

Descrinfo

Troisième partie d'une série de quatre sur Dark Souls et ses analyses mythologiques. Les quatre sont déjà visibles pour nos soutiens financiers. Rejoignez-les ici : <https://fr.tipeee.com/c-est-pas-sourc%C3%A9>

Texte de la vidéo :
<https://docs.google.com/document/d/1MOYRAJEFrC9zP6Ba9IVb-OQ7lPqbPdUzzuDHS5rE6Ss/edit?usp=sharing>

LIENS

Hbomberguy "In Defense of Dark Souls 2" <https://www.youtube.com/watch?v=SRTfcMeqhg>

Alt236, Mythologies #7 sur Dark Souls <https://www.youtube.com/watch?v=BULFG1EPV94>

Nornes dans la saga de Njall le brûlé <https://fr.wikipedia.org/wiki/Nornes#Darradtharljodth>

SUR EVANGELION

Arbre de vie https://evangelion.fandom.com/wiki/Tree_of_Life

Croix <https://wiki.evageeks.org/Cross>

"Evangelion disease" tiré de ce commentaire (même si ça doit pas être la seule description du truc)

<https://channelawesome.com/nostalgia-critic-the-matrix/> | <https://archive.is/Qc45B>

SUR TOLKIEN

La lettre 131 de Tolkien http://faculty.smu.edu/bwheeler/tolkien/online_reader/TolkienLetters131.pdf
[PDF]

http://tolkiengateway.net/wiki/Letter_131

Sur le catalogue des Nains
<http://musingsofatolkienist.blogspot.com/2015/07/hobbit-origins-catalog-of-dwarves.html>

Texte

Ok, troisième partie. cette fois ci on va parler un petit peu du bon usage de la mythologie en fiction, comment utiliser ce genre de références religieuses mythologiques et cetera, sans que ça soit faussement profond est-ce que c'est grave si c'est faussement profond ? Est-ce que c'est grave si c'est superficiel ? Ou est-ce que c'est mieux ?

Enfin on va essayer de discuter de ce genre de choses et d'énerver un petit peu les fans d'Evangelion, juste après le faux raccord.

[boit un café, bruit de feuilles]

Après je veux pas prétendre que rechercher des références c'est quelque chose de vain de toute évidence dark souls fait des références symboliques de toute évidence ya des choses qu'on peut creuser des parallèles en tout cas visuels par exemple avec Berserk et les thèmes de l'histoire et puis du côté de Tolkien nous avez des références assez explicite par exemple Anor Londo qui semble reprendre l'elfique Anor de Minas Anor "la tour du soleil" qui sera renommée Mina Tirith, "la tour de garde".

Et encore une fois certaines comparaisons que cet épisode de Mythologies fait sont éclairantes même s'il n'y a pas de connexion par exemple ils comparent Dark Souls au roman House of Leaves qui est un texte apparemment très déstructuré, des fragments assemblés ensemble et qui est fait pour être déroutant, qui à mon avis a pas vraiment de rapport avec Dark Souls mais est un bon exemple de comment une œuvre peut en se rendant plus critique plus énigmatique devenir aussi plus fascinante.

Donc sans entrer dans la question de l'intention des auteurs quand on se demande comment on doit interpréter, quelle est la bonne manière de lire les références mythologiques et compagnie, il y a quand même la question de leur utilisation en fiction en général en fait.

Quand on parle des corbeaux ou des dragons c'est des signes qui sont assez généraux quoi qui sont assez diffusés dans la culture ils vont pas forcément avoir une seule source donc essayer d'en plaquer une c'est pas forcément la bonne chose à faire mais parfois c'est effectivement plus précis rattaché à un mythe un symbole une histoire.

Donc il ya forcément miroir de tout ça la question de comment utiliser ces références mythologiques dans la fiction parce que c'est pas toujours de la surinterprétation et parfois c'est clairement des références voulues.

Pour commencer il ya eu Hbomberguy qui a fait une vidéo sur Dark Souls II d'assez mauvaise foi pour le défendre contre les critiques qui sont souvent faites.

