

YEGG

GRATUIT

LE FÉMININ RENNAIS

NOUVELLE GÉNÉRATION

focus sur

| E-SPORT

MIXITÉ AUX MANETTES ?

CULTURE

*Corps
mouvant
et animal*

**DÉCRYPTAGE
OSER LE
NUMÉRIQUE !**

Fannytastic

VOIX ENVOÛTANTE



Celle qui

possède une voix fantastique

Originaire des Côtes d'Armor, Fanny Chériaux chante et joue du piano depuis l'enfance. En faire son métier, elle n'y songe pas. Elle s'installe dans la capitale bretonne pour effectuer ses études de psycho à l'université Rennes 2. Mais sa rencontre avec les membres du groupe de musiques irlandaises, Churchfitters, dont Anthony McCartan qui à l'époque tient un pub à l'angle de la rue Saint-Malo et de la rue de l'Hôtel Dieu, va chambouler ses ambitions professionnelles. Elle découvre l'accordéon à touches de piano et évoque alors un sentiment de libération. Nait ainsi Fannytastic, surnom qu'Anthony lui donne et qui va finir par lui coller à la peau. Mélange de pop et de chansons françaises, elle évolue dans ce domaine depuis plusieurs années, développant une voix peu ordinaire. En effet, elle manie aussi bien les tonalités aigues que graves. Une maîtrise qu'elle découvre sur le tard et sans en prendre conscience. « Je l'ai découverte à une période où je n'allais pas très bien. Je suis allée chercher quelque chose en moi qui me permettait de lâcher prise. Pour le collectif des Ateliers du Vent, à l'occasion d'un cabaret, on devait se créer des personnages. J'ai interprété un fantôme avec des passages très aigus et d'autres très graves. Ça m'a permis d'oser et j'ai ramené ça dans mes créations. Dans mes albums *Plusieurs* et *Quatuor*, cette dynamique a ouvert mon écriture et enrichi ma personnalité sur scène. », précise Fannytastic. Sur les planches, elle envoûte le public, le charme de par la chaleur de son organe vocal et le surprend de son aura énigmatique. Elle raconte en rigolant ce que son fils dit de ses parents : « Une maman qui chante comme un homme et un papa qui raconte des histoires sur un canapé. » Récemment vue aux côtés de l'artiste Nicolas Bonneau, également son compagnon et père de son enfant, dans les pièces *Looking for Alceste*, présenté en mars au théâtre de l'Aire Libre, à St-Jacques-de-la-Lande, et *Ali acoustique* (version de *Ali 74, le combat du siècle*), présenté en avril lors du festival Mythos à Rennes, elle explore un univers baroque, explosif et électrisant, et se répand d'un va-et-vient entre une multitude de tessiture, passant de soprano à contralto avec une

aisance bluffante et fascinante. Fannytastic soulève un point étonnant : « Pour *Alceste*, je me suis inspirée des comédies ballets de l'époque de Molière. À cette période, une femme n'aurait jamais pu faire ça. Mais les hommes avaient le droit d'avoir des voix de castrat, sans opération... on acceptait l'ambiguïté pour eux. En 2016, on accepte pour les femmes. Pourtant, ça trouble et certaines personnes pensent qu'on ajoute un effet à ma voix lorsque je chante. » Les femmes seraient-elles peu nombreuses à chanter ainsi ou ne le sauraient-elles pas ? Elle s'interroge. Et cite des artistes qu'elle admire dans ce registre, comme la chanteuse péruvienne Yma Sumac, capable de maîtriser plusieurs octaves, ou encore la chanteuse lyrique et cheffe d'orchestre « à la dégaine rock'n'roll » Nathalie Stutzmann, sans oublier celle qui a bercé sa jeunesse pour son univers très fort et sa volonté artistique d'aller toujours plus loin, Björk. « L'ambiguïté très subversive casse les codes de genre et je me retrouve là-dedans. Moi, je suis très choquée que parce que je suis une femme on me parle de mon « écriture féminine ». On demande à Dominique A s'il a une écriture masculine ? Je m'en rappelle, c'était pour *Plusieurs*. Il y avait très peu d'adjectif féminin. Mais c'était très très mis en avant. J'ai un duo entre un homme et une femme. Je fais les deux et je défends les deux points de vue. Alors pourquoi « écriture féminine » ? », s'insurge-t-elle. Elle se bat pour sa liberté, croit en l'émancipation des femmes, et en parallèle à celle des hommes, est médusée par celles et ceux qui pensent qu'aujourd'hui « on n'a plus besoin du féminisme... », reconnaît qu'elle est privilégiée de pouvoir chanter et dire ce qu'elle veut sur scène, constate qu'une femme qui dirige un groupe de musique a des difficultés à s'exprimer par peur d'être jugée « femme chiante / femme hystérique » mais se ravit de voir les lignes bouger grâce à la génération émergente, et avoue que l'éducation que l'on reçoit nous berce d'illusions et d'archaïsme. « J'ai été éduquée dans l'idée d'exercer un métier, d'être indépendante et pourtant j'ai été bercée par la quête du prince charmant. On transporte ça malgré nous. Parler d'amour, de posture de séduction, ce n'est pas une question d'écriture féminine, c'est humain. », conclut-elle.

■ MARINE COMBE

CANAL B

canal b
94 MHz Radio curieuse



ON AIR

Art : www.myfishfresh.com



YEGG

ÉDITO | Y A PLUS D'SAISONS !

PAR MARINE COMBE, RÉDACTRICE EN CHEF

Y a plus d'saisons, ma bonne dame ! Que des temps qui changent. Et des mentalités qui évoluent. Petit à petit, les gameuses font leur nid. Sans nécessairement revendiquer une féminité exacerbée à l'instar des personnages féminins dans les jeux vidéo ou revendiquer le fait d'être des femmes dans un univers dit masculin, elles s'intègrent doucement au secteur numérique. Après avoir levé le voile des premières appréhensions, elles assument qui elles sont et leur goût pour le jeu, l'action, la stratégie, le sport... Peu importe les raisons ! Les manettes ne sont pas réservées ni aux hommes ni aux geeks et les joueuses rencontrées tendent à dire que le milieu est *a contrario* du cliché bien plus ouvert qu'il n'y paraît. Salons, événements grand public, bars dédiés aux jeux, la démocratisation serait en marche.

Et on constate les bonnes volontés à travers la web série diffusée sur le site d'Arte Creative en avril, *Les filles aux manettes*, construite en 6 épisodes de 6 minutes chacun destinés à remettre les pendules à l'heure, expliquer la segmentation genrée du marché, l'hypersexualisation des personnages féminins et surtout à vulgariser les discours afin de les rendre accessible et faire tomber les barrières. Tout comme la coordinatrice du Forum Jeunes Femmes & Numérique souhaite désacraliser le monde des métiers du numérique et sensibiliser les filles à oser des formations pour y accéder. Mais c'est aussi l'agréable surprise de la nomination de la chanteuse Juliette au rôle de présidente du Fonds d'aide au jeu vidéo du Centre national du cinéma et de l'image animée. Dans une interview accordée au quotidien *Libération* le 5 mai dernier, elle partage sa facette de gameuse invétérée – qu'elle avait déjà commencé à livrer dans sa chanson « Fantaisie héroïque » – et prouve que les femmes peuvent jouer, désigner, penser les jeux vidéos et aimer ça ! Dommage que l'article signale dès les premières lignes qu'il s'agit chez Juliette de « son côté obscur »...



MIGRANTES, LA MORT LES TIENT EN VIE

Ce n'est pas la route de l'exil qu'elles empruntent mais la route de la mort. Pas toujours la mort physique mais à coup sûr l'anéantissement psychologique. Les migrantes centraméricaines fuient leur pays et cherchent sans répit leurs enfants kidnappés, disparus, violés et/ou prostitués pour les filles. Sans doute tué-e-s. La journaliste Camilla Panhard les a suivies pendant 5 ans et retranscrit l'horreur de leur quotidien et la bravoure dont elles font preuve dans le livre *No women's land*, publié aux éditions Les arènes en janvier dernier. Elle a accompagné ces femmes parties du Honduras, du Guatemala, du Nicaragua, du Salvador. Elle a pris part aux conditions des femmes migrantes, constaté la violence inouïe de ce que les unes et les autres racontent, vu de ses propres yeux celles et ceux qui se battent pour survivre et traverser l'Amérique centrale jusqu'aux Etats-Unis, en passant par le Mexique. Entre gangs, cartels, braquages, agressions sexuelles, enlèvements de filles, féminicides, corruption et gouvernements démissionnaires, c'est la peur au ventre que l'on dévore cet ouvrage, témoin d'un monde qui engloutit tout espoir et toute la beauté de la vie. Camilla Panhard a le courage de réhabiliter ces femmes, leur redonner un visage et une histoire, et de les inscrire noir sur blanc dans la férocité de la lutte qu'elles livrent au jour le jour. Un récit poignant.

