » (Lévy, 2005, p. 19) On ne peut penser à cette période sans se référer à Angelina Jolie en Lara Croft, qui a, comme le remarque Rowe, typifié le genre de protagoniste que Marc O'Day a nommé « *action babe* ». Selon O'Day, l'« *action babe* » est une héroïne qui combine la dureté des protagonistes inspirés par la deuxième vague et la beauté et le *sex-appeal* « rétrogrades » auxquels aspirent de nombreuses filles et femmes à l'ère postféministe (Inness, 2004, p. 56). Cette génération d'« *action babes* » peut être pensée comme l'un des symptômes de la montée d'une « frénésie du visible » (« *frenzy of the visible* ») telle qu'elle est définie par Linda Williams et qui concernerait davantage les représentations des femmes :

Yet the « *frenzy of the visible* » in which contemporary sexual representations are caught is not inimical to women because it is explicit and visible ; it is inimical to women because even its obsessive focus on the female body proves to be a narcissistic evasion of the feminine « other » deflected back to the masculine self. (1989, p. 267)

Par ce terme, Williams désigne un besoin de voir, de connaître, de découvrir les mystères du corps « sexué », de l'orgasme, qui serait à la base du plaisir engendré par le spectacle pornographique (1989, p. 267). Comme le souligne Louis-Paul Willis, cette logique culturelle pornographisante se trouve aux prises avec le problème de ne jamais pouvoir en montrer assez (2015, p. 27).

Braidotti parle d'une circulation « d'images sans imagination » (« *images without imagination* ») :

We can either agree or disagree, but there is no other room for dialogue or for engagement: we are actually being spoken to, lectured to [...] The violation of our own privacy and critical judgment entails considerable amount of bullying. [...] It is the violence of the structure of representation that makes these images pornographic, not their explicitly sexual content: they are the epitome of images without imagination. (2011, p. 203)

Dans *Dangerous Curves : Action Heroines, Gender Fetishism, And Popular Culture*, Jeffrey A. Brown analyse certaines héroïnes d'action issues de différents genres populaires sous l'angle de leur iconographie. En effet, Brown procède à la démonstration de l'oscillation du personnage de guerrière entre modèle de force féminine et image perpétuellement fétichisée :

On the one hand [...] the modern action heroine is a far cry from the traditionally passive roles offered to women. [...] On the other hand, the action heroine perpetuates the ideal of female beauty and sexuality that has always been the primary cultural value of women in our society. [...] The problem, at its simplest, is that this double bind constructs these emerging roles for women as both a heroic subject and as a sexual object. (2011, p. 7)

Selon Brown, malgré le fait qu'elle soit toujours l'objet d'un fétichisme, la figure féminine d'action présente un potentiel de modèle progressiste important. Toutefois, bien que son ouvrage paraîsse en 2011, Brown a choisi d'étudier des productions des années 90 déjà particulièrement étudiées⁵⁵. Sa lecture du fétichisme serait à mes yeux à revoir et à nuancer en considérant les nouvelles propositions d'héroïnes, notamment celles au genre plus trouble, qui problématissent ces considérations sur l'hypersexualisation systématique.

Dans son analyse multidisciplinaire *Tough Girls : Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*, Sherrie Inness observe les différentes manifestations féminines de « *toughness* » dans la culture populaire à travers plusieurs disciplines et genres artistiques (2004). S'appuyant sur une multitude de cas de figures allant des

⁵⁵ Brown y étudie des héroïnes telles que Barb Wire (*Barb Wire*, 1996), Sydney Bristow (*Alias*, 2001-2006) ou Nikita (*La Femme Nikita*, 1997-2001).

années 70 jusqu'à la fin des années 90, Inness y développe une typologie de ce qu'elle nomme les « *tough girls* » (« filles endurcies ») : on retrouve par exemple les « *semi-tough* » (« semi-dures ») les « *pretty tough* » (« assez dures ») ou les « *as tough as the boys* » (« aussi dures que les garçons »). Inness soutient que, malgré un progrès notable, la figure féminine active reste superficielle et est encore loin de présenter un modèle d'émancipation pour le public : « The makers of female action figures struggle to balance beauty and sex appeal to toughness. » (1999, p. 83)

Où en sommes-nous aujourd'hui avec Katniss, Lagertha, Brienne et leurs consœurs guerrières? Ainsi que le laisse comprendre l'étude quantitative menée par Heldman, Lazarus Frankel et Holmes (2016), le nombre d'héroïnes violentes « hypersexualisées » (« HFALs », pour « *Hypersexualized Female Action Leads* ») aurait considérablement chuté autour de l'année 2010⁵⁶, alors qu'elles devenaient de plus en plus courantes depuis les années 90.

Afin de penser l'iconographie des guerrières au corpus, je m'appuie sur l'idée de la docilité du corps du soldat énoncée par Foucault. Selon Foucault, les corps des soldats se conforment simultanément aux normes énoncées par leur société et présentent un potentiel de danger et de destruction par la guerre. (1975, p. 135) Il s'agit d'un corps à la fois docile et dangereux ; un danger latent, qui correspond précisément à l'iconographie proposée par les guerrières contemporaines.

Reprenons le dialogue avec Kameron Hurley, qui considère que l'iconographie standardisée des guerrières offre une compensation pour leur manque de véritable dureté : « Hot pants, tattoos, over-the-shoulder glances. [...] They are witty and know how to use a weapon, but their “scariness” ends there. » (2016, p. 106)

⁵⁶ La proportion d'héroïnes d'action hypersexualisées avoisinait les 65 % de la production de films d'action dans les années 2000, et ce taux est tombé à 40 % entre 2010 et 2014. Selon Heldman, Lazarus Frankel et Holmes, le statut actuel des FAL semble plutôt alarmant en termes de nombre global et d'hypersexualisation. Cependant, certains signes indiquent que le genre évolue encore sous l'effet des forces du marché. Récemment trois franchises (dont *The Hunger Games*) mettant en vedette des protagonistes féminines de la fin de l'adolescence qui ne sont pas hypersexualisées ont connu un succès retentissant (2016, p. 14-16).

Hurley s'insurge contre le fait que la dureté des héroïnes n'est que symbolisée à travers une iconographie édulcorée assez convenue :

Why is it all hot pants and back tattoos? Why the symbols of toughness instead of actual dark alley terror? Why do we celebrate « girl power » but sneer at « women power »? I'd argue this is because women can be and are incredibly scary, and even if that's something powerful that we'd like to read about, we have to dress it up as something else. Something more relatable. Safer. (Hurley, 2016, p. 107)

Autrement dit, selon elle, il s'agit pour les créateurs de jouer la carte d'une iconographie évitant les critiques et discours polémiques dont ont été tributaires les guerrières antérieures : « She is not meant to be scary, though she carries a gun and wore more leather than a man in a biker gang. She has tattoos, but not too many. She wears makeup, but not too much. » (Hurley, 2016, p. 33) Au final, l'image de la guerrière actuelle reste à l'abri dans cette zone « *not too much* » bien pensante, en étant jolie, mais pas trop séduisante, légèrement féminine sans être provocante. De plus, l'étude démographique sur les « *Violent Female Action Characters* », menée par Katy Gilpatric, révèle que celles-ci sont majoritairement jeunes, blanches, non mariées et issues de classes sociales aisées⁵⁷. Julianne Ross souligne aussi le fait qu'elles sont presque exclusivement « petites » :

Today's strong female protagonists are overwhelmingly described as « small », « skinny » and « slender ». It seems literature only goes so far in its message of female empowerment, routinely granting its most kickass heroines classically masculine levels of strength (physical or otherwise) only when cloaked within the trappings of a more delicate—and recognizable—femininity. (2014, en ligne)

Ross situe la généralisation de la minceur dans une esthétique normative du « *not too much* » :

just as women are expected to be sexual but not slutty, pure but not prudish, heroines should be strong but not buff. Powerful, yet still delicate enough to be cradled by their male love interests. Mature enough to lead those around them, yet so small that people confuse them with innocent little girls. (2014, en ligne)

⁵⁷ « The profile of the VFAC as being young, white, unmarried, and highly educated is aimed at the youth audience. Many young viewers may not match up with the VFAC profile, yet they identify with the normative social codes that are embedded in these films—social codes that reflect what is valued in American culture. » (Gilpatric, 2010, p. 744)

Cette généralisation de la petitesse est à nuancer, car certaines guerrières actuelles sont de taille plutôt grandes. On peut penser entre autres à Brienne, qui est tout sauf « petite ». On retrouve aussi la récente guerrière Cara Dune dans la série *The Mandalorian*, incarnée par la lutteuse professionnelle Gina Carano. Cependant, bien que les représentations des guerrières se soient diversifiées, Brienne et Cara demeurent somme toute des exceptions au sein d'une grande majorité d'héroïnes assez « petites » (O'Leary, 2016).

En observant l'application de la stratégie du « *not too much* » sur l'iconographie du corpus de la présente étude, on peut penser les images des guerrières à travers le prisme des filles en série, théorisée par Martine Delvaux, c'est-à-dire « comme une image dialectique – c'est-à-dire comme un seuil entre la décoration et l'action, l'image et le mouvement, le cliché et l'invention. » (2013, p. 79) C'est au moment où l'image des guerrières se défait que leur mascarade dévoile un devenir identitaire, que la figuration discursive prend place et s'ouvre à l'interprétation, à la réappropriation : « How to create adequate figurations for the subjects we are in the process of becoming is indeed the challenge. Today, more than ever, we need images *with* imagination. » (MacDonald, 1995, p. 212)

Avant d'aller plus loin, il faut définir ce qu'on entend par « mascarade ». À partir d'observations psychanalytiques portant sur des femmes performant une surféminité, Joan Riviere a démontré que certaines femmes aspirant à faire preuve d'autorité revêtaient le masque de la féminité pour adoucir leurs contours et éviter d'apparaître castratrices aux yeux des hommes. Au terme de sa démonstration, Riviere soutient qu'elle n'opère pas de distinction entre la féminité « fondamentale » et la féminité « superficielle » : « La féminité est toujours la même chose. » (1929, p. 203)

Pour Mary Anne Doane, parce qu'elle expose la construction de la féminité, la mascarade tient celle-ci à distance ; elle n'est plus immanente (2001, p. 25). Ce phénomène, donc, permet de se détacher d'une conception de la féminité comme allant naturellement de soi, et de la considérer plutôt comme une mise en scène. Silvia Bovenschen considère que la monstration du jeu conscient avec l'image corporelle

double les représentations étant donné que nous regardons une femme démontrant la mise en scène du corps féminin (2013, p. 16). On peut mettre ces propos en lien avec ceux de Rosi Braidotti au sujet de la mascarade, qu'elle considère comme un mode de figuration permettant de rendre labiles les notions fixes, telles que les principes idéologiques ossifiés :

The practice of successive poses or masquerades per se has no automatic subversive effect [...]. What I find empowering in the practice of « as if » is precisely its potential for opening up, through successive repetitions and mimetic strategies, spaces where alternative forms of agency can be engendered. In other words, parody can be politically empowering on the condition of being sustained by a critical consciousness that aims at engendering transformations and changes. (2010, p. 28)

Ma compréhension espère dépasser la critique binaire, entre hypersexualisation et hypervirilisation, longtemps réitérée par la critique, pour proposer une lecture de l'image de la guerrière comme signe d'un discours capable de distanciation par rapport au pouvoir dominant. Comme le rappelle Green, nous n'avons aucune raison de croire que ce phallocentrisme soit une nécessité structurelle de la mythologie du héros, ou que le voyeurisme masculin soit une nécessité structurelle du cinéma narratif : « If dominant narrative cinema is fundamentally phallocentric and voyeuristic, that is not because it is cinema, but because as dominant cinema it is part of the structure of dominance. » (1998, p. 163)

On peut avancer que lorsque la femme s'affiche en tant que signe non différentiel, son potentiel monstrueux est neutralisé. Dans le cas de la guerrière, d'après Vega, sa fermeté contient implicitement son pouvoir héroïque (2013, p. 51). La monstruosité est ce que la fonction héroïque doit dépasser, restant le propre de l'antagoniste (qu'il s'agisse d'hommes ou de femmes) ; là est la frontière de l'*hybris* héroïque.

ANALYSES ICONOGRAPHIQUES

Le présent volet aura pour objet l'analyse des éléments iconographiques contribuant à la création des images particulières des guerrières à l'étude. Par iconographie, j'entends l'image dans sa représentation visuelle, en excluant les représentations littéraires. Pour Erwin Panofsky, dans son ouvrage *Studies In Iconology: Humanistic Themes In The Art Of The Renaissance* (1972), l'iconographie est une méthode de l'histoire de l'art. Elle se concentre sur l'étude des composantes d'une œuvre visuelle ; c'est elle qui en détermine le sujet, les thèmes et les intertextes possibles (Panofsky, 1972, p. 3). Quant à l'iconologie, qui découlerait d'une lecture iconographique, Panofsky la considère comme une analyse de la signification interne de l'œuvre (p. 3). L'iconographie est à aborder comme un mouvement pragmatique, en ce qu'elle entend articuler de manière performative énoncé et énonciation, langage et contexte, parole et action. Chez les guerrières étudiées, l'image sert de joint d'articulation entre des univers discursifs, une typologie formelle (discours narratif) et une typologie fonctionnelle (discours politique), ce qui justifie la pertinence des analyses d'images qui suivent. Selon Lorraine J. Daston et Peter Galison, l'iconographie s'enracine dans une rhétorique elle-même intriquée dans les lois d'une grammaire visuelle, dont tout phonème-image témoigne d'une sélection non arbitraire (1999). À partir de là, il s'agit de vérifier comment se développe à travers les personnages de guerrières, en tant que formes féminines, cette rhétorique de la violence annoncée par Annette Burfoot et Susan Lord.

2.1 Entre robe et armure

Le premier élément de la grammaire visuelle des guerrières qui sera étudié est celui du vêtement. Dans *Representing Women*, Myra MacDonald affirme que l'habillement implique un langage pouvant être déchiffré, et en tant que système sémiotique soulevant des questions particulièrement intéressantes en ce qui concerne les redéfinitions de la féminité (1995, p. 210). En tant que signe culturel, le vêtement exprime l'identité personnelle, sociale, politique (Gackowski-Goux, 2007, p. 146). Partant de cette idée, il apparaît primordial d'étudier l'habillement des guerrières du corpus. En effet, selon France Borel, le vêtement devient image au moment où il habille le corps (1992, p. 55).

Je soutiens que l'iconographie des guerrières contribue à les inscrire dans une iconographie « not too much ». Pour ce faire, les représentations cinématographiques et télévisuelles visent un équilibre visuel en composant des corps féminins « purs » et en les habillant de manière à renforcer leur caractère vertueux et à préserver chez elles une liminalité de genre positive. J'entends par là que la liminalité n'est pas forcément inacceptable lorsqu'elle vise à tempérer le débordement, mais qu'elle peut l'être, au contraire, lorsqu'elle accentue la présence corporelle. Ma lecture tend à démontrer que pour qu'elle puisse se battre sans risquer d'être excessive, et ainsi incarner une liminalité inacceptable, la corporéité de la guerrière doit apparaître de manière « solidifiée », virginalisée, et donc vertueuse. Cette mascarade vaut pour une certaine compensation superficielle du féminin sacrifié, façade qui, comme nous le verrons, sera toutefois déconstruite.

Dans son ouvrage fondateur *Unbearable Weight : Feminism, Western Culture, and the Body*, Susan Bordo décrit le corps de la femme comme étant un champ de bataille entre les parties masculine et féminine du soi (1993, p. 174), et écrit que ce corps est un texte parlant de la culture dans laquelle il s'inscrit (p. 165). Bordo parle de la « double contrainte » (« *double bind* ») imposée à l'image des femmes, qui se doivent d'être coriaces et désinvoltes, mais aussi chaleureuses et séduisantes (1993, p. 173). La

guerrière entend combler cet équilibre précaire que lui incombe sa pratique violente à travers une esthétique conciliante et volontairement irréprochable.

Alors qu'Inness affirme que dureté et féminité sont antithétiques (2004, p. 20), je démontrerai, au contraire, la présence d'un rapprochement entre les deux tangentes dans la création de l'iconographie guerrière. Ceci dit, il faudra remarquer que cette féminité est traitée de manière particulière, de même que la *toughness*. Il faut aussi interroger l'impératif idéologique de la *toughness* (qui s'étend désormais aux femmes), emblème du « *struggle for life* » depuis la Conquête de l'Ouest jusqu'aux années de la Grande Dépression, et aujourd'hui clairement revendiqué dans les *hard bodies* néolibéralistes. En effet, l'industrie actuelle de l'entraînement physique promeut l'impératif du corps ferme et dur, ce corps façonné dont le triomphe réside dans sa résistance face aux excès qui parsèment son chemin.

Cette dernière est d'ailleurs à comprendre selon son sens littéral, c'est-à-dire en termes de dureté conférant une fermeté à la forme féminine. Inness retient également que le vêtement est un élément important dans la performance de la ténacité, car il sert de rappel visuel signalant qu'une femme s'est éloignée de la féminité. Les vêtements masculins portés par les femmes suggèrent également la capacité d'action et de *leadership* d'une femme (Inness, 2004, p. 24).

Dawn Heineken définit la dureté corporelle comme étant le symbole de l'imperméabilité et de la maîtrise de soi (2003, p. 25). Pour Heineken, la dureté physique du héros reflète sa maîtrise de soi et des autres (p. 35). Dans *Tough Girls*, Inness décrit la « *tough woman* » comme étant associée à la masculinité dans son adoption d'une *persona* fortement connotée comme masculine (2004, p. 21). D'une part, soutient Inness, la guerrière possède le contrôle émotionnel et physique étroit qui était traditionnellement associé aux hommes (Inness, 2004, p. 13, 25). D'autre part, les comportements trop « durs » sont compensés par une démonstration ponctuelle de douceur dans l'apparence physique et les comportements du personnage. Heineken associe effectivement cette douceur (*softness*) avec le féminin, une vulnérabilité à même de répondre aux demandes du monde extérieur (2003, p. 50).

Je reviens à la question de la femme fatale, qui était, dans le film noir, l'équivalent féminin du « dur à cuire », non par masculinisation mimétique, mais au contraire par utilisation stratégique des codes de la féminité qui renversaient la dynamique des rôles transformant les hommes en « *fall guys* », fragilisés et au final, déconfits. Cependant, il ne faut pas réduire la femme fatale du noir en un personnage négatif : Gilda est l'exemple ultime de la femme fatale vertueuse, tandis que d'autres femmes fatales sont tout aussi victimes d'un système gangréné que leurs victimes masculines.

Inness soutient que les principaux médias utilisent de nombreuses façons la mise en scène afin de renforcer l'attrait sexuel dans le but de dissiper le danger qui guette les femmes indépendantes et dures (2004, p. 82). Inness reconnaît la versatilité de l'habillement de l'héroïne et ses hybridations des genres féminin et masculin :

The tough girl plays numerous roles. Her tougher and more masculine image suggests that a greater variety of gender roles are open to women; at the same time, however, her toughness is often mitigated by her femininity, which American culture commonly associates with weakness. (Inness, 2004, p. 5)

Au final, Inness et Heinecken retiennent que l'héroïne démontre une forme de faiblesse dans l'exposition de son côté féminin plus doux. Je soutiens que la nouvelle *toughness* des guerrières Néo-Amazones vise moins à nourrir le capital érotique de ces dernières, contrairement à celle des *action chicks* qui les précèdent (1960-1990), qu'à solidifier leur corporéité. À ce chapitre, ma réflexion rejoint celle de Vega, pour qui l'héroïne démontre de manière unique comment la dureté et la douceur sont contrôlées et négociées dans un contexte contemporain (2013, p. 29). En effet, l'iconographie de l'héroïne corrobore une telle négociation :

She may be clad in armour, but her beauty must still shine through. [...] Femininity and toughness become aesthetic apparatuses that impact the body of the [...] heroine for the purposes of either sustaining social order or promoting social disorder. (2013, p. 29, italiques du texte original)

J'observe aussi le déploiement d'une forme de métadiscours à travers la mise en place de son esthétique, car celle-ci révèle le pouvoir des machinations patriarcales qui construisent et façonnent son apparence comme ses comportements rebelles. Par

ailleurs, le propos de Vega fait éminemment écho à celui de Kameron Hurley dans sa compréhension d'un équilibre à préserver dans la composition du personnage :

She engages with dresses, jewelry and makeup, while also donning battle scars, tattoos and armor ; she is famous in her social realm not only for her acts of courage, but also for her beauty. [...] She may appear hard, but only to the degree that she still maintains her softness. (Vega, 2013, p. 28)

Il faut souligner que cette négociation compensatoire s'établit non seulement dans les paramètres visuels, mais aussi sur le plan performatif dans les comportements du personnage, dont le passage du statut monstrueux au statut héroïque s'exprime à travers l'acquisition de la tempérance. Voyons maintenant ce qu'il en est de deux éléments iconographiques performant tout particulièrement la féminité.

2.1.2 Robe et chevelure

Barbara Creed propose que l'allure *tomboy* sert à évoquer et à garder à distance une forme de sexualité et d'identité profondément troublante pour la culture patriarcale et sa hiérarchie genrée (1993, p. 152). Le personnage *tomboy* refuse la robe et la chevelure féminine tout comme son identité se distancie des normes sociales liées au sexe féminin. Selon Marina Warner, puisque la tenue masculine symbolise un renoncement ascétique, lorsque la féminité (identifié à la beauté et au luxe) abandonne la vanité, elle grandit en vertu (1985, p. 152).

Pour Marie-Hélène Delavaud-Roux et Bertrand Lançon, les cheveux sont des signes ni aléatoires ni arbitraires. Selon eux, leur absence, leur longueur, leur forme et leur couleur sont toujours des « langages » qui désignent ou veulent désigner quelque chose dans un contexte social précis (2011, p. 11). Comme le remarque Valérie André, les cultures à travers le monde tendent à investir les cheveux des femmes d'un pouvoir érotique et d'une lascivité souvent perverse (2007, p. 11). En effet, les trois grandes religions monothéistes (judaïsme, hindouïsme, christianisme et islam) s'accordent pour

réprimer la concupiscence perverse qu'ils éveillent dans l'esprit des mâles en les rendant invisibles ou, du moins, en les tenant étroitement emprisonnés (2007, p. 11), soit par l'usage de voiles, de coiffures ou de coiffes. Ce qui investit très tôt le mythe magdaléen, qui montre Marie Madeleine vêtue de ses seuls cheveux comme d'un vêtement impudique (on peut penser à la *Marie Madeleine dans la Grotte*, peinte par Lefebvre en 1876), réside dans ce rapport métonymique entre chevelure et corps féminin sexué selon une vision masculine.

Dans l'imaginaire, lorsqu'une femme sacrifie ses cheveux, cela constitue un signe de perturbation quant à son état intérieur, mais aussi un signe quant à la manière dont elle désire être désormais perçue. Pensons au rasage de Jeanne d'Arc, qui symbolise le sacrifice de sa féminité au moment où elle se consacre à sa cause et veut rallier les hommes à celle-ci. On peut donc retenir trois fonctions conjointes liées à ce changement capillaire : d'une part, le sacrifice de la féminité à travers le gain en maturité guerrière, et d'autre part, un signe de deuil ou de culpabilité.

Dans cette partie, j'examinerai conjointement les éléments iconographiques de la robe et de la chevelure, deux attributs métonymiques par excellence de la féminité. Ces dimensions s'articulent autour de la problématique de la contrainte normative et des impasses idéologiques liées à l'image de la femme guerrière et de sa violence.

Ce que j'appellerai « robe mascarade » consiste en une réappropriation du rôle féminin assignée en tant que performance ingouvernable. Dans *Behind the Mask : Destruction And Creativity in Women's Aggression*, Dana Crowley Jack s'intéresse aux différences entre les performances agressives des hommes et celles des femmes dépendamment des apprentissages sociaux :

Throughout history, women have been punished for obvious displays of aggression; they have been forced to camouflage their intent to hurt others, their opposition, and even their positive forcefulness, to deliver their aggression in culturally sanctioned but more hidden ways. (2001, p. 4)

Crowley Jack démontre qu'une telle législation de la violence découle du fait que les comportements féminins sont constamment surveillés et rendus intelligibles en

fonction de l'idée de femme vertueuse, et ce, malgré des actes parfois ouvertement violents :

an answer too rooted in stereotypes and in the moral virtue society expects of women: Women do hurt others, at times with clear vision and at other times blindly. Though their aggression differs from men's in socially constructed ways and is often less physical, it causes harm. (2001, p. 112)

Pour Crowley Jack, l'idée selon laquelle la femme serait « naturellement » plus empathique a été forgée par le pouvoir patriarcal désirant des femmes serviables et dociles. Par conséquent, les femmes ont appris à revêtir un masque annonçant leur volonté de ne pas blesser autrui : « most often it is fashioned from a cloth of stereotypical feminine behaviour such as sweetness, silence, and passivity. » (2001, p. 236) Cependant, Jack souligne que ce masque protège et obstrue tout à la fois la vision du sujet ; cela lui permet d'apparaître de manière convenable aux yeux de la société, mais en même temps, le masque agit comme une visière réduisant l'horizon des possibles et empêche d'intervenir (2001, p. 115). À long terme, le masque fond et se confond au visage, à l'identité véritable. Autrement, il peut aussi être utilisé de façon consciente dans le but de dissimuler des intentions dominatrices : « This strategic performance of femininity disguises women's intent to hurt, control, or oppose others. » (Jack, 2001, p. 237)

Bram Dijkstra parlait d'ailleurs de l'image de l'homme comme d'un contenant rempli de fluides vitaux et de celle de la femme comme d'un animal sexuel aspirant à rassembler les mâles dans son ventre mortel (1996, p. 66). C'est pourquoi la femme apprend à se contenir, à se préserver des débordements, car elle est perçue comme « naturellement » excessive. La thèse de Ann-Louise Shapiro rejoint celle de Warner à propos de l'utilisation de la figure féminine en tant que réceptacle allégorique de différentes idées : « The perceived Otherness of women has, historically, allowed the metaphoric Woman to stand in for a wide and contradictory array of qualities, values, and meanings. » (1996, p. 4) Par ailleurs, comme le remarque June Michele Pulliam, la performance d'une féminité hégémonique requiert des accoutrements qui

contraignent la mobilité de la femme, telle que les jupes longues, qui rendent difficiles la marche et plusieurs tâches manuelles (2014, p. 174).

Regardons de plus près le rapport aux attributs dits féminins qu'entretient Katniss dans *The Hunger Games*. Dès l'ouverture du premier film, on comprend que Katniss n'a vraisemblablement jamais porté de robe hormis lors des Reaping Days annuels, jours où elle est contrainte (comme toutes les autres filles) de s'habiller de manière plus élégante suivant les normes de genres établies à Panem. Dès lors, elle témoigne de sa répugnance à revêtir la robe bleue appartenant à sa mère. Cette tenue réservée aux femmes lui rappelle tout à la fois le désastre imminent, sa propre impuissance face au pouvoir décisionnel du Capitol et la rigidité gouvernementale à l'égard des rôles sexués⁵⁸, de même que l'injustice derrière le système de tirage au sort. Sa transformation s'opère aussi au moment où sa mère lui tresse les cheveux. Le résultat est une coiffure qui, selon les dires de Katniss, rend son reflet méconnaissable. Lorsque sa sœur lui témoigne son admiration, Katniss rétorque qu'elle ne se reconnaît pas. En observant la mise en place de son apparence féminine normative, qui fait de la jeune femme une image sacrificielle idéale, on peut se demander si l'ensemble de Panem aurait été autant conquis par le geste de Katniss si celle-ci avait été vêtue des bottes et du blouson de son père lors de la cérémonie du Reaping. On peut également se demander si la robe maternelle que portait Katniss lors de l'élément déclencheur de son récit aurait fait d'elle une héroïne vertueuse précisément parce qu'elle apparaissait ainsi. Cette exposition préfigure l'adoption future de la mascarade de la féminité que Katniss aura à performer pour les médias, constituée essentiellement de robes occupant diverses fonctions discursives. Ces robes dessinées par Cinna, rebelle infiltré chez les Gamemakers, seront toutes simultanément conservatrices et subversives, à la limite de la norme féminine acceptable. Elles occupent l'iconographie genrée traditionnelle à la manière d'un Cheval de Troie, en renversant ses signifiés de l'intérieur, de la même

⁵⁸ Dans cette situation particulière, la robe signale l'identité féminine et la sélection des tributs fondée sur le genre sexuel, soit un garçon et une fille pour chaque district.

façon que l'héroïne s'approprie les identités qu'on lui appose. Comme le remarque avec justesse Jennifer Mitchell, il est rappelé aux lecteurs que la mascarade de la féminité profite au public ; c'est un élément essentiel à la popularité constante de Katniss. Cependant, Mitchell ajoute que la description que Katniss offre d'elle-même en se décrivant comme vêtue de la « lueur d'une chandelle » suggère plutôt que l'héroïne devient une vigile pour elle-même (Green-Barteet, 2014, p. 355).

Cheveux et robes ne sont pas non plus de moindre importance pour signifier le degré de « féminité » des personnages dans *Vikings*. Si Lagertha porte les cheveux très longs et plusieurs robes, l'aspect de celles-ci diffère de celles de la garde-robe d'Aslaug et souligne sa nature guerrière. En effet, les robes de la *shieldmaiden* sont structurées, faites de matières coriaces tel le cuir et généralement de couleurs sobres, tandis que celles de la figure maternelle sont plus travaillées et fantaisistes, mais avant tout plus fluides. Les robes d'Aslaug, comme ses coiffures, ont pour objectif de signifier sa nature douce et « féminine ». À l'inverse de la *shieldmaiden*, Aslaug fait figure de princesse traditionnelle, ce que ses robes aux textiles délicats et ses cheveux libres et flottants nous signalent.

De tout mon corpus, Brienne est sans aucun doute la guerrière la plus singulière sur le plan iconographique, car c'est elle qui s'éloigne le plus radicalement de l'esthétique hyperféminine des *action babes* en raison de ses cheveux courts, de son visage dénué d'artifice, ainsi que de sa carrure, grande et musclée. Ses cheveux coupés à la garçonne renvoient bien sûr à ceux de Jeanne d'Arc, mais aussi à ceux de Bradamante. En effet, le texte d'Arioste relate un épisode lors duquel Bradamante doit « sacrifier » sa chevelure en raison d'une blessure reçue à la tête (Chant XXV, vers 22-24). Dans *Game of Thrones*, la raison pour laquelle Brienne porte les cheveux courts n'est jamais élucidée : la coupe fait d'emblée partie du personnage et ne s'inscrit pas dans son arc dramatique en tant qu'initiation guerrière, contrairement à ce que vivent Jeanne d'Arc et Bradamante.

La majorité du temps, Brienne apparaît dans une armure dont la silhouette est similaire à celle des combattants masculins, ce qui signifie son appartenance

indéfectible à la posture chevaleresque qui définit l'entièreté de son identité. Comme Katniss, Brienne répugne à quitter ses habits de combat pour les robes qu'on veut lui imposer. Tasker établit un lien vêtements masculins de Brienne et son refus de se faire appeler « lady » : « Brienne takes up a career as a knight, wears men's clothes, and frequently refuses to be called "lady". » (2016, p. 174) En effet, Brienne ne rejette pas tant son identité sexuelle de femme. L'identité guerrière qu'elle se choisit se situe dans un hors-champ, une zone inhabitée, certes en marge du destin de *lady* qui lui était promis, mais pas en déni de son sexe féminin, qu'elle ne voile d'aucune manière. Le personnage de Brienne repense le féminin plutôt qu'il ne s'en départit. Selon moi, son iconographie suggérée par les textes et figurée dans la série s'élabore autour du régime visuel de la femme monument.

De leur côté, Clara Serra Sanchez et Eduardo Fernandez Rubino considèrent que Brienne

[...] est une femme gigantesque et excessivement masculine, qui ne peut ni ne veut correspondre aux critères de féminité. Son corps démesuré, ses larges épaules, ses traits marqués, ses muscles et le ton de sa voix⁵⁹ entrent d'emblée en contradiction totale avec la délicatesse, la douceur et les formes curvilignes qu'exigent les idéaux normatifs associés au corps de la femme. (Iglesias, 2016, p. 234)

Sanchez et Rubino ajoutent, non sans une certaine radicalité, que

[l]a « pucelle bleue », comme on l'a surnommée, ne rentre manifestement pas dans la catégorie des femmes puisque son corps est difforme. Et en plus de son physique [...], Brienne possède un caractère qui fait d'elle le plus viril de tous les hommes de *Game of Thrones*. Quel autre personnage correspond mieux qu'elle à l'idéal de la virilité? Qui peut rivaliser avec elle de force et de talent au combat? La rudesse de Brienne, son courage, sa volonté inébranlable et son honneur indéfectible sont des attributs culturellement associés à la masculinité, qu'elle possède tous au plus haut point. (Iglesias, 2016, p. 234)

Tasker souligne la similitude manifeste entre Brienne et la jeune Arya :

The parallels and connections between Brienne and Arya are apparent, expressed in their seeming rejection of femininity; their location outside in both literal and symbolic senses: their possession of the accoutrements of the warrior [...] and, of their dresses. (2016, p. 182)

⁵⁹ Cet aspect est contestable, car la plupart des interventions verbales de Brienne dans les romans soulignent le timbre doux et naïf de sa voix.

Tasker n'est pas la seule à établir un lien entre les deux *tomboys* de *Game of Thrones*. Pourtant, je persiste à penser que leur rapprochement demeure superficiel au sens où la moralité déontologique de Brienne diffère fondamentalement de l'esprit vengeur d'Arya, qui *se* rend justice plutôt qu'elle ne rend justice. La récurrence d'une simplification dans la lecture des personnages de guerrières témoigne, d'une part, d'un manque de raffinement dans l'interprétation des personnages féminins, trop souvent réduits à leur fonction ou à leur image, d'autre part, d'une lacune évidente sur le plan représentationnel.⁶⁰

Brienne a beau afficher une allure *tomboy*, lorsqu'elle est faite prisonnière à Harrenhal, on lui impose le port d'une robe qui, suivant l'humour ironique typique de Martin, sera la plus féminisée possible ; couleur rose et agréments de dentelle à l'appui (S3E7). Sorte de pied de nez ultime à l'égard de sa volonté d'être combattante, c'est vêtue de cette robe que Brienne aura à combattre un ours dans l'arène d'Harrenhal. Contrairement à ce qui se passe dans la plupart de ses performances dans l'œuvre, on peut ici parler de mascarade défavorable pour la guerrière, car non seulement son identité est humiliée et instrumentalisée, mais son corps est mis en état de vulnérabilité. Dans cette situation, le port de la robe ne vaut pas davantage en termes de protection qu'une nudité totale sur le plan de l'intégrité symbolique et physique.

Dans le troisième tome d'ASOIF, le personnage de Jaime Lannister témoigne du fait que le corps de Brienne est incompatible avec la coupe de ladite robe rose, manifestement taillée suivant un modèle anatomique normatif petit et étroit. Cette incompatibilité métaphorise le sentiment d'inadéquation qu'éprouve Brienne dans le rôle social féminin :

The Bloody Maester had brought fresh clothing for Brienne as well ; a stained pink satin gown and a linen undertunic [...] It was obvious at once that the gown had been cut for someone with slimmer arms, shorter legs, and much fuller breasts. The

⁶⁰ Les guerrières sont si peu nombreuses que leurs occurrences dans une même œuvre deviennent par défaut un trait de similitude, comme si l'on rapprochait automatiquement Gregor Clegane à Lloras Tyrell du fait qu'ils sont tous deux des combattants.

fine Myrish lace did little to conceal the bruising that mottled Brienne's skin. All in all, the garb made the wench look ludicrous. [...] Small wonder she prefers to dress in mail. (*ASOS*, p. 509)

L'apparition de Brienne en robe dans la scène adaptée pour la série a fait parler d'elle dans les médias. Interviewée, la costumière Michele Clapton a révélé une intention esthétique s'éloignant du ridicule qu'évoquait le livre :

It had to not fit properly, but actually we also wanted to make Brienne look good, not because *she* wanted to but actually in spite of herself! [...] [The dress] is tight across the bust revealing a bit of cleavage which is mortifying to her and she tries to hide it. We actually see for the first time that she has a great shape and I wanted Jaime to be surprised. She thinks she looks ridiculous but she doesn't. (Wischhover, 2014, en ligne)

Weiss et Benioff, les producteurs de la série télévisée, auraient-ils eu pitié du physique ingrat de la Brienne romanesque? Cette volonté de bonification de l'apparence de Brienne dans cette scène fait écho à l'ensemble de son traitement télévisuel. En effet, comme plusieurs critiques l'ont souligné, l'attribution du rôle de Brienne of Tarth à Gwendoline Christie offre une guerrière au physique certes atypique, mais bien éloigné de celui que propose le portrait d'origine⁶¹, lequel décrit une femme affreuse aux dents croches et aux cheveux filasses. La figure de l'actrice offre une sorte de compromis entre la hideur du personnage de Martin et critères de beauté en télévision, intransigeantes à l'égard du corps des femmes. En même temps, elle offre une autre perspective sur le personnage, qui devient principalement marginalisé en raison de son sexe et non en raison de son physique ingrat. De plus, l'ajout d'un personnage masculin (le guerrier sauvage Tormund) intéressé par Brienne, lors de la cinquième saison, montre que la guerrière peut demeurer l'objet du désir masculin malgré son atypie manifeste, et qu'au contraire, sa marginalité peut même représenter un atout aux yeux de certains.

⁶¹ C'est aussi le cas de Tyrion Lannister et de la sauvageonne Ygritte, dont les portraits télévisuels apparaissent embellis par rapport à leur description littéraire par G.R.R. Martin.

2.1.3 Hybridations vestimentaires

Les guerrières du corpus sont prises entre l'arbre et l'écorce. D'une part, elles se font rappeler tôt ou tard, ou même fréquemment, qu'elles ne sont pas à leur place en tant que combattantes. D'autre part, elles se font reprocher leur incongruité lorsqu'elles s'adonnent aux rôles féminins traditionnels. Ce sont ainsi des femmes qui dérogent aux rôles sociaux normatifs en place dans la diégèse et qui, en cela, sont d'emblée considérées (à des degrés différents) comme « monstrueuses ». À cet égard, il est intéressant d'observer comment Jeanne d'Arc parvenait à afficher une iconographie propre à son statut et à sa mission. Comme le souligne Warner, Jeanne d'Arc, qui revêtait le gambison et les braies et se coupait les cheveux courts, à la mode masculine, n'a jamais pour autant prétendu être un homme ou nié son sexe (1999, p. 151). En effet, elle préférerait qu'on l'appelle « la Pucelle » ou « Fille de Dieu », malgré le fait que son accoutrement interférait avec sa féminité (1999, p. 151).

Si Jeanne d'Arc n'a jamais prétendu être un homme et n'a jamais nié son sexe, peut-on parler d'un cas de travestissement? Pour une femme, l'incertitude est au cœur de la dynamique du travestissement selon Warner : ce travestissement l'asexualise, mais ne lui confère pas la masculinité. (Warner, 1999, p. 157) La femme travestie demeure ambiguë, dans cet entre-deux où elle est un tant soit peu virilisée. Suffisamment virilisée, au moins, pour se faire porteuse de la vertu. À cette fin, l'asexualisation chez une femme n'est pas forcément regardée de façon péjorative dans la tradition chrétienne, car elle s'associe à la virginité, qui elle, au contraire, est perçue comme sacrée et métaphorique de la sainteté (Warner, 1999, p. 157). Warner rappelle qu'étant donné que le rejet de la féminité est associé à une action positive, il revêt l'apparence de la vertu, au sens classique du terme (p. 147). La notion de vertu prend pour origine la *virtù*, un principe associé à l'homme au Moyen Âge, car dérivé du latin « *vir* » (« viril »). Avec la *virtù*, la chrétienté reprend les quatre vertus cardinales des

auteurs classiques (la prudence, la justice, la force et la tempérance) et y adjoint une série de vertus théologiques (la foi, l'espérance, la charité).

La quête de Jeanne d'Arc est par-dessus tout une recherche de vertu dans toute l'amplitude de sa connotation chrétienne⁶². Dans le but d'accorder son image à ses actions, la Pucelle nécessitait une iconographie vertueuse, ce pour quoi elle a emprunté aux hommes (qui détenaient le monopole de la raison et du courage, valeurs vertueuses par excellence) leur accoutrement. *A posteriori*, le résultat, comme l'observe Warner, est assez ironique : l'une des femmes les plus héroïques de l'Histoire prend assise sur des principes masculins et une iconographie volontairement travestie⁶³ (1999, p. 155).

Je parle de travestissement vestimentaire, sujet inépuisable et souvent traité, mais qu'en est-il du travestissement corporel, des corps androgynes comme celui de Brienne of Tarth? Le terme « monstre » découle du latin « *monstrum* », qui signifie « montrer ». Le monstre implique donc une forme de monstration, de spectacle provoquant à la fois l'horreur et la fascination, situé entre le sacré et le profane, comme nous l'avons vu avec Braidotti : « The monster is the bodily incarnation of difference from the basic human norm : it is deviant, an a-no(r)maly ; it is abnormal. » (Braidotti, 2011, p. 120) L'identité monstrueuse serait par définition liminale, tant dans sa nature que dans son pouvoir évocateur : « The monster is neither a total stranger nor completely familiar: he exists in an in-between zone. » (Braidotti, 2011, p. 216) En considérant le monstre non seulement comme signe d'émerveillement, mais comme porteur d'un désordre angoissant, on peut ainsi relier la notion d'abjection à celle du monstre (p. 219). En effet, pour reprendre l'idée de Kristeva, ce n'est pas l'impureté qui rend abject, mais « ce qui perturbe une identité, un système, un ordre. Ce qui ne respecte pas les limites, les places, les règles. L'entre-deux, le mixte. » (1980, p. 12) Or, Jean Foucart considère

⁶² Les mots de Warner au sujet des intentions morales de Jeanne d'Arc sont on ne peut plus explicites : « She identified herself with the forces of good, she fought for what she thought above all to be good, and she hardly wavered from her conviction that all that had happened to her and through her was good. » (1999, p. 147)

⁶³ À travers son ouvrage *Image of Women in Peace and War* (1987), Sharon MacDonald relève que le *cross-dressing* militaire représente une très longue tradition autant fictionnelle qu'historique, les femmes n'ayant souvent d'autre choix que de se travestir pour participer aux combats.

« le monstre, le monstrueux et la monstrosité comme l'absence de limite ou la mise en péril de la frontière. » (2010, p. 40) Selon lui, c'est l'idée même de frontière qui fonde le monstre.

Dans la diégèse, Brienne of Tarth est considérée comme monstrueuse aux yeux des autres personnages en raison de son amalgame d'attributs féminins et masculins. Inness avait compris que la femme « *tough* », c'est-à-dire adoptant une *persona* fortement encodée comme masculine, est hautement dérangement pour plusieurs parce qu'elle révèle l'artificialité de la féminité en tant qu'état « normal » de la femme. La femme forte masculine dévoile le fait que la féminité est une construction sociale soigneusement élaborée (Inness, 2004, p. 21). Sans cesse, Brienne se fait demander la raison pour laquelle elle s'habille et se comporte « en homme », alors qu'elle est de sexe féminin. D'autres personnages, tels que Lord Randyll Tarly, se chargeront de lui rappeler de manière cavalière qu'elle est en faute. En même temps, pour reprendre les mots de Warner à l'égard de Jeanne d'Arc, et qui s'appliquent au cas de Brienne, le travestissement représente aussi un acte transgressif d'insubordination, car la guerrière choisit ainsi de s'habiller de deux uniformes entrelacés de vertu positive, de masculinité et de chevalerie, proposant un geste profondément subversif (1999, p. 159).

Nous l'avons vu, la volonté chevaleresque de Brienne trouve son expression visuelle dans le *cross-dressing* du personnage, qui s'habille entièrement comme les personnages masculins, non pas de manière burlesque, mais plutôt afin d'illustrer concrètement la piété de ses vœux. À travers ce *cross-dressing*, Tasker lit une expression visuelle de la nature irréaliste de la quête vertueuse du personnage :

Hers is the knighthood of lost causes out of step with the world she inhabits. Hers is the knighthood of nostalgic lost causes out of step with a more brutal present and her conspicuous cross-dressing serves as an indicator of this. (2016, p. 178)

Cependant, sous ses accoutrements virils, qui ne semblent par ailleurs duper personne, Brienne est incessamment rappelée à son sexe biologique en raison de sa douceur et de son manque de dureté (« *hardness* ») ; elle n'est jamais vue autrement que comme une femme portant le masque de la masculinité.

Quant à elle, Lagertha présente un cas d'hybridation de genres beaucoup plus acceptée dans la diégèse, voire valorisée. Suivant ses différentes occupations, sa garde-robe alterne entre des tenues de combat et des robes de dame au gré des scènes et des situations. Les changements dans ses vêtements soutiennent l'évolution du personnage et ont été conçus dans cette optique. Si les marqueurs d'ascension au pouvoir se font visibles sur les vêtements de la *shieldmaiden*, ce n'est pas le cas chez les autres personnages, ce qui met en évidence l'idée de progression narrative racontée par l'évolution iconographique.

De la même manière que Lagertha défend une identité à la fois guerrière, mère et amante, elle se doit de signifier visuellement son appartenance à « différents » rôles tout en s'inscrivant dans une esthétique qu'on peut qualifier de « féminine ». Ainsi, l'idée d'équilibre se retrouve jusque dans les coiffures de Lagertha, comme le soutient Dee Corcoran, la coiffeuse en chef de l'émission : « Lagertha's hair is strong but feminine, a *balance* we wanted to achieve in order to represent her whole character. » (Pollard, 2015, p. 33, mes italiques) Corcoran ajoute : « For the warrior hairstyle, I wanted to show strength as well as practicality. Also, it was important to keep her hair soft and loose during the vulnerable and lighter scenes. » (p. 33) La critique Megan Schaefer remarque d'ailleurs « l'équilibre iconographique » de Lagertha : « Maybe Lagertha doesn't sport a sassy pair of heels like Selina Meyer of "Veep" but she absolutely rocks her femininity as she slays opposing warriors on the battlefield. » (Schaefer, 2016, en ligne)

Dans le corpus étudié, lorsque les femmes se retrouvent au pouvoir, leur robe se rigidifie et se fait plus enveloppante, pour ensuite couvrir toute parcelle de peau, à la manière d'une armure de cuir. Ces robes incluent également des détails militaires, tels que des empiècements de métal, des insertions de cuir, un aspect matelassé comparable à celui d'un gambison. La robe noire que porte Cersei lorsque celle-ci monte sur le Trône de fer, après avoir assassiné la moitié de Port-Réal dans un attentat, illustre cette militarisation de la robe avec ses chaînes métalliques et ses épaulettes de métal. De leur côté, les robes de Lagertha se parent graduellement de détails militaires, tels que des

insertions de cottes de mailles ou des renforcements de cuir gravé insérés à la poitrine et à la taille. L'ajout de pièces de métal à son armure fait écho aux robes qui se rigidifient. En fin de compte, l'entièreté de la garde-robe du personnage devient de plus en plus rigide à mesure que Lagertha monte au pouvoir et devient une figure gouvernante. De cette manière, le corps féminin se « virilise » en ce qu'il se dote d'une dureté masculine qui en imperméabilise les contours. Le corps devient ce contenant sémantique stable et hermétique, propre aux femmes monuments.

