

**COLOPHON**

**BERNARD THÉO**

**MERCI À VANINA PINTER,  
YANN OWENS ET JEAN-  
NOËL LAFARGUE**

**MERCI INFINIMENT À  
TOUT L'ENCADREMENT  
DE L'ÉCOLE SUPÉRIEURE  
D'ART ET DESIGN DU  
HAVRE.**

**MERCI À CHATGPT, EMMA  
BEAUGENDRE ET MES  
PARENTS.**

**18/12/2025**

**ESADHAR, DGI LE HAVRE**

# SOLVIO



# SILVIO

J'AI L'IMPRESSION DE MENER UN COMBAT, JE NE SAIS PLUS RÉELLEMENT DEPUIS COMBIEN DE TEMPS. CELA PEUT SEMBLER ABSURDE POUR MES PARENTS, J'ENTENDS ENCORE LEURS DISCOURS «UN TÉLÉPHONE ÇA NE SERT QU'À TÉLÉPHONER».

JE ME RAPPEILLE MON PREMIER TÉLÉPHONE, UN WINDOWS PHONE 8. À VRAI DIRE, À CET ÂGE-LÀ, CE N'ÉTAIT PAS TANT LE MODÈLE QUI SUSCITAIT DE L'EXCITATION, MAIS L'OBJET LUI-MÊME, ET CE QU'IL PRÉSENTAIT. COMME SI JE DÉCOUVRais, À TRAVERS LUI, UNE NOUVELLE VERSION DE MOI-MÊME. IL VOULAIT DIRE «MAINTENANT, TU ES GRAND».

JE LE REÇOIS EN GUISE DE CADEAU D'ANNIVERSAIRE, JE RENTRAIS ALORS EN SIXIÈME. C'ÉTAIT UN PETIT SMARTPHONE AVEC UNE INTERFACE SIMPLE. PAR AILLEURS, IL Y AVAIT TOUTES LES FONCTIONNALITÉS DE BASE, TÉLÉPHONIE, SMS, APPAREIL PHOTO, NAVIGATEUR, JEUX. CERTAINES QUE JE NE COMPRENAIS MÊME PAS. OU UN CALENDRIER, TANDIS QUE MES JOURNÉES SE RÉSUMAIENT À «ÉCOLE, DEVOIRS, DORMIR». MAIS, À CET ÂGE-LÀ, TOUT SEMBLAIT AVOIR DE L'IMPORTANCE, MÊME LES FONCTIONS LES PLUS INUTILES.

À CETTE ÉPOQUE, J'AI VU L'ARRIVÉE DE SNAPCHAT, À TRAVERS LES ÉCRANS DE MES CAMARADES. UNE DE MES PREMIÈRES FRUSTRATIONS ÉTAIT QUE JE NE POUVAIS PAS INSTALLER LES APPLICATIONS QUE JE VOULAIS. LA CAUSE: CE FOUTU MICROSOFT STORE. PEUT-ÊTRE UN MAL POUR UN BIEN, ME DIREZ-VOUS.

J'AI ÉGALEMENT REÇU UNE COQUE POUR MON TÉLÉPHONE, QUI ME FUT BIEN Utile LORSQUE SILVIO ME BOUSCULA, LE FAISANT TOMBER AU SOL, SE BRISANT EN MORCEAUX. J'AVAIS FINI PAR M'Y ATTACHER, COMME À UN PETIT COMPAGNON DU QUOTIDIEN. LE VOIR CASSÉ, INUTILISABLE, M'A LAISSÉ UN VIDE ÉTRANGE. PLUS DE DOODLE JUMP, PHOTOS ET CONVERSATIONS EFFACÉES, PLUS RIEN.

AUJOURD'HUI, PEUT-ÊTRE QUE J'AURAIS BESOIN D'UN SILVIO?

# NOTRE

**L'élaboration de ce mémoire implique la réalisation d'un objet de lecture. Il me semble cohérent d'y porter une attention particulière afin de mieux transmettre les idées que je souhaite développer.**

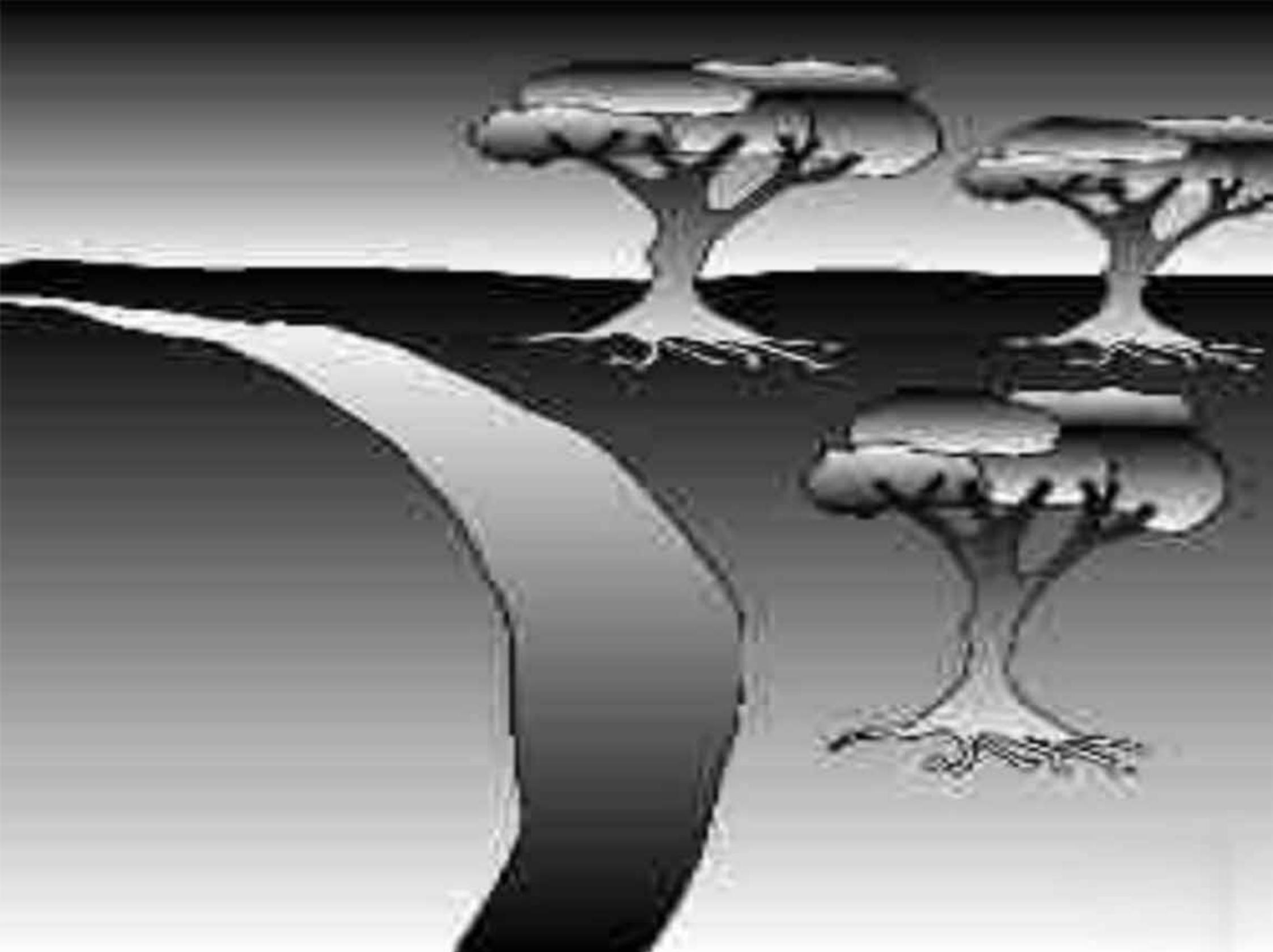
**Dans mon cas, j'ai fait le choix de concevoir un objet reflétant l'expérience du brainrot, aussi bien par sa forme que par sa mise en page. Pour commencer, l'utilisation d'un lutin permet de faire référence à une tendance des réseaux sociaux. Il reprend notamment les vidéos virales intitulées Showing brainrot to strangers, dans lesquelles des personnes abordent des inconnus au hasard, sur leur lieu de travail, dans la rue ou dans des magasins. Munies d'un lutin rempli d'images mêmes, leur intention est simplement de les montrer, dans l'espoir de provoquer une réaction. L'ambiance de ces vidéos est souvent très absurde, les personnes ciblées sont généralement envahies par un sentiment d'incompréhension et peinent à saisir ce qui se joue sous leurs yeux. Il m'a alors semblé intéressant de reprendre cet objet, car il produit un effet similaire. Je montre le brainrot à des inconnus qui ne possèdent pas nécessairement cette culture, ou pas encore.**

**Le lutin, c'est aussi s'imposer un format. Une logique que l'on retrouve sur Internet, où l'on parle par exemple de formats**

**Instagram. Lorsque l'on publie du contenu, nous sommes contraints par des formes prédéfinies. Ce choix me permet ainsi de me rapprocher de l'expérience des utilisateurs de ces plateformes. De plus, les pochettes plastiques offrent la possibilité de faire évoluer l'objet dans le temps. Les pages peuvent être changées à tout moment ; elles ne sont plus fixes comme dans un livre. Ce détail fait écho à la circulation constante des images sur le web, notamment celle des mèmes.**

**Le lutin est volontairement rempli. Son nombre de pages permet de créer un objet dense, qui reprend le principe de la masse. Il est lourd, comparé à des éditions papier standards. Il donne une impression de fourre-tout, avec des pages qui débordent de manière disparate. Ce sentiment est comparable à celui du flux, on se retrouve noyé dans les pages, les images et les textes.**

**Concernant la mise en page, j'ai repris les codes de la culture Internet. Cela a été relativement naturel pour moi, puisque j'y baigne depuis mon enfance. J'en comprends les codes et j'ai donc choisi d'en jouer. Cependant, il ne s'agit pas simplement de les reprendre tels quels. La mise en page est pensée pour retranscrire l'expérience d'un cerveau en état de brainrot. Le contenu est haché, à l'image de notre attention fragmentée. Les paragraphes sont entremêlés et parasités par des images qui, avec un peu de chance, entretiennent un lien avec ce qui est en train d'être lu. Leur qualité n'a plus d'importance, pas plus que leurs références. Il en résulte un véritable brouhaha visuel, miroir de mon époque.**



**Après le choix du terme «selfie» en 2013, symbole de l'essor des réseaux sociaux et de la culture de l'image. Puis «urgence climatique» en 2019, reflet des préoccupations environnementales mondiales encore beaucoup trop sous-estimées par certaines générations. L'université d'Oxford a procédé en 2024 à un nouveau vote afin de désigner le mot censé représenter notre société cette année. Près de 37 000 personnes ont pris part au processus de sélection, auquel s'ajoute l'expertise de plusieurs dizaines de spécialistes en linguistique.**

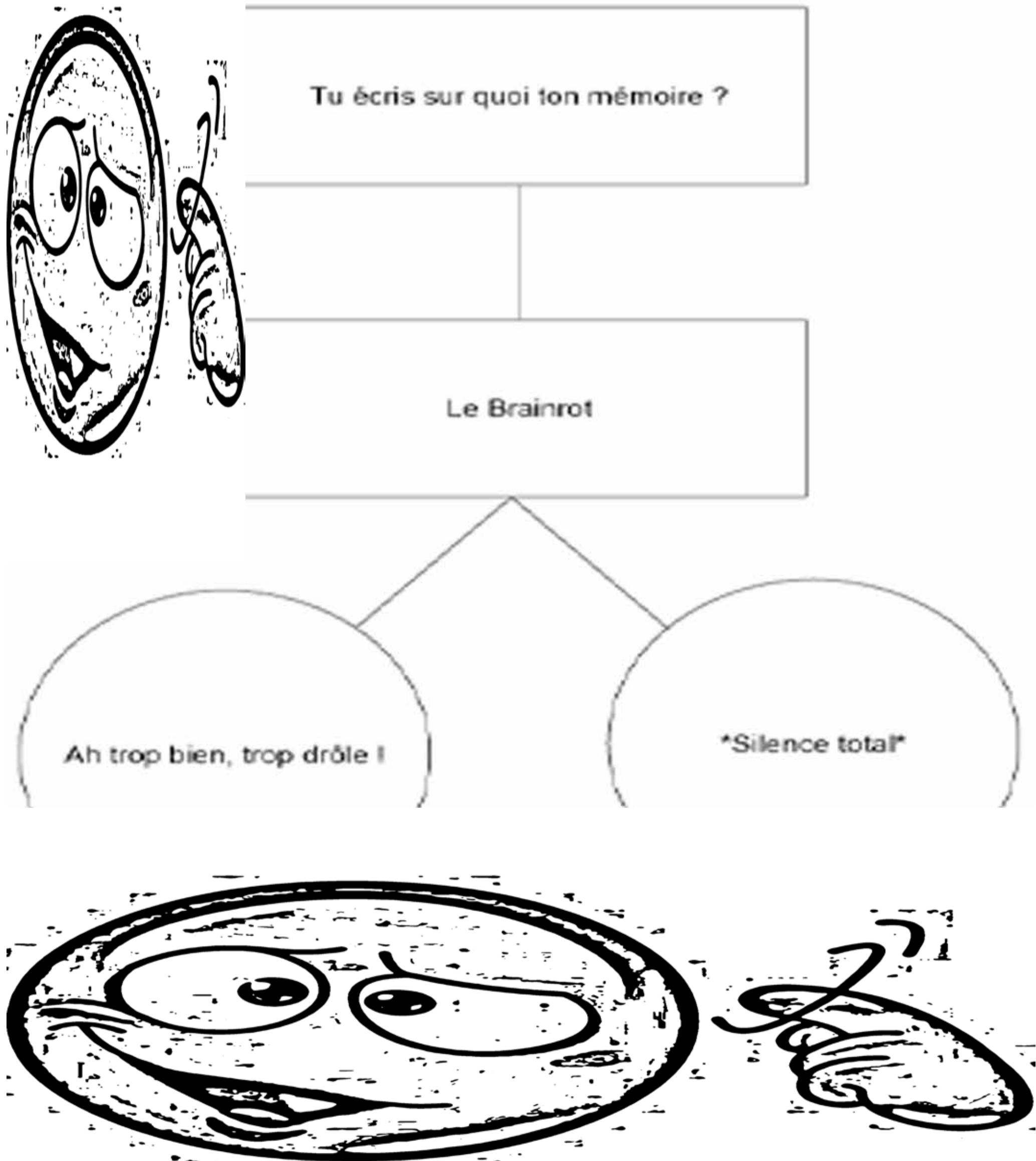


Dans un monde traversé par une crise économique persistante, la montée des mouvements populistes, des préoccupations climatiques toujours urgentes, des conflits divisant le monde et les manières de penser, le choix d'un mot comme «Brainrot» peut paraître surprenant.

Tout autant surprenant que d'avoir lu cette annonce<sup>1</sup>, sur mon téléphone. Apprendre que le mot de l'année désigne la lente décomposition de nos cerveaux via l'objet même qui en serait la cause. Ironique.

1. Heaton, B. (2025, 26 juin). ‘Brain rot’ named Oxford Word of the Year 2024. Oxford University Press. Consulté le 12 décembre 2025 sur <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024>

Un anglicisme qui peut être traduit par « pourrissement cérébral ». Durant mes recherches et mes échanges sur ce sujet, j'ai pu constater que ce mot semblait familier à certains, mais également énigmatique pour d'autres. Rythmant mes journées entre :



J'ai donc fini par répondre « la surconsommation des écrans ». Puis j'explique en empruntant les mots de Hajar Ouahbi<sup>2</sup> dans l'épisode de Tracks consacré au « brainrot ». C'est la consommation excessive de contenus numériques souvent vaseux, ce qui entraînerait une diminution des capacités cognitives. C'est une définition qui met habituellement les personnes d'accord. Comme si tout le monde vivait ce processus, mais n'arrivait pas à mettre un nom dessus. On a tous aujourd'hui, d'une manière ou d'une autre, expérimenté ce processus, sentant son cerveau complètement fatigué par l'amas de contenu absorbé.



