

Jeu vidéo transfem

0. Céleste.

(Train. Pan vers le ciel.)

J'ai jamais vraiment aimé Céleste.

Bien sur, c'est un excellent jeu de plate-formes, l'un des plus réjouissants *game feels* qui aient été créés dans le jeu vidéo : c'est une sensation incroyable de sauter, de dasher, de virevolter au long des 8 niveaux du jeu. Et puis, vous connaissez l'histoire : Céleste raconte le périple de Madeline, une jeune femme qui s'est mise en tête de gravir le mont Céleste ; seulement, elle se retrouvera vite face à ses angoisses les plus profondes, et on comprendra au fil de l'ascension que le voyage était peut-être autant un voyage intérieur qu'une aventure épique. Mais le jeu, immédiatement devenu culte auprès des joueurs et de la critique, gardait un dernier secret : quelques mois après sa sortie, Maddy Thorson, créatrice du jeu, publie un post de blog où elle explique qu'au cours du développement de Céleste, elle a peu à peu réalisé qu'elle était une femme trans. Et elle a compris, en même temps, que le jeu qu'elle créait parlait en fait de sa transidentité, et du parcours qu'elle était en train de réaliser pour se découvrir.

Ainsi, en quelques mois, le monde entier du jeu vidéo se connectait à l'histoire d'une femme trans, à travers un fantastique jeu de plate-formes. Et moi, pendant ce temps ... je m'en sentais de plus en plus détachée.

J'avais le sentiment que Céleste donnait aux cis le récit de la transidentité qu'ils aimaient bien entendre. Un beau jour, des personnes à travers le monde, des personnes comme vous et moi ou presque se réveillent, et réalisent quelque chose de fantastique et de terrifiant à propos d'elles-mêmes. Au bout de quelques temps, elles finissaient par mettre les mots dessus : je suis trans. Alors elles peuvent vivre leur vérité et finir heureuses à jamais. C'est un récit rassurant pour eux : tout ce dont il y a besoin pour nous aider, c'est de parler par-ci par-là de transidentité, d'aider les quelques gens différents à se découvrir et pouf, c'est fait, y a plus à s'en soucier.

Mais qu'est-ce qu'il y a, après la découverte de soi ? Qu'est-ce qu'il y a, après Céleste ? C'est la question qui commençait à me hanter tous les jours. Céleste arrivait au moment

où j'avais passé la découverte de soi, et où je comprenais que ce n'était pas la fin de ma vie, le happily ever after. Mon quotidien était une bataille ne serait-ce que pour obtenir mes hormones, recevoir des dosages corrects, naviguer l'espace public sans me faire hatecrime, tenter de reconstruire des amitiés, redécouvrir mon corps. Tout dans ma vie, de la façon de me déplacer à mes relations intimes, était profondément lié à ma transidentité ; pourtant, c'était les histoires *après*. Et les histoires après, elles n'intéressent pas les gens. Ces histoires après elles ne concernent pas que nous : ce sont les récits de maltraitance médicale, de harcèlement dans l'espace public, de violences sexuelles dans les sphères privées, professionnelles, militantes, de discrimination sociale, de précarité, de surexploitation capitaliste et de criminalisation du travail du sexe. Elles parlent, surtout, de la façon dont tous ces points d'oppression, une fois reliés, donnent une forme différente à nos existences dans le monde, à nos sensations en elle-même. Mais ces histoires, elles n'intéressent pas les gens. Au contraire, elles les dérangent. Parce qu'elles disent que nous aider, ça veut dire faire un peu plus que montrer un peu de soutien. Ils ne veulent surtout pas les entendre.

Ainsi, ces histoires, elles ne pouvaient s'échanger qu'entre nous, elles restaient largement invisibles. Je ne les avais pas, j'étais seule et perdue. J'étais entrée dans le grand vide dans lequel doivent exister les vies de meufs trans. J'avais besoin de m'y retrouver, j'avais besoin de réunir des petits bouts de à nous qui m'aideraient à m'orienter, à voir un sens à tout ça. Mais, pour les trouver, j'allais devoir apprendre à regarder différemment.

Un jour, il y a peut-être un an ou deux, j'ai voulu commencer à réfléchir au jeu vidéo transfem. Et c'est l'un des problèmes qui m'est le plus vite apparu : exposé au regard du public, notre culture semblait écrasée, compactée, réduite à un petit assortiment dans lesquels les voyeurs pouvaient piocher puis repartir à leur petite vie. Le jeu transfem semblait ne pouvoir respirer que dans le secret de polichinelle et la semi-obscrité.

A. Réalité.

1. Rusted Moss

(Valise. Train (?). Parvis. Metro.)

Un jour, j'ai vu passer le tweet d'une reuss qui devait dire simplement : "Jouez à Rusted Moss". C'était un jour où j'avais besoin de souffler et, sans rien chercher de plus à son sujet, je l'ai choppé sur Steam et je l'ai lancé.

Rusted Moss s'ouvre de façon minimale. Vous vous réveillez dans une petite prairie. Vous êtes Fern. Vous faites quelques sauts, apprenez à utiliser le grappin, croisez quelques machines qui vous sautent dessus et que vous abattez en quelques tirs. Les gens ont entendu une explosion au loin. Puis vous tombez nez à nez avec Ameli, la grande sorcière. Elle a toujours su que vous n'étiez pas une des leurs. Pas comme elles. Pas humaine. Elle savait qu'un jour, vous feriez exploser le labo.

L'âge des humains se termine, et l'âge des Fées commence. Vous êtes celle qui a donné le coup de grâce. Vous, une changeline, une fée déguisée en humaine, une envoyée secrète qui peut se faufiler librement parmi eux, qui peut passer pour humaine tout en gardant sa dualité. Le labo a explosé et il ne reste plus qu'à réunir tranquillement les différents membres du corps de la reine des fées pour préparer son retour, et à voir, tranquillement, l'ancien âge se clore et dépérir pour laisser place à un nouveau. Il n'y a pas d'urgence dans la narration du jeu, il s'en dégage un sentiment très unique, un sentiment d'étrangeté au monde, et une calme mélancolie : comme dans un Dark Souls, vous êtes le simple témoin d'un monde qui meurt, paisiblement, et vous venez accompagner cette mort. **Rusted Moss est très bien foutu, et en même temps c'est pas tellement mon type de jeu : c'est un metroidvania assez rude, où l'utilisation du grappin est très centrale et en même temps un peu imprévisible, où les combats de boss sont intéressants et rajoutent de la profondeur au jeu, mais j'avais souvent l'impression de gagner sur un coup de bol ; je n'y serais pas forcément revenue pour le plaisir de jeu en lui-même, mais, à chaque fois que je le lançais, j'étais prise de cette étrangeté et de cette mélancolie, et je me laissais glisser dans l'univers de Fern.**

Y a, surtout, un truc avec la féminité dans Rusted Moss. Presque tous les personnages sont féminins, la féminité est partout, chez les humaines comme chez les fées ; mais la féminité des fées est justement construite en opposition à celle des humaines, une féminité de seconde zone, une féminité enfantine, joueuse, emplie d'une certaine malice, d'une certaine liberté, qui se réfugie dans l'enfance pour refuser la société et la mener à sa perte ; mais aussi une féminité fausse, trompeuse, traître même, une féminité jamais

humaine, exclue de l'humanité, mais qui ne cherche pas à se réintégrer ; une féminité qui se fait passer pour humaine, pour cacher qu'elle est en vérité quelque chose qui ne mérite même pas ce titre, qui menace sans cesse de la saper de l'intérieur.

Et ... C'était vraiment une féminité de meuf trans. Elle faisait écho à une expérience assez commune et assez intime pour nous : notre féminité toujours suspecte, sur nous plane toujours le soupçon de celles qui se font passer pour femmes. **Tu te balades dans la rue, tu passes aux toilettes, tu discutes au travail tu te fais draguer, tu dois toujours craindre qu'on découvre que tu es trans, et à partir de là tu perds toute humanité, on te traite comme une bête dangereuse.** Et, en même temps, comme on est, par défaut, des fausses femmes, exclues de la féminité légitime, on a un peu plus de liberté, un peu plus l'occasion d'être enfantines, de refuser de "grandir", et de s'échapper d'une partie de ce que la société attend des femmes à travers ça.

Et puis, il y avait tellement de petites choses qui étaient meuf-trans codés. Le jeu de plate-forme un peu hardcore. Le chara design. Le rythme à la Touhou, où le scénario était expliqué à travers des boss fights introduits en quelques lignes. Pleins de références assez communes chez les transfems, et en même temps qui sont partagées par beaucoup d'autres gens.

Et, malgré toutes ces vibes, je savais pas si Rusted Moss avait été fait, même en partie, par des meufs trans. Et rien de tout ça ne pouvait me confirmer clairement que c'était le cas.

Et, en fait, j'ai pas voulu chercher.

A ce moment-là, ça faisait déjà quelques mois que j'avais voulu commencer à réfléchir au jeu vidéo transfem, aux jeux vidéo que font les meufs trans, à la façon dont on y joue, à ce qu'on y échange, à toutes les façons dont notre culture croise celle du JV. Face à Rusted Moss, je me suis imaginée quelques instants mener cette recherche en passant au peigne fin les réseaux sociaux, les déclarations et les interviews de différents devs pour y trouver une mention de leur transidentité, d'une volonté de raconter une histoire trans dans leur jeu. Et je me suis rendue compte que c'était exactement la façon dont les cis interrogeaient notre travail, à vouloir lui faire partout avouer notre transidentité, et que fondamentalement ça me dégoûtait.

Mais alors, est-ce que le fait qu'une meuf trans aie posté une fois sur Twitter "jouez à ce jeu !" et que j'y aie retrouvé des thèmes évocateurs suffirait à le définir comme jeu transfem ? Oui. Et je pense que c'est même la seule façon dont je pouvais mener cette recherche. Je vais essayer de vous expliquer pourquoi.

Au fil du temps, j'avais aussi perdu mon dédain un peu snob pour Céleste. J'avais appris à regarder différemment, et j'ai réalisé qu'il y avait une autre histoire que racontait le jeu. On semblait presque oublier que le récit trans de Céleste passe par un jeu de plate-forme extrêmement difficile, un "die & retry", littéralement mourir et réessayer. Maddy Thorson n'était pas nouvelle au genre : elle était même habituée aux coins les plus obscurs de la scène du die & retry, ayant développé plusieurs romhacks célèbres pour Super Mario World, c'est-à-dire qu'elle a créé des nouveaux niveaux pour un jeu sorti il y a un quart de siècle en manipulant directement les fichiers du jeu.

