

www.edit-revue.com

... ET LE JEU VIDEO CREA LA FEMME - LARA CROFT, UNE HEROINE POSTMODERNE

Lara Croft est l'une des premières héroïnes de pixels dans l'histoire des jeux vidéo à présenter une personnalité complexe et indépendante. Conçu en 1996 par le studio de création britannique Core Design, filiale d'Eidos Interactive, le jeu vidéo Tomb Raider met en scène une jeune femme archéologue aventurière, sportive et sexy, et représente l'un des premiers jeux vidéo à montrer une héroïne féminine. Fruit du remarquable travail graphique du designer Toby Gard, cette «Indiana Jones»¹ en version féminine à la personnalité libérée est née de l'imaginaire d'un homme.

Le jeu vidéo Tomb Raider est un traditionnel jeu d'aventure/action qui présente des mondes virtuels explorables à travers un avatar, Lara Croft, permettant au joueur d'expérimenter une nouvelle personnalité ainsi qu'un nouveau rôle social. Fille de Lord Henshingly Croft, riche aristocrate anglais disparu lorsqu'elle avait 18 ans, Lara Croft est née le 14 février 1968 à Timmonshire en Grande-Bretagne. Cette jolie brune aux yeux marrons, mesurant 1,80 m pour 65 kg, présente des mensurations édifiantes : 90, 60, 90, et s'éloigne de l'avatar traditionnel jusqu'à représenté par le plombier moustachu Mario.

par Margherita Balzerani

Lara Croft et la matrice vidéoludique

Le développement du jeu Tomb Raider débuta en 1995, année importante dans le monde de l'informatique et du jeu vidéo : celle de la sortie de la Playstation par Sony, puis de «Windows95», ainsi que l'apparition des premières cartes 3D (destinées à améliorer la qualité visuelle des jeux PC) laissant entrevoir des possibilités de jeu encore inédites.

L'idée d'intégrer une héroïne féminine revient au dessinateur Toby Gard, car selon lui, Lara Croft, jeune, sexy, et agile, présentait une personnalité susceptible d'intéresser aussi bien le public féminin que masculin. Lara Croft n'est pas qu'un simple personnage de jeu vidéo, elle est douée d'un passé et de vrais sentiments. L'ambiance de Tomb Raider est proche du scénario et des décors d'Indiana Jones : l'Égypte, la Grèce, l'Atlantide sont les destinations privilégiées de l'héroïne. L'utilisation du plan-séquence, les décors réalistes, les cinématiques en font un jeu d'un univers captivant.

Lara Croft, premier avatar femme

Lara Croft fut le premier avatar sorti de l'univers du jeu vidéo pour se réincarner au cinéma, dans la publicité et dans notre environnement visuel en général. Mais Tomb Raider n'est pas le premier jeu vidéo mettant en scène une héroïne féminine, un avatar femme.

Le premier épisode de Metroid sorti en 1986 et édité par Nintendo², dix ans avant Tomb Raider, met en scène pour la première fois la belle Samus Aran. A la fin du premier opus, on apprendra que sous une imposante armure guerrière se cache en fait une belle et mystérieuse blonde, et la réaction des joueurs fut : «Whoa! Samus is a woman! ».

Samus Aran cache sa féminité sous une lourde cuirasse spatiale (power suit) qui la rend immédiatement reconnaissable par l'imaginaire collectif et qui laisse peu de place à l'imagination du joueur quant à la représentation de son corps.

¹ «Indiana Jones», de son vrai nom Henry Walden Jones, Jr., est un personnage de fiction créé par George Lucas et Steven Spielberg. Fortement inspiré des héros des films d'aventure de l'âge d'or du cinéma américain, il est le héros de trois films sortis pendant les années 80 : « Les Aventuriers de l'arche perdue », en 1981, « Indiana Jones et le temple maudit » en 1984 « Indiana Jones et la dernière Croisade » en 1989.

² Pour en savoir plus sur les jeux édités par Nintendo : www.nintendo-europe.com

Samus Aran est la porte parole d'un mouvement d'émancipation féminine numérique, et montre que les femmes sont capables d'accomplir des entreprises mémorables et hautement performantes physiquement. Car souvent dans les scénarii de jeux vidéo, la place de la femme reste relayée au second plan par rapport au rôle du héros principal, comme par exemple celui de la «princesse» sauvée dans Super Mario ou Zelda. Samus Aran représente donc le message d'une révolte féminine. La protagoniste de Metroid est la plus importante «Video Girl Hero» de l'histoire culturelle des vingt dernières années.

