

Le concours intitulé « Violences faites aux femmes : une affiche pour dire NON ! » fait la demande d'une conception d'affiches visant à **prévenir, dénoncer ou lutter** contre les violences faites aux filles et aux femmes en France ou dans le monde.

Cette action vise à **sensibiliser, informer et responsabiliser les élèves, filles et garçons, ainsi qu'à les impliquer dans la prévention et la lutte contre ce type de violence**, à l'occasion de la journée internationale pour l'élimination de la violence à l'égard des femmes du 25 novembre 2018. Elles seront affichées dans les collèges à cette occasion.

Cette réalisation s'inscrit dans le cadre du cinquième plan interministériel de mobilisation et de lutte contre toutes les violences faites aux femmes (2017-2019) et du plan régional dont l'académie de Créteil est signataire.

violences faites aux femmes : une affiche pour dire non !

Les violences faites aux femmes sont multiples et prennent des formes diverse et variées. Nous avons choisi de nous concentrer sur les **violences psychologiques** que peuvent subir les femmes, car celles ci sont souvent méconnues et plus **vicieuses** de par leur aspect **moins visible** au premier abord.

Parmi toutes les violences psychologiques que nous avons étudiées, nous avons extrait le terme «**normatif**», omniprésent, et constaté qu'il était la racine de beaucoup de motifs de violence.



Les femmes subissent en effet la normativité d'une façon plus violente que les hommes, **du à leur représentation en société**. La femme fait vendre, et nous sommes constamment confrontés à sa représentation **parfaite, stéréotypée**, qui manque cruellement de diversité. Et plus les femmes s'éloignent du modèle imposé par la société, que ce soit par l'inné ou par leurs choix, plus elles sont **discriminées, décredibilisées, rabaissées, mises à l'écart**.

Notre but sera donc d'arriver à conceptualiser l'idée de la normativité, et d'essayer d'y trouver une **solution graphique**, de façon à ce que les femmes puissent toutes s'identifier et ne se sentent plus forcées de transformer ce qu'elles sont sous prétexte d'inclusion sociale.

La Normativité

Étymologie : dérivé de normatif, venant de norme, issu du latin **norma**, équerre, règle.

La normativité est l'état ou le caractère de ce qui est normatif, de ce qui rend conforme à la norme, à la règle.

Selon les auteur-e-u les contextes, elle peut être :

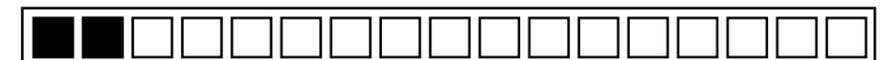
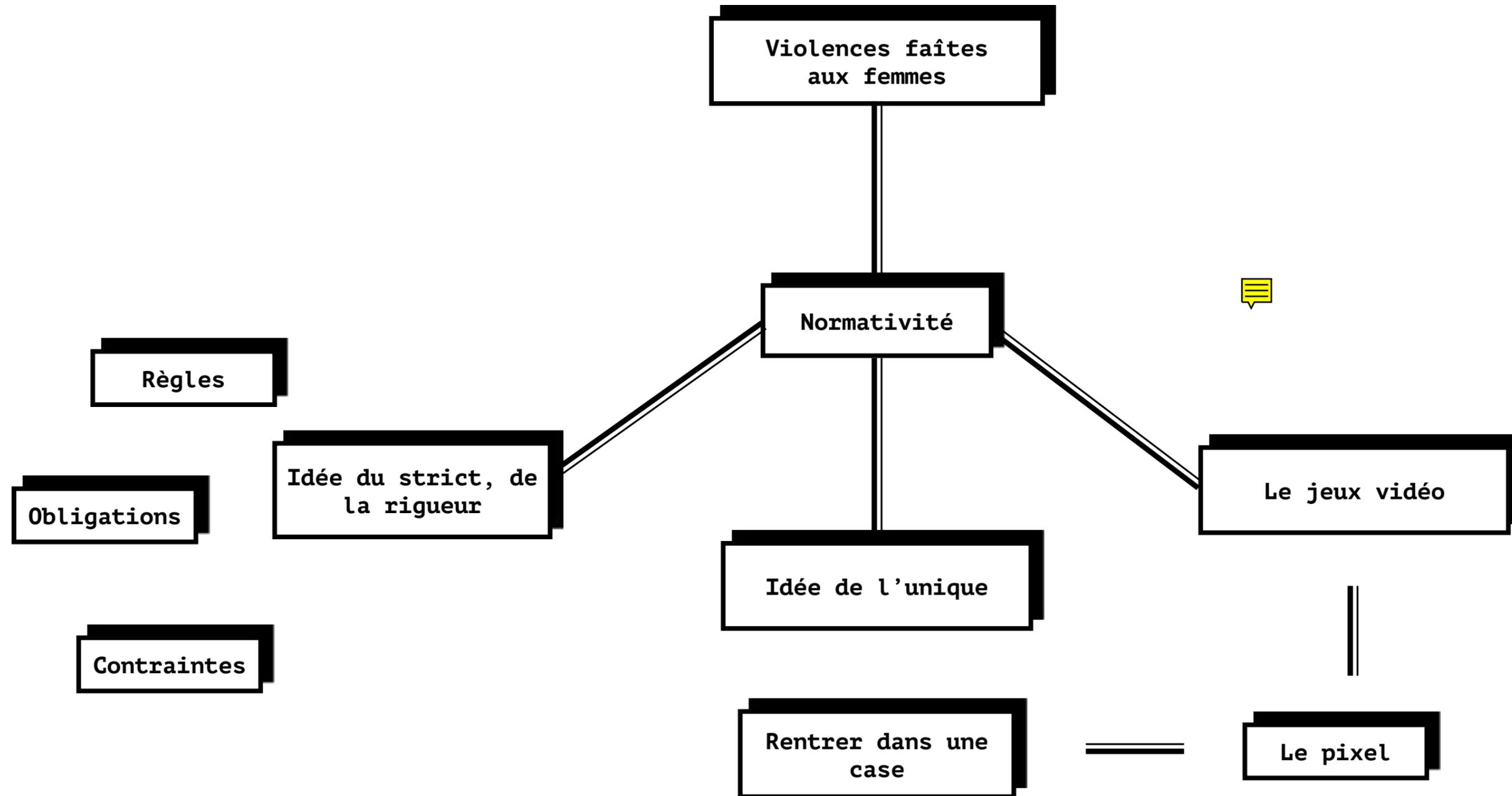
- Le phénomène normatif dans sa globalité, c'est-à-dire **l'ensemble des normes**.
- Ce qui caractérise **une règle ou un principe** contraignant sur le plan juridique ou social.
- La capacité d'une règle ou d'un énoncé à produire des effets normatifs, à devenir une **norme ou une référence**.
- Le caractère plus ou moins marqué de ce qui peut **orienter ou influencer les comportements, par contrainte ou par adhésion**,
- Ce qui a vocation à orienter les comportements à devenir une **règle de conduite**.