2.1.4 Armure et vêtement de combat

La théorie critique a comparé l'héroïsme féminin à l'héroïsme masculin. Pour Heinecken, l'identité héroïque masculine tend à être fondée sur l'isolement de l'individu, processus par lequel le corps du héros acquiert imperméabilité et autonomie.

The hero is both defined by and controls his physical environment. The “hardness” of the hero’s body reflects his mastery of himself and others [...] offering a rejection of the realm of the flesh. (2003, p. 35)

Du côté des héros féminins, elle considère que la plasticité de leur corps est à la fois un signe de leur manque de domination sur les autres et leur environnement, mais que c'est aussi le moyen par lequel elle accède au pouvoir (Heinecken, 2003, p. 50). Heinecken établit que la corporéité de l'héroïne est comme de la pâte à modeler : douce, perméable et modulable (p. 50).

À partir de ces idées, on peut considérer que les représentations actuelles de l'armurerie tendent plutôt à renforcer le corps des guerrières et ainsi signifier leur caractère vertueux à travers l'iconographie. Étant donné que *virtus* (latin) désigne la domination des pulsions corporelles, il n'est pas étonnant de constater qu'avec le temps, l'image de la vertu a trouvé incarnation féminine ; cette image fournit la preuve ultime que la morale peut discipliner la plus réticente des corporéités, celle de la femme.

À partir de son étude des récits antiques, Marina Warner formule que la transformation d'un héros homérique passe par les changements de son armure, puisque chaque étape du voyage initiatique est marquée par l'acquisition d'une nouvelle armure par le héros (1985, p. 104). Nul besoin de spécifier que ces héros archaïques sont essentiellement masculins. Pour Camille Paglia, l'armure, fruit de la quintessence des valeurs chrétiennes, est l'expression même de l'héroïsme :

The hero of the medieval Church militant, the knight in shining armour, is the most perfect Apollonian thing in world history. [...] Arms and armour are not handicrafts but art. They carry the symbolic weight of western personality. Armour is the pagan continuity in medieval Christianity. (1990, p. 31)

Du côté des symboles, l'examen des figures allégoriques révèle non seulement l'emprunt fréquent de la forme féminine, mais aussi que celle-ci revêt couramment l'armure afin d'exprimer les idéaux vertueux dont elle est le véhicule. Nous avons vu en introduction que l'instabilité du corps féminin suscite une angoisse liée à la mort. Cependant, force est de constater que cette angoisse est liée aux fonctions biologiques et reproductives, notamment celle de la maternité : « [...] The image is rooted in the ancient pattern of associations : woman was mother and matter, and matter was volatile, dangerous, passive, opposed to spirit, and often judged the inferior principle. » (Warner, 1985, p. 251) La figure féminine *vertueuse* présente donc un corps virilisé dont les attributs sexuels ont été dissimulés ou atténués.

Pour conjurer cette image de la femme-matière dangereuse, l'imaginaire nécessite la production de corps féminins fermes et impénétrables afin de véhiculer proprement les idéaux transcendants :

The body of a woman, when used to represent generalized concepts that strain at absolute definition, like « Justice » or « Fortitude », must have its surfaces reinforced, so that the poor, leaky vulnerable bag of skin and bone and flesh [...] can become transformed into a form strong enough to hold within its ambition contents. (Warner, 1985, p. 258)

Ainsi, dans son passage d'une corporéité souple, d'apparence « perméable » et mortelle, à une forme solide et concrète, la femme armée se fait récipient fiable et

invincible des vertus. Son armure représente alors non seulement le masque rigidifiant de ses formes, mais aussi le contenant pur et purifiant des idéaux :

The personified abstraction, like Justice or Courage [...] often wears armour to demonstrate her struggle for the forces of good against the forces of evil. The armed maiden is a long surviving protagonist of that ancient duel. Her armour [...] renders her a watertight, strong container [...]. (Warner, 1985, p. 251)

Warner rappelle que les vertus cardinales sont des femmes *et* qu'elles sont armurées : « [...] Fortitude is the cardinal Virtue who most frequently wears armour. Her attributes are a spear and shield. [...] Chastity often wears full armour [...]. » (p. 231)

Comme le souligne Warner, la chasteté du corps féminin est si essentielle à son statut de contenant imperméable que l'armure est finalement devenue le signe distinctif de plusieurs figures allégoriques, s'établissant ainsi en tant que signe métonymique de la vertu (p. 125). Encore aujourd'hui, l'armure est portée par une multitude de personnages féminins dans le but de démontrer leur chasteté, et par extension, leur association avec la vertu (Warner, 1985, p. 124) : « It [armor] forms yet another image of cincture, of outer reinforcement, of impenetrable containment. » (p. 259)

Warner soutient que pour faire valoir la pureté de leur caractère, les femmes armurées ne laissent pas entrevoir leurs caractéristiques sexuelles secondaires, qui seront modelées et rigidifiées sous des empiècements d'armures. Ce faisant, leurs contours féminins sont comprimés par des masses de cuir et de métaux, qui les protègent elles-mêmes et leur vertu des assauts extérieurs, mais aussi des manifestations de leur propre corporéité :

They wear cuirasses stomachers, greaves, brassards, and so forth until the contours of their bodies become a carapace, and flesh and skin, connoting softness, are concealed and abrogated. The thought that the figure then represents thereby acquires desirable firm outlines and clean definition, cancelling the nebulosity and slipperiness of the concept thus illusorily captured. (Warner, 1985, p. 258)

On remarquera que l'armure des guerrières contemporaines tend à se solidifier au fil de la maturation des personnages. De même, il n'est pas rare que leurs couleurs s'obscurcissent et que les empiècements (de cuir ou de métal) se complexifient, signalant la gradation du statut social de la combattante et son passage vers un devenir

iconique. Le corps se durcit et se compacte sous l'effet des changements d'armure qui s'opèrent à des moments-clés du récit, des points pivots où de nouvelles fonctions sont acquises. Ainsi, la quête initiatique est jalonnée par l'acquisition d'une nouvelle cuirasse et par extension, d'un nouveau corps encore plus ferme, imperméable et impénétrable. Autrement dit, plus la femme accède au pouvoir, plus son armure préserve sa vertu et la protège symboliquement des débordements corporels.

L'une des femmes les plus armurées dans la culture populaire actuelle est sans conteste Brienne of Tarth. L'auteur de *Game of Thrones*, adepte de la subversion, caricature la figure du preux chevalier. Sous sa plume, le chevalier est aussi (sinon plus) susceptible que les autres personnages de voir son image noircie. En effet, la plupart de ceux-ci sont présentés comme des individus cruels, immoraux et avides, soit comme des antithèses du preux chevalier. Par leurs actions déshonorables, ils contribuent même davantage à la violence ambiante de Westeros que la majorité des truands. Or, Brienne, qui n'a jamais pu être adoubée chevalier en raison de son identité sexuelle, incarne à elle seule les vertus cardinales de la chevalerie de manière exemplaire, à savoir « valeur guerrière, force physique, vaillance, prouesse. » (Flori, 2010, p. 255)

Armée de son épée nommée Oathkeeper, Brienne se fait symbole de la justice dans le récit. Ses armures contribuent elles aussi à la création de son image de justicière. Lors de sa première apparition dans la série télévisée, alors qu'elle se présente en duel contre Ser Loras Tyrell devant le roi Renly Baratheon, on voit Brienne entièrement vêtue d'une armure de métal doré⁶⁴. Tandis qu'elle combat féroce, haume baissé, nous ne voyons pas son visage : elle n'est qu'armure; celle-ci fusionne avec son identité et la définit. Cette image donnera le ton au reste de l'évolution de son personnage. En effet, tout au long de la série, les épisodes où Brienne apparaît sans armure se font rares; plus qu'une protection physique, cette carapace lui permet de conformer sa silhouette

⁶⁴ À la différence de la série littéraire, où Brienne est plutôt vêtue d'une armure de métal bleu, qui justifie son appellation de « Blue Guard » au sein de la « Rainbow Guard » de Renly Baratheon, la série télévisée la présente d'abord en armure dorée.

à celle de la norme chevaleresque, et ainsi de se fondre dans son idéal. On pourrait même avancer que Brienne existe à travers le port de son armure.

Revenons à la Bradamante d'Arioste, dont l'armure est aussi fréquemment signalée lors de ses apparitions. La narration insiste sur la blancheur de cette armure et du panache ornant son casque, vision immaculée d'une femme chevalière qui n'est pas sans rappeler la pureté des idéaux qu'elle incarne : « Blanc comme neige est son vêtement; il a pour cimier un blanc panache. » (Arioste, 1516, p. 16) Cette blancheur signale aussi la virginité et l'innocence de la guerrière, souvent désignée sous l'appellation « Demoiselle » (« the Maid » dans la traduction anglaise du texte d'Arioste). Curieusement, très peu de ses représentations picturales exploiteront la blancheur de son armure, lui préférant des plastrons bleu ciel (Guido Reni, 1632-1635) ou vieux rose (Anonyme, fresque de la villa Giustianiani Massimo, Rome, XVII^e siècle). La forme de ces plastrons s'apparente à la mode gothique, à savoir d'une longueur assez courte, bombée à la poitrine et ajustée à la taille, ce qui n'est pas sans rappeler la silhouette « sablier » associée à la féminité, de la Renaissance jusqu'à aujourd'hui. Notons au passage que la première armure (dorée) de Brienne est composée d'un plastron gothique⁶⁵, alors que le plastron de sa deuxième armure (gris foncé), beaucoup plus austère, ne souligne pas sa taille. La carrure de Brienne apparaît ainsi plus droite et entièrement « dé-féminisée ».

Dans le sillage de Bradamante, la combattante Brienne de *Game of Thrones* ne quitte pratiquement jamais son armure, qui devient dans son cas une sorte de seconde peau assimilable à sa chasteté. En effet, dans la série télévisée, Brienne n'apparaîtra qu'à trois reprises sans celle-ci ; la première, lors du mariage de Jeffrey Lannister et Margaery Tyrell, où elle portera une tunique à la coupe si rigide et aux matériaux si solides qu'on pourrait y voir une version textile de sa traditionnelle cuirasse. La deuxième occurrence surviendra malgré son consentement, lorsqu'elle est forcée de

⁶⁵ Notons cependant que le plastron gothique ne semble pas particulièrement associé aux personnages féminins, puisque certains personnages masculins en portent également. C'est le cas, par exemple, de Jaime Lannister au début de la série.

revêtir une robe désuète et ridiculement efféminée. Finalement, nous assisterons à une troisième occurrence lorsque Ser Jaime Lannister la dénudera avant de procéder à son initiation sexuelle, qui sera, quant à elle, occultée. Ainsi donc, la progression narrative de Brienne s'articule principalement autour de ces dénudements, qui figurent l'effritement de son imperméabilité, et parallèlement, de son invulnérabilité.

Des œuvres plus récentes montrent la poitrine de Bradamante entièrement dénudée, à la manière des Amazones (Lucien Métivet, 1915 ; Jean-Honoré Fragonard, fin XVIII^e siècle). Bien entendu, les gravures, qui composent la majorité de ses représentations, ne donnent pas accès aux coloris de la chevalière. Cependant, il faut noter la résurgence du panache qui orne toujours généreusement sa tête (particulièrement celle que l'on retrouve dans l'œuvre d'Antonio Tempesta, 1597) et que l'on peut potentiellement comprendre à la fois comme une chevelure féminine métaphorique et comme un symbole de fierté guerrière.

Si les armures soulignant et augmentant la poitrine, couramment appelées *booby plates*⁶⁶, étaient bien populaires (et critiquées) dans les productions entre les années 1960 et le début du nouveau millénaire (*Red Sonja*, 1985 ; *Xena*, 1995-2001), on remarque aujourd'hui leur quasi-absence. Au contraire, on observe plutôt le phénomène inverse, c'est-à-dire des armures dissimulant la peau et aplanissant le volume des seins. En raison de l'armure, ceux-ci semblent former un seul et unique bloc thoracique, et, spécialement dans le cas de Brienne, il est pratiquement impossible de les distinguer, ce qui produit une impression de silhouette androgyne. À l'inverse des armures révélatrices des guerrières sexualisées telles que Red Sonja ou Xena, et même celles des vicieuses Sand Snakes de *Game of Thrones*, celles que portent les guerrières justicières les couvrent intégralement : pas un seul centimètre de leur chair n'est laissé à la vue. Rappelons-le, comme le remarque l'anthropologue Mary Douglas, l'imaginaire du corps féminin, en raison de ses fluctuations biologiques, est liée à la

⁶⁶ La première occurrence d'armure plus révélatrice que protectrice est celle de Red Sonja, conçue comme une arme de distraction pour ses ennemis : « Men are easily distracted. Most of them never even notice my sword...until their heads roll off their necks. » (Carey et Oeming, 2007, p. 12)

déchéance et à la mort (1966, p. 30). Afin de conjurer cette image de la femme-matière menaçante, l'imaginaire nécessite la production de corps féminins fermes et impénétrables.

Suivant l'idée du sacrifice du féminin, Warner commente qu'étant donné la pureté de leur caractère, les femmes armurées ne laissent pas entrevoir leurs caractéristiques sexuelles secondaires, qui seront modelées et rigidifiées par des empiècements d'armures. Leur personnalité étant caractérisée par la pudeur et le sacrifice de soi, on peut comprendre que l'armure est ce qui illustre ce rapport au monde tout en retenue et en abnégation. La sexualité féminine est ici non seulement désamorcée, mais convertie en une vision idéalisée de la femme comme figure allégorique, et dont l'identité se perd visiblement derrière les valeurs collectives dont elle se fait le porte-étendard.

Pour conclure, on remarquera que chez Brienne, l'armure, dans ses dimensions utilitaires et iconographiques, occupe des fonctions à la fois protectrices et symboliques. Elle illustre les intentions du personnage dans le récit, devenant même une partie décisive de l'image de son évolution. On peut donc assimiler l'intégrité et la solidité de sa forme à la pureté morale de la guerrière militant pour la justice, ce qui légitimise sa violence en tant que démarche vertueuse.

La féminisation des armures de Lagertha est manifeste, bien qu'elle demeure dans l'esthétique du « *not too much* ». Elle présente un certain équilibre, alliant l'utilité à l'esthétique sans jamais jouer la carte de l'excès. Joan Bergin, la conceptrice des costumes, explique qu'elle a voulu rendre séduisantes les tenues de combat de la *shieldmaiden* : « Her warrior clothes were rough-hewn yet sexy. » (Pollard, 2015, p. 33) Bergin ne spécifiant pas en quoi consiste l'aspect séduisant des armures, on peut déduire qu'il s'agit de leur coupe cintrée, façon bustier, et de leur rapprochement général du corps, comme s'il s'agissait d'une cotte de mailles moulante. Si ses robes de dame s'agrémentent de références à son rôle martial, la garde-robe de Lagertha s'assure aussi de rappeler les rôles féminins (mère, épouse, amante) du personnage même lorsque celui-ci est au champ de bataille. Ceci dit, on peut également noter l'ascension de la *shieldmaiden* dans la lecture de son armure, qui consiste d'abord en

un modeste assemblage de cuir bouilli pour devenir de plus en plus noble, métallique et protecteur. Vers la fin de la quatrième saison, on note une convergence entre les tenues de dame et les habits de combat, qui finissent pratiquement par s'interchanger alors que Lagertha monte sur le trône de Kattegat : la robe intègre collerette métallique et cote de mailles, tandis que l'armure présente une sorte de bリアud rouge.

Le costume du Mockingjay dans *The Hunger Games*, dessiné par Cinna à l'attention de Katniss, mérite aussi un examen. En premier lieu styliste au service des Gamemakers, Cinna se révélera être un infiltré servant la cause rebelle et contribuera à la mise en place de l'image de Katniss en tant que « visage de la Révolution », faisant d'elle la rebelle la mieux habillée de l'histoire (« the best dressed rebel in history », *MJ Part 1*). Le costume du Mockingjay tend effectivement à lui créer une nouvelle identité dissidente, à la fois docile et irrévérente. Ce mode de création illustre l'ascendant qu'a le designer sur son modèle et l'image que celle-ci projette, et plus encore, sur son identité humaine; désormais Katniss incarne, au sens que nous avons évoqué plus tôt, l'oiseau emblématique.

Ainsi que le remarque Stephanie Vega, le costume que Cinna dessine pour Katniss renforce la dureté de son corps-soldat tout en l'esthétisant (2013, p. 36). Nous l'avons vu, Katniss reconnaît ce pouvoir de l'image dès lors qu'en enfilant le costume, elle devient la création de Cinna et évolue sous son pouvoir. Comme l'héroïne le comprend d'elle-même, elle représente une image mobile dont se servent les fronts politiques, que ce soit les Gamemakers ou les Rebelles. Vega soutient que l'armure de Katniss lui donne l'apparence d'un héros masculin tout en accentuant sa sexualité féminine (2013, p. 37). La dureté de son apparence doit tout de même s'enjoliver d'une douceur maternelle afin d'illuminer le chemin de la victoire (Vega, 2013, p. 43), faisant d'elle une construction douce investie d'une conscience esthétique (Vega, 2013, p. 37).

Tandis que Vega soutient que le corps de Katniss embrasse une férocité masculine tout jouant la carte d'une féminité attirante (2013, p. 37), je considère plutôt qu'il s'agit d'une féminité « solidifiée », ainsi que le révèle le renforcement particulier du plastron

de l'armure du Mockingjay, qui souligne subtilement les courbes de la poitrine et de la taille.

Avec sa taille étroite, ses lignes lisses et son renflement à la poitrine, l'armure de Mockingjay de Katniss renvoie aux armures de la fin du Moyen Âge, plus précisément celles de l'esthétique gothique. Cette silhouette particulière rappelle aussi les représentations de Jeanne d'Arc à travers l'histoire de l'art, figure célébrant elle-même davantage la liberté patriotique que la femme individuée. Cette perspective iconographique explique le maniérisme prononcé dans la silhouette du Mockingjay, qui évoque une sorte de surfemme combinant librement en elle le chevalier médiéval, le samouraï et le cyborg ; des épaules aux angles médiévaux côtoient un buste à la sobriété japonaise, dans un ensemble aux matériaux et aux teintes futuristes. L'asymétrie des lignes, qui facilitent le tir du côté droit, intègre des références utilitaires aux fonctions archères du personnage derrière le costume, ce qui signale, jusqu'à un certain point, le fait qu'au-delà de l'image, la jeune femme derrière le Mockingjay aura plus tard à se battre. Afin de lui procurer un air d'appartenance au groupe, la veste tactique du Mockingjay a été fabriquée dans un matériau similaire à celui qui a été utilisé pour les autres soldats rebelles. De plus, son design est d'abord fonctionnel, basé sur les actions que Katniss aura à faire. Par exemple, les bras ont une articulation complète afin de faciliter le tir à l'arc. Cette armure est donc non seulement stylisée, mais aussi protectrice et fonctionnelle, tout en comportant des accessoires utilitaires liés à l'archerie, tels que le gant de tir. La couleur noire aux accents bleutés imite celle de l'oiseau emblématique tout en l'assombrissant, conférant plus d'autorité à la figure militaire. On peut observer une version cérémonielle de ce costume dans les scènes « How a Revolution Dies » et lors de l'assassinat de Coin, lorsque Katniss est appelée à performer le Mockingjay devant public. Cette version sera dotée d'ailes repliées à l'arrière, aux plumes plus stylisées que réalistes, et légèrement menaçantes en raison de leur allure de couteaux. Ces ailes sont modulaires, ce qui permet à la guerrière de les retirer lorsqu'elle se bat.

En même temps que ses qualités androgynes presque posthumaines, entre autres avec les ailes d'oiseau, la féminité de la silhouette de l'actrice est soulignée d'une manière pour le moins créative. En effet, sa féminité est mise en valeur de façon inusitée et subtile; on est bien loin du classique bustier de cuir des *dominatrix* et autres « *action babes* ». Un corset illusionniste intègre l'action gainante du bustier à la pièce d'armure abdominale, sur laquelle des lignes plus foncées s'entrecroisent de manière à affiner la taille. Ce faisant, la silhouette armurée du Mockingjay s'inscrit dans cet imaginaire visuel façonnant le corps féminin de façon à en faire un réceptacle intact de la vertu non seulement en le rigidifiant, mais en soulignant également l'étroitesse de sa taille, évoquant la corporéité ferme de la jeune femme nullipare. Il est intéressant de constater l'association paradoxale entre la silhouette féminine et la rigidité de la taille que procure le bustier, allant à l'encontre de courbes naturellement plus souples. D'un autre côté, l'aspect relâché et masculin des pantalons de Katniss, évoquant la fatigue du soldat (Foucault, 1998), lui donne une dimension moins idéalisée qui dénote la dimension humaine et faillible du personnage, d'autant plus que cette faiblesse est illustrée dans ses jambes, points d'ancrage physiques. Il laisse entrevoir que malgré la volonté des Rebelles de produire l'image parfaite de la Révolution, Katniss demeure une jeune fille en réalité traumatisée et blessée par la guerre et sa violence.

Parallèlement, on notera l'existence d'une version alternative pratiquement en tout point identique à celle du Mockingjay, la seule différence résidant dans le changement de couleur. Cette version rouge criard est uniquement montrée sur les affiches et dans les images promotionnelles du troisième film. Symboliquement, le rouge étant la couleur de la révolution et de la rébellion, l'utiliser à des fins promotionnelles (et seulement à ce titre) rend l'image non seulement remarquable, mais aussi fortement connotée. Elle revêt une importance significative aux yeux des autres personnages de la diégèse, devenant même, dans le cas de Katniss, une partie de l'image de la Révolution.

Suivant l'idée selon laquelle l'identité de la guerrière est occultée derrière le concept ou l'idéal véhiculé, Brienne et Katniss sont des héroïnes sacrificielles qui

s'oublent elles-mêmes dans leur sauvetage de l'humanité. La chasteté de leur armure nous rappelle leur abnégation, similaire à celle de saintes ou de martyres. Dans leur impulsion autosacrificielle, elles deviennent statuesques, et leur armure tend à les consacrer en tant qu'icônes de vertu. Grâce à leur armure, leur quête et leurs valeurs, à l'image de leur corps, tendent à demeurer intouchées, et donc sacrées, en dépit de la violence reçue et perpétrée.

2.1.5 Plaie, sang et (absence d')amputation

J'observe, et je ne suis pas la première, une absence manifeste de saignements et de blessures profondes chez les héroïnes guerrières. Stephanie Vega relève qu'à la différence du corps dur du héros masculin, sur lequel la présence de plaies et de cicatrices sanglantes est permise, car indicatrice de force et d'endurance, le corps « dur » des héroïnes conserve malgré tout un certain degré de délicatesse (2013, p. 38). Cette délicatesse correspond, bien sûr, au fait que les corps des héroïnes sont généralement épargnés lors des combats. À mon sens, la pensée analogique fait le lien entre le sang versé au combat et le flux menstruel, fluide féminin. On peut aussi faire un rapprochement avec le motif de l'hymen défloré. Au même titre que celui des premières règles, ce sang de défloration est le signe du passage de la femme-enfant à la femme-adulte. Cependant, au contraire de celui des menstruations, le sang de l'hymen brisé apparaît comme un gage de pureté. On peut aussi avancer que puisqu'il est causé par l'action de l'homme et non pas en raison d'un cycle naturel, il semble moins inquiétant et mortifère. Le sang qui s'éjecte hors du corps, qui en déborde, est le plus menaçant.

Par conséquent, c'est une des raisons pour lesquelles on préfère ne pas montrer de sang sur les héroïnes guerrières. Paglia considère que le sang de ces écoulements représente l'impureté corporelle par excellence :

Menstrual blood is the stain, the birthmark of original sin, the filth that transcendental religion must wash from man. [...] We have an evolutionary revulsion from slime, our site of biological origins. Every month, it is a woman's fate to face the abyss of time and being, the abyss which is herself. (1990, p. 11)

Le travail de Françoise Héritier met en lumière ce rapprochement entre sang, menstruation et fatalité qui ne date pas d'hier :

Si les femmes ont été interdites de chasse dans un grand nombre de sociétés de chasseurs collecteurs, c'est pour des raisons symboliques. Les membres des sociétés ont tous observé que les femmes avaient des cycles menstruels. [...] On a pensé que si les femmes faisaient couler le sang des bêtes à la chasse, elles auraient, par un effet de symétrie imaginaire entre le cosmos et le corps humain, des hémorragies permanentes. [...] C'est pour ces raisons culturelles symboliques que les femmes n'ont pas eu le droit de chasser : il s'agissait avant tout de préserver leur fertilité. (Héritier, 2017, p. 20-25.)

Cette gestion du rapport entre femme et sang est donc le fruit d'une volonté de préservation de la disponibilité des femmes pour la reproduction.

De plus, Marina Warner soulève que le sang dans le corps ne nous met pas en danger, mais nous donne la vie, tandis que le sang versé sur un pansement ou une serviette devient souillure (1985, p. 251). Le sang visible, éjecté du corps, devient par défaut impur et donc dangereux. Sur les guerrières du corpus, le sang devient ambivalent, incriminant : sait-on seulement s'il s'agit de son propre sang ou de celui de l'ennemi?

Si le sang apparaît parfois au compte-gouttes, la plaie est la véritable occultée chez les figures guerrières, peut-être, et c'est mon hypothèse, en raison de sa trop grande similitude avec le vagin, qui menace de laisser couler le sang. Les blessures superficielles, telles que les coupures et égratignures, n'étant pas aussi occultées, leur disposition demeure cependant stratégiquement calculée pour ne pas enlaidir le visage ou le corps. Ainsi, il est bien rare de voir des guerrières véritablement défigurées suite aux combats. Au contraire, les blessures semblent étrangement esthétiques et s'harmonisent aux traits du visage. Autrement dit, ces imperfections sont contrôlées afin de ne pas verser dans les débordements obscènes. Les nombreuses séances de mise en beauté imposées à Katniss sont porteuses d'un commentaire critique à ce sujet.

Après avoir remporté ses premiers Hunger Games, la première étape que l'héroïne doit subir est celle du Beauty Base Zero, sorte de neutralité artificielle visant à éliminer tous les défauts et blessures de guerre. L'opération est complexe et hautement ironique étant donné qu'elle doit carrément parvenir à reconstituer des blessures séduisantes par-dessus les blessures naturelles qu'elle doit masquer.

Pour reprendre la stratégie du « *not too much* », la question est de savoir dans quelle mesure on peut organiser l'apparence sans que celle-ci soit déplacée ou dénaturée. De plus, une fois Katniss maquillée, son costume de Mockingjay contribue à cacher la majorité de ses blessures corporelles. Elle paraît ainsi publiquement en tant qu'héroïne sans blessure ; immaculée. Pensons à la scène de l'exécution du président Snow, à la fin du dernier film, lors de laquelle elle apparaît tellement fardée qu'on n'oserait croire qu'elle vient de faire la guerre et d'être brûlée.

Dans le roman *Mockingjay*, la principale concernée apprécie l'aspect mémoriel de ses imperfections. Comme elle se l'explique, ce sont ses blessures de guerre qui font que les citoyens sont à même de l'identifier et de reconnaître en elle un visage et non une image :

[...] I send a silent thank-you to Dalton for suggesting I wash off the makeup. How ridiculous, how perverse I would feel presenting that painted Capitol mask to these people. The damage, the fatigue, the imperfections. That's how they recognize me, why I belong to them. (107)

Si les adaptations filmiques reprennent cette apologie du vrai et dénoncent les artifices, force est de constater qu'elles peinent à présenter une héroïne significativement abîmée. Ce spectacle incohérent devient presque choquant considérant l'intensité de la violence que reçoit Katniss : « [...] shots of our fresh-faced heroine Katniss seem jarring juxtaposed with violent fight scenes [...]. » (Oliver, 2016, p. 130)

En tant que représentante du sexe féminin, la jeune guerrière peut certes se battre, et même se démarquer comme étant parmi les meilleurs à cette activité, mais suivant la stratégie du « *not too much* », afin d'être « acceptable », elle doit le faire en

respectant certains critères visuels régulant son apparence. Entre autres, ses cheveux et son maquillage sont toujours impeccables, même durant les scènes de combat violent, où elle ne se fait jamais défigurer, recevant au pire quelques petites égratignures ici et là, stratégiquement disposées davantage à titre d’artifices afin de souligner la joliesse de ses traits, blessures aisément dispensables, ainsi qu’en témoignent les photographies promotionnelles.

Quant au personnage de Lagertha, si son rôle se conçoit graduellement comme étant hors-norme, la netteté de son apparence rappelle son appartenance à un univers télévisuel peuplé d’*action chicks* dont les minois échappent aux affres de la guerre.

Dans *Vikings*, une seule scène nous présente le visage de Lagertha blessé : celle de l’assassinat de son mari, Earl Sigvard, après que ce dernier l’ait humiliée et battue. Pour la première fois, le visage du personnage est présenté en gros plan complètement mutilé et enflé. Son visage est alors cadré en gros plan, offrant à voir une joue tuméfiée et un œil enflé au point de demeurer clos. Implicitement, cette monstration de la gravité de la blessure expose la détresse du personnage et permet d’excuser le débordement et son acte meurtrier imminent. Cette intrusion soudaine de réalisme dans la représentation de la violence inscrite sur le corps de Lagertha dénote la situation d’humiliation et de dégradation psychologique que vit le personnage, et justifie implicitement son geste meurtrier imminent.

L’apprentie *shieldmaiden* Porunn, quant à elle, commet la faute capitale de se battre en étant enceinte, ce qui lui coûte l’amende ultime pour une guerrière, soit la défiguration :

Ragnar à Bjorn : « Is she still alive? »

B : « Yes, but her face...It is my fault. I didn’t protect her. »

R : « That is what a shield is for. We fight. That is how we win and that is how we die. Do you understand? »

B : « But she’s with child. »

R : « And you let her come? She will probably die, with your child in her belly, and it will be your fault, because you have the strength of a man, but the will of a little girl. I can’t believe you’re my son. I can’t even look at you! » (S3E9)

Suite à cet incident, Porunn, arborant désormais une cicatrice au visage, est convaincue qu'elle ne vaut plus rien en tant que femme et épouse : « Poor Bjorn. You won't want to marry me now, will you? » (S3E10) Même si Bjorn lui assure qu'il n'y voit aucun inconvénient, après avoir enfanté, Porunn quitte Kattegat vers un ailleurs connu d'elle seule. En somme, après avoir reçu une balafre (légère) lors d'une bataille, un accident que Ragnar attribue mystérieusement au fait qu'elle se battait enceinte, Porunn se disqualifie complètement.

Quant à Lagertha, si elle présente très peu de blessures physiques, elle en cause plusieurs chez autrui. La *shieldmaiden* fait couler le sang et est certainement le personnage opérant le plus grand nombre de mutilations et de sacrifices à travers la série. Je l'ai mentionné, son deuxième mari, Earl Sigvard, est la victime du premier meurtre sanglant de la jeune femme, qui transperce son crâne d'un coup de poignard. Le plus impressionnant lors de ce meurtre est sans doute le jet de sang giclant sur le visage d'une Lagertha ébahie par sa propre violence. À partir de là, c'est comme si le jet de sang devenait un motif chez le personnage, dont la figure se retrouve ponctuellement constellée d'éphélides rouges. On assiste à ces jets lors de combats et d'assassinats, celui de Sigvard comme celui de Kalf, mais aussi lors des sacrifices que Lagertha officie, qu'ils soient animaux ou humains. La scène du sacrifice de la vache anglaise comme rite de fertilité dépasse le simple jet et met en scène le versement d'un bol de sang entier sur le corps de la femme vêtue d'une virginale robe blanche. Tandis qu'elle reçoit le sang, elle soutient avec une lubricité prometteuse le regard de King Ecbert, incarnant une femme fatale, d'autant plus qu'elle refusera plus tard ses avances. Humilié et vengeur, Ecbert commandera l'attaque du village de Lagertha, qu'elle semble avoir condamné au moment où le sang sacrificiel de la vache est versé sur son corps et où est ainsi scellée la prédiction du devin : « I see a harvest drowned in blood. » (S2E3)

Un autre jet significatif est celui de la scène d'émascation d'Einar, dans la quatrième saison. À ce moment-là, le capital érotique ne pourrait être plus clairement exposé : l'émascation comme telle n'est pas filmée, mais on nous montre

successivement le visage souffrant de l'homme et celui, fier, de Lagertha, sur lequel gicle le sang de cette « éjaculation » sadique. En tant que femme fatale, Lagertha est celle qui fait couler le sang hors de l'homme et en détruit la virilité. En somme, Lagertha enlève la vie aux hommes et aux bêtes sacrificielles, mais ne s'en prend guère aux femmes. Le seul meurtre de femme qui nous est présenté est celui d'Aslaug à l'aide d'un arc, mise à mort qui ne provoque évidemment aucun jet de sang. Pour la première fois, elle tue autrement qu'à l'épée ; pour la première fois, aussi, on la montre tuant une femme, et ce, avec l'arme traditionnellement associée au sexe masculin, comme je l'expliquerai un peu plus loin dans mon analyse.

2.2 Choix des armes

Plusieurs critiques ont étudié le rapport des héroïnes d'action aux armes qu'elles emploient. Dans les productions antérieures, un grand nombre aura remarqué l'abondance des arts martiaux comme technique de combat, signalant au passage un moyen d'assimiler le combat à la grâce de la danse et de la chorégraphie, connotées « féminines », et d'en réduire ainsi le potentiel violent. Comme le révèlent les résultats de la recherche sur les « *Violent Female Action Character* » :

Weaponry changed significantly over the time periods. The use of martial arts was lower in periods 1991–1996 and 1996–2000 than in 2001–2005. A reverse trend occurred for firearms. The increased use of military and high-tech weapons in 1996–2000 can be attributed to several VFACs who were depicted as futuristic military personnel. (Gilpatric, 2010, p. 742)

Il est intéressant de souligner que la collecte de données n'a pas pris en charge les arcs, alors pratiquement absents du paysage fictionnel. Aujourd'hui, arcs et arbalètes sont parmi les armes les plus prévalentes chez les guerrières, notamment les plus jeunes. Comme pour l'armure, l'évolution des armes témoigne d'une prise de pouvoir, mais aussi de la maturation de la guerrière. De fait, plus la guerrière vieillit et laisse des morts derrière elle, plus son arme se fait massive, perfectionnée et menaçante, même pour l'héroïne. Souvent, comme c'est le cas de Katniss, elle symbolisera la peur de la guerrière devant sa propre puissance.

2.2.1 Arc

L'appellation « d'Arc » dans le nom « Jeanne d'Arc » est fascinante, selon Warner, car elle illustre comment la culture façonne l'histoire afin de recréer ses protagonistes dans des formes familières. Comme elle le souligne, l'arc, que l'on peut associer à l'arche et à la courbe, positionne Jeanne au centre d'une imagerie du pouvoir

féminin en place depuis l'Antiquité (1999, p. 199). L'arc est l'arme des Amazones et d'Artémis, et le premier tract racontant l'histoire de Jeanne d'Arc, le *Brevirarium Historiale*, présentait celle-ci sous les traits d'une Amazone (Hordal et Lis, 1429, p. 53). L'arc est aussi associé à la virginité, et la virginité étant essentiellement liée à la vertu, on peut comprendre que l'arc est l'arme pure par excellence, et donc celle des jeunes femmes. D'ailleurs, la vertu est elle-même associée à l'inexpérience virginale et la connaissance à l'impureté :

When virtue is pictured as innocence and innocence equated with childlikeness, the implication is obviously that knowledge and experience are no longer media of goodness, but have become in themselves contaminating. (Warner, 1999, p. 266)

Pour ces raisons, l'imaginaire populaire tend à montrer les jeunes guerrières en possession d'un arc plutôt que de lames ou d'armes à feu. La violence de la mise à mort à l'arc est comparativement négligeable et permet de séparer physiquement la guerrière de sa cible afin d'éviter toute souillure. Valerie Estelle Frankel remarque cette récurrence de l'utilisation des armes de jet, particulièrement l'arc, chez les guerrières. Selon elle, l'importance de ce choix s'explique par la symbolique aviaire de l'arc : « Arrows, with their feathers and flight, also share symbolism with birds and their freedom of expression. » (2014, p. 25) Je reviendrai sur la symbolique aviaire, mais signalerai ici qu'une certaine schématisation autour de l'oiseau est observable chez les héroïnes guerrières, les inscrivant à la fois dans l'ingouvernabilité et dans la féminité vertueuse.

L'arc est sans doute l'attribut le plus emblématique de Katniss. Si l'arc est l'arme juvénile par excellence, il suit le parcours évolutif de la protagoniste de *The Hunger Games* et ses transformations vers la maturation. Le premier arc qu'elle nous présente, alors qu'elle est encore une jeune braconneuse anonyme du District 12, est celui fabriqué et légué par son défunt père. Il s'agit d'une arme de fortune, créée pour la survie alimentaire, mais qui constitue déjà une menace considérable en raison de son potentiel émancipateur. Si Katniss est experte au tir à l'arc, elle admet cependant se débrouiller aussi au lancer du poignard, un talent dont elle se targue lors des

entraînements pré-Hunger Games dans les gymnases du Capitol. Deux armes de jet sont donc maîtrisées par la jeune femme.

Ce qui est particulièrement intéressant avec les arcs de Katniss est que leurs changements successifs témoignent de l'évolution progressive de la jeune femme ; d'abord arme de chasse, il devient outil d'entraînement sportif, puis arme de guerre. La narratrice reçoit son dernier arc dans *Mockingjay*, une technologie de pointe assortie à son costume de révolutionnaire. Comparativement aux arcs précédents aux propriétés modestes, il s'agit d'un outil létal entièrement conçu pour tuer, qui la confronte à son choix de participer à la guerre en tant que figure de la rébellion. L'arc du *Mockingjay* apparaît hypertrophié, sa propre surenchère connotant la lourdeur de l'artillerie guerrière et du combat en tant que tel, mais exerce un certain pouvoir de fascination. Même l'esthétique sombre de cet arc suggère le danger tout en demeurant étrangement séduisante.

L'arc n'est plus seulement un objet passif, mais possède une voix propre suggérant une entité vivante inquiétante, ce qui ajoute au malaise de Katniss devant la vitalité d'une arme si fortement connotée comme dévastatrice. D'une certaine manière, l'arc devient le double diabolique de Katniss et sa voix, celle de sa conscience conflictuelle. En tant qu'arme de pointe, l'arc s'accompagne d'une pluralité de flèches aux fonctions plus destructives les unes que les autres, qui le transforme en arme multifonctionnelle. L'arc dépasse ainsi l'arme artémisienne primaire pour devenir tout à la fois fusil, bombe, lame et lance-flamme. Autrement dit, l'arc, dans son débordement de violence potentielle, devient impur et menace de contaminer son archère, d'autant plus qu'il devient une entité à part entière possédant en quelque sorte une puissance d'influence intrinsèque.

2.2.2 Épée

Les armes blanches sont les armes le plus problématiques chez les guerrières : elles sont soit hautement profanatrices, soit foncièrement sacralisées. Kathleen M. Self observe d'ailleurs l'absence d'épée chez les guerrières mythiques, en raison de leur trop forte connotation phallique qu'il serait incongrue d'associer à une figure féminine. J'ai mentionné précédemment le fait que les héroïnes s'arment très rarement d'épées. Si cela est vrai dans les récits de fiction, il en est autrement chez les figures idéelles. Par exemple, comme le remarque Marina Warner, l'allégorie de la Justice porte toujours une épée. À ce sujet, elle ajoute que le culte de l'épée, qui fleurit depuis le Moyen Âge, symbolise la poursuite de la paix à travers la guerre (1985, p. 164). Jeanne d'Arc s'armait d'une épée symbolique lorsqu'elle allait se battre afin « d'éviter de tuer quiconque. » (Warner, 1985, p. 165) En effet, lors de son procès, celle-ci aurait insisté sur le fait qu'elle n'avait jamais tué personne de sa vie, demeurant ainsi une icône parfaite de la guerre pacificatrice (Warner, 1985, p. 165). Dans les mains de Jeanne d'Arc, l'épée acquiert une dimension sacrée qui l'éloigne de la réelle tuerie des combats : « The sword in her hand reminds [us] of the double-edged flaming sword of the angel leading the chosen people. » (Warner, 1999, p. 225) De son côté, Bradamante est décrite et couramment représentée en possession d'une épée ou d'un sabre, mais est aussi parfois munie d'une lance.

Encore aujourd'hui, l'épée peut prendre un anoblissement symbolique lorsqu'elle s'associe à une figure vertueuse, et même contribuer à la formation de celle-ci. C'est le cas de Brienne, dont le port de l'épée, en tant qu'attribut chevaleresque incontournable, rend légitime le statut de combattante d'honneur. De fait, je l'ai démontré, Brienne mérite certainement plus que quiconque le titre de chevalier et la virilisation (au sens vertueux) que procure l'épée. Son statut virilisé se confirme lorsque Jaime Lannister lui offre, en même temps qu'une armure neuve, une épée d'acier valyrien aux propriétés pratiquement surnaturelles, destinée aux plus grands chevaliers (S4E4). Une épée qui, suivant la tradition épique, devra porter un nom. Il

faut noter que, dans le roman *A Storm of Sword*, c'est Jaime qui suggère le nom « Oathkeeper », tandis que, dans la série télévisée, c'est plutôt Brienne qui fait cette proposition ; ce changement laisse entendre la confirmation de l'engagement que Brienne prononce envers Jaime, scellant officieusement leur serment féodal. Parallèlement, pour revenir à l'idée d'une valeur plus grande en présence d'une figure vertueuse, il faut remarquer que la lame valyrienne passe littéralement des mains du Kingslayer, autrement dit du « Oathbreaker », pour devenir chez Brienne une « Oathkeeper ».

Avec l'acquisition de l'épée divinisée, l'image de la Maid of Tarth rejoue celle de la Pucelle d'Orléans. D'ailleurs, la photographie de la série télévisée présente presque inmanquablement une Brienne brandissant son épée vers l'ennemi ou encore portant la garde contre son cœur, la lame dirigée vers le bas, dans une posture pieuse similaire à celles rencontrées dans les représentations historiques de Jeanne d'Arc, qui soulignent la piété de la Pucelle. On peut entre autres penser au tableau d'Ingres (1854) montrant la Pucelle vêtue d'une armure, la tête nue auréolée et les yeux levés au ciel. Comme le signale Ali Alizadeh dans *The Maid pictured: truth and the aesthetics of Joan of Arc*, chez Ingres :

The Maid has the serene, exalted face of a devout saint, adorned with a thin, golden halo, her eyes raised to Heaven. Yet her visage in this painting sits atop a thick, muscular neck jutting out of a bulk of steel armour and medieval weaponry. [...] Ingres's painting gives us a Maid whose posture, body language and outfit is fused with the sacredness of her Heaven-bound gaze, emphasised by the literal message inscribed at the bottom of the painting: Et son bûcher se change en trône dans les cieux. (2017, en ligne)

La toile d'Ingres offre un mélange de prise de liberté du peintre et de conformité historique :

Ingres has depicted Jeanne with long hair in a ponytail, a factual inaccuracy, to perhaps soften and feminise her physique and counter the excessively masculine implications of her knightly armour. But many of the objects and motifs in the painting – Jeanne's heraldic coat of arms, the design of her standard or battle flag, the sainte ampoule or glass vial of holy oil used at the coronation of Charles VII – are entirely in keeping with historical records (2017, en ligne).

De manière générale, on peut noter une récurrence de la tête nue dans les représentations picturales de Jeanne d'Arc, qui signale à la fois sa piété et son appartenance au sexe féminin en raison de sa chevelure. Par ailleurs, plus les représentations sont anciennes, plus les cheveux de Jeanne sont longs. Les tableaux et portraits filmiques plus récents, quant à eux, tendent à la dépeindre avec des cheveux coupés « à la garçonne ».

Dans GOT, Oathkeeper devient une métonymie de la fidélité du personnage de Brienne par rapport à ses serments et concrétise son honneur sous une forme reconnaissable qui, dans un sens, révèle aussi les sentiments amoureux qu'elle éprouvera finalement envers Jaime. L'image du double tranchant de l'épée devient une métaphore du cœur de Brienne, partagé entre devoir et amour, laissant finalement dominer ce dernier sentiment, comme le laisse deviner le quatrième épisode de la dernière saison, où Jaime et Brienne laissent libre cours à leur affection mutuelle. Ainsi, à la différence des images d'épées de la justice qui accompagnent Jeanne d'Arc et Bradamante, l'arme devient avec Brienne une représentation de la fidélité morale du serment *et* d'un sentiment personnel.

2.2.3 Bouclier

Étant donné que les guerrières sont rarement armées d'épées, elles ne se munissent généralement pas de bouclier. Cependant, on se souvient que le bouclier en forme de demi-lune est l'un des attributs des Amazones dotées d'une imagerie artémisienne. On rappellera aussi, dans les mythes scandinaves, la « vierge au bouclier », dont l'arme protectrice lui confère son nom de *shieldmaiden*⁶⁷. Dans les textes sources, les *shieldmaiden* n'apparaissent armées que de boucliers et de lances, encore une fois, jamais d'épées, pour la raison invoquée précédemment. La figure de la vierge au

⁶⁷ Du vieux norrois « Skjaldmo », littéralement « vierge au bouclier » (Boyer, 2014, p.7), que certains traduisent aussi par « vierge guerrière ».

bouclier reprise dans la série *Vikings*, quant à elle, prend bouclier *et* épée. Ceci dit, le bouclier reste véritablement son arme iconique, avec sa grande amplitude, sa couleur bleue vibrante et son dessin distinctif qui rappelle étrangement un arbre ou un signe de paix stylisé. Si Lagertha change de tenue de combat et d'épée, suivant l'avancée des saisons et sa montée au pouvoir, son bouclier demeure inchangé depuis sa première apparition dans la deuxième saison. De plus, toutes les *shieldmaiden* à son service arboreront un bouclier similaire.

