

# METS TES PALMES

féministe \*



riviera

revue

palme



# METS TES PALMES

Que tu nages entre deux eaux ou à contre-courant, que tu te sentes comme un poisson dans l'eau, surfant sur la vague, ou une goutte d'eau dans l'océan, que tu souhaites mettre de l'eau dans ton vin ou plutôt faire des remous, c'est clair comme de l'eau de roche :  
mets tes palmes féministes \*!





## Réinventer le monde avec les Sims? **9-10**

Journal de jeu

## Le ludisme, une apologie **12-14**

Essai

## «Ça fait du bien au cerveau de tout le monde.» une introduction au kendama **16-21**

Interview

## Jeu de Dames\* / Jeu de Vilain·e·x·s **22**

Ras-le-bol poétique

## Devenir-loutre **24-27**

Philosophie poétique



## Et maintenant, amusons-nous! **28-31**

Jeux

## LOVE GAME **32-36**

Gerbe ouverte

## Vengeance #2 **38-40**

Écriture libre

## Jeux d'antan **41-43**

Interview

## L'apprentissage du silence **45-47** chez les victimes de l'inceste

Chronique taboue

## Vynil Lâche **48**

Plastique poétique

## Les perdant·e·x·s du Zodiaque **50-51**

Astro

# RÉINVENTER LE MONDE AVEC LES SIMS



**« On ne peut vivre sans carte,  
sans jeu, sans rien dans les mains.  
On ne peut vivre sans jouer sa vie.  
Être hors du jeu, c'est être mort  
parmi les vivant·e·x·s. »<sup>1</sup>**

Lancement. Téléchargement du contenu: 38 %. Les *Sims* sont sur le point de refaire surface sur mon ordi. J'essaie de me rappeler: sept ans, dix ans que je n'ai plus joué à ce jeu? Je n'ai jamais été une grande joueuse, mais les *Sims* j'aimais ça. Essayer de créer des histoires d'amour (plus précisément, amener deux Sims à faire crac-crac en mode arc-en-ciel), et après, surtout, les faire crever en enlevant portes, échelles ou tout objet provoquant la mort de ces pauvres Sims. L'expérience classique des *Sims*. 82 %. J'y reviens avec un but précis: tenter de construire un monde autre, s'extraire du monde capitalo-patriarcal par la simulation de vie. Les jeux vidéo, une fuite du monde réel, etc. etc. etc., ou alors un outil de réflexion sur nous-même, notre monde, la construction d'un espace critique, juste pour moi. 94 %. Utiliser la simulation de vie comme moyen d'abolir la dualité entre le réel et la fiction, jouer à la vie, imaginer une réalité qui pourrait advenir. Le hic, c'est qu'avec la simulation de vie, cette réalité est la nôtre. Changer le monde quand la boîte à outils fourmille d'oppressions, c'est pas fastoche. Ça limite un peu le pouvoir de l'imagination: va falloir bien choisir ses instruments. Bon. *Le monde est notre terrain* de jeu dit Christine Aventin.<sup>2</sup> Autant s'y mettre.

100 %.

Nouvelle famille. Mon micro-monde sera composé de trois personnes. Malgré les ajustements possibles, le genre reste limité à masculin/féminin. J'apprends qu'il faudra attendre les *Sims 5* pour plus d'inclusivité.<sup>3</sup> Je décide alors de compter dans mon foyer deux personnages féminins pour un représentant masculin. Je passe aux traits de personnalité et à l'apparence, et le malaise me saisit déjà. Je pressens que la création de mon monde utopique sera plus complexe à réaliser que prévu. Mon contrôle quasi total sur ces Sims déclenche une série de questions sur mes choix: quels traits, quelles apparences constituent un monde qui est, à mes yeux, *meilleur*? Et quelle est donc ma légitimité à choisir moi-même, dans toute mon individualité, ces traits? Enfin, comment est-ce qu'avec un maigre échantillon de trois personnes j'ose aspirer à une représentativité égale des êtres humains? L'icône d'un dé – l'option aléatoire – me sauve alors de mon impasse. Quitte à créer un monde à trois, autant que leurs caractéristiques soient soumises au hasard.

Déménagement à Willow Creek. «Très pratique avec ses confort urbains, sa communauté animée et ses splendides propriétés, Willow Creek est un endroit idyllique pour s'installer et mener une vie agréable.»<sup>4</sup> Soit on se trouve dans The Good Place, soit il y a une légère confusion sur le principe de simulation de vie. Entendez-moi : simulation de vie extrêmement bourgeoise. Mes Sims prennent joyeusement place dans ce monde et se figent en plein mouvement, pris de court par le mode pause. Il me faut m'affairer à construire une maison qui puisse favoriser des rapports égalitaires et agréables entre mes Sims. Une maison circulaire, pour m'éloigner de la rigidité pseudo-objective des murs droits, des chambres de même taille, entourant la zone commune comportant la cuisine et les toilettes. Je souris, de plus en plus consciente du caractère utopique de mon entreprise : le monde ne va pas se sublimer par la circularité de ses maisons. Le degré de liberté de transformation du monde des *Sims* est faible, d'autant plus que j'ai choisi de ne pas utiliser des packs d'extension (tels que le pack Écologie ou Amis des animaux), pour expérimenter avec l'univers de jeu initial. *Play*, mes Sims s'installent. Les options : S'asseoir par terre Aller Courir Tenues Actions Envoyer tout le monde chez soi. Un-e-x des Sims est un peu *moody*, je l'envoie plus loin se ressourcer un coup.

Cela fait quelques jours que mes Sims cohabitent et interagissent. Une fois la maison en place, l'intérêt principal, et là où je possède la plus grande liberté d'intervention, c'est les interactions. Alors je les fais causer. Discuter des coins de pêche locaux Faire l'apologie des bienfaits du régime végétarien – et quand je sens que le public est chaud je tente l'audace : Raconter une blague sur les hommes politiques. Je crois à mon utopie et essaie de guider mes Sims vers des discussions bienveillantes et un poil développées. Les ++ de satisfaction affluent mais à peine je lâche mes Sims, iels reprennent leur téléphone. C'est pas gagné. Je continue entre les types d'interaction Amical Drôle Amour Malice Méchant, ça reste limité évidemment. Je sens la lassitude pointer, je décide de viser le crac-crac pour pimenter un peu l'affaire. J'enchaîne Amour Affection Avouer son attirance. Aïe ça passe pas du tout. Je me dis j'ai peut-être besoin d'un coup de main, je guigne un guide de jeu : pour maximiser les chances du crac-crac élever la barre de l'amitié à 50 % minimum.<sup>4</sup> Avec mes 47 % j'étais à peu de patience près. Je les observe un coup. Ce serait pas mal que les *Sims 5* aient les options Exprimer mes émotions Ressentir de l'empathie Comprendre ce qui m'est dit.

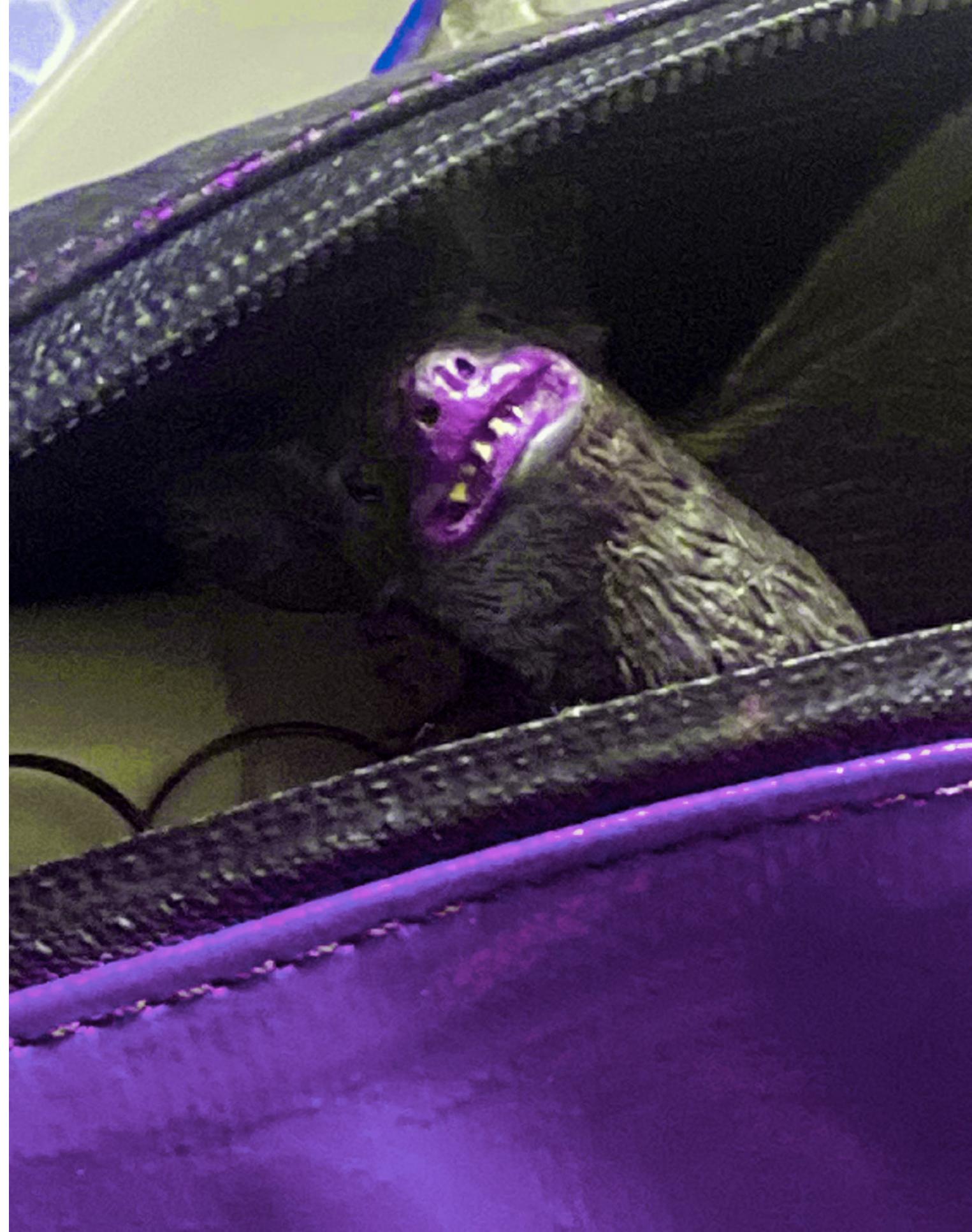
Je fais le point. Dans mon monde autre, les gens ne communiquent pas réellement, par contre iels augmentent leur pourcentage d'affinité. Dans mon monde autre, je vois pas grand-chose de différent. Je me demande comment au juste je pensais que j'allais m'y prendre. Y aurait-il une combinaison magique de choix d'actions qui transformerait le monde des Sims ? Est-ce comme ça qu'un monde meilleur allait être modélisé ? J'ai l'impression d'avoir l'imagination de la taille d'un grain de raisin. Je bute contre mon incapacité à imaginer un monde autre tout en l'incarnant dans « notre » monde. Je songe alors aux récits de science-fiction féministe, qui permettent d'imaginer d'autres fonctionnements sociétaux. Où les maisons peuvent être plus que circulaires. Est-on obligé-e-x-s de passer par la SF pour imaginer un monde autre ? Il faut dire que la SF féministe est redoutablement efficace : en proposant des sociétés futures utopiques (au revers dystopique), elle nous balance à la figure notre présent hypertrophié pour crever nos yeux engourdis par l'habitude de l'oppression ambiante, tout en nous proposant des futurs possibles et souhaitables. Deux pour le prix d'un.

Je reviens aux *Sims* et me demande si la simplification dont découle une simulation de vie permet de faire ressortir les aspects moisis de notre monde actuel. Je conçois alors Les Sims comme étant une utopie qui brille par sa simplicité. Afin d'abolir la précarité il suffit de l'enlever de l'équation : pas de précarité apparente, pas de précarité tout court. Afin d'éviter tout propos raciste, sexiste, validiste, etc., enlevons aux Sims la possibilité d'avoir recours au langage. À coup de pichenettes répétées, *Les Sims* réduit à un non-sens ma tentative d'utiliser le jeu à des fins émancipatrices, étant supposé décrire un monde parfait. Une utopie plutôt cocasse : contentez-vous de fermer votre bouche, de fermer les yeux et vous trouverez votre monde meilleur !

**Chloé Luthier**

**Illustration : Julie/Julot Wuhrmann**

- 1 RIVAZ Alice. *La paix des ruches*. Zoé. 1947. Nous avons pris la liberté d'incluser la citation.
- 2 AVENTIN Christine. *FéminiSpunk. Le monde est notre terrain de jeu*. Zones. 2021.
- 3 *Inclusivité : le pronom "iel" débarque dans les Sims 4 !* www.neonmag.ch.
- 4 *Les Sims*. Electronic Arts. 2000.
- 5 *Comment débiter une relation amoureuse dans les Sims 4*. www.wikihow.com.



# LE LUDISME UNE APOLOGIE

## Le jeu, c'est quoi, finalement ?

Pourquoi jouer de la guitare, c'est pas un jeu, alors que jouer à la balle, c'est un jeu ? Le jeu de lumières, c'est pas un jeu. Un jeu à boire, c'est un jeu. Des vies en jeu, c'est clairement pas un jeu. La pétanque, c'est un jeu. Un jeu de clefs, c'est pas un jeu. Un jeu de mots, c'est un jeu et pas vraiment un jeu genre *venez on va jouer à faire des jeux de mots*, mais parfois quand même oui... Oh la la, voyez comme la définition du mot « jeu » est vaste, et fastidieuse à circonscrire. On pourrait jouer à énumérer des exemples encore longtemps. Tout n'est qu'un jeu, dirait-on. Cette généralisation est presque un lieu commun, mais elle contient une profonde tension entre deux conceptions divergentes du jeu : le jeu-règles et le jeu-amusement. Dans notre société capitaliste et patriarcale, c'est la première, mise au service de la compétition, qui prévaut. Si bien que s'intéresser au jeu, c'est plonger au cœur des mythologies de notre culture, et que défendre le ludique devient politique.

### De la complexité de définir le terme

On trouve en anglais la distinction entre *game*, le jeu comme ensemble de règles, et *play*, l'activité ludique. Règles et amusement semblent *a priori* antinomiques. Or, aucun jeu ne se passe de règles, fussent-elles tacites. De fait, ces deux aspects s'imbriquent constamment et constituent deux facettes indissociables de l'idée de jeu. Toutefois, la signification de celui-ci change profondément si on l'examine sous un angle ou l'autre de sa double nature.

Même les jeux les plus simples font appel à des règles. Par exemple, quand la petite Betty joue à lancer une balle à son papa,<sup>1</sup> celui-ci lui rappellera volontiers : « Bah alors chou chou, quand tu rattrapes la balle, il faut que tu me la renvoies... »<sup>2</sup> La règle, implicite ou explicite, fournit un cadre et des objectifs au jeu. Elle limite l'anti-jeu (détruire l'objet avec lequel on joue, par exemple) qui mettrait fin à un chouette moment partagé. De même, nous nous sommes touxtes déjà emparé-e-x-s d'un objet hétéroclite traînant sur une table afin de faire des passes avec notre vis-à-vis, ou encore de le placer en équilibre entre deux verres. Sans mots, un ensemble de règles se forme et ouvre tout un univers ludique. L'amusement demeure ici l'essence du jeu. Les règles n'ont aucune autre finalité que d'assurer le *fun*.

Vu sous l'angle des règles, le jeu s'éloigne du caractère ludique et tend à devenir plus compétitif. Typiquement, le décompte de points, inhérent à la compétition, requiert plus de règles. On quantifie la valeur performative des joueur-euse-x-s afin de les classer. Même dans le cadre d'un jeu collaboratif, une sorte de compétition s'installe à travers les règles : qui va le mieux contribuer à l'effort commun ? Dans tous les cas, on oublie ici le pur amusement. Les règles ne sont plus à son service ; elles ne font que dessiner la possibilité d'une victoire ou du mérite.

Le paradoxe nous est familier. Lors d'un jeu aux règles strictes, tel que le Jass, Antoine et Jonathan fanfaronnent : « Eh ! On vous a écrasées avec 327 points d'avance, en même temps c'était sûr, vous aviez aucune chance, les meufs ! » et Joanne et Amanda de rétorquer : « On s'en fiche, on s'est quand-même bien amusées. » Le jeu n'a pas du tout la même finalité selon la conception prévalente de tel-x ou telle-x joueur-euse-x.

### Le refoulement du jeu-amusement

Cette tension s'étend à l'ensemble de notre culture qui valorise systématiquement le jeu-règles compétitif au détriment du jeu-amusement. Ainsi, le jeu-amusement est l'objet d'un réel refoulement dès l'enfance. Il est souvent défini par la négative par les adultes : « La nourriture, c'est pas un jeu ! » ; « Bon t'as fini de jouer ? Un peu de sérieux maintenant. » Il y a le domaine du jeu, soigneusement circonscrit, et le reste du monde, le monde sérieux. Au jeu s'exposent toutes sortes d'interdits : « Ne joue pas avec cette plante ! » Pour unex enfant, le jeu peut être partout mais les adultes jugulent cette tendance.