La normativité sociale est ce qui contraint une personne à faire une chose ou à adopter une conduite au sein de la société où elle vit, sans lui laisser le choix de ne pas le faire. La normativité sociale varie selon les époques et les contextes.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

carte mentale

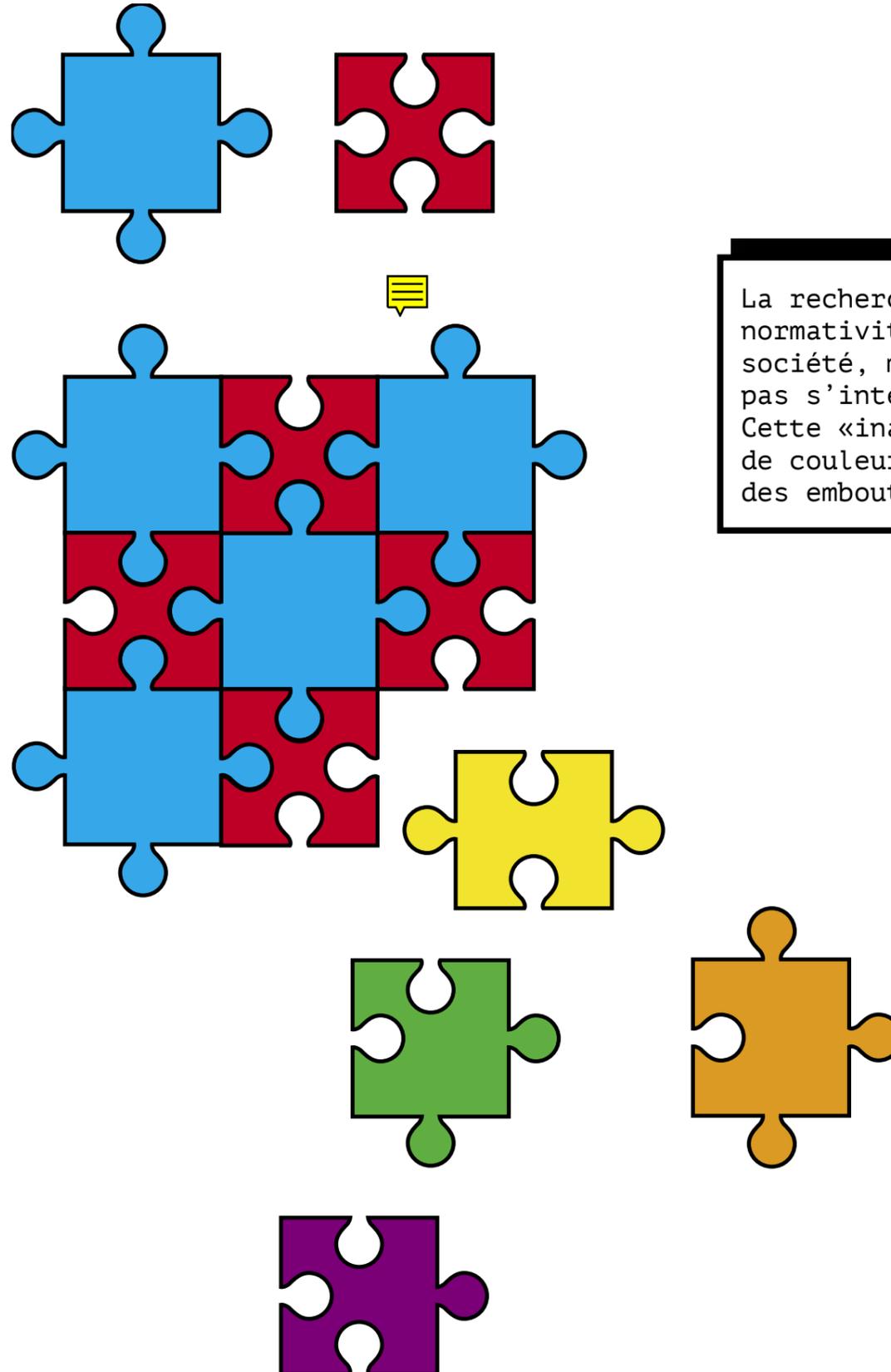


violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

le strict et la rigueur / creation du complexe

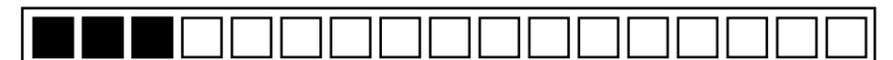
**Normativité,
nom féminin**
Du latin **norma**
«équerre, règle»

Il est attendu des jeunes filles, notamment de jeune âge, de se confondre dans la masse, de **suivre des règles absurdes qui leur dicte comment être ou ne pas être**, psychologiquement ou physiquement. Celles qui ne répondent pas aux attentes sont marginalisées.