Lagertha fera de ce dessin d'inspiration runique son blason d'intendante et de reine. Comme on le verra en dernière partie, ce blason deviendra la marque de commerce pour les produits dérivés à l'effigie de la *shieldmaiden*. À noter qu'il s'agit de l'unique personnage de la série à se voir attribué un symbole distinctif, car même Ragnar, la tête d'affiche de *Vikings*, n'affiche pas de blason particulier. D'une part, ce symbole visuel tend à distinguer la guerrière des autres personnages. D'autre part, il contribue à la ramener à une fonction iconographique, voire allégorique. En effet, son identification à l'image du bouclier contribue à l'aplanissement de la guerrière en une représentation qui devient métonymique de sa personne. D'autant plus que le symbole en lui-même, celui de l'arbre, apparaît typiquement féminin dans son référent à la famille, à la sédentarité et à l'enracinement.

Malgré qu'il puisse occasionnellement être utilisé pour frapper l'adversaire, le bouclier demeure une arme défensive plus qu'offensive, ce qui le rattache à l'image de la féminité protectrice. De plus, la stratégie du *shieldwall*, spécialité des *shieldmaiden*, qui consiste en la formation rapide et compacte d'un mur de boucliers lors d'un combat, s'inscrit dans l'idée d'une communauté de soutien. Le bouclier circulaire est donc investi de l'iconographie et de la symbolique propre aux guerrières mythiques, en plus de se rattacher à l'esprit de communauté.

2.3 Métaphores visuelles

À travers mon corpus, je suis parvenue à dégager deux attributs symboliques revenant de manière pratiquement systématique sous forme métaphorique. Il s'agit de l'élément du feu et de l'imagerie aviaire, qui, dans plusieurs cas, se combinent et s'agencent. Deux bagages symboliques depuis longtemps liés au principe féminin, qui sont ici réinvestis, resignifiés. En effet, je propose que les métaphores visuelles dépassent le cadre poétique ou esthétique pour représenter le pouvoir de l'ingouvernable. Prenons par exemple le Mockingjay de Katniss, l'oiseau enflammé qui devient son emblème et la projection métaphorique de son identité ingouvernable. L'oiseau et le feu présentent tous deux des connotations dialectiques, à la fois convenues et inoffensives, transgressives et dangereuses, comme une réunion d'antithèses.

2.3.1 Feu

Dans son traité de psychanalyse du feu, Gaston Bachelard démontre les qualités de cet élément, qu'il considère comme l'élément paradoxal par excellence :

Le feu est un phénomène privilégié qui peut tout expliquer. [...] Parmi tous les phénomènes, il est vraiment le seul qui puisse recevoir aussi nettement les deux valorisations contraires ; le bien et le mal. Il brille au Paradis, il brûle en Enfer. (1985 [1938], p. 19)

Selon Bachelard, en raison de la polarisation des signifiés qu'on lui attribue, le feu est à même de réunir les les antinomies. (1985 [1938], p. 19) Il n'est pas fortuit que la vaste majorité des héroïnes guerrières soit associée à un tel élément.

La métaphore du feu revient systématiquement dans les discours descriptifs pour illustrer la dualité constitutive du personnage de Jirel of Joiry, héroïne du roman *fantasy* éponyme de C.L. Moore, ainsi qu'en témoigne cet extrait éloquent :

Blind with fury, Jirel ripped his hand away and fell back one step in a swirl of black skirts. She tossed her head up until the curls upon it leaped like flames, and the scorching anger in her voice licked up in matching flames, so hotly that her speech was broken and breathless as she choked in a half-whisper. [...] Her eyes were blazing yellow with scorching heat, and her fingers flexed like claws eager for blood. [...] She was not flesh and blood but a white-hot incandescence of pure rage. [...] And she was afraid. For from somewhere a power was beating of such intolerable magnitude that even the inferno of her fury was abashed before it. Her body's obedience lost all significance in the rush of that terrible force. (Moore, 1934, p. 136-137)

Ainsi, le feu figure l'essence dualiste du personnage, mais aussi son discours sur la violence, à la fois force destructrice et libératrice. La violence, comme le feu, est une source de pouvoir la consumant, la dépassant. Si l'acte violent brûle l'autre, il brûle la guerrière avant tout, à la manière d'une torche qui ne la laisse jamais indemne. La guerrière est la première blessée par son agressivité, par ses propres « débordements ». En même temps, ce feu qui la consume devient source de lumière, un phare aux yeux des autres. Pensons au feu du bûcher de Jeanne d'Arc, qui l'a anéantie tout en la sanctifiant, immolation qui a immortalisé sa figure.

Parmi les guerrières actuellement associées aux flammes, Katniss, la « *girl on fire* » est sans doute celle chez qui la métaphore du feu a été la plus exploitée. Selon Vega, en présentant Katniss comme la jeune fille en flammes, Cinna court-circuite sa douceur féminine inhérente et lui attribue la dureté et l'impenétrabilité du héros masculin typique (2013, p. 34). Cinna mise sur l'élément du feu pour alimenter littéralement le brasier qu'elle provoque au sein de la révolution naissante. Les robes enflammées qu'il conçoit pour la jeune compétitrice des Hunger Games font de cette dernière une icône puissante, une image dépassant les normes de beauté féminine conventionnelle de Panem pour toucher le sacré, le sublime inhumain. Je cite à l'appui le portrait que la narratrice offre d'elle-même après qu'elle a revêtu sa première robe enflammée dans le premier film de *The Hunger Games* : « I am not pretty, I am not beautiful, I am as radiant as the sun. » (*THG*)

Vega décèle dans l'ambiguïté du feu de Katniss une transcendance des genres : « As the "girl on fire", she embodies a collision of feminine softness with semblance

of toughness as represented by the symbols of fire in her costumes. » (2013, p. 33) Cette connotation subversive n'est toutefois pas politiquement condamnable, car Cinna parvient à négocier un équilibre habile entre l'esthétique traditionnelle de la robe de gala, souvent brillante, et celle de l'élément violent du feu. Ainsi, aux yeux des spectateurs de Panem, la figure de Katniss n'est pas ouvertement menaçante ou révolutionnaire, même si elle projette des étincelles qui allumeront la rébellion. Comme le lui reproche de façon paternaliste le président Snow : « A little hope is effective, a lot of hope is dangerous. A spark is fine, as long as it's contained. » (*CF*) Cependant, la métaphore du feu devient de plus en plus osée à mesure que la révolution prend de l'ampleur. Lorsque Katniss tourne sur elle-même pour présenter ses robes au public, on peut difficilement trouver une gestuelle plus fortement connotée comme féminine. Or, c'est l'imitation de cette gestuelle même qui enclenche le dispositif secret des robes et qui fait que celles-ci s'enflamment. Ainsi, la robe de mariée que porte Katniss dans le troisième film devient clairement provocatrice lorsqu'elle part en fumée sous les yeux des spectateurs pour se transformer en geai moqueur.

Le feu est la métaphore permettant à Katniss de gagner en maturité en demeurant elle-même et intègre, fidèle à sa vérité, comme le suggère l'expression « *candlelight* »⁶⁸ que la narratrice emploie dans le roman *Catching Fire* pour qualifier sa robe dorée de jeune première, rappelant la lumière subtile d'une luciole qu'elle préserve pour elle-même et que le Capitole n'est pas en mesure de contrôler.

Tantôt doux comme la lueur d'une chandelle ou furieux comme un brasero, le feu, toujours présent, illustre la nature complexe et ambivalente du personnage ; Katniss n'est ni entièrement l'une, ni complètement l'autre. Ingouvernable, elle devient le feu lui-même, symbole de force indomptable et imprévisible.

⁶⁸ « I am still the “girl on fire”. The sheer fabric softly glows. Even the slight movement in the air sends a ripple up my body. By comparison, the chariot costume seems garish, the interview dress too contrived. In this dress, I give the illusion of wearing candlelight. » (*CF*, p. 431)

Cette métaphore sera filée tout au long de l'adaptation filmique. Entre autres, elle sera reprise pour la vidéo du premier « propo » (publicités de propagande), avec son lot d'effets spéciaux d'explosions et de flammes soutenant le nouveau slogan de la campagne prononcé par Katniss : « And if we burn, you burn with us. » (*MJ Part 2*) Le feu qu'inspire Katniss est à la fois la menace d'une chute générale de la société, mais aussi une promesse de renouveau, à l'image du bleuetier poussant dans les cendres des arbres ruinés.

June Michele Pulliam considère que même si Katniss est en feu, elle ne se consume pas; plutôt, elle contrôle les flammes, ce qui suggère son agilité au combat (2012, p. 179). Je vois plutôt une héroïne considérablement meurtrie par le feu qu'elle a généré, intentionnellement ou non.

À ce sujet, vers la fin du roman *Mockingjay*, la chute de Katniss dans la folie catatonique suite à la mort de sa sœur ne saurait être plus éloquente :

Real or not real? I am on fire. The balls of flame that erupted from the parachutes shot over the barricades [...]. I was just turning away when one caught me, ran its tongue up the back of my body, and transformed me into something new. A creature as unquenchable as the sun. A fire mutt knows only a single sensation : agony. No sight, no sound, no feeling except the unrelenting burning of flesh. [...] I am Cinna's bird, ignited, flying frantically to escape something inescapable. The feathers of flame that grow from my body. Beating my wings only fans the blaze. I consume myself, but to no end. (*MJ*, p. 407)

Toujours dans ce roman, lors de l'hallucination dans laquelle Katniss s'imagine être un mutant de feu, cette dernière perd le sentiment de soi dans le brasier qu'elle a involontairement allumé. L'image de l'oiseau de feu laisse place à la sombre réalité de la conséquence de la consommation, soit la brûlure : « Gradually, I'm forced to accept who I am. A badly burned girl with no wings. With no fire. And no sister. » (*MJ*, p. 409) Cependant, même lorsque gravement blessée et réduite en cendres, la figure du Mockingjay devient phoenix et renaît, et en cela, l'image de Katniss parvient à vaincre l'idée d'une mort sanctificatrice. L'adaptation cinématographique, quant à elle, ne donne pas accès à l'imagerie de l'oiseau enflammé, mais offre la vision en caméra subjective d'une Katniss en flammes, dont la vue s'embrouille sous les nuages de

fumée l'aveuglant jusqu'à la noirceur complète. La scène suivante s'ouvre sur un plan rapproché du cou brûlé de la jeune femme : le feu n'est plus métaphorique, mais bien concret et il a engouffré sa sœur, l'a blessée, elle, à vie. Comme l'avait prophétisé Snow avec un arrière-goût de récit édificateur, la jeune fille qui a voulu jouer avec le feu s'est finalement brûlé les doigts.

Les livres et les films de *The Hunger Games* s'apparentent ainsi à des récits de recommencement : il s'agissait, pour Katniss, de combattre le feu par le feu, la violence par la violence, détruisant jusqu'aux ruines sur lesquelles pourront se reconstruire liberté et équité, les valeurs dont elle est le porte-étendard. Le feu illustre l'idée de *tabula rasa* qu'inspirent les guerrières; détruire le monde, brûler le patriarcat jusqu'à son épiceutre pour faire naître à sa place un système alternatif. Ce que nous dit Katniss à propos de ce brasier est qu'il faut aussi y sauter pour s'y nettoyer, car elle-même n'était pas entièrement préservée de l'empreinte du monde et de la contamination de sa violence.

2.3.2 Oiseau

Comme pour le feu, l'image de l'oiseau est associée aux guerrières du corpus. C'est à première vue un élément docile en raison de son allure gracile et de son chant doux, mais sa capacité à s'envoler, à s'échapper, signale l'ingouvernabilité de l'oiseau. La fille oiseau est incontrôlable : même si elle chante ce que l'on veut lui faire chanter, elle le chante à sa manière, en y installant une distorsion transgressive.

Jane Eyre, l'une des premières jeunes héroïnes de la littérature jeunesse (Brontë, 1847), est profondément liée à l'image de l'oiseau. Le nom de famille « Eyre », prononcé « AIR » à l'anglaise, rappelle l'élément aérien qui symbolise et gouverne le personnage autant dans les liens et analogies créées entre la jeune fille et les oiseaux que dans son désir d'élévation spirituelle, de libération de l'esprit par rapport à la

matérialité du corps, mais aussi dans sa soif immense de liberté d'être au monde qu'elle pourrait combler par un envol. Jane Eyre est un personnage qui se présente sous le signe de la fuite ; fuite des autres et des contraintes sociales au profit d'un ensauvagement. Jane Eyre est une fille migratoire, sans cesse en mouvement, d'où sa résonance avec le règne aviaire. Pour plusieurs spécialistes du corpus jeunesse, Jane Eyre est une héroïne archétypale de la littérature jeune adulte et du récit d'apprentissage.

Warner explique que : « Wings abolish gender; they reinforce the crucial character of virtues when personified as female : that Virtues nevertheless belong to the world of ideas, where sex has no place. » (1985, p. 235) Ainsi, le fait que l'oiseau ne soit pas humain conduit à libérer l'image de l'héroïne de la binarité de genre, Si l'oiseau rappelle une forme d'angélisme en raison de ses ailes⁶⁹ et de son rapport aux cieux, surtout chez Katniss qui en personnifie la version humaine, il ne faut pas oublier que l'ange est esprit. Il s'agit d'une créature spirituelle, à l'origine sans corps, et donc sans sexe. Les vertus, comme nous l'indique Warner, sont de jeunes vierges, et pour signaler que leur virginité est à l'épreuve de toute sexualité, ces demoiselles apparaissent fréquemment avec des ailes d'anges, ces êtres asexués (1985, p. 235). Il ne faut pas oublier que les anges sont aussi considérés comme les soldats de Dieu ; à l'image des vertus, ils sont armés et parés pour la bataille contre les forces démoniaques. Ils sont aussi des messagers divins, d'où leur iconographie proche de celle d'Hermès dans la tradition occidentale. Le costume rouge du Mockingjay, créé exclusivement pour le matériel promotionnel, nous parle du destin révolutionnaire de Katniss grâce à la forte connotation de la couleur liée aux passions et à la colère. Sur fond blanc, l'écarlate de l'armure symbolise le désordre libérateur que l'héroïne s'apprête à déclencher, mais aussi le sang qui sera irrémédiablement versé. Les ailes du Mockingjay apparaissent en arrière-plan et semblent se déplier hors de son dos, ce qui confère à l'héroïne une inflexion angélique qui n'est pas sans rappeler l'allégorie de la Justice, souvent ailée.

⁶⁹ Les ailes des anges apparaissent dans l'iconographie chrétienne au 4^e siècle.

Le langage visuel spécifiquement utilisé pour la promotion des œuvres étudiées est un texte en soi, qui est à la fois le prolongement et l'autonomisation du texte d'origine. Dans *The Hunger Games*, les images de Katniss et du Mockingjay tendent à s'agencer et à se fondre, ainsi que le suggèrent les photographies promotionnelles qui superposent couramment la jeune fille à l'emblème de l'oiseau, qui s'oppose par sa fausse fragilité « moqueuse » (raillant le pouvoir) à la symbolique pesante de l'aigle du Capitole. De la robe de mariée truquée à l'armure de combat ailée, Cinna tend à transformer graduellement l'apparence de Katniss en celle d'un geai moqueur. Pour Vega, l'image d'un oiseau en tant que symbole de l'héroïsme féminin renforce d'une part l'idée de la féminité d'une douceur inhérente à la beauté, et d'autre part l'idée de la masculinité comme intrinsèquement vigoureuse (2013, p. 56-57).

De son côté, Lagertha ne semblait pas entretenir de lien particulier avec les oiseaux avant la deuxième partie de la quatrième saison. La plupart des personnages principaux de *Vikings* sont totémisés, c'est-à-dire associés à un animal particulier ; on a souvent assisté à des scènes où Ragnar s'amusait avec des souris tel un félin, ou encore Aslaug avec une chèvre, elle-même protégeant ses jeunes chevreaux. Au moment où elle devient reine de Kattegat, Lagertha apparaît avec une chouette effraie sur l'épaule, une référence visuelle à Athena. En raison de leur apparence sympathique et de leur association avec la sage Minerve, on oublie que les hiboux et les chouettes sont des animaux de proie redoutables. Ces oiseaux, affublés de serres et de becs acérés, chassent pour se nourrir. Parallèlement, Lagertha avance telle une chouette, les serres bien camouflées sous son duvet, mais néanmoins prêtes à attaquer. Comme la chouette, elle observe longtemps, au point d'avoir une apparence passive, avant de passer à l'acte et de foncer sur son objectif. Lagertha, comme la chouette, incarne la violence froidement soupesée, mesurée et posée ; sage, dirait-on. La chouette est d'ailleurs perchée sur son épaule au moment où elle officie son premier sacrifice humain en tant que reine, un meurtre filmé dans une grande frontalité, mais avec une grande sensualité ; la scène, tournée au ralenti, est nimbée d'une lumière dorée, à l'image du costume et du maquillage de Lagertha, dont la coiffure ressemble d'ailleurs à un nid. Le moment

où elle fait pénétrer le poignard dans le ventre de la victime est entrecoupé d'une scène de sexe entre son propre fils et son amante, ce qui renforce la connotation érotique du sacrifice, réinscrivant du même coup le personnage de Lagertha dans l'imaginaire de la femme fatale.

DÉCONSTRUCTION DES IMAGES

3.1 Frontalité, regard et identité

Détourner le regard d'un modèle artistique permet d'occulter l'identité de celui-ci au profit des qualités esthétiques de l'image. En effet, lorsque le modèle baisse les yeux ou porte son regard au loin, l'image de celui-ci rappelle esthétiquement le portrait pictural féminin. Dans son guide *The Model*, destiné aux photographes, William Mortensen explique que ce type de portrait porte en lui des propriétés purement plastiques : « In portraits it is usually essential that the eyes be shown; but in pictures with the emphasis on the plastic qualities [...] an advantageous impression of impersonality is gained by downcast eyes. » (1951, p. 22) Dans les arts visuels et la publicité, l'identité et la personnalité du modèle se voient couramment évacuées au profit de l'esthétique à travers la perte de son regard, comme par une neutralisation du regard médusant de la femme : par la perte du regard du modèle s'établirait, entre l'artiste-spectateur et le modèle, une relation unidirectionnelle d'observateur et d'observée. Cependant, la présence du regard est ce qui différencie l'image de la *pin-up*, dont le regard soutient le nôtre, de celle du nu artistique, dont les yeux fuyants invitent à la contemplation.

Dans les fictions étudiées, les guerrières sont souvent regardées par d'autres personnages, féminins et masculins. Cette vision externe apporte une nuance par rapport à l'interprétation que le lecteur fait de l'héroïne et aiguille sa lecture à l'égard d'éléments spécifiques.

Cependant, la guerrière n'est pas seulement celle qui se fait regarder, car elle regarde, et regarde beaucoup. On peut à juste titre parler de *female gaze*, pour reprendre les mots de Jill Solloway (Solloway, 2013, conférence vidéo), ce regard féminin plus incarné, imprégné des désirs comme des peurs du sujet. Contrairement à la photographie, le théâtre classique et le cinéma conventionnel évitent consciemment le

regard de l'acteur dirigé vers le public, qui briserait le quatrième mur. Dans les conventions, la fiction filmique tend à préserver l'illusion d'une histoire qui se déroule d'elle-même et encourage la suspension de l'incrédulité du spectateur. Lors d'une adresse ou d'un regard à la caméra ou à l'assistance, il y a perte de l'état de suspension et ouverture d'une dimension métadiscursive. Parallèlement, dès que le regardant se fait regarder, il y a négociation des rapports de force entre passif et actif.

Lorsque la guerrière tourne son regard vers la caméra, elle fixe, en fait, rarement celle-ci ; souvent, elle observe un autre personnage qui serait placé dans l'axe de la prise de vue. Cependant, l'effet demeure, et le spectateur peut avoir l'impression d'être interpellé par cette soudaine frontalité. Ce regard nous confronte à une incertitude : sommes-nous réellement regardés? Y a-t-il une volonté de transmission ou d'interrogation dans cette confrontation?

Ce « faux » regard-caméra peut être interprété comme une provocation. Il pourrait s'agir d'un moment métadiscursif, d'une suspension narrative où l'héroïne désigne les contours de son espace fictionnel et met en évidence le regard interprétatif du spectateur, et semble lui dire : « Si le chapeau te fait... ». Dès lors, le trouble éprouvé au contact du regard de l'héroïne se double d'un étrange sentiment de connivence envers celle-ci. Cette ambiguïté de lecture ne saurait être envisageable sans l'établissement d'un cadre de lecture opérant dès le départ une illusion de transparence.

Je propose l'observation de deux scènes où ce « regard-caméra » est à l'œuvre dans mon corpus. Dans la série *Vikings*, il s'agit de la scène déjà citée où Lagertha sacrifie la vache en Angleterre lors d'un rite de fertilité. Les doigts nimbés de sang, Lagertha tracera sensuellement deux coulisses partant de sa bouche jusqu'à sa gorge. Tout en se faisant verser le sang de la bête sur le corps, elle plante son regard dans celui de King Ecbert, qui se trouve à l'emplacement de la caméra, ainsi que nous le révèle le champ-contrechamp. Il s'agit d'un geste rituel qui prend une dimension érotique déstabilisante en raison du regard fièrement dirigé vers la caméra, soit vers Ecbert. Lagertha n'est pas seulement regardée dans cet instant violent que d'aucuns décriraient comme castrateur; c'est avant tout elle qui pénètre le voyeur de son regard. On joue ici

visiblement avec le capital érotique convenu de la *shieldmaiden*, mais on souligne surtout sa capacité à se mettre elle-même en spectacle, à renverser les dynamiques de pouvoir libidineux pour se placer en position de pouvoir.

Dans un autre type de frontalité, on retrouve à la fin du film *Catching Fire*, second opus de *The Hunger Games*, cette scène où Katniss se réveille à l'hôpital suite à l'effondrement de l'arène des Quarter Quell. Gale est à son chevet et lui apprend la destruction récente du District 12, de leur maison. Suite à cette annonce, Katniss appuie son regard vers le plafond – ou la caméra – avec un air déterminé, empli d'une colère froide. Le film se termine abruptement sur ces yeux rageurs, comme une accusation adressée au spectateur, et qui semble lui dire : « Vois, constate les dommages que provoque ton désir de spectacle. Tu ne perds rien pour attendre. » Le regard de Katniss accuse le voyeurisme du spectateur qui demande toujours plus, pour qui sont sacrifiés les personnages, pour qui la violence et la mort sont un spectacle.

3.2 Dévoilement des mascarades

La norme féminine est parodiée dans les adaptations de *The Hunger Games*, alors que Katniss se fait exagérément apprêter pour les médias, en plus de devoir apprendre à imiter les manières du standard féminin normatif de Panem. La douleur causée par les normes esthétiques confère une dimension tout à la fois humoristique et critique à ces scènes de transformations corporelles méticuleuses, telles que les séances d'épilation montrées de manière elliptique au début du premier film. Katniss est alors étendue sur une table d'opération au centre d'une salle d'acier, ce qui rend la comparaison entre le traitement esthétique et la chirurgie médicale assez évidente.

C'est à travers la souffrante répétition des tentatives pour répondre aux différents stéréotypes féminins et leurs échecs successifs que Katniss découvre qu'elle ne correspond à aucun moule attendu, mais aussi qu'elle est inapte à performer quelque rôle que ce soit. Par conséquent, elle décide d'abandonner toute tentative mimétique et de s'en tenir au peu d'elle-même qu'elle connaît. Dans le roman, les élaborations des mascarades au Remake Center fragilisent l'identité de la narratrice. En effet, les descriptions des processus de transformation suggère que la féminité est un déguisement qu'elle doit enfiler. Pour Katniss, ce n'est même pas le vrai soi qui est modelé pour le public, mais une version artificielle totalement différente.

Cette féminité hétéronormative désirée par le Capitol implique, de préférence, la formation d'un couple. Le personnage de la jeune fille amoureuse éperdue est gagnant. Pour augmenter ses propres chances de survie et celles de Peeta dans l'arène, Katniss essaie de feindre un sentiment amoureux envers son « nouveau copain ».

Nous avons vu que les regards à la caméra suggèrent qu'il y a un travail d'architecture et de composition derrière chaque représentation. Cependant, ces scènes ne sont pas les seules à dévoiler l'envers du décor et à déconstruire le « naturel » des performances.

Selon Luce Irigaray (1974), la répétition mimétique permet une distanciation agentive en raison de la conscience politique qu'elle offre, laquelle est, comme le souligne Braidotti, essentielle à la dimension critique (2011, p. 28). À cette conscience s'ajoute la capacité à proposer des figurations liminales et alternatives :

[W]hat is politically effective in the politics of parody, or the political practice of « as if », is not the mimetic impersonation or capacity for repetition of dominant poses, but rather the extent to which these practices open up in-between spaces where alternative forms of political subjectivity can be explored. (Braidotti, 2011, p. 28)

Autre élément intéressant, Braidotti parle de « consommation métabolique » pour désigner cette action qui consiste à phagocyter les idéologies de l'intérieur grâce au principe de mascarade : « Metabolic consumption attacks the stock of cumulated images and concepts of the subject, such as they were codified by the culture, from within. » (Braidotti, 2011, p. 68) Pour ce faire, ces figurations travaillent à partir des formes de représentation établies en consommant celles-ci de l'intérieur (Braidotti, 2011, p. 68). La philosophe considère cette consommation comme une forme de renouveau, une manière de reconfigurer le vieux afin d'engendrer le neuf en puisant dans le potentiel subversif de la répétition (p. 68). Plus encore, concernant ce qui nous préoccupe, elle écrit : « This game of strategic repetition, throwing back at the text what the text does to the “feminine”, becomes a highly subversive practice and critique of discourse. » (2011, p. 95)

La scène intitulée « How a Revolution Dies », scène en deux temps tirée de *Mockingjay Part 1*, premier volet du dernier opus cinématographique et adapté du dernier tome littéraire de *The Hunger Games*, révèle que la primauté des apparences n'est pas que l'apanage du Capitole. Henthorne relève justement que les Rebelles utilisent aussi l'image afin de promouvoir la révolution :

[...] in the end Katniss metamorphoses from being a young woman playing a sexy warrior for propaganda purposes into something entirely new and unaccountable, like the mockingjays she is named for when she agrees to become a symbol of the rebellion. (2012, p. 54)

Remettons cette scène dans son contexte. Après ses deux participations consécutives aux Hunger Games, Katniss se réfugie au District 13, où elle se voit impliquée un peu malgré elle dans un soulèvement populaire des districts contre le tyrannique Capitol. Dans le but de rassembler les troupes dans les dix autres districts, les Rebelles planifient d'utiliser Katniss comme *modèle* en tournant une série de vidéos de propagande dont elle serait le visage.

La scène présentant le tournage de la première publicité télévisée et la réunion suivant son visionnement est sans doute l'une des plus révélatrices. Ce passage met en scène les paramètres de construction de la représentation du féminin guerrier et de la dimension artificielle de cette création, et met ainsi en évidence la faille qui révèle la fragilité de l'apparence et qui signe son échec. Elle revêt une dimension autoréflexive en interrogeant le dispositif de production de l'image dans sa superficialité, car si la vidéo promotionnelle ne réussit pas à être convaincante, c'est parce que la mascarade qui y est déployée est apparente. Katniss ne parvient pas à *performer* son propre rôle en dépit des lourds efforts de mise en place du maquillage, du costume, de la musique et des effets spéciaux, matières de l'expression cinématographiques qui ne suffisent visiblement pas à elles seules à générer l'émotion recherchée.

Les Rebelles veulent faire de Katniss un objet contrôlé, une version hyperféminine et séduisante de la jeune fille, mais parce que sa performance est dissonante, le spectateur aperçoit le visage du sujet derrière le masque. Cette scène brise l'horizontalité du film et fait potentiellement office de rappel au spectateur de la tenue de la mascarade cinématographique qui se déroule sous ses yeux et par conséquent de son propre regard sur cette production filmique. La scène de la projection de la publicité devant le comité des Rebelles réfère à la réception de l'héroïne et tend ainsi un miroir au spectateur. En effet, ce dernier peut s'interroger sur sa propre interprétation de l'image de l'héroïne, laquelle est désormais affectée par cette brèche métadiscursive. Par exemple, lorsque l'un des personnages commente le

maquillage trop lourd de Katniss, qui fait en sorte que celle-ci a l'air plus vieille qu'elle ne l'est en réalité, le spectateur peut intégrer et prolonger la réflexion sur l'apparence physique de l'héroïne de la série en général : quel est l'âge réel de l'actrice? Apparaît-elle toujours trop maquillée? Comment la présente-t-on?

Après le visionnement de la vidéo promotionnelle finale, les Rebelles admettent à l'unanimité qu'ils enferment Katniss dans son image médiatique, car on lui a retiré sa voix, son expression en tant que sujet. Par conséquent, les Rebelles optent pour une approche de style cinéma direct en démaquillant complètement la jeune fille et en l'expédiant au front pour qu'elle se batte véritablement. Une fois hors studio, après avoir assisté à la mort de plusieurs civils, Katniss fera preuve d'une rage sentie et deviendra par conséquent crédible. Cependant, d'une certaine façon, le tout reste encore une fois orchestré, scénarisé : Katniss porte son seyant costume de Mockingjay, les caméras sont prêtes à tourner, et la vidéo est par la suite montée de manière à la rendre spectaculaire, « hollywoodienne », dirait-on.

Au final, dans la diégèse, on admet l'importance suprême de l'image, car celle-ci aurait littéralement le pouvoir de vie ou de mort sur l'avenir de la révolution, ainsi que le laisse entendre Haymitch en concluant, au terme du tournage raté : « And that, my friends, is how a revolution dies. » (*MJ Part 1*) Lorsque Katniss ironise sur le fait que si elle meurt au combat, les Rebelles auront au moins une vidéo convaincante à montrer, cette répartie souligne encore davantage la suprématie de son image par rapport à son être aux yeux des Rebelles et de la population.

Toujours en mode ironique, la scène juste avant « How a Revolution Dies », intitulée « Face of a Revolution », révèle la séance ratée de maquillage en vue de la préparation pour le tournage du *spot* publicitaire. Cette très courte scène fait partie de la sélection des scènes supprimées du DVD du troisième film et fait figure de libre adaptation de la fin du cinquième chapitre du troisième tome (*MJ*, p. 83). Elle proposerait quant à elle une parodie du *making of* de la guerrière au combat. L'utilisation de maquillage, artifice féminin par excellence, pour tenter de recréer les

blessures de la guerrière sur le visage de Katniss offre une critique de l'aspect contrôlé des « blessures de guerre » chez les combattantes cinématographiques. D'après nos observations, ces plaies, souvent superficielles, sont instrumentalisées à des fins esthétiques au même titre que le reste du maquillage de l'actrice.

Si la dimension autoréflexive de ces deux scènes propose une critique de la survalorisation de l'image et de l'objectification de l'héroïne, j'ai déjà relevé que la série *The Hunger Games* met en œuvre certains éléments problématiques qu'elle pointe du doigt, entre autres en misant largement sur l'apparence physique léchée de l'héroïne qui, à travers les mésaventures, n'est jamais vraiment défigurée, même à la suite de violents combats. Ainsi, la critique tourne partiellement à vide, cadrant une problématique qu'elle contribue formellement à réitérer.

3.3 Critiques et justifications diégétiques

Au-delà de la déconstruction des mascarades, l'idée de défaire l'image équivaut à interroger les représentations et leurs paramètres. Nous l'avons vu en début de chapitre, l'écran a mauvaise presse ; on l'accuse d'inciter à la violence, d'aliéner les publics. À cette image comme à la notion d'écran, on prête des visées manipulatrices et on les considère couramment comme des formes abrutissantes d'aplanissement. Selon Mondzain, l'écran serait ce seuil liminal entre voilement et dévoilement : « Qui dit écran semble poser d'emblée un espace de séparation, voire même d'occultation du visible. Faire écran, cela peut signifier cacher. Or, nos écrans sont les lieux de l'apparition des images. » (2002, p. 57) Il ne faut pas oublier que l'écran fictionnalise la réalité :

L'écran n'est pas un espace fictif et c'est le lieu de la fiction. Il est la condition des opérations fictionnelles. La naissance des écrans a mis dans l'espace social un dispositif aussi énigmatique que l'image qu'il rend manifeste. Il est double, en tant qu'il ne montre pas les corps réels et toutes les conditions matérielles du tournage, il est le tissu d'une élisio et, en tant qu'il soutient des images, il est le tissu d'une apparition. L'écran participe donc au premier chef à la définition de l'image elle-même. (Mondzain, 2002, p. 58)

Ces considérations affectent fortement le cinéma classique dont le pacte suppose une suspension de l'incrédulité au profit de la transparence narrative. Enfin, il ne faut pas oublier la capacité de l'écran à pointer son propre cadre et ses limites. Lorsqu'il admet et explore ses propres qualités fictionnelles, l'écran défait la considération selon laquelle l'image serait un point d'accès à la réalité.

À plusieurs égards, *The Hunger Games* propose une critique de la manipulation des images. Katniss est une héroïne en décalage par rapport à ce que l'on attend d'elle, à l'image dans laquelle on veut la reconnaître, la cadrer. Comme le Mockingjay, même si elle fait partie des desseins du Capitol, elle demeure cette fille en quête de survie, prête à conformer son apparence aux attentes et à donner la réplique attendue afin de s'en sortir. Elle comprend ce qu'on attend d'elle et décide de se dissocier de son image afin de préserver son intégrité.

En cela, l'adaptation de *The Hunger Games* présente la fabrication de l'image tout en révélant ses pouvoirs et ses dangers. Katniss refuse le devenir image, tout comme elle refuse le devenir image des autres individus; si elle s'insurge contre les inégalités sociales, elle s'insurge avant tout contre le règne des représentations fabriquant des corps unidimensionnels et malléables. Cette logique n'est pas sans rappeler celle de la télé-réalité dans sa « gamification » ludique des rapports sociaux et de leurs frictions. Son rapport au réel est également similaire à celui de ce type d'émissions, c'est-à-dire trafiqué, contrefait et scénarisé.

L'apparence est tout aussi valorisée du côté des Rebelles, car l'image seule a le pouvoir de rallier les troupes. Bien que déplorant avec lucidité l'artificialité de la création de son image de Mockingjay, Katniss comprend son importance.

Dans le deuxième volet de la série d'adaptations filmiques *Divergent*, lorsque l'héroïne Tris Prior et sa bande d'acolytes rebelles parviennent à s'échapper de Chicago et à atteindre le Bureau, ils sont outrés de découvrir que toutes leurs existences ont été enregistrées et regardées par des inconnus, scientifiques et civils, ayant détaillé leurs moindres faits et gestes :

Matthew : « Don't worry, you're safe now. Welcome. Your arrival is the most exciting event some of us have ever known. »

Kids : « Hey, four! »

Four : « How do they know who we are? »

Matthew : « Our surveillance technology is centuries ahead of anything you've known. They've grown up watching you. »

Peter : « Nothing creepy about that. » (*Allegiant*)

L'horreur éprouvée devant le voyeurisme subi de manière inconsciente correspond à l'anxiété contemporaine de la surveillance via les appareils technologiques, exacerbée par le développement des médias sociaux. La violence de l'écran ne repose pas ici dans l'action du réaménagement et du fractionnement du réel, mais plutôt dans le fait de le dévoiler dans son intégrité, sans censure. Tris éprouve alors une colère palpable devant le constat de la passivité du spectatortat face à la violence visionnée, critique pouvant aisément s'adresser aux spectateurs réels.

Alors qu'elle se fait reconnaître par de parfaits inconnus, son dégoût ne fait qu'augmenter. La peur de la jeune fille est comparable au sentiment de perte d'intégrité suite au viol, au bris de consentement lié à la violation de l'intimité. D'un autre côté, l'adaptation d'*Allegiant* montre aussi un moment de rencontre inédit entre Tris et ses fans d'au-delà Chicago ; l'équivalent en quelque sorte de la communauté fanique réelle de la franchise. Rapidement, Tris sera émue de découvrir qu'elle et Four sont devenus les idoles des jeunes spectateurs, ce qui représente évidemment un clin d'œil au *fandom* de la franchise tout en lui adressant une problématique bien sentie : « Vous, qui regardez les injustices à l'écran, que faites-vous concrètement pour améliorer l'état du monde? »

De tels amendements intradiégétiques font résonner de manière à peine voilée des commentaires politiques analogues à ceux que pourraient soulever le contexte actuel. En cela, ces œuvres visent la dénonciation de l'insensibilité générale devant les spectacles violents, fictifs et réels. Entre la leçon de morale et le cri de détresse, elles montrent la violence réelle derrière le spectacle des images, mais font aussi de l'écran une surface réflexive sur laquelle peuvent se mirer les spectateurs, renvoyés à leur propre passivité, non seulement face à ces films, mais devant tout spectacle écranique.

CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE

Il a été question des enjeux liés à la visibilité de la violence, notamment dans son adaptation de l'écrit à l'écran, mais aussi de la violence inhérente à l'image. Plus que de simples « contre-images » de la violence, les guerrières étudiées déconstruisent l'usage de la forme féminine à titre de monument, et ainsi complexifient l'idée de symbole de la guerre juste. À la manière des « femmes monuments », elles deviennent plutôt les visages symboliques d'un discours sur les enjeux liés aux actes violents. Leur iconographie évite les débordements (stratégie du « *not too much* »), entre autres à travers le port d'armures et de matières rigidifiant le corps, ce qui rappelle d'ailleurs celle des guerrières vertueuses allégoriques. Le contraste entre vêtements fluides (féminisants) et rigides (virilisants) souligne la double appartenance genrée des héroïnes, qui jonglent avec les rôles sociaux bien souvent à leur guise.

En lien avec l'initiation guerrière abordée en première partie, les plaies et blessures sont les marques physiques qui résultent des combats menés, mais elles témoignent aussi de l'histoire personnelle des guerrières. Cependant, on remarque un trouble persistant dans la monstration des plaies vives sur des personnages féminins, liée à une anxiété face au corps féminin saignant, débordant.

Enfin, le recours récurrent aux métaphores de l'oiseau et du feu nous révèle encore ici l'ambivalence des figures : ces métaphores aux apparences stéréotypées se dotent d'une ouverture signalant l'insaisissabilité des protagonistes. C'est à travers ces failles que les guerrières subvertissent de l'intérieur une imagerie hautement codifiée. Dans la même veine, en ce qui concerne les protagonistes écraniques, les regards à la caméra traduisent ce bris du quatrième mur qui les fait encore semi-prisonnières, mais qu'elles parviennent tranquillement à percer. En tension entre révélation et opacification du rapport à soi, ces scènes contribuent également à déconstruire leur performance et, en fin de compte, à laisser entrevoir leur individualité.

Ainsi, lorsqu'elles se défont, les images qu'elles proposent suggèrent une incomplétude invitant au dialogue, à la réappropriation et à la réhabilitation d'une image plus subjective, plus incarnée.

PARTIE 3 : RÉCEPTION

INTRODUCTION

Dans *L'Air et les Songes. Essai sur l'imagination du mouvement*, Bachelard écrit que « [l]a valeur d'une image se mesure à l'étendue de son auréole imaginaire. » (Bachelard, 1990 [1943], p. 8) Il ajoute que l'imagination est, avant tout,

un type de mobilité spirituelle, le type de la mobilité spirituelle la plus grande, la plus vive, la plus vivante. Il faut donc ajouter systématiquement à l'étude d'une image particulière l'étude de sa mobilité, de sa fécondité, de sa vie. (Bachelard, 1990 [1943], p. 8)

M'appuyant sur cette idée de Bachelard, je procéderai maintenant à l'examen de la mobilité, de la fécondité et de la vie des personnages de guerrières du corpus à travers une étude de leur réception. Je rejoins ici mon corollaire annoncé en introduction à propos de l'acte de spectature théorisé par Lefebvre, autrement dit sur le trajet de « l'appropriation spectatorielle du film » (1997, p. 13). En effet, la démarche de Lefebvre cherche à « comprendre comment le spectateur utilise des signes pour interagir avec le film et se le représenter à lui-même. » (Lefebvre, 1997, p. 14) Partant de la faculté « d'impression » de la mémoire, Lefebvre envisage ce processus d'appropriation spectatorielle en ces termes :

La mémoire humaine [...] a la possibilité de représenter, c'est-à-dire de traduire une information dans un système sémiotique et, par le fait même, de la transformer ou de la complexifier. En d'autres mots, elle a la possibilité d'élaborer une *memoria*. Vue sous cet angle, la mémoire n'est plus duplication mais amplification, enrichissement, complexification. (Lefebvre, 1997, p. 15)

Dans *Culture and Society*, Raymond Williams explique que la communication n'est pas que transmission, mais aussi réception et réponse. (1958 [1990], p. 313) Cette troisième et dernière partie se concentrera donc sur l'aboutissement de l'acte communicatif, soit la réception. Elle s'articulera en trois mouvements constitutifs de la réception, à savoir la transmission, l'interprétation et la réponse.

Dans un premier temps, il sera question d'évaluer dans quelle mesure les œuvres se rendent disponibles à la transmission d'un discours toujours inachevé et invitant à la cocréation. Selon moi, les œuvres présenteraient une « prédisposition » à l'immersion et au prolongement. J'examinerai ce qui constitue cette prédisposition et établirai en quoi les œuvres-cadres s'y inscrivent.

Dans un deuxième temps, j'aimerais penser la guerrière comme un avatar de la conjonction du soi et du collectif, un personnage à prendre et à investir : un lieu de communion. Les personnages de guerrières seraient ainsi non clos, à compléter. Je reprends mon dialogue avec Hurley, qui envisage le rapport entre personnage, récit et réel en termes de devenir :

Stories tell us not only who we are, but who we can be. They paint the narrow behavioural boxes within which we put ourselves and those we know. They can encourage compassion and kindness and acceptance, or violence and intolerance and reprisal. It all bleeds from the page or the screen into the real world. (2016, p. 113)

De la même manière, Stuller considère que les mythes contemporains ont une fonction comparable à celle des anciens mythes, soit de raconter des histoires qui nous aident à comprendre nos vies, à nous transmettre des valeurs et à nous donner une idée de qui nous sommes (2010, p. 3). S'inscrivant dans cette plasticité mythique, les images ouvertes permettent selon moi l'insertion du personnage dans un réseau imaginaire. On assiste ainsi à l'ouverture d'un dialogue avec les idéologies et à la remise en cause des « privilèges ».

J'aimerais penser l'idée de communion des récepteurs avec l'image ouverte à l'aune de la notion d'incorporation selon Dominique Maingueneau, qui serait une « intrication radicale du discours et de son mode d'énonciation. » (1984, p. 25) Cette incorporation implique que le discours, à travers le dispositif textuel, donne corps au personnage de guerrière, à la fois réceptacle idéal et personnage incarné. Toujours selon Maingueneau, ce phénomène fonde l'« incorporation par les sujets de schèmes définissant une manière concrète, socialement caractérisable, d'habiter le monde, d'entrer en relation avec autrui. » (2010, p. 25) Ainsi, cette double incorporation assure

elle-même l'« incorporation imaginaire » des destinataires du discours. Autrement dit, l'énonciation n'est pas que le texte, mais aussi du côté des récepteurs, puisqu'elle comprend aussi le déchiffrement, à savoir l'emploi du texte et de son discours (Maingueneau, 2010, p. 151). Selon Maingueneau, amont et aval n'opposent pas des réalités indépendantes, mais témoignent de l'amplitude dialogique. Ce qu'il entend par là est que la manière « dont le texte est produit et celle dont il est consommé sont liées. » (2010, p. 151) Ainsi, le dispositif se conçoit en relation avec le mode de consommation prévu du discours et le devenir interprétatif du texte (Maingueneau, 2010, p. 152). Pour reprendre ses termes, « le destinataire n'est pas seulement un consommateur d'«idées», il accède à une «manière d'être» au travers d'une «manière de dire». » (Maingueneau, 2010, p. 101-102) Il s'agit, pour Dominique Maingueneau, de penser la discursivité sur le mode de la succession en partant du principe qu'

il n'y a pas d'abord une institution, puis une masse documentaire, des énonciateurs, des rites génétiques, une énonciation, une diffusion et enfin une consommation, mais un même réseau qui régit sémantiquement ces diverses instances. (2010, p. 152)

Dans son essai *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau a tenu des propos similaires, désormais constitutifs des études culturelles, qui elles, ont largement repris son image du braconnage pour illustrer la relation des *fandoms* par rapport aux œuvres :

Bien loin d'être des écrivains fondateurs d'un lieu propre [...] les lecteurs sont des voyageurs ; ils circulent sur les terres d'autrui, nomades braconnant à travers les champs qu'ils n'ont pas écrits, ravissant les biens d'Égypte pour en jouir. (1980, p. 251-252)

Henry Jenkins aura lui-même emprunté l'image du braconnage à de Certeau pour élaborer sa théorie des *Textual Poachers* et repenser l'activité fanique pour en définir la dynamique d'appropriation qui la caractérise :

Far from synoptic, fans actively assert their mastery over the mass-produced texts which provide the raw materials for their own cultural productions and the basis for their social interactions. In the process, fans cease to be simply an audience for popular texts ; instead, they become active participants in the construction and circulation of textual meanings. (de Certeau, 1980, cité dans Jenkins, 1992, p. 23-24)

Qui est le *fan* d'aujourd'hui, alors qu'il ne semble plus y avoir de critères minimaux outre l'autoproclamation publique et l'expression de l'admiration? Dans les dernières années, les médias sociaux ont promu le concept de *fandom* et l'ont certes légitimé, mais ils en ont aussi dissous les contours, ou du moins en ont révisé les paramètres. Nous sommes aujourd'hui bien loin d'une définition du *fan* telle qu'on la rencontrait à l'époque de *Textual Poachers* de Jenkins, qui se caractérisait par une connaissance encyclopédique de l'œuvre chérie et apportait en retour une contribution active au domaine du savoir l'entourant.

Il s'agira donc d'avancer une compréhension des communautés faniques liées aux guerrières à la lumière de cette redéfinition de l'activité fanique et de la sociabilisation en réseaux. À cet égard, je m'attarderai à soulever le potentiel féministe des personnages dans leur appel à la formation de communautés de femmes réelles, pour ainsi envisager le groupe fanique comme une porte d'accès au soutien entre femmes et à l'engagement social.

RÉSEAU ET DIFFUSION

Avant de m'avancer dans un examen des communautés de *fans* des guerrières du corpus, il me faut faire une revue théorique de la question fanique. Qu'est-ce qu'un *fan*? Comment cette notion s'est-elle transformée?

Comme le note Gabriel Segré, la notion de *fan* est aujourd'hui extrêmement floue et pour le moins inclusive, car elle comprend une très grande variété d'individus, de pratiques et d'objets (2014, p. 14). C'est maintenant une notion qui peut désigner « tout et n'importe quoi » : « Les fans se confondent en effet, de plus en plus, avec les passionnés, les amateurs, les aficionados ou encore les supporters. » (Segré, 2014, p. 15) En fait, Segré considère que le *fan* n'existe pas à proprement parler ; il serait plutôt une construction du sociologue fabriquée à partir des catégories, discours et représentations existantes ou précédant la recherche de pratiques, d'une mesure du degré de l'investissement, de la connaissance et de la passion démontrée (2014, p. 15).