Et bien sûr elle est objectivement correcte mais mais il critiquait aussi une approche du lore où les gens sont tellement focalisés sur le fait de compiler des liens et des informations qui vous sont objectivement confirmés par le jeu, genre y a un texte qui vous le dit explicitement, on recherche forcément que ce soit vraiment écrit, quoi, noir sur blanc.

À cause de ça certains joueurs ont tendance à passer à côté d'une part de l'ambiguïté de l'histoire ils veulent forcément abolir toutes les ambiguïtés et d'autre part ils passent à côté de récits qui font usage de symbolisme de façon un peu plus subtil.

Typiquement la vieille dame qui vous annonce votre destinée dans la cinématique d'introduction et qui est codée visuellement comme une sorte d'oracle qui peut prédire l'avenir mais comme c'est un style de narration qui ne peut pas être distillé dans un wiki les joueurs s'en foutent l'entrée du wiki Dark Souls dit juste que c'est une vieille dame après c'est pas forcément le but du wiki de compiler du lore non plus.

Mais notamment de par le rouet qu'elle manipule et qui semble faire référence à la vie humaine ou à la destinée comme un fil qui passent entre ses mains elle ressemble à ces esprits diseuse de bonne aventure qu'on retrouve apparemment à travers la mythologie et le folklore humains dit Hbomberguy, comme les Moires grecques les Parques romaines, les Nornes dans la mythologie nordique.

D'ailleurs c'est peut-être un cas où on cite trois exemples pour montrer que c'est un type répandu mais les Parques romaine ne sont pas un exemple indépendant des Moires grecques elles en dérivent (probablement) et on peut se poser la même question pour les Nornes, si y a pas une influence.

Parce qu'il faut remarquer que côté nordique on ne les voit pas forcément en train de filer de fabriquer un fils de l'embobiner mais par exemple dans la saga de Niall le brûlé elles sont plutôt en train de tisser de faire un tissu sur un métier à tisser.

Donc on a la même métaphore du travail du tissu soit le filage soit le tissage qui représente le destin le fait que les événements sont déterminés mais c'est possible que les Nornes tout en héritant d'anciens esprits germaniques du destin aient quand même été formatées par une influence gréco-romaine genre soit le fait du filage soit le fait qu'il y en ait trois ça pourrait être une influence extérieure.

Après ça a l'air assez archaïque mais les similarités sont presque trop forte si c'était une origine indo-européenne on s'attendrait à ce que c'est beaucoup plus changé au fil du temps pour s'adapter aux changements dans ces traditions.

Hbomberguy lie le motif au film de Akira Kurosawa, Le Château de l'araignée et en effet c'est une adaptation de Macbeth de Shakespeare ou les trois Weird Sisters annoncent sa destinée à Macbeth, qu'il sera roi.

De toute évidence il y a un parallèle avec les Parques ou les Moires, ne serait-ce que dans leur nombre.

Et dans l'adaptation Kurosawa les a remplacées par une fileuse avec un rouet et Hbomborguy considère que le fait qu'on voit une araignée au début de la cinématique serait une sorte de petit clin d'œil de référence au château de l'araignée et je vous avoue que je suis pas entièrement sûr mais c'est possible.

Donc je suis d'accord qu'il y a clairement une mise en scène que ce personnage est présenté comme quelqu'un qui maîtrise le destin ou en tout cas qui connaît l'avenir du protagoniste et qui peut nous le dire c'est clairement ce qui ressort de cette scène est c'est une imagerie qui l'appuie et qui fait référence à une imagerie assez largement connues mais qu'effectivement vous n'allez pas trouver dans des descriptions d'objets de Dark Souls ça demande une espèce de culture générale familiarité avec ça pour pouvoir le lire ainsi mais je pense que c'est une image qui est assez simple pour justement se permettre ce genre de référence,

Maintenant je pense qu'affirmer que c'est un bon jeu parce que dedans il y a une cinématique qui fait référence à un film de Kurosawa qui est une adaptation d'un truc de Shakespeare qui utilisait des figures de courante dans la mythologie et qui ont été adaptés en fonction du folklore japonais...

Et puis donc prendre ça et dire c'est pour ça que le jeu et bien je crois que c'est un cas de snobisme assez spectaculaire et que c'est un peu l'inverse de la bonne manière d'analyser les histoires genre quelqu'un vous dit qu'il n'a pas aimé le jeu et vous lui dites "ah ouais t'as pas aimé bah t'as pas dû comprendre toute la profondeur du truc parce que clairement je veux dire dans cette cinématique y a une araignée au début donc comment est ce que ça pourrait être un mauvais jeu".

