



13. Juni 2021

eter

partenaires, c'est-à-dire à la cote de popu-  
laires de son propre milieu. Vous

rendre lon  
l'amie's l  
vous recev  
il faudra  
s étonnant  
publique  
cien-ne's  
tre nation  
uent déjà.

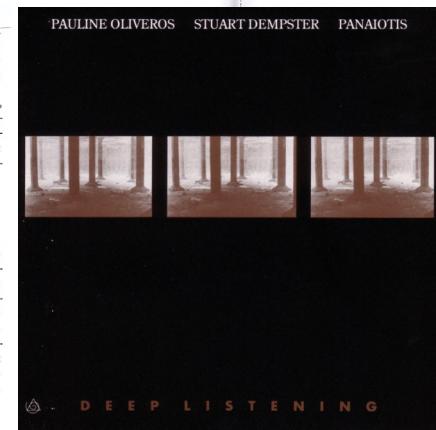
sssem  
equel  
s - q  
agnie  
r rang  
e au-à  
on pa  
on co  
à la p  
otison  
fam

Qu'il s'agisse de récits de conversion, de mémoires, d'autobiographies ou d'autofictions, une question demeure toujours centrale dans ces récits de vie : le fait de raconter une transformation de l'individu, un cheminement qui aboutit à un changement dans sa nature profonde. De ce point de vue, il n'est pas anodin que de nombreux jeux autobiographiques, depuis le début des années 2010, racontent des parcours de transition de genre. C'est le cas en 2014 avec *Dys4ia* d'Anna Anthropy, une courte expérience où des mécaniques très classiques, héritées de *Tetris* ou de *Pong*, illustrent avec simplicité et brio la façon dont la créatrice s'approie progressivement son corps. Une forme de sobriété qui favorise l'introduction de deux éléments très inhabituels dans les jeux vidéo : l'idée que la créatrice et la protagoniste sont la même personne, et le fait qu'elle nous demande implicitement d'accepter la part de vérité de son récit.

Historiquement, les jeux vidéo ont toujours placé le joueur ou la joueuse au centre de l'expérience, les créateur·ices étant en général peu ou mal identifiés·es. Les jeux autobiographiques inaugurent donc un nouveau dispositif : c'est à présent le·la créateur·ice qui se retrouve au cœur de l'attention, ce qui déplace aussi la posture du joueur ou de la joueuse. En jouant sur la polysémie du mot play, Nina Freeman expliquait dans le quatrième numéro d'*Immersion* (*« L'Amour », 2019*) que ses jeux sont comme des partitions qu'elle nous propose de performer, sans possibilité d'en alterer le déroulement, puisqu'elle souhaite offrir un récit unique de sa propre vie. Elle place ainsi son public dans le rôle de comédien·nes, dont l'activité relèverait de l'interprétation au sens scénique du terme.

Les jeux autobiographiques modifient ainsi la façon dont les joueurs et les joueuses sont censés se projeter dans la fiction vidéoludique. Très influencés par les jeux de rôles, les jeux vidéo ont souvent favorisé des formes d'immersion dans le récit qui presupposent de laisser une part de liberté (d'agentivité). Après tout, Johan Huizinga ne définissait-il pas lui-même le jeu comme une activité « incertaine », dont le résultat ne saurait être déterminé à l'avance ? Or des jeux comme *Freshman's Year* (2014), *That Dragon, Cancer* (2016) ou *Life in my heart* (2019), qui racontent des traumas, des événements réels à l'issu desquels souvent funeste, remettent complètement en cause ce postulat. Comme l'analysent en détail Matthew Farber et Karen Schrier dans un article pour le site *Game Studies*, il s'agit ici d'expérimenter des situations hors-de contrôle : une agression sexuelle, la maladie d'un enfant, le suicide d'une proche. Ces trois exemples nous confrontent alors à une situation d'échec forcé. Face à la violence, à la maladie ou à la mort, on ne peut pas gagner.