John Fiske (1992) a distingué trois types de productivité liés à la culture populaire, et plus spécifiquement à la culture fanique : la productivité sémiotique, qui consiste à produire du sens à partir de l'œuvre donnée ; la productivité énonciative, qui concerne l'échange d'interprétations et le partage de lectures et de compréhensions de l'œuvre⁷⁰; et finalement, la productivité textuelle, qui est observable lorsque les *fans* produisent et font circuler entre eux des textes inédits et différents types de créations (visuelles, filmiques, musicales, à vocation promotionnelle ou informative, etc.).

Selon Segré, on retrouve aussi une productivité « éthico-pratique », notion fort pertinente. Celle-ci rassemble « les normes, valeurs, principes, modèles de comportements, les prescriptions et interdits du groupe et toutes les pratiques qui

⁷⁰ Figurent parmi ces énoncés l'ensemble des éléments qui rendent visible l'attachement et publicisent la passion : la coupe de cheveux, le maquillage évoquant la vedette, les tenues vestimentaires à son effigie, le port de symboles du groupe et toutes les pratiques et attitudes qui participent à la construction d'une identité de *fan* et à la revendication de l'appartenance au club ou à la communauté (Segré, 2014, p. 250).

constituent les mises en acte de cet ensemble de commandements. » (Segré, 2014, p. 253) Les *fans* créent ainsi « des façons d'être, de faire, de penser et d'agir. » (Segré, 2014, p. 253)

Pour les besoins de ma recherche, je me suis concentrée sur la réception des guerrières chez les femmes et au sein des communautés virtuelles majoritairement féminines. Une lecture de leur réception auprès des hommes aurait aussi été envisageable et certes pertinente. Cependant, suivant l'idée d'observer la manière dont les guerrières appellent aux armes les femmes, et rendent leur corps aux femmes pour reprendre l'expression de Martine Delvaux (2013), il m'était plus conséquent de limiter mes observations aux lectorats féminins. D'autant plus qu'en ce qui concerne la fiction pour jeune adulte, la majorité du lectorat est constitué de femmes⁷¹.

⁷¹ Une étude recensée par Melissa Dahl, « The Dudes who Read Young-Adult Fiction », confirme en effet que 60,5 % des lecteurs de fiction pour jeune adulte sont de sexe féminin (2014, en ligne).

1.1 Rhétorique publicitaire et forme féminine

En 2004, Inness remarquait que le public semblait avide de personnages de femmes fortes (p. 2). Ce constat est encore vrai aujourd'hui : plus que jamais, les personnages de femmes d'action sont en demande et se vendent. À mes yeux, il s'agit même d'un incontournable dont la présence est soulignée, mise en évidence par le discours marchand et l'iconographie publicitaire. Andi Zeisler a relevé l'importance des femmes en tant que nouveau marché cible à la fin du siècle, changement qui a nécessité l'inclusion de femmes dans l'industrie de la publicité (2016, p. 5). Il en va de même pour l'industrie audiovisuelle.

Mais d'où provient ce désir de voir, de consommer et de redemander ces personnages de femmes fortes? Inness explique que cette consommation résulterait d'un besoin de voir un idéal de pouvoir social bénéfique : « In many ways, the tough woman embodies women's fantasies of empowerment – the dream that the lone woman can take on the massed powers of our collective society. » (2004, p. 23) Comme le soulignait Stuller, leur simple présence encourage *de facto* la création de nouvelles héroïnes d'action et leur promotion : « They became icons, with popularity and marketability that enabled the presence of even more female heroes in popular entertainment media. » (2010, p. 4) Ce pouvoir iconique opère non seulement horizontalement au sein de l'imaginaire culturel, mais aussi de manière verticale, façonnant le visage des *fans*, des femmes réelles.

Comme l'a démontré Mulvey (1975), au cinéma, la femme est conventionnellement l'objet du regard plutôt que le sujet regardant. Cette qualité passive fait en sorte que le corps féminin se transpose en publicité, où il devient un canevas vide, un écran de projection des fantasmes du regardant. Malléable et dépersonnalisé, il sert, pour le mieux, à mettre de l'avant une idée abstraite ou encore, pour le pire, de pure décoration. Mulvey considérait que l'admiration entre femmes réelles et fictives ne résultait que d'une simple reprise mimétique du regard scopophile

masculin : « In a culture where the circulation of idealized and desirable images of femininity constantly surrounds us, the phenomenon of fascination between women is hardly surprising. » (1988, p. 114) L'idée de mimétisme assujettissant fait écho à la pensée de John Berger, pour qui cette relation inégale est si profondément ancrée dans notre culture qu'elle structure encore la conscience de nombreuses femmes (1976, p. 31). Par conséquent, celles-ci surveillent, comme les hommes, leur propre féminité (Berger, 1976, p. 31).

À ce propos, je critiquerai le fait que Mulvey ignore le plaisir, autre qu'érotique, que procure l'image d'une femme aux autres femmes. De plus, cette compréhension met de côté l'affect potentiellement éprouvé face aux images pour ne se concentrer que sur la dimension visible de la relation de l'individu avec une œuvre. Parce qu'elle a souvent omis de considérer ce paramètre affectif, ou même empathique, la théorie critique entourant les guerrières a abondamment condamné ces personnages à des visions sexistes, antiféministes et objectifiantes des femmes. Pour les critiques qui se sont intéressés à elles, les guerrières ne seraient ni plus ni moins que des représentations fantasmatiques masculinistes jouant de la violence comme d'un prétexte pour la monstration de corps féminins actifs en état de vulnérabilité. À mon avis, cette compréhension ne concerne pas tant le corpus des Néo-Amazones que celui des *action chicks* ; elle en constitue justement l'un des clivages.

Là où cette idée devient véritablement problématique est lorsqu'elle rejette en bloc le potentiel progressiste des personnages, car ce faisant, elle oublie délibérément de considérer l'impact positif vérifiable que ces représentations ont sur les femmes. En ce sens, ma pensée rejoint celle de Stuller, qui considère que même si une image n'est pas pleinement satisfaisante sur le plan progressiste, cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de plaisir à éprouver ni d'« *empowerment* » à ressentir à son contact (2010, p. 6).

J'ai précédemment fait mention de l'interaction entre personnage et interprète, notamment dans le chapitre sur l'intertextualité avec la femme fatale chez Lagertha. Il a été question de l'actrice Katheryn Winnick et de son charme séducteur en tant que *shieldmaiden*, mais il est possible d'offrir une lecture dynamique de l'engagement de

la plupart des interprètes des guerrières. En tant que *persona* médiatique, l'acteur entretient un lien étroit avec le personnage qu'il incarne et il participe à l'élaboration de sa résonance médiatique : « The various social constructions of taste intersect with the industrial construction of celebrity figures to produce a system of “functioning” public personalities. » (Marshall, 1997, p. 186) Dès lors, le visage de l'actrice en tant que « guerrière de la justice sociale » (*social justice warrior*) s'appose à celui du personnage, et inversement, enrichissant réciproquement leur rayonnement éthique. À ce titre, j'aurai l'occasion d'en discuter plus amplement, il est commun de voir des interprètes déjà politiquement engagées et militant pour les droits des femmes.

Les deux dernières décennies ont vu une évolution fulgurante de l'engagement et de la participation des fans. Avant l'avènement du Web, la réponse fanique se déployait sur une temporalité considérable; il fallait produire soi-même, souvent à la main et avec les moyens du bord, reproduire, diffuser et distribuer les commentaires ou les créations, qui demeuraient somme toute dans un circuit restreint. Par contraste, Matthew Hills saisit ce phénomène absolument contemporain sous le terme *just-in-time fandom*⁷², ce moment où la réponse du public se produit simultanément à la diffusion des œuvres et se diffuse globalement grâce à la rapidité du Web et des échos sur les plateformes de réseautage. Cette fulgurance exerce bien entendu un effet sur la conception des œuvres, car les producteurs tiennent désormais compte de ces *fandoms* toujours prêts à réagir et à bonimenter, en ajustant le contenu en conséquence. En ce sens, la monstration de violence produit l'effet d'une « bombe nucléaire » au sein d'un public qui réagit promptement, ce qui augmente la portée de ces actions. Le résultat attendu est une escalade de violence entre œuvres, particulièrement les séries, à savoir qui provoquera le plus de bruit. On ne peut le cacher, la violence est en soi un promoteur de visibilité, c'est un coup de vent ensemencant l'Internet avec les scandales générés par le dernier

⁷² Pour citer la définition qu'en offre Hills : « By [just in time fandom], I mean that practices of fandom have become increasingly enmeshed within the rhythms and temporalities of broadcasting, so that fans now go online to discuss new episodes immediately after the episode's transmission time – or even during breaks – perhaps in order to demonstrate the “timelessness” and responsiveness of their devotion. » (Hills, 2002, p. 178)

épisode visionné. Cependant, la violence des guerrières trouve le moyen de s'émanciper de cette orbite. Dans le passage des textes aux films, par exemple, les personnes en charge des adaptations savent tempérer la violence afin qu'elle fasse parler d'elles sans jamais éclater en plein jour, elles savent l'évoquer sans la montrer frontalement.

Anne Besson nous parle du *marketing* viral, selon elle en place depuis le début 2000 et qui consiste en des bribes d'informations publicitaires « distillées sur le/les réseau(x), où les récepteurs se chargent [...] de les répandre eux-mêmes », en du *street marketing*, qui fait en sorte que la « diffusion se fait plus près du jeune urbain », et finalement en du *marketing* communautaire, à travers lequel il s'agit de faire naître et d'entretenir une « communauté d'utilisateurs investis » en ligne (Besson, 2015 p. 416). Toujours selon Besson, le public des jeunes et des jeunes adultes serait tout spécialement « ciblé » par ces développements transmédiatiques qui doivent accompagner leurs habitudes de consommation (2015, p. 417). Le *marketing* entourant *The Hunger Games* en est un bon exemple. Avant même sa publication, le projet littéraire de Collins est récupéré par la promotion transmédiatique ; une communauté fanique officielle est mise en ligne par la maison d'édition Scholastic (Bourdaa, 2017, en ligne). Visiblement, la maison a bien saisi tout le potentiel de la convergence culturelle et son pouvoir diffusionnel. Le *fandom* de *The Hunger Games* est ainsi créé simultanément à la publication de l'œuvre et invite dès lors l'investissement actif des jeunes lecteurs. La franchise a ceci de particulier que, depuis sa publication, elle ne se compose pas seulement d'un texte, mais prend aussi en charge sa réception. Cette plateforme créée par l'éditeur donnera le coup d'envoi à des milliers d'autres communautés Web, officielles ou non, entourant la franchise rapidement devenue filmique. L'ouvrage de Nicola Balkind *Fan Phenomena : The Hunger Games* témoigne

d’ailleurs de la richesse et de l’ampleur du *fandom* entourant (déjà en 2014) la franchise transmédiatique initiée par Collins et véritablement promue par Scholastic⁷³.

En termes de popularité, la série de Collins est devenue la seconde Pottermania, mais leur différence signale bien l’évolution de la réception numérique : si ce sont les *fans* de Potter qui se sont emparés du texte de Rowling et l’ont braconné, pour reprendre les mots de de Certeau, les adeptes de la franchise *The Hunger Games* ont été fortement invités à le faire par les producteurs, qui ont déployé des conditions propices.

Ce que j’appelle rhétorique publicitaire concerne l’ensemble des productions paratextuelles destinées à la promotion d’une œuvre : affiches et images promotionnelles, produits dérivés, etc. À mon sens, la rhétorique publicitaire ne s’arrête pas à l’utilisation des nouveaux médias comme mode de diffusion, et cette question sera l’objet du chapitre actuel. L’œuvre, à l’intérieur de son dispositif même, emprunte une plasticité permettant une diffusion et une transposition optimales. Autrement dit, dans son esthétique particulièrement ouverte, l’œuvre est déjà disponible pour être investie, fragmentée, réutilisée par des lecteurs-acteurs. Je me rattache encore à l’idée de Besson selon laquelle la fiction-monde contemporaine est « déterritorialisée » (2015, p. 55). Il s’agit de la fiction « dans sa forme virtuelle plutôt que textuelle » (Besson, 2015, p. 56), composée à partir d’œuvres qui déjà « usent et abusent de références intertextuelles, intratextuelles et autoréflexives » (2015, p. 56), afin de « dissoudre, de manière évidente et explicite, tout contenant singulier de la fiction, ainsi libérée dans sa virtualité » (2015, p. 56). Elle met donc en évidence la myriade de moyens qu’adoptent les fictions cultes afin de s’étendre au-delà de leur texte d’origine, migrant vers d’autres médias, se diffractant en d’innombrables variantes.

Sara Gwenllian-Jones soulève à cet égard un aspect fondateur de l’expansion transmédiatique. En effet, elle remarque que les textes primaires font un usage exubérant de références autoréflexives, inter et intratextuelles pour dissoudre

⁷³ En 2008, lors de la sortie du premier roman, Suzanne Collins faisait déjà partie des dix auteurs les plus fortunés au monde, et en 2014, la franchise cinématographique avait déjà engrangé 690 millions de dollars au *box-office* (Balkind, 2014, p. 9).

catégoriquement et explicitement les contenus singuliers de la fiction, en la relâchant dans la virtualité (Gwenllian-Jones, 2004, p. 85). Comme le relève Tom Henthorne à l'égard de l'œuvre de Suzanne Collins, une autre raison pour laquelle les lecteurs de l'ère numérique pourraient trouver la trilogie *The Hunger Games* attrayante est la façon dont Collins intègre d'autres histoires à la sienne : « she remixes existing narratives, borrowing names from some, and storylines, subplots, themes and characters from others, creating not so much a pastiche as an hybrid [...] ». » (2012, p. 45)

En procédant de la sorte, les fictions cultes s'étendent d'elles-mêmes dans une multitude de ramifications, migrant organiquement vers d'autres médias et d'innombrables versions. À ce sujet, il faut aussi rappeler certaines des influences, conscientes ou inconscientes, derrière les deux topoï dystopiques mis en place dans la franchise, à savoir les combats gladiatoriaux futuristes, à l'image de *The Maze Runner* (2009-2016 ; 2014-2018), et les chasses à l'homme télévisuelles, explicitement thématiques dans l'épisode de la série télévisée *Black Mirror* intitulé « White Bear » (traduit en « La Chasse », 2013). Ainsi, *The Hunger Games*, comme bien d'autres productions du courant dystopique, engage dans sa diégèse un rapport aux mises en spectacle de la réalité, et ce, sous forme intertextuelle.

1.2 Publicisation : violence et omission

Certains aspects mythiques précédemment analysés sont réactivés dans la diffusion des œuvres du corpus et à travers le matériel promotionnel entourant leurs héroïnes. Entre autres, comme chez les guerrières mythiques, on observe que la représentation de la violence des guerrières y est amoindrie, voire occultée. On peut se demander si la forme publicitaire serait particulièrement réticente à montrer la violence chez les femmes. Non seulement la publicité ne semble pas tolérer la violence, mais elle tend également à faire paraître les guerrières dans une esthétique plus sexualisée, rappelant celle des *action chicks*.

Le discours publicitaire, en raison de sa brièveté temporelle et matérielle, en est un disloqué, fragmentaire. C'est un discours qui doit sélectionner et remanier le contenu de l'objet présenté de manière à synthétiser l'information afin de la rendre captivante : « La vérité n'est plus dans le produit » (1999, p. 126), remarquait Nicolas Riou dans *Pub fiction : Société postmoderne et nouvelles tendances publicitaires* ; on pourrait compléter la phrase par « Elle est dans le récit ». Ainsi, qu'elle soit sur une affiche promotionnelle, dans une bande-annonce ou sur des produits dérivés, la guerrière, lorsqu'elle se fait image, n'est guère plus qu'une apparition unidimensionnelle. Par conséquent, les tentatives de justification ou de légitimation de sa violence se voient limitées. Nous avons vu que les récits des guerrières tendent à problématiser la violence. Or, que reste-t-il de cette réflexion dans le discours publicitaire? Tout repose désormais sur la représentation visuelle, l'image comme condensé de signifiants dont il faut revoir l'architecture, car l'enjeu communicationnel se déplace. En effet, ce dernier consiste ici à séduire, et pour ce faire, à encoder la symbolisation la plus efficace possible dans l'image afin de réduire au minimum les potentiels interférents communicationnels chez les récepteurs. La bande-annonce est un cas particulier au sens où il s'agit d'un microrécit, d'une formule condensée ou d'un extrait du texte principal. En raison de sa complexité, il faudrait traiter isolément de la bande-annonce, ce que je

ne peux me permettre de faire dans le cadre de cette recherche. Par conséquent, je traiterai exclusivement de l'image publicitaire (photographique et picturale).

Avec tout discours médiatique, *a fortiori* publicitaire, vient la question du cadre et du choix : ce que nous choisissons de montrer est tout aussi révélateur que ce qui se retrouve omis. Bien entendu, la censure est prégnante dans le discours publicitaire des guerrières. On parle ici de femmes armées qu'il s'agit de représenter de manière à vendre la production. Où est la place de la violence au sein de ce discours? Si l'on regarde du côté des publicités entourant des films d'action mettant en vedette des guerriers, tel que *300*, force est de constater que la violence graphique est un argument de vente : on ne ménage pas les effusions de sang, l'expression et la gestuelle agressives, la visibilité des armes et du carnage. Peut-on retrouver ou concevoir l'équivalent du côté des productions présentant des femmes guerrières? Peut-on ici parler de censure dans le fait de *choisir* de ne pas représenter la violence? En contrepartie, comment décide-t-on de publiciser la guerrière?

Moïra Sauvage pose la question qui résume la difficulté d'acceptation de la violence des femmes :

Pourquoi la violence choque-t-elle plus lorsqu'elle provient d'une femme? Il est sans doute difficile d'admettre que les femmes puissent à la fois bercer leur bébé, pointer un pistolet sur un délinquant ou viser l'ennemi. User à la fois de douceur et de force. (2012, p. 51)

Mondzain soulève la double problématique de la gestion du visible, qui accorde à la fois trop et insuffisamment d'importance à l'image :

Considérée sous cet angle, la question de la censure devient un faux problème, qui fait courir le risque de retomber dans une dictature des passions, où l'on décide qu'il y a de bonnes et de mauvaises images en fonction de leur contenu. [...] Faut-il en conclure, inversement, que tout ce qui est visible est neutre, et qu'il incombe à chacun de produire ou non du sens? (2002, p. 52)

Si la représentation de la violence au féminin reçoit une attention particulière dans le récit, elle apparaît nettement plus polycée dans le discours publicitaire. Pour Mondzain, la censure équivaut à une dictature tyrannique de l'image, un tenant de la pensée unique : « La critique de l'image est fondée sur une gestion politique des passions par

la communauté. Elle ne devrait jamais être un tribunal d'épuration morale des contenus, qui mettrait fin à tout exercice de la liberté du regard. » (2002, p. 56-57)

La monstration de la violence chez un personnage féminin ne peut résider uniquement dans une image isolée, elle doit impérativement s'accompagner d'un discours narratif venant justifier, nuancer, légitimer cet usage de violence. Le récepteur doit pouvoir aisément comprendre les enjeux derrière la violence. Nous l'avons vu plus tôt, on accorde volontiers une dangerosité supérieure à l'image par rapport aux mots. Dans le discours publicitaire, la violence est surutilisée dans le lexique et l'emploi de qualificatifs attribués à la guerrière. On dit qu'elle est « assassine », « *badass* », « *fighter* », « meurtrière », etc. Cependant, cette violence est visuellement sous-représentée : rarement montrée, elle nous est plutôt suggérée.

L'une des affiches promotionnelles du premier film de *The Hunger Games* montre un gros plan sur la moitié du visage blessé de Katniss, avec une lèvre fendue et un œil tuméfié. Une autre affiche la représente scindée en deux versions d'elle-même : d'un côté en chasseuse avec ses habits de plein air et son visage abîmé, d'un autre en robe du Capitol, bien coiffée et maquillée. Pierre Bruno soutient que les textes destinés aux jeunes sont loin d'être univoques et s'inscrivent plutôt dans une circulation du discours non abouti : « La culture proposée aux adolescents n'est ni morale ni immorale, elle est au contraire ambiguë, valorisant d'une part les transgressions de la norme et normalisant, d'autre part, les représentations de la transgression. » (2000, p. 130) On le comprend, la culture jeunesse invite à la relecture des limites entre la transgression et la norme, ainsi qu'à en repenser les polarités mêmes. Le discours publicitaire sur Katniss s'inscrit dans cet axe et joue explicitement sur les deux niveaux, montrant simultanément la princesse et la guerrière. Il demeure cependant un angle mort : si la publicité ne semble pas éprouver de difficulté à présenter une héroïne violentée et blessée, elle semble peu encline à offrir la vision d'une jeune femme agressive ou faisant preuve de violence. Aucune image ne montre Katniss au combat ou exprimant de la colère. Au contraire, toutes les photographies réitèrent son visage impassible,

statuesque. Katniss apparaît froide, posée, loin de tout *hybris* ou débordement émotionnel.

Dans le même esprit, on retrouve le masque de marbre d'Alicia Vikander, nouveau visage de Lara Croft, en Néo-Amazone sur les affiches du *reboot* de *Tomb Raider* (2018), arc à l'épaule et blessure de guerre au bras. Si sa prédécesseure Angelina Jolie posait sur les affiches en *pin-up* de manière typiquement *action chick*, courbes accentuées par le déhanchement et regard lascif (*Tomb Raider*, 2001), Vikander incarne cette héroïne placide au portrait frontal et sobre. En comparaison, malgré qu'elles se font rares à l'intérieur des œuvres, on retrouve encore aujourd'hui des portraits rappelant l'esthétique des *action chicks* sur certaines affiches de films. Par exemple, celle du premier film de la série *Divergent* (2014) nous montre l'actrice Shailene Woodley (interprétant Tris Prior) vue de trois quarts, dos cambré, regardant au loin dans une attitude rêveuse, tandis que son acolyte Theo James (interprétant Tobias Eaton) se tient accroupi face à nous, visiblement plus actif.

Ainsi, le paratexte publicitaire semble parfois s'accrocher à une certaine esthétique *action chicks* qui s'avère désormais plutôt datée par rapport au contenu représentationnel des œuvres, mais qui reste, semble-t-il, assez visuellement accrocheuse pour figurer sur des affiches et pochettes officielles.

COMMUNAUTÉS

Il y a quelques années, Jenkins observait une tendance propre à l'imaginaire populaire contemporain et à ses nouveaux modes de diffusion transmédiatique, celle de bâtir des mondes offrant des ressources exploratives inépuisables : « More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium. » (2006, p. 116) Ce qu'il nomme « culture de la convergence » (« *convergence culture* ») se définit par un accroissement de la participation du côté de la réception, mais aussi par le déploiement de dispositifs fictionnels invitant l'auditoire à la prolongation créative. Selon Jenkins, la convergence transmute les « réactions personnelles dans l'interaction sociale, dans la culture du spectateur et dans la culture participative » (2006, p. 40).

Pour reprendre les mots de Mathieu Gaborit, « un univers est un moule qui attend ses matériaux, autrement dit l'imaginaire de chaque lecteur. » (2015, p. 254) L'un des points communs constitutifs des productions de mon corpus est qu'il s'agit d'« œuvres-mondes » (Besson, 2015) proposant des univers expansifs. Même la série *Vikings*, qui présente potentiellement sans doute l'univers le plus modeste du lot, s'étend quand même sur différents empires (viking, anglais, français, maure, russe) et convoque une galerie importante de personnages secondaires et d'intrigues parallèles. On est certes loin du gigantisme de l'univers de *Game of Thrones*, qui semble plus que tout autre illustrer cette « flagrante inflation » postmoderne dont parle Besson :

d'autres vies possibles en autant de choix divergents sans cesse, une infinité d'options, autant de mondes, d'identités et d'intrigues qui seraient encore, déjà et toujours disponibles pour le regard omniscient. Ce vertige-là a fourni la matière d'innombrables fictions, et m'apparaît spécifiquement comme un des carburants d'une « postmodernité » marquée par leur flagrante inflation. (2015, p. 30)

Il n'est pas fortuit que deux des œuvres étudiées portent dans leur titre le terme « *Game* » (*The Hunger Games*, *Game of Thrones*). Certes, cet emploi terminologique

fait référence aux enjeux diégétiques prenant place dans les œuvres concernés, mais on ne peut passer à côté de la notion de ludicité associée aux mondes fictifs. Comme le suggère Besson, « [l]e “à vous de jouer” [...] se mue très spontanément en un “à vous de créer”. » (2015, p. 401) Autrement dit, en écrivant leur texte, il apparaît évident que les auteur.trices « jouent » avec l’horizon d’attente du lectorat : non seulement elles et ils s’amusent à manipuler leur perception en démultipliant les retournements de l’action, mais ils et elles ont aussi en tête cette réception participative, et élaborent ainsi leur dispositif littéraire en fonction de celle-ci. Cette logique du ludisme serait une caractéristique liée à la vastitude des mondes fictionnels contemporains, selon la théorie proposée par Besson :

Les créateurs se saisissent des ambitions cosmogoniques et démiurgiques que suppose l’œuvre comme monde, et vont jusqu’à investir dans leurs intrigues des reflets directs des questionnements ontologiques et des possibles réflexifs soulevés par les théoriciens, exploitant sous tous ses angles la métaphore du texte-univers. (2015, p. 21)

Il y a également là le symptôme d’une ludification libérale qui s’étend de la sphère des loisirs à celle du travail, voire à celle de la mort, ainsi que l’avance Grégoire Chamayou dans sa *Théorie du drone* (2014), avec sa théorie du « bien tuer », c’est-à-dire sans réciprocité, comme dans un jeu vidéo⁷⁴.

Le concept de « constellation » employé par Besson pour parler des univers imaginaires est emprunté à Ruth Ronen, selon laquelle un monde fictionnel, en tant que constellation de constructions concrètes, a le statut de construction conceptuelle (1994, p. 33). Selon cette dernière, à travers l’ouverture de vastes univers, ce mode créatif appellerait la participation et l’implication ludique de la part des récepteurs, qui prennent part au « jeu ». L’incomplétude des mondes appelle à la complétion, à l’ajout, à l’invention, tout en permettant aux œuvres elles-mêmes d’échapper aux tentatives d’épuisement : ces mondes sont, à juste titre, sans fin. Parlant de l’univers de Tolkien,

⁷⁴ On retrouve l’illustration hyperbolique de ce phénomène dans le film *Spring Breakers* (2013) d’Harmony Korine par l’entremise des jeunes filles armées qui parviennent à commettre des *hold up* et des tueries à force de se répéter la phrase : « Pretend it’s a videogame. It’s just like a videogame. »

qui serait l'instigateur des œuvres-mondes, Besson nous dit qu'« [o]n aboutit à un monde qui se présente à la fois comme remarquablement complet et toutefois complétable, sur lequel il est pertinent de poser des questions allant au-delà de ce qui en est déjà donné à savoir par les textes. » (2015, p. 201)

Pour citer Lubomir Dolezel, les paramètres des mondes fictionnels ouverts offrent entre autres « un droit à la non-homogénéité sémantique [...] ; un relâchement plus large des contraintes logiques de possibilités [...]. » (2010, p. 32) et « doi[ven]t inclure une obligatoire incomplétude, par opposition à l'état de choses maximal qu'est un monde possible [...]. » (2010, p. 32) Comme le remarque Besson, les œuvres qui se targuent d'être des « mondes fictionnels », ou « œuvres-mondes », sont pour la plupart des productions de grande diffusion, dites populaires. (2015, p. 36) Non seulement elles sont des œuvres traduites en d'innombrables langues et exportées à l'international, mais elles sont aussi des objets transmédiateurs importants, dont on note une démultiplication des projets multisupports depuis les vingt dernières années. Le transmédia traduit, selon Besson, une volonté « de tirer le meilleur profit, commercial et créatif, d'une convergence médiatique [...] mouvement [qui] s'est accompagné de la tendance inverse, d'une très forte démocratisation des technologies et des compétences [...]. » (2015, p. 104) Le résultat est que nous baignons constamment dans une culture tentaculaire qui étend ses récits, ce qui invite inversement à y plonger, « à entrer dans les autres mondes, basculer, nous démultiplier, embrasser la confusion comme mélange et diversité. » (Besson, 2015, p. 46) Pour Jeremy Rifkin, la concrétisation et la prolifération des mondes répondent à une « coïncidence du goût du merveilleux et de "l'âge de l'accès". » (2005, p. 141) Les genres de l'imaginaire, tels que la science-fiction et la *fantasy*, puissamment réflexifs, ont largement anticipé le moment contemporain.

La convergence médiatique appelle la notion d'œuvre culte, selon la définition qu'en offre Umberto Eco dans son article sur *Casablanca*, soit l'idée que celle-ci repose sur une instance auctoriale ténue, une narration différée ainsi qu'une hyperdiégèse, autrement dit un monde expansif, sans auteur, à la narration ouverte (1995, p. 3). Cette

conception sera reprise plus tard dans la vision que Matthew Hills se fait du « *cult text* ». Si l'identification d'un texte culte est transversale et s'applique aux différents médias, elle présente une combinaison de traits récurrents, dont la narration ouverte et l'hyperdiégèse (2002, p. 134), sur lesquels je reviendrai plus amplement.

Sans surprise, l'un des effets d'un texte culte est la création d'un précédent. D'autres auteurs, consciemment et inconsciemment, seront marqués par son sillage au point de générer des œuvres jumelles. C'est le cas par exemple de *Divergent* par rapport à *The Hunger Games*, semblable à l'œuvre de Collins en plusieurs points : monde dystopique futuriste, communauté fragmentée, dénonciation des médias et de l'instrumentalisation des populations, représentation des inégalités sociales et, bien sûr, une jeune héroïne appelée à « sauver le monde ». Certes, le succès de *Divergent* est loin d'équivaloir à celui de son prédécesseur, et cette différence s'explique en partie parce que la série de Roth a été identifiée très tôt comme étant une tentative d'imitation de l'œuvre culte, ce qui l'a d'office catégorisée dans un écueil qu'a théorisé Hills :

by aligning a text too firmly with cult precedents, cult potential can be clearly signalled, but simultaneously destroyed through the very transparency and clarity of this interpellation. [...] The potential cult text is, in the instance, too clearly commodified, it functions to recruit an overly specific audience. (2002, p. 136)

Le culte médiatique est imprévisible et paradoxal, car il n'est ni programmé ni complètement arbitraire. Son statut phénoménal est à la fois trouvé dans ses qualités textuelles, et créé par le lectorat ou l'auditoire (Hills, 2002, p. 131). À cet égard, l'argument de Hills est que les réponses des *fans* en tant qu'actes de consommation, loin de défier les intérêts des producteurs et les relations de pouvoir médiatiques, sont récupérées par les discours et pratiques *marketing* : « Fandom has begun to furnish a model of dedicated and loyal consumption which does, in point of fact, appeal to niche and non-terrestrial TV producers and schedulers [...]. » (Hills, 2002, p. 36) Par conséquent, la posture prétendument résistante du *fan* est de plus en plus de mèche avec tout ce qui concerne la loi du marché, les programmes et leur *branding* (Hills, 2002, p. 36).

Pour Jenkins, les effets de la convergence sont nombreux : il s'agit de réviser la notion de spectateur, de repenser l'esthétique des médias, de redéfinir les droits de propriété intellectuelle et de renégocier les relations entre consommateurs et producteurs (Le Guern, 2002, p. 39-40). Par conséquent, les franchises se sont adaptées à cette convergence en déployant de nouvelles stratégies de diffusion. Entre autres, elles encouragent activement les spectateurs à explorer leur intérêt à travers les différents canaux médiatiques : « Increasingly, success in one media leads to success in a number of different media. » (Hills, 2002, p. 363) La série *Game of Thrones* use de nombreuses stratégies de diffusion de la convergence médiatique, ce qui lui permet une exposition maximale⁷⁵. Un nouvel épisode fait l'effet d'une bombe sur les réseaux sociaux, et ce, à l'échelle mondiale. Que nous suivions ou non la série, nous avons une idée de ce qui s'y trame, ne serait-ce que par les mêmes et les extraits d'articles criblant le Web les lendemains de diffusion.

L'hyperdiégèse est certainement le trait le plus distinctif du texte culte ; ce monde immense qui laisse deviner dans son déploiement une vastitude⁷⁶ encore plus grande et qui appelle à l'exploration. Pour reprendre la définition qu'offre Hills de l'hyperdiégèse, il s'agit de la création d'un espace narratif vaste et détaillé, dont seule une fraction est directement présentée dans le texte; portion qui semble néanmoins fonctionner selon les principes de la logique interne et de l'extension (2002, p. 137). Entre répétition et variation, cette hyperdiégèse est non seulement invitante, mais rassurante. Elle procurerait, selon Hills, un cadre reconnaissable et stable où le lecteur

⁷⁵ Selon Besson, une œuvre-monde est une œuvre transmédiatique : « Le caractère multi ou transmédiatique, l'«existence» d'une même fiction sur différents supports qui en multiplient et en modalisent les expressions, doivent ainsi être retenus, dans le contexte qui est le nôtre, comme critère du «monde» permettant de le distinguer des «œuvres» [...] et des «simples» ensembles [...]. » (2015, p. 48-49)

⁷⁶ Pour Besson, l'un des critères principaux pour qu'une œuvre soit perçue comme monde, ou « œuvre-monde » est la vastitude procurant un effet de transcendance : « Un mouvement de circulation, transfictionnelle et transmédiatique, accroît l'importance quantitative de tels ensembles et génère le sentiment d'une existence dépassant celles des seules occurrences concrètes : si l'ensemble est partout, il n'est nulle part, il dépasse les incarnations multiples qu'il semble alors plutôt susciter comme un principe supérieur – autrement dit, qu'il transcende. » (2015, p. 48)

peut se lover. En présentant les bases de la « sécurité ontologique » (2002, p. 138), ce cadre affiche une telle cohérence et continuité que le lecteur a le sentiment de pouvoir s'y fier. Dans *Le total fabuleux*, Marielle Macé indique d'ailleurs que « [s]i nous percevons certaines œuvres comme des mondes, c'est qu'il nous faut un site suffisamment consistant pour y projeter nos possibilités d'existence. » (Macé, 2010, p. 222)

Identité personnelle du lecteur et hyperdiégèse sont intrinsèquement liées et interagissent ; le *fan*-spectateur traiterait le monde fictif comme un espace à travers lequel il peut négocier son identité. Un tel rapport ne peut s'établir que dans un lien de confiance et de sécurité avec l'œuvre, ainsi que l'énonce Donald Winnicott : « Such a process is only becoming possible where a relationship of security has been established through the *fantasy* of the destruction of the object, it having survived these processes unscathed and unchanged. » (1971, p. 78) Si Jenkins discutait du monde hyperdiégétique en termes d'univers propice aux lectures en raison de sa densité, Hills renchérit en montrant en quoi ce cadre se prête aussi aux créations spéculatives tout en fournissant un environnement sécurisant pour les jeux affectifs et identitaires (Hills, 2002, p. 138). En ce sens, il note que les genres de l'imaginaire invitent davantage à la participation étant donné qu'ils présentent traditionnellement une hyperdiégèse et une narration ouverte. Ce trait contribue aussi à leur statut d'œuvre culte, selon Hills, pour qui l'œuvre iconique est circonscrite dans un système précis à même de solliciter l'affect des *fans* (2002, p. 139). À mon sens, si l'œuvre est iconique, le personnage de guerrière est véritablement une icône. De l'icône, Baty disait :

Icons are culturally resonant units that convey a familiar set of « original » meanings and images. Because they represent content as form [...] they also provide a surface on which struggles over meaning can be waged. (1995, p. 59)

Pour Hills, c'est la dimension énigmatique de l'icône, son absence de définition fixe, qui assure sa pérennité et ses reprises : « His image persists not simply because of an untimely demise, or an absurdly notable demise, but rather because his demise cannot be assigned a meaning and therefore remains essentially enigmatic. » (2002, p. 142)

Dans *Fans : The Mirror of Consumption* (2005), Cornel Sandvoss offre une définition élargie du concept de *fan* pour inclure l'activité régulière et émotionnellement investie d'une narration populaire (p. 8). Nous verrons bientôt que le *fan* actuel n'est pas nécessairement producteur d'une activité de cocréation, mais bien souvent membre plus ou moins actif d'une communauté qui s'élabore autour d'un personnage élu comme culte. D'un autre côté, c'est cette pérennité iconique même qui fait en sorte que les personnages de guerrières agissent comme des repères stables pour les *fans*, et que ces derniers soient en mesure de recevoir leur identification.

2.1 Expansion de la fiction

Les « slogans » (« *catchphrases* ») sont ces phrases marquantes, ces citations dont la plasticité formelle permet la transportabilité et la réutilisation. Ce sont des citations prêtes à emporter, c'est-à-dire qu'elles sont facilement éjectables de leur contexte d'origine pour être employées ailleurs. Selon moi, ce phénomène est une caractéristique typique de la machinerie des univers expansifs, en même temps qu'un exemple flagrant du mouvement de convergence médiatique. Les slogans sont presque inmanquablement des phrases qui seront répétées plusieurs fois – de manière identique ou avec de légères variations – au cours d'une œuvre ou d'une série. Elles deviennent ainsi une sorte de ritournelle, de refrain que l'héroïne se répète comme un mantra.

On remarquera que ces « citations à emporter » ont un caractère essentiellement agentif. Citons un exemple tiré de *Vikings* : « You cannot kill me even if you try for a hundred years. » (Lagertha, S1E1). Ou encore un exemple tiré de *Game of Thrones* : « I am not lady. » (S2E1) Ces phrases sont d'une relative incomplétude et sont ainsi laissées à prendre et à réinterpréter à d'autres fins par le spectateur.

Jenkins soulève le fait que la capacité de portativité encourage directement le partage de contenu (2010, p. 198). Pour ce faire, le contenu doit être « citable » (le public doit pouvoir l'éditer), pour reprendre le terme d'Antoine Compagnon (1979), et préhensible (aisément sélectionnable et insérable hors de son contexte d'origine). La brièveté est aussi de mise, car les spectateurs abandonnent si le partage s'avère trop lourd (Jenkins, 2010, p. 198). Selon Jenkins, ces citations sont facilement réutilisables dans une grande variété d'usages et peuvent se rattacher à plusieurs types de publics. La création de textes médiatiques qui sont ouverts à une variété d'usages pour les *fans* est cruciale dans la conception de matériels partageables. Sans surprise, les contenus qui attirent plus d'une niche de spectateurs ont également un meilleur potentiel de partage (Jenkins, 2010, p. 198).

Le fait de reprendre une citation pour la faire sienne, pour en faire une base sur laquelle déployer sa création, témoigne de cette dynamique de reprise expansive désirée et promue par les créateurs (nous ne sommes pas loin de la rhétorique publicitaire). Dans ce rapport à l'œuvre, Besson souligne que « la participation au monde constitue en effet le prolongement de l'expérience d'immersion. » (2015, p. 205) En effet, l'expérience d'immersion justifie pour le lecteur qu'un rapport d'interaction s'instaure, car comme le formule Besson, « si je suis “dedans”, je peux donc “agir sur” et “avec” » (2015, p. 205), ce qui prend fréquemment la forme d'une création imitative, du pastiche fanique. (p. 205) Pour reprendre ses mots, « [les mondes] sont là pour ça : pour qu'on y joue, qu'on y croit, qu'on y crée. On s'y engage, on s'y éloigne, on s'y retrouve. » (Besson, 2015, p. 237)

Je reprends cette idée de ludicité dans la dialectique de se perdre/se retrouver virevoltant sans cesse, ce jeu de cache-cache qu'on retrouve à la fois à l'échelle diégétique et dans le réel, dans le principe même de participation fanique. Lorsqu'une *fan* reprend, par exemple, un slogan de Lagertha dans un autre contexte, c'est aussi sa propre identité qui clignote, vacille entre réalité et fiction, reprise du matériel fictionnel et invention de soi. Selon Hills, l'investissement créatif fanique se situe à la lisière entre fiction intime et collective, entre vision individuelle et partagée. Le fait d'utiliser « You cannot kill me even if you try for a hundred years » pour sous-titrer son égoportrait après un entraînement illustre aussi l'effet d'*empowerment* que peut procurer le réemploi de ces phrases à la destinée nomade.

Pierre Bruno observe qu'« [u]ne large part de la culture de masse pour adolescents privilégie des modes d'expression suffisamment souples pour permettre à des publics très divers de donner sens et de s'investir dans ces œuvres. » (2000, p. 74) Comme il le souligne, le développement des modes d'expression interactifs repose sur la liberté interprétative laissée aux récepteurs, et donc sur un certain principe d'imprécision (Bruno, 2000, p. 75). Tout n'est pas dit dans l'œuvre, et c'est cette incomplétude qui embraye la curiosité, l'avidité participative.

Pour Kay Sambell, cette approche « digiculturiste » est de plus en plus populaire dans la fiction dystopique pour jeune adulte, un créneau qui représente un espace fictionnel qui permettrait au récepteur de répéter activement, presque de manière ludique, un mode de pensée réflexive qui consiste à poser des questions, à explorer des analyses et à tester de manière hypothétique des solutions (2004, p. 173). Ces questions peuvent être d'ordre éthique, moral, politique, identitaire, et aussi bien personnel qu'interpersonnel.

Ce rôle privilégié qu'occupe la fiction est désormais compris par les créateurs, qui sont aussi affectés par la « digiculture » et ont adapté leurs œuvres aux nouveaux médias afin de rejoindre les spectatorats. Conséquemment, plusieurs récepteurs en viennent à considérer les textes non pas comme des objets fixes ou statiques, mais plutôt comme des constructions malléables. Ces récepteurs, comme nous dit Henthorne, lisent dans le but d'interagir avec les œuvres et d'entrer dans un monde que leur présence peut affecter (2012, p. 140). De fait, une autre caractéristique importante de l'œuvre interactive est celle de la fin ouverte, autrement dit lacunaire ou sujette à interprétation, qui promet le développement d'un discours chez le récepteur appelé à prendre position. Alan Kirby parle d'un « *haphazardness* » (« caractère aléatoire ») au sein de l'histoire, c'est-à-dire d'un aspect imprédictible qui fait en sorte que le récepteur ne sait jamais où s'en va l'intrigue et est constamment surpris par des retournements de situation (2009). Selon moi, la fin même de ces récits emprunte ce caractère aléatoire qui lui confère un caractère indécidable, équivoque et ambivalent permettant au récepteur de prolonger le discours et d'en débattre avec ses pairs. Réciproquement, Henthorne observe que l'ouverture de la fin influence rétrospectivement la lecture de l'œuvre, dont le sens global demeure ébranlé (2015, p. 147). De plus, l'absence de clôture définitive confère à ces œuvres le potentiel de changer et d'évoluer selon les interprétations qu'en font les récepteurs.

Dans *L'idéologie et l'utopie*, Paul Ricoeur disait de l'imagination qu'elle avait la faculté de nous aider à repenser la nature du lien social et des idéologies (1997, p. 16). Or, en nous offrant un miroir noircissant du monde quotidien, la dystopie nous aide à

développer de nouvelles perspectives alternatives sur ce même monde. La dystopie soulève des constats et des questions plus qu'elle ne procure de réponse ou de solution, elle nous engage à réfléchir activement, non seulement au sujet du monde proposé, mais aussi à l'échelle des personnages en crise et de leur rapport au soi.

J'ai examiné plus tôt la question de l'indétermination identitaire sous l'angle de la figure de la femme énigmatique. Or, selon Besson, ce ne sont donc pas les personnages les plus « pleins », les plus « consistants » (2015, p. 66), qui s'avèrent les plus aptes à la transfictionnalité :

[...] c'est sans doute davantage la schématisation mentale à laquelle ils se prêtent en raison du vide existentiel qui les caractérise qui leur confère cette merveilleuse disponibilité à la réincarnation. [...] le héros doit en effet présenter des spécificités qui jouent dans le sens de son effacement autant que de son épiphanie. (Besson, 2015, p. 67)

Comme l'explique Hills, le personnage central de l'œuvre culte demeure ainsi un mystère, une forme incomplète et inconnue (« *unfinished* »/« *unknown* ») (2002, p. 13).

Pour reprendre les mots de Jenkins à ce sujet,

what fuels fan cultural productivity is the potent mix of fascination and frustration. If the programs did not fascinate fans, they would not be motivated to draw upon them as raw materials for their own cultural productions. If these programs did not frustrate fans, their desires would be satisfied by the original producers and there would be no cause to take up their own pens to build upon the program universe. (Le Guern, 2002, p. 377)

À titre d'exemple, l'entière du personnage de Katniss ne nous est pas accessible, ainsi qu'en témoigne le coup de théâtre de l'assassinat de Coin. C'est aussi le cas pour les autres personnages de guerrières du corpus qui, je l'ai exposé en première partie, demeurent insaisissables. On peut faire le lien avec la trame narrative, qui demeure principalement énigmatique dans le cas des œuvres cultes. On peut penser cet aspect énigmatique selon la conception de Jauss, qui considère le texte comme une construction labile née d'une rencontre entre un dispositif et un interprète (1978, p. 47).

Selon Jauss, la convergence médiatique fait émerger un horizon d'attente qui

n'est concevable qu'en relation permanente avec l'interprétation du texte, dont le but doit être non seulement de connaître son objet, mais aussi de contribuer à étudier

et à décrire cette connaissance en train de se faire, c'est-à-dire le surgissement d'une nouvelle intelligence. (1978, p. 47-48)

Toujours selon Jauss, l'horizon d'attente résulte de trois facteurs principaux, soit « l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne. » (1978, p. 49) Ces trois facteurs prédéfiniront le niveau d'engagement du lectorat et orienteront son interprétation de l'œuvre.

Pour Fiske, le texte reproductible est celui qui, d'emblée, s'offre à la production populaire ; il a des extrémités qui échappent à son contrôle, ses significations dépassent son propre pouvoir de discipline (1989, p. 104). Cette définition rend compte de la sensibilité énigmatique, cette ingouvernabilité face à une lecture unifiante que doit impérativement posséder tout texte candidat aux réappropriations.

