

Héroïnes du jeu d'aventures

Sites mis à contribution

<http://www.birgitrichard.de/projekt/spilojo.html>

<http://www.gamebabes.4players.de/galerie.php3?GBSPIELID=73&TYP=artwork&BABESID=1>

Dans l'article intitulé *Perspectives pour le jeu d'aventures* de **Marek Bronstring** (décembre 2003) que j'avais traduit et commenté en novembre 2004, dans le chapitre qu'il consacrait à la représentation du personnage féminin, il faisait état d'un modèle stéréotypé « d'européennes brunes, ayant le même style de coiffure, la même couleur de cheveux et les mêmes vêtements ». Cette assertion que le fondateur d'**Adventure Gamers** fournissait à l'appui de sa théorie sur la mauvaise passe traversée par le jeu vidéo d'aventure, méritait d'être approfondie.

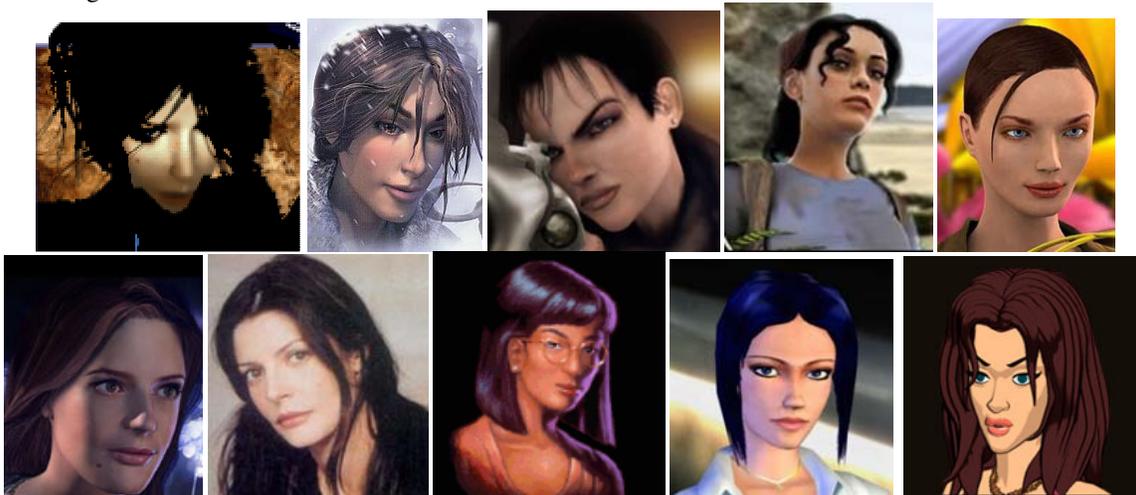
Selon que le personnage féminin est l'acteur principal ou intervient dans le cadre d'un couple, l'approche ne peut être que différente. Dans une première partie, j'analyserai les personnalités d'April Ryan (*The Longest Journey*), de Kate Walker (*Syberia*), de Victoria McPherson (*Still Life*), de Mina (*Retour sur l'Île Mystérieuse*), d'Ariane (*Voyage au Centre de la Terre*) et de l'héroïne sans nom d'*Atlantis 3* (que j'ai baptisée Chiara par facilité) ; Grace Nakimura, Nico Collard et Gina Timmins feront l'objet d'une seconde partie ; Lydia (*Keepsake*) et Adrienne (*Phantasmagoria 1*) n'auront pas non plus été oubliées. Je terminerai avec Adrienne Delaney (*Phantasmagoria 1*) personnage totalement atypique et sur laquelle curieusement Bronstring a fait l'impasse.

D'emblée, une remarque s'impose : le personnage le mieux défini possède une identité. Pour qu'il s'ancre davantage encore dans le réel, il a des parents (généralement, un seul) ou un cercle d'amis (ou un réseau de connaissances et de contacts) et il exerce une profession. Mais ces remarques sont d'ordre général et ne caractérisent pas spécifiquement le personnage féminin.

Une autre considération tout autant générale et l'une des caractéristiques du jeu d'aventure porte sur la double modification qui fera l'objet d'un autre article. Le héros du jeu d'aventure, jeune par nécessité, se soumet à une quête initiatique au cours de laquelle sa personnalité se trouve modifiée, autant que le monde qui l'entoure ou sa conception de celui-ci. Les protagonistes féminines comme je vais le démontrer n'échappent pas à cette règle. L'aventure conformément à sa définition est formatrice.

I. La représentation des personnages

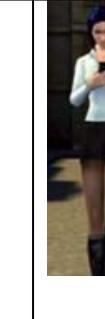
1. Les visages



	April	Kate	Victoria	Mina	Ariane	(Chiara)	Grace	Nico	Gina
Visage	Long, ovale	Long, ovale	Arrondi	Ovale	Arrondi	Long, ovale	Long, ovale	Ovale	Long, ovale
Teint	pâle	rose	mat	mat	pâle	rose	eurasienne	pâle	mat
Cheveux (Couleur, Longueur, Aspect)	Bruns Carré court Souples Sans reflets Raie centrée	Châtain clair Carré court Souples Avec reflets Raie centrée	Bruns Courts Raides sans reflets	Bruns Mi-longs Souples bouclés Raie à droite	Auburn Courts Sans reflets	Châtain Longs souples ondoyants	Bruns Mi-longs raides avec reflets Raie à gauche	Bruns bleutés Carré court avec deux mèches de part et d'autre du visage raides	Châtain Mi-longs Souples Sans reflets

								avec reflets Raie centrée	
Yeux	Bleu pervenche	Marron	gris	bleu	bleu clair	marron	marron	vert foncé	Bleu-vert
Nez	Long et droit	Court et droit	Très court et arrondi (camard)	retroussé	droit	Droit et court	droit	retroussé	retroussé
Bouche	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse	pulpeuse
Menton	Pointu et volontaire	Pointu et volontaire	arrondi	arrondi	carré	carré	arrondi	Pointu et volontaire	Pointu et volontaire
Signe particulier	Grain de beauté sur la pommette droite	Grain de beauté sur la lèvre supérieure à droite				Grain de beauté sur le menton à droite	Lunettes		

2. La silhouette

April	Kate	Victoria	Mina	Ariane	Chiara	Grace	Nico	Gina
18 ans								21 ans
								
longiligne	longiligne	neutre	curviligne	longiligne	neutre	neutre	longiligne	curviligne
Longues jambes				Longues jambes			Longues jambes	
Hanches étroites	Hanches étroites	Hanches étroites	Hanches larges	Hanches étroites	Hanches étroites	Hanches larges	Hanches étroites	Hanches larges
Change fréquemment de vêtements	Tenue vestimentaire changeante	Minijupe, col roulé, manteau de cuir court	Jean T-shirt fanchon	Jean T-shirt Blouson	Vêtements varient en fonction du site	Tenue vestimentaire changeante	Tenue vestimentaire changeante	Robe courte moulante

3. L'environnement affectif

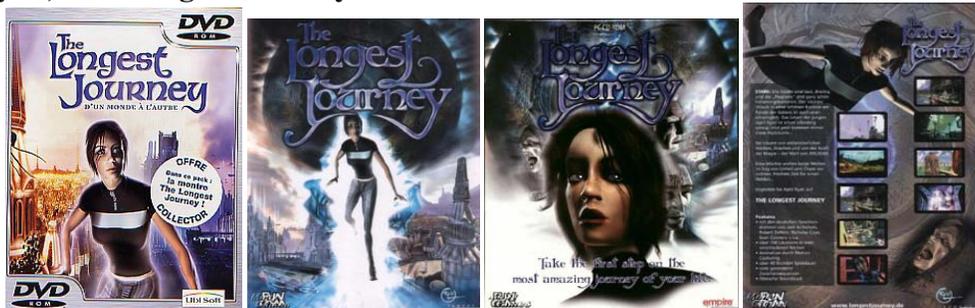
April	Kate	Victoria	Mina	Ariane	Chiara	Grace	Nico	Gina
relations au père, amies, cercle gravitant (pension, brasserie), relations	petit ami, amie, mère, milieu professionnel (Hans)	père, petit ami, milieu professionnel	mère	milieu professionnel		Gabriel	amis, milieu professionnel, relations (George)	père assassiné (Brian)
contact direct	Fax, téléphone portable	contact direct	téléphone portable	mails				

4. Particularités

Patronyme	Ryan	Walker	McPherson				Nakimura	Collard	Timmins
	April	Kate	Victoria	Mina	Ariane	(Chiara)	Grace	Nico	Gina
Activité	Etudiante en arts	Avocate	Déetective	Navigatrice	Photo reporter	Egyptologue	Secrétaire	Photo reporter	Danseuse
Compagnon	Cortes !	Le youki	Miller !	Jep			Gabriel	George	Brian
Déviations	Bouffées de souvenirs	Rêve de Hans (pratique chamannique)	(Parcours parallèle de Gus)	Visions (Nemo)	Visions	Voyage dans le temps			

II. Les destins personnels

April Ryan, The Longest Journey



1. La boîte du jeu

Quelle que soit l'origine de la boîte – le jeu est en effet sorti en Europe, au Royaume Uni et aux Etats-Unis dans des conditionnements présentant des graphismes différents - c'est April Ryan qui en pied, en buste ou en gros plan en occupe le centre et attire le regard. Sortant d'un éclat de lumière bleuâtre qui l'enrobe et semble provenir d'un talisman, on hésite à qualifier son attitude : court-elle ou avance-t-elle précautionneusement entre deux mondes, l'un aux couleurs chaudes, l'autre aux couleurs froides, entre deux séries de visages, d'un côté grimaçant et morbide, de l'autre protecteur et malheureux. Ses bras sont écartés comme si elle cherchait à conserver l'équilibre. Son visage sérieux exprime peut-être le doute, l'hésitation ou la curiosité, surtout une profonde attention. Elle porte un T-shirt noir, court et moulant coupé sous les seins par une bande blanche assez large, et un pantalon, peut-être un jean, qui épouse ses formes totalement. Une sorte d'uniforme de teenager, parfaitement androgyne. Au verso de la boîte (je pense qu'il s'agit de l'emballage allemand, les autres ne présentant que des screenshots), elle semble planer avec aisance comme en rêve au-dessus d'un personnage grimaçant tout droit sorti des pires cauchemars.

