



TOUTES DANS LA RUE!

Jeu de cartes « espace public & genre »
Observez, échangez et imaginez
de nouveaux espaces pour vos quartiers



SOMMAIRE

Ce livret vous guidera pour préparer et animer le jeu. Les participant-es ne doivent pas nécessairement le lire. Il est destiné à la personne qui animera la partie (conseillé pour les groupes à partir de 6 personnes).



1 AVANT DE COMMENCER : p.3

Prévoyez du temps avant l'animation pour choisir un lieu et rassembler le matériel nécessaire :

- Choisissez un lieu
- Préparez le matériel d'animation
- Choisissez un ou plusieurs focus thématiques



2 DÉROULEMENT : p. 12

Expliquez les règles, soyez gardien-ne du temps et guidez le groupe dans les prises de paroles.

- Version longue
- Version courte
- Variations et astuces



3 RESSOURCES : p. 15

Pas besoin d'être un-e spécialiste de la question du genre et des espaces publics pour animer. Voici des ressources que vous pouvez parcourir avant de commencer :

- les références au surréalisme
- un lexique des mots-clés

AVANT DE COMMENCER

COMMENT CE JEU EST-IL NÉ ?

Ce jeu de cartes a été conçu dans le cadre du Contrat de Quartier Durable (CQD) Magritte, dans la Commune de Jette à Bruxelles. Un contrat de quartier est un mécanisme subventionné par la Région de Bruxelles-Capitale. Il permet à une commune d'obtenir des moyens pour « améliorer » un périmètre précis, défavorisé sur le plan du cadre de vie, du logement et du niveau socio-économique. Lors du diagnostic du CQD Magritte, il a été constaté que très peu de femmes venaient aux séances de participation et étaient présentes en rue, alors même que, selon les statistiques, elles étaient très nombreuses dans le quartier. La Commune a lancé un projet spécifique...c'est là qu'est né le projet *Toutes dans la rue!* Son but ? Que les futurs aménagements soient plus accueillants et accessibles pour les femmes et répondent à leurs besoins : tant les rues, que les parcs, que les maisons de quartier. Une première !

Le bureau d'urbanisme ERU a été chargé de cette mission en partenariat avec les Habitant·e·s des images asbl.

- 100 femmes du quartier ont été rencontrées. Vous retrouverez les paroles dans les « nuages » colorés. Elles sont mamans, apprenantes au cours de français, femmes actives des logements sociaux Essegghem, sénior·es, adolescentes... Les noms sont des pseudonymes.
- 1 carnet de recommandations a ensuite été rédigé par ERU asbl et transmis aux architectes des différents projets du CQD.
- 5 mises en scène photographiques ont été réalisées par les Habitant·tes des images, avec les habitant·es, fonctionnaires et architectes du quartier. Vous les trouverez au dos des cartes sous forme de puzzle.
- ce jeu de cartes a été créé à partir des recommandations, des paroles des femmes, des interviews d'architectes, des discussions collectives et de recherches. Il permet de sensibiliser et de continuer à réfléchir ensemble, tous publics confondus, sur l'enjeu du genre dans l'espace public : habitant·es, adolescent·es, animateur·ices, gardien·nes de la paix, décideur·euses, urbanistes, architectes...

CHOISISSEZ UN LIEU

1. CHOISISSEZ À L'AVANCE UN ESPACE PUBLIC (extérieur ou intérieur) sur lequel le groupe va « travailler ». Cela permettra à vos débats d'être précis et concrets.

COMMENT LE CHOISIR ? Pensez aux lieux extérieurs ou intérieurs que le groupe connaît/fréquente. Parmi ces lieux, lesquels présentent clairement des questions d'égalité d'usage homme/femme ou encore entre des groupes majoritaires et minoritaires ?

2. VISITEZ LE LIEU avec le groupe avant de jouer, ou, encore mieux, organisez-vous pour jouer sur place ! Pensez alors à des assises, des tables/nappes pour poser les cartes et les feuilles de brouillon, et aussi à un abris en cas de pluie. Mais que cela ne vous empêche pas de jouer dans l'herbe par beau temps !