Jouer est une activité dédiée à des objets, des personnes, des lieux et des moments bien précis. On ne joue pas avec n'importe qui, n'importe quoi et n'importe quand, au risque de perdre son sérieux. La pulsion ludique apparaît comme un danger pour l'ordre de la société.<sup>3</sup>

Inversement, les jeux basés sur la compétition sont valorisés mais uniquement sous cet aspect et jamais ludiquement. Les jeux les plus prisés sont dépouillés de tout amusement : qui regarde un match de football en jalonnant la joie et la bonne humeur des joueur-euse-x-s ? Qui rêve du bon moment que passe Kasparov<sup>4</sup> aux prises avec un super-ordinateur ? Il semblerait que pour qu'un jeu jouisse d'un tel prestige, il doit précisément devenir *sérieux*, c'est-à-dire régulé et compétitif.

Ces jeux ne semblent exister que pour la gloire qu'ils inspirent. Ils constituent soit des récits de réussite individuelle, soit l'exaltation d'un sentiment de victoire par identification à un groupe vainqueur. Dans les deux cas, un pareil jeu entre en parfaite résonance avec le mythe d'état de compétition censé régir l'économie capitaliste aussi bien que la société patriarcale. Que ce soit pour l'individu ou pour le groupe, le jeu, c'est d'arriver au sommet.

### Généralisation du jeu comme ensemble de règles

Paradoxalement, on observe une généralisation du terme exactement inverse à la répression de la pulsion ludique. Nous n'avons jamais le droit de jouer, mais devons toujours « jouer le jeu ».

Nos vies sociales consistent à jouer à de nombreux jeux dans presque tous les domaines de la vie. Quelque part, chaque fois que des humain-e-x-s interagissent, un jeu est joué. Quand unex patron-ne-x décide du salaire de ses employé-e-x-s pour l'année, iel joue le jeu du marchandage. Quand des candidat-e-x-s à des élections choisissent une ligne de campagne, iels jouent au jeu de la politique. Quand unex horloger-ère-x fixe le prix d'une montre, iel joue au jeu de l'économie. Cléopâtre et Antoine ont joué à se faire la cour, au jeu de la séduction. Poutine tente le jeu de la guerre. Quand j'évalue chaque année la rentabilité des primes d'assurance maladie, je joue au jeu du libre marché.

Pareille généralisation n'a rien à voir avec le ludique. Il s'agit exclusivement d'un espace de compétition dessiné par un ensemble de règles. Cette approche a été élevée au rang de théorie mathématique dans les années 1940 sous le nom mystérieux de *théorie des jeux*. Son objectif n'est rien de moins qu'une formalisation des interactions entre agent-e-x-s de tous types.

Alors que l'idée part effectivement d'une tentative de formalisation de jeux complexes tels que les échecs, elle tente rapidement de généraliser cette approche à l'ensemble de la société et, sans surprise, en premier lieu à l'économie.<sup>5</sup> Or, la condition d'une telle généralisation n'est autre qu'une identification de toute interaction à la compétition. La question est uniquement, et de manière

très explicite, de savoir qui gagne. Tout n'est que jeu de domination. Cette discipline a un énorme succès et influence les sciences politiques et sociales, le *management*, l'informatique, l'économie, jusqu'à la biologie.

Cette vision du monde nous parasite. On parle de jeu de séduction, comme si chaque conquête était un trophée. Le carriérisme nous pousse à valoriser des symboles de réussite, tels que le nombre de zéro sur sa fiche salaire ou le nombre de client-e-x-s acquis-e-x-s, comme s'il s'agissait d'un concours.

On trouve les mêmes mécanismes à des niveaux plus macro. L'évolution est souvent présentée comme la somme des victoires génétiques de la survie. La géopolitique ne serait qu'accumulation de territoires, de richesses, et de puissance, autant d'atouts dans un jeu de stratégie.

Même le militantisme est hélas parfois perclus de course à qui sera la personne la plus investie, qui s'engagera pour le plus de causes, à en péjorer son sommeil et sa santé mentale.

Dans nos sociétés capitalistes, la notion de jeu compétitif devient une métaphore généralisée, fondamentale dans notre conception du monde. « Tout n'est qu'un jeu » sera le constat de l'absurdité d'un monde fondé sur la seule compétition.

#### Ludique = anticapitaliste

« *All game and no play makes Jack a dull boy.* »<sup>6</sup>  
C'est là probablement la vraie cause de la folie de Jack Torrance dans le film *Shining*.

Reconsidérer notre conception du jeu touche un territoire bien plus large que nos tapis de cartes ou nos échiquiers. Par sa généralisation, c'est l'ensemble des rapports sociaux qui sont concernés. S'amuser revêt donc un sens politique, une reconquête des terrains de jeu, une réappropriation revendicatrice et subversive d'un concept mis au pas par la machine capitalo-patriarcale.<sup>7</sup>

Dans un effort d'engagement politico-ludique, faisons des origamis de billets de banque, ou jouons aux cartes avec nos cartes de débit, de crédit, d'assurance maladie, de transport, d'identité, de fidélité.<sup>8</sup>

Ou encore, sans même nécessiter le moindre produit physique autre que le sien (de physique donc), je me *twiste* et me perche pour ma part autour et sur mes ami-e-x-s en faisant de l'acroyoga. C'est un jeu qui ne nécessite rien d'autre que des corps enjoués pour faire brèche, n'importe où dans la grisaille monotone de la course du monde.<sup>9</sup>

Finalement, si tout n'est qu'un jeu, alors pourquoi ne pas s'amuser un peu ?

**Sandra Jamet**

*Merci infiniment à Ludo pour ses suggestions.*

**Photographie: Julie/Julot Wuhrmann**

- 1 Papa pour qui le jeu est la seule implication dans l'éducation de ses enfants car tout le reste, c'est maman qui fait. Vive le patriarcaca!
- 2 «...Sinon je me casse, je chope une bière et je vais suivre le match de foot avec mes copains.»
- 3 Attention à bien faire la différence entre jeu et divertissement, qui lui au contraire sert précisément à maintenir l'ordre de la société en confinant et en exploitant notre temps libre. On nous encourage quand même vachement à regarder des séries et jouer à la play pendant que la planète se meurt.
- 4 Garry Kasparov est un célèbre champion du monde d'échecs.
- 5 MORGENSTERN Oskar & VON NEUMANN John. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press. 1944.
- 6 « *All work and no play makes Jack a dull boy* », s'évertue-t-il à frapper sur sa machine à écrire, croyant avoir saisi la source de son mal.
- 7 Est-ce un hasard que le mouvement luddiste, syndicaliste destructeur de machine, ait été si phonétiquement proche ?
- 8 Testé pour vous, un peu par hasard : ça remplace avantageusement un paquet de Uno, tout le monde en a sur soi, et on goûte à la saveur de l'interdit.
- 9 Encore le lexique compétitif, notez.



# « ÇA FAIT DU BIEN AU CERVEAU DE TOUT LE MONDE »

## UNE INTRODUCTION AU KENDAMA

Kendama. Ce terme japonais très mélodieux désigne une variante japonaise du bilboquet français, qui a été modifié en rajoutant des parties en bois supplémentaires afin de complexifier les possibilités de jeu. Mais il ne s'agit pas seulement d'un jeu, ou d'un sport, de concentration, d'adresse et d'habileté : selon Faustine Duchâtel, joueuse depuis juin 2021 et sponsorisée par l'équipe Suisse Kendama, le kendama représente aussi une communauté bienveillante et accueillante et un outil pour aller mieux. Elle me raconte l'origine de cette love story au bord du lac à Ouchy, interrompue parfois par nos boissons à l'emporter malmenées par un vent obstiné.

Est-ce que tu pourrais te présenter brièvement, et nous expliquer ce qu'est le kendama ?

Je m'appelle Faustine, j'ai 27 ans, je suis hyperactive et anxieuse – je pense que c'est bien de le dire, parce que le kendama... [nous nous faisons interrompre par un coup de vent qui renverse nos cafés.] Mon dieu, l'interview catastrophique, quoi ! [Rires.] Le kendama, c'est un jeu traditionnel japonais qui a été importé sur la base du bilboquet français. Les Japonais-e-x-s l'ont ramené au Japon et l'ont modifié en rajoutant des parties en bois supplémentaires. Il est composé de trois parties : la partie centrale, qui ressemble à celle du bilboquet, s'appelle le *ken* (épée en japonais), l'autre partie s'appelle le *spike* (le pic). Il y a deux parties qu'on appelle des coupes ou des *cups*, c'est le *sarado*, et la boule on appelle ça un *tama*. J'ai découvert le kendama parce que mon grand-père collectionnait les bilboquets, donc j'ai toujours grandi avec, mais rapidement, au bilboquet, le *tricks* de base (mettre la boule sur la *spike*), c'est ennuyeux. Je dis *tricks* parce que le kendama est un jeu, mais il est devenu un sport et tout son jargon est en anglais. C'est un peu comme en skate : on doit faire des *tricks*, c'est-à-dire des figures, avec une combinaison de gestes. Il y a des centaines de *tricks* différents, grâce au fait que les Japonais-e-x-s l'ont amélioré pour pouvoir avoir plus de possibilités. On peut jouer à l'infini. Ce qui est intéressant, c'est de pouvoir faire des nouvelles combinaisons : une fois que tu as un *tricks*, tu peux en combiner deux pour faire une line, etc. En plus, le bilboquet est pas du tout proportionné comme le kendama. Un bilboquet peut avoir des grosses boules avec un tout petit manche – donc un gros *tama* avec un petit *ken* – ou une petite boule avec un gros *ken*, ce qui est pas du tout simple à jouer. Alors que le kendama est proportionné de manière à ce que le *tama* ait le même poids que le *ken*, ce qui permet vraiment d'avoir une stabilité de jeu.

Tu as dit que ton grand-père collectionnait les bilboquets, mais comment as-tu vraiment commencé à jouer ?

Mon grand-père est décédé, et vingt ans plus tard, ma grand-mère a décidé de vendre la maison familiale. Au moment de déménager, elle m'a proposé de récupérer les bilboquets. C'est une période importante parce que c'était pendant le COVID. Je n'allais pas bien du tout, à cette époque. J'ai un trouble anxieux généralisé, et c'était une période horrible pour moi parce que je ne pouvais plus sortir dehors, je ne pouvais plus rien faire, j'avais peur de tout. J'avais peur des gens, j'avais peur d'être seule, j'avais peur. Je commençais à péter un plomb à la maison, et quand j'ai reçu les bilboquets chez moi, un jour, j'ai commencé à jouer. Là, j'ai eu un *flash-back* d'il y a cinq-six ans en arrière, où je passais la majorité de mon temps dans un skatepark. J'avais déjà découvert le kendama à ce moment-là, même si je faisais principalement du skate. À cette époque, c'était très compliqué de se faire respecter dans ce milieu-là parce que t'es une fille et t'as pas à faire du skate. C'était horrible : un milieu sexiste, homophobe, tout ce que tu veux. Je me sentais comme un objet sexuel dans un parc, on te considérait comme une incapable. Là-bas, j'avais découvert le kendama, je me rappelle avoir essayé, et on m'avait critiquée parce que je faisais ça et que je n'avais pas à en faire, *ferme ta gueule et va t'asseoir*. J'avais déjà eu un *crush* sur le kendama à ce moment-là, mais c'est vraiment quand j'ai commencé à jouer au bilboquet dans ma chambre que j'y ai repensé et je me suis dit : il faut que je m'en rachète un. Et c'est là que j'ai commandé mon kendama. Je me rappelle de ce jour comme si c'était hier : j'étais dans ma chambre seule, j'ai commencé à jouer, et extrêmement rapidement j'ai réussi tous les *tricks* de débutant-e-x-s. J'ai commencé à me filmer et j'ai posté cette vidéo sur Instagram. Je me rappelle, ce jour-là, j'ai joué huit heures, non-stop. Gros *crush*. J'ai fait que de penser à ça, et mes pote-x-s m'encourageaient en me lançant des idées de *tricks*. Ces gens-là, c'était des pote-s qui étaient malsains au skatepark, mais

ce n'étaient pas les pires. Et j'ai commencé à accrocher, je jouais dans ma chambre. C'était en juin 2021, il faisait super chaud, et comme j'avais trop chaud à la maison, je me suis dit, « il faut que j'aille dehors. » Ça a été mon moyen de sortir, de me dire : « Ok, là je pense à moi, il faut que je joue dehors, je me sens pas capable, mais je le fais quand même ! » J'avais aussi lancé ma chaîne YouTube juste avant, et grâce à ma caméra, j'avais déjà réussi à ressortir seule dehors et à me mettre en public. Et avec le kendama, je me suis dit : « C'est vraiment le meilleur moyen de faire ça. » Je suis allée au parc Denantou, sous le temple thaïlandais, et j'ai joué seule, toute la journée, en me filmant. C'est là que j'ai compris qu'il fallait que je continue. Dix jours après avoir commencé, on m'a invitée à ma première compétition. Il faut se dire qu'à l'époque j'avais peur de tout, mais le kendama m'a fait me sentir mieux et m'a fait penser à autre chose : mon anxiété partait quand je faisais du kendama. C'est très méditatif.

Est-ce que tu arrives à décrire la sensation que ça fait de jouer ?

Il y a d'abord la satisfaction quand tu réussis un *tricks*. Il faut beaucoup de patience, persévérance, de justesse. Il y a des *tricks* qui sont très simples, comme les *cups*, mais moi je fais plutôt des *stall* qui nécessitent beaucoup de précision, les mouvements doivent être extrêmement précis, si le mouvement n'est pas travaillé à la perfection, tu ne poses pas ton *stall*. Et il faut vraiment beaucoup d'entraînement. Il y a aussi cette frustration qui t'anime, mais qui te pousse à vouloir réussir, et au moment de la réussite : l'émotion. Je hurlais de joie, je peux aussi pleurer, parce que tu passes des jours sur un *tricks*, et quand tu le plaques, c'est une délivrance. Et je suis fière de moi, fière de ma performance. On ne dirait pas comme ça, mais c'est très physique et très mental. C'est vraiment de la mémoire musculaire. Plus tu travailles, plus ton cerveau comprend, plus ça devient simple. Quand ton jeu devient de plus en plus simple, t'es grave fière, et tu réussis des trucs qui te paraissaient impossibles, et ça fait tellement de bien.

### À quoi ressemble la communauté?

Le jour juste avant ma première compétition, on m'a proposé de venir rencontrer les joueur-euse-x-s. Je ne connaissais personne, mais j'y suis allée. Et j'ai rencontré des gens extraordinaires. J'étais la seule fille, ce soir-là, j'étais entourée que de gars, mais des amours. Ils m'ont accueillie comme jamais on m'a accueillie dans une communauté. J'avais extrêmement peur de me faire critiquer parce que je suis une meuf, parce que je fais du kendama, parce que je suis pas forte, etc. et j'ai eu tout le contraire. Les gens étaient en mode: «C'est trop cool, nous on est là, on est avec toi!» Vraiment, c'est une famille. Ce mot «famille», je tiens à le souligner en rouge, parce j'ai découvert des personnes géniales. Que ce soit en Suisse, en France ou ailleurs, la communauté kendama est extrêmement bienveillante. On est très peu de filles et de minorités à jouer, mais on est présent-e-x-s. Par exemple, je fais partie de Suisse Kendama, qui est une équipe suisse basée à Lausanne. L'autre grande team, c'est One Kendama, qui est basée à Genève. Chez Suisse Kendama, on est deux filles et une personne queer. Mais pour France Kendama, par exemple, qui est le plus gros revendeur de kendama en France et qui a aussi des équipes, la personne qui tient l'équipe est une personne queer et trans. Le milieu est ouvert à tout le monde. Et quand Raphaëlle a fait son coming-out, elle a fait un post sur son compte Instagram – j'ai des frissons quand je dis ça – et tout le monde l'a soutenue. Pas uniquement la communauté française, mais la communauté mondiale: «Ok, mais on s'en fout, t'es une bête de joueuse, continue!» J'ai eu une grosse discussion avec elle, pendant une compétition à Paris, lors de la première fois qu'elle s'exposait en tant que femme, et tout le monde lui a témoigné du soutien. Je l'ai vu de loin pleurer d'émotion, et tu te dis là que la commu' est incroyable. J'ai trouvé une vraie mif', et que peu importe où je vais, si je sais que je suis entourée de joueur-euse-x-s de kendama, je serai toujours bien accueillie.

### C'est vrai que dès que tu es à l'étranger, tu trouves des gens pour jouer, ça a l'air accueillant, peut-être à l'inverse du skatepark qui peut être un espace excluant.

Oui, après je parle de mon expérience au skatepark d'il y a plus de dix ans. Ça a déjà bien changé, même s'il y a des gros progrès à faire encore, mais les filles sont de plus en plus représentées dans le monde du skate. Dans le monde du kendama, on essaie, en tout cas les Européenne-x-s, de s'affirmer en disant que c'est pas parce qu'on est des filles\* qu'on est des incapables. Ceci dit, ce n'est pas le but non plus parce qu'on ne nous demande pas ça: on ne nous demande rien. On ne nous demande pas de prouver notre valeur. On peut être n'importe qui et venir jouer. Et si j'ai effectivement rencontré des joueurs qui n'étaient pas ok, aujourd'hui ils ne font plus partie de la communauté et ont été dégages. Et ça c'est beau.