Le résumé qui accompagne ces illustrations sans être explicite précise la nature des forces qui s'opposent : April est une étudiante en Arts de 18 ans qui possède la faculté de franchir les limites invisibles « qui séparent les mondes jumeaux de Stark et Arcadia, de passer d'une réalité à l'autre aussi simplement qu'on franchit une porte. Et pour sauvegarder le précieux Equilibre entre les mondes, entre l'ordre et le chaos, entre la science et la magie, c'est impératif. »

2. Comprendre April Ryan



April agit et ce sont ses actions qui déclenchent les cinématiques qui font progresser l'aventure. Mais les actions d'April sont dépendantes du tour qu'elle donne à ses conversations avec ses différents interlocuteurs. Ce sont d'ailleurs les informations qu'elle glane au fil de ses rencontres qui permettent à l'intrigue de progresser. Elle peut aussi n'être qu'auditrice et obtenir des informations simplement en écoutant des tiers parler. Dans tous les cas, informations recueillies ici ou là ou cinématiques, le joueur est davantage spectateur qu'acteur. April accomplit cependant un certain nombre de tâches (résolution d'énigmes et combinaisons d'objets) et présente l'immense avantage sur les nombreux autres personnages féminins rencontrés tout au long de ce périple, amies ou ennemies (Emma, Fiona sa logeuse, la reine des mers, l'aubergiste, la sorcière Gribbler ...) d'être immortelle.

Dans ce que l'on pourrait appeler le prologue, au cours d'une séquence onirique, elle apprend du Dragon Blanc (sorte d'ange gardien) qu'elle est la "mère de l'avenir".

DB : Ah ! C'est toi tu es venue.

A : Vous me connaissez ?

DB : April. Ma fille. Je t'attendais

A : Vous m'attendiez ? Mais pourquoi ?

DB : Parce que tout commence ici, avec toi, comme cela a toujours été.

A : Que voulez-vous dire ?

DB : Le mal puis le bien, la souffrance et la joie, la fin de l'ancien et l'aube du renouveau. **Un monde différent. Je suis la mère de ce qui est, mais toi, tu es la mère d'un futur qui va pouvoir exister.**

A : Mais comment savoir ? Comment saurai-je quoi faire ?

DB : Je te guiderai et te protégerai autant qu'il est en mon pouvoir. Mais ensuite, tu seras seule.

A : J'ai peur.

BD : Tu as toujours eu peur mon enfant, ma fille.

3. L'équilibre

April est artiste peintre ; étudiante, elle vit dans une pension : elle a quitté sa famille car tout ne va pas pour le mieux avec son père (nous y reviendrons) et gagne de quoi vivre en travaillant dans un café. Elle est ainsi au centre d'un faisceau relationnel complexe : famille, amis, collègues, connaissances de plus ou moins bon aloi. Elle est impliquée socialement. Et elle n'est pas sûre d'elle comme le confirme le Dragon Blanc sur un ton protecteur 'Tu as toujours eu peur, mon enfant.' April est une jeune fille fragile, qui doute d'elle-même, et le sera tout au long du jeu. Envisagé sous cet angle, le joueur aussi bien que les personnages qui l'entourent dans l'univers du jeu ne peuvent que chercher à l'aider.

Ce cercle qui gravite autour d'elle n'est pas sans remous et très moindrement équilibrant (le mot n'est pas utilisé sans raison !) : relations avec le patron du bar où elle travaille, relation conflictuelle avec son père, relations avec ses amis qui sont aussi un moyen de pression supplémentaire sur elle : Emma, sa meilleure amie est tuée. April s'enfuit alors et découvre qu'elle est un 'passeur', qu'elle a la capacité de voyager entre deux mondes que tout oppose : Stark où règne la technicité policière, le conformisme sécuritaire, le rationalisme mécaniste et Arcadia onirique, irrationnel, idyllique. Le monde perdure tant que l'Equilibre, là aussi, est préservé. Or il est menacé, tout autant que son parcours personnel et psychique. Tous les espoirs reposent sur les 'passeurs', mais elle seule peut maintenir l'équilibre entre l'ordre et le chaos, la science et la magie, la réalité du monde impitoyable qui l'environne et ses rêves de jeune fille et peut éviter ainsi la fin de ces mondes comme les conflits qui la rongent et la perturbe.

Elle est la seule à pouvoir sauver l'Equilibre, à pouvoir préserver son équilibre.

4. Le recours à la ruse

Ruses et intelligence sont les armes d'April. Elle ne dispose pas suffisamment de force physique pour affronter frontalement et brutalement ses adversaires. Ses aptitudes dans ce domaine étant limitées, elle ne peut recourir qu'à la logique et à l'intelligence pour vaincre, voire à l'anachronisme autorisé par ses franchissements. Elle parvient ainsi à vaincre la Gribbler, entre dans le complexe de l'aéroport en passant par les toilettes des hommes ou se débarrasse du mage maléfique Roper Klacks grâce à une calelette. Les exemples sont nombreux mais dans ce dernier cas, particulièrement c'est la raison logique qui triomphe du mysticisme obscurantiste.

5. Un stéréotype de femme ?

Cette exclusion de la force physique, une propension extraordinaire au dialogue, une conformation physique très ordinaire auxquels viennent s'ajouter les commentaires qu'April fait sur elle-même lorsqu'elle est (lorsque le joueur la laisse) inactive pourraient donner à entendre que TLJ est un jeu de femme et pour les femmes pour lesquelles l'identification est directe et la tendance protectrice conductrice.

Le regard que porte April sur elle-même est tout autant égocentrique qu'ironique, qu'il s'agisse de son apparence : "Quoi j'ai un truc au visage ? Et mes cheveux ?", "J'aime ses fringues pas chères, mais sympas !" ou de son ego : "April Ryan, tu dois sortir de toi-même pour avancer !", "Ça me met mal à l'aise cette conscience permanente.... de moi-même", "Je sens un regard fixé sur moi", "Incroyable, je suis encore là", voire encore de la conscience du monde et du regard qui pourrait se poser sur elle : "Je suis en petite tenue, c'est pas très convenable", "On dirait une servante" ou de sa futilité : "Je ressemble à un vrai marin. Arr, sympa !", "Je sens littéralement le prix de cette tenue. Jolie".

A ces réflexions juvéniles et au conditionnement social de son sexe, viennent s'ajouter les attitudes qu'elle adopte lorsque le jeu s'interrompt : elle regarde autour d'elle, semble inquiète, tourne la tête pour voir par-dessus son épaule ou se gratte, arrange sa coiffure. Méfiance, suspicion, manque d'assurance, indécision, prudence ... renforcent son ancrage dans le réel et confortent l'immersion. Mais de même que son apparence vestimentaire, ces comportements, ces caractérisations étendent la perception que les joueurs ont d'elle et qui correspondent à un profil hétérosexuel. Elle apporte elle-même la distanciation qui la sort de son carcan stéréotypé.

Ses liens de dépendance, son manque d'assurance et cette immaturité sont exploités dans le sens du jeu : son activité est souvent clairement commandée de l'extérieur : elle ne peut poursuivre une tâche que lorsqu'elle a obtenu les informations nécessaires, sinon elle se refuse à poursuivre. Cette attitude ne se retrouve pas systématiquement dans les jeux d'aventure où parfois les personnages ramassent quantité d'objets sans raison immédiate, ou emprunte des destinations où logiquement ils n'ont encore rien à faire. April, elle, se refuse à poursuivre ; ainsi elle ne prendra pas le métro tant que son objectif n'aura pas été défini.

April change fréquemment de tenue au cours du jeu : à plusieurs occasions, elle est en sous-vêtements blancs, comme au début du jeu par exemple ; ceux-ci ne sont pas forcément les mieux adaptés pour lui permettre d'entrer dans le monde. A l'auberge, c'est la tenancière qui lui propose des vêtements et ne manque pas de préciser : "Tu n'as pas l'air très féminine, mais tu es déjà plus présentable." Elle porte encore des collants et des T-Shirts dévoilant son ventre. Dans le centre commercial, elle entre dans un magasin pour acheter des vêtements : elle en ressort habillée de neuf et fait le commentaire cité ci-dessus.

Ses exploits manuels ne sont pas toujours marqués du sceau de la réussite : lorsque par exemple, elle cherche à ouvrir un coffre dans la cale du navire (pour récupérer le talisman confisqué et caché par le capitaine), elle utilise une hache et fend la coque. Ce qui a pour conséquence le naufrage du navire : April dans une certaine mesure se mue en personnage tragique.

6. Les conflits internes

Lorsque ensuite, elle dialogue avec la Reine des Mers, elle apprend qu'il s'agit d'un royaume matriarcal, dans lequel ce sont les femmes qui protègent leurs hommes et leurs enfants. Dans la séquence suivante, elle se couche en leggings et en T-shirt blancs et lors du rêve qu'elle fait à ce moment, elle se dédouble : elle engage alors une réelle polémique avec elle-même et à l'instar de ses conflits rentrés, émet des doutes quant à son rôle de sauveuse de l'humanité. C'est Charly, son ami, qui lui apporte courage et réconfort alors qu'elle demeure quasiment prostrée dans un coin.

Les rôles masculins par ailleurs, même s'ils demeurent secondaires, n'en sont pas moins importants : fréquemment à côté de Cortez, ce sont ces personnages masculins qui lui transmettent les instructions dont elle aura besoin dans la suite du jeu. Les armes que lui remet Charly sont de nature morale, mais seront les seules permettant de tenir le Chaos en échec.

Sans vouloir faire de la psychanalyse de bas étage, le personnage masculin qui cependant revêt le plus d'importance, parallèle à l'intrigue ou héros de l'intrigue principale, est son père, rêvé ou activé par la mémoire. April qui est une enfant adoptée, a quitté (en crise) la demeure familiale pour vivre sa vie. Lorsque vers la fin du jeu, elle replonge dans son passé une dizaine d'années plus tôt, elle est en conflit violent et brutal avec son père. La fillette d'alors porte des tresses plutôt blondes et une robe à fleurs. Elle est de dos et c'est son père qui est de face. Il est très grand, elle toute petite. Ce plan exprime l'enfance, la déformation des souvenirs et encore le rapport de force qui oppose les deux protagonistes de cette scène animée. Son père est vécu comme une menace : elle est terrorisée. Trauma. Elle désamorçe cette crise et se libère en lui offrant, dans son rêve cauchemardesque, l'anneau hautement symbolique qu'elle possède dans son inventaire pratiquement depuis le début du jeu. Son père fera alors amende honorable, reconnaîtra ses torts et exprimera ses regrets pour cette enfance gâchée, rétablissant l'harmonie familiale et permettant, par suite du pardon d'April, à celle-ci de retrouver un équilibre affectif et émotionnel.

C'est en regardant le tableau d'affichage dans la pension qu'April apprend que Fiona a trouvé un anneau. Lorsqu'elle parvient à lui parler, son hôtesse le lui remet. La première tâche qu'elle va effectuer avec lui n'est pas non plus dénuée de symbole puisqu'il va servir à rétablir le courant (électrique) entre deux câbles sectionnés. L'image de la rupture entre deux univers (ou personnes) qui ne communiquent plus, est parlante.

7. Une histoire d'homme

La question demeure de savoir si *The Longest Journey* est l'histoire du rétablissement de l'Equilibre entre deux mondes complémentaires ou celle de la libération psychique d'une jeune femme, qui ne pourra se trouver qu'en perdant amis et illusions.

