

L'auditoire

LE JOURNAL DES ÉTUDIANTS DE LAUSANNE DEPUIS 1982

ÉDITION SPÉCIALE

PRIX DE LA
SORGE

SOCIÉTÉ

LA SUISSE
SE BÉTONNE

CULTURE

L'INDUSTRIE DE
LA K-POP

DOSSIER

Derrière l'écran

L'auditoire décode les jeux vidéo



Suzanne Badin

L'auditoire N° 248 // Décembre 2018
Retours L'auditoire - FAE
L'Anthropole Bureau 1190
1015 Lausanne

édité
par la **FAPÉ**



DOSSIER

Pour son dernier numéro du semestre, *L'auditoire* consacre son Dossier à une pratique largement répandue, mais peu discutée sérieusement: les jeux vidéo. Il vous propose de retracer leur histoire, leur évolution technique et sociale, mais

aussi de s'intéresser à leurs vertus thérapeutiques et de déconstruire les idées reçues sur l'incitation à la violence et l'isolement social. Alors avant le *rush* final des examens, profitez de lancer une dernière petite partie en notre compagnie.

04
Interview de Selim Krichane

09
Violences et addictions

06
De la 2D à la 3D

10
Industrie masculine

07
Identification aux avatars

Jeux helvétiques

08
Diversités culturelles

11
Repenser les relations

Bénéfices des jeux vidéo



FAE
16
Harcèlement à l'Unil



SPORT
24
La danse: de l'art au sport
25
Parkour: conquête de la ville

Football en culotte



CULTURE
27
L'industrie de la K-Pop
28
Colorer les films

Design et billets

29
Revisite d'un conte
30
Nos chroniques

17
PRIX DE LA SORGE

26
AGENDA

32
CHIEN MÉCHANT

REMERCIEMENTS
THIBAUD POUR SA VOIX CRISTALLINE
VALENTINE ET OPHÉLIE CAR C'EST LES
MEILLEURES, LES RÉDACTEURS PARCE
QUE CE SONT DES BONS PÈRES NOËL,
DAVID POUR LE CHAMPAGNE ET SA
PRÉSENCE, JUDITH POUR LES ACCENTS,
THIBICHOÛ POUR L'AMBIANCE,
MATHILDE POUR SA MALADIE (ÇA SORT
DE TOUS LES CÔTÉS), ANTOINE POUR
LES CHIPS PERSONNELLES ET LE CHIEN
MECHANT, WHAMIT POUR L'AMOUR.

L'AUDITOIRE

N° 248
BUREAU 1190, BÂTIMENT ANTHROPOLE
1015 LAUSANNE
T 021 692 25 90
E REDACTION@AUDITOIRE.CH
WWW.AUDITOIRE.CH

PARUTION 6 FOIS L'AN

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO
SUZANNE BADAN, VALENTINE MICHEL, JUDITH
MARCHAL, MATHILDE DE ARAGAO, THIBAUD NIEUWE
WEME, OPHÉLIE SCHAERER, SACHA SCHLUMPF,
CARMEN LONFAT, ALESSIA WERULA, MARION
MARCHETTI, YVELLE RACCAUD, CHAÏMAE SARIRA, LOU
MALIKA DERDER, THOMAS DÉFAGO, SACHA TOUPANCE,
SAMANTHA FORMAZ, DAVID RACCAUD, SOLÈNE
PERRIARD, SARAH GARBOUJ, IRÈNE DUTOIT, LÉONIE
BRUNDSCHWIG, MARINE COLLET, SEBASTIEN
CHESÉAUX, LLIANA DOUDOT

CORRECTIONS
GRÉGOIRE GONIN

SECRÉTAIRE ADMINISTRATIF ET COMPTABLE
ANGÉLIQUE CORNET

IMPRIMERIE
CENTRE D'IMPRESSION DES RONQUOZ

COMITÉ DE RÉDACTION
RÉDACTION EN CHEF
SUZANNE BADAN, VALENTINE MICHEL
DOSSIER
THIBAUD NIEUWE WEME
CAMPUS ET SPORT
JUDITH MARCHAL
SOCIÉTÉ
OPHÉLIE SCHAERER

FAE
PAULINE MOTTET

CULTURE
MATHILDE DE ARAGAO



SOCIÉTÉ
12
Initiative Stop-Mitage

13
Sexisme à l'école

14
Droit à l'avortement

15
Les oublié(e)s de l'Histoire

Critical Mass



CAMPUS
21
Tandem

22
Être apprenti à l'Unil

Brèves

23
Improviser pour se calmer

Des cours pour les prisonniers

Et c'est pas fini

Le 24 novembre dernier, des milliers de personnes du monde entier sont descendues dans la rue afin de manifester contre les violences sexistes et sexuelles. Bien que ces manifestations aient rencontré un grand succès, de nombreux individus critiquent cette démarche qu'ils ne comprennent pas: pour eux, les Occidentales n'auraient plus de raison de s'indigner car leur situation serait exemplaire par rapport aux conditions dans lesquelles vivent les femmes dans d'autres pays, ou dans lesquelles elles vivaient lors des siècles précédents. Pourtant, il suffit par exemple de jeter un œil aux commentaires des internautes sur les réseaux sociaux – Facebook en est une excellente illustration – pour constater que la violence que l'on témoigne envers les femmes, et plus particulièrement envers les féministes, est une problématique encore largement d'actualité en Occident.

Déconstruire les acquis

Tout le monde n'est pas prêt à aller manifester. En effet, cela demande du courage et implique de s'interroger sur les raisons du fonctionnement actuel du monde, de remettre en question une grande partie de tout ce qui nous a été appris depuis notre naissance. Ce processus est douloureux car il ébranle des fondements sur lesquels nous avons construit notre vie, mais aussi parce que les autres, qui craignent de voir la stabilité de leur quotidien se modifier, ne vont pas soutenir ce questionnement. Ces individus, couramment non concernés par la situation, préfèrent se dire que si le monde est tel qu'il est, c'est pour une bonne raison, et que cela ne sert à rien de vouloir le changer. Ils vont souvent jusqu'à dire qu'il ne s'agit que de détails, et qu'il faudrait lutter pour des affaires plus essentielles. Facile à dire lorsqu'on ne se trouve pas à la place des personnes qui vivent des discriminations quotidiennement, et qui découvrent chaque jour une nouvelle chose qui leur prouve que le système entier est injuste envers elles.



«Je suis pas sexiste, mais...»

Certains ne souhaitent absolument pas voir leur monde se transformer et cherchent vivement à réfuter les discours avancés par les minorités discriminées. Une des stratégies argumentatives qu'ils utilisent fréquemment est de prendre pour vérité universelle le cas d'une connaissance concernée par la problématique en question afin de justifier des pratiques discriminantes. Par exemple, les défenseurs de l'humour sexiste peuvent alors dire: «Oui mais quand je dis à mon amie "va faire la cuisine, femme", elle rigole. C'est du second degré, il faut se détendre.» Comme si prendre le cas d'une femme – qui n'ose peut-être pas exprimer son réel avis de peur d'agacer son entourage – pour l'appliquer à des millions d'autres femmes était pertinent.

Il semble aberrant de s'opposer au droit de vote des Suissesses

Il est possible de retrouver des traces de cette stratégie jusqu'en 1971, lors des votations pour le droit de vote des Suissesses: quarante-sept ans plus tard, ce droit paraît essentiel et il semble aberrant de s'y opposer. Pourtant, à cette époque-là, de nombreux hommes (et femmes) pensaient qu'il était idiot de s'attarder sur cette

question, et disaient: «Vous voyez, une telle ne veut pas voter, alors pourquoi les femmes devraient voter?» Avec un peu de distance temporelle, ce genre de personnages suscitent la moquerie. Pourtant, bon nombre d'individus se comportent encore de cette manière avec les problématiques actuelles.

Une lutte constante

On pourrait croire que la situation des femmes en Suisse est largement correcte et stable. Or, de nombreux problèmes sont encore à résoudre. On pourrait également penser que les droits des femmes, une fois inscrits dans la Constitution, sont acquis pour toujours. Mais comme l'a dit Simone de Beauvoir: «N'oubliez jamais qu'il suffira d'une crise politique, économique ou religieuse pour que les droits des femmes soient remis en question. Ces droits ne sont jamais acquis. Vous devrez rester vigilantes votre vie durant.» Elle n'avait malheureusement pas tort, le retour du succès des mouvements *pro-life* en Europe (voir page 14) illustrant bien cette citation. Comme quoi les personnes qui ne tolèrent pas le changement social et qui ne peuvent pas s'interroger sur leurs privilèges seront toujours là pour remettre en question les droits, paroles et besoins des minorités discriminées. •



«Le jeu vidéo nous renseigne sur notre rapport au numérique»

Interview avec Selim Krichane

INTERVIEW • Docteur en histoire et esthétique du cinéma, Selim Krichane est également l'un des co-fondateurs de l'UNIL Gamelab, un groupe d'étude qui s'emploie à décrypter l'univers du jeu vidéo. Pour *L'auditoire*, il explique les grandes lignes de recherche de cette discipline montante.

Pourquoi est-il important d'étudier les jeux vidéo?

Aujourd'hui, le jeu vidéo constitue un champ de production culturelle au même titre que le cinéma ou la littérature. Il occupe une place importante dans la vie de nombreux citoyens. Finalement, même les non-joueurs sont confrontés à ce monde

au travers du jeu des autres et des imageries qui circulent: c'est devenu un objet culturel à part entière, et donc un objet d'intérêt. D'ailleurs, si l'on en vient aujourd'hui à étudier les jeux vidéo, c'est aussi parce qu'on arrive à un stade où une génération qui a grandi avec eux accède à des postes institutionnels. Ça fait

longtemps maintenant que les facultés de lettres et d'humanités se sont décloisonnées, qu'elles ne sont plus simplement dans l'étude d'objets de la «haute» culture. Il y a déjà quelque temps, elles commençaient à s'intéresser à la bande dessinée, alors étudier une autre forme de culture «populaire» comme le jeu vidéo est aujourd'hui non seulement admis, mais surtout souhaitable et important. Pour finir, je pense que le jeu vidéo peut grandement nous renseigner sur notre rapport au numérique, qui dans nos vies et nos sociétés actuelles a acquis une place centrale ces dernières années.

dimension visuelle en avant, ce qui n'est pas le cas lorsqu'on parle de jeux électroniques ou de jeux télé, comme ça se disait un certain temps ou dans certaines langues.

«Une imbrication entre logiques ludiques et audiovisuelles»

Une des particularités du jeu vidéo est qu'il combine des logiques de jeu avec une représentation audiovisuelle sur un écran, le tout médié par une machine informatique. Cela veut dire qu'on est face à un objet médiatique – ce n'est pas le cas des échecs par exemple – qui combine des contraintes liées au jeu lui-même et d'autres qui sont relatives à sa dimension audiovisuelle. Par exemple, dans les années 1990, quand la 3D s'installe progressivement, on commence à parler de «caméra» pour désigner le point de vue dans les jeux vidéo et dans de très nombreux cas la vision de l'espace va devenir une mécanique de jeu en soi. «Jouer à voir» fait dès lors partie du jeu. Il y a donc une véritable imbrication entre logiques ludiques et logiques audiovisuelles.

Aujourd'hui l'e-sport prend de plus en plus d'ampleur. Qu'est-ce que cela peut nous enseigner sur la place des jeux vidéo dans la société?

Il s'agit d'une des modalités par laquelle le jeu vidéo s'érige en champ de pratiques culturelles, au-delà de la seule activité de jeu. C'est-à-dire que cela devient un phénomène culturel que l'on partage, et pas nécessairement en jouant au jeu vidéo: il existe aujourd'hui de nombreux dispositifs à travers lesquels on regarde les autres jouer. C'est donc un jeu, mais aussi un spectacle que l'on apprécie collectivement, dont on discute, autour duquel

Qu'est-ce qui a changé entre la pratique des jeux vidéo maintenant et celle d'il y a trente ans?

Il est difficile de brosser trente ans d'histoire d'une industrie culturelle en quelques phrases. Cela dit, on peut par exemple observer une tendance à la diversification de la production depuis les années 2000, même si dès le départ le jeu vidéo a été exploité sur différents types de machines et dans différents contextes, comme les salles d'arcade, les micro-ordinateurs et les consoles de salon. Un des grands changements a été amené par l'accessibilité croissante d'internet à partir de la fin des années 1990. On peut notamment penser à la généralisation du jeu en ligne, qui a reconfiguré un certain nombre de pratiques, d'abord au niveau du jeu, mais aussi au niveau des logiques de sociabilité entre les joueurs, la constitution des communautés, etc...

Qu'est-ce qui différencie les jeux vidéo des jeux «non-vidéo»?

Qu'est-ce que la «vidéo» amène au jeu, en réalité?

Rien que le terme «jeu vidéo» ne va pas de soi, il s'est imposé historiquement, mais pas partout. Quand on parle de jeu vidéo, on met déjà la



Alexandre Barbey

se forment des communautés de professionnels, des réseaux institutionnels parfois complexes. C'est également pour ça que l'on peut parler de sport, car cela suit les mêmes logiques de regroupement, d'admiration, d'analyses tactiques, etc. Et cette modalité d'inscription culturelle et sociale du jeu vidéo nous rappelle également qu'on peut difficilement parler du «jeu vidéo» en général. Il existe une très grande diversité d'objets et de pratiques: le joueur occasionnel n'est pas le joueur professionnel, qui n'est pas le joueur de console ou d'ordinateur... il existe différents types de jeux vidéo, de manières de jouer, de régimes d'expérience, de contextes de jeu, de dispositifs techniques, etc.

Scénario, graphisme, animation... Le jeu vidéo peut-il être considéré comme un art?

En tant que chercheur sur les jeux vidéo, je ne suis pas vraiment habilité à répondre dogmatiquement à cette question. Ce que je trouve très intéressant en revanche, c'est qu'en filigrane de la simple existence de cette question, on peut retracer un processus de légitimation culturelle de l'objet. En 1993 déjà, les frères Le Diberder parlaient du jeu vidéo comme du «10^e art». Depuis, le débat est lancé et la dimension «artistique» du jeu vidéo est régulièrement discutée, notamment lorsque ce dernier est présenté dans des musées, ou lorsqu'on évoque un soutien public à la création vidéoludique. En tant que chercheur, il me semble pertinent de suivre et de documenter ce processus, sans nécessairement me positionner par rapport à lui. On peut faire le lien avec le cinéma, qui lui aussi a dû attendre quelques décennies avant d'obtenir son étiquette de «7^e art». D'ailleurs, on peut pousser le parallèle plus loin: comme le jeu vidéo, le cinéma est un art «machinique», qui dépend d'une infrastructure technique et qui est constamment pris en tenaille entre le divertissement populaire et l'«artistique».

On entend de plus en plus souvent que les jeux vidéo sont un nouvel atout pour l'embauche. Pourquoi exactement?

C'est vrai qu'il est de plus en plus fréquent de voir certaines compagnies mettre cela en avant. Je pense que c'est en partie dû à ces études qui sont menées et qui valorisent les avantages cognitifs du jeu vidéo, les capacités de repérage dans l'espace, etc. Je pense que c'est aussi lié au fait que l'on associe le jeu vidéo aux compétences numériques, que c'est une

sorte d'amalgame qui fait que l'on recherche des gens avec des *digital skills*. C'est une hypothèse. En tout cas, ça démontre bien un changement de statut.

Les jeux vidéo forment une sorte de «réalité parallèle» dans laquelle les gens peuvent s'épanouir, mais aussi tomber dans l'addiction. Comment établir la frontière? Le problème de l'addiction est-il exagéré ou bel et bien réel?

On peut sans aucun doute développer des rapports compulsifs au jeu et au jeu vidéo, mais cela concerne une frange infime des joueurs et des joueuses. Le problème est «exagéré» dans le mesure où, pendant longtemps, c'était quasiment l'unique manière d'aborder les jeux vidéo dans les discours publics et médiatiques; par le biais de l'addiction et de la violence. Avec l'apparition et la socialisation d'un nouveau média, on observe souvent une sorte de panique morale. On a eu exactement la même chose avec le cinéma des années 1910 aux années 1930 environ. Finalement, il s'agit de dynamiques sociales quasiment inévitables quand une nouvelle pratique culturelle émerge. Cela dit, je ne cherche pas à dire que ces problèmes n'existent pas. D'ailleurs certains médecins et psychologues se spécialisent aujourd'hui dans ce domaine, notamment au sein du centre du jeu excessif au CHUV.

«Le pouvoir d'action attribué aux personnages est variable en fonction du genre»

Mais à mon sens, il y a une disproportion très importante entre la manière dont le sujet est traité socialement et la réalité médicale que cela représente statistiquement.

Comment peut-on articuler genre et jeux vidéo?

Il y a cette dimension représentationnelle dans les jeux vidéo, donc une des choses qu'on peut faire consiste à analyser la manière dont les personnages masculins et féminins sont représentés, quels sont les attributs qu'on leur prête. Par ailleurs, les actions du joueur ou de la joueuse sont évidemment centrales et nous renseignent sur le pouvoir d'action attribué aux personnages qui peut potentiellement être variable en fonction du genre. Dans mes recherches, je me suis par exemple penché sur le



Selim Krichane: «Avec l'apparition d'un nouveau média, on observe souvent une sorte de panique morale.»

cas de la figure de Lara Croft dans les *Tomb Raider*, qui est intéressante car très ambivalente: elle reconduit nettement des stéréotypes de genre très marqués avec cette silhouette hypersexualisée, cette figure de désir qui s'adresse à un regard masculin, et en même temps c'est l'avatar, c'est le site de l'identification du joueur, c'est le personnage avec lequel on bouge dans l'univers du jeu. Les jeux vidéo nous renseignent sur les constructions sociales qui façonnent le monde «réel», c'est évident. Comme dans tous les champs de production culturelle, ce n'est pas du tout un monde détaché du reste. Ils nous disent toujours quelque chose sur l'état de la société, l'état des rapports de force, des imaginaires collectifs...

Quel avenir pour les jeux vidéo?

Mon travail consiste davantage à essayer de comprendre ce que le jeu

vidéo a été, plutôt que de prédire ce qu'il va devenir! Cela dit, s'il faut se prêter à cet exercice de futurologie, on peut évoquer l'exemple très discuté de la réalité virtuelle. Je ne fais pas partie des gens qui pensent que ça va devenir quelque chose de central: pour moi, il s'agit d'un dispositif trop lourd. Dans la plupart de ses formes et de ses manifestations historiques, le jeu vidéo est basé sur la manipulation d'un périphérique de contrôle, sur une distance qui est toujours négociée entre le jeu, le joueur et l'écran. Cette promesse publicitaire d'abolir la médiation, d'être dans quelque chose de totalement immersif, je pense que ce n'est à la fois pas réaliste et pas propice à l'activité de jeu en elle-même. •

Propos recueillis par Mathilde de Aragao et Thibault Nieuwe Weme

Des dizaines d'années de pixels

HISTORIQUE • Les jeux vidéo se modernisent depuis soixante ans, au point d'avoir un impact sur plusieurs générations de joueurs. Devenu un business mondial, il ne faut pas oublier que le jeu vidéo est avant tout un média qui a évolué avec son temps. Retour sur les jeux et consoles icônes qui ont construit son histoire.

Il est difficile de situer le début des jeux vidéo, tant la notion exacte de «jeu vidéo» est débattue. «On parle généralement de *Spacewar!* comme du premier jeu vidéo», explique Yannick Rochat, premier assistant en section des sciences du langage et de l'information (Lettres) et co-fondateur de l'UNIL GameLab. Mettant en scène deux vaisseaux contrôlés par autant de joueurs, son développement est terminé en mai 1962. *Spacewar!* marque aussi la création de la première manette de jeu. C'est dans les années 1970 que le jeu vidéo devient grand public.

C'est dans les années 1970 que le jeu vidéo devient grand public

Alors que le domaine était jusque-là réservé à la communauté scientifique, les bornes d'arcade et les premières consoles de salon surgissent; en 1972, la première console de salon ainsi que la première borne d'arcade sont commercialisées, marquant les premiers grands succès vidéoludiques. C'est aussi dans le milieu des années 1970 que les premiers jeux sur ordinateur sont distribués. La borne d'arcade vise un public très différent des consoles et ordinateurs personnels. Le premier support est joué dans des salles d'arcades, dans lesquelles les clients se rendent pour y passer un moment, en insérant une pièce de monnaie pour chaque partie lancée. A l'inverse, les supports personnels représentent un investissement financier plus important, mais permettent de s'adonner aux jeux chez soi, sans limite de temps.

L'arrivée de Nintendo

Nintendo doit sa célébrité à sa longévité. La marque s'est lancée dans le domaine des jeux vidéo très tôt, et ses licences sont encore connues de nos jours. D'abord, Nintendo sort en 1980 la Game and Watch, faisant office de précurseur sur le marché des consoles portables. Elle fonctionne en

affichant plusieurs images avec des LED, à l'instar des calculatrices bon marché d'aujourd'hui. Cette première console portable apporte une nouvelle façon de jouer, et permet de démocratiser encore plus les jeux vidéo, puisqu'elle peut être transportée partout. En 1983, Nintendo sort sa première console de salon au Japon: la Famicom, connue sous le nom de NES aux Etats-Unis et en Europe. Avec des licences qui traverseront les générations telles que *Donkey Kong*,

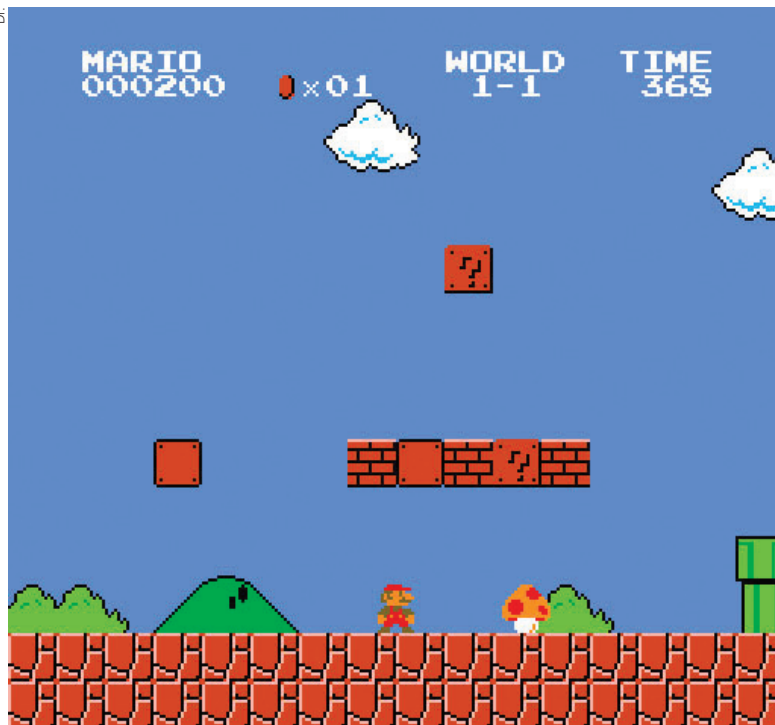
Du pixel au polygone

Sortie en 1995 sur le territoire européen, la PlayStation, première du nom, est la première console de salon proposant des jeux en trois dimensions. Avec des jeux tels que *Crash Bandicoot*, *WipeOut* ou encore *Tomb Raider*, Sony dévoile de nouvelles licences tirant pleinement parti de cette nouveauté. Nintendo amène une nouvelle perspective dans ses licences phares: l'exploration. Presque impossible dans un monde en deux dimensions qui,

dimension et amène un outil jusqu'alors jamais vu hors de l'arcade: un *joystick*, une idée reprise par Sony en 1997 pour ses nouvelles manettes qui en possèdent deux. Le *joystick* est depuis devenu indispensable sur les futures manettes, trace physique du passage à la nouvelle dimension.