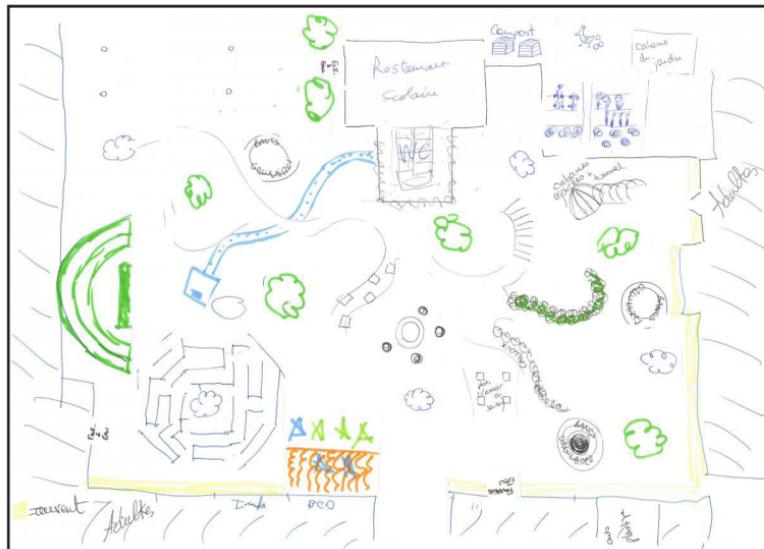
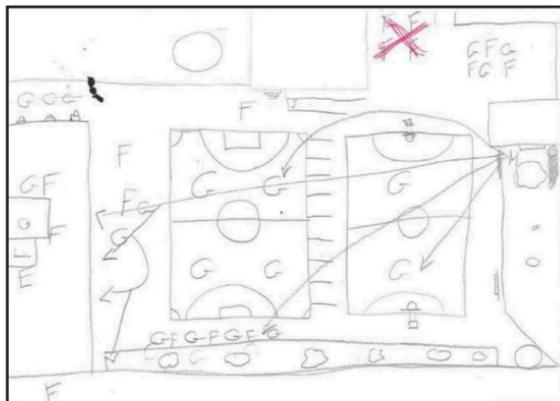
PRÉPAREZ LE MATÉRIEL

1. Pour vous repérer et inscrire vos idées « d'architectes », vous aurez besoin de **PLANS DU LIEU** pour écrire vos idées dans l'espace.
– Soit vous imprimez plusieurs exemplaires en A3 d'une vue satellite et/ou d'un plan du lieu. Deux sites web de référence pour la Région de Bruxelles-Capitale : www.bruciel.brussels et gis.urban.brussels/brugis. Soit vous proposez au groupe ou sous-groupes de faire leur propre croquis du lieu. Vous trouverez des exemples à la page suivante.

2. Prévoyez des **FEUILLES DE BROUILLON, CRAYONS ET STYLOS** de différentes couleurs pour prendre des notes et faire des croquis. Des **FEUILLES DE PAPIER CALQUE** peuvent aussi être utiles.

3. OPTIONS : si vous n'êtes pas sur place, imprimez des photos du lieu choisi que vous présenterez au début du jeu.

EXEMPLES DE CROQUIS



Exemples de document de travail collectif sur les cours d'école, par Édith Maruéjols. Le premier est un croquis à la main analysant l'existant. Le deuxième est une proposition de réaménagement faite à partir d'un plan de base (en utilisant une feuille de papier calque)

CHOISISSEZ UN THÈME

Nous vous proposons ces 5 thèmes comme des lunettes à travers lesquelles vous analyserez le lieu. Ils correspondent aux 5 couleurs des cartes.

THÈME FONCTION & CONFORT:
THÈME VISIBILITÉ & INTIMITÉ
THÈME MOBILITÉ & FRONTIÈRES
THÈME ESTHÉTIQUE & APPROPRIATION
THÈME ANIMATION & FRÉQUENTATION

CHOISISSEZ UN THÈME À L'AIDE DES 5 PHOTOS-PUZZLE AUX PAGES SUIVANTES.

Une fois votre thème choisi, allez à la page 12 pour commencer le jeu.

Les 5 photos-puzzle sont à recomposer au dos des cartes à jouer. Elles illustrent les FOCUS (une photo par FOCUS). Elles ont été réalisées avec des habitant-es, des architectes et des fonctionnaires dans l'espace public même. Elles représentent les paroles et les envies des femmes et enfants du quartier pour 5 différents espaces. Incarner ses envies pour une photo, c'est aussi passer ensemble du rêve - qui paraît surréaliste - à l'action!

FOCUS VISIBILITÉ & INTIMITÉ

QUAND A-T-ON ENVIE D'ÊTRE VISIBLE OU À L'ABRI DES REGARDS? COMMENT CELA INFLUE SUR NOTRE SENTIMENT DE SÉCURITÉ? LES BESOINS SONT-ILS LES MÊMES DE JOUR ET DE NUIT? DEDANS ET DEHORS?

Cette photographie a été réalisée en novembre 2021 sur une friche dans la petite rue Essegghem. Elle présente à la fois le désir des femmes d'avoir des espaces publics mieux éclairés et plus dégagés, mais aussi d'avoir des endroits intimes, en intérieur, pour se retrouver. Ici : une cuisine dissimulée de la rue par des rideaux. La présence des gardiens de la paix participe aussi à se sentir visible et soutenue dans l'espace public.

Vous découvrirez le projet de maison de quartier dans la carte joker ♣ violette.



FOCUS MOBILITÉ & FRONTIÈRES

EST-CE QU'ON ENTRE ET TRAVERSE LE LIEU FACILEMENT? POUR QUI EST-CE PLUS DIFFICILE ?