Grosso modo, dans cette organisation verticale, on pèse toutes les un·e·s sur les autres et on souffre. C'est



Ce qui soulève finalement une deuxième question : face à des expériences aussi douloureuses et personnelles, l'identification est-elle vraiment possible, ou souhaitable ? Après tout, l'une des fonctions du récit de vie, héritée de l'Antiquité, est l'exemplum : l'auteur·ice propose souvent, de manière plus ou moins implique, un modèle, une marche à suivre, un message d'espérance. De ce point de vue, la plupart des queer games qui racontent un processus de transition ou un coming out remplissent clairement un rôle similaire au sein de leur communauté. C'est manifestement le cas dans les titres récents de Juno Morrow, Dr Skunkifer, Taylor McCue ou encore Tinney Wang. Parfois, l'intention semble même plus explicitement didactique, comme c'est le cas avec *The Game - The Game*, d'Angèle Washburn, certes pas un jeu autobiographique au sens strict du terme, mais qui se rattaché par certains aspects à cette scène. L'artiste y inverse les codes du jeu de drague japonais en nous proposant d'incarner une femme qui se rend dans un bar où elle va être confrontée aux avances d'une dizaine d'hommes. Ces derniers sont en fait modelés sur des véritables coachs de séduction (et incarnés par leurs vraies photos) qui appliquent leurs propres « techniques », souvent proches du harcèlement. Loin de restreindre notre agilité, plusieurs choix de réponses nous sont proposés à chaque fois, bien qu'il apparaisse assez rapidement que le but n'en est pas tant de se trouver un partenaire, mais bel et bien de sauver sa peau face à autant d'agresseurs potentiels. *The Game - The Game* inaugure donc au moins deux modalités distinctes de réception : pour un public masculin, il permet d'expérimenter une situation auquel il n'a probablement pas vraiment été directement confronté ; pour les autres, femmes ou LGBTQIA, il évoque sûrement des expériences déjà vécues.

D'une certaine manière, ce ne sont donc pas seulement les jeux autobiographiques qui changent notre perception des jeux vidéo, mais aussi les jeux vidéo qui modifient profondément notre approche de l'autobiographie. Entre identification, empathie et projection dans un autre corps, les jeux vidéo permettent d'expérimenter un autre récit de vie de façon inédite. Et de nous aider à nous interroger, en reprenant ou en subvertissant certaines mécaniques, sur ce que les jeux nous font dire.



candelacapitan



Suivre

Contacter

...

74 publications

69 k followers

1192 suivi(e)s

Candela Capitán

PUBLICATIONS

REELS

IDENTIFIÉ(E)



A. Qu'est-ce que tu me caches ?

B. Je t'ai vu avec Castiel tout à l'heure !

C. Allez, avoue tout !



Deschiens. J'ai grandi abritée sous le dôme de leurs éclats de rire, de leurs réactions aux répliques de Yolande Moreau et de François Morel sur Canal+. Entre 1994 et 2002, ce collectif de comédiens, dirigé par Jérôme Deschamps et Macha Makieff, invente toute une galerie de personnages qui, face caméra, alternent entre petites annonces, recettes de cuisine et discussions arosées. Avec leurs accents régionaux, leur naïveté qui confine parfois à la bêtise, Les Deschiens ironisent sur le candeur des Français moyens et surtout des « beaufs ». Autre pierre angulaire de la culture familiale : *Strip-tease*. Cette émission franco-belge et son générique à la trompette cible toutes les strates de la société, avec une petite préférence pour les prolétaires. Les protagonistes sont filmés, le plus souvent dans leur intimité. Pas de voix off, une temporalité courte, avec souvent un objectif : se moquer.

Pour se rassurer, les classes moyennes supérieures ont inconsciemment transformé le refus de regarder certains programmes en trait distinctif. Affirmer sa différence avec les strates les plus basses de la société deviendrait ainsi un moyen d'entretenir et de conserver

**Instagram**

difficile à de bouger « mauvais

Quand consomme tifie d'ab Secret St fais mince issue d'u rium gr



Les accents sont prononcés, les saillies verbales, vulgaires, les fautes de français, soulignées. La vingtaine à peine, les candidates ont l'air d'avoir tout vu, tout vécu. Et paradoxalement, je les admire. Comme ces filles populaires à la récréo qui ont déjà une allure, de l'expérience, une posture de femme adulte. Alors que je nage dans l'adolescence comme dans un sweat-shirt trop grand, je jalousie leur assurance. La différence entre elles et moi me fascine, sans que je comprenne d'abord qu'elle est sociale : nous venons de milieux opposés.