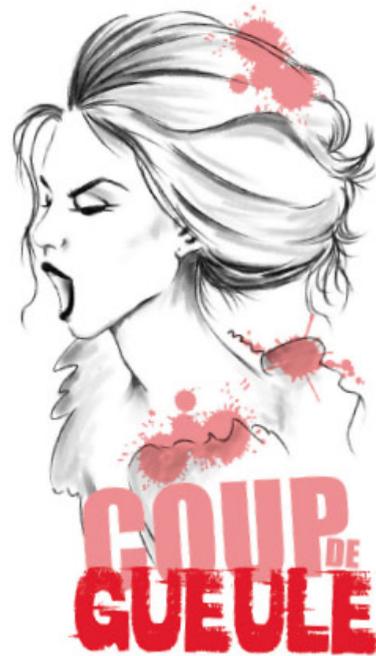
| MARINE COMBE

DOSE D'ANGOISSE

LE SEXISME, UN SPORT À PART ENTIÈRE

Si le tennis est un des sports les plus égalitaires qui soient à l'heure actuelle, le sexisme n'en est pas exclu. Le 21 mars dernier, Raymond Moore, directeur du tournoi Indian Wells, a démissionné après avoir déclaré, la veille : « Si j'étais une joueuse, je me mettrais à genoux pour remercier Dieu que Roger Federer et Rafa Nadal aient vu le jour, car ils ont porté notre sport. » Ce à quoi le n°1 mondial, Novak Djokovic a réagi, enfonçant le clou du sexisme. Au sujet du prize money, qui selon lui serait injustement égalitaire entre les joueurs et les joueuses de tennis. Le 10 avril, le sexisme a (encore) frappé dans les gradins du Vélodrome à Marseille à l'occasion du match OM - Bordeaux. Du côté des supporters Yankee Nord Marseille, des banderoles affichent : « Margarita, retourne à ton vrai métier, femme au foyer ». Margarita, c'est Margarita Louis-Dreyfus, propriétaire du club phocéen, surnommée « La blonde ». Normal dit-on, car le directeur du club se nomme Labrune ! Nous manquons sans doute d'humour... Tout comme quand L'Obs la qualifie, en titre, de « redoutable femme d'affaires aux allures de poupée Barbie », là où *Le Parisien* préfère se concentrer sur la mise en vente de l'OM et d'en conclure que la riche milliardaire a « fini de jouer à la baballe » ! Belle preuve de condescendance et de sexisme... qui laisse franchement angoisser pour l'avenir.

| MARINE COMBE



YEGG

SOMMAIRE | MAI 2016

• La tête
du baroque - p.2

• Gameuses
sportives - p.12

• Bravoure &
crétinerie - p.6

• Hip-hop chimérique
- p.24

• Femmes
connectées
- p.8

• La culture en bref
- p.26

• La politique en bref
- p.9

• Marée finistérienne
- p.27

• Égalité, femmes
au centre - p.10

• Verdict - p.29

• YEGG & the city
- p.30

LA RÉDACTION | NUMÉRO 47

YEGG | 7 RUE DE L'HÔTEL DIEU 35000 RENNES

MARINE COMBE | RÉDACTRICE EN CHEF, DIRECTRICE DE PUBLICATION | marine.combe@yeggmag.fr
 CELIAN RAMIS | PHOTOGRAPHE, DIRECTEUR ARTISTIQUE | celian.ramis@yeggmag.fr
 MANON DENIAU | JOURNALISTE | manon.deniau@yeggmag.fr
 CLARA HÉBERT | GRAPHISTE - ILLUSTRATRICE
 PHOTO DE UNE | CELIAN RAMIS

L'ÉVOLUTION D'UN SECTEUR D'AVENIR ?



© CÉLIAN RAMIS

Le 21 avril, la secrétaire d'État chargée du Numérique, Axelle Lemaire, était à Rennes pour visiter les locaux de la French Tech. Quelques jours avant que le Sénat n'étudie le projet de loi numérique du 26 au 28 avril... les femmes sont les oubliées du texte.

Selon les chiffres rapportés en 2014 par la commission Femmes du Numérique, du syndicat professionnel Syntec Numérique, 27% de femmes travaillent dans ce secteur contre 48% pour le reste de l'économie. Au plan régional, pas de données genrées. Mais une initiative innovante est à souligner. Social Builder, start-up sociale basée sur la volonté d'une mixité femmes-hommes, a fondé le programme Jeunes Femmes & Numérique afin d'accompagner « une féminisation massive du secteur ». Cécile Martin, consultante passionnée, développe le concept à Rennes, en coordonnant la 1ère édition du Forum JF&N le 13 mai, sur le campus Technicolor à Cesson-Sévigné. « Je suis pour la mixité et tout ce que cela peut apporter en termes d'enrichissement et de créativité. Les métiers du numérique semblent complexes mais ne sont pas si compliqués quand on s'y intéresse. Et les femmes n'osent pas y aller. », explique celle qui a réuni près d'une cinquantaine de partenaires. Start-ups, acteurs-clés, associations féministes et institutionnels dédieront cette journée à la rencontre et la sensibilisation du public qui se sera inscrit au préalable

sur le site de l'événement* afin de bien cerner les profils et les orienter durant la journée. « Il existe des écoles pour la formation aux métiers du numérique – qui doivent recruter davantage de filles – mais le but est de ne pas toucher uniquement les personnes sensibilisées. Les jeunes oui, mais aussi les professionnel-le-s », précise Cécile Martin. Et derrière cette ambition se dissimulent deux enjeux clés pour permettre à ces volontés de se pérenniser et créer une véritable évolution : la désacralisation d'un secteur symbole d'un renouveau mondial qui paraît inaccessible et la création d'une impulsion autour d'une dynamique qui ne demande qu'à être saisie au vol. « Le numérique est un outil. Plus on se saisit de l'outil, plus on peut aller vers l'humain. L'idée est de renforcer la relation humaine grâce à cela. Les ateliers et conférences proposés au Forum ont pour ambition de faire comprendre les enjeux du numérique, parler d'orientation pour les jeunes filles, création de start-ups et proposer des exemples de femmes inspirantes. », conclut Cécile Martin, mordue et connectée à son temps. I.M.C.

* jeunesfemmesetnumerique.com/forum-bretagne/

bref

chiffre du mois

03/06

Football : l'équipe de France féminine rencontrera l'équipe nationale de Grèce, dans le cadre des matchs éliminatoires à l'Euro 2017, au Roazhon Park à 21h.

chiffre du mois

le tweet du mois

sur la toile

C'est ma semaine sans enfants donc j'ai encore plus de mal que d'habitude à supporter les gosses des autres.

sur la toile

Sophie G. @Sophie_Gourton / 16-04-2016

bref

chiffre du mois

EN ÉTAT D'URGENCE

Les discriminations font rage et le 4 juin prochain, citoyen-ne-s rennais-es et breton-ne-s sont invité-e-s à défilier dans les rues de Rennes au sein de la Marche des Fiertés LGBTI. Contre le sexisme, la biphobie, la lesbophobie, l'homophobie, pour les droits des personnes transgenres et contre les violences physiques envers les enfants intersexes, l'édition 2016 est placée sous le thème « Debout face aux discriminations, nos vies sont en état d'urgence ! ».

bref

chiffre du mois

EN VUE DE LA PRIMAIRE

Adjointe déléguée à la Santé à la Ville de Rennes, membre du groupe écologiste et militante de la vie associative, Charlotte Marchandise-Franquet a annoncé début avril sa candidature à l'élection présidentielle à travers la plateforme LaPrimaire.org. L'objectif du site : une primaire démocratique ouverte à tou-te-s en prévision de 2017. Citoyen-ne-s peuvent se présenter, en signant la charte candidat avant le 30 juin, ou soutenir et proposer des candidat-e-s.

L'ACTU FÉMININE
EST À SUMRE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX !

@Yeggmag

sur



Yegg Mag Rennes

sur



NADÈGE MARÉCHAL

RÉFÉRENTE DU CLUB
FEMMES AU CENTRE 35

Créé en 2009 par Sophie Auconie, vice-présidente de l'Union des Démocrates et Indépendants (UDI), le club Femmes au centre a vocation à se développer dans tous les départements français. La branche rennaise sera inaugurée le 27 mai et Nadège Maréchal, professeure dans l'enseignement supérieur et membre de l'UDI 35 en sera la référente.



© CÉLIAN RAMIS

Quel sera le concept du club en Ille-et-Vilaine ?

Pour l'inauguration, je voudrais faire une visite au Laboratoire d'étude et de recherche en environnement et santé. L'idée ensuite est d'organiser des soirées-débats, ouverts à tou-te-s, hommes et femmes. Je ne suis pas pour la non-mixité, je n'aime pas les poulaillers. Pendant les débats, je souhaite vraiment favoriser les dialogues interactifs. Je vais être intransigeante là dessus, sur la richesse d'une société dans son ensemble. Je ne veux pas que l'on s'intéresse uniquement aux personnes qui sont sur le devant de la scène mais je souhaite mettre en avant des types d'accomplissement personnel, ça peut être une femme qui a fait des études et a tout plaqué pour sa famille. Et je tiens à la simplicité en organisant ça dans des entreprises ou au Loft Co-working ou encore au Bar des Sports car je suis une fan de sport !

En politique, le sexisme existe. En avez-vous déjà souffert ?

Je n'ai pas eu de mal avec ça. À partir du moment où on bosse... Nathalie Appéré, c'est une bosseuse, c'est une très bonne maire selon moi. Mais c'est vrai que les femmes sont plus critiquées car elles sont plus rares... Il faut savoir prendre du recul car des blagues on en aura toujours, nous sommes dans une société de machistes. Je suis pour les quotas mais je suis inquiète qu'on soit encore obligées d'en être là en 2016. Femmes au centre a été créé par Sophie Auconie car elle a constaté que pour les femmes en politique, ce n'était pas simple. Pour moi, elle est un exemple. Elle reflète le renouveau en politique. Proche des gens, qui ne pratique pas la politique de politicienne, pas dans le paraître. Elle a été députée européenne et ça ne lui est pas monté au ciboulot. Cette manière de voir les choses me correspond.

Femmes au centre a remis aux parlementaires un rapport pour l'adoption des couples homosexuels. C'est un sujet qui peut être porté en campagne pour les Présidentielles ?