Je demeure convaincu que le thème fondamental de ce jeu est bien la seconde option au regard de deux péripéties du jeu :

- la fin de l'errance entre Stark et Arcadia révélant qui va devenir le 13^{ème} gardien ;
- le personnage de Dame Alvane.

Après qu'elle a effectué son parcours sans faute, ce n'est pas à April que revient le droit d'exercer la fonction de Gardien mais à Gordon Halloway. Elle sort de son laborieux périple sans y avoir rien gagné, si ce n'est que par l'application du talisman, elle a contribué à hisser Halloway à ce poste. Si l'on veut être plus concret, en demeurant sous cet angle, on a l'impression que finalement toute cette aventure n'est qu'un marché de dupes. April a été constamment manipulée et le final se négocie purement et simplement entre personnages masculins, avec cependant la complicité forcée de l'héroïne, contrainte au choix. Une vision réaliste de la société du 20^{ème} siècle où les rôles et les positions sociales sont dépendants du sexe des officiants.

Une prouesse scénaristique également car le joueur tout autant que la protagoniste se sont laissés piéger par les indices 'falsifiés' qui parsèment l'aventure : à l'intérieur du Temple, April n'apprend-elle pas qu'elle doit être la Gardienne puisqu'elle est la plus forte dans l'Equilibre ? Pourtant cette prophétie aux allures de promesses ne se réalise pas. April est déficitaire, physiquement, car seule une main masculine peut ouvrir la voie. Non seulement trompée par de fausses légendes, elle est encore victime de la duplicité de son adversaire masculin qui parvient à pénétrer dans la Tour en s'accrochant à l'ascenseur, alors qu'elle a eu à passer victorieusement un grand nombre d'épreuves pour atteindre ce sommet. Satisfaction compensatrice : c'est par son intermédiaire, par sa force, que le "méchant" Gordon Halloway se transforme en "gentil" et de ce fait devient de droit le 13^{ème} Gardien. Curieusement, elle renonce sans révolte à ce destin, à croire qu'il n'était effectivement pas à sa mesure ou que son objectif réel se situe ailleurs. Le jeu aboutit donc à une déception du joueur qui a vécu cette aventure comme un conte onirique. Et pourtant les indices ne manquent pas : à l'échéance de son parcours, April est devenue adulte : elle a appris à la prudence face à un monde qui n'inspire pas toujours la confiance en dépit des amis qu'elle sait y trouver ou de l'homme qui lui a donné son amour ; elle se réfugie dans un lieu assez mal défini et y devient une conteuse sous les traits vieilliss de Dame Alvane.

Ce changement d'identité du personnage principal passant d'April Ryan à Dame Alvane est une nouvelle mise en garde : et si la réalité était effectivement celle (sortie de l'imagination ?) de Dame Alvane ! Une Dame Alvane, plutôt passive et âgée qui dans ses histoires donne une rétrospective des aventures vaines et futiles de l'innocente April fraîche comme le printemps, bouillonnante et encore bien trop fleur bleue. La vieille femme, autre stéréotype, raconte à ses jeunes auditeurs l'histoire de l'Équilibre. Elle est, elle aussi, à sa façon un passeur entre deux mondes : un monde révolu, le sien, et le monde de l'avenir incarné par les enfants.

Par ailleurs, l'introduction du jeu nous montre April Ryan en train de dormir ; son lit s'efface sous elle et elle se met à planer dans un paysage qui sera celui dans lequel le joueur entrera. Dans les séquences animées qui jalonnent le jeu, il apparaît clairement que Dame Alvane extrait de ses souvenirs le récit formant l'action du jeu.

La lumière bleue rayonnante qui, dans l'intro encore, investit un buste fait également partie de ces faux indices qui sont essaimés tout au long de l'aventure : tout donne à penser a priori qu'il s'agit d'un corps de femme puisque tel est le sexe du personnage principal sur lequel cette intro enchaîne rapidement. Mais à l'issue du jeu, il devient évident qu'il s'agit d'un corps d'homme, le bleu symbolisant non uniquement l'élément *eau* associé à la femme, mais aussi la force associée au pouvoir, ce qu'obtiendra le personnage masculin.

Dans *Syberia 1 et 2* comme dans le *Voyage au Centre de la Terre*, les héroïnes sont des personnages bien ancrés dans notre société contemporaine : l'une travaille dans un cabinet d'avocats new-yorkais, l'autre est journaliste dans un grand quotidien et c'est parce qu'elles sont attachées à leurs valeurs modernes en particulier à leur conscience professionnelle que pour elles le monde bascule : Kate doit obligatoirement retrouver Hans, Ariane souhaite au plus vite entrer en contact avec son journal et retrouver son pilote ; ce n'est pas le monde qui est modifié c'est leur façon à elle de le percevoir.

Kate Walker (*Syberia*)



1. La boîte

Sur la boîte de *Syberia*, dominée par des tons sombres, le visage de Kate Walker est au premier plan avec en parallèle mais derrière elle celui d'Oscar. Tous deux ont les yeux levés, fixant un point qui se situe loin devant. Les lèvres de Kate sont légèrement entrouvertes et son visage exprime l'étonnement ; sous ces deux visages est représenté le train mécanique franchissant la Grande Muraille. Au dos de la boîte, Kate apparaît à nouveau regardant avec une curiosité émerveillée une boîte à musique sur laquelle se trouvent deux automates. En bas de la couverture, le géant de Komkolzgrad apparaît deux fois de dos, la première à côté de la mine qui explose et plus loin devant, semblant faire un signe d'adieu.

Sur la boîte de *Syberia II*, le blanc domine, sur fond de forêt enneigée et de cage à roue, et le visage d'une Kate détendue se détache. Ces yeux sont baissés et regardent vers le bas dans le vague, comme plongée dans ses pensées, mais si l'expression de ses yeux marque sa détermination, celle de sa bouche, les lèvres à peine entrouvertes, indique qu'elle semble en accord avec elle-même. Au premier plan, sur fond immaculé, un mammoth avance. Au dos, la même forêt et le regard intelligent du youki.

2. La quête initiatique

Kate Walker est une ambitieuse avocate new-yorkaise missionnée par l'Universal Toy's Company à Valadilène, petit village des Alpes françaises, afin d'y négocier les détails du contrat de rachat d'une ancienne entreprise artisanale de jouets mécanisés et d'automates, qui depuis quelques lustres connaît des difficultés financières.

Lorsqu'elle prend l'avion pour la France, Kate laisse derrière elle ses attaches : l'homme de sa vie, une mère dévorante et un cabinet prospère n'aspirant qu'à se développer encore et toujours. Ce voyage n'est que professionnel et ne devrait pas s'inscrire dans la durée. Kate est pleine de certitudes, conformiste, embourgeoisée, et assurée que le pouvoir et l'argent facilitent la vie. Par-dessus tout Kate connaît son avenir.

Sa mission consiste donc à faire signer le contrat d'acquisition de la vieille fabrique à sa propriétaire, Anna Voralberg, laquelle a donné un accord préalable. Lorsque Kate atteint Valadilène, cependant, elle voit passer le convoi funéraire de la vieille dame, décédée de la veille. Premier contretemps.

Elle se rend alors chez le notaire de la défunte et apprend de celui-ci, par une lettre d'Anna, que la vente ne peut se faire car il existerait un potentiel héritier, son frère Hans, qu'on suppose encore vivant. Second contretemps.

Hans, fils mal aimé, enfant attardé, est au demeurant un génial inventeur, un concepteur d'automates et un

excentrique avéré. Tout le monde le croyant mort, personne ne sait où le localiser. Troisième contretemps et définitif. Il semblerait pourtant que, disparu depuis dix ans, il se soit réfugié aux fins fonds de la Russie.

Afin de conclure la transaction qui l'a amenée dans cette bourgade perdue, première étape de son chemin de croix, Kate n'a d'autres ressources que de s'enfoncer dans l'inconnu, pour retrouver Hans Voralberg, dont la seule presque certitude qu'on ait, est la fascination qu'exercent sur lui les mammoths et le peuple youkol.

C'est là que le destin prédéfini de Kate bascule. Sa façon de voir le monde, son conditionnement font qu'elle ne peut accepter l'échec sous aucune forme qu'il se présente. Renoncer, rentrer les mains vides, ne pas avoir été à même de remplir une tâche aussi simple équivalent dans sa mentalité de gagneuse à une défaite sans combat. C'est ce qu'elle est et ce qu'elle représente qui la contraignent à poursuivre.

Kate n'a pas d'autre solution que de s'acharner et donc de s'embarquer vers ce périple pour nulle part, si en rupture avec ce qu'elle est si sûre de connaître du monde. Elle doit remonter la piste qui la conduira à Hans, mythe pour elle autant que Syberia l'est pour lui.

Sa première démarche et la première fêlure dans son rationalisme conquérant, va être pour Kate d'avoir à se fier aux inventions conçues par l'esprit si particulier de Hans : un train mécanique et son mécanicien, Oscar, automate volubile, 'tatillon et procédurier' comme le qualifie Jpp. S'y soumettre est déjà le début d'une identification, donc d'une modification.

Pénétrer dans un train mécanique c'est aussi une plongée dans l'enfance. La procédure initiatique est entamée.

Le voyage de Kate est forcément ponctué d'étapes, le ressort qui permet au train de s'enfoncer vers le nord ayant besoin d'être remonté. Les villes étapes seront forcément des lieux où a séjourné Hans car il est le seul à pouvoir avoir eu la possibilité de créer ces remontoirs. Ces stations obligées vont permettre à Kate de découvrir un monde qui se décompose, l'Europe de l'Est après l'effondrement de l'Empire Soviétique, parallèlement à ses propres certitudes qui vont, elles aussi, se liquéfier.

Chacune de ces villes porte l'empreinte de Hans à travers les automates qu'il y a abandonnés, enrobés de nostalgie et de tristesse. La quête de Kate Walker se double d'un voyage dans le passé, et pas seulement le passé de l'enfance, mais celui d'un monde révolu : l'Empire soviétique, colosse aux pieds d'airain, symbolisé lui aussi par le Géant sur rails du complexe industriel, lui renvoie sa propre image de certitudes si fragiles.

Barrockstadt, une ville universitaire de l'ancienne Allemagne de l'Est, tombe en ruines à l'exception de sa gare luxuriante mais continue dans un destin kafkaïen à s'abriter derrière une Grande Muraille pour se protéger d'un ennemi mythique à la manière du *Désert des Tartares* de Dino Buzzati ou du *Zangra* de Jacques Brel. Komkolzgrad, puissant pôle industriel, est en ruines à l'exception de son opéra et Aralbad, villégiature déchue, est tout autant désertifiée que la mer d'Aral est asséchée. Les êtres qui les hantent sont déshumanisés : chef de gare, colonel, recteurs, directeur de la mine ou réceptionniste de l'hôtel ont moins d'âme que les automates, à moins qu'ils n'aient échangés leur humanité avec les automates créés par le génie de Hans. Doit-on voir dans ces cadres déliquescents les représentants provinciaux du politburo et dans ces automates l'âme russe si chère à Dostoïevski ou à Soljenitsine ?