# Les Inrockuptibles

“Fuck Me”, “Love Me”,  
“Kill Me” : la trilogie  
autofictionnelle de  
Marina Otero au  
Rond-Point

par Philippe Noirette  
Publié le 24 septembre 2024 à 11h13  
Mis à jour le 24 septembre 2024 à 11h13



Journ  
de

N  
GALLIMAR

Ce portrait de créatrice castratrice avec des performeur·ses dociles, quoique martyrisé·es, disait beaucoup des questionnements actuels. Marina Otero s'inscrit, consciemment ou pas, dans la lignée de Marina Abramović, La Ribot ou Angelica Liddell. Lançant son corps dans la bataille, elle entend rester maîtresse de son destin. Le succès de *Fuck Me*, créé en 2020 et encore joué aujourd’hui, fera dire à sa conceptrice qu’elle a fait le tour du monde à partir de son immobilisme forcé.

*Uuu, you got me feeling like a cowgirl.  
“Gang gang.”  
“Yes yes yes.”*

vous l'imaginez totalement perdu la raison. Cette idée vous est venue en voyant que tout est chez moi basé sur le sentiment. On ne saurait inspirer d'horreur en étant bâti de la sorte. Je tiens d'ailleurs à trouver la qualité du sentiment qui

me fait être une femme et en lui l'a ordonné. J'ai bien me montrer deviendrez mon alors vous venir

dans ma solitude. d'écrire je ne puis ami le docteur X. falloir les essuyer bouleverser ; mais plus être capable que avec qui que ant en moi qu'un rouver ma femme, de nouvelles que muler mes larmes adre et je n'ai que qui ai tant besoin

départ de A. puis-

## VIE

que Dieu ne veut pas que je m'arrête d'écrire sans m'interrompre. Je me suis contenté de brasser. Elle a vu mes larmes mais rien de faiblesse qu'il me faut feindre pour satisfaire désir de Dieu. Je suis sensible à l'affection miens qui veillent à ce que ma femme ne pas seule. Je suis pauvre, dénué, je ne désire et les larmes qui me viennent ne coulent dans mon cœur. Je ne veux pas faire de peine ma femme, que j'aime plus que tout et je moi si nous devions être séparés. Comment ne pleurer... les larmes tombent sur ma main gat sur ma cravate de soie et je ne peux ni ne les retenir. Je me sens condamné et j'essaye ne pas sombrer. Je ne saurais pourvoir à besoin et il m'est pénible de déranger la mainnée. Plutôt mourir que de contribuer à les blesser. J'ai de l'amitié pour Louise<sup>1</sup> et Marie<sup>1</sup> aussi qui prépare les repas que Louise me servir. Ma femme ne comprend pas c'est de sommeil dont j'ai besoin. Des idées viennent en rêve. Moi qui ne rêve pas, je n'pas dormir. D'ailleurs je n'y parviens pas à cause de toutes ces pouders que l'on m'oblige à prendre.

<sup>1</sup>. Louise : femme de chambre ; Marie : cuisinière dans ménage Nijinsky.