Cette photographie a été réalisée au festival Blabla en juillet 2022. L'espace est le Parvis Lojega contre la rue Jules Lahaye. C'est l'entrée principale vers les logements sociaux Essegheem. Plusieurs habitant-es du quartier nous ont fait part de leur difficulté à traverser la rue : frontières psychologiques entre deux quartiers, prévalence de la voiture, manque de plan et panneau d'indication... Comment relancer des circulations piétonnes agréables ?

Vous découvrirez le projet de réaménagement des espaces publics Essegheem dans la carte joker ♣ bleue.



FOCUS ESTHÉTIQUE & APPROPRIATION

QUELLE AMBIANCE, QUELLE IMPRESSION DONNE LE LIEU? QUI Y LAISSE SA TRACE, QUI RESTE INVISIBLE ?

Cette photographie a été réalisée au café Le Scotch en octobre 2021. Il a offert la liberté aux femmes d'en refaire la déco! En effet, la plupart des cafés du quartier Magritte semblent réservés aux hommes. Différents objets sont présents comme des propositions pour attirer les femmes (jeux pour enfants, machine à coudre, livres...).

Vous découvrirez le projet de café dans une maison de quartier dans la carte joker ♣ rose.



FOCUS ESTHÉTIQUE

& APPROPRIATION

FOCUS ANIMATION & FRÉQUENTATION

AU-DELÀ DE L'ARCHITECTURE, COMMENT LES COLLECTIFS, LES ASSOCIATIONS ET LES SERVICES PUBLICS PEUVENT INFLUENCER L'OCCUPATION PAR TOUTES ET TOUS ?

Cette photographie a été réalisée à l'école Jacques Brel en juin 2022. Cette classe a travaillé sur le réaménagement de leur cour d'école (en travaux dans le tableau au fond). Le souhait est qu'elle devienne un lieu public en dehors des horaires scolaires. Comment donner envie aux enfants et aux parents d'aller à l'extérieur, sans en avoir peur ? Arbres, eau, mosaïques, ombre près des bancs, entrée sécurisée par rapport à la route...

Vous découvrirez le projet de réaménagement de la cour d'école dans la carte joker 🃏 orange.



DÉROULEMENT

VERSION COURTE (30MIN À 1H)

La version courte du jeu ne vous permet pas d'aller aussi loin dans les discussions que la version longue, mais elle a l'avantage de pouvoir s'organiser de manière spontanée. Nous vous conseillons alors de jouer directement dans le lieu choisi : un parc, une place, la cafétéria de votre bureau, la cour d'école Ainsi pas besoin de vous préparer à l'avance : vous avez un cas réel sous vos yeux que vous allez analyser avec vos « lunettes d'architecte » !

MATÉRIEL : prévoyez au minimum une table ou nappe pour jouer, des crayons de différentes couleurs, des feuilles de brouillon et si possible des feuilles de papier calque.

1. Installez-vous et faites ensemble un croquis rapide du lieu : les bâtiments, rues, espaces publics et types d'occupation (parking, jeux,

potager, cuisine...). Pas besoin que ce soit précis ou exact, mais plutôt que tout le monde arrive à s'y retrouver.

2. Choisissez 1 THÈME. Rassemblez les cartes du THÈME, référez-vous aux couleurs. Ranger le reste des cartes dans la boîte.

3. Mélangez les cartes et distribuez-les au hasard, de manière équitable entre les personnes présentes.

4. La personne qui a la carte THÈME ♠ commence par la lire à voix haute. Elle lit les titres, la citation dans le nuage et les questions en gras. Les explications détaillées sont facultatives. Le groupe répond ensemble aux questions et commence à compléter le plan avec leurs observations.

Enfin, la carte THÈME est déposée sur la table face photo vers le haut. C'est le début de votre puzzle.

5. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur ou joueuse peut déposer sa carte ♥, ♣, ♦.

À chaque fois, la personne lit sa carte à voix haute : les titres, la citation dans le nuage et les phrases en gras. Les explications détaillées sont facultatives. Elle répond, donne son avis et demande celui du groupe. Quand c'est possible, elle complète le croquis collectif avec les idées discutées, ou ajoute des notes à côté.

6. Continuez ainsi jusqu'à avoir posé toutes les cartes et reconstitué le puzzle. Regardez l'image reconstituée, qu'est-ce qu'elle vous inspire ? Et que dit le croquis collectif réalisé ?