Au terme de cette première partie de son périple, Kate retrouve Hans Voralberg et dans un paysage puant l'ennui, la tristesse et la mort, elle lui fait signer ce fameux contrat devenu déjà dérisoire.

C'est qu'entre-temps, elle a commencé à comprendre les raisons qui avaient amené Hans à fuir Valadilène. Sa mutation a commencé : plus elle prend de distance physiquement avec ce qui était sa raison de vivre, plus elle entre dans cette uchronie qui prend consistance au contact du désir de Hans. Elle mue, elle change de peau, elle renonce à sa panoplie d'avocate et aux conventions sociales pour conduire Hans jusqu'au bout de son utopie. Elle met au service du vieil homme la même détermination qu'elle possédait quand elle était au cabinet Marson. L'entêtement et la détermination de Kate n'ont pas changé, pas plus que son caractère ; simplement elle change d'objectifs, d'employeur et de perspective, quand elle entre par effraction chez les Bourgoff pour prendre de l'essence, par exemple. Le rêve de la possession est toujours présent mais ne vise plus les biens matériels ; elle s'efforce de s'approprier les convictions de son nouveau compagnon. De la même façon qu'elle était déléguée par Marson pour conclure l'affaire de Valadilène, elle devient indispensable à Hans afin que celui-ci puisse atteindre Syberia, la légendaire île aux Mammouths.

3. La reconstruction

Lorsque l'aventure reprend, Kate Walker a déjà pris sa décision : en quittant Aralbad sous la neige, en compagnie de Hans et d'Oscar, elle renonce définitivement à son passé. Le train qui les emmène va faire halte pour remonter son ressort et faire le plein de charbon, dans la gare russe de Romansbourg, dernier bastion de la civilisation occidentale dans le Grand Nord Sibérien. Kate y rencontre les frères Bourgoff, Igor et Ivan, qui ne sont pas d'une honnêteté scrupuleuse et s'y fait un compagnon, le youki de Cirkos retenu par les Bourgoff. L'état de santé de Hans ne permet pas de repartir immédiatement : Kate doit contacter les religieux du monastère pour que le chef de la communauté accepte de le soigner. Pour pénétrer dans le monastère, Kate va devoir se déguiser, emprunter des vêtements chauds, revêtir une robe de bure. Mais les choses tournent mal et Kate en femme d'action qu'elle est doit libérer Hans retenu dans une cellule et s'enfuir avec lui sur un traîneau improvisé : là encore on peut voir dans le cercueil permettant à Hans de fuir l'enfer, un symbole. Une deuxième révélation s'est faite dans ce lieu mystique : une confirmation que le rêve de Hans s'appuie sur une réalité, à

travers les objets, les manuscrits et la tombe du moine hérétique Alexei Toukianov, spécialiste de la médecine chamanique youkole. Après avoir guéri Hans en appliquant ces rituels chamaniques, Kate va redonner vie grâce à un cœur mécanique aux chevaux de bois qui ont fait l'attraction de la taverne locale de Cirkos (la symbolique du cœur mécanique redonnant la vie réapparaîtra plus tard quand Oscar livrera le sien à Kate pour qu'elle y trouve la clé Voralberg, indispensable à la venue des mammoths). Pendant ce temps, les frères Bourgoff, avides de s'approprier de l'ivoire, s'emparent du train et prennent Hans en otage. A l'évolution mentale succède l'aguerrissement physique : l'initiation est en bonne voie, à moins qu'elle ne soit achevée ; au cercueil d'Anna qui ouvrait le jeu, répond ce second cercueil qui ramène Hans à la vie.

Kate ayant réussi à rejoindre le train et à réparer Oscar (l'identification se poursuit), le train mécanique peut reprendre sa route pour le pays des Youkols, fictive tribu primitive du Grand Nord, vieux peuple esquimau dont l'existence et la survie, rythmées par des battements de tambours lancinants, dépendent des mammoths. Le train ne pouvant poursuivre son périple au-delà de cette limite, Kate et Hans doivent poursuivre sur un bateau (la barque de Charon ?) leur voyage vers l'île mystérieuse de Syberia où les mammoths emporteront avec eux Hans. Elle non plus ne sera pas le 13^{ème} Gardien.

4. Le rôle du téléphone et quelques aspects symboliques

Le premier contact avec Valadilène s'accompagne de deux fax que Kate reçoit à l'hôtel. Elle est encore dans sa vie passée, lien maintenu par son obligation de relever le numéro de téléphone de son cabinet, et par le biais de son téléphone portable d'appeler Marson. Son premier volontaire et nécessaire écart consiste à devoir glisser un fax dans la main d'un automate pour pénétrer dans l'étude notariale comme si déjà s'effectuait un transfert du passé vers son futur.

Le premier appel téléphonique qu'elle reçoit est de son boy-friend Dan au moment où elle entre dans l'usine Voralberg, là même où elle devra effectuer un dessin de mammoth pour Momo.

Le second coup de fil qui lui parvient est celui d'Olivia, une amie et collègue, juste après que Kate ait découvert une poupée de mammoth dans la grotte secrète des enfants Voralberg. Le premier appel de sa mère survient au moment où Kate est sur le point de remettre en fonction Oscar auquel il manque une paire de jambes. Cet achèvement de l'automate conditionne le départ de Kate.

Marson appelle quand Kate commence à suivre les prescriptions d'Oscar, autrement dit quand son rationalisme perd de sa rigidité. Cet appel n'est pas encore un rappel à l'ordre, juste une manifestation d'existence. Suit la scène de l'accident de Hans qui précède le second appel de Dan au moment où Kate vient de présenter son titre de transport à Oscar, redondance de l'entrée dans l'étude.

A Barrockstadt, le chef de gare apprend à Kate l'existence d'un aigle mécanique perché en haut de la gare qui ramasse les oeufs de Coucou d'Amerzone. Le kiosque à musique a une porte bloquée par un mécanisme à bascule. Il faut trouver un oeuf pour le débloquent. Les recteurs acceptent de donner 100 dollars contre la réparation du kiosque à musique. Dans le Grand Hall de l'Université, le professeur de paléontologie Pons qui connaît bien Hans, partage avec lui sa passion des mammoths. Il recherche la poupée mammoth dont lui a parlé Hans. C'est encore au moment où Kate récupère dans le wagon la poupée mammoth pour la donner au professeur qu'elle reçoit un second appel de Marson.

L'appel suivant provenant de sa mère atteint Kate au moment où elle s'apprête à ouvrir l'écluse pour faire passer la péniche, franchir la Muraille, renoncer à l'espace où subsistent des repères.

Le téléphone a aussi une fonction interne puisque c'est par ce moyen que le professeur Pons convie Kate à venir assister à un cours dans l'amphithéâtre qui donne une apparente réalité au rêve de Hans. Kate n'a pas encore quitté Barrockstadt lorsqu'elle reçoit deux nouveaux appels téléphoniques : le premier après avoir remonté le ressort provient de Dan ; le second à la frontière de la Grande Muraille provient d'Olivia son amie de travail lorsqu'elle s'apprête à obtenir un visa de passage.

Durant l'épisode suivant de Komkolzgrad, Oscar se fait dérober ses mains. Kate reçoit presque coup sur coup deux appels de Dan. Entre ces deux appels, elle contacte elle-même sa mère car entre temps elle a rencontré le directeur du complexe industriel qui a reconnu avoir dérobé les mains d'Oscar pour les fixer sur son propre automate, un joueur d'orgue, car son vœu le plus cher est de faire venir la cantatrice Helena Romanski afin qu'elle donne un récital dans son usine. En atteignant la base spatiale, le portable sonne à nouveau : cette fois c'est Olivia. A mesure que Kate se détache de son passé, celui-ci se recompose sans elle.

Parenthèses sur les mains d'Oscar : sans elles, Oscar ne peut conduire. Kate est bloquée là : leur privation paralyse la marche en avant du train ou bien qu'advient-il des espérances humaines si le corps social est amputé ? Aralbad : à peine Kate a-t-elle franchi les portes de l'hôtel que Marson se manifeste à nouveau faisant part de son incompréhension. Kate, tout comme April, use de ruse pour entrer en contact avec Helena en déversant un bidon de lessive dans la fontaine ce qui a pour effet d'éloigner le réceptionniste peu coopératif et de lui permettre de lire le registre des réservations dans lequel elle découvre également le numéro de l'hôtel Meuritz à Paris, ce qui lui servira ultérieurement. Helena est également en possession d'un automate anthropomorphe qui lui sert de garde-malade, James. En allant rechercher James sur demande d'Helena, Kate reçoit un appel de sa mère. Kate appelle ensuite le barman de l'hôtel parisien pour obtenir de lui la recette du cocktail Blue Helena qui rendra sa voix à la cantatrice. En prenant le dirigeable qui doit ramener Helena et Kate à Komkolzgrad, le téléphone sonne

à nouveau : c'est un appel d'Olivia tournant définitivement la page sur le passé sentimental de Kate. Lorsque le train semble vouloir repartir pour Aralbad, le géant de fer en empêche le passage : c'est ce moment que choisit Dan pour confirmer à Kate ce qu'elle savait déjà mais qui n'a plus aucune prise sur elle.

De retour à Aralbad, le téléphone fonctionnera encore deux fois : un appel de Marson et un appel de la réception de l'hôtel demandant à Kate de rejoindre Helena au bar où cette dernière parlera de Hans à Kate. Kate retrouve alors Hans Voralberg et lui fait signer le contrat de rachat avant un ultime appel de Marson.

La fonction du téléphone va devenir informative : ainsi c'est Oscar qui appelle Kate pour lui signaler que ce sont les Bourgoff qui se sont emparés du train, le colonel pour l'informer qu'un détective la recherche et elle-même l'utilise pour demander à Oscar son aide lorsqu'au cimetière des mammoths, elle est menacée par Ivan Bourgoff. L'appel que Kate reçoit de sa mère quand elle atteint l'isba en contournant le torrent est un simple clin d'œil à la première partie.

Les scènes animées qui vont prendre le relais dans le second volume n'ont plus évidemment ni la même fréquence, ni la même symbolique, ni surtout la même influence sur Kate Walker que le harcèlement téléphonique dont elle était victime dans la première partie. Celles-ci se passent en-dehors d'elle - même si elle devient l'objectif à atteindre par le détective engagé par le cabinet d'avocats pour le compte duquel elle travaillait pour la poursuivre et la ramener. Elles sont le pendant de l'évolution de la relation entre Dan et Olivia mais tandis que celle-ci n'était que suggérée à travers les appels téléphoniques, les cinq cinématiques qui illustrent le contrat entre Marson et le tueur sont visuelles. Touche d'espoir ou d'utopie, la société moderne incarnée par l'employeur américain de Kate et ce détective tueur à gages ne les rattraperont pas.