Sur plusieurs plans formels et thématiques, *The Hunger Games* s'inscrit dans l'esthétique narrative de la « digiculture ». Pour Henthorne, cette œuvre apparaît à la fois complète et lacunaire, proposant des bribes d'un univers complexe dont tout n'a pas encore été exploré, invitant en cela les lecteurs à générer des contenus pour combler les zones grises (2012, p. 140). Comme le souligne Henthorne, *The Hunger Games* offre un espace imaginaire à investir, et ce, indépendamment des personnages et des situations (2012, p. 140). Pour Henthorne, l'auteure Suzanne Collins, à l'origine de la franchise, est un membre influent d'une génération d'écrivains qui utilise maintenant l'esthétique numérique et qui considère les lecteurs comme des partenaires créatifs, construisant des récits pouvant répondre aux désirs narratifs des autres (2015, p. 155). Selon lui, l'auteure laisse la fin de *Mockingjay* ouverte de manière à laisser de la matière à réfléchir à partir du matériel légué (Henthorne, 2015, p. 34). Il s'agit selon moi d'un legs à proprement parler, d'une passation d'un discours amorcé dans le but d'engager activement une réponse dialogique de la part des lecteurs avec l'œuvre. Au centre de cet échange se renégocie non seulement le visage de l'œuvre, mais aussi, à l'aune de la dynamique cocreative, celui du lecteur et son identité propre. À ce propos,

Kay Sambell note que dans la fiction pour jeune adulte le dispositif littéraire devient en lui-même un lieu de réflexion :

The text itself becomes a space that sometimes tries to create conditions for young readers to rehearse, actively, almost playfully, a way of reflective thinking that focuses on asking questions, discovering analysis, and hypothetically testing out solutions at their own pace in an imaginative environment that is affirming and supportive but also articulates dark truths. The reader is invited to exercise a degree of choice in the narrative, thus affecting what it will become. (2014, p. 173)

C'est ainsi que le ludisme rejoint le développement critique, car l'ouverture discursive décrite par Sambell revêt une dimension réflexive au sens où la réception est invitée à la construction du discours initié par le texte. Comme nous l'avons vu plus tôt, le fait que l'identité des guerrières soit ambivalente et mouvante rend le potentiel discursif des œuvres d'autant plus stimulant. L'ouverture de l'image invite aux interprétations divergentes en plus de fournir aux lecteurs un espace à investir de manière subjective.

2.2 Identités, symboles et héraldiques

En deuxième partie, j'ai démontré l'importance de certains attributs iconographiques dans la construction identitaire des personnages de guerrières du corpus. Nous verrons maintenant comment certaines images symboliques se font réaménager pour devenir des points centraux autour desquels se massent les communautés faniques.

Le spécialiste de l'adolescence Pierre Bruno observe que la consommation peut aujourd'hui apparaître comme une modalité privilégiée d'affirmation de l'identité adolescente compte tenu des rituels et des structures permettant de définir et de délimiter cet âge de la vie (2000, p. 39). À cet effet, le *marketing* visant les adolescents est essentiellement un *marketing* tribal qui s'intéresse, selon Cova et Roncaglio dans leur article sur le sujet, à « des personnes hétérogènes, mais interreliées, des personnes

qui, au travers d'émotions et d'expériences partagées, construisent et renforcent leurs liens à saveur communautaire. » (1999, p. 7-15)

Je retourne à Brown et St. Clair et à leur *Declarations of Independence*, dans lequel ces dernières énoncent que le souci de soi caractéristique des adolescents les rend particulièrement réceptifs à la fiction. Ils ont tendance à s'identifier fortement aux personnages d'une histoire, à partager leurs dilemmes et à participer aux choix qu'ils font, conscients des valeurs que leurs actions impliquent (Brown et St. Clair, 2002, p. 9).

La question des décisions personnelles chez l'adolescente peut se penser à l'aune du postféminisme qui, ainsi que l'énonce Andi Zeisler dans *Feminism and Pop Culture*, se fonde sur la notion féministe du choix et du fait de montrer comment ces choix ont contribué à une société dans laquelle les droits de la personne et les droits civils ont été protégés (2008, p. 130). Choix, liberté et libre arbitre sont toutes des valeurs explorées dans les récits et revendiquées par les héroïnes des récits du corpus. Sous-jacente à ce principe de libre arbitre valorisé par les œuvres, se trouve une idéologie du choix caractéristique de l'hyperindividualisme néolibéral, dont le féminisme pop de troisième vague, tel que défini par Andi Zeisler dans *We Were Feminists Once* (2016), n'est bien souvent qu'un avatar dissimulé sous un déguisement « progressiste ». Parallèlement, Alain Ehrenberg (*L'individu incertain*, 1995) et Nicole Aubert (*L'individu hypermoderne*, 2004), qui se sont intéressés au sujet contemporain, dépeignent cette mobilisation autour du choix individuel comme une construction de soi par soi, une autoproduction corrélative au morcellement sociétal et à l'écart de plus en plus prononcé entre les individus.

À ces valeurs se greffe la question identitaire qui, nous l'avons vu, apparaît capitale. Les notions de choix et d'identité s'entrecroisent et leur intersection donne lieu à des manifestations visibles d'« appartenances » illustrées par des systèmes de catégories emblématiques. Pensons à *The Hunger Games* et ses Districts, comparables aux maisons de Poudlard, ou encore aux différentes factions de *Divergent*. Les maisons de *Game of Thrones* sont quant à elles nombreuses et possèdent une héraldique

élaborée, se déclinant en une pléthore de produits dérivés⁷⁷. Comme le relève Julie Escurigan, avec cette série, HBO a créé une identité visuelle particulière, que l'on retrouve dans toutes les incarnations de la franchise, des plateformes en ligne jusqu'aux sites de vente de produits dérivés (Tosoni et Al., 2017, p. 26). Les noms, symboles et couleurs des maisons sont spécifiques et identifiables dans toutes les instances de l'univers visuel (2016, p. 41-43). Selon Escurigan, la notion d'allégeance est ce qui contribue à l'objectif mercantile de la fidélisation des *fans* : il est courant que HBO invoque la fidélité à une maison de Westeros dans son argumentaire de vente⁷⁸ (2016, p. 32). Ainsi, par ce truchement, la consommation devient un marqueur d'identification (et même d'allégeance) mettant en relation les consommateurs avec des maisons et des personnages ainsi que, indirectement, avec ce que chacun de ceux-ci représente :

In wearing the T-shirt (of House Mormont), a person allies themselves not only with House Mormont and its young, firebrand ruler, but also a region of the Seven Kingdoms traditionally associated with self-reliance, honour and integrity. (Escurigan, 2016, p. 33)

Escurigan poursuit son idée en énonçant qu'il existe une dimension intéressante de la sélection, dans laquelle les habitudes de consommation permettent aux *fans* de choisir d'afficher des maisons ou des personnages reflétant leurs principes ou leurs traits de personnalité, et ainsi d'établir des liens avec d'autres *fans* partageant les mêmes intérêts⁷⁹ (2016, p. 33). Mathieu Potte-Bonneville souligne d'ailleurs le fait que

se détachant progressivement de leurs ancrages territoriaux, ces emblèmes indiquent davantage l'immatérialité d'un esprit ou d'un style, qu'ils ne s'ordonnent à la logique traditionnelle de la souveraineté. Car qu'est-ce au juste qu'une Maison [...] quand les châteaux sont dévastés, transférés ou réattribués en fonction des nécessités du moment? (2015, p. 12)

⁷⁷ Selon Lucciardi, le succès de *Game of Thrones* se mesure aussi à la quantité de produits dérivés qu'on peut trouver : « HBO a parfaitement compris l'intérêt de développer du merchandising autour de sa série phare. » (2015, p. 243)

⁷⁸ On retrouve, par exemple, la célèbre phrase de la maison Stark : « The North remembers ».

⁷⁹ Elle ajoute à titre d'exemple que ceux qui arborent le sceau Targaryen rappellent non seulement la force et la détermination de Daenerys, mais aussi le fait qu'une femme pourrait très bien finir par diriger les Westeros (Escurigan : 2016, p. 33). La double utilisation de ces slogans et des contenus visuels symboliques fait en sorte que l'identification est facile à comprendre et que les signatures des maisons restent le moyen le plus clair pour les *fans* d'indiquer leur fidélité envers une maison, mais aussi par rapport à la série *Game of Thrones* (Escurigan, 2016, p. 34).

À ceci j'ajouterai que les guerrières de *Game of Thrones*, non seulement Brienne mais toutes les autres, militent en faveur d'une dissolution des catégories identitaires et des normes limitatives, de toutes formes de cadre. Tris et sa divergence l'illustrent d'ailleurs parfaitement. Potte-Bonneville ajoute que

le merchandising de la série (GOT) l'indique assez, reproduisant à l'envi lions et loups sur T-shirts, mugs et tous autres types de supports : si les blasons ne sont jamais qu'un genre de logo médiéval, une Maison est une sorte de marque, susceptible de subir des prises de contrôle amicales ou hostiles, de voir ses filiales s'émanciper, etc. (2015, p. 12)

Ainsi, pour les *fans* nomades, ces symboles identitaires ne sont pas des territoires limitatifs auxquels se cantonner, mais plutôt des identités à penser en termes ludiques de « déguisements », c'est-à-dire d'identités non définitives et versatiles. Au contact de ces symboles, le *fan* nomade traverse les *fandoms* à la recherche d'un soi dont il compose la palette. Ainsi, les « maisons », les « districts » ou les « factions » sont conçus pour être transgressés, collectionnés. Les symboles agissent donc sur les *fans* de la même manière que Katniss interagit avec le symbole de l'oiseau qui lui est confié, à savoir sous le signe de l'appropriation subjective : « Katniss is something like a mockingjay in and for herself. » (Margolis, 2010) Meg Belviso soulignait que le symbole du Mockingjay prenait une signification différente dépendamment du récepteur et que, par conséquent, il fonctionnait à la manière d'un microrécit (2012, p. 4).

De plus, les symboles ont la capacité d'outrepasser les limites des groupes virtuels en les traversant tous simultanément. Ils ne sont plus la chasse gardée d'un cercle d'individus, mais s'amalgament fluidement à d'autres concepts ou milieux. J'ai discuté plus tôt du bouclier circulaire de Lagertha et de son signe d'arbre. Sa couleur turquoise et son dessin ont été massivement repris par les *fans* de la série, et se retrouvent maintenant sur quantité d'accessoires et de vêtements : *t-shirts*, tasses, colliers et boucles d'oreilles, etc. Celui-ci est littéralement devenu le sceau emblématique des *shieldmaiden* du Web, mais ce qui est particulièrement significatif est qu'il a su migrer

en dehors du *fandom* de *Vikings*. Les femmes se sont emparées de cette image et se la sont appropriée pour en faire un symbole de force, mais aussi un point de rassemblement : les « *shieldmaiden* réelles » se reconnaissent désormais entre elles par ce signe, qui n'est donc plus seulement la propriété exclusive de Lagertha.

Ces symboles sont devenus les lieux d'appartenance des *fans*, un signe de reconnaissance identitaire au confluent de l'individuel et du communautaire. À mon sens, les symboles ont la capacité de s'émanciper de leur récit afin de migrer et de fonder d'autres récits à l'extérieur de leur foyer d'émission. Pensons au signe de la main qu'adresse Katniss à ses compatriotes, un mouvement qui sera repris par nombre d'activistes lors de manifestations ou d'activités militantes. La plasticité du symbole fait en sorte que celui-ci est à même de se transposer dans différents contextes. En cela, les guerrières fractionnent et essaient leur pouvoir individuel, tout en initiant un mouvement dans lequel le symbole n'est plus transmis de façon dogmatique, mais repris avec une certaine liberté interprétative ; à la manière de la reprise mythique.

2.3 Entre armées et sororités

En première partie, il était question des groupes de femmes intradiégétiques que Lagertha, Katniss et Brienne, en tant que Néo-Amazones, tendaient à initier. J'observerai maintenant comment ces communautés formées autour des guerrières fictives se prolongent dans le réel et incitent les femmes à former des communautés virtuelles dont la dynamique de partage des pouvoirs est comparable à celle qui a cours à l'intérieur des sororités dont elles sont *fans*.

Les présences numériques ont apporté de nouvelles formes de cohabitation entre individus. Pour Roland Gori, le virtuel repense l'idée même de réseau social, réseau dont le théoricien souligne l'actuelle fluidité :

Dans la vie numérique, l'individu se perd dans les réseaux informatiques, constitués comme un treillis de processeurs hétérogènes au sein duquel chacun devient source et récepteur, où les messages sont décomposés, réorganisés en paquets d'informations flexibles, liquides. [...] C'est un nouveau monde qui se « fabrique » entre les humains [...] créant un tissu social inconnu de la tradition, recomposant les singuliers autant que les pluriels, leurs articulations mêmes. (2005, p. 268)

Toujours selon Gori, même si les sororités virtuelles n'ont pas à proprement parler une volonté militante ou activiste, elles n'en proposent pas moins une structure communautaire fondée sur le respect, l'acceptation et la reconnaissance de l'autre *par défaut* : « Créer du commun, ce n'est pas se contenter de réguler et de réparer les injustices les plus criantes [...], mais c'est instaurer de nouvelles conditions politiques du vivre-ensemble. » (2011, p. 328) Selon Segré, la passion est ce qui permet de faire partie, d'intégrer un groupe, une communauté, et d'éprouver à la fois des émotions collectives, une effervescence sociale, mais aussi la solidarité et la chaleur du groupe, de goûter les joies et plaisirs simples de l'échange et du partage (2014, p. 290). Sa conception de la communauté fanique rejoint celle, très pragmatique, de Fiske. Selon ce dernier, le *fandom* est avant tout utilitaire, car il permet au *fan* de gagner en confiance et en assurance (Fiske, 1992, p. 273). Fiske constatait par ailleurs que les *fans*

reproduisent les valeurs et les caractéristiques de la culture officielle individualiste (1992, p. 273). Contre cet argument, on objectera que dans les communautés réunies autour des guerrières, *fans* et « touristes » se côtoient sans qu'il n'y ait de compétition hiérarchique. Au contraire, ce sont désormais des communautés inclusives qui encouragent toutes formes de « participations » sans qu'il n'y ait de discrimination ou d'élitisme. À ce propos, Hell et Busse trouvent même que le Web offre un espace plus démocratique pour les communautés faniques étant donné que les ressources financières sont de moindre importance vu que le seul prérequis est de posséder un ordinateur ou d'y avoir accès⁸⁰ (Hell et Busse, 2010, p. 13). De même, les contraintes géographiques ne nuisent plus aux interactions entre les *fans* (Hell et Busse, 2010, p. 13). Toujours dans l'idée d'une déhiérarchisation, Hell et Busse constatent aussi qu'à l'heure actuelle, les *fans* peuvent même demeurer des observateurs (« *lurkers* ») qui consomment les productions faniques sans interagir avec les autres membres, et qu'ils n'en sont pas moins considérés des *fans* (2010, p. 13).

Plusieurs théoriciens contemporains ont repris la prophétie d'Alvin Toffler, qui avait prédit un déclin de l'investissement dans les relations sociales, qui seraient désormais perçues comme mouvantes et superficielles, pour faire le parallèle avec les communautés virtuelles actuelles (1964). Si j'accepte l'idée de mouvance fanique typiquement postmoderne, je n'adhère pas à celle concernant la superficialité, à mon sens irrecevable. Selon mes observations, la connexion virtuelle donne lieu à des rencontres et à des investissements affectifs potentiellement significatifs, d'autant plus que les individus sont ici rassemblés autour d'objets et de figures cultes, et donc passionnels. Comme le souligne Jenkins, notre investissement dans les personnages de fiction nous donne en effet un ensemble commun de « parents » ou « amis » qui deviennent des points de référence (Le Guern, 2002, p. 351). Les communautés

⁸⁰ Ces propos font écho à ceux de Henry Jenkins : « The Net and the Web are enabling people to form their own communities for cultural production and circulation, and as these various technologies become less and less expensive, they will allow more and more people to participate in such cultural exchanges. » (Le Guern, 2002, p. 370)

faniques ont d'ailleurs été si influentes à l'égard du développement des nouvelles technologies médiatiques qu'elles ont redéfini le langage, les pratiques et les codes éthiques des communautés hors ligne (Le Guern, 2002, p. 351).

Le propos de Segré sur les *fandoms* s'écarte encore davantage de l'étiquette de superficialité :

À l'heure où s'effondrent « les formes traditionnelles de solidarité et de communautés culturelles » (Jenkins, 2008), où semblent s'affaiblir les liens d'appartenance familiaux, sociaux, locaux, confessionnels, dans une société que l'on dit toujours plus individualiste et atomisée, les fans créent des formes de communautés alternatives (Donnat, 2009, 10) ; des communautés (plus ou moins officielles et organisées) fondées sur une même passion [...] au sein desquelles les liens entre les fans sont renforcés par le partage d'une même culture. (2014, p. 270)

De plus, toujours selon Segré, si la passion constitue un rempart contre la solitude et l'opportunité d'une adhésion à un groupe où peuvent se rencontrer solidarité, affection, chaleur, camaraderie, elle permet aussi et surtout de se doter d'une identité collective : l'identité de *fan* (2014, p. 271).

La plupart des communautés virtuelles autour des héroïnes guerrières se sont établies sur les réseaux sociaux, majoritairement sur Facebook, qui permet la création de groupes inclusifs. Certes, les œuvres ont droit à de nombreux sites, blogs et forums officiels et non officiels, mais il est intéressant d'observer que les personnages de guerrières comme tels aient leur page Facebook individuelle, classée comme page de « personnage de fiction » ou même de « figure publique ».

Dans son ouvrage *Convergence Culture*, Jenkins écrivait qu'une franchise de médias réussie n'est pas qu'un attrait culturel ; non seulement elle rassemble des personnes partageant les mêmes idées pour former un public, mais elle représente également un activateur culturel en ce qu'elle fournit à la communauté quelque chose à faire (2006, p. 209). Mais de quelle manière, justement, donner à la communauté « quelque chose à faire »? Jenkins retourne à l'idée selon laquelle les contenus demeurant inachevés ou partiellement intelligibles attiseraient l'intelligence individuelle et collective de son spectateur (2006, p. 209). Cela est sans doute véridique en ce qui concerne les *fandoms* entourant les mondes fictionnels, mais je

remarque que leurs communautés autour des guerrières s'établissent plutôt à partir de trouvailles que de lacunes au sein de l'œuvre. En effet, les *fans* totémisent certains éléments considérés comme significatifs, qui deviennent symboles de leur rassemblement. Cela se fait dans une dynamique de convergence du soi vers le collectif : un personnage résonne particulièrement chez une spectatrice, et celle-ci se tourne vers le Web pour se rendre compte que des milliers d'autres spectatrices se passionnent pour le même objet qu'elle. C'est une forme de socialisation, mais aussi, inversement, de reconnaissance d'une identité propre. Finalement, l'intervention du « *like* » et du « *post* »⁸¹, qui sont les nouvelles actions courantes de la culture fanique selon Jenkins, traduit cet élan du soi vers l'autre et du soi vers soi qui définit le réseautage contemporain. Comme le résume à merveille Matthew Hills : « Fan cultures, that is to say, are neither rooted in an “objective” collection of individuals whose “subjective” passions and interests happen to overlap. Fan cultures are both found and created. » (2002, p. 113) Donald Winnicott ne définissait-il d'ailleurs pas la communauté comme un rassemblement et la reconnaissance collective d'un affect?

We can share a respect for illusory experience, and if we wish we may collect together on the basis of the similarity of our illusory experiences. This is a natural root of grouping in human beings. (1951, p. 231)

Plus proche de nous, le théoricien des médias Stephen Duncombe observait une nouvelle forme d'implication sociale sur les interfaces transmédias de la culture populaire actuelle :

[...] that the contemporary cultural context – with its focus on appropriation and remixing of elements from popular culture – may offer a new model for activism,

⁸¹ Au sujet de ces nouvelles formes d'interactivité, Hills propose d'opposer les « *posters* », c'est-à-dire les publicateurs de contenu, par définition actifs, même s'il ne s'agit pas de contenu original, aux « *lurkers* », autrement dit les « reluqueurs », ceux qui sont en position passive d'observation et qui, tout au plus, vont « *liker* » ou commenter les publications : « But what of fans who may not be producers, or who may not be interested in writing their own fan fiction or filk songs? Surely we cannot assume that all fans are busily producing away? » (2002, p. 30) Selon Hills, ce qui est intéressant avec ces positions est qu'elles sont aujourd'hui labiles et interchangeables. En ce qui a trait aux communautés faniques autour des guerrières, celles-ci sont composées de « *posters* » et de « *lurkers* », mais plus la moyenne d'âge est basse, par exemple pour la fiction pour jeune adulte, plus les « *posters* » sont nombreuses et nombreux.

one both spectacular and participatory, drawing emotional power from stories that already matter to a mass public [...]. (2007, p. 221)

De son côté, Hills parle de communauté d'imaginaire (« *community of imagination* »), qu'il définit comme étant un groupement s'imaginant lui-même à partir d'un engagement affectif commun, et par le fait même, à travers un intérêt spécifique créant un espace potentiel (2002, p. 179). À cette communauté d'imaginaire il oppose la communauté imaginaire (« *imagined community* ») sur le plan de la « coïncidence » (Hills, 2002, p. 180). Tandis que cette coïncidence opérerait sur le plan temporel de la consommation dans les communautés imaginaires, c'est sur le plan affectif qu'elle prendrait place dans les communautés de l'imagination : « rather than a coincidence in the temporality of information and consumption, the defining coincidence here is affective. » (Hills, 2002, p. 180) Besson décrit bien cette dynamique fanfictionnelle en tension entre le soi et le collectif lorsqu'elle parle de la sémiologie de l'œuvre créative comme étant tributaire d'une reconnaissance sociale :

Chaque fanfic a quelque chose d'une œuvre personnelle, et relève en tout cas pleinement de l'expression de soi, et pourtant c'est leur ensemble qui fait sens. C'est parce que d'autres ont écrit que j'écris, dans une logique d'appartenance et de distinction qui mime la construction identitaire, notamment adolescente. (2015, p. 291)

Ainsi, la création fanique n'est pas purement subjective ou collective, mais s'inscrit quelque part sur le fil langagier les reliant irrémédiablement. Besson observe que la montée de la popularité des fanfictions contrôlées, comme c'est le cas avec *The Hunger Games*, fait figure de tentative pour solliciter la dimension communautaire vis-à-vis l'acte de lecture *a priori* solitaire et ainsi susciter l'adhésion à un groupe lectoriel (2015, p. 377). Elle reconnaît cependant qu'en l'occurrence, cette participation « met moins l'accent sur l'échange symétrique (“inter”) et davantage sur l'appartenance à une communauté (Besson, 2015, p. 374). Résultat direct de la multiplicité d'œuvres offertes et promues aujourd'hui dans le foisonnement du 2.0, la plupart des *fans* actuels ne sont pas fidèles uniquement à une seule franchise, mais dispersent bien souvent leur dévotion sur plusieurs univers. Les *fans* naviguent entre les genres science-fictionnels,

dystopiques et fantastiques, en quête de protagonistes braves et actifs. Ces *fans* de nouvelle génération sont en quelque sorte des nomades perpétuellement à la recherche de nouveaux *fandoms*, et dont l'un des plaisirs réside justement dans la découverte d'un nouvel objet de fascination. Ce bassin fanique constamment mouvant, loin d'être marginal ou de niche, est devenu une sorte d'hégémonie à l'heure actuelle. On peut associer l'approche de ce genre de *fan* s'apparente au type de subjectivité postmoderne défini par Braidotti, qui pense la cohérence dans la discontinuité : « [...] the central figuration for postmodern subjectivity is not that of a disembedded marginalized exile, but rather that of an active nomadism. » (2011, p. 55)

Le groupe Facebook nommé « *Nordic Sisterhood* » est l'objet d'un phénomène des plus parlants en termes d'appropriation de la part des *fans*. La première chose qu'on peut lire dans son descriptif est « I am Iron and I Forge Myself », slogan de la communauté active depuis 2014. La phrase est apposée sur différentes photographies illustrant des jeunes femmes en tenue guerrière et accompagnées de louveteaux, et celles-ci se présentent comme autant de témoignages d'une valorisation d'une féminité « ensauvagée ». Les premières photos du groupe consistent en des images de Lagertha tirée de *Vikings*, égérie et figure fondatrice autour de laquelle s'est articulée cette communauté de l'imagination. Ce qui est intéressant à cet égard est qu'au fil du temps, le groupe a commencé à s'émanciper du personnage de Lagertha, et à finalement proposer sa propre imagerie à partir de la matière scandinave revisitée. La situation réunit les conditions de ce que Jean-Pierre Esquenazi décrit comme étant une communauté affective, c'est-à-dire que

[l]'idée qu'une population a d'elle-même est le résultat symbolique des conditions réelles et de figures imaginaires auxquelles chacun peut se référer. Le réel et l'imaginaire convergent pour former certaines représentations qui offrent à la communauté des marques symboliques de sa propre existence. (2010, p. 133)

À l'heure actuelle, soit juin 2019, ce groupe compte plus de 390 000 membres à travers le monde et ne cesse de croître d'une année à l'autre. Il s'agit d'un groupe ouvert, c'est-à-dire qu'il n'est aucunement requis de s'inscrire ou de faire approuver

son adhésion par les membres actuels pour y avoir une place. De plus, malgré l'utilisation du terme « *sisterhood* », on remarque qu'il n'y a aucun égard en ce qui a trait au genre, car hommes et femmes peuvent librement intégrer le « *sisterhood* » ; il suffit de cliquer sur le bouton « *like* » pour joindre les rangs. On ne retrouve aucune identité reconnaissable à la tête de cette tribu virtuelle, car l'instance modératrice de la page demeure anonyme, bien qu'elle soit l'unique identifiant ayant la permission de publier du contenu et de gérer celui-ci.

Ainsi, chaque contribution des membres soumise par messagerie interne est présentée par cette instance modératrice qui formule le *post* de façon à inclure systématiquement l'appellation « *sister* » : « Sister Hanna got her surname, Monsen, tattooed in runes », ou encore « Our beautiful sister Jennifer's #battlebraids ». Suivant le concept du *sisterhood*, le terme « *sister* » revient systématiquement ; il s'agit à la fois d'une expression décorum et d'un signe d'inclusivité entre les membres. Alors que Facebook veut faire de ses usagers des « amis » (« *friends* »), ce groupe propose de rassembler des sœurs, et des *bros* dans le cas du clan masculin, car il existe aussi le *Nordic Brotherhood*, destiné aux amateurs de *Vikings* et de son imaginaire nordique.

La section informative (« *About* ») du *Nordic Sisterhood* nous informe de la mission du groupe : « A page for sisters around the world to come together and celebrate our Norse culture and fierce braids. Supported by our brothers: FB.com/NordicBrotherhood ». La page se conçoit comme un babillard, une tribune de présentation pour les membres, qui y partagent (en passant par l'instance modératrice) leur *cosplay* de *shieldmaiden*, des photos de tatouages ou de coiffures tressées, des œuvres (photos, montages, dessins), ou des *reposts* piochés sur Internet. On ne peut pas parler d'interactivité, car la seule communication possible entre les sœurs s'effectue dans la section « commentaires » des publications. Certes, celles-ci peuvent décider d'entrer en contact et d'échanger en dehors du cadre de la page, mais cette dernière ne favorise pas une rencontre directe. On y assiste régulièrement à des ventes d'objets dérivés. Les plus populaires sont des *t-shirts* (non officiels) à l'effigie du bouclier de Lagertha et arborant les citations de cette dernière. Ces objets, à cheval

entre l'autopromotion de *Nordic Sisterhood* et la promotion de la série *Vikings*, sont des productions faniques au sens le plus strict du terme.

RÉCUPÉRATIONS, INTERPRÉTATIONS ET REPEUPELEMENTS

Une partie de notre bagage idéologique se forme à partir des histoires qui nous sont racontées et de la répétitivité cumulative des images et des discours qu'elles véhiculent. Myra MacDonald, auteure de *Representing Women*, souligne que pour le poststructuralisme, la résistance à ce pouvoir consiste à déconstruire son fonctionnement par une méthode de réponse critique aux textes. Dans cette méthode, souvent qualifiée de « lecture à contre-courant », le lecteur résiste aux subjectivités évidentes du texte proposé et cherche plutôt des incohérences, des lacunes et des illogismes, pour produire une lecture subversive (1995, p. 37). Autrement dit, lire à contre-courant est une manière de résister en s'appropriant une place personnelle à travers le discours. Cependant, MacDonald reconnaît que cette lecture, bien que subversive, n'agit en rien pour renverser la vapeur : « Although this may temporarily shift the balance of power for those who are engaged in the deconstruction, it does nothing for other women : “reading against the grain”, after all, leaves the grain exactly where it was. » (1995, p. 38)

La réflexion de MacDonald date tout de même de plus de deux décennies, à l'époque où les médias numériques étaient peu développés et la réponse des *fans* peu visible, voire invisible pour les non-initiés. Il en est tout autrement aujourd'hui, où cette activité est à la portée de la recherche virtuelle la plus simple. Les réseaux sociaux conduisent même ce bassin créatif à nos portes grâce au fonctionnement des fils d'actualité et au *trending*. Nous sommes maintenant entourés par de la *fan fiction* sous différentes formes, celle-ci se faisant même promouvoir par les producteurs. Dès lors, peut-on encore parler de contestation ou de revendication d'un certain espace de liberté? Plus récemment, Besson parle de la créativité fanique comme étant le fait

d'extrapolation sur une matière donnée, de mise en connexion du divers et de l'épar. Sa virtuosité [...] tient dans cette réinterprétation permanente du même qui consiste à y détecter de nouvelles analogies, à y multiplier toujours les axes de liaison. (2015, p. 303)

Toujours pour Besson, la créativité fanique permet d'envisager autrement les fictions, de considérer les angles morts ou peu exploités en latence dans le texte :

les fanfictions respectent et décalent un ensemble de codes génériques, de données thématiques ou psychologiques, de normes culturelles. Ce faisant, elles en donnent aussi à voir, en tant que tout, les éventuels impensés. (2015, p. 302)

La vision de Besson ne tombe tout de même pas dans l'idéalisme, et elle spécifie bien que l'activité des *fans* ne s'établit pas complètement hors de toute contrainte ou pouvoir : « [...] cette créativité, contrairement aux conceptions spontanées qu'on peut s'en faire, n'est pas "libre" ; et qu'elle n'est pas non plus vraiment le signe d'une prise de pouvoir des usagers sur les produits de l'imaginaire. » (2015, p. 302)

Qu'en est-il de l'héritage des féminismes dans l'espace qu'occupent les femmes actuelles dans les mondes fictionnels? Quel est le rapport des femmes avec les personnages et les grands récits contemporains à l'heure où, comme Anita Harris le souligne, le *girlhood* est la sphère mise à l'honneur au sein des productions et du capitalisme de façon très générale. Harris indique que les jeunes femmes d'aujourd'hui défendent les possibilités et les inquiétudes face aux nouvelles identités en général (Harris, 2004, p. 6). Au début du XXI^e siècle, la création de l'ordre social et de la citoyenneté contemporains se réalise en partie dans les espaces occupés par les jeunes femmes (Harris, 2004, p. 6).

Ce chapitre propose donc un regard sur les manières dont les filles et les femmes se négocient une place par et grâce à l'espace identitaire qu'ouvrent les personnages iconiques des guerrières, mais aussi sur la manière dont ces héroïnes investissent l'espace des discours sociaux et politiques entourant les femmes.

3.1 Reprises des attributs guerriers

En deuxième partie, nous avons mesuré l'incidence iconographique des attributs guerriers des héroïnes du corpus. Je propose d'examiner de plus près les trajectoires de certains de ces attributs depuis leurs représentations jusqu'à leurs réappropriations par les *fans*. Je considérerai cette logique de personnification par les *fans* (phénomène du *cosplay*) sous l'angle d'une reprise souple qui, comme pour les mythes, permet une réarticulation libre des matériaux constitutifs.

Dans son article sur la « génération Katniss », Sylvie Vartian faisait remarquer que de plus en plus de jeunes filles portent des vêtements sports aux coupes militaires, des bottes de cuir et se coiffent d'une tresse de côté ; autant d'éléments qui reflètent l'allure de l'héroïne de *The Hunger Games* (2014, p. 113). Vartian note ainsi l'influence de Katniss sur la mode vestimentaire des adolescentes (2014, p. 113). La jeune héroïne est devenue plus qu'un costume d'Halloween à reproduire : son image a contribué à repenser les critères mêmes de la mode féminine. Il s'agit selon moi d'un nouveau *casual cosplay*, c'est-à-dire un *cosplay* (*costume playing*) de tous les jours, intégré à l'habillement ordinaire des *fans*. On peut définir le *casual cosplay* comme étant une performance intégrée à la socialisation du quotidien, hors des murs des conventions ou autres rencontres faniques. On observe des influences de l'apparence d'un personnage plutôt que l'adoption d'un costume complet, et en cela, cette pratique diffère essentiellement de celle des *cosplays* d'origine nipponne, par exemple.

Le premier habillement de Katniss offrait un *cosplay* de choix, facile à s'approprier, même avec des pièces déjà à la maison (bottes et veste en cuir, pantalon cargo et veste de plein air font l'affaire, le tout dans des tons de terre). Ajoutons à cette simplicité la versatilité des traits physiques qui lui sont attribués, à savoir des cheveux bruns, des yeux bleus et un teint olivâtre. Ces traits étant relativement assez répandus, un grand nombre de filles peut aisément se glisser dans la peau de Katniss.

Je me suis demandé en quoi consistait un *cosplay* attrayant pour les *fans*. J'ai remarqué que le personnage de Tris, pourtant extrêmement connu, n'était repris que par un faible nombre de *cosplayeuses* sur le Web. Même Brienne, bien que dotée d'un physique plus marginal que celui de ses jeunes consœurs, compte un nombre significativement plus élevé de *cosplays*. En effet, on retrouve sur les réseaux sociaux bon nombre de Brienne en armure, ou encore vêtues de la robe rose d'Harrenhal. Toutes les *cosplayeuses* de Brienne ont deux points communs, à savoir une épée en main et les cheveux blonds coupés courts.

J'en suis venue à formuler l'hypothèse selon laquelle Katniss, bien qu'elle propose une image qui varie, présente néanmoins un certain nombre de traits iconiques qui la distinguent, la tresse de côté et l'arc à flèche étant les plus notoires. Sans eux, la ressemblance avec l'héroïne devient ténue ; avec eux, tout le monde reconnaît la référence.

Un autre phénomène de *cosplay* majeur et inédit en ceci qu'il concerne un public plus âgé est celui entourant Lagertha. Parées de la célèbre coiffure au tressage complexe de la *shieldmaiden*, une armure maison faite de vêtements de cuir et un bouclier rond en papier mâché, les *fans* posent pour la caméra en adoptant des attitudes frondeuses, épée en main. Ces femmes ont vingt, trente ou quarante ans et ne sont pas toutes blondes et minces comme Katheryn Winnick. Si elles apparaissent parfois à côté d'un homme costumé à la manière de Ragnar Lothbrok, elles posent le plus souvent seules. Fait intéressant, très rares sont celles qui incarnent une Lagertha en robe, la quasi-totalité étant vêtue d'une armure. Plusieurs articles de blogues et de sites Internet (y compris celui d'History Channel⁸²) prescrivent la manière de recréer le *look* de

⁸² À ce sujet, le site officiel d'History Channel considère l'allure *fearsome* et *fierce* de la coiffure comme une métonymie du personnage de la *shieldmaiden* :

When she's going to be in combat, and it definitely amps up the intimidation factor. With braids and twists all along the crown of her head, it creates a fearsome style suitable for only the best shield maidens. [...] If there's one thing that Lagertha is good at, it's having hair as fierce as she is. The mess of braids really draws her hair back from her face, allowing her emotions to show through fully. The hair forms almost a crown on her head, giving her a look of power. The braids within this look allow Lagertha to focus on the battle without

Lagertha à la maison. J'ai abordé plus tôt cette importance que revêt la chevelure chez les personnages féminins, à la fois attribut et prolongement de la personnalité, du rôle social et du pouvoir de sa détentrice. Le fait que la coiffure montre des variantes en s'adaptant aux émotions et aux actions illustre une forme de narrativité. Ce rapport intime entre femme et coiffure se fait sentir dans les commentaires critiques par rapport aux tresses de la *shieldmaiden* :

Lagertha is her own woman now, and she has a beautiful new hairstyle to reflect that. The detailing on the braid is so cool, and really different from anything we've seen from her before. It leads us to believe that new style isn't the only thing she has in store for us. (*History Channel.com*, 2015)

Source d'étonnement ou pas, l'élément de l'apparence de Lagertha qui est le plus récurrent et le plus documenté est sa coiffure en tresses. YouTube regorge de tutoriels de *fans* montrant la création des fameuses *battle braids*, sans compter les innombrables articles de blogues proposant leur propre « *how to* » pour y parvenir. Même le site officiel de History Channel s'est mis de la partie et a proposé un éventail des déclinaisons de la coiffure : remontée, avec ornements, semi-remontée, crêpée au maximum, etc. Une simple recherche sur Google avec les mots clés « Lagertha » et « *hairstyle* » nous montre une multitude de *fans* recréant ou adaptant sa coiffure tressée. Non seulement les spectatrices imitent sa coiffure, mais de nombreuses autres guerrières actuelles affichent désormais un tressage « *faux-hawk* » similaire ; Octavia dans la série télévisée *The 100* en est un exemple particulièrement frappant, mais notons également Sara du film *The Huntsman : Winter's War*, dont la cuirasse semble reprendre le style de Lagertha, ou encore la guerrière celte Aloy du jeu vidéo *Horizon Dawn Zero*.

Dans la culture populaire contemporaine, la coiffure tressée est en quelque sorte devenue l'attribut par excellence des personnages féminins forts, que ces femmes soient guerrières, résistantes, gouvernantes ou irrévérentes. On peut penser aux jeunes

distraction. They also lend help in making her look imposing and fearsome. (*History Channel.com*, 2015, en ligne)

filles rebelles et tressées peuplant l’imaginaire depuis le début du XX^e siècle, ces Fifi Brindacier et Anne Shirley, qui sont devenues aujourd’hui les Katniss, Daenerys et Lagertha de la résistance au féminin.

Je me suis demandé ce qui faisait des tresses la coiffure classique de la combativité des femmes, question sur laquelle personne ne s’est vraiment attardé en francophonie⁸³. En lien avec la liminalité positive annoncée plus tôt, je me rends compte que les tresses sont essentiellement ambivalentes, à la fois symbole de docilité et d’ingouvernance, d’exubérance et de réserve. Elles transforment la chevelure sauvage en ouvrage, mais le résultat n’est pas forcément discipliné ; la coiffure tressée peut présenter des fantaisies et des formes complexes voulant signifier l’ensauvagement même. Lorsqu’elles remontent vers le ciel malgré les lois de la gravité, comme c’est le cas de celles de Fifi ou de Lagertha, elles témoignent de la force dissidente du personnage : une chevelure qui semble vouloir se dresser d’elle-même ne peut qu’appartenir à une femme en position de pouvoir. À ce titre, les tresses peuvent apparaître très personnelles et refléter la volonté propre du sujet. Elles aussi ont ce quelque chose de très « féminin » dans la délicatesse de leur tressage et l’attention qui leur est accordée lors de leur mise en place, mais sont en même temps foncièrement utilitaires, car elles peuvent servir à discipliner les cheveux et à les empêcher de bloquer la vue ou de gêner les mouvements.

Dans une vision contemporaine, les tresses, surtout les nattes doubles, sont liées au monde de la jeunesse, aux premières coiffures souvent réalisées par les parents. Pensons à cette scène où Katniss se fait coiffer par sa mère le matin du Reaping Day, cette tresse qui deviendra hautement symbolique et qui sera même reprise par les filles du Capitol, dont la petite-fille du président Snow.

Dans sa forme, ces trois mèches qui n’en forment qu’une, la tresse représente aussi l’idée du lien social, du rapport de convergence des individus formant le tissu

⁸³ L’ouvrage d’Erika Bornay *La cabellera femenina* (2010), en langue originale espagnole (non traduit), s’intéresse à ce sujet.

communautaire. Une tresse forte et équilibrée est aussi une tresse dont les trois mèches la constituant sont réparties en parts égales. Si l'une des mèches s'avère plus ténue ou plus volumineuse, la coiffure défaille tôt ou tard.

Pour toutes ces raisons, et plusieurs autres qui demanderaient un examen plus approfondi, les tresses sont emblématiques des figures féminines fortes dans la culture populaire. Plus qu'une simple coiffure, elle symbolise selon moi l'ambivalence de l'héroïne ainsi que la force de l'équilibre social que celle-ci promouvoit.

Les tresses guerrières sont aujourd'hui innombrables dans les mondes de fiction. Comme le remarque Lauren Turner, la tresse est, depuis quelques années, récupérée dans la mode de tous les jours, version *casual cosplay* du style capillaire façon guerrière :

After taking a deeper look, I actually realized that I have seen similar styles in our everyday wear. Although they aren't paired with the same fierceness donned by Lagertha the shieldmaiden, they can still be just as fierce for your street style ensembles. (2016, en ligne)

À partir de ces observations, il apparaît plus clairement que la récupération d'éléments stylistiques iconiques, réappropriation que l'on jugerait à tort uniquement superficielle et futile, constitue un point d'ancrage d'une performance identitaire fondée sur la transmission du pouvoir et la construction de la confiance en soi. Ma réflexion s'articule autour d'une observation émise par Kathleen Rowe à propos de la réappropriation contemporaine de la culture populaire à des fins agentives :

In Third Wave feminism, popular culture is a natural site of identity formation and empowerment, providing an abundant storehouse of images and narratives valuable less as a means of representing reality and more as motifs available for contesting, rewriting, and recoding. (1995, p. 34)

Ce rapport en tension entre consommation et création semble reprendre les tenants mêmes de la thèse de Baudrillard dans *L'Échange impossible*, selon laquelle les structures courantes de production/consommation immergent le sujet dans une pratique duelle liée à une dichotomie dans la représentation de son propre corps : on retrouverait, d'une part, le corps comme capital subjectif, et d'une autre part, le corps

comme fétiche ou objet consommable. Dans les deux conceptions, il faut remarquer que le corps est loin d'être nié, mais est plutôt surinvesti, sur le plan économique comme sur le plan physique (Baudrillard, 1999, p. 129). Michel Bernard considère que la virtualité prêtée par Baudrillard aux artefacts technologiques n'est pas celle qu'il croit :

l'image numérique n'est pas un double abusif, trompeur et autonome qui tend à produire l'illusion d'un réel référent, mais un dispositif matériel commode non seulement pour le maîtriser, mais aussi jouer avec son devenir, ses potentialités, en un mot décupler ou démultiplier notre pouvoir sur l'environnement. (2001, p. 21)

Ce type de rapport de consommation appropriatif rejoint la dynamique d'une identité nomade, typiquement poststructuraliste, qui braconne des composantes identitaires (physiques et mentales) sur différents sites de nidification :

Nomadic cartographies need to be redrafted constantly; as such they are structurally opposed to fixity and therefore also to commodification to rapacious appropriation. [...] She also has multiple places – called home – where she can rest up. (Braidotti, 2011, p. 65)

Je postule que ce braconnage prend pour objet certains éléments-clés proposés dans les représentations des guerrières. Ces attributs peuvent être déjà dotés d'une charge symbolique ou significative faisant en sorte que leurs appropriations par les lectrices et spectatrices s'en trouvent optimisées. Sans surprise, des tendances sont aussi observables pour certains attributs ; c'est le cas des tresses.

Comme le suggère Hills, dans la consommation performative, la « perte de soi » (« *loss of self* ») du *fan* est ultimement une extension de soi (2002, p. 168). En effet, suivant l'idée de Ricoeur, c'est seulement à travers un moment d'absence que notre sentiment de soi peut être réinvesti et déployé (Ricoeur, 1984, p. 356). Plus encore, selon Hills, l'imitateur n'est pas un « moi » clairement fixé et limité, mais il n'est pas non plus perdu dans « l'autre ». Ainsi, en ouvrant un espace pour jouer, de façon spectaculaire et physique, entre ces deux termes supposément fixes, l'usurpation d'identité des *fans* violerait le « sens commun » (2002, p. 168).

En quelque sorte, les *fans* créent les conventions auxquelles ils participent à travers leurs jeux affectifs et subjectifs (Hills, 2002, p. 112). Des pratiques de personnification et d'incarnation telles que le *cosplay* et le déguisement font écho au processus paradoxal même de participation fanique, entre autoréflexion et absence à soi :

The contemporary cult fan, then, is no less subject to those very processes of objectification and spectacular « to-be-looked-at-ness » which have traditionally been examined as a feature of stardom or iconicity. The costumier or impersonator does not only imitate a specific cult icon or character taken from cult text: he or she embodies the processes of stardom and textuality, self-reflexivity presenting the body-as-commodity. (Hills, 2002, p. 170)

En brouillant les frontières entre le soi et l'autre, l'individu et l'avatar, les imitations faniques, toujours selon Hills, contestent les normes culturelles d'unité et de fixité identitaire (2002, p. 171). En cela, elles se rattachent encore ici à une conceptualisation nomade poststructuraliste de l'individualité, qui envisage une continuité dans la discontinuité, la cohérence dans la diffraction.

Besson évoque la ludicité de ce rapport nomade à l'identité dont fait preuve le *cosplayeur*, car « [...] le déguisement dit l'enfance, le jeu, l'apparence, l'autre identité possible, mais provisoire, aussi facile à mettre qu'à enlever. » (2015, p. 443) Avec les guerrières et le *casual cosplay* qu'elles inspirent, se dissolvent une partie de cette dialectique plurielle entre autre/soi, costume/vêtement, jeu/réalité. À travers ce type de mimétisme intégré, plus nécessairement de l'ordre du *cosplay* et des costumes à proprement parler, mais de l'habillement de tous les jours, la limite entre l'image de soi et l'image du personnage devient pratiquement caduque :

[les *fans*] développent aux objets de leur passion un rapport d'engagement à la fois fasciné et distancié, ni tout à fait dedans, ni tout à fait dehors, que je qualifierai de « postures » ou « attitude ludique » [...]. (Besson, 2015, p. 443)

Besson rend bien compte de cette « attitude ludique » (s'apparentant à un double mouvement) observable dans la relation contemporaine entre les fictions et leurs récepteurs, en tension entre projection et appropriation. Cette relation s'avère de plus en plus intime : « Moi dans la fiction, la fiction chez moi : [...] une part conséquente des

efforts de l'industrie du divertissement tend aujourd'hui vers la réalisation de ce double objectif corrélé. » (Besson, 2015, p. 260)

Il y a d'après moi un double standard avec l'imitation. Du fait que les *fans* veulent imiter le *look* des guerrières et l'intégrer à leur style personnel (comme nous l'avons vu concernant les tresses de Lagertha), une grande importance est accordée à l'apparence, à l'image de soi. Mais cette attention portée à l'image devient le point d'ancrage de rapports bénéfiques à soi et aux autres femmes : les personnages de guerrières n'apprennent peut-être pas toujours aux femmes à se battre physiquement, mais elles ont au moins le mérite de les encourager à devenir fières de leur apparence, à les faire se reconnaître et s'admirer entre elles. Le fait de contribuer à les « faire sentir » comme des guerrières est déjà un premier pas vers la confiance en soi, mais aussi vers la confiance en une communauté, qui elle, peut mener à l'accomplissement d'autres projets. Dans leur capacité à créer des communautés de fans qui font preuve d'un respect sincère et d'une admiration gratuite les unes envers les autres, on peut dire que les personnages de guerrières qui nous intéressent sont bénéfiques. Leur pouvoir iconique rassembleur (et non unificateur, car la volonté de ces fans n'est pas de devenir identiques les unes aux autres) est en soi féministe.

