



Ana Amari

Analyse et détournement



Présentation Générale

Ana Amari - 60 ans

Rôle : Support Sniper 

Activité : Chasseuse de primes

Histoire : Originaire d'Égypte, elle a rejoint l'armée après la crise omniaque pour apporter son soutien en tant que sniper. Membre fondatrice d'Overwatch, elle s'est faite passer pour morte pendant des années suite à un duel avec Fatale où elle a perdu son œil. Mais elle est désormais de retour pour veiller sur son équipe et sur la ville du Caire.

"L'arsenal polyvalent d'Ana lui permet de soigner et de renforcer ses alliés à distance, tandis que son fusil biotique, ses fléchettes tranquilisantes et ses grenades biotiques neutralisent quiconque menace ses camarades."

-overwatch.com



3 aspects dominants

La mère



La protectrice



L'égyptienne



Partie 1 - La mère



La mère - Sa relation à Pharah

Avant tout, Ana est définie comme étant la mère de Pharah (Fariha), à qui elle tient beaucoup. Elle souhaitait la tenir éloignée d'Overwatch pour la protéger.

Sprays :



Map dédiée (Nécropole) :

Présence d'un hologramme et d'une photo de Fariha dans la planque d'Ana (voir ci-contre)

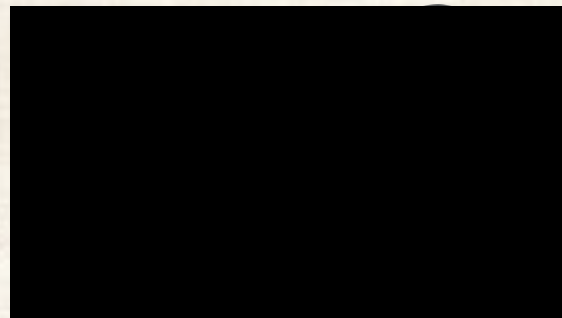


Répliques :



- Like mother, like daughter (quand Pharah tue)
- Fareeha! My daughter! (Pharah tuée)
- Mother knows best. (en tuant sa fille)
- I think justice could use a little nap.
- Bedtime, habībti. (endort Pharah)
- Justice comes from above

Emote "Protectrice" :



La mère - Un rôle qui colle à la peau

Cependant, son rôle de mère ne se limite pas à sa relation avec sa fille, mais s'étend à toute sa personnalité et à ses interactions avec d'autres personnages.

Par exemple, on peut voir dans le comic *Héritage* qu'elle endosse également ce rôle auprès de son équipe (en tant que sniper), qui parle même d'elle comme d'une "maman ours".

- Répliques :
- You need adult supervision
 - Children, behave
 - Shh. The adults are talking.
 - Take your medicine



La mère - “L’heure de la sieste”

Ana est aussi entourée d’une thématique du sommeil, intimement liée à son rôle de mère, comme on le verra dans ses répliques. On la retrouve par exemple dans la nouvelle *Bastet*, où elle borde Soldat 76.

Arme :

-  Fléchette hypodermique
-  Lance une fléchette qui endort un ennemi



Répliques :

- Naptime
- It’s quiet time
- Lights out
- Oh, you look tired
- Need someone to tuck you in ?



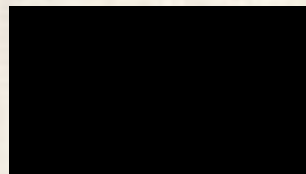
Sprays :



La mère ou la grand-mère

Ana est aussi représentée par son âge, puisqu'elle fait partie des vétérans d'Overwatch, ce qui se manifeste beaucoup dans ses répliques qui appuient son âge, ou dans un côté "grand-mère gâteau" caricatural qui apparaît dans plusieurs de ses emotes. Cependant, son âge est assez peu marqué dans son physique, comme on peut le voir ci-dessous.

Emotes :



Répliques :

- I wasn't cut out for retirement anyway
- Old soldiers are hard to kill
- I'm feeling young again
- When I was young, we'd call this routine
- Experience always wins in the end
- This is much better than retirement
- I'm too old for surprises



Partie 2 - La protectrice



La protectrice - Sa personnalité

De sa caractérisation de mère découle un second rôle : celui de la protectrice. On le retrouve notamment dans ses répliques, et dans son souci de couvrir son équipe évoqué dans le comic *Héritage*, déjà mentionné plus tôt.