Et, cette passion elle fait écho à un genre de communauté tout particulier. Autour du jeu vidéo gravite tout un ensemble de groupes ayant des intérêts ultra-niche : les joueuses de jeux de combat, qui décortiquent les mouvements de jeux avec une technicité énorme ; les speedrunners, qui apprennent par coeur un jeu, jusqu'à exploiter ses dysfonctionnements, pour le terminer le plus vite ; ou encore les romhackers, tellement fascinés par un jeu qu'ils en viennent à manipuler son code pour le transformer. Ces micro-communautés vivent dans des petits recoins d'internet, à se retrouver IRL sur des petits événements, parfois dans des greniers, sur des recoins de convention ; souvent s'y forment des relations à la fois fortes, parce que c'est souvent les principaux cercles d'amis des participants, parce que les relations se fondent beaucoup sur l'entraide, l'orga d'événements à la schlag entre passionnés, l'hébergement les uns des autres quand on veut se retrouver, et en même temps c'est des façons de sociabiliser beaucoup plus lâches, avec des rencontres IRL mensuelles, voire annuelles, qui passe souvent en majorité par internet et par l'écrit. Ainsi, ces communautés sont souvent des refuges pour des gens isolés, souvent des endroits plus safe sur lesquels expérimenter aussi, autour de sa sexualité, son identité, et des endroits où beaucoup de personnes queers se découvrent et vivent. (C'est pas non plus pour dire que ces commus sont des paradis, évidemment elles ont aussi leur lot d'horreur patriarcale.)

Céleste racontait son récit trans avec des codes développés dans ces commus.

Implicitement, il faisait écho à toute cette culture, à tous ces modes de socialité, qui étaient essentiels pour que le jeu existe - à la fois en tant que plate-forme de génie, parce que c'est là que Maddy Thorson avait développé sa passion, qu'en tant que récit trans, puisque c'est souvent ces petits espaces qui nous permettent de vivre. Il faisait écho, beaucoup plus profondément, à ce qu'étaient nos existences transfem dans les marges, aux nouvelles façons de se construire qu'on y inventait. Pourtant, dans les yeux du grand public, tout ça semblait s'être perdu, alors qu'on le canonisait au panthéon des grands jeux, là entre, euh, Okami et Crusader Kings 3 ça fera bien.

Le jeu vidéo transfem semblait avoir quelque chose de quantique. Il semblait ne pouvoir respirer que dans le secret de polichinelle et la semi-obscureté. Dès qu'il était observé, il perdait de toute sa profondeur. Exposé au regard cis, Céleste était aplati deux fois : premièrement, il était réduit à un récit simple de découverte de soi rassurant pour eux ; deuxièmement, on effaçait même toute la complexité de ce qu'il racontait, tous les

chemins détournés que devait prendre cette découverte, et qui continueraient d'être les routes sinueuses de nos vies. Et c'était quelque chose qui ne passait même pas forcément par l'histoire explicite, mais par la matérialité du jeu, son existence comme die & retry, ses références aux cultures romhack, etc. Et j'avais peur qu'il se passe la même chose si je prenais mes grosses lunettes d'enquêtrice pour parler de Rusted Moss, que toute sa spécificité disparaisse quand j'essaie de lui faire avouer qu'il était trans, plutôt que de me laisser porter par mes sentiments.

En fait, pour qu'un jeu ou qu'une oeuvre soit identifiée officiellement comme de la "culture transfem", il faut deux choses : d'une, qu'il soit fait par des personnes transfem ; de deux, qu'il raconte une histoire qu'on puisse identifier comme transféminine, soit parce qu'il y a un personnage de femme trans, soit parce que certains de ses thèmes sont définis comme transfems par sa créatrices. Seulement, il y a mille raisons pour lesquelles des créatrices préfèrent ne pas afficher le fait qu'elles sont trans, que ce soit par choix personnel, pour éviter les attaques transphobes, la fétichisation, ou même pour se protéger des états qui se préparent de plus en plus à nous faire la chasse. Il y a mille raisons pour lesquelles elles ne préfèrent pas identifier leurs récits et leurs thèmes comme transfems, parce que ça permet à beaucoup de gens de se distancier, d'aborder ses histoires pour "s'éduquer" à notre sujet, de nous regarder, même à travers nos jeux, comme des bêtes de foire au zoo. Et puis, le monde a dans tous les cas une vision si étriquée de ce qui est transfem et de ce qui ne l'est pas dans un jeu que ça ne sert pas à grand-chose. L'autre solution, c'était d'abandonner tout critère, et de procéder par vibes. Et ça voulait dire m'ouvrir à des risques. Peut-être que j'allais finir par chasser mes thèmes à des endroits qui n'avaient rien n'à voir. Peut-être que j'allais me réapproprier des jeux qui n'ont rien de transfem de base. Mais après tout, c'est ce qu'on fait tout le temps. Depuis des décennies, les meufs trans évoluent aux marges du jeu vidéo, s'échangent des recos, parlent jour et nuit de petits bouts de culture qui les font vibrer sur des forums, des mailing lists, des discords, des tweets, elles se réapproprient des oeuvres jusqu'à se glisser dans leur code source et les réinventer ; même les quelques îlots bien identifiables de culture transfem sont nés de ce long processus souterrain, et si on veut comprendre cette culture c'est vers ces souterrains qu'il faut se tourner. Tous les jeux ici ont été importants pour moi, pour beaucoup de femmes trans autour de moi, et c'est pour ça qu'ils font part d'une vision subjective, incomplète, personnelle, mais aussi collective et réfléchie de ce qu'est le jeu vidéo transfem.

De nombreuses féministes ont accordé une place centrale à l'acte de tisser ; et je crois que je comprends enfin un peu pourquoi. Au fil du temps, suivre la trace du jeu vidéo transfem ressemblait de plus en plus à tisser ensemble des sensations que j'ai eu en jouant, des expériences personnelles, des expériences d'autres, des conversations au fond d'un discord auxquelles je n'ai même pas participé, des tweets qui ont défilé trop vite pour que je les lise mais qui sont restés imprimés dans ma rétine, ce bouquin que j'ai détesté, des bruits

et des images, du silence. Le résultat est un peu brouillon : c'est une collection d'essais au sujet de six jeux, mis face à certaines de mes expériences, qui tentent à chaque fois de saisir des aspects du jeu transfeu, qui se recoupent mais ne forment jamais un tout. J'en parle parce qu'ils ont le potentiel de construire une vision du jeu vidéo à rebours de tout ce qui se dit aujourd'hui, parce qu'ils ont, je pense, celui de faire du bien à moi, à bien des sœurs, et à d'autres ; mais à vouloir faire trop carré, je risquerai juste d'effacer tout ce qui est intéressant dedans. Au pire, ce qui est important, c'est pas que je vous les explique, c'est que je transmette ma passion.

Alors j'en suis revenue à tisser. Dans le résultat d'un tissage, on peut se rapprocher et voir encore toutes les mailles, tous les petits mouvements qui ont été dans l'acte de tisser. Plutôt que de les effacer pour avoir une analyse carrée et lisse, j'ai voulu laisser ces jeux me guider, et laisser visible tous les petits endroits où j'ai tenté de tisser, pour vous permettre de prendre l'ouvrage en main et de le continuer.

2. Esc

(Hopital.)

Vous tournez la tête vers Jace. "Tu es un peu trop silencieux, honnêtement. Quelque chose te tracasse ?"

Jace acquiesce. "Il y a eu un raid sur le village du Nord au milieu de la nuit. On dirait que les machbeasts sont en route."

Vous haussez les épaules et faites des allers-retours entre les tentes. [...]

Jace cligne des yeux : "Tu ne m'as pas entendu ? Des gens ! Des vies ! Le chaos ! Si on continue de rester là à blablater, il n'y aura plus de village à sauver !"

Vous souriez. "Tout ce que je dis, c'est qu'il y a toujours un village qui a besoin d'être sauvé. J'ai hâte d'avoir un peu de changement."

C'est sur ces mots que s'ouvre ESC, visual novel publié en 2018 par Lena Raine. Oui, la Lena Raine qui a composé l'OST de Céleste, et qui signe aussi celle d'ESC. Y a une OST complète de Lena Raine qui existe et à laquelle personne ne fait attention ! ESC se déroule presque entièrement à travers l'interface d'un MUD, un Multi-User Dungeon. Les MUD, que j'avais déjà évoqué dans ma vidéo sur l'open-world, sont les tous premiers débuts du jeu de rôle en ligne. Il s'agissait de simples chatrooms textuelles, avec quelques fonctionnalités en plus, on pouvait se faire une fiche de perso, se déplacer de salle en salle, donner des descriptions du décor, mais pas grand-chose d'autre ; et les joueurs et joueuses investissaient ces espaces pour y inventer de grandes aventures à base de donjons, de dragons, ou de cyber-guerriers du futurs.

ESC se déroule donc dans une de ces chatrooms, et narre l'histoire de Raine, une joueuse

de VerdaMuck qui devra essayer d'inventer une aventure qui tient debout en jonglant entre les caractères de ses compagnons, la grandiloquence d'Ozymandias (**Un léger bruit de pas traverse la brume, et le reste de sa forme suit. Ozymandias est arrivé.**), la connexion internet pas très stable de Berry et Yahn (**Yahn s'endort Yahn se réveille Yahn s'endort Yahn se réveille**), et la drague un peu lourde de Jace (**Je suis seule trois secondes dans une pièce avec quelqu'un, et tu m'accuses de baiser avec ? What the fuck ?**).

Mais ESC ne se déroule pas en 1990. Après un petit quart d'heures à suivre les aventures de Raine et de ses compagnons, tout s'arrête et l'écran devient blanc. Le journal du Navigateur s'ouvre. Chers lectrices, je m'apprête à vous couper le souffle. ESC se déroule dans le futur. Un futur où chaque humain est équipé d'une puce, un micro-ordinateur directement dans le cerveau qui lui permet de se brancher au réseau, aux objets connectés tout autour de lui, et de naviguer à chaque instant dans le cyberspace. Raine est une hackeuse qui vole de nœuds en nœuds, scannant le Net comme si tout lui était ouvert. Mais alors, pourquoi est-ce qu'elle vient se perdre sur un vieux serveur doté à peine d'une interface textuelle et d'un système de chat ?

C'est justement tout le point d'ESC. Un beau jour, Raine tombe sur des nœuds qui semblent exécuter un programme inconnu, vieux d'il y a des décennies, un programme devenu illégal, comparé à une drogue tout au long du texte, alors ses yeux s'écarquillent, elle décide de remonter jusqu'à la source, et de plonger dedans. Elle quitte l'internet du tout-connecté, où le réseau se fait comme une interface transparente entre les gens, et où vous savez très vite si la personne à laquelle vous parlez est un homme, une femme, un patron, un prolo, quelqu'un d'ok ou un vieux droitard, pour replonger dans ces vieilles formes d'internet où la quantité d'informations qui passaient étaient très limitées, où vous n'étiez identifiée que par un court nom et les quelques mots que vous tapiez, et qui donnaient aussi un pouvoir unique. Vous pouviez, bien sur, incarner quelqu'un de complètement différent de qui vous étiez dans la "vie réelle". Mais surtout, dans les MUD, vous pouviez aussi façonner le monde, décrire à quoi il ressemblait, inventer votre situation, votre environnement, vos ennemis et vos alliés, toute une histoire et un monde partagé collectivement. Et c'est ce qui se passe dans les premières lignes du jeu : Raine refuse le monde de Jace, celui où on passe ses journées à se battre valeureusement contre des envahisseurs sous-humains, et elle demande autre chose. Ce qu'elle rejette, c'est pas juste une occupation pour leurs aventures, c'est un monde taillé pour que Jace puisse faire briller sa masculinité de petit guerrier ; elle rejette une vision du monde, une base qui va définir toutes les relations qui vont se former entre eux, et elle demande autre chose.