VERSION LONGUE (1H30 À 2H)

1. La personne qui anime introduit le lieu choisi. Rassemblez les 9 cartes du Thème choisi, référez-vous aux couleurs. Rangez le reste des cartes dans la boîte. Reconstituez le puzzle photographique sur une table. Le groupe observe l'image : des commentaires, des évocations ? (10 minutes)

2. Le ou la plus jeune du groupe choisit une carte brise-glace ♥ parmi les cartes du puzzle et la lit à voix haute. N'hésitez pas à débattre, il n'y a ni une seule réponse, ni un seul vécu ! Reposez ensuite la carte à sa place dans le puzzle, mais retournée (texte visible). Le ou la plus âgé-e du groupe prend la deuxième carte ♥ et fait de même (10 à 20 minutes)

3. La personne qui anime pioche la carte FOCUS ♠ qui introduit le thème à partir duquel vous allez analyser le lieu. Elle pose les questions en gras au groupe. Elle lit les explications détaillées si nécessaires. Notez vos observations sur un plan/croquis collectif. Vous avez

là la « situation existante » de votre lieu. La personne qui anime repose ensuite la carte face texte vers le haut dans le puzzle. (10 à 15 minutes)

4. Deux personnes piochent et lisent à haute voix les cartes Joker ♣. Elles présentent des exemples de projets. Cela vous inspire ? Ces idées pourront vous aider à réaliser vos missions. Reposez ensuite la carte face texte vers le haut dans le puzzle. (10 minutes)

5. Maintenant, 4 personnes piochent les 4 cartes missions ♦ ! Elles lisent à voix haute le texte en couleur et le titre. Formez 4 sous-groupes. Chaque équipe part ensuite en exploration pour mener son enquête à partir des propositions écrites sur sa carte. Prenez des feuilles de brouillon (pour les notes) et un plan/croquis vierge. Au fur et à mesure des discussions, faites des croquis simples et prenez des notes sur le plan pour rassembler vos idées. C'est votre « plan de réaménagement ». (30 minutes à 40 minutes)

6. L'heure de finaliser votre projet est venue ! Prenez un plan vierge et éventuellement des feuilles de papier calque. Une ou deux personnes qui aiment dessiner se chargent d'ajouter les idées des différents groupes sur un même croquis. Chaque groupe présente ses observations et idées, puis repose sa carte dans le puzzle face texte vers le haut. La combinaison des idées des différents sous-groupes peut vous amener à discuter, à faire des choix ou à proposer différentes options. (20 minutes)

BRAVO vous avez fini et créé à votre tour une nouvelle image possible pour votre lieu ! Est-ce que ce projet vous motive ? Pourquoi pas contacter la Commune pour le lui présenter ? Les bonnes idées sont là pour être partagées. Puis il faudra trouver un budget et appeler un maître d'ouvrage :) Bonne chance !

VARIATIONS ET ASTUCES

NE LISEZ PAS TOUT

Selon le groupe et les envies, ne lisez pas l'entière des cartes, concentrez-vous sur :

LE TITRE

LES EXPLICATIONS EN COULEUR

LES CONSIGNES EN GRAS 🗨️ 👁️

et les citations dans les nuages :

ORGANISEZ LES CROQUIS

Votre croquis collectif sera vite surchargé. Vous pouvez vous amuser avec cette esthétique foisonnante. Si vous souhaitez cependant être plus structuré, voici quelques conseils :

- utilisez une grande feuille A3 ou même A2 ou A1, vous aurez plus de place.
- utilisez des feuilles ou des couleurs différentes pour la situation existante (cartes ♠️) et pour les idées/propositions faites par le groupe (cartes ♦️, ♣️ éventuellement ♥️). Vous pouvez utiliser du papier calque qui permet de voir au travers.
- prenez le temps de faire une mise au propre sur une feuille blanche à la fin du jeu.

VARIANTES

Si vous êtes un grand groupe, vous pouvez travailler plusieurs FOCUS en même temps. Faites des sous-groupes de minimum 8 personnes (afin d'être 2 par mission ♦️). Pour varier les dynamiques, vous pouvez faire la première partie ♥️ en groupe, vous pouvez aussi à la toute fin ajouter 20 minutes de synthèse collective entre les FOCUS. Dans les deux cas, le temps d'animation sera plus long (comptez 30 à 45 minutes en plus).

Et pour une variante spontanée en petit groupe, prenez toutes les cartes, mélangez-les. Piochez à tour de rôle une carte au hasard. Que vous évoque-t-elle? Vous pouvez par exemple parler du lieu où vous vous trouvez, de votre quartier, d'espaces imaginaires, d'une expérience personnelle...

RESSOURCES

LES RÉFÉRENCES AU SURREALISME



Dans les photographies, nous avons intégré des extraits de peintures surréalistes réalisées par deux femmes. Ces images soulignent l'importance de nos imaginaires en tant que pouvoir de changement sur la réalité. Le mouvement surréaliste est né en réaction à l'horreur de la Première Guerre mondiale 1914-1918. C'est un mouvement artistique (peinture, poésie, sculpture, etc.). Le mouvement surréaliste belge est reconnu à l'international, avec en tête René Magritte. Ce sont surtout des hommes qui ont été mis en avant. Pourtant des femmes y ont aussi participé. Nous avons collaboré avec le Musée Magritte pour faire connaître deux femmes artistes.