Le marché se débride

Les attentes des consommateurs deviennent de plus en plus exigeantes, et les éditeurs suivent la demande en impliquant davantage de temps et d'argent à leurs licences les plus populaires. Parmi les jeux sortis récemment, on retiendra par exemple *Red Dead Redemption 2*, qui accumule des chiffres impressionnants: sept ans de développement, 2'000 pages de script, 1'000 acteurs... pour une récompense méritée de 725 millions de dollars de ventes en trois jours. Dans une toute autre vision, les jeux vidéo dits indépendants, c'est-à-dire conçus par une petite équipe, prennent de l'ampleur grâce à l'accès facilité des outils de développement et de la vente dématérialisée (par téléchargement en ligne), notamment sur ordinateur. Peu chers et généralement bien plus originaux que les jeux vidéo à gros budget bloqués par la peur de la prise de risque, ils offrent un vent de fraîcheur et des idées novatrices à tous les genres de jeux, amenant certaines créations à devoir être appréhendées comme des œuvres d'art avant tout. L'histoire de l'industrie du jeu vidéo est évidemment bien plus complexe. Longtemps vu comme un domaine destiné aux enfants et adolescents, le champ des jeux vidéo est devenu au fil des ans un vrai business – plus de 100 milliards de dollars sont brassés chaque année dans le marché des jeux vidéo. De plus, une multitude de phénomènes de société, comme les métiers qu'il crée, la dépendance qu'il peut causer, la représentation des femmes ou encore son utilisation pédagogique, voire thérapeutique, rendent ce média bien plus influent qu'on pourrait le croire... •



Super Mario Bros., *Metroid* ou encore *The Legend of Zelda*, Nintendo propulse les ventes de la NES, qui se vend en tout à 60 millions d'unités. La célèbre Game Boy sort quant à elle en 1989, dessinant avec la NES le futur de la firme rouge et blanche. Les équipes de Nintendo flairent le potentiel de leurs consoles et ne les rendent accessibles qu'aux développeurs méritants. Yannick Rochat revient sur ce choix: «Il faut par exemple payer d'importants frais à Nintendo pour pouvoir sortir un jeu sur leur plate-forme, et ils se réservent le droit de le refuser». Cette politique s'appliquera à la majorité des éditeurs de consoles.

comme le fait une carte, donne une vision omnisciente du terrain, le sentiment de découverte est une sensation neuve pour les joueurs.

La 3D donne une vision omnisciente du terrain

Proposant un univers vaste et des qualités à tous les niveaux, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* est encore aujourd'hui considéré comme l'un des meilleurs jeux jamais créés et surtout comme un exemple du jeu d'aventure moderne. La manette de la Nintendo 64 doit s'adapter à cette nouvelle

Qui suis-je?

IDENTIFICATION • L'avatar est la figure liant le joueur au monde virtuel. Selon le type de jeux vidéo, le *gamer* développe ou non un fort sentiment d'attachement pour son personnage et son destin est contrôlé en amont à des degrés différents.

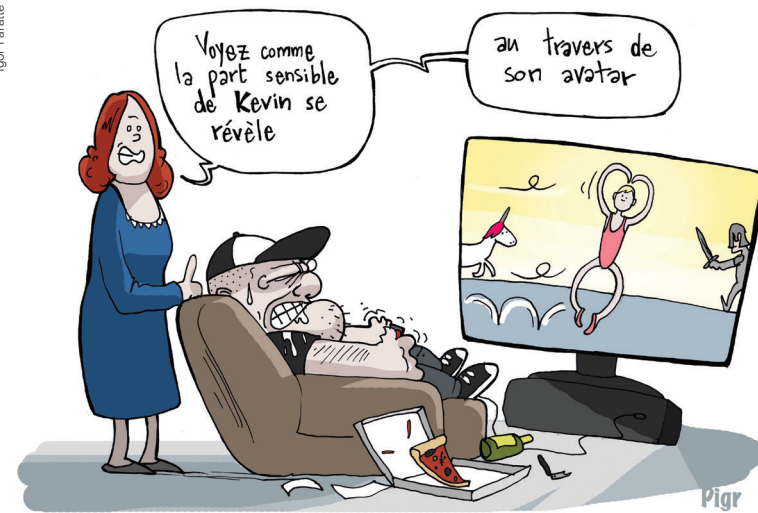
Les jeux vidéo séduisent aujourd'hui une large frange de la population, mais qu'ont-ils de plus à offrir que les livres, les films ou les séries télévisées? Leur arme de séduction est plutôt simple; les jeux vidéo permettent au joueur de participer de façon active à la construction du scénario. Il n'est plus seulement un spectateur passif, il devient l'unique maître du destin de son avatar. Originaire du sanskrit, *avatara* désigne une incarnation divine; pour le *gamer*, il représente le système de signes qui se substitue au corps dans le monde virtuel. Un lien très fort se tisse nécessairement entre ces deux êtres, mais qu'en est-il de cette relation? Une réponse banale serait d'affirmer que le joueur – jouissant d'une liberté quasiment infinie – construit des avatars divers et très éloignés de son individualité, mais la réalité est souvent bien différente.

Jouer le jeu

De nombreux jeux demandent aux participants de tisser une relation amicale, voire admirative avec leurs avatars. Par ailleurs, Julie Delbouille, doctorante à l'Université de Liège et spécialiste de la relation entre joueurs et personnages, indique que dans son enquête de terrain, les joueurs «expliquent s'attacher plus facilement à un avatar lorsqu'ils le perçoivent comme "cohérent" et "humain"». Dans certains cas, le *gamer* incarne un personnage humain créé au préalable par les développeurs.

Les gamers ont tendance à créer des avatars qui leur ressemblent

Il n'a alors pas la possibilité de le personnaliser ou de le changer à son image; l'avatar possède son identité propre. Néanmoins, un lien très fort peut se nouer. En progressant, le joueur s'imprègne de plus en plus du caractère du personnage. Dans *GTA V* par exemple, le joueur incarne à tour de rôle trois



protagonistes aux personnalités très différentes. Il apprend alors à profiter des caractéristiques propres à Trevor, à Michael ou à Franklin pour accomplir les missions et progresser dans le jeu.

Choisir son destin

A l'inverse, dans les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), les joueurs sont en mesure de personnaliser entièrement leur avatar. Malgré cette grande liberté, les *gamers* ont tendance à créer des avatars qui leur ressemblent – autant physiquement que socialement. La dynamique du jeu en est directement influencée; il ne s'agit plus seulement de suivre un scénario, mais de construire son propre destin. Dans le célèbre *World of Warcraft*, le choix du rôle influence directement le projet ludique du joueur. Julie Delbouille précise: «Ce choix ne se pose pas uniquement dans ces termes: "vais-je créer une entité similaire à moi-même, ou vais-je incarner quelqu'un de différent?" Il ne faut pas oublier qu'il dépend également d'autres facteurs, comme le style de jeu que le joueur souhaite adopter.» Effectivement une fonction de guerrier implique un style de jeu assez agressif qui se traduit par une présence au corps à corps dans les combats. Au contraire, le rôle de soigneur est plus passif, il se positionne hors des combats et soutient

les autres joueurs à l'aide de protections ou de soins. Ces classes se combinent avec les races; elles possèdent chacune leur propre histoire et mentalité. Par exemple, l'Empire des Elfes a donné naissance à deux races différentes: les elfes de sang et les elfes de la nuit. Ces différentes races se regroupent au sein de deux clans aux idéologies opposées: la Horde et l'Alliance.

Les nombreuses possibilités qu'offrent les jeux vidéo séduisent

Le choix du joueur est alors double: il est libre de choisir son style et sa philosophie de jeu. Au final, les nombreuses possibilités qu'offrent les jeux vidéo séduisent les joueurs. Ils sont emportés dans un univers entièrement construit où la relation avec leur avatar est intense et complexe. Qu'il suive un destin déjà tracé ou qu'il soit autonome, le joueur ne peut pas se passer de sa projection dans le monde virtuel. Il s'y attache ou s'identifie mais il n'est jamais indifférent. •

Carmen Lonfat

La valse des chiffres

A l'ère du numérique, la branche vidéoludique a grimpé les échelons.

En 2017, l'industrie française du jeu vidéo a fait un bénéfice de **4,3 milliards** d'euros, un chiffre d'affaire en hausse de **18%** par rapport à 2016. Au niveau mondial, on naviguerait autour des **100 milliards** de dollars.

Pour faire fortune grâce aux jeux vidéo, il vous suffit de posséder un exemplaire de *Tetris* version Mega Drive; vous pourrez le revendre pour **40'000 francs**!

En France, les consoles représentent **56%** des ventes et dominent le marché. En leader mondial, la Nintendo Switch avec **10 millions** de consoles écoulées pour **27 millions** de jeux au premier semestre 2017.

Cet essor du jeu vidéo a fait naître une fascination populaire envers l'*e-sport*. Ces compétitions ont attiré environ **385 millions** de spectateurs dans le monde l'an dernier. On pense même à les introduire aux Jeux olympiques; de bons arguments à sortir lorsqu'on vous reproche de passer trop de temps devant votre écran!

Les jeux sur smartphone ne sont pas en reste et dominent, toutes plateformes confondues. Pour ne citer qu'un exemple: sur Google Play, les jeux représentent **41%** des téléchargements et **88%** des dépenses en 2017.

On ne peut parler de jeux vidéo sans mentionner *Fortnite*. 20 jours après sa sortie sur mobile, les adeptes de la *Battle Royale* avaient dépensé **25 millions** de dollars. Avec ses **40 millions** de joueurs mensuels et une moyenne de **2 millions** de joueurs jouant régulièrement en simultanément, *Fortnite* bat tous les records de *Candy Crush*!

On associe souvent les jeux vidéo aux jeunes, mais le record de parties de bowling parfaites sur *Wii Sport* est détenu par un Américain de **85 ans**. L'octogénaire cumule aujourd'hui plusieurs milliers de parties à **300 points**. Alors à vos manettes! •

Alessia Merulat

Qu'est-ce qu'on a fait au bon jeu

PROGRÈS • L'industrie du jeu vidéo a pris une telle ampleur qu'elle participe à la représentation des différences auprès d'une grande partie de la population. L'auditoire revient sur les quelques efforts progressistes des éditeurs majeurs.

Comme tout média, le jeu vidéo influence son public et joue un rôle important quant à la représentation des minorités. En 2018, l'entreprise Ubisoft a développé *Assassin's Creed Odyssey*, la suite d'une licence aux millions de ventes. Une des nouveautés de cet



épisode est de permettre au joueur d'incarner un personnage masculin ou féminin ayant chacun une histoire distincte mais sans aucune restriction de sexe. Cela signifie notamment que les romances tissées avec les autres personnages peuvent être hétérosexuelles aussi bien qu'homosexuelles. Cette représentation progressiste des orientations sexuelles n'est pas mise en avant dans les vidéos d'annonce montrées par Ubisoft, mais intégrée comme une suite logique de l'évolution des mentalités, comme étant normale. A l'inverse, certains éditeurs utilisent ce genre de gestes comme argument de vente. Par exemple, Naughty Dog a présenté *The Last of Us Part II*, très attendu par les joueurs du premier opus. Dans une vidéo de *gameplay* (extrait de jeu) montrée lors de l'E3

2018 à Los Angeles, le plus grand salon du jeu vidéo du monde, on y voit le personnage féminin principal embrasser sa petite amie. Cette scène, mise en avant par Sony, a beaucoup fait parler d'elle pour sa présentation assumée, marquant des points auprès d'une partie de la population. Alors que très peu d'éditeurs osaient franchir le pas, Naughty Dog a pris ce risque, quitte à perdre des clients homophobes encore nombreux.

Hypocrisie commerciale?

La communication de *The Last of Us Part II* n'est pas sans faire penser à un coup marketing plus qu'à un geste envers la communauté LGBTQ+. En effet, cette image progressiste fêlée par les clients est sans aucun doute calculée par l'éditeur. Il faut

rappeler qu'un jeu vidéo est très cher à produire, un éditeur ne peut ainsi pas se permettre de prendre des risques énormes. Si aujourd'hui ces gestes de représentations sont mis en avant, c'est parce que cela donne une image positive à la marque. Cette raison explique aussi pourquoi il n'y avait pas de personnages autres qu'hétérosexuels dans les jeux d'il y a quelques années. De plus, mettre en avant ce qui devrait être normal ne fait qu'une distinction de plus avec les relations hétérosexuelles. L'idéal à long terme serait de représenter toutes les minorités et différences sans but commercial, et sans traitement particulier. •

Sacha Schlumpf

Cinq jeux vidéo par jour pour la santé

BIEN-ÊTRE • Psychothérapie, rééducation, entraînement de l'équilibre et évaluation de la progression d'une maladie: le jeu vidéo thérapeutique s'avère de plus en plus efficace au sein des accompagnements par des professionnels de la santé.

Les bénéfices des jeux vidéo sont indéniables: amélioration de la concentration et de la perception dans l'espace, excellent entraînement dans les domaines du pilotage et de la chirurgie, qui nécessitent l'usage de logiciels très proches des simulateurs dans leur formation ou leur pratique. Ces compétences représentent un atout dans plusieurs domaines professionnels, raison pour laquelle de plus en plus d'entreprises valorisent les CV affichant une grande expérience dans les jeux vidéo. A ces qualités s'ajoute une vertu thérapeutique que de plus en plus de professionnels de la santé exploitent dans leur métier.

Un outil contre la dépression

Au sein de la psychothérapie, plusieurs jeux ont fait leurs preuves. Comme l'écrit le psychologue Yann Leroux dans son article «Le jeu vidéo, un ludopaysage»: «Les jeux vidéo sont une nouvelle voie royale d'accès à l'inconscient.» Selon lui, ils

permettent d'accéder à des contenus du psychisme et d'y avoir un impact conséquent, ce qui est plus difficile à travers l'échange verbal. Par exemple, *Sparx* est utilisé pour soigner la dépression chez les adolescents par le biais d'une approche cognitivo-comportementale. Le joueur se crée un avatar qui doit combattre des «gloomys» (sous forme d'insectes) incarnant des pensées négatives. A la fin de chaque niveau, des conseils lui sont donnés sur la base de ce qu'il a vécu virtuellement.

Rééducation des muscles

Dans d'autres domaines médicaux, *Voracy Fish* aide les personnes ayant vécu un AVC dans la rééducation de leurs membres supérieurs, sollicitant l'usage de leurs mains et de leurs bras pour diriger un poisson à l'affût de crabes et de trésors. De plus, le jeu *Visionum* est utilisé pour les problèmes orthoptiques: un *Eye Tracker* capte les mouvements oculaires des patients

ayant une déficience visuelle et note leur progression dans les différents niveaux de l'univers ludique qui leur est mis à disposition. Les jeux vidéo sont également utiles pour aider les personnes atteintes de diverses maladies. *Az@Game* s'adresse aux patients souffrant de la maladie d'Alzheimer, leur permettant à la fois d'entraîner leur mémoire et d'évaluer la progression de leur maladie sur le long terme.

Optimiser les interactions sociales et la communication

Enfin, *E-Goliah* aide les enfants atteints du trouble du spectre autistique à améliorer leurs compétences en attention conjointe (la capacité à partager un événement à autrui) et en imitation, des habilités nécessaires pour optimiser leurs interactions sociales et leur communication.

Une stimulation par le jeu

Ces inventions offrent une palette variée d'outils dans le domaine de la santé. Au-delà de l'aspect ludique que ces plates-formes amènent dans les traitements, le fait que les patients puissent s'entraîner en dehors des séances avec leur médecin présente un avantage avéré. Ces deux aspects optimisent la motivation, l'indépendance et l'assiduité des joueurs dans la pratique des exercices thérapeutiques. Le psychologue souligne néanmoins que ces jeux doivent s'inscrire dans une démarche d'accompagnement par un professionnel pour être efficaces. L'arrivée et l'utilisation de ces nouveaux outils médicaux, qui relèvent courageusement le défi d'allier traitement et divertissement, marque l'ouverture vers une sphère thérapeutique prometteuse. •

Marion Marchetti

Fais-moi mal avec ta manette

VICE • Si l'on en croit les propos tenus par les discours publics et médiatiques, les jeux vidéo n'ont d'autres effets que d'inciter à la violence et de pousser à l'addiction. En effet, l'imaginaire collectif peine à décorrélérer les jeux vidéo de ces deux torts stéréotypés qui, malgré la multiplication des études les infirmant, ont la peau dure.

Depuis leur démocratisation, les jeux vidéo se heurtent à une rhétorique incriminante: ils sont responsables de la violence chez les jeunes. La controverse commence dès 1976 avec *Death Race*, où le joueur a pour mission de piloter une voiture folle qui renverse des gremlins et les transforme en pierres tombales. Le scandale est immédiat et le jeu est retiré de la vente avant même d'avoir pu fêter son premier anniversaire. Depuis, le débat est difficile à dépassionner. Les avancées techniques rendent toujours plus réaliste et immersive la représentation de la violence, et l'avènement des jeux à la première personne dans les années 1990 font du joueur un actionnaire direct d'actes criminels.

Aujourd'hui, le débat est difficile à dépassionner

GTA est un exemple très prisé des accusateurs: les incivilités comme le *carjacking* de passants innocents, le viol et le trafic d'armes sont davantage que simplement possibles; elles sont récompensées dans le score du jeu. Contrairement au cinéma où le spectateur reste passif, le joueur est participant et même déclencheur de la violence. Par conséquent, il est encouragé à la reproduire dans la vraie vie. En 1999,

le massacre de Columbine vient corroborer ces théories. Eric Harris et Dylan Kleboldes, les deux lycéens ayant fusillé 12 de leurs camarades, sont des grands consommateurs de jeux vidéo violents; *Doom* et *Wolfenstein* notamment. Ces derniers sont donc immédiatement diabolisés et désignés comme responsables de la tuerie.

Une corrélation douteuse

Seulement, de nombreuses études contestent ce prétendu phénomène du «passage à l'acte». En 2005, le *British Medical Journal* démontre qu'il n'existe aucun lien concluant entre usage de la violence dans un jeu et dans la vraie vie, le joueur étant psychologiquement conscient de la séparation entre les deux mondes. En réalité, se «défouler» dans un espace fictif ne désensibilise pas à la violence, mais canalise celle naturellement présente chez l'homme. A l'époque du massacre de Columbine, Yves Citton, philosophe suisse de la modernité occidentale, avait ironisé que «ces deux jeunes gens se brossaient les dents tous les matins, c'est à cause de leur brosse à dents qu'ils ont agi». Se baser sur un seul facteur contextuel pour expliquer un comportement ne fait effectivement pas sens. Chez Eric Harris et Dylan Klebold, la pathologie est préexistante et profonde; leur usage de jeux vidéo n'est pas un lien causal de leur folie meurtrière.

Autre contre-argument à l'inexactitude de ce dernier: la disproportion avec le taux de criminalité. Au Japon, dont la population est mondialement la plus grande consommatrice de jeux vidéo, le taux d'actes criminels violents est l'un des plus faibles du monde. Pareil phénomène dans les années 1990 aux Etats-Unis, où l'explosion des ventes de jeux vidéo s'accompagne d'une diminution record de la délinquance juvénile. Trop occupés à jouer pour commettre des crimes? Neutralisés? Peut-être. Mais le constat final est sans appel: les jeux vidéo n'augmentent pas la violence chez un individu, ils la rendent possible de manière inoffensive dans un espace virtuel, sécurisé et absent de conséquences sur le monde réel.

L'addiction, une réalité...

Dès leur propagation de masse dans les années 1970, les jeux vidéo font grincer les dents des parents inquiets de voir leur enfant sombrer dans la dépendance. Média inconnu, son utilisation par nature immersive et intense fait peur. Comme la réussite de la plupart des jeux dépend en grande partie du nombre d'heures qu'on leur accorde, l'activité est rapidement chronophage. Dans de nombreuses langues, de nouveaux termes sont inventés pour définir ceux qui font de ce loisir une activité excessive, voire vitale: *hokkimori* et *otaku* en japonais, *geek* et *nerd* en anglais, *no-life* en français. Depuis juin 2018, l'addiction aux jeux vidéo est officiellement reconnue comme une maladie par l'OMS, au même titre que la toxicomanie ou la dépression chronique. Le centre du jeu excessif au CHUV, d'abord dédié au soin de personnes dépendantes aux jeux d'argent, consacre depuis 2015 une aile à la prise en charge des addicts de l'écran. Le phénomène est réel, c'est une évidence.

Mais considérant que les différents bienfaits des jeux vidéo, comme l'épanouissement dans un monde rempli de pratiques hautement socialisantes (voir page 11) et la formation d'avantages cognitifs et thérapeutiques (voir page 8) sont tout aussi réels, qu'est-ce qui explique que leur présence soit à ce point tamisée dans le discours public? Le monde des jeux vidéo est constitué d'une multitude de phénomènes, certains indéniablement négatifs, mais beaucoup d'autres positifs et enrichissants. Alors, bien qu'existant, le problème de l'addiction n'est-il pas exagérément mis en avant par rapport à tout le reste?