C'est un sujet que je veux porter personnellement car je suis favorable au mariage homosexuel et à l'adoption pour les couples homosexuels. J'ai récemment entendu des gens dire que c'est une maladie, l'homosexualité, c'est dingue, on en est encore là ! Pour être claire, la PMA pour les couples lesbiens, je suis pour ! J'ai des proches qui ont encore dû aller à l'étranger pour le faire... J'aimerais organiser des soirées sur les couples justement qui osent s'afficher, que l'on voit la vérité en face et que l'on parle des enfants. Par contre, nous en parlons entre nous et informons la hiérarchie de nos discussions mais ça n'engage pas le parti.

■ MARINE COMBE

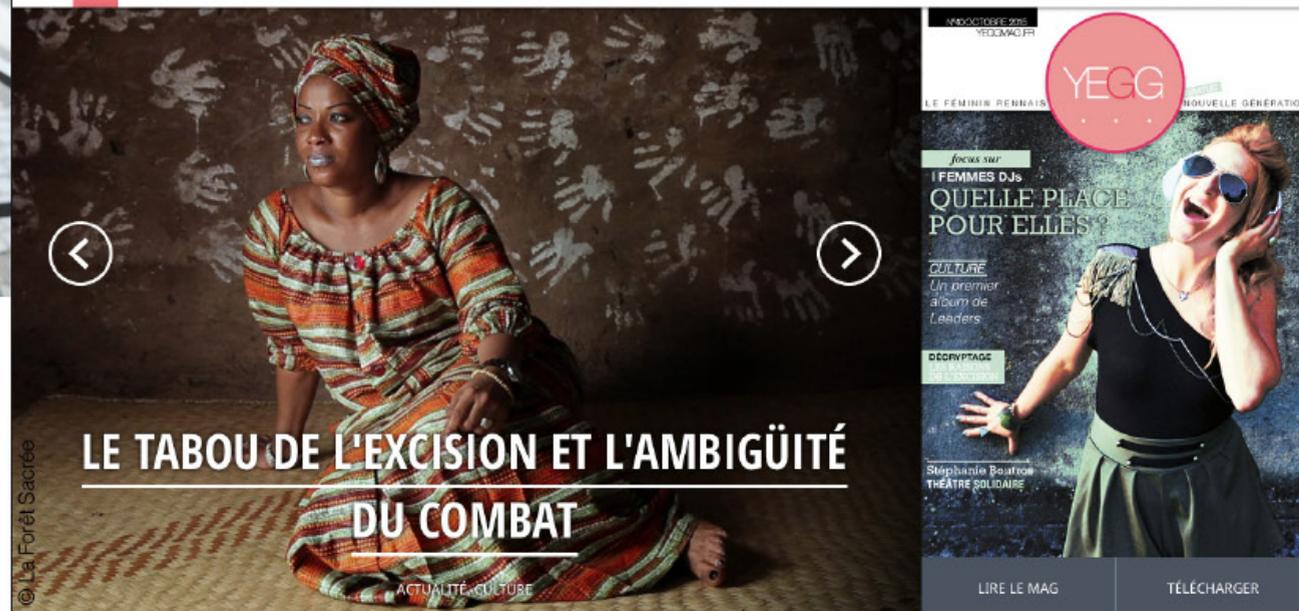
ÉVÈNEMENTS INFOS PRATIQUES ÉCONOMIE SANTÉ MODE
INTERVIEWS PHOTOS SPORT INSOLITES BONUS RENDEZ-VOUS
CULTURE AGENDA CONCERTS DÉCOUVERTE FESTIVALS
REPORTAGES POLITIQUE SOCIÉTÉ TENDANCES SOCIAL



LE FÉMININ RENNAIS

NOUVELLE GÉNÉRATION

Actualité Culture Focus Le magazine La rédaction



LE TABOU DE L'EXCISION ET L'AMBIGÜITÉ DU COMBAT

ACTUALITÉ CULTURE

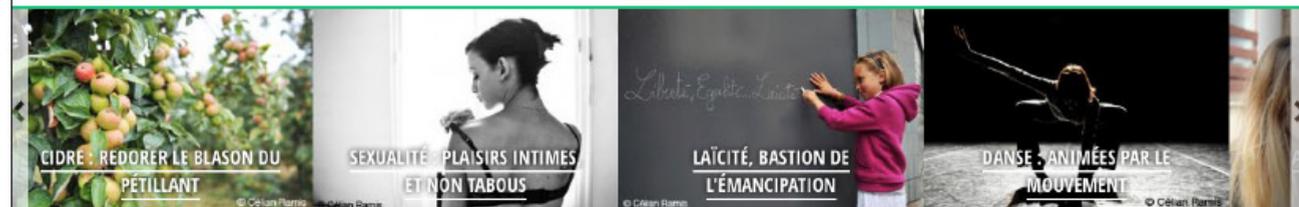


focus sur
LES FEMMES DJs
QUELLE PLACE POUR ELLES ?
CULTURE
Un premier album de Leaders
REPORTAGE
D'ÉTUDES
Stéphane Beaufort
THÉÂTRE SOLIDAIRE

LIRE LE MAG

TÉLÉCHARGER

FOCUS SUR



CIDRE : REDORER LE BLASON DU PÉTILLANT

SEXUALITÉ PLAISIRS INTIMES ET NON TABOUS

LAÏCITÉ, BASTION DE L'ÉMANCIPATION

DANSE ANIMÉES PAR LE MOUVEMENT

L'ACTU AU QUOTIDIEN,
C'EST SUR YEGGMAG.FR

YEGG

E-SPORT

LE JEU AVANT LE GENRE

À l'occasion de la 12e édition du Stunfest, festival vidéo-ludique qui se tient du 20 au 22 mai prochain à Rennes, YEGG s'est intéressé à la partie la plus médiatisée du jeu vidéo, l'e-sport. Petit à petit, cette jeune discipline, hybride de domaines majoritairement masculins, les jeux vidéo et le sport, évolue. Les femmes s'y intéressent de plus en plus, grâce à l'aspect ludique. Dans la capitale bretonne, le Stunfest et l'unique bar e-sport, le WarpZone, tiennent ce rôle de lien social. Quelques freins subsistent néanmoins : l'éducation genrée et le manque de représentation. Selenne Tonon, vice-présidente du Centre gay lesbien bi et trans (CGLBT) de la ville, est pourtant confiante. Dans les décennies à venir, l'univers du gaming se diversifiera. Être homme, femme, cisgenre, transgenre, hétérosexuel ou homosexuel ne seront plus des données à prendre en compte, à terme.



LES FEMMES DES JOUEURS COMME LES AUTRES

Les joueuses se sont faites une place dans le domaine de l'e-sport, appelé en français « sport électronique ». Mais dans ces compétitions de jeux vidéo multi-joueurs où les codes restent largement masculins, elles sont souvent mises sur le devant de la scène pour l'unique raison d'être femmes. Lassées, toutes celles que nous avons rencontrées sont claires : l'e-sport est un milieu convivial, qui les a accueillies à bras ouverts.

Comme tous les mardis, Elodie Cagnat et Elsa Delanoue se retrouvent au bar rennais le WarpZone, situé 92 mail François Mitterrand, à l'angle de la rue Louis Guilloux. Ce 15 mars, vers 20 heures, les jeunes femmes de 23 et 28 ans discutent au comptoir avec Nicos, l'un des serveurs. Après avoir bu un premier verre, elles commandent à manger. Elodie a invité deux de ses amies pour leur faire découvrir l'endroit. Car le WarpZone a la particularité d'être le premier bar rennais « e-sport », ouvert depuis janvier 2015. L'intérieur a été conçu uniquement pour les jeux vidéo, seul ou à plusieurs : sept ordinateurs et deux bornes d'arcade dans la salle principale, vingt consoles dans la pièce au sous-sol. Ce soir-là, tous les postes d'ordinateur sont occupés par des joueurs. Un tournoi d'*Hearthstone*, un jeu de cartes en ligne issu de l'univers médiéval-fantastique de *Warcraft*, a commencé une heure auparavant. Elsa et Elodie, elles,

descendent dans l'endroit consacré au « retro-gaming ». Tout ce qui y est proposé date d'au moins 20 ans. Elles s'installent au fond et allument la console pour une partie de *Mario Kart*. Depuis l'ouverture du lieu, ces deux amies, qui se sont rencontrées dans la même entreprise, font partie des habituées de la clientèle du bar. « La première fois que nous sommes venues il y a un an, tout le monde était installé sur les PCs et il n'y avait que des hommes », se souvient Elsa. Pas de quoi les dissuader pour autant. Elles se lancent à l'époque dans une partie de *Just Dance* et un membre de l'équipe WarpZone les rejoint. « On s'est directement senties à l'aise, normales », rajoute Elodie, presque pour se justifier. Avant de franchir le pas de la porte, les deux jeunes femmes avaient des préjugés sur les personnes qu'elles allaient y croiser. Des hommes, forcément, les yeux rivés sur leur écran, qui n'allaient pas leur adresser un

mot. La réalité est bien différente. Grâce à ces événements organisés tous les soirs, comme des tournois de jeux vidéo ou des soirées à thème, le WarpZone s'adresse à un large public. « De plus en plus de filles viennent au bar, l'ambiance fait changer la donne. Le WarpZone veut casser cette image de gros geeks, se félicite Nicos, l'un des quatre co-fondateurs. On démocratise le jeu vidéo. » Et ce n'est ni Elsa ni Elodie qui diront le contraire. Ces dernières qui assumaient mal le fait d'être des gameuses, ont trouvé un endroit où elles pouvaient à la fois se retrouver, s'amuser et en discuter. « Je n'ai jamais été dans un groupe qui jouait, alors être deux, ça change tout », confirme Elodie.