Bien sur, ESC ne raconte pas qu'une petite escapade forestière entre amis virtuels sur VerdaMUCK. Peu à peu une force mystérieuse apparaîtra, happera tout le monde dans une aventure qui les amènera aux confins du MUCK, et leur apprendra des vérités sur les autres membres, sur eux-mêmes, ce qui sera le moment d'un plot twist assez important. Je

ne veux pas trop spoiler l'aventure, ni le plot twist, je veux en discuter mais je vais volontairement rester un peu vague. Raine apprend sur elle-même une vérité qui, pour ne pas en dire trop, la place presque plus du côté du MUCK que de la vie réelle, en tout cas la place en dehors de l'humanité. Sur le coup, le twist en lui-même ne m'a pas incroyablement surprise, ne m'a pas fait crier au génie : en revanche, il complétait si bien l'histoire, il rajoutait à ce personnage malicieux une dernière touche d'espièglerie, un dernier tour dans son sac avant de s'enfuir. Bien sur, on peut le prendre comme un simple plot twist de science-fiction, ou un prolongement de la passion du jeu pour les MUCK, la volonté de se plonger totalement dans un monde aux personnalités et aux règles changeantes.

Mais, tout ça laisse de côté le fait que Raine est un personnage féminin, un personnage qui est clairement confrontée au fait d'être identifiée comme femme sur internet, un personnage, enfin, qui est nommé comme sa créatrice. Et j'aimerais affirmer que Raine porte aussi un propos sur la transféminité.

Pour se représenter, Lena Raine a choisi un personnage à laquelle on refuse toute matérialité, toute existence en dehors des réseaux, un être particulièrement lié à VerdaMUCK. Raine n'est pas du côté de l'humanité. C'est une femme à laquelle on a refusé toute vérité, toute existence matérielle. On retrouve ce thème d'une féminité de seconde zone, artificielle, bannie du monde des humains qui était central à Rusted Moss.

Mais, surtout, pour pouvoir exister, Raine devrait pas juste évoluer elle-même, ou faire changer ses compagnons, mais transformer les règles du monde. C'est ça qui est si important, dès les premières lignes du jeu : Raine ne peut pas exister dans le petit monde guerrier de Jace, où elle ne trouve aucune valeur. Elle doit en changer les règles. **Mais surtout, ces règles, elle ne peut pas les changer dans le monde ultra-connecté d'aujourd'hui. La technologie s'y est faite le relais direct de toutes les hiérarchies et fige les règles de l'univers. Pour pouvoir exister, elle doit trouver refuge dans des coins obscurs, niche, criminels, pour trouver un endroit où la réalité en elle-même est plus lâche, où elle peut la refaçonner. Pour pouvoir exister, elle doit briser les règles de la réalité telles qu'elles sont aujourd'hui.**

Ainsi, d'un côté, ESC ressuscite un peu ironiquement un genre d'internet qui a presque disparu, il porte un regard amer sur l'optimisme qu'a créé le web dans les années 90, cette idée de dépasser les corps et de rêves cyberpunk qui ne se sont jamais réalisés, tandis que la technologie servait de plus en plus à nous figer et à servir les structures de pouvoir qui nous étouffaient. Mais il va aussi chercher dans toute cette pensée d'autres façons d'exister qui se sont ouvertes, qu'on continue à cultiver dans les coins, et qui sont peut-être les seules où on peut vivre. Raine, tout comme Fern, doivent changer les règles du monde, des règles qui leur sont hostiles par essence. Raine, tout comme Fern, sont des personnages qui appartiennent au vide.

vide

Dans une de ses vidéos, Lily Alexandre décrit comme les vies des femmes trans dépendent presque entièrement de nos cercles sociaux et de l'entraide : souvent, on ne trouve un job, des études, un logement, que parce que des connaissances nous ont conseillé, nous ont pointé des endroits safe, nous ont filé un coup de main. En retour, les gens qui nous entourent savent qu'ils ont un pouvoir coercitif sur nous, que s'ils nous lâchent, on n'a plus rien. On apprend à vivre toujours au bord du gouffre, à marcher sur la limite, à rendre nos personnalités aussi propres, aussi convenables que possible pour éviter à tout prix qu'on nous pousse dans le ravin. Lily Alexandre dit que le vide appartient aux meufs trans. J'aimerais rajouter que cette sensation d'être au bord du vide, c'est celle d'être à la limite de l'humanité. Nous sommes quotidiennement moquées, rejetées, exclues, fétichisées, baisées, violées, tuées. Chacun de ces actes nous place, socialement, un peu plus à la limite entre ce qui est vu comme humain, et ce qui est vu comme Chose, un être sans vie à la disposition de tous.

A l'aube de l'ère moderne, on a commencé à déclarer que nous sommes tous humains, intelligents, autonomes, et qu'on mérite de décider de notre destin : c'est l'humanisme, c'est ce qui a permis de fonder la démocratie, parce que chaque homme mérite d'être libre et égal. Pourtant, le moment où on s'est déclarés humains, c'est aussi le moment où l'on a commencé à exclure le plus violemment certains de nos semblables de l'humanité, à les exploiter sans retour et à les exterminer, dans les colonies, dans les plantations. Ce qui est humain, c'est nous, c'est la Nation, c'est la Race, c'est ce qui la fait vivre et la fait se reproduire. Depuis le moment où on s'est déclarés humains, pour avoir droit à un semblant d'humanité en tant que femme, il faut donner son corps pour produire des enfants à la Nation. Ce qui est humain, c'est ce qui reproduit. La Nation, la Race. Les autres, les queers, les putes, les racisé-es, les esclavagisé-es, sont renvoyées à la lisière de l'humanité, constamment au bord du vide. Les femmes trans sont à l'une des extrémités de ce vide. Parce qu'on ne peut même pas les faire rentrer dans le rang, les ramener aux fonctions biologiques qu'elles n'ont pas, elles sont juste bonnes à être utilisées ou à être détruites.

Le transhumanisme des Elon Musk, des Peter Thiel et des autres techno-fascistes promet de dépasser l'humain ; c'est juste la continuation de l'humanisme, qui a toujours promis à l'humain de se dépasser, ce qui implique qu'il y a aussi toujours les moins-humains, qu'il y a toujours des humains poussés au bord du vide. L'humanisme a toujours été compatible avec les visions fascistes de la Race, il a toujours existé en en excluant certains. Alors peut-être qu'on ne sera jamais tous humains.

Quand une femme trans clame qu'elle est humaine, qu'on doit être traitées comme des humaines, nos ennemis nous accusent de détruire tout ce qui a toujours été utilisé pour définir l'humain. Peut-être qu'ils ont raison, peut-être que c'est tant mieux. Pour eux, la réalité, c'est la biologie, la différence des sexes, la reproduction, et peut-être qu'effectivement on brise la réalité. Peut-être qu'à force de réclamer l'humanité, on brise peu à peu ce que c'est d'être humain, on bascule du côté de ce qu'il y a après l'humain, on embrasse le non-humain, le vide.

Ce grand récit de l'humanité qui se libère c'est une histoire que l'on a répété ad nauseam dans notre culture. Habituellement, le point de départ d'un personnage qui se révolte et qui se libère, c'est toujours le fait d'être humain. La société nous exploite, nous transforme en rouages dans sa machine, nous déshumanise ; mais au fond de nous il reste une étincelle que rien ne peut éteindre, une étincelle qui permet à notre héros de lever la tête. Une étincelle d'humanité. Le vide, l'extérieur de l'humanité, c'est une position de mort absolue, d'où rien n'est possible ; on s'en sort en se battant à nouveau pour une petite place dans ce qui est humain.

En face, on n'a cessé de nous terrifier avec ce qui n'était pas humain, monstres, aliens, zombies, robots, androïdes, ou de s'amuser à l'écraser. L'une des terreurs centrales, c'était l'idée qu'un non-humain se fasse passer pour l'un de nous, et en profite pour nous infiltrer, nous pourrir de l'intérieur. Dans un monde où les échanges économiques, culturels et les flux de population explosaient, où les sexualités et les normes de genre s'effondraient, ces peurs du non-humain ça a toujours été les peurs de voir les autres nous infecter, **de voir les non-blancs et les pas-hétéros se faufiler parmi nous**, de voir le corps national infecté par ce qui est inférieur. Ce sont des angoisses xénophobes et suprémacistes.

****Alors, c'est peut-être notre travail d'inventer la révolte de ceux qui ne sont pas du côté de l'humanité. C'est peut-être une des premières choses qui réunit le jeu vidéo transfem.**

Ni Raine ni Fern ne sont du côté de l'humanité. Elles appartiennent toutes les deux à ce vide. Elles choisissent le côté du vide. Et c'est par là qu'elles se révoltent, c'est par là qu'elles changent les choses. Elles font semblant d'être humaines, elles incarnent la peur de ce qui passe-pour-humain, mais elles ne font que se travestir. Elles ont choisi la féminité, le côté du vide, et d'ouvrir toutes les possibilités. Ce qu'elles veulent, ce n'est pas se ménager une petite place dans ce qui est reconnu comme humain : elles veulent détruire ce que ça veut dire d'être humain, en solidarité avec toutes celles qui ont été exclues de l'humanité. Elles inventent une façon de se révolter qui ne part pas d'une étincelle d'humanité, d'un désir de retrouver la vraie liberté humaine ; c'est tout ce qu'il y a d'informe et d'inhumain, tout ce qu'il y a de femme et de trans en elles qui déborde, et qui fait éclater les règles strictes de la société patriarcale, capitaliste, humaine.

Les meufs trans sont un paradoxe. On ne devrait pas exister, personne ne devrait rejeter le glorieux destin que notre monde réserve aux hommes pour choisir celui d'une femme, celui d'être réduite à un objet, au néant, au vide. On est en-dehors de la réalité. Et pourtant on existe, et pour pouvoir avoir des petits endroits où on souffle, où on vit, on crée des petites poches d'air, dans des chatrooms obscures, sur des discords de romhackers, dans le royaume imaginaire des fées ou dans un recoin de tournoi local de versus fighting. Et, à chaque fois, quand on se réapproprie ces endroits, quand des petites commus de meufs trans s'y logent et y trouvent leur place, on en fait des lieux où les règles du genre et de la réalité sont plus malléables. Nos jeux portent les marques de ces petits recoins où ils sont apparus.

Et c'est peut-être depuis là qu'on peut faire mourir, peu à peu, ce que ça veut dire d'être humain.

B. Chair

Je crois qu'on m'a découpé le crâne, en partant du sommet de l'oreille, remontant dans les cheveux, puis sur le front, avant de redescendre vers l'autre oreille. On m'a retourné la peau comme une chaussette, jusqu'à voir l'os, puis on en a poncé quelques millimètres. Ensuite, on a fait une entaille à l'intérieur de ma bouche, sous la gencive, d'une extrémité à l'autre, pour aller limer la mâchoire et le menton. On a fait de même dans l'intérieur du nez, on m'a injecté un peu de graisse dans les joues, puis c'était fini.