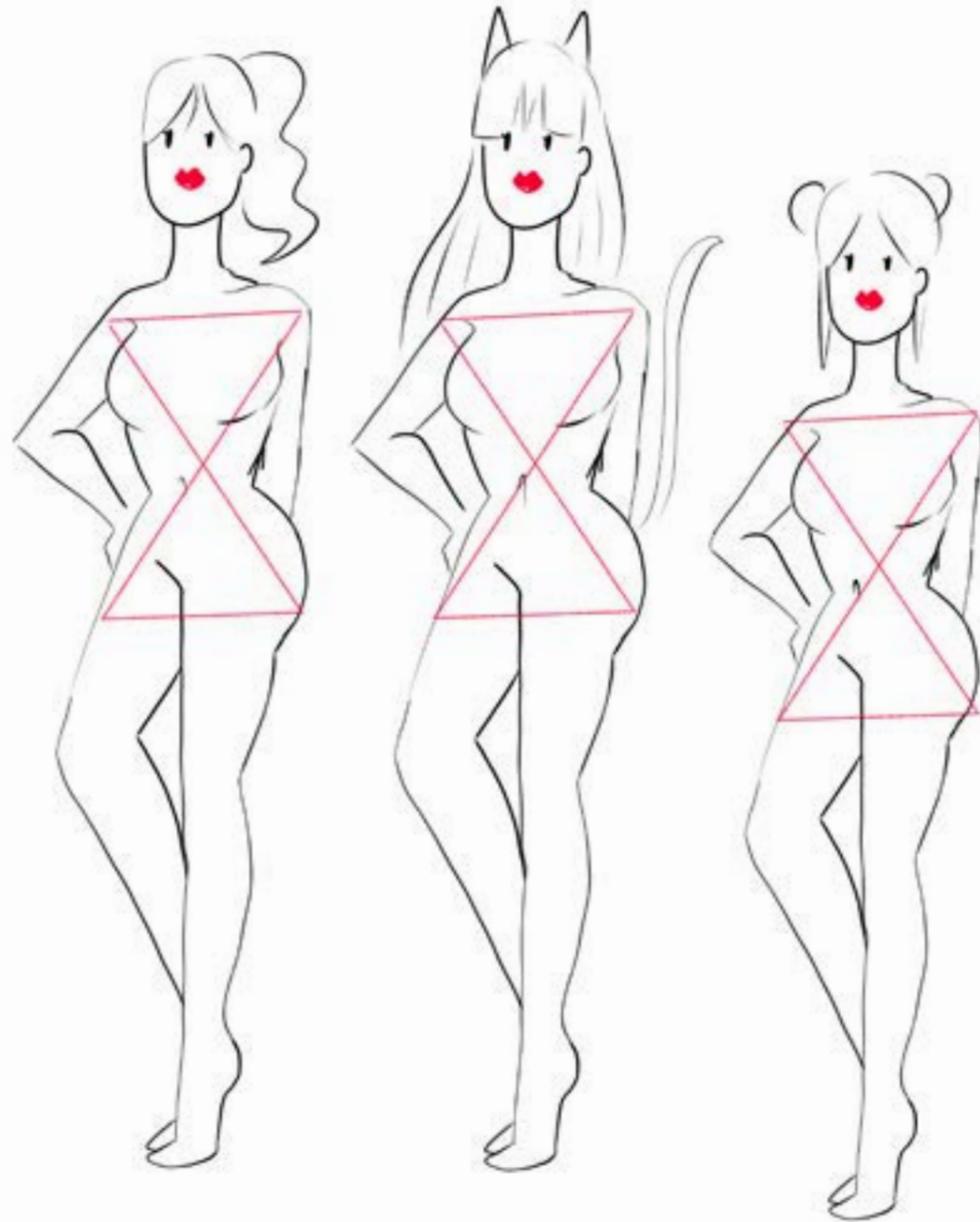
La recherche graphique représente les attentes de la normativité à se ranger dans un modèle prédéfini par la société, mettant à l'écart toute personne ne pouvant pas s'intégrer. Cette «inadaptation» est représentée par la différence de couleur des pièces de puzzle et par la différence des embouts.

De ce fait, de nombreuses jeunes filles et femmes complexent si elles ne ressemblent pas au canon de beauté que leur impose la société.

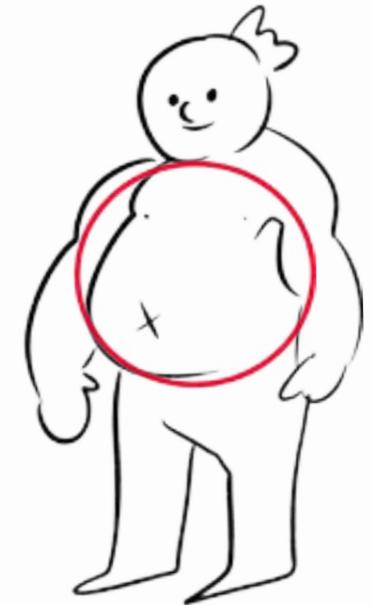
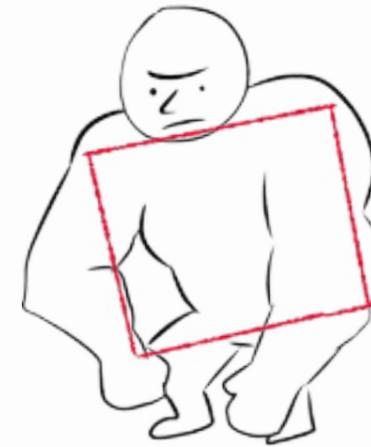


violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

le strict et la rigueur / modelage du corps



En société (dans la publicité, les illustrations, la mode etc...) **la différence entre la représentation des hommes et celle des femmes n'est pas à la même hauteur** : celles des hommes sont diverses, on accepte facilement des hommes forts, autant que les minces, les musclés, les grands et les petits, parce que l'on a tendance à leur donner du crédit à leur mentalité et non à leur forme. La représentation des femmes, en revanche, crée la constance d'une soit disant forme parfaite, qui, se répétant, **crystallise la pensée d'un canon de beauté idéal**: silhouette en sablier, mince et musclée (mais pas trop non plus), poitrines, fesses et lèvres volumineuses, visage typé européen. Cette différence **discrédite les femmes**, excluant mentalité et choix qui pourrait différer du canon établi.



L'accent est mis sur les formes corporelles utilisées dans le design de personnage.

violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

le strict et la rigueur / moule de femme



Femme à modeler

Le moule à glaçon.

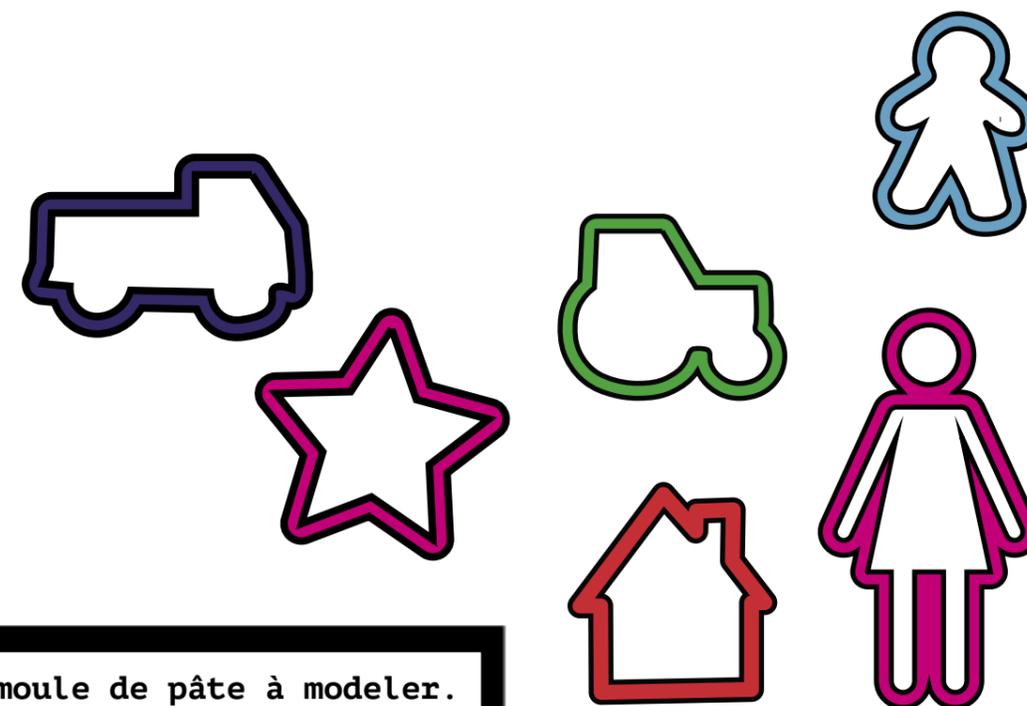
On s'intéresse alors à l'idée d'une forme pré-définie.