CONQUIS PAR LES HOMMES

C'est un fait : l'e-sport, traduit par « sport électronique » en français, a d'abord été conquis par les hommes. Ces compétitions de jeux vidéo multijoueurs ont à peine une vingtaine d'années. Le tout premier tournoi, considéré comme celui qui a lancé la discipline, date de 1997. S'y jouait *Quake*, un jeu de tir, à l'Electronics Entertainment Expo (E3) aux Etats-Unis.

À ses origines, seul les férus d'informatique s'y intéressaient, c'est-à-dire une poignée de personnes qui maîtrisaient les compétences techniques et avaient les moyens de se payer une connexion Internet. À l'aide de câbles, leurs ordinateurs étaient connectés entre eux

et une Lan, « local area network », était créée. En France, la dynamique se situait principalement dans le vivier étudiant parisien et en Bretagne, région dans laquelle les télécommunications ont toujours été fortement implantées. Sorte d'hybride, l'univers rassemble désormais à la fois les milieux du jeu vidéo et de l'informatique. Le profil de celles et ceux qui pratiquent l'e-sport ressemble à celui d'autres sportifs. Puisque l'e-sport s'est très fortement inspiré des autres pratiques compétitives : chaque équipe comprend cinq membres, un coach et parfois des sponsors.

La combinaison de ces deux univers principalement masculins, le sport et l'informatique, n'a pas encouragé les femmes à se sentir concernées. Pourtant, Philippe Mora, sociologue de l'e-sport au laboratoire d'anthropologie et de sociologie (LAS) de l'université Rennes 2, tient à le préciser : « Il y en avait peu mais elles étaient déjà présentes. » Difficile cependant de dire précisément combien. Lors de ses recherches sociologiques commencées en 2002, il a estimé le pourcentage à 2,2% : « Cela correspondait à ce que je voyais sur le terrain. » Et l'évolution depuis n'a pas été flagrante.

En parallèle, les ligues d'e-sport, notamment féminines, sont de plus en plus visibles. L'année dernière, fin octobre, un tournoi féminin *League of Legends*, le jeu e-sport le plus mondialement joué, a été organisé pour la première fois dans





le pays, à la Paris Games Week, par l'Esports World Convention, la compétition mondiale du sport électronique. Acte symbolique pour un événement d'envergure internationale qui donne un coup de projecteur aux femmes derrière les manettes. Puisque, dans ce jeu, elles sont loin d'atteindre la majorité. En 2012, selon son développeur Riot Games, sur 100 joueurs, moins de 10 personnes étaient des femmes. Aurore, dite « Vaelstraz », âgée de 23 ans, est allée à Paris pour l'évènement. Et déception lorsqu'elle a voulu regarder le tournoi. « C'était dans un petit coin du salon. Il n'y avait pas d'écrans géants comme pour les hommes et

nulle part où s'asseoir », regrette l'étudiante en agro-alimentaire, membre de l'équipe « We are victorious ! » sur *League of Legends*, auquel elle s'entraîne deux fois par semaine avec ses coéquipiers masculins. Fortement médiatisées et peu considérées ? Les femmes restent l'appât des organisateurs dans le but de se faire de la « visibilité gratuite », considère Arnaud Rogerie, tête pensante du site In e-sport we trust, qui écrit actuellement un ouvrage avec Philippe Mora sur l'e-sport en France depuis ses débuts. « C'est un peu de l'opportunisme. Malheureusement, c'est ce qui se passe depuis longtemps avec le marketing.

« Les femmes ne veulent pas leur propre jeu vidéo réservé que pour elles. Elles désirent être complètement intégrées dans l'univers du jeu vidéo existant. »

Les filles, c'est plus vendeur », estime-t-il. Les médias s'y intéressent plus facilement. Les sponsors également.

ÉDUCATION STÉRÉOTYPÉE

À cause de cette mise en avant, pour certains, être une fille leur semble être clairement un avantage dans l'e-sport. Cette remarque revient souvent dans les critiques adressées aux joueuses. Marion, alias « Michi », 27 ans, l'a vécu lorsqu'elle a joué pendant un an et demi dans une team féminine *League of Legends* sponsorisée par la structure Imaginary Gaming (1). D'après elle, c'est l'insulte facile, celle qui ne nécessite aucune réflexion argumentée : « Ils peuvent dire quoi sinon ? Il y a énormément de jalousie autant de la part de garçons que de filles puisque tu as des aides financières pour les événements, le matériel. Et on était une équipe qui tenait la route ! » Être sponsorisée est une chance, d'après elle, et qu'importe si c'est lié au genre : « Il faut profiter de son aventure. Je me débrouille comme je peux. » Le sociologue

Philippe Mora y voit également une opportunité à saisir pour les gameuses d'enfin pouvoir sortir de l'ombre : « Il y a plein de joueuses qu'on ne verra jamais, elles vont se fondre dans la masse et ne pas chercher à se montrer alors qu'il y a tellement de potentialité et de sponsoring pour elles ».

Or faut-il faire des femmes une exception ? A priori, les joueuses devraient être des joueurs comme les autres. S'il existe un domaine où les femmes n'ont pas à se préoccuper de leurs capacités physiques, c'est bel et bien dans les jeux vidéo. Rien ne nécessite une force particulière pour appuyer sur des manettes ou des claviers. L'association parisienne Pink Ward, qui promeut la mixité dans les jeux vidéo depuis 2012, défend cette idée semblant aller de soi. Et pourtant, certaines réactions sont loin d'être bienveillantes. « Quand tu es une fille dans une équipe de mecs, tu dois démontrer que tu sais mieux faire. Psychologiquement, je sais personnellement que c'est difficile », atteste Julie Gaascht, dont le pseudo est « Nama », ga-

Encadrement juridique de l'E-Sport

L'e-sport devient un marché de plus en plus intéressant financièrement. En France, il devrait générer 22 millions d'euros en 2016 et grandit de quasiment 14% par an. C'est ce qu'a révélé une étude de la société SuperData le mois dernier, « Le marché européen du sport électronique ». Côté public, l'audience française de l'e-sport s'élève à un million cinq visiteurs uniques. En 2018, ce chiffre doublera selon leurs calculs. Mais, sans statut juridique, aucun événement e-sport n'est officiellement autorisé depuis le 17 mars 2014 dès qu'il implique de remettre de l'argent aux gagnants. Le gouvernement français se penche actuellement sur le sujet au sein du « projet de loi pour une République numérique » portée par Axelle Lemaire, secrétaire d'Etat chargée du Numérique. Le 27 avril dernier, une association « France eSports » a été officiellement créée afin de regrouper tous les acteurs de la discipline. L'objectif final : la création d'une fédération, qui reconnaitrait l'e-sport au même titre que les autres pratiques sportives. Un rapport intermédiaire, rendu en mars dernier par Rudy Salles, député des Alpes-Maritimes et Jérôme Durain, sénateur de Saône-et-Loire, s'y montrait favorable. Cette proposition de texte va être discutée au Sénat début mai. À l'heure où nous écrivons ces lignes, rien n'a encore été décidé.



© CÉLIAN RAMIS

meuse et nouvelle présidente de l'association depuis six mois.

À bien y regarder, une seule différence sépare les hommes des femmes. Elle se joue au niveau de l'éducation. Aucune ne semble autant investie que leurs homologues masculins. Et ce problème remonte à l'enfance où les stéréotypes de genre sont déterminants. Dans l'inconscient, la fille doit être calme et jolie. Si elle s'intéresse aux jeux vidéo, c'est aux *Sims*, pour s'occuper du foyer, dans l'optique de créer une famille.

Les garçons, eux, seront orientés vers les jeux de combat. Les conséquences se retrouvent à l'adolescence où elles auront moins l'esprit de compétition et seront moins persévérantes.

PROMOUVOIR OU EFFACER SON GENRE

Les gameuses partent avec un double handicap puisqu'elles découvrent ce loisir sur le tard. « *Je me suis mise à League of Legends en 2013, trois ans après sa sortie. C'est mon ex*

championnats de haut niveau. Or, les compétitions sont de base ouvertes à tou-te-s. Mais dans les faits, le nombre de femmes se compte sur les doigts d'une main. Julie de Pink Ward réplique que pour « *100 garçons très bons, il y a seulement 10 filles et les garçons vont forcément être meilleurs* ». Les joueuses vont passer à la trappe et donc rester aux niveaux intermédiaires. Alors, comment faire ? L'association Pink Ward se montre favorable aux tournois féminins afin de briser ce cercle vicieux : « *Cela permet aux filles de sortir de leur coquille, de se montrer et d'évoluer ensemble.* » Un coup de pouce pour atteindre un niveau égal aux hommes et les rejoindre ensuite sur les tournois.

Cependant, toutes les joueuses rencontrées ne souhaitent surtout pas faire de leur genre une carte de visite. Elles préfèrent se fondre dans la masse, ou même refusent de se définir comme une femme qui joue. Contactée par YEGG, Julie Sérisé, présidente de l'InsaLan, événement d'e-sport qui a accueilli sur le campus de Beaulieu plus de 400 joueurs lors de sa 11e édition en février dernier, a refusé de nous rencontrer pour cette raison. Dans un mail, elle nous explique pourquoi. « *J'aimerais que l'on me voie au-delà de mon sexe, et plus comme une exception ou une minorité. Qu'on me demande d'aller représenter mon école auprès de lycéens et plus de lycéennes parce que j'ai un parcours intéressant ou parce que j'ai un parcours associatif et pas à cause de mon sexe* », écrit-elle.