Enfin, de mon point de vue, l'anesthésiste a juste compté jusqu'à trois et j'ai fermé les yeux. L'instant d'après, on me demandait doucement de me réveiller. Je ne ressentais pas grand-chose. Quand les infirmiers ont poussé mon lit roulant vers la chambre, première sensation, un mal de coeur déchirant. Après une demi-heure à me débattre avec la nausée, j'ai fini par régurgiter une flaque de sang marron. J'ai passé le reste de la nuit à vomir le sang qu'il y avait dans mon estomac, remplissant les petites vasques qu'on me tendait, cherchant le bouton d'appel quand j'avais besoin qu'on me les vide, ou quand je me les renversais dessus, jusqu'à ce qu'on vienne rajouter un anti-vomitif à ma perf bourrée de tramadol et que je puisse enfin m'endormir.

Je me demande pourquoi les queers aiment autant le body horror.

D'autres ont déjà parlé du lien entre dysphorie et body horror, l'horreur quand on est trans par exemple de ne pas se reconnaître dans son propre corps, une horreur qui se voit projetée à l'écran dans la sensation d'un corps étranger, qui pourrit et se délite sous nos doigts. Mais ce n'est pas de ça que je veux parler. Je veux parler de la *fascination* qu'on a pour le body horror. Pour la chair qui s'ouvre, qui se déchire, qui brûle ou qui fond. Ca me

semble bien prude de ne parler que de la peur ou du dégoût qu'il évoque, quand on passe tellement de temps à en chercher plus, à exhumer des vieux films d'exploitation, à plonger dedans avec les yeux grand écarquillés, quand il y a tant de notre art qui parle de ça, c'est pas juste qu'on en a peur, pas juste que ça nous dégoûte, c'est parce que ça nous attire inexplicablement. Dans l'acte de s'ouvrir et de ne pas se reconnaître nous-même, de se déchirer la peau et de ne rien y trouver, il y a une horreur, mais il y a aussi une irrésistible attrait. Et c'est peut-être ce côté-là qui est le plus intéressant.

C'est un attrait qui semble tout de suite amoral. En tant que pédé ou que travelo on apprend vite qu'on fait partie des groupes de personnes qui ont le plus de chance de voir ce genre de violence atroce, ces actes par lesquels ils nient et détruisent systématiquement le moindre bout de notre humanité, s'abattre sur nous. Dans l'histoire récente, les Etats les plus éclairés n'ont eu de cesse d'organiser notre mort lente, d'attiser la haine contre nous jusqu'à provoquer des crimes brutaux, quand ils ne décidaient pas directement de nous pourchasser, de nous enfermer, de nous torturer et de nous massacrer. La façon dont nos vies pourrissent aux yeux de tous, la façon dont nos meurtres brutaux et la destruction de nos corps est mise en scène, elles servent à les vider de tout semblant d'humanité, à les faire retourner à l'état de chair brute à disposition de tous. Ils n'ont cessé de chercher à réinscrire leur vérité dans notre chair : on nait hétéro, cis, et amoureux de notre Nation. Ca, c'est naturel, tout le reste est abomination. Pourtant, au moment où ils ouvrent la chair, ils perdent. Comment penser que ces grandes vérités sont naturelles, alors qu'ils doivent inscrire cette vérité par la peur, la violence et la mort ? A l'instant où ils admettent ça, ils perdent. Ils ouvrent notre chair pour y trouver leur vérité et tout ce qu'ils trouvent c'est de la chair, un amas de chair qui n'a pas vraiment de forme, qui n'a pas de sens, une grosse machine biologique qui ne cache aucune vérité, et notre chair est un dernier doigt d'honneur, un doigt d'honneur bien faible c'est vrai, à leur pouvoir.

La chair est tendre, hélas.

C'est pour ça que le body horror nous fascine. Oui, montrer encore et encore la violence qu'ils nous infligent, c'est la façon dont ils nous terrorise, dont ils imposent leur ordre brutal. Pourtant, on continue d'aimer voir les corps se déchirer ; parce qu'on ne voit pas la chair comme eux, parce que la chair n'a pas le même sens pour nous. Pour les conservateurs, les fascistes, ouvrir la chair est la pire des violences, parce qu'ils exposent au grand jour qu'il n'y a rien en-dessous, que leurs ennemis n'ont rien d'humains. C'est aussi pour ça que l'idée que les personnes trans puissent s'opérer volontairement les répugnent, et répugne toute la société.

Pourtant, nous, on sait que, si être humain c'est être hétéro, cis, et amoureux de la Nation, on ne l'a jamais été. Nous, on sait qu'on ne va rien y trouver, dans la chair. Rien d'autre qu'un tissu organique dont on n'avait même pas conscience, un tissu qui a sa vie propre,

étrangère à nous-mêmes, et qui pourtant *est nous* ; un tissu dont le fonctionnement est non-humain, dont la reproduction est non-humaine, qui est pourtant aussi *moi*. Et on sait qu'on est toutes faites de la même matière. On sait que chez eux aussi, en-dessous, il n'y a *rien*. C'est un moment, pour tous, qui est d'une terreur sans nom, tout autant qu'il est infiniment libérateur ; le moment où on réalise que, contre les grands discours du nationalisme, de l'hétérosexualité et de l'état, il n'y a aucune signification fixée, qu'on peut à tout moment plonger nos doigts dans la chair, y manier la vérité et la réalité, la refaçonner pour pouvoir la rendre plus vivable.

Ouvrir ma chair a été l'un des instants les plus libérateurs de ma vie. J'avais déjà réalisé que je pouvais imprégner ma chair, imprégner directement mes muscles d'hormones, qui se répandraient ensuite paisiblement dans mon système sanguin, et transformaient peu à peu mon corps. Pourtant, les changements restaient lents, inconfortables, limités ; et en même temps, pour mon cerveau bourré d'angoisses, la surface de ma chair constituait une barrière à ce que je pouvais devenir. Même si j'avais conscience de l'existence des chirurgies, elles restaient comme un interdit auxquelles je ne devais pas toucher, de peur de transgresser quelque chose de sacré, et de devenir quelque chose de fondamentalement *autre*.

Pour beaucoup, même parmi les trans, les chirurgies sont un moment occulte, et, surtout, profane. On disparaît un soir, on réapparaît le lendemain, on est devenue une femme. Et puis, une de *ces* femmes, une de *ces* trans, une de celles qui ont craqué, qui ont choisi la facilité, la triche. Y a toujours une certaine supériorité morale à ne pas avoir fait de chir et je la ressentais aussi. Pourtant, au moment où j'étais censée recevoir la vérité immuable du genre dans ma chair, tout ce que j'étais en train de vivre, c'est que ma peau se reformait autour d'un os qui avait légèrement changé de forme, repoussant comme une vigne grimpant sur un mur. Ma chair gonflée, endolorie, insensible était un organisme vivant, autonome, une plante qui repoussait de son propre gré ; j'avais trifouillé en-dessous, j'aurais pu faire ce que je voulais et elle aurait réagi. C'est une vérité que toutes les dolls ont vécu, qu'on connaît toutes intimement. C'est cette vérité qui peu à peu s'effacera, sur laquelle tout le monde plaquera l'idée d'une féminisation magique. Et c'est aussi ça qu'on cherche hein : j'ai pas essayé de devenir inhumaine, j'ai fait des choix qui rentreront dans des canons de beauté, qui se rangeront dans ces récits, parce que c'est aussi ce que je désirais.

Pourtant, cette chair qui se reforme pour recréer l'image de la femme, on en porte les cicatrices. Toutes les femmes en faits l'ont vécue, toutes en portent les cicatrices. Nous, les meufs trans, on le vit juste une nouvelle fois, on sent une seconde fois notre chair grouiller en s'affairant, on en garde une cicatrice visible, tactile, sensible. Et on est peut-être juste un peu mieux placées pour aller caresser la blessure, y glisser un doigt et aller remuer la chair qui s'y cache.

3. Signalis.

Vous atterrissez dans le blizzard permanent de Rotfront. Vous pénétrez dans la base Sierpinski S-23. Vous cherchez Alina Seo. Vous êtes Elster. LSTR-512. Une Replika. Les Replikas sont des androïdes. Les Replikas sont des cyborgs. Les Replikas sont constitués d'un squelette de métal, dans lesquels on implante un morceau de chair élevé en laboratoire. Le morceau de chair grandit, envahit le squelette biomécanique et le met en mouvement. On implante dans l'esprit de la Replika des souvenirs et une personnalité minutieusement choisis pour la rendre docile et optimale à sa tâche. On maintient, tout au long de son fonctionnement, un contrôle précis de sa persona, de ses interactions et de ses objets fétiches, pour préserver ce savant cocktail de la dégradation. Si elle s'en éloigne trop, elle est mise hors service. Tuer la Replika ne suffit pas. Au bout de quelques temps, le morceau de chair se multiplie, grandit, envahit et se lève à nouveau. Il faut les brûler pour en finir.

Les Replika sont l'arme ultime de la Nation de Heimat. Des êtres entièrement taillés pour leur fonction, de leurs capacités physiques jusqu'à leur esprit, parfaitement contrôlables, et ce jusqu'au moment où on détecte qu'elles ont dépassé la date d'expiration et qu'il faut s'en débarrasser. Elles sont de parfaites ouvrières, managers, commandantes, serinées comme les humains à l'idéologie de la Grande Nation, prêtes à donner leur vie à explorer des planètes, miner dans les gisements les plus éloignés et mourir au Front dans la guerre contre l'Empire.

Mais les Replikas ne sont pas que les ennemis, les objets de l'horreur et du rejet qu'il faudra abattre dans les couloirs. Le jeu vidéo a toujours construit son gameplay sur la différence entre le joueur et les ennemis, vous et les autres, les humains et les sous-humains, américains contre nazis, sains contre zombies, hommes contre bête. Beaucoup ont essayé de porter un propos cette distinction, d'y réfléchir, mais aucun ne l'avait abolie autant que Signalis. Vous êtes une Replika. Vous êtes un de ces produits parfaits de l'idéologie ultra-nationaliste et fasciste d'Heimat. En nous plaçant dans la peau d'Elster, Signalis nous donne une incarnation délibérément post-humaine, non-humaine, vous êtes un être qui n'est qu'un amas de chair qui peut se retrouver réduit en miettes, puis reprendre forme en quelques minutes. **Vous n'êtes pas un corps sain face à des hordes de zombies, qui doit être horrifié de ce qu'il pourrait devenir, qui doit préserver un état de pureté originel : et c'est ce corps qui devra être le point de départ de votre libération, sans passer par l'étincelle d'humanité. C'est encore une fois une féminité, une nouvelle féminité seconde, artificielle, inhumaine, reconstruite de toute pièce, une féminité profondément trans. Et, ce que Signalis dit à propos du corps des Replikas, il le dit aussi à propos de leur esprit : vous êtes déjà profondément façonné par les systèmes de pouvoir fascistes, et si vous vous**

revoltez, ce n'est en étant meilleure que les autres, en étant celle qui a gardé sa lueur. Ca, c'est profondément humain, et vous n'avez rien de tout ça.