# SIMONE FORTI

## MANUEL EN MOUVEMENT



## NOUVELLES DE DANSE

PÉRIODIQUE SEMESTRIEL AUTOMNE - HIVER 00

44

45

22

20

18

16

14

12

10

8

6

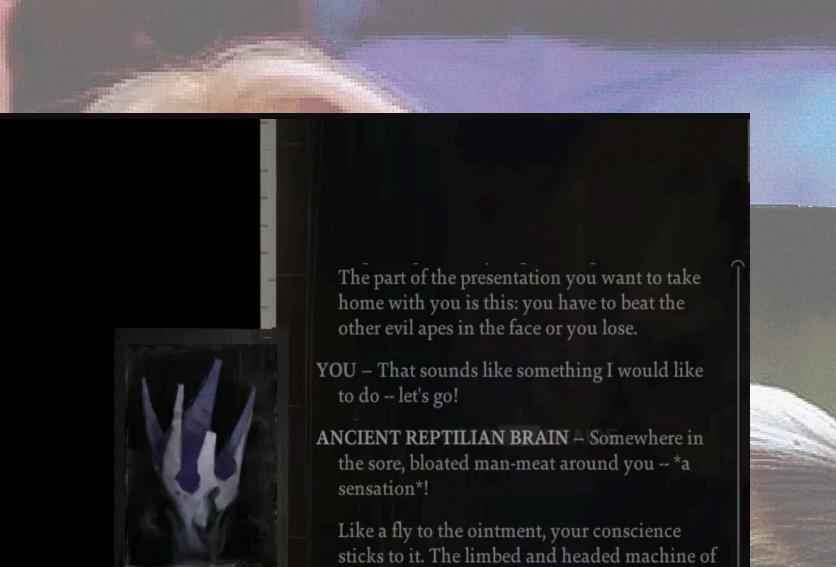
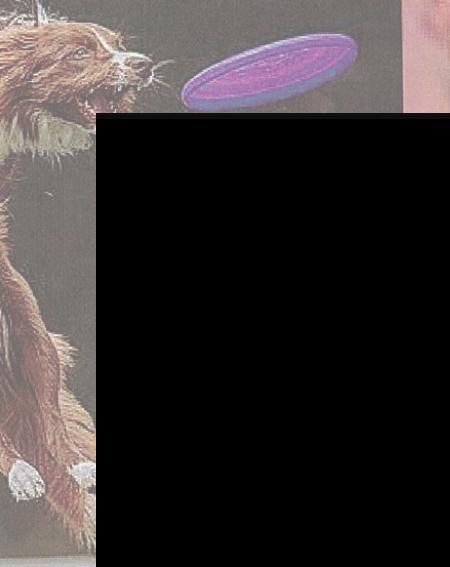
# Jeux vidéo et écriture de soi

Le premier jeu vidéo autobiographique auquel j'ai joué était *Cibele* (2015) de Nina Freeman. Il raconte une histoire d'amour qui naît dans un jeu en ligne, qui débouche ensuite sur une rencontre IRL et, enfin, sur une relation sexuelle. Le jeu alterne entre trois phases distinctes : l'exploration de l'ordinateur de la jeune Nina (photos, textes de blog, et autres artefacts « authentiques » qui document l'adolescence de l'autrice) ; les phases de jeu dans un faux MMORPG, pendant lesquelles Nina discute avec Ichi ; et des vidéos où Nina Freeman joue son propre rôle. *Cibele* m'avait beaucoup impressionné à l'époque, notamment en raison de la représentation qui y est donnée du corps féminin. En se racontant et en montrant son propre corps dénudé, Nina Freeman inaugurerait un nouveau régime d'images, à l'antipode des standards sexistes de l'industrie.

« jeu  
phiq  
tiqué

“Je dois quitter cet endroit.”  
“Je viendrai avec toi.”





The part of the presentation you want to take home with you is this; you have to beat the other evil apes in the face or you lose.



YOU – That sounds like something I would like to do – let's go!

**ANCIENT REPTILIAN BRAIN** ▲ Somewhere in the sore, bloated man-meat around you -- \*a sensation\*!

Like a fly to the ointment, your conscience sticks to it. The limbed and headed machine of pain and undignified suffering is firing up again. It wants to walk the desert. Hurting. Longing. Dancing to disco music.

**VOLITION** [Medium: Success] – You can take it, you're a Champion!

1. - Mother, help me, there's a head attached to my neck and I'm \*in\* it.
2. - Please, no! I changed my mind! Take me back to the formless, disembodied nothing!
3. - No, I am not scared, I am a Champion!