Le sujet est sensible. Dans cet univers où tous les codes sont masculins par défaut, le rejet du féminin est courant. « *Je n'ai pas un avis représentatif puisque je suis un garçon manqué* », fait remarquer Aurore, avant le début de l'entretien. Floriane explique, elle, qu'elle n'est « *pas très fille de base* ». Comprendre : dans son cercle d'amis gameurs, il n'y a aucune personne de la gent féminine. Ce processus d'intériorisation est normal, analyse la présidente de Pink Ward : « *Quand on ne traîne qu'avec des garçons, on essaie de s'intégrer au groupe en ayant la même façon de se comporter qu'eux, en rabaisant tout ce qui touche aux femmes.* »

Aucune ne considère avoir été mal accueillie à cause de son genre dans ces événements. Les remarques – comme, par exemple, « *Tu joues bien pour une fille !* » – et les comportements dé-

« *qui m'a fait connaître ce jeu* », explique Floriane, 21 ans, qui a commencé à s'y intéresser car son copain se passionnait pour *World of Warcraft* et cela « *l'agaçait* ». À force d'y jouer, l'étudiante en sociologie et en administration économique et sociale (AES) à l'université Rennes 2 est rapidement devenue « *accro* » à son tour.

Ces nombreuses années d'entraînement à rattraper peuvent expliquer le moins bon niveau des joueuses par rapport aux hommes. Pour cette raison, elles ne finissent pas dans les

placés qu'elles ont parfois eubis ne seraient pas du tout représentatifs des communautés dans lesquelles elles évoluent, d'après les joueuses rencontrées.

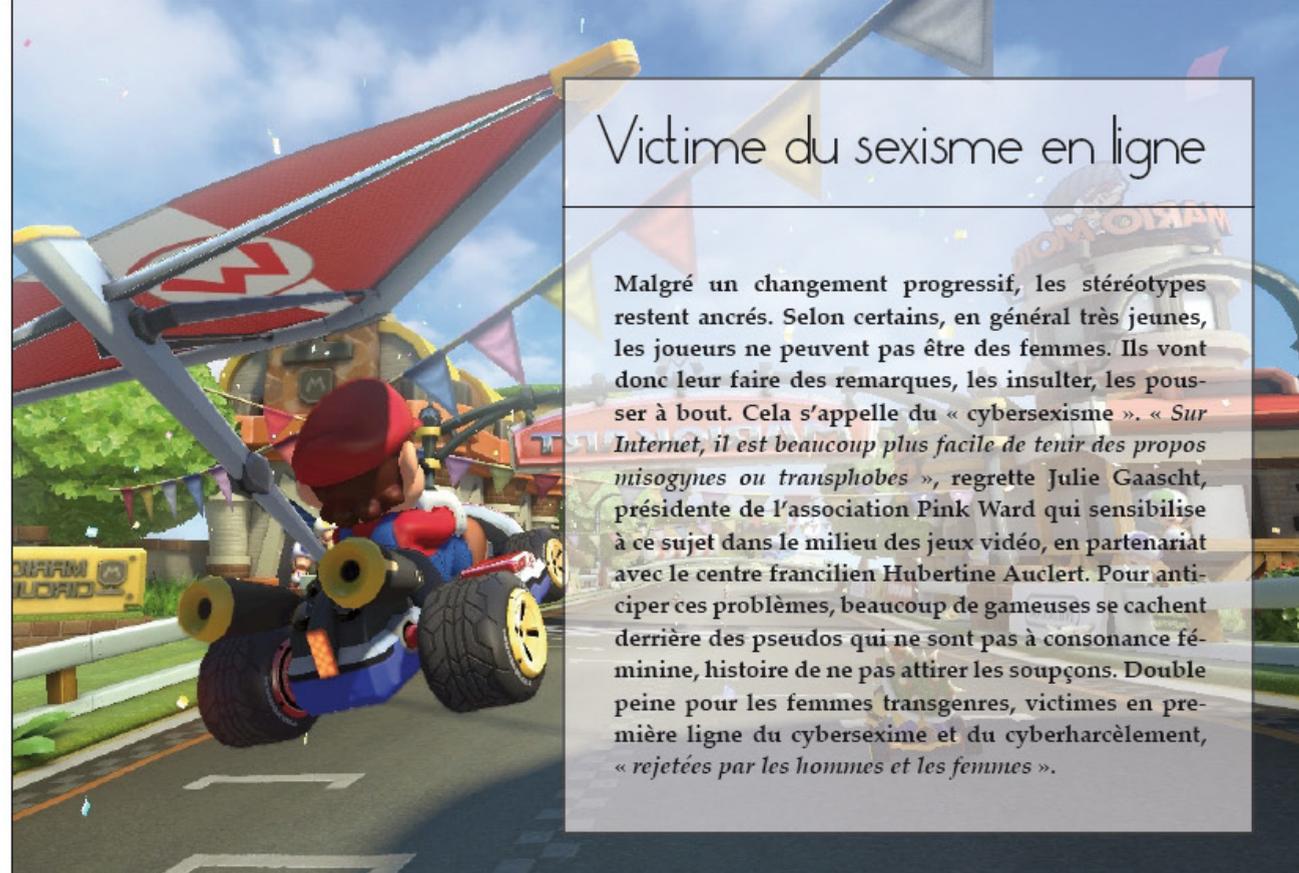
NOUVEL ENJEU, LE CÔTÉ FESTIF

Le jeu, même dans un contexte de compétition, reste une sphère conviviale où l'on retrouve des amis et on s'amuse. Marianne ne conçoit pas le jeu vidéo comme une activité solitaire, chez elle : « On croit souvent que quand on joue, on est tout seul chez soi mais moi, c'est tout l'inverse : j'ai rencontré plein de gens grâce à cela ! » Et son intérêt pour les jeux vidéo s'est intensifié grâce à une rencontre, lors du festival vidéo-ludique Stunfest en 2009. Elle découvre *Pop'n music*, un jeu d'arcade rythmique qui se joue avec des boutons. Nicolas, un bénévole de l'association rennaise organisatrice, 3 Hit Combo, lui montre pendant une heure comment y jouer. L'atmosphère décontractée lui plaît. La jeune femme de 24 ans décide alors de devenir bénévole. Depuis, elle fait partie du conseil d'administration et passe souvent « voir les copains » aux événements, même lorsqu'elle n'a

pas forcément le temps de jouer.

Consacrée uniquement aux jeux d'arcades et aux consoles, l'association créée à Rennes en 2005 représente le virage que prend l'e-sport depuis quelques années. « La discipline a vraiment un enjeu à s'orienter vers le côté festif et culturel comme le fait 3 Hit Combo », affirme Philippe Mora. Une fois par mois, des rencontres de sport électronique, les « Rankings battles », sont organisées à la maison de quartier La Touche. Les inscrits s'affrontent tout un après-midi dans plusieurs jeux comme *Street Fighter*, *Soulcalibur*, *Tekken* ou *Mario Kart 8*.

En soi, tout jeu qui nécessite un dépassement de soi ou classe la performance des joueurs, fait partie de l'e-sport. Un argument difficile à entendre pour les personnes qui ne voient que par les jeux sur ordinateur MOBA et FPS (2), dominant largement la scène e-sportive actuelle (3). Ce phénomène se voit pourtant à l'échelle internationale. *Super Smash Bros Melee*, qui réunit tout l'univers de Nintendo de *Mario Kart* à *Pokémon* dans un seul jeu sur la console GameCube, a été rajouté en 2013 aux compétitions e-sport Evolution Championship Series (EVO). Ces jeux sont facilement accessibles et s'adressent à un



Victime du sexisme en ligne

Malgré un changement progressif, les stéréotypes restent ancrés. Selon certains, en général très jeunes, les joueurs ne peuvent pas être des femmes. Ils vont donc leur faire des remarques, les insulter, les pousser à bout. Cela s'appelle du « cybersexisme ». « Sur Internet, il est beaucoup plus facile de tenir des propos misogynes ou transphobes », regrette Julie Gaascht, présidente de l'association Pink Ward qui sensibilise à ce sujet dans le milieu des jeux vidéo, en partenariat avec le centre francilien Hubertine Auclert. Pour anticiper ces problèmes, beaucoup de gameuses se cachent derrière des pseudos qui ne sont pas à consonance féminine, histoire de ne pas attirer les soupçons. Double peine pour les femmes transgenres, victimes en première ligne du cybersexisme et du cyberharcèlement, « rejetées par les hommes et les femmes ».



public plus large, notamment les femmes. Et l'industrie de l'e-sport se développera encore plus si les jeux créés ne privilégient pas uniquement les combats à l'intrigue.

Marie Moreau, étudiante à la France Business School, l'a remarqué en réalisant une étude en 2013 pour son mémoire, « Gameuses et jeux on line, un nouveau marché ? ». Sur les 293 réponses à son questionnaire, elle a calculé que 53% des femmes interrogées aimaient la compétition mais y jouaient, pour la plupart, occasionnellement. Elles recherchent autre chose, un scénario, un univers particulier. Dans ses recommandations finales, la jeune femme insiste sur un point auprès des développeurs de jeu : la représentation féminine des personnages. « (...) les femmes ne veulent pas leur propre jeu vidéo réservé que pour elles. Elles désirent être complètement intégrées dans l'univers du jeu vidéo existant. Pour cela il suffit d'adapter certaines règles des jeux comme des scénarios variés et bien construits ou encore la possibilité de choisir un personnage féminin qui représentera la joueuse », développe l'étudiante en commerce.