3.2 Du tir à l'arc au *spartan race* : les guerrières en action

Si les personnages de guerrières ont initié la récupération d'une « esthétique guerrière », ont-elles pour autant incité les spectatrices à se battre davantage? À s'enrôler dans l'armée ? On peut certes mentionner le fait qu'en 2013, le Pentagone, sous la décision du sénateur Leon E. Panetta, a levé l'interdiction des femmes à participer aux combats au sol, ce qui a provoqué l'ouverture de plus de 230 000 postes pour les femmes dans l'armée américaine. Peut-on pour autant comprendre cette martialisation majeure des femmes comme un épiphénomène de la montée en popularité des guerrières dans les œuvres de fiction? Faute de recherches et de preuves quantitatives, je n'ai pu vérifier la validité de cette corrélation hypothétique. Cependant, je note un lien entre les combats guerriers représentés dans les œuvres et l'élargissement du spectre des activités physiques pratiquées par les femmes, notamment les sports de combats et les entraînements musculaires.

Au-delà des activités sportives, les héroïnes guerrières auraient vraisemblablement aussi le pouvoir d'insuffler à leurs fans le courage de s'affirmer et d'entrer dans l'action. Par exemple, dans l'un des premiers épisodes de *Buffy Vampire Slayer*, le personnage de Xander confie à sa nouvelle amie Buffy que le seul fait de penser à elle lui donne du courage dans les moments de détresse : « Sometimes when it's dark and that I'm alone, that I'm scared, that I'm depressed, or anything else, I'm always thinking : "What would Buffy do?" You are my hero. » (S4E1) Pour Xander, Buffy représente un modèle héroïque. Ce qui est intéressant est que cette attitude envers la protagoniste de Whedon est métadiscursive et reflète la réception générale du personnage dans le réel. Pour un nombre incalculable de femmes (et d'hommes), Buffy est devenue un modèle non seulement de force, mais de survivance. De nombreuses *fans* ont avoué avoir réussi à traverser l'école secondaire uniquement parce que Buffy en avait été capable malgré toutes les épreuves surnaturelles auxquelles elle devait faire face au fil des épisodes et des saisons (Inness, 2004, p. 56). Il ne s'agit plus de la

considérer uniquement comme un modèle de combativité, mais comme une figure de résistance face à un quotidien loin d'être stable et favorable. Buffy aura influencé positivement de jeunes personnes à traverser l'adolescence et le début de l'âge adulte. En cela, même s'il s'agit d'un personnage de fiction, l'impact qu'aura eu Buffy est tout à fait concret. C'est au moment où la fiction intervient dans le quotidien du lecteur que la fonction sociale de la littérature s'accomplit, selon Hans Robert Jauss :

La fonction sociale de la littérature ne se manifeste dans toute l'ampleur de ses possibilités authentiques que là où l'expérience littéraire du lecteur intervient dans l'horizon d'attente de sa vie quotidienne, oriente ou modifie sa vision du monde et par conséquent régit son comportement social. (1978, p. 73)

Toujours du point de vue de Jauss, selon qui l'un des aspects de l'expérience esthétique est sa fonction de communication,

[l]’expérience esthétique est amputée de sa fonction sociale primaire précisément si la relation du public à l’œuvre d’art reste enfermée dans le cercle vicieux qui renvoie de l’expérience de l’œuvre à l’expérience de soi et inversement, et si elle ne s’ouvre pas sur cette expérience de l’autre qui s’accomplit depuis toujours, dans l’expérience artistique, au niveau de l’identification esthétique spontanée qui touche, qui bouleverse, qui fait admirer, pleurer ou rire par sympathie [...]. C’est précisément dans ces phénomènes d’identification [...] que l’art transmet des normes d’action – et cela d’une manière qui ménage à l’homme une marge de liberté [...]. (1978, p. 147)

Pour reprendre les propos de Besson sur l'incidence de la fiction sur le réel, « [d]’autres vies dans d’autres mondes, c’est ainsi que se donnent à apprécier les fictions narratives, de façon à nous permettre non seulement de mieux supporter les nôtres, mais aussi de mieux les comprendre. » (2015, p. 42)

Il est convenu de penser que les filles rêvent aux princesses et se plaisent à se projeter dans une vie de château. Pourtant, elles redemandent des héroïnes guerrières, qui emboîtent aujourd’hui le pas du marché. Christine Détrez remarquait que les adolescentes d’aujourd’hui plus promptes à rejeter la stéréotypie de la féminité que les garçons ne le sont à se défaire des modèles de virilité :

Filles et garçons n’ont ainsi pas le même rapport au stéréotype respectif de la féminité et de la virilité : si un garçon, quel que soit son milieu, peut (voire se doit de) passer par le stéréotype de la masculinité la plus traditionnelle, tout se passe

comme si une fille, de milieu favorisé, devait se démarquer de son identité de « fille » en rejetant le stéréotype de la féminité [...]. (2014, p. 240)

Les chiffres ne mentent pas concernant l'influence du talent d'archère de Katniss sur l'intérêt des jeunes filles pour le tir à l'arc. Les adhésions aux cours d'archerie aux États-Unis ont doublé depuis la parution des premiers livres de *The Hunger Games*, et les participantes se procurent des arcs incurvés à l'image de celui de leur héroïne (Bachman, 2011 ; Hood, 2013). D'ailleurs, avec son expression « New Artemis Character », Kelly Oliver désigne cette nouvelle génération d'héroïnes archères dans la culture populaire contemporaine. Pour elle, ce modèle inspire positivement les femmes réelles à augmenter leur activité sportive, notamment les sports de chasse :

Adolescent virgin girls, like Katniss, who are at home in the forest hunting animals with bows and arrows, have become new cultural icons for young girls. With new Artemis characters leading the way wielding bows and arrows [...] archery among girls and women is on the rise. Women and girl hunters account for the growth of hunting sports. (Oliver, 2016, p. 3-4)

La protagoniste Lagertha a elle aussi incité les femmes à s'activer physiquement, et ce, de manière plutôt non conventionnelle. En effet, ce n'est pas tant les arts martiaux qui auront été prisés chez les *fans*, contrairement à ce qu'on aurait pu croire en raison de la formation de l'actrice Winnick, mais plutôt des entraînements de types plus militaires, tel que le *crossfit* et le *weightlifting*. La communauté multiplateformes (Facebook, YouTube, blogue, boutique en ligne) Grimfrost fait la promotion de la culture traditionnelle scandinave par la vente d'objets et de vêtements de style viking et la diffusion de vidéos informatives. Récemment, le groupe a publié une vidéo, « Beauties in Beast mode » (2016, en ligne), destinée à faire la promotion du sport de combat auprès des femmes. Pour ce faire, les producteurs ont utilisé le mythe de la *shieldmaiden* (correspondant visuellement au portrait proposé dans *Vikings*). Le montage entremêle des scènes montrant une *shieldmaiden* traditionnelle au combat à celles montrant une lutteuse dans un *ring*. La voix narrative, celle d'un homme, vante les mérites de la figure historique comme modèle d'*empowerment* pour les femmes d'aujourd'hui : « The Shieldmaiden – a female warrior often featured in Viking Age

sagas. They inspired women of that time and age, regardless of age or background. We think that they should still be a source of inspiration. » (Grimfrost, 2016, en ligne)

Les compétitions de *spartan race* ont aussi la cote, ainsi qu'en témoignent les photographies publiées par les membres des communautés faniques⁸⁴. Lors de ces évènements, les compétitrices portent des coiffures tressées similaires à celles portées par la *shieldmaiden*, ou encore des *t-shirts* à son effigie⁸⁵. En commentaires, elles indiquent avoir mis les tresses de combat (« Put the battle braids on »). On pourrait critiquer le fait que les *fans* tendent à vouloir ressembler à des *shieldmaiden*, ce qui ramène les femmes à leur apparence, à leur image. Tous les moyens ne sont-ils pas bons quand il s'agit d'inciter les femmes à poser des actions pour elles-mêmes? Le personnage de Lagertha Lothbrok a le mérite d'encourager les femmes à investir les secteurs « masculins », tels que la musculation et les courses brutales de type *Spartan Race*. Et plus les *fans* documenteront leurs exploits en la matière sur les réseaux sociaux, plus d'autres femmes s'inviteront dans ces circuits comme « masculins ».

⁸⁴ Signalons un exemple de groupes basés sur la figure de la *shieldmaiden* faisant la promotion de l'activité physique et de l'autodéfense auprès des femmes : *Shieldmaiden Defense*, en ligne depuis 2016.

⁸⁵ La plus vaste boutique de *t-shirts* à l'effigie de Lagertha est sans doute *Original Shieldmaiden*, en ligne depuis 2016.

3.3 Citations et reprises des guerrières en contexte politique

À propos des *comics*, Kelly Sue DeConnick disait que l'expression « guerrier de la justice sociale » (« *social justice warrior* ») ne devrait pas avoir de connotation négative, car les superhéros sont, d'après elle, des « guerriers de la justice sociale » (Ross, 2017, en ligne). Je considère que la même réflexion pourrait s'appliquer aux guerrières Néo-Amazones et aux *fandoms* qu'elles inspirent.

Selon Sherrie Inness, les médias populaires possèdent le pouvoir de représenter des images ayant le potentiel de changer la réalité sociale (2004, p. 48). À mon avis, en raison de son ouverture importante, peu d'images dans la culture populaire actuelle détiennent autant ce pouvoir que les guerrières. À la fois éminemment actuelles et hautement prospectives, elles commentent la réalité tout en proposant des avenues possibles pour le réaménagement des rapports sociaux.

Brown et St. Clair observant des échos entre la fiction héroïque et le quotidien des jeunes réceptrices : « Literature reflects the experiential world of its readers, and female protagonists mirror the expectations of women during the time in which their stories were written. » (2002, p. 2) Dans *Convergence Culture*, Jenkins définit le phénomène contemporain du *civic media*. Cette idée part du principe de récupération d'une œuvre fictionnelle à des fins politiques, à l'image du réinvestissement de la figure de V par le groupe Anonymous. *The Hunger Games* en est sans doute aujourd'hui l'exemple le plus flagrant, avec son implantation non officielle de groupes activistes réels reprenant des extraits et des propos de la série pour illustrer leurs revendications. Certes, ces œuvres se trouvent à la lisière entre fiction et commentaire politique, mais elles proposent surtout des images migrantes aisément récupérables par les différents supports et formes médiatiques qui les autonomisent : « All of this suggests that more spreadable forms of civic media may not only reach unexpected supporters but may be planting seeds which can grow into deeper commitments over time. » (Jenkins, 2010, p. 224) Ainsi, *The Hunger Games*, à travers ses différents usages externes, est devenu

plus qu'une mégafranchise ; il s'agit du point d'origine de la promotion de nouvelles voies d'engagement social par l'industrie du divertissement et ses articulations transmédias, comme en témoigne Nicola Balkind. Depuis les histoires sur « The Real Hunger Games » jusqu'aux tentatives par les *fans* de reprises du message de Suzanne Collins dans le cadre d'une campagne plus vaste pour le bien social, les Hunger Games sont devenus un point de référence important dans le paysage politique et l'activisme fanique (Balkind, 2014, p. 83)⁸⁶. La communauté fanique entourant Katniss a repris les thématiques et le discours révolutionnaire pour inaugurer des écoles de pensée en ligne, lesquelles s'inscrivent dans la fluidification et l'autonomisation des réseaux de partages et d'échanges de services sur le Web (Hills, 2002, p. 199). De plus, comme le soutient Rowe, de nouvelles formes de culture, telles qu'Internet, suscitent l'angoisse car, tout comme le féminisme, elles contribuent à déstabiliser les anciennes structures de pouvoir en déplaçant les frontières entre public et privé (Rowe, 1995, p. 31).

Dans *Representing Women*, Myra MacDonald expose le stéréotype selon lequel les femmes sont considérées comme les sources de vie et d'énergie de la planète (1995, p. 154). Je me demande s'il ne serait pas possible de reprendre ce stéréotype de manière à en activer le potentiel militant et la portée politique. Comme j'ai voulu le démontrer plus tôt, les personnages de guerrières d'aujourd'hui récupèrent cette éthique du *care* et la réinvestissent dans un esprit féministe sororal. L'empathie comme acte de don de soi et de sacrifice devient la base d'un engagement social et d'une structure sociétale que promeuvent les guerrières. D'après Stuller, la monstration d'une telle implication personnelle désintéressée de la part de l'héroïne aurait un impact concret, car elle inviterait les récepteurs à développer ces traits : « Their compassionate actions not only save others, but also inspire them to find and perfect the heroic in themselves. » (2010, p. 66) Pour plusieurs critiques, le genre de la dystopie pour jeune adulte est sans égal

⁸⁶ Comme le remarque Balkind, la franchise *The Hunger Games* est désormais couramment utilisée comme point de référence pour de nombreuses campagnes humanitaires, dont celle de la lutte contre les coupures dans les programmes d'assistance sociale aux États-Unis (2014, p. 84).

en ce qui concerne le développement de la pensée politique chez les jeunes. Robin Kirk envisage, à travers la dystopie, un apprentissage de l'expérience humaine au XXI^e siècle avec tous les problèmes et les espoirs qu'elle implique (Henthorne, 2012, p. 124). À cet effet, pour Kirk, la trilogie de *The Hunger Games* est exemplaire, car elle entraîne le lectorat à l'intérieur des mécanismes de propagande et de manipulation dans le but de montrer comment la résistance peut être utilisée afin de subvertir ce contrôle. En cela, cette œuvre est un projet à visée fondamentalement politique (Henthorne, 2012, p. 124).

Notons qu'à l'image de Katniss Everdeen, une grande portion des protagonistes de ces romans de dystopie pour jeune adulte est désormais constituée de jeunes femmes. Devant leur nombre grandissant, Harris met de l'avant l'idée de la « *future girl* », cette fille de l'avenir à la fois au sens concret et métaphorique, tel Katniss ou Tris, comme modèle de nouvelle subjectivité affranchie des dictats disciplinaires et maître de son destin :

In a time of dramatic social, cultural, and political transition, young women are being constructed as a vanguard of new subjectivity. They are supposed to offer clues about the best way to cope with these changes. Power, opportunities, and success are all modelled by the « *future girl* » – a kind of young woman celebrated for her « desire, determination, and confidence » to take charge of her life, seize chances, and achieve her goals. (2004, p. 1)

Selon moi, ce qui rend cette représentation du *girlhood* potentiellement si influente auprès des lectrices ne résiderait pas tant dans sa matière (déjà assez forte), mais dans la manière dont celle-ci est communiquée, c'est-à-dire à travers ses modalités discursives. Pour Fritz, dans ces textes, les héroïnes dystopiques sont construites de façon à s'inscrire dans une variété de définitions contemporaines du *girlhood*, tout en faisant écho aux réalités auxquelles font face les filles réelles, principalement celles qui sont politiquement engagées (Green-Barteet, 2015, p. 18). Encore aujourd'hui, le fait d'être une femme militante comporte son lot de problèmes, lesquels sont reflétés en partie dans les fictions. Dans son ouvrage *Rebel Girls. Youth Activism and Social Change Across the Americas*, Jessica Taft observe une certaine difficulté que rencontre

l'activisme politique des jeunes filles, étant donné que les traits féminins sont souvent jugés incompatibles avec l'activisme et l'implication politique (2011, p. 89). Cependant, Taft souligne que parce qu'elles sont encouragées à s'intéresser aux gens, les filles ont plus de chances de devenir actives dans les mouvements sociaux (2011, p. 76), et que les filles elles-mêmes considèrent que leur activisme est une extension de leurs préoccupations pour le bien-être collectif (p. 76).

Comme Philip Reeve le suggère, la fiction dystopique peut favoriser le développement d'une pensée politique chez les jeunes spectatrices en les amenant à prendre conscience des profondes injustices dans le monde (Young, 2011, en ligne). D'un autre côté, selon Taft, il est aussi possible que les fictions soient formatrices pour l'activisme chez les jeunes filles, en ce qu'elles aident les adolescentes à prendre conscience de leur potentiel en tant qu'agents sociopolitiques autonomes capables de faire face aux injustices en leur proposant certaines des conceptions conventionnelles de la rébellion (2011, p. 79). Dans cette optique, comme le remarque Dawn Currie, les filles rebelles sont peut-être la représentation la plus juste des jeunes féministes que puisse proposer la culture populaire contemporaine (2009, p. 46). Indubitablement, les héroïnes guerrières contribuent à alimenter les discours féministes actuels (l'écriture de la présente thèse en témoin), mais ouvrent également la possibilité de former d'autres espaces de parole à même la culture populaire, et de faire savoir aux jeunes réceptrices qu'elles peuvent elles aussi prendre activement part aux mouvements. Ainsi que l'exprime Fritz, en usant d'un discours rappelant celui du *Girl Power*, ces œuvres présentant des guerrières mettent au goût du jour l'intérêt des filles pour l'implication sociale véritable et la création de communautés de changement (2015, p. 30).

À mes yeux, les guerrières sont les personnages exemplaires d'une seconde vague de *Girl Power*, la première ayant eu lieu dans les années 1990. Le *Girl Power* est un mouvement associé au féminisme de troisième vague et qui a émergé dans les subcultures associées aux *Riot Grrrls*, mais qui a été rapidement récupéré par la culture populaire *mainstream*, entre autres grâce à la promotion qu'en ont fait les Spice Girls. Le féminisme du *Girl Power* tardif insiste sur l'image de filles fortes et volontaires,

émancipées et à la féminité assumée⁸⁷. À la différence de la seconde vague, l'hyperféminité n'est plus considérée comme incompatible avec l'engagement politique et la pensée féministe, ainsi que le souligne Fritz :

By insisting upon their female protagonist's liminal existences, these contemporary dystopian young adult novels participate in larger discourses about adolescent womanhood that redefine not only the young women themselves but also their place in their own society and the impact they may have on future generations. (Green-Barteet, 2015, p. 12)

À cet effet, le récit de *The Hunger Games* est un outil de conscientisation sociale, car il permet de nous positionner par rapport à nos propres malaises et inconforts face aux inégalités, mais aussi d'attiser notre volonté d'implication et notre responsabilisation.

Grâce à des héroïnes politiquement engagées telles que Katniss et Tris, les jeunes peuvent aussi constater que l'action individuelle porte fruit et que son impact peut devenir potentiellement majeur. Elles apprennent aussi à s'insurger, à accepter leur colère et à utiliser celle-ci pour fonder leur révolte contre ce qu'elles jugent inacceptable ou injuste, que ce soit dans des situations individuelles ou collectives. Pour reprendre l'idée de Fritz, parce que Katniss est caractérisée dès les premières pages comme une survivante confrontée quotidiennement à la tyrannie d'un gouvernement oppressif, il est relativement facile de la localiser dans la matrice du *Girl Power*, par son affirmation de soi, son amertume et sa perspicacité (Green-Barteet, 2015, p. 311). Katniss fait preuve de cette faculté exemplaire, que préconise Collins elle-même, celle de se fier à son propre jugement et de préserver jalousement sa lucidité par rapport à ce qu'on veut lui imposer ou lui faire croire au sujet de la société.

Selon Gloria Goodale, le constat est plutôt négatif, car si *The Hunger Games* veut transmettre des messages de justice sociale, les efforts pour motiver les lecteurs et lectrices à s'impliquer dans le combat pour les causes humanitaires ont failli (Goodale,

⁸⁷ Dans le mouvement *Girl Power*, l'un des problèmes liés à cette promotion de la féminité est que cette dernière, en plus d'être essentialiste, s'avère fortement liée aux standards de beauté stéréotypés : minceur, utilisation du maquillage et de la coiffure dans une optique de séduction, vêtements connotés « féminins » (talons hauts, jupes courtes, soutiens-gorges pigeonnants), etc.

2012, en ligne). Selon Goodale, les films auraient voulu prendre la relève : « The series is tailor-made for this sort of fiction-to-real world translation. » (2012, en ligne) Pour Catherine Wilson, les adaptations filmiques de *The Hunger Games* ont pris le pari de susciter l'intérêt d'un auditoire « grand public » et la recherche de solutions créatives face à des problèmes sociaux complexes (Wilson, 2012, en ligne).

Andrew Slack, le fondateur d'Harry Potter Alliance⁸⁸, croit qu'il est primordial d'investir dans l'énergie et la passion « fanique » dont font preuve les jeunes (Flowers, 2014, en ligne). Il considère ces phénomènes comme étant le fruit de la progression naturelle des « *nomadic fandoms* », ces groupes de *fans* migratoires qui partagent des intérêts similaires et qui sont abonnés à plusieurs franchises culturelles⁸⁹. Ces groupes aiment la complexité et les nuances, et sont investis dans l'activisme en ligne, explique Slack (Flowers, 2014, en ligne). D'ailleurs, HPA annonce dans sa description : « [we turn] fans into heroes. We're changing the world by making activism accessible through the power of story. » (site officiel de la HPA, en ligne) D'ailleurs, chaque action communautaire est appelée « chapitre » (« *chapter* ») et prend part à une plus grande « *story* », qui est l'équivalent d'une campagne⁹⁰. Le HPA a gagné tellement de notoriété depuis 2005 en engageant des millions de jeunes *fans* dans des activités militantes qu'elle fait maintenant l'objet d'une étude complexe de la part du groupe de recherche *Media, Activism, and Participatory Politics* du USC Annenberg School for Communication and Journalism. Je souligne une partie du mandat de l'Alliance :

We know *fantasy* is not only an escape from our world, but an invitation to go deeper into it. [...] We celebrate the power of community - both online and off. The

⁸⁸ La mission d'HPA vise à inspirer et à mobiliser les lecteurs et les *fans* de *Harry Potter* afin qu'ils agissent comme des héros dans notre monde, comme dans les livres. HPA a initié une Dumbledore Army réelle, militant pour l'environnement et les droits de la personne, qui est devenue le *Imagine Better Network*.

⁸⁹ Gloria Goodale décrit les *nomadic fandoms* en ces termes : « These are groups that form around an initial shared passion, then migrate the structure and the social-media interconnectedness into the next compelling narrative. » (Wilson, 2012, en ligne)

⁹⁰ Dans son ouvrage *Storytelling* (2007), Christian Salmon dénonce l'idéologie du « *storytelling* », qu'il définit comme étant une technique de manipulation au service d'un « nouvel impérialisme narratif » (p. 2). C'est, selon lui, une forme de discours qui s'impose dans tous les secteurs de la société et transcende les lignes de partage politiques, culturelles ou professionnelles accréditant un nouvel âge narratif (Salmon, 2007, p. 2).

HPA encouraged members to share their stories of economic inequality under the #MyHungerGames hashtag. This social media movement took off rapidly, illuminating the effects of economic inequality on people's daily lives and magnifying intersections with other forms of inequality. It put into practice a core goal of the broader campaign: breaking the culture of silence surrounding these issues. (site officiel de la HPA, en ligne, mes italiques)

L'Alliance considère ainsi les œuvres de l'imaginaire comme des leviers pour discuter des enjeux sociaux, en plus de faire l'objet de réflexions et d'actions collectives via la communauté de lecteurs.

George A. Dunn, professeur de philosophie à l'Université d'Indianapolis et éditeur d'un livre de philosophie basé sur *The Hunger Games*, soulève à ce sujet un questionnement tout à fait légitime :

How long can you keep the injustices of the world hidden now that they have an international fan base? [...] Real-world activism flows naturally from the book's themes and character. [...] The heroes of the series are just ordinary people who find themselves in extraordinary circumstances. [...] Characters find within themselves the courage and resources to make the world better. As the books move people to take action. [...] it gives you hope about the future of literature when we realize the power it can have. (2012, p. 20)

En 2011, une équipe d'enseignants et de spécialistes de diverses disciplines ont fondé la plateforme Web didactique *Learn Liberty*, dont la mission principale est l'éducation des jeunes adultes à l'égard des enjeux politiques et économiques contemporains :

What does it mean to learn liberty? We believe that when people are allowed to freely speak, think, argue, trade, create, invest, protest and otherwise spend their lives as they see fit that the world is a more peaceful, prosperous place. (présentation de la chaîne Youtube *Learn Liberty*, en ligne)

Son slogan annonce d'ailleurs : « Explore the idea of a free society » (présentation de la plateforme *Learn Liberty*, en ligne). En cohérence avec sa ligne éditoriale, l'école virtuelle propose une pédagogie dynamique promouvant la liberté de pensée en offrant des séries de cours (payants) en ligne. On y dispense un enseignement se basant sur des principes didactiques traditionnels (« watch », « learn ») promettant une action concrète (« Want to change the world? *Learn Liberty* can help »). La variété des

programmes, élaborés autour de capsules vidéo, s'étend de l'économie de base aux libertés civiles, en passant par le rôle gouvernemental et la liberté d'expression. On ne cache pas l'objectif ultime de l'organisation : « Making the world a better place. »⁹¹ Pour parvenir à cette conscientisation, les enseignants de *Learn Liberty* se réfèrent à des œuvres du répertoire populaire et tissent des parallèles entre les récits qui les composent, dont celui de *The Hunger Games*, et l'état du monde actuel. Il s'agit donc explicitement de considérer la fiction comme un outil d'enseignement pour des questions éthiques, morales, politiques et philosophiques, mais aussi de souligner la portée des enjeux idéologiques exposés dans les œuvres. Dans cette visée éditoriale, la série *The Hunger Games* sert d'exemple pour le programme intitulé « Liberty and Security » (et sous-titré « Real World Dilemmas of the Hunger Games ») :

Over at the Foundation for Economic Education, Jeffrey Tucker has broken down the political allegories of *the Hunger Games*. With the long-awaited finale of the *Hunger Games* series just recently released, it's a great time to consider the political implications of the story, especially considering the series' popularity with young people. (Whalen, 2015, en ligne)⁹²

Le discours didactique du programme se fonde sur le rapport qu'entretient la lectrice ou le lecteur cible avec l'œuvre de Collins, lectorat que l'on devine jeune en raison de l'emploi d'une rhétorique interrogative directe : « Have you ever noticed any similarities between the dystopian world of *The Hunger Games* and our own? Well, this is the place for you. Are we living in the Hunger Games? » (présentation de *Learn Liberty*, en ligne) Le descriptif du programme souligne à répétition le rapprochement entre fiction et réel dans le cas de la série de Collins : « Panem may be fictional, but the themes addressed in the book are real. How are the *Hunger Games* relevant in the real world? » (présentation de *Learn Liberty*, en ligne) On propose une variété de

⁹¹ La suite de la présentation rend le discours quelque peu ironique : « [...] making the world a better place. You can even win prizes for your participation (that's right, prizes!). » (Présentation de *Learn Liberty*, en ligne)

⁹² « The simple lesson of *The Hunger Games* is that powerful people can do terrible things. We must resist in order to stop them. The more complicated lesson is that powerful institutions themselves corrupt, and that there will always be those lacking in moral scruples who are willing to assume the mantle of power. » (Tucker, 2015, en ligne)

questionnements liés à l'œuvre, tels que « Is Katniss a Modern-Day Spartacus? » (Sturgis, 2013, en ligne), « What You Should Know About Drug Prohibition » (Dills, 2013, en ligne), « Forgotten Rebellion: Black Seminoles and the Largest Slave Revolt in U.S. History » (Sturgis, 2012, en ligne), ou encore « Liberty, Security, and the TSA » (Sturgis, 2011, en ligne). Les vidéos entrecroisent des segments de documentaires historiques et actuels avec des extraits de la série filmique, ce qui contribue à consolider le pont entre fiction et réel en plus de fournir un point de comparaison familier. Il va sans dire que le choix d'exemplifier les enjeux contemporains par l'intermédiaire de la fiction populaire s'avère une méthode efficace pour attiser la curiosité des jeunes par rapport à des sujets qui n'auraient potentiellement pas soulevé leur intérêt outre mesure. *The Hunger Games* devient ici à la fois une porte d'entrée et un levier pour le développement d'une pensée critique chez les jeunes, ainsi que le souligne The Harry Potter Alliance par l'entremise de son projet Imagine Better :

The Imagine Better project takes a grassroots approach to harnessing the energy of popular culture, modern mythology and social media for social change. It is a place where we take all of the stories and communities that excite us and turn them into fuel for a better world. (HPA, 2012, en ligne)

Il n'y a pas que les diégèses qui servent de canevas à partir desquels se ramifient des discours ou des implications politiques. Stuller l'avait bien noté, les actrices jouant des femmes guerrières récoltent souvent de nombreux témoignages de la part des spectatrices leur confiant comment leur personnage les a inspirées pour le mieux (2010, p. 137). À cela, j'ajouterais que les actrices sont elles-mêmes avant tout des icônes d'*empowerment* pour les femmes. Leur propre personnalité correspond à celle de leur personnage, qui est en quelque sorte le prolongement d'elles-mêmes et de leur *persona* médiatique. Nous retrouvons Katheryn Winnick (Lagertha Lothbrok), qui dispense des cours d'autodéfense aux femmes, mais aussi Jennifer Lawrence (Katniss Everdeen), qui dénonce haut et fort les dictats de beauté dans les médias (Sblendorio, 2016, en ligne ; Wagoner, 2018, en ligne) et les inégalités de genre dans le marché hollywoodien (Lawrence, 2015, en ligne). À sa façon, Gwendoline Christie (Brienne of Tarth) se

prononce aussi sur les représentations des femmes et leurs lacunes dans la culture populaire. Il s'agit donc de comédiennes qui s'affichent de manière engagée avec un franc-parler et un aplomb remarquables, à l'image de leur personnage.

La force du personnage de Brienne réside selon moi dans son appel à la résistance ; elle est constamment victime d'humiliation en raison de son apparence atypique, mais ne s'en formalise pas et poursuit tout de même sa quête, malgré qu'elle ait toutes les raisons de l'abandonner. Elle dispense même des leçons de résilience aux autres personnages. Par exemple, après s'être fait couper la main, Jaime exprime son désir de mourir ; Brienne lui fait comprendre que ce n'est qu'un incident malheureux (« *misfortune* ») et qu'il ne doit pas se laisser abattre pour ça, qu'il doit surmonter la dureté et la violence du monde réel en l'acceptant. Aujourd'hui, Gwendoline Christie est fière d'incarner cette femme dont le physique singulier lui aura valu, comme au personnage de Brienne, son lot de mauvais commentaires (Pollard, 2015, en ligne). Pour Christie, Brienne représente en quelque sorte l'opportunité de faire vivre l'héroïne qu'elle aurait aimé voir plus jeune (Holbrook, 2014, vidéo en ligne). Ce qui est avant tout encourageant dans le cas de Brienne est la qualité de la réception d'un personnage féminin différent à l'égard des standards de beauté et qui, comme le souligne Christie, n'avait pas encore eu d'équivalent en télévision (San Diego Comic Con Fan Favorites Panel, 2014, vidéo en ligne). La sixième saison de *Game of Thrones* a également introduit la jeune Lyanna Mormont, héritière de Bear Island, une fillette pragmatique et sévère aux autipodes de toutes les princesses riantes au cœur tendre. Dès sa première apparition à l'écran, qui n'a duré que quelques minutes, la jeune Mormont est instantanément devenue la nouvelle coqueluche des spectateurs de la série. L'engouement explosif pour Brienne et Lyanna révèle à quel point le public est avide de personnages féminins inédits, pas forcément doux et agréables.

À l'aube du nouveau millénaire, Rosemary J. Combe exposait une mutation importante dans *The Cultural Life of Intellectual Properties: Authorship, Appropriation, and the Law* :

We are always in a world where some meanings are being fixed while others are changing [...] Social actors obviously have diverse capacities and means to fix and challenge meaning; intellectual property protections are only one form of power in a larger field [...]. A democratization of access to this practice would give all people more equal opportunities to engage in expressive activity, rather than granting already powerful actors even further resources and capacities to dominate cultural arenas than they already possess. (1998, p. 343)

Nous pouvons considérer les œuvres de mon corpus non seulement comme le résultat de cette démocratisation des postures créatives annoncée par Combe, mais aussi comme un élément contribuant à la diversité d'expression.

Ce qui importe ne réside pas tant dans la proposition de l'œuvre, que dans ce qu'en retire le public, soit le sentiment de confiance en soi et le courage, deux états d'esprit que Lagertha semble distiller chez les spectatrices. Jennifer K. Stuller disait que les mythes contemporains se dotent d'une fonction similaire à celle des mythes anciens, soit de raconter des histoires nous aidant à donner un sens à nos vies (2010, p. 3). De cette façon, les mythes ne sont pas que de pures fantaisies, mais sont plutôt intimement liés à notre réalité, qu'ils métaphorisent. À travers leur langage mythique, les œuvres contemporaines parlent du monde dans lequel nous vivons tout en le commentant, en imaginant des voies alternatives par rapport aux valeurs et idéologies dominantes. Pour Stuller, les changements idéologiques et sociaux ne peuvent d'ailleurs s'initier qu'à travers les représentations médiatiques populaires (Stuller, 2010, p. 7). Antérieurement, les créateurs Marston (*Wonder Woman*) et Whedon (*Buffy*) croyaient qu'il était possible de changer les idées des hommes à propos des femmes et ce dont elles sont capables en usant du pouvoir narratif. J'ajouterai que ce pouvoir, extrêmement puissant dans la culture populaire, est également à même de nous aider à revoir la manière dont les femmes se pensent sur les plans personnel et collectif, et en cela, les personnages de guerrières nous permettent de nous repositionner par rapport à ces enjeux.

3.4 Images de guerrières : « lieux identitaires » et « lieux de rage »

Les phénomènes de créations des héroïnes par les *fans* ne sont pas si loin d'une forme de réécriture mythique lors de laquelle certains motifs et attributs sont redirigés à d'autres fins, suivant les besoins et désirs des récepteurs. Parce que les guerrières du corpus ouvrent des espaces identitaires à investir et à s'approprier, elles offrent une possibilité aux femmes réelles de prolonger leurs combats personnels à travers les leurs. Icônes, ces guerrières permettent qu'on les habite et qu'on communique avec leur attitude combative pour y puiser une force.

L'étude de Tiina Vares identifie le plaisir lié à l'expérimentation de personnages féminins puissants et dangereux comme source directe de la popularité des films *Thelma and Louise*, *Terminator 2*, *Aliens*, et *Blue Steel* (McCaughey et King, 2001, p. 219-243). De son côté, Kirsten Marthe Lentz a défendu l'idée selon laquelle ces films sont liés à un discours féministe populaire qui leur procure une justification quant à la monstration de la violence féminine (1993, p. 220).

Quant à elle, Barbara Ehrenreich montre que plusieurs spectatrices n'ont jamais assez des « films de guerrières » (« *warrior women flicks* ») (2011, p. 33). Je me suis intéressée à un tel engouement pour les personnages de guerrières du point de vue de leur capacité discursive. Comme le révélaient les statistiques de Vares, les représentations de la violence au féminin sont hautement contextualisées :

« Violence » therefore, cannot be understood either as a homogeneous or a static concept. We need to look at the resources viewers bring to their film viewing and the context of the group discussion. (McCaughey et King, 2001, p. 222)

Moïra Sauvage remarque que les émotions violentes, telles que la colère ou l'agressivité, peuvent être dérangeantes pour celles et ceux qui les subissent, pour l'entourage, ou pour la société qui a toujours cherché à les contrôler ; si elles sont sublimées ou réinvesties autrement, elles peuvent devenir motrices de changement (2012, p. 34).

De son côté, Paula Ruth Gilbert constate que la manière dont la société parle des femmes et représente celles-ci et leur usage de violence a un impact sur la façon dont les femmes sont perçues et traitées dans le système judiciaire réel⁹³ (2006, p. 1271). Gilbert, qui s'est intéressée au cas des femmes violentes détenues, montre à quel point celles-ci tombent systématiquement dans les catégories « incohérentes » en raison de leur non-conformité avec les normes de genre, qui considèrent les femmes comme non violentes (p. 1274). S'appuyant sur Foucault, Gilbert explique que si on peut revendiquer un discours pluriel sur la sexualité (comme c'est le cas dans *Surveiller et punir*, de Foucault), une telle pluralisation est également nécessaire en ce qui a trait au discours de la violence, particulièrement dans le cas de nos perceptions du genre et des femmes en tant que société (p. 1274). Inness, qui s'intéresse aux personnages de femmes d'action, refuse d'ailleurs qu'on établisse une séparation entre la réalité de la vie sociale et les représentations de celle-ci (2004, p. 4).

Tiina Vares opère une distinction entre la « violence imaginée » (acceptable) et la « violence réelle non nécessaire » (inacceptable) (Vares, 2014, p. 230). Elle observe que cette distinction devient flagrante au moment où, de manière en apparence contradictoire, une personne peut avoir une philosophie non violente tout en étant capable d'apprécier le spectacle de femmes violentes (2014, p. 230). Pour Vares, il est clair que dans un contexte social où les femmes sont souvent considérées comme des victimes, la violence des femmes dans la fiction est une donne invariablement politique (2014, p. 226). Selon elle, la violence des femmes à l'écran est une réponse symbolique à la violence systémique dont elles sont les cibles (Vares, 2014, p. 234). Elle souligne ainsi le caractère constamment mitigé de la réception de la violence féminine, qui s'attire à la fois plaisir et dégoût, enthousiasme et suspicion, dépendamment du rapport personnel qu'entretient le récepteur avec l'idée de femme, de féminité et de pouvoir (Vares, 2014, p. 235).

⁹³ Gillian Rhodes a démontré que la préférence patriarcale encourageant les hommes à perpétrer des comportements violents explique pourquoi les hommes sont beaucoup plus susceptibles que les femmes d'être pris au sérieux lorsqu'ils font preuve d'agressivité (2003, p. 136).

Comme chez les autres penseurs de la violence fictionnelle, pour Vares, comprendre ce qui constitue une violence « justifiée » influence la manière dont le récepteur distingue la violence de la non-violence :

The meanings of violence were highly contextualized and also shifted with the position from which they were being read. In other words, a violent action or film could be constituted as violent in one context [...] and then be read as « not violent » on viewing. Assessments of a film's « violence » can also shift with subsequent viewings and through talk with others. (2014, p. 239)

Si la signification accordée à la violence varie selon les contextes, il en va de même pour le plaisir ou l'absence de plaisir ressenti à son contact, qui sont aussi les produits d'intersections contextuelles entre le récepteur et le texte dans un cadre sociohistorique particulier (Vares, 2014, p. 240). Dans son article *Violence imaginée/violence queer. Représentation, rage et résistance*, Judith/Jack Halberstam considère que la représentation de la violence prend des formes diverses, dont certaines ont le pouvoir de produire des changements durables :

Je voudrais montrer que la rage existe en tant qu'espace politique dans les représentations de violences illicites (art, poésie, récits, films populaires) commises par des groupes opprimés contre des mâles blancs détenteurs de pouvoir. (Halberstam, 2006, p. 2)

Ainsi, pour Halberstam, la relation entre la violence fictive et la violence réelle est ambiguë, contestable, négociable et radicalement imprévisible (2006, p. 2). Cependant, comme elle le souligne, l'instabilité des liens qu'elles entretiennent ne présente pas une simple opposition binaire ; au contraire, les deux violences s'inscrivent plutôt dans un rapport de frictions et d'influences réciproques (Halberstam, 2006, p. 4). Halberstam fait référence à June Jordan et à son concept de « lieu de rage » : « “Ce lieu de rage” où l'expression menace de se muer en acte est bien sûr cet espace surveillé de près et hautement ambigu dénommé “fantasme”. » (2006, p. 5) Pour Halberstam, cet espace présente un potentiel puissant, car il est situé à la fois entre et au-delà de la pensée, de l'action, de la réponse, de l'activisme, de la protestation, de la colère, de la terreur, de la violence (2006, p. 5). En cela, l'espace de rage est un territoire pour la résistance.

Foucault propose le terme « discours renversé » pour désigner l'acte de reprise du discours pour en faire autre chose, le renverser de l'intérieur. Qu'en est-il du concept de « *imagined violence* », que l'on pourrait traduire par « violence imaginée », qu'Halberstam emprunte à Benedict Anderson (Halberstam, 2006, p. 15)? Selon Halberstam, cette forme de violence représentationnelle aurait le potentiel de désintégrer ce que Audre Lorde désigne par la « norme mythique » (« *mythic norm* ») (Lorde, 1984). Autrement dit, en plus de défier toute définition hégémonique, elle remet en doute la notion même de pensée hégémonique. Dans la violence imaginée, selon David Wojnarowicz, le langage lui-même devient une arme (1991, p. 7). C'est pourquoi je considère que ces images de guerrières sont en soi des armes pour faire violence au discours dominant, une hégémonie ici revisitée à l'intérieur même des normes de production populaire. Je reprends les mots d'Halberstam : « Nous devons être capables d'imaginer la violence – et notre violence doit pouvoir être imaginable – car le pouvoir du fantasme ne consiste pas à représenter le réel mais à le déstabiliser. » (2006, p. 8)

Pour Judith Halberstam, la représentation de la violence et de la rage des femmes est une condition *sine qua non* d'un changement social, la « violence imaginée » permettant selon elle « d'énervier le système » (2006, p. 94). Les lectrices et spectatrices qui accèdent à l'imaginaire du « œil pour œil, dent pour dent » peuvent se sentir investies du droit de riposte ; quant aux agresseurs potentiels, ils peuvent en venir à anticiper avec crainte une violence féminine adverse (Halberstam, 2006, p. 8).

La violence imaginée ne permet malheureusement pas, comme le souligne Halberstam, de résoudre le problème de la violence dirigée contre les femmes (2006, p. 263), mais étant donné qu'elle ouvre un espace de rage où les conséquences sont imminentes plutôt que concrètes, elle permet tout de même porter un regard les positions de pouvoir (p. 264). Les parcours des guerrières nous montrent des scénarios où les femmes triomphent et regagnent une agentivité. À cet égard, dans son essai *The Force of Fantasy*, Judith Butler suggère de repenser la relation entre la réalité et l'imaginaire en ne concédant plus à la réalité un *a priori* de stabilité (2013, p. 252).

Pour Butler, la réalité est une construction labile qui ne peut se percevoir qu'à partir d'un point de vue subjectif, qui lui, baigne dans l'irréel et le fantasmatique (p. 252). Ce que nous percevons dans la violence imaginée est donc modelé par nos propres peurs comme nos désirs face à la violence réelle, et par-dessus tout par notre volonté de donner un sens au discours qui nous est proposé par la fiction.

Selon Joanne Brown, l'expression de la colère est souvent considérée comme un acte d'insubordination, car elle signale que le sujet qui l'exprime se prend au sérieux et croit qu'il a « la capacité ainsi que le droit d'être juge de ceux qui l'entourent, même de ceux qui sont dits "supérieurs". » (2002, p. 10) Bien que leurs actions soient peu recommandables sur le plan réel, leur colère sous-jacente illustre une prise de pouvoir qui permet le réinvestissement subjectif des spectatrices.

Certes, ces femmes se sacrifient pour sauver la communauté, mais en se battant afin de faire valoir leurs droits, ce sont aussi elles-mêmes qu'elles sauvent : il s'agit d'une véritable ascension agentive menant à une redistribution des pouvoirs, lesquels passent du cercle restreint des hommes aux mains de l'héroïne et de ses adjuvants. Cette réappropriation agentive d'un pouvoir propre, nous l'avons vu, trouve écho chez les femmes et jeunes filles réelles qui se libèrent, s'activent, s'engagent politiquement, forment des communautés entre elles, se réinventent le temps d'un costume ou d'une coiffure. Ces *fans* qui, encouragées par l'insubordination colérique des guerrières, décident à leur tour de n'en faire qu'à leur tête, de devenir ingouvernables.

CONCLUSION DE LA TROISIÈME PARTIE

La troisième et dernière partie a d'abord voulu poser les bases d'une conception actualisée des réseaux et communautés faniques. Ces éléments de réflexion m'ont conduite à considérer les aspects marchands et publicitaires des franchises, notamment à travers le recours à une certaine codification de la forme féminine dans leur matériel de diffusion. Toujours dans l'observation des stratégies de diffusion des œuvres, on aura examiné, d'une part, les procédés par lesquelles elles trouvent moyen de s'étendre, notamment via l'exportabilité de leurs signes ; d'autre part, on aura observé la récupération de ces signes par les *fans*. Ces appropriations sont d'ailleurs encouragées par les dimensions volontairement immersives et participatives des univers, dont la plasticité facilite les processus d'identification et d'expansion de la part des *fans*.

Pour Zeisler, le « *marketplace feminism* » a fait de l'égalité un *branding* attirant et accessible (2016, p. 257), tout en considérant qu'elle était déjà un fait accompli. Zeisler critique aussi la nature individualiste et capitaliste de ce phénomène lié au postféminisme (2016, p. 257). Or, j'ai voulu montrer que des produits de l'imaginaire contemporain, tels que les héroïnes guerrières, deviennent au contraire des modèles fondateurs pour les groupes de femmes réelles qu'elles parviennent à rassembler autour de différents attributs esthétiques et activités physiques. De plus, les citations et reprises des guerrières dans le contexte politique réel témoignent de l'importance des discours sociaux amorcés dans les œuvres. Ce mode de récréation fanique libre à partir d'une matière n'est pas sans rappeler le mode de la réécriture mythique, ce qui permet de concevoir un parallèle entre la plasticité des récits mythiques et celle des œuvres contemporaines étudiées.

Combe insistait sur le fait que la démocratie culturelle dépend de nos droits de réparer et de défier les significations des biens culturels partagés (1998, p. 343). Cette idée rejoint les observations de Jenkins, qui soutient que le Web permet de repenser les

rapports de pouvoir entre producteurs et consommateurs de médias (2006, p. 357). Or, c'est dans cet esprit que j'ai considéré la dimension participative des œuvres, lesquelles engagent un rapport de réappropriation et de prolongement dans le réel. En proposant des « lieux de rage » (Lorde, 1980 ; Halberstam, 2006), les héroïnes guerrières contemporaines ouvrent des espaces identitaires offrant autant de foyers de résistance. À l'image de la redistribution des pouvoirs qu'elles mettent en scènes au sein de leur récit, les œuvres du corpus redynamisent l'autorité des œuvres et leurs interprétations possibles, partageant ainsi aux *fans* une forme de pouvoir créateur.