Le moule prend la forme de la femme dite «parfaite» selon les critères du canon de beauté occidental. La recherche graphique représente la femme parfaite, qui est sans diversité, montrant qu'un seul type de corps, de visage, d'ethnique.



Dans le jeu de la pâte à modeler, on retrouve la notion de la forme du pré-défini dans les petits moules en plastique. On peut **répéter la même forme en masse** en utilisant les moules sur de la pâte.

Dans la notion de la normativité, on retrouve la répétition, celle des corps, du **stéréotype**.



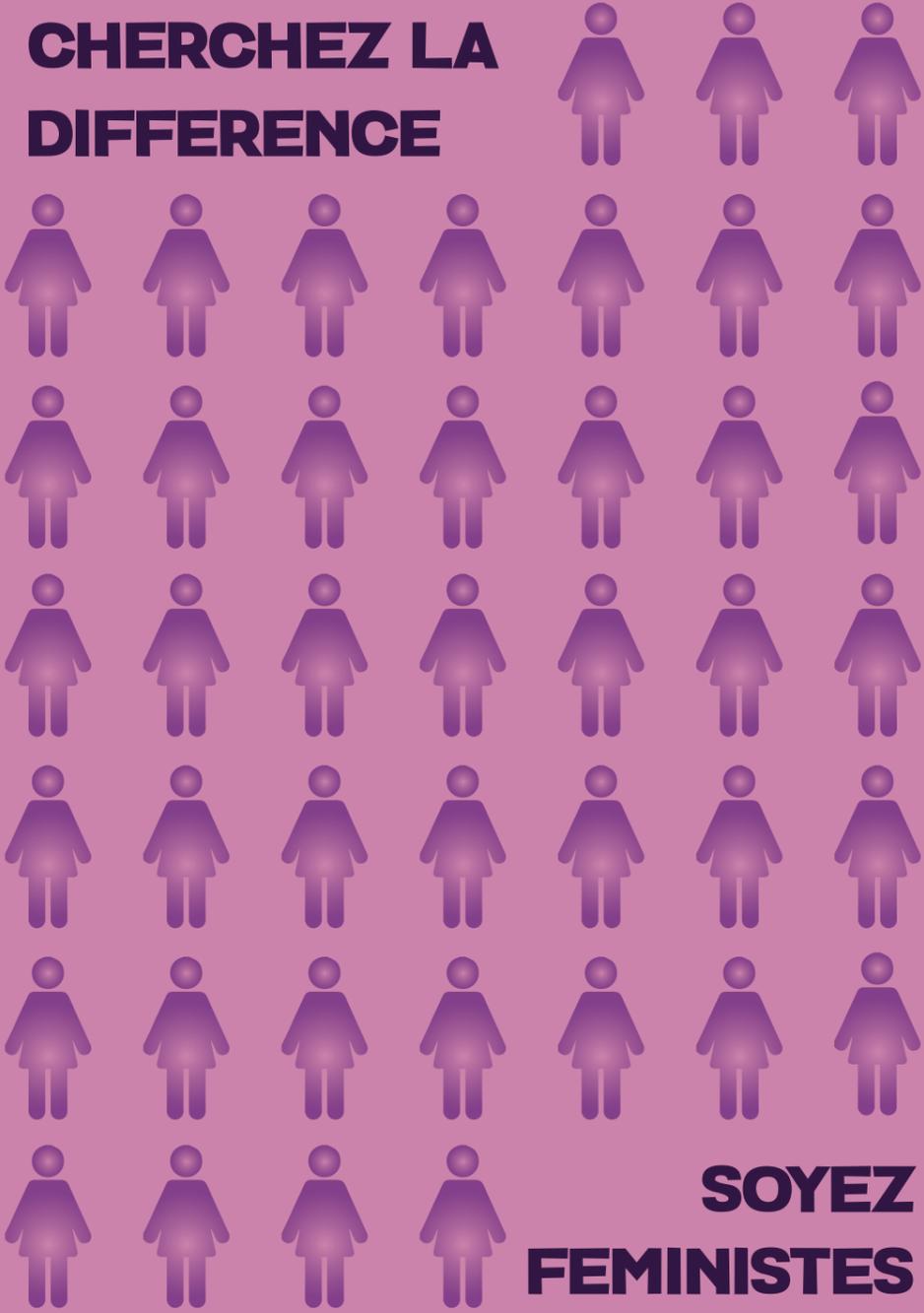
Le moule de pâte à modeler.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