L'IMAGINATION  
EST SANCTUAIRE



*Icônes  
divines*

3

# Crowd

## Gisèle Vienne



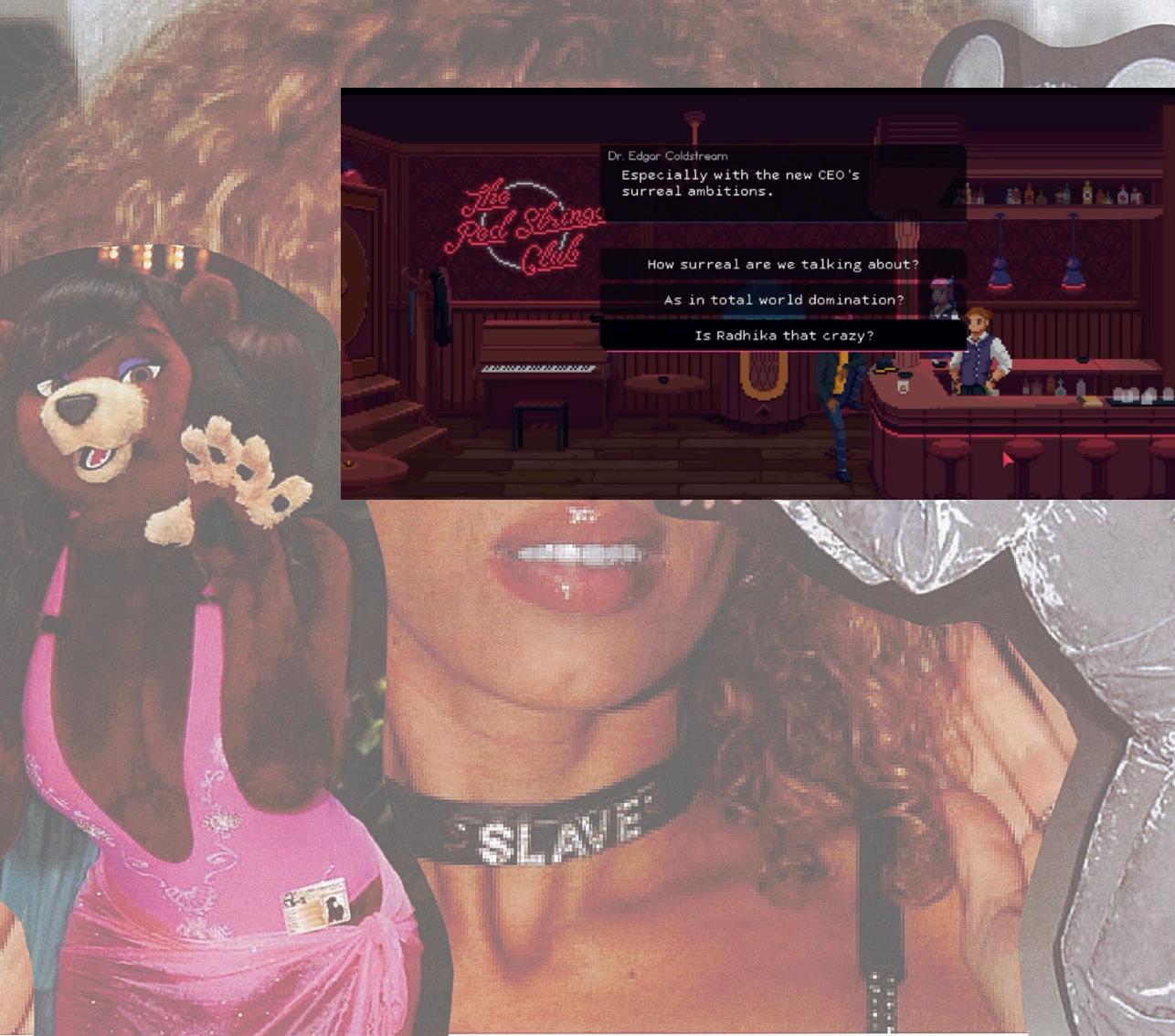
CND / Programme  
Centre national de la danse

Au-delà des images, c'est la nature même de ce qui constitue un « jeu vidéo » que remettent en perspective les jeux autobiographiques. Largement minoritaires, ils sont pourtant souvent critiqués, sous prétexte qu'ils n'offraient pas d'embranchements narratifs, ou des formes trop restrictives d'interactivité. Une argumentation qui est parfois une façon détournée de s'attaquer à des titres majoritairement créés par des femmes ou des personnes queer. Ce genre de critiques étaient par exemple adressées à Zoë Quinn, alors que son *Depression Quest* (2013) aborde précisément la mécanique des choix multiples d'une façon très intéressante.