La science-fiction a depuis bien longtemps exploré les thèmes des identités factices, des corps robotiques et des souvenirs implantés. Ses héroïnes réalisent que leurs mémoires sont peut-être fausses, qu'elles n'ont pas d'origine vers lesquelles se tourner. Total Recall : Douglas Quaid est-il un ancien leader de la résistance martienne, ou un agent secret chargé d'infiltrer les rebelles ? S'il est impossible de savoir, alors quel camp doit-il choisir d'aider ? Ghost in the Shell : Motoko a-t-elle un seul souvenir réel, elle qui est un cyborg presque entièrement de métal, minutieusement assemblé par l'armée pour servir sa section ? Doit-elle vraiment combattre ? Blade Runner, Altered Carbon, etc., c'est la même question posée encore et encore : comment agir, quand on n'a plus aucune origine, plus aucun passé fixe vers lequel se tourner ?

Tout au long du 20ème siècle, les frontières entre les pays s'affaissaient, pour intensifier les flux d'exploitation au niveau mondial. Seulement, s'opposer à ça en défendant nos origines, un point fixe du passé, c'est se tourner vers le nationalisme et le fascisme. S'opposer à ça au nom de l'étincelle d'humanité, c'est renforcer les barrières entre nous et ceux qui ne sont pas humains, ceux qui peuvent être exploités. Mais si on doit abandonner l'humanité, on doit trouver comment lutter sans point d'origine, et c'est tout le vertige de ces oeuvres. Comment lutter quand on ne sait pas si on est syndicaliste ou agent secret, milliardaire ou clochard, révolutionnaire ou flicard, quand à travers les films, la télé, les images, on a déjà vécu toutes ces vies, et qu'on n'a aucun point auquel se rapprocher ?

Signalis fait résonner cette question dans chaque fibre de son récit. Au fur et à mesure qu'elle descend, Elster découvre une base ravagée par la maladie, où Replikas comme humains perdent la raison, infectés par le mystérieux souvenir d'une femme aux cheveux blancs. Arrivée au cœur de la base, Elster franchit la porte, et il n'y a rien. Fin. Le jeu redémarre. Elster est à bord de son vaisseau, avec Ariane, l'humaine qu'elle accompagne. Elles font partie d'un programme de recherche spatiale, elles sont envoyées pour dériver dans l'espace à la recherche de monde habitable, jusqu'à leur mort. Elster et Ariane s'aiment. Les rations commencent à manquer. Les boucliers anti-radiation s'épuisent. Ariane se meurt. Elster se réveille. Elle retourne dans la base. Ses couloirs ressemblent de plus en plus au passé d'Ariane, à sa jeunesse dans les couloirs oppressants des écoles de Heimat, à ses années militaires et au travail forcé, à son désir de partir loin, de fuir. Elster arrive au fond de la base. Elle se retrouve face à Falke, la commandante. Falke cherche désespérément Alina, l'humaine qu'elle aime. Elster tue Falke. Elle a vaincu toutes les résistances. Il n'y a plus qu'elle, face à Ariane, dans son pod cryogénique tout juste ouvert. Elle doit tenir leur promesse. Laisser Ariane mourir.

On ne sait jamais ce qu'il se passe réellement dans Signalis. Elster cherchait Alina, mais elle cherchait en vérité Ariane ; c'était Falke qui cherchait Alina ; d'autres femmes errent dans Sierpinsky, à la recherche d'une amante, d'une soeur, les lieux,

les personnages, tout se mélange. Beaucoup de documents qu'on trouve évoquent la biorésonance, une technologie encore mal comprise qui peut façonner jusqu'à la réalité par la simple force de l'esprit. Alors on commence à imaginer, peut-être qu'Elster et Ariane ont tenté de rediriger le vaisseau et de rentrer, qu'Ariane n'a pas survécu au voyage, qu'au fur et à mesure qu'elles approchaient de la base de Sierpinsky, la douleur d'Elster s'est infiltrée dans tout ses couloirs, comme une océan d'angoisse distordant la réalité et projetant dans tous les esprits le spectre d'Ariane. Mais le jeu évoque aussi une ancienne Elster qui aurait servi comme modèle pour la personnalité et les souvenirs de futurs androïdes, une Elster dont le vaisseau avait dérivé pendant des décennies, qui avait vu l'humaine qui l'accompagnait mourir. Alors on se met à imaginer, peut-être que le souvenir défectueux a été implanté à toutes les Replikas de la base, qui ont peu à peu été envahies par la douleur de leur soeur, perdant la raison et le fil des événements, peut-être qu'on est juste une de ces ouvrières inondées par l'image d'Ariane, qui ira jusqu'à tuer sa commandante. Ou peut-être qu'Elster est enfermée dans son vaisseau, mais sa souffrance a résonné jusque dans les tréfonds de la base de Sierpinsky, à des milliards de kilomètres de là, et les réalités se sont peu à peu mêlées. Ou, peut-être, tout simplement, que ce n'était qu'un rêve, qu'Elster n'a jamais quitté le vaisseau, peut-être qu'on est simplement dans le vide, à des années-lumières de toute vie, à imaginer la base, Falke et toute l'aventure, pour accepter, enfin, de la laisser partir.

Une seule chose est claire à la fin de Signalis : il n'y a pas de réponse. Il n'y a pas un indice qui nous expliquera ce qu'il se passe réellement dans le jeu. A l'absence de mémoire, de point d'origine, s'ajoute l'absence même de timeline, de chronologie dans les événements, l'absence de différenciations entre les personnages, l'absence de toute réalité unifiée : les récits se superposent, se jouent en miroir comme des centaines de reflets, de rêves étrangement similaires qui hantent le même soir des centaines de rêveuses. On plonge toujours plus profond pour trouver la vérité, mais tout ce qu'on trouve c'est de la chair informe. Seulement, toutes ces réalités, tous ces rêves, s'ils n'ont aucune origine commune, en revanche ils convergent tous au même point : au chevet d'Ariane. Ils convergent vers l'amour, vers un amour trans, vers un amour lesbien, entre une humaine et une Replika.

Comment est-ce que tous ces fils arrivent tous, toujours vers ce même point ?

Dans Signalis, rien n'a de point d'origine dans Signalis, rien n'a de forme originelle. Les quelques cellules implantées dans le squelette Replika épousent juste la forme de leur carcasse, et, de la même façon, c'est le fascisme et l'exploitation façonner les âmes des citoyens d'Heimat. Les communications entre humains sont strictement limitées, les Gestalt ne doivent pas avoir de relations personnelles avec les Replikas, ne doivent pas leur montrer de films, de livres, ne doivent échanger que sur les quelques sujets prescrits par le manuel. Les limites entre les gens, les paroles, les gestes, les fluides qu'ils peuvent échanger, tout est façonné par Heimat. Mais ça fuit de partout. Malgré tout, les gens

parlent, des sentiments s'échangent, des amours se forment. Si certaines échappent au contrôle, ce n'est pas grâce à une étincelle d'humanité, c'est parce que ces processus sont toujours défectueux, qu'il y a toujours un peu trop de souvenirs qui passent, des discussions qui ne devaient pas avoir lieu et qui s'échangent, c'est parce qu'on a tenté d'imposer un contour précis à ce qui n'a originellement pas de forme.

Et la culmination de cette informe, c'est l'amour lesbien. Un amour qui nie la limite entre ce qui est censé être humain ou non, entre ce qui est censé avoir des sentiments vrais ou non, un amour qui dénie ce qui est fait uniquement pour travailler, obéir, servir la nation, que ce soit les membres biomécaniques d'Elster ou la féminité d'Ariane, vers un amour qui est le dernier refuge contre le fascisme, qui est une machine qui travaille au coeur du fascisme et le défait. Signalis n'imagine pas cet amour lesbien comme un îlot de pureté vers lequel retourner : il le fait pousser comme une excroissance, comme cet amas de chair Replika informe qui s'infiltré et grandit partout où on lui laisse un peu de place.

trauma

Ca a été dur de laisser Signalis me parler. Parce que, d'un côté, exposé au grand public, il a subi le même sort que les autres jeux trans. D'un côté, le jeu parlait de fascisme, de l'autre, d'amour lesbien ; les deux n'avaient probablement pas grand-chose à voir, l'avatar cyborg c'est une jolie touche de science-fiction, Signalis délivrait un message universel sur la puissance de l'amour, voilà.

En plus, les gens étaient rongés par la recherche d'une vérité unique, de la ligne de dialogue qui donnerait la clé de tout ce qui se passait dans Signalis, alors que sa force c'était justement de laisser des réalités se superposer, se jouer ensemble sans distinguer une origine et une vérité, comme un rêve qu'il faut toucher du bout du doigt.

Enfin, il est tombé dans une commu queer aux attentes plus rigides, plus rongées par les obsessions de représentation positive que jamais. En 2022, on vivait le dernier souffle de la grande Chasse aux Mauvais Stéréotypes. Et l'un des plus graves de ces stéréotypes, c'était les sad queers : bien trop souvent, les homosexuels mouraient à la fin du récit, offrant le spectacle de notre souffrance aux petits yeux hétéros, et c'était devenu inacceptable. Alors, la première fois que j'ai joué à Signalis, je me suis entourée de barrières de bon sens et d'esprit critique, et j'ai glorieusement traversé le jeu avec, en me protégeant d'une expérience qui résonnait profondément avec l'isolation, l'horreur et la beauté de nos vies sous un régime qui nous veut mortes.

Tout ce que j'en ai gardé c'est une blessure profonde. Une cicatrice qui faisait mal à chaque fois que les soeurs autour de moi parlaient de Signalis, que je les entendais résonner avec le jeu, et que je m'étais coupée de ça.

J'ai attendu trois ans avant de le relancer.

Pourtant, je replongeais dans les méandres de Sierpisky avec la même question : comment est-ce que ça peut nous faire du bien ? Si on oublie les grandes conneries de catharsis, de purge des passions, qu'on réalise à quel point la violence contre nous est encouragée, médiatisée, répétée encore et encore pour nous terrifier, comment est-ce que se mettre face à la mort inévitable qui nous attend, qui est prévue pour nous, peut faire autre chose que nous traumatiser un peu plus ?