Je sais pas je pense qu'à un mouvement de balancier où il ya des fans de Dark Souls qui ont tellement le nez plongé dans lore qu'ils oublient de regarder Dark Souls comme une histoire standard ou de l'analyser comme ils analyseraient n'importe quel film et de l'autre côté des analystes qui mettent le nez dans la mythologie et qui au contraire ratent ce qu'ils ont sous le nez précisément parce qu'ils cherchent des références trop ésotériques dedans.

Donc peut-être qu'il faudrait se placer dans le juste milieu avec mon approche qui est la seule bonne la seule correcte [rire] bref.

Je voudrais quand même revenir justement sur une section qui forcément va être un peu plus subjective mais sur ce qui d'après moi fait un bon usage du symbolisme en fiction.

Pour moi le symbolisme devrait être un échafaudage c'est à dire qu'une œuvre devrait digérer les symboles qu'elle invoque et créer un nouvel équilibre entre eux pour que ce soit pas seulement les gens qui "connaissent la référence" qui en tirent quelque chose.

De sorte que si on enlève l'échafaudage si on prend quelqu'un qui connaît pas du tout symbolisme qui le voient pas ou qui comprend pas que c'est là, même si on enlève cet échafaudage, que l'histoire reste intéressante en elle-même.

Que le rapport entre les différents éléments symboliques reste intéressant en soi.

Donc la mythologie ou le folklore ça peut quand même donné une certaine texture à l'œuvre ou aider à ça en tout cas mais je pense pas qu'une œuvre mérite des lauriers parce qu'elle fait référence à quelque chose typiquement je roule des yeux à chaque fois que je vois Bernard Werber nommer ses personnages Nemrod Gilgamesh ou Poséidon Lucifer pour montrer qu'il a bien révisé.

Pareil en science-fiction on adore donner des noms très mythologiques aux projets secrets destructeurs alors que dans la vraie vie en général quand on veut que le projet reste secret on

essaie de lui donner un nom de code qui soient plutôt commun, genre la bombe atomique c'était "projet manhattan", c'était pas "projet Ragnarök Apocalypse Shiva destructeur des mondes".

Un peu comme les intelligences artificielles dans la fiction genre ah oui moi j'ai nommé mon intelligence artificielle Icarus comme Icare alors on va savoir pourquoi elle est devenue un petit peu hors de contrôle assez marrant moi j'ai nommé la mienne Hadès et puis elle est devenue un peu maléfique quand même je me demande bien pourquoi.

Genre le fait d'avoir une cohérence thématique dans les noms ça enlève un peu du suspense parce que vous dites que bas ouais forcément ça va mal tourner.

Après il ya beaucoup de projets ou de trucs scientifiques ou autres qui ont des noms mythologiques dans la vraie vie maintenant elle s'est pas trop pour les trucs secret quoi.

Je dois confesser que j'ai été coupables de ce travers moi même je crois que c'est quelque chose qui traverse beaucoup de gens à différents stades de leur parcours artistique cette espèce de fascination pour les références mythologiques.

J'avais un projet de bd j'en ai fait plusieurs centaines de pages avant d'abandonner mais il avait commencé comme un truc très fantaisie qui après plusieurs révisions ça a été devenu un truc un peu plus mais tu as et qui se croyaient plus intelligent mais il y a une espèce de thème infernal qui restait donc à des personnages qui s'appelaient Hadès, Lucifer, les cavalières de l'apocalypse...

C'était... stupide.

Mais pour le personnage de Lucifer justement j'avais repris l'interprétation du livre d'Isaïe et qui est l'endroit où le nom Lucifer était apparu pour la première fois dans ce contexte-là quand on avait traduit la bible en latin.