### Donc tu n'as pas vécu personnellement de discrimination à cause de ton genre?

Absolument pas. Avec une personne, il y en a eu un peu, mais aujourd'hui c'est réglé, parce que j'ai ouvert ma gueule et je lui ai dit clairement les choses, mais c'est un mec qui vient du milieu du skatepark, avec une mentalité très compétitive, alors qu'en fait, c'est un jeu. On reste sur le jeu, les mauvais-e-x-s perdant-e-x-s allez bien vous faire voir! La plupart du temps, on se réunit pour faire des *tricks* ou des *game*, comme au skate, on se filme chacun de notre côté et dès qu'il y a quelqu'un qui réussit, on hurle de joie. Il y a quand même des *main rivals* dans le monde du kendama, et j'ai choisi de pas en avoir parce que c'est pas mon but, j'aime pas la compétition comme ça et je trouve ça très malsain pour ma santé mentale. Un mec qui a commencé après moi a vu que j'ai pris beaucoup de niveau parce que j'ai été sponsorisée en cinq mois, et comme j'étais une meuf, il s'est dit: «Je vais te déglinguer.» Il utilisait vraiment des termes horribles, inacceptables, pour dire qu'il allait gagner. Dès que je le voyais en *game*,

je ne voulais pas jouer avec lui, parce qu'il accentuait cette dimension de compétition. Je lui ai dit: «Tu vas baisser d'un ton et c'est pas ça, le milieu du kendama.» En plus, en Europe, les genres sont mélangés, il n'y a pas de catégories. Aux USA, il y a des catégories homme/femme (j'aime pas trop ce terme, mais voilà), je ne sais pas trop pourquoi parce que majoritairement, c'est des hommes qui jouent. Dans l'ensemble de la communauté entre l'Europe et les USA, sans compter les Japonais-se-x-s qui sont très nombreux-se-x-s, il y a une trentaine de filles de très bon niveau. Dans les compétitions, on est mélangé-e-x-s, ce qui est parfois frustrant. Mais il y a plein de caractères dans le jeu: il y a les *try-hardeur-euse-x-s*, qui vont tenter de gagner et tout faire pour, il y a ceux qui viennent pour le chill, jouer entre potes et profiter du moment.

### Pour toi c'est plus un sport ou c'est plus un jeu? Est-ce que le côté jeu est plus présent que le côté sport?

Le côté jeu est plus présent, après moi j'ai eu une période où c'était vraiment mon sport, je ne m'arrêtais jamais. Je suis arrivée à un point où ça devenait trop malsain. Je le fais pour moi initialement, j'ai beaucoup joué pendant un an et demi. C'était l'extension de mon bras. Et je suis arrivée au stade où passer du temps sur mon compte Instagram dédié à ça commençait à être très malsain pour ma santé mentale, parce que je me comparais beaucoup aux autres filles, même celles qui ont commencé en même temps que moi, j'ai été frustrée. Bref, Instagram a été très nocif pour moi. Petit à petit, j'ai commencé à m'éloigner du kendama. Depuis, j'en ai beaucoup discuté avec mes potes qui sont pro, certains jouent depuis plus de quatorze ans, et ils ont aussi eu ce passage-là, de questionnement: «Qu'est-ce que je veux vraiment faire? Est-ce que je le fais pour les autres et plus pour moi?» J'arrivais plus à retrouver le plaisir du jeu, et c'est toujours un peu compliqué en ce moment. Mais j'aime toujours autant le kendama, je m'en suis d'ailleurs tatoué un sur la peau pour me rappeler que c'est



**IL UTILISAIT VRAIMENT DES TERMES HORRIBLES, INACCEPTABLES, POUR DIRE QU'IL ALLAIT GAGNER. DÈS QUE JE LE VOYAIS EN GAME, JE NE VOULAIS PAS JOUER AVEC LUI, PARCE QU'IL ACCENTUAIT CETTE DIMENSION DE COMPÉTITION. JE LUI AI DIT: «TU VAS BAISSER D'UN TON ET C'EST PAS ÇA, LE MILIEU DU KENDAMA.»**

à moi et que ça restera toute ma vie à moi. J'aimerais me l'approprier plus sainement qu'avant, par exemple en allant à des compétitions sans participer, et ne plus m'infliger la pression des réseaux sociaux, mais aussi celle que je me mets. C'est pas sain. Parce que tout est basé autour des réseaux: c'est un milieu m'as-tu-vu, on poste les *tricks* dont on est le plus fier, les *bangers*, ou juste les nouveaux *tricks*. J'étais extrêmement active jusqu'au jour où les statistiques de mon compte Instagram ont baissé. Il y a aussi eu la comparaison, comme pendant le *28 tricks challenge*: tous les mois de février, chaque jour, il faut mettre un nouveau *tricks*, avec un kendama neuf, qu'on doit utiliser le premier jour et qu'on montre ce qu'il est devenu à la fin du mois. Ça met aussi une pression hardcore. C'est génial, mais on voit toutexs les autre-x-s qui arrivent à poser des *tricks* de malade, alors que nous pas... Depuis février, c'était dur. Mais là, grâce à mes potes à qui j'ai demandé si c'était normal que j'aie ces pensées-là, que je m'arrête et ils m'ont dit que tout le monde était passé par là. Ils m'ont dit qu'il ne fallait pas oublier le fait que ça fait du bien, que ça t'appartient, que c'est pour mon bien. Tout ça pour dire, en fait, que le kendama m'a tellement apporté, et m'apporte toujours, parce que tous les jours je les vois et je les touche. J'ai l'impression de régresser, mais c'est de la bonne régression, et ça me fait toujours extrêmement du bien mentalement et ça sera toujours avec moi. En période d'anxiété, mais pas uniquement, je pense, qu'à vie, j'en aurai avec moi, j'en ai toujours un sur moi. Je joue parfois juste cinq minutes, mais ça suffit pour me faire du bien. Même si je joue moins, la communauté est toujours là et s'inquiète: «Pourquoi on te voit plus, pourquoi tu joues plus, viens à Lyon, viens on se voit, viens un week-end avec nous!» C'est vraiment des ami-e-x-s et une famille incroyable.

**Il y a l'air d'avoir du care. C'est pas juste des gens qui pratiquent un sport.**

Oui, parce que tout le monde est passé par là et tout le monde te comprend. Et on est quand même toutexs des geeks, il faut être un peu geek, pour faire ça, et je pense que c'est une activité qui aide quand t'as un petit problème de santé mentale [rires]. Et pour moi, c'est magique parce qu'on est toutexs au même stade.

**Et tu dirais que par rapport à ton anxiété ça a eu des effets sur le long terme?**

Oui. Ça m'a permis de surmonter certaines choses simples: sortir dehors, m'exposer devant les gens. Aujourd'hui, j'ai absolument plus peur. Par exemple, je pense que sans le kendama je serais pas partie voyager solo. Parce que mine de rien, c'est le moment où j'ai le plus joué. À ce moment-là, c'était mon compagnon.

**J'ai aussi l'impression que c'est un truc qui crée du lien. Toi, tu es toujours motivée à apprendre aux gens à jouer, et dès que tu joues dans la rue, on t'aborde, non?**

Merci de parler de ça, parce que la plupart des gens sont très défaitistes, en mode: «Je vais jamais y arriver», et en fait ce que j'aime, c'est leur apprendre. Je joue moins, mais je montre beaucoup aux gens, que ce soit aux personnes qui disent: «Ça a l'air super simple.» Pas du tout! De l'extérieur, il y a des hommes qui viennent dire: «C'est de la merde, c'est trop simple» et moi je leur dis: «Alors essaie.» En général, ils la ferment après. [Rires.] Très souvent, ils s'excusent. De mon côté, je le sors souvent, les gens essaient souvent. Et puis voir la joie quand la personne réussit, voir cette satisfaction, c'est

magique. Je suis fière de moi parce que j'explique bien, et que j'aurais beaucoup aimé qu'on m'explique comme ça, et en fait ça me conforte dans l'idée que j'aime ça, que c'est mon jeu, que c'est mon sport. Ça crée des liens avec des personnes de tout âge, en plus. Même si je peux pas jouer en ce moment, je vais y retourner, et ça sera de plus belle. Parfois, ça prend même le dessus sur tout, dans les groupes: tout le monde se met à jouer et *try hard*. Ça fait du bien au cerveau de tout le monde.

**Propos recueillis par Valentine Bovey**

**Images: Montage par Al S. Gutierrez à partir de photos prises sur l'instagram de Faustine**

#### Recommandations

COMPTES INSTAGRAM:  
@FAUST.KENDAMA  
@SWISSKENDAMA  
CHAÎNE YOUTUBE:  
@FAU\_ST

Faut que j'en saute combien avant d'avoir gagné déjà ?

Le scénario est tout écrit, les dés sont lancés, j'avance ma pionne.  
*Fuck around and find out.* Au jeu de l'Amour – je suis hors-jeu.

Pas certaine que j'ai jamais compris les règles, les limites du terrain – donnez-mois un plateau d'argent où reposer ma tête.

Qui peut se permettre d'être fair-play ? Qui peut faire des coup-bas ? *Underdog* ?  
Plutôt *Underbitch*, ouais.  
« Qu'on lui coupe la tête » / ne joue pas avec moi

Jeux d'enfants, jeux dangereux... c'est qu'un jeu. C'est qu'un jeu ? Tantôt jeu de société,  
tantôt jeu de rôles – T'as compris toi ?  
– Relisons les règles... NON - réinventons les règles.

Marre de jouer ma vie. Marre de tendre l'autre joue. Je ne suis pas ton jouet – même si  
jeu  
veut toujours plus.

Angela Neves

# DAMES\* / VILAINES



# DEVENIR-LOUTRE

## OU COMMENT JOUER AVEC LA PHILOSOPHIE POUR ÉCRIRE DES ÉLUCUBRATIONS SUR L'ANIMALITÉ NON-HUMAINE DEPUIS MA PERSPECTIVE D'ANIMAL HUMAIN

« Moi », dis-tu, et tu es fier·ère·x de ce mot. Mais ce qui est bien plus grand, en quoi tu ne veux pas croire – ton corps et sa grande raison: il ne dit pas « moi », mais il le fait. Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*!

Plein été. Sur un banc au bord du lac, en fin de soirée, on me demande: décris ton animal préféré et dis pour quoi. Je dis spontanément la loutre car j'ai passé mon été dans l'eau et que je me considère comme joueuse et indépendante. Le bout de nos cigarettes rougeoie. Il fait une chaleur étouffante. Je ferme les yeux et je m'imagine brièvement être loutre. Difficile de traduire quoi que ce soit des images et des sensations. Je bute. Cet article en est à sa dixième version avortée.

« Qu'est-ce que ça fait d'être une chauve-souris? » En 1974, le philosophe de l'esprit américain Thomas Nagel titrait ainsi un article qui a fait grand bruit dans le tout petit milieu des philosophe·esse·x·s analytiques (par analytique, j'entends de manière très partielle le courant de philosophie qui se désintéresse volontairement de l'aspect littéraire et politique de la discipline afin d'utiliser la logique pour trouver des réponses insatisfaisantes à des questions intéressantes). La thèse de l'article est la suivante: l'expérience vécue d'un autre être, ici d'une chauve-souris, traduit une perspective spécifique qu'il est impossible de réduire à diverses caractéristiques et à laquelle il est impossible d'accéder. En d'autres termes, l'expérience vécue est irréductible à son caractère physique.<sup>2</sup>

Je désire reformuler ainsi l'idée de Nagel: l'expérience vécue d'un être aussi différent de nous humain·e·x·s qu'une chauve-souris est liée à tellement d'aspects (le type de perception, de corps, de mouvement, la présence ou non d'ailes) qu'elle est inatteignable. Même si je peux m'imaginer voler, avoir un sonar pour me repérer, ou même dévorer les moustiques qui ronronnent dans le jardin touffu qui me fait face au moment où j'écris, cela ne peut pas refléter la perspective de la chauve-souris. Pis encore, nous dit Nagel, même si j'étais capable de me transformer progressivement, graduellement, en chauve-souris, je n'arriverais pas à expérimenter ce que ça fait d'être une chauve-souris, puisque même si j'en avais les comportements et la vie, je n'en aurais pas le type spécifique de conscience.

C'est ici que, plutôt que d'être d'accord ou pas, je prends la tangente poétique que la philosophie analytique réfute et j'entends explorer par la fiction ce que cela veut dire d'être un·e·x·s. Évidemment, les chauve-souris ayant déjà été commentées – comme les tiques, animal crucial du bestiaire des philosophe·esse·x·s<sup>3</sup> – je choisis mon animal favori, la loutre. Et puisque je n'écrirais pas dans cette revue si je n'avais pas lu Judith Butler, je rappelle que le genre comme performance – c'est-à-dire créé par la répétition d'actes, une fabrication sans origine, sans essence, toujours en train de se (dé)faire<sup>4</sup> – est une idée qu'on peut transférer au devenir-animal comme performance. S'il y a un devenir-femme, un devenir-homme, une trans-identification possible, alors je désire explorer un devenir-animal qui est un devenir-loutre.<sup>5</sup>

Comment devenir loutre? Je suppose qu'il faut d'abord accumuler des connaissances sur la loutre. On n'imite que ce qu'on connaît, c'est d'ailleurs bien pour ça que l'hétérosexualité a beaucoup de succès. En vrac: possède des courtes pattes aux doigts griffus, une longue queue, un pelage de poils étroitement entremêlés qui la protège du froid sans graisse. C'est une espèce solitaire d'eau douce – bien qu'il existe des loutres de mer – qui dévore jusqu'à un kilo par jour de batraciens, de poissons, de crustacés et parfois d'oiseaux. La loutre est particulièrement joueuse, mais aussi inventive: elle utilise des outils pour casser des coquillages trop résistants. La loutre sait aussi s'occuper de ses camarades: lorsqu'elles dorment, les loutres s'accrochent ensemble pour ne pas se laisser dériver.

De cette connaissance descriptive, zoologique, scientifique, j'en déduis un devenir-loutre qui passe par une liste d'adjectifs. Piscivore, joueuse, inventive, *caring*, aquatique, solitaire. Et puis ça se transforme en verbe (tu vois comme avec le langage on opère des coupes et des transformations qui irisent ses différentes dimensions: substantif-loutre, adjectif-caractéristiques, verbe-action): *je mange du poisson, je joue, j'invente, je care, j'aime l'eau et je nage, je suis seule.*

C'est difficile d'occuper le point de vue de la loutre. Toute l'empathie que je peux avoir pour ces êtres autres, intelligents, joueurs, ne me permet pas d'utiliser le langage pour être-loutre. Toutes mes tentatives en palimpseste<sup>6</sup> de l'article que vous lisez, effacées au fur et à mesure, échouent sur des phrases ridicules, de la narration à la première personne – alors que je doute sincèrement que les loutres soient aussi bornées que les humain·e·x·s en se définissant comme un sujet en « je ». Je m'imagine la loutre penser (et même peut-être que le verbe est trop cartésien, trop réducteur) avec un pronom qui n'existe pas encore, avoir une conscience plus large du monde qui l'entoure, ne pas voir la rivière comme une rivière mais comme extension de son corps, place de jeu, lieu d'ébats aussi (je ne sais pas si les loutres font l'amour dans l'eau, mais j'espère<sup>7</sup>), prendre le poisson pour le dévorer (la page Wikipédia est catégorique: les loutres ne sont pas responsables de la raréfaction du poisson.<sup>8</sup> Entre loutre et chalutier, j'ai fait mon choix).

Mais il ne s'agissait pas d'être-loutre, juste de devenir-loutre. Est-ce que finalement ça ne serait pas si simple que de me laisser glisser dans le Rhin, qui s'écoule à l'extérieur de mon bureau, avec un·e·x·ami·e·x·main dans la main, pour ensuite manger du poisson, nue, seule, sur un bord de caillou? (Je me réjouis déjà d'expliquer ça à la *Polizei* dans mon suisse-allemand approximatif.) Ayant tout à fait conscience que je ne sais pas attraper le poisson à main nue et que le manger cru est dangereux, je constate que ma tentative de devenir-loutre s'échoue sur l'organisation capitaliste et matérielle de mon quotidien tout comme sur mes limites biologiques: pas de devenir-loutre possible au supermarché, au rayon poisson, à me demander quel filet de truite emballé je devrais manger pour performer efficacement. Ayant décidé que, dans ce contexte, mon devenir-loutre doit rester végétarien, je ne sors du supermarché qu'avec mes courses habituelles d'animal humain.