Il faut prendre Signalis à l'envers. L'art c'est nos rêves. L'art c'est nos idéaux. L'art c'est nos fantasmes. La question à poser serait plutôt : quel fantasme est-ce que Signalis fait exister ? Signalis se place dans un fascisme spatial violent, au chevet de l'amour lesbien mourant. Il se place dans un vaisseau à la dérive au milieu de nulle part, ou dans une base militaire au service de la Nation, et la volonté d'Elster, ou de Falke, ou des deux, le transforme en un espace étrange, hostile, un espace de rêve. Cet espace de rêve qu'est devenu la base de Sierpinsky, que l'on explore, que notre volonté fait exister, c'est un espace où l'on revit tout ce qu'Ariane nous a raconté, mais aussi tout ce qu'elle nous a transmis sans un mot, par son toucher hésitant, ses craintes, ses silences, tout ce qu'elle n'aurait jamais du nous dire si elle avait suivi les règles, si elle n'avait pas parlé à sa Replika, tous ces secrets qui ne devraient jamais être échangés, qui mettraient en péril la nation. Un espace où l'on traque sans relâche cet amour lesbien, cet amour qui ne devrait pas exister, cet amour qui défait toutes les logiques du fascisme, qui forge les solidarités là où elles n'auraient jamais du être, et tout l'univers est envahi par le même désir, qui se répand comme une infection, ronge les rouages de l'ordre social pour le défaire bout à bout.

C'est ça le fantasme de Signalis. De montrer dans le petit ordre du fascisme tout ce qui fuira toujours de tous les côtés, de faire exister, dans la pire des situations, l'amour trans, lesbien qui ronge de l'intérieur. La fin, la double mort referme cet espace, mettre une fin à ce fantasme, mais il s'est déjà transmis partout, il a déjà infecté les rêves des centaines de milliers de joueuses par biorésonance.

Depuis le début, notre amour a toujours été du côté de l'inhumain et de la mort.

4. He fucked the girl out of me

De mes trois jours à l'hôpital j'ai pas vraiment réussi à bouger. Le vertige de l'anesthésie, la fatigue d'un visage entier qui cicatrise, la bave qui coule à longueur de journée parce que je ne peux plus déglutir, les gonflements qui tirent, qui gênent, qui ne s'arrêtent jamais, qui empêchent de dormir, la glace qui aide vaguement et en même temps qui brule, qui sonne, qui fait mal. Réduite à un visage qui bouge à peine, à un corps lourd qui se tourne difficilement pour attraper un yaourt, on laisse très vite qui on est s'effacer. J'avais téléchargé en avance quelques albums que je connaissais bien, réconfortants, mais en les écoutant je reconnaissais à peine les notes. Le jour passait lentement au rythme du soleil, des examens, du petit monde de l'hôpital qui s'affairait ; la nuit était interminable, et dans le noir et le silence, je laissais la réalité m'échapper, hantée par les pulsations anxieuses de ma peau, pendant que les restes de Tramadol peignaient les murs d'hallucinations coulantes.

Je pense qu'à un certain niveau, je voulais me prouver à moi-même que j'étais une fille. Je pourrais me payer des belles choses. Des fringues, des cahiers, quelques bons repas. Je me laisserais juste arroser de billets par des hommes et tout ira bien. Son câlin était réconfortant. Je voulais être aimée. Je ne me sentais pas traumatisée. Je me sentais juste vide.

He Fucked the Girl out of Me est un jeu cru. Pas parce qu'il cherche particulièrement à choquer - il raconte au contraire ce qu'il a à raconter de manière assez dénudée. Le jeu ne contient même aucun son, à part à un moment précis, et je tenterai de respecter ce choix et de faire de même ici. Taylor McCue, la créatrice du jeu, y décrit à la première personne sa première expérience de travail du sexe, sa première fois aussi, et les blessures que ça lui a laissé. Elle ne raconte pas cette histoire pour tenir un propos, donner une leçon. Elle la raconte pour la raconter. Elle explique dès les premières minutes comme le travail du sexe c'est une histoire à la fois commune chez les meufs trans, et à la fois impossible à raconter, parce que illégale, parce que socialement elle condamnait son autrice à une honte et à un rejet absolus par la société. T'as été une pute. Tu ne peux en parler à personne. Elle ne la raconte pas avec un but précis en tête, elle la raconte parce qu'elle est impossible à raconter et qu'elle a besoin de la raconter. **J'ai gardé le silence parce que j'avais peur des conséquences. Aujourd'hui, ce silence me tue. Je veux vivre. Et j'ai décidé d'avancer, quoi qu'il arrive.**

Tout marque par sa banalité dans le jeu. L'introduction au travail du sexe. La rencontre avec le client. Les gens autour qui comprennent, qui savent très bien et qui ne s'en soucient pas. La relation en elle-même. C'est peut-être dans cette banalité qu'il y a toute la brutalité du jeu.

Beaucoup de choses ont fait écho en moi dans *He Fucked the Girl out of Me*. Après la relation sexuelle, Taylor nous fait jouer la longue marche sur le chemin du retour chez elle, et à ce moment-là j'ai eu une violente sensation de déjà-vu, une certitude d'avoir déjà joué au jeu alors que je savais que j'avais pas encore eu le courage, j'ai été balancée d'un coup dix ans en arrière, avec cette sensation de saleté, de dégoût, à vomir dans une poubelle du metro Bastille, à marcher interminablement dans les ruelles d'un pathelin au bout du RER C, à frotter encore et encore sous la douche pour que ça parte. **(Son odeur accrochait à ma peau. J'ai frotté ma peau, à l'alcool, au produit vaisselle, au peroxyde d'hydrogène, au savon. Rien ne semblait marcher.)** Mais ce qui m'a frappée le plus violemment dans le jeu ne vient pas des détails les plus sordides ; il vient du fait que son autrice parle aussi de tous les désirs qui la guident vers le travail du sexe, et de tous les plaisirs qu'on y trouve. Le rêve d'être riche, l'envie de plaire, l'envie d'être désirée, la chaleur de sentir un corps près de soi, le plaisir sexuel qui arrive parfois, les techniques de dissociation pour éviter le dégoût, qui font passer la baise presque pour un moment comme un autre ; tout ce qui fait qu'on est jamais la victime parfaite, prise de force, contre son gré, au fond d'une ruelle, mais qu'on est dans une situation à laquelle on a consentie, qu'on a voulue même, faisant de soi un être souillé, auquel même le grand féminisme du consentement ne semble pas tendre la main.

C'est ce qui m'a secouée dans *He Fucked the Girl out of Me*. Voir tout ce qu'on ressent de contradictoire et de honteux raconté, assumé, voir le trauma qui a résulté de cela malgré tout représenté à l'écran, tout ça donnait une réalité à ce trauma, à ce trauma qu'on a honte d'avoir parce qu'on a jamais dit non.

Mais une question restait. Quel bien est-ce que ça nous fait, de remuer toute cette horreur ?

Le jeu n'y donne pas de réponse. Un léger sentiment d'espoir se dégage de la fin : avoir parlé sera peut-être un pas en avant pour aller mieux. Mais c'est tout sauf un triomphe. Même quand Taylor parle du jeu en interview ou sur les réseaux sociaux, elle le fait avec une certaine retenue, avec une certaine honte, pas juste une honte de ce qu'elle y raconte de sa vie, mais une honte d'avoir montré autant de violence, autant de négativité. Elle ne semble jamais affirmer que pour elle, l'existence de ce jeu serait une chose nettement positive pour le monde, quelque chose qui le rendra meilleur, elle semble au contraire se sentir coupable d'avoir imposé la vue de tant de souffrance à des gens.

Elle ne répond pas à cette question, et la seule réponse que je pourrai y apporter, c'est une réponse éminemment personnelle. La suite n'est donc pas une analyse de ce que dit *He Fucked the Girl out of Me*, ce sont des réflexions sur la relation que j'ai eue avec le jeu, en tant que meuf trans également, qui est aussi passée, jeune, par le travail du sexe.

On dira peut-être que le jeu permettra à des gens de se mettre quelques instants dans les bottes de sa créatrice et de partager les émotions d'une femme trans qui vit des oppressions, et celles qui me connaissent savent à quel point je déteste cette réponse. Elle sert à se placer en pur spectateur, découvrant un pan du monde qui nous est étranger, la vie des trans là, et dont on reste bien séparé, loin de nous. Pourtant, le jeu lui-même renie cette distance. Quand Sue monte dans la petite pièce exigüe où son client souhaite baiser, celui-ci sort une grande malle remplie de vêtements féminins et lui demande de le travestir. Pour le client, devenir une femme était un acte dégoûtant, dégradant. Mais, à partir de là, le jeu genre la cliente au féminin. Il n'y a pas de barrière établie entre Sue, la vraie femme trans, et sa cliente, qui serait une simple travestie : tout le monde, en vérité, est concerné par le marquage de nos corps comme hommes ou femmes, par les barrières et les tabous établis autour des transgression. Ce qui les sépare, ce n'est pas qu'ils sont quelque chose de fondamentalement différent, c'est la façon dont ils ont rejeté ces tabous, où celle dont ils les ont accepté, dont ils répètent cette honte d'endosser le féminin, dont ils répètent cette violence sur eux-mêmes et sur les autres. La scène établit clairement que ce sont des marquages et des barrières que nous vivons toustes, et l'histoire que raconte le jeu nous concernent toustes, intimement.

On pourrait parler de guérison, de healing, se contenter de dire que raconter cette histoire aidera Taylor, et peut-être d'autres personnes, à aller mieux, à panser leurs blessures et à les surmonter. Et c'est tout ce que je souhaite pour elle et pour autant de gens que possible. Mais, à titre perso, j'ai fini par détester toutes les idées que charrie ce concept de guérison.

Après toutes ces années, j'ai fini par moins avoir mal, par me reconstruire, par aller mieux et moins y penser. Pourtant, de temps en temps, je rouvre un livre, je relance un jeu qui me replonge dans mes blessures. Ça fait mal. Mais ce que je découvre aussi, c'est qu'elles n'avaient jamais disparu, et la douleur non plus. Je l'avais juste oubliée, j'avais appris à ne plus la sentir. Et, en rouvrant les blessures, en écartant précautionneusement les lèvres de la cicatrice pour y plonger un doigt, fouiller, remuer, j'y retrouve toujours des sensations nouvelles, que j'avais oublié avoir enfermées là. Je ne sais pas si je veux vraiment guérir, et si je ne préfère pas me déchirer plus loin.

He fucked the Girl out of Me décrit un monde de femmes trans brisées, incapables d'aimer ou de faire du sexe. Quand Sue déclare sa flamme à Sally, Sally est incapable d'aimer ; lorsque, des mois plus tard, Sally déclare sa flamme à Sue, Sue a entre-temps été brisée par le travail du sexe, incapable à son tour de voir dans l'amour de Sally, et sa proposition de l'aider, autre chose qu'un désir de l'utiliser.