Et donc c'est un passage qui fait référence à une entité qui est tombée sur terre alors le truc c'est que ça peut faire référence à un fonds mythologique très vieux où ce serait une espèce de dieu — de dieu céleste qui serait tombé sur terre, ça a pu être réutilisés justement au moment d'Isaïe probablement que ça faisait référence à une espèce de Roi de Babylone donc c'était peut-être une reprise un peu ironique d'un très vieux mythe ou — alors ça c'est un peu débattable mais en tout cas c'est utilisé pour un Roi de Babylone et puis dans l'interprétation chrétiennes notamment ça va être utilisé pour parler de l'histoire de Satan, l'ange déchu, pour présenter Satan comme un ange déchu qui serait tombé. Et ça va être une des sources de cette idée de la chute est donc dans mon histoire j'avais repris ces interprétations dont les personnages de Lucifer était une entité déchue sur terre qui était après devenu un Roi de Babylone et donc c'était une combinaison des deux.

Et donc si on m'avait demandé à l'époque j'aurais dit "oui oui c'est très profond y a une référence biblique là c'est pas des blagues", mais dans les faits je sais pas si ça a rendu l'histoire meilleure honnêtement.

Je pense pas qu'il faille projeter mon expérience sur le reste du monde forcément mais ce que je dis là ça rejoint un conseil de Scott McCloud pour créer des personnages.

Il conseille de prendre un set d'éléments qui sont différents les uns des autres qui forment une typologie et de s'en inspirer pour créer des personnages.

Par exemple je sais pas, les quatre saisons, les pièces du jeu d'échecs, les cartes de tarot, les signes astrologiques, ce genre de choses.

Et ça peut sembler un peu mécanique dit comme ça mais le problème que ça essaye de résoudre c'est qu'on a tendance à faire des personnages qui se ressemblent trop, surtout si vous débutez vous allez avoir tendance à faire des personnages qui parlent comme vous, qui réagissent comme vous, qui ont le même sens de l'humour que vous et c'est pas forcément mauvais y a des

gens qui arrivent à très bien faire marcher ça avoir des personnages qui se ressemblent beaucoup.

Mais forcément leurs interactions vont être moins intéressante si tout le monde réagit de la même manière dans votre histoire ça va être plus difficile de créer des interactions significatives entre vos différents bonhommes.

Parce qu'en partant d'éléments qui sont volontairement différents vous allez pouvoir faire des associations d'idées à partir de là qui vont vous permettre de leur donner un ton, un thème, une aura, une vibe, un petit peu différentes.

Et même si ça vous permet pas forcément de créer des personnages complexes même s'ils diffèrent entre eux de façon assez simple s'ils sont assez élémentaire ça crée quand même suffisamment de contraste pour que les interactions entre eux soit un petit peu plus intéressantes.

Pensez par exemple aux trolls de Homestuck qui sont basés sur les signes du zodiaque et y a beaucoup d'éléments de leur personnalité de leurs habitudes etc. qui dérivent simplement d'associations d'idées à partir du cygne auxquelles ils sont associés, leur nom aussi.

Penser aux gemmes de Steven Universe, parce que forcément vous prenez une pierre précieuse vous la regardez, vous prenez les associations d'idées différentes que vous avez sur tel ou tel pierres précieuses et ça vous permet de créer un panel de personnages un petit peu plus varié.

Vous me pardonnerez de prendre une autre de mes créations comme exemple mais disons c'est un petit peu moins méchant que de critiquer les autres gens et puis comme ça vous pouvez critiquer mes propres créations si vous êtes vexés.

Mais typiquement quand je crée les personnages de l'Eclaireuse, j'avais déjà un panel de personnages et j'avais pas forcément de nom. Je savais pas forcément comment les nommer je ne trouvais pas des noms qui résonnent et bien que le personnage c'est toujours un peu arbitraire bien sûr.

Mais je me suis dit pourquoi pas prendre pourquoi pas piocher dans le panthéon romain car il y avait Diane bien sûr, mais aussi Riya pour Rhéa, Erin pour Eris, Mina pour Minerve.

Et à partir de là j'étais lancé donc j'ai abandonné cette convention j'ai donné d'autres noms qui avait rien à voir mais disons qu'on a quand même donné quelques idées sur les rapports entre ces personnages la relation qu'ils avaient entre eux et peut-être que ça va ressortir un peu dans la suite de l'histoire en tout cas si je me remets un jour à faire régulièrement des pages.