... et le jeu vidéo créa la femme

«Lara Croft est un personnage qui impose le respect» plaisante Toby Gard «Elle est intouchable, réservée, sûre d'elle et indépendante. Les hommes imaginent qu'elle leur appartient, et les femmes, qu'elles s'en sortiront sans les hommes.»³

Pourtant, le créateur de ce personnage à la personnalité originale avoue avoir dû batailler pour imposer cette fille virtuelle, et avoir dû prouver l'erreur des études marketing qui descendaient la présence d'une femme à l'avant-scène.

Compagne idéale du joueur solitaire, Lara Croft colle à l'image d'un idéal féminin. Cette femme solide, autonome et dominatrice, rassurerait-elle les hommes? « Cela confirme le caractère très plastique du désir humain » analyse Samuel Le Pastier, psychanalyste. « Chacun y voit ce qu'il veut. Ne correspondrait-elle pas au désir de retrouver la femme-objet disparue aujourd'hui ? »

Cette idée d'une nouvelle quête de la femme-objet correspond à l'idée d'une réalité féminine déjà véhiculée à la sortie du film de Roger Vadim en 1956. Brigitte Bardot qui incarnait le personnage de Juliette était décrit comme « un corps sauvage, animal, libre (qui) éclate sur l'écran », écrit Jean Douchet⁴.

Au même titre dans le jeu vidéo Tomb Raider on est face à cette idée de femme-objet, Lara Croft est témoin d'un phénomène qui se déploie entre voyeurisme et performance physique.

La poitrine plus que généreuse du personnage principal, ses sauts gracieux, ses petits cris, ses halètements à l'arrêt ponctués de quelques mouvements de bassin évocateurs capables de faire chavirer les plus fragiles sont des ingrédients savamment dosés pour persuader la planète des joueurs (génération PlayStation et avant) – à 96 % masculine.

La femme ne serait-elle pas aussi l'avenir du jeu vidéo ? Réponse du «père» de Lara Croft : « Tomb Raider a donné naissance à un nouveau genre de jeux vidéo et beaucoup de titres mettent en scène une héroïne. »⁵

Tomb Raider a ouvert probablement une brèche dans le monde du jeu vidéo. Et alors si le personnage de Juliette dans «Et Dieu créa la Femme» ne relevait d'aucune des catégories chères au naturalisme (la vierge, la mère et la putain⁶), Lara Croft est sans aucun doute pionnière aujourd'hui d'une esthétique nouvelle et postmoderne qui se déploie grâce à deux éléments antinomiques : la beauté pixellisée d'une cyberbimbo et la force et la détermination d'une nouvelle amazone.

Lara Croft : une héroïne contemporaine entre voyeurisme et performance physique

Important par son rayonnement, Tomb Raider appartient à l'histoire sociale des années 90. Depuis sa création, les mannequins Lara Wessel, Lucy Clarkson, Nell Mac Andrews, Rhona Mitra et Vanessa Demouy ont été engagées pendant plusieurs années par Eidos Interactive pour interpréter Lara Croft, en chair et en os, dans les festivals de jeux vidéo.

Lara Croft a réussi à acquérir une notoriété importante, médiatisée, jusqu'à devenir un vrai phénomène de mode. Cette large médiatisation arriva même jusqu'au domaine musical puisque son visage illustrera le vidéoclip de la chanson titre du film *Élévation*, composée par le groupe

³ Interview avec Toby Gard citée dans "Lara Croft, quel phénomène !", de Florence Serpette sur : www.captain-alban.com

⁴ Jean Douchet, *Nouvelle Vague*, Cinémathèque Française/Hazan, Paris 1999, p.143.

⁵ Interview avec Toby Gard.

⁶ Vincent Pinel, *Cinéma Français*, Editions du Cahiers du Cinéma, Paris, 2006.

irlandais U2⁷. Lara Croft est la première héroïne à avoir cassé les barrières de la presse spécialisée et le jeu a été vendu en 8000 exemplaires en 1996. Les sites internet qui lui sont dédiés se multiplient, une bande dessinée a été produite et deux adaptations cinématographiques du jeu ont été tournées entre 2001 et 2003, avec l'actrice Angelina Jolie dans le rôle principal.

Mais l'une des raisons principales du succès de Tomb Raider est liée au choix novateur du protagoniste : une femme.