... aux proportions hypertrophiées

Le sport, souvent représenté comme une source de plaisir et de bien-être, jouit d'une connotation très positive dans l'opinion publique. Cependant, il comporte lui aussi des risques de dépendance hautement préjudiciables pour la santé: athlètes qui finissent le squelette en miettes, injections de substances nocives, dérèglement hormonal, éloge débridée de la performance qui incite à dépasser des limites que le corps humain ne devrait pas franchir, les exemples sont nombreux. Et pourtant, bien qu'il soit de science commune de dire que toute pratique peut comporter aussi bien des usages sains qu'abusifs, la résonance de ces dérives est faible.

Une utilisation par nature immersive qui fait peur

Suivant comment un sujet est socialement perçu, ses vices et vertus suivent une répartition à géométrie très variable. Pour les jeux vidéo, il ne s'agit donc pas de décrédibiliser la lutte contre la dépendance aux jeux vidéo, mais simplement de rétablir un équilibre encore aujourd'hui largement porté sur le négatif. •



La Suisse entre dans le *game*

SUISSE • Loin d'être à la traîne, les jeux vidéo *made in Switzerland* rivalisent sur le devant de la scène avec les plus grands producteurs du domaine, comme le Japon ou les Etats-Unis. Décryptage d'un phénomène en pleine croissance.

Eh non, Roger Federer n'est pas le seul à pouvoir faire briller notre nation à l'échelle internationale; il y a aussi le *Gaming*. Depuis quelques années, la Suisse est parvenue à se hisser parmi les plus importants créateurs de jeux vidéo du marché. Les inventions helvétiques séduisent en effet de plus en plus, à l'image des récompenses reçues dans divers salons internationaux tels que la Game Developers Conference de San Francisco ou le Stunfest de Rennes.

Reconnaissance culturelle

Ce boom helvétique dans le domaine du jeu vidéo a été grandement favorisé par l'initiative lancée en 2010 par Pro Helvetia, grande agence gouvernementale de soutien aux industries

culturelles nationales, de mettre en place un programme de promotion et de financement de projets.

Favoriser la mise en réseau à l'internationale

La fondation ne cesse depuis d'apporter son soutien aux studios suisses tout en favorisant leur mise en réseau à l'internationale. Et l'expansion du milieu vidéoludique helvète ne s'arrête pas là: plusieurs formations sont désormais proposées au sein de hautes écoles suisses, comme la Haute Ecole d'art de Zurich (ZHdK) spécialisée dans le Game Design, ou l'ouverture récente de la SAE Institute à Genève,

délivrant des diplômes en Game Programming ou encore en Game Art Animation. Un essor remarqué par le gouvernement helvétique qui décide d'adopter en mars 2018 un rapport légitimant le potentiel culturel et économique des jeux vidéo. De quoi largement favoriser le développement des Suisses en passe de conquérir le monde virtuel.

Des créations typiques

Et le moins que l'on puisse dire, c'est que cet engagement se montre plutôt concluant. Les productions *Swiss made* se distinguent bien souvent par leur côté décalé, à l'instar de *Plug & Play*, un jeu consistant à brancher des prises de manière singulière. Une autre source de réussite semble se trouver dans le paysage

local. Le groupe schaffousois Urban Games lance en 2014 *Train Fever*, mettant ainsi à l'honneur une installation bien de chez nous: le chemin de fer. Un autre exemple parlant réside dans le jeu zurichois *Farming Simulator*, dont le but est de développer une exploitation agricole, et qui prend place dans des paysages ruraux typiquement suisses. Un succès ayant généré plus de dix millions de ventes depuis 2011 sur consoles et PC. Plus de doute: la machine du *gaming* suisse est lancée, et les *FIFA* et autres *Call of Duty* n'ont qu'à bien se tenir. •

Judith Marchal

Game Ovaire

GENRE • Les jeux vidéo, ce n'est pas seulement pour les hommes. Près de la moitié des joueurs sont des femmes, et pourtant ces dernières restent souvent dans l'ombre. L'auditoire part à la recherche des manifestations nombreuses et diverses de ce sexisme.

Contrairement à l'image cliché que l'on peut avoir des joueurs de jeux vidéo, les *gamers* ne sont pas forcément des jeunes garçons pré-pubères bavant devant leur écran. En effet, selon un article de *Quantic Foundry*, il y a un taux de 41% de joueurs qui sont en réalité des joueuses, montrant que les femmes sont plus actives que jamais dans l'univers vidéoludique. Et pourtant, leur présence reste tamisée. Victimes de sexisme et d'inégalité de représentation, les femmes ont de la peine à s'affirmer dans le monde des jeux vidéo.

Sources du sexisme

Des avatars de femmes hyper-sexualisées à l'effigie de Lara Croft est un phénomène plus que courant. Bien qu'il y ait eu une progression dans la diminution d'avatars jouables hyper-sexualisés – ce qui n'est pas le cas des avatars figuratifs – la problématique reste très présente. De plus, ce

problème se retrouve tout autant dans les jeux de catégorie «teen» que dans la catégorie «mature», menant à la «normalisation de représentations et comportements sexistes vis-à-vis des femmes», comme le souligne Luca Giarrizzo, chef de département du Game Art Animation pour le SAE Institute Geneva. L'hyper-sexualisation des femmes peut être expliquée par le manque de personnel féminin dans la création des jeux vidéo. En effet, le monde de la technologie restant un milieu profondément masculin et souvent inaccueillant pour les femmes, elles ne se sentent pas légitimes à choisir ce genre de formation et se mettent en retrait. Un avatar féminin désigné par des hommes pour des hommes ne peut alors qu'être un fragment de leurs fantasmes. Pour répondre à ce problème, des associations ont été créées, en France notamment, pour inciter plus de femmes à s'intéresser aux métiers en

lien avec les jeux vidéo. Women in Games, par exemple, s'emploie à inciter une parité dans le monde du travail, qui, en conséquence, finirait par entraîner une meilleure parité de représentation.

Banalisation du harcèlement

Même si les femmes s'imposent doucement dans le domaine des jeux vidéo, il arrive souvent qu'elles soient victimes de harcèlement. Par exemple, la présence de femmes sur les jeux en ligne suscite presque automatiquement des réactions très fortes de la part de la gent masculine: les insultes, les demandes déplacées ou encore les moqueries ne manquent pas. Même phénomène avec les personnages féminins figuratifs: nombreuses sont les histoires de *gamers* qui, avec l'aide de la programmation, trouvent une défaillance dans le système pour pouvoir abuser de ces avatars. Une des explications quant au comportement hostile de



ces hommes est que souvent ces derniers utiliseraient ce milieu comme une forme de communauté qui leur apporterait un sentiment d'appartenance. Ayant l'impression de faire partie d'un groupe dont la cohésion serait mise en péril par la présence de femmes, ils défendent en quelque sorte leur territoire. Au final, on peut largement dire que, malgré un effort collectif pour améliorer la condition des femmes dans le monde des jeux vidéo, ce milieu leur reste encore très hostile. •

Yaelle Raccaud

Une isolation d'apparat

SOCIAL • Souvent représentés comme seuls et coupés du reste du monde dans l'imaginaire collectif, les gamers vivent en fait des expériences sociales riches, intenses et émotionnellement chargées. Pour rétablir la vérité, *L'auditoire* part à la déconstruction de ces stéréotypes trop souvent exagérés.

Seul devant son écran, la manette à la main et le casque sur la tête, le *gamer*, d'un point de vue extérieur, se vide de toute relation sociale afin de s'allier au virtuel. Alors, l'étiquette de *geek* et d'asocial, deux termes péjoratifs, est collée sur le front de tous ces joueurs. Avec le développement des technologies, le monde des jeux vidéo s'agrandit. Pourtant, les relations sociales à travers les jeux vidéo paraissent encore abstraites pour certains – une idée qui n'est pas acquise par la totalité. Une question se pose: quels vécus riches peuvent découler du monde vidéoludique? Olivier Glassey, maître de recherche et d'enseignement en sciences sociales, affirme que les «relations sociales qui se tissent en ligne participent pleinement à l'expérience des individus». Ensuite, la problématique sociologique concernant les jeux vidéo est bien plus complexe que nous le pensons; la majorité des jeux vidéo profite du réseau en ligne pour connecter une multitude de joueurs du monde entier. Mais avec quel impact? Et peut-on réellement parler de relations sociales?

Let's make sociability great again

Combattre l'idée d'isolement qui entoure ceux qui pratiquent les jeux vidéo est une tâche ardue. Il est vrai que ce n'est pas l'entièreté des jeux vidéo qui offre la possibilité de jouer en ligne et en mode multijoueur, mais il n'empêche que le jugement porté sur les gamers est plus souvent basé sur l'impression qu'ils dégagent lorsqu'ils sont absorbés par leur activité. Le jeu en lui-même est rarement pris en compte. Comme le soutient Olivier Glassey, malgré le fait que «le joueur [soit] en train de socialiser en ligne, il donne le spectacle d'un apparent cloisonnement qui est perçu comme un enfermement».

«D'innombrables possibilités d'échanges et de socialisation»

La volonté de dissoudre cette image de confinement qui fait parfois subir

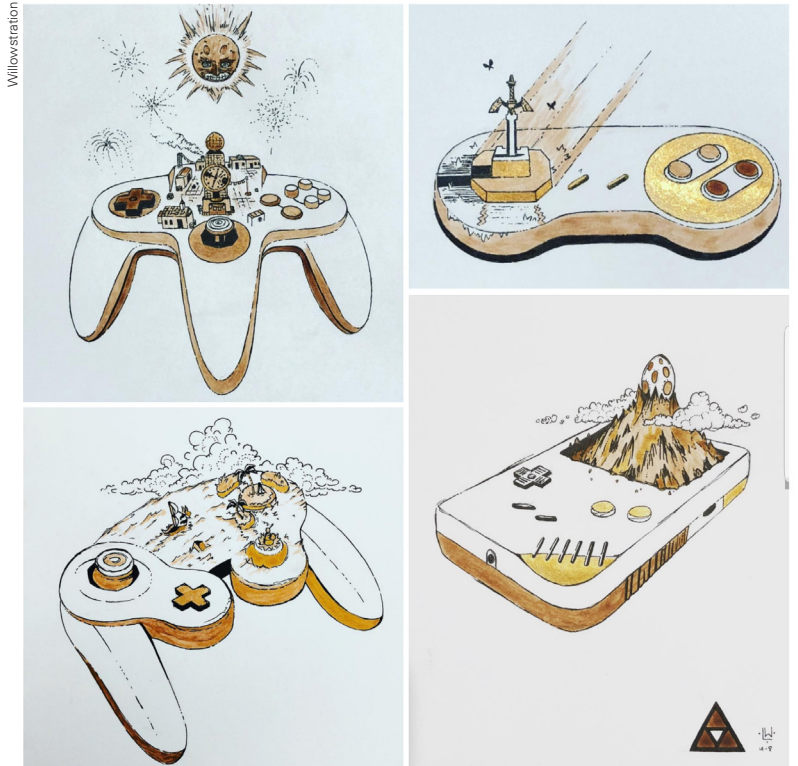
une pression sociale à cause du jugement porté sur les concernés s'étend aujourd'hui au-delà des écrans et des réseaux sociaux. Effectivement, «la large diffusion des jeux vidéo et la popularité de la culture vidéoludique [...] offre d'innombrables possibilités d'échanges et de socialisation en fonction des intérêts des individus». C'est ainsi que plusieurs associations s'impliquent dans la création d'événements qui rassemblent cette grande communauté. Rien qu'en Suisse, les conventions de PolyLAN, Japan Impact et Polymanga ravivent la culture japonaise et vidéoludique afin que la passion commune puisse lier les inconnus; une richesse sociale autour d'un jeu vidéo.

Rendre les jeux accessibles

Certains développeurs vidéoludiques cherchent à motiver la pratique des jeux vidéo en collectivité par le biais de plusieurs stratégies. Prenons l'exemple de la Wii, qui axe ses jeux sur des thèmes appréciés par la population générale: tennis, bowling, danse, fitness, etc. En plus de cette grande accessibilité, la prise en main de la Wii est facile et intuitive. Résultat: que ce soit en famille ou entre amis, tout le monde peut participer et passer un moment de partage. L'expérience est collective et presque forcément conviviale. Ce sont exactement les mêmes vertus sociales pourtant avancées par n'importe quel jeu de société, seulement par un biais différent.

Un motif de rencontre

Les relations sociales enrichissantes qui découlent d'internet sont également dues aux compétitions en ligne. *Osu*, *League of Legends* et *WoW* sont par exemple des jeux vidéo conçus pour rassembler grâce au jeu d'équipe. L'entraide et le partage de grands moments de soutien desquels naît un lien solide peuvent exister grâce au monde vidéoludique. Mais encore, les jeux vidéo en ligne sont un grand réseau de communication de par la présence de guildes (groupe permanent), alliances et salles de jeu en plus de *Skype* et *Mumble*. Ces



chaînes permettent d'entamer des discussions avec plusieurs co-joueurs pour étaler la connaissance au-delà d'une passion et découvrir une personne, même s'il reste parfois difficile de nouer un réel lien solide avec un inconnu rencontré sur internet: «En effet, les désaccords en ligne conduisent souvent à de l'animosité ou à des ruptures définitives de la communication», affirme Olivier Glassey.

Inhérence des émotions

Au-delà des relations entre les *gamers*, dans un jeu, les joueurs communiquent aussi avec des intelligences artificielles. L'univers de *Far Cry 5* permet l'interaction avec des personnages complexes ayant toute une histoire. Ces derniers vivent des injustices et aspirent à la vengeance. Comment le joueur doit-il se situer par rapport à eux? De quel côté se ranger? Des émotions sont en jeu et une implication sociale concernant des personnages fictifs naît. Il est également intéressant d'aborder le *Visual Novel*, un type de jeu vidéo dans lequel nous

intégrons un personnage et prenons des décisions qui concernent l'histoire: «Dois-je lui obéir?», «Devrais-je faire ma confession?», «Que faire de cette haine?». Des décisions qui peuvent se reporter à la vie réelle du joueur et le perturber. Certains se plongent entièrement dans ces histoires fictives et expriment un réel attachement envers les personnages avec lesquels ils interagissent. Des émotions surgissent, une expérience est vécue; une aisance sociale est apportée. Que des amitiés éternelles soient construites ou non à travers la pratique vidéoludique, il semble évident que cette activité n'est pas inférieure à un autre loisir qui rassemble et fait tout autant interagir plusieurs individus. Seul le contexte change. Quelle que soit la source des expériences qui contribuent au développement individuel, si le cœur et la passion y sont, et tant que la modération et l'équilibre ne sont pas perdus de vue, le résultat social ne peut être que positif et encourageant. •



Urgence verte

TERRITOIRE • Le 10 février 2019, le peuple suisse se prononce sur l'initiative Stop-Mitage dans le but de protéger les espaces verts. Les Jeunes Vert-e-s proposent de légiférer plus strictement la définition de la zone à bâtir afin de mettre fin au mitage.

L'initiative Stop-Mitage des Jeunes Vert-e-s suisses est aujourd'hui en pleine campagne. Par la votation de février 2019, la Constitution serait modifiée de manière à rendre saillant l'enjeu du développement durable. Il est également question de durcir la définition de la zone à bâtir, en proposant un principe de convertibilité: pour chaque nouvelle zone de territoire à bâtir définie, il faudrait déclasser une autre surface de taille au moins équivalente et d'une valeur de rendement agricole potentielle comparable. La problématique de l'aménagement du territoire telle qu'on la connaît aujourd'hui en Suisse apparaît dès la période de l'après-guerre, à partir de 1950.

Durcir la définition de la zone à bâtir

La Confédération, les cantons et les communes administrent ensemble la gestion du territoire. Les enjeux relatifs à la protection de l'environnement et à la circonscription du développement urbain sont déjà présents et se situent au cœur de la première loi sur l'aménagement du territoire (LAT). Celle-ci prévoyait une séparation entre un territoire sur lequel on ne

permet pas la construction et un territoire à bâtir. L'idée était de délimiter l'urbanisation à l'intérieur de cette zone. Malgré ces impératifs, on ne peut qu'observer depuis un étalement conséquent de la zone à bâtir. L'enjeu est donc de faire bonne gestion de ce terrain, sans pour autant freiner le développement urbain. En effet, l'initiative ne se montre pas hostile à son égard mais prône l'idéal d'une urbanisation de qualité, conçue en tenant compte des aspects écologiques et de durabilité.

Urbanisation de qualité

Si l'urbanisation n'a fait que se développer depuis 1950, il ne s'agit pas de s'y opposer. «On n'a rien trouvé de mieux que la ville pour protéger l'espace naturel et rural», rappelle Joëlle Salomon Cavin, maître d'enseignement et de recherche en géosciences à l'Université de Lausanne. Elle a également travaillé dans le Service de l'aménagement du territoire du canton de Neuchâtel. «Ce n'est pas la ville en général qui les met en danger, c'est un type particulier: la ville étalée», ajoute-t-elle. L'optimisation apparaît comme un enjeu fondamental pour gérer un développement croissant du nombre d'habitants et des besoins humains. Selon les statistiques nationales, la population a

connu une augmentation de 3 millions d'habitants entre 1980 et 2012. Plus problématique, la surface d'habitat moyenne par personne, qui était d'environ 34m², atteignait 44m² en 2012. L'urbanisation se développe conséquemment, tout comme les moyens de transport. Entre 1972 et 2012, ce sont 6'600 km de nouvelles routes qui ont été érigés. Le problème du mitage s'étend aussi bien au-delà des frontières de la ville. Une étude menée par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS) appelait à une coordination de la planification urbaine, en tant qu'elle est l'instrument le plus efficace dans la lutte contre l'étalement urbain. En étudiant des décennies de développement, les chercheurs ont pu observer que les petites communes étaient les terrains sur lesquels le grignotage des espaces verts sévissait le plus. «Les communes ont défini de manière assez large la zone à bâtir. Le mitage naît de cela: une zone à bâtir surdimensionnée dans laquelle on permet la faible densité», affirme Joëlle Salomon Cavin.

Contre le gel

Le Conseil des Etats a annoncé ne pas soutenir l'initiative par 34 voix contre 2 avec 9 abstentions. Doris Leuthard a notamment lancé le 26

novembre une campagne du Conseil Fédéral contre l'initiative. C'est dans le climat d'une deuxième étape de révision de la loi sur l'aménagement du territoire que s'installe l'initiative. Les lois déjà en vigueur ainsi que les révisions actuelles sont jugées suffisantes par le Conseil fédéral. L'initiative des Jeunes Vert-e-s détonne par son côté «trop excessif» d'après les opposants. Les principales attaques estiment qu'un tel gel des zones à bâtir serait négatif pour la croissance économique. En effet, on remet en question les possibilités de densification, puisque si l'émergence de nouvelles zones n'est plus autorisée, celles déjà définies devront être davantage exploitées. Or la construction dans les centres se trouve être particulièrement compliquée en Suisse, au détriment de l'augmentation de la demande de logements dans les grandes villes.

Décalage

Pour les Jeunes Vert-e-s, la situation de la LAT ne suffit pas. Ils déplorent un flou administratif qui pourrait être réglé par leur proposition. Car pour eux, ce flou ne peut plus durer. «L'urgence climatique, le déclin de la biodiversité, la disparition des terres agricoles ou le temps perdu dans le trafic sont autant d'alertes qu'il nous faut savoir saisir», confie Kevin Morisod, co-président des Jeunes Vert-e-s. «L'initiative fédérale Stop-Mitage représente le premier levier d'action à court terme que la population suisse peut actionner afin de changer le cap», ajoute-t-il. Une fois encore, le peuple suisse se prononcera sur la préservation de son territoire. En 2012, le Conseil fédéral s'était opposé à l'initiative contre les résidences secondaires, qui avait finalement été acceptée. En 2013, la révision de la LAT était un contre-projet à une première initiative populaire contre le mitage. Pour le co-président des Jeunes Vert-e-s, un décalage entre la population et les autorités existe. Stop-Mitage se propose comme solution. •



L'urbanisation se développe de manière importante en Suisse, comme ici à Zurich.

Sur les bancs sexistes de l'école

SEXISME • Lorsque certaines écoles suisses interdisent décolletés ou minijupes dans leurs établissements, elles enferment à la fois les filles et les garçons dans des stéréotypes aliénants. A quand un règlement valorisant l'égalité des genres?

Bien que les règlements sur l'habillement scolaire évoquent à beaucoup d'étudiants une enfance lointaine, ils n'appartiennent pas qu'au passé. Certaines écoles suisses affichent encore et toujours des prescriptions strictes qu'elles adressent principalement à leurs élèves féminines.

Une vision réductrice des genres imposée aux enfants

C'est notamment le cas du collège genevois de l'Aubépine, qui écrit fièrement sur son site internet: «Je porte une tenue vestimentaire correcte et adaptée au lieu scolaire (pas de décolleté exagéré, pas de dos ou de ventre nus, pas de sous-vêtements apparents, pas de mini-short ou de mini-jupe, etc.)». Ce type de consigne s'inscrit dans la continuité d'une pensée patriarcale cherchant à prendre possession du corps des femmes en définissant les attitudes qui sont «décentes», imposant une vision réductrice des genres aux enfants dès leur scolarité.

Double contrainte

Le *slut-shaming*, c'est-à-dire le fait d'humilier et de culpabiliser toute femme dont le comportement sexuel serait jugé hors-norme, est ici inculqué aux jeunes par le biais d'un règlement institutionnel. A défaut d'être préventive, cette leçon encourage filles et garçons à juger leurs camarades féminines en fonction de leur habillement. Cela est d'autant plus paradoxal que les messages subliminaux envoyés par la publicité et les médias entretiennent une valorisation des femmes basée sur leur beauté et leur attrait physique, pour ne pas dire sexuel. Dans son ouvrage *Salope!*, Coline de Senarclens souligne l'absurdité de la démarche: «On fait payer à des filles de treize ans les responsabilités de la mode, instrument patriarcal et capitaliste. On sexise les filles et on le leur reproche. La boucle est bouclée.» Les élèves sont enfermées dans



deux contraintes contradictoires: être belle pour être une femme, et ne pas l'être trop pour être décente. Dans les deux cas, elles sont coupables de ne pas répondre à l'une ou l'autre des attentes qui sont implicitement formulées.

