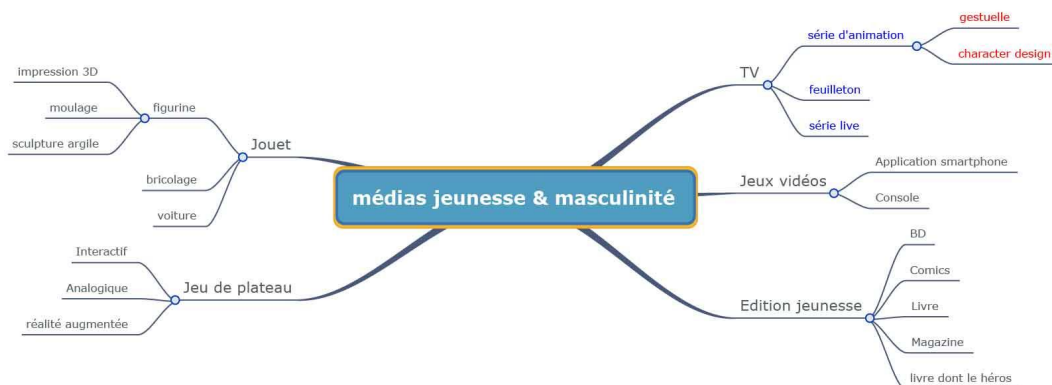


# | fiche technique



## introduction

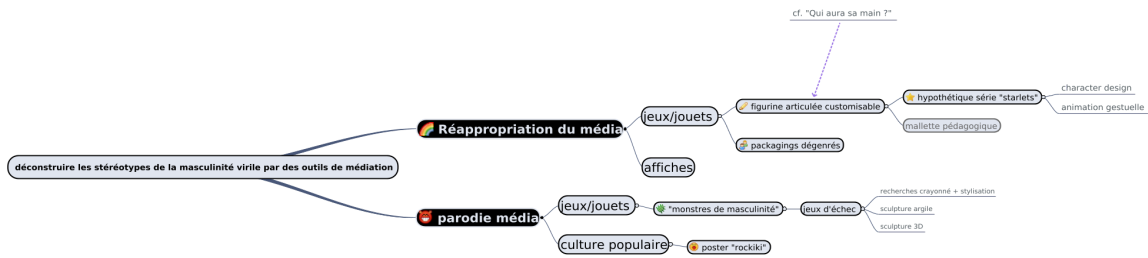
Mon sujet traite de l'influence des stéréotypes masculin, observé dans les industries de l'enfance, sur la construction du genre.

Avec l'essor du mouvement féministe et les différents questionnements sur le genre, interroger le rôle de l'homme me semblait important.

Premièrement, j'ai observé les principaux facteurs qui sculptent notre identité sexuée. Ensuite, dans une seconde partie, je retrace les origines de la virilité, quasiment indissociable du genre masculin. On comprend que la notion de domination est omniprésente.

En dernier lieu, je décris les processus entrepris par certains hommes ou communautés pour se remettre la main sur les représentations du masculin. J'ai alors extrait deux procédés qui permettaient de dénaturer un stéréotype : la parodie et la réappropriation. C'est ce deuxième point sur lequel je me suis le plus concentré. Par le biais d'outils de médiation, j'aimerais offrir la possibilité à tout à chacun de créer son propre modèle de masculinité. Cela pourrait permettre de se détacher de l'imagerie figée et des normes viriles qu'on attribue encore aux hommes actuellement. L'intérêt serait d'apporter un questionnement sur les représentations de l'homme et permettre à n'importe quel individu de projeter sa propre vision du masculin.