Le protagoniste principal du jeu, exactement comme 10 ans auparavant avec Samus Aran, doit respecter trois composantes fondamentales : exploration, combats et résolution des énigmes, elle possède donc les trois caractéristiques fondamentales pour avoir une cohérence à l'intérieur du scénario du jeu : agilité, agressivité et intelligence. Les développeurs du jeu ont ajouté à la structure sémantique de Metroid une maîtrise de la dimension graphique qui est digne d'un vrai maquillage cosmétique pixellisé en 3D inédit, résultat de l'imaginaire érotique et sexuel masculin. Lara Croft satisfait les désirs visuels des joueurs, avec son physique de «porno diva» et ses vêtements, créés pour mettre en évidence ses formes de Vivid Girl et solliciter les fantasmes érotiques du joueur.

Lara Croft incarne pleinement les valeurs de la société occidentale et postmoderne : le culte du corps, la perfection physique et performative, la détermination, l'indépendance, la recherche des émotions intenses, le refus de la vie sédentaire⁸. Il s'agit d'un personnage dans lequel l'esthétique est dominante et prime sur l'éthique.

Lara Croft appartient sans doute à la mythologie moderne des Super Héros, au monde idéal de la perfection et, comme Superman, elle est soumise à un seul et unique destin : être vainqueur. Lara Croft est inhumaine, quasi «alien» au monde réel, elle expose un corps similaire à celui d'un cyborg équipé de prothèses siliconées sans doute plus proche d'une réalité ajoutée et digne d'une performance de l'artiste française Orlan.

Lara Croft représente l'objet rêvé par tous les joueurs et elle influence en même temps la société qui l'a créée.

Lara Croft entre héroïne impalpable et nouvelle Amazone

On essaye alors de chercher les origines du rôle de la femme comme héroïne d'une histoire. Si dans la cinématographie le tant espéré premier rôle de la femme en guise d'héroïne tarde à arriver, dans la bande dessinée américaine des années 40 débarquait Wonder Woman. Wonder Woman, alter-ego contemporain de Captain America, représente aujourd'hui la grand-mère d'une foule de super-héroïnes. Née en 1942 de l'esprit de Charles Moulton pour lutter contre le Mal incarné par les séides nazis, la femme était vêtue d'une tenue de justicière aux couleurs et aux étoiles du drapeau américain.

Les habits de Lara Croft aujourd'hui semblent une traduction minimale des accessoires de Wonder Woman : le diadème, la ceinture de pouvoir, le lasso magique, les bracelets anti-balles, tout est encore là mais dans une autre forme. Les deux héroïnes semblent avoir plus d'un élément en commun puisque Wonder Woman⁹ elle aussi connaîtra un succès médiatique à travers une série télévisée initiée en 1974. Incarnée à l'écran par Linda Carter, Wonder Woman y est la princesse Diana d'une tribu d'amazones dont les origines sont liées à la mythologie grecque.

Les femmes ont souhaité se libérer en jouant aux héroïnes mais en retombaient toujours dans des stéréotypes liés à l'imaginaire masculin dominant.

Il faudra attendre Quentin Tarantino ou encore Luc Besson pour pouvoir apprécier des personnages comme Nikita ou Jackie Brown. Luc Besson prouve finalement en 1991 que les femmes pouvaient tenir le rôle principal dans un film d'action, et on connaît la suite avec Kill Bill

⁷ www.captain-alban.com

⁸ Di Paolo Angela, *Arte e rimediazione dell'arte nella prassi videoludica. IL RPG e MRROPG come sintesi dell'estetica del videogioco*. Università La Sapienza, Roma 2006.

⁹ Wonder Woman fut l'une des séries symboles des années 70. Les exploits de la justicière aux couleurs de l'Amérique servent aujourd'hui d'illustration aux origines du Girl Power et, comme toute série kitsch, la Wonder Femme a inspiré Joss Whedon dans ses œuvres féministes postmodernes, à l'instar de «Buffy».

de Quentin Tarantino en 2003. Comme la cinématographie, les jeux vidéo sont chargés de protagonistes lourdement musclés. Si de Mad Max à Terminator, et de Halo à Counter Strike, les femmes doivent se contenter des rôles de gentilles filles un peu braves qui attendent d'être délivrées, Lara Croft est témoin en 1996 des symptômes d'une nouvelle culture d'émancipation numérique de la femme, qui avait été seulement évoquée dix ans auparavant par Samus Aran dans Metroid.