Responsabilité de l'agression

Accuser une femme de s'habiller de manière provocante revient à la culpabiliser du désir que ses homologues masculins peuvent ressentir à son égard. A d'autres niveaux, cette même idéologie permet de minimiser toute agression sexuelle en reprochant à la victime de s'être peu vêtue, d'être sortie trop tard, d'avoir bu, de s'être rendue chez son agresseur, ou d'autres critiques témoignant toutes d'une représentation des genres dans laquelle les femmes n'auraient pas d'autres choix que de rester à la maison. Par la même occasion, on refuse à la victime l'aide morale et juridique dont elle aurait besoin et on offre à son agresseur la liberté de réitérer ses actes en toute impunité.

Sexisme institutionnel

L'école représente la première expérience en société à laquelle les enfants sont confrontés. Ils y apprennent comment interagir les uns avec les autres et s'imbibent des valeurs qu'on leur dicte implicitement via ce genre de règlement. Ce sexisme généralisé permet d'augmenter un double standard

réducteur: les hommes aiment le sexe et sont des persécuteurs, les femmes aiment l'amour et sont des victimes. Au lieu d'enfermer les enfants dans des stéréotypes aliénants, enseignons ce que signifie le consentement. Comme Coline de Senarclens l'écrit si bien, «les minijupes ne violent pas, ce sont les agresseurs qui violent». Le respect ne passe pas par les vêtements; par définition, il consiste à accorder de la considération à l'autre pour sa valeur d'être humain.

Le sexisme généralisé permet d'augmenter un double standard réducteur

Les milliers de femmes qui se sont ouvertes et investies dans les mouvements *#MeToo* et *#Balancetonporc* permettent d'élargir la prise de conscience par rapport à ces problématiques. Quel dommage que certaines écoles n'aient pas encore appris la leçon. •

Marion Marchetti



Tsépakoi

1^{ère} classe gratuite

Marre de voir défiler ces compartiments de luxe vides, ces sièges qui paraissent intacts? Voilà une astuce!

Il est 17h45 et le quai de la gare de Lausanne se fait envahir de manière exponentielle. Les étudiants, les pendulaires, les familles et les personnes du troisième âge s'entremêlent et forment une ligne plus ou moins sinieuse le long des rails. «Voie 2, entrée de l'InterRegio 90...»: c'est parti, la course aux places assises de 2^e classe est lancée. A la manière d'une fourmilière, des petits groupes se forment et s'entassent autour des portes, laissant une fine brèche pour les sortants. Certains osent passer directement par les wagons de luxe pour s'immiscer plus vite dans les compartiments déjà bondés. Les regards restent figés sur ces compartiments exempts de foule, mais personne n'a envie de dépenser le prix de deux MacBook Pro pour pouvoir s'octroyer le privilège du silence. Quelle est donc l'astuce permettant de s'asseoir gratuitement sur les sièges immaculés? Les personnes possédant un abonnement général de 2^e classe peuvent directement se rendre en première. La seule chose qu'il reste à faire est d'attendre le contrôleur. Les CFF offrent la possibilité aux usagers d'acheter le surclassement du trajet au moment du contrôle des titres de transport. Cela équivaut à 10 francs environ, si on ne se rend pas au fin fond de l'Argovie. Evidemment, s'il n'y a pas de contrôle, c'est forcément gratuit mais aussi un peu utopique, alors attention à ce que ça ne soit pas la fin du mois, 10 francs c'est 10 francs. Dans ce cas-là, la meilleure chose qu'il reste à faire est de prendre un train régional dans lequel ne rôdent quasiment jamais les contrôleurs. On peut ainsi pleinement profiter de poser son arrière-train et tous ses sacs sur les sièges de luxe en toute gratuité et légalité. Dernier petit conseil: il vaut mieux ne pas propager cette information à tout le monde... •

Thomas Défago

Avorter? Pas si simple

IVG • De nos jours, l'avortement peut sembler acquis. Nous en sommes pourtant loin: interdit dans de nombreux pays, il est régulièrement remis en question dans ceux où il est légalisé. Etat des lieux d'une pratique considérée comme un droit fondamental par les uns, et un acte immoral par les autres.

Avorter reste encore souvent illégal. Une femme qui tombe enceinte après un viol ne peut ainsi pas avorter dans de nombreux pays, y compris en Europe. A Malte, petit Etat européen où l'IVG est punissable dans tous les cas, le médecin et la femme encourent tous deux une peine allant jusqu'à quatre ans de prison. Et même dans les pays où la pratique est autorisée, son accès n'est pas toujours garanti. Comme le précise Martina Avanza, maître d'enseignement et de recherche en SSP à l'Unil, «on ne peut pas considérer le droit de choisir comme quelque chose d'acquis, y compris dans les pays où l'IVG est légale» On assiste par exemple à des tentatives de revenir sur la légalisation



En août 2018, la légalisation de l'avortement a été bloquée par le Sénat en Argentine.

de l'avortement en Espagne, et d'en restreindre l'accès – déjà bien limité – en Pologne. Même aux Etats-Unis, on craint un changement face au basculement de la Cour suprême et à l'actuel président anti-avortement. Le droit à l'avortement étant défendu comme un droit fondamental par les féministes, il représente la lutte emblématique de cette génération de militantes. L'accès sûr et légal à l'interruption volontaire de grossesse est essentiel pour garantir aux femmes des droits fondamentaux. «Cette question est au cœur de la capacité d'autodétermination des femmes. Il s'agit du contrôle du corps des femmes et de leur sexualité», explique Martina Avanza.

Luttes argentines

En août dernier, l'Argentine a bloqué la légalisation de l'avortement. Le Sénat n'a pas dérogé à sa réputation conservatrice en refusant un projet de loi qui visait à dépénaliser l'interruption volontaire de grossesse, malgré une intense mobilisation populaire – en particulier des femmes – en sa faveur. Il a ainsi réduit les espoirs de milliers de jeunes femmes manifestant tous les mardis à Buenos Aires. «Il existe un

contraste entre les lois très progressistes qui ont été récemment adoptées dans le pays (le mariage homosexuel, permission aux personnes trans de choisir leur genre, la PMA gratuite pour tous) et le refus de légaliser l'IVG», souligne Martina Avanza. Ce contraste peut s'observer dans d'autres pays d'Amérique latine, comme le Brésil et la Colombie, qui ont autorisé le mariage gay mais refusent l'avortement.

Objection de conscience

En Europe, les femmes sont parfois confrontées à des défis importants en matière d'accès aux IVG légales. En Italie, même si la loi autorise l'IVG jusqu'à 90 jours de grossesse, plus de 80% du personnel médical refuse de pratiquer une interruption de grossesse en revendiquant l'objection de conscience. Au nom de la morale ou de la religion, ils considèrent l'avortement comme un meurtre. Si, en 2005, 59% des praticiens étaient objecteurs de conscience, ils sont aujourd'hui plus de 90% dans certaines régions du pays. Un cas grave dû à cette objection a d'ailleurs fait polémique il y a deux ans: en Sicile, une femme est décédée parce qu'aucun médecin

n'a accepté de mettre un terme à sa grossesse malgré un danger de mort. Tous les spécialistes présents refusaient d'intervenir et disaient ne rien pouvoir faire.

Les mouvements féministes se mobilisent

On remarque dans cet exemple un paradoxe; selon eux, s'ils refusaient l'IVG, c'était pour ne pas enlever la vie. Mais au final, il y a eu trois morts, comprenant la mère et les deux enfants. C'est principalement l'importante influence du Vatican et l'implication plus grande des associations religieuses dans la santé qui rendent la situation difficile. Mais comme le souligne Martina Avanza, il existe des réactions face au gouvernement actuel très conservateur, et des mouvements féministes se mobilisent à nouveau sur cette question.

Et chez nous?

En Suisse, l'interruption volontaire de grossesse a été légalisée en 2002. Elle est maintenant autorisée jusqu'à 12 semaines. L'IVG étant

couverte par la sécurité sociale, la question du remboursement est au cœur de beaucoup de débats. En 2014, une initiative remettant en cause ce droit avait été soumise au vote, mais refusée clairement par 70% des votants. Le débat à ce sujet semble donc plutôt apaisé. Mais comme le rappelle Martina Avanza, «les statistiques montrent des inégalités fortes entre cantons en termes de nombre d'IVG, ce qui laisse penser que certains découragent l'accès à cette pratique». Les régions conservatrices catholiques, historiquement plus opposées à l'IVG, sont les celles où l'on avorte le moins. Des objecteurs de conscience sont d'ailleurs aussi présents dans ces cantons; mais sans

statistiques précises, il est impossible de mesurer l'étendue de ce phénomène en Suisse. Le constat que l'avortement n'est objectivement pas un droit acquis pour les femmes du monde entier se fait donc de façon claire. Par conséquent et plus largement, chacun de leurs droits peut être remis en question à la moindre occasion, et les luttes féministes ne sont donc pas terminées. La question de l'interruption volontaire de grossesse est bien complexe, et il existe même des mouvements de femmes se proclamant féministes tout en étant anti-avortement. Elles considèrent que la «nature» des femmes serait détruite par l'IVG, parce qu'elle touche leur capacité d'enfanter. Le débat est donc loin d'être clos. Néanmoins, il semble juste et nécessaire que chacun et chacune continue à se battre pour ses droits, quels qu'ils soient. •

Lou Malika Derder



Le briseur de codes

MATHÉMATIQUES • Alan Turing (1912-1954) a gardé secrète une part de sa vie, dont le rôle qu'il a joué dans la Seconde Guerre mondiale ainsi que son orientation sexuelle. Malgré sa contribution à la victoire de son pays, l'Etat lui a imposé la castration en répression à son homosexualité.

Bien que Turing ait déposé les bases théoriques de l'informatique et participé à la fin de la guerre en 1945, il est resté très discret dans les manuels scolaires. L'explication de ce phénomène se trouve peut-être en partie dans sa condamnation en 1951 pour «indécence grave», à entendre par là son homosexualité.

Décryptage

L'année 1940 le voit s'engager dans les services secrets britanniques, pour lesquels il doit décoder tour à tour la machine de chiffrement Enigma, puis les *Geheimschreiber* (machines de cryptage allemandes). Il y parvient en 1943 avec la conception du Colossus, un calculateur électronique décodant 5'000 caractères à la seconde. Grâce à lui, le décodage d'un

message prenait seulement quelques minutes, permettant ainsi une réaction rapide des forces britanniques. La victoire des Alliés dans la bataille de l'Atlantique était alors assurée. La guerre froide faisant son œuvre, la prouesse intellectuelle de Turing reste secrète jusqu'en 1974. Le scientifique homosexuel, tout d'abord discret sur sa vie sentimentale, est finalement découvert par la police dans les années 1950.

Emprisonnement à vie ou castration chimique

Condamné, il a dû choisir entre l'emprisonnement à vie ou la castration chimique. Optant pour la seconde option,

il a suivi un traitement qui a radicalement changé son corps. Il se suicidera lors de la Pentecôte de 1954 en croquant une pomme empoisonnée au cyanure par ses soins.

Un homme résolu

Aujourd'hui, son souvenir est fort heureusement ravivé, notamment au travers de la *pop culture*. En 2014, on le retrouve dans le film *Imitation Game* qui se centre sur ses apports lors de la Deuxième Guerre mondiale. Il s'illustre aussi depuis 2015 dans la bande-dessinée (*Le cas Alan Turing*). Sur le plan officiel, le 23 juin 2001 voit une statue à son effigie être érigée afin de lui rendre hommage à Manchester, non loin de l'université qu'il fréquentait et du quartier gay. La marche des fiertés de la



La statue de Turing à Manchester.

ville n'oublie d'ailleurs jamais de passer le voir sur son chemin. Finalement, il est également réhabilité le 24 décembre 2013 par un acte royal de la reine d'Angleterre. •

Samantha Formaz

Cyclistes de tous les pays, unissez-vous!

TRAFIC • Chaque dernier vendredi du mois s'organise à Lausanne un rassemblement de cyclistes sur le modèle des Critical Mass, un mouvement d'envergure internationale critiquant un trop dense trafic automobile. L'auditoire a mené l'enquête.

Le 25 septembre 1992, date de la première *Critical Mass* à San Francisco, représente le début d'une longue tradition. Chaque dernier vendredi du mois, des cyclistes par centaines se réunissent dans le monde entier pour s'approprier la circulation urbaine. Le terme *critical mass* fait référence au seuil de matière nécessaire au déclenchement d'une réaction nucléaire en chaîne. C'est précisément de cette manière que comptent opérer les acteurs du mouvement: à travers la mobilisation du plus grand nombre de cyclistes, une réponse massive est attendue.

Laissez passer les cyclistes

«Nos publics cibles sont les automobilistes, les cyclistes et ceux qui pourraient se déplacer en vélo mais qui ne le font pas. Dans nos sociétés, faire du vélo reste encore associé à une pratique sportive» confie Charles* et Olivier*, qui ont pris en main la communication médiatique des *Critical Mass* de



la ville de Lausanne. L'organisation est minimale, non hiérarchisée, apolitique et anonyme. L'itinéraire se décide spontanément: les chefs de file l'improvisent en visant prioritairement les veines principales de la ville aux heures de pointe. Le seul mot d'ordre est de se retrouver tous les derniers vendredis du mois à l'esplanade de Montbenon à 18 heures. «Nos événements placent au centre le respect des automobilistes», précisent Charles et Olivier. En effet, ces manifestations sont strictement pacifistes. Avant le départ, un porte-parole rappelle les règles essentielles: le respect du code de la route, la non-violence ainsi que la nécessité d'expliquer la

démarche aux conducteurs. Aucun problème avec les forces de l'ordre n'est à déplorer pour l'instant. A Genève – autre pôle des rassemblements francophones suisses –, la tradition perdure depuis plus longtemps et a rencontré des accrochages juridiques. «Un cycliste dans le trafic n'est pas dangereux, mais il est en situation de danger», rappelle Olivier, mécontent de la diabolisation de la figure du vélocipédiste. La grande majorité des accidents entre les vélos et voitures sont causés par le non-respect des conducteurs de la règle de priorité.

Par les atomes, la masse

«Nous ne bloquons pas le trafic, nous sommes le trafic», affirme le slogan phare du mouvement. Les *Critical Masses*, véritables réactions en chaîne, ont gagné en popularité. Cinq ans après leur création, plus de 300 villes étaient envahies de deux-roues. La diffusion de leur message est assurée par un consensus international; les villes – à l'origine non conçues pour un si dense

trafic – se trouvent aujourd'hui polluées par les embouteillages. Il apparaît alors urgent de modifier les modalités de déplacement.

La liberté de ne pas être prisonniers du trafic routier

Les participants jouissent d'une sécurité et, pour une fois, de la liberté de ne pas être prisonniers du trafic routier. Ils ont également l'impression d'appartenir à un collectif plus puissant. La manifestation est ouverte à tous: skateurs, rollers et personnes de tout âge. Un rendez-vous à ne pas manquer, même si l'hiver est rude. •

*Prénoms d'emprunt

Carmen Lonfat et Sacha Toupance



Le harcèlement sexuel existe aussi à l'Unil

ENQUÊTE • Au printemps dernier, la FAE avait lancé un sondage dans le but de dresser un état des lieux de la situation actuelle concernant le harcèlement sexuel entre étudiant-e-s à l'Unil. 2'152 étudiant-e-s, dont 67% de femmes, ont pris le temps de répondre à l'enquête.

A l'heure où la parole des femmes se libère un peu partout dans le monde, la FAE a souhaité s'enquérir auprès des étudiant-e-s de la situation au sein de notre université. Les questions concernaient uniquement les interactions entre étudiant-e-s et dans le cadre de l'Université. Si la majorité des personnes ayant répondu n'ont jamais subi aucune situation de harcèlement sexuel au sein du campus, les résultats montrent tout de même que l'Université ne fait pas exception à certaines problématiques observées ailleurs. Pour donner quelques exemples concrets, au sein du campus, près de 700 étudiant-e-s ont eu à subir des plaisanteries à caractère

sexuel les ayant dérangé-e-s, et d'autres centaines témoignent de pressions pour obtenir des faveurs sexuelles, de propos obscènes, voire parfois d'attouchements non consentis. Les chiffres sont encore plus élevés lorsqu'on demande aux personnes si elles ont déjà été témoin d'une situation de harcèlement sexuel au sein du campus. L'enquête montre encore que beaucoup n'osent pas parler de ce qu'ils/elles ont subi par peur ou par gêne, parce qu'ils/elles ne savaient pas à qui s'adresser ou estimaient que la situation n'était «pas assez grave». Bref, il y a encore du travail. •

Pauline Mottet

Témoignages

«J'avais l'impression qu'on me dirait que ce n'était pas si grave, donc j'avais peur.»

«C'est devenu quelque chose d'habituel d'entendre des remarques déplacées envers les femmes, on a appris à vivre avec.»

«Rien n'aurait été fait pour sanctionner ces personnes. En tant que femme, on apprend à envoyer balader les gens et ce genre d'attitude fait partie de notre quotidien.»

«C'est banalisé, donc on ne se rend pas forcément tout de suite compte que ce n'est pas acceptable.»

Le vin chaud, c'est bon, très très bon

MIAM MIAM • Cet hiver, la FAE et Unilive s'unissent une nouvelle fois pour proposer à la communauté universitaire un peu de douceur dans ce monde de brutes. A l'aide du plan ci-dessous, allez vous régaler!

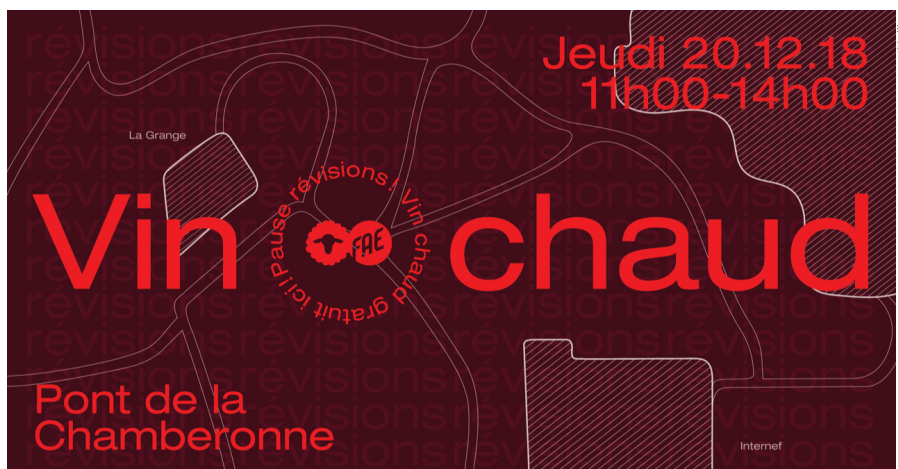
Cent cinquante litres

*Ô mon incroyable vin chaud!
Toi qui me remplis de bonheur
Et qui me rends un peu planeur
Lorsque le temps n'est pas beau*

*Lorsque l'hiver pointe le bout de son nez
Qu'arrivent Noël et ses interminables repas
Que les examens approchent à trop grands pas
Bref, tous ces malheurs nous donnant envie de pleurer*

*Bravons ensemble la tempête et le froid
Retrouvons-nous malgré ce temps un petit moment
Et oublions tous nos malheurs, ne serait-ce qu'un instant
Ô le vin chaud, tu es notre sauveur, notre roi!*

*Amis étudiants, venez le déguster
Ce vin chaud si doux et savoureux
Pour, durant quelques instants, redevenir heureux
Et ensemble, attendre le retour de l'été*



Prix de la Sorge

Cuvée 2018

ÉCRITURE • La vingt-troisième édition du Prix littéraire de la Sorge a cette année réuni treize textes aussi fascinants que variés. Ouvert à l'ensemble de la communauté universitaire, le concours s'est terminé par la désormais traditionnelle soirée de remise des prix, au foyer de la Grange de Dorigny. Petit retour sur l'événement.

Depuis 1995, *L'auditoire* et *Archipel* co-organisent l'incontournable Prix littéraire de la Sorge, ouvert à toute la communauté universitaire, y compris aux alumni. Cette année, ce sont treize participants qui ont soumis le fruit de leur travail en septembre.

La qualité des textes était loin d'être décevante

Si le modeste nombre de participations a surpris les organisateurs, la qualité et la variété des textes étaient par contre loin d'être décevantes: entre pièces de théâtre, nouvelles, proses poétiques et contes, il y en avait pour tous les goûts. Un grand merci donc à tous les participants de cette édition pour leurs textes parfois touchants, parfois déstabilisants, mais toujours fascinants. En effet, les auteurs ont brillamment joué avec les frontières entre le réel et l'irréel, entre l'humour et la satire, et ont mêlé de nombreuses problématiques

dans leur écrit. Ainsi, les thèmes explorés, allant de l'amour à la santé mentale en passant par la mort et une touche d'inceste, ont su captiver le jury, composé pour cette édition d'Inès Marques, Erwan Le Bec, Adrien Bürki et Suzanne Badan. Durant presque trois heures, ils ont discuté et délibéré, chaque membre défendant avec ferveur son texte favori. Au final, ils ont pris la décision de ne pas hiérarchiser les lauréats, attribuant ainsi le même prix aux trois gagnants.

On a mangé, on a bu

Une fois les délibérations terminées, il était temps de révéler les noms des lauréats à un public impatient. Cela s'est fait au cours d'une soirée fort joyeuse, le lundi 3 décembre au foyer de la Grange de Dorigny. Dans un cadre chaleureux et sympathique, les spectateurs ont ainsi assisté à l'annonce des lauréats, puis ils ont pu écouter la charmante voix de Fanny Utiger, ancienne cheffe Culture de *L'auditoire*, qui a lu des extraits des



textes primés, ainsi que les intermèdes musicaux assurés par le talentueux Sacha Schlumpf. Les membres du jury ont également pris la parole, offrant leur avis sur les textes des gagnants, avis que vous pourrez lire aux pages suivantes. Après toutes ces émotions, chacun a pu profiter de l'apéritif, préparé comme chaque année avec amour par le comité de *L'auditoire*. Entre cakes salés, feuilletés, pizzas, chips, bonbons, biscuits, il y avait de quoi satisfaire ses papilles (au fait, on est désolés d'avoir oublié les tomates et les fromages).

textes des lauréats. Et si c'est la perspective d'avoir raté l'apéro qui vous brise le cœur, pas d'inquiétude, on revient l'année prochaine. Et vous? •

Valentine Michel

Le jury

Erwan Le Bec,

journaliste à 24 heures

Inès Marques,

des Editions de la Marquise

Adrien Bürki,

co-président d'*Archipel*

Suzanne Badan,

co-rédactrice en chef

de *L'auditoire*



Le jury de l'édition 2018.