J'ai brisé ma sexualité avant même mes 18 ans. Par la suite, une première fois, j'ai cru pouvoir être sauvée. J'ai cru pouvoir enfin échapper à une sexualité où j'étais juste utilisée, quand je suis devenue lesbienne. Je me suis retrouvée dans une relation dont je voulais m'enfuir, mais où j'étais entièrement financièrement dépendante ; j'ai repris le

TDS, j'ai fait du porn et de la cam, je suis retombée dans les rêves de devenir riche et indépendante quand dans la vraie vie je me détruisais mentalement et physiquement pour 300 balles par moi. J'ai fini par être agressée à nouveau. C'est au fond de ça qu'une deuxième fois, j'ai cru pouvoir être sauvée; je suis tombée folle amoureuse d'une femme, Tant de fois j'ai cru pouvoir être sauvée. Rien n'a changé. Où que j'aille, je continue de me retrouver dans une sexualité où on m'use et on me lâche. La seule façon de traverser tout ça sans me tirer une balle c'est d'abandonner tout les mythes autour du sexe. ***Baiser me fait mal, mais si je sais où j'ai envie de souffrir, quelle blessure j'ai envie de rouvrir et de triturer, alors je reprends peu à peu du contrôle sur mon corps, enfin j'apprends justement, peu à peu, à ne pas le maîtriser.*** La seule façon de pas me tirer une balle, c'était de revenir au monde de femmes trans brisées que raconte He Fucked the Girl out of Me, et de le voir, pas comme une impasse, le cul-de-sac auquel il faut absolument échapper, mais comme le recoin sombre d'où on peut cultiver les graines d'un monde nouveau.

La place des femmes trans dans l'ordre sexuel, c'est celle d'être détruite. Le sexe, c'est baiseur et baisé, sujet et objet, c'est sur ça qu'est construit tout le plaisir, celui d'avoir tout ou celui d'être réduite à néant. La sexualité nous détruit parce qu'elle a pour fonction de nous détruire. Peut-être que pour exister, on devra détruire le sexe.

En tout cas, ce sexe-là il ne veut plus dire grand-chose entre meufs, entre lesbiennes, entre transfems, alors on multiplie les pratiques, les jeux, les points de vue. Ce qu'on fait c'est pas libérer le sexe : ça marche jamais comme ça, on essaie et puis on continue à se faire mal, on ne révolutionne pas on est en train de gratter autour d'un trou béant, d'une blessure ouverte. Alors nos sexualités brisées ne sont pas une maladie, mais un point de départ pour briser le sexe. Peut-être que c'est ça, ce qu'il y a de si important dans He Fucked the Girl out of Me : le monde qu'il décrit, c'est le dernier monde que j'ai envie d'appeler chez moi.

C. Langues

5. Heaven Will be Mine

Nous sommes le 1er janvier, 1980.

Il y a des années, l'Humanité s'est unie pour faire face à la Menace Existentielle. Elle a maîtrisé le vide de l'espace en colonisant Mars et en développant le Grand Puis Gravitationnel. Elle a doté ses envoyés de Ship-Selves, des vaisseaux géants qui étendaient le corps de leurs pilotes tout en leur permettant survivre dans le vide. Et la menace existentielle fut vite anéantie. C'était une guerre plutôt stupide : l'humanité a déjà une autorité indiscutable sur la réalité, elle n'a fait que s'inventer un ennemi imaginaire, une chimère qu'elle a vite abattue. Il n'y a plus rien à faire hors de l'atmosphère terrestre. Le rêve de vivre dans l'espace est terminé depuis longtemps. Il reste quelques personnes, là-haut. Trois meufs, notamment. Envoyées dans l'espace dès le plus jeune âge, elles ne sont déjà plus totalement humaines. Dans le monde d'Heaven Will be Mine, c'est la gravité qui permet aussi de maintenir une certaine cohérence dans notre réalité, dans notre identité ; et, dans l'apesanteur, nos trois héroïnes doivent se battre pour recoller sans cesse les petits bouts de leur personnalité, de leur être. Certaines veulent fuir ce vide terrifiant. D'autres y trouvent refuge. Pour savoir s'il faut rester là-haut ou rentrer, elles vont se battre. Et se rouler des pelles.

Heaven Will be Mine réunit tous les éléments dont j'ai parlé dans cette vidéo. Des corps prosthétiques, une féminité de seconde zone, la non-humanité, la chair, le lesbianisme, et cette idée d'exister à l'extérieur de tout. **Au-delà des bisous, son récit autour de la gravité et la culture fait clairement écho à l'expérience lesbienne : quand on se découvre gouine, on se retrouve souvent expulsée de tous les sentiers déjà tracés dans lesquels mener sa vie, se marier, avoir des enfants, et on doit défricher pour se créer de nouveaux récits, de nouvelles directions pour nos vies. C'est ça, ce grand vide, cette impression de flotter, loin de la gravité. Heaven Will be Mine, c'est, aussi, probablement le jeu le plus verbeux que j'aie présenté ici : il amasse les factions, les concepts mécaniques, astrophysiques, métaphysiques, dans une prose proche de la poésie : d'un instant à l'autre ses affrontements passent de combats de mechas intersidéraux à des danses érotiques entre deux corps-prothèses lesbiens.** Et, je vais être honnête, je comprends toujours pas complètement Heaven Will be Mine. Genre, au niveau le plus basique : je comprends pas tout ce qui est écrit. Le jeu est dispo uniquement en anglais, j'ai un niveau solide mais c'est pas ma langue maternelle, et de base en lisant de la fiction j'ai toujours des difficultés à garder le fil du cadre, des personnages, le background et le plot. Tout ça combiné avec la plume assez étrange du jeu et son côté très concis, à rentrer direct dans le feu de l'action, je comprends pas tout.

C'est très clairement une réflexion sur l'expérience lesbienne. Elles n'ont plus toute la sécurité de la gravité, de la culture pour trouver un sens déjà tout prêt à leur vie, pour sauver leur cohésion interne.

J'ai du jouer pour la première fois à *Heaven Will be Mine* en 2019, et à l'époque le jeu est resté particulièrement obscur pour moi. Pourtant, il m'a immédiatement fascinée. J'ai passé des jours à écouter en boucle la BO, à voir danser sous mes paupières les visuels finaux du jeu, les trois grands Ship-Selves gribouillés sur un coin de cahier, la dernière image où les corps-méchas reposent juste paisiblement les uns sur les autres, sans vraiment comprendre les mots qui y étaient associés.

Malgré les barrières de la langue, le jeu avait transmis ce qu'il voulait transmettre. La langue était en fait, quoi qu'on fasse, une barrière à ce qu'il voulait transmettre. *Heaven Will be Mine* a beau déchaîner la prose la plus complexe de tous les jeux dont j'aie parlé ici, c'est aussi celui qui vise le plus directement les vibes. S'il utilise autant de mots, de concepts, de registres différents, c'est toujours pour essayer de cerner une expérience qui est si étrange, celle d'être gouine. On le disait, nos vies doivent exister dans un grand vide : on existe un tout petit peu en dehors de ce qui est normal, de ce qui est humain, on a à peine le droit d'en parler, on a du mal à en trouver d'autres qui en parlent. Dans ce grand vide, on a du mal à se trouver, à garder une cohérence dans nos personnalités, mais c'est aussi un espace de liberté et d'invention constante. Alors on cherche nos mots dans une langue qui n'a pas les mots pour raconter ça, et on tente 20 000 façons de le raconter en piquant des termes à la poésie ancienne et à la physique des particules, mais au final, ce qui compte c'est l'impression, c'est les sensations que créent les mots et les images, c'est que la langue est toujours une barrière et qu'il y a quelque chose à chercher en-dessous.

J'ai joué une deuxième fois à *Heaven Will be Mine* l'année dernière. La première fois, j'avais du choisir d'incarner Saturn, la pilote ardente et flirty de *Celestial Mechanics*, fièrement rebelle face à la Terre, mais qui cache derrière sa fougue affichée une certaine fragilité. Derrière sa rébellion elle est perdue, elle ne sait pas quoi faire et où aller maintenant qu'elle a refusé ses origines. Au fil de ma run, j'avais été de plus en plus fascinée par Pluto, son assurance sereine, son discret sourire, son regard doux et conquérant, son rêve de déstabiliser complètement l'équilibre gravitationnel du système solaire et d'envoyer toute l'humanité dans l'espace. En relançant le jeu cinq ans plus tard, j'ai redécouvert les persos, et je me suis tournée naturellement vers la route de Pluto. Je réalisais que peu à peu, j'étais devenue plus proche d'elle, sûre de mes convictions, un peu distante aussi derrière ma façade impénétrable, à laisser les autres venir à moi. C'était un peu tout ce qui se jouait dans le jeu : on se regarde les unes les autres avec un peu d'envie de les pécho, un peu d'envie d'être elles, on glisse d'une identité à l'autre, parfois on s'attache trop on veut les copier les absorber on se fait mal aussi au passage, c'est dur à éviter, mais on arrête et on grandit.

Pendant cette seconde run, je saisisais un peu plus du jeu mais je ne comprenais pas

toujours tout. Je le sentais, surtout, travailler le langage, essayer d'exprimer avec des mots tirés de partout des choses qu'il n'arrivait pas à dire. Et je me sentais de plus en plus proche de ça aussi.

Je sais que sur Youtube je projette une image très carrée, très analytique, très surplombante, à toujours essayer de proposer la thèse la plus solide et la plus recherchée sur le sujet auquel je m'attaque. Je sais qu'on me décrit comme la grande wannabe universitaire, c'est pas ce que je veux mais honnêtement c'est une vulnérabilité que j'accepte, d'façon c'est pas une meuf sur Youtube qui va vous amener la révolution et si je vous fais croire ça c'est que je suis en train de profiter de vous et de vous détourner des manières concrètes de vous rapprocher de gens et de construire des résistances. Tant mieux si vous construisez un peu une carapace de dédain envers moi, il faut une distance quand vous "consommez mon contenu".

Mais la vérité, c'est que je cherche toujours mes mots, et que je passe le plus clair de mes vidéos à chercher les mots pour décrire ce qu'on vit. Je sais que je suis pas toujours très compréhensible, mais je cherche pas à vous faire passer des Grands Concepts Indispensables pour comprendre la vie et le capitalisme : ce que je cherche c'est à faire fonctionner la langue, à montrer qu'on a jamais vraiment les mots pour décrire ce qu'on vit. Et que c'est souvent en cherchant ses mots qu'on se libère de ceux que le patriarcat, le capitalisme nous ont imposé.

Reste quand même que ces réflexions sur la barrière de la langue, je les ai face à l'anglais, une langue largement dominante culturellement. Et, plus largement, les quelques jeux que j'ai essayé de comprendre ici ont été en immense majorité créés dans le Nord Global, sont tous disponibles en anglais, et ont bénéficié d'une distribution et d'une attention assez large. **C'est un problème important dans l'angle que j'ai choisi : j'ai voulu rechercher le jeu vidéo transfem entre les lignes, en gardant la position d'une joueuse qui doit se glisser dans des oeuvres où elle n'est jamais sûre pour en extraire un côté transfem, parce que c'est la position qu'on a si longtemps du adopter, parce que ça permet de montrer que la transféminité on la retrouve bien au-delà des meufs trans et que ça concerne pas que nous, et clairement aussi parce que ça parlera plus aux gens de ne pas avoir que des jeux très expérimentaux dans ma sélection. Mais du coup, j'ai préféré plusieurs fois intégrer un jeu où j'avais des vibes de meufs trans sans trop être sûre de quoi que ce soit plutôt qu'un autre jeu plus petit, directement fait par une sœur. Tout ça, c'est pas des choix anodins, ça met aussi souvent en avant des jeux avec un budget et une quantité de travail auxquels la plupart d'entre nous ont pas accès et qui reflètent pas la majorité de ce qu'est notre jeu vidéo.**

Bref, ma vidéo est pas du tout le point final de ce qu'il y a à écrire sur le jeu vidéo des meufs trans. Il y a une foule de jeux transfems petits, radicalement étranges, qui poussent encore plus loin la relation à la matière du jeu vidéo dont je parlais, des scènes

entières de jeu vidéo qui ne se font pas en anglais aussi, qui restent dans l'obscurité. Je sais que ma vidéo à la fois met déjà en avant des jeux qui n'ont pas eu assez de reconnaissance, mais s'inscrit aussi dans ces mêmes lignes de partage. Encore une fois, il faut continuer de creuser, de faire fonctionner la langue.