Le stéréotype de la guerrière Amazone : entre shojo manga et Wonder Woman

Dans la mythologie grecque, les Amazones¹⁰, (en grec ancien "Amazónes" fait dériver le nom de "mazos", «sein»: celles qui n'ont pas de sein) étaient un peuple de femmes guerrières résidant sur les rives de la mer Noire¹¹.

Lara Croft, à l'instar d'Artémis et des Amazones qui étaient représentées portant des tuniques courtes, est vêtue d'un short et d'un T-shirt moulant qui, contrairement aux guerrières grecques, laisse entrevoir ses formes et son tour de poitrine.

Mais pour mieux comprendre la place de Lara Croft dans Tomb Raider, il serait nécessaire revoir le rôle de la femme dans le Japon et surtout la perception de la figure féminine dans la culture nipponne contemporaine. Si l'on s'intéresse à la perception de la femme dans l'art japonais du Manga/Anime ou du jeu vidéo, on trouve toute une série de mangas où la protagoniste principale est une femme : «Escaflowne», «Utena Tenjo» ... Cette idée est tellement développée au Japon qu'elle a donné vie à un genre de manga avec un public bien particulier : les filles.

Il s'agit du shojo manga¹² dont s'inspirent beaucoup d'expériences vidéoludiques, comme par exemple «Xenosaga»¹³.

Dans le cinéma d'animation d'ailleurs on pourrait citer le film exemplaire réalisé par Hayao Miyazaki sorti en 1997, Princesse Mononoké, dans lequel l'héroïne est une jeune femme guerrière dans le Japon médiéval.

Le stéréotype dit de la guerrière amazone, largement popularisé en occident par les fictions des années 1970, avait accompagné le mouvement féministe.

Les traits de ce stéréotype féminin comportent une personnalité marquée et indépendante, déterminée à atteindre ses objectifs et se positionnant aux antipodes des rôles que la discrimination sexuelle a dévolu aux femmes dans le cadre du modèle social traditionnel du patriarcat : la guerrière amazone lutte sur les champs de bataille ou effectue des travaux de force. Elle évolue dans des univers d'heroic fantasy ou de reconstitution historique médiévale épique, dans lesquels ces talents physiques peuvent être remarqués.

Ce qui distingue la guerrière amazone de la figure du garçon manqué ou de la femme fatale est le fait que sa participation aux rôles traditionnellement masculins précités ne l'empêche pas de rester très féminine, rejetant les idéaux médiévaux de l'amour courtois pour la princesse, ce qui l'amène par transposition à la société civile en mutation des années 1970.

Ironiquement, le cliché de la guerrière amazone ne fait que remplacer une discrimination par une autre.

Dans le jeu Tomb Raider on mêle dans un certain sens l'image du commun mortel, le héros ordinaire, aux aventures surnaturelles dignes de la mythologie antique.

¹⁰ Selon la légende, les Amazones habitent les rives du Thermodon, en Cappadoce dans l'actuelle Anatolie.

Elles tuent leurs enfants mâles à la naissance ou les rendent aveugles ou boiteux, pour ensuite les utiliser comme serviteurs. Quant aux femmes, elles coupent leur sein droit pour faciliter le tir à l'arc. Pour assurer la perpétuation de leur civilisation, elles s'unissent une fois par an avec les hommes des peuplades voisines dont elles choisissent les plus beaux. La légende rapporte également que les Amazones ne gardaient auprès d'elles que des hommes mutilés, estropiés, prétendant que cela augmentait leur capacité sexuelle, supputant que l'infirmité empêchait les hommes d'être violents et d'abuser du pouvoir. www.wikipedia.com

¹¹ Francesco Perri, Dizionario della mitologia, Edizioni garzanti, Milano 1957.

¹² Le shojo manga, souvent écrit shoujo manga, est un style de manga dont la cible éditoriale est avant tout constituée par les jeunes filles. Par rapport au shonen manga (pour les garçons), ce genre se caractérise par des récits davantage centrés sur les relations sentimentales entre les personnages. Ces derniers sont souvent dotés d'immenses yeux supposés exprimer davantage les émotions. Les métaphores visuelles et flash-back sont omniprésents ; en général, ce type de manga se centre sur une histoire d'amour aux étapes très conventionnelles directement dérivés du soap opera ou du roman à l'eau de rose. Pour une analyse complète du manga : www.matt-thorn.com

¹³ Angela Di Paolo, "Arte e rimediazione dell'arte nella prassi videoludica. IL RPG e MRROPG come sintesi dell'estetica del videogioco", Università La Sapienza, Roma 2006.

