



HAL
open science

Présence virtuelle : Lara Croft

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Présence virtuelle : Lara Croft. Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur, L'Entretiens, p. 227 à 233, 2001, Les voies de l'acteur. hal-00424723

HAL Id: hal-00424723

<https://hal.science/hal-00424723>

Submitted on 5 Jul 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Présence virtuelle : Lara Croft », *Brûler les planches, crever l'écran. La présence de l'acteur*, Farcy G.-D. et Prédal R. dir., éd. de L'Entr'temps, Montpellier, 2001, p. 227 à 233.

PRESENCE VIRTUELLE : LARA CROFT

Les jeux vidéo sont un mode de divertissement à ce point répandu qu'il est aujourd'hui impossible de les ignorer. En 1999, le chiffre d'affaire de ce marché a dépassé celui de l'industrie cinématographique hollywoodienne. Plus de 6 000 titres sont actuellement disponibles. Depuis leur invention, les jeux vidéo se sont perfectionnés, tant sur le plan technique que sur le plan intellectuel. Les scénarios sont de plus en plus construits, les personnages jouent des rôles de plus en plus complexes, le jeu vidéo s'apparente de plus en plus à un spectacle. Mais un spectacle d'un genre particulier, car le spectateur se voit invité à devenir le meneur de jeu, à intervenir sur le déroulement des opérations. En contre-partie, le jeu vidéo prend sa revanche sur le spectateur : il lui fait prendre pour humaines les réactions d'une machine.

Réalité d'une star virtuelle

Tomb Raider est l'un des très rares logiciels de loisirs interactifs à être à l'origine de ce que Marsha Kinder appelle un supersystème. L'héroïne de ce jeu, une jeune femme du nom de Lara Croft, a été imaginée en 1996 par un développeur anglais, Toby Gard. Son personnage est aujourd'hui le protagoniste d'une série de 4 jeux vidéo. Parallèlement, Lara Croft poursuit sa carrière dans d'autres secteurs de l'industrie culturelle. Une bande dessinée relate ses dernières aventures, elle vient d'enregistrer un disque, un film est en préparation à Hollywood. Sur Internet, on ne compte plus le nombre de sites dédiés à cette créature virtuelle. Certains proposent de courtes nouvelles relatant des épisodes inédits de la saga Lara, ou reproduisent des interviews imaginaires de la star. Son aura médiatique lui a valu en 1998 la "une" de

Libération. Elle est l'héroïne de plusieurs spots publicitaires et son effigie, sculptée dans la cire, vient d'entrer au musée Grévin. On ne compte plus les marques qui se servent de son image ni les produits dérivés qui la divulguent. (Elle a même fait son entrée dans l'industrie du "X" !) L'ampleur du phénomène Lara Croft est tel que la société Core Design a dû engager une doublure de chair et d'os pour répondre aux questions des journalistes et poser pour les photographes.

Tous ces éléments font parti d'un même ensemble et chacun d'eux a, entre autre mission, celle de nous répéter, contre toute logique, que Lara Croft existe. Le jeu nous la présente comme une jeune femme sportive, élancée et court vêtue, aussi rusée qu'intrépide. Assez masculine dans son comportement, elle déplace d'énormes rochers et connaît le maniement de toutes les armes à feu. La notice qui accompagne le jeu fournit sur elle une biographie relativement vraisemblable bien que fortement marquée par les clichés populaires. Son créateur la définit du reste comme une version féminine d'Indiana Jones. Mais cette aventurière virtuelle, censée se trouver à la pointe de la modernité, ressemble par bien des traits à l'image romanesque de l'explorateur du XIXème siècle. Isabelle Rieusset-Lemarié remarque avec beaucoup de justesse que si le personnage de Lara Croft est « doté de suffisamment de traits stéréotypés pour que tous puissent s'y reconnaître, il possède également suffisamment de traits individuels pour permettre une identification personnelle minimale ». Du respect de cet équilibre résulte le succès de cette héroïne.

Scénario et mise en images

Le scénario de *Tomb Raider* propose au joueur d'incarner Lara Croft. A travers elle, il va parcourir des kilomètres de labyrinthes plus ou moins exotiques à la recherche d'objets cachés et se heurter à mille embûches : animaux sauvages, individus malveillants, monstres, pièges mortels. Le but du jeu est de découvrir le chemin qui mène à la sortie de chaque niveau et de réussir à l'emprunter sans dommage pour l'héroïne virtuelle. Celle-ci peut avancer dans toutes les directions. Elle sait courir, sauter, nager et utiliser toutes sortes d'objets, même si elle a un faible pour les armes à feu. Un récit donc de l'ordre du fantastique qui se situe à une époque où les cartes géographiques comportaient encore des zones inexplorées.

