

Kathleen G. Klein, une redynamisation féministe du polar n'éradique pas forcément la vision hiérarchique et dichotomique des sexes<sup>60</sup>. La répétition ironique prônée par Butler ne semble donc pas suffire à la déconstruction du genre, féminin ou masculin : bien qu'un puissant roman hybride et performatif qui démontre la manière dont le policier et le conte se révèlent schématiques, le héros féminin de *Piège* se fonde encore sur une vision traditionnelle des sexes. Toutefois, Japrisot, à travers sa narratrice en quête de son identité et en constante contradiction tant textuelle que genrée, démontre une volonté de dépasser les représentations conventionnelles liées au polar et au conte. L'hybridité résultant de l'*intertopisme* crée une protagoniste tantôt héros féminin tantôt héroïne traditionnelle qui respecte et brise à la fois les attentes des lecteurs.

## LARA CROFT: SIMULATION D'UN HÉROS FÉMININ

SELIM KRICHANE

**A**u regard des discours provenant de la sphère de production du jeu *Tomb Raider* (Core Design, 1996), faire du personnage joué un personnage féminin découle en premier lieu d'un choix stratégique. Jugé trop proche de l'image stéréotypée de l'aventurier (avec des références explicites à Indiana Jones<sup>1</sup>), l'avatar de *Tomb Raider* devient une femme que son créateur, Toby Gard, conçoit à partir de prototypes féminins réalisés pour des jeux de combat<sup>2</sup>. C'est donc «à la place» d'un corps masculin constituant la norme non marquée dans le dispositif des jeux vidéo que vient s'installer celui de Lara Croft qui, de ce fait, ne sera pas dépourvu d'un certain nombre d'attributs dévolus à la «masculinité militarisée»<sup>3</sup> qui fait florès dans les modèles de représentation vidéoludique dès leurs débuts. Ceux-ci sont particulièrement palpables dans les premières esquisses du personnage, d'abord appelé Laura Cruz, arborant alors une combinaison en treillis militaire et manifestant une agressivité et une soif de sang apparemment insatiables. Mais à ces attributs fortement connotés «masculin» se substitueront les jambes dénudées de Lara Croft, ainsi que ses formes surdimensionnées<sup>4</sup>.

1. Tristan Donovan rapporte les dires de Jeremy Heath-Smith, cofondateur de Core Design : «Je suis descendu voir ce qu'il faisait ; sur son écran je voyais Indiana Jones» [ma traduction]. Tristan Donovan, *Replay. The History of Video Games*, op. cit., p. 269.

2. Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, Paris : Vuibert, 2004, pp. 277-281.

3. L'expression est de Stephen Kline, *Digital Play. The interaction of technology, culture and marketing*, Montréal : McGill-Queen's University Press, 2003, p. 255. Cité par Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris : Pix'n love éditions, 2010, p. 94.

4. Dans son article «Virtual Babes: Gender, Archetypes and Computer Games», *Communicatio*, vol. 26, N° 2, 2000 [1998], pp. 18-27. Amanda du Preez propose de considérer Lara Croft comme un archétype de la femme idéale postmoderne, par l'exagération plastique, son activisme et sa virtualité qui font d'elle un objet de désir inatteignable – tout en conservant les attributs sursexualisés d'une «fin de millénium femme fatale», alignés aux attentes du public cible adolescent masculin.

60. Kathleen G. Klein, *The Woman...*, op. cit., pp. 224-225.

Lara Croft occupe une position transgenre, à la fois dans les traits qui définissent le personnage (qu'ils soient psychologiques/intérieurs: l'intelligence, l'humour; ou extérieurs: la silhouette ou la grâce dans l'acrobatie), mais aussi par sa place nodale au sein d'un régime de représentation, comme actant principal d'un univers fictionnel. Cette position est d'autant plus inédite et complexe que Lara Croft constitue également, dans les jeux vidéo de la série, le pivot de la simulation, centrale à l'expérience vidéoludique. Cela amène des joueurs majoritairement masculins à jouer à Lara Croft, c'est-à-dire à manipuler son corps au sein d'un espace représenté en 3D polygonale et, par là même, à adopter son point de vue. Helen W. Kennedy questionne la lecture qui ferait de *Tomb Raider* une expérience «transgenre» dans la mesure où «les distinctions entre le joueur [masculin] et le personnage du jeu sont brouillées»<sup>5</sup>. Ce jeu avec les normes de genre pourrait potentiellement se révéler subversif. Cependant, en constatant l'absence d'une telle identification au sein des discours produits par les communautés de fans qui *objectivent* le personnage de Lara Croft comme réceptacle du désir et des fantasmes masculins, Kennedy nuance cette lecture *queer*.

Nombreuses sont les exégèses qui se focalisent sur l'ambivalence de ce personnage en termes d'analyse *gender*, sur la pluralité des lectures qu'il est à même de susciter<sup>6</sup>. On tentera ici, par des analyses détaillées de cinématiques, mises en parallèle avec les films issus de la franchise ainsi que de l'économie du regard dans les phases de simulation vidéoludique, de montrer que ce héros féminin reconduit des traits genrés normatifs et que les potentialités transgressives de la figure de Lara Croft sont contrebalancées par la fétichisation du corps du héros pris en tenaille par un regard masculin.