Cet aspect est essentiel. Petite, l'une des seules joueuses semi-professionnelles féminines d'e-sport en France, Kayane, s'identifiait très fortement aux personnages qu'elle choisissait lors des compétitions. Son pseudo vient d'ailleurs de la contraction de Kasumi et Ayane, ses deux figures préférées de l'époque. Celle qui est devenue à 9 ans vice-championne du jeu de combat *Dead or Alive* le raconte dans son livre *Kayane : parcours d'une e-combattante*, paru le 7 avril dernier. L'ambassadrice d'Acer et première « athlète électronique » de Redbull retrace tout son parcours semé d'embûches dans un milieu qui a bien changé depuis 15 ans. Et pour celles qui souhaitent se lancer dans l'aventure, l'e-joueuse de 24 ans ne leur donne qu'un seul conseil : « Ne te laisse pas arrêter par les idées reçues. Fonce ! »

(1) Cette structure n'existe plus depuis juillet 2015.

(2) - MOBA - désigne les arènes de bataille en ligne multi-joueurs et « First Play Shooter », les jeux de tir à la première personne.

(3) En 2015, les jeux sur ordinateur dominaient largement la scène e-sportive : Dots 2, League of Legends, Counter-Strike, SMITE et Call Of Duty : Advanced Warfare.

(Source : SuperData : Playable media & games market research, 2015-2016)

CHANGER LES MENTALITÉS GRÂCE AUX JEUX VIDÉOS

Joueuse et femme trans, Selene Tonon sait de quoi elle parle lorsqu'il s'agit des problématiques d'identité de genre dans les jeux vidéo. Le 21 mai, la vice-présidente du Centre gay lesbien bi et trans (CGLBT) de Rennes participera à la table-ronde « Les visages du patriarcat : les jeux font-ils mieux que les autres ? », lors du festival vidéo-ludique Stunfest, organisé par l'association 3 Hit Combo.

YEGG : Les jeux vidéos mettent en général en avant uniquement deux genres, l'homme et la femme ainsi qu'une seule sexualité, l'hétérosexualité. Comment se positionner en tant que joueur-se LGBT face à cela ?

Selene Tonon : Il n'existe pas de recette miracle, chaque personne a sa stratégie de survie. Quand on allume un jeu vidéo, il est demandé à chaque fois le genre ou le sexe. De base, nous ne sommes ni respecté-e-s ni considéré-e-s. Une des solutions est d'en choisir un par défaut. Si la question n'est pas posée, nous pouvons inventer une histoire qui nous arrange pour coller à son ressenti. C'est ce que j'ai fait petite quand je jouais à *Final Fantasy VII*, avec le personnage principal Cloud. Il se travestissait en tant que femme pour tromper l'ennemi. Je me suis raccrochée à ça. D'autres se rabattent sur *Mass Effect* ou *Dragon Age*, où l'orientation sexuelle et l'identité de genre ne sont pas un problème.

Le jeu vidéo a-t-il été un refuge pour vous ?

Oui clairement, avec les jeux de rôles. Ils ont été un palliatif pendant de nombreuses années. Je me suis créée une vie virtuelle où je pouvais être qui j'étais alors qu'au quotidien, ce n'était pas envisageable. Je me suis convaincue que puisque j'étais née avec un tel corps, cela voulait dire que



© OÉLIAN RAMIS

j'étais un petit garçon. Au final, je me suis rendue compte que je pouvais me définir comme je voulais et l'imposer aux autres.

Dans quel sens ont évolué les problématiques LGBT ?

Le jeu vidéo gagne en maturité et donc s'empare de questions politiques. Le genre et les sexualités en font partie. Avant les années 90, personne ne se préoccupait de la transidentité ou de l'orientation sexuelle. Quand c'était le cas, ces dernières étaient tournées en dérision dans les scénarios. Pendant une période, être trans ou homosexuel était une caractéristique supplémentaire pour montrer la méchanceté. Depuis les années 2000, soit toutes les intolérances qui existent sont montrées : les personnages souffrent et la quête du héros cis* et hétérosexuel est de les aider. Soit tout le monde vit dans un monde dans lequel les discriminations n'existent pas. Beaucoup de travail reste à faire sur les personnages trans.

Est-ce qu'en dehors d'un milieu d'initiés, cela touche le grand public ?

Une cristallisation se forme très rapidement dès que ces problématiques sont abordées de la part d'une certaine catégorie de joueurs, issus des milieux réactionnaires et anti-féministes. Dernier exemple en date : l'extension d'un jeu médiéval fantastique *Baldur's Gate*, sortie en mars dernier, dans lequel un nouveau personnage se révèle être trans. Juste à cause de cela, les créateurs du jeu, les studios Beamdog, ont été harcelés en ligne. Les menaces se sont en particulier adressées à la développeuse Amber Scott qui a conçu Mizhena.

Accusé de tous les maux, le jeu vidéo rend-il vraiment sexiste, homophobe ou transphobe ?

Individuellement non. Ce n'est pas possible puisque tout le monde l'est déjà par défaut. Nous baignons dans un environnement sexiste, que ce soit à travers les films, les livres, les bandes-dessinées et donc les jeux vidéo. Or ceux qui remettent en cause cet ordre établi, ces normes, ça, c'est un signe de progrès ! Et les réactionnaires ont peur de remettre en question les idées reçues.

Les concepteurs et développeurs de jeux

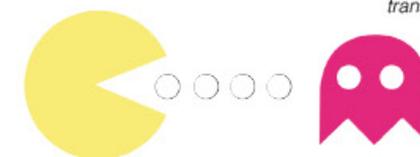
vidéo sont en général des hommes. Est-ce qu'inclure plus de personnes LGBT permettrait une meilleure représentation des personnages ?

C'est une évidence. Pour en connaître personnellement, ils admettent être incapables de se mettre à la place de personnes qui ont une identité de genre ou une sexualité différentes de la leur. Et là je parle de ceux qui sont intéressés par le sujet, une minorité. Je ne dis pas qu'il faut que tous les développeurs hommes arrêtent de créer. Ce qui est souhaitable par contre, c'est de permettre à d'autres de le faire à leur tour. Un enjeu énorme se joue en terme de créativité. Les critiques réactionnaires reprochent aux féministes de brider l'imagination et d'imposer une pensée unique. Mais tous les jeux se ressemblent déjà et sont adressés au même public, avec les mêmes esthétiques et les mêmes normes ! Dans la plupart des jeux vidéos, les personnages masculins sont bruns, la trentaine, assez musclés et mal rasés. Ce « soi » sublimé s'adresse spécifiquement aux hommes.

Et les femmes ?

Les femmes, très souvent, sont présentes pour attirer leur attention. Alors qu'on gagnerait à avoir plus que deux types de modèles. De bonnes représentations commencent à apparaître et pas uniquement dans les jeux. Cela va créer un cercle vertueux. Les personnes s'acceptent de plus en plus tôt comme elles sont, que ce soit pour leur identité de genre ou orientation sexuelle. Les séries télé, par exemple, commencent à s'y mettre. *Sense 8* met en scène des personnes trans, ce qui peut sûrement donner envie de commencer une transition car la représentation permet de se sentir valides et légitimes d'exister. Et non de voir comme seule solution le suicide. Notre génération est plus sensibilisée à ces questions-là et dans dix, vingt ans, elle va à son tour se mettre à créer. Bientôt, nous serons dans une société qui acceptera plus facilement les autres et leurs différences. Et cela se ressentira dans notre culture toute entière.

* Cisgenre : personne dont le genre vécu correspond au genre assigné à la naissance, à la différence d'une personne transgenre.





© CÉLIAN RAMIS

LE CORPS, MATIÈRE HYBRIDE ET ANIMALE

Le 3 juin, la danseuse et chorégraphe Linda Hayford, spécialiste du popping, présentera son premier solo, *Shapeshifting*, à l'occasion du festival Agitato organisé par Le Triangle du 30 mai au 5 juin. Une pièce qui interpelle quant à la relation entre la danseuse, son corps et son ressenti intérieur.

Quand elle foule la scène de l'auditorium du Pont des Arts, à Cesson-Sévigné, où elle effectue une résidence de 3 semaines au mois d'avril, Linda Hayford se livre à une danse qui dépasse le cadre strict du corps humain. Elle puise dans ses émotions profondes et les transcrit sans filtres en langage corporel sous forme hybride. L'enveloppe charnelle ne se définit plus par son sexe mais par son état. À travers le popping, sa spécialité, elle crée grâce à cette danse basée sur la contraction et décontraction des muscles un univers mystique, quasi primitif. Elle en apprécie le côté impact, la fluidité, les changements d'énergie et d'appui. « *C'est très complet pour bien apprendre à connaître son corps. On peut créer un effet surnaturel avec les ralentis ou les accélérations effectuées sur une très courte durée.* », explique-t-elle.

L'UNIVERS DES BATTLE

Dans sa famille, tout le monde danse. Ses parents,

par plaisir. Sur des musiques funk. Vers 11 ans, elle va commencer à apprendre les techniques grâce à son frère, Mike Hayford, qui s'entraîne dans une MJC avant de devenir danseur professionnel. « *Je venais en cachette. Lui, m'a donné beaucoup de conseils mais est vite venu le fait de développer ma danse toute seule.* », se souvient l'artiste touche-à-tout, qui va intégrer la culture hip-hop d'abord à travers le locking, puis le popping qui résonne davantage en elle. « *C'est une danse organique, qui à l'extérieur est très visuelle.* », précise-t-elle. Rapidement, elle ressent l'envie de s'exprimer en public et d'affronter le regard des autres. Dans les quartiers, à Nantes, St Briec ou encore Brest, Linda Hayford se confronte au milieu des battle. Et pousse l'expérience jusqu'aux battle internationaux comme Juste Debout ou Funkinstylez entre autre, par envie de se prouver des choses individuellement mais aussi par envie de se réunir et de « *se connecter* » avec les danseurs et danseuses de chaque coin

dans lequel elle se déplace.