5. Le rêve de Hans

Lorsque Kate dans la tente de la chaman parvient à pénétrer le rêve de Hans, elle n'arrive pas, contrairement à toute attente, à Syberia mais entre dans le passé : elle se retrouve à Valadilène où elle rencontre Anna et le père des enfants Voralberg ; Hans enfant est dans le grenier avec la poupée mammoth. Kate apprend aussi dans ce rêve que la survie de son protégé dépend du cœur d'Oscar. Le rêve là aussi est plus explicite que la réalité et c'est le rêve qui permet la réalisation du rêve, car sans la clé Voralberg, les mammoths de Hans n'intégreront pas la réalité.

Lorsque Hans se réveille, il revêt l'exosquelette métallique d'Oscar.

6. La protagoniste

Lorsqu'avec l'opus 2 son destin semble avoir basculé, le téléphone portable retrouve sa fonction première, repassant de moyen de pression à un outil réduit à la seule fonction de communication. L'affectif qu'il véhiculait dans *Syberia 1* s'est totalement estompé, au point que ce sont les cinématiques qui servent de toile de fond pour montrer qu'il existe un ailleurs en dehors de Kate et que celui-ci continue à fonctionner.

Kate convaincue est passée du côté du rêve de Hans, du côté qui voit l'enfance perdurer, dans ce refuge de l'imaginaire où le temps n'a plus de prise. Cette pénétration dans un monde fictif, même s'il a pour toile de fond l'Europe de l'Est, l'éloigne des faux-semblants, des vieilles valeurs, des certitudes définitives pour la conduire vers une certaine forme de vérité indéfectible. Le monde de Sokal, même s'il prête au rêve, n'est ni porteur d'espoir, ni d'une gaieté tourbillonnante. Le harcèlement téléphonique dont Kate était victime jusqu'à présent se commue en une poursuite physique : la déconnection n'est plus possible et les risques plus grands ; quand Kate bascule, elle devient plus vulnérable : outre le tueur parti à sa recherche, elle échappe par deux fois à la mort devant les frères Bourgoff et le rite chamanique lui permettant de pénétrer dans le couloir des rêves pour entrer dans les rêves de Hans est dangereux : elle n'est pas sûre de pouvoir en ressortir. Atteindre son rêve, c'est aussi mourir et entrer dans le rêve d'autrui c'est prendre des risques. Hans lui-même dont le côté humain a si fréquemment été souligné, qui est d'une santé mentale fragile et qui manque mourir dans l'épisode du monastère, se revêt de l'enveloppe métallique de son robot Oscar et ne doit sa réalisation que grâce au cœur du même Oscar. Les vraies valeurs demeurent celles qu'incarnent les automates. En assumant ce constat, Kate n'a pas d'autre choix que de regarder le monde tel qu'il est et non comme il aurait pu être. L'éloignement géographique provoque la prise de conscience que la richesse matérielle est finalement de bien peu de poids en regard de la richesse spirituelle : une pensée rousseauiste bien proche des thèmes développés dans le Bouddhisme.

Au lieu de continuer à poursuivre ses propres intérêts ou ceux de la société qu'elle représente, Kate va entrer au service d'autrui. Un revirement qui la fait passer du statut de chasseuse à celui de proie. Pour diverses raisons, il va lui falloir aider les personnages qu'elle va croiser. Sa quête va se mentaliser car elle n'a plus le choix. Le second *Syberia* est en complète opposition au premier : en rejoignant Hans, en obtenant de lui qu'il signe le contrat, en ayant elle-même rempli le sien, Kate se trouve à un carrefour où elle n'a plus qu'une alternative : renoncer ou poursuivre. Elle en sait trop ou pas assez. Le joueur n'éprouve pas plus que Kate une déception en constatant que le monde qu'elle laisse derrière elle s'est liquéfié, et comme elle, il demeure passablement indifférent aux coucheries de ses proches. De même, il ne ressent pas réellement une curiosité à l'égard de ce que l'avenir réserve à la jeune femme. Il est, comme elle, pris dans une sorte de rouage qui n'autorise plus le retour en arrière ; ce n'est pas l'éventualité que Syberia, l'île aux mammoths existe qui la mène, mais cette décision qu'elle a prise de continuer à servir l'idéal d'Hans Voralberg. D'ailleurs lorsqu'il atteindra son but, elle n'en tirera pas d'autre profit que celui de savoir qu'elle a mené sa mission à terme.

Victoria McPherson (*Still Life*)



1. Ouverture

Still Life suit une procédure d'écho. Il est difficile d'envisager ce jeu basé sur la dualité, plus complémentaire qu'oppositionnelle, en se focalisant sur l'unique personnage de Victoria. Cette dualité prend de multiples formes : la plus évidente est celle des personnages qui alternent dans le suivi narratif, complétée encore par les complémentarités : femme homme, présent passé, ville historique ville moderne ; la plus consistante est celle du thème majeur : art meurtre.

C'est celle qui ouvre le bal dans la cinématique d'introduction où alternent dans des saccades agressives le geste du peintre couvrant sa toile et celui de l'assassin poignardant sa victime. C'est pratiquement celle qui ponctuera l'aventure lorsque Victoria, en analysant une toile exposée, comprendra la démarche du tueur et saura l'endroit où elle doit le rejoindre.

L'aventure débute en décembre 2005, la veille de Noël, à Chicago. La ville d'Al Capone et des abattoirs est sous la neige et le détective du FBI, Victoria McPherson dans la galerie d'art de Richard, son petit ami, est rappelée à ses responsabilités par un appel téléphonique. On vient de découvrir dans un immeuble délabré le cadavre mutilé d'une prostituée, Cynthia Woods. Cynthia est la cinquième victime d'un tueur en série qui procède avec acharnement et sadisme : ses proies, des jeunes femmes, sont lacérées avec un couteau avant d'être éventrées. L'enquête piétine.

2. Le profil de Victoria

Victoria est issue d'une riche famille de Chicago. Fille d'un avocat renommé, Pat, elle est aussi la petite-fille de Gustav McPherson, dont *Post Mortem* a fait la réputation. Déterminée, solide, rationnelle, la jeune femme fraîchement sortie de l'école de police, est parfaitement équilibrée. Elle a des allures de garçon manqué, ne consacre pas énormément de temps à ses toilettes et possède un humour sarcastique et un franc-parler. Elle fréquente le gérant d'une galerie de peintures, Richard, qui justement consacre son exposition du moment à des œuvres d'un peintre suspecté d'avoir lui-même tué plusieurs femmes.

Bien intégrée dans son équipe, elle sait se plier à ses obligations professionnelles (dossiers, rapports, photos, d'autopsie, relevé d'empreintes), même si ses préférences vont aux investigations sur le terrain plutôt qu'à la procédure qu'elle abandonne très volontiers à son équipier Miller. Elle est pourtant en perpétuel conflit avec son supérieur hiérarchique, Todd Browning, qui ne manque aucune occasion d'exercer sur elle des pressions et dont les exigences ne sont pas uniquement professionnelles puisqu'il attend d'elle qu'elle lui serve également le café.

Victoria est en outre dotée d'un esprit pratique (elle arrache la tuyauterie pour sortir de l'immeuble à l'escalier effondré ou elle se fabrique une fausse carte de membre pour s'introduire dans le cabaret La Lanterne Rouge), elle est sportive et, munie d'un bon livre de cuisine, sait aussi faire des gâteaux appréciés. C'est aussi à travers la symbolique des noms des ingrédients utilisés pour la confection des gâteaux chez Pat qu'on trouve quelques-unes des qualités de Victoria : générosité, douceur, amour, engagement, sensualité, romantisme, bon sens, intégrité.

L'enquête effectivement ne progresse guère et provoque chez Victoria stress et fatigue. Le réalisme du personnage en fait également un individu qui a besoin de sommeil. Les indices abandonnés par le tueur ne provoquent aucun déclic et les pistes amorcées conduisent à des impasses.

Victoria possède cependant le feu sacré, elle croit en ce qu'elle fait. Et le lien qui la relie à son grand-père n'est pas seulement génétique ; il prend des allures surnaturelles lorsque Victoria ouvrant une malle dans le grenier de la maison de son père y retrouve la relation d'une enquête pratiquement similaire effectuée par Gustave dans la Prague de la fin des années 1920.

Lorsque Victoria descend de voiture, elle est accueillie par l'agent Tate qui lui indique que Miller, son coéquipier l'attend à l'étage ainsi que la médecine légale représentée par Claire, avec laquelle Victoria entretient des relations privilégiées.

3. Le tueur

Le tueur compte déjà cinq victimes à son actif. Il est sanguinaire, organisé et rusé, omnipotent et omniscient. Une incarnation du mal absolu, un être diabolique qui fait basculer le monde de Victoria entre réalisme et feuilleton. C'est un homme de race blanche, d'une intelligence au-dessus de la moyenne, possédant une culture certaine et appartenant à un milieu aisé. Ses victimes sont des jeunes femmes aux mœurs modernes dont il connaît les habitudes. Mais surtout il connaît et s'inspire du modus operandi de son prédécesseur sur lequel a enquêté Gus McPherson 75 ans auparavant, à Prague. Gus y a vécu avec une ancienne prostituée qui, puisque la police tchèque s'avérait incompétente ou indifférente, lui avait demandé d'enquêter sur la mort atroce de quelques-unes de ses anciennes compagnes. L'enquête de Gus l'a conduit jusqu'à l'atelier d'un peintre qui semble avoir trouvé refuge aux Etats-Unis.

C'est quant à lui dans la salle des statues de la Lanterne Rouge que se trouvent les clés permettant de le saisir un peu mieux : souffrance, secret, tentation, sang.

4. Les réminiscences

Après la découverte du cinquième corps, Victoria McPherson est désemparée ; son enquête piétine et le stress l'épuise. Elle décide alors de faire un break en rendant visite à son père à l'occasion des fêtes. Après le rituel échange de cadeaux, ils évoquent les mésaventures du grand-père et c'est à la suite de ces échanges que Victoria ouvre dans le grenier une malle contenant quelques souvenirs et le journal tenu par Gus rendant compte jour après jour de l'avancement de son enquête. Il date de 1929 mais n'a rien perdu de son actualité puisqu'elle y retrouve de nombreux points communs avec l'affaire sur laquelle elle travaille. Une meilleure connaissance du passé peut lui donner les solutions du présent. Sous un éclairage différent, on retrouve ici la démarche d'April Ryan ou celle de Kate Walker pour lesquelles comme on l'a vu il fallait se libérer du passé. Ce passé compris et assumé est le seul moyen de faire face au présent.