### CORPS TRANSMÉDIATIQUE

L'opus inaugural de la saga *Tomb Raider* (Core Design, 1996) est développé par une équipe de six techniciens du studio de développement britannique Core Design, à partir de 1993. Le projet initial

5. Helen W. Kennedy, «Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis», *Game Studies*, vol. 2, N° 2, 2002.

6. C'est le cas chez Helen W. Kennedy, Astrid Deuber-Mankowsky (*Lara Croft Cyber Heroine*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005, chapitre 2) et Anne-Marie Schleiner («Does Lara Croft Wear Fake Polygons?» En ligne: [http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/annmarie.html], consulté le 2 février 2011). Voir également Maja Mikula, «Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft», *Continuum*, 17/1, 2003, p. 84.

visé à réaliser un jeu d'aventure au sein d'un environnement en 3D dans lequel le joueur *déplace* un archéologue/aventurier. L'aventurier devient ensuite la fille d'une famille aristocratique anglaise, riche propriétaire d'un manoir – reniée par ses parents et fiancée à un aristocrate contre son gré<sup>7</sup>. Le succès immédiat de *Tomb Raider* annonce la naissance d'une franchise qui donnera lieu à une série vidéoludique comptant aujourd'hui une dizaine de jeux<sup>8</sup>, deux films et la circulation transmédiate de l'image de Lara Croft: articles dans la presse, Lara Croft mannequin dans *The Face*, sites internet, publicités, etc. Dès le deuxième opus de la série vidéoludique (*Tomb Raider II*, Core Design, 1997), le corps de Lara Croft est mis en scène comme un corps d'actrice de cinéma. La couverture du jeu porte la mention «*Starring Lara Croft*». Dans la diégèse, Lara Croft n'est jamais présentée comme une actrice; la mention de la couverture n'est donc pas poursuivie dans la logique de la fiction. Le manuel du premier jeu évoque la publication de livres, récits de voyages, et la deuxième cinématique d'introduction la montre en couverture d'un magazine. Très vite, le corps de Lara Croft occupe une place centrale dans la logique de promotion et de vente des jeux.

Le premier jeu entretient déjà des liens étroits avec le cinéma. La volonté de la part de Toby Gard de réaliser un «film interactif»<sup>9</sup> justifie en partie la manière dont les univers fictionnels issus du New Hollywood<sup>10</sup> sont appelés en renfort<sup>11</sup>. Alexis Blanchet retrace avec rigueur l'histoire des emprunts vidéoludiques aux univers fictionnels du cinéma hollywoodien dès l'émergence de l'industrie du jeu vidéo<sup>12</sup>. L'utilisation de topoi cinématographiques

7. Voir le manuel de *Tomb Raider*.

8. *Tomb Raider 9* sortira en 2011, mais on compte aussi *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2006) et *Lara Croft and the Guardian of Light* (Crystal Dynamics, 2010). On peut également, avec Sue-Ellen Case, compter 21 jeux si l'on prend en considération les multiples «portages» (adaptation d'un jeu existant sur un autre support) sur d'autres consoles. Voir la préface de Sue-Ellen Case dans Astrid Deuber-Mankowsky, *Lara Croft Cyber Heroine*, op. cit., p. VII.

9. *Ibid.*, p. 40.

10. L'expression est utilisée ici selon l'acceptation de Geoff King («New Hollywood, Version II») pour désigner les *blockbusters* du cinéma américain à partir de la seconde moitié des années 1970. Geoff King, *New Hollywood Cinema. An Introduction*, Londres/New York: I. B. Tauris, 2002, pp. 49-51.

11. On pense aux pièges à lames qui rappellent fortement (jusqu'à la forme précise de celles-ci) l'épreuve du pénitent dans *Indiana Jones and the Last Crusade* (Steven Spielberg, 1989). Les dinosaures dans les niveaux de la «Vallée perdue» et de la «Tombe de Qualopec» renvoient quant à eux à *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993).

12. Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, op. cit., p. 95.

permet d'ancrer la simulation dans un contexte narratif et favorise l'identification des éléments représentés dans les jeux vidéo en dépit de leur degré d'iconicité relativement faible dans les années 1970-1980. Les années 1990 marquent une nouvelle étape dans les liens d'intermédialité entre le cinéma et les jeux vidéo par la généralisation de la 3D polygonale et l'augmentation des détails; autant de facteurs qui accroissent le photoréalisme des représentations vidéoludiques. Pour Bolter et Grusin, ce photoréalisme ainsi que la séquentialité des images vidéoludiques constituent une marque de *remédiation* de l'image photographique et du cinéma dans les jeux vidéo<sup>13</sup>. *Tomb Raider* se situe à un seuil technologique important, le passage à une nouvelle génération de consoles qui marque la généralisation de l'utilisation des CD-ROM, et de la portabilité des jeux à la fois sur console et sur PC<sup>14</sup>. Une plus grande capacité de stockage permet le développement et la généralisation des cinématiques. Les jeux d'aventures eux aussi accèdent à un nouveau paradigme de représentation: après les vues aériennes (perspectives isométriques) ou encore les *side-scrollers* viennent les jeux à vue subjective. Il est d'usage de différencier au sein de ceux-ci les jeux à la première personne (vue subjective du personnage avec les bras ou une arme en amorce) des jeux à la troisième personne, comme *Tomb Raider*, où l'on voit le personnage joué au sein du cadre<sup>15</sup>.