Fanny Paquet du musée Magritte nous explique : « Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les femmes n'ont pas été absentes des

mouvements artistiques du XXe siècle. Deux femmes peintres ont participé au mouvement surréaliste belge, à savoir Jane Graverol (1905-1984) et Rachel Baes (1912-1983). Jane Graverol a étudié à l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles. Son goût pour les univers fantastiques la mène tout naturellement vers le surréalisme. Elle sera très proche des membres du groupe belge et sera à l'initiative de revues surréalistes comme les *Temps Mêlés*. Ses toiles fantasmagoriques sont remplies d'oiseaux, d'animaux sauvages mêlés d'illusions d'optique, véritable bestiaire onirique. Rachel Baes quant à elle fut autodidacte. Fille de peintre, elle développe une vocation pour cette expression artistique dès son plus jeune âge. Son univers est assez cauchemardesque et peuplé de jeunes filles étranges. Baes exposera à Bruxelles, Paris, Buenos Aires, mais terminera

ses jours recluse à Bruges dans un oubli relatif. Ces deux femmes ont réussi à développer une carrière artistique, et ce, malgré les difficultés matérielles et symboliques de leur temps. L'Académie n'est de fait accessible aux femmes qu'à partir de 1911 en Belgique, et malgré cette autorisation, il est encore difficile pour les femmes d'accéder aux cénacles artistiques, encore très masculins. Souvent, les artistes femmes doivent avoir un homme artiste reconnu dans leur entourage pour se faire connaître. »

« Voici un portrait inédit de ma mère et moi, je l'aime beaucoup. Comme ma mère était une féministe, je vous permets de l'utiliser pour ce jeu ! »
Rosine Ortman, fille de Jane Graverol

MOTS-CLÉS

Les vocabulaires du genre et de l'architecture ne sont pas toujours évidents. Pour vous aider, voici un lexique avec des notions que vous trouvez dans les cartes du jeu (mots soulignés) ou qui peuvent vous être utiles dans les discussions.

Accompagnateur-ices

Personne qui accompagne un enfant, une personne âgée ou handicapée pour lui servir de guide ou de garde. (Larousse)

Allié-es

Personne qui apporte à une autre son appui et prend son parti, notamment face à des préjugés, des discriminations, etc. Elles s'allient dans un intérêt commun.

Architecte-urbaniste :

Personne dont le métier est de concevoir des aménagements ou des bâtiments en cohérence avec les besoins définis à une plus large échelle, comme ceux d'un quartier ou d'une ville.

Classe sociale/classe économique

Notion sociologique qui désigne un ensemble vaste d'individus partageant certains critères comme la position sociale, le niveau de vie, la profession. Ces classes sont hiérarchisées de fait selon ces critères, par exemple les classes les plus formées, les plus riches, etc. La classe économique définit les groupes de personnes selon leur niveau de revenus.

Écriture inclusive

Adapter l'orthographe, la syntaxe ou le vocabulaire pour privilégier l'égalité des genres dans l'écriture. Pour ce jeu, nous avons choisi d'utiliser l'écriture inclusive, mais de privilégier des formes neutres dès que possible pour simplifier la lecture. Pour nous, l'écriture inclusive est une manière de promouvoir publiquement l'égalité hommes-femmes.

Esthétique

Qui se rapporte au sentiment de beau, d'harmonie. Dans le design ou l'architecture, techniques de réalisation dont le but est de satisfaire le sens esthétique.

Facade

Chacune des faces extérieures d'un bâtiment (Larousse)

Espace public

VOUS AVEZ DIT PUBLIC ? Nous appelons « espace public » tout lieu accessible au public, en extérieur ou en intérieur. Par exemple : les rues, les places, les parcs, les transports en commun, les cafés, les magasins, les musées, les écoles, les gares, les aéroports... Il est important de noter que les espaces publics aujourd'hui peuvent être gérés par une instance publique (commune, région, communauté) ou une instance privée (magasin, supermarché, terrasse de café). Le caractère public d'un espace découle directement de son accessibilité à tous·tes. Il y a l'accessibilité physique du lieu : son ouverture, la visibilité de l'entrée, le confort des espaces de passage et de séjour adaptés aux besoins des Personnes à Mobilité Réduite (PMR), etc. Il y a également l'accessibilité projetée du lieu : sa fonction qui s'adresse à un public hétérogène, sa fréquentation par une multitude de publics, son mobilier inclusif, le sentiment de sécurité qu'il produit, etc.

MAIS ALORS UN ESPACE PUBLIC N'EST PAS FORCÉMENT PENSÉ POUR TOUS-TES ? Tout le monde ne partage pas le même rythme de vie et ne vit donc pas l'espace public de la même manière. Cela découle de choix et aussi de contraintes. De nombreuses femmes subissent un partage de temps inégalitaire, elles n'utilisent pas l'espace public en même temps que les hommes. Et historiquement... l'extérieur est pensé par les hommes, pour les hommes. Cela évolue, mais cela implique de penser les espaces publics d'une tout autre manière.