*Comment déconstruire les stéréotypes de la masculinité par le biais d'outils de médiation ?*

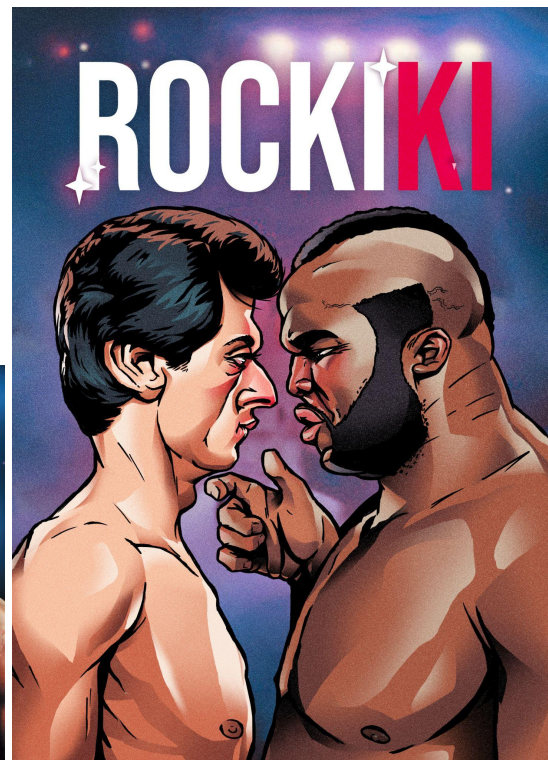
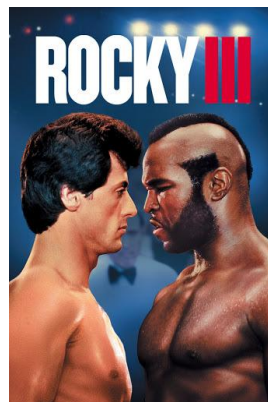


réalisation 1

## rockiki - poster

- Hyperboliser des scènes de la culture commune afin de montrer l'absurdité de certaine imagerie virile.
- illustration numérique sur Adobe Photoshop

La première notion étudiée dans la dernière partie de mon mémoire est celle de la parodie. Si celle-ci est bien gérée, elle agit, par le biais de nos cognitions communes, comme un véritable miroir face à notre propre absurdité. Le principe aurait été de réaliser une série d'affiches parodiant celle de film culte. Les idoles viriles de ces posters adoptent un comportement ou une attitude autre que celui auquel on l'identifie. Ainsi, les postures de Rocky et de Clubber Lang, face à face et prêt à en découdre, sur l'affiche de Rocky 3, se transforme en scène romantique, pleine de tendresse.



*Sans avoir eu le temps de réaliser d'autre caricature, celle-ci apparaît comme téléphoné, une parodie à laquelle on pouvait s'attendre...*

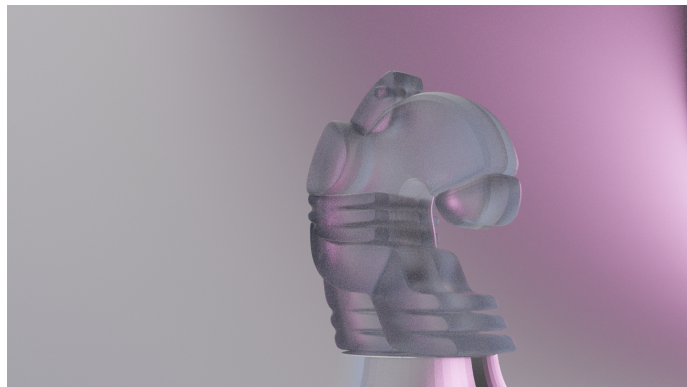
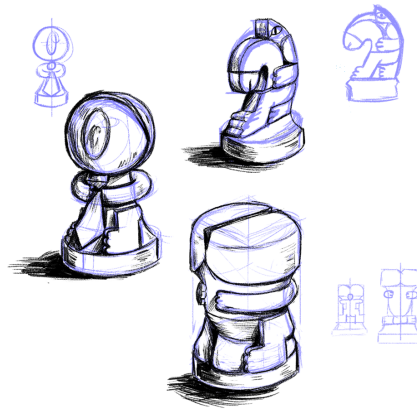
## **échec et mâles ! - jeu de plateau**