Ce rôle est aussi évoqué dans les noms de la célébration "protectrice" et de l'entrée en scène "gardienne".

Répliques :

- I will look after you
- Watching your back
- I got you covered
- There are still people that I need to protect
- Jack, I was supposed to protect you
- Look after yourselves out there, I'll get us home safe
- I'll be watching out for you



JE N'AI PAS BESOIN D'UN TEL CALIBRE. MAIS LES ENNEMIS NE S'EN RELÈVENT PAS.

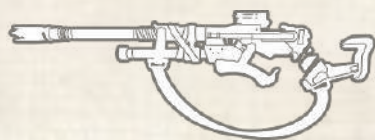
LE SECRET, C'EST DE NE PAS HÉSITER. SI TU PEUX TIRER, TU TIRES.

C'EST COMME ÇA QU'ON RESTE EN VIE ET QU'ON PROTÈGE LES SIENS.

La protectrice - Ses capacités au combat

Ana a toujours été un sniper : son rôle est donc de protéger ses alliés en éliminant la menace avant qu'elle ne les atteigne. En tant que support, elle possède également des compétences pour soigner ou booster ses alliés.

Fusil Biotique : arme principale d'Ana.



Tir qui soigne les alliés et inflige des dégâts aux ennemis.



Zoom qui permet de ne pas viser précisément l'allié ou l'ennemi mais qui empêche les headshots



Grenade biotique

Lance une grenade qui soigne et augmente l'effet des soins chez les alliés. En revanche, cette grenade blesse les ennemis et les empêche de se soigner



Ultime : Nanoburst

Vise automatiquement un allié et augmente ses dégâts et sa résistance



La protectrice - Éléments symboliques

Ana est également associée à une idée de protection par divers éléments symboliques, souvent en lien avec sa nationalité égyptienne et ses divinités antiques.



Horus

L'un des skins d'Ana l'associe au dieu Horus, en tant que nom de code qu'elle portait dans l'armée. Il s'agit du dieu égyptien du ciel, protecteur des pharaons. On peut noter qu'Ana est particulièrement proche d'Horus, puisqu'il est parfois associé au soin, rappelant les capacités de soin d'Ana.



Bastet

Dans la nouvelle Bastet, Ana se trouve associée à la déesse éponyme et utilise son masque pour ses activités de vigilante (donnant naissance à un nouveau skin temporaire).

Il s'agit de la déesse du foyer et de la maternité, qui nous ramène au thème de mère, mais aussi de la déesse protectrice du foyer, des femmes et des enfants.



Oudjat

On trouve sur l'oeil gauche d'Ana le symbole du Oudjat, ou oeil d'Horus, qui est associé à la protection



Partie 3 - L'égyptienne



L'égyptienne - Selon un prisme antique

Comme nous venons de le voir, Ana est entourée de nombreux symboles issus de la culture égyptienne, en particulier de l'Égypte antique. Plusieurs éléments, en plus de ceux cités précédemment, rappellent cette association. D'ailleurs, le nom Ana lui-même proviendrait de l'Égypte antique, bien qu'il s'agirait d'un nom d'homme.

Map : Nécropole

La Map d'Ana disponible dans le jeu est une nécropole égyptienne, qui lui sert de planque et apparaît dans la nouvelle Bastet. En plus de ses photos de famille et de son matériel d'alchimie, la map d'Ana est parsemée de trésors de l'Égypte antique, sûrement issus de tombeaux environnants. Ana se retrouve donc, volontairement ou non, associée aux pilleurs de tombe.



Skin : Pharaon

Représentation égyptienne dans un jeu occidental oblige, l'un des skins d'Ana est celui d'une momie.



L'égyptienne - D'un point de vue moderne

Seulement, ce côté égyptien d'Ana est principalement axé sur l'Égypte antique et non moderne. Seuls quelques éléments vagues et très superficiels rappellent sa nationalité :

Le voile

Sous sa capuche, Ana porte un foulard qui évoque un voile musulman - seulement, celui-ci disparaît lorsqu'elle baisse sa capuche, peu assumé par Blizzard.

La cape d'Ana pourrait rappeler certaines photos de bédouins, avec une forme plus usée et militarisée.