Par exemple, les femmes

- se sentent plus en danger dehors, notamment le soir. Cela implique de réfléchir aux éclairages, à des arrêts à la demande pour les transports...
- effectuent de nombreux trajets pour les courses, chercher les enfants (et non 2-3 trajets par jour maison-boulot). Cela implique de penser aux services de proximité, aux fonctions mixtes avec gardiennage d'enfants...
- sont chargées avec poussette, enfant, sac de courses. Cela implique de repenser la largeur des trottoirs, des transports, l'accessibilité des services publics, le besoin en toilettes publiques, etc.

« Femmes »

Par souci de simplification, nous utilisons en priorité le mot « femme » dans ce jeu. Mais par ce terme on entend ici désigner aussi toutes les minorités de genre, comme les personnes transgenres et non-binaires.

Genré et non genré

Genré se réfère à un seul genre, masculin ou féminin. A contrario, un lieu ou objet non genré n'est pas séparé ou organisé selon un genre. Les codes usuels en matière de goûts étant souvent « masculins » donc genrés, les espaces publics répondent davantage aux besoins et usages des garçons et des hommes. Un espace non genré favorise une utilisation multiple, comme la pratique de sports très différents.

Genre

SEXE & GENRE : QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

- Le sexe : les caractéristiques biologiques fixes du mâle et de la femelle. Biologiquement, il existe des hommes, des femmes, et aussi des intersexué-es (presque 2 personnes sur 100).
- Le genre : les caractéristiques changeantes données à l'homme et à la femme selon la culture (rôle social, apparence, morale, religion, lois, salaire...). Il assigne des places différentes aux femmes et aux hommes. Le genre peut être différent du sexe biologique : il existe des personnes nées « femmes » qui se sentent hommes et inversement. Il y a aussi des personnes non-binaires ou gender fluid, c'est à dire qui ne s'identifient de manière permanente à aucune de ces deux catégories de genre. C'est ce qu'on appelle les « minorités de genre ».

Il est difficile de différencier en nous ce qui vient de nos propres envies et ce qui vient de l'extérieur : les femmes aiment-elles davantage le rose que les hommes ? Non... mais oui ! Car la société influence nos goûts et préférences. Même si on veut les déconstruire, on ne peut donc pas nier que le genre influence notre comportement dans l'espace public. On interprète différemment la convivialité d'un terrain de sport si on est une femme : même si on aime faire du sport, on sait que socialement cet espace appelle les hommes. En y allant, elle sait qu'il va falloir faire preuve de courage, se préparer à être interpellée ou regardée, car elle défie la norme de son genre. Les architectes produisent parfois sans s'en rendre compte des espaces dans lesquels la norme esthétique est celle du genre dominant - les « hommes » - qui semble à tort être neutre. Au contraire, une esthétique dite « féminine » peut être dévalorisée, sembler située, « superficielle ».

Intersectionnalité

INTERSECTIONNALITÉ : QU'EST-CE QUE C'EST ?

« L'intersectionnalité (...) désigne la situation de personnes subissant simultanément plusieurs formes de stratification, domination ou de discrimination dans une société. » Wikipédia. Par exemple sexisme et racisme. L'intersectionnalité est un mot qui permet aussi de mettre le doigt sur la limite de certaines propositions féministes. Il existe par exemple des expériences d'émancipation de la part de femmes « blanches » ou de femmes « de classes aisées », mais qui ne sont pas généralisables. Un exemple ? Un quartier qui se gentrifie peut paraître plus attrayant et plus safe pour les femmes de classes sociales aisées. Mais ce phénomène de gentrification et l'augmentation des loyers qui l'accompagne entraînent l'expulsion du quartier des classes sociales les plus défavorisées. Une réponse féministe intersectionnelle au sentiment d'insécurité des femmes dans l'espace public doit tenir compte de cette double conséquence et offrir des solutions n'ayant pas d'impacts négatifs sur les personnes subissant d'autres formes de discrimination.

INTERSECTIONNALITÉ : POURQUOI C'EST IMPORTANT ?

Les questions d'inégalités sociales doivent être abordées de façon transversale. Si l'on veut une ville inclusive, les espaces urbains doivent se créer autour des besoins des personnes qui ont un accès réduit aux services et à l'éducation, qui subissent des inégalités économiques et culturelles, des inégalités dues au racisme ou encore des inégalités de capacités motrices et mentales, etc. Femmes âgées, femmes d'origine étrangère, femmes ne maîtrisant pas le français, femmes avec et sans enfants... Dans les citations des habitantes du quartier Magritte, tantôt c'est la femme qui parle, tantôt la personne âgée, tantôt les deux en même temps ! Et il n'y a pas toujours de réponse unanime pour rendre l'espace public plus accessible et agréable. Penser la ville aujourd'hui, c'est prendre en compte ce mille-feuille identitaire. Et trouver des solutions plus justes aux problèmes inégalement répartis dans la population.