### CORPS JOUÉ, CORPS MONTRÉ

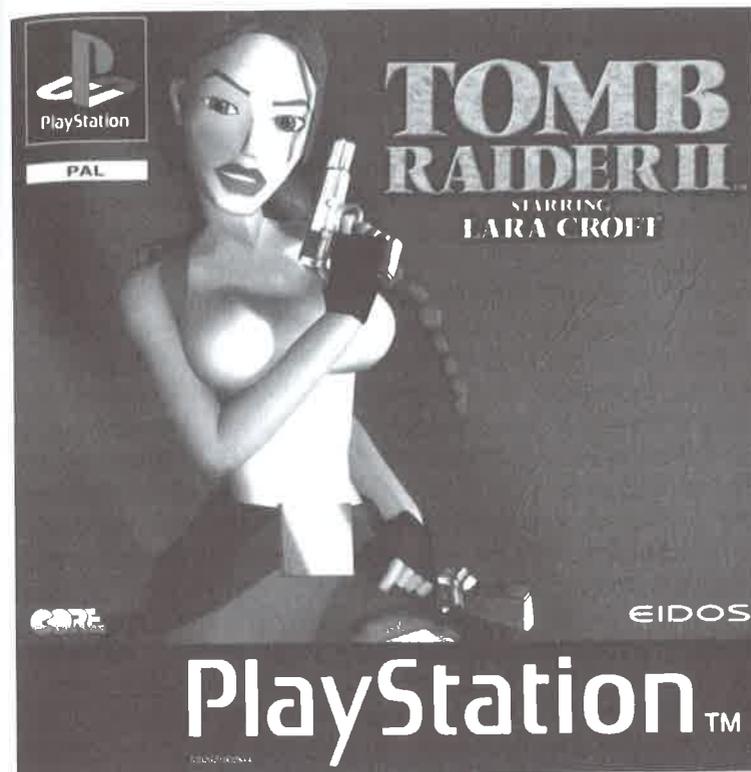
La place de *Tomb Raider* à l'orée d'un nouveau paradigme technologique détermine des structures de regards (des personnages de la fiction mais aussi du joueur sur ces personnages), aussi bien dans les phases de simulation, qui constituent la part majeure de l'expérience vidéoludique, qu'à l'intérieur des cinématiques<sup>16</sup>. La cinématique d'ouverture de *Tomb Raider*, par la confrontation immédiate du héros féminin à un regard masculin, offre un premier relais au

13. Voir Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press, 1999.

14. Grâce notamment aux premières cartes graphiques (technologie 3Dfx) pour PC. *Tomb Raider* sort sur PlayStation, Saturn, PC et Mac.

15. À la même époque, *Mario 64* (Nintendo, 1996) opère dans la même logique.

16. *Des pixels à Hollywood* revient sur l'émergence des cinématiques et propose d'en distinguer quatre grands types (pp. 291-294). Les cinématiques en images de synthèse précalculées sont obtenues grâce à «des logiciels et des matériels dédiés à la création d'images de synthèse, souvent les mêmes que ceux utilisés pour la production d'effets visuels au cinéma», p. 292.



Lara Croft: l'aventurière d'une fermeté intraitable (couverture de *Tomb Raider II*, pour PlayStation, Core Design, 1997).

regard du joueur. Dans cette cinématique en images de synthèse calculées en temps réel, le spectateur découvre Lara Croft dans un hôtel de Calcutta. Un travelling circulaire accompagne le mouvement d'un homme qui s'approche de Lara Croft; ce «mouvement de caméra» mimé par le dispositif vidéoludique actualise la possibilité technique du déplacement du point de vue. Une vue subjective focalisée par le héros féminin suit le plan d'ensemble et montre la table de la salle d'attente sur laquelle l'homme dépose un magazine dont la couverture relate les exploits de l'aventurière Lara Croft<sup>17</sup>. Le plan suivant nous montre le visage de Lara Croft en

17. Larson dit alors: «*What's a man got to do to get that kind of attention from you?*», «*That kind of attention*» renvoie ici au *bigfoot* terrassé par Lara Croft en couverture du magazine.

adoptant cette fois le point de vue du protagoniste masculin. Lorsque le héros féminin redresse la tête, son regard est masqué par ses lunettes – accessoire fétiche qui l'accompagne tout au long de ses aventures – qui reflètent le visage de Larson. Au sein d'un même plan figurent alors le visage de Lara Croft, son regard masqué, et par l'intermédiaire d'un accessoire devenu écran, le regard d'un homme qui sollicite le héros féminin. L'alternance de vues subjectives rattachées aux deux protagonistes renforce la dualité du regard du joueur, à la fois investi dans une identification à Lara Croft et dédoublé dans le regard diégétique de Larson. La fonction de relais du personnage de Larson est aussi présente dans la formulation générique de son interrogation (« *What's a man...* ») plutôt que « *What do I have to do...* »).