- Hyperboliser des stéréotypes du genre masculin afin de mettre face à notre propre absurdité.
  - croquis de recherches sur papier
  - sculpture en argile
  - modélisation 3D sur Blender

Pour exploiter la notion de parodie, afin de déconstruire un stéréotype, c'est les jeux d'échecs qui a attiré le plus mon intérêt. Il s'agit d'un jeu de plateau réputé par sa longévité qui simule de manière abstraite la conquête d'un royaume. Ayant fait le lien entre domination et conquête territoriale sur un échiquier, il me paraissait pertinent de venir ironiser ce jeu conventionnel avec des caricatures masculines à la place des pions classiques.

Pour ce faire, je me suis constitué un panel d'expression généralement associé au genre masculin ou de mot décrivant un comportement toxique. Ainsi, les termes du langage courant comme "couillu" ou "mâle alpha" sont devenus une vraie source d'inspiration dans l'élaboration de caricatures d'hommes dysmorphiques aux membres démesurément exagérés.

L'objectif était de redessiner les pièces du plateau en gardant la correspondance entre les caractéristiques des pièces et les expressions parodiées. Ainsi, le cavalier devenait "le bel étalon" : son énorme pénis en guise de monture, ses déplacements peu communs et rapides (en L) sont motivés par sa pulsion animale. En plus du redesign des pièces, je souhaitais rendre le jeu frustrant, sans pour autant le dénaturer. Le principe aurait été de retirer une case de l'échiquier à chaque fois qu'un pion se faisait "manger". Plus les joueurs, dans leurs recherches de conquête, éliminent des pions adverses, plus le plateau sera impraticable. La volonté de dominer l'autre joueur amènerait la partie d'échec à une fin prématurée, ne pouvant alors octroyer la victoire à l'un des joueurs. Le plateau ainsi que les pièces d'échecs auraient été moulé dans du béton, une matière brute et froide, à l'instar du caractère stoïque prôné par les figures masculines. Le tout aurait été rangé dans un coffret, accompagné d'une notice du jeu, pour ne pas trop s'éloigner du domaine du design graphique.



*Après une première modélisation sur Blender (logiciel 3D open-source), je me suis rendu compte que j'avais délaissé le côté enfantin de mon projet au détriment de sculpture parodique à la limite de l'obscène. J'ai préféré alors me recentrer sur la seconde notion qui était celle de la réappropriation.*

réalisation 3

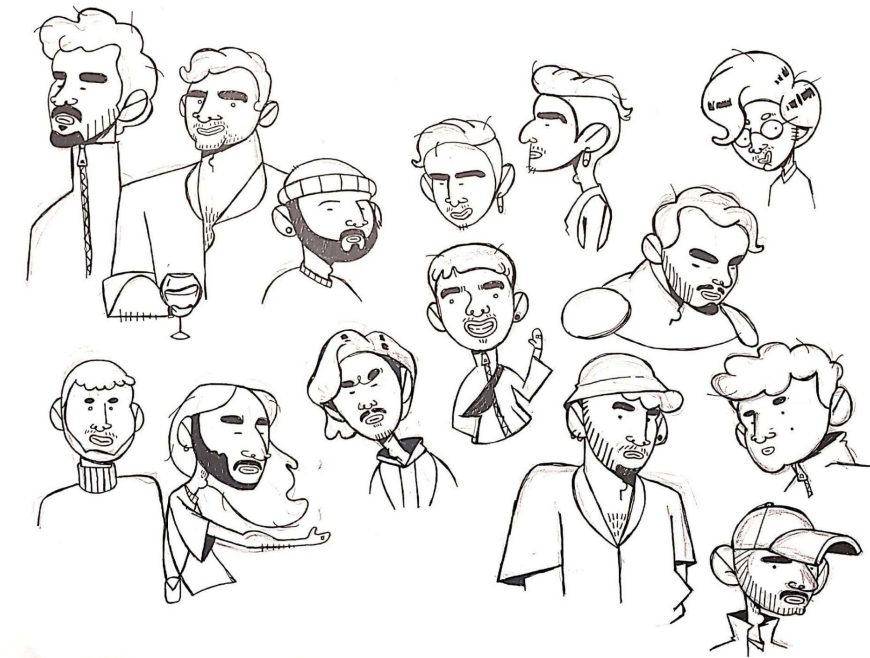
## **les starlets** - *character design & animation traditionnelle*