Dans ce jeu textuel, l'autrice-protagoniste est atteinte de dépression. Au fur et à mesure de ses journées, on est amené à faire différents choix : aller ou ne pas aller chez son thérapeute, prendre ou ne pas prendre des antidépresseurs, etc. Certains choix sont cependant affichés en rouge, barrés, sans pouvoir être sélectionnés. Il est par exemple impossible « d'aller mieux » simplement en rejoignant des amis à une fête ou en allant au cinéma avec son partenaire. L'un des symptômes de la dépression, c'est précisément l'impossibilité pour le malade de socialiser ou de s'engager dans des activités simples, susceptibles d'apporter un bien-être immédiat. Zoë Quinn utilise donc ici de façon très fine une mécanique élémentaire, les choix multiples, au service d'un récit qui prive le joueur ou la joueuse de sa capacité à faire des choix (on parle aussi « d'agentivité », dans le jargon des *game studies*). Et lui permet ainsi d'expérimenter directement certains aspects de la pathologie qui donne son titre au jeu.

À la sortie de *Depression Quest*, Zoë Quinn est victime d'une série d'accusations infamantes et d'un harcèlement collectif, prélude au *Gamergate*, une guerre culturelle qui oppose masculinistes et féministes sur des questions de représentativité des genres dans l'industrie. Et il est peut-être significatif que ce soit précisément un jeu vidéo autobiographique qui ait fourni l'un des prétextes à ce déferlement de haine. Son jeu soulève en effet une question centrale : qu'est-ce qu'un jeu vidéo peut raconter, ou pas ? Dans son ouvrage de référence sur le sujet, Philippe Lejeune relevait ainsi qu'un certain nombre de conditions culturelles doivent être réunies pour que le récit autobiographique apparaisse. En Occident, jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, les récits de vie sont légion, mais ils racontent un cheminement spirituel (une conversion religieuse), sur le modèle des *Confessions* de Saint-Augustin ou du *Chemin de la perfection* de Thérèse d'Avila, ou un parcours politique. Ce n'est qu'à partir du moment où certains aspects de la vie deviennent représentables – le corps, l'enfance – que l'autobiographie moderne naît, en provoquant bien des scandales au passage.

Mon regard sur les programmes de téléréalité change. Là où je



Guattari sur les dangers d'une « déterritorialisation » trop soudaine et brutale, et sur la nécessité de « sobriété » (ici comprise comme une centralité de la technique). Le but n'était nullement d'imposer un combat héroïque contre la structure : celui-ci ne mène que trop souvent à un « trou noir»<sup>27</sup>.

L'objectif était somme toute plus modeste : amorcer la capacité de jeu créatif des participants, de sorte à les orienter vers l'hospitalité de l'événement même. Cette orientation sur l'événement pourrait donner lieu, espérons-nous, à des mouvements de collaboration créative réitérables qui se prolongeraient par-delà cette phase du processus événementiel.

#### PROPOSITION 6

##### *Préter attention au corps*

L'attention vacille. Le corps fatigue. L'estomac gargouille. Il est remarquable à quel point les genres conventionnels de la rencontre artistique et universitaire ignorent ces faits élémentaires. Il était important pour nous de nous occuper de ces contraintes et de les intégrer à chaque événement en nous engageant à gérer cette dimension «biopolitique» si prosaïque de la rencontre, de manière aussi accueillante que possible. La nourriture était abondante et présentée de sorte à inviter aux rituels de convivialité qui entourent les repas partagés dans des contextes non institutionnels. (La nourriture comme technique de relation allait devenir un motif récurrent des événements ultérieurs). *Danser le virtuel* inaugura une tradition qui se maintint lors de tous nos événements suivants : une invitation à la sieste. Une tente, garnie de matelas et d'oreillers au sol, fut dressée dans un coin de l'espace pour former un endroit consacré à la régénération des participants souffrant de décalage horaire, ou un lieu de refuge pour ceux qui se sentaient dépassés ou socialement bouleversés par l'intensité de l'événement. La tente créait un seuil interne vers le dehors de l'événement. Les participants pouvaient gérer leur propre rythme de retrait et de réentrée dans les opérations sans s'absenter entièrement.

<sup>27</sup> Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, éd. de Minuit, 1980, p. 199.  
Sur le besoin de « sobriété », *ibid.*, p. 342.