Mais je crois que justement c'est un des problèmes qu'on risque d'avoir avec ça c'est qu'on secrete cette espèce de constellation mythologique dans sa tête et puis au fil des révisions de l'histoire on oublie de le mettre dans l'histoire, ce qui fait que bon il n'y a pas vraiment beaucoup de valeur ajoutée pour le public. mais donc peut-être que les références mythologiques devrait être comme la flamme de Dark Souls elle devrait aider à créer de la disparité [rire]

J'avais noté ça dans le script mais j'arrive pas à le dire sérieusement donc on va y aller comme ça.

Un bon exemple de l'utilisation de symboles mystiques ou religieux c'est peut-être Evangélion, parce que oui en apparence il ne s'agit que de combats de gros robots mais quand on regarde sous la surface on trouve aussi une pseudo philosophie ésotérique qui a pas de sens.

Je plaisante il y a un message dans Evangélion c'est juste que toutes ces références n'aident pas tellement le message et puis qu'elles sont utilisées de manière tellement — à la fois peu subtil et superficiel que j'arrive pas à imaginer des gens qui en tirent vraiment quelque chose quoi.

Genre là le robot il a été crucifié — un petit peu comme Jésus vous connaissez Jésus ? C'est assez subtil pour vous ?

Parce que sinon ce qu'on peut faire c'est qu'on met des croix dans toute la série comme ça à chaque fois qu'ils y a une croix vous pouvez dire "oh regardez y a une croix".

Alors là et à son bureau qui forme une étoile de David apparemment ok et il y a l'arbre de vie de la kabbale qui vient d'apparaître dans le ciel. Vraiment l'arbre de vie, l'image de l'arbre de vie qui apparaît littéralement dans le ciel.

C'est pas des la lumières agencées de la même manière, c'est pas des sphères de lumière, agencées comme l'arbre de vie ou alors avec des traits de lumière alors que les croix c'est juste des croix de lumière ils ont pas fait des crucifix avec jésus qui apparaît dessus et les clous sur les mains et la couronne d'épines etc.

C'est juste des croix.

Ils auraient pu faire quelque chose de géométrique qui rappelait ça mais là non c'est juste l'arbre de vie qui apparaît dans le ciel étiqueté de la même manière genre vous avez les petits mots qui étiquettent chacune des branches les petites légendes qui de toute évidence sont destinés à être lus par des humains, non là ça apparaît comme si c'était inscrit dans le tissu cosmique de la réalité, quoi.

Vraiment juste un diagramme wikipédia qui apparaît dans le ciel... je crois que wikipedia n'existait pas à l'époque mais voyez ce que je veux dire.

Ca me fait surtout penser à une légende danoise où leur drapeau le Dannebrog serait tombé du ciel littéralement.

Et du coup il y a ce tableau où vous avez vraiment juste le drapeau qui apparaît dans les cioux vous avez l'impression que physiquement il y a un petit nuage qui est en train d'agiter le drapeau dans les cioux c'est ce que ça m'évoque par comparaison si vous prenez Fullmetal Alchemist quand il y a l'arbre de vie qui apparaît sur la porte de la vérité ça sous-entend quand même que ça sous-tend l'ordre de l'univers et que c'est inscrit quelque part que c'est une symbolique très important, machin, mais il apparaît quand même sous une forme qui est gravée ça a quand même l'air d'être un artefact et donc le fait qu'il y ait les petites étiquettes ou des légendes destinées à être lues ça a pas l'air aussi hors de contexte que si ça apparaissait juste dans les airs.

Et de manière générale je trouve que Hiromu Arakawa arrive beaucoup mieux à utiliser la symbolique de l'alchimie européenne pour donner corps à la magie de son univers.

Du coup les créateurs d'Évangéion ont basiquement admis qu'ils avaient utilisé du symbolisme chrétien parce que ça avait l'air cool et que comme ce n'était pas leur religion forcément il y avait un côté un peu exotique pour eux.

Mais donc ça donne naissance à ce "syndrome d'Évangéion" où les créateurs s'amuse avec des symboles, et y a rien de mal à s'amuser avec des symboles, mais par contre il y a certains fans qui vont devenir fous en essayant de connecter tous les points pour créer un message profond et cohérent.