Regarde le sourire heureux des baigneuses dans le Léman, dans le Rhin ou dans l'Aar: ne sont-ils pas déjà un peu loutre (voilà l'adjectif)? *Vous sentez-vous loutre?* L'échec du langage ou de mon langage à saisir les expériences vécues des animaux non-humains qui n'utilisent pas le même continué éternellement de me faire douter de mes capacités de poète – n'y aurait-il pas un moyen de loutrer, de tordre ce langage si limité pour en éclater les bordures, de le faire parler sans sujet, sans pour autant apposer une parole étrangère sur la vie des autres êtres vivants? Cette tentative se rapproche ici de la définition de la magie dans certaines sociétés traditionnelles, comprise

comme l'expérience d'exister dans un monde fait de multiples intelligences, l'intuition que chaque forme que l'on perçoit – de l'hirondelle qui nous file au-dessus de la tête jusqu'à la mouche sur une feuille d'herbe, et même la feuille d'herbe elle-même – est une forme qui vit une expérience, une entité avec ses propres prédictions et sensations, bien que ces dernières soient très différentes des nôtres.<sup>9</sup>

À cette magie, d'autres s'y essaient de manière approfondie et réussissent par le langage humain à explorer les mondes non-humains: Vinciane Despret lorsqu'elle décrit le langage des oiseaux, Baptiste Morizot lorsqu'il s'intéresse à la diplomatie entre les loups et les humain·e·x·s, et Nasstaja Martin lorsqu'elle parle de l'ourse qui l'a attaquée.<sup>10</sup>

Je m'é gare. Sortie du supermarché, je cours au bord du Rhin. Il fait déjà frais malgré un octobre trop chaud, un nouveau mois de tous les records. Il fait presque nuit. Je me déshabille. Je regarde mon corps: mes poils ne sont pas aussi denses que ceux de la loutre, ne me permettent pas de garder la chaleur dans mon corps alors que je nage, mais j'en ai – du pelage hérissé, un peu plus sombre au niveau de mon sexe, sur mes jambes velues, sur mes bras, la chair de poule de l'air frais. Dommage que j'aie trop peur d'être embêtée nue dans l'espace

public pour ne pas profiter plus de l'entre-deux. Je me jette dans le Rhin. Il est froid. Je n'ai personne à qui tenir la main. Bâle est une ville à loutres parce qu'elle est traversée par ce corps puissant aquatique du fleuve. Je ne suis pas sûre que je puisse devenir loutre au même sens qu'il y a transidentité, mais je réfute absolument toutes les pensées qui ne veulent pas penser la métamorphose possible par le comportement, la répétition, la tentative, la *performance*. L'expérience que je partage avec les loutres – si ne je veux pas, par une forme d'anthropomorphisme ventriloque (promis, j'arrête ensuite avec les concepts loufoques), parler à leur place, ce qui serait les cantonner dans leur rôle de subalterne, d'altérité, d'alien – est ténue mais bien réelle. Comme le dit encore David Abram,

nous ne pouvons pas connaître, avec la même familiarité et intimité, l'expérience vécue d'une couleuvre ou d'une tortue serpentine; nous ne pouvons pas facilement expérimenter les sensations précises d'un colibri qui boit le nectar d'une fleur ou d'un arbre à caoutchouc qui prend le soleil. Et pourtant nous connaissons la sensation de prendre une gorgée d'eau fraîche ou de se doré et s'étirer au soleil.<sup>11</sup>

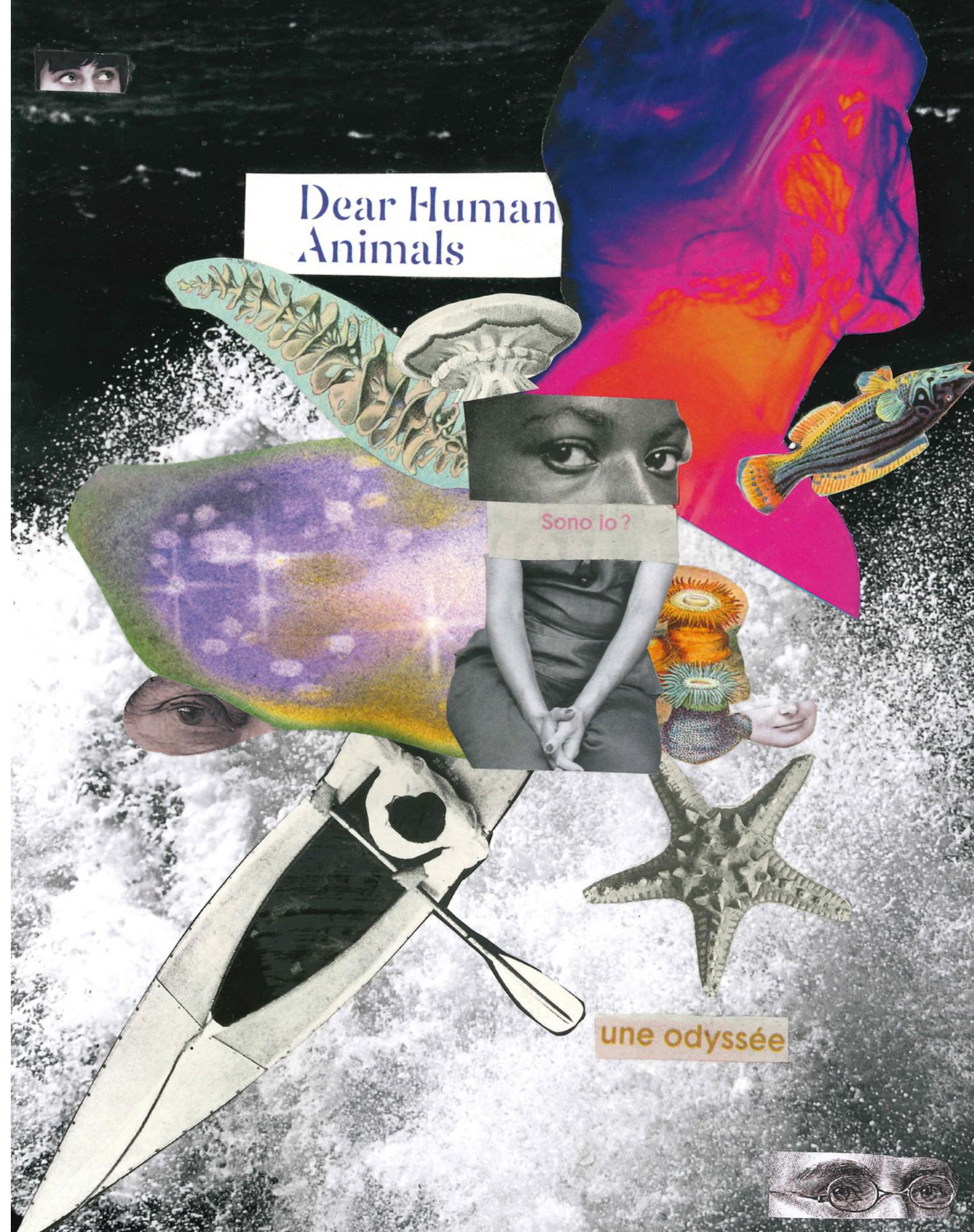
Le devenir-loutre s'articule alors dans des performances accessibles à touxtes. Je ne prétends pas détenir là-dessus un meilleur savoir que n'importe qui: j'ai juste fait une tentative. Le devenir est une expérience commune, démocratique et inclusive: sortir un peu de soi ne passe que par placer son corps dans la situation des autres corps, essayer de s'hybrider le plus possible, de faire s'effondrer les limites entre ton corps et le monde-vie, celui qu'on habite avant le langage, le monde commun des organismes, après avoir essayé de le théoriser et de le graver dans ma terriblement décevante syntaxe humaine.

*Silence*, maintenant. Qu'on laisse le Rhin descendre sur ce qu'on appelle mon corps et l'eau glisser le long de mon pelage.

Valentine Bovey

Illustration: Salomé Cruzet

- 1 NIETZSCHE Friedrich. *Ainsi parlait Zarathoustra*. Le livre de poche. 1983. p. 41. J'ai pris la liberté d'incluser la citation.
- 2 NAGEL Thomas. «What is it like to be a bat?» dans *The Philosophical Review*, n°4. 1974. pp. 435-450.
- 3 DELEUZE Gilles. «A comme animal» dans *L'abécédaire de Gilles Deleuze* (Pierre-André Boutang, 1995); VON UEXKÜLL Jakob. *Milieu animal et milieu humain*. Payot Rivage. 2010.
- 4 BUTLER Judith. *Trouble dans le genre*. La Découverte. 2005. p. 53: «L'idée que le genre est performatif a été conçue pour montrer que ce que nous voyons dans le genre comme une essence ininterrompue est fabriquée à travers une série ininterrompue d'actes, que cette essence est posée en tant que telle dans et par la stylisation genrée du corps.»
- 5 Je pique l'idée du devenir-animal à Deleuze et Guattari: «Devenir-intense, devenir-animal, devenir-imperceptible», dans DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix. *Mille Plateaux*. Minuit, 1980.
- 6 Un palimpseste est «une œuvre dont l'état présent peut laisser supposer et apparaître des traces d'états antérieurs.» Vient des moines copistes au Moyen-Âge qui effaçaient les parchemins pour écrire un nouveau texte dessus. PALIMPSESTE. [www.cnrtl.fr](http://www.cnrtl.fr). 2023.
- 7 Afin de toutefois compléter l'image qu'on peut se faire des loutres, je suis obligée de préciser que des comportements qu'on peut assimiler, de notre point de vue humain, à des viols ont été largement documentés chez les loutres de mer mâles, notamment, ainsi que divers comportements nécrophiles. Il s'agirait donc de ne pas aborder de manière idéaliste ces animaux qui ont des pratiques culturelles qui ne sont pas exemptes de violence. Je tiens toutefois à préciser que la violence provient majoritairement des individus désignés comme «mâles» et «marins» (dédouisez-en ce que vous voulez). Voir cet article: SWITEK Brian. *Les loutres de mer sont des pourritures. Les dauphins, les manchots et tous les autres animaux trop mignons aussi*. [www.slate.fr](http://www.slate.fr). 2013.
- 8 Loutre. [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org). 2023.
- 9 ABRAM David. *The Spell of the Sensuous*. Vintage Books. 1997. p.16. Citation originale: «Magic, then, in its perhaps most primordial sense, is the experience of existing in a world made up of multiple intelligences, the intuition that every form one perceives—from the swallow swooping overhead to the fly on a blade of grass, and indeed the blade of grass itself—is an experiencing form, an entity with its own predilections and sensations, albeit sensations that are very different from our own.»
- 10 DESPRET Vinciane. *Habiter en oiseau*. Actes Sud. 2019; MORIZOT Baptiste, *Les Diplomates: cohabiter avec les loups sur une autre carte du vivant*. Wildproject. 2016; MARTIN Nasstaja. *Croire aux fauves*. Gallimard. 2019.
- 11 ABRAM David. *The Spell of the Sensuous*. Vintage Books. 1997. p.18. Citation originale: «We cannot know, with the same familiarity and intimacy, the lived experience of a grass snake or a snapping turtle; we cannot readily experience the precise sensations of a hummingbird sipping nectar from a flower or a rubber tree soaking up sunlight. And yet we do know how it feels to sip from a fresh pool of water or to bask and stretch in the sun.»



# ET MAINTENANT, AMUSONS-NOUS!

## TON HAÏKU À NOUS ENVOYER

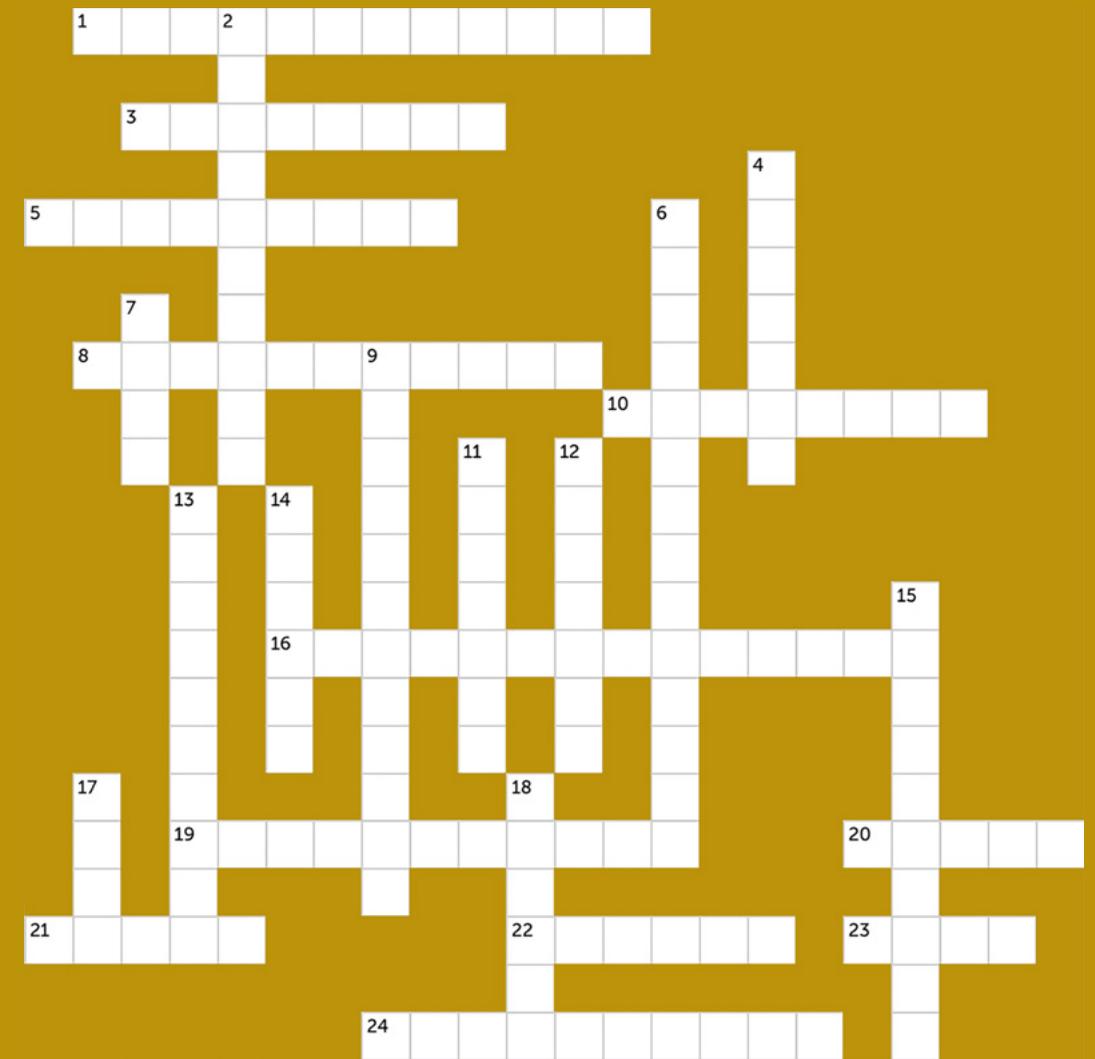
Compose ton haïku sur le thème des jeux et envoie-le au compte Instagram de Mets tes palmes et nous sélectionnerons quelques poèmes pour les publier sur notre compte! Un haïku c'est un poème super court, qui ne rime pas forcément mais qui suit la structure syllabique 5/7/5. Un haïku décrit un objet, une sensation, un instant, en utilisant le présent pour souligner la sensation d'immédiateté. En prime le haïku peut se conclure de manière inattendue pour surprendre les lecteur-ice-x:s!

Un exemple:

Mime-moi un mot  
guillerettes culbutes  
la machine à laver

**Chloé Luthier**

## MOTS CROISÉS PAS POUR TON PÉPÉ



### HORIZONTAL

1. La base, en plus d'être un titre de roman
3. Entourer un élément avec son vagin
5. Autrice de SF
8. Jouets
10. Voulait dénoncer le capitalisme de façon ludique
16. La lutte finale
19. Majorité perdante
20. Bizarre
21. Mîma
22. Jeu de séduction
23. Marionnettes virtuelles
24. Trouvent que dominer c'est trop compliqué

### VERTICAL

2. Sont solidaires
4. Cadre imaginaire
6. Performance de genre
7. Couleur de Barbie
9. Être une grande équipe
11. Elles jouent dans l'eau
12. Sorte de bilboquet
13. Système oppressif
14. Jeu de société polémique
15. Grand soir
17. Jeu de soumission et domination
18. Oiseau que l'on prend pour un imbécile

**Morgane Kursner**

# QUIZZ

## QUEL TYPE DE JOUEUR·EUSE·X ES-TU ?

**Selon la taxonomie de Richard Bartle,<sup>1</sup> il existe quatre types de joueur·euse·x-s – ces quatre profils sont déterminés en fonction des intérêts personnels des joueur·euse·x-s (parce qu'on pense généralement qu'à sa gueule). Les voici:**  
**Achiever (Accomplisseur·euse·x)**  
**Explorer (Explorateur·euse·x)**  
**Killer (Tueur·euse·x)**  
**Socializer (Socialisateur·euse·x)**

**Issue de la théorie du video gaming et reprise par une pêtite féministe-gauche-bobo et grano<sup>2</sup> d'adoption, on te propose de détourner cette taxonomie ultime d'un énième homme blanc (sorry, not sorry Richard) et de découvrir quel type de joueur·euse·x tu es !**

Tu te retrouves dans une partie annexe du plateau de jeu à explorer seultout·e·x:

- + Quelle angoisse! Si loin de touxtes... \*boude\*
- ⊙ Quelle angoisse! Je ne peux plus dézinguer les autres! snif
- \* Youpii! Aventuuuure!!!
- ❖ Hm, hm... Intéressant... Comment j'peux faire pour en profiter un max ?

Petite préf' pour:

- ⊙ Quand tu gagnes.
- ❖ Quand personne ne gagne (limite, le jeu gagne).
- + Quand tout le monde gagne.
- \* Tu te fiches de qui gagne – tu es juste dans la kiffance du *game*.

Lequel de ces éléments t'attire le plus dans le jeu:

- ❖ Les *challenges* et/ou énigmes
- ⊙ La victoire, le classement
- + La communication avec d'autres joueur·euse·x-s
- \* Les univers à découvrir

PAUSA! Moment de collaborer avec les autres joueur·euse·x-s lors d'un mini-jeu:

- ❖ Fun! Mais faut pas que je perde de vue ma stratégie et les enjeux principaux...
- + Je trépigne d'impatience et chit chat<sup>3</sup> à toute allure pour élaborer une stratégie.
- ⊙ Enfer et damnation! Je préfère la jouer loutre solitaire, merci.
- \* Cela veut-il donc dire que nous allons nous envoler vers un nouveau monde? Let's gooo

Dégaine ton best bluff – il va falloir piéger voire occire un·e·x autre joueur·euse·x!

- ❖ Si le jeu demande du sang, soit.
- + Je ne veux pas qu'on me haïsse... je vais tâcher d'être lae plus juste·x possible.
- ⊙ ENFIN! Que le fun commence! Mouahahahaha!!!!!!!
- \* Tiens... le scénario va prendre une toute nouvelle tournure...