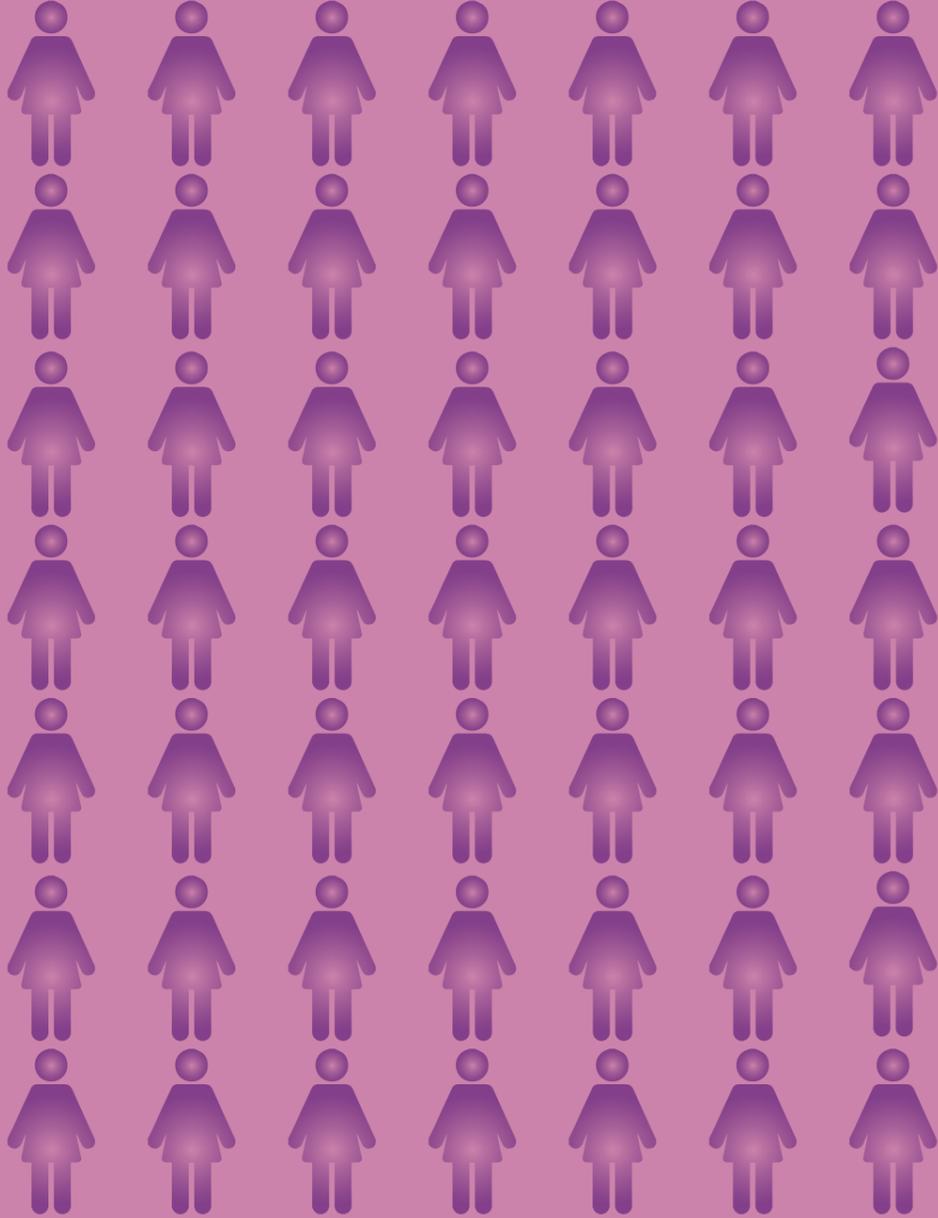
le strict et la rigueur / une affiche

CHERCHEZ LA DIFFERENCE



SOYEZ FEMINISTES

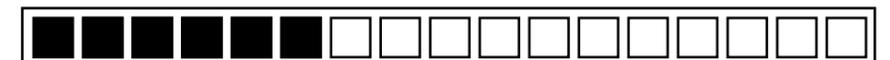
Ne laissez pas un(e) moule...



...vous définir !

Pour la création d'une affiche, il serait intéressant de reprendre l'idée du moule à glaçon, décuplé un bon nombre de fois, afin d'exprimer cette idée de normativité et du danger qu'elle représente pour les femmes.

Cela rend anxiogène l'idée même que nous devrions toutes être semblables, se fondre dans la masse, telles des petites soldat-es



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

le jeu video / la representation des gameuses



Lara Croft, du jeu Tomb Raider

Il est à présent judicieux de se pencher sur la **représentation de la femme dans les jeux vidéo**. Souvent stéréotypée, **normée**, **érotisée** son corps comme sa mentalité sont souvent poussés vers des clichés qui mettent rarement en valeur une diversité. Les joueuses, gameuses, n'ont alors pas la possibilité de pouvoir s'identifier à une héroïne qui lui est propre. Cela crée notamment une **exclusion** de la part des gamers. On constate souvent que la femme est **insultée**, **ostracisée**, **rabaissée**. Il apparait que ces deux constats ne sont pas sans rapport, et qu'une plus grande diversité de leur représentation pourrait permettre plus de respect et de considération de la part des gamers. **Surtout que plusieurs études ont montré que les gameuses représentent 50% des joueur-se-s !**



Peach, du jeu Mario



Bayonetta, dans Bayonetta



Miss Fortune, de League of Legends



Mercy, de Overwatch



Ivy, de Soul Calibur

violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

le jeu video / a la recherche des stereotypes



Quelques exemples de recherche graphique du genre de personnages féminins trouvés dans les jeux vidéo. L'écran de sélection de personnage est typique des clichés !



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

le jeu video / l'ecran de selection



L'écran de sélection est le lieu parfait où l'on peut constater la normativité. De la diversité chez les hommes, un stéréotype répété pour les femmes.

La géométrie propre à l'écran de sélection, telle des cases prédéfinies, sera la transition pour notre troisième et dernier axe. Pourrait-on combattre la normativité en diversifiant les choix féminins présents dans ces cases ?