Côté jeux vidéo un des meilleurs exemples ça doit être Shadow of the Colossus un des grands prédécesseurs de Dark Souls où il ya justement des gens qui deviennent cinglés à essayer de trouver le dernier colosse ou en tout cas de trouver des secrets dans le jeu qui n'y sont pas.

Et encore une fois je peux comprendre l'attrait mais je pense que ça aide pas tant que ça le message surtout quand l'univers qu'ils créent est plus intéressant que ça soit typiquement dans Évangéion je trouve déjà plus intéressant le simple fait que les anges ce soit parfois juste des cubes, quoi.

Enfin peut-être que si je regardais tout Évangéion, je pourrais devenir encore plus insupportable — mais une part de cet attrait à mon avis ça doit être un peu de mauvaise conscience, genre non non non, je ne suis pas en train de juste regarder des animés de gros

robots qui se tapent, avec des crises existentielles d'adolescents 1 il y a un sens bien plus profond mais bien sûr, il faut — il faut être introduits aux arcanes de la kabbale pour le décoder. Et je pense pas que ce soit mal que ce soit superficiel parfois justement des emprunts purement esthétiques c'est ce qui nourrit le mieux une histoire.

Typiquement dans le cadre de Da— [le livre tombe]

Typiquement dans le cadre de Dark Souls.

Typiquement on loue souvent et à raison le travail dans Dark Souls sur leurs environnements, genre oui y'a un vrai travail sur l'architecture gothique ils ont pas copié exactement pour créer Anor Londo ils se sont inspirés de plein d'éléments. Et c'est vrai mais comme le dit Alt 236 quand t'arrives sur place tu te dis juste c'est le Dôme de Milan et j'ai eu la chance d'aller au Dôme de Milan, c'est magnifique et j'ai toujours rêvé d'être un chevalier qui bute des zombies en courant sur des arcs-boutants, mais quand l'impression est tellement proche du truc réel qui l'inspire, y'a une sorte de court-circuit pas vrai ?

Genre oui on pourrait croire que cette illustration de John Howe pourrait se passer à Anor Londo mais c'est parce que ça reprend le même genre d'arc-boutants, typique du dôme de Milan. Après y'a un vrai travail derrière, je nie pas ça. Ça fait partie du cahier des charges vous voulez faire un environnement médiéval vous pouvez pas réinventer l'architecture médiévale, je veux dire les cathédrales gothiques t'en as vu une tu les as toutes vues. À part la Cathédrale Saint-Pierre de Beauvais qui était tellement moche qu'elle arrêta pas de s'effondrer et qu'elle est encore inachevée aujourd'hui. Je plaisante c'est bon.

Un autre exemple un peu trop évident c'est à Archdragon Peak vous avez le mausolée des dragons là qui euh, c'est Hagia Sophia, l'église Sainte Sophie qui a été construite par Justinien et qui est devenue une mosquée lors de la conquête ottomane, et c'est difficile d'argumenter c'est juste Hagia Sophia.

C'est un cas où à mon avis reconnaître la référence ça rend le truc pire, si vous connaissez pas Sainte Sophie ou que vous remarquez pas c'est un décor de plus avec une architecture intéressante, mais sinon quand vous accédez au combat contre le Nameless King, le Roi Sans Nom, vous vous préparez à combattre le fils de Gwyn qui a été banni, qui est devenu pote avec des dragons, vous entrez dans le combat, et comment vous voulez vous concentrer si y'a juste Hagia Sophia qui a été copiée-collée en arrière-plan.

[se fait tracter]

D'habitude je suis juste trop doué, trop fort, mais là vous comprenez avec cette distraction architecturale, ça menace ma performance

Donc y a pas vraiment débat ici hein c'est juste Hagia Sophia, ils ont juste copié-collé le truc ils ont même — ils ont même gardé les minarets en fait.

Parce qu'avec toute cette architecture médiévale chrétienne forcément vous avez des éléments chrétiens qui ont été introduits dans l'univers, vous avez des évêques des diacres, des cathédrales, bien sûr vous avez des ordres monastiques chrétien vous avez des éléments de la liturgie qui ont l'air d'avoir été repris.

Donc est-ce que les minarets ça implique que l'islam existe dans l'univers de Dark Souls ?