Archipel publiera intégralement les textes des lauréats

On a mangé, on a bu, on a bien discuté et on a bien ri, et puis ensuite on a rangé (juste le comité, pas les spectateurs, ça n'aurait pas été très sympa (même si on a forcé nos amis à nous aider (mais c'est un secret))). Bref, c'était cool. Si vous avez loupé cette soirée incontournable, n'ayez crainte, *Archipel* publiera intégralement les

P.-S.: Cet article doit contenir un post-scriptum. Oui, c'est une tradition. Non, ce n'est pas parce que cet article est trop court et qu'il faut bien remplir l'espace. Vous savez, ce n'est pas simple d'écrire un compte rendu, surtout quand c'est la semaine où on boucle le numéro et qu'on a 32 pages à mettre en page et que le logiciel s'éteint tout seul, ou quand Mathilde débranche l'ordi au milieu du bouclage (*true story*). J'ai encore de la place, alors j'en profite pour remercier à nouveau tous les participants, le jury, la Grange, la Faculté des lettres... Et un grand merci à la FAE de nous donner des sous pour faire ce prix chaque année, et merci à Pauline et à David d'être venus boire du vin à la soirée, contrairement à FLOOR3NT, pourtant on sait qu'il aime le vin, c'est suspect tout ça... Ah, voilà, j'ai le bon nombre de signes!

Bleu marine Jérémy Berthoud



Fanny Lefebvre

«Miléna. C'est le nom qui me désigne le plus communément. Je suis l'individu sur ta droite qui attend le M1 direction Renens-Gare. Si tu tournais la tête, tu verrais mes cernes et, peut-être, deux iris bleu marine. Si tu regardais plus attentivement, tu remarquerais, à la fébrilité de mes pupilles et à la crispation de mes doigts, que je n'ai pas la moindre envie que quiconque s'immisce dans mon espace vital.

J'ai enfilé un pull noir et un vieux training décolorés par la sueur – je les portais en cours de gym à une époque –, et j'ai couru jusqu'à l'arrêt de métro, incapable de partir à l'heure de chez moi. Je me suis assise sur le banc du fond, celui à côté duquel y a parfois du vomi le matin et sur lequel tu te trouves aussi avec ton sac en bandoulière. Les autres, comme d'habitude, s'agglutinent au début du quai. Les cons. Je regarde vers l'animalerie d'en face, une gamine de cinq ans lève ses bras boudinés pour toucher la vitrine avec «pwassons rrouges deudans». Elle commence à sauter en braillant à qui ne veut pas l'entendre «pwasson, pwasson, pwasson», perd l'équilibre, s'étale et chiale. Bien fait connasse. La mère sourit béatement devant la splendeur si précoce qu'elle a pondue, elle ferait mieux de l'emmener chez l'orthophoniste.

Un métro entre en gare, y a foule sur le quai, d'un coup. Un vieux tente de jouer au plus malin en voulant sortir de l'autre côté du wagon, celui où je me trouve, mais la porte ne s'ouvre pas. Le monde moderne le rend perplexe. Ou sa propre stupidité l'émerveille. Difficile de trancher. La porte s'ouvre enfin, il sort, je rentre, je m'assieds sur le siège rose près de la fenêtre.

J'enfile mes écouteurs et j'ouvre mon Despentès pour signifier sans ambiguïté possible que non je ne suis pas disposée à accorder de l'importance à mon entourage direct, sachant pertinemment qu'il y aura toujours un de ces foutus humains pour demander c'est quoi la musique que t'écoutes, t'as pas deux balles, il est bien ton livre,

comment on fait pour aller à la place Chauderon, t'as deux minutes à consacrer au don d'organes, tu m'achètes un préservatif pour le sida, j'peux t'offrir un café sans rien en échange à part discuter avec moi et plus si affinités.

Les arrêts défilent. Je fraude donc j'espère qu'ils n'auront pas l'idée lumineuse de mettre des contrôleurs à Montelly avec des chiens. Au pire, je baisserai les yeux devant le mec et je dirai «oh non, je ne savais pas qu'il fallait prendre un ticket pour ce métro...

Je peux vous en payer un maintenant? Je suis tellement distraite, ça m'arrive tout le temps... Je suis tellement, tellement désolée. Combien est l'amende?», ce à quoi il répondra «ça ira pour cette fois», avec un regard entendu sur ma chevelure blonde. Pour une fois que ma capillarité servira à quelque chose.

Pas de contrôleur, amen. Je sors, je vois dans le coin de mon œil ton sac en bandoulière sortir aussi. On marche à proximité, comme si on était potes

mais sans les avantages et les inconvénients d'être potes. C'est les rapports humains que je préfère, silencieux et non-intrusifs, à tel point que l'autre ne sait même pas que j'existe. Je dévisage un gros pigeon qui ne s'envole pas face à la horde de bipèdes. Je suis déçue, je pensais que les pigeons et moi ressentions une misanthropie commune.» •

Jérémy Berthoud

L'AUTEUR EN QUELQUES QUESTIONS

Après un bachelor en lettres (français moderne et grec ancien) obtenu en juillet 2017, Jérémy Berthoud étudie actuellement au Théâtre Ecole d'Aquitaine à Agen.

Quel a été le point de départ de votre texte?

Un soir d'août, une envie subite de déverser des pensées et des émotions hors de mon corps de manière constructive et un amour incondicional pour les bouquins de Virginie Despentes.

Est-ce votre première expérience d'écriture?

Plus jeune, je faisais partie du comité de lecture de la revue littéraire de mon gymnase à laquelle j'avais contribué à plusieurs reprises. Je m'étais également déjà confronté à l'écriture théâtrale en composant quelques sketches que j'avais interprétés lors d'occasions diverses et variées.

Qu'avez-vous cherché à transmettre à travers votre texte?

J'ai cherché à raconter une histoire où un personnage, suivant une trajectoire de vie très précise, se voit contraint de l'infléchir, au risque d'en sortir transformé et, d'une certaine façon, grandi.

L'AVIS DU JURY

La présence dans la relève littéraire du campus d'un goût du sombre, de tout ce qui tache, de ces ruelles glauques où bascule encore la noirceur des gens, est bien vivante, merci pour lui. Dans ce vaste choix, le jury a justement voulu mettre en avant un de ces récits qui porte haut les vertus d'un emploi du mesquin et de la petite haine du quotidien dans ce qu'elle permet de comprendre la nature humaine. *Bleu marine*, un court texte de deux pages, nous plonge dans le métro au Flon et dans l'esprit d'une étudiante qui cultive la haine de ses semblables. Loin d'être une copie de *Dr House*, *Bleu Marine* met en scène avec soin cet être ingrat qui sommeille en chacun d'entre nous. Qui, comme l'auteur de ce texte, n'a pas eu envie de lâcher un «bien fait» en voyant un gamin insupportable s'écraser sur le sol? *Bleu Marine* va toutefois plus loin que dans un simple culte de ceux qui haïssent la bêtise autant qu'ils sont eux-mêmes méprisables. Dans les couloirs de l'Unil, tout se met soudain à valser, à exploser, à s'emporter avec talent dans une sorte de tourbillon qui laisse sa place à l'imagination.

Le jury a voulu saluer cette maîtrise de l'irréel. La construction d'un monde parallèle qui permet un temps non pas de fuir la réalité vraie d'un campus comme celui de Lausanne, mais de se réconcilier l'espace d'un instant avec la nature humaine. Un sac en bandoulière, une paire d'yeux, une soirée les pieds dans l'eau au bord du lac, «un courant d'air dans le dos et du froid dans les chaussettes», comme décrit l'auteur, bref, peu de chose qui suffit pour retrouver un semblant d'estime pour les semblables. Avant toutefois de se rendre compte qu'on a trivialement besoin d'aller aux toilettes et qu'on a perdu ses écouteurs. Ce jeu des contrastes et des grandes et petites émotions, cette cohérence entre le réel et le rêve, c'est pour nous un signe fort du talent et de la vivacité de la littérature estudiantine lausannoise, que nous avons voulu modestement et humainement saluer. En espérant évidemment que les auteurs continuent de haïr si bien leurs semblables. •

Erwan Le Bec

A ceux qui regardent Coralie Gil



Estelle Renaud

« *Ligne blanche. Lumières crues. Ambiance. Deux hommes debout, derrière la ligne, face public.*

CELUI QUI ARRIVE

Mon père construisait des barrages. On n'avait pas d'argent. Pas un pesos. Et tout le temps, quand le barrage se terminait, nous, on changeait, comme ça, de villes. Jamais d'amis. C'est comme ça. Et puis, y avait le régime alors... Enfin toutes ces choses.

Ma mère faisait toujours de la soupe de pain. Ça, je peux plus. Ce goût-là. Trop de fois. Même l'odeur elle m'irrite.

Quand on vit comme ça je crois. Qu'on veut partir chercher no sé. La stabilité peut-être. Je crois qu'on veut vivre normalement. Je crois. Et quand je suis arrivé à la frontière définitive... Je veux dire quand on sait qu'on va pas revenir de sitôt quoi...

J'avais juste un sac. Je n'attendais rien, je recherchais juste un coin, quoi, un ailleurs. J'étais prêt à tout. Mon sac, il était kaki, je me souviens un sac à dos dedans, j'avais mis une petite bouteille d'eau et il y avait un trou, je veux dire sur le sac, le coin à droite, la taille de mon pouce et je faisais bien gaffe à rien perdre quoi. Enfin bon. Et j'avais un chapeau aussi. J'ai gardé ça.

Quand on quitte tout quand on sait pas trop, quoi... Quand on va revenir ça rassure de garder des trucs. J'ai gardé l'odeur aussi. Des orangers en fleurs et des lourds soirs d'été. Quand on se met à l'ombre gorgée de toute la chaleur de toute la journée et que ça sent les feuilles de tous les arbres mélangés. Ma mère elle m'a dit ça! De prendre toutes les odeurs avec moi. C'est important!

Les images aussi, celles qui sont imprimées dans un paysage flou et ça finit par être plus que des couleurs.

Les courges gigantesques comme ça là au sol, qu'on s'asseyait dessus parce qu'on était aussi grands que ça.

Et les oliviers noués dans leurs champs de terre. Et le bruit la nuit des chiens en meutes.

Je garde tout ça.

Je me suis dit: je reviendrai. Mais je savais. Je savais très bien. Le retour ce sera, jamais. Enfin, on retrouve jamais les choses comme on les a laissées et... s'il reste parfois des similitudes... C'est notre propre soi. Je veux dire nous-même, qui changeons alors... Quoi...

Dès le moment où c'est discontinu, où le temps s'est écoulé quelque part, où il a continué sans vous, c'est foutu, c'est perdu. C'est pour ça que je garde. Tout. Là.

L'AUTEURE EN QUELQUES QUESTIONS

Coralie Gil est étudiante de master en philosophie et se spécialise en dramaturgie.

Quel a été le point de départ de votre texte?

J'ai commencé à écrire ce texte durant une journée d'atelier d'écriture «dirigée» par Jacques Probst, dans un magnifique domaine à Genève. Je mets des guillemets parce qu'il nous a simplement donné un thème – il voulait qu'on parle de frontières et des personnes de chaque côté de ces frontières, ensuite il nous a laissé libres dans cette maison dans laquelle il était en résidence, avec ce jardin incroyable. C'était inspirant. Probst écrit pour le théâtre, je suis en dramaturgie, j'ai eu l'occasion d'explorer le jeu, j'avais envie d'explorer l'écriture de ce genre particulier.

Est-ce votre première expérience d'écriture?

On dira que c'est l'une des premières fois que j'ose montrer ce que j'écris. Je fais plutôt de l'écriture instinctive dans des carnets ou sur mon téléphone, j'écris beaucoup pour moi. Et puis j'ai écrit des critiques pour le journal de l'université de Fribourg ou pour l'Atelier Critique, mais c'est vrai qu'on parle là d'un autre type d'expériences...

Qu'avez-vous cherché à transmettre à travers votre texte?

J'aime bien le format du monologue parce que c'est le moyen d'exprimer un langage quotidien, de faire parler concrètement quelqu'un, de chercher ce qui pourrait vraiment se dire dans la vie: comment on parle de ce qui nous touche, comment on raconte spontanément un événement. Tout en se permettant de glisser des bribes de poésie. Et puis, j'avais envie qu'on ne sache pas quoi faire de cette didascalie. Possibles résidus de mes intenses lectures de Beckett et Koltès...

L'AVIS DU JURY

À ceux qui regardent est une pièce de théâtre en un acte, dans laquelle évoluent deux personnages: celui qui arrive et celui qui est déjà là. Le cadre n'est pas clairement défini, mais on comprend qu'on se trouve à une frontière et que celui qui arrive va tenter de la franchir; de toute évidence, cette situation évoque une réalité connue au lecteur.

Un des aspects très réussis de ce texte est qu'il laisse autant de place au point de vue de l'un des personnages qu'à celui de l'autre. Chacun d'entre eux a la place pour exprimer – et avec beaucoup de justesse – une réalité, et une impuissance. Refusant une réalité sans nuances où certains auraient totalement tort et d'autres complètement raison, le récit complexifie la réalité et les difficultés existant de part et d'autre. La fin est ouverte, ne donnant pas de solution, ce qui remet le lecteur face à sa responsabilité d'individu.

Le genre littéraire du théâtre n'est pas forcément celui auquel on s'attend lorsqu'on s'apprête à lire une nouvelle. Le style d'écriture de ce texte est l'une des raisons pour lesquelles le jury l'a sélectionné: parfaitement maîtrisé, il se prête autant à l'écrit et à la lecture silencieuse qu'à l'oralité et à la déclamation. •

Inès Marques

ne savait pas comment. Le dire. Vous savez enfin c'est souvent comme ça bon...

Bon et vous savez, moi quand je l'ai vu ce type j'avais envie de le laisser passer, enfin vous savez moi, je suis pas un salop, je sais bien tout ce qui se passe là-bas dans ces pays et je sais faire la différence... Dix ans que je fais ça, vous savez à force. On les voit. Je vous dis on sait tout de suite, en regardant comme ça dans les yeux et avec le temps en moins d'une minute on sait tout ça vous savez...» •

Coralie Gil

Mathilde ou la nature des choses Hadrien Praz



Kim Chanal

«**L**e fil de l'eau emporta Mathilde. Elle fut la nuit durant à la merci du courant glacial, et l'envie de pleurer lui vint, car elle pensait se décomposer et ne plus durer. Mais le matin se releva. La rivière recracha Mathilde au milieu d'une île déserte. Immobile et renversée sur son dossier, desséchée par un soleil qui ne se couchait plus, elle méditait son existence.

Mais voilà qu'entre quelques palmiers, la fanfare municipale fit retentir ses cuivres qui rutilaient, suivie par des badauds et les jeunes filles rieuses de l'internat. C'était la fête du roi, ou la fête du fou, car on racontait que le roi était devenu fou. Le cortège entoura Mathilde et déposa en cet endroit, au centre de l'île, un monceau de déchets, pour en faire un bûcher. Les demoiselles traînaient derrière elles le soldat de plomb, tout fagoté, crotté et affublé de hardes ridicules, car il avait été reconverti sur le tard en épouvantail. Un sourire rouge avait été grossièrement dessiné sur sa face.

Quand le bûcher fut prêt autour de la chaise, on y jeta l'ancien soldat et une vieille femme, dont on avait rasé la tête. Mathilde reconnut sa mère. Et la fanfare et les jeunes filles, brandissant leurs torches, mirent le feu au bûcher dans des rires de pure allégresse.

Pendant que sa mère hurlait à rendre gorge, qu'il émanait du soldat de très extraordinaires ruisseaux de lave, Mathilde, dans des mouvements épuisants de chaise usée jusqu'à l'os, réussit à extraire un brochet de son balluchon. Elle l'enterra, et l'arrosait chaque soir. La flamme ne mourrait pas, et les déchets se décomposaient dans des nuages d'effroyables effluves. De l'épouvantail de plomb, il ne resta le troisième jour que quelques noirs fils de fer barbelé, recroquevillés sur eux-mêmes. La mère, cramoisie, s'agrippant à la chaise, priait, et sa peau noircit, puis blanchit, et elle ne cessait de gémir. Et Mathilde continuait à souffrir et à arroser le brochet. Puis enfin, le

matin du septième jour, une échelle en était poussée. Mathilde enleva sa mère dans les airs. Elles s'envolèrent de la flamme, abandonnant ce qu'il restait du soldat, une flaque noire.

Longtemps, elles grimpèrent l'échelle, et, ayant atteint le pont au sommet, Mathilde emmena sa mère en son château de la colline, devant le ciel rose. La mère chauve était atteinte de brûlures au troisième degré, sa chair se liquéfiait, mais elle ne s'en plaignit guère. Quant à Mathilde, elle avait perdu une moitié de son dossier ainsi qu'un pied et demi. Mais elle avait confiance. Les deux femmes vécurent heureuses dans le château, tricotant à longueur de journée et buvant du thé, puis s'épousèrent.

Or, un matin, la porte du château se descella violemment. Un ours entra, qui saisit la mère chauve à la gorge et la dévora. Mathilde, réveillée par les grognements et les cris de sa femme, se cacha d'abord derrière une table. Mais l'animal la reconnut, la prit et la fourgua dans sa voiture rouge. L'ours au volant démarra dans une trombe de pluie et de brouillard qui recouvrait tout alentour, et lorsqu'il retira son masque d'ours, Mathilde reconnut son père. Elle hurla.

Mathilde poussait des cris qu'elle n'avait plus poussés depuis longtemps, des horribles cris d'enfants. Et elle se rappelait les essuie-glaces convulsifs qui balayaient la pluie, et son père conduisant frénétiquement de la main gauche et souvent lui frappant la nuque pendant qu'elle hurlait. Elle ne vit rien de la route dans les nuages, mais aperçut des phares qui manquaient de télescoper la voiture, et maints klaxons retentissaient. Puis Mathilde reconnut les abords de la forêt, où son père l'abandonna.

Elle vit la voiture rouge disparaître par le chemin derrière le chêne et se mit à pleurer. La nuit tomba. Au pied du chêne, un riche vieillard vêtu d'une peau d'âne lui dit:

«Tu n'as rien à faire ici, c'est la fin du monde. Va-t'en, sale petite garce!»

Elle tenta dans la nuit de retrouver le chemin des pierres de silex. Un milliard de lucioles s'illuminèrent et révélèrent le noir de l'univers. Mathilde avançait douloureusement, très lentement allait en ses efforts désespérés de chaise mutilée vers la fin de la forêt. Les étoiles tombaient et se transformaient en vieux thalers rouillés d'une autre époque et sans

valeur. Et Mathilde dévala la vallée dans la parfaite obscurité. Elle traversa le seuil de sa maison, puis la chaise tomba de l'autre côté, où il n'y avait plus rien.» •

Hadrien Praz

L'AUTEUR EN QUELQUES QUESTIONS

Hadrien Praz termine actuellement son bachelier en lettres, en russe et en allemand.

Quel a été le point de départ de votre texte?

Je me suis intéressé au conte pour sa forme et l'univers qu'il représente. Sa forme paraît toute simplette: limpide, codifiée, cyclique, en action permanente, extensive *ad nauseam*; un style qui permet à l'arbitraire de tout broyer, sans nuances ni concessions, comme un bon gros cauchemar. J'ai l'impression que c'est toujours un monde de souffrance que le conte décrit, gratuitement cruel. Mon point de départ a été la perception de cet absurde et de cette cruauté, que j'ai ressentis chez les Grimm, Andersen ou encore Harms (très bon poète soviétique de l'absurde). Je ne crois pas trop aux *happy ends*.

Est-ce votre première expérience d'écriture?

Ce texte n'est pas ma première expérience d'écriture, ni ma dernière.

Qu'avez-vous cherché à transmettre à travers votre texte?

J'ai voulu pousser la logique du conte à l'extrême, montrer que son système consiste à distribuer des mornifles et de la douleur gratuite dans son monde, comme le cerveau agit dans les cauchemars et – j'imagine humblement – l'absurde dans l'existence. Donc je me suis amusé à jouer au magicien d'Oz sadique ou au malin génie de Descartes, et c'était assez drôle. J'espère que l'expérience est aussi ludique pour les lecteurs, même si ça parle un peu d'injustice et de néant. Il y a aussi des blagues.

L'AVIS DU JURY

Mathilde ou la nature des choses revisite la matière des contes de fées en poussant jusqu'à l'absurde la logique interne du merveilleux, dans un texte enlevé, mené tambour battant. De péripétie en péripétie, la protagoniste enchaîne frénétiquement les aventures, les rencontres et les désillusions avec une énergie inépuisable, pour le plus grand plaisir du lecteur ou de la lectrice. Mais la fantaisie du texte et la cocasserie des situations sont peu à peu contaminées par la violence de ce que subit Mathilde à chaque étape, violence souvent à l'œuvre dans les contes, notamment à l'encontre des personnages féminins, et qui trouve ici des résonances très actuelles. L'auteur du texte réussit un bel équilibre entre un fantastique flirtant avec le surréalisme, un humour omniprésent et une gravité qui affleure sans cesse, comme seuls savent le faire les rêves ou les cauchemars. •

Adrien Bürki

Voyage en terre helvète

ÉCHANGES • Chaque année, les étudiants et étudiantes du cours Tandem de l'École de français (prof. Myriam Moraz) nous font part de leurs péripéties et impressions vis-à-vis de notre pays. Les transports en commun, les problèmes de langues et la ponctualité suisse sont à nouveau évoqués par les étudiants en échange.

Les gens les plus drôles

Plus sûr, les Romands attachent plus d'importance à la bonne nourriture. «On a bien mangé» est ici l'expression d'une soirée réussie par excellence. De plus, les Romands ont dans leur vie quotidienne une chaleur qui est étrangère à de nombreux Suisses alémaniques. On apprécie la rencontre humaine, même si elle ne conduit pas à une amitié durable. Le contact quotidien ici m'a toujours rappelé celui des Américains: quelque chose de formalisé peut-être, mais toujours poli et cordial. Par exemple, la formule de salutation «ça va?». Après tout, la vie n'est pas seulement une question de grands sentiments, mais aussi de petites choses.