5. La chute

Mia est la voisine de palier d'un suspect qui sera innocenté. Pourtant tout porte à croire qu'elle est menacée. Victoria lui trouvera un refuge auprès de Richard pendant qu'enquêtant à la Lanterne Rouge elle découvrira dans un registre les noms de deux habitués : celui de son supérieur Todd Browning et celui de Mark Ackerman, le peintre exposé. Le déchiffrement de l'une des toiles de l'exposition la mènera au bord du fleuve où elle abattra le tueur sans avoir vu son visage, le corps de celui-ci étant emporté par les eaux bouillonnantes, à la manière d'une chimère.

Mina (*Retour sur l'Île Mystérieuse*)



1. Le contexte

Engagée dans le Trophée Jules Verne, tour du monde à la voile en solitaire, Mina est une jeune navigatrice qui s'est attaquée avec témérité au record de l'épreuve. Elle est sur le point d'atteindre son objectif lorsqu'une tempête éclate ; son embarcation fait naufrage et Mina s'échoue sur une île, sans possibilité de contacter les organisateurs de la course, ni même ses proches.

Quand Mina se réveille elle est étendue à plat ventre sur une plage déserte.

De son embarcation, il ne reste rien et rien non plus de ses provisions. La seule chose qui ait été épargnée est son portable accroché à son poignet, mais dont la batterie est totalement déchargée.

L'exploration de l'île s'impose à elle lorsqu'elle sort de sa torpeur, mais elle ne pourra l'entreprendre qu'après avoir récupéré des forces en s'alimentant.

2. Survivre

Dans ce contexte évidemment, Mina n'aura pas de frais de garde-robe. Outre sa définition, le réalisme du personnage, son épuisement après l'épreuve qu'elle vient de traverser, la contraint à se nourrir. Elle se met donc

en quête des ressources naturelles et allume même un foyer pour y cuire certains de ses aliments (huîtres, poisson, œufs de tortue, crabes) sans oublier de se désaltrer avec du lait de coco. Lorsqu'elle en aura la possibilité, Mina pourra également boire de l'eau et se baigner.

La jeune femme a l'esprit pratique et devient vite la reine du système D.

En plus d'une remarquable habileté manuelle et d'un esprit plein de bon sens, elle a aussi des connaissances en cuisine (gâteau), en botanique, en secourisme, en chimie, en électricité, en mécanique et en maçonnerie : elle sait aussi bien concevoir un pare foudre pour franchir une sorte de barrière magnétique équipée de canons foudroyants que fabriquer un cerf volant et, grâce à son ingéniosité, l'aide de Jep et les éléments naturels (orage et foudre) parvient à détruire l'un des robots ; elle n'hésite pas non plus lorsqu'elle doit utiliser de la dynamite. Ce n'est pas temps la réalisation de ces objets simples qui est remarquable que la lucidité et l'esprit d'à propos avec lesquels elle les utilise.

Elle possède aussi des connaissances en musique qui peuvent a posteriori se justifier par le fait qu'elle n'a que deux possibilités de remettre le Nautilus en marche : soit elle répond aux questions du robot, soit elle joue sur l'orgue l'air de Nemo.

Elle est sportive : c'est dans sa définition mais outre la navigation, elle sait utiliser un arc, une fronde (et autres armes blanches comme un couteau, confectionnées par elle-même) et peut sauter d'un perchoir sans se blesser comme elle en a l'opportunité dans le Nautilus.

Elle demeure cependant dépendante de la technologie moderne : son portable équipé de GPS, après réparation, en lui donnant sa position et en lui indiquant que sa disparition est signalée, lui évite de devenir une autre Robinson Crusoe.

3. Les vestiges de Nemo

Mina est au pied de la falaise et en levant les yeux, elle aperçoit un homme à proximité de l'entrée d'une grotte inaccessible. Elle aura éventuellement une seconde vision du capitaine si elle a omis dans sa visite de l'île de cueillir l'huître perlière. Dans l'un de ses rêves, Nemo lui demandera une sépulture. Elle découvre un épouvantail, un four, un moulin et ce qui subsiste de l'occupation de la grotte (Granite House) par l'équipage de Nemo en 1860 (palan, cordages, outils, canon, combinaison de plongée et plus tard casque de scaphandre et réserve d'air ainsi qu'un fusil et une lanterne), ainsi que des notes éparses, un morceau de partition, un poème, un plan et une carte de l'île qui porte le nom de Lincoln. Elle fera fonctionner de la même façon la chaudière de la grotte, confectionnera un alambic et remettra en service un projecteur lui permettant de visionner des gravures qui lui permettront de comprendre le sort advenu aux occupants humains de l'île. Elle a quelques difficultés avec des robots chargés de la garde du sous-marin et finira par pénétrer dans le Nautilus. Pour elle aussi, il y a une imbrication du passé dans son actualité.

4. Le respect de la vie

Bien que s'étant confectionné des armes, Mina n'a aucunement l'intention de les utiliser aux détriments des êtres vivants qui peuplent l'île. Elle soigne un jeune singe qu'elle va baptiser Jep et va même jusqu'à le laver. La seule destruction qu'elle s'impose est celle des robots, mais ni les singes agressifs qu'elle se contente de mettre en déroute, ni le serpent qui l'empêche de cueillir une plante, ni même le monstre marin qui l'attaque au fond de la grotte et qu'elle préfère endormir, ne seront sacrifiés par elle. En bonne occidentale, elle recueillera les restes de Nemo, confectionnera un cercueil et l'ensevelira sur la plage.

Si après April et Kate, Victoria et Mina ont encore un peu d'étoffe, Ariane et Chiara ont tendance à se réfugier dans le flou du souvenir, tant par leur apparence physique que par leurs définitions personnelles.

Ariane (*Voyage au Centre de la Terre*)



1. Contexte

Ariane est définie comme une journaliste qui en 2005, effectue un photoreportage depuis un hélicoptère, au-dessus du Snaeffells, un volcan islandais qui sert de point de départ à une expédition scientifique entreprise en 1864 par le professeur Lindenbrock. Lindenbrock ayant rapporté de son voyage au centre de la Terre un descriptif jugé difficilement acceptable par ses pairs, a vu en outre sa crédibilité sapée par l'un de ses confrères envieux. L'expédition Lindenbrock considérée comme une supercherie sombra très vite dans l'oubli. Ariane bien contre son gré va suivre les traces de Lindenbrock quelques 150 ans plus tard.

Après avoir pris quelques vues aériennes depuis son hélicoptère, le pilote pose celui-ci à l'aplomb d'une falaise, mais à peine notre héroïne en est-elle sortie qu'un flanc de la paroi se décroche, écrasant l'appareil. Remise de

sa frayeur, Ariane constate que son pilote a disparu : elle se retrouve donc seule, en terre inconnue. Elle part alors à la recherche d'une issue pour tenter de trouver des secours. Elle ne découvre qu'une grotte dans laquelle elle pénètre en s'éclairant avec son briquet mais le sol se dérobe sous ses pieds et black out. Lorsqu'elle revient à elle sans la moindre notion du temps écoulé, elle se trouve sur une plage de sable, un curieux individu étant penché sur elle et qui elle l'apprendra par la suite se nomme Adam. Cette situation de départ présente bien des points communs avec l'aventure de Mina, autre héroïne presque sortie de l'imagination de Jules Verne.

2. Profil d'Ariane

L'une des premières tâches qu'elle accomplit est de remplir sa gourde d'eau fraîche.

Ariane n'est pas non plus empotée : elle sait extraire un cristal et utiliser une machine pour le polir, réparer un boîtier électrique ou une corne de brume ; elle a des notions de mécanique, d'hydraulique et de chimie, sait utiliser la dynamite ; elle connaît les premiers soins à apporter à un blessé et sait confectionner de attelles, et plus en accord avec sa définition professionnelle, réparer un appareil photo et faire des développements. Elle n'est effrayée ni par les ptérodactyles, ni par le tyrannosaure ou le tricératops qui croisent sa route. Mais surtout elle progresse dans l'intrigue en rendant de nombreux services (en plus d'Adam elle aide Figaro à rentrer ses coordonnées, procure des œufs à Héraclès l'antiquaire animalier, du tabac et un appât au pêcheur météorologue Payan Ouva, de quoi réparer son ballon à Gustave l'aéronaute etc...), jamais toutefois complètement désintéressés. Elle sait se rendre utile et n'hésite pas à recourir à la ruse pour atteindre ses fins : fabrication d'une fausse carte perforée pour obtenir du hanagre de syl ou se faire passer au téléphone pour quelqu'un d'autre.

3. Les choix

Ariane est retenue à Askiam et ne doit pas communiquer avec le monde extérieur. Elle pourtant n'a qu'une idée : revenir à la surface pour réintégrer son monde. D'autant que le monde dans lequel elle séjourne contre son gré semble menacé de disparition. Quand par bonheur, elle y parvient, elle va être confrontée à une autre alternative : faire preuve d'humanité et de responsabilité en taisant sa découverte ou bien saisir cette opportunité qui s'est offerte à elle de réaliser le scoop qui lancera sa carrière professionnelle.

L'héroïne inconnue d'*Atlantis III* : Chiara



En premier lieu, l'héroïne de Atlantis 3 Le Nouveau Monde est anonyme. Elle a simplement les traits et le corps de Chiara Mastroianni, c'est pourquoi elle sera Chiara. En 2020, Chiara, une égyptologue, arrive dans le Hoggar où elle espère découvrir un site égyptien non répertorié. Elle commence par avoir un accident de voiture et c'est un touareg qui la soigne. Il surveille des hommes en armes qui ont investi et bloqué l'accès à un puits appartenant à son peuple. Lorsqu'il est capturé, elle se réfugie dans une grotte et y découvre des machines de haute technologie. Conduite dans un monde inspiré du livre des Morts égyptiens, elle sera mise à l'épreuve avant d'apprendre l'existence du Crâne dont l'histoire remonte à la mort du roi Salomon. A l'origine de l'Histoire humaine, les Atlantes décidèrent de s'en saisir et de le mettre en lieu sûr. Depuis cette époque, le Crâne attend la personne capable de lui prouver que l'Humanité est prête à évoluer grâce à lui. Face à ce défi mais aussi pour sauver son ami touareg, la jeune femme va accomplir un voyage initiatique dans le temps et incarner pour chaque lieu, du Hoggar aux palais des 1001 Nuits, du Livre des Morts égyptiens aux plaines glacées du paléolithique, un personnage différent.

A ces personnages, il faut encore ajouter Lydia.