Dès le début du premier jeu de la série *Tomb Raider*, Lara Croft est construite comme un objet du regard au sein d'un dispositif médiatique (ici, les magazines) et comme objet de convoitise d'un personnage masculin qui se révèle également être le porte-parole du joueur au sein de la cinématique. L'économie du fétiche telle qu'elle est mise en scène dans le plan des lunettes mérite un commentaire plus ample. Par le port des lunettes, les yeux de Lara Croft, et par extension son regard, sont relégués au rang de l'inauvouable, du désaveu. La mise en veille du regard de Lara Croft rappelle l'analyse de Laura Mulvey dans « Visual Pleasure and Narrative Cinema », qui énonce une dichotomie entre le regard actif masculin et l'objectivisation des protagonistes féminins<sup>18</sup>. À l'inverse des femmes dans les films d'horreur, Lara Croft échappe à la punition dans la mesure où son regard reste masqué<sup>19</sup> et parce que son statut vidéoludique diffère de son équivalent filmique. En effet, dans les phases de simulation, le point de vue dont dispose le joueur de *Tomb Raider* est vectorisé par le regard de Lara Croft. On serait tenté ici de parler d'un code au sens le plus strict

18. Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, 16/3, 1975, pp. 6-18. Dans l'optique de l'analyse de Mulvey, nous pourrions dire que les lunettes et les multiples armes à feu maniées par Lara Croft sont autant de biais permettant la « phallicisation » du corps féminin.

19. Voir l'article de Linda Williams « When the Woman Looks », *Re-Vision*, Los Angeles: University Publications of America, 1984, pp. 67-82. Le personnage féminin de Natla endosse le rôle du monstre à la fin du jeu (elle se transforme en femme-démon ailée) et sera vaincue par Lara Croft. Dans la logique du jeu vidéo elle occupe la place du *Final Boss*, ultime ennemi dont la mort scellera le jeu. À l'instar des monstres des films d'horreur qui d'après Williams symbolisent une sexualité dangereuse et différente pour les spectateurs masculins, Jacqueline Natla sera vaincue par Lara Croft qui, par comparaison, renvoie à une sexualité contrôlée par un appareillage fétichiste et l'absence de tout désir sexuel.

(algorithmique), puisque ce rapport est codé par la programmation du jeu et par ce fait est systématique. Cependant cette systématité n'est pas absolue. Selon la construction spatiale qui entoure le corps de Lara Croft, la « caméra » peut se placer devant elle ou dans une position non prévue (on parle alors de *bugs* lorsque le point de vue passe sous le sol). Certains joueurs placeront volontairement Lara Croft contre un mur pour pouvoir la contempler de face. En parallèle des mécanismes de jeu conventionnels et de l'activité du joueur, on trouve des moments de monstration étrangers à la progression du joueur. La commande qui place Lara Croft dans la position du poirier n'a pas de finalité en termes d'objectif de jeu (progression au sein des niveaux): le corps du héros féminin devient spectacle à contempler dans une position acrobatique qui reconduit les représentations conventionnelles des corps sportifs féminins. Celles-ci s'accompagnent de normes patriarcales (« harmonie », « grâce ») qui pèsent déjà sur la pratique de la gymnastique à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, pratique popularisée auprès des femmes après la Première Guerre mondiale, conjointement à de « nouveaux canons dominants de beauté plastique », proches de ceux mis en œuvre dans la figure de Lara Croft<sup>20</sup>.

Le plan des lunettes de la cinématique d'ouverture problématise le jeu de l'identification aux regards dans *Tomb Raider* par la mise en abyme du motif de l'écran transposé sur les lunettes du héros féminin. De plus, on retrouve également les deux directions du regard (introjectif et projectif) qui constituent, chez Christian Metz, un des traits saillants du signifiant filmique. Le « sujet tout-percevant » du cinéma sait qu'il perçoit un objet imaginaire absent et présent à la fois et « sai[t] également que c'est [lui] qui perçoi[t] tout cela, que ce matériel perçu-imaginaire vient se déposer en [lui] comme sur un second écran [...] »<sup>21</sup>. Au-delà de sa fonction d'obturateur, l'objet fétiche est aussi « second écran » qui dévoile le spectateur masculin au sein du discours vidéoludique. Le caractère réflexif de la cinématique s'accompagne de plus d'un fort degré de dialogisme. En effet se succèdent des vues subjectives de Lara Croft puis de Larson, accompagnées d'un dialogue dans lequel les deux locuteurs oscillent entre les pronoms de première et de

20. Laurent Guido, Gianni Haver, « La femme sportive: l'enjeu des images », in Laurent Guido, Gianni Haver (dir.), *Images de la femme sportive aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles*, Genève: Georg, 2003, p. 18.

21. Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire*, Paris: UGE, 1977 (1<sup>re</sup> édition 1975), p. 69.

deuxième personne<sup>22</sup>. Plusieurs théoriciens ont souligné le double mouvement de l'identification dans les jeux «à la troisième personne», entre l'identification au corps joué favorisée par l'interactivité et la présence du personnage dans le champ de vision du joueur qui aurait tendance à asseoir l'avatar comme une figure d'altérité<sup>23</sup>. Le joueur, devenu momentanément spectateur lors des cinématiques, adopte différents points de vue, «comme au cinéma» pourrait-on dire, et par contraste aux séquences jouées.

Le regard de Lara Croft comme écran renvoie donc à son statut dans les phases de jeu. En effet, le dispositif «à la troisième personne» est caractérisé par la position du personnage joué au premier plan, centré et de dos, permettant ainsi au joueur de visualiser l'espace tel qu'il est hypothétiquement vu par le personnage<sup>24</sup>. Le joueur possède ensuite la possibilité de déplacer le corps de Lara soit rotativement (elle pivote progressivement sur place) ou alors directionnellement (par l'intermédiaire des touches directionnelles de la manette ou les quatre «flèches» du clavier). La «construction du cadre» dans ce dispositif induit un rapport systématique entre le corps du personnage joué et la position du point de vue. En jouant à *Tomb Raider*, je vois ce que voit Lara Croft – tout en voyant un peu plus et un peu moins à la fois. Plus, dans la mesure où mon regard est augmenté par son corps (de dos, en amorce) mais moins également puisque mon regard est limité au cadre qui dans la fameuse analyse de Christian Metz constitue le premier outil de fétiche au cinéma<sup>25</sup>. Notons également que l'économie du regard dans les jeux *Tomb Raider* fait de la poitrine de Lara Croft (ainsi que de son visage) une figure d'absence. La vue «de dos» lors des phases de simulation masque la poitrine de Lara Croft et renforce de ce fait sa fonction de fétiche<sup>26</sup>. Elle témoigne d'un marquage maximal accompagné d'une stratégie de désaveu.

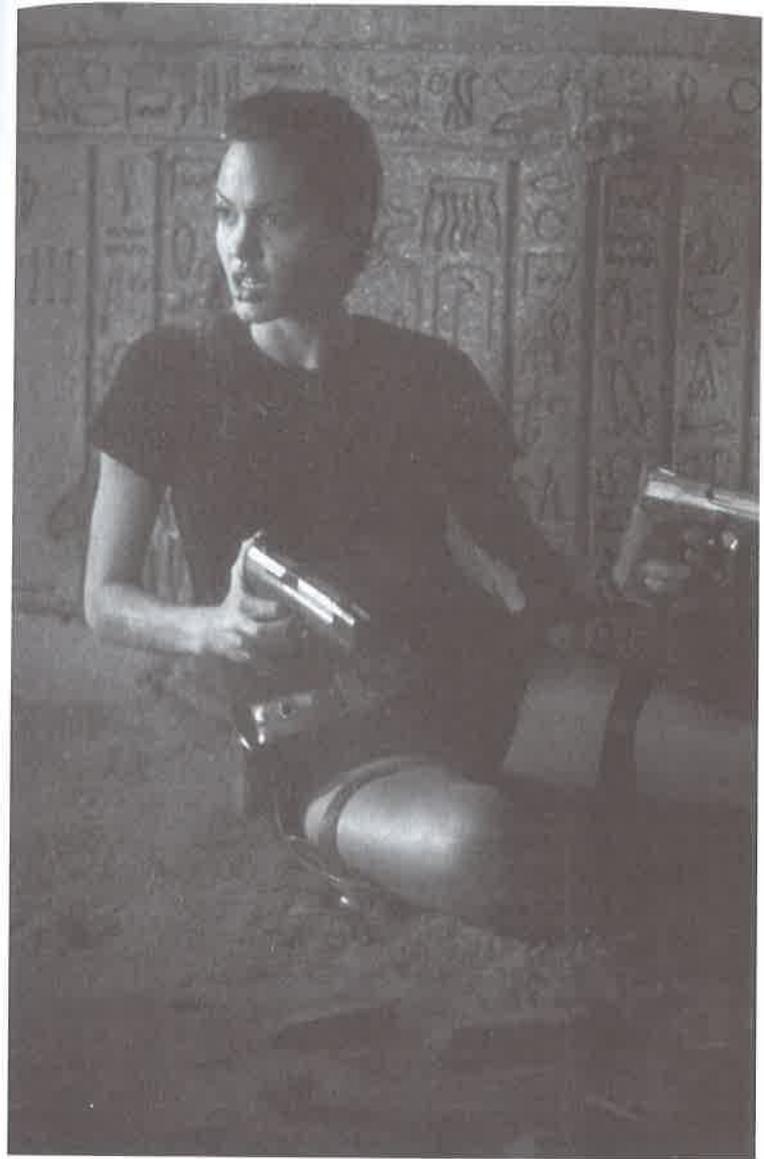
22. Larson dira ensuite: «Génial, mais en réalité, c'est pas moi qui te veux.»