(Dario, Suisse alémanique)

Se promener dans le noir!

L'autre jour, je me suis promenée à Vevey, et je m'en fichais qu'il fasse nuit. Il n'y avait même pas d'ombres dans les petits chemins morts que j'ai traversés. Et après avoir marché quelques kilomètres, je suis rentrée chez moi «très tranquille», comme si je m'étais perdue pendant deux heures, et comme si je n'avais pas eu peur d'être toute seule dans le noir. En Equateur j'aurais sûrement été kidnappée!

(Daniela, Equateur)

Attention à la prononciation

Les deux premières semaines où j'étais en Suisse, j'ai dit la phrase «merci beaucoup» en la prononçant «merci beau cul!». Ce n'est que lorsque mon prof au cours de vacances m'a expliqué que je me suis rendu compte de ce que je disais...

(Lucas, Etats-Unis)

Comment traverser la route?

Ici en Suisse, toutes les voitures s'arrêtent quand les piétons traversent la rue et vous ne devez pas attendre que les voitures vous laissent passer tant que vous traversez la rue sur un passage pour piétons. C'était très



différent pour moi et j'étais très surpris, parce que je n'avais jamais vu une chose pareille dans mon pays, et pas seulement dans mon pays: je n'ai jamais vu cela en Europe. C'est spécial en Suisse et j'aime beaucoup ça. Par ailleurs, ici, vous avez réussi à protéger les parcs et les lieux privés. Si ces lieux étaient dans mon pays, partout ce serait plein de restaurants ou de bâtiments, vous ne pourriez pas voir le lac ou trouver des arbres et de la verdure.

(Sezar, Turquie)

Etre à l'heure!

La ponctualité en Suisse m'a vraiment marquée! Ici, les gens arrivent toujours 5 minutes avant leur rendez-vous. Mais, dans mon pays, au Kosovo, la ponctualité n'est pas toujours respectée. Les gens arrivent à leur rendez-vous 15-20 minutes en retard, ou pas du tout!

(Djellza, Kosovo)

Le système de transport

Ce qui est absolument différent entre la Suisse et mon pays, c'est le système de transport et son efficacité. La première fois que j'ai pris le train, j'ai été très étonnée de la ponctualité et de la manière de vérifier et contrôler l'achat du ticket. Dans mon pays, il n'y a pas de confiance en la bonne foi du citoyen, bien qu'il y ait une disposition

constitutionnelle à ce sujet. Là-bas, toutes les stations et les bus sont équipés avec des contrôles d'accès, tout le contraire de la réalité suisse. Je trouve que la culture citoyenne d'ici permet d'avoir confiance dans le fait que personne ne va échapper au paiement du titre de transport!

(Ana Milena, Colombie)

Dire bonjour dans la rue...

Un jour, j'étais allée faire mes courses et tandis que je marchais, j'ai vu cette femme avec son chien et je pensais qu'elle allait dire «bonjour». En Australie quand vous passez à côté de quelqu'un dans la rue, vous dites toujours «bonjour». Au moment où nous étions sur le point de nous croiser, elle a dit «viens» à son chien et j'ai dit immédiatement «bonjour». Nous nous sommes juste regardées et avons continué à marcher, c'était très gênant.

(Courtney, Australie)

Le fromage pour le dessert?

Je sais depuis longtemps que le fromage est un produit phare, de même qu'une partie indispensable de la consommation quotidienne en Suisse. En fait, on sert un plateau de fromages après le plat principal quand c'est le moment du dessert. Je me souviens de mon premier repas au restaurant ici

à Lausanne. J'étais frappée de voir la diversité des fromages sous le mot «dessert» tandis que le choix de «vrais» desserts (comme je le perçois) était limité. Malgré le fait que j'habite ici depuis trois mois, je ne peux pas encore m'habituer à manger du fromage à la fin de mon dîner. Je préfère des douceurs, des gâteaux, du chocolat. Moi, je suis un bec à sucre, donc, pas de fromage pour moi, s'il vous plaît.

(Kseniia, Russie)

Salutations inversées!

Je n'ai jamais pensé qu'un jour je pourrais avoir un problème avec les salutations. Dans ma culture, les hommes s'embrassent généralement sur la joue et serrent la main des femmes. Ici, en Suisse et dans d'autres pays européens, c'est différent; les hommes embrassent les femmes sur la joue et serrent la main des autres hommes. Il m'a fallu un certain temps pour m'habituer à la manière occidentale de saluer parce que je voulais inévitablement embrasser les hommes sur la joue et j'oubliais d'embrasser les femmes sur la joue.

(Mehdi, Iran)

Université ou ferme?

Quand je suis arrivée à l'Université de Lausanne, j'étais ravie de voir un campus si vert et ouvert. Pourtant, cela m'a étonnée d'entendre des bêlements! J'ai regardé autour de moi, et voilà, au milieu du campus, il y avait des moutons! C'était si marrant pour moi, étant donné que je n'ai jamais vu des animaux sur le campus d'une université! Quelle bonne idée, pour couper l'herbe et rendre les étudiants heureux!

(Amy, Angleterre) •



Retrouvez tous les autres textes sur www.auditoire.ch/248



Des apprentis à l'uni

ÉTUDES • L'université est un peu comme Poudlard: impossible de réellement être au courant de tout ce qui s'y passe! C'est pourquoi *L'auditoire* vous propose de partir à la découverte de ses résidents les moins connus: les apprentis et apprenties.

Lorsqu'on pense à l'Université de Lausanne, certains imagineront le lac, beaucoup la Banane, d'autres les 15'000 étudiantes et étudiants qui suivent quotidiennement des cours entre ses murs ou encore les 4'500 collaborateurs et collaboratrices qui permettent de faire tourner cette énorme machine. Si l'université est tout cela, son personnel est également composé d'une trentaine d'apprenties et apprentis, répartis sur les quatre coins du campus et en cours de formations professionnelles tout aussi variées.

Un apprenti, kesako?

L'apprentissage a pour but de transmettre les connaissances et les compétences nécessaires à l'exercice d'une profession, en alternant formation pratique et théorique. C'est-à-dire que l'apprenti sera formé directement pour le métier choisi, sur le terrain, tout en ayant des cours de théorie et de culture générale en parallèle. Cette voie est choisie par deux jeunes sur trois, ce qui fait du certificat fédéral de capacité (CFC) le diplôme le plus décerné en Suisse à l'issue de la formation secondaire. Alors, s'il est vrai qu'à l'Unil, on retrouve logiquement une écrasante majorité d'universitaires, il serait faux de penser qu'ils sont les seuls formés sur le campus.

Deux jeunes sur trois choisissent de faire un CFC

«Les apprentis de l'université sont formés dans une dizaine de métiers différents. Nous avons notamment un informaticien, un graphiste, des employés de commerce, mais également des horticulteurs et des gardiens d'animaux», explique Christel Nerny, responsable RH et coordinatrice des apprentis à l'Unil. Pourtant, lorsqu'on regarde de plus près le nombre d'apprentis au sein de l'institut par rapport au nombre de collaborateurs et d'étudiants, le chiffre peut sembler bien



David Raccaud
Locaux des Ressources humaines.

petit, surtout en prenant en compte la mission de formation de l'université. Si celle-ci, en tant qu'employeur, forme aujourd'hui une trentaine d'apprentis, il y a bel et bien une volonté d'en augmenter le nombre.

Deux mondes qui se côtoient

Pour devenir apprenti, il faut d'abord qu'une place soit créée ou à repousser. L'université étant répartie en différentes facultés et services, ce sont ces derniers qui en font la demande, en règle générale sur l'impulsion d'un collaborateur de l'Unil qui assume également un rôle de formateur en entreprise. Puis, l'annonce est mise au concours. C'est comme ça que Rachel Buchs, apprentie laborantine âgée de 17 ans, s'est fait engager par la faculté de Biologie et de médecine: «J'ai commencé par faire un stage d'une semaine dans un laboratoire, qui s'est extrêmement bien passé. Une fois terminé, on m'a dit qu'une place allait être disponible. J'ai alors postulé et, après un entretien, j'ai eu la chance d'être engagée!» Lorsqu'on imagine la vision de l'apprentissage au sein de la communauté universitaire, il pourrait être facile de penser qu'une tension

existe entre ces deux voies de formation, qu'elle soit du côté des professeurs ou du côté des étudiants. Tension démentie par Christel Nerny: les professeurs ne sont pas opposés à l'existence des apprentissages, néanmoins tous ne sont pas toujours sensibilisés à la question. Concernant le ressenti face aux étudiants, Rachel Buchs confirme ce qui est énoncé par Christel Nerny: «Je travaille tous les jours avec des étudiants en master ou des doctorants et je n'ai jamais ressenti le moindre problème, ni le moindre jugement de valeur. C'est toujours un plaisir de travailler et de discuter avec les étudiants en laboratoire.» Et l'offre d'apprentissages est finalement l'une des grandes forces de l'université. Non seulement les jeunes ont accès à une formation de qualité et à l'un des plus beaux campus de Suisse, mais ils côtoient de très près des étudiants, permettant à deux mondes qui semblent si différents et pourtant si complémentaires de se rapprocher. Et, qui sait, peut-être qu'à force de se fréquenter, ces deux mondes se rendront compte qu'ils ne sont finalement pas si éloignés. •

David Raccaud

Il paraît...

Parmi ces brèves, vous trouverez des infos vraies, et moins vraies (fausses, à vrai dire).

Cor à cor

Tous les dimanches, un concert de Cor des Alpes est offert gratuitement devant la Grange de Dorigny entre dix heures et midi. Victime de son succès dans le bourg de Weisstannen, la musicienne s'est retrouvée contrainte de fuir son village natal et souhaite pour l'heure préserver son anonymat. Tous les auditeurs sont donc priés de rester cachés derrière un arbre afin de ne pas perturber le bon déroulement du concert. Mais pas de panique, une interview arrive: *L'auditoire* est sur le coup. •

JM

L'Unil devient cool

Alors que pour la plupart des gens la fin de l'année est synonyme de vin chaud et de bonnes odeurs épicées, elle est loin d'évoquer la même douceur aux étudiants croulant sous le poids des séminaires et des examens à venir. Face à cette injustice, l'Université de Lausanne a décidé de mettre du baume au cœur à ses étudiants. Pas de sapins ou de guirlandes lumineuses, non, tout ça c'est dépassé. Mais un joli logo rouge avec un petit sapin sur le site de l'Unil. Merci chère Unil, ça nous touche. *That's all we wanted for Christmas.* •

JM

Last newspaper

Parce que toutes les bonnes choses ont une fin, il est temps d'annoncer à nos lecteurs dévoués qu'on se casse. On se tire. *L'auditoire*, c'est fini. On sait qu'on va vous manquer, mais ne vous inquiétez pas, l'aventure ne s'arrête pas là! En effet, le comité a décidé de se recycler et de former une chorale proposant uniquement des reprises de chansons de *Wham!*. C'est beau. Allez, bye, nous on *go-go*. •

VM

Pas de stress sur les planches

DRAMATURGIE • De nombreuses études ont révélé que la pratique du théâtre aidait à réduire considérablement le stress face à un public et améliorerait la dextérité de l'art oratoire. Zoom sur l'activité théâtrale à Paris et sur le campus de Dorigny.

Stress des exams? Des travaux à rendre qui s'accumulent? Peur de parler en public? Des sueurs froides à l'approche d'un séminaire important? Pas de panique! Plusieurs études ont révélé que faire du théâtre était un excellent moyen pour combattre et gérer ses peurs ou son stress face à un public. Cela permet ainsi d'apprendre à gérer ses appréhensions, mais aide également à maîtriser sa respiration et à poser sa voix. Selon

une étude de Géraldine Dupla, cela permet notamment au niveau psychologique de ne pas se sentir observé en tant que soi, mais plutôt comme un vecteur d'une émotion ou d'un savoir, être comédien de soi-même l'espace de quelques minutes. Ayant à cœur de favoriser l'activité théâtrale et l'improvisation au sein du système universitaire, des étudiants de l'Université de Paris (ISC) veulent promouvoir cette pratique dans le but de l'enseigner dans tous les établissements supérieurs français. C'est déjà le cas au Québec où quasiment tous les établissements possèdent une ligue d'improvisation et où cette activité est largement soutenue par les institutions scolaires. Dans un article du *Figaro* paru au mois d'août, Simon, l'un des organisateurs de ce projet, explique:

«Beaucoup d'étudiants ont pris confiance en eux, et cette pratique a permis d'améliorer leur ton de voix et leur prestance.» De plus, l'activité théâtrale permet aussi de réduire les trous de mémoire. Pendant que les grandes écoles parisiennes s'activent, voyons ce que propose notre campus.

De Paris à Dorigny

La Grange de Dorigny offre, quant à elle, plusieurs opportunités de se produire sur les planches. A noter qu'elle met en place différents types de stages pour les débutants mais aussi pour les plus expérimentés dans cette pratique, tout au long de l'année pour se plonger dans l'univers de l'improvisation. L'Unil et l'EPFL disposent également du Pôle d'expression théâtrale (PET) qui se réunit

chaque semaine afin de s'entraîner en équipe à l'improvisation. Lors des matches, le public vote et l'équipe gagnante récolte un point supplémentaire.

Du théâtre dans tous les établissements supérieurs

Hormis cet aspect plus compétitif, on peut ainsi rencontrer d'autres personnes en participant à des matches d'improvisation, former un groupe soudé et, le dernier clou sur la planche, collaborer tous ensemble afin de combattre le stress. •

Solène Perriard



Briser les murs de l'isolement

ASSOCIATION • Des bénévoles donnent régulièrement des cours aux détenus de différentes prisons romandes: un moyen d'échanger et d'améliorer les conditions de vie en milieu carcéral. L'auditoire vous en dit plus sur l'association GESEPI.

L'association GESEPI (Groupement étudiant suisse d'échanges avec les personnes incarcérées) œuvre pour le décroisement des prisons à travers le partage de savoirs entre les personnes incarcérées et la société civile. A ce jour, elle intervient dans la prison du Bois-Mermet à Lausanne et à l'établissement d'exécution des peines de Bellevue à Gorgier (NE). L'association est portée par des bénévoles qui prennent la casquette de professeur, et qui, une fois par semaine, se rendent derrière les barreaux.

Rester en contact avec le monde extérieur

Elle propose des cours de langues, mais l'heure passée avec les prisonniers se mue souvent en discussions. En fait, c'est avant tout un échange

qui permet aux détenus de rester en contact avec le monde extérieur. Un moment de partage pour améliorer, au moins un peu, les conditions de vie en milieu carcéral.

Un échange utile

Clichés et appréhensions accompagnent souvent les premiers pas des nouveaux bénévoles, et ce n'est pas avec ses murs froids et imposants que le Bois-Mermet va atténuer leurs craintes. Mais il faut savoir que les bénévoles ne sont jamais seuls: ils interviennent à 2 ou 3 minimum pour un groupe de 5 à 8 détenus. Et, en fait, une fois passés les portiques de sécurité, ils y découvrent une ambiance détendue et des prisonniers motivés. En outre, ce sont les détenus qui demandent ces cours: certains sont là pour pouvoir progresser en français ou en anglais, parfois pour discuter ou pour, le temps d'une heure, échapper à

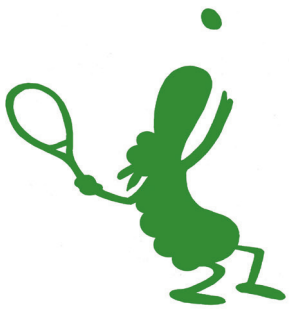
la solitude de leur cellule. Les bénévoles doivent rivaliser d'imagination pour rendre le cours le plus adapté possible, le niveau scolaire variant parfois beaucoup d'un prisonnier à l'autre. Une bénévole explique: «Il m'est arrivé d'avoir des gens qui participaient au cours et qui avaient des connaissances qui dépassaient ce que le programme pouvait proposer. Alors, j'ai pris des journaux et on a débattu et discuté sur l'actualité.»

Au-delà des préjugés

Outre le soutien scolaire, l'association propose des activités culturelles, artistiques ou sportives. A titre d'exemple: une fresque orne maintenant l'un des murs de la prison du Bois-Mermet; il s'agit de l'œuvre de prisonniers, réalisée dans le cadre d'un atelier animé par l'association. Tous ces cours et activités se déroulent dans un environnement sans jugement, les bénévoles ne

demandant jamais la raison de l'emprisonnement des détenus. Les différents témoignages de bénévoles affirment que le plus important est simplement d'apporter sa contribution en donnant un petit coup de pouce aux personnes incarcérées. Pour l'anecdote, le deuxième «E» de GESEPI a longtemps signifié «enseignement», mais a récemment été modifié pour «échanges» car les bénévoles se situent sur un pied d'égalité avec les détenus: ils apprennent les uns des autres. La suite de l'aventure pour GESEPI se situera peut-être aussi à Genève. Quoi qu'il en soit, GESEPI recherche toujours des personnes (pas seulement des étudiants!) désireuses de s'engager dans la vie associative. Des séances d'information sont régulièrement proposées; pour en savoir plus, rendez-vous sur leur page Facebook. •

Sarah Garbouj



Beau parkour

PARKOUR • Le parkour est de plus en plus populaire... chez les jeunes hommes. Pourtant, on oublie trop vite que cette activité peut être un formidable outil politique, en particulier pour les femmes, qui sont encore largement minoritaires dans la discipline.

Le parkour est une discipline récente dont la définition est fluide. On la décrit comme une méthode d'entraînement physique et mental basé sur le franchissement d'obstacles dans un espace urbain ou naturel. Il s'agit de faire un usage ludique et créatif de l'environnement. Aujourd'hui, le parkour est souvent perçu comme un outil commercial et un élément de spectacle par son utilisation dans divers films, vidéos et émissions TV comme *Ninja Warrior*.

Une pratique politique

Dans ce tourbillon d'images spectaculaires, on oublie bien souvent la dimension fondamentalement politique de cette discipline. Le parkour est paradoxalement un refus du consumérisme; sa pratique ne nécessite aucun équipement ou structure spécifiques et vise à éviter toute forme de mise en spectacle. A sa naissance dans les banlieues parisiennes dans les années 1990, «le parkour était probablement implicitement politique: il y a un peu de malice et de transgression lorsqu'on utilise des espaces d'une manière pour laquelle ils n'ont pas été construits», explique Yann Daout, président de l'association Parkour Lausanne et mémorant en sociologie du sport.

Un outil de réappropriation des espaces

Les pratiquants s'organisaient en réseaux via l'interconnaissance réelle et virtuelle, ce qui permettait d'éviter une trop forte institutionnalisation et d'encourager l'auto-apprentissage et la transmission horizontale des compétences entre les pratiquants. Le parkour est aujourd'hui avant tout un outil de réappropriation des espaces, de résistance aux stratégies urbanistiques qui visent à orienter les déplacements dans la ville. L'important est



donc de réinterpréter la ville et ses structures, de la voir comme une place de jeu et d'habiter les espaces de façon alternative et subversive.

Et les femmes?

Les femmes sont encore très largement minoritaires dans la discipline: «Selon les chiffres des associations, environ 10% des adhérents sont des femmes. Cela varie entre 5 et 15%, mais rarement au-delà», indique Yann Daout à propos de la Suisse romande. Or le parkour peut être un réel outil politique et social pour elles. «Il peut être utilisé pour promouvoir l'inclusion d'une minorité, comme le parkour féminin par exemple», propose Nathalie Weber, pratiquante. Si l'on parle parfois des villes comme étant construites par et pour les hommes, le parkour est un moyen pour les pratiquantes de montrer une forme de force et de contrôle sur l'environnement. La subversion des objets urbanistiques prend une dimension particulière lorsqu'elle est pratiquée par des femmes. Symboliquement, elles donnent à voir une prise de contrôle sur la façon dont elles habitent la ville. Le parkour permet aussi de changer les connotations d'espaces, par exemple précédemment associés à la peur. Ils deviennent des endroits

ludiques avec des attachements émotionnels qui évoluent positivement, ce qui permet aux femmes de se sentir plus en confiance. Il permet finalement de changer le rapport des gens à leurs corps: «Vu que la force et la puissance sont l'apanage des hommes, j'aimerais que le parkour puisse être un outil pour développer ces attributs chez des femmes. C'est une des motivations pour faire entrer plus de femmes dans ce milieu», précise Yann Daout.

Difficile de se lancer

Il reste le problème de rendre le parkour plus accessible au public féminin. Des solutions envisageables seraient de promouvoir la création et le partage de contenus vidéo inclusifs et la mise en place de collectifs de parkour non-mixtes pour augmenter la visibilité des pratiquantes dans la ville et les médias. Néanmoins, le parkour reste un outil potentiel pour les femmes pour regagner une forme de contrôle sur leur environnement par l'entraînement physique et mental, trouver du plaisir à réinvestir les espaces de la ville de façon ludique et subversive et s'y sentir plus à l'aise. Du coup, on vous attend toutes sur les *spots*! •

Footue lingerie

L'inventivité américaine a encore frappé, innovant l'«uniforme» en foot féminin.

La Legends Football League est une association féminine de football américain avec une particularité: les joueuses exercent leur sport en lingerie. Ce concept a vu le jour sous la forme d'un show lors de la mi-temps du *Superbowl* en 2004 sous le nom originel de *Lingerie Bowl*. Conséquent au succès du spectacle, une ligue est créée en 2009 sous le nom de Lingerie Football League, qui sera renommée en 2013 Legends Football League (c'est quand même plus classe). Les équipes se composent de sept joueuses évoluant avec un équipement réduit: jarretière, soutien-gorge, culotte, casque, épaulières, et protections aux coudes et aux jambes. Les matchs sont impressionnants et les joueuses de véritables athlètes. Le problème? Les «uniformes», plus dévoilants que protecteurs. Le football américain est un sport de contact parfois violent, occasionnant aux joueuses de multiples blessures souvent en lien avec leur absence de vêtements. De plus, les images télévisées sont généralement autant axées sur les seins et les fesses des athlètes que sur le jeu. La femme apparaît objectivée (Simone, encore) et son image dégradée. Il semble qu'il y ait un besoin de sexualiser les femmes pour rendre le football américain féminin intéressant aux yeux du public, faire venir du monde au stade et avoir une couverture médiatique télévisée. En effet, si la Legends Football League dispose d'une diffusion audiovisuelle, ce n'est pas le cas des équipes féminines portant un uniforme habituel (soit des vêtements), qui n'ont pas autant de fans et évoluent majoritairement dans l'ombre. Il apparaît alors qu'être une athlète ne suffit pas à une femme pour être digne d'intérêt: il faut également la dénuder. Une question reste donc en suspens: pourra-t-on un jour séparer les femmes de leur sexualité? •

Just Dance

ART • De la peinture au marathon, en passant par la poésie et le fitness, l'être humain a toujours cherché à exprimer ses émotions au travers de l'art et à se défouler en faisant du sport. Qu'elle soit orientale, latine, classique ou contemporaine, la danse mélange à la fois prestation artistique et performance physique. Zoom sur cet art millénaire.