C'est ton tour – tu as le choix entre:

- \* Faire avancer le jeu
- ❖ Récupérer un avantage
- + Aider un·e·x autre joueur·euse·x
- ⊙ Pénaliser un·e·x autre joueur·euse·x

Ton avatar de jeu serait plus probablement:

- ❖ Un·e·x aventurier·ère·x, en mode Amelia Earhart (aviatrice américaine)
- ⊙ Un·e·x mercenaire, en mode Villanelle (de *Killing Eve*)<sup>4</sup>
- + Un·e·x oratrice·x, en mode Rosa Parks (militante américaine)
- ❖ Un·e·x enquêteur·ice·x, en mode Enola Holmes (de *Enola Holmes*)<sup>5</sup>

**Si tu as obtenu un maximum de:**



**Tu es un·e·x... Achiever:** tu cherches à agir dans et sur l'environnement et tu t'intéresses particulièrement à progresser dans le jeu et à maîtriser ses différentes facettes afin d'en venir à bout. Ce qui te motive: les *challenges*, les énigmes, les récompenses. Ton seul ennemi et ton plus grand allié: le jeu en lui-même.



**Tu es un·e·x... Explorer:** tu aimes découvrir et explorer. Beaucoup trop déter à explorer toutes les facettes du jeu – on ne t'arrête plus. Ce qui t'attire: le potentiel de rejouabilité du jeu ainsi que les mondes ouverts et univers à découvrir. Bref: l'aventure!



**Tu es un·e·x... Killer:** tu prends un malin plaisir à agir sur les joueur·euse·x-s. Une seule chose t'intéresse... gagner! Et tous les moyens sont bons pour y parvenir – tant tricherie que manipulation. Alerte mauvais·e·x-s perdant·e·x-s! Ce qui compte: le classement et surtout la victoire.



**Tu es un·e·x... Socializer:** tu es là pour briller en société et surtout profiter! Ce qui t'attire dans le jeu: jouer et interagir avec d'autres joueur·euse·x-s. Amour pour les modes collaboratif ou coopératif et les soirées jeux avec les copain·e·x-s.

**Angela Neves**

- 1 BARTLE Richard. *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. 1996.
- 2 Terme régional utilisé pour qualifier les personnes habitant Vevey et alentours, en particulier entre elleux. Avec ses tendances bobo-gauche, lae grano vote plus probablement Décroissance-Alternatives (DA), se déplace un max à vélo, fait les marchés et se balade nus pieds l'été au bordu en sirotant, de préf, un Grano Maté.
- 3 Terme anglais pour « bavarder, discuter ».
- 4 Série qui raconte le sombre et sensuel jeu de la chatte et de la souris qui s'installe entre la brillante enquêtrice Eve Polastri (Sandra Oh) pour capturer la talentueuse et dévastatrice mercenaire, Villanelle (Jodie Comer). WALLER-BRIDGE Phoebe. *Killing Eve*. 2018-2022.
- 5 Film qui relate les aventures de la charismatique et très intelligente sœur enquêtrice de Sherlock Holmes: Enola Holmes. Rôle joué par Millie Bobby Brown (aussi connue pour le rôle de Eleven, dans la série sci-fi *Stranger Things*). BRADBEEER Harry. *Enola Holmes*. 2020.

## FICTION INTERACTIVE

### CATHERINE QUICQUAT, AU BÛCHER!

En mars 1448, au Château de La Tour-de-Peilz, Catherine Quicquat est condamnée pour sorcellerie. Elle est envoyée au bûcher, comme tant d'autres avant et après elle. Son procès est méticuleusement documenté dans les Archives Cantonales Vaudoises, donnant un aperçu glaçant du fonctionnement de cette machine à meurtres. Mon but était de m'inspirer de son procès pour créer un jeu. Mais l'absurdité révoltante des propos relatés lors des « aveux » de Catherine Quicquat m'a poussée à composer au plus proche du déroulé du procès, pour faire éclater sous vos yeux la réalité du passé. Avec cette fiction interactive – à mi-chemin entre le récit et le jeu – vous reviendrez quelque temps avant la mort de Catherine Quicquat, pour tenter de changer son destin.

**Lien vers le jeu: [www.cluthier.itch.io/catherine-quicquat](http://www.cluthier.itch.io/catherine-quicquat)**

Pour une utilisation optimale, sélectionnez l'option « Passer en mode plein écran ».

Ce jeu n'est pas compatible avec les smartphones.

**Vous pouvez aussi retrouver le lien vers cette fiction interactive sur notre site web [www.mets-tes-palmes.com/](http://www.mets-tes-palmes.com/) sous la rubrique JEUX.**

# LOVE GAME

Jeu de société traditionnel  
où l'on viole régulièrement en toute affection.

TW – abus, viol

Tu te rappelles quand on jouait à se courir après, et celui qui attrapait l'autre avait le droit de l'embrasser ?

C'était pas un jeu, c'étaient tes règles, comme d'habitude.

Mais tu rigolais tout en courant, comme tu rigolais.

Il y a ce fichu canapé gris sous mon cul, encore. Ce genre de grand canapé large qu'on voit souvent dans les grands apparts à grandes familles ou grandes colocs. Je suis assise sur le dossier, les pieds sur le coussin, comme agrippée à ce qu'il me reste de hauteur. Je m'entends rire à ta blague, ta petite blague, qui va avec ta petite fossette

qui se dessine au coin de ton petit sourire qui découvre tes canines aussi longues que celles du loup du encore petit chaperon rouge. Tu t'approches avec toute ta team de dents et de petites choses là, tu me mets tes mains sur la jambe, les cuisses, d'une manière qui fait que ça me semble autant à l'extérieur qu'à l'intérieur, comme si tes mains les entouraient, comme si j'étais glissée dans un étau en fait. Il y a ton petit sourire sur grandes canines qui s'infiltré dans les pores de mon visage qui en devient moite de ta sale gueule et tes mains en étau de fer que j'anticipe déjà comme des pierres ponce sur les parois de ma chatte. Mon corps lassé de se crisper se crispe, rétractation, huître sous citron. Je sais que j'ai perdu le jeu pour ce soir. Il est l'heure de passer à la casserole.

Parfois on rit comme des jets de nerfs au visage de l'autre qui n'a pas compris qu'on avait peur.

*Play hard to get*

Okay, d'accord, alors, il faut que je me répète ce que Mélissa<sup>1</sup> m'a dit. Parce que moi je suis amoureuse de Mathieu<sup>2</sup>, mais Mélissa et Marc m'ont bien expliqué comment le séduire. Comment *l'attraper*. Les filles attrapent les garçons un peu comme dans des toiles d'araignées – ça fait semblant de rien, et après ça emprisonne-poisonne. C'est bien ça le jeu non ? C'est bien ça toujours les blagues dans les séries *\*lol\** ? L'homme choisit la femme qui lui plait, et il chasse à découvert, il y va, il sort ses meilleurs arguments. Alors là, en principe, la femme veut pas au début, même que des fois elle le déteste le type. Elle l'insulte, lui montre son mépris, des fois même elle est déjà avec un autre type *anyway*. Mais le chasseur sait qu'il ne faut pas laisser tomber ! Il y va, il va tout faire pour se retrouver seul avec elle, il va lui mentir, à elle, ou à ses amis à lui, il va pas hésiter à la toucher, parce que *ouais* s'il l'embrasse il y a des chances que ça la fasse craquer. Ça arrive souvent dans les films, la femme insulte, l'homme embrasse, et hop la femme, en une instantanée absurdisation poisseuse de la situation, tombe amoureuse. *La séduction a opéré.*

Mais dans l'autre sens c'est différent, moi je veux séduire Mathieu, alors il faut que je fasse semblant de m'en fiche un peu. Alors je fais la maline un peu de loin, je le calcule pas, voire même je lui parle mal. Bah oui, si je le maltraite un peu, peut-être que ça lui donnera envie de m'embrasser, puisqu'apparemment on base nos charmes un maximum sur des jeux d'agressions et de pouvoirs? Puisque quand elles disent non eux ils les embrassent et c'est à ce moment-là que les violons de la passion *violinent*<sup>4</sup>

Parfois on pleure quand on jouit parce que c'était oh wow fantastique.

Parfois on pleure après avoir eu un orgasme parce que tout est un enchaînement de réflexes physiologiques dans cette espèce de carcasse qu'on se traîne.

Donc on m'a appris que craquer, me *laisser conquérir* finalement, c'était normal. Que les hommes ont toujours envie de baiser et que les femmes pas mais qu'il faut insister et finalement elles ont bien envie ces chiennes.

Moi à chaque fois qu'on se voit, j'ai tout un planning dans ma tête, de choses qu'on pourrait faire, pour te faire oublier que tu veux qu'on *fasse l'amour*. C'est un jeu qui me demande ruse, créativité et persuasion. Si je gagne, je réussis à t'amener jusqu'au sommeil sans que t'aies eu le temps de sortir ton jeu à toi pour *faire l'amour*. Si je perds, tu te faufiles dans les moindres interstices de mon armure de vêtements ou de regards vides, avec tes mains et tes canines, et tu viens me *séduire*. Je te l'ai pourtant dit, même plusieurs fois, qu'en ce moment c'était non, que j'avais besoin de temps, que tu me laisses venir. Mais tu n'as pas entendu, pas écouté, ou pas bien compris *pourquoi*. *Si je t'aime je dois vouloir te le montrer non?* Alors comme je ne veux pas te rendre triste, parce que les femmes sont compréhensives et caring, je me décarcasse, vacillante carcasse. Il faut trouver des subterfuges pour te cacher l'inertie de mes chairs. Pour te montrer affection sous enlèvement. Je sue ma charge mentale d'amour. On fait la cuisine, on invite des ami·e·x·s, on se balade, on fait du sport, on fait de l'art, on débat, on se fait des marathons de cinéma et on se prend pour des grands critiques, on teuf et on danse – et on danse bien en plus.

Mais t'es jamais fatigué putain.

Ton épanouissement tient toujours en bout de course au *Grand Spectacle* traditionnel de nos corps *envolés au septième ciel enlacés enflammés et*

Sur l'échelle des infortunes, à combien tu notes le fait d'avoir vomi un orgasme alors que t'étais en train de te faire violer? *haletants*, même si les flammes et les cieux tu te les imagines pendant que moi je mets de moins en moins d'efforts à jouer mon rôle

depuis là où je nous entends de loin. Peut-être qu'en fait, toi aussi tu dissocies un peu, pour vivre que tout va bien – ou bien t'es juste trop con?

T'as sûrement dû apprendre que c'était ça l'amour, en plus d'avoir appris que tout t'était dû. J'arrive à m'échapper quand tu bois assez et que tu te lances dans des grosses conversations avinées avec d'autres. Alors là, même si je suis pas vraiment fatiguée, ou pas plus que tout le temps, même si j'ai encore envie aussi de m'aviner dans les conversations avec les autres, et bah je me casse au lit, sans prévenir. Je fais mine d'aller aux toilettes et je vais me coucher discrètement, pour que t'aies pas le temps de réagir et de me rejoindre avant que moi je puisse faire semblant de dormir. À ce moment-là mon angoisse bat à en faire exploser les draps, le lit, la porte qui me sépare de tes rires carnages. Et même des fois ça suffit pas, parce qu'il y a les fois où quand tu viens te coucher et que moi je dors, en simulation ou en profondeur, ça te prend l'envie de me *montrer ton amour*, et je me réveille avec ta main gluant mon entre-cuisse lourd et ta bouche à canines qui souffle dans mon cou tendu. Par chance quand on flirte avec le sommeil on peut jouer des jokés, alors juste je saccade mes cuisses et mon cou loin de comme tu pues et je m'enroule dans le duvet sans rien dire. Je me rendors intrabaignée de mon sang glacé, mais sans t'avoir laissé gagner – j'étais trop endormie pour être gentille.

Parfois on ne pleure plus alors qu'on est encore plus triste que la fois d'avant.

C'est un peu pire à chaque fois, même si ça fait toujours un peu moins de bruit.

Tu te rappelles quand j'avais envie de toi, et que la rencontre de nos corps n'était pas le résultat d'une négociation constante?

Les chasseurs doivent savoir argumenter leur insistance et les chassées doivent être juste assez chiantes pour que ça titille la corde fine entre envie et agressivité des chasseurs, alors on ne sait jamais vraiment finalement si c'est des baisers ou des coups de dents qui sont claqués comme des claques d'ailleurs sur les rougissements des joues de meufs qui savent plus si elles sont en train de minauder ou de pleurer.

Même si c'est soi-disant elles qui tiennent les rennes et qui décident au final enfin ça c'est le discours des patriaqueurs t'as vu? Elles décident oui, jusqu'au moment où les chasseurs décident que non et qu'ils sont plus forts de toute façon, parce que la justice au pire leur donnera raison. Comme ceux qui veulent nous montrer leur affection à tout prix, quitte à nous payer des bulles jusqu'à trois pour mille et nous proposer un *canapé* pour *dormir* et c'est leur jeu tous les samedis soirs, et ils seront contents même en plus le lendemain s'ils ont eu une carcasse trop bourrée à baiser. Et le pire c'est que c'est les abusées qui ressentent la honte, alors que ce sont eux qui foutent la gerbe plus que les trois pour mille comme seule possibilité de recevoir de l'affection quand on agit comme un zombie dégueulasse du patriarcat. Les mains et la queue en avant coûte que coûte et l'illusion que ça ira mieux après. La honte – qui doit bien être ressentie quelque part au milieu du vide émotionnel du zombie qui ne se sent pas aimé – est alors transférée et justifiée socialement parce que quand même *elle avait qu'à pas boire cette salope*. Le tir compte double, le pouvoir est gagné, les dés pleins de salives âcres gisent au milieu du plateau. Tout le monde a le tournis de ne plus savoir à quoi on jouait à la base et comment on en est arrivé là, au pays des zombies et des carcasses. Peut-être que j'exagère, mais il faut bien parfois compenser tous les silences.

Il y a tellement de silences, partout, tout le temps.<sup>5</sup>

J'ai beaucoup pensé à la mort pendant ces mois où on jouait.

Ça fait longtemps.

Longtemps.

Maintenant je joue différemment,

Est-ce que je me souviens?

En face de moi qui marche je vois  
cette personne avec les che-  
veux *rainbow* là et le sourire  
qui pue pas les enfers, mais  
dans lequel j'ai envie de me  
perdre. Ça fait un moment  
que j'ai son sourire collé sur  
la rétine et que j'imagine  
qu'on dort sous la lune  
ensemble. Je crois qu'à  
un moment j'avais mes  
chances, même qu'on a  
été très proches, même qu'on  
s'est touché un peu, mais je  
me suis évaporé en jetés de  
bouquets de mots de bou-  
quets de rires de nerfs en-  
core, parce que je savais plus  
jouer sans penser que l'unh  
de nous allait en mourir.  
C'est pas moi qui le pense,  
c'est mon corps, ma peau, mes  
souvenirs, mon cul sur le canapé  
gris, mes veines glacées dans le lit,  
mes trois pour mille, les canines  
du grand méchant loup, moi  
seule dans ma forêt mi-épineuse  
mi-réponses traumatiques.

Je me rappelle.

Je me rappelle quand tu mettais tout en œuvre pour  
connecter charnellement avec ma carcasse, avec mon  
regard vide perdu dans le rien, mon cœur qui battait  
sans envie, mes membres recroquevillés aussi long-  
temps que possible autour de moi-même.

Il y a beaucoup  
de manières différentes  
de tuer quelqu'unh,  
et lae forcer à ressentir votre amour  
peut en être une.<sup>6</sup>

Tu te rappelles toutes les barrières  
que tu as franchies,  
valeurux séducteur ?