Lydia (*Keepsake*)



Jeune étudiante, elle arrive à Dragonvale pour sa première année à l'université de magie dirigée par Nathaniel qui l'a sauvée des flammes quand elle était enfant et où réside la fille de ce dernier, Céleste, sa meilleure amie. Elle se fait immédiatement un ami, un loup qui parle, Zak, qu'elle parviendra à transformer en chat et en dragon avant de lui rendre sa forme humaine. Animée par le désir de comprendre ce qui justifie l'abandon de l'académie par ses cadres et ses étudiants, elle mènera sa quête jusqu'à obtenir la rédemption de Nathaniel que son deuil a conduit sur de mauvaises voies.

Elle est vêtue d'un long manteau rouge, porte un pantalon et un pull beige, des bottes à rabat et un foulard rouge dans les cheveux. Alors que sur la boîte elle a les cheveux courts et dégradés avec une longue mèche rouge sur le devant de la tête, on la voit durant le jeu avec des cheveux bruns coupés au carré au niveau de la nuque. Elle est d'un naturel curieux, aime comprendre quitte à prendre des risques pour le faire, fonceuse (sans obligatoirement peser le poids de ses actes et de son engagement) et obstinée. Son caractère est mis en valeur par celui de Zak qui lui sert de faire-valoir, et d'un naturel plutôt timoré et conformiste. Elle redoute par-dessus tout, les incendies et déteste le mensonge ; elle aime aller au fond des choses et n'hésite pas à combattre les vraies fausses certitudes. C'est cette recherche de la vérité que les êtres se dissimulent par confort, habitude ou lâcheté qui l'anime.

III. Les compagnes

Grace et Nico débute leurs aventures aux côtés de leurs compagnons de façon assez passive. Tant Gabriel que George dans le premier épisode de chaque aventure ne feront que les utiliser pour se procurer des informations ou contacter des personnages tiers. Au fil des épisodes cependant, elles sauront se rendre indispensables et deviendront partiellement autonomes.

Grace Nakimura



Gabriel est le propriétaire d'une librairie française à la Nouvelle Orléans, la librairie Saint Georges, un lieu où il a sa chambre mais qu'il occupe finalement très peu, en laissant la direction et la gestion à une jeune femme, Grace Nakimura. C'est elle qui réceptionne clients et messages et effectue des recherches pour le compte de Gabriel soit dans le domaine privé (il espère devenir un romancier à succès), soit pour ses investigations (les affaires criminelles le passionnent et lui servent de trame de fond pour ses romans).

On ne sait pratiquement rien du passé de Grace. En revanche, on peut dire qu'elle n'est pas dotée d'un physique particulièrement attrayant : elle est de taille moyenne, a un visage fin et sérieux, une petite bouche et des yeux légèrement bridés qu'elle peut dissimuler derrière des lunettes. Ses cheveux sont raides, très bruns, coupés au carré au niveau du bas de la nuque. Elle ne fait pas de frais vestimentaires et apprécie le vin rouge.

Dans *Les pêchés des Ancêtres*, Grace ne quittera pas son comptoir : elle effectuera pour Gabriel des recherches sur Malia Gedde ou sur Mme Cazaunoux et obtiendra l'adresse de celles-ci, se fera écarter de façon cavalière d'une conversation entre Gabriel et un voisin commerçant ("Ne te mêle pas de cela, Grace") et commencera à pénétrer le passé de Gabriel en lui fournissant des informations sur Wolfgang Ritter. Son implication dans l'affaire sera un peu plus conséquente lorsqu'elle aura à entreprendre des recherches sur les tambours Rada. Et elle trahira les sentiments qu'elle éprouve pour Gabriel le sixième jour de l'aventure lors de l'épisode du tatouage : Gabriel a récupéré le livre sur les tambours Rada et a montré le tatouage à Grace pour qu'elle le lui reproduise sur la poitrine. Mais ses questions alors se font à ce point insidieuses à propos de Malia que Gabriel la rabroue : "Tu es jalouse des sentiments que j'éprouve pour elle". Elle est en effet, et ce n'est un secret pour personne, amoureuse de son ami (employeur ?) qui feint d'ignorer ses sentiments. Il ne la mérite probablement pas, elle le sait mais n'y peut rien. Elle dissimule donc ses sentiments sous un apparent détachement verni d'humour, ce qui ne l'empêche pas de malmener parfois verbalement son partenaire ou de le bousculer avec des répliques cinglantes. Elle ne supporte cependant pas les visites nocturnes ou la présence d'une autre femme qui pourraient détourner Gabriel de ses missions ou d'elle-même.

Lorsque cependant Grace est kidnappée, Gabriel et son ami le détective Mosely feront tout ce qui est en leur pouvoir pour la libérer.

Grace - elle suppose que le temps joue en sa faveur - sait se rendre indispensable et son ami en a également bien conscience. Lorsque dans *The Beast Within*, Gabriel est en Allemagne, à deux reprises, il lui écrit, même si cela revêt un caractère professionnel. Elle devient le personnage incarnable dès le second chapitre. L'étoffe psychologique de Grace a pris de l'épaisseur : elle va maintenant compenser ses défauts physiques par son intelligence aiguë, son sang-froid, sa culture (sa connaissance du latin sera d'une aide précieuse à Gabriel dans le

troisième opus) et son charme. Elle rejoint Gabriel en Bavière comme elle le retrouvera dans l'épisode suivant à Rennes le Château.

N'ayant pas réussi à obtenir de Gabriel les faveurs qu'elle espérait, elle utilise ses aptitudes professionnelles pour demeurer à ses côtés. Elle est à la fois fière et fragile, digne et impétueuse et n'hésite pas à payer de sa personne. Sa voix parfois la trahit car il lui est difficile de cacher ses émotions surtout lorsqu'elle s'adresse à Gabriel. Elle est souvent sur la défensive lorsqu'elle croit s'adresser à une potentielle rivale, mais la plupart du temps elle demeure distante et respectueuse.

Si ses répliques sont parfois cinglantes, elles sont aussi teintées d'humour, ou parfaitement sérieuses en fonction des situations. Cette variété dans l'unité du personnage en renforce le réalisme et en facilite l'identification. L'amour impossible qu'elle porte en elle en fait un personnage très humain tout autant que son physique quelconque qui rassure. Elle assume sa fonction sans recours à la violence ou aux artifices esthétiques. Grace Nakimura est un personnage psychologiquement complexe, possédant de plus une identité ethnique complexe puisqu'elle est américano-japonaise.

Elle n'est pas non plus dénuée d'esprit pratique frisant parfois l'in vraisemblable lorsque par exemple, elle capture un pigeon avec une taie d'oreiller ou d'un sixième sens lorsque par exemple au théâtre, elle anticipe ce qui va se produire en allumant la chaudière.

Pour ses recherches, elle utilise tous les moyens à sa disposition y compris un logiciel d'enquête entré sur son ordinateur Sydney, ce qui lui permet de répondre aux attentes de Gabriel (recherches sur les vampires et le St Graal) ou de les anticiper (signes astrologiques et Serpent rouge).

Grace sent les choses et aime jouer avec le mystère au point que parfois elle n'en pèse pas toutes les conséquences. Parallèlement à Gabriel qui demeure sur le terrain, Grace va poursuivre ses investigations auprès des autorités locales (maire, abbé) ou nationales (historien), des commerçants (aubergiste, postiers), des professionnels (Jean, Madeline) ou des autochtones (Mme Girard), va fréquenter les églises, les châteaux (Rittersberg, Neuschwanstein, tour Magdalena, Serres, Blanchefort), les bibliothèques et les musées (Herrenchiemsee, Wagner, Rennes) ou épier des conversations (Madeline et Wilkes, les anglaises, Emilio et Mesmi).

Elle a aussi évolué considérablement puisqu'elle devient capable de prouesses physiques : ainsi lorsqu'elle pénètre dans le château de Montreux en escaladant murs et toits. On retrouvera cette même évolution avec Nico. Grace est alors amenée à faire elle aussi des enquêtes sur le terrain en enfourchant une moto : à partir des cartes postales et des tableaux, elle va tenter de localiser les endroits importants ou bien sera devenue apte à manier la pelle pour déplacer des roches qui obstruent une grotte. Elle ne sert plus de faire-valoir à Gabriel, peut-être parce que lors de l'épisode précédent elle lui a sauvé la vie, mais devient quasiment son égale puisqu'ils mènent la dernière enquête de front en échangeant leurs informations.

Nico Collard



Le destin de Nicole Collard qui deviendra très rapidement Nico est originalement indépendant de celui de George Stobbart. Il n'est que de passage à Paris lorsqu'une bombe éclate dans le café dans lequel il s'était arrêté pour boire un café. Curieux de naissance et aimant à comprendre, George va chercher à creuser l'affaire. Et c'est au cours de son investigation qu'il va faire la connaissance de Nico, une photographe de presse sans succès préoccupée par son passé et demeurant rue Jarry à Paris. N'ayant pas d'attaches, pas de point de chute et très peu de relations, et comme Nico semble elle-même intéressée par l'affaire, George va utiliser les ressources que lui procure la jeune femme et obtenir par son biais les informations dont il a besoin, celle-ci ayant de nombreux amis (André) ou contacts dans la capitale (Lobineau au Musée ...) où elle demeurera pendant que George se rendra en Irlande, en Syrie, en Espagne et en Ecosse à la poursuite des néo Templiers.

Leur relation semble avoir pris une autre dimension lorsque plusieurs mois plus tard, George qui a dû retourner aux Etats-Unis pour assister son père mourant, revient en France pour y retrouver Nico. Nico, en journaliste d'investigation qu'elle est, en enquêtant sur un trafic de drogues international, a mis la main sur une statuette d'obsidienne. Accompagnée de George, la journaliste se rend chez le professeur Oubier, un spécialiste de l'art Maya, pour obtenir des informations : elle est alors enlevée et George en fâcheuse posture. George parvient à la libérer (comme il la libérera à nouveau dans l'opus suivant), mais à partir de là, la jeune femme devient active : ce n'est plus seulement une banque de donnée ou un laissez-passer. Elle intervient même physiquement pour seconder George : par exemple à Marseille, lorsqu'il s'agit de déplacer une statue et que George ne peut y

parvenir seul ou dans le dernier épisode où, au Congo, elle joint ses efforts à ceux de George pour ouvrir la porte cadenassée. Elle quitte même Paris et c'est ensemble que les deux personnages iront au Mexique où fugacement le joueur aura la possibilité de contrôler Nico lorsqu'elle rencontrera le général.

Le rôle de Nico est encore accru dans *Le Manuscrit de Voynich* où à plusieurs reprises, elle est totalement autonome. C'est elle qui à Paris lance la troisième enquête, quand George est au Congo, en se rendant pour une interview chez un hacker parisien, Vernon. Après quelques prouesses physiques (escalades de balcon, d'échafaudages ailleurs), elle trouve celui-ci assassiné et se retrouve nez à nez avec sa meurtrière, Petra, qui parvient à s'enfuir : elle se livre alors à une véritable investigation policière plus que journalistique (écoute des messages sur le répondeur, fouille en règle de l'appartement y compris du contenu de la poubelle, découverte d'un coffre sous les lattes du plancher, enquête de voisinage et interrogatoire des proches : Béatrice, la petite amie).