Écran de fin de jeu de Métroid, Nintendo. 1986

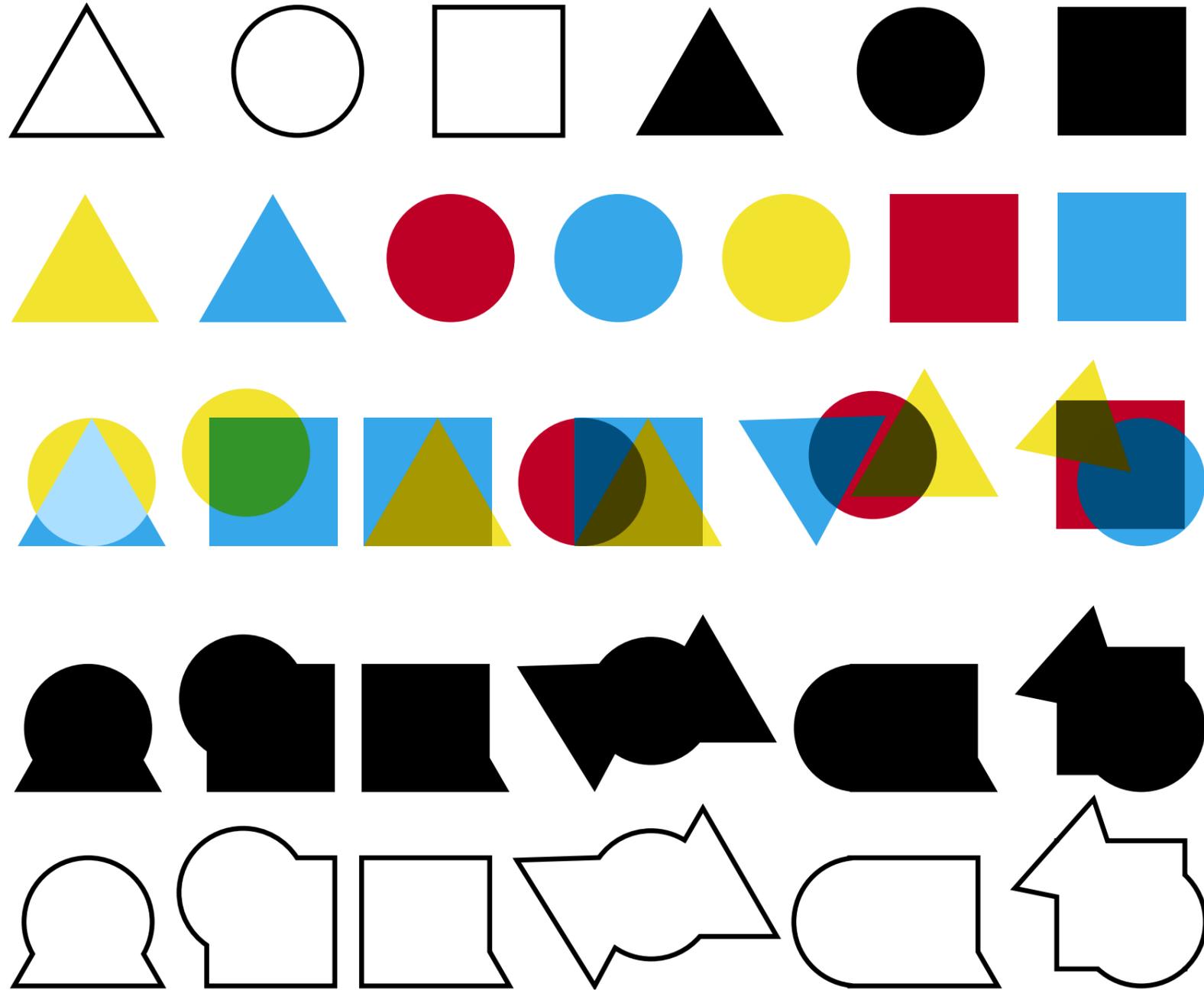


Anecdote mais révélateur, penchons nous sur l'exemple de **Métroid**, un jeu vidéo sorti en 1986 par NINTENDO. Le personnage que l'on incarne, nommé Samus, indique clairement que sous le costume se cache un homme. Cependant, si l'on arrive à finir le jeu en moins de 5h, un femme apparait sous le casque. Au fil du temps, les fins alternatives se diversifient, et on constate que plus l'on termine le jeu rapidement, plus Samus apparait déshabillée, érotisée. Un exemple très efficace de ce que l'on peut appeler «la Femme Trophée», d'où découle cette tendance machiste à systématiquement se servir de la femme comme objet de vente, de motivation, de récompense.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idée de l'unique / le primitif



Le dernier axe exploré concerne la tendance qu'a la normativité à rendre un modèle unique, **exclure le détail**. On retourne alors à la base, aux formes primitives.

Chez les femmes, cela se transforme en violence à cause de l'aspect parfait, normé, que la société leur impose de représenter.

La recherche graphique ci-contre a pour but d'utiliser les formes primitives en les connectant les unes avec les autres, afin d'obtenir une **nouvelle base de formes plus riches**.

La lecture se fait de haut en bas et nous pouvons voir le résultats après plusieurs opérations consistant à les fondre les unes dans les autres.

C'est une façon d'exploiter la normativité pour la retourner contre elle-même.



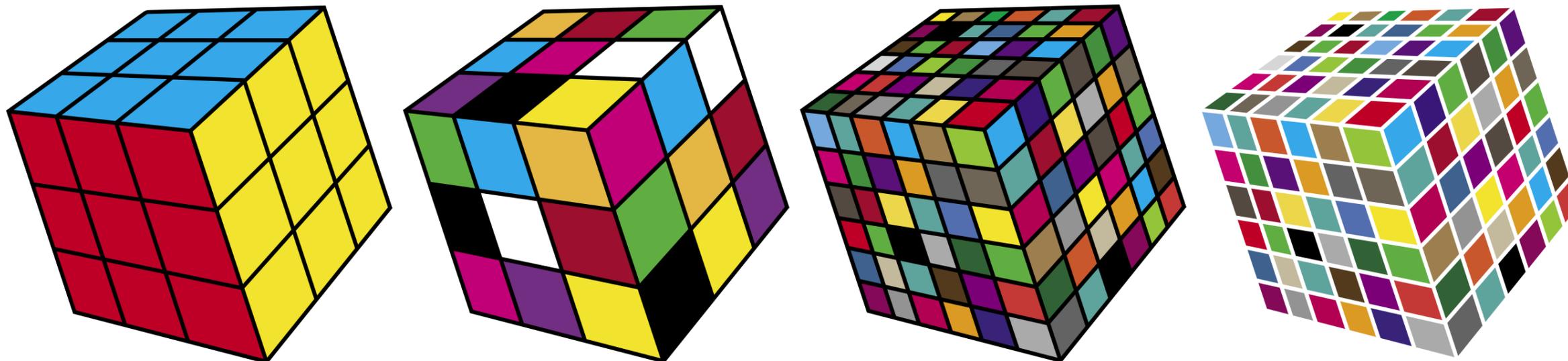
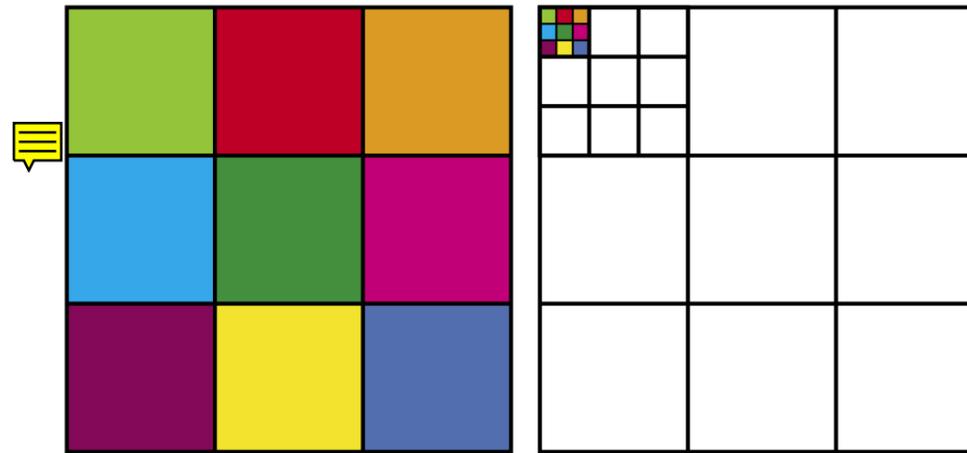
violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idée de l'unique / la case

La normativité c'est aussi une sorte de **grille** permettant de définir n'importe quelle femme en fonction de critères bien définis et **pauvres en choix**. Ces critères sont souvent incohérents face à la multitude d'aspects qu'une femme puisse avoir, physiques et psychologiques.