Le succès de l'émission *Danse Avec les stars* en est la preuve même: la danse éblouit. Qui n'a jamais tout simplement tenté une chorégraphie improvisée sur sa musique favorite ou frétille en boîte de nuit contre ses semblables? Néanmoins, véritable performance physique au service de l'expression des sentiments, la danse explore les finesses de la frontière entre l'art et le sport.

Corps en action, expression

Originnaire du Moyen-Orient, la danse orientale est considérée comme l'une des plus anciennes du monde. Basée sur la spontanéité et l'improvisation, elle est enseignée dans de nombreux pays et a notamment le vent en poupe en Occident. Majoritairement pratiquée par des femmes, la danse orientale choque toutefois encore dans certaines régions d'Orient, allant parfois jusqu'à être interdite. La réticence de certains face à la sensualité des mouvements témoigne une fois de plus du besoin des hommes de contrôler le corps féminin. La danse orientale n'est néanmoins pas la seule à rebuter les plus conservateurs; la danse contemporaine en surprend certainement plus d'un par

l'imagination et la créativité des mouvements, que les non-initiés peuvent parfois considérer comme obscurs. Néanmoins, la réalité qui entoure ce type de performance est tout autre: «Un vrai danseur de danse contemporaine doit avoir de fortes bases techniques.

«Un vrai danseur de danse contemporaine doit avoir de fortes bases techniques»

Sans technique, on ferait de la danse libre ou de l'expression corporelle, où le côté instinctif prime. Les deux aspects, expressivité et sportivité, sont profondément liés entre eux, comme dans toutes formes de danse en général», explique Gilles Groux, professeur de danse contemporaine et modern jazz.

Reconnaissance sportive

Qu'en est-il donc de cette dimension sportive? La définition de l'art étant déjà difficile à saisir, celle d'un danseur, qui mêle à la fois performance sportive et artistique, l'est encore plus. «La prestation sportive est

basée sur des critères simples: j'arrive premier, parce que j'ai obtenu un résultat mesurable. L'art, quant à lui, est très subjectif. Il touche les parties les plus profondes de la personne qui le pratique ou le regarde. Il est fait de nuances qui ne peuvent être mesurées», affirme Francesca Sensazono Groux, maître de ballet de la méthode russe Vaganova. Tout comme le patinage ou la gymnastique artistique, la danse devrait uniquement se baser sur des critères techniques mesurables si elle voulait être considérée comme un sport. En ce qui concerne les danses de salon telles que le cha-cha-cha, la rumba, la salsa, le paso doble ou encore le jive, ce n'est qu'en 1997 que le Comité international olympique (CIO) les reconnaît officiellement en tant que sports de compétition codifiés à part entière. Regroupées sous la terminologie de «danse sportive», ou DanceSport, les danses «standards», telles que la valse côtoient ainsi celles dites «latines», comme la samba. Fondée en 1935, la Fédération internationale de danse sportive (WDSF) n'a également été désignée officiellement comme telle qu'en 1997, et travaille encore aujourd'hui à la reconnaissance de la danse sportive comme sport

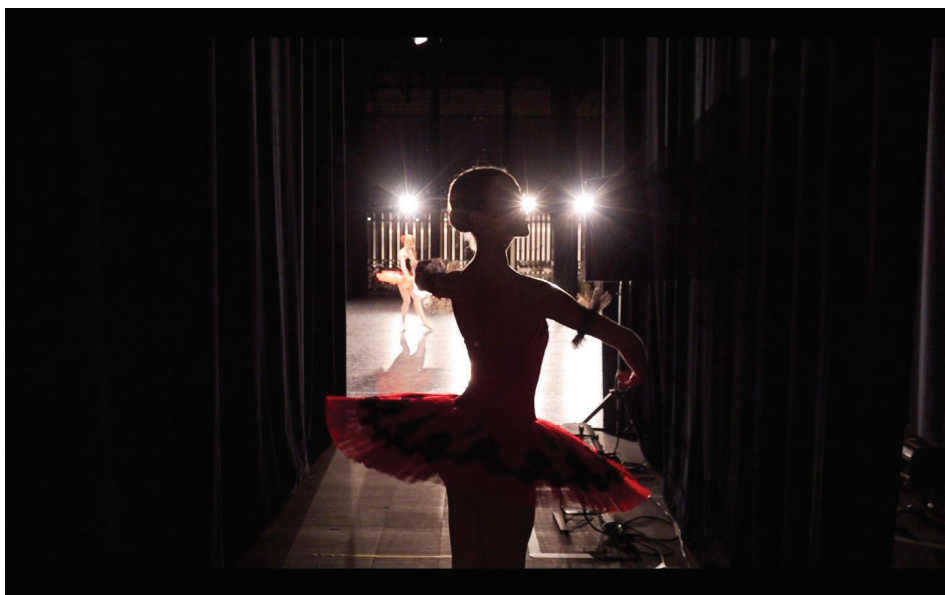
L'expression par la technique

Cela ne fait aucun doute, la danse requiert une forme physique impressionnante. «L'entraînement intensif des danseurs doit être assimilé à celui des sportifs de haut niveau. Mais c'est la dimension artistique qui fait la différence. La technique et le physique sont là pour servir l'art; la performance qui en découle est d'ordre émotionnel», témoigne Florence Faure, directrice de l'Atelier. Le Loft à Vevey et danseuse classique et contemporaine. La danse classique est un autre exemple frappant de cette osmose entre art et sport. Alliant à la fois élégance des costumes et créativité des décors, les mouvements sont extrêmement précis et demandent un entraînement poussé. Toutefois, «la technique qu'il faut obtenir est au service de l'expression», affirme Florence Faure.

La danse requiert une forme physique impressionnante

En effet, si la danse classique est reconnue comme art plutôt qu'en tant que sport, c'est parce qu'elle n'est pas seulement technique. «Il y a de place pour l'expression du moment où l'on dépasse la technique, dans le sens où le corps doit se l'approprier et avoir une connaissance si profonde du mouvement que cela lui permette, par la suite, de la transformer en art», complète Francesca Sensazono Groux. Alors que l'on veuille se défouler, se muscler, exprimer sa détresse ou son exubérance, tout est possible. L'univers de la danse est incroyablement vaste, et les souris ne s'arrêteront jamais de danser. •

Irène Dutoit



Arthur Campardon

médaille pour les Jeux olympiques. «La danse de salon existe par le biais du concours. C'est pour cette raison qu'elle fait partie du monde de la compétition. Tandis que la danse classique, la danse contemporaine, le ballet-jazz, etc., sont faites pour la scène. Au sein des danses dites «sportives», il y a beaucoup de nuances; certaines sont reconnues et d'autres pas», explique Francesca Sensazono Groux.

Au septième ciel

Une envie de s'envoyer en l'air? Et de surcroît en montgolfière? Le Festival International de ballons à Château-d'Œx, qui se déroule en plein cœur de la capitale de la montgolfière suisse, exauce vos désirs! Venez donc profiter des tours en ballon proposés dans le cadre du festival. Et si vous avez le vertige? Aucun problème. Gardez simplement les pieds sur terre en regardant des spectacles dans les airs époustouffants. Une expérience à ne pas manquer!



Festival international de ballons à Château-d'Œx, du 26 janvier au 3 février.

Un Nouvel An féministe!

Chaque année, c'est la panique, le 31 approche et on se demande: «Mais diantre, que vais-je faire au Nouvel An?». Dans le cadre d'une année féministe qui a comme objectif d'aboutir à une grève des femmes le 14 juin 2019, le collectif pour la grève et le Romandie vous proposent une soirée de folie avec «un *line-up* féministe, inclusif et 100% local pour mettre en avant le super travail artistique d'artistes lausannois.e.s». Parez-vous de vos plus belles baskets pour danser jusqu'au petit matin!

Strike Beats: Happy New Year!, le Romandie rock club, Lausanne, le 31 décembre.

«Attrape-

Rêves»

Vous entendez le mot «hypnose» partout, cela vous intrigue et vous désirez en savoir plus... Byron Leon, maître de l'hypnose, semble alors être l'homme de la situation avec son spectacle «Attrape-rêves: Expérimentez le pouvoir du subconscient». Spectacle d'un genre nouveau où l'originalité rejoint l'élégance, ce dernier se tiendra à la salle de spectacles de Renens le soir du 31 décembre. Cet expert du subconscient vous propose donc un réveil extraordinaire, riche en émotions!

Attrape-rêves: Expérimentez le pouvoir du subconscient, Byron Leon, Salle de spectacles, Renens, le 31 décembre.



Byron Leon

C'est hardcore!

Fan de *hardcore*, vous l'attendiez avec impatience! En 2019, le Persistence Tour débarque à nouveau aux Docks pour une date unique en Suisse. Sera présente la scène *trash* et *hardcore* américaine avec Sick Of It All, Ignite, Municipal Waste, Walls of Jericho et Take Offense. Sur scène également, le groupe de *street punk* anglais Booze & Glory. Sans oublier le porte-parole du *crossover trash* russe: Siberian Meat Grinder (coup de cœur de la rédaction). Pogo garanti, on se réjouit!

Persistence Tour 2019, aux Docks, Lausanne, le 23 janvier.

Apéritif littéraire

Pour les passionnés de littérature ou simplement les curieux, la période de janvier à mars sera ponctuée de rendez-vous littéraires, et pas n'importe lesquels: dans le cadre chaleureux et historique du Lausanne Palace, venez rencontrer les écrivains sélectionnés pour le Prix des lecteurs de la Ville de Lausanne 2019. Au programme, les auteurs raconteront leur livre avant une séance de dédicaces et un apéritif gourmand – le 5 janvier pour Etienne Barilier, le 2 février pour Bruno Pellegrino et le 2 mars pour Pascale Kramer. Une belle année littéraire en vue!

Prix des lecteurs de la ville de Lausanne, Lausanne Palace, du 5 janvier au 2 mars.

Et aussi...

Henri Dès en solo, Théâtre de Cossonay, du 14 au 16 décembre

MTV Headbanger's Ball Tour 2018, aux Docks, Lausanne, le 15 décembre

Un spectacle drôle de Marina Rollman, CPO, Croix d'Ouchy, Lausanne, du 18 au 19 décembre

Le Christmas Rock Festival 2018, au Pâquier, Neuchâtel, du 21 au 22 décembre

Casse-noisette de Maurice Béjart, Théâtre de Beaulieu, Lausanne, du 18 au 23 décembre

Anniversaire du petit Jésus et d'Alexis de Aragao, le 25 décembre

Anniversaire de Valentine, la petite coquine, le 4 janvier

Jeanne et Hiro, opérette, la Grange de Dorigny, Lausanne, du 11 au 20 janvier

Un fils de notre temps d'Isabelle Matter, d'après Odön von Horváth, Théâtre de Vidy, du 18 au 26 janvier

Tout Shakespeare en 80 minutes... et à deux!, Théâtre Montreux-Riviera, du 15 au 27 janvier

Projection de Tu n'aimeras point, Cinéma Oblò, Lausanne, le 31 janvier

Concert de Grand Corps Malade, Théâtre de Beausobre, Morges, le 6 mars 2019

Festival Voix du Muet, Théâtre Barnabé, Servion, du 8 au 10 mars

Un spectacle de meufs, improvisation théâtrale 100% féminin, L'Esprit Frappeur, Lutry, en cours jusqu'au 30 mars



K-Pop: du hit à l'industrie

VAGUE CULTURELLE • Depuis sa création, la K-pop a conquis de nombreux pays. Ce phénomène fait parler de lui à travers ses artistes irréprochables, ses clips soignés ou encore ses chorégraphies extrêmement travaillées. Mais derrière ce perfectionnisme se cachent des contrats dont les modalités abusives poussent à bout les stars. Décryptage.

En 2012 sortait le clip de Psy «Gangnam Style». Véritable phénomène, cette vidéo venant tout droit de Corée du Sud a fait le tour du monde et a offert une notoriété globale à la K-pop. Pourtant, cette dernière est loin de se résumer à Psy; elle ne se réfère par ailleurs pas uniquement à un style de musique, mais à un mode de production complexe. De ce fait, en quoi consiste cette industrie, et comment s'est-elle développée?

Investir dans la culture

La K-pop, ou Korean Pop, est plutôt difficile à définir. Contrairement à ce que son nom laisse entendre, la Korean Pop n'est pas à proprement parler de la pop. Ce style de musique regroupe plusieurs genres musicaux, qui se retrouvent couramment mélangés dans une seule et même chanson. Pour trouver les origines de ce phénomène, il faut remonter aux années 1990. Jusqu'à cette date, l'héritage du régime dictatorial de Park Chung-Hee se fait encore ressentir dans la culture coréenne.

La K-pop regroupe plusieurs genres musicaux

Comme l'explique le journaliste et écrivain français Marc Saint-Upéry dans l'article «La déferlante pop coréenne. Au-delà de Gangnam Style»: «Le rock, les cheveux longs, les minijupes et autres emblèmes subversifs de la décadence culturelle de l'Occident étaient totalement bannis en Corée du Sud. [...] Ce n'est qu'au début des années 1990 que les eaux stagnantes de la variété coréenne commencèrent à être perturbées par l'irruption du phénomène Seo Taji & Boys, un trio de garçons qui allait révolutionner la scène musicale locale à travers la fusion d'éléments rock, R&B, disco, électronique et hip-hop marquée par la prédominance de la danse, de la mise en scène et des effets visuels.» C'est également à cette période-là que se



crée dans laquelle des enfants de 10 à 14 ans apprennent à devenir des stars de K-Pop. «Inspiré par les entraînements de l'armée coréenne, le quotidien des apprentis est rude. Ils travaillent du matin au soir, loin de leur famille, et n'ont pas de vie privée. Leurs portables sont confisqués. Les filles sont pesées quotidiennement et tout ce qu'elles mangent est surveillé. Les jours où une apparition à la TV est prévue, elles n'ont le droit qu'à

créent et se développent les grandes maisons de disque coréennes, qui vont élaborer des stratégies afin de faire de la K-pop un phénomène exportable et de remettre sur pied l'économie du pays – encore traumatisé par la guerre de Corée.

Une recette gagnante...

Les groupes coréens, aussi appelés *boys band* ou *girls band*, possèdent une configuration particulière. D'abord, après avoir été auditionné, chaque membre du groupe s'entraîne durant de nombreuses années à la maîtrise du chant, de la danse, du rap, mais aussi des langues étrangères. Ensuite, suivant ses capacités, son âge ou encore ses attributs physiques, un rôle lui est assigné; par exemple, le meilleur danseur devient le *main dancer*, le plus jeune se fait appeler *maknae*, et le membre considéré comme étant le plus beau occupe le rôle du *visual*. La configuration des groupes change également en fonction du but recherché par leur label: «Ces formations peuvent comprendre jusqu'à une douzaine de membres et subissent diverses formes de clonage et de recomposition en fonction des segments de marché visés. La tendance la plus

récente est d'inclure des performateurs chinois, vietnamiens ou thaïlandais pour satisfaire les consommateurs de ces pays. De même, les chansons et les vidéoclips coréens les plus populaires ont fréquemment une version anglaise, chinoise et japonaise», décrit Marc Saint-Upéry. En effet, de nombreux détails mûrement réfléchis rendent la K-pop plus accessible à un public qui ne parle pas coréen: plusieurs passages sont chantés en anglais, le nom des groupes est également en anglais ou est simplement composé de lettres et de chiffres, et de plus en plus de clips sont sous-titrés. Il n'est donc pas étonnant que la vague culturelle coréenne – nommée communément la *hallyu* – ait conquis l'Europe.

...mais exigeante

Dans les clips de K-pop, les stars chantent des paroles très positives et affichent de grands sourires, ce qui est plutôt ironique lorsqu'on s'intéresse de plus près à la vie des vedettes. Dans l'article numérique «K-pop, l'impitoyable usine à groupe» publié en novembre dernier dans *Le Temps*, la journaliste Julie Zaugg décrit les conditions de vie des élèves de l'académie Global K, une école

un seul repas», déclare-t-elle. Et la situation ne s'améliore pas une fois l'entraînement terminé: le marché est très compétitif, et on attend des artistes qu'ils aient un comportement irréprochable. Comme l'explique Julie Zaugg: «Les relations amoureuses, l'alcool et les drogues sont prohibés. En septembre, Cube Entertainment, un label de K-pop, a licencié deux stars, Hyuna et E'Dawn, car ils étaient en couple. La carrière de T.O.P, du groupe Big Bang, est en suspens depuis qu'il a été arrêté avec de la marijuana. Et fin 2017, Jong-hyun, un membre de la formation de K-pop SHINee, s'est suicidé, citant dans sa lettre d'adieux les pressions liées à sa vie de star.» Les contrats mis en place par les agences sont clairement abusifs, et ce malgré la réglementation de la commission coréenne du commerce équitable de 2009 qui visait à les rendre moins restrictifs et à écourter leur durée. Comme le prouvent donc les récents événements, la vie des *Idols* – ainsi appelés en Corée – n'est toujours pas à envier. •

Et la couleur fut...

CINÉMA • La couleur a toujours incarné un enjeu essentiel du cinéma. Outil émotionnel et graphique sans comparaison, elle reste malgré tout longtemps absente des salles. Un manque que les studios s'empresseront de combler lorsqu'elle apparaîtra. Eclairage.

En 1891, Thomas Edison invente le premier appareil de projection d'images animées, le kinétoscope. Une invention perfectionnée par les frères Lumière, qui permet en 1895 la première projection collective d'un film sur grand écran: le cinéma est né. Pendant longtemps, il reste en majorité muet et en noir et blanc. Bien que la possibilité d'y introduire de la couleur apparaisse dès 1895, les premières techniques de colorisation sont laborieuses, coûteuses et n'offrent pas un rendu naturel au spectateur. Les studios restent donc sceptiques quant à leur utilisation et il faut attendre l'immense succès du Technicolor trichromes de *Flowers and Trees* (1932) pour que la couleur devienne une réelle alternative au noir et blanc. On observe alors une longue période de transition qui s'achève dans les années 1950; la couleur s'est majoritairement imposée à Hollywood et elle ne tardera pas à suivre dans le reste du monde. Aujourd'hui, les œuvres réalisées en noir et blanc sont rares et témoignent d'une approche symbolique et graphique forte du réalisateur qui s'y essaie.

Empire de la couleur

Avec l'uniformisation du cinéma et de la télévision en couleur, apparaît une nouvelle problématique: la demande du marché change et les vieux films en noir et blanc ne se vendent plus. En 1985, *Le couple invisible* (1937) devient le premier film noir et blanc à être redistribué après colorisation. Les studios jubilent, ils ont désormais la possibilité de réadapter leurs vieilles productions aux standards actuels pour les rentabiliser au maximum.

«Les gens n'aiment pas le noir et blanc»

Wilson Markle, président de Colorization Inc., une entreprise des années 1980 spécialisée dans le procédé, le reconnaît à l'époque: «La raison pour laquelle on le fait est financière. Les gens n'aiment pas le noir et blanc. Ils aiment la couleur, et lorsqu'on en met, ils achètent.» Si les



Citizen Kane, film culte en noir et blanc

motivations des studios sont à l'origine purement économiques, de nombreux défenseurs de la colorisation évoquent par ailleurs la chance que représente la possibilité de faire découvrir des classiques du cinéma à un public non habitué au noir et blanc.

Dénaturation de l'œuvre?

Cependant, l'apparition du procédé soulève une vague d'indignation dans les milieux artistiques et en particulier chez de nombreux réalisateurs, parmi lesquels Woody Allen et Milos Forman, qui défendent leur cause jusqu'au Congrès des États-Unis en 1981. Ils jugent qu'un changement si conséquent de l'œuvre originale d'un réalisateur porte gravement atteinte à sa cohérence artistique et, par extension, à la volonté originelle de son créateur. Pour eux, il s'agit ni plus ni moins d'une mutilation de l'art, d'autant plus grave qu'elle est motivée par des considérations financières. Puis la polémique finit par s'essouffler, les studios cessant de coloriser leurs catalogues à cause du coût élevé du procédé. En 1995, la colorisation refait surface avec l'apparition du DVD; toujours d'actualité, elle ne suscite plus d'opposition aussi marquée que par le passé.

Le rôle du public

Si un tel débat peut aujourd'hui sembler suranné, il entre en résonance tout à fait en résonance avec les problématiques actuelles de l'industrie cinématographique, c'est-à-dire l'uniformisation globale du cinéma et la perte de diversité qu'elle entraîne dans les idées et leur traitement, dans le fond et la forme du cinéma grand public. Ce qui est encore plus déroutant avec la colorisation, c'est qu'on ne se contente plus de lisser les productions actuelles, mais on tente de ramener l'art de l'époque aux canons et aux standards d'aujourd'hui. Et le grand public joue là un rôle prédominant.

La colorisation soulève une vague d'indignation

En se satisfaisant de grosses productions génériques, il conforte les studios dans ce choix de modèle économique. Il ne s'agit pas ici de pointer du doigt la responsabilité du spectateur, mais plutôt de mettre en évidence l'impact qu'il peut exercer sur l'évolution du cinéma, sur la frontière ténue qui sépare l'art du divertissement, sur la richesse culturelle et émotionnelle incommensurable du septième art. •

Sébastien Brunshwig

Beauté cashée

La nouvelle série de billets de banque suisses s'est parée d'un design inédit à la sauce helvétique.