Homophobie

Toute forme de discrimination basée sur l'orientation sexuelle envers les personnes lesbiennes, gays, bisexuel-les, trans, queers, intersexué-es,...

LGBTQIA+

L'acronyme LGBTQIA+ signifie : lesbiennes, gays, bisexuel-les, trans, queers, intersexué-es, et le A : alliés, asexuel-les, aromantiques ou aucun genre. Le + inclut tous ceux et celles qui ne sont pas désigné-es dans les catégories précédentes.

Marquage au sol

Tous les éléments peints au sol pour guider et informer les usager-ères sur les voies publiques.

Minorité

Groupe d'individus englobé dans une collectivité plus importante (Le Robert). Une minorité regroupe des personnes avec les mêmes affinités ethniques, culturelles, religieuses, d'orientation sexuelle, etc.

Mobiliers et équipements

L'ensemble des objets présents dans un espace public, comme les bancs, poubelles, jeux pour enfants, équipements de sports, etc.

Mur ou rez-de-chaussée aveugles

Un mur ou un rez-de-chaussée aveugle ne contient pas d'ouverture, ni de porte, ni de fenêtre. Ces constructions peuvent accroître le sentiment d'insécurité dans la rue car elles empêchent le contrôle social.

Personne isolée

Personne touchée par la solitude et souffrant d'isolement social. Elle possède peu ou pas de lien avec la société.

Personnes à mobilité réduite, dites « PMR »

Toute personne gênée dans ses mouvements en raison de sa taille, de son âge, de son état de santé ou de son handicap ainsi qu'en raison d'appareils nécessaires pour le déplacement, comme les fauteuils roulants.

Racisé-e

Personne victime de racisme et/ou personne non blanche dans une société majoritairement blanche.

Racisme

Le racisme recourt à des préjugés pour déprécier la personne en fonction de son apparence physique, de sa culture, de son ethnie, de sa religion, etc. Cette discrimination se base sur une idéologie qui classe les êtres humains selon leur « race » et non en tant qu'individus.

Non-mixité

LA NON-MIXITÉ QU'EST-CE QUE C'EST ?

« La non-mixité est une pratique consistant à organiser des rassemblements réservés aux personnes appartenant à un ou plusieurs groupes sociaux considérés comme opprimés ou discriminés, en excluant la participation de personnes appartenant à d'autres groupes considérés comme potentiellement discriminants (ou oppressifs), afin de ne pas reproduire les schémas de domination sociale. Cette pratique est utilisée par certains groupes de divers courants militants, notamment du féminisme, de l'antiracisme, du mouvement LGBTQI+ ou de personnes en situation de handicap. » Wikipédia

POURQUOI ÊTRE EN NON-MIXITÉ ?

Pour créer des espaces d'expression dédiés aux femmes, dont la voix et les envies sont souvent silencieuses/dévalorisées dans les espaces mixtes, où la parole des hommes domine. De nombreuses femmes et adolescentes rencontrées dans le quartier Magritte ont émis le souhait d'avoir des espaces qui puissent être occupés « rien que par des femmes », protégés du regard et de la présence d'autres groupes.

RECOMMANDER DES ACTIVITÉS EN NON-MIXITÉ, SERAIT-CE ALLER À L'ENCONTRE DU DÉSIR DE VIVRE-ENSEMBLE ?

La non-mixité est une solution qui peut être vue comme temporaire pour offrir des espaces « safe » aux femmes (ou toute minorité) tant qu'il existe un rapport de domination. Pour aller vers plus de vivre-ensemble, l'idéal serait de tendre vers une annulation de ces rapports de domination. En attendant, des solutions trouvées doivent en tenir compte. Dans l'état des faits, un espace vendu comme « neutre » et « universel », « adressé à tous » répond le plus souvent aux besoins des hommes (groupe social dominant).

Sexisme

Attitude de discrimination fondée sur le sexe, par extension, sur le genre d'une personne. Le sexisme est lié à l'ensemble des préjugés, des croyances et stéréotypes concernant les hommes et les femmes et se fonde sur le principe que l'homme est supérieur à la femme.

Stratégie d'évitement

Une personne confrontée à une situation inquiétante met en place des comportements pour éviter cette confrontation. Ces stratégies de fuite sont un facteur de stress, d'autant plus important chez les personnes isolées ou angloissées.

Surveillance sociale

On entend ici le regard et l'intervention possible des usager-ères dans un espace ou un quartier. En aménageant l'espace de manière à ce que les gens se voient, on leur permet de s'organiser socialement, d'intervenir en cas de comportements problématiques ou dangereux, sans forcément faire appel aux forces de l'ordre. Par exemple, un espace dégagé permet aux enfants d'être plus libres de leurs mouvements, car visibles par les adultes.