C'est pour ça que le Nameless King a été banni par Gwyn, parce qu'il s'est converti à l'islam...

Du coup tous les types un peu draconiques comme ça ils seraient musulmans... peut-être des soufis, du coup.

Bref vous pouvez attendre une vidéo de 3h30 de notre part sur l'islam dans le monde de Dark Souls.

Il y a aussi ça pour les armures de Dark Souls qui mélangent beaucoup de styles différents tout en créant des trucs assez vraisemblables, il ya un vrai travail là derrière et j'ai l'impression que

beaucoup de gens qui s'y connaissent en armurerie et tout ils trouvent ça cool mais je pense que moi plus j'en connaîtrai et moins j'arriverai à apprécier ça sur le plan esthétique.

Là ça me touche pas du tout parce que j'y connais pas grand chose mais quand il ya l'épisode de Mythologies qui me dit ouais le casque de machin en fait ça vient d'un casque d'apparat de Henri VIII, ça a tendance à me sortir du jeu en fait.

Jje pense que si je remarquais ce genre de choses — je sais que remarquer une référence ça rend pas le moins bien mais moi c'est un peu comme Hagia Sophia, ça a tendance à me sortir du truc quoi. Ca, toute l'immersion ça me la gâche un peu quand je remarque un truc aussi évident.

Du côté armure heureusement j'y connais pas grand chose donc je peux profiter.

Et j'ai l'impression que dans cette démarche où on dévoile les sources d'une œuvre on a tendance à exagérer dans deux directions à la fois.

D'une part on présente l'interprétation comme trop définitive parfois on qualifie on dit "c'est de la spéculation, on sait pas exactement" mais on présente quand même ça comme LA bonne interprétation que m'a apporté cette étude des sources mystiques. Et de l'autre côté il faut pas que ce soit trop évident non plus, parce qu'on se présente quand même dans une posture où on va décoder des secrets donc on peut pas prendre une interprétation trop transparente.

Il faut quand même ajouter un peu de décalage avec une voix mystérieuse et tout.

Et je pense aussi qu'il y a un biais quand on est en train de faire des louanges d'acclamer la qualité d'une oeuvre où on va pas pouvoir dire "ouais, ils ont copié ça" parce que copier c'est toujours un petit peu négatif, pas vrai ?

Même quand ils ont décalqué un truc et qu'il y a pas vraiment beaucoup de retouches (typiquement l'église avec les deux gargouille apparemment ils l'ont reprise sur une église qui existait vraiment) on peut pas juste dire ça. On va dire ouiii ils se sont inspirés de plein de choses ils ont créé une combinaison créatrice, une synthèse originale avec leur originalité artistique créatrice.

On va pas forcément dire ils ont copié alors que des fois c'est clairement ce qu'ils ont fait et c'est pas grave : des fois c'est très bien et c'est la meilleure manière de donner corps à leur univers.

Et donc le fait d'être imminent on ne pas connaître les sources les inspirations ça peut parfois rendre le truc meilleur parce que vous pouvez l'apprécier dans ses propres termes et vraiment goûter à cette synthèse sans forcément vous interroger sur les composantes, quoi.

Après c'est très subjectif mais moi souvent comme je les dis reconnaître la référence ça m'enlève une part de la magie par exemple pour revenir à Tolkien, qui est— ah non je l'ai fait tomber.

Pour revenir à Tolkien et son Seigneur des Anneaux j'ai toujours su qu'il s'était inspiré de différentes sources mythologiques notamment germaniques, par exemple Earendel c'était le nom d'une étoile peut-être l'étoile du matin (chais plus), y a différentes théories sur le nom de cette étoile.

Et il en fait une histoire sur Eärendil qui est du coup est assez intéressante et tout et le fait de connaître la source ben je trouve ça je me dis tiens c'est intéressant.

Mais par contre une fois j'étais en train de lire l'Edda poétique et je suis tombé sur le passage où il y a basiquement les noms des nains. Pis on voit que tiens en fait le "peuple de Durin" pour parler — le "peuple de Durin" pour parler des nains c'est pas quelque chose que Tolkien a inventé, et il a juste repris les noms dans cette liste et un peu plus haut vous avez littéralement Gandalf ça voudrait dire "l'elfe à la baguette" mais du coup il a repris le nom de Gandalf aussi ?