Le même jeu s'adapte au rubic's cube, créant ainsi une multitude de nouvelles couleurs, en symbole de diversité.

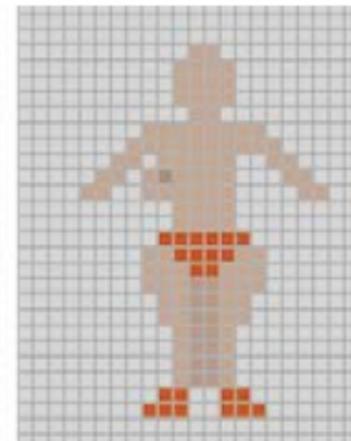
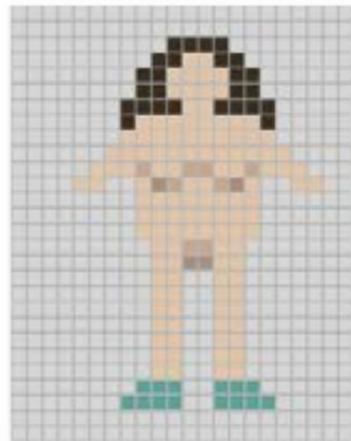
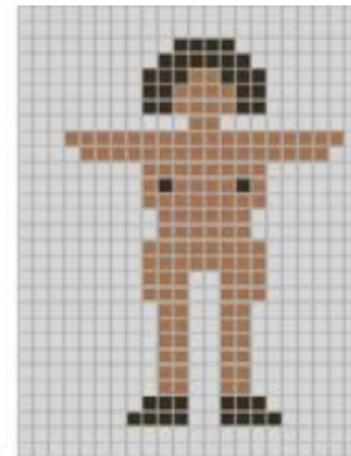
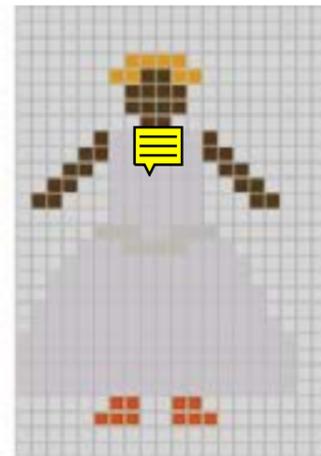
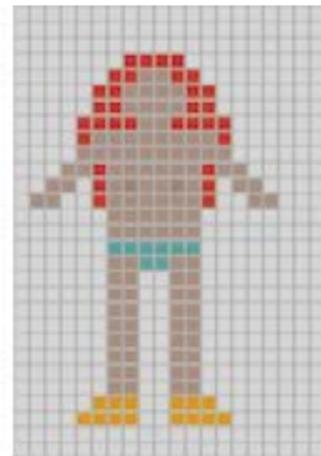
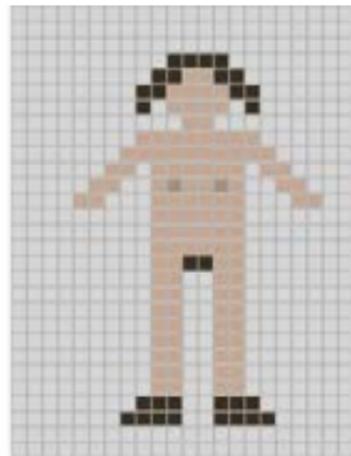
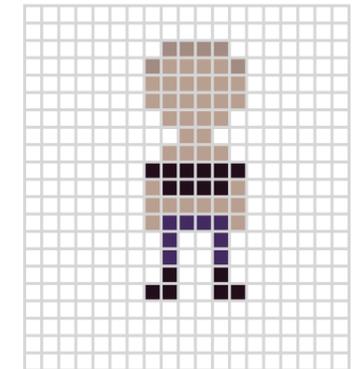
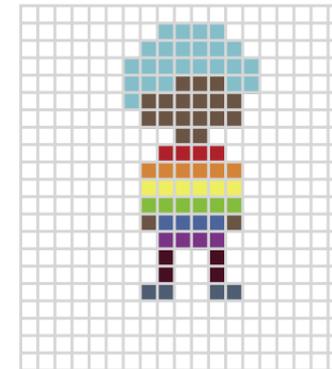
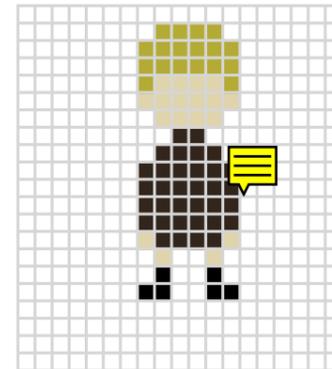
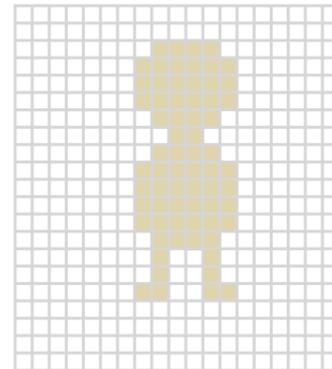
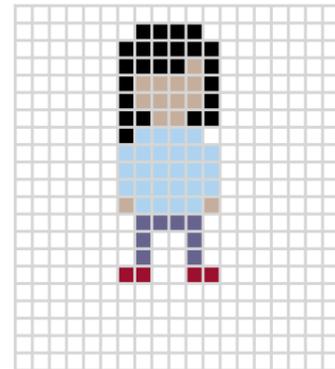
Illustrée par une grille qui se **démultiplierait**, l'idée est ici de se servir du modèle de la normativité, tout en ayant le choix de **rajouter autant de cases que nécessaire, autant de critères voulus**, dans le but que chacune puisse se sentir entière et légitime.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idée de l'unique / la femme pixel

La diversité et la case sont-ils incompatibles ?



Il devient alors évident que le lien se crée entre ces représentations stéréotypées et le pouvoir réducteur de la case.

Mais l'issue ne serait-elle pas justement de montrer qu'il est possible de se servir de la forme de la normativité, la case, pour représenter la diversité infinie des corps des femmes ?

C'est donc une recherche d'héroïnes qui pourraient potentiellement remplacer les **figures sexistes** actuelles.