23. La dualité du personnage joué entre objet et sujet dans les jeux à la troisième personne est discutée par Franz Mäyrä dans *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Londres: Sage Publications, 2008, p. 107.

24. On peut faire un parallèle entre cette systématisme de la mise en cadre vidéoludique et ce qui serait, dans l'appareillage metzien, une coïncidence de l'identification primaire (au regard propre du spectateur, à la caméra) et secondaire (au personnage), cf. *Le Signifiant imaginaire*, op. cit., pp. 70-73.

25. *Ibid.*, p. 105.

26. À la fois dans la perspective de la scopophilie attachée chez Metz au signifiant du cinéma dans son fonctionnement et «*scopophilic fetishism*» chez Mulvey lié aux représentations du corps féminin dans le cinéma classique hollywoodien.



Lara Croft: l'archéologue à l'artillerie lourde (*Lara Croft: Tomb Raider*, Simon West, 2001).

On observe ici, à mon sens, une réinscription d'un mode de représentation cinématographique (fétichisation du corps de la femme) dans un contexte vidéoludique. Les gémissements poussés par Lara Croft lorsqu'elle heurte un obstacle ou saute/grimpe renforcent la distance qui s'instaure entre son corps érotisé et le joueur, en dépit de la situation de simulation. Cette distance est maintenue par la répétitivité de l'utilisation des divers mécanismes de jeu qui induit une récurrence de ces éclats sonores.

On observe néanmoins une ambiguïté entre cette fétichisation permanente et une construction narrative bâtie autour de protagonistes féminins, un pouvoir que les schémas patriarcaux leur refusent ailleurs. Pour Kennedy, cette ambivalence traverse les diverses représentations de Lara Croft et scelle les « limites de l'analyse textuelle » – insondable, donc, nous dit-elle. Deuber-Mankowsky note qu'une des particularités de la représentation de Lara Croft tient en cette coprésence du nivellement des différences sexuelles et d'une réinscription de traits genrés phallogocentriques<sup>27</sup>.

Dans le *remake* du premier *Tomb Raider*<sup>28</sup> paru dix ans après l'original, la cinématique de l'hôtel de Calcutta est montée en champs-contrechamps, en concordance avec les usages du cinéma dominant, et même si Lara Croft conserve sa véhémence face aux assauts de Larson, la dimension métatextuelle de la « mise en regard » disparaît. Plus généralement, dans le corpus *Tomb Raider*, la dialectique sujet/objet va tendre vers un ancrage de l'objectivation du corps du héros féminin selon des schémas empruntés au cinéma ou à l'imagerie érotique. Un exemple flagrant réside dans la campagne publicitaire de *Tomb Raider II*. L'une des publicités montre une pin-up adossée à un poteau de strip-tease dans une salle vide, mâchant suggestivement un chewing-gum. Suit une série d'extraits du jeu en montage rapide qui contraste avec la longueur du premier plan, puis la mention « *Lara Croft: Where the boys are* ». La place du public masculin comme public cible est clairement affirmée par cette campagne et l'analogie avec une pin-up attache Lara Croft à une pratique radicale d'objectivation érotique du corps féminin. L'autre publicité de la campagne manifeste la

27. Astrid Deuber-Mankowsky, *Lara Croft Cyber Heroïne*, op. cit., pp. 8-9: indépendamment de son sexe, le joueur/la joueuse interagit de la même façon avec le jeu *Tomb Raider* – dans les nouveaux médias, d'après elle, l'utilisateur est moins marqué que le spectateur des médias précédents.

28. *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2006).

même logique dans le montage en mettant en parallèle le jeu vidéo avec des espaces de loisir masculins: on voit une salle de billard vide, une allée de bowling déserte, etc., puis la même mention: « *Where the boys are* ». Les produits dérivés, dès la sortie du deuxième opus, vont fortement dans ce sens. On trouve des *art-works* qui montrent Lara Croft dans des poses suggestives, à moitié nue, reprenant les codes de la photographie érotique.

Le jeu *Tomb Raider II* poursuit cette logique avec, dans le stage final (« récompense » qui vient après le dénouement du récit), une Lara Croft en nuisette, dans son manoir, combattant une dernière salve d'ennemis. À partir de cet opus, la tenue de Lara Croft va constituer une des modalités de nouveauté ainsi qu'un horizon d'attente pour les fans. Après la séquence en nuisette, une cinématique vient clore les parenthèses métadiscursives de la série vidéoludique. Dans celle-ci, le héros s'approche de sa douche, pose son arme au sol puis se tourne en direction du point de vue – singeant ce qui serait un regard caméra – et interpelle le joueur: « *Don't you think you've seen enough?* » Elle récupère son arme à feu et tire en direction du joueur/spectateur, mettant fin, à la manière du bandit dans *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903), au flux audiovisuel. Au-delà de l'effet de coupure induit par un tel procédé, c'est le regard masculin qui est pris à partie dans cette séquence et condamné à une mort symbolique assenée par la même arme que le joueur a maniée durant une vingtaine d'heures de jeu.