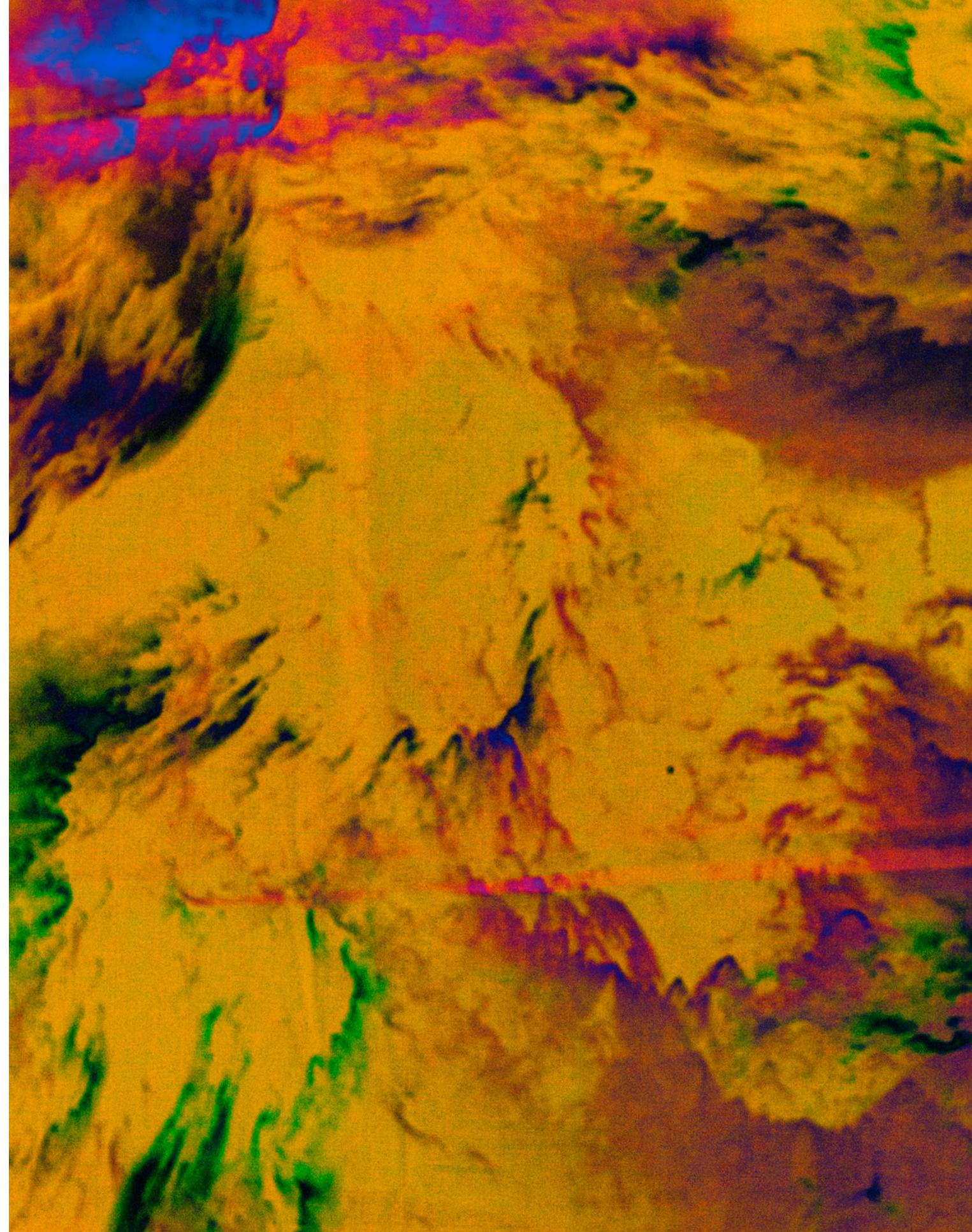
Si vous pensez avoir violé  
quelqu'unh que vous pensiez être  
en train de séduire ou d'aimer,  
n'hésitez pas, pour commencer, à  
présenter au moins vos sincères ex-  
cuses, vous n'étiez de toute manière  
peut-être *ni le premier ni le dernier*.

**Al S. Gutierrez**  
**Photographies : Al S. Gutierrez**

**1-2-3** Prénoms fictifs.

**4-5** L'approche exagérément clichée et binaire de ce paragraphe ainsi que d'autres pas-  
sages de ce texte visent à refléter des influences sexistes catastrophantes encore bien trop  
présentes dans nos sociétés, et d'autant plus dans le milieu cishétérosexuel dominant, visé par  
ma colère dans cet article. Les questions d'abus et d'emprise dans les rapports romantiques  
existent cependant également dans les relations dites queers, qui subissent les mêmes repré-  
sentations et modèles patriarcaux que les autres, bien qu'elles s'en éloignent et s'appliquent  
à les déconstruire. La forme narrative de ce texte, partant d'une expérience située, implique  
néanmoins une visée critique de comportements typiquement masculins, au sens du groupe  
social des hommes cisgenres tels que considérés dans les récits dominants, dont les per-  
sonnes considérées comme femmes par le discours dominant font les frais.

**6** Phrase inspirée par une ligne des paroles de la chanson *High Infidelity* de Taylor Swift,  
pas directement liée au sujet mais on n'omet pas une telle source.



# VENGEANCE

*C'est en faisant réchauffer un gratin dauphinois surgelé que je connus les transes de l'illumination. LE FOUR À MICRO-ONDES. Voilà, Mesdames, la solution. Moderne, pratique, facile d'utilisation, possédé par un fort pourcentage de foyers français, le four à micro-onde présente, de plus, l'avantage non-négligeable d'appartenir aux avatars de toute personne dotée d'un clitoris, en ces temps bientôt éculés, mais patience, de pernicieuse phallocratie. Sachons enfin en tirer profit. Ces chéris ne seront pas déçus. Dis Bibiche qu'est-ce qu'on mange ce soir ? — Cette fois c'est toi qui passe à la casserole.¹*

Cuisine glacée, industrielle et sans personne. Une bache a été étalée sur le comptoir pour le protéger des éclaboussures de sang. Sur une desserte ont été exposés les couteaux, aiguisés il y a quelques jours. Le corps est nu, la bite recroquevillée de terreur. Il a l'air vide, ficelé avec des cordes de shibari à la hotte de ventilation. Pas de trace de lutte: rarement les hommes disent non lorsqu'on leur promet les jambes en l'air; pourtant c'est lui qui se retrouve là, jambes écartées certes mais ridicule, comme un met à cuire.

Elle apparaît dans le fond de la salle, toute en noir, bottines et bas résille pour allécher le chaland, mais hoodie pour laisser de la liberté dans ses mouvements, ne pas tacher de sang ce corps-ci, au moins. Elle sort une cigarette, des Vogues à la menthe. C'est Angela, tu l'as déjà vue au premier épisode. Elle farfouille pour trouver son briquet, il suit d'un air inquiet le mouvement de ses mains. Le bâillon – sous forme d'une lanière en cuir – n'étouffe pas moins ses cris que sa fierté. Il s'agirait de ne pas se pisser dessus. Elle a l'air énermée, songe-t-il. Et il a peur. Un vague reste de patriarcat lui donne cependant l'impression qu'il pourrait s'en tirer. Les subalternes ne passent jamais à l'acte, non ?

Angela a allumé sa cigarette. Elle sourit franchement, méchamment, au cuisinier ficelé sur le comptoir, sans toque et sans chemise. Elle commence à raconter une petite histoire que j'appellerai la parabole du dindon.

« Pourquoi toutes les relations que j'ai vécues avec des mecs hétérosexuels m'ont fait sentir comme le dindon de la farce ? Pourquoi, pire encore, n'ai-je pas remarqué que j'étais le dindon ? »

Angela le sent essayer de réunir le faisceau de ses derniers neurones pour ne pas se pisser dessus. « Pourquoi ai-je été lentement attirée dans les filets, exilée de ma forêt natale où je picorais de belles graines et où je pouvais regarder les plantes pousser ? Pourquoi ai-je toujours décidé de suivre d'autres graines ? Parce qu'elles avaient l'air mieux, parce que quand on avale – sans mauvais jeu de mots – l'hétérosexualité, quand on fait le pacte avec l'hégémonie, au début, on a des avantages: on est admiré par les autres dindons – ceux qui sont libres, magnifiques, avec leurs collerettes et leurs bajoues – mais qui se sentent seuls, dans la forêt, à inventer leurs potions magiques et à expérimenter des choses douces et belles entre amies, dans le *care*.

Quand on se fait emporter dans le poulailler urbain, on est admiré, quel beau dindon, dodu, gras, résilient, *caring*, attentionné, et *qu'elle est bonne en plus*, bravo, bon choix mon cher cuisinier, c'est un magnifique dindon que tu nous as ramené ! Simplement une fois hors de la forêt c'est plus difficile de s'abriter, il faut s'adapter au mode de vie d'une créature étrange, mal socialisée, égoïste, peu développée émotionnellement, qui, on se le rappelle, vous a capturé dans l'unique but ensuite de profiter de vous – je veux dire de vous manger, lentement, mais il ne s'agirait pas d'avoir l'air trop violent. Certains le font, ils sont considérés comme des monstres: ils ont mis le dindon directement au feu, sans ménagement. Les autres cuisiniers se regardent consternés et secoquent la tête: *Non, non, nous ne sommes pas comme ça, nous ne cuisinons pas nos dindons, d'ailleurs nous sommes devenus végétariens, nous nous abstenons, nous aimons le dindon, même si nous comprenons pas cette espèce, nous voulons la comprendre, nous savons tous qu'il est de bon ton d'aimer le dindon dans notre société, le vent a tourné, nous ne sommes pas comme ces cuisiniers, barbares, carnivores, souvent de pays étrangers ou avec des problèmes mentaux, des anormaux, des monstres, des loups solitaires, rien de commun avec nous la bonne société des bons cuisiniers*. Pourtant, sous ces belles paroles, la farce continue. La fabrication de la farce diffère: les coups sont trop voyants, on préfère les paroles dénigrantes, le chantage affectif, les messages culpabilisants, l'insistance verbale alors qu'on a dit non, le mensonge, la dissimulation, le dos tourné,

# #2

le *silent treatment*. Nous, habitué-e-x-s à nos vies de dindons avec nos semblables, nous savons que l'ereur est animale, nous savons que nous pouvons nous blesser les uns les autres, nous parlons, nous essayons d'apprendre, nous réfléchissons, nous prenons soin de leur ego fragile pour qu'ils n'aient jamais à faire face aux conséquences de leurs actes cuisiniers, mortifères, mortifiants, pour qu'ils puissent aiguïser gratuitement leurs couteaux, nous leur débarrassons même le plan de travail, nous leur donnons les outils, nous nous ouvrons avant qu'ils nous étripent, nous leur montrons au fond de nous la solitude, la douleur, nous parlons de nos expériences avec les précédents cuisiniers, les fois où nous sommes passées dans la casserole, et ils disent, rassurant, *je ne suis pas comme tous les autres, je ne suis pas comme ton ex, je ne suis pas comme ça*. Nous les croyons, parce que nous avons envie de les croire, parce qu'il est plus simple d'être un dindon accompagné qu'un dindon sauvage, libre, flamboyant et émancipé. Le processus de cuisson s'effectue donc lentement, avec les moyens tolérés par le Bord des Cuisiniers, qui s'assurent de conserver tous leurs privilèges.

Le premier signe que la cuisson a commencé, c'est la fatigue. Tout à coup faire les allers-retours à la forêt pour voir les autres dindons paraît insurmontable, tout à coup marcher pour soi au coucher du jour en rêvasant n'est plus possible, on se sent grignoté à petit feu, diminué de l'intérieur comme des chairs qui cuisent lentement. Le fumet ne se distingue que pour les dindons qui la connaissent déjà, mais tout le monde le sait: le dindon qui se fait lentement farcir n'admettra jamais que cela lui arrive. Il mettra ça sur le compte de sa santé mentale fragile, de son anxiété, du travail, de la famille, tout sauf le cuisiner, que le dindon essaiera même encore de consoler de ses problèmes de cœur d'inox et de mains de fer avec le peu d'énergie qui lui reste. »

La mention de l'inox rappelle Angela à ses tâches. Elle se lève, enfle un gant en latex noir, et saisit sur la desserte un couteau de boucher. Elle s'approche du paquet de chair qui se met à se tortiller avec ridicule. Elle s'assied sur le bord du comptoir comme une mère s'assied au bord du lit de son enfant. En posant la lame sur la cuisse du bonhomme, elle chuchote: *L'histoire est presque terminée, concentre-toi*.

« Un dindon fatigué est un dindon fragile. Le dindon fragile se met lentement à accepter qu'il est ainsi, que c'est sa vraie personnalité, d'être fatigué, constamment préoccupé d'un cœur inoxydable acier trempé qui se fend en deux juste pour le dindon, qui lui-même a déjà répandu ses entrailles partout. La fatigue tue lentement le dindon. Il est ensuite facile d'en faire une farce: c'est là qu'on peut commencer à le malaxer. Ne pas répondre, se désintéresser, mentir, tromper, toutes les techniques sont bonnes pour éreinter le dindon, qui revient toujours pour se faire consoler dans les bras du cuisinier, ignorant toujours soigneusement la batterie de couteaux et d'ustensiles fixés au mur, étincelants, prêts à l'emploi, lavés du sang du précédent dindon (c'était d'ailleurs de sa faute, au dindon précédent: *elle était folle*). Même les cuisiniers les plus gentils, les plus doux, ceux qui ne voulaient pas être comme ton ancien cuisinier, les voilà rattrapés par le bonheur de chasser le dindon, ils salivent à l'idée de la farce, ils salivent à l'idée de la farce, ILS SALIVENT À L'IDÉE DE LA FARCE.

Cette dernière fois aussi, je me suis fait farcir. Le cuisinier était pourtant gentil, il n'a pas fait exprès. Mais comme m'a dit l'un des meilleurs dindons qui peuplent ma forêt, après mon retour catastrophé: un cuisinier gentil ne suffit pas. Il ne faut pas sortir avec des cuisiniers, voilà tout. »

Il voit alors son regard dur, froid, cruel. Il réalise soudain qu'elle ne plaisantait pas. Elle soulève la petite bite flasque. Quelques gouttes de pisse, il essaie de parler, marmonne dans sa lanière de cuir. *Le temps des excuses est déjà terminé*, soupire Angela. Tendait le pénis entre ses doigts, elle ajuste sur ses oreilles un casque isolant. Elle n'a jamais réussi à s'habituer aux bruits humides de la chair qu'on coupe.

Pour Jean  
Val Pagaille  
Illustration: Julie/Julot Wuhrmann

¹ DELAUME Chloé. Les Mouffettes d'Atropos. Gallimard. 2000. p. 57. [N.d.E: L'autrice conseille vivement la lecture de ce merveilleux passage cruel qui continue avec force détails pratiques jusqu'à la page 66. Le parfait manuel de l'émasculat. À bon-ne-x entendre-euse-x.]



# JEU D'ANTAN

plongée  
ludique

dans  
l'histoire  
avec  
Viviskes  
plongée  
ludique

**Début septembre dernier, je me rends aux Celtiques de Vivisco, festival visant à faire découvrir la culture antique au grand public. On y rencontre plusieurs associations francophones qui font de la reconstitution historique, c'est-à-dire qu'elles s'emploient à reconstituer la vie quotidienne et guerrière de peuples de l'Antiquité grâce à une approche pratique, basée sur l'expérimentation et la passion, tout en profitant des lumières d'archéologues et des sources historiques disponibles. La reconstitution m'intéresse parce qu'elle offre la possibilité de dégener les activités historiquement plutôt réservées à tel ou tel genre.**

**Un stand entier est réservé aux jeux de cette époque et je suis fascinée. L'idée d'en faire un article pour *Mets Tes Palmes* germe en moi. Je contacte Sarah Meylan, croisée au stand, qui me répond avec enthousiasme. Elle me transmet que dans l'Association Viviskes, c'est Joël Demotz qui est expert concernant les jeux. Nous trouvons une date commune et nous retrouvons au local de Viviskes au terrain de Crédeiles<sup>1</sup> à Vevey. Sarah a préparé du thé chaud qu'elle nous sert de son thermos. Agathe, sa fille d'un an et demi, attrape toutes les pièces de jeu qu'elle peut au fur et à mesure que Joël vide son sac.**

## Qu'est-ce que Viviskes ?

Viviskes est une association de reconstitution historique, principalement celte mais plus largement antique, créée en 2011 à Vevey. Pour l'anecdote, la première mention du terme celte (*keltos* en grec ancien) nous vient de 517 av. J.-C. en Grèce pour désigner des peuples vivant près de l'actuelle Marseille. Les Celte-x-s sont un ensemble de communautés organisées sur des modèles semblables et se nomment par les noms de leurs tribus.

## Quand vous avez fondé l'association, vous faisiez déjà de la reconstitution de tous les aspects de la vie ou uniquement des combats ?

Au début, c'est vrai que nous faisons surtout de la reconstitution d'armes et des combats, mais nous nous sommes très vite intéressé-e-x-s de manière plus large aux divers aspects de la vie quotidienne des peuples celtes, tels que l'accoutrement (teinture, couture), les repas, le travail des différents matériaux (bois, métal, cuir, ossements par exemple).

Lorsque l'on participe à des camps de reconstit' on essaie d'être le plus historique possible. Par exemple, les patates, on se dit : « Ah, ça, c'est bien de chez nous, pas de problème donc d'en cuisiner. » Eh bien non ! Les pommes de terre n'ont été importées en Europe qu'au XVI<sup>e</sup> siècle. On essaie de vraiment faire attention à ce genre de détails.

Après, c'est assez compliqué de se faire une idée précise de leur mode de vie. Les Celte-x-s n'ont quasiment pas laissé de traces écrites, nous sommes donc tributaires des récits grecs ou romains. On les prend avec des pincettes parce qu'ils ont probablement été influencés par les conflits qui se sont déroulés entre ces peuples, et sont parfois tout à fait des écrits de propagande, c'est-à-dire que la perspective romaine ou grecque domine. Leur volonté de glorifier leur propre civilisation peut mener à des déformations sur les pratiques celtes.

**Malgré le manque de sources à disposition, est-ce que vous pourriez essayer de faire une supposition de la place qu'avaient les activités ludiques par rapport au travail ?**

Alors, déjà la notion de travail était très différente à cette époque, car il y avait beaucoup plus de travail domestique qu'aujourd'hui ainsi qu'une grande spécialisation des métiers, ce qui donnait assez peu d'espace aux activités dites oisives. On peut cependant imaginer que pendant l'hiver, saison plus calme et donc plus propice, les Celte-x-s s'adonnaient plus facilement à des activités ludiques, comme pendant les périodes d'attente, pendant une session de pêche par exemple. Cela dépendait aussi de la classe sociale, plus un-e-x Celte était riche et plus les loisirs avaient de la place dans leur vie. Enfin, la majorité des jeux se déroulaient probablement dans le cadre familial.

**Quels types de jeux existaient ? Étaient-ils différents selon les peuples ?**

Les sources archéologiques montrent qu'il y a beaucoup de similitudes dans les jeux des peuples celtes, romains et grecs par exemple. Les Gaulois-e-x-s étaient hellénophiles, iels se sont donc beaucoup inspiré-e-x-s de la culture grecque, mais également romaine comme on le voit avec le jeu des latroncules, un jeu de plateau stratégique militaire, avec des cavaliers et des fantassins. Un fait intéressant est qu'on a retrouvé une certaine quantité de « plateaux » de jeux gravés sur des temples grecs par exemple.