Il est aussi question de **l'aspect physique neutre**, non genré, qui n'aurait pas de forme explicite, permettant ainsi de ne pas exclure un aspect particulier.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idee de l'unique / la femme pixel



Enlevons les grilles pour plus de visibilité. Il devient ensuite nécessaire d'essayer de représenter le plus largement possible tous les aspects féminins possibles, habillées ou nues... cheveux, couleurs, poils, formes, tenues, seins, jambes, bras, carrure, genoux, cous... tout est bon à exploiter !



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idée de l'unique / un slogan

« CE SONT
TOUTES DES
FEMMES »

« DECIDEZ VOUS
MEME »

« C'EST MOI
QUI DECIDE »

« PERSONNE NE
CHOISIERA A MA
PLACE »

« GAME OVER AU
MACHISME »

La typographie du slogan semble maintenant assez évidente, car il est question d'une affiche en pixels, donc un titre également en pixels.

Pour le contenu du slogan, il serait intéressant de travailler sur les règles du jeu de la normativité en leur proposant d'avoir le choix de leur propre identité, afin d'inciter les jeunes filles à s'aimer et s'accepter comme elles sont. Pour une fois, trouver leur place dans la société.

« CASSEZ LES
STEREOTYPES »

« SOYEZ LA
DIVERSITE »

« TOUTES DES
HEROINES »

« EXIGEZ CE QUE
VOUS ETES »

« C'EST MOI
QUI CHOISI »

« OSEZ LA
DIVERSITE »



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

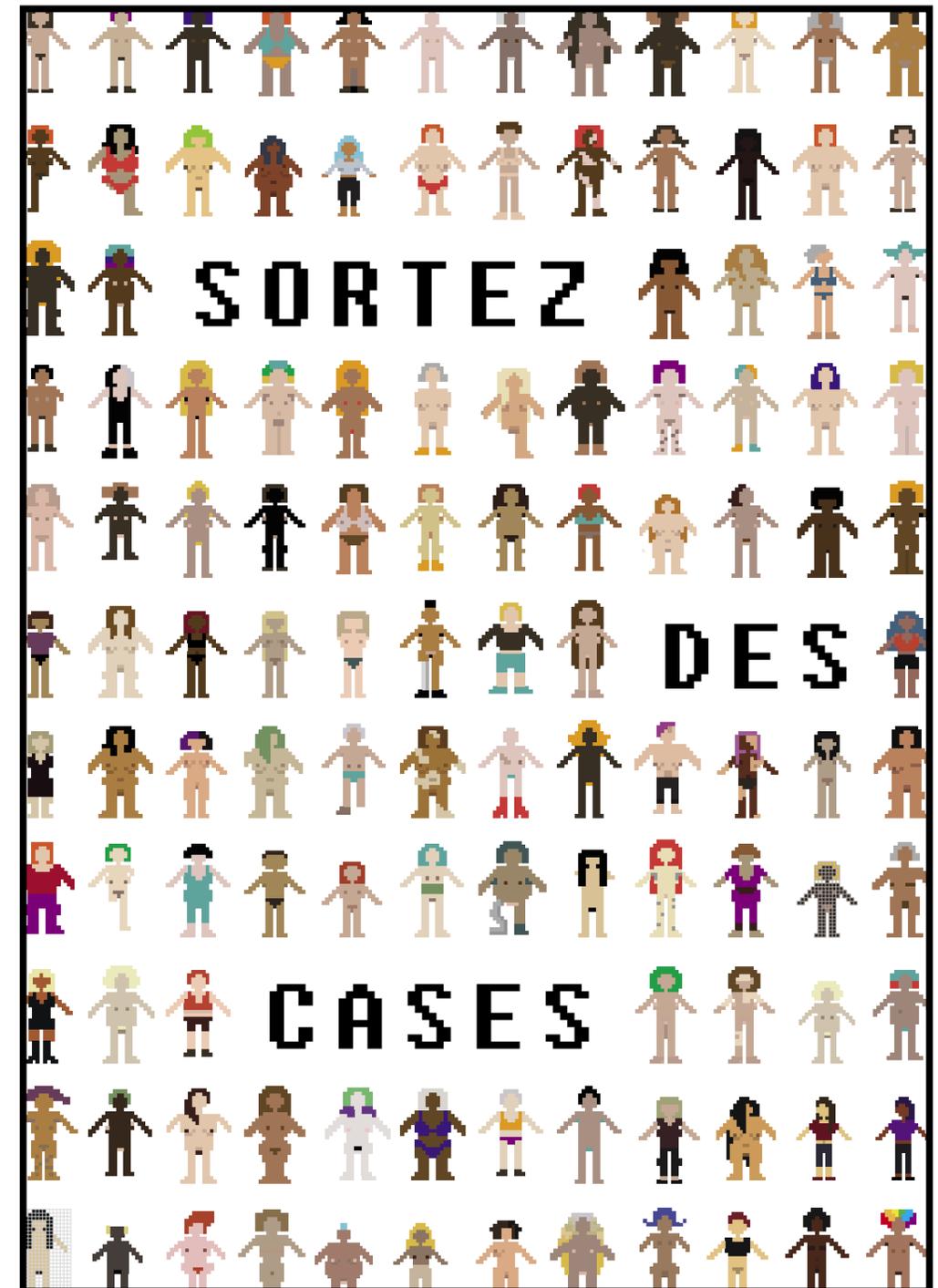
l'idée de l'unique / une affiche



L'idée peut enfin se mettre en forme. A l'instar de l'axe  le quadrillage est une référence à un écran de sélection d'un jeu vidéo. Et donc une affiche remplie d'héroïnes, toutes différentes, toutes importantes. Un slogan inscrit à l'intérieur même de ce quadrillage, une façon de dire « toi aussi tu as la place de rajouter ce que TU es ».

Dépasser des bords, de façon à expliquer que tout n'y est pas, que ce ne sont que des exemples parmi tant d'autres.

Un slogan qui incite les yeux à se déplacer dans l'image, à toutes les regarder.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idée de l'unique / une affiche



Un test avec un fond coloré, qui ne réussit pas à mettre en valeur les héroïnes de l'affiche. En revanche, après avoir saturé d'avantage les couleurs, le résultat semble moins moine, le peps et la bonne humeur sont de la partie ! Autre changement: le passage du slogan en bas de casse, permettant d'avoir un discours moins agressif, mais qui garde son importance grâce au point d'exclamation.



Utiliser «nous» plutôt que «vous» est une façon de s'inclure. Nous, qui faisons passer le message, nous sommes avec vous, nous sommes comme vous, nous voulons ce changement aussi. Il permet un meilleur rassemblement, mettant en avant l'idée de la communauté, du soutien, de la sororité.



violences faites aux femmes: une affiche pour dire non !

l'idee de l'unique / une serie d'affiches