#### LA PLACE DU PÈRE ET L'OBJET PERDU

Le film *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001)<sup>29</sup>, première adaptation cinématographique de la franchise, intègre une scène de douche dès son début. Après une scène introductive qui reprend le motif du *didacticiel*<sup>30</sup>, une série de sept plans serrés présentent Lara Croft (Angelina Jolie) sous sa douche. Le morcellement du corps favorise un fétichisme dégoulinant (littéralement), renforcé par un jeu de voilement/dévoilement par l'intégration

29. Les droits pour une adaptation cinématographique sont acquis par Paramount en 1998 (la compagnie appartient alors à Sony).

30. Le didacticiel constitue dans les jeux vidéo la première phase de jeu dans laquelle le joueur, par l'intermédiaire de mentions écrites ou d'une voix-over, apprend les différents mécanismes de jeu ainsi que les touches qui leur sont associées.

(dans les premier et quatrième plans) d'un rideau de douche. Cette fétichisation du corps du héros féminin s'accompagne également d'une toute-présence de la figure du père dans le premier *Tomb Raider*. On retrouve ici, dans un contexte plus contemporain, une caractéristique de ce que Robin Wood a appelé le « cinéma reaganien »<sup>31</sup>, qui opère une reconduction des valeurs patriarcales et capitalistes. Lara Croft est à la recherche d'un artefact convoité précédemment par son père défunt, et c'est par la destruction finale de l'artefact (et de la puissance subversive qu'il représente) que le héros se réalise. Lorsqu'elle sort de sa douche, Lara Croft refuse de porter la robe que lui présente son *butler* féminisé<sup>32</sup>. Mais en se réalisant par la quête de l'objet perdu et à la suite d'une séquence onirique de retrouvailles avec son père à la fin du film, Lara Croft endossera la robe, symbole de féminité normée utilisé par le discours filmique. C'est par un processus de phallicisation et de rapport au père qui se développe dans le film que le héros renouera avec une féminité socialement codée. La phallicisation du héros est particulièrement palpable dans la scène du temple au Cambodge, lorsque Lara Croft s'élance sur un bélier géant afin de percer une urne, libérant alors un liquide coloré. Cette logique d'éléments genrés au sein de l'environnement rappelle les structures vidéoludiques du jeu d'aventure. En effet, tout au long des jeux, Lara Croft trouve des clés (éléments mâles) qu'elle insère dans des serrures (éléments femelles) afin de progresser dans les niveaux des jeux.

La figure du père, quasiment absente dans le premier opus du jeu, va progressivement s'installer dans la série. *Tomb Raider: The Last Revelation* (Core Design, 1999) introduit la figure du mentor par le personnage de Werner Von Croy qui « apprend » à Lara Croft le métier d'archéologue/acrobate. Lors du didacticiel, c'est une Lara Croft adolescente que manie le joueur en suivant les indications du personnage de Von Croy. Alors que dans les deux jeux précédents, c'est Lara Croft elle-même, par un procédé de voix-over, qui donne des indications au joueur (à la deuxième personne), la prise en

31. Robin Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, New York: Columbia University Press, 1986. Le cinéma reaganien précède le règne de Reagan et renvoie à des films emblématiques comme *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) ou *Star Wars* (George Lucas, 1977).

32. Le *butler* (Hillary), incarné par Chris Barrie, est porteur d'un amalgame de traits genrés normatifs: voix aiguë, maniéré, etc. Il est responsable du logis et intervient pour des questions de garde-robe et de nourriture. À la fin de *Tomb Raider and the Cradle of Life* (Jan de Bont, 2003), il se voit marié par les femmes de la tribu à son comparse Bryce (Noah Taylor).

main du quatrième opus est assurée par la présence symbolique d'un homme âgé. Le choix d'offrir la possibilité de jouer une Lara Croft adolescente renforce l'ancrage du héros féminin dans les fantasmes masculins stéréotypés. Le jeu s'accompagne également d'un nouveau mécanisme qui permet au joueur de mettre l'avatar « à quatre pattes », dans une position suggestive qui rappelle une fois encore la photographie érotique.

La place du père est encore plus prégnante dans les jeux de Crystal Dynamics (2006), qui ont comme objectif de relancer la franchise<sup>33</sup>. Dans le *remake* du premier *Tomb Raider* (*Tomb Raider Anniversary*), les cinématiques entre les niveaux sont accompagnées de la voix-over du père de Lara Croft. Celle-ci lit également le carnet de notes du père, objet emprunté au scénario du premier film. À un déploiement d'indépendance dans le jeu de 1996 se substitue la Voix et la Lettre du père comme garde-fou de l'altérité du héros féminin<sup>34</sup>. À la remédiation initiale du cinéma propre au contexte historique des premiers jeux succède une seconde remédiation plus spécifique aux films de la franchise et à leurs trames idéologiques.