En plus des jeux mobiles, il existait donc des points de jeux « fixes » où l'on peut supposer que les personnes s'y réunissaient. Beaucoup de jeux de l'époque étaient gravés, sculptés dans du bois, matière aisée à travailler. On retrouve aussi beaucoup d'os (les fameux osselets), de la céramique ou encore du verre. Dans les jeux incontournables, nous avons le jeu du charret ou du moulin, jeu constitué d'un plateau carré avec des intersections et 18 pions répartis entre deux couleurs, souvent noir et blanc. Le but est d'aligner 3 pions pour en piquer un à son adversaire. Le jeu se termine quand l'un-e-x de deux participant-e-x-s n'a plus que 2 pions ou ne peut plus bouger. Pour le jeu des ours et des chasseur-euse-x-s, le but est d'encercler l'ours. Les Celte-x-s fabriquaient des dés rectangulaires, forme beaucoup plus facile à obtenir à l'inverse du cube qui doit être extrêmement régulier pour que les chances de tomber sur l'une ou l'autre des faces soit égale. Ce sont les Romain-e-x-s qui ont rendu les dés carrés par la suite.

**Il n'existait que des jeux réflexifs, ou les Celte-x-s organisaient aussi des joutes sportives ?**

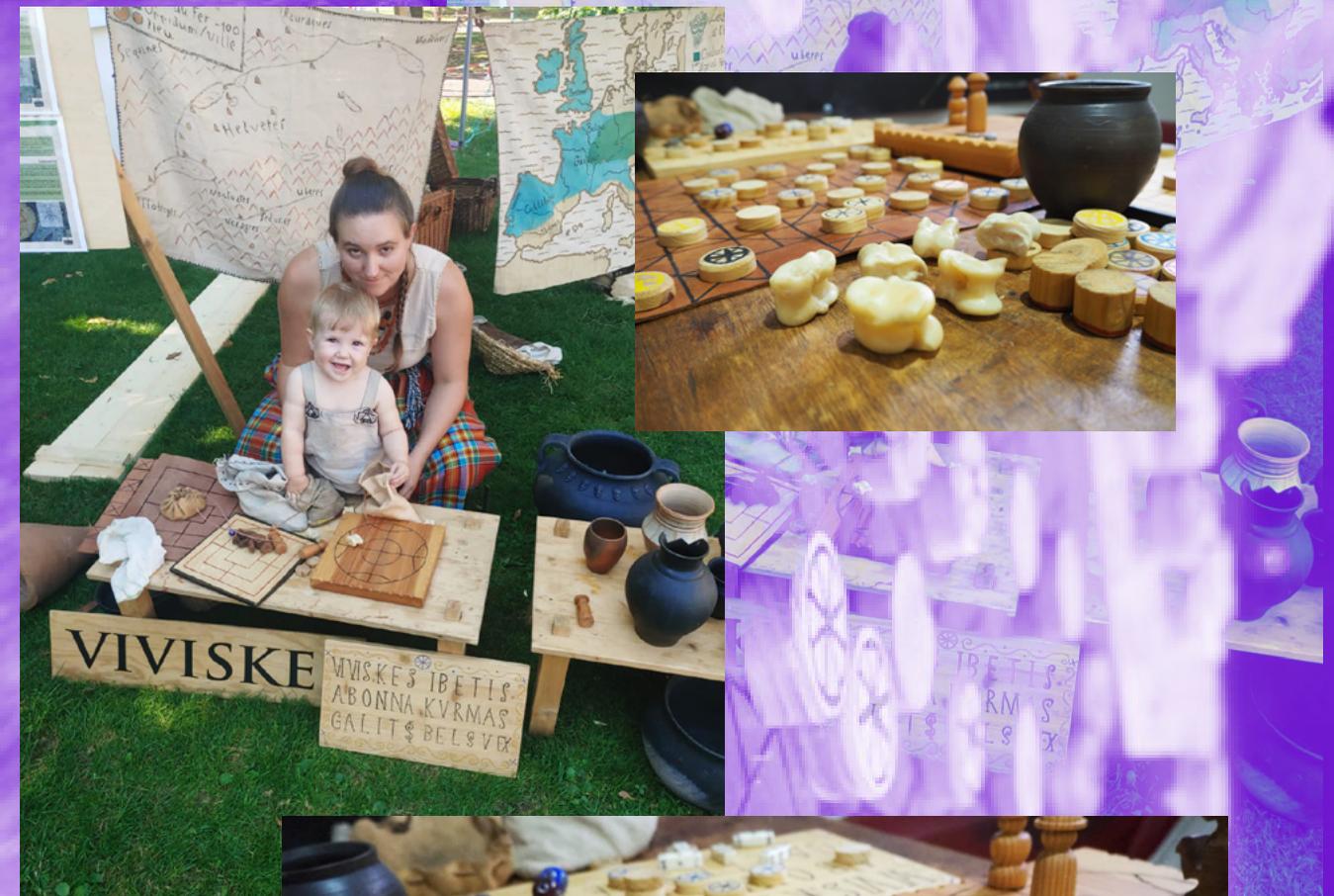
Il n'existe pas, à notre connaissance, de preuve formelle d'organisation de sorte de jeux olympiques comme en Grèce. Cependant une arène ou un théâtre de l'époque antique a été retrouvé en France, à Bibracte. Peut-être, et là on entre plutôt dans des hypothèses tirées de l'ethnoarchéologie, que les Celte-x-s y organisaient des compétitions de lutte, de tir à la corde ou d'autres jeux physiques.

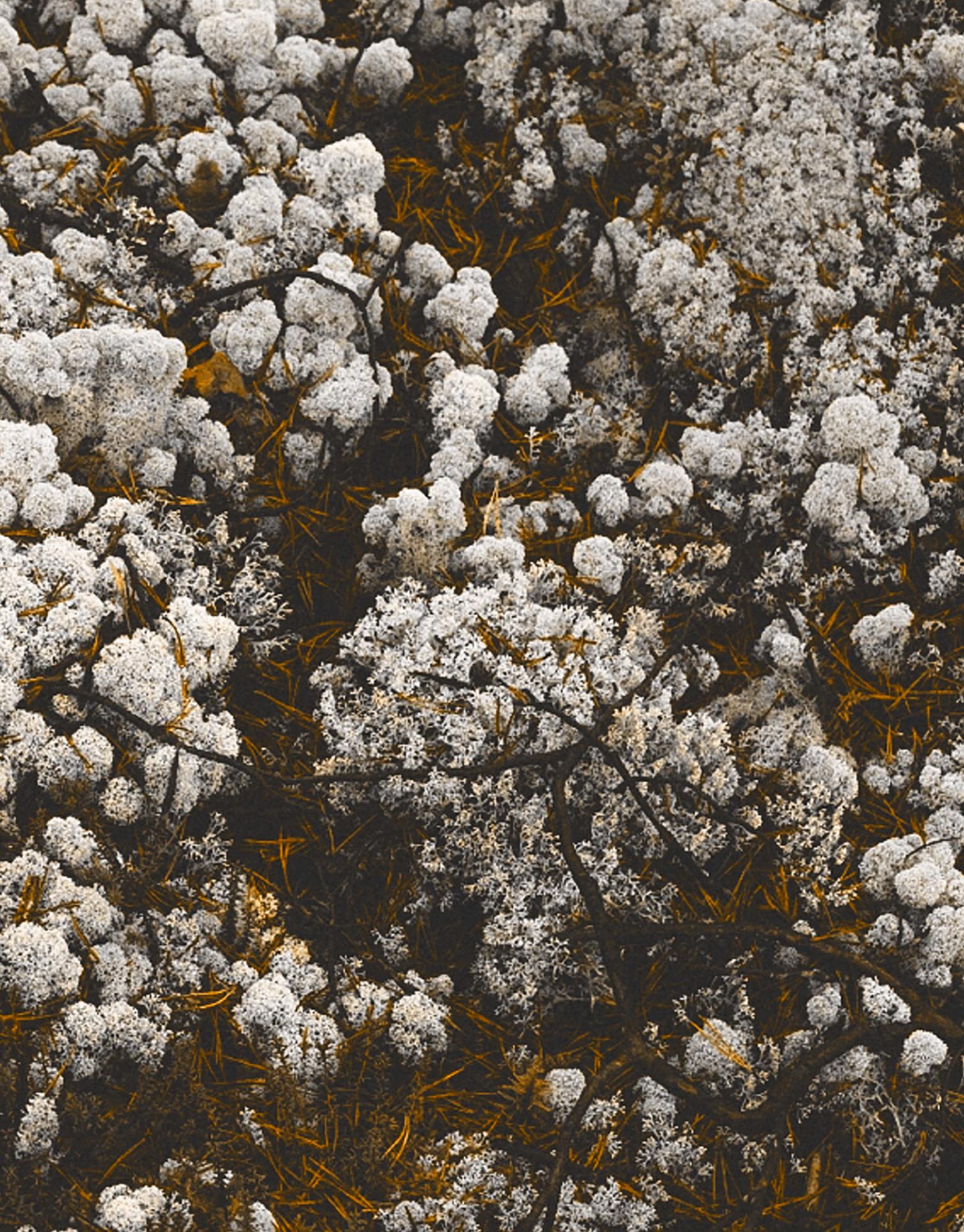
**Quel est votre but en reconstituant des jeux ?**

À Viviske, nous souhaitons « évoquer » un aspect de la vie quotidienne en se basant sur des pièces archéologiques et historiques, mais en interprétant disons librement les règles car il est très difficile de trouver des sources précises. Et ce qui est important pour nous c'est que n'importe quelle personne faisant partie de l'association fasse ce qu'elle a envie de faire, il n'y a aucune contrainte. Si tu t'intéresses aux jeux particulièrement mais que tu ne veux pas faire de combat par exemple, il n'y a aucun problème. C'est un bon moyen d'inclure toutes les personnes.

*Propos recueillis par  
Sandra Jamet  
Photographies: Sandra Jamet*

1 Où une nécropole d'une trentaine de tombes de l'âge de la Tène (entre environ 450 et 25 av. J.-C.) a été mise au jour en 1898.





# LA COMÉDIE DE LA FAMILLE: L'APPRENTISSAGE DU SILENCE CHEZ LES VICTIMES D'INCESTE

**Le silence qui entoure l'inceste est assourdissant. C'est lui qui recouvre la violence qui arrive si souvent au sein des foyers. Ce silence ce n'est pas seulement celui des victimes<sup>1</sup>, mais aussi celui de la société autour d'elles. Pourtant, un·e·x enfant sur dix est victime d'inceste<sup>2</sup>. Mais au sein de ces familles, chacun·e·x continue à jouer son rôle, le rôle qu'iel aurait eu si l'inceste n'était pas arrivé. Et le silence perdure, la comédie continue.**

« Le violeur n'est pas malade, il est un enfant sain du patriarcat. »<sup>3</sup>

L'intime est politique. Les dynamiques qui se manifestent au sein du foyer sont le reflet de celles qui se montrent en société. Les hommes représentent 98% des incestueux<sup>4</sup>. Les agresseurs, ce sont les patriarches, les chefs de famille. Les victimes, elles, sont les enfants. Trois victimes d'inceste sur quatre sont des petites filles. Ce que traduisent ces statistiques, ce n'est pas une violence naturellement présente chez les hommes cishétérosexuels, mais un apprentissage de cette violence comme un moyen d'asseoir son statut de dominant. Dans une société patriarcale, la notion de dominance est intimement liée à la place des hommes cishétérosexuels. L'inceste est une histoire de domination. C'est l'apprentissage de la domination par la violence.

Les hommes cishétérosexuels sont socialisés à n'avoir aucune entrave à leur sexualité. Lors du mariage, leur femme devient leur objet personnel, leur propriété.

Le sexe est attendu et est vu comme un devoir conjugal. Ceci traduit que le corps d'une femme ne lui appartient plus, mais appartient à son mari. Et par extension, ceci concerne aussi les enfants. En tant que chef de famille, il est dans son droit de disposer de leur personne et de leur corps. Il est dans son droit de les agresser. L'inceste, c'est l'écrasement de l'autre. Pourtant, il n'est que rarement perçu comme tel. Pour les personnes qui commettent l'inceste, ce n'est pas de l'écrasement mais une marque d'amour. Leur seul crime serait de trop aimer leurs enfants. Et ce mythe de l'amour par l'inceste s'est répandu. Il est devenu un discours accepté, mais qui ne traduit pas la réalité.

L'inceste est un viol d'aubaine. Si l'enfant est agressé-e-x, c'est avant tout dû au fait qu'il se trouve à la disposition de l'agresseur. Déjà enfermé-e-x entre quatre murs et faisant confiance à l'incesteur, l'enfant ne pourra pas s'échapper. La plupart des incestueux n'ont pas de fantasmes pédophiles en particulier. Et seule une partie des agresseurs masculins ont subi de l'inceste. Dans ce cas, l'agression de leurs propres enfants permet alors de revivre le traumatisme en incarnant le rôle du dominant. Et si ça ne représente qu'une partie des incestueux, c'est le cas de toutes les incestueuses. L'inceste féminin ne vient pas d'une pulsion d'écrasement,

mais c'est une façon de reprendre le pouvoir sur le traumatisme de l'inceste vécu. Il est donc une conséquence directe des agressions subies.

Les raisons du silence des victimes d'inceste sont multiples. D'abord, la violence de l'acte incestueux génère un traumatisme important chez la victime. Les mécanismes de défense du cerveau face à cette violence entraînent une dissociation. Le cerveau disjoncte le circuit émotionnel pour ne plus ressentir la douleur, pour faire face à la violence qui serait sinon insupportable. Lors de la dissociation, la victime se sent détachée de son corps, se voit comme si elle était au-dessus de la scène. Et si cet état sauve la victime d'un stress émotionnel qui serait trop grand, il la rend aussi incapable de se défendre. Paralysées par la violence et en état de choc, beaucoup de victimes se trouvent incapables de dire non ou même de se défendre. Ainsi, elles vivent la culpabilité de ne pas avoir réussi à repousser leur agresseur.

Tous ces sentiments sont si insupportables qu'ils engendrent une amnésie souvent totale de l'évènement. Beaucoup retrouvent la mémoire lorsque les violences s'arrêtent. Certain-e-x ne la retrouvent jamais. Mais quand les souvenirs reviennent, ils sont flous. Et avec eux reviennent aussi les émotions, que la victime revit, des années plus tard. Ainsi, la majorité des victimes souffrira de troubles mentaux importants. Elles peuvent vivre de la dépression, de l'anxiété, faire des tentatives de suicide et utiliser l'abus de substances pour s'oublier.

« Le tabou de l'inceste ce n'est pas de le commettre, c'est d'en parler. »<sup>5</sup>

Lorsque la victime prend conscience que ce qu'elle a vécu n'est pas normal, le silence s'impose autrement. L'enfant aime ses parents et souhaite leur rester loyal-e-x. Il a peur de briser sa famille, avec un secret trop lourd pour être entendu. Et les victimes d'inceste sont celles qui se font le plus souvent rejeter par leur famille pour avoir brisé le silence, alors que les personnes qui ont commis l'inceste restent intégrées car, comme elles respectent le silence de l'inceste, ainsi elles ne dérangent pas. L'apprentissage du silence se fait avant tout au sein de la famille. D'abord par l'agresseur lui-même qui impose ce

silence. L'accord du silence est tacite. Et très souvent, cela suffit car la victime ne voudrait pas salir l'image de son agresseur. Cela s'ajoute à une peur de parler, instaurée par l'agresseur qui est régulièrement violent ou même dangereux. Sa violence est une menace qui plane au-dessus de la victime et qui l'empêche de parler.

Il est difficile d'imaginer que le reste des membres de la famille ne devine pas ce qu'il se passe sous leur toit. Et il est d'autant plus dur d'imaginer qu'une mère laisse sciemment l'inceste prendre place dans sa propre maison. Elle faillirait à son rôle de parent. Pour cela, les victimes rapportent fréquemment en avoir plus voulu à leur mère de ne pas les avoir protégées qu'à leur père en qui elles ont déjà perdu tout espoir. Pourtant, l'inceste arrive toujours dans les familles qui l'ont déjà en son sein, même si l'agresseur n'est pas directement concerné. Les mères ont déjà appris le silence. Et de cet exemple, l'incesté l'apprend à son tour.

La parole de l'inceste ne dérange pas que l'entourage. Le silence est partout dans la société. Le sujet est tabou, alors on s'enfonce dans un mutisme qui permet aux violences de se perpétuer. Chaque victime se pense seule avec son vécu, tout en étant entourée de personnes partageant la même histoire. Ce sentiment de solitude est renforcé par le fait que la société est complaisante aux frasques de la sexualité masculine. Les personnes qui commettent des viols ne sont que rarement condamnées et les victimes qui prennent la parole sont régulièrement accusées de mentir.

D'après l'anthropologue Dorothée Dussy: « Prendre acte des violences, de leurs spécificités, des effets qu'elles produisent et des conséquences qu'elles entraînent est un premier pas vers la paix et la démocratie. Le principe du système incestue, c'est faire taire. Pour en sortir, il faut vomir plusieurs fois tant et tant que rien de ce qu'on peut vous dire pour vous arrêter ne vous touche plus, car vous avez conjuré la guerre contre la nausée. Cela vous a rendu beaucoup plus libre. »<sup>6</sup> Ouvrir la parole sur l'inceste pourrait empêcher les récidives. Pour cela, il est important de se libérer du silence et de cesser de croire à cette comédie de la famille.