D'un point de vue typologique, ce programme informatique revendique son appartenance à la catégorie des jeux d'aventures. Bernard Jolivald définit le genre en se référant à son organisation interne : une structure en arborescence où le joueur, lorsqu'il arrive à un embranchement, procède à un choix qui détermine la suite des événements. Or, dans le cas de *Tomb Raider*, le nombre des possibles est assez restreint. Une seule voie est prévue qui peut mener le joueur à la sortie du labyrinthe, et cette voie ne peut être suivie que si l'on respecte exactement une séquence obligée d'actions artificiellement définies. En définitive, l'aventure, dans *Tomb Raider*, se réfugie dans les décors, des sites touristiques et archéologiques, et dans les intentions que le joueur prête à l'héroïne. Le jeu lui-même demande habilité, réflexe et rapidité et fait principalement appel à l'observation.

Le scénario de *Tomb Raider* relève d'un modèle narratif extrêmement classique. Il présente une structure en trois temps, qui se décompose en une série de chapitres, les niveaux, dont l'ordre peut difficilement être interverti. Ces niveaux sont à leur tour organisés en trois temps. La rigueur toute mathématique de cet ordonnancement est cependant dérangée par un déséquilibre propre aux jeux vidéo. Le commencement et la fin sont en effet extrêmement brefs, car le joueur doit à ces moments-là se contenter d'assister au lieu de participer. Il apparaît que seul le milieu du récit appelle son intervention. Le cas qui nous occupe est un récit à focalisation interne où le joueur est irrévocablement solidaire du personnage central. Il ne peut que l'accompagner et ne voit que ce qu'il voit. Il n'est ce faisant qu'un

transmetteur d'images. Il accède à une certaine forme d'existence à partir du moment où il agit. Autrement dit, il est condamné à agir s'il veut exister. L'absence d'intervention du joueur le transforme en un objet inerte. Si le joueur décide de ne pas se manifester, le personnage virtuel cesse d'exister. Mais le joueur ne joue plus.

Dans une partie normale, Lara Croft ne s'éloigne jamais beaucoup du milieu de l'écran. Une caméra imaginaire la suit en permanence. L'ordinateur choisit l'angle de prise de vue, le cadrage et l'échelle de plan qui donneront l'image la plus lisible selon les critères adoptés par le concepteur. Lorsque l'héroïne virtuelle est à l'arrêt, le joueur peut piloter à sa guise cette caméra imaginaire et regarder avec Lara Croft, toujours à l'image, le détail qui l'intéresse. L'ordinateur calcule les rendus perspectifs des éléments du décor et les images qu'il nous propose imitent à la perfection des mouvements de caméra très élaborés et complètement fluides.

Maître et esclave

L'image vidéo impressionne la rétine du joueur/spectateur. Il en résulte un signal nerveux qui est transmis au cerveau. Celui-ci l'analyse et prend la décision d'une réaction. Cette réaction est alors transformée en un flux nerveux commandant un geste physique. Les mains du joueur appuient sur certaines touches du clavier, enfoncent des boutons, orientent un joystick... Instantanément, l'ordinateur modifie l'image en conséquence. Ce circuit, à l'évidence, est un circuit bouclé. Il présente toutefois la particularité d'avoir deux pôles d'analyse plutôt qu'une entrée et une sortie bien définies : le programme et sa machine qui produisent l'image, le cerveau du joueur qui produit la réponse. La différence fondamentale qui sépare le jeu vidéo du spectacle traditionnel réside précisément dans ce *feed back*. Paradoxalement, le mécanisme du jeu vidéo reproduit assez fidèlement les conditions de pilotage d'engins réels. Mais que se passe-t-il lorsque le programme met en scène un être humain ? Que devient le schéma que nous avons exposé ? Le corps humain est capable d'une infinité de réactions. Son double virtuel est forcément beaucoup plus rudimentaire. Aucun ordinateur ne peut pour l'instant rivaliser dans tous les domaines avec le cerveau humain. Et quand bien même cela deviendrait possible, comment pourrait-on commander un tel monstre, qui de surcroît devrait pouvoir désobéir et se révolter ? Les êtres virtuels sont ainsi condamnés à ne jouir que d'une humanité très partielle, car mise à part leur apparence, rien ne les différencie des machines. Malgré les efforts déployés par leurs concepteurs pour masquer cette évidence, ils appartiennent à la famille des objets. Lara Croft est justement une femme objet, une pin-up que l'on fait évoluer en 3 dimensions. Pour séduire son public, elle ajoute à ses avantages physiques une docilité à toute épreuve. Elle exécute immédiatement sans hésitation ni murmure les ordres les plus stupides à condition qu'ils correspondent aux programmes qui lui ont été inculqués. Elle se comporte comme le plus soumis des esclaves, son maître a sur elle droit de vie et de mort, et n'a même pas de responsabilité morale vis-à-vis d'elle. Les sentiments qui animent le joueur se ressentent de ce rapport de pouvoir. Le plaisir de commander et d'être obéi vient alors se superposer au plaisir de jouer et de gagner.