Elle révèle sa personnalité, déterminée, et son style qu'elle alimente de danses house et hip-hop pour nourrir son expression. Se révéler aux autres, en tant qu'artiste et en tant que femme, dans un milieu imaginé très masculin, ne lui fait pas particulièrement peur. Même quand elle est défiée au cours d'un de ses premiers battle avec sa meilleure amie de l'époque par deux gars qui veulent voir ce qu'elles valent, dans un hall, à St Briec. En tout cas, rien ne pourra la faire reculer : « *Ce coup-là, je n'ai pas eu la pression car c'était inattendu donc j'ai répondu avec ce que j'avais. Mais c'est un peu dans ma mentalité de réagir comme ça. On a la pression lors des battle car il y a du monde autour et que l'on veut se dépasser. Mais dans ma tête, je suis là pour montrer qui je suis. Je n'ai pas confiance en moi à 100% mais je suis là pour danser, pour montrer mon univers. Après, je fais en fonction de l'ambiance, c'est assez instinctif.* »

OSER ET ASSUMER

Elle se rappelle de ses débuts, d'avoir enfilé des pantalons baggy et des vêtements larges et d'observer vers 12-13 ans lors de cette fameuse battle avec son amie ce regard sur elles qui signifie « *les 2 petites* ». Mais conteste qu'aujourd'hui la confrontation entre les sexes ne subsiste réellement. « *Tellement de filles ont prouvé qu'elles avaient de la technique et de l'originalité ! On en reste là. Après tout dépend l'état d'esprit des uns et des autres, certains diront que les filles gagnent moins que les gars. Peut-être que les filles assument moins quand elles entrent dans le hip-hop mais ça se perd car elles assument de plus en plus et ça revient à être les égales des hommes.* », affirme-t-elle. Selon l'âge, l'expérience, le milieu social, la famille... la posture sera différente et l'évolution dépendra de chaque vécu. Ainsi que du niveau de conscience de son corps. C'est dans cette logique-là que Linda Hayford, soutenue par une famille qui n'a pas opérée de différence dans le traitement entre son frère et elle, a commencé à percevoir une aisance, à découvrir son outil de travail, à utiliser son bassin et à l'assumer pour pouvoir se détacher de son sexe, de son genre et aller au-delà.

CORPS CHIMÉRIQUE

« *Je suis une femme. J'y pense sans y penser. En tout cas, je m'en sers pour dépasser ça. Je n'ai*

pas d'intérêt à montrer que j'assume ma féminité. Ce qui m'intéresse, c'est l'état du corps tel qu'il est. Plus que de me dire que je suis une femme, je me dis que je suis quelque chose. », confie la danseuse et chorégraphe rennaise. Elle envisage alors son corps comme une matière et non comme une représentation d'un type d'humain. Depuis ses débuts, sa gestuelle a changé. Elle s'est alimentée des divers projets auxquels elle a participé et participe aujourd'hui encore. Que ce soit de par sa première expérimentation en Guyane dans laquelle elle doit s'imaginer en fourmi. Sortir de l'être humain. Elle s'y exerce particulièrement avec la compagnie rennaise Engrenages et la chorégraphe Marie Houdin avec qui elle travaille sur plusieurs spectacles dont *De l'autre côté*. Ou que ce soit de par la variété des styles afro-house explorés par le collectif féminin - fondé par Ousmane Baba Sy -, Paradox-Sal, qui impressionne de son esprit guerrier dans *Fighting Spirit*, dévoilé à l'Opéra de Rennes le 14 février 2015. Sans oublier sa participation à la pièce *Autarcie (...)* avec la compagnie Par Terre et la chorégraphe Anne Nguyen. Elle s'en amuse, prend du plaisir à collaborer avec des artistes et des profils différents et exploite tous les savoirs qu'elle réunit pour développer des mouvements personnels. À présent, la danseuse s'apprête à dévoiler son premier solo, *Shapeshifting*, au Triangle le 3 juin, à l'occasion d'Agitato, après avoir fait germé l'envie pendant une longue période et après avoir crayonné par ci par là quelques idées. En mai 2015, elle franchit le pas, soutenue par Chloé Le Nôtre, cheffe de projet adjointe à la Villette, et se lance dans la mise en forme de cette créature qu'elle veut transposer sur scène, à travers son corps qu'elle met à disposition de ses émotions mouvantes cristallisées dans une série de métamorphoses. « *D'où le titre du spectacle... Mais je garde un côté surnaturel, l'idée, ce n'est pas que ça devienne du mime ou que ce soit trop accessible. Il y a certes une gestuelle animale mais c'est un état de corps dont il s'agit, d'une créature un peu bizarre.* », explique Linda Hayford qui entrevoit son corps comme une matière changeante au fil de ses affectations. Et la suite, elle y pense : « *J'ai déjà fait un duo avec mon frère, au Triangle il y a 5 ou 6 ans. C'était un one shot. Maintenant je sais ce que j'ai envie de montrer et la continuité de ce solo pourrait être avec lui, j'aimerais beaucoup.* »

I MARINE COMBE

bref

DU CIRQUE, PARDI !

Le collectif d'artistes toulousains, mais aussi de constructeurs, chauffeurs, logisticiens et administrateurs, Cirque Pardi ! installe son chapiteau à Betton (complexe sportif de La Touche) du 6 au 22 mai pour présenter sa création *Borderland*. Les circassiens et circassiennes offrent un spectacle original et moderne, insolite et émouvant, dévoilant au fil des performances les multiples facettes de l'Homme.

chiffre du mois

2

répétitions publiques, à l'Opéra de Rennes, de *La Finta Giardiniera* sont organisées le 7 mai, à 14h30 et à 17h30, pour les Journées européennes de l'Opéra (représentations du 30 mai au 7 juin).

chiffre du mois

yegg aime la danse

SALSOS + BAL SALSAS

Pôle France Kayak, Cesson - 2 juin à 20h30

bref

100 ANS DE RÊVE

Dormir cent ans n'est pas une adaptation contemporaine mais la nouvelle création, attendue, de Pauline Bureau, habituée de la scène du Carré Sévigné. Du 24 au 28 mai, c'est au TNB que la metteuse en scène présentera l'histoire d'Aurore, 12 ans, et Théo, 13 ans. Ils ne se connaissent pas, ne partagent pas les mêmes loisirs et passions mais ils entrent tous deux dans l'adolescence et se croisent, en rêve.

bref

à l' affiche

LA PUISSANCE DES MARÉES

Quand l'esprit poétique de Raymond Queneau dévoile l'âme sauvage des embruns du Cap Sizun, la rencontre est exaltante. Tout comme l'association de l'artiste Ariane Michel au centre d'art contemporain La Criée à Rennes.



© OÉLIAN RAMIS

À son arrivée à la tête de La Criée en 2013, Sophie Kaplan (photo ci-dessus) expérimente un cycle de 3 saisons consécutives, sous l'égide du poète oulipien Raymond Queneau en nommant chaque volet en hommage à son ouvrage *Courir les rues*, *Battre la campagne*, *Fendre les flots*. Une résonance avec la ville de Rennes, selon elle. En 2015/2016, elle invite l'artiste et cinéaste Ariane Michel. Depuis le 18 mars dernier, l'air apaisant et revigorant du paysage finistérien berce les journées du centre d'art contemporain à travers « La rhétorique des marées vol.2 ». Un film élaboré sur 3 écrans résultant d'une exposition littorale menée l'an dernier en collaboration avec 21 artistes sur la côte d'Esquibien (29). Celle qui a grandi en région parisienne dans la nostalgie d'un environnement naturel absent et qui vit aujourd'hui dans ce bout du monde sauvage et foisonnant place sa caméra à hauteur de galets. « *J'aime la sensation d'être immergée dans le paysage, le côté très sensoriel du travail d'Ariane Michel et son rapport physique à l'œuvre.* », explique Sophie Kaplan. Nourrie par la frustration de

son enfance qui la mène à parcourir l'Equateur, la Sibérie ou encore la Mongolie et le Groenland lors d'une expédition sur le Tara, elle est à la recherche d'un paysage non marqué par la civilisation. Elle oppose la vision de Descartes, visant à penser que l'Homme est au centre de la Nature et a pour rôle de la civiliser, à celle de l'anthropologue Philippe Descola qui envisage l'Homme dans la globalité de la Nature. « *Ça m'intéresse de voir comment l'humain se tisse dans ce qui l'entoure. Si je filme à hauteur de roche, c'est pour puiser dans la force puissante de ce qui nous précède. J'avais envie de me confronter à un endroit plus fort que nous, de nous remettre à la hauteur de notre condition humaine. C'est un peu un travail de chamane.* », analyse-t-elle. La brise légère nous caresse les joues, les rayons du soleil percent les nuages pour nous frôler la peau et le clapotis de l'eau qui délivre de fines écumes parfumées adoucit les mœurs. Observer ce bouillonnement tranquille à l'endroit où la mer monte et descend au fil des marées, c'est accepter la confrontation et l'évidence d'un tout, d'un continuum à respecter.

I MARINE COMBE

L'ÉQUIPE DE YEGG
VOUS SOUHAITE DE FAIRE
CE QU'IL VOUS PLAIT...