## — SECONDE ITÉRATION —

#### PROPOSITION 7

##### *Inventer des plateformes de relation*

*Danser le virtuel* fut une réussite au sens où l'événement parvint à engendrer une dynamique qui lui survécu et qui se prolongea dans une autre phase d'expérimentation. Des collaborations commencèrent à prendre forme au-delà de la seule ville de Montréal. Un second événement destiné à faire reconverger les énergies vers Montréal fut prévu pour 2007. *Habiter le corps, habiller l'environnement* (*Housing the Body, Dressing the Environment*) s'articula autour d'une question différente et pourtant très proche de celle du premier événement. Le refrain de cet événement était une formule empruntée aux architectes / artistes conceptuels Arakawa et Madeline Gins : « Il se produit un enchevêtrement entre ce qui émane du corps et ce qui émane de l'environnement architectural»<sup>28</sup>. Le terrain d'exploration concernait la manière dont les potentiels qui s'expriment à travers le mouvement incarné – et dans son retour «comme mouvement de pensée» – déplient des espaces de relation qui s'installent dans une forme architecturale. Le corps et l'environnement bâti étaient traités comme différentes phases d'un même processus : des formes de vie prenant une forme architecturale, leurs mouvements et leurs potentiels faisant retour comme écho de l'environnement architectural dans un effet co-causal. Dans cet événement, la rétroaction génératrice entre le mouvement, d'une part, et l'architecture et le design d'espace interactif d'autre part jouait le rôle de nœud organisateur qui avait été assumé, dans *Danser le virtuel*, par l'interaction entre le corporel et l'incorporel ou les mouvements abstraits.

L'approche générale et les orientations majeures de *Danser le virtuel* se communiquèrent à *Habiter le corps*. Nombre des mêmes techniques de relation furent reprises. Le modèle de l'hospitalité fut reemployé sous la forme d'une invitation à tous les participants de *Danser le virtuel* à revenir pour *Habiter le corps*. À l'exception de deux d'entre eux, tous revinrent, ce qui réduisit notre capacité d'accueil de

<sup>28</sup> Shusaku Arakawa et Madeline Gins, *Le corps architectural*, Houilles, éd. Manucus, 2005, p. 90.

façon pour elle de se valoriser. » Dan

# CAHIERS DE DANSE

## #2 SOMMEILS

FR/EN

Introduction | Céline Gauthier

p.03

*Sur nos deux oreilles*

Nous sommes citadelle

→ Alice Godfroy

*Performer le sommeil*

→ Virginie Novarina

*Dans les bras de Morphée*

Corps qui dort, corps d'Aurore

→ Maëlle Rousselot

Dormir est un acte théâtral

→ Carolina Bianchi

« Dans le noir, j'ai sommeillé ». Récits de spectateurs ensommeillés

→ Céline Gauthier

Démons de minuit

Accueillir le vide

→ Dalila Belaza

*La tarantelle : une danse somnambule au pouvoir cathartique*

→ Tullia Conte

Biographies des auteurs

Bibliographie

p.12

p.16

p.20

p.24

p.28

p.31

p.32

9€



978-2-9589803-1-3

chez pa  
tifie so  
ce o

JJ

Tartine-moi  
et autres textes

J  
ILL  
JOHNSTON

B  
r  
o  
k

di  
Il  
il  
im

m  
m  
fo  
m  
gr

les  
co

1.  
2.

## Deux vidéos

## Spectacle vivant ✓ Performance

BEEMOOV. Amour Sucré. France, 2011. [Jeu narratif]

*Capture : Linca VOD, YouTube « Mais vous me faites jouer à quoi là ?! », 2023.*

DECONSTRUCTTEAM. The Red Strings Club. Espagne : Devolver Digital, 2018. [Pixel art, jeu narratif]

HAVERINEN, Miro. Fear and Hunger. Finlande, 2018. [Horror RPG indépendant]

*Capture : Kombo, “Le jeu vidéo qui BRISE ses joueurs”, YouTube, 2023.*

ZA/UM. Disco Elysium. Estonie, 2019. [RPG narratif]

*Capture : Indie James, “Disco Elysium – Gameplay Walkthrough part 1”, 2022.*

CAPITÁN, Candelia. Performances visuelles. Consulté sur Instagram : <https://www.instagram.com/candelacapitan/>

OTERO, Marina. Fuck Me. Création chorégraphique, présentée dans le cadre de sa trilogie autofictionnelle (avec Love Me et Kill Me). Représentée au Théâtre du Rond-Point, Paris, 2024.