Avec les avancées technologiques et les risques de contrefaçon, la nécessité de créer de nouveaux billets de banque afin de maintenir une sécurité suffisante s'impose de plus en plus. En conséquence, la mise en circulation de la neuvième série de billets suisses a débuté en 2016 et s'achè-



vera en 2019. Hormis la diminution de leur taille, les nouveaux billets portent également un tout nouveau design. C'est le projet de Manuela Pfunder, graphiste lucernoise, qui a été retenu pour figurer sur la série dont le thème est «La Suisse aux multiples facettes». Chaque coupure représente un trait caractéristique de la Suisse, que ce soit le sens de l'organisation, la créativité, l'aventure, la tradition humanitaire, la vocation scientifique ou le goût de la communication. Ces différentes visions sont représentées par une action (par exemple la main du chef d'orchestre battant la mesure), un lieu en Suisse ou encore un objet. Certains motifs sont récurrents, tel que le globe terrestre illustrant la Suisse comme faisant partie d'un monde interconnecté. Sur les bandes de sécurité de chaque type de billet figurent de minuscules détails concernant le pays. On y retrouve le réseau ferroviaire ainsi que le nom des plus longs tunnels suisses, des distances en secondes-lumière séparant la Terre de diverses planètes, ou encore la liste des principaux sommets suisses de plus de 4'000 mètres. De plus, le billet de 10 francs a été élu Billet de l'année par l'International Bank Note Society en 2017, justifiant l'octroi du prix notamment par son design et la technologie de sécurité intégrée. Figurant parmi les plus sûres du monde, la série suisse ajoute donc graphisme patriotique et sécurité aux transactions des Helvètes. •

Marine Collet

Disney ou Grimm, il faut choisir

FÉERIE • Les films de Walt Disney visent un public large, particulièrement les tout-petits. En regardant ces dessins animés, qui pourrait croire que les versions ancestrales de ces contes se révèlent si sombres?

Les contes et histoires féeriques ont bercé l'enfance de nombreuses personnes, aujourd'hui devenues de grands enfants. Les «Il était une fois» projettent le lecteur bien loin de la réalité, au plus près d'un récit fort en péripéties. Or ces rebondissements hauts en cruauté ont pour la plupart été supprimés ou lissés par Disney lors de leur passage à l'écran.

Atchoum, Joyeux ou Grincheux?

Tout le monde (ou presque) connaît l'histoire de Blanche-Neige dépeinte par Disney. Épargnée par le chasseur qui devait lui enlever la vie, elle découvre la maison des sept nains grâce aux animaux de la forêt. Cette scène n'est qu'un exemple des multiples différences qui existent entre Disney et

Grimm. En effet, dans le récit des frères Jacob et Wilhelm, aucun animal ne montre le chemin à Blanche-Neige.

La cruauté des contes lissée par Disney

Il en va de même pour les nains, que Disney individualise et baptise selon leur caractère respectif, alors qu'ils ne sont présentés que de manière succincte dans le conte originel. Les studios d'animation en font cependant de joyeux petits personnages, qui amènent une touche d'humour au film. Et que dire de la scène où Blanche-Neige est délivrée de sa léthargie par un baiser de la part du prince, dénouement inventé

de toutes pièces? Originellement, ce qui délivre la belle de son sommeil est un choc qui lui fait cracher le morceau de pomme qui était coincé dans sa gorge. Or, le fond du récit semblant trop sombre pour le grand écran, Disney retravaille aussi certains rebondissements. A titre d'exemple, la protagoniste de Grimm est abandonnée dans la forêt, empoisonnée de multiples fois

par sa belle-mère puis guidée en procession funéraire. L'affreuse marâtre se voit ensuite condamnée à danser dans des souliers de fer préalablement chauffés à blanc lors du mariage de sa belle-fille et du prince. Cruelle, la justice est néanmoins rétablie. Ainsi plus édulcorés que sordides, les films du studio d'animation Disney font coller les contes à leur image. Qu'ils soient narrés, lus ou encore mis en image, les contes marquent tout autant les esprits que le fer rouge brûle la chair de l'affreuse marâtre de Blanche-Neige. Prenant appui sur des histoires séculaires, Disney n'est finalement qu'un conteur parmi tant d'autres. •



Marine Almagbaly

Le couteau suisse du rap

MUSIQUE • La scène suisse de rap reste assez méconnue. Pour contrer cela, partons à la découverte de ce qui se fait chez nous, avec le portrait d'une rappeuse valaisanne, KT Gorique, sacrée championne du monde de freestyle.

À niveau international, l'heure du rap suisse n'a pas encore sonné. Malgré quelques artistes qui commencent à se faire un nom hors des frontières helvétiques, de nombreux talents restent encore à être découverts. Cette dernière année, ce sont plutôt les rappeurs belges qui ont fait une ascension fulgurante, avec des artistes comme Roméo Elvis, Damso ou encore Caballero & JeanJass. Pourtant, en cherchant un peu, la Suisse a aussi son lot de pépites. D'ailleurs, pas plus loin que dans le Valais, on trouve une rappeuse extrêmement talentueuse.

Le règne KT Gorique

KT Gorique est une jeune rappeuse valaisanne, que l'on surnomme «le couteau suisse» du rap, dû à sa polyvalence. En effet, en plus d'être rappeuse, elle est danseuse et a commencé sa carrière d'actrice dans le film *Brooklyn* (2014) – une fiction racontant l'histoire d'une jeune femme qui veut faire ses



marques dans le rap suisse. Cela pourrait presque être sa propre histoire. Tout commence très tôt pour la rappeuse: elle écrit ses premières rimes à 8 ans et fait du hip-hop dès son plus jeune âge. C'est comme ça que lui vient l'idée de poser ses textes sur les musiques sur lesquelles elle aime danser. Et en ce qui concerne les rimes, elle sait les manier avec dextérité! En 2012, elle est sacrée championne du monde de freestyle au championnat End of the Weak à New York. Cela fait d'elle la première Suissesse à remporter ce concours. Depuis, elle a donné de nombreux concerts, notamment au Paléo en 2017 et a sorti trois albums: *Tentative de*

survie, *ORA* et *Kunta Kita*. Dans ses titres, KT Gorique aborde de nombreux sujets tels que la planète hip-hop, ses origines ivoiriennes ou ses réflexions sur le monde. Comme elle le dit dans son titre *Outta Road*: «C'est le reflet du monde que je décris dans chaque versets.» KT Gorique est une poète pleine de fougue, aux rimes engagées et pleines de sens. Elle se dit «guerrière en jeans prête à sortir des disques pleins de réflexions extraordinaires» dans son titre *Singulier*.

Rapper en Suisse

Le rap suisse commence vraiment à se développer et à produire des choses diversifiées à l'image du pays. La ville de Genève semble particulièrement fertile: on y trouve par exemple la SuperWak Clique qui commence déjà à faire ses marques. Cependant, Genève n'est pas le seul berceau du rap en Suisse, et KT Gorique y fait une petite référence piquante dans son titre *Poignées de punchline 2.0*: «Je veux

treize étoiles sur le drapeau du rap suisse, j'habite pas Genève.» On trouve aussi des artistes émergents en Suisse alémanique ou au Tessin.

«On a quelque chose d'unique pour un si petit pays»

«Diversité» semble être le mot qui caractérise la scène suisse. KT Gorique la décrit ainsi: «Très riche. On a quelque chose d'unique pour un si petit pays. Tous les styles de rap sont représentés de partout, en français, en allemand, en suisse-allemand, en italien, en anglais etc.» Serait-ce ce mélange explosif qui fera enfin connaître le rap suisse? L'avenir nous le dira. •

Fanny Cheseaux

Men without fear

Full. Metal. Jacket. Trois mots durs qui résonnent comme l'écho d'un coup de feu. Retour sur le film culte de Kubrick.

Lorsque Stanley Kubrick décide, en 1980, de préparer la réalisation d'un nouveau film sur la guerre du Viêt Nam, juste après les brillants *Apocalypse Now* (1979) et *The Deer Hunter* (1978) qui traitent déjà du sujet, le réalisateur suscite l'étonnement. Néanmoins, *Full Metal Jacket* sort en 1987 et marque l'histoire du cinéma par son discours novateur sur la guerre, qui s'éloigne de l'ère du réquisitoire pour entrer dans celle du constat désabusé. Le film se divise en deux segments. Le premier narre le quotidien des soldats dans une base d'entraînement aux Etats-Unis, où l'on assiste à la déshumanisation des recrues par leur sergent-instructeur. Le deuxième relate le cheminement d'une des recrues, Joker, à travers l'horreur du conflit. En choisissant de se concentrer sur l'histoire de quelques individus, de leur formation à leur participation aux combats, Kubrick adopte une position neutre sur la guerre. On ne cogite plus sur son bien-



Joker forcé à hurler par son sergent

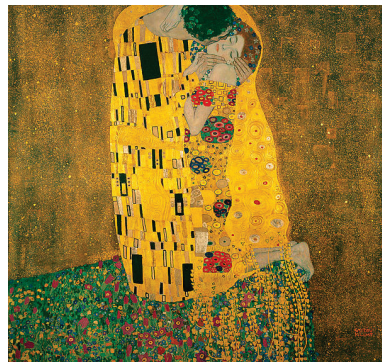
fondé, on y est plongés et on ne peut qu'observer, passifs, ces conséquences dévastatrices sur une poignée de marines perdus, ambivalents et incapables de comprendre ni la portée de leurs actions ni les enjeux géopolitiques de ce massacre. Finalement, toute la pensée de Kubrick se retrouve dans cet échange entre Joker et un colonel: «- You write "born to kill" on your helmet and wear a peace button. What's that supposed to be, some kind of sick joke? - I think I was trying to suggest something about the duality of men, sir. - The what?» •

Sébastien Brunshwig

Au fil des œuvres: Embrassons-nous

Habituellement représentatif du sentiment amoureux, le baiser peut être un symbole fort de communication et de lien social. Union sublime ou geste controversé, aperçu du baiser à travers l'histoire de l'art.

Que le baiser soit passionné, chaste ou politique, les artistes de tous temps ont été friands de cette représentation unissant deux êtres humains l'un contre l'autre, autant physiquement que métaphoriquement. Bien que l'on imagine surtout ce geste



Gustav Klimt, *Le Baiser*, 1908.

comme un acte d'amour, sa symbolique change selon l'époque et le genre artistique dans lequel l'artiste l'inscrit. Au Moyen Age, époque où la peinture religieuse prévaut, le baiser de *La rencontre de Joaquim et d'Anne à la porte dorée* par Giotto di Bondone vers 1303 reprend une scène de la Bible et illustre la reconnaissance des époux face au miracle divin de l'immaculée conception. Le baiser, qui fait ici office de métaphore de l'acte sexuel, est donc au service des dogmes de l'Eglise. Alors que la peinture religieuse prohibait de nombreuses représentations par le puritanisme du catholicisme, la peinture mythologique, idéale pour justifier des sujets sensuels et provocateurs, puise alors dans un large répertoire d'aventures et de liaisons propices au thème du baiser. *Psyché ranimée par le baiser de l'amour*, une sculpture réalisée par Antonio Canova entre 1787 et 1793, est bien l'illustration d'un récit mythologique, celui du dieu de l'amour Cupidon et de sa dulcinée Psyché. Le XIX^e siècle est ensuite marqué par une liberté artistique qui conduit à une profusion de baisers chez les artistes, tels qu'Auguste Rodin avec *Le baiser* représentant cette union indémodable du couple. Le XX^e siècle figure lui aussi ce thème, notamment par le biais de Klimt, qui

représente en 1908 son couple doré dont la posture alambiquée montre un homme penché au-dessus d'une femme, enserrant son visage de ses mains. Si au premier abord ce baiser semble magique, tant par l'ornementation que par l'utilisation de la couleur, il peut en fait exprimer la domination masculine sur la femme, comme le suggère la position des figures. Cela ouvre une autre problématique liée au baiser. Bien que l'étreinte soit souvent montrée comme une entente mutuelle, elle peut aussi cacher une réalité plus sombre. La photo d'Alfred Eisenstaedt du 14 août 1945 soulève par exemple un questionnement plus qu'actuel. En effet, cette photo montre la joie et les effusions dues à la fin de la Deuxième Guerre mondiale dans un baiser langoureux, où la femme est totalement penchée en arrière. Mais après avoir retrouvé les protagonistes de la photo, il se trouve que cette dernière n'était en fait pas consentante et que ce baiser lui a été volé de force dans l'euphorie générale. Les artistes ont donc toujours représenté le baiser, parfois dans sa dualité en tant que signe d'amour ou de domination. Cette union de deux visages représente bien la communication humaine dans sa



Alfred Eisenstaedt, *V-J Day in Times Square*, 14 août 1945.

dimension lyrique, nuancée et complexe. Cependant, comme aiment à le rappeler les cyniques de l'amour, un baiser est synonyme d'un échange de millions de bactéries, mais qu'à cela ne tienne, cela n'arrêtera pas les amoureux de se bécoter et les artistes de les représenter. •

Liana Doudot

Brick by Brick

L'exposition *The Art of the Brick*, à Palexpo jusqu'au 6 janvier, montre que l'art peut être un jeu d'enfant.

Cet automne, Palexpo présente un crassement d'œuvres créées par l'avocat d'affaire américain devenu artiste Nathan Sawaya, entièrement composées des fameuses briques multicolores LEGO. Si les sculptures en plastique sont dans leur majorité impressionnantes et captivantes, les textes et explications qui les accompagnent cherchent trop à prendre le visiteur par la main, ne laissant que peu de place à l'imagination et l'interprétation personnelles, retirant malheureusement beaucoup à la subtilité de ces constructions. Malgré cela, la qualité des œuvres est incroyable. Partant de briques grossières, Sawaya donne vie à ces corps et à ces visages, exprimant tant



David Raccaud

d'émotions qu'à de nombreuses reprises, en tendant bien l'oreille, on entendrait presque des cris s'en dégager. Si les sculptures à forme humaine sont grandioses, le reste l'est moins mais plaira particulièrement aux enfants, en tant que première introduction à l'art. Dans la dernière salle, un squelette de T-Rex les ravira particulièrement et laissera le temps aux parents d'admirer la bien trop courte partie photo de l'exposition. Une collaboration fantastique entre Sawaya et le photographe Dean West, dont la caméra donne plus vie aux sculptures qu'aux humains de leurs clichés. Finalement, une certaine ambivalence ressort de cette exposition: la volonté de plaire au plus grand nombre tout en créant des œuvres lourdes de sens et d'émotion. Une chose est sûre, cette exposition ne laissera personne, enfants comme adultes, de marbre... Ou plutôt de brique. •

David Raccaud

Un coup de crayon

Dans un futur proche:
Insectes à la fourchette!



Alessandro Moro

Les trois conseils de...

Chaque mois, un membre de l'Université de Lausanne vous fait découvrir trois objets culturels de son choix.

FRANCESCA GIERUC, VICE-PRÉSIDENTE DE POLYQUITY (LA COMMISSION POUR LA PROMOTION DE L'ÉGALITÉ DES GENRES SUR LE CAMPUS EPFL)

UN ALBUM

Far de Regina Spekter

Regina Spekter est une excellente compositrice et chanteuse, au style éclectique. Elle brille pour moi surtout dans ses textes, nuancés, insolites (par exemple, «Wallet» décrit l'expérience de trouver un porte-monnaie perdu et de chercher à le restituer), et, surtout, résolument humains. Je recommande son oeuvre au complet, mais, sur cet album, la chanson «Genius Next Door» est peut-être ma favorite.



Francesca Gieruc

UN LIVRE

Factfulness de Hans Rosling, Ola Rosling et Anna Rosling Rönnlund

Né du désir de Hans Rosling de comprendre pourquoi la plupart des gens dans les milieux aisés pensent encore selon des schémas datant de quarante ans, *Factfulness* est clair, concis et facile à lire. Il ne s'attaque pas seulement aux fausses idées mais explique aussi les mécanismes de pensée qui nous poussent à nous y attacher. Plein de «bonnes pratiques» de la pensée, ce livre est important pour tous.

UN JEU VIDEO

Darkest Dungeon

Ce RPG tour par tour, développé par Red Hook Studios, diffère de ce que vous connaissez peut-être, nous plonge dans un monde sombre et impitoyable. Le joueur gère un hameau et ses occupants mercenaires et tente de récupérer le terrain corrompu (pensez *Lovecraft*) qui lui est légué. Mon conseil: renommez vos personnages. Attachez-vous à eux avant qu'ils ne vous soient arrachés par un coup fatal. •

A la rencontre de... L'éclair

L'auditoire vous emmène à la rencontre d'artistes de la région et vous fait découvrir des projets culturels créatifs et innovants. Ce mois-ci, nous partons à la rencontre des six trublions du groupe instrumental L'éclair: Cobra, Colonel, Jahlino, Jutar, Lilor et Luciano.

Comment définiriez-vous L'éclair?
Col: C'est une entité qu'on s'amuse à créer à travers la musique, entre le gag et le sérieux. Et je pense que c'est pour ça que c'est compliqué à définir, on ne sait pas réellement où on se dirige vu que ça évolue constamment.

Mais il y a quand même un but derrière? Faire danser les gens?

Cob: Les faire danser en pleurant. Tu as souvent un aspect harmonique qui ramène à la nostalgie, mais toujours avec un rythme *groove*. Tu écoutes ça, tu penses à ta rupture récente et tu as une petite larme qui te vient, mais en même temps tu te surprends à bouger

la tête. L'éclair c'est cette espèce d'entre-deux doux-amer.

Et si vous deviez choisir trois mots qui vous définissent?

Naïfs, crétiens, mais honnêtes.

Comment est né le groupe?

Col: C'est né d'une envie qu'on avait Jutar et moi de jouer ensemble et on ne savait pas vraiment comment le faire. Du coup, on a profité de partir à Londres, le prétexte étant un voyage linguistique, mais on séchait les cours la plupart du temps. On est restés ensemble neuf semaines. C'était à peu près la première fois qu'on se posait les

deux pour faire de la musique. On a créé quelques chansons qu'on ne joue plus du tout, mais c'est de là que c'est parti.

Votre style?

Cob: On a une base rythmique qui va aller chercher essentiellement vers des musiques africaines ou latines. Par contre, mélodiquement, on est un peu plus Européens, quelque chose qui peut se rapprocher de la sensiblerie italienne des années 1970.

Vous êtes satisfaits des retours sur votre dernier album, Polymood?

Cob: Plutôt oui. Mais, on s'attendait à plein de choses et à rien de précis en

même temps. C'est ça aussi l'aspect naïf du groupe. Tu fais le machin et tu le laisses vivre sa vie.

Col: Après, nos amis nous répètent assez souvent que cet album fait partie de leur vie, et je trouve ça touchant.

Où est-ce qu'on pourra vous écouter durant les prochains mois?

Cob: Le 29 mars à l'Amalgame d'Yverdon-les-Bains. •

Retrouvez l'interview complète sur le site de L'auditoire L'éclair, ça se passe là: @leclairmegadef (Instagram)

Playlist de la loose



Comme vous allez tous rater vos examens parce que vous lisez trop *L'auditoire* (et que c'est pas avec ça vous allez apprendre des trucs utiles), la rédaction a pensé à vous et vous a concocté une petite sélection de chansons à écouter pour digérer cet échec.

I Feel It Coming – The Weeknd

Oh merde – Caballero & JeanJass

Tant pis – Roch Voisine

Le mal est fait – Casseurs Flowters

The Sound Of Silence – Simon and Garfunkel

Another One Bites The Dust – Queen

The Less I Know The Better – Tame Impala

Should I Stay Or Should I Go – The Clash

Je saigne encore – Kyo

How To Disappear Completely – Radiohead

Boulevard Of Broken Dreams – Green Day

Voir un ami pleurer – Jacques Brel

Tout oublier – Angèle & Roméo Elvis

Tout recommencer – Patrick Bruel

All For Nothing – Linkin Park

Here It Goes Again – Ok Go

Make Me Wanna Die – The Pretty Reckless

I'm A Mess – Bebe Rexha

Dancing With Tears In My Eyes – Ultravox

Stop Crying Your Heart Out – Oasis

Highway To Hell – AC/DC

The Bitter End – Placebo

Marche funèbre – Chopin

Bonnes résolutions

Chien méchant
méchant



Le passage à la Nouvelle Année, c'est comme quand on se réveille le lendemain d'une soirée particulièrement arrosée: on se promet qu'on ne fera plus les mêmes erreurs, qu'on va se reprendre en main(s), et que c'était vraiment la dernière fois qu'on mélangeait la suze-lait avec du J. P. Chenet (bon, il se trouve que le passage à la Nouvelle Année se célèbre de toute façon par une soirée particulièrement arrosée). Du coup, pour vous aider à réfléchir à travers la gueule de bois, voici quelques suggestions de bonnes résolutions.



Ne plus faire confiance aux horaires du m1 affichés par l'écran, arrêt Chamberonne

Voter aux référendums de l'Unil

Se renseigner au sujet des référendums de l'Unil

Arrêter d'essayer de débloquent un PubliBike avec sa carte d'étudiant (c'est plus comme ça que ça marche)

Ne pas utiliser de disque pour le parking (n'est-ce pas Mathilde)

Se vacciner contre la rougeole

Apprendre qu'on dit «à Zelig»

Ramener Georges, le bébé mouton qu'on a volé et qu'on séquestre dans le bureau depuis des mois, nourri au vin chaud qui sent le pipi

Cette fois, faire ses cadeaux de Noël avant le 20 décembre

Arrêter d'utiliser le mot «introspection» à toutes les sauces juste pour s'inventer un intellect

Aller au cours du vendredi matin après un jeudi

Acheter des stylos au lieu d'en piquer à la voisine de derrière et de jamais les rendre

Rejoindre *L'auditoire*

ERRATUM

Les journaux sérieux publient toujours des errata (erratum au pluriel, ce n'est pas une faute de frappe), parce que ça permet de faire croire que tout le reste de ce qu'ils écrivent est vrai. Et comme à *L'auditoire* on pense être un journal très sérieux, on s'est dit que ça serait bien qu'on en publie aussi un. Le seul problème, c'est qu'on a beau avoir relu les 247 précédents numéros, il n'y a absolument rien à rectifier. On a donc choisi de corriger une information d'un autre titre, et normalement ça devrait passer incognito: le 27 mai 2018, le site *Le Gorafi* a publié un article intitulé «Après les congés estivaux, un directeur d'Intermarché veut supprimer la nuit», or on est dans l'obligation de vous dire que, selon toute vraisemblance, c'est faux. En effet, on s'est renseigné auprès des plus grands spécialistes de la nuit, et il n'est pas possible de la supprimer, puisque cela impliquerait de stopper la rotation de la Terre. L'information du *Gorafi* est donc fausse. Par ailleurs, méfiez-vous de ce site, on y trouve souvent des coquilles du genre.