Elle est devenue indispensable à George quand par exemple au Congo, il a à traverser une pièce dallée de symboles : c'est elle qui lui indique sur lesquelles il peut marcher. Ils unissent à nouveau leurs efforts un peu plus tard quand George doit franchir une porte : c'est elle qui maintient le mécanisme ouvert, en l'occurrence une tablette, pour que le héros y parvienne. C'est toujours elle qui, en utilisant l'interphone et en divertissant le garde, va permettre à George de s'introduire dans le château à Prague. Lorsqu'elle aura elle-même réussi à s'infiltrer à l'intérieur, elle fera des prouesses de maquillage et de déguisement pour se transformer en fausse Petra et tromper tous les représentants du service de sécurité. Cela ne va pas sans stress puisqu'elle assomera le pauvre George qu'elle n'attendait pas à cet endroit. Nico voyage encore puisqu'elle accompagne George en Egypte.

Volontaire et déterminée, Nico toujours prête à relever un défi, jamais effrayée possède une forte personnalité et de nombreuses ressources. C'est une sportive qui toujours fait face au danger. Elle évite de peu une voiture qui cherche à l'écraser. Rien ne l'arrête cependant, rien ne l'empêche d'atteindre les objectifs qu'elle s'est fixés.

Figure féminine secondaire : Petra la tueuse de Le Manuscrit de Voynich



Gina Timmins



Le destin de Gina est à mettre en parallèle avec celui de Nico, dans la mesure où sa rencontre avec Brian Basco est purement 'accidentelle'. Brian aurait dû se trouver à des lieues de là, si ne s'étant souvenu au dernier moment d'un emprunt de livre à restituer ou d'une commande de livre à honorer, il n'avait pas fait ce détour pour Manhattan.



Au coin d'une rue, une belle jeune femme se jette littéralement sous sa voiture. Elle se nomme Gina, est strip-teaseuse dans une boîte de nuit, le Pink Iguana, rêve de devenir chanteuse, et fuit devant les hommes de main des frères Sandretti qui viennent d'assassiner son père sous ses yeux.

Brian n'a d'autre issue que de la conduire au Soho Hospital où, dans un moment de lucidité, elle se raconte vaguement et lui révèle que peu avant de mourir, son père lui a confié un mystérieux crucifix.

Lui, prêtant foi à ses dires, opère un changement de lit : les révélations de la jeune femme se trouvent confirmées quand l'un des truands, Feodor, pénètre dans la chambre et crible de balles le lit dans lequel elle aurait pu se trouver.

Le premier atout de Gina est son charme (ou ses charmes) : ils ont opéré sur Brian, mais ils opèrent de la même façon sur un ami de celui-ci, Clive qui officie au musée archéologique de Chicago. Cette visite au musée aura cependant un dénouement tragique puisque Clive et son garçon de courses seront abattus et que Brian et Gina seront kidnappés par Gustav et Feodor et conduits dans le désert texan. Si Brian parvient à s'échapper, Gina demeure prisonnière. Après moultes péripéties, Brian parvient à la libérer et à gagner en sa compagnie l'Arizona. Gina sort à nouveau du paysage ludique assez rapidement car partie en éclaireur, elle fait une chute (pas tout à fait mortelle). Brian retrouvera la jeune femme par la suite à proximité du village indien : seulement elle est furieuse et a une jambe cassée. Brian devra lui confectionner une attelle qui lui permettra d'atteindre la demeure de la guérisseuse, Mama Dorita où elle sera remise sur pied. Cependant immobilisée, Brian viendra lui rendre compte de l'évolution des ses investigations.

Evidemment tout n'est pas aussi simple et se complique singulièrement quand Brian découvre que tout ce que lui a confié Gina est faux : son père n'a jamais été assassiné, et elle ne cherche qu'à récupérer le butin d'un hold-up détourné par Joe l'Indien aux dépens des frères Sandretti ; c'est d'ailleurs le dit Joe l'Indien qui a payé cette entourloupe de sa vie au Pink Iguana. En dépit de la découverte de cette trahison et de la manipulation dont il a été victime, Brian ne laisse pas tomber Gina. Il l'aidera à retrouver l'argent (20 millions de dollars) avant de se séparer définitivement d'elle, c'est ce qu'il croit, mais Cupidon va s'en mêler. Gina dont ce n'est pas la vocation est prête à se déguiser en nonne pour pénétrer dans la banque où est gardé l'argent. Et l'argent récupéré, Gina et Brian s'offriront un séjour de rêve, ensemble.

Un personnage atypique : Adrienne (*Phantasmagoria 1*)

Dans *Phantasmagoria 1*, contrairement aux jeux précédents, les personnages sont des acteurs incrustés sur des décors en 3D pré-calculée. Le rôle d'Adrienne est interprété par Victoria Morsell.



Victoria Morsell

Lorsque Adrienne et Don, un jeune couple récemment marié, emménagent dans leur nouvelle maison, un grand et beau manoir un peu à l'écart du village, leur bonheur est sans égal.

Adrienne Delaney est romancière, Don photographe. Adrienne a de longs cheveux blonds et aime s'occuper d'elle : elle passe énormément de temps à s'occuper de son apparence devant un miroir : elle se coiffe, se maquille, se lave les mains mais curieusement demeurera vêtue de la même manière aussi longtemps que durera son aventure : pull ras du cou orange, jeans noirs, tennis blanches. Elle est curieuse de tout, prend possession des lieux, discute avec le voisinage – elle est d'un bon contact - et apprend que cette maison a une réputation exécrationnelle. On la dit hantée par une entité démoniaque ; on prétend même que celle-ci se serait emparée à la fin du siècle précédent du propriétaire de l'époque, l'illusionniste Carnovach, transformant cet homme courtois et sociable en monstre sanguinaire et sadique, s'acharnant sur ses épouses et les tuant en leur infligeant d'affreux supplices.

En prenant la mesure de sa nouvelle demeure, en la visitant, en l'explorant du grenier à la cave, Adrienne découvre une boîte. C'est celle dans laquelle le fils adoptif de Carnovach est parvenu à confiner l'esprit diabolique. Sans être consciente de la portée de son geste, Adrienne ouvre la boîte et du même coup libère le démon. Celui-ci trouve refuge dans le corps de Don. Très vite, Adrienne se rend compte que son conjoint change, qu'il devient susceptible, étrange, violent. Sombrant peu à peu dans la folie, il va se mettre à la poursuivre avec ténacité avec pour seul objectif, celui de la tuer.



La traduction du titre original *Pray It's Only A Nightmare*, « Priez pour que cela ne soit qu'un cauchemar » aurait tendance à être inductrice pour envisager *Phantasmagoria* sous un autre angle.

Adrienne arrive au manoir avec son jeune mari. Ils semblent s'aimer mais jamais ils ne sont ensemble en dehors des scènes où il la poursuit, la rattrape et tente de la tuer. Ils vivent dans des mondes parallèles et solitaires : elle dans celui de l'imaginaire et de la création intellectuelle ; lui, dans sa chambre noire, là où justement le démon le rejoint et l'intègre. Leurs visions du réel sont disjointes : elle l'adapte avec l'imaginaire, le modifie, le transforme. Lui, le saisit sur le vif et le fige, arrête le temps sur ses clichés. L'un des déclencheurs agissant

négativement sur Adrienne est la découverte d'une photo : elle empiète alors dans son monde à lui, dans son jardin réservé. Elle réactive le temps en le faisant revivre, mais s'y plonge, s'y empêtre et manque y rester prisonnière, un destin finalement assez proche de ce que l'on a vu avec Kate investissant le rêve de Hans.

La perspective du jeu fait qu'il est exclusivement centré sur elle. Lorsqu'il débute, Adrienne est assise sur une chaise. Elle passe beaucoup de temps à rêvasser jusqu'à ce que l'action la rattrape ; elle s'occupe d'elle, on l'a dit, aime les miroirs et l'image qu'ils lui renvoient – évidemment cela va changer. Dans la réalité, les déménagements sont les causes d'un stress accru. Adrienne ne peut pas y échapper.

Adrienne est romancière et s'est installée dans cette demeure pour y faire travailler son imagination, pour y chercher l'inspiration : quelques détails suffisent pour lancer la machine et les ragots du voisinage alimentent évidemment ce qu'elle suppose : un agent immobilier, Robert Thompkins, qui ne lui donne pas toutes les clés, une antiquaire qui vit au milieu d'objets qui parlent ou qui ont une histoire, des coupures de presse relatant des événements sanglants qui se sont déroulés dans cette demeure, un épicier à la langue bien pendue qui sait tout sur tout le monde, un individu handicapé et son infirmière, tout cela est également propice à l'extériorisation des frustrations ou des jalousies rentrées.

D'autant que le manoir qu'elle découvre en même temps que le joueur possède de nombreuses pièces secrètes où dissimulées : étant chez elle, il est normal qu'elle fasse le tour du propriétaire : elle trouve ainsi une trappe dissimulée sous un tapis, une chapelle derrière la cheminée, un passage secret dans la chambre de Marie, une crypte ... ; elle découvre également des lettres personnelles évoquant une liaison extraconjugale, des confessions, un arbre généalogique, un journal intime, des photos.

Si la jeune femme est en apparence équilibrée et fera preuve par la suite d'un sang-froid incontestable, elle peut aussi être victime d'hallucinations (visuelles ou auditives : besoin d'enfant, scènes de meurtres) à moins évidemment que ce ne fut la maison qui lui parle (chambre d'enfant, bébé ou femme qui pleure, berceuse, rocking chair qui se balance tout seul ou ordinateur qui s'allume seul, miroir renvoyant des images du passé).

De plus, en entrant dans cette maison, Adrienne se l'approprie ainsi que tout son passé ; en faisant sienne, cette vieille histoire, elle en devient l'un des personnages et s'identifie aux victimes qu'elles découvrent comme Don s'identifie au fou meurtrier (ou comme elle-même l'identifie). Tout ce que le joueur perçoit c'est ce qu'elle perçoit elle-même. Adrienne est également chrétienne dans la mesure où crucifix, chapelet et incantation lui permettent de se débarrasser du démon : en fait, elle pratique un exorcisme. Mais qu'exorcise-t-elle réellement ? Le démon qui hante la maison ou ses propres fantasmes et ses peurs profondes ?

Reardon, mars 2006

L'ensemble de mes articles est à la disposition de tous. Si cependant, vous souhaitez vous en inspirer pour étayer vos propres recherches, soyez assez aimables de m'en informer ou d'insérer un lien.