VIENNE, Gisèle. Crowd. Spectacle présenté à la MC93, Bobigny, Festival d'Automne à Paris, 15

*École de  
Recherche  
Graphique*

Michel POLNAREFF, Love Me, Please Love Me, 1966

OLIVEROS, Pauline, Stuart Dempster et Panaiotis. Deep Listening. San Francisco : New Albion Records, 1989.

PETE NAMLOOK, Namlook XXV : Permutations, 2010.

SUN ARAW, On Patrol, mars 2010.

*Édition  
/ Livre, Théorie, BD, Essai*

ACKERMANN, Julie. Hyperpop : La pop au temps du capitalisme numérique. Paris : Les Prairies ordinaires, 2024. 240 p.

CARERI, Angelo. « Jeux vidéo et écriture de soi », in Immersion #7. Paris : École Estienne, 2021.

COLLECTIF HOLY NIGHT. Icônes divines n°3 : L'imagination est sanctuaire. Saint-Claude : Éditions CENSORED / Holy Night, s.d.

ERG (École de Recherche Graphique). Manipulation ludique des ressources théoriques. Bibliothèque pirate de l'ERG, Bruxelles, s.d.

FORTI, Simone. Manuel en mouvement, in Nouvelles de danse 44–45 (automne-hiver 2000). Bruxelles : Contredanse.

GAUTHIER, Céline (dir.). Cahiers de danse n°2 : Sommeils. Pantin : Centre national de la danse, 2022. ISSN 2647-7412.

HARARI, Arthur & Lucas. Le cas David Zimmerman. Paris : Sarbacane, 2024. 360 p. ISBN 978-2-37731-981-7.

MANNING, Erin & MASSUMI, Brian. La pensée en acte. Dialogues sur la danse, la politique et le corps. Trad. François Cusset. Paris : Les Prairies ordinaires, 2011, pp. 50–51. ISBN 978-2-35096-054-9.

NIJINSKY, Vaslav. Journal de Nijinsky. Trad. Alain Bosquet. Paris : Gallimard (NRF), 1980. ISBN 978-2-07-024728-8.

SANFOURCHE, Paul. Sexisme story : Loana Petrucciani. Paris : Seuil, 2021. 336 p.

TANIGUCHI, Jirô. Quartier lointain / Haruka-na machi e, 2 vol. Paris : Casterman, coll. Écritures, 2002 ; Intégrale 2006. ISBN 978-2203372382 (classique), 978-2203396449 (intégrale).

VILANOVA, Constance. « Vivre pour les caméras », in Tous célèbres et riches, pp. 26–27. [Extrait imprimé]

MareNostrum.exe

Héloïse Charcellay

Mémoire de Diplôme National Supérieur  
d'Expression Plastique option Art  
2025-2026

sous la direction de Suzan Legros

ebabx – école supérieure des beaux-arts  
de Bordeaux

achevé d'imprimer à l'ebabx – 4e trimestre 2025

Carla M... des Marseillais, est l'  
qui stimule pas son désir  
au social et d'accéder

chez p  
tifie soi  
ce q

podium, de  
Faire de la  
ancre dans le te  
été pensée com  
notoriété nécessi  
intelligence sociale

lais Pére  
éfences, u  
llent.

### « Elles n'ont aucun talent »

Le 16 novembre 2013, sur le plateau d'*On n'est pas couché* sur France 3, Jean-Paul Enthoven, écrivain et éditeur, est l'invité de Laurent Ruquier. Avant l'émission, il a dû choisir un dessin de presse qui l'a particulièrement interpellé cette semaine : il a opté pour celui du dessinateur Cabu, pour *Le Monde*. On y distingue une femme aux cheveux longs et aux seins énormes. Y est écrit : « Nabilla suit l'actualité. » Dans les deux bulles qui font parler la créature : « Touchez pas à mes bonnets,

pas couche

image si ce

mette. Prés

mateur Arie

fortement i

mentaire : «

gros seins<sup>2</sup> »

De fait,

les influence

comme des r