N'est-il pas invraisemblable qu'une créature aussi sommaire soit parvenue à déclencher une telle frénésie d'identification. Pourquoi tant de personnes désirent-elles partager ses aventures ? *Tomb Raider* est le premier grand jeu vidéo à mettre en scène un héros féminin. Les femmes ont apprécié d'être enfin représentées dans un domaine qui était jusque là l'apanage des hommes, même si Lara Croft sacrifie un peu trop aveuglément à la mode. Les hommes ont estimé qu'il n'était pas désagréable de manipuler une jeune femme souple et sportive à la plastique avenante. Mais cette presque absence d'individualité est loin

d'être fortuite puisqu'elle laisse à chacun la possibilité d'investir cette « belle tête » en projetant chez elle sa personnalité propre. La présence de la créature virtuelle est donc éminemment subjective. Si l'on reprend la boucle de transmission des informations, on voit que ce phénomène tend à faire oublier la distance qui sépare l'oeil de l'écran. Le personnage virtuel tire donc sa substance de la réunion de deux principes distincts. La dichotomie du corps et de l'esprit n'est pas ce qu'on peut appeler une notion moderne. Plus curieuse est ici l'origine de chacun de ces éléments constitutifs. Tout ce qui chez Lara Croft semble matériel (son corps, ses gestes, ses actions) est engendré par des formules mathématiques, tandis qu'intentions, sentiments et pensées proviennent du joueur humain.

Si on ne considère que cet aspect de la question, l'utilisateur ne retirerait du jeu vidéo que la satisfaction de se retrouver lui-même. Alain et Frédéric le Diberder ont mis en évidence cinq plaisirs vidéo ludiques : le plaisir de la compétition, le plaisir de l'accomplissement, le plaisir de la maîtrise d'un système, le plaisir du récit et le plaisir du spectacle. Cette liste semble cependant incomplète si l'on prend en considération la complexité du personnage virtuel que nous venons d'évoquer. A travers lui, le joueur a la satisfaction de transgresser toutes sortes d'interdits, tant physiques que moraux. Ses forces sont décuplées, il peut ressusciter, il a le droit de tuer. Il évolue dans un univers qui fait correspondre des conséquences virtuelles à des intentions réelles. Dès lors, expérimenter ne présente plus aucun danger. Ce plaisir est celui d'une autre liberté. Mais il faut apprendre à vivre dans ce monde virtuel, qui par bien des côtés est beaucoup plus exigeant que le monde réel. Ainsi, l'ordinateur, prisonnier de sa structure binaire, ne peut qu'accepter ou refuser la proposition du joueur. Il en résulte un système d'apprentissage très archaïque qui s'appuie sur le principe de la répétition. Le joueur doit recommencer jusqu'à ce qu'il ait découvert empiriquement l'algorithme qui lui permettra de surmonter la difficulté et de progresser. La suite du récit apparaît alors comme une récompense. Les jeux vidéo ont redécouvert les "bons points" des maîtres de l'école d'autrefois ! Condamné à agir, le héros virtuel est en plus condamné à gagner !

L'équilibre des rôles

On entend souvent parler d'acteur virtuel. Cette association est-elle légitime ? Craig regrettait que l'acteur ne puisse pas contrôler totalement ses émotions ni contraindre son corps à n'exprimer que les pensées de l'auteur. Il lui aurait préféré la marionnette, seule interprète susceptible selon lui de ne pas outrepasser les fonctions de pur instrument. Plus encore, il rêvait d'une surmarionnette délivrée de tout contact humain. Poussant sa théorie à l'extrême, il écrit : « pour faire quelque oeuvre d'art que ce soit, il est clair que nous ne pouvons opérer qu'avec ces matériaux avec lesquels nous pouvons calculer. » Isabelle Rieusset-Lemarié actualise sa pensée : la surmarionnette doit-être commandée par un ordinateur informatique. « Une des formes que peut donc prendre la surmarionnette n'est autre que l'acteur virtuel, l'acteur de synthèse. »

Lara Croft correspond donc a priori à la définition de l'acteur virtuel qui vient d'être énoncée. Si son animation a été réalisée sans jamais faire appel au *motion control*, si ses mouvements ne dépendent que de systèmes d'équations, elle ne peut pas agir sans qu'une volonté humaine la commande. Mais contrairement à l'artiste dont parle Craig, le concepteur de jeux vidéo, moins exclusif, appelle de tous ses voeux la collaboration du spectateur/acteur. Il en découle que Lara Croft doit son succès au fait qu'elle n'est pas un acteur virtuel.

Dès lors, la présence virtuelle n'est-elle pas purement et simplement le reflet de celle du joueur ? Le jeu vidéo ne serait donc qu'une sorte de miroir un peu déformant. Mais un miroir capable de réfléchir

autre chose qu'une image ! Un miroir capable par exemple d'encourager la recherche de soi. Dans ces conditions, le jeu vidéo acquerrait à une valeur éducative. Sous réserve évidemment que son créateur ait conscience de sa responsabilité.

Dans une perspective essentiellement ludique, la sélection du matériel personnel que l'on accorde au héros virtuel adapte à chaque instant le divertissement à celui qui veut se divertir. Le virtuel nous repose ainsi du réel, à condition bien sûr de ne pas en abuser.