Les jeux vidéo sont chargés de héros ordinaires. Mais l'aspect sans doute prépondérant est la femme protagoniste fétichisée, un des archétypes développés par le jeu vidéo Tomb Raider et pour lequel Lara Croft incarne à la perfection cette notion. D'ailleurs il existe en de nombreux autres exemples, puisque cette femme à la plastique idéale se rencontre surtout dans les jeux de combat. En réalité ces femmes fétichisées sont omniprésentes dans les jeux vidéo. Cet archétype, lié à la psychologie des adolescents, emprunte ses codes esthétiques aux héroïnes de bandes dessinées, elles mêmes inspirées des pin-up des années 1940-1950.

De fait, la femme fatale, que l'on associerait plus volontiers aux fantasmes du public masculin, est pratiquement absente de l'univers vidéoludique.

Ces personnages féminins se présentent alors sous les traits de jeunes innocentes gratifiées de pouvoirs incroyables (Yuna dans Final Fantasy X ou Ling Xiaoyu dans Tekken), ou bien ce sont des aventurières endurcies, inaccessibles et autoritaires.

Le graphisme définit leur personnalité par des symboles évidents : robe d'écolière, kimono raffiné, dentelle blanche, visage ovale à l'expression douce et cheveux courts, tout cela désigne la jeune innocente ; l'aventurière qui n'a pas froid aux yeux se reconnaît à son armure en cuir ou métal, sa ceinture à grosse boucle, ses lanières, ses sourcils arqués, ses ongles effilés et ses cheveux longs. Et cette opposition radicale entre deux types de protagonistes féminins quasiment asexués facilite peut-être les choses pour les hommes, qui auraient du mal à s'identifier à une fille. On peut cependant se demander si le succès de ces héroïnes repose sur les fantasmes qu'elles suscitent ou sur une identification inconsciente des joueurs.

En effet quand on constate que de nombreux hommes choisissent des personnages féminins dans les jeux de rôle massivement multi-joueurs, on se dit que des mécanismes plus complexes interviennent certainement.

Car le graphisme conçu pour la délectation visuelle des adolescentes n'explique pas tout : c'est dans ce type de jeux en réseau que s'exprime le plus clairement le désir de devenir tel ou tel personnage. Il faudra donc s'interroger sur la place historique de la femme fétichisée dans les bandes dessinées et même sur les calendriers. De tous les archétypes présents dans le jeu vidéo, c'est peut-être celui que l'on a le plus de mal à comprendre, malgré les apparences¹⁴.

Lara Croft nouvelle Eve immatérielle ou esclave moderne ?

Dans un éditorial du quotidien Libération, Gérard Dupuy définit Lara Croft comme une Eve immatérielle¹⁵. Du premier volet de la saga Tomb Raider, sorti en décembre 1996, à Lara Croft Tomb Raider Anniversary, sorti en juin 2007 sur PC et sur les systèmes Playstation®2 et PSP® à l'occasion de son 10ème anniversaire, des changements radicaux sont intervenus au niveau graphique, mais surtout sur la silhouette de Lara qui a beaucoup évolué. Ayant déjà des formes avantageuses dans le premier épisode, notre héroïne n'a cessé de prendre de plus en plus de rondeurs et de formes.

Lara Croft est une femme à l'esthétique proche du cyborg, un être humain « amélioré » doué d'un corps qui, par hybridation de prothèses siliconées, peut plus contribuer à en accroître le pouvoir de séduction érotique plutôt qu'en améliorer la performance physique. Malgré son émancipation numérique, Lara Croft, comme les Réplicants, robots androïdes existant dans le Blade Runner de Ridley Scott (sorti sur les écrans en 1982), peut malgré tout être considérée comme une « esclave moderne ».

+++

margheritabalzerani.blogspot.com
www.eidosinteractive.com
www.captain-alban.com
www.tombraider.com

¹⁴ Nic Kelman, Jeux Vidéo. L'art du XXIème siècle, Editions Assouline, Paris 2005.

¹⁵ Dans son édition du samedi 26 Juillet 1997, le journal Libération, un des grands titres de la presse quotidienne française, consacre sa couverture à Lara Croft. A l'intérieur, plusieurs articles sur le phénomène Lara Croft : la couverture, l'éditorial, "Lara Croft vole la vedette aux stars humaines", "Des aventures à suivre".