Et peut-être juste se souvenir de cette phrase, que je vois flotter depuis 7 ans sur des discords, des murs, des bannières twitter, et qui semblent nous hanter toutes en silence :

Lab-grown girls like us should stick together.

Conclu

Personne ne fait le choix d'une opération sans être remplie de questions. On ne se décide pas le jour où on y trouve des réponses ; on se décide le jour où on accepte qu'elles n'auront jamais de réponses. Au fond, bien peu de meufs trans racontent leurs opé en parlant d'une féminisation magique : elles aussi sont toujours habitées par ces questions. Mon visage, il a changé. Mon visage, tout ce avec quoi les gens me voient, me juge, tout ce que j'ai appris depuis ma naissance à manipuler au mieux pour communiquer, me rapprocher, aimer, tout aura changé. Je ne ressemblerais plus à mes parents. Je ne ressemblerai plus à ma famille. Mes traits vont se rapprocher un peu plus de la blanchité, alors que je suis déjà bien blanche pour la gosse d'un immigré syrien et que ça a toujours été au centre de beaucoup de questionnements.

Dans les transports pour aller au bloc opératoire, ce n'est aucune de ces craintes qui m'occupaient, ni l'excitation, ni la peur. Je pensais au fait que ce jour-là, c'était sans doute la dernière fois que je voyais mes parents. J'avais expliqué à ma petite sœur la veille, on a discuté de comment rester en contact, puis, le matin, personne n'était encore debout quand je suis partie.

C'est peut-être ça qui est plus important dans mon rapport à la blanchité. La différence que feront les quelques centimètres de moins qu'il y aura sur mon front et dans mon nez c'est pas dans le miroir que je la verrai, c'est partout ailleurs. Cette différence, je la vivais déjà avant même l'opération, à faire des adieux silencieux à l'appart, à notre rue, à nos souvenirs. C'est absurde de chercher intérieurement la réponse à toutes ces questions, à

pourquoi j'ai choisi de faire tout ça et est-ce que c'est bien et est-ce que c'est dans la norme : ce qui compte avec ce visage c'est ce que j'en ferai, c'est de pas l'utiliser pour me distinguer de toutes les autres c'est d'être tournée vers les reuss et les dolls et les freaks, c'est les cicatrices que je laisserai apparentes, qu'on fouille et qu'on continuera d'aller fouiller, avec elles, jusqu'à tout détruire.

Post-scriptum.

Au début de l'année 2024, j'ai commencé à réfléchir à une opération de féminisation du visage. Je suis une femme trans depuis longtemps, mais je prenais encore l'idée même de me regarder dans le miroir, de réaliser que je ne ressemblerai pas à jamais à un homme. J'avais seulement, après 4 ans de transition, la clarté pour faire un bilan avec plus de recul, lister les choses que la dysphorie m'empêchait encore de faire, penser quel rapport je voulais avoir au monde et quels moyens je voulais utiliser pour le changer.

En avril, j'ai eu le sentiment résolu d'avoir besoin d'une chirurgie. J'ai immédiatement commencé à me renseigner sur les médecins, les procédures, et ai lancé ma demande au plus vite. Réflexe de transitionneuse aguerrie. J'ai eu mon premier rendez-vous à la fin mai, puis la date de l'opération a été fixée au 9 janvier 2025. Je n'ai pas attendu d'avoir une grande souffrance, ni une certitude inébranlable, ni même une idée parfaite de ce que je souhaitais : je sais que les délais médicaux sont longs et durs à vivre, j'avais attendu la certitude absolue avant de lancer les démarches pour obtenir des hormones et chaque jour des plusieurs mois d'attente avait été une solitude aride, un jour à passer en étant celle que j'avais déjà décidé de ne plus être, celle au-delà de laquelle j'avais déjà grandi. Je ne voulais pas revivre ça. Ce fut une excellente décision, chaque jour a affirmé un peu plus ma certitude, l'attente s'est faite dure mais pas paralysante, et j'ai pu échanger avec d'autres, défaire l'idée que ce serait une étape unique et inratable, réaliser qu'on pouvait faire plusieurs féminisations faciales, mais aussi apprendre ce qu'on laissait forcément derrière et prendre le temps d'en faire le deuil.

Si j'ai pu effectuer ce parcours en moins de 9 mois, c'est parce que je suis entièrement passée par le privé. Les frais totaux de l'opération, en comptant les honoraires de chirurgien, les frais d'anesthésie, les différents rendez-vous, déplacements et frais de logement, s'élèvent au-delà de 10 000 €, qu'il faut dans tous les cas sortir même dans l'espoir d'en voir une partie remboursée.

Comment ai-je eu cet argent ? Pendant 4 ans, à ma sortie d'études, j'ai travaillé sans réellement vivre. J'ai habité dans une colocation à 1h30 de trajet de mon boulot, puis chez différentes personnes, je sortais et voyageais peu, j'étais isolée et je n'arrivais pas à être une assez bonne personne pour maintenir les quelques relations que j'avais. Je mettais tout ce que je pouvais de côté, gardant cet argent pour un jour où j'aurais plus de plaisir à profiter de la vie. Et puis, un jour, mon grand-père est mort, la maison familiale a été revendue et j'ai touché plusieurs milliers d'euros. C'est ce qui fait que j'ai pu me payer cette opération, et qu'il me reste encore un peu de sous de côté. Il n'y a rien de spécialement juste ou mérité à cela.

Si je n'avais pas eu cet argent, j'aurais dû passer par le public, où j'aurais pu attendre jusqu'à plusieurs années d'avoir une opération. Je n'imagine pas les dégâts psychiques qu'auraient laissé une nouvelle période de ma vie à voir chaque matin, dans le miroir, un visage que je ne voulais désormais plus le mien, un visage que je devrais porter au long de la journée pour tous les autres, faisant semblant de le posséder, faisant comme s'il était réellement moi alors que cette idée même est la source de mes souffrances les plus aigües. L'attente. L'attente. Souvent, des soeurs sont attaquées sur les réseaux sociaux pour le montant des opérations de transition qui leur sont remboursées par la sécu, et nos alliés les défendent comme des privilégiées méritantes, qui parfois se vantent un peu trop de ces mérites d'ailleurs. Je vois comme est effacée leur souffrance de l'attente, comme est tordue leur fierté bien placée d'avoir été à bout des rouages écrasants du système médical. Il faut attendre, il faut subir, il faut abandonner des années de ta vie, et une fois que tu as ce que tu voulais, il faut t'écraser et lécher les bottes.

L'attente, c'est la réalité de beaucoup de mes soeurs. C'est pour ça qu'il y a peu de gestes aussi beaux que celui de donner à une de leurs cagnottes. Que ce soit pour qu'elles se nourrissent, pour qu'elles puissent se loger, pour avoir accès à des soins, même une chirurgie esthétique à plusieurs milliers d'euros qui vous semble si frivole. Au terme de la barre de progression de cette cagnotte rustique, il y a la libération de cette spirale interminable, et vous pouvez la lui offrir.

Nous bâtissons des communautés trans qui soulagent cette douleur, des communautés fondées dans le toujours-devenir de la chair, des lieux où l'on sait toujours que votre visage n'est jamais vraiment le vôtre, qu'il est ce lieu ambigu, le dépôt de tout ce que l'on vous a jamais imposé et aussi la somme de tout ce que vous avez commencé à le faire devenir. Pourtant, ce toujours-devenir restera aussi implacablement barré, selon des divisions de classe, de race, de genre, de validité, tant qu'on ne s'organisera pas pour

contrebalancer la violence de notre société. Le biopunk n'est pas un futur lointain : le biopunk est un présent, tout autour de vous, et le mythe de la nation, les milliardaires rapaces, et le cyberpunk écrit par des hommes blancs vous ont juste appris à la détester. Le biopunk c'est cette infirmière qui peut enfin mettre l'anti-nausée dans la perf de la patiente qui vient de se faire charcuter le visage pendant une journée complète et a rempli son lit de sang ; c'est cette gouine qui s'engueule au fond de Barbès avec un vieux pharmacien blanc parce qu'il cherche des raisons pour ne pas filer d'antibios à une patiente qui sort d'hôpital, parce qu'il a bien senti que c'était une trans ; c'est cette meuf qui actualise une dernière fois sa cagnotte pour voir si cette fois ça va passer. Soyez avec elles.

Enfin, une des autres raisons pour lesquelles j'ai pu commencer à penser sereinement la féminisation faciale comme une option, c'est que je réalisais plus concrètement qu'elle ne briserait pas la communauté avec mes soeurs, mais en serait au contraire une continuité. Pendant longtemps, je n'osais envisager la chirurgie parce que je craignais de passer de l'autre côté de quelque chose, avec celles qui sont parfaites, quoi que ce cela veuille dire. Je craignais ce que ça briserait du lien qui se faisait avec celles qui sont plus tôt ou autre part dans la transition. J'aimais incarner, sur internet et dans la vraie vie, ce que pouvait donner une transition simple, qu'on pouvait complètement devenir Plus-Un-Homme juste avec les hormones, qu'on pouvait habiter avec bonheur les corps qu'ils donnaient. A l'opposé, je sentais parfois une fissure face à des soeurs trop belles, une fissure normale et que je ne suis pas la seule à vivre, mais une fissure située moins dans la différence de ce que nous vivions que dans l'envie et la jalousie que je pouvais ressentir, et je craignais le moment où je me retrouverais de l'autre côté de celle-ci.

Cette fissure, c'est aussi moi qui la créais. Si j'ai pu évoluer, c'est parce que j'étais toujours plus entourée de soeurs aux parcours variés, et toutes aussi aimantes et dédiées à nous et à notre bien. Elles m'ont montré que la chirurgie était un choix possible, mais surtout que derrière il existait un avenir de communauté et de partage. Les dolls sont là pour toutes leurs soeurs, nous montrons à la fois un des avènements possibles pour elles, nous travaillons à le garder ouvert, tout en leur offrant le soutien, la sororité et l'amour que tous les autres ne savent nous donner. J'aime toujours la personne que j'ai été si longtemps, et j'aime celle que je serais.

Quelques choses qui ont inspiré cette vidéo

Trans girls own the void - LilyAlexandre

Bloomfilters -

Undoing Sex - C.E.

Cyberfeminism Index

Black on both sides. A Racial History of Trans Identity, C. Riley-Snorton

The Future Looms. Weaving Women and Cybernetics, Sadie Plant