Depuis une décennie, l'université d'Oxford manifeste un intérêt marqué pour notre monde connecté, soulignant combien les usages numériques influencent l'émergence des mots et des expressions emblématiques. Cette ambiguïté montre la manière dont certains termes issus de cette culture circulent de façon inégale au sein de la société. Selon une étude de l'université d'Oxford, son usage a augmenté de 230 % de 2023 à 2024<sup>3</sup>. Dans ce même article, Andrew Przybylski, professeur en psychologie, décrit cela comme un

# «Symptôme de l'époque».

<sup>2</sup> Journaliste chez Arte Tracks

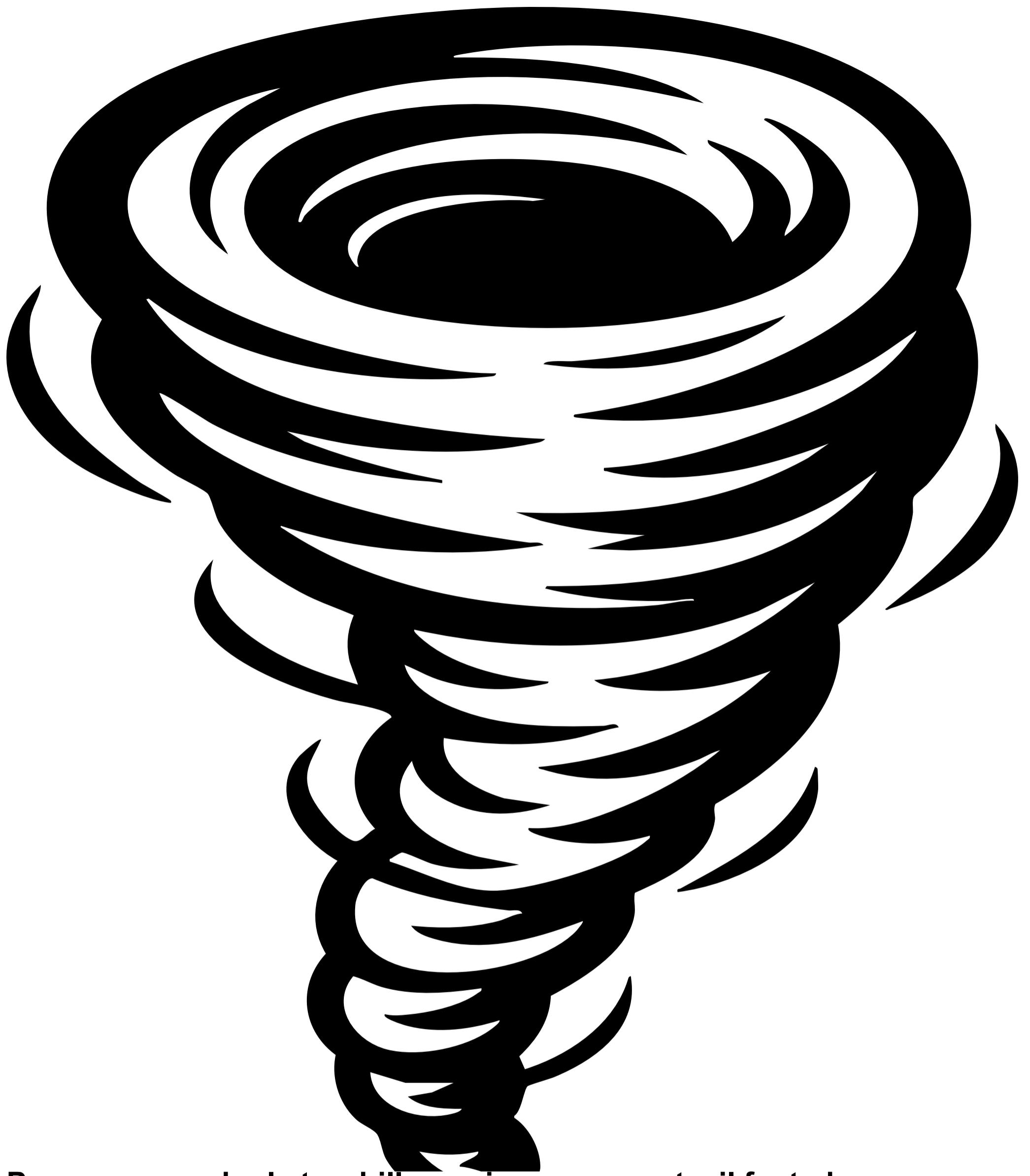
<sup>3</sup> Heaton, B. (2025, 26 juin). '*Brain rot*' named Oxford Word of the Year 2024. Oxford University Press. Consulté le 12 décembre 2025 sur <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024>

**« Dans son amusement né d'un détachement rationnel face à sa propre situation, le marin de Poe dans *A Descent into the Maelström* se préserve du désastre en comprenant l'action du tourbillon. Son insight offre une stratégie possible pour comprendre notre situation, notre maelström électriquement configuré. »<sup>5</sup>**



Appartenant à la génération Z<sup>4</sup>, c'est-à-dire née de 1990 à 2010, il est naturel que je m'interroge sur ma propre consommation numérique. À cet égard, il est pertinent de rappeler la métaphore de Marshall McLuhan, qui compare notre rapport aux médias à celui du marin dans *A Descent into the Maelström* d'Edgar Allan Poe.

**the goat spoke**



**Pour comprendre le tourbillon qui nous emporte, il faut observer et analyser ses forces depuis l'intérieur, plutôt que rester passif. C'est alors dans ce cadre réflexif que s'inscrit l'objet de ce mémoire, consacré à l'étude du phénomène du Brainrot, afin d'analyser ses manifestations et ses implications sur les pratiques cognitives et culturelles contemporaines.**

<sup>4</sup> Elle succède à la génération Y et précède la génération Alpha. Défini en 1997 par le Pew Research Center, est un centre de recherche américain qui fournit des statistiques sociales. Elle est fixée comme une génération née alors que les communications numériques étaient déjà bien installées dans la société.

<sup>5</sup> McLuhan, M. (1967). *The medium is the message: An inventory of effects*. Bantam Books. p. 150



1. Media is the message  
..... Walden  
..... Télévision  
..... Smartphone

2. Bruit

3. Flux

4. Contenu

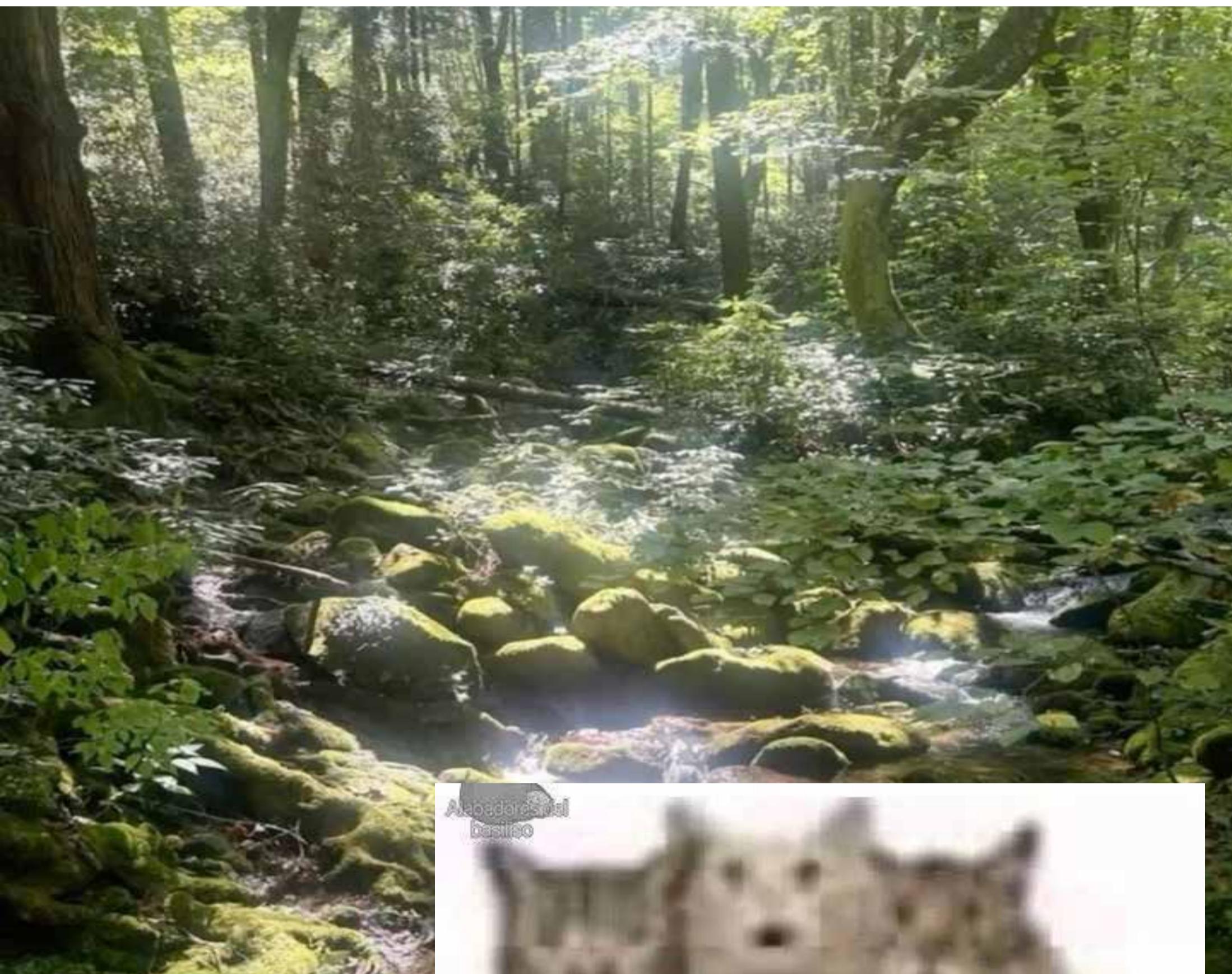
..... Mèmes  
..... Fake news  
..... Memetic warfare

5. Faire aujourd'hui

Médiographie

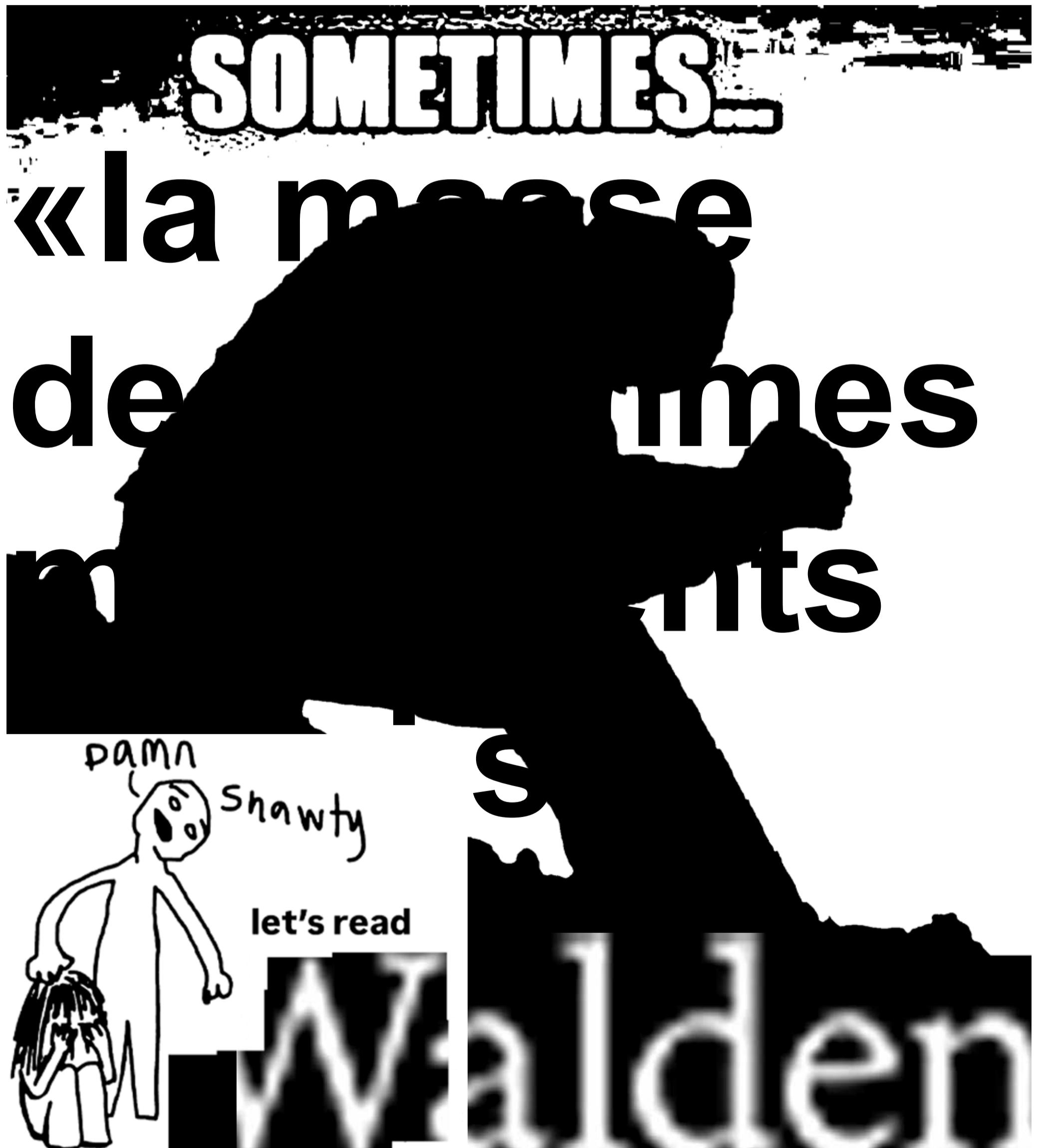
# WALDEN

Lors de mes recherches, un nom revient souvent pour introduire ce sujet, c'est celui du philosophe américain Henry David Thoreau. C'est dans l'une de ses œuvres majeures, *Walden; or, Life in the woods*, qu'il est considéré comme le premier à avoir utilisé ce terme.



Le thème central du livre, paru en 1854. Thoreau pense à un public spécifique : ceux qui sont devenus désenchantés par leur vie quotidienne, la masse des Hommes mécontents et qui se plaignent en vain de la dureté de leur sort ou de l'époque.

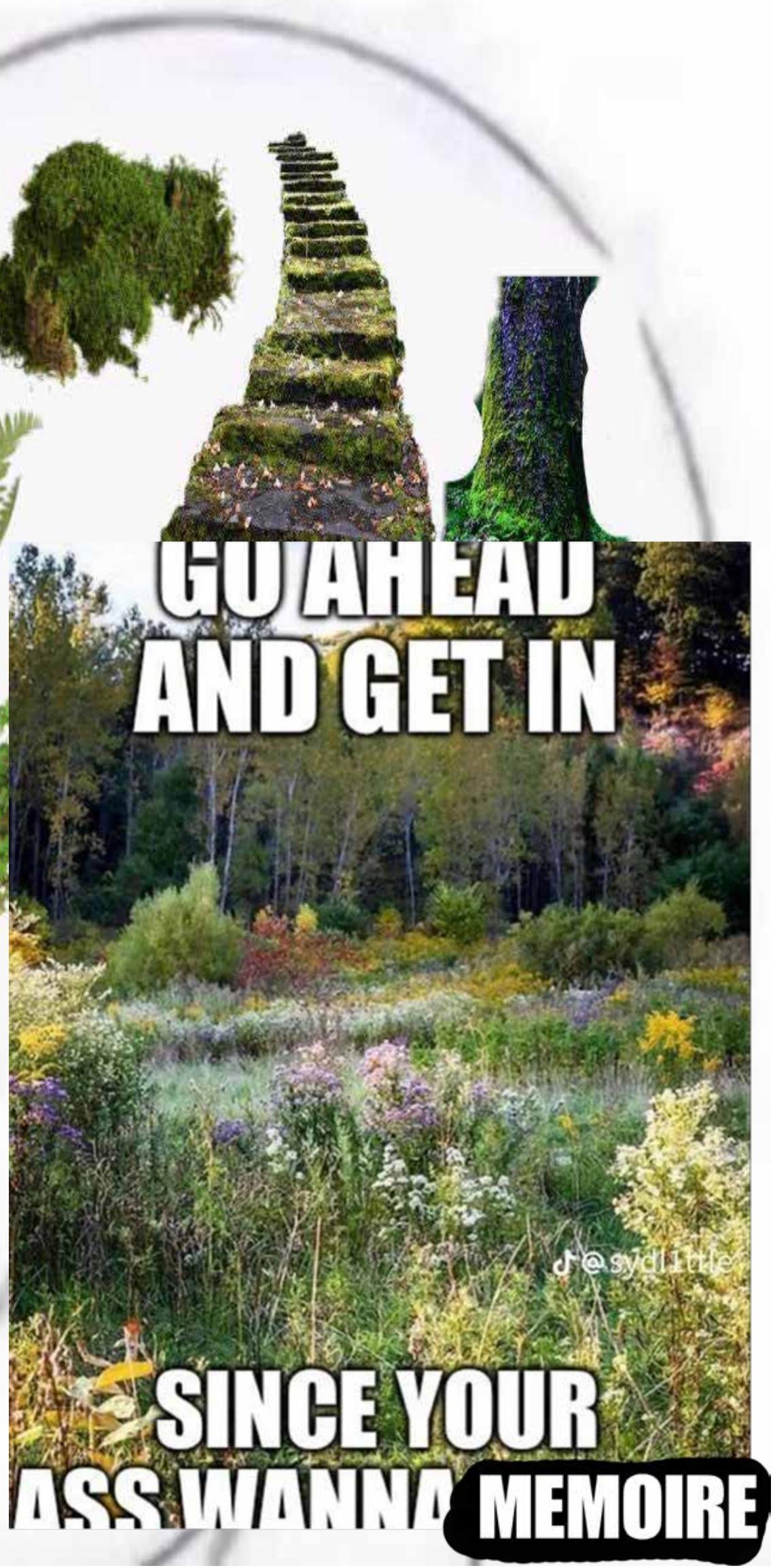
Un parallèle anticipateur sur notre qualité de vie contemporaine. Nous passons des journées entières devant nos écrans, aseptisant nos émotions. Nous conscientisons ce problème d'époque, personnellement, par l'écrit de ce mémoire, et ce constat est le même chez de Thoreau.



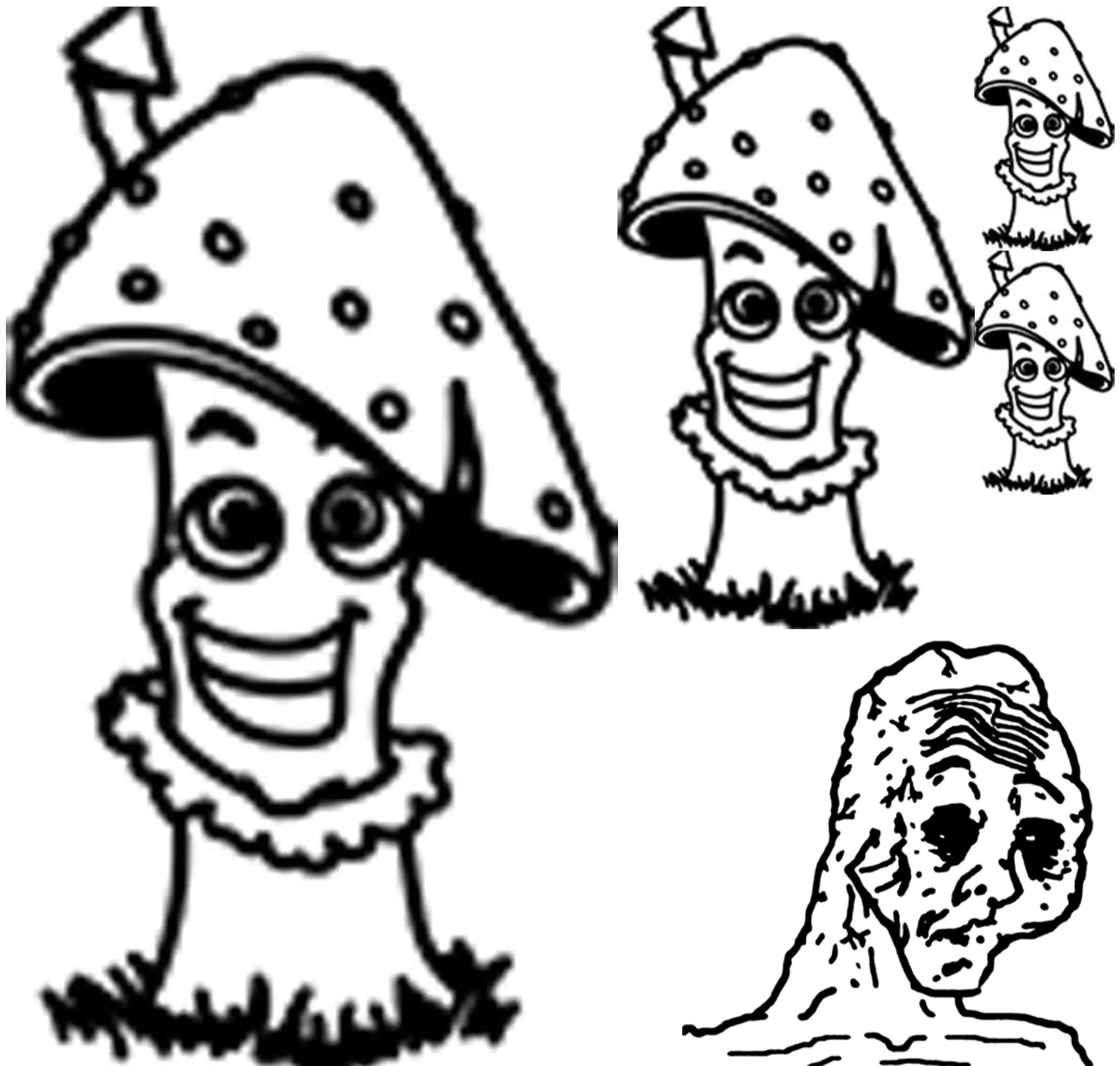
Il parle d'éveil, d'expérimenter une vie simple, de se concentrer sur ce qui est réellement important dans une vie. Thoreau s'installe dans une petite cabane qu'il a construite au bord de l'étang de Walden, sur un terrain appartenant à son ami et mentor Ralph Waldo Emerson. Il y mène une existence présentée comme simple et indépendante, retirée dans les bois.



Why you so quiet? What's on your  
mind?



Dans ce livre, Thoreau explique que l'Europe fut frappée par une grande famine, causée par le pourrissement des pommes de terre dans les récoltes par le mildiou<sup>6</sup>.



<sup>6</sup> Le mildiou de la pomme de terre est une maladie cryptogamique causée par le champignon oomycète de la famille des Pythiaceae. Le moindre écart dans la protection peut entraîner en quelques jours des pertes de rendement considérables, voire une destruction de la parcelle.





¶ While England endeavors to cure the potato-rot, will not any endeavor to cure the brain-rot, which prevails so much more widely and fatally? ¶<sup>7</sup>



Ironiquement, il souhaite savoir pourquoi l'Europe qui déploie énormément d'efforts pour combattre cette infestation n'investit pas la même énergie pour guérir une maladie bien plus destructrice. Celle qui touche les esprits de ses contemporains.

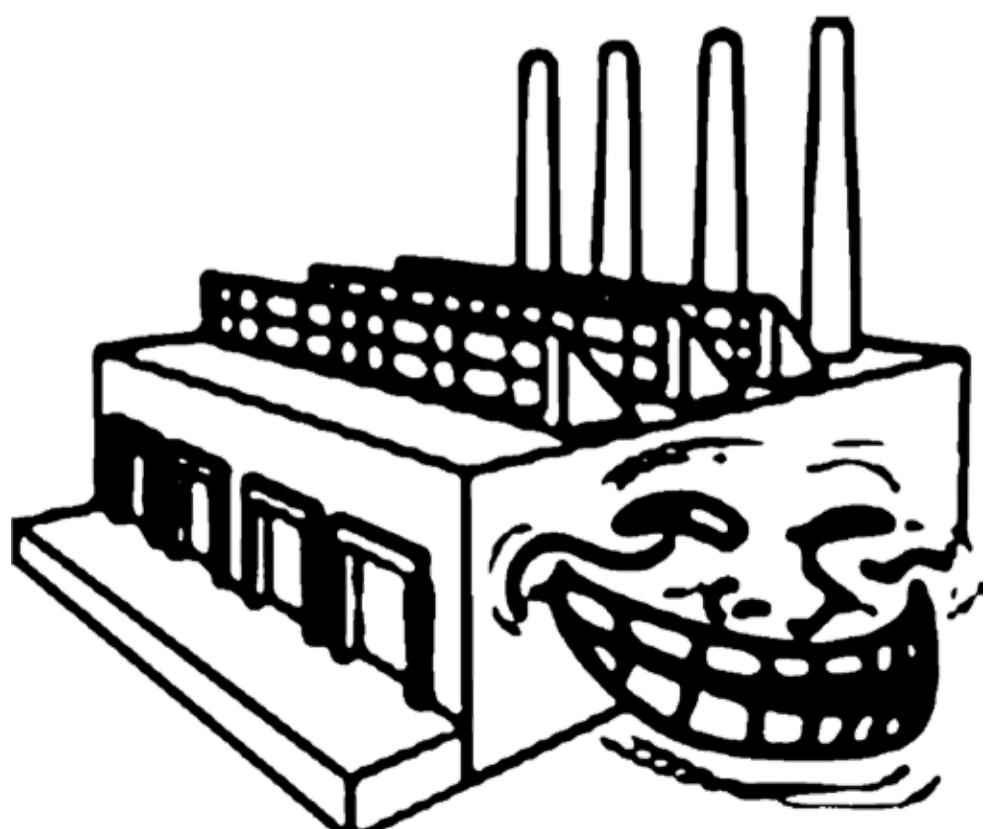
<sup>7</sup> Thoreau, H. D. (1854). *Walden; or, Life in the woods*. Ticknor and Fields. p. 168

**Thoreau vit dans un monde en pleine mutation et cela le dépasse.** Le factory system<sup>8</sup> permet l'essor du système capitaliste. Le monde recherche le profit, est permanent, l'existence tend à se réduire à l'accumulation matérielle. C'est avec les progrès techniques fulgurants qui engendrent la routine productive et le travail mécanique. Auparavant, le travail se faisait à domicile ou dans des ateliers comme les tondeurs de draps, les tisserands sur coton et les tricoteurs, il nécessitait un savoir-faire. Transmis de génération en génération par les familles. Il fallait être curieux, apprendre des gestes, les perfectionner, réfléchir aux contraintes, etc.

Ce bouleversement sera la cause du luddisme<sup>9</sup>. Cette volonté de se défaire de la machine se matérialise. Elle peut être vue comme une solution et un vrai acte de révolte contre la mécanisation du travail et la déshumanisation de l'existence auxquelles Thoreau fait écho dans ses écrits.

Thoreau se demande alors comment les esprits peuvent encore garder leurs instincts innés de curiosité et d'émerveillement dans ce contexte. Les esprits ne se renouvellent plus, ils se renferment sur eux-mêmes et pourrissent.

Thoreau compose cette métaphore sur ce fait d'actualité et va détourner le mot « potato-rot » en « brain-rot ». Au sens littéral de « pourriture de cerveau », il est perçu pour lui comme une maladie ou une dégénérescence, une sensation qui envenime l'esprit. Il explique dans son écrit que pour éviter et prendre conscience de ce pourrissement, il fallait donc adopter un style de vie simple et dépouillé de superflu, proche de la nature. Ce qui le conduira à partir deux ans dans une cabane qu'il a construite au bord de l'étang de Walden, près de Concord.



<sup>8</sup> Factory system (L'usine) est une méthode de fabrication dans laquelle les travailleurs et les équipements de fabrication sont centralisés dans une usine, le travail est supervisé et structuré par une division du travail et le processus de fabrication est mécanisé.

<sup>9</sup> Le nom des luddites ou du luddisme, ou parfois le concept de « néo-luddisme », revient régulièrement pour évoquer tout mouvement appelant à s'en prendre physiquement à une innovation qui menacerait l'emploi ou la qualité de vie au travail.



Le factory system

Thoreau be like  
don't do that it's bad

Thoreau s'inscrit dans le transcendentalisme, un mouvement intellectuel et spirituel né à Boston autour du Transcendental Club, fondé par lui et d'autres intellectuels américains en 1836.<sup>10</sup> L'ouverture de ce club intervenait en réaction au contexte socioculturel de l'époque.



Les transcendentalistes cherchaient à fonder leur propre philosophie, en s'inspirant de certains courants européens tout en s'en démarquant. Leurs principes dits transcendantaux reprennent des idées de Kant, en mettant l'accent sur la dimension spirituelle et intérieure de l'être humain plutôt que de se limiter à l'expérience sensible seule. Cette approche reflète également des traits du romantisme, où dominent la sensibilité, l'émotion et l'imagination.<sup>11</sup>



Pour eux, la vérité ne réside pas seulement dans ce que l'on perçoit par les sens. Elle émerge surtout de la capacité de l'esprit humain à donner un sens plus profond au monde et à la nature. Comme d'autres transcendentalistes, il était un idéaliste et croyait que la divinité était de nature immanente. Cette présence du divin, pensait-il, permet à la nature de servir de véhicule à la perspicacité humaine. Par conséquent, la question centrale en jeu dans bon nombre de ses premiers essais sur la nature est l'éveil des humains à leurs propres pouvoirs et possibilités à travers la rencontre avec la nature.

On pourrait dire, en reprenant sa métaphore, que les «brain-rot» désignent ces individus qui vivent dans le conformisme et la répétition mécanique, prisonniers d'idées toutes faites et incapables de développer leur propre pensée. On peut également affirmer que, là où le romantisme valorise l'émotion, parfois au risque de s'y enfermer, le transcendentalisme de Thoreau cherche à dépasser ce débordement affectif.

# Shout out to Trees



<sup>10</sup> The Walden Woods Project. (s. d.). Henry David Thoreau (1817-1862). Consulté le 4 décembre 2025 sur <https://www.walden.org/what-we-do/library/thoreau>

<sup>11</sup> Transcendentalisme (États-Unis). (2025, 12 décembre). In Wikipédia. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Transcendentalisme\\_\(États-Unis\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Transcendentalisme_(États-Unis))

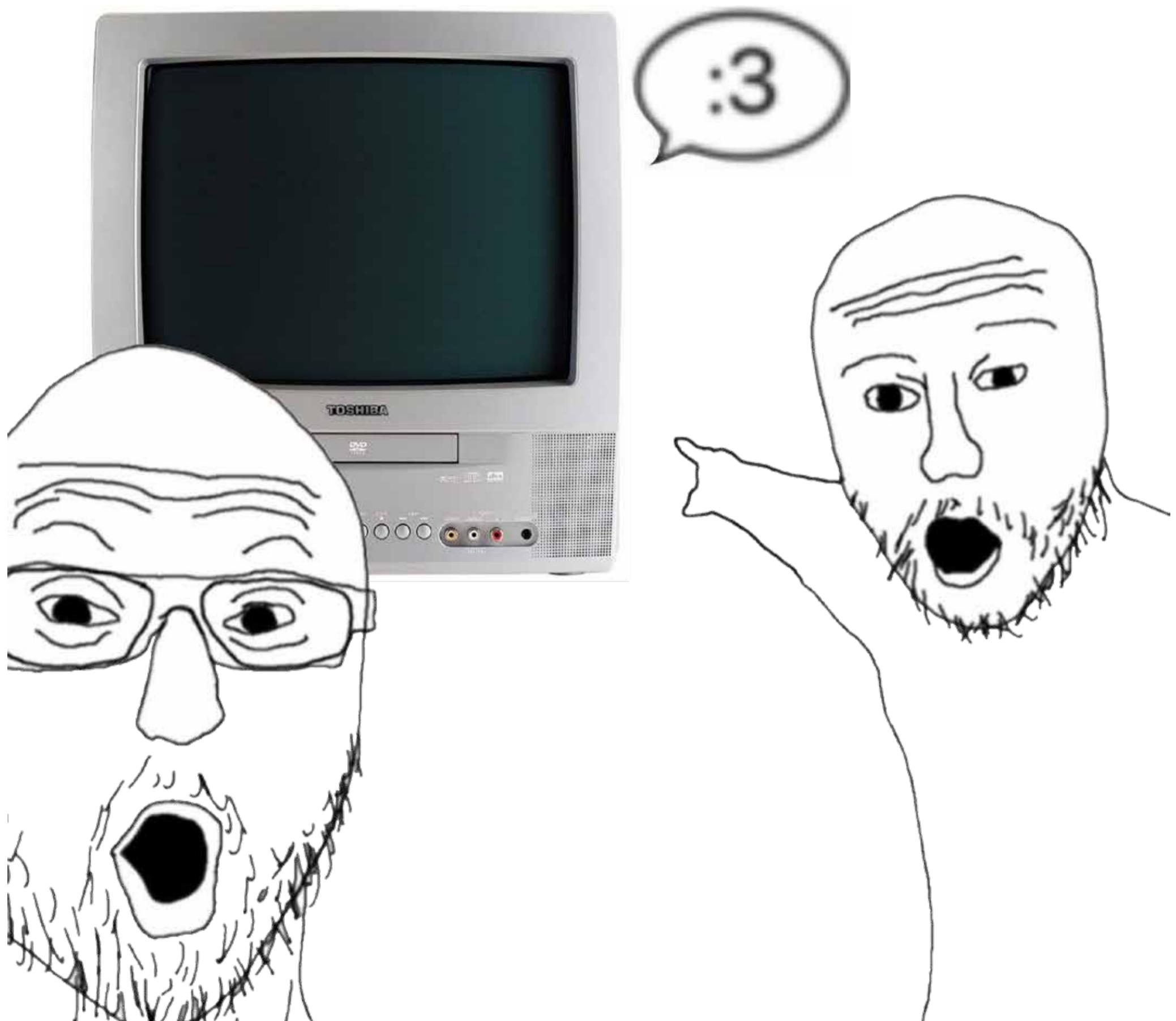
I love them

d@in

# LA TÉLÉVISION

J'ai toujours vécu avec la télévision. Même si elle n'était pas souvent allumée.

Elle est, je pense, un média qui a posé les bases du brainrot contemporain, ou du moins ce qui s'en rapproche le plus.



<sup>12</sup> Crozier, M. (1966). Télévision et développement culturel. *Communications*, 7, p. 20

<sup>13</sup> Mousseau, J. (1993). La fenêtre et le miroir : Dominique Mehl, *La télévision et ses programmes*. *Communication et langages*, 95, p. 115

**En 1966, Michel Crozier explique que tout le monde était d'accord pour souligner l'envie et la fascination que la télévision exerce sur son public. (...) Dans très peu d'années, ce public «fasciné» par le petit écran comprendra la presque totalité de la population.<sup>12</sup>**



**Dans les années 2000, environ 1,4 milliard de téléspectateurs étaient en circulation dans le monde selon l'UNESCO et l'Union Internationale des Télécommunications. Faisant d'elle le moyen de communication de masse le plus connu, le plus accessible et le plus répandu de son époque. Ce qui confirma les écrits de Crozier. Elle était conçue à l'origine comme «une fenêtre ouverte sur le monde, à travers la fenêtre, le téléspectateur pouvait prendre connaissance de l'actualité quotidienne, de la vie politique, de la vie des sciences et des arts, accéder aux œuvres produites par les auteurs et les artistes.»<sup>13</sup>**

**On leur parle, on leur montre, on les fait rire ou pleurer, on les cultive, mais cette communication est à sens unique. Les constructeurs ont tous joué de cette idée, en cherchant des technologies permettant d'imiter une expérience du réel toujours plus convaincante. Les téléspectateurs peuvent alors rester totalement passifs, avec l'illusion de vivre une communication sociale.**



**Beaucoup d'intellectuels perçoivent la télévision comme une régression culturelle et intellectuelle. Pierre Bourdieu parle de la télévision principalement parce qu'il voit en elle un média central qui influence profondément la vie sociale, culturelle et politique. Selon lui, ce média favorise la passivité et la régression intellectuelle. Comme il l'écrit, «Ainsi notre esprit, comme anesthésié d'être aussi peu stimulé en même temps qu'autant sollicité, demeure-t-il essentiellement passif en face de la télévision».<sup>14</sup>**



<sup>14</sup> Bourdieu, P. (1996). Sur la télévision. *Liber – Raisons d'agir*. p.8

**L'image du téléspectateur complètement passif et hypnotisé revient fréquemment, aussi bien dans les critiques adressées à la télévision que dans l'imaginaire collectif. Cette figure de l'individu « absorbé » par l'écran ne se limite pas au discours sociologique. Elle apparaît également dans des œuvres culturelles. Par exemple dans le clip vidéo Starlight de The Supermen Lovers (Guillaume Atlan) et Mani Hoffman, réalisé par Laurent Nicolas en 2001, est mise en scène de manière symbolique l'aliénation et la passivité induites par la consommation médiatique.**





**Le jeune homme est impressionné par la façon dont ses parents, assis sur le canapé comme des patates sédentaires, sont plus intéressés par ce qui passe à l'écran que par leur propre fils.**



**La mise en scène de Laurent Nicolas symbolise une aliénation et l'indifférence générées par le flux incessant d'images. Montrant comment la télévision peut reléguer l'expérience réelle et le contact humain du téléspectateur au second plan.**

Dans son roman **La Télévision**, Jean-Philippe Toussaint met en scène un narrateur, écrivain reconnu, qui doit consacrer son été à la rédaction d'une thèse sur le peintre Titien. Mais, au lieu de se concentrer sur son projet, il se laisse progressivement absorber par la télévision. Ce qui commence par une ou deux heures quotidiennes se transforme bientôt en après-midis entiers d'inactivité, au point de reléguer son travail d'écriture au second plan.

Comme s'il avait totalement oublié son objectif initial, il s'installe dans une véritable dépendance : la télévision devient pour lui un piège. Le narrateur finit par regarder tout ce qui passe à l'écran, sans même choisir : émissions sportives, journaux télévisés, soirées électorales, clips, séries...<sup>15</sup> Seule compte la continuité du flux



**Toussaint montre déjà comment un média, par son rythme, sa disponibilité permanente et son pouvoir de distraction, peut coloniser l'attention au point de désorganiser la vie intellectuelle et les priorités personnelles. Cette perte du contrôle volontaire, au profit d'un automatisme presque hypnotique, correspond précisément à ce que désigne aujourd'hui le terme « brainrot ».**

<sup>15</sup> Toussaint, J.-P. (1997). La Télévision. p. 22.

Ce flux inarrestable est sûrement la cause de cette régression. La télévision n'a pas toujours connu cette pression constante. Lors de ses débuts, elle incarnait même une certaine ambition intellectuelle et artistique. La première démonstration publique de la télévision, présentée à l'Exposition universelle de New York en 1939, avait suscité un immense espoir : celui de rapprocher les individus par la culture, l'art et l'information. Cet âge d'or fut éphémère.<sup>16</sup> Très vite, la pression économique et la logique de rentabilité prirent le pas sur la qualité des contenus. L'augmentation rapide du nombre de foyers équipés de téléviseurs incita les chaînes à produire toujours plus, au détriment de la profondeur. Les programmes furent simplifiés pour toucher un public plus large, les débats se firent moins exigeants, et la télévision commença à privilégier le divertissement à la réflexion. Ce basculement marque la fin d'une ère et le début d'un modèle médiatique centré sur l'audience, où l'attention du spectateur devient une marchandise.<sup>17</sup>

**En France, depuis le 30 septembre 1986 et le vote de la loi Léotard<sup>18</sup>, qui plongea le paysage audiovisuel dans une logique de concurrence. Les chaînes se voient contraintes de multiplier leurs programmes et de chercher de l'audimat. Il faut penser son émission pour le succès et satisfaire le téléspectateur. Les émissions qui fonctionnent le mieux, c'est-à-dire les plus addictives, sont celles qui restent. C'est ce cercle vicieux qui fait la force de ce média.**

**Michel Crozet parle également de ce dilemme entre la volonté d'éduquer le public et celle de le satisfaire à tout prix. Il montre que cette tension conduit inévitablement à une crise de l'audience. En voulant imposer des critères de qualité ou des contenus culturels « élevés », les diffuseurs risquent de détourner un public qui réclame la liberté de choisir, tandis qu'en cherchant à ne produire que ce qui plaît, ils appauvissent progressivement l'intérêt du média lui-même.<sup>19</sup>**

<sup>16</sup> Deming, C. (2005). La place du télévisuel dans l'âge d'or de la télévision. Dans J. Wasko (dir.), *A Companion to Television*. Blackwell.

<sup>17</sup> Boddy, W. (1990). *La télévision des années 1950 : l'industrie et ses critiques*. University of Illinois Press.

<sup>18</sup> La loi Léotard affirme dans son article 1<sup>er</sup> le principe de la liberté de l'établissement, de l'emploi et de l'utilisation des télécommunications, énumérant ensuite les conditions restrictives (défense nationale, exigences du service public, etc.). Loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication (loi Léotard). (1986, 30 septembre).

<sup>19</sup> Crozier, M. (1966). *Télévision et développement culturel*. Communications, 7, p.23

**Le téléspectateur peut alors choisir, il ne trouve pas ou plus de contenu qui pourrait le satisfaire. Cette fracture se manifeste sous la forme de la pratique emblématique du zapping. Le geste se résume à l'utilisation de la télécommande et au changement de chaîne comme nous le souhaitons, quand nous le voulons, à un moment où ce qui est diffusé ne nous intéresse plus.** Comme l'explique Dominique Château, «le zapping permet, pour la première fois, de matérialiser instantanément l'irritation du téléspectateur».<sup>20</sup> Pour lui, le fait de zapper devient alors une forme de résistance, c'est rendre visible le malaise du spectateur face à une télévision saturée d'images, de publicités et de discours imposés. Cependant, le zapping souffre d'une connotation de paresse ou encore d'inattention et d'hyperactivité. Il semble alors difficile de savoir qui a vraiment le contrôle ? Car le téléspectateur ne fait que changer indéfiniment de programme sans forcément penser à arrêter, dû à l'infinité de choix de programmes. Si bien qu'il trouvera forcément un programme dans lequel il se retrouvera par dépit. Comme le disent Chantal De Gourney et Pierre-Alain Mercier, «la télévision a intégré le zapping à la production et le zappe pour ainsi dire à la place du téléspectateur, en segmentant ses émissions».<sup>21</sup> Le zapping devient une manière illusoire de s'émanciper et fait partie du système.



<sup>20</sup> Chateau, D. (1990). L'effet zapping. Communications, 51, p.45

<sup>21</sup> De Goumay, C., & Mercier, P. (1988). Le coq et l'âne : du zapping comme symptôme d'une nouvelle culture télévisuelle. Quaderni, 4, p.114



Cette perte de contrôle aussi décrite par Toussaint: « Très souvent, ainsi, le soir, ces derniers temps, comme pris d'une ivresse mauvaise, j'allumais la télévision et je regardais tout ce qu'il y avait sans réfléchir, je ne choisissais pas de programme particulier, je regardais le tout-venant, le mouvement, le scintillement, la variété. » À ce stade, ce n'est même plus le contenu à proprement parler qui importe, mais plutôt l'abondance. Le personnage est happé, comme prisonnier d'un tout et de ce qu'il provoque, une sorte de « télédrogué ».<sup>22</sup>



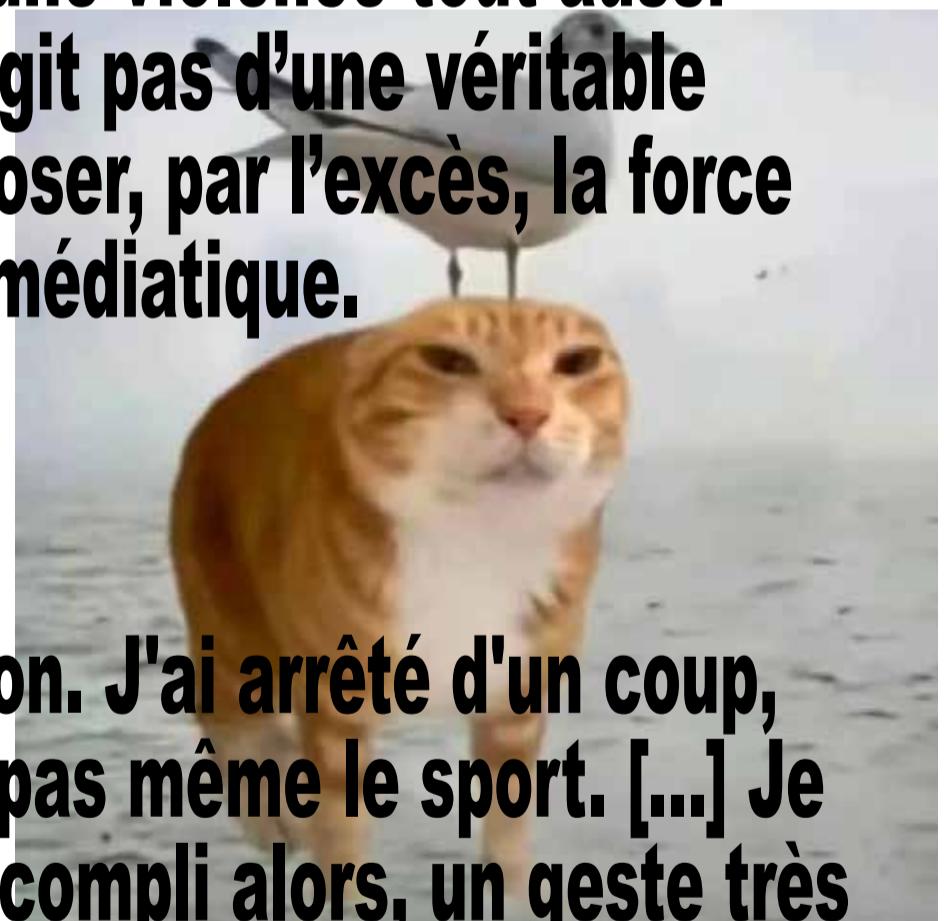
Jean-François Sarpi, professeur aux Beaux-Arts de Marseille, va dans le même sens lorsqu'il décrit la télévision comme une drogue, parfois douce lorsqu'elle sert simplement à «couper avec le monde», parfois dure lorsqu'elle devient une dépendance aliénante. La télévision abrutit, c'est aussi parce que les spectateurs eux-mêmes la consomment dans ce but, pour «perdre du temps», «se reposer de penser» ou «lâcher le monde». <sup>23</sup> Cette analyse reste toutefois ambivalente, en qualifiant la télévision de «drogue», Sarpi pointe autant la responsabilité du dispositif que celle du spectateur. Cette métaphore risque aussi de simplifier un phénomène bien plus complexe. La télévision n'abrutit pas mécaniquement ; elle répond à un besoin de déconnexion, de suspension du réel, que la modernité a largement produit. En ce sens, l'aliénation n'est pas seulement imposée, elle est négociée, recherchée, parfois même désirée. Cette part de complicité du spectateur, rarement interrogée, montre que la critique du médium doit aussi être une critique des usages, des habitudes et des attentes que nous projetons sur lui.



<sup>22</sup> Hoek, L. H. (2001). Communication et langages, 128, p.10

<sup>23</sup> Sarpi, J.-F. (1997, 7 avril). La télévision : drogue dure ? drogue douce ? Vacarme, 2, p.15

**Si la télévision agit comme une drogue, c'est aussi parce qu'elle installe une dépendance. Comment éviter cela ? Certains artistes ont alors choisi d'en révéler la violence d'emprise du flux. Dans l'œuvre *Media burn* du collectif *Ant farm* met en scène une voiture qui fonce à toute vitesse dans une pyramide de téléviseurs en feu. Comme si le seul moyen d'arrêter ce flux était de le détruire. Une tentative désespérée de briser l'emprise de la télévision sur nos esprits. L'œuvre rejoue volontairement les codes mêmes du spectacle télévisuel : le choc, la mise en scène, la violence. C'est précisément ce double jeu qui rend la performance si pertinente. Elle se situe à la frontière entre l'art critique et le divertissement qu'elle dénonce. *Ant Farm* montre que la télévision impose une intensité quasi agressive, et que pour en souligner la puissance, l'artiste est parfois contraint de recourir à une violence tout aussi extrême sur le plan visuel. Il ne s'agit pas d'une véritable solution, mais d'une manière d'exposer, par l'excès, la force d'attraction et d'aliénation du flux médiatique.**



« J'ai arrêté de regarder la télévision. J'ai arrêté d'un coup, définitivement, plus une émission, pas même le sport. [...] Je revois très bien le geste que j'ai accompli alors, un geste très simple, très souple, mille fois répété, mon bras qui s'allonge et qui appuie sur le bouton, l'image qui implose et disparaît de l'écran. C'était fini, je n'ai plus jamais regardé la télévision. »<sup>24</sup>

**Ces phrases qu'utilise Toussaint sont révélatrices. En décrivant ce moment où le narrateur cesse de regarder la télévision, l'auteur met en scène un geste presque meurtrier. Le narrateur raconte «le geste très simple, très souple, mille fois répété» de son bras qui s'allonge, appuie sur le bouton, et fait imploser l'image. Ce geste, en lui-même anodin, devient chez Toussaint une forme d'exécution symbolique: précis, millimétré, sans violence apparente, mais d'une radicalité absolue. Comme si, dans cette pression du doigt, le narrateur «tuait» la télévision, mettant fin d'un coup à son emprise et à la relation unilatérale qu'elle instaurerait.**



<sup>24</sup> Toussaint, J.-P. (1997). La Télévision. p. 33.

**La télévision est de moins en moins regardée. Les données publiées par Médiamétrie<sup>25</sup> chaque année font apparaître une chute spectaculaire de l'audience de la télévision. Si la télévision a longtemps été un instrument de cohésion sociale, un « feu de camp moderne » autour duquel les familles se rassemblaient, elle tend aujourd'hui à se dissoudre. Le contenu n'est-il plus assez attractif ? Ou bien est-ce notre manière de consommer l'image qui a changé ?**



**can we normalize being  
ugly and useless**

<sup>25</sup> Maurin, L. (2023, 22 septembre). Assistons-nous à la fin de la télévision ? Centre d'observation de la société. Consulté le 4 décembre 2025 sur <https://www.observationsociete.fr/modes-de-vie/loisirs-culture/duree-ecoute-télévision>

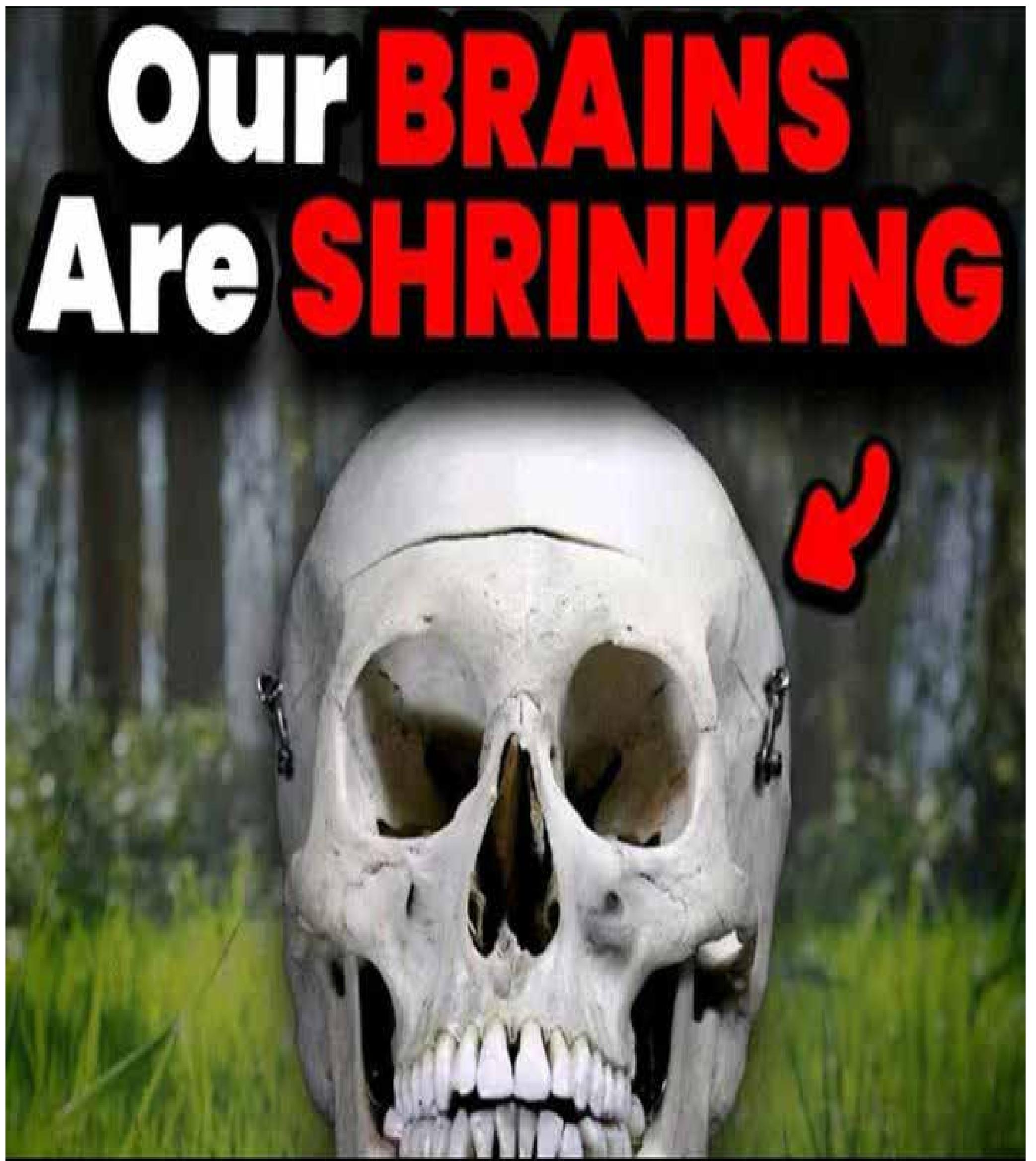
**Les études récentes montrent que la baisse d'audience de la télévision ne résulte pas uniquement d'un désintérêt pour ses programmes, mais d'un déplacement profond des usages. L'écran de télévision, autrefois unique et central, s'est éclaté en une multitude de supports : ordinateurs, tablettes, smartphones. Le spectateur d'aujourd'hui a changé, il est multi-équipé, ce qui lui permet de suivre plusieurs programmes simultanément. Il est mobile, il veut que le flux le suive partout où il va, et ne veut plus subir un programme imposé.**

**La télévision et son industrie constituent, à mes yeux, l'ancêtre direct du brainrot contemporain. Derrière son ambition initiale de diffuser la culture et de rapprocher les individus, elle a instauré un rapport inédit à l'image. C'est-à-dire, continu, hypnotique, difficile à interrompre. En imposant un flux ininterrompu, elle a transformé l'attention en ressource exploitable, et le spectateur en consommateur captif et inapte à réfléchir.**



**Le zapping, présenté comme un geste de liberté, n'a fait que confirmer ce mécanisme : même la tentative de fuite reste intégrée au système. Ce qui rend la télévision si déterminante, ce n'est alors pas seulement ce qu'elle montre, mais la manière dont elle structure notre rapport au réel, au temps et à la distraction. Elle a habitué le public à une présence visuelle et auditive constante, à une continuité d'images remplaçant la réflexion, et à une disponibilité totale du divertissement. Elle a préparé nos esprits à accepter, presque naturellement, que l'image devienne une compagne permanente. Si aujourd'hui la télévision décline, ce n'est pas parce que sa logique a disparu, mais parce qu'elle a été absorbée, amplifiée et perfectionnée par d'autres dispositifs. Le flux ne s'est pas arrêté, il s'est miniaturisé, accéléré, personnalisé. Ce qui se jouait autrefois dans le salon se joue désormais dans la paume de la main.**

En ce sens, elle n'est pas seulement un précédent historique, elle est le premier modèle d'une économie de l'attention qui atteint aujourd'hui son paroxysme avec le smartphone. Ce que la télévision a initié, les technologies numériques l'ont porté à un niveau tel que le brainrot n'est plus une dérive ponctuelle, mais une modalité dominante de notre rapport aux images.



# SMARTPHONE

«Le soir, on ne regarde plus la télévision en somnolant, mais, de plus en plus souvent, devant un autre écran, écran à partir duquel on peut, via les réseaux sociaux, participer si l'on veut à une agora protéiforme qui parle de beaucoup de choses, et des programmes télé en particulier. Ce qui se dit à la télévision ne tombe plus dans un grand vide, vide qui fut longtemps ô combien déprimant pour ceux que les propos entendus faisaient grommeler sans effet. Aujourd'hui, nos grommellements indignés peuvent avoir une audience plus large que nos voisins de canapé. Et ça, en un sens, c'est une bonne nouvelle »<sup>26</sup>

<sup>26</sup> De La Porte, X. (2016). *La tête dans la toile*. C&F Éditions. p. 46



**Comme expliqué plus tôt, la télévision a su poser les bases du brainrot. Cependant, elle s'essouffle progressivement.<sup>27</sup> L'arrivée du téléphone portable semble tout chambouler. Le téléphone s'invite dans chaque moment de notre quotidien. Avant d'aller plus loin, j'aimerais clarifier quelques points. Le terme « mobile » ou « portable » me gêne, je le trouve dépassé. Il renvoie à une époque où le téléphone était encore en période de transition entre le fixe et l'objet que l'on glisse dans sa poche. Aujourd'hui, qui utilise encore son fixe ? Le mot ne rend pas justice à la diversité des appareils actuels comme les tablettes ou les montres connectées. Le marché est arrivé à maturité, au point qu'on ne parle plus d'un seul téléphone, mais d'un ensemble de terminaux, chacun spécialisé, chacun intégré dans notre quotidien numérique. Si les smartphones sont les appareils les plus visibles, de nombreux autres types de terminaux permettent de consulter des contenus et d'exploiter des services en ligne.**



**Close  
Enough**

<sup>27</sup> La télévision a évidemment joué un rôle majeur. Elle continue d'ailleurs à le jouer. Il faut bien comprendre que ces objets techniques ne se substituent pas les uns aux autres, mais s'ajoutent sans se remplacer. Le journal n'a pas remplacé le livre ; la radio, contrairement à ce que l'on avait imaginé, n'a pas détruit le journal ; et la télévision n'a pas tué la radio, pas plus qu'Internet aujourd'hui ne détruit ni la télévision, ni la radio, ni la presse. Les médias sont cumulatifs.

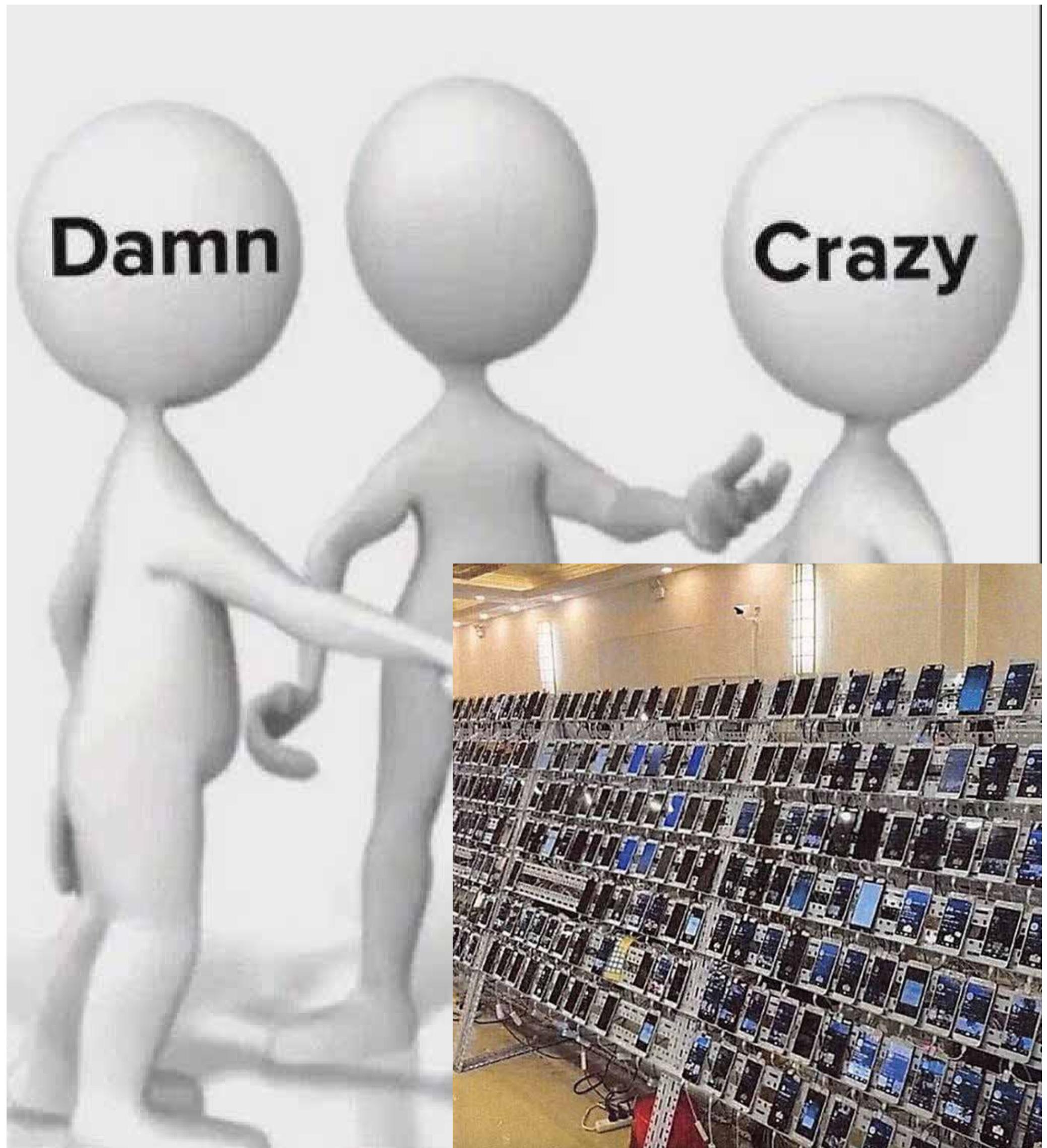
**L'évolution majeure du smartphone, c'est sa polyvalence et le fait qu'il soit smart. Il ne s'agit plus d'un écran que l'on regarde quasi passivement. Le smartphone permet d'interagir avec le contenu : commenter, partager, créer ou simplement naviguer à sa guise. (Pour clarifier, je ne parle pas de la SmartTV, qui se rapproche davantage du smartphone que de la télévision classique.) Le smartphone permet, grâce notamment à l'accès à internet, de pouvoir interagir directement avec le contenu. D'ailleurs, tous les objets qualifiés de « smart » doivent leur intérêt à l'accès qu'ils offrent à Internet. Ces technologies ne sont finalement que des passerelles. Ils sont de simples canaux qui, une fois coupés de leur connexion, deviennent des objets beaucoup moins utiles et moins attractifs. Internet est considéré comme un média parce qu'il remplit les fonctions essentielles de tout média : diffuser, partager et produire de l'information à grande échelle.**



**Ainsi, nous ne sommes pas forcément attachés à notre téléphone en tant qu'objet, mais bien à sa capacité à nous connecter à Internet.**

**Le téléphone devient alors un canal de données qui a pour fonction première de recevoir, traiter et transmettre des flux numériques afin de maximiser l'interaction et le partage sur ce qui constitue aujourd'hui le véritable espace médiatique, Internet.**

**Chaque évolution technologique s'inscrit alors dans une logique de valorisation et de multiplication des données. Le téléphone s'améliore ainsi constamment pour se rapprocher toujours davantage de nous et s'intégrer de manière plus intime à notre quotidien.**





*Deesillustration.com*

Il y a une caméra qui me regarde lorsque je suis devant mon écran. Il y a un détecteur de mouvement pour pister mes déplacements, que ce soit physique ou sur le net, avec les cookies par exemple. Il peut m'écouter, même dans la poche, ce qui semble assez fou. Plus le modèle est haut de gamme, plus il y aura de capteurs. Ainsi, il en existe un tas et fonctionnent simultanément. Certains ne sont même pas connus par l'utilisateur. De plus, il est assez difficile de trouver des listes précises des composants capteurs de nos smartphones. Les constructeurs gardent leurs informations au secret, ou ne les renseignent pas ou alors très peu sur des notices illisibles.

Certes, certains de ses capteurs nous sont utiles. Un « couteau-suisse numérique » c'est comme cela que l'appelle Pierre Marc de Biasi.<sup>28</sup> Il permet un prolongement cognitif pour ses utilisateurs, qui l'utilisent comme support dans la réalisation de tâches résolument plus difficiles pour l'humain. On peut même parler d'une augmentation des capacités cérébrales. Certains voient le smartphone comme une prothèse de mémoire, par la fonctionnalité des rappels ou des notes que l'on peut programmer pour ne pas oublier un rendez-vous par exemple, ce qui leur confère un moyen d'augmenter leur perception.



Il devient une sorte d'extension de nous-mêmes, toujours allumé, toujours présent, toujours prêt à solliciter notre regard. Un appareil qui n'est plus seulement tenu dans la main, mais qui façonne nos gestes, nos rythmes, et nos affects, comme si le dispositif technologique devenait l'un de nos organes. C'est un outil cognitif, pas seulement un objet technologique.

<sup>28</sup> Ottavi, L. (2019, 18 avril). Pierre-Marc de Biasi : « Le smartphone de demain sera appelé à migrer dans le corps ». Revue des Deux Mondes. Consulté le 4 décembre 2025 sur <https://www.revuedesdeuxmondes.fr/pierre-marc-de-biasi-smartphone-nambitionne-quune-chose-etre-meme-titre-encephale-ventre>



Cette phrase me fait penser à une scène du film de David Cronenberg, où la technologie s'insinue dans le corps jusqu'à l'habiter. Dans *Videodrome*, le protagoniste hallucine une ouverture organique dans son propre ventre dans laquelle il insère une cassette vidéo. Le spectateur assiste alors à une fusion littérale entre le corps humain et le support médiatique. Dans *eXistenZ*, Cronenberg prolonge cette idée en montrant des mondes virtuels directement connectés aux corps des personnages via des consoles biologiques, brouillant encore davantage la frontière entre l'organique et le technologique.



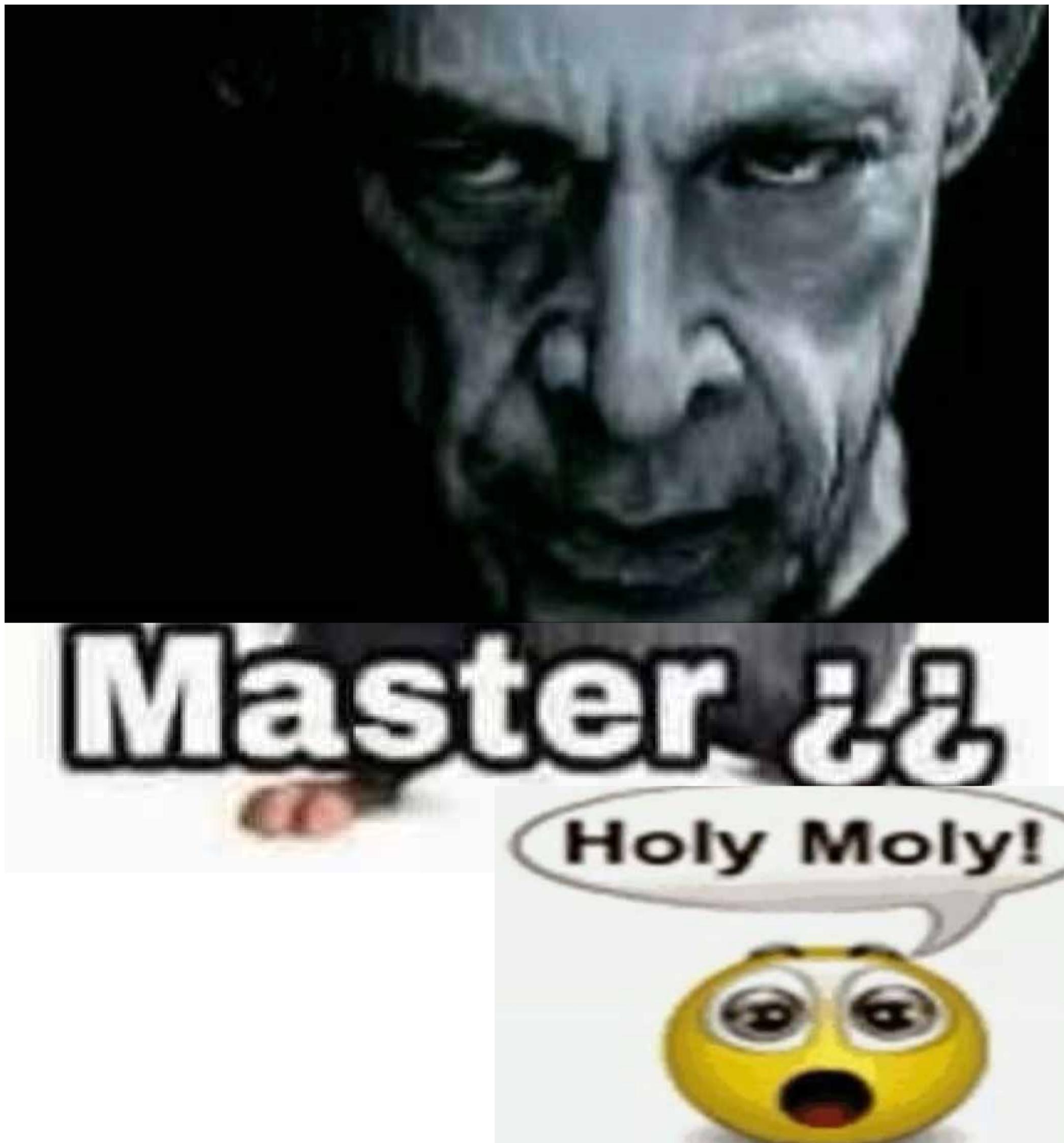
**Le smartphone ne pénètre pas physiquement notre chair<sup>29</sup>, même si l'idée nourrit beaucoup de fantasmes de science-fiction et transhumanistes. La métaphore met en valeur notre rapport aux technologies de plus en plus proches de nous.**



<sup>29</sup> La puce cérébrale Neuralink, développée par Elon Musk, est un implant électronique ultra-fin placé directement dans le cerveau. Il souhaite lire les signaux neuronaux pour permettre à la personne de contrôler des appareils électroniques par la pensée. Chez les deux patients canadiens, il s'agit d'une application médicale visant à aider des personnes paralysées ou atteintes de maladies neurodégénératives à retrouver une forme de contrôle sur leur environnement numérique, comme déplacer un curseur sur un ordinateur. C'est aussi une première implantation hors des États-Unis, montrant l'expansion internationale des essais cliniques de Neuralink.

**Cela peut-il participer à une sorte d'abrutissement ? Ne sommes-nous plus capables de réfléchir par nous-mêmes ? Avons-nous forcément besoin de cette proximité intrusive ? Si mon téléphone me dit que je suis malheureux alors que non, comment pourrai-je réagir ? Ou pire, et s'il me disait que tout allait parfaitement bien, alors que je suis complètement zombifié, pourrai-je faire la différence ?**

Aujourd'hui, on pourrait évoquer la dialectique du Maître.



L'esclave (le smartphone) travaille pour le Maître (nous), et au fur et à mesure qu'il travaille, il apprend, devient plus intelligent, tandis que le Maître, réduit à consommer, perd ses capacités d'autonomie et ses compétences, jusqu'à ce que le rapport inégalitaire se renverse : l'esclave devient le maître du maître. Je trouve que la délégation toujours plus grande de nos capacités pose alors un problème au centre du brainrot. Le smartphone comme second cerveau, laissant l'initial pourrir.

Cependant, il est vrai que ce propos mérite d'être nuancé. Depuis plusieurs millénaires, l'écriture permet déjà de consigner des souvenirs et des idées sur un support matériel, tablettes d'argile, papyrus ou parchemin, externalisant ainsi une partie de la mémoire. Nicolas Nova<sup>30</sup> souligne de manière contemporaine que la mémoire constitue un principe biologique complexe qu'il serait impossible de déléguer intégralement à la technologie. Comme Socrate l'avait déjà remarqué, l'écriture, tout en offrant la pérennité et la transmission des connaissances, ne remplace pas la pensée vivante et le processus actif de mémorisation. Partant de ce constat, on peut conclure que la technologie, qu'il s'agisse de l'écriture ou des outils numériques comme le smartphone, apporte un support précieux, mais qu'une partie du travail repose toujours sur l'utilisateur, qui doit intervenir là où le système automatisé ne peut pas agir.

<sup>30</sup> Nova, N. (2018). Figures mobiles : une anthropologie du smartphone (Thèse de doctorat). Université de Genève.

Avec l'arrivée des intelligences artificielles bien plus puissantes, notamment grâce au *deep learning*, qui leur permet d'apprendre à partir de données d'utilisation et de simuler des capacités cognitives d'humain. Les smartphones deviennent alors vraiment très smart. Leur utilisation de masse dans les navigateurs et les applications est acquise. Les constructeurs ont pensé leur intégration dans nos téléphones autrement. Aujourd'hui, nous avons des IA directement implémentées dans l'OS<sup>31</sup> du smartphone. Ce qui a pour conséquence d'avoir accès à une majorité des fonctionnalités du téléphone. Plus tard, les applications se lanceront automatiquement selon la réflexion algorithmique de notre agent. Sur Android, par exemple, où Google détient le contrôle, cela signifie que certaines applications comme Facebook ou Instagram, déjà préinstallées, pourraient s'activer sans intervention de l'utilisateur, renforçant une dépendance que nous ne maîtrisons même pas.



<sup>31</sup> Operating system (OS) En informatique, un système d'exploitation est un ensemble de programmes qui dirige l'utilisation des ressources d'un appareil par des logiciels applicatifs.

Nous verrons aussi probablement les interfaces disparaître progressivement. C'est ce qu'Apple essaie déjà de mettre en place. Il était déjà les concepteurs du premier smartphone et de son environnement utilisateur novateur. Il n'y a pas si longtemps, Apple a sorti le *Liquid Glass*, une refonte totale du design IOS. Sa particularité est l'utilisation de l'effet « Glass », donnant une transparence sur la plupart des boutons de l'interface. Apple ne serait-il pas en train d'habituer nos yeux à la suppression de l'interface, plus discrète, moins centrale, presque en retrait. Derrière cette transparence apparente, les algorithmes restent opaques, les actions automatisées, les suggestions ou les priorisations de contenu échappent complètement à l'utilisateur. Le geste manuel de manipuler l'interface se trouve ainsi de plus en plus remplacé par celui de dialoguer avec un agent logiciel omniprésent, auquel nous devons faire confiance sans vraiment comprendre son fonctionnement. Cette tension entre une interface transparente et des algorithmes invisibles soulève une question essentielle pour l'utilisateur : jusqu'où sommes-nous prêts à céder le contrôle de nos interactions à des systèmes que nous ne maîtrisons pas pleinement ?

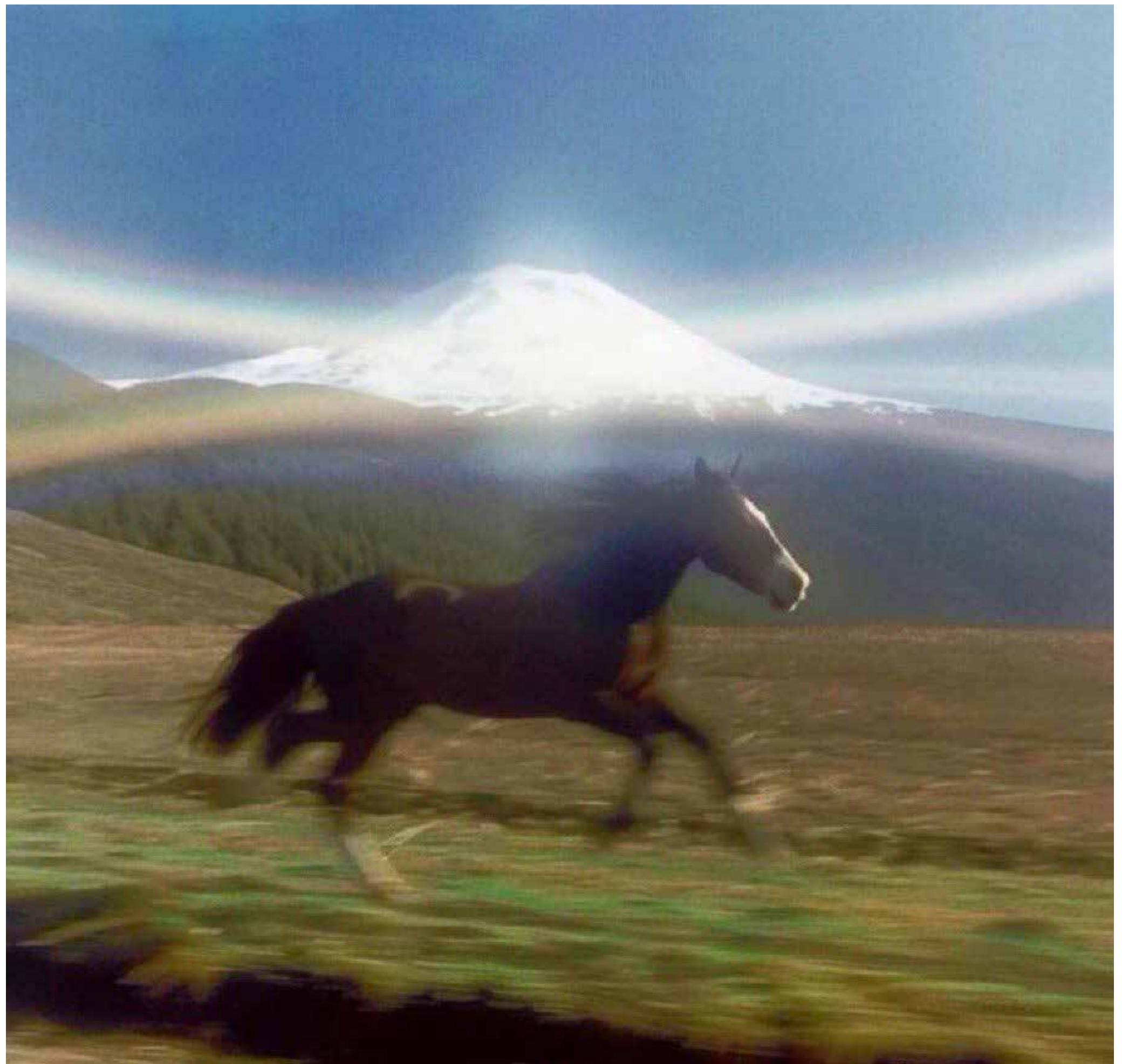


Notre hyperconnectivité requiert une attention qui semble être toujours titillée. Elle finit par en être usée. Dominique Boullier, sociologue français, explique dans un entretien qu'à force de subir une surcharge cognitive, notre concentration deviendrait hachée et il deviendrait difficile de s'atteler à des tâches sur des temps à long terme.<sup>32</sup> Bruno Patino dénonce cette « civilisation du poisson rouge » dans laquelle notre attention ne se focalisera que neuf secondes tout au plus sur un objet, nous, individus qui serions toujours en manque d'un nouveau stimulus, d'une nouvelle alerte, d'une nouvelle recommandation dont les applications mobiles, nourries des apports des neurosciences, nous abreuvrent.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Boullier, D. (2012). L'attention : un bien rare en quête de mesures. Sciences de la société, 87, p. 129

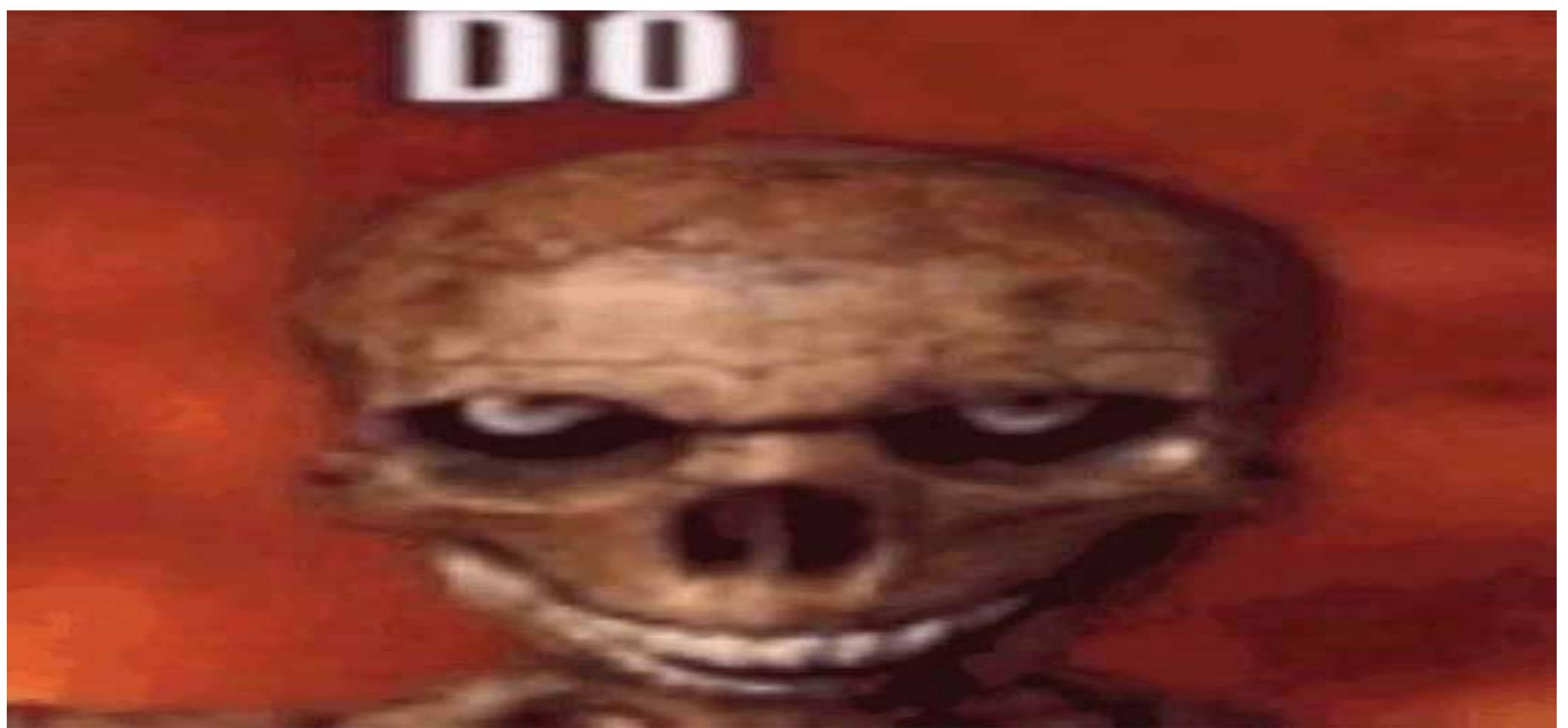
<sup>33</sup> Patino, B. (2020). La civilisation du poisson rouge. Le Livre de Poche. p. 6

**Je suis le premier concerné. L'écriture de ce mémoire par exemple me semble parfois compliquée. Dans mon cas, plutôt que d'avoir une discipline de travail strict, je privilégie les moments où je suis dans ce qu'on appelle le *flow*. C'est un concept issu de la psychologie positive élaboré par le psychologue hongrois Mihály Csíkszentmihályi en 1988. En français, l'état de flow peut être traduit par « être dans la zone » ou encore par « l'expérience-flux ». Cela se produit quand vous ne remarquez même pas le temps qui passe, quand vous êtes motivé par la tâche elle-même et votre travail, quand vous persévérez, parce que vous êtes tellement pris dans ce que vous faites. Cependant, cet état ne se contrôle pas, il peut être provoqué, mais semble parfois aléatoire. Notre attention devient alors une ressource précieuse dans notre société. Où chaque tiers veut capter notre attention.**



**À commencer par nous-mêmes.**

**DU**



En réalité, les sociétés exploitent notre attention pour en tirer profit. Les téléphones, tout comme la télévision, nous sollicitent en permanence et laissent rarement un moment pour être avec soi-même, réfléchir, rêver ou créer. Ce n'est cependant pas l'objet en soi qui est le problème, il n'est qu'un outil de diffusion. Ce qui pose véritablement question, ce sont les logiques capitalistes qui organisent la circulation de l'information et structurent notre rapport au flux d'images, transformant l'attention en marchandise.

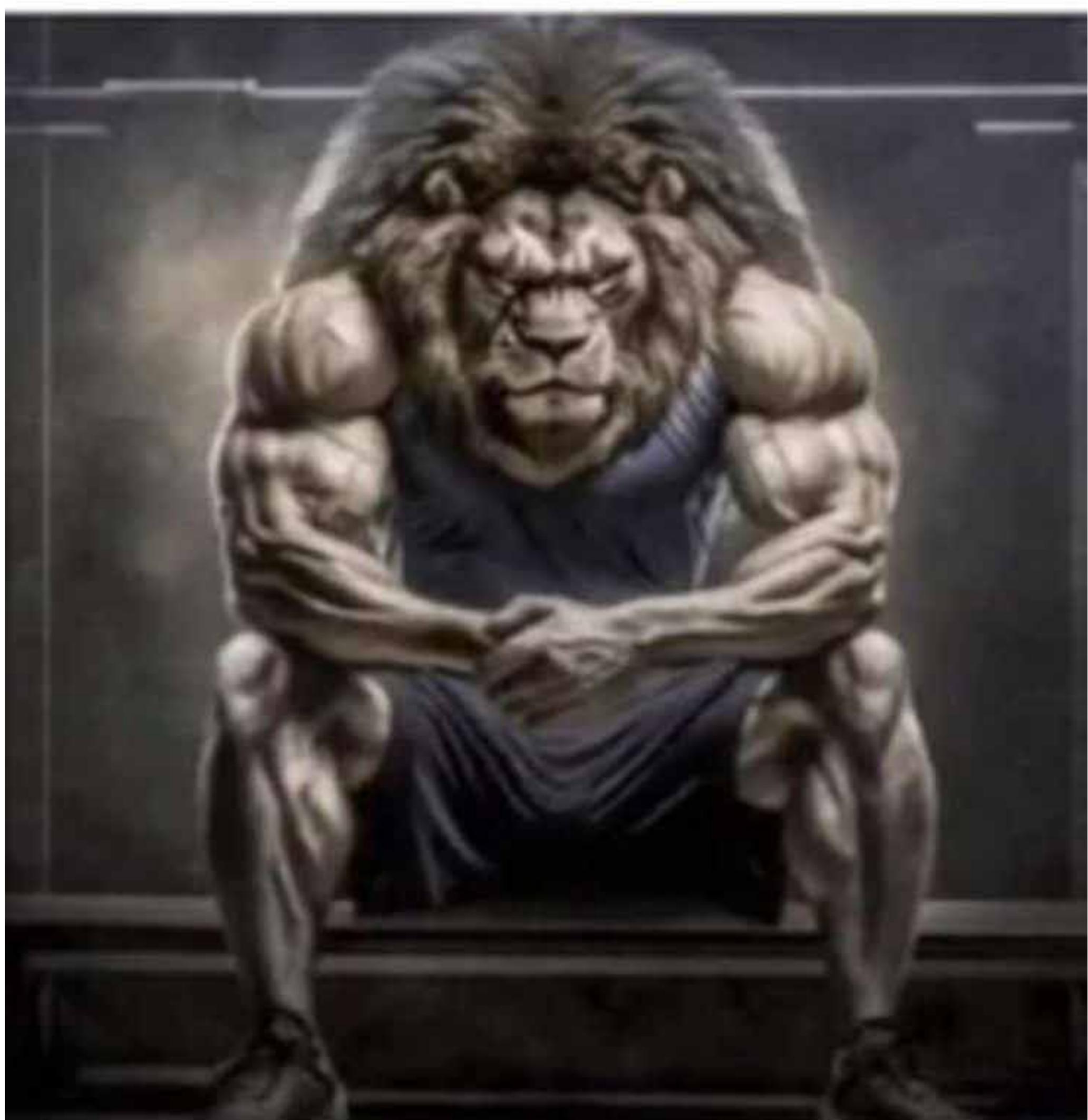


Ce ne sont plus les produits de consommation, mais l'attention qui est désormais l'objet rare par excellence. Cette rareté provient du fait qu'on a désormais un accès quasi illimité à l'information. Les rôles s'inversent, nous devons le produit. On ne peut pas porter une attention particulière à toutes les informations qui nous sont imposées. Il est donc devenu normal que les services de consommation de contenu soient gratuits. Cette logique est abordée par Yves Citton dans l'économie de l'attention.

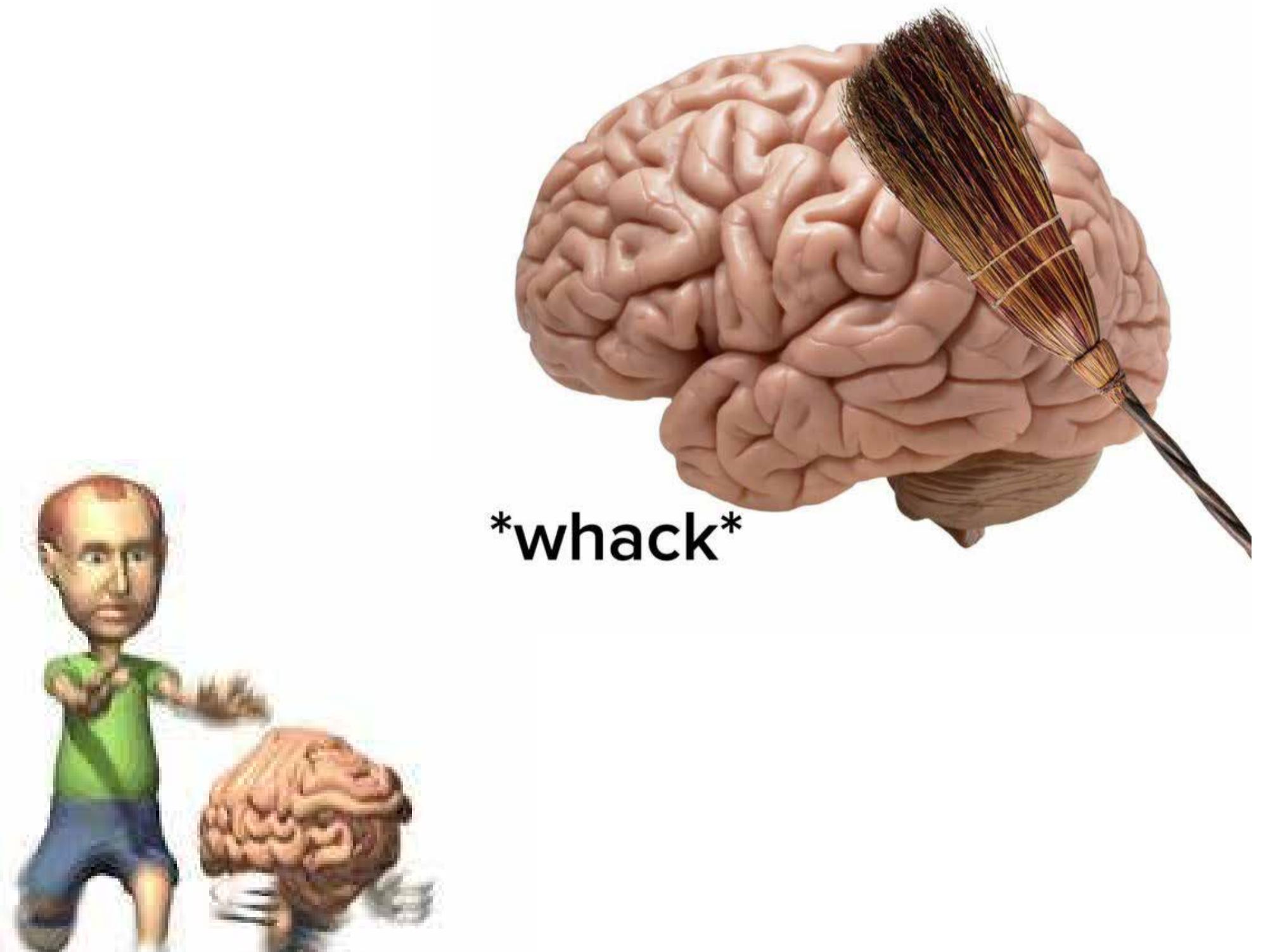


«Les producteurs de contenu devront nous payer pour que nous leur fassions l'honneur, la grâce et le privilège de leur accorder un peu de votre précieuse attention. »<sup>34</sup>

## How bro felt after saying that



**Le smartphone est plus qu'un simple objet technologique, il se révèle être une extension de notre cognition, un prolongement de notre mémoire et de nos capacités attentionnelles, mais également un agent de dépendance et de fragilisation cognitive. Nous délégons toujours plus de tâches à cet outil, tout en perdant progressivement le contrôle de notre attention et de notre autonomie intellectuelle. À la différence de la télévision, dont l'impact se limitait principalement à un visionnage passif, le smartphone agit en prolongeant l'influence du capitalisme attentionnel jusque dans nos gestes quotidiens, nos émotions et nos rythmes biologiques. La transparence apparente de ses interfaces cache l'opacité de ses algorithmes, transformant chaque interaction en une décision partiellement guidée par des forces que nous ne maîtrisons pas. Il illustre parfaitement le cœur du brainrot moderne : un état où nos capacités cognitives sont en même temps stimulées, sollicitées et fragmentées par des dispositifs qui prétendent les augmenter, mais qui, en réalité, les exploitent et les modifient.**



<sup>34</sup> Citton, Y. (2014) L'économie de l'attention : Nouvel horizon du capitalisme ?. Paris. Editions La découverte. p. 98

**À travers Thoreau, la télévision et le smartphone, je m'aperçois que le brainrot n'est pas une invention de notre époque : il s'inscrit dans une trajectoire historique qui traverse la technologie et la société. Thoreau parlait déjà d'un « pourrissement du cerveau » face à la routine, au conformisme et à la mécanique du travail. Aujourd'hui, nos écrans semblent prolonger cette dynamique, mais avec une intensité et une proximité inédites.**

**La télévision a posé les bases : un flux continu, hypnotique, structurant notre attention et nous habituant à la passivité. Le zapping, la surabondance d'images, tout participe à créer un espace où réfléchir devient un acte volontaire, presque militant. Avec le smartphone, ce flux s'est miniaturisé, accéléré, personnalisé. Il ne se limite plus à capturer notre regard : il façonne nos gestes, nos rythmes, nos émotions, jusqu'à s'imposer comme un prolongement cognitif. Il nous stimule, nous disperse et nous fragilise à la fois, comme un second cerveau qui, s'il nous libère sur certains plans, risque de laisser le premier pourrir.**

**Ce que je retiens, c'est que le brainrot n'est pas une fatalité, mais un défi. Nos outils ne sont pas intrinsèquement mauvais : ils reflètent surtout la logique capitaliste qui transforme notre attention en marchandise. La véritable question n'est donc pas de fuir les écrans, mais de retrouver des gestes, des pratiques et des moments qui permettent de penser, de créer avec cette dissonance cognitive.**



# LE BRUIT



Le bruit est un mot polysémique.<sup>35</sup> Il recouvre des réalités très diverses selon le contexte. En physique, il désigne les vibrations ou sons perçus par l'oreille, comme le bruit de fond ou le bruit blanc. En informatique et en traitement du signal, il peut s'agir de perturbations ou de parasites dans des données. En médecine, il désigne certains sons du corps, comme les bruits cardiaques ou respiratoires. Enfin, dans le langage courant ou médiatique, « bruit » peut aussi signifier des rumeurs, des informations parasites ou un flux d'informations dispersées. Il peut être compris comme une surcharge sensorielle, une saturation informationnelle ou une agitation sonore.

Il me fait penser au Brainrot, d'autant plus que le bruit est un son jugé indésirable. On parle de « bruit », par métonymie, pour désigner les éléments indésirables qui s'ajoutent à un signal, même si celui-ci n'est pas acoustique.



<sup>35</sup> Qui a plusieurs sens.

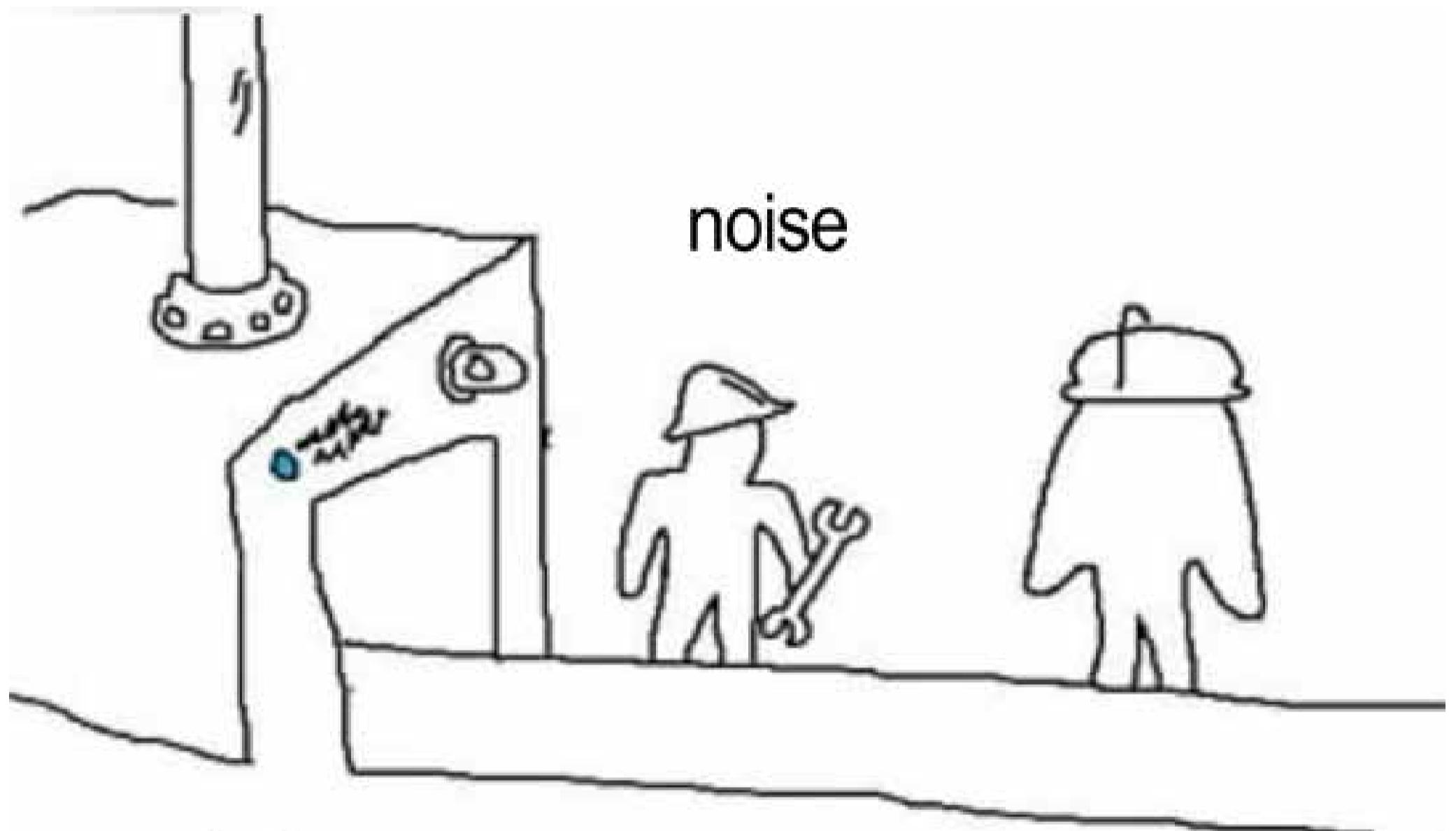
**Au départ, Luigi Russolo était peintre, il va complètement arrêter cette activité pour se concentrer intégralement à sa musique. Il établit que le bruit n'est né qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, à la suite de l'invention des machines. Il affirme que le monde préindustriel, comparé au nôtre, était un univers beaucoup plus silencieux, où les sons mécaniques n'existaient pas encore.**

**Le Tohu-bohu, le Kydoimos et le Brouhaha trouvent tous leur origine dans un passé lointain, et chacun évoque à sa manière le bruit dans ses dimensions mythologiques ou culturelles.** Le Tohu-bohu, terme hébreu apparu dans la Bible, désigne le chaos primordial, l'état de désordre absolu avant la création, où rien n'existe encore de structuré. Il associe le vacarme à la puissance divine qui transforme le chaos en cosmos. Le Kydoimos, dans la mythologie grecque, est un esprit du tumulte et de la bataille, personnifiant le fracas des combats et le vacarme guerrier ; il incarne la force et la confusion, rappelant que le bruit peut être porteur de peur ou de puissance dans un contexte humain et symbolique. Enfin, le Brouhaha, mot d'origine onomatopéique médiévale, évoque un tumulte confus, un vacarme indistinct produit par un groupe ou une foule, souvent dans un contexte social ou religieux, comme dans des cérémonies bruyantes.

Ces termes nous montrent que le bruit n'a jamais été perçu comme un simple phénomène acoustique. Comme un acte de force et de présence, parfois associé au divin ou au surnaturel. Dès lors, on peut se demander si les machines, aujourd'hui capables de générer un vacarme immense et de transformer nos environnements par leur puissance sonore et technologique, ne rivalisent pas, à leur manière.

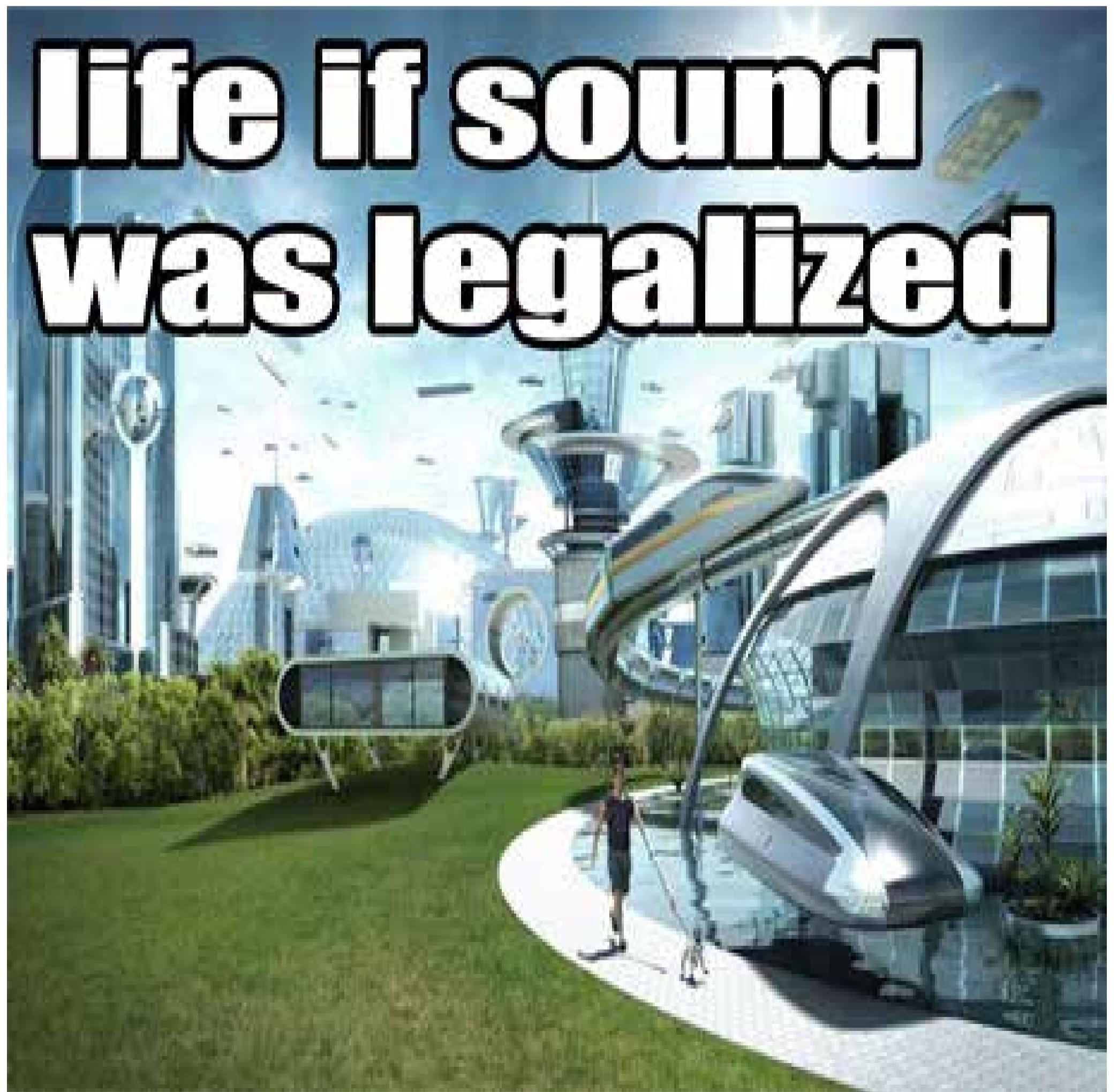


**Les machines seraient-elles plus fortes et puissantes ? Luigi Russolo illustre cette idée en montrant que le bruit des machines, loin d'être un simple dérangement, devient une expression artistique et un reflet de la force et de l'énergie de l'époque moderne. Il va être à l'origine du mouvement brutalisme, un mouvement apparu au début du XX<sup>e</sup> siècle. Elle se caractérise par l'assemblage de sons communément perçus comme désagréables ou douloureux. Jouant des codes des établis de la musique dite traditionnelle.**

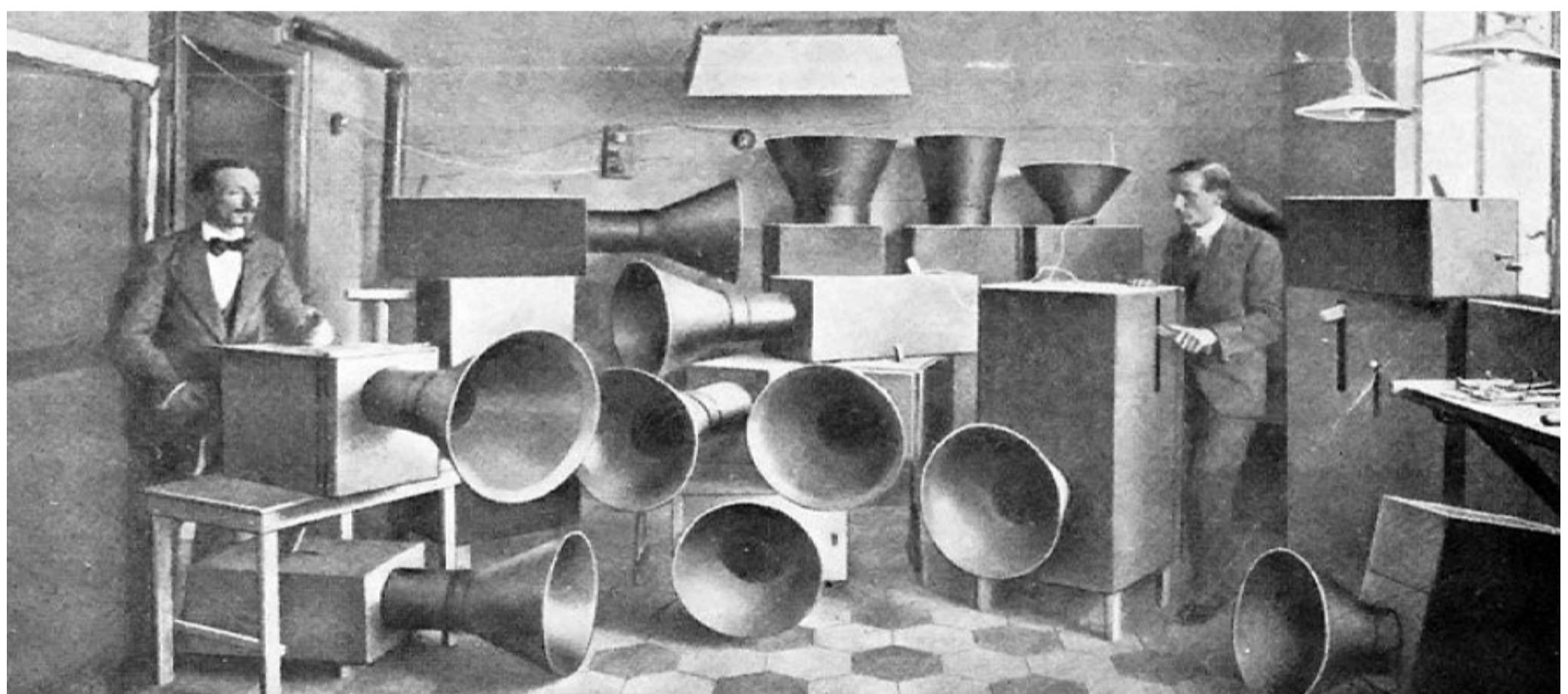


*L'art des bruits : Manifeste futuriste*, écrit en 1913, explique ce phénomène. L'essai de Russolo explore les origines des sons créés par l'homme. Le texte est court, concis et provocateur. Il veut rompre avec la musique de son époque, violons trop purs et piano trop harmoniques. Il décrit une réalité qui se remplit de nouveaux sons : ceux que l'industrialisation fait émerger. Russolo écrit « Nous avons aimé le bruit des grandes villes... Le bruit nous enveloppe. » À ses yeux, les sons de la vie moderne comme les moteurs, sirènes, chaînes, usines, reflètent mieux l'énergie de l'époque que l'orchestre classique.

À l'image des peintres impressionnistes qui, à la même époque, s'éloignent des représentations classiques de la nature pour saisir les transformations de la ville et de la lumière moderne.



**L'artiste va fabriquer des machines à bruit comme les *Intonarumori* pour lesquelles il va composer son premier concert, le 9 mars 1913. Un événement qui va finir en bagarre générale. Ce concert fut un choc culturel. Certains spectateurs crièrent, d'autres se battaient. La violence de la réaction témoigne de la puissance perceptive du bruit.**



**wtf bro doing**

**Les gens étaient fous à cause du bruit.**

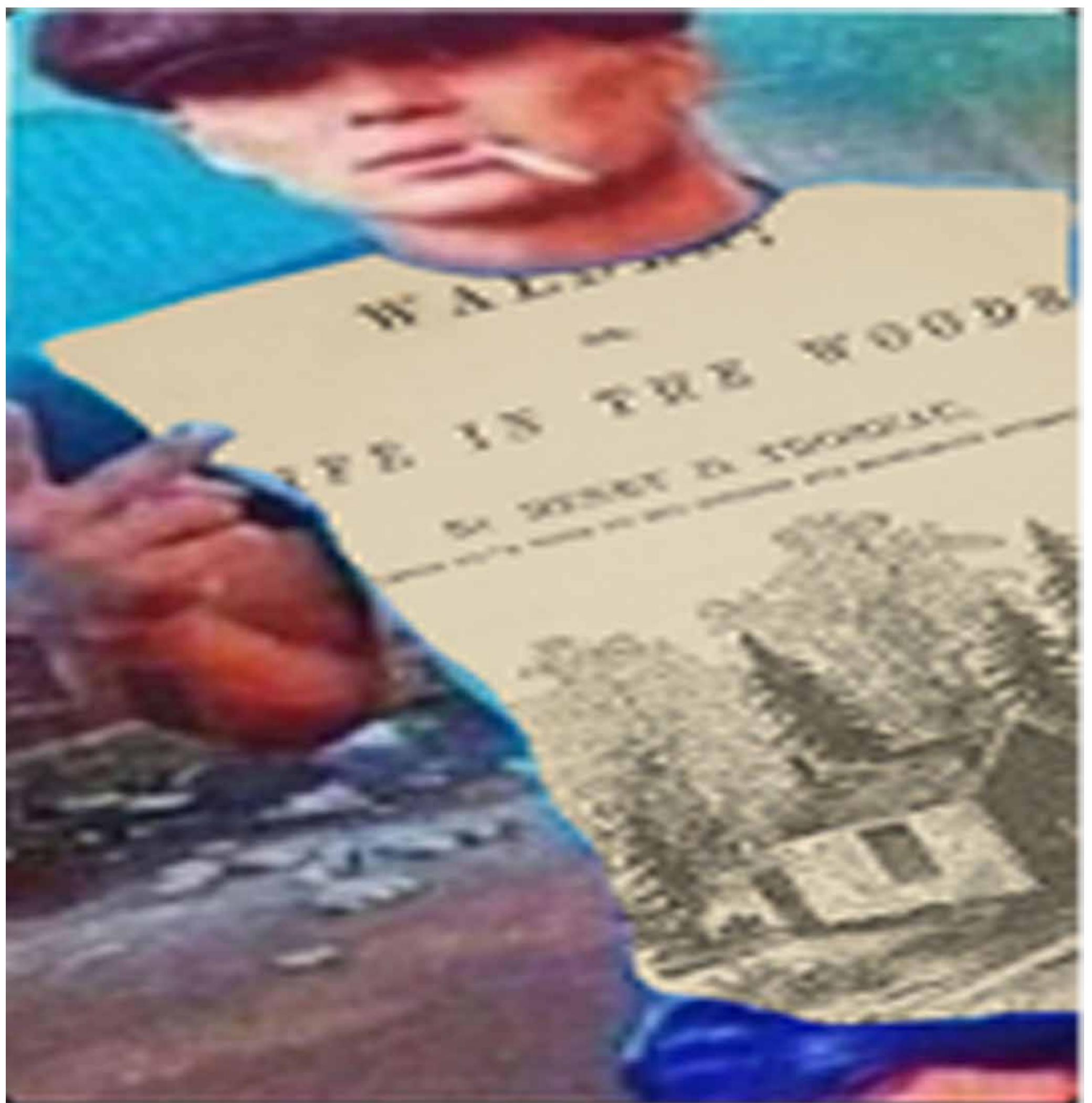


# IMAGES



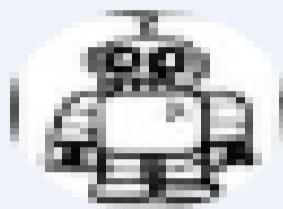
it

Certains adoptent la nouveauté des sons et de la musique de l'époque, fascinés par ces expériences inédites, tandis que d'autres refusent le changement, incapables de comprendre l'évolution de leur monde. On pourrait penser à Thoreau, surpris par les transformations de son époque.



De plus, ce fait d'actualité est volontairement choc, faisant du bruit pour l'époque. Dans un sens, on peut aussi noter que l'intention de réaliser une performance d'une ambition aussi provocatrice peut s'assimiler à la culture choc d'aujourd'hui.

Pour cause, Russolo marque l'histoire de la musique.



Jean-noël Lafargue  
17:09 Hier

Euh le bruit fait du bruit, quoi :)



De son rapport au bruit. Comme dit plus tôt, Russolo était également peintre. Ces peintures étaient pour certaines des explosions visuelles, surchargées, rapides. Tout comme le brutalisme et ses travaux autour de la musique, il voulait retranscrire cela également sur toile.



J'ai retenu deux œuvres que je trouve particulièrement intéressantes à évoquer.

*The flashes* et *Outskirts* toutes deux réalisées de 1909 à 1910. Ses tableaux nous montrent des villes sombres. On n'arrive pas à discerner le jour ou la nuit. Comme si les nuages des usines recouvriraient la ville, la plongeant dans l'obscurité. La technique picturale utilisée se rapproche du pointillisme, un choix très pertinent en accord avec l'esthétique du « bruit ».

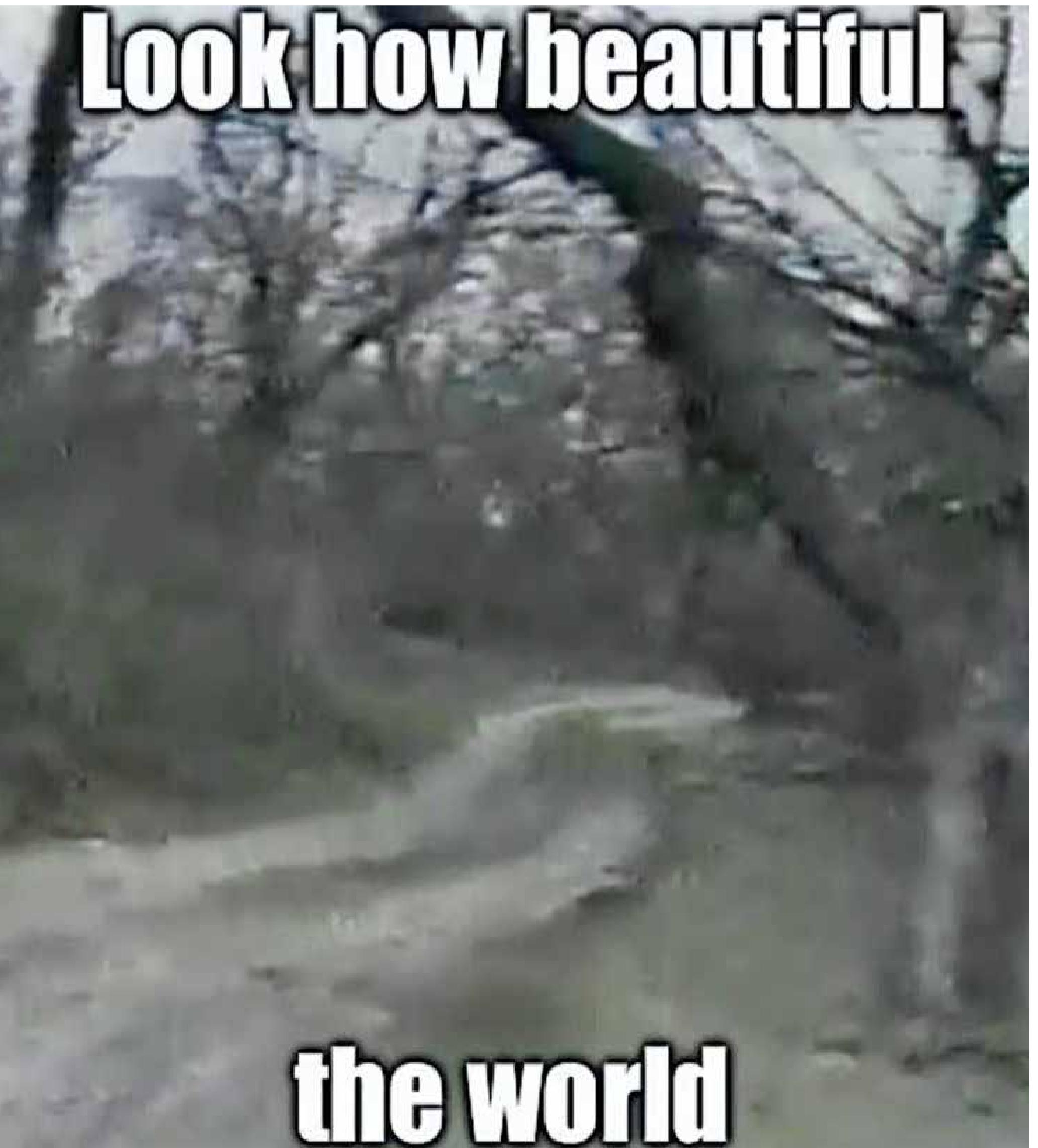
On observe donc une multitude de points sur la toile se regroupant à peu près partout dans la fumée et les effets de lumière. Les deux œuvres donnent alors une sensation de rempli, d'une surcharge sensorielle remplie d'artefacts. On peut faire un parallèle avec la ressemblance du bruit numérique.

this is where i post  
from



Gitz

On appelle bruit numérique toute fluctuation parasite ou dégradation qu'une image subit de l'instant de son acquisition jusqu'à sa diffusion. Ses origines sont multiples, certaines sont physiques, liées au capteur ou à la sensibilité de l'appareil, d'autres apparaissent lors de la numérisation ou du partage en ligne. À chaque compression ou relais successif, utilisée, réutilisée, postée, repostée, se dégradant au fur et à mesure, accentuant le bruit numérique. Cet effet est omniprésent sur internet. Elle est l'indice qu'une image a circulé dans le flux.



Look how beautiful

the world



L'anachronisme devient métaphorique, la représentation d'usine sous le prisme d'un bruit numérique peint par Russolo nous montre la multiplicité des usines et de leur potentielle dégradation sur la qualité de vie dans une ville qui a subi l'industrialisation. Le bruit n'est plus seulement un son. C'est un phénomène culturel, psychologique, urbain et numérique. Il sature les oreilles, les villes, les images, les esprits. Ce que Russolo percevait comme l'avenir des machines est devenu notre quotidien : une civilisation du bruit.



**Bruh!?**

Jean-Michel Delacomptée, écrivain français, va justement dénier un texte entier à cette idée de civilisation du bruit.<sup>36</sup> Il décrit un monde dans lequel le vacarme ne se contente plus d'exister. Il devient le décor permanent de nos vies. Delacomptée écrit « Les sensibles de l'ouïe devront vivre au fond des forêts, les rêveurs