**Clara Eichenberger**  
**Photographie: Al S. Gutierrez**

**1** Cet article a été écrit en utilisant un féminin général pour désigner les victimes, et un masculin pour les agresseurs. Le but de cette décision n'est pas de pointer du doigt, mais de mettre en évidence les raisons de ces violences qui sont intimement liées à une éducation patriarcale dans laquelle la violence est un outil nécessaire pour asseoir la supériorité des hommes.

**2** IPSOS. *Les Français face à l'inceste*. 2020. [www.ipsos.com](http://www.ipsos.com)

**3** Un groupe de militant-e-s a manifesté lors de la présentation du film de Woody Allen à la Mostra de Venise. @simonemediafr. 2023.

**4** EL MOKHTARI Mouna. *Inceste: l'aveuglement de la société, le silence des victimes*. Le Monde. 2020.

**5** PUDLOWSKI Charlotte. *Ou peut-être une nuit*. 2020.

**6** En description du podcast: BIENAIMÉ Charlotte. *Inceste et pédocriminalité. Un podcast à soi*. [www.arteradio.fr](http://www.arteradio.fr). 2020.

#### Inspirations et sources

PUDLOWSKI Charlotte. *Ou peut-être une nuit*. 2020.

TUAILLON Victoire. *Qui sont les incestueux? Les Couilles sur la table*. 2021.

TUAILLON Victoire. *La loi de l'inceste. Les Couilles sur la table*. 2021.

BIENAIMÉ Charlotte. *Inceste et pédocriminalité. Un podcast à soi (24)*. 2020.

STEULET Chloé. *En Suisse, la difficile parole des victimes d'inceste*. RTS. 2021.

TOMBAY Valentin et DEGOTT Camille. *Au moins 350 enfants sont victimes d'inceste chaque année en Suisse*. RTS. 2023.

DUSSY Dorothée. *Le Berceau des Dominations*. Les Editions la Discussion. 2013.

Le vinyl rouge qui me remonte le long des jambes  
jusqu'au bas du dos comme un soutien à ma posture:  
droite, fière, sûre.

La peau par où tu commences à frissonner, suer,  
tes terminaisons nerveuses à l'affût de ma prochaine volonté.

Je retiens mon souffle, tu attends de savoir  
si tu en auras pour ton argent.

Tous ces hommes qui slident dans mes DMs  
prêts à payer pour être contrôlés.

Des constellations d'appels au lâcher-prise  
en pixels sur mon écran de téléphone.

Moi et mon pantalon en vinyl convoqués à dominer.

Domina domino  
dom dom dim dada.

L'odeur de ta peau évolue au fil de ta douleur,  
de ton excitation  
et elle emplit la pièce.

L'odeur d'une douleur consentie  
qui me rendrait grande philosophe sociologue si je n'étais pas,  
en ce moment présent, simplement et flamboyamment

ta pute, ta domina, ton escape space.

Et le rouge plastique de mon pantalon qui reflète  
ta pupille dilatée

comme le tunnel où je dois fouiller  
pour savoir dans quels interstices il faut que je me glisse.

WYNNIE LÂCHER

Aquaria





# Les perdant·e·x·s du Zodiaque



## **BÉLIER**

Tout fada qu'iel est, lae Bélier se tourne évidemment vers des jeux qui lui permettent d'exprimer dans un cadre socialement accepté sa brutalité et son énergie: viennent à l'esprit le hockey sur gazon, le kickboxing, ou le lancer de poids. Dans ses *rest days*, iel repose ses courbatures et ses bleus en faisant une partie de Ligretto. Devient cependant complètement ravagé·e·x et griffe sans pitié les mains de ses adversaires en déplaçant ses cartes à la vitesse de la lumière. Attention: risque de dommages matériels quand iel perd. Prenez une bonne RC!

## **TAUREAU**

Pour les Taureaux, pas de jeux brutaux non merci; mais iel vous accompagnera volontiers pour une session grimpe afin d'affiner ses muscles. Vous le croiserez aussi sur Minecraft à 2 heures du mat' en train de construire son empire, usant et abusant de cheat codes, ou encore autour d'une table à imposer sa loi lors d'une partie de Uno. Trop têt·e·x pour accepter qu'on n'accumule pas les +2 et les +4, iel finira par se vexer et quittera le jeu sans vergogne.

## **GÉMEAUX**

Poussé·e·x par son amour du drama, lae Gémeaux préside tous les jeux de colonie de vacances type «Je n'ai jamais» et autres générateurs d'embrouilles. Un sourire en coin, iel te balance tes quatre vérités «pour rigoler» et s'invente une vie pour avoir l'air stylé. Ivre à la Trojka à force de s'enliser dans ses mensonges, iel est forcé·e·x de quitter son groupe de potes et rejoint le casting des Marseillais contre le reste du monde ou autre jeu de télé-réalité sulfureux.

## **CANCER**

Grand·e·x aficionado de cosplay, lae Cancer incarne un personnage fictif apparemment à douze années-lumière de sa personnalité, mais qui est en fait son Moi idéal pour parader undercover à Polymanga. Après avoir eu sa dose d'interactions sociales, lae Cancer se replie devant Smash Bros avec son cercle de copaines virtuel·le·x·s. Plein·e·x d'illusions, iel se jette à corps perdu dans la bataille, pour finalement s'en ramasser plein l'ego et être ramené·e·x à son statut de bisounours. Iel retient ses larmes.

## **LION**

Après ses trois heures quotidiennes de fitness, dont deux exclusivement consacrées à la pratique du selfie, lae Lion gonfle son ego plus que ses muscles et rentre avec des envies de conquête. Iel les assouvit autour d'une partie de Catane. Même s'iel n'arrive pas à étendre son empire, iel se défendra en disant: «J'ai déjà gagné au jeu de la vie.»

## **VERGE**

Quel que soit le type de jeu, de la marelle à Croque-Carotte, lae Vierge passe son temps à relire le mode d'emploi, répéter les règles et surveiller tout le monde, surtout les Scorpions, pour que personne ne triche – crime capital dans son monde. Son jeu de prédilection reste le jass, où iel entreprend d'être lae pire partenaire: comptage de cartes et atteinte à l'intégrité morale de saon coéquipier·ère·x, qu'iel corrige sèchement à chaque carte posée. Lorsque qu'iel perd, iel attribue sans scrupule son échec à saon acolyte.

## **BALANCE**

Avec une telle peur du conflit, impossible pour lae Balance de jouer à autre chose qu'un jeu collaboratif. Quand iel y est tout de même contraint·e·x, utilise son charme et son tact pour draguer subtilement saon adversaire afin de lea déconcentrer. Quand cette stratégie échoue, utilise ses capacités de médiation pour empêcher que lae Bélier et lae Capricorne en viennent aux mains. Au final, iel sera toujours mieux à chercher son équilibre en solitaire par une partie de Kendama.

## **SCORPION**

Adept·e du Mastermind car son instinct lui permet de lire en toi comme un livre ouvert de manière impitoyable, lae Scorpion se sent aussi dans son élément au Cluedo: paranoïa, ambiance sombre et petits meurtres entre ami·e·x·s. Gare à vous s'iel perd malgré ses tentatives de triche: de la bouderie à la vengeance il n'y a qu'un pas. Iel tentera réellement de vous assommer avec un chandelier ou invoquera les esprits à l'aide de sa planche de ouija pour vous hanter à tout jamais.

## **SAGITTAIRE**

Grand·e·x aventurier·ère·x, lae Sagittaire tente d'abord Koh Lanta pour perdre honteusement parce qu'iel a refusé de manger saon pote Scorpion à l'épreuve de dégustation. Après s'être roulé·e·x dans le sable de rage, iel s'essaie au jeu de rôle et s'avère être un·e·x excellent·e·x MJ. Iel utilise son imagination débordante pour faire voyager ses pote·x·s, c'est plus écolo.

## **CAPRICORNE**

À défaut de posséder un cheval, lae Capricorne mise tout sur les paris équestres. Lorsqu'iel se sent d'avoir de la compagnie, iel invite saon adversaire favori·te·x (comprendre: saon meilleur·e·x ami·e·x) pour une partie d'échecs. Iel s'est bien évidemment entraîné·e·x pendant des heures contre le *bot* de son ordinateur et s'agace de la chance des débutant·e·x·s. Devient muet·te·x pour les 24 prochaines heures en regardant dramatiquement par la fenêtre s'iel perd. Se console en grattant un ticket de Tribolo.

## **VERSEAU**

Lae Verseau détourne l'attention de son piètre score en parlant de comment le Monopoly était en fait un jeu anticapitaliste à la base. L'inventeuse du jeu, Elizabeth Magie, qui d'ailleurs était Taureau, l'avait créé pour dénoncer le comportement abusif des propriétaires. Ironie du sort, un homme lui a volé les droits et a créé le jeu que nous connaissons maintenant. C'était en 1931; depuis lors, lae Verseau n'a toujours pas gagné, mais vous a bien embobiné·e·x.

## **POISSONS**

Peu adepte de la compétition, lae Poisson a trop peur de heurter les sentiments de ses potes et perd en les laissant gagner. Iel préfère s'épanouir dans un monde parallèle en jouant aux *Sims*. Les extensions Loups Garous et Monde Magique n'ont pas de secret pour ellui, et iel peut enfin réaliser son rêve de dater Edward Cullen. Enlèvera l'échelle de la piscine si vous tentez de lui piquer son vampire.

*Orlane, Mathilde, Clara et Valentine, avec relecture par @\_astral\_astral\_ pour la Team Astro*  
Images: Julie/Julot Wuhrmann



# La plongée t'a plu ?

Mets tes palmes est une revue indépendante qui a pour but de rester accessible à touxtes en proposant ses numéros à prix libre. Si tu as aimé celui-ci et que tu souhaites encourager la parution de prochaines revues, n'aies pas peur de te mouiller, fais un don ! Cela nous permettra de continuer à faire des longueurs.

## Tout soutien est bienvenu et restera anonyme

Pour indication, le prix d'impression d'un exemplaire est de **7,5.-** le prix conseillé est de **12.-** et le prix de soutien est de **20.-**

Si tu souhaites recevoir les trois prochains numéros à la maison, tu peux souscrire un abonnement en remplissant le formulaire sur notre site [www.mets-tes-palmes.com](http://www.mets-tes-palmes.com) ainsi qu'en effectuant le paiement sur notre compte bancaire ou via Twint.

Le prix de l'abonnement standard est fixé à **45.-** (frais de port compris)  
Le prix de l'abonnement de soutien est fixé à **75.-** (frais de port compris)

**CH24 8080 8008 1294 8731 9**

Nom **Association Mets tes palmes**

Adresse **1800 Vevey**

Communication **Don / Abonnement**

## Paiement via Twint

**Effectuez un paiement avec TWINT !**



Scannez le code QR avec l'app TWINT



Confirmez le montant et le paiement



**Mets tes palmes**  
**Revue féministe\***  
metstespalmes@gmail.com  
**www.mets-tes-palmes.com**  
**Instagram** @mets.tes.palmes

**Rédaction**

Valentine Bovey, Mathilde Fragnière,  
Chloé Luthier, Clara Eichenberger,  
Al S. Gutierrez, Sandra Jamet, Val Pagaille,  
Orlane Volckaert, Angela Neves,  
Aquaria, Morgane Kursner

**Corrections et sources**

Valentine Bovey, Mathilde Fragnière,  
Morgane Kursner, Julie/Julot Wuhrmann,  
Suzanne Badan, Chloé Luthier

**Production et graphisme**

Al S. Gutierrez

**Illustrations et photographies**

Julie/Julot Wuhrmann (pp. 5, 6, 8, 11, 15, 23,  
40, 49, 50, 51, 53, 3<sup>ème</sup> de couverture)  
Al S. Gutierrez (1<sup>ère</sup> de couverture, 2<sup>ème</sup> de  
couverture, pp. 19, 20, 32, 37, 44)  
Angela Neves (p. 22)  
Sandra Jamet (p. 43)

**Artistes invité·e·x·s**

Salomé Crouzet @salomecrouzet\_photo  
(p. 27)

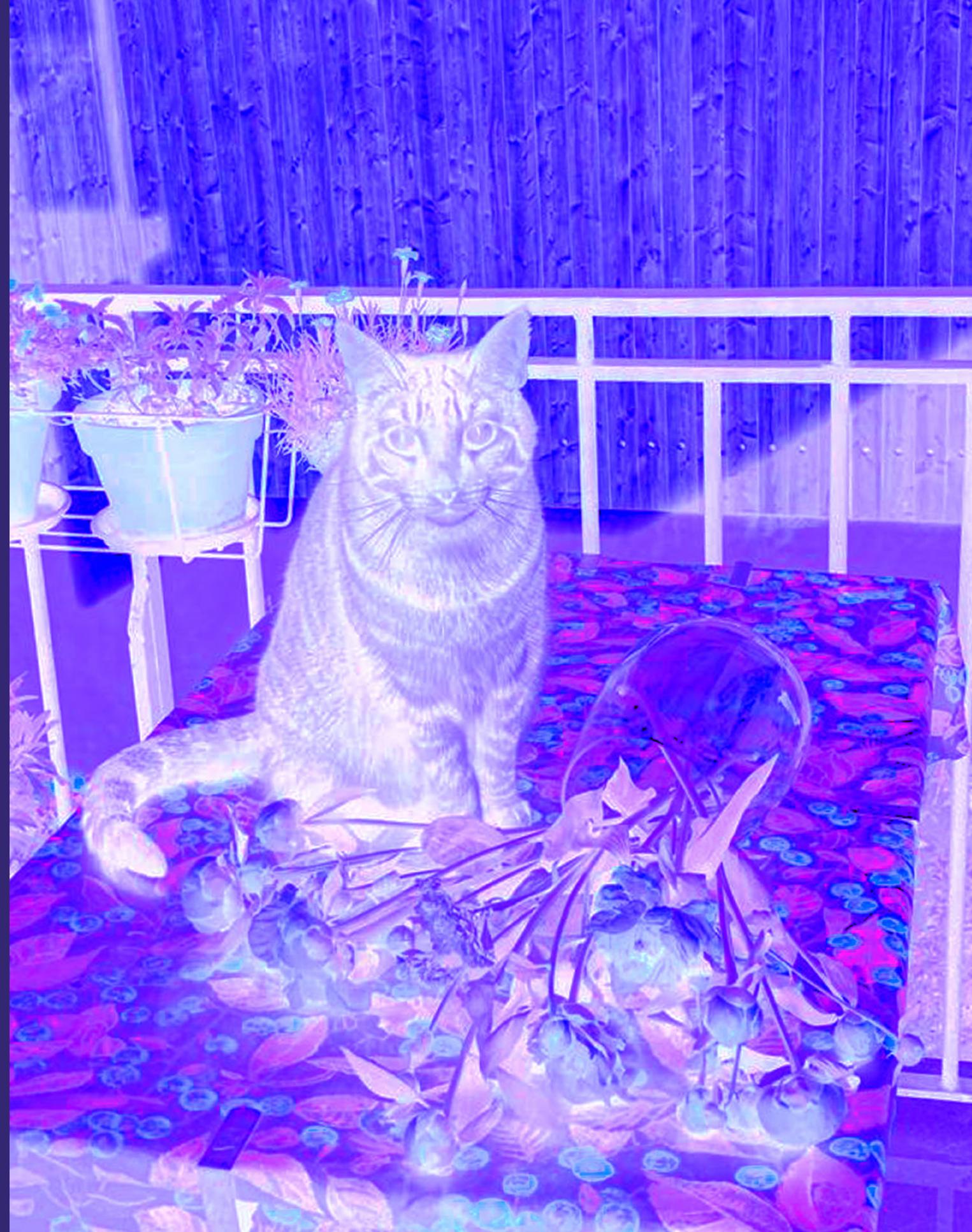
**Impression et façonnage**

Imprimexpress Sarl  
Rue des Moulins 17  
1800 Vevey

**Tirage**

300 exemplaires

**Achévé d'imprimer le 6 décembre 2023**



✦ ✦ ✦  
UN IMMENSE MERCI À TOUTES LES PERSONNES, ASSOCIATIONS  
ET INSTITUTIONS QUI NOUS ONT FAIT DON DE LOTS  
INCROYABLES LORS DE NOTRE LOTO DE SOUTIEN  
EN SEPTEMBRE 2023. SANS ELLES, CETTE REVUE  
NE SERAIT PAS ENTRE VOS MAINS

✦ ✦ ✦

Le Rocking Chair	Clara d'Ancolie	Animals en
Le musée Jenisch	tattoo	plastique ✦
Sylvie et La	Misty Lotus de la	Nena Poochie
fondation de	Swiss Burlesque	Superhair Star
l'Hermitage	Academy	Le groupe de
Le Bout du Monde	Zoé de LUNES	crochet de Genthod
Le Bachibouzouk	Marie Brocher	Savannah Sonders
Grano Maté	Sandra Jamet	Fanny de Karmater
La Brasserie du	Marion Savoy	Maya Beeler
Haut-Lac	Al Cutierrez	BoulevArt
Joël Brocher	Léa Vautravers	magazine
La Cour de l'Avenir	Nora Olivares	DécadréE
Pour orner vos	Aurélien Uberti	Meluzine
peaux:	Margaux Corda	Charlotte Olivieri
Kassmira de	Aude Frossard	Archipel
Diskordia tattoo	Test Print	Maxime et la revue
Luanna d'Amor fati	The Booth of Clay	État des Choses
tattoo		Dominique