Parce qu'elles sont conçues à la manière d'images ouvertes (MacDonald, p. 1987), les guerrières Katniss, Brienne et Lagertha deviennent des icônes pour les communautés de l'imagination qu'elles alimentent ainsi que pour l'espace symbolique du pouvoir à transmettre et à transformer en force d'action individuelle et collective. Les guerrières laissent une « impression » puissante (Lefebvre, 1997), une marque qui s'intègre à la vie de leur spectatorat et s'y prolonge sous forme de puissance agentive. En cela, l'étendue et la vivacité de leur « auréole imaginaire » (Bachelard, 1990 [1943], p. 8) témoigne certes de la grande valeur de ces images, mais surtout de la pertinence de leur impact positif sur la réalité.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Devant l'importante montée en popularité de celles que j'appelle Néo-Amazones, ma volonté était d'apporter un autre type d'éclairage sur la question de leur image. En effet, ma thèse a voulu considérer leurs représentations sous un angle inédit, qui tient compte de certaines traditions culturelles et iconographiques rarement convoquées jusqu'à présent.

Mon objectif principal était de comprendre la mécanique derrière le succès fanique des Néo-Amazones. Pour cela, je devais d'abord parvenir à capter la complexité des héroïnes, car c'est ce qui allait me permettre de démontrer comment la constitution de leur image, qui leur assure mobilité et capacité à se faire réinterpréter, signerait leur faculté « d'impression » auprès du public. Autrement dit, j'ai désiré déceler les qualités iconiques inscrites en leurs images dans le but d'apporter une explication à l'engouement majeur qu'elles suscitent. Les héroïnes au corpus devant être extrêmement récentes et influentes, j'ai retenu Katniss Everdeen, Lagertha Lothbrok et Brienne of Tarth, respectivement issues de *The Hunger Games*, *Vikings* et *Game of Thrones*, trois mégafranchises parmi les plus marquantes des dernières années au sein des genres de l'imaginaire.

Ces guerrières surprennent à plusieurs égards. En effet, Brienne, Lagertha et Katniss s'imposent dans la culture populaire contemporaine comme des icônes instigatrices de véritables phénomènes sociaux. En réarticulant les figures de guerrières mythiques, elles jouent avec l'imaginaire entourant les héroïnes combattantes, permettant ainsi d'en examiner les fondements et de les réinvestir autrement. N'est-ce pas là les symptômes d'une profonde subversion, lorsqu'un personnage réactive son image traditionnelle et rompt tout à la fois avec celle-ci? Quand les fictions populaires reconduisent les *a priori* pour mieux les détourner, ou encore les réfléchir de l'intérieur,

ne trouvons-nous pas là une revitalisation bénéfique de l'imaginaire? Une invitation à entrer dans le jeu et à participer au destin même de ces images de guerrières?

J'ai adopté une démarche en trois étapes interreliées. Trois parties, donc, qui ont suivi les trajectoires des Néo-Amazones de mon corpus, depuis leur énonciation jusqu'à leur réception.

Ma première partie a été consacrée à une analyse des héroïnes de mon corpus au regard des mythes et figures qu'elles convoquent. Pour ce faire j'ai emprunté à Pierre Brunel son système d'analyse mythocritique, puisque c'est un système qui se concentre justement sur les mutations que les mythes subissent dans les textes et qui permet ainsi de rendre compte des rouages derrière de telles reconfigurations.

À la lumière de leurs portraits que j'ai établis de manière successive, Lagertha, Katniss et Brienne me sont apparues comme des personnages composites, fortement hybridités. En effet, j'ai pu démontrer que si elles s'établissent en filiation avec les guerrières mythiques des imaginaires occidentaux (non seulement les Amazones, mais aussi Artémis, la Valkyrie et la *shieldmaiden*), elles proposent également une réécriture de certaines guerrières légendaires mythifiées, telle que Jeanne d'Arc, et s'apparentent tantôt aux figures héroïques justicières, tantôt à celle de la femme fatale.

J'ai pu révéler que d'une part, elles font émerger certains traits mythiques et prototypiques de manière assez fidèle : par exemple, l'usage de violence pour le bien collectif, ou encore la cohabitation problématique du corps féminin avec les fonctions guerrières. D'une autre part, j'ai pu constater qu'elles offrent à voir des variations et même certains renversements de ces mythes ; preuve de la possibilité d'actualisation de ces derniers dans une visée féministe contemporaine, notamment plus inclusive. Par exemple, à la différence des Amazones antiques, les communautés que les Néo-Amazones rassemblent autour d'elles ne sont plus exclusivement féminines, mais mixtes.

Une autre innovation importante est que les œuvres du corpus permettent d'entrevoir la subjectivité des héroïnes, proposant ainsi des personnages qui glissent

hors de leurs abords de « femmes monuments » vers une zone affirmant davantage leur caractère individuel et leurs intérêts personnels.

Toujours du côté de l'énonciation des œuvres, la deuxième partie de ma thèse s'est concentrée sur l'examen visuel des personnages. J'ai ici voulu démontrer que le caractère ouvert de leur image se traduisait sur le plan visuel par une tension entre répétition et variation par rapport aux « guerrières » monumentalises.

Avec Marie José Mondzain, j'ai d'abord pensé les rapports entre violence et image, des considérations qui m'ont notamment été utiles pour penser la monstration de la violence des guerrières dans leur passage de l'écrit à l'écran, adaptation qui ne s'opère pas sans quelques négociations.

Dans cette veine, j'ai eu ensuite l'occasion d'examiner comment les représentations des personnages s'inscrivent sous le signe d'un équilibre voulant concilier violence et féminité, entre autres grâce au port d'armure rigidifiant le corps, dans une esthétique rappelant celle des guerrières-monument vertueuses. Or, chez les images de Néo-Amazones, cet apparence d'équilibre vient parfois à vaciller, ce qui laisse entrevoir quelques secteurs troubles que j'ai ensuite eu l'occasion d'observer plus spécifiquement. Pour ce faire, j'ai employé l'analyse iconographique puisqu'elle se concentre sur l'étude des composantes d'une œuvre visuelle. Cette analyse m'a permis de déplier les multiples tensions informant quelques-unes des composantes-clés des images de Brienne, Katniss et Lagertha, entre autres leurs vêtements, leur chevelure, leur armure, leurs armes et leurs blessures. Grâce à l'examen de ces éléments, j'ai pu dégager une manière de former une esthétique dont l'équivocité confère aux Néo-Amazones un pouvoir de réactivation subversive des iconographies de guerrières employées à titre symbolique.

J'ai également pu démontrer comment leurs images se déconstruisent à certains endroits dans les œuvres, des occurrences qui forment des moments métaréflexifs où s'exposent les enjeux iconographiques, invitant ainsi spectateurs et spectatrices à réfléchir à la construction même des images qui leur sont montrées.

Venant répondre aux deux premières, la troisième et dernière partie, titrée Réception, s'est intéressée à la réception des œuvres du corpus. Ce regard m'était crucial, car il m'a permis d'évaluer l'impression laissée par les images de ces héroïnes auprès du public.

J'ai d'abord porté mon attention sur la façon dont les franchises étaient publicisées, des aspects marketing qui m'ont permis d'établir les paramètres de la culture de convergence médiatique, telle que théorisée par Henry Jenkins, culture dans laquelle les franchises étudiées prennent place et emploient divers moyens pour s'étendre. Cette convergence n'est pas sans influence sur la manière dont les fans appréhendent les récits. Ainsi, en faisant appel aux notions de ludicité et de labilité des œuvres contemporaines, j'ai évalué dans quelle mesure les œuvres-mondes étudiées se rendent disponibles à la cocréation : j'ai pu démontrer qu'elles présentent une « prédisposition » à l'immersion et au prolongement en raison de l'usage de divers procédés, tels que l'indétermination et l'incomplétude.

À partir d'une redéfinition de l'activité fanique en ligne, établie entre autres par Matt Hills, j'ai dressé un portrait des communautés liées aux personnages ciblés. J'ai montré que les Néo-Amazones inspirent des groupes de femmes à se rassembler autour d'attributs esthétiques et d'activités physiques qui leur sont associés. Puisque les groupes faniques qu'elles font naître deviennent des sources de soutien collectif ou d'engagement social, j'ai relevé le potentiel féministe de telles héroïnes.

On comprendra que cette dernière partie m'a permis de confirmer que les guerrières laissent une « impression » importante qui se concrétise en des traces tangibles sur la vie de leurs fans, à travers lesquelles se prolongent leurs combats à petite et grande échelle. J'ai ainsi pu démontrer leur double résonance aux échelles individuelle (reprise des attributs et activités) et collective (lien d'appartenance, réseautage, militantisme). Leur complexité (intertextuelle, identitaire et iconographique) brouille les définitions préconçues et amène à problématiser la notion même de violence et de pouvoir, ce que nous ont confirmé les productions des *fans*. En

effet, la diversité des interprétations qu'elles initient témoigne de leur pouvoir iconique. À travers leurs récits et leurs images empruntant au mécanisme de reprise mythique (émergence, irradiation, souplesse d'adaptation), ces héroïnes offrent une matière à reprendre et à rejouer. Elles permettent de considérer et de redéfinir certaines idéologies, entre autres celles des mouvements féministes contemporains, tel que le prendre soin ou la sororité. Chemin faisant, Katniss, Lagertha et Brienne sont devenues bien plus que de simples personnages fictifs, mais ont acquis des statuts d'icônes ouvrant des lieux de communions propices aux créations.

Lors d'une conférence d'honneur prononcée à Détroit en 2018, Gloria Steinem a formulé l'idée selon laquelle l'empathie serait l'émotion la plus radicalement révolutionnaire :

I want us to organize, to tell the personal stories that create empathy which is the most revolutionary emotion. The truth of the matter is that hierarchy and violence can't be remedied by more hierarchy and violence. The end doesn't justify the means, the means we choose decide the end we get. The means are the end. (Wayne State University, vidéo en ligne)

Je lie l'empathie à la compréhension et à l'indulgence, mais aussi à la reconnaissance du droit au bien-être. On n'éduque pas une jeune fille à s'aimer et à s'accepter, on lui montre une voie à suivre afin qu'elle devienne la meilleure « version d'elle-même ». On lui dit qu'elle est incomplète, en voie de devenir parfaite. Si les femmes manquent d'estime envers quelqu'un, c'est avant tout envers elles-mêmes. Grâce à des personnages comme Brienne, Katniss et Lagertha, capables de s'imposer en tant qu'individus et figures héroïques, des femmes, des jeunes filles conduites à se réconcilier avec elle-même et leur pouvoir.

bell hooks croit fermement que l'amour de soi chez les jeunes femmes est la clé de leur émancipation sur les plans individuel et collectif :

It should give young women hope to know that so many of their female elders who had given up on love when we were younger now return to love to reclaim [...]. We have learned how to distinguish real love from the *fantasy* of being rescued [...] As women truly love ourselves [...] we see how easy it is to save ourselves—to choose our own salvation. (2005, p. 234)

Vega entrevoit dans la fiction pour jeune adulte un moyen de recalibrer la manière dont les femmes aiment et s'investissent émotionnellement, en commençant par une démonstration d'amour de soi et d'empuissancement à travers des relations hommes-femmes et femmes-femmes saines (2013, p. 139). Elle croit, en effet, que les héroïnes qui mettent de l'avant la valeur de leur propre pouvoir peuvent démontrer une agentivité qui émane d'un amour de soi et du respect de leur propre corps (Vega, 2013, p. 140).

De concert, personnages et actrices inspirent l'ingouvernabilité. Que ce soit Katheryn Winnick enseignant aux femmes à se défendre, ou Jennifer Lawrence dénonçant les standards de beauté hollywoodiens, les interprètes montrent aux femmes cet espace de rage qui leur appartient et à partir duquel elles peuvent faire violence aux formes d'autorité injustes. Nous l'avons vu, les réceptrices entendent ce discours et y adhèrent, y participent même en formant des communautés entre elles, pour elles, où elles se reconnaissent et se célèbrent.

Certes, on retrouve encore la sempiternelle association entre femmes et images, mais les Néo-Amazones montrent une possibilité de révision de cette association. En raison de leur conceptualisation en tant qu'images ouvertes, les Néo-Amazones offrent la preuve qu'une image, et même une image de femme, n'est pas nécessairement cloisonnante, autoritaire, ou même violente envers la personne regardante. Au contraire, une image ouverte contribuerait à la bonne santé de l'imaginaire et à sa vivacité. D'autant plus que l'image définit depuis toujours la culture fanique et s'ancre dans ses pratiques créatives (*cosplay, fan art*, etc.) fondées sur le recyclage, la circulation et le partage. Andi Zeisler critique cette obsession de l'image, qui correspond parallèlement à une obsession du soi qui nuirait au militantisme pour les enjeux collectifs : « You could focus on bummers like the lack of workable family-leave policies for low-wage workers, but wouldn't it be a lot easier to seize your power and tap into your inner warrior? » (2016, p. 255) Je me demande si le fait de réduire l'image à une superficialité malsaine ne reviendrait pas à glisser pour une énième fois dans un schéma de pensée binaire qui hiérarchise la réalité en fonction de critères pour

le moins arbitraires. Il y a certes un problème lorsqu'on cantonne les femmes à leur apparence et à une image précise, mais ce n'est pas le cas ici : j'ai montré que le cas des guerrières étudiées inspire un libre réinvestissement des images médiatiques. Parce qu'elles font voir les individus au-delà des guerrières monumentalisées, je peux aussi conclure que les œuvres adressent une critique nécessaire à l'endroit de l'aplanissement des femmes à leur image, notamment au chapitre de leur emploi en tant que visages de certains concepts et valeurs, et permet de repenser les manières de représenter leur violence. De « visage de la révolution » ou de la justice, à guerrières incarnées, les espaces de résistance qu'elles ouvrent dans les fictions sont susceptibles de se transformer en espaces identitaires pour les fans, à travers l'acte de spectature.

Comme le soutient Stuller, il n'y a pas une seule façon d'être héroïque et il ne devrait pas y avoir de représentations limitées ou normatives d'un « héros » ; ce dont nous avons besoin, ce sont des héroïnes et des héroïsmes. (2010, p. 162) À la lumière de mes observations, je crois avoir démontré que les guerrières du corpus étudié ne se posent pas nécessairement comme des modèles à imiter, mais plutôt comme des incitatrices, des héroïnes s'inscrivant parmi des communautés et défaisant l'idée d'un pouvoir centralisé. À la lumière de cette recherche, je peux affirmer que les Néo-Amazones, telles qu'on les rencontre dans *Vikings*, *The Hunger Games* et *Game of Thrones*, participent à la transformation des idéologies. Non seulement elles reflètent certaines des progressions sociales actuelles, mais elles contribuent à les initier, en incitant les femmes, par exemple, à s'investir davantage dans les activités physiques et à collaborer entre elles. Sous le signe du groupe amazonien, les communautés d'entraide que les personnages rassemblent au sein des diégèses se manifestent également à travers la formation des communautés faniques qu'elles s'attirent. À l'image de la redistribution des pouvoirs qu'elles thématissent au sein de leur récit, les œuvres du corpus redynamisent l'autorité des textes et de leurs interprétations possibles. Ce mode de reprise fanique, en tension entre répétition et variations à partir d'un texte source, n'est pas sans rappeler celui de la réécriture mythique. Cette

similitude de fonctionnement m'a permis de concevoir un parallèle entre la transmission des matières séculaires et celle des œuvres contemporaines étudiées, démontrant par le fait même qu'un cycle de recréation mythique suit son cours à travers les appropriations faniques.

J'extrapole un peu au-delà des représentations des combattantes, pour signaler qu'à mes yeux, ma thèse démontre aussi qu'il existerait des manières de concevoir des images ouvertes qui invitent aux interprétations épiphaniques, contrant d'un même mouvement stéréotypie et ossification des imaginaires. Comme l'a formulé Henri Matisse en 1953, un flot d'images toutes faites est à l'œil ce que sont les préjugés à l'esprit. Mais comme l'écrit Marina Warner, que je cite, « notre vision est enfin en train de s'éclaircir, nos oreilles se débouchent et nous apprenons à voir à travers le sujet avec ses yeux et à respecter l'individu à l'intérieur du symbole. » (fin de la citation) En regardant les résultats de ma recherche, je peux affirmer que les Néo-Amazones, personnages incarnés, suivent définitivement ce mouvement. À l'instar des mythes dans lesquels elles puisent leur matière première, il s'agit bel et bien d'héroïnes inépuisables et de canevas d'histoires sans fin.

Pierre Brunel parlait d'une fonction utilitaire du mythe, qui nous aide à nous comprendre ainsi qu'à comprendre notre relation au monde. Je crois qu'en ce sens, ma thèse contribue également à une meilleure compréhension des formes, des pouvoirs et des usages des mythes à l'heure actuelle.

Sur le plan méthodologique, en raison de sa démarche interdisciplinaire, ma thèse générera potentiellement un impact sur plusieurs fronts, c'est-à-dire en études cinématographiques et littéraires, en études mythocritiques, en études sur la culture populaire, en études féministes et en fan studies. Plus encore, je suis convaincue que ma thèse alimentera et encouragera la conversation entre ces domaines. En ce sens, j'espère qu'elle créera un précédent en stimulant les recherches interdisciplinaires, notamment celles en culture populaire.

Pour ce qui est des suites et des prolongements possibles, ceux-ci s'annoncent assez nombreux. Puisque je me suis penchée sur un corpus relativement circonscrit, je laisse derrière moi de nombreuses pistes ouvertes pour les éventuels chercheurs souhaitant poursuivre l'exploration. Par exemple, on pourra se tourner vers les combattantes vidéoludiques, en interrogeant les impacts de l'interactivité des joueurs avec les protagonistes. On pourra aussi s'intéresser aux personnages d'*action chicks* de nos jours, en se demandant ce qu'elles sont devenues devant l'avènement des Néo-Amazones.

Il serait également judicieux de traiter des personnages de guerrières prenant place en dehors des corpus de l'imaginaire, au sein d'œuvres au pacte réaliste.

Une autre direction qui résonnerait avec l'actualité serait de traiter de la diversité des représentations des races, des identités de genre et des physiques marginalisés chez les guerrières, une diversité qu'on sait encore malheureusement assez limitée.

Il serait intéressant de développer une comparaison synchronique avec d'autres imaginaires sociaux de la féminité violente. On pense notamment à des icônes telles que The Bride dans *Kill Bill* (2003-2004), mais aussi à la très intéressante Hanna du film éponyme (2011). On pourrait également visiter encore bien d'autres icônes féminines issues de la *fantasy* et de la science-fiction, telles que Selene dans la série *Underworld* (2003-2017) ou encore Alice dans *Resident Evil* (2002-2016). Le champ de la comparaison transculturelle, notamment par rapport à la pléthore de guerrières de la culture populaire asiatique, demeure, lui aussi, toujours à défricher.

Il y aurait également possibilité de décentrer la focale des guerrières pour analyser d'autres figures féminines, telles que la sorcière, elle aussi très en vogue depuis quelques années au sein des corpus populaires.

Il serait périlleux de vouloir lister les pistes de manière exhaustive. J'espère avant tout que le contact avec ma thèse sèmera l'envie d'investiguer ces avenues et en fera naître de nouvelles. C'est avec enthousiasme que j'appelle ainsi mes collègues à

reprendre le flambeau et les artistes à démultiplier les représentations non seulement de femmes guerrières, mais, bien au-delà, de femmes ingouvernables.

BIBLIOGRAPHIE

Corpus principal

Martin, George R.R. *A Song of Ice and Fire : A Game of Thrones*. New York : Bantam Books, 2011, [1996], 864 p.

___, *A Song of Ice and Fire : A Clash of Kings*. New York : Bantam Books, 2011, [1999], 1040 p.

___, *A Song of Ice and Fire : A Storm of Swords*. New York : Bantam Books, 2011, [2000], 1216 p.

___, *A Song of Ice and Fire : A Feast for Crows*. New York : Bantam Books, 2011, [2005], 1104 p.

___, *A Song of Ice and Fire : A Dance with Dragons*. New York : Bantam Books, 2013, [2011], 1152 p.

Benioff, David, et D.B. Weiss. *Game of Thrones : Season One*. États-Unis, HBO : 2011.

___, *Game of Thrones : Second Season*. États-Unis : HBO, 2012.

___, *Game of Thrones : Third Season*. États-Unis : HBO, 2013.

___, *Game of Thrones : Fourth Season*. États-Unis : HBO, 2014.

___, *Game of Thrones : Fifth Season*. États-Unis : HBO, 2015.

Collins, Suzanne. *The Hunger Games Trilogy : Hunger Games*. New York : Scholastic Press, 2008, 384 p.

___, *The Hunger Games Trilogy : Catching Fire*. New York : Scholastic Press, 2009, 400 p.

___, *The Hunger Games Trilogy : Mockingjay*. New York : Scholastic Press, 2010, 400 p.

Lawrence, Francis. *The Hunger Games : Catching Fire*. États-Unis : Lionsgate, Studio Canal, Universal Studio, 2013.

___, *The Hunger Games : Mockingjay – Part 1*. États-Unis : Lionsgate, Color Force, 2014.

___, *The Hunger Games : Mockingjay – Part 2*. États-Unis : Lionsgate, Color Force, 2015.

Ross, Gary. *The Hunger Games*. États-Unis : Lionsgate, Color Force, 2012.

Grammaticus, Saxo, traduit par Robert Fisher. *The History of the Danes. Book I-IX*. Cambridge : D.S Brewer, 2008, 528 p.

Sturluson, Snorri. *The Prose Edda*. Londres : Penguin, 2006, 180 p.

Hirst, Michael. *Vikings, First season*. Canada et Irlande: Irish Film Board, Take 5 Productions et World 2000 Entertainment, History Channel, 2013.

___, *Vikings, Second season*. Canada et Irlande : Irish Film Board, Take 5 Productions et World 2000 Entertainment, History Channel, 2014.

___, *Vikings. Third season*. Canada et Irlande : Irish Film Board, Take 5 Productions et World 2000 Entertainment, History Channel, 2015.

Autres œuvres citées

Ariosto, Ludovico. *Orlando Furioso*. Oxford : Oxford Paperback, 2008, 656 p.

Besson, Luc. (1999). *The Messenger*. [DVD], France et République tchèque : Gaumont et Columbia Pictures.

Carey, Mike et Michael Avon Oeming. *Red Sonja Vol. 1 : She Devil With A Sword*. Dynamite, 7 novembre 2007, 150 p.

Chapman, Brenda et Mark Andrews. (2011). *Brave*. [DVD] États-Unis : Pixar Animation Studio.

Decter, Ed. (2016-...). *Shadowhunters*. [Série télévisée] États-Unis : Constantin Film, Unique Features, Wonderland Sound and Vision, Carteret St. Productions.

Friedman, Josh. (2008-200). *Terminator : The Sarah Connor Chronicles*. [Série télévisée] État-Unis : Warner Bros Television.

- Jackson, Peter. (2013). *The Hobbit : The Desolation of Smaug*. [DVD] Nouvelle-Zélande et États-Unis : Metro-Goldwyn-Mayer et New Line Cinema.
- ___, (2014) *Battle of the Five Armies*. [DVD] Nouvelle-Zélande et États-Unis : Metro-Goldwyn-Mayer et New Line Cinema.
- Miller, Georges et Brendan McCarthy (2015). *Mad Max : Fury Road*. [DVD] États-Unis, Australie : Kennedy Miller Productions.
- Morgan, Kass et Jason Rothenberg (2014-...). *The 100*. [Série télévisée] États-Unis : The CW.
- Nicolas-Troyan, Cédric. (2016). *The Huntsman : Winter's War*. [DVD] États-Unis : Roth Films, Prime Focus World, Universal Pictures.
- Péguy, Charles. *Ève*. Paris : FV Éditions, 2017, 2010 p.
- Roth, Veronica. *Divergent*. New York: Harper Collins, 2011, 496 p.
- ___, *Insurgent*. New York : Harper Collins, 2012, 592 p.
- ___, *Allegiant*. New York : Harper Collins, 2013, 592 p.
- ___, *Four*. New York : Harper Collins, 2014, 304 p.
- Sanders, Rupert. (2012). *Snow White and The Huntsman*. [DVD] États-Unis : FilmEngine, Roth Films, Universal Pictures.
- Snyder, Zack. (2011). *Suckerpunch*. [DVD]. États-Unis : FilmEngine, Roth Films, Universal Pictures.
- Steers, Burr. (2016). *Pride and Prejudice and Zombies*. [DVD] Cross Creek Pictures, Darko Entertainment, Handsomecharlie Films.
- Whedon, Joss. (1997-2003). *Buffy the Vampire Slayer*. États-Unis : Mutant Enemy.
- Whedon, Joss. (1999-2004). *Angel*. États-Unis : Mutant Enemy.
- Wright, Joe. (2011). *Hanna*. [DVD]. États-Unis, Royaume-Uni, Allemagne : Focus Features.

- Zwart, Harald. (2013). *The Mortal Instruments : City of Bones*. [DVD]. Allemagne, Canada, États-Unis : Constantin Film, Unique Features, Mr. Smith Productions, Don Carmody Productions.
- Geronimi, Clyde. (1961). *101 Dalmatians*. [DVD]. États-Unis : Walt Disney Pictures.
- Geronimi, Clyde. (1959) *Sleeping Beauty*. [DVD]. États-Unis : Walt Disney Pictures.
- Clements, Ron. (1989). *The Little Mermaid*. [DVD]. États-Unis : Walt Disney Pictures.
- Jenkins, Patty. (2017). *Wonder Woman*. [DVD]. États-Unis : DC Films.
- Clements, Ron. (2016). *Moana*. [DVD]. États-Unis : Walt Disney Pictures.
- Jackson, Peter. (2001-2003). *The Lord of the Rings*. [DVD]. États-Unis et Nouvelle-Zélande : New Line Cinema.
- Moore, C.L. *Jirel of Joiry*. Toronto : Ace, 1982 (1934), 212 p.
- Rowling, J.K. série *Harry Potter*, Londres : Bloomsbury, 1997-2007.
- Tapert, Robert et John Schulian. (1995-2001). *Xena*. [DVD]. États-Unis.
- Howard, Robert E. « The Shadow of the Vulture ». *The Magic Carpet Magazine*, janvier 1934.
- Fleischer, Richard. (1985). *Red Sonja*. [DVD]. États-Unis et Pays-Bas : Dino De Laurentiis Corporation.
- Chaffey, Don. (1966). *One Million Years B.C.* [DVD]. États-Unis et Royaume-Uni : Associated British Picture Corporation.
- Finney, Edward. (1946). *Queen of the Amazons*. [DVD]. États-Unis et Royaume-Uni : Screen Art Pictures Corporation.
- Nassour, Edward. (1955-1957). *Sheena : Queen of the Jungle*. [DVD]. États-Unis.
- Corman, Roger. (1957). *The Saga of the Vikings Women and the Sea Serpent*. [DVD]. États-Unis : Malibu Productions.
- Iglesias, Miguel. (1975). *Kilma, Queen of the Amazons*. [DVD]. États-Unis : All Seasons Entertainment.

- Scott, Ridley. (1979). *Alien*. [DVD]. États-Unis et Royaume-Uni : 20th Century Fox.
- Zimmer-Bradley, Marion. *Free Amazons of Darkover*. New York : DAW Books, 1985, 305 p.
- Feig, Paul. (2016). *Ghostbusters*. [DVD]. États-Unis : Columbia Pictures.
- Boden, Anna et Paul Fleck. (2019). *Captain Marvel*. [DVD]. États-Unis : Marvel Pictures.
- Hogan, David. (1996). *Barb Wire*. [DVD]. États-Unis : Dark Horse Entertainment.
- Uthaug, Roar. (2018). *Tomb Raider*. [DVD]. États-Unis et Royaume-Uni : MGM, Warner Bros Pictures.
- West, Simon. (2001). *Tomb Raider*. [DVD]. États-Unis : Paramount Pictures.
- Cochran, Robert. (1997-2001). *La Femme Nikita*. [DVD]. Canada : CTV.
- Druon, Maurice. *Les Rois maudits*. Paris : Plon, 2014 (1955-1977), 1632 p.
- Fletcher, John. *Bonduca*. Stage Door, 2018, (1610), 122 p.
- Cowper, William. *Boadicea : An Ode*. 1782.
- Tennyson, Lord Alfred. *Boadicea*. 1842.
- Dashner, James. Série romanesque *The Maze Runner*. Delacorte Press : New York, 2009-2016.
- Snyder, Zack. (2007). *300*. [DVD]. États-Unis : Legendary Pictures, 2007.
- Scott, Ridley. (1991). *Thelma and Louise*. [DVD]. États-Unis : MGM, 1991.
- Cameron, James. (1991). *Terminator 2 : Judgement Day*. [DVD]. États-Unis, TriStar Pictures.
- Bigelow, Kathryn. (1990). *Blue Steel*. [DVD]. États-Unis : MGM.
- Tarantino, Quentin. (2003-2004). *Kill Bill*. [DVD]. États-Unis : Miramax Films, A Band Apart.

Anderson, Paul W. S. (2002-2016). Série filmique *Resident Evil*. [DVD]. Allemagne, France, Canada, États-Unis, Royaume-Uni, Australie : Constantin Film, Impact Pictures, Davis Film, New Legacy Films.

Wiseman, Len, Patrick Tatopoulos, Måns Mårilind, Bjorn Stein, Anna Foerster. (2003-2007). Série filmique *Underworld*. États-Unis : Lakeshore Entertainment, Sketch Films.

Zimmer Bradley, Marion. *The Mists of Avalon*. États-Unis : Alfred A. Knopf, 1984, 912 p.

Nicolas-Troyan, Cedric. (2016). *The Huntsman : Winter's War*. États-Unis : Roth Films, Perfect World Pictures.

Guerrilla Games. (2017). *Horizon Dawn Zero*. Pays-Bas : Sony Interactive Entertainment.

Ouvrages théoriques

« A Conversation with Gary Ross and Elvis Mitchell ». Bonus DVD, disque 2. *The Hunger Games*.

« A Conversation with Suzanne Collins ». Scholastic Web Site. En ligne.

Adorno, Theodor W. *Autour de la théorie esthétique. Paralipomena, théorie sur l'origine de l'art, Introduction première*. Paris : Klincksieck, 1976, 350 p.

Agamben, Giorgio. *La communauté qui vient*. Paris : Seuil, 1990, 118 p.

—, *Profanations*. Paris : Rivages, 2006, 119 p.

Aitchison, David. « The Hunger Games, Spartacus, and Other Family Stories : Sentimental Revolution in Contemporary Young-Adult Fiction ». *The Lion and the Unicorn*, Volume 39, Number 3, September 2015, p. 254-274.

Alizadeh, Ali. « The Maid pictured : truth and the aesthetics of Joan of Arc ». *NGV Triennial Voices*, 2017, en ligne.

- Althusser, Louis. « Ideology and Ideological State Apparatuses ». *Lenin and Philosophy*. New York : Monthly Review Press, 1971, p. 77-162.
- Amselle, Jean-Loup. « Méfions-nous de l'idéologie du nomadisme ! ». *Le Monde*, 24 juin 2011, en ligne.
- Anderson, Stacey. « Archery Tag Offers a Tame Version of *The Hunger Games* ». *New York Times*, 8 mai 2014, en ligne.
- André, Valérie. *Réflexions sur la question rousse : Histoire littéraire d'un préjugé*. Paris : Éditions Tallandier, 2007, 283 p.
- Anonyme. « The Artemis Women in Action Film Festival. » *Artemis Film Festival*, Juin 2015, en ligne.
- Arendt, Hanna. *La nature du totalitarisme*. Paris : Payot, 1990, 182 p.
- ___, « Sur la violence ». *Du mensonge à la violence. Essais de politique contemporaine*. Paris : Calmann-Lévy, 1972, p. 105-187.
- Aristote. *Rhétorique, Livre I*. Paris : Les Belles Lettres, 2011, 218 p.
- ___, *Premiers analytiques*, Paris : Flammarion, 2014, 397 p.
- Armstrong, Jennifer. « *Game of Thrones* : Feminist or Not? ». *Popwatch*. 18 avril 2011, en ligne.
- Arrow, V. *The Panem Companion : An Unofficial Guide to Suzanne Collins' Hunger Games, From Mellark Bakery to Mockingjays*. Boston : Smart Pop, 2012, 224 p.
- Aubert, Nicole. « L'individu hypermoderne et ses pathologies ». *L'information psychiatrique*, 2006, Vol. 87, no 7, p. 605-610.
- Bachelard, Gaston. *La psychanalyse du feu*. Paris : Gallimard, 1985 [1938], 179 p.
- ___, *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*. Paris : Librairie José Corti, 1990 [1943], 307 p.
- Bachman, Melissa. « Why Every Girl Should Try Bowhunting. » *Petersen's Hunting*, 31 octobre 2011, en ligne.
- Badinter, Elisabeth. *Fausse route*. Paris : Odile Jacob, 2003, 240 p.

- ___, *L'amour en plus : histoire de l'amour maternel*. Paris : Odile Jacob, 2001, 222 p.
- Bailey Kyle, Katherine. « Her Story, Too : Final Fantasy X, Revolutionary Girl Utena, and the Feminist Hero's Journey ». Dans *Heroines of Film and Television : Portrayals in Popular Culture*, édité par Bob Batchelor, Norma Jones, et Maja Bajac-Carter, Londres : Rowman and Littlefield, 2014, p. 131-146.
- Balibar, Étienne. « Violence : idéalité et cruauté ». Dans Françoise Héritier. *De la violence*. Paris : Éditions Odile Jacob, 1995, p. 57-87.
- ___, *Violence et Civilité*. Paris : Éditions Galilée, 2010, 231 p.
- Balkind, Nicola. *Fan Phenomena. The Hunger Games*. Bristol : Intellect Books, 2014, 158 p.
- Ballinger, Anette. « The guilt of the innocent and the innocence of the guilty ». Dans A. Myers et S. Wight, édité par, *No angels : Women who commit violence*, p. 1-28, San Francisco : Pandora, 1996.
- Barnes, Jennifer Lynn. « Team Katniss ». *Wilson*, 2013, p. 13-27.
- Barthes, Roland. *Mythologies*. Paris : Seuil, 1957.
- ___, *Le Plaisir du texte*. Paris : Seuil, 1970, 105 p.
- Basu, Balaka. « What Faction Are You In? : The Pleasure of Being Sorted in Veronica Roth's *Divergent* ». Dans *Contemporary Fiction for Young Adults : Brave New Teenagers*. New York: Routledge, 2013, p. 30-117.
- Basu, Balaka, Katherine R. Broad et Carrie Hintz, édité par. *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults : Brave New Teenagers*. Londres : Routledge, 2015, 226 p.
- Bellafante, Ginia. « Is Feminism Dead ? ». *Time Magazine*, 29 juin 1998, p. 25.
- Bello. « Katheryn Winnick : A Modern Vixen ». *Bellomag.com*, Vol. 69, avril 2015, en ligne.
- Baudrillard, Jean. *L'Échange impossible*. Paris : Éditions Galilée, 1999, 200 p.

- Belviso, Meg. « May the Narrative Be Ever in Your Favor: Storytelling in the Hunger Games ». National Women's Studies Conference. Oakland, 8-11 novembre 2012.
- Bennett, Paloma. « 10 Reasons why Lagethra is a Feminist Character (*Vikings*) ». *Mawepower.com*, 8 décembre 2015, en ligne.
- Berger, John. *Ways of Seeing*. Palgrave : Londres, 1972, 166 p.
- Bernard, Michel. « L'altérité originaire ou les mirages fondateurs de l'identité ». *Danse et altérité*. Vol. 29, no 2, 2001, p. 7-24.
- Bertrand, Alain. *L'archémythe des Amazones*. Thèse dirigée par Pierre Brunel, Paris 4, 2000.
- Besson, Anne. *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*. Paris : CNRS, 2004, 250 p.
- ___, « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de *fantasy* contemporains », p. 357-379. Dans Ferré, Vincent. *Tolkien, trente ans après*, Paris : Christian Bourgeois, 2004, 394 p.
- ___, *La fantasy*. Paris : Klincksieck, 2015, 205 p.
- ___, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions, 2015, 560 p.
- Blanchard, Véronique et David Niget. *Mauvaises filles. Incorrigibles et rebelles*. Paris : Éditions Textuel, 2016, 191 p.
- Blasingame, James et Suzanne Collins. « An Interview with Suzanne Collins ». *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Vol. 52, No. 8, 2009, p. 726-727.
- Blondell, Ruby. « How to Kill an Amazon », *Helios*, Vol. 32, No. 2, 2005, p. 73-103.
- ___, et Mary-Kay Gamel, édité par. « Ancient Mediterranean Women in Modern Mass Media » Dans *Helios*. Vol. 2, No. 32, 2005, p.73-103.
- Bolekaja, Lisa. « Shieldmaidens : The Power and Pleasure of Women's Violence on *Vikings* ». *Bitch Flicks*, 30 octobre 2015, en ligne.
- Bordo, Susan. *Unbearable Weight : Feminism, Western Culture, and the Body*. Berkeley : University of California Press, 1993, 400 p.

- Bordwell, David. « The Art Cinema as a Mode of Film Practice ». *Film Criticism*, Vol. 4, No. 1, 1979, p. 56-64.
- ___, *Making Meaning : Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge : Harvard University Press, 1989, 366 p.
- ___, *Poetics of Cinema*. Londres : Routledge, 2008, 235 p.
- Bouchard, Gérard. *Raison et déraison du mythe : Au cœur des imaginaires collectifs*. Montréal : Boréal, 2014, 232 p.
- Boudier, Yann. *Game of Thrones : série noire*. Paris : Les Prairies Ordinaires, 2015, 192 p.
- Boudon, Jacques-Olivier. *Jeanne d'Arc*. Paris : Classes BNF, 2007.
- Bougère, Gilles. « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles ». Dans Gilles Bougère. *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*. Paris : Nouveau Monde, 2015, p. 9-24.
- Bourdaa, Mélanie. « Stratégie transmédia VS activisme fan : le cas de *The Hunger Games* ». *Narration Augmentée : De la culture fan au transmédia*, 27 février 2017, en ligne.
- Bourdieu, Pierre. *Sur l'État*. Paris : Seuil, 2012 [1991], 672 p.
- Boyer, Régis. *Les Valkyries*. Paris : Édition Les Belles Lettres, 2014, 224 p.
- Braidotti, Rosi. *Nomadic subjects. Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory*. New York : Columbia University Press, 2011, 334 p.
- ___, *The Posthuman*. Malden : Polity, 2013, 180 p.
- ___, *Metamorphoses. Towards a Materialist Theory of Becoming*. Malden : Polity, 2002, 305 p.
- Braudy, Leo. *From Chivalry to Terrorism : War and the Changing Nature of Masculinity*. New York : Vintage Books, 2003, 520 p.

- Brennan, Sarah Rees. « Why so Hungry for the Hunger Games? ». *Wilson*, 2012, p. 1-12.
- Briers, Francis. *Warrior Philosophy in Game of Thrones*. New York : Warriors of Love Publishing, 2012, 192 p.
- Brossat Tristan et Delavier Louise, « *Game of Thrones* : violence, sexe et Moyen Âge ». *Esprit*, Vol 8, août/septembre 2014, p. 217-219.
- Brown, Jeffrey A. *Dangerous Curves : Action Heroines, Gender Fetishism, and Popular Culture*. Mississippi : University Press of Mississippi, 2011, 269 p.
- ___, « Gender and the Action Heroine : Hardbodies and the Point of No Return », *Cinema Journal*, Vol. 35, No. 3, printemps 1996, p. 51-71.
- Brown, Joanne et Nancy St. Clair. *Declarations of Independence : Empowered Girls in Young Adult Literature, 1990-2001*. Lanham : Scarecrow Press, 2002, 189 p.
- Brunel, Pierre. *Dictionnaire des mythes féminins*. Paris : Éditions du Rocher, 2002, 2124 p.
- ___, sous la direction de. *Dictionnaire des mythes littéraires*. Monaco : Éditions du Rocher, 1988, 1504 p.
- ___, *Mythocritique: théorie et parcours*. Paris : Presses Universitaires de France, 1992, 294 p.
- ___, textes réunis par. *Mythes et littératures*. Paris : Presses de l'Université Paris-Sorbonne, 1994, 165 p.
- Bruno, Pierre. *Existe-t-il une culture de l'adolescence?* Paris : In Press Editions, 2000, 187 p.
- Burfoot, Annette et Susan Lord. *Killing Women. The Visual Culture of Gender and Violence*. Vancouver : Wilfrid Laurier University Press, 2006, 328 p.
- Butler, Judith. *Gender trouble : Feminism and the Subversion of Identity*. New York : Routledge, 2006, 272 p.
- ___, *Bodies that Matter : On the Discursive Limits of « Sex »*. New York : Routledge Taylor & Francis Group, 1993, 288 p.

- ___, *Undoing Gender*. New York : Routledge, 2004, 288 p.
- ___, et Joan W. Scott. *Feminists Theorize the Political*. New York : Routledge, 1992, 504 p.
- ___, *Ce qui fait une vie. Essai sur la violence, la guerre et le deuil*. Paris : Éditions La Découverte, 2010, 177 p.
- ___, *The Psychic Life of Power : Theories in Subjection*. Stanford : Stanford University Press, 1997, 340 p.
- ___, « The Force of Fantasy : Feminism, Mapplethorpe and Discursive Excess ». *difference* 2, No. 2, 1990.
- Byerly, Carolyn M., and Karen Ross. *Women & Media : A Critical Introduction*. United Kingdom : Blackwell Publishing, 2006, 259 p.
- Campbell, A. *Men, women, and aggression*. New York : Basic Books, 1993, 199 p.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato : New World Library, 2008, [1949], 363 p.
- Canto-Sperber, Monique. *L'idée de guerre juste*. Paris : Presses Universitaires de France, 2010, 123 p.
- Cardi, Coline et Geneviève Pruvost. *Penser la violence des femmes*. Paris : La Découverte, 2017, 230 p.
- « Casting: The World is Watching: Making the Hunger Games ». Bonus DVD, disque 2. *The Hunger Games*.
- Caute, Adeline. *Irrationalisme, autosacrifice et genre dans les best-sellers pour la jeunesse de langue anglaise*. (Article à paraître).
- Chaillan, Marianne. *Game of Thrones, une métaphysique des meurtres*. Paris : Le Passeur, 2016, 286 p.
- Chamayou, Grégoire. *Théorie du drone*. Paris : La Fabrique éditions, 2013, 368 p.
- Chauvin, Danièle, André Siganos et Philippe Walter, sous la direction de. *Questions de mythocritique. Dictionnaire*. Paris : Éditions Imago, 2005, 372 p.

- Chocano, Carina. « Tough, Cold, Terse, Taciturn and Prone to Not Saying Goodbye When They Hang Up the Phone ». *New York Times*. 1er juillet 2011, en ligne.
- Chodorow, Nancy. *The Power of Feelings: Personal Meaning in Psychoanalysis, Gender, and Culture*. New Haven : Yale University Press, 2001 [1999], 320 p.
- Cixous, Hélène. *Le Rire de la Méduse et autres ironies*. Paris : Éditions Galilée, 2010, 200 p.
- Clark, Leisa A. et Mary Pharr, édité par. *Of bread, blood, and the Hunger Games : critical essays on the Suzanne Collins trilogy*. Jefferson : MacFarland and Company, 2012, 245 p.
- Clover, Carol J. « Maiden Warriors and Other Sons ». *Journal of English and German Philology*. Vol. 85, No. 1, 1986, p. 35-49.
- Clover, Carol. *Men, Women, and Chainsaws*. Princeton : Princeton University Press, 1992, 223 p.
- Cocca, Carolyn. *Superwomen : Gender, Power and Representation*. Londres : Bloomsbury, 2016, 263 p.
- Code, Lorraine. *What Can She Know? Feminist Theory and the Construction of the Knowledge*. NY : Cornell University Press, 1991, 199 p.
- , *Rhetorical Spaces : Essays on Gendered Locations*. New York : Routledge, 1995, 258 p.
- Cogman, Bryan. *Inside HBO's Game of Thrones*. San Francisco : Chronicle Books, 2012, 192 p.
- Collins, Suzanne. *The Hunger Games : The Official Illustrated Movie Companion*. Scholastic Press, 2012, 160 p.
- Combe, Rosemary J. *The Cultural Life of Intellectual Properties : Authorship, Appropriation, and the Law*. Durham : Duke University Press, 1998, 480 p.
- Compagnon, Antoine. *La Seconde main ou le travail de la citation*. Paris : Seuil, 1979, 426 p.
- Cova, Bernard et Marco Roncaglio. « Repérer et soutenir des tribus de consommateurs? » *Décisions Marketing*, No. 16, janvier-avril, 1999, p. 7-15.

- Cox Gurdon, Meghan. « Darkness Too Visible ». *The Wall Street Journal*, 4 juin 2011, en ligne.
- Craig, Amanda. « The Hunger Games and the Teenage Craze for Dystopian Fiction ». *The Declaration*. 14 mars 2012, en ligne.
- Creed, Barbara. *The Monstrous-Feminine : Film, Feminism, Psychoanalysis*. Londres: Routledge, 1993, 206 p.
- Crosby, Sara. « The Cruellest Season : Female Heroes Snapped into Sacrificial Heroines ». Dans Sherrie A. Inness, édité par. *Action Chicks*. New York : Palgrave Macmillan, 2004, p. 153-178.
- Currie, Dawn H., Deirdre M. Kelly et Shauna Pomerantz. *Girl Power : Girls Redefining Girlhood*. New York : Peter Lang, 2009, 205 p.
- Dahl, Melissa. « The Dudes Who Read Young-Adult Fiction ». *Science of Us. Science of Us Mag.*, 8 juin. 2014, 10 août. 2015, en ligne.
- Darwin, Charles. *On the Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life*. Londres : John Murray, 1859, 350 p.
- Daston, Lorraine J. et Peter Galison. *Objectivity*. Cambridge : MIT Press, 2007, 504 p.
- Davis, Natalie Zemon. « Women on Top ». Dans *Society and Culture in Early Modern France*. p. 51-124, Stanford : Stanford University Press, 1975, 384 p.
- Day, Sara K., Miranda A. Green-Barteet et Amy L. Montz. *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction*. Londres : Routledge, 2015, 224 p.
- de Certeau, Michel. *L'invention du quotidien, tome I - Arts de faire*. Paris : Gallimard, 1980, 416 p.
- DeConnick, Kelly Sue. « Kelly Sue DeConnick: "I'm sorry to break this to you, but Captain America is a social justice warrior" ». *AIPT*, 19 octobre 2017, en ligne.
- De Lauretis, Teresa. *Alice Doesn't : Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington : Indiana University Press, 1984, 220 p.