- Développer une série d'animation adaptée à un jeune public montrant une diversité d'hommes, se détournant des codes et de rôles conventionnels
  - recherches par croquis puis finalisation numérique sur Adobe Photoshop
  - courte animation traditionnelle sur Krita (images par images)



A la télévision ainsi que dans les émissions dédiés à la jeunesse, on observe que les personnages, masculin comme féminin, gardent les rôles sexuels dictés par les normes sociétales propres à leur genre. Cela continue à alimenter les stéréotypes de genre et empêche la monstration de diversité. Dans le domaine de l'animation jeunesse, la série Steven Universe est un excellent exemple de récit et de personnages qui se détache de ses codes.

Ainsi je me suis lancé dans une réflexion autour d'une hypothétique série animée dédiée aux enfants de 6 à 12 ans. Les personnages évolueront dans le domaine de catch sans pour autant considérer le ring comme un lieu de violence et de domination mais plutôt comme une grande scène de théâtre. J'ai donc illustré un petit panel du masculin pour désigner les protagonistes principaux : trois hommes qui se différencient par leurs caractères, leurs physiques et leurs virilités. J'ai poussé la recherche de personnages jusqu'au travail de la gestuelle, qui pour moi faisait le lien entre le physique et la personnalité d'un individu.





*Baron de ...*





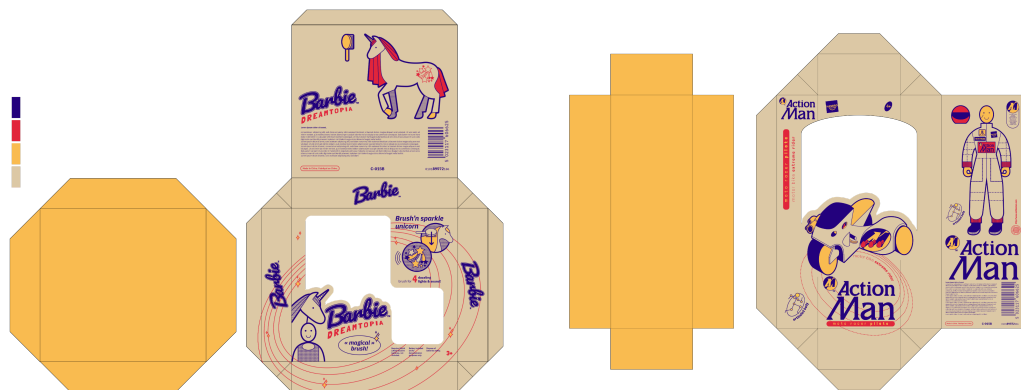
réalisation 4

## packaging non-genré - refonte packaging

- Réappropriation du langage sexué des packagings de jouet en se détournant des codes sex-typés.
  - refonte sur Adobe Illustrator
  - réalisation de patron sur Adobe Illustrator
  - impression au traceur rouleau

Depuis l'arrivée du marketing genré dans les années 80, les publicités, les packagings et les jouets affichent un langage graphique sex-typé qui prône un "diviser pour mieux vendre" plutôt que le "jouer ensemble".

En identifiant les codes et en les détournant, j'ai tenté de me réapproprier des boîtes de jouets. Je me suis attaqué à deux icônes du domaine : Barbie et Action Man.