Des mots arabes

Certaines lignes de dialogue d'Ana utilisent l'arabe, et sa doubleuse est elle-même égyptienne.

Emote de danse

La danse d'Ana évoque une danse du ventre égyptienne



L'égyptienne - Un problème de représentation

On remarque donc qu'Ana est plus amplement définie par l'Égypte antique que par l'Égypte moderne, ce qui donne à son personnage un aspect orientaliste plus que réaliste. De plus, les aspects qui la rattachent à l'Égypte moderne sont plutôt superficiels.

Une tasse de thé ?

On peut aussi noter qu'Ana aime le thé : on la voit en boire dans l'emote "tea time" et dans sa célébration "toast" - seulement, elle le fait dans une tasse en porcelaine qui évoquerait celle d'une grand-mère anglaise plutôt que des tasses en verre comme elles sont utilisées traditionnellement en Égypte - des relents de colonialisme ?



Haroeris

C'est le nom donné à un skin d'Ana sorti en juillet, qui est décrit comme "le dieu égyptien du ciel, avec un œil représentant le soleil et l'autre la lune" : une description d'Horus. Cependant, au lieu d'utiliser le nom égyptien ou l'une de ses variantes, le skin porte le nom grec du dieu.



Partie 4 - Concept : Ana Modern Mom



Concept : Ana modern mom

Au four et au moulin

Elle est celle sur qui tout le monde compte, tout le temps. Dans sa vie privée comme au travail, le rôle de protectrice lui incombe automatiquement. Forcée jour après jour de s'occuper de tout, elle doit gérer deux familles monoparentales : une première avec sa fille et une autre avec ses collègues, des hommes pourtant adultes.

Un conflit omniprésent

Ayant grandi dans une Égypte totalitaire où le régime et les révolutions occupaient l'esprit à chaque instant, elle oeuvre maintenant à en faire un meilleur pays.



"Je suis pas ta mère"





Tank Corps à corps



Attaque principale : Self Défense

Femme seule, elle a dû apprendre à se défendre et à se blinder. Son attaque principale est une prise de self-défense.

Elle immobilise puis repousse et désarme temporairement les adversaires au corps à corps.



Passif : Charge mentale

Ana a désormais une nouvelle jauge de charge à surveiller. Utiliser ses capacités protectrices et prendre des dégâts augmentent cette charge.





Passif - Présence imposante

Ana apparaît bien plus grande que nature aux yeux des adversaires, bloquant la vue et les tirs. Elle apparaît de moins en moins grande à mesure que la charge mentale augmente.



Actif - Regard Noir

Fixe un adversaire d'un regard intimidant, ses mouvements sont ralentis et il subit des dégâts. L'efficacité et les dégâts réduisent à mesure que la charge mentale augmente.



Actif - Derrière moi !

Ana utilise son grand sac à jouet qui projette un bouclier absorbant les attaques ennemies. La vie et la taille du bouclier réduisent avec la charge mentale





Capacité ultime - Du repos

Ana prend enfin du temps pour elle et se repose.

Elle s'installe bien cosy pour boire son thé et se détendre.

Durant toute la durée de la capacité, Ana est complètement invincible et ignore toutes les capacités ennemies adverses. Le champ de vision devient restreint et tous les sons de son environnement sont désactivés jusqu'à la fin de la pause.

Une fois la technique terminée, toute sa vie et ses temps de recharge de la jauge de charge est réduite à 0.



Quelques sources

- Overwatch
- <https://playoverwatch.com/fr-fr/heroes/ana/>
- <https://overwatch.fandom.com/wiki/Ana>
- <https://overwatch.fandom.com/wiki/Ana/Quotes>
- <https://playoverwatch.com/fr-fr/media/stories/legacy/>
- <https://playoverwatch.com/fr-fr/media/stories/bastet/>
- <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=nom+ana+dans+le+monde>
- <https://www.esportstales.com/overwatch/ana-hero-and-gun-skins-all-events-included>
- <https://overwatch.fandom.com/wiki/Emotes#Ana>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Horus#Dieu_gu%C3%A9risseur_et_exorciste
- https://fr.wikipedia.org/wiki/%C5%92il_oudjat
- <https://news.fr-24.com/technology/36768.html>
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Haro%C3%Bris>
- <https://www.dol-celeb.com/dieux/bastet/>



Merci
pour votre attention