TOUTE L'ACTUALITÉ FÉMININE RENNAISE SUR YEGGMAG.FR



CERISE SUR LE GATEAU

- Verdict - p.29
- YEGG & the city - p.30

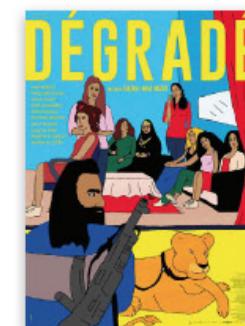


verdict

Cinéma

DÉGRADÉ ARAB ET TARZAN NASSER AVRIL 2016

Dans la bande Gaza de nos jours, le salon de beauté de Christine, jeune immigrée russe, déborde de clientes. C'est toute une mosaïque de femmes de notre époque : une jeune fille en passe de se marier, la mère et la belle-mère de la future mariée, une divorcée amère, une religieuse, une toxicomane lunatique ou encore une femme enceinte et sa sœur. Comme un havre de paix ce salon est la promesse d'un moment de partage et de détente. L'attention sera pourtant détournée et le moment interrompu par des coups de feu dans la rue. Un conflit entre une famille mafieuse et le Hamas a lieu dans les rues voisines du salon. Prises au piège, les femmes se retrouvent coincées dans le salon. Ce sera pour elles le moment de se dire les choses. Les esprits s'échauffent et les comptes se règlent. *Dégradé* est une comédie noire. Si le contexte est éprouvant pour ces femmes, le huit clos prend une tournure tragico-comique. C'est avec beaucoup de sarcasmes que chacune affrontent



l'adversité. Les réalisateurs attirent notre regard sur la double peine du peuple palestinien qui subit occupation israélienne et conflit interpalestinien. Pour ces femmes victimes de la violence qui s'infiltrait partout dans leur quotidien, le temps des coquetteries n'échappe hélas pas à la règle. Si les personnages tendent à être quelque peu caricaturaux, aborder les joies et peines des femmes palestiniennes semble être l'objet assumé de ce premier film audacieux. Un film plein de lumière qui sensibilise.

CELIAN RAMIS

Musique

THE HOPE SIX DEMOLITION PROJECT PJ HARVEY AVRIL 2016

Ce nouvel album signé PJ Harvey était attendu. Et la chanteuse-musicienne a su soigner son retour. Après quatre années de voyages en Afghanistan, au Kosovo ou encore Washington DC, accompagné du photographe Seamus Murphy, elle publie en 2015 *The hollow of the hand*, recueil de photos et de poèmes. Et en 2016, elle dévoile pas à pas des extraits de son nouvel opus musical, *The hope six demolition project*. Et mi-avril, on le découvre et se délecte d'un rock incisif qui raconte la misère et la pauvreté d'un monde qui part à vau-l'eau. Sur les 11 chansons, aucune ne se ressemble et PJ Harvey se renouvelle, osant les influences orientales, presque indiennes, sur des morceaux comme « A line in the sand », tandis qu'elle choisira un blues pour le pilier « The Ministry of Social Affairs » alors que son homologue à la défense, « The Ministry of Defence » sonnera beaucoup plus rock saturé. Elle joue également de sa voix, flirtant par moment avec les aigus enfantins, toujours en parfaite maîtrise. Une invitation au voyage, sensations fortes garanties.

MARINE COMBE



Dvd

LA ROUTE D'ISTANBUL RACHID BOUCHARÉB MAI 2016

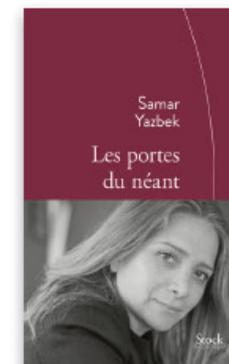
Élisabeth est une infirmière quadragénaire qui élève seule sa fille de 18 ans Élodie. Elles vivent toutes les deux au bord d'un lac en campagne belge en périphérie de Bruxelles. Élisabeth découvre un jour que sa fille a disparu. Alors qu'elle avait annoncé partir en week-end à sa mère, la jeune fille est introuvable. La maman d'Élodie apprendra dans un premier temps par une amie de sa fille que cette dernière est à Chypre. Mais tout va basculer lorsque la police se rendra à son domicile pour une perquisition et surtout lui apprendra que sa fille s'est convertie à l'Islam et qu'elle est en route pour la Syrie. Faisant tout pour reprendre contact avec sa fille, Élisabeth parviendra à lui parler sur Skype et c'est coiffée d'un hijab noir qu'elle la découvre. Dès lors, et face à la détermination d'Élodie, cette mère courageuse et volontaire n'aura de cesse de trouver trace de sa fille. Elle se rendra, avec une amie, en Turquie, dans une ville frontalière avec la Syrie. C'est de là, lui dit-on, que passent les convertis au djihad. Bien décidée à la faire revenir en Belgique cette maman prendra des risques inconsidérés pour parvenir à rejoindre sa fille en Syrie. Si le film de Rachid Bouchareb qui sera diffusé en mai sur Arte devra supporter la comparaison avec *Les Cowboys* de Thomas Bidegain, celui-ci se suffit à lui-même. Un sujet d'actualité très exploité par le cinéma mais qui cette fois-ci l'aborde à travers le portrait passionnant d'une femme anéantie par une problématique qui lui échappe.



Livre

LES PORTES DU NÉANT SAMAR YAZBEK MARS 2016

Le récit de Samar Yazbek est aussi brillant que terrifiant. La journaliste et romancière syrienne vit en exil à Paris depuis 2011. Avant cela, elle vivait seule avec sa fille et militait contre le régime de Bachar Al-Assad. Une fois en France, elle ne peut rester à attendre la démolition de son pays d'origine et de la population, elle va retourner à trois reprises, clandestinement, en Syrie en se faufilant par la Turquie entre l'été 2012 et l'été 2013. L'ouvrage part de là. L'auteure s'attache à raconter ce qu'elle voit, ce qu'elle sent, ce qu'elle entend, ce qu'elle ressent à travers le quotidien et les actions entreprises par celles et ceux qui tentent de survivre malgré les bombardements et les snipers qui leur prennent de sang froid leurs enfants. Elle nous nourrit d'une réalité jamais encore exprimée d'une manière aussi humaine, viscérale et sans concession. Un hommage à des résistantes malgré eux/elles, qui vibrent sous la plume fine, délicate et intelligente d'une femme admirable qui prend soin d'être claire et accessible.



MARINE COMBE



© CELIAN RAMIS

YEGG & THE CITY

Episode 31 : Quand on parle féminisme(s) à la Nuit Debout

Le mouvement Nuit Debout est initié depuis le 31 mars, place de la République à Paris et dans plusieurs villes de France. Dont Rennes, sur l'esplanade Charles de Gaulle. Ce vendredi, le calendrier indique « 15 avril ». Mais à la Nuit Debout, nous sommes le 46 mars, le soleil est couchant et des cercles de discussion se forment sur la grande place minérale. Un groupe est dédié aux féminismes. En non mixité. Le sujet a été débattu lors des assemblées précédentes. L'idée est de réinvestir l'espace, d'oser prendre la parole et interroger nos représentations quant au sexe et au genre. Mais aussi de pouvoir exprimer ses ressentis et vécus face à l'oppression patriarcale subie par les femmes mais pas que. Après un petit épisode malheureux qui fera quitter le cercle à une biologiste - rapportant qu'il existe scientifiquement une nature féminine et une nature masculine et n'acceptant pas

que son discours puisse provoquer des désaccords – les différent-e-s participant-e-s parlent des femmes et des hommes cisgenres, des transgenres, des binaires et non binaires, de l'absence de déterminisme (« *Personne n'est 100% l'un ou 100% l'autre* »), du terme féminisme et de ce qu'il évoque, du sexisme à travers des expériences vécues. Qui ont pu provoquer un éveil, susciter une prise de conscience, mais qui ont également pu être (ou sont toujours) sources de souffrance, de violence. Chacun-e partage son militantisme ou ses interrogations avec sincérité, les un-e-s et les autres se donnent des conseils, échangent parfois à voix très basse, parfois avec naïveté, pudeur et/ou conviction, parfois en rigolant mais toujours dans le respect, avant de mêler leurs conclusions à celles des hommes cisgenres qui ont formé leur propre cercle de débat.

■ MARINE COMBE

CAROLE BOHANNE CÉLINE JAUFFRET ANA SOHIER ANNE-KARINE LESCOOP
 ANNE LE RÉUN BÉATRICE MACÉ ANNE CANAT SYLVIE BLOTTERE ÉVELYNE FORCIOLI YUNA LÉON
 BRIGITTE ROCHER FANNY BOUVET MARIE-LAURE COLAS GAËLLE AUBRÉE DORIS MADINGOU
 KARINE SABATER ARMELLE GOURVENEC MARIA VADILLO GAËLLE ANDRO VÉRONIQUE NAUDIN
 NADINE CORMIER ESTELLE CHAIGNE ALZÉE CASANOVA DOMINIQUE IRVOAS-DANTEC
 FRÉDÉRIQUE MINGANT CÉLINE DRÉAN VALÉRIE LYS NATHALIE APPÉRÉ MATHILDE & JULIETTE
 LAURENCE IMBERNON NATHALIE APPÉRÉ ÉMILIE AUDREN MARIE HELLIO ANOUOK MONTEBUIL
 ISABELLE PINEAU MARINE BACHELOT CHLOÉ DUPRÉ
 ANNE LE HENAFF DOROTHÉE PETROFF GÉRALDINE WERNER
 GWENAËLE HAMON MARION FOPARS
 CATHERINE LEGRAND
 JEN RIVAL



LES FEMMES
 QUI COMPTENT,
 CHAQUE MOIS DANS YEGG



LE FÉMININ RENNAIS
NOUVELLE GÉNÉRATION



YEGGMAG.FR