*Cependant, dans cette recherche de neutralité sexuée du graphisme des boîtes, il ne fallait pas négliger l'univers du jouet. En effet le jouet lui-même a une connotation sex-typé trop forte, et la refonte d'un packaging ne suffisait pas à la supprimer.*

réalisation 5

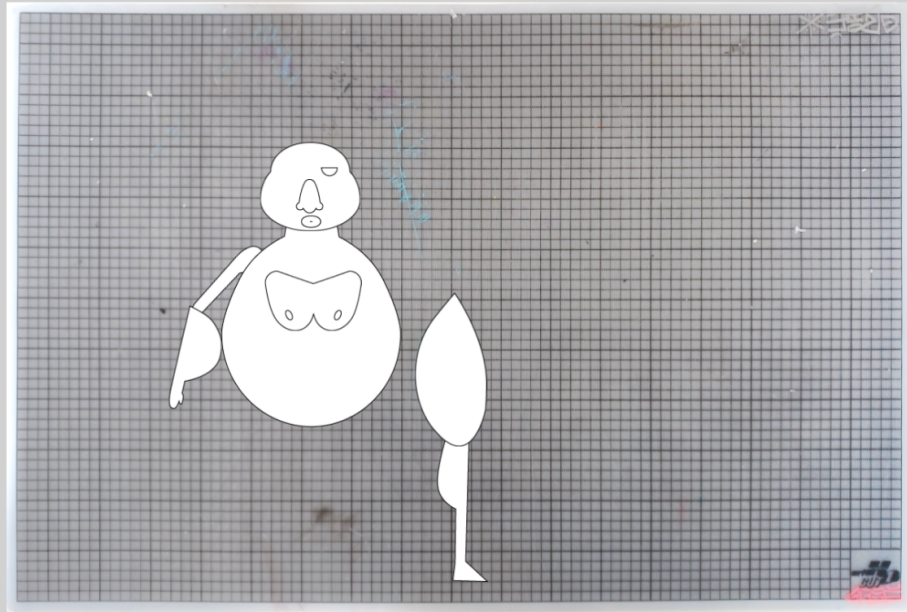
## **drag n' drop** - principe de *Bidul.e.s version numérique*

- Observer une manière simple de créer son personnage numériquement à l'aide de différentes formes symbolisant les membres d'un corps
  - création d'assets sur Adobe Illustrator
  - développement du jeu sur Gdevelop

Reprise du principe de création de son propre personnage mais cette fois-ci en format 2D numérique. J'ai développé un mini-jeu de *drag and drop*, afin d'observer comment rendre accessible la customisation de personnages aux plus jeunes.



oeil  
bouche  
nez  
tête  
oreille  
torse  
biceps  
avant\_bras  
corps  
mollet  
cuisse



réalisation 6

## **bidul.e.s** - *macro projet*

- Permettre à un individu de construire son modèle de la masculinité tout en développant son imagination et sa coordination.
  - patron du packaging, formes à assembler et normographe réalisé sur Adobe Illustrator
  - découpe & gravure à la laser
  - textiles, outil d'art et découpe

Les figurines dédiées aux garçons restent figées et stéréotypées. Pour suivre la notion de réappropriation énoncée dans mon mémoire j'ai eu l'idée de développer une "travailleuse" équipée d'outils permettant à l'enfant de créer sa propre marionnette.

Pour aider à concevoir la base de son bonhomme, l'enfant aura accès à des formes représentant les membres d'un corps humain. Chacune de ces formes seraient reliées entre elles pour former une marionnette articulée. Un aimant sera fixé à cette figurine pour pouvoir le suspendre à un tableau magnétique et même coincer du tissu pour habiller son bonhomme à sa guise. La travailleuse sera transportable et comportera aussi de quoi peindre et dessiner sur les formes, de quoi découper pour ajuster le tissu ou ajouter d'autre sorte de papier pour créer des détails comme la pilosité du personnage. L'enfant pourrait alors se créer son propre héros, tout droit sorti de son imagination, et l'afficher fièrement comme le poster de son idole. Cet objet pourrait trouver sa place dans le domaine pédagogique, lors d'un atelier plastique et ludique dans des écoles, ou dans le domaine commercial comme jouet à offrir aux enfants.