Et c'est peut-être lié à l'image que je me faisais de Tolkien quoi je le voyais vraiment comme le mec qui a inventé des langages qui a créé cette histoire sur des siècles et des millénaires pour son univers juste pour placer son histoire et les langages qu'il a inventés.

Mais donc si cet équilibre linguistique il est si puissant que ça et si habile et si fondés sur une espèce de reconstruction inventive de langues fictives... est-ce qu'il peut juste catapulter des noms islandais là-dedans ?

Je veux dire les Nains ils sont censés avoir une langue "sémitique", quoi. puis donc tu peux juste prendre des noms de l'Edda poétique et il n'y a pas de problème ?

Donc ça rend pas son œuvre moins bien mais ça change un peu la manière de la regarder, et c'est un peu ce que Tolkien voulait faire pas vrai il voulait créer cette espèce de vision un peu entremêlées entre sa fiction et la réalité où il voulait présenter le fait que la Terre du Milieu c'était une espèce de passé imaginaire pour NOTRE monde.

Donc le fait d'avoir des échos de ces mythologies réelles c'est quelque chose qu'il fait volontairement.

Et comme je l'ai dit avant il y a une certaine raison derrière le choix des mythologies avec lesquelles il va faire ça.

Ca m'est aussi arrivé avec Pratchett parce qu'en fait sa série de livres le Disque-Monde qui est une excellente série, ça met en scène un monde parodique, un monde qui parodie le notre, et donc forcément vous avez des références à des éléments de notre monde dedans de façon plus ou moins critique ou plus ou moins humoristique.

Mais par contre c'est quand même arrivé quelques fois que je lui attribue une certaine créativité, où je pensais que c'était quelque chose qu'il avait inventé pour son univers alors que c'était quelque chose qui existait dans notre monde, c'est juste que j'étais pas familiers avec les coutumes britannique qui allaient avec.

Et donc je parlais du principe que c'était purement fictif par exemple dans son truc sur le Hogfather, donc avec le thème de Noël et tout ça il parlait du "canard du gâteau de l'âme et je me disais ben c'est un peu comme la petite souris ou la fée des dents voilà un personnage qui apporte quelque chose aux enfants comme ça, et je pensais du coup que c'était une espèce de version fictive de coutumes qui existaient vraiment.

Et en fait le Soul Cake c'est quelque chose qui existe on en a parlé dans notre épisode sur Samhain et Halloween je pouvais pas mais je le connais c'est juste pas parce que simplement c'est une coutume britannique et donc j'attribuais ça à Pratchett.

Et c'est un peu le côté intéressant de cette ambivalence du disque monde qui à la fois mon des miroirs des mondes comme le disait je crois Pratchett où par exemple on avait parlé de notre deuxième épisode de l'usage qu'il faisait des théories de Frazer dans ses trucs sur le Hogfather justement avec le sacrifice du roi et tout ça.

Mais on peut se demander est-ce qu'ils présentent les théories comme— comme vraies parce que c'est une théorie qu'il pense fondée dans notre univers et il l'a transvasée son monde ou bien est ce que le fait de la mettre en scène littéralement c'est une manière de le critiquer parce qu'il sait très bien que bon cette théorie elle a des limites et puis c'est un peu une reconstruction fantaisiste. Et c'est un des avantages de cette fiction loufoque et parodique, c'est que vous avez pas besoin de vous positionner là-dessus vous pouvez juste l'utiliser pour enrichir un peu votre histoire.

Voilà pour cette troisième partie la prochaine fois on parlera un petit peu d'alchimie, d'hermétisme, de comment certains essayent d'utiliser ce système symbolique, ils le projette sur des fictions moderne en l'occurrence sur Dark Souls pour l'analyser et puis on va parler un peu de cette tendance-là.

On espère que cela vous intéressera, aussi n'hésitez pas à réagir à cette série à nous dire si vous aimez ou pas trop ce genre de format qu'on pourrait faire un peu plus souvent.

Cette quatrième et dernière partie est déjà disponible pour nos soutiens financiers sur Tipeee, si vous voulez vous pouvez les rejoindre et sinon elle sera posté très prochainement sur la chaîne et donc on vous dit à la prochaine fois.