#### UN HÉROS « SUR-FÉMINISÉ »

La représentation du personnage de Lara Croft, sa *caractérisation* – qui procède d'un réseau de pouvoir et de décisions s'étendant sur quinze ans entre développeurs, éditeurs, distributeurs et joueurs – est traversée par une tension entre l'ancrage dans des imageries et des motifs socialement genrés et hiérarchisés et une économie du regard, un régime de monstration et d'objectivisation du corps féminin. Il nous semble que le personnage de Lara Croft n'est pas tant une figure transgenre qui déplace des constructions genrées, et ainsi pourrait s'y soustraire de manière subversive, qu'une *réinscription* dans un corps construit comme féminin d'une héroïsation codée masculine: un renversement, pourrait-on dire, entre des catégories socialement vectorisées qui sont *additionnées* sans pour autant être questionnées. Il nous semble également que ces caractéristiques se renforcent avec l'enracinement progressif de

33. Après des ventes en baisse pour les quatrième et cinquième opus, Eidos décide de changer de maison de développeurs et confie la franchise à une compagnie américaine, Crystal Dynamic, connue à l'époque pour l'édition de la série des *Legacy of Kain* (premier épisode en 1996).

34. Dans *Tomb Raider Legend* (Crystal Dynamics, 2006), toujours portée par le modèle de son père, Lara Croft part à la recherche... de sa mère.

l'image de Lara Croft dans une économie de marché mondialisée, devenant ainsi une franchise<sup>35</sup>, une image de marque gérée par un marketing efficace.

À l'issue de cet article, nous sommes tentés de suivre Mathieu Carnal qui, dans son analyse des personnages féminins de *Tekken 3*, note que leur place *progressiste* au sein d'un jeu de combat nivelle les différences de genre tout en suscitant une érotisation outrancière de ces dernières, donnant lieu à des personnages «sur-féminisés»<sup>36</sup>. Lara Croft est héros en cela qu'elle conduit à elle seule le récit, qu'elle incarne des valeurs humanistes, tout en portant les stigmates du genre féminin dans un contexte de production marqué par une domination masculine. Nous avons tenté de montrer comment ce marquage s'effectue, aussi bien dans les jeux vidéo que les films, par l'économie des regards, les stratégies de fétiche, la place du père et le rapport à l'espace, tout en replaçant l'ensemble de ces configurations dans la dynamique multiple et mouvante de la franchise.

35. Eidos demande à Core Design de produire un *Tomb Raider* par année, rythme maintenu pour les cinq premiers opus.

36. Mathieu Carnal, «Le combat virtuel au féminin: l'exemple de *Tekken 3*», in *Images de la femme sportive aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles*, op. cit., p. 227.

## GALLY DE GUNNM: QUAND UNE CYBORG SAUVE LE MONDE D'UN DESTIN MODERNE

OLIVIER JUBIN

*In tracing cognitive paths through the physical and material reality of the contemporary technological landscape and designing new maps of social reality, SF is perhaps the most innovative fictional mode of our historical creativity.*

Teresa de Lauretis<sup>1</sup>

Le monde de *Gunnm*, créée au Japon par Yukito Kishiro, s'inscrit dans la double filiation de la littérature cyberpunk et du *manga seinen*, un type de manga destiné à un public de jeunes hommes. Présent sur plusieurs supports<sup>2</sup>, tels que le manga, le jeu vidéo, le roman et la vidéo, il décrit les aventures de son personnage principal, Gally, une cyborg gynoïde. Alors que le manga se focalise sur l'histoire et l'évolution de Gally, le jeu vidéo permet d'explorer l'univers diégétique de *Gunnm* et d'expérimenter ses techniques de combat. L'œuvre de Kishiro présente la particularité de mettre au cœur de l'action un héros féminin, composé d'un buste humain et d'un corps mécanique, évoluant dans l'univers masculin du combat martial. Ce type de personnage hybride est un ingrédient essentiel de la science-fiction cyberpunk, qui permet

1. «En traçant des chemins cognitifs au travers de la réalité physique et matérielle du paysage technologique contemporain et en dessinant de nouvelles cartes de la réalité sociale, la science-fiction est peut-être le genre fictionnel le plus innovant de notre créativité historique.» Teresa de Lauretis, «Signs of Wonder», in Teresa de Lauretis, Andreas Huyssen et Kathleen Woodward (éds), *The Technological Imagination. Theories and Fictions*, Madison: Coda Press, 1980, p. 169.

2. La première série de neuf mangas, *Gunnm*, a été publiée au Japon entre 1990 et 1995, et en France entre 1995 et 1998. La publication de la seconde série, *Gunnm: Last Order*, a débuté en 2000 et n'est pas achevée à ce jour. Une adaptation vidéo a été produite mais abandonnée après deux épisodes: Hiroshi Fukutomi (réalisation), *Gunnm: Rusty Angel & Tears Sign*, Manga Vidéo: Paris, 2001. Un roman et un jeu vidéo pour PlayStation ont également été édités, uniquement au Japon. Une adaptation cinématographique est envisagée pour 2011 par James Cameron, qui en détient les droits.