Validisme

Système de valeurs plaçant la personne valide comme norme sociale. Par extension, le terme de validisme exprime une discrimination envers les personnes en situation de handicap.

Sentiment d'insécurité

C'est important de différencier l'« insécurité » du « sentiment d'insécurité » pour trouver les bonnes réponses.

QU'EST-CE QUE LE SENTIMENT D'INSÉCURITÉ ? Avoir un sentiment d'insécurité c'est avoir peur que quelque chose arrive. Cette peur est souvent disproportionnée par rapport au nombre réel d'agressions. Il arrive d'ailleurs que dans une rue qui fait peur, peu d'agressions aient lieu. Ce qu'il faut retenir, c'est que ce sentiment est réel ! Il doit être pris au sérieux pour ne pas qu'il devienne une source de stress normalisée, ni un frein à la fréquentation de l'espace public.

QU'EST-CE QUI FAIT NAÎTRE ET GRANDIR CE SENTIMENT ?

Les rapports de pouvoirs : agressions, expériences sexistes qui se répètent, etc. Les images reçues : ce qu'on nous dit à la télévision, dans les journaux, sur internet, etc. Les incivilités : les groupes qui font du bruit, les actes de non-respect des biens communs, etc. Les lieux : le manque d'éclairage, les endroits cachés, les endroits peu fréquentés, etc. Et de manière générale : la socialisation depuis l'enfance ! Tout apprend aux femmes que l'espace public est dangereux. Sans vouloir minimiser les faits, rappelons qu'elles sont largement plus susceptibles de subir des agressions dans l'espace privé.

MERCI!

Aux 200 personnes qui ont contribué à ce jeu. Merci aux 91 femmes qui ont participé aux rencontres de 2019-2020 et ont partagé leurs paroles avec nous. Merci aux associations qui nous ont aidées pour ces rencontres : le Service Prévention urbaine de la Commune de Jette, l'Abordage asbl, Sources d'Harmonie, Sport au féminin (initiative citoyenne de Nadia Hamich), le Groupe Alpha d'Esperanza. Merci aux 83 personnes présentes sur les photographies réalisées en 2020-2022 : les habitants.es, les associations du quartier, le Service Prévention urbaine avec les gardiens de la paix, le GC Essegem, l'école Jacques Brel, les bureaux LAB705 et Vraiment Vraiment, ainsi que Jean-Christophe Duperron et Youness Barighach. Merci à celles et ceux qui ont participé à l'élaboration du jeu. Au bureaux d'études qui ont répondu à nos questions : studio Paola Vigano, Yellow Window, P&P Architectes, les Marneurs, LAB705, Suède 36.

Merci à Garance asbl, dont nous avons eu plusieurs études inspirantes, notamment : « Espace public, genre et sentiment d'insécurité » et « Marches exploratoires dans les Marolles, Remarques et recommandations »

Merci aux relectrices et relecteurs pour leurs retours précieux : les membres de la CoQ, les passantes au festival BLABLA du GC Essegem, Fanny Paquet du Musée Magritte, Julie Wauters, coordinatrice de la Maison de Femmes de Schaerbeek, Annabelle Hoffait de l'Architecture qui dégenre, Julie Sauter, précieuse maman, Ruben Hoet, architecte.

Un merci particulier à Rosine Ortmans, fille de Jane Graverol, qui nous a reçues chez elle, nous a présenté des peintures de sa mère et nous a accordé l'utilisation des images pour ce projet. Et enfin un grand merci à Aurore Rousseau et Alexia Massart du CQD et la Commune de Jette pour le soutien durant ces années de travail!

Textes, photographies et graphisme réalisés par les Habitant-e-s des images asbl avec Adèle Jacot, Mélanie Peduzzi, relecture Savannah Desmedt, en partenariat avec l'ERU asbl, Lise Lopez, Clea Samson, Catherine de Zuttere et Marie Demanet pour les fiches joker et les extraits du carnet de recommandations.
www.habitants-des-images.be
www.eru-urbanisme.be

Jeu soutenu par le CQD Magritte et par l'Éducation permanente FWB

Typographies créées par des femmes :
Yaldevi by Sol Matas and Mooniak
Yatra One by Catherine Leigh Schmidt

Copyright 2023
Éditrices responsables :
les Habitant-e-s des images asbl



Téléchargez le jeu sur www.habitants-des-images.be/toutes-dans-la-rue.
Des questions ? admin@habitants-des-images.be



« Tu ne penses pas à changer. Par habitude, tu acceptes, tu le fais. Tu prends tous les jours le même chemin. Tu t'habitues à ce qui ne te va pas, tu ne le vois même plus. Mais on peut changer, même si c'est pas facile on peut ! »

Esperanza, animatrice