- Delavaud-Roux, Marie-Hélène et Bertrand Lançon. *Anthropologie, mythologies et histoire de la chevelure et de la pilosité - Le sens du poil*. Paris : L'Harmattan, 2011, 353 p.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. *Nomadology : The War Machine*. New York : Semiotexte, 1986, 321 p.
- Delvaux, Martine. *Les filles en série. Des Barbies aux Pussy Riot*. Montréal: Les Éditions du Remue-Ménage, 2013, 574 p.
- De Quincey, Thomas. *Works vol. 3, The Last Days of Immanuel Kant and Other Writings*. Edinburgh, 1863, 234 p.
- Derrida, Jacques. *L'Écriture et la Différance*. Paris : Seuil, 1967, 448 p.
- ___, *Marges*. Paris : Minuit, 1972, 430 p.
- Détrez, Christine, « Shonens et Shojos : Baston et petites nanas? ». Dans Christine Connan-Pintado et Gilles Béhotéguy, dirigé par, *Être une fille, un garçon dans la littérature pour la jeunesse. France 1945-2012*, Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, 2014, 390 p.
- Dijkstra, Bram. *Evil sisters : The threat of female sexuality and the cult of manhood*. New York : Knopf, 1996, 320 p.
- Doane, Mary Ann. « Film and the Masquerade : Theorizing the Female Spectator ». Dans John Caughie, dirigé par. *The Sexual Subject : A Screen Reader in Sexuality*, London : Routledge, p. 227-243, 1992.
- ___, *Femmes Fatales : Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. New York : Routledge, 1992, 320 p.
- Dolezel, Lubomir. *Possible Worlds of Fiction and History : The Postmodern Stage*. Baltimore : The John Hopkins University Press, 2010, 171 p.
- Dominguez-Leiva, Antonio. « Katniss Everdeen ou les ambiguïtés de la violence » Dossier « Hunger Games, à l'ombre de la grande récession ». *Popenstock.ca*, 31 mars 2012, en ligne.
- Dominus, Susan. « Suzanne Collin's War Stories for Kids ». *The New York Times*, 10 avril 2011, en ligne.

- Douglas, Mary. *Purity and Danger*. Londres : Routledge, 1966, 179 p.
- Douglas, Susan J. « Warrior Women in Thongs ». Dans *The Rise of Enlightened Sexism. How Pop Culture Took Us from Girl Power to Girls Gone Wild* ». New York : St Martin's Press, 2010, p. 76-100.
- Dow, Bonnie J. *Prime-Time Feminism : Television, Media Culture, and the Women's Movement since 1970*. Philadelphie : University of Pennsylvania Press, 1996, 224 p.
- Duby, George. *Le Chevalier, la Femme et le Prêtre : le mariage dans la France féodale*. Paris : Hachette, 1981, 240 p.
- ___, *Mâle Moyen Âge : de l'amour et autres essais*. Paris : Flammarion, 1988, 210 p.
- Duclos, Denis. *Le complexe du loup-garou. La fascination de la violence dans la culture américaine*. Paris : Éditions La Découverte, 2005 [1994], 277 p.
- Dufourmantelle, Anne. *La Femme et le Sacrifice. D'Antigone à la femme d'à côté*. Paris : Denoël, 2007, 299 p.
- Dumézil, Bruno, sous la direction de. *Les Barbares*. Paris : Presses Universitaires de France, 2016, 1520 p.
- Dumont, Hervé. *Jeanne d'Arc, de l'histoire à l'écran*. Paris : Favre, 2012, 173 p.
- Dunn, George A, Nicholas Michaud et William Irwin. *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*. New York : Wiley, 2012, 320 p.
- Durand, Gilbert. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale*. Paris : Dunod, 1992, 536 p.
- Early, Frances et Kathleen Kennedy. *Athena's Daughters : Television's New Women Warriors*. New York : Syracuse University Press, 2003, 175 p.
- Eco, Umberto. « Casablanca : cult movies and intertextual collage ». *SubStance*, No. 47, 1984, p. 3-12.
- Egan, Kate. *The World of The Hunger Games*. New York : Scholastic Press, 2012, 192 p.

- ___, *Catching Fire : The Second Book of The Hunger Games : The Official Illustrated Movie Companion*. Scholastic Press, 2013, 160 p.
- Ehrenberg, Alain. *L'individu incertain*. Paris : Hachette, 1995, 351 p.
- Ehrenreich, Barbara. *Blood Rites: Origins and History of the Passions of War*. Londres: Granta Books, 2011, 256 p.
- Eriksen, Anne. « Être ou agir ou le dilemme de l'héroïne ». Dans Pierre Centlivres, Daniel Fabre et Françoise Zonabend. *La fabrique du héros*. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1999, p. 154-155.
- Esquenazi, Jean-Pierre. *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma?* Paris : Armand Colin, 2010, 232 p.
- Euripides. *Medea*. Londres : Dover Drift Editions, 1993, 47 p.
- Ferguson, Craig. *The Late Night Show With Katheryn Winnick*. 2013, entrevue vidéo en ligne.
- Fernandez Porta, Eloy. *Homo Sampler. Culture et consommation à l'ère afterpop*. Paris : Inculte, 2011, 234 p.
- Ferré, Vincent. *Médiévalisme. Modernités du Moyen Âge*. Paris : L'Harmattan, 2010, 204 p.
- Fienberg, Daniel. « Interview : Katheryn Winnick discusses her "Vikings" shield maiden «"Bones" veteran plays a female warrior in History's new drama » ». *HitFix*, 2 mars 2013, en ligne.
- Fiske, John. *Television Culture*. Londres : Methuen & Co, 1988, 353 p.
- ___, *Understanding Popular Culture*. Boston : Unwin Hyman, 1989, 200 p.
- ___, *Reading Television*. Londres : Methuen & Co, 1978, 224 p.
- ___, « The Cultural Economy of Fandom » Dans *The Adoring Audience : Fan Culture and Popular Media*. Édité par Lisa A. Lewis. Londres : Routledge, 1992, p. 30–49.
- ___, *Media Matters : Race and Gender in U.S. Politics*. Minneapolis : University of Minnesota, 1996, 320 p.

- Flanagan, Constance A. *Teenage Citizens : The Political Theories of the Young*. New York : Bloomsbury, 2009, 309 p.
- Flori, Jean. *Chevaliers et chevalerie au Moyen Âge*. Paris : Hachette, 2010, 304 p.
- Flowers, Lennon. « How Harry Potter Fans Are Changing Hollywood - And The World ». *Forbes*, 23 juin 2014, en ligne.
- Fowkes, Katherine A. *Fantasy Film : Wizards, Wishes, and Wonders*. Oxford : Wiley-Blackwell, 2010, 455 p.
- Frankel, David, (ed.). *The Complete Untitled Film Stills*. New York : Museum of Modern Art, 2003, p. 9.
- Frankel, Valerie Estelle. *The Many Faces of Katniss Everdeen. Explore the Heroine of The Hunger Games*. Hamden : Zossima Press, 2013, 178 p.
- ___, *Women in Game of Thrones : Power, Conformity and Resistance*. Jefferson : MacFarland & Company, 2014, 216 p.
- Freedberg, David. *Le pouvoir des images*. Paris : Gérard Montfort, 1998 [1989], 501 p.
- Freud, Sigmund. *Three Essays on the Theory of Sexuality*. trad. James Strachey. New York : Basic Books, 1962 [1905], 208 p.
- Foucault, Michel. *Surveiller et punir*. Paris : Gallimard, 1998, 360 p.
- ___, *L'Ordre du Discours*. Paris : Minuit, 1977, 305 p.
- ___, « La gouvernementalité », *Dits et écrits*, tome 3, texte 239.
- ___, « The Subject and Power. » *Critical Inquiry*, Vol. 8, No. 4, été 1982, p. 95-777.
- Gaarder, Emily. *Women and the Animal Rights Movement*. New York : Rutgers University Press, 2011, 176 p.
- Gaborit, Mathieu et Fabrice Colin. « La *fantasy*, mode d'emploi ». Dans *Ozymandias*, No. 1, janvier 2004, en ligne.
- Gallais, Pierre. *Perceval et l'initiation*. Paris : Éditions Paradigme, 1998, 314 p.

- Galtung, John. « Violence, peace and peace research ». Dans Bazié, Isaac, et Carolina Ferrer. *Imaginer la violence. Perspectives Nord-Sud*. Montréal : Presses de l'Université du Québec, 2015, p. 133-168.
- ___, « Cultural Violence », dans *Journal of Peace Research*, Vol. 27, No. 3, août 1990, p. 291-305.
- « Gamemaker : Suzanne Collins and the Hunger Games Phenomenon ». Bonus DVD, disque 2, *The Hunger Games*.
- Gay, Roxane. *Bad Feminist*. New York : HarperCollins, 2014, 320 p.
- Genette, Gérard. *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil, 1982, 468 p.
- Gens, Jean-Claude et Pierre Rodrigo. *Puissances de l'image*. Dijon : Éditions Universitaires de Dijon, 2007, 258 p.
- Genz, Stéphanie. *Postfeminities in Popular Culture*. New York : Palgrave Macmillan, 2009.
- ___, et Benjamin A. Brabon. *Postfeminism : Cultural Texts and Theories*. Édimbourg : Edimbourg University Press, 2009, 199 p.
- Gervais, Bertrand. *Figures, lectures. Logique de l'imaginaire I*. Montréal : Le Quartanier, 2007, 243 p.
- ___, *Logiques de l'imaginaire (tome 1). Figures, lectures*. Montréal : Le Quartanier, 2007, 248 p.
- ___, et Audrey Lemieux. *Perspectives croisées sur la figure. À la rencontre du lisible et du visible*. Montréal : Presses de l'Université du Québec, 2012, 300 p.
- Gilbert, Paula Ruth. *Violence and the Female Imagination : Quebec's Women Writers Re-frame Gender in North American Cultures*. Montréal : McGill-Queen's University Press, 2006, 440 p.
- ___ et Kimberly K. Eby. *Violence and Gender : An Interdisciplinary Reader*. Montréal : Pearson, 2003, 456 p.

- Gilligan, Carol. *In a Different Voice : Psychological Theory and Women's Development*. Cambridge : Harvard University Press, 1992, 184 p.
- ___, *Joining the Resistance*. Camden : Polity, 2013, 180 p.
- Gilpatric, Katy. « Violent Female Action Characters in Contemporary American Cinema ». *Sex Roles*, juin 2010, Vol. 62, no 11–12, p. 734–746.
- Girard, René. *La Violence et le sacré*. Paris : Grasset, 1972., 352 p.
- ___, *Le Bouc émissaire*. Paris : Grasset, 1982, 313 p.
- ___, *De la violence à la divinité*. Paris : Grasset, 2007, 289 p.
- Gjelsvik, Anne et Rikke Schubart. *Women of Ice and Fire*. New York : Bloomsbury, 2016, 288 p.
- Goldberg, Lesley. « Upfronts 2012 : CW Redeveloping “Hunger Games”-Esque Pilot The Selection ». *The Hollywood Reporter*, 17 mai 2012, en ligne.
- Gombrich, E.H. *Norm and Form: Studies in the Art of the Renaissance I*. Londres : Phaison, 1966, 221 p.
- ___, *Symbolic Images. Studies in the art of the Renaissance II*. Chicago : University of Chicago Press, 1985 [1909], 243 p.
- Goodale, Gloria. « *Hunger Games* Fandom : Can it Become a Force for Good? » *Christian Science Monitor*, 22 mars 2012, en ligne.
- Gori, Roland. *L'individu ingouvernable*. Paris : Éditions Les Liens qui Libèrent, 2015, 350 p.
- Grammaticus, Saxo, traduit par Robert Fisher. *The History of the Danes. Book I-IX*. Cambridge : D.S Brewer, 2008, 528 p.
- Grandordy, Béatrice. *La Femme Fatale. Ses origines et sa parentèle dans la modernité*. Paris : L'Harmattan, 2013, 254 p.
- Graulich, Michel. « Conférence ». *École pratique des hautes études, Section des sciences religieuses, tome 104*, 1995-1996, p. 51-60.
- Grimfrost – Authentic Viking Products from Sweden*. En ligne depuis 2016.

- Green, Philip. *Cracks in the Pedestal : Ideology and Gender in Hollywood*. Amherst : University of Massachusetts Press, 1997, 272 p.
- Gunning, Tom, « Moving Away From the Index ». Dans Marc Furstenu, édité par. *The Film Theory Reader : Debates and Arguments*. New York : Routledge, 2009, 261 p.
- Gwenllian-Jones, Sara et Roberta E. Pearson. *Cult Television*. Chicago : University of Minnesota Press, 2004, 264 p.
- Halberstam, Judith/Jack. « Violence imaginée/violence queer. Représentation, rage et résistance ». *Tumultes*, Vol. 27, No. 2, 2006, p. 89-107.
- Halper, Thomas et Douglas Muzzio. « Hobbes in the City : Urban Dystopias in American Movies ». *The Journal of American Culture*, Vol 30, No. 4, 2007, p. 379-390.
- Hahn, Thomas. *Robin Hood in Popular Culture : Violence, Transgression, and Justice*. D.S. Brewer, 2000, 288 p.
- Hamon, Philippe. « Pour un statut sémiologique du personnage ». *Littérature*, No 5, mai 1972, p. 86-110.
- Harris, Anita. *Young Femininity : Girlhood, Power and Social Change*. Londres : Palgrave, 2004, 264 p.
- Hart, Lyndan. *Between the Body and the Flesh: Performing Sadomasochism*. Philadelphie : Columbia University Press, 1998, 292 p.
- Haskell, M. *From reverence to rape : The treatment of women in the movies*. New York: Holt Rinehart and Winston, 1974, 310 p.
- Heinecken, Dawn. *The Warrior Women of Television. A Feminist Cultural Analysis of the New Female Body*. New York : Peter Lang, 2003, 187 p.
- Heit, Jamey. *The Politics of The Hunger Games*. Londres : MacFarland, 2015, 200 p.
- Heldman, Caroline, Laura Lazarus Frankel et Jennifer Holmes. « Hot, black leather, whip: the (de)evolution of female protagonists in Action Cinema 1960-2014 ». *Sexualization, Media & Society. Sage Journals*, Vol. 2, no. 2, 25 avril 2016.

- Helford, Elyce Rae. *Fantasy Girls : Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*. Lanham : Rowman and Littlefield, 2000, 288 p.
- Henthorne, Tom. *Approaching the Hunger Games Trilogy. A Literary and Cultural Analysis*. Jefferson : McFarland, 2012, 198 p.
- Heller-Nicholas, Alexandra. *Rape-Revenge Films : A Critical Study*. Jefferson : MacFarland, 2011, 238 p.
- Héritier, Françoise. « Le grand entretien ». *Le Monde* 2, 3 février 2017, p. 20-25.
- Hills, Elizabeth. « From “Figurative Males” to Action Heroines : Further Thoughts on Active Women in the Cinema ». *Screen*. Volume 40, No. 1, 1999, p. 38-50.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*. Londres : Routledge, 2002, 237 p.
- Hintz, Carrie et Elaine Ostry. *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*. Londres : Routledge, 2002, 256 p.
- Hobbes, Thomas. *On the Citizens*. New York : Cambridge University Press, 1998, 154 p.
- Hobsbawm, Eric. *Bandits*. New York : Penguin, 1985, 123 p.
- ___, *Primitive Rebels : Studies in Archaic Forms of Social Movement in the 19th and 20th Centuries*. Londres : WW Norton, 1959, p. 13–29.
- Holbrook, Damian, modérateur. *San Diego Comic Con Fan Favorites Panel*, 2014, vidéo en ligne.
- Hood, Grace. « More Girls Target Archery, Inspired by *The Hunger Games* ». *NPR.org*, 27 novembre 2013, en ligne.
- hooks, bell. *Feminist Theory : From Margin to Center*. Boston : Routledge, 2014 [1984], 198 p.
- ___, *Yearning : Race, Gender, and Cultural Politics*. Boston : South End Press, 1999, 248 p.
- Hordal et lis. Trad. de Leopold Delisle. *Bevarium Historiale. Bibliothèque de l'École des Chartes*, t.XLVI, 1885 [1429].

- Hubler, Angela E. « Utopia and Anti-Utopia in Lois Lowry's and Suzanne Collins's Dystopian Fiction ». Dans Angela E. Hubler. *Little Red Readings : Historical Materialist Perspectives on Children's Literature*. Jackson : University Press of Mississippi, 2014, p. 44-228.
- Hudson, Hannah Trierwiler. « Sit Down with Suzanne Collins ». *Instructor*, Vol. 120, No. 2, 2010, p. 51-53.
- Hutcheon, Linda. *A Poetics of Postmodernism*. Londres : Routledge, 1988, 268 p.
- Hurley, Kameron. *The Geek Feminist Revolution*. New York : TOR, 2016, 287 p.
- Iglesias, Pablo. *Les leçons politiques de Game of Thrones*. Paris : Post-éditions, 2015, 302 p.
- Inness, Sherrie. *Tough Girls : Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*. New York : Palgrave Macmillan, 1999, 240 p.
- ___, édité par. *Action Chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2004, 293 p.
- Irigaray, Luce. *Ce sexe qui n'en est pas un*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1977, 217 p.
- ___, *Speculum de l'autre femme*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1974, 468 p.
- ___, *Éthique de la Différence Sexuelle*. Paris : Les Éditions de Minuit, 1984, 468 p.
- Jack, Dana Crowley. *Behind the mask : Destruction and creativity in women's aggression*. Cambridge : Harvard University Press, 2001, 336 p.
- Jackson, Hallie. « Feminista : A Modern Feminist Perspective on Vikings ». *highlandecho.com*, 17 avril 2013, en ligne.
- Jameson, Fredric. « Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism ». *New Left Review*. Vol. 146, 1991, p. 53-92.
- Jauss, Hans Robert. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 1978, 336 p.
- Jeffords, Susan. *Hard Bodies*. Newark : Rutgers University Press, 1994, 212 p.

- Jenkins, Henry. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York : Routledge, 1992, 424 p.
- ___, *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge : MIT Press, 1998, 380 p.
- ___, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2005, 368 p.
- ___, *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York : New York University Press, 2006, 279 p.
- ___, *Spreadable Media : Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press, 2013, 352 p.
- Jesch, Judith. « Viking women, warriors, and Valkyries ». University of Nottingham, *The British Museum*, 19 avril 2014, en ligne.
- ___, *Women in the Viking Age*. Woodbridge : Boydell Press, 2010, 248 p.
- Jochens, Jenny. « Before the Male Gaze : The Absence of the Female Body in Old Norse ». *Sex in the Middle Ages : A Book of Essays*. New York : Garland Publishing, 1991, 258 p.
- ___, *Old Norse Images of Women*. Philadelphie : University of Pennsylvania Press, 1996, 326 p.
- Jones, Ann. *Women Who Kill*. Rinehart and Winston, 1980, 464 p.
- Jones, Rebecca. « A Game of Genders : Comparing Depictions of Empowered Women between A Game of Thrones Novel and Television Series ». *Journal of Student Research*. Vol. 1, No. 3, 2012, p. 14-21.
- Jost, François. *Comprendre la télévision et ses programmes*. Paris : Armand Colin, 2009, 125 p.
- Kant, Immanuel. *Groundwork of the Metaphysics of Moral*. New York : Cambridge University Press, 1998, 334 p.
- ___, *Perpetual Peace and Other Essays on Politics, History, and Morals*. Indianapolis : Hackett, 1983, 540 p.

- Kirby, Alan. *Digimodernism : How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. New York : Continuum, 2009, 289 p.
- Klein, Amanda Ann et R. Barton Palmer. *Cycles, Sequels, Spin-Offs, Remakes and Reboots. Multiplicities in Film & Televisions*. Austin : University of Texas Press, 2016, 357 p.
- ___, *American Film Cycles : Reframing Genres, Screening Social Problems, and Defining Subcultures*. Austin : University of Texas Press, 2011, 320 p.
- Klein, Melanie. *Deuil et dépression*. Paris : Payot, 2004, 238 p.
- Kriegel, Blandine. *La violence à la télévision*. Paris : PUF, 2003, 192 p.
- ___, *État de droit ou Empire ?* Paris : Bayard, 2002, 199 p.
- Kristeva, Julia. *Pouvoirs de l'Horreur*. Paris : Seuil, 1980, 221 p.
- Lacoste, Charlotte. « L'enfant soldat dans la production culturelle contemporaine, figure totémique de l'humaine tribu ». *Actes du colloque L'enfant-combattant*. Amiens : Université de Picardie Jules Verne. 2010, 25-26 novembre.
- Lagarde, Marcela. « Preface. Feminist Keys for Understanding Femicide : Theoretical, Political, and Legal Construction », p. 8-21. Dans Rosa-Linda Fregoso et Cynthia Bejarano, dirigé par. *Terrorizing Women. Femicide in the Americas*, Durham et Londres : Duke University Press, 2010.
- Larivey, Michelle. « Colère et violence ». *La lettre du psy*, Vol. 7, no 1, janvier 2003.
- Layher, William. « Caught Between Worlds : Gendering the Maiden Warrior in Old Norse ». Dans *Women and Medieval Epic : Gender, Genre, and the Limits of Epic Masculinity*. p. 183-208, New York : Palgrave Macmillan, 2007, 312 p.
- Lawrence, Jennifer. « Why Do I Make Less Than My Male Co-Stars? ». *Lenny*, no 3, 13 octobre 2015, en ligne.
- Lee, Jennifer. « Closet Crasher », *Fillermagazine.com*, mars 2015, en ligne.
- Lefebvre, Martin. *Psycho. De la figure au musée imaginaire. Théorie et pratique de l'acte de spectature*. Paris : L'Harmattan, 1997, 253 p.

- Le Guern, Philippe. *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*. Rennes : Presses Universitaires de Limoges, 2002, 378 p.
- Lehut, Bernard. « "Game of thrones" : G.R.R. Martin s'est inspiré des "Rois maudits" pour la saga ». *RTL*, 7 mars 2014, en ligne.
- Lejeune, Boris, sous la direction de. Collectif. *Les Images et l'Image*. Paris : Éditions de la Différence, 2003, 190 p.
- Lentz, Kirsten Marthe. « The Popular Pleasure of Female Rage ». *Cultural Studies*. Vol. 7, No. 3, 1993, p. 374-405.
- ___, « The Popular Pleasures of Female Revenge (Or Rage Burstin in a Blaze of Gunfire) ». *Cultural Studies*, Vol. 7, No. 3, 1993, p. 374-405.
- « Let the Games Begin ». *People. Special Issue*, 28 mars 2012, p. 8-29.
- Letourneux, Matthieu. *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*. Paris : Seuil, 2017, 560 p.
- ___, *Le roman d'aventures 1870-1930*. Limoges : PULIM, 2010, 457 p.
- « Letters from the Rose Garden », Bonus DVD, disque 2. *The Hunger Games*.
- Lévy, Ariel. *Female Chauvinist Pigs : Women and the Rise of Raunch Culture*. New York : Simon and Schuster, 2005, 240 p.
- Lipovetsky, Gilles. *L'Ère du vide. Essai sur l'individualisme contemporain*. Paris : Gallimard, 1983, 256 p.
- Littré, Émile. *Dictionnaire de la langue française, tome 3*. Paris : Éditions Chapitre, 1873, 1408 p.
- Lombroso, C., & Ferrero, W. *The female offender*. New York : Appleton, 1893, 130 p.
- Lorber, Judith. *Paradoxes of gender*. New Haven : Yale University Press, 1992, 424 p.
- Lorde, Audre. « Age, Race, Class, and Sex : Women Redefining Difference. » *Sister Outsider : Essays and Speeches*, Crossing Press, 1984, p. 114-123.
- Lorenz, Konrad. *L'Agression, une histoire naturelle du mal*. Flammarion : Paris, 1977 [1963], 412 p.

- Lowder, James. *Beyond the Wall : Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Dallas : BenBella Books, 240 p.
- Lucciardi, Antoine. *Game of Thrones décrypté. Les secrets de la saga héroïque*. Paris : City Editions, 2015, 288 p.
- Maingueneau, Dominique. *Genèse du discours*. Liège : Pierre Mardaga Éditeur, 1984, 209 p.
- MacDonald, Myra. *Representing Women : Myths of Femininity in the Popular Media*. Londres : Arnold, 1995, 256 p.
- MacDonald, Sharon. *Boadicea, Warrior Queen : A Study in Sexual Anomaly and Nationalism*. Oxford : Oxford University Press, 1985, 343 p.
- , *Images of Women in Peace and War : Cross-cultural and Historical Perspectives*. Madison : University of Wisconsin Press, 1988, 240 p.
- Macé, Éric. *Penser les médiacultures*. Paris : Armand Colin, coll. Médiacultures, 2005, 186 p.
- Macé, Marielle. « Le Total fabuleux : les mondes possibles au profit du lecteur ». Dans Françoise Lavocat, édité par. *La Théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : CNRS Éditions, 2010, p. 205-222.
- McRobbie, Angela. *Postmodernism and Popular Culture*. Londres : Routledge, 1996, 236 p.
- Mainon, Dominique et James Ursini. *The Modern Amazons. Warrior Women On-Screen*. Newark, Pompton Turnpike : Limelight Editions, 2006, 436 p.
- Mann, Coramae Richey. *When Women Kill*. Albany : State University of New York Press, 1996, 215 p.
- Margolis, Rick. « The Last Battle ». *School Library Journal*, Vol. 56, No. 8, 2010, p. 24-27.
- , « A Killer Story : An Interview with Suzanne Collins, Author of *The Hunger Games* ». *The School Library Journal*, 30 juin 2008, en ligne.

- Martin, Georges R. R. et Elio Garcia. *The World of Ice & Fire : The Untold History of Westeros and the Game of Thrones*. New York : Bantam, 2014, 336 p.
- McCaughey, Martha. *Real Knockouts : The Physical Feminism of Women's Self-Defense*. New York : New York University Press, 1997, 294 p.
- ___, et Neal King. *Reel Knockouts. Violent Women in the Movies*. Austin : University of Texas Press, 2001, 320 p.
- McRobbie, Angela. *Feminism and Youth Culture : From « Jackie » to « Just Seventeen.»* Boston : Unwin Hyman, 1991, 278 p.
- ___, « Post-Feminism and Popular Culture ». *Feminist Media Studies*, Vol. 4, No. 3, 2004, p. 255-264.
- Methodius. *St. Methodius : The Symposium : A Treatise on Chastity*. Ancient Christian Writers, 1958, 256 p.
- Mitchell, Kaye. « Bodies that Matter : Science-fiction, Technoculture, and the Gendered Body ». *Science fiction Studies*, Vol. 33, No. 1, mars 2006, p. 109-128.
- Mitchell, W.J.T. *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago : University of Chicago Press, 1986, 226 p.
- Mitchell, R.W.V. « 9 Times Lagertha Was the Baddest Viking Ever ». *fandom.wikia.com*, 28 novembre 2016, en ligne.
- Morreale, Joanne. « Xena, Warrior Princess as Feminist Camp ». *Journal of Popular Culture*. Vol. 32, No. 2, automne 1998, p. 79-86.
- Modleski, Tania. *Studies in Entertainment*. Bloomington : Indiana University Press, 1986, 232 p.
- ___, *Feminism Without Women : Culture and Criticism in a « Postfeminist » Age*. New York : Routledge, 1991, 416 p.
- Moore, Suzanne. « Why *The Hunger Games*' Katniss Everdeen Is a Role Model for Our Times ». *The Guardian*, 2013, en ligne.
- Mondzain, Marie José. *L'image peut-elle tuer?* Paris : Bayard, 2002, 154 p.
- Monedero, Juan Carlos. *La rebelión de los indignados*. Rompeolas, 2011, 210 p.

- Mongin, Olivier. *La violence des images, ou comment s'en débarrasser?* Paris : Seuil, 1997, 184 p.
- Mordsley, Olivia. « *The Hunger Games Interviews 4 : Jennifer Lawrence* ». *SFX* 16, mars 2012.
- Motes, Julia J. « Teaching Girls to be Girls : Young Adult Series Fiction ». *The New Advocate*, Vol. 11, No. 1, décembre 1998, p. 39-53.
- Mudan Finn, Kavita Vidya. *Fan Phenomena : Game of Thrones*. Intellect Ltd, 2017, 267 p.
- Mulvey, Laura. « Visual Pleasure and Narrative Cinema ». *Screen*. Vol. 16, No. 3, 1975, p. 6-18.
- ___, *Visual and Other Pleasures*. Bloomington : Indiana University Press, 1989, 272 p.
- ___, *Fetishism and Curiosity*. Bloomington : Indiana University Press, 1996, 208 p.
- Murphy, Sarah Outterson. « The Child Soldier and the Self in *Ender's Game* and *The Hunger Games* ». Dans Clark, Leisa A. et Mary Pharr, édité par. *Of bread, blood, and the Hunger Games : critical essays on the Suzanne Collins trilogy*. Jefferson: MacFarland and Company, 2012, p. 199-208.
- Myers, Alice et Sarah Wight, édité par. *No Angels : Women Who Commit Violence*. San Francisco : Pandora, 1996, 320 p.
- Nietzsche, Friedrich. *Par-delà bien et mal*. Paris : Flammarion, 2000 [1886], 385 p.
- Neroni, Hilary. *The Violent Woman. Femininity, Narrative, and Violence in Contemporary American Cinema*. New York : State University of New York Press, 2005, 218 p.
- Noireau, Christiane. *L'esprit des Cheveux: Chevelures, poils et barbes, Mythes et croyances*. Anjou : Éditions Cheminements, 2009, 251 p.
- O'Day, Marc. « Beauty in Motion : Gender, Spectacle, and Action Babe Cinema ». Dans Yvonne Tasker. *The Action and Adventure Cinema*. New York : Routledge, 2004, 440 p.

- Oh, Ashley. « Hellblade : Senua's Sacrifice review ». *Polygon.com*, 6 septembre 2017, en ligne.
- Oliver, Kelly. *Hunting Girls : Sexual Violence from The Hunger Games to Campus Rape*. New York : Columbia University Press, 2016, 216 p.
- Paglia, Camille. *Sexual Personae. Art and Decadence From Nefertiti to Emily Dickinson*. New York : Random House, 1990, 718 p.
- Panofsky, Erwin. *Meaning in the Visual Arts*. Chicago : The University of Chicago Press, 1972, 622 p.
- ___, *Studies in Iconology*. Chicago : The University of Chicago Press, 1972 [1939], 332 p.
- Pearson, Carol et Katherine Pope. *The Female Hero in American and British Literature*. Londres : Bowker, 1981, 314 p.
- Pearson, Patricia. *When She was Bad : Violent Women and the Myth of Innocence*. New York : Viking, 1997, 208 p.
- Platon. *Gorgias : ou Sur la Rhétorique*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016, 150 p.
- Poe, Edgar Allan. *The Philosophy of Composition*. Bibebook, 2015 [1846], 63 p.
- Pollard, Justin. *The World of Vikings*. San Francisco : Chronicle Books, 2015, 160 p.
- Potte-Bonneville. *Game of Thrones. Série noire*. Paris : Les Prairies Ordinaires, 2015, 183 p.
- Power, Nina. *La femme unidimensionnelle*. Paris : Les Prairies Ordinaires, 2010, 118 p.
- Pozner, Jennifer. « THWACK! POW! YIKES! Not Your Mother's Heroines ». *Sojourner : The Women's Forum*. No. 23, octobre 1997, p. 12-13.
- Projansky, Sarah. *Watching Rape : Film and Television in Postfeminist Culture*. New York : New York University Press, 2001, 320 p.
- Purse, Lisa. *Contemporary Action Cinema*. Édimbourg : Edinburgh University Press, 2011, 232 p.

- Rees, Elizabeth M. « Smoke and Mirrors : Reality v.s. Unreality in the *Hunger Games* ». Wilson, p. 41-66.
- Read, Jacinda. *The New Avengers: Feminism, Femininity and the Rape-Revenge Cycle*. New York : Manchester University Press, 2000, 275 p.
- Ricoeur, Paul. *Temps et récit I*. Paris : Points, 1991, 298 p.
- ___, *Temps et récit II*. Paris : Seuil, 1984, 302 p.
- ___, *L'idéologie et l'utopie*. Paris : Seuil, 1997, 217 p.
- ___, *Du texte à l'action. Essais d'herméneutiques, t. 2*. Paris : Seuil, 1986, 416 p.
- Rider, Jeff. « L'Utilité du Moyen Âge ». Dans Vincent Ferré. *Médiévalisme. Modernités du Moyen Âge*. Paris : L'Harmattan, 2010, p. 35-45.
- Riess, Jana. *Que ferait Buffy? La tueuse de vampires comme guide spirituel*. Varennes : Éditions AdA, 2007, 227 p.
- Rifkin, Jeremy. *L'âge de l'accès. La nouvelle culture du capitalisme*. Paris : La Découverte, 2005, 406 p.
- Rigby, Anna-Katharina. *Dangerous Negotiations : Framing the Discourse on Violent Women in Contemporary Hollywood Cinema*. AV Akademikerverlag, 2014, 112 p.
- Riou, Nicolas. *Pub fiction Société postmoderne et nouvelles tendances publicitaires*. Paris : Organisation Eds D', 1998, 192 p.
- Rhodes, G., Allen, G.J., Nowinski, J. and Cillessen H. N. *The Violent Socialization Scale : Development and Initial Validation. Violent Acts and Violentization : Assessing, Applying, and Developing Lonnie Athens' Theories*. Vol. 4, p. 125-145, Elsevier Science Ltd, 2003.
- Rolet, Stéphane. *Le Trône de fer ou Le Pouvoir dans le sang*. Tours : Presses Universitaires François-Rabelais, 2014, 361 p.
- Ronen, Ruth. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge : Cambridge University Press, 1994, 244 p.

- Ross, Julianne. « Must Every YA Action Heroine Be Petite? », *The Atlantic*, 21 mars 2014, en ligne.
- Rowe, Kathleen. *The Unruly Woman : Gender, and the Genres of Laughter*. Austin : University of Texas Press, 1995, 282 p.
- , *Unruly Girls, Unrepentant Mothers : Redefining Feminism on Screen*. Austin : University of Texas Press, 2011, 320 p.
- , « Scream, Popular Culture, and Feminism's Third Wave : “I'm Not My Mother” ». *Genders : Presenting Innovative Work in the Arts, Humanities, and Social Sciences*, No. 38, 2003.
- Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Seuil, 2011, 608 p.
- Salmon, Christian. *Storytelling. La machine à fabriquer les images et à formater les esprits*. Paris : La Découverte, 2007.
- Salmonson, Jessica Amanda. *The Encyclopedia of Amazons Women Warriors from Antiquity to the Modern Era*. Toronto : Anchor Books, 1992, 506 p.
- Sambell, Kay. « Carnivalizing the future : A new approach to theorizing childhood and adulthood in science fiction for young readers ». *The Lion and the Unicorn*, Vol. 28, No. 2, p. 247-267.
- Sandvoss, Cornell. *Fans : The Mirror of Consumption*. Cambridge : Polity Press, 2005, 224 p.
- Sartre, Jean-Paul. *L'Être et le Néant*. Paris : Gallimard, 1943, 848 p.
- Sauvage, Moïra. *Guerrières! À la rencontre du sexe fort!* Paris : Actes Sud, 2012, 319 p.
- Sblendorio, Peter. « Jennifer Lawrence talks body image, wants to redefine “normal” ». *New York Daily News*, 7 avril 2016, en ligne.
- Schaeffer, Jean-Marie. *L'expérience esthétique*. Paris : Gallimard, 2015, 384 p.
- , *Pourquoi la fiction?* Paris : Seuil, 1999, 346 p.

- Schaeffer, Megan. « “Vikings” Season 2: Is Lagertha TV’s Strongest Female Lead? Katheryn Winnick Proves Why Her Character Is No Ordinary Shieldmaiden ». *ibtimes.com*, 14 avril 2014, en ligne.
- ___, « *Vikings’* Season 2 Spoilers : What Does Lagertha’s New Shield Represent? Katheryn Winnick Explains Meaning Behind Unusual Armor ». *International Business Times*, 4 septembre 2014, en ligne.
- Schubart, Rikke. *Super Bitches and Action Babes. The Female Hero in Popular Cinema, 1970-2006*. Jefferson : McFarland, 2007, 360 p.
- ___, « Woman With a Gun Does Not Signify Man With a Phallus : Gender and Narrative Change in the Action Movie ». *Nordicom Review*, Special Issue, Vol. 19, 1998, p. 15-205.
- Segré, Gabriel. *Fans de...Sociologie des nouveaux cultes contemporains*. Paris : Armand Colin, 2014, p. 309.
- Shapiro, A. L. *Breaking the codes : Female criminality in fin-de-siècle Paris*. Stanford : Stanford University Press, 1996, 320 p.
- Sheehy, Sandra. *Connecting : The Enduring Power of Female Friendship*. New York: William Morrow, 2000, 416 p.
- Self, Kathleen M. « The Valkyrie’s Gender : Old Norse Shield-Maidens and Valkyries as a Third Gender ». *Feminist Formations*, Vol. 26, No. 1, printemps 2014, p. 143-172.
- Sjoberg, Laure et Caron E. Gentry. *Mothers, Monsters, Whores, Women’s Violence in Global Politics*. Londres : Zed Books, 2007, 232 p.
- Smelik, Anneke. *And the Mirror Cracked : Feminist Cinema and Film Theory*. New York: St Martin’s Press, 1998, 243 p.
- Solloway, Jill. *Jill Soloway on The Female Gaze. Master Class*. TIFF 2016, 11 septembre 2016, en ligne.
- Sontag, Susan. « Notes on “camp” ». Dans *Against Interpretation*. Londres : Eyre & Spottiswode, 1967, p. 35-64.
- Spivak, Gayatri D. *In Other Worlds : Essays in Cultural Politics*. New York : Methuen, 1987, 312 p.

- Stark, Rachel. « Why Katniss is a Feminist Character (And It's Not Because She Wields a Bow and Beats Boys Up) ». *Tor.com*, 21 mars 2012, en ligne.
- Stoppino, Eleonora. *Genealogies of Fiction : Women Warriors and the Dynastic Imagination in the "Orlando furioso"*. Fordham : Fordham University Press, 2011, 282 p.
- Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature*. Columbia : Columbia University Press, 1992, 285 p.
- Strong, Johanna. *George R.R. Martin's Women in A Song of Ice and Fire*. Tahlequah : Northeastern State University, 2014, 429 p.
- Studlar, Gaylyn. « Masochism and the perverse pleasures of the cinema ». *Quarterly Review of Film Studies*, Vol. 9, No. 4, 1984, p. 267-282.
- Stuller, Jennifer K. *Ink-Stained Amazons and Cinematic Warriors : Superwomen in Modern Mythology*. Londres : I.B. Tauris & Co, 2010, 272 p.
- Sturgis, Amy H. « Is Katniss from Hunger Games a Modern-Day Spartacus? » *LearnLiberty.org* [vidéo], 2013, en ligne.
- Sturluson, Snorri. *The Prose Edda*. Trad. Jesse L. Byock. New York : Penguin, 1991, 199 p.
- Sussens-Messerer, Victoria. « Five hundred new fairytales discovered in Germany ». *The Guardian*, 5 mars 2012, en ligne.
- Taft, Jessica. *Rebel Girls : Young Activism and Social Change Across the Americas*. New York : New York University Press, 2011, 256 p.
- Tasker, Yvonne. *Working Girls : Gender and Sexuality in Popular Cinema*. New York: Routledge, 1998, 256 p.
- , *Spectacular Bodies : Gender, Genre and Action Cinema*. New York : Routledge, 1993, 216 p.
- , et Diane Negra. « In Focus : Postfeminism and Contemporary Media Studies ». *Cinema Journal*, Vol. 44, No. 2, p. 107-133.

- ___, *Interrogating Postfeminism : Gender and the Politics of Popular Culture*. Durham : Duke University Press, 2007, 352 p.
- ___, « Fantasizing Gender and Race : Women in Contemporary US Action Cinema ». Dans Linda Ruth Williams et Michael Hammond. *Contemporary American Cinema*. Maidenhead : Open University Press, 2006, p. 28-410.
- ___, *Action and Adventure Cinema*. New York : Routledge, 2004, 414 p.
- Tinyorc. « The ladies of Vikings ». *Massivehassle.com*, 5 février 2015, en ligne.
- «The Hunger Games Director Gary Ross Interview ». *SFX*, 7 mars 2012, en ligne.
- Thomas, Emma. « When Violence Is Excusable : Regina Mills and the Twisted Morality of “Once Upon a Time” ». *Bitch Flicks*, 29 octobre 2015, en ligne.
- Thomas, Rhiannon. « Rape in YA Fantasy ». *Feminist Fiction*. 23 août 2016, en ligne.
- ___, « Not-So-Strong Female Characters ». *Feminist Fiction*, 7 octobre 2015, en ligne.
- ___, « Katniss Everdeen, the Girl on Fire ». *Feminist Fiction*, 5 décembre 2013, en ligne.
- ___, « Teenagers, Twilight and the Hunger Games ». *Feminist Fiction*, 12 août 2013, en ligne.
- ___, « The 100 : Resurrection ». *Feminist Fiction*, 20 février 2015, en ligne.
- ___, « The Hunger Games : Mockingjay Part 1 ». *Feminist Fiction*, 21 novembre 2014, en ligne.
- ___, « Game of Thrones’ “Girl Power” : Women on Top (and stabbing you while you’re down) ». *Feminist Fiction*, 22 juillet 2016, en ligne.
- ___, « Game of Thrones : When “Shock” Stops Being Shocking ». *Feminist Fiction*, 25 avril 2016, en ligne.
- Toffler, Alvin. *The culture consumers : A Study of Art and Affluence in America*. New York : St Martin’s Press, 1964, 263 p.
- Tosoni, Simone, Nico Carpentier, Maria Francesca Murru, Richard Kilnorn, Leif Kramp, Risto Kunelius, Anthony McNicholas, Tobias Olsson et Pille Pruulmann-

- Vengerfeldt, édité par. *Present Scenarios of Media Production and Engagement*. Bremen : Édition Lumière, 2017, 300 p.
- Traube, Elizabeth G. *Dreaming Identities : Class, Gender and Generation in 1980's Hollywood Movies*. Boulder : Westview Press, 1992, 340 p.
- Trites, Roberta Seelinger. *Disturbing the Universe : Power and Repression in Adolescent Literature*. Iowa City : University of Iowa Press, 2000, 377 p.
- Tucker, Jeffrey. « The Lessons of Hunger Games ». *Liberty.me*, 20 novembre 2015, en ligne.
- Valby, Karen. « Vikings (2014) ». *Entertainment Weekly*, 30 avril 2014, en ligne.
- ___, « The Hunger Games Catching Fire ». *Entertainment Weekly Magazine*, 18 janvier 2013, en ligne.
- Valentine, Genevieve. « For A Taste Of Grimdark, Visit The “Land Fit For Heroes” ». *NPR Books*, 25 janvier 2015, en ligne.
- Vancheri, Luc. *Psycho. La leçon d'iconologie d'Alfred Hitchcock*. Paris : Librairie Philosophique, 2013, 119 p.
- Van Gennep, Arnold. *Tabou et totémisme à Madagascar ; étude descriptive et théorique*. Paris : E. Leroux, 1904, 350 p.
- Vareille, Jean-Claude. *L'Homme masqué, le justicier et le détective*. Lyon : Presses Universitaires de Lyon, 1989, 203 p.
- Vartian, Sylvie. « Guerrières, chasseresses et corps éprouvé dans la science-fiction adolescente actuelle : le cas des *Hunger Games* de Suzanne Collins ». *Recherches féministes*, Vol. 27, no 1, 2014, p. 113-128.
- ___, « La génération Katnis : les filles guerrières ». *Châtelaine*, 3 mars 2015, en ligne.
- Vega, Stephanie. « Satisfying an Audience's Hunger for a Heroine: *The Hunger Games Trilogy* and the Consumption of a Constructed Female Identity ». Undergraduate Independent Study Project, University of Toronto, 2013.
- von Sydow, Carl W. « Geography and Folk-Tale Oicotypes ». Dans Carl W. von Sydow and L. Bødker, *Selected Papers on Folklore*. Copenhagen : 1948, p. 44-59.

- Voisset-Veysserie, Cécile. *Les Amazones font la guerre*. Paris : L'Harmattan, 2010, 248 p.
- ___, *Des Amazones et des femmes*. Paris : L'Harmattan, 2010, 246 p.
- Wagoner, Mackenzie. « 6 Times Jennifer Lawrence Clapped Back at the Pressure to Be Thin in Hollywood ». *Vogue*, 15 août 2019, en ligne.
- Warner, Marina. *Joan of Arc : The Image of Female Heroism*. New York : Penguin, 1987, 349 p.
- ___, *Monuments and Maidens : The Allegory of the Female Form*. New York : Atheneum, 1985, 496 p.
- ___, *Alone of all her Sex : The Myth and Cult of the Virgin Mary*. Londres : Vintage, 1976.
- Whalen, Cassie. « The Hunger Games as a Political Allegory ». *Learnliberty.org*, 16 décembre 2015, en ligne.
- Williams, Linda. *Screening Sex. Une histoire de la sexualité sur les écrans américains*. Paris : Capricci, 2014 (2008), 244 p.
- Williams, Raymond. *Culture and Society*. New York : Columbia University Press, 1983, 363 p.
- Willis, Louis-Paul. « *The Frenzy of the (In)Visible* : la médiation du regard dans *La vie d'Adèle* et *Shame* ». *CiNéMAS*, 2015, Vol. 26, No. 1, p. 14-30.
- Winnicott, Donald W. *Playing and Reality*. Londres : Routledge, 2005 [1971], 232 p.
- Wischhover, Cheryl. « *Game of Thrones Fashion Recap* : Many Bethrotals and Brienne of Tarth's Pink Dress ». *Fashionista*, 10 avril 2014, en ligne.
- Wittig, Monique. « One is Not Born a Woman ». *The Straight Mind and Other Essays*. Boston : Beacon Press, 1992, p. 9-20.
- Wojnarowicz, David. *Close to the Knives : A Memoir of Disintegration*. New York : Vintage Books, 1991, 146 p.

Wunenburger, Jean-Jacques. « Création artistique et mythique ». Dans Chauvin, Danièle, André Siganos et Philippe Walter, sous la direction de. *Questions de mythocritique*. Dictionnaire. Paris : Éditions Imago, 2005, 372 p.

Young, Alison. *The Scene of Violence*. New York : Routledge, 2010, 185 p.

Young, Helen Victoria et Helen Young. *Fantasy and Science Fiction Medievalisms : From Isaac Asimov to a Game of Thrones*. Amherst : Cambria Press, 2015, 240 p.

Young, Moira. « Why is dystopia so appealing to young adults? » *The Guardian* , 23 octobre 2011, en ligne.

Zeisler, Andi. *We Were Feminists Once : From Riot Grrrl to CoverGirl®, the Buying and Selling of a Political Movement*. New York : PublicAffairs, 2016, 304 p.

___, *Feminism and Pop Culture : Seal Studies*. New York : Seal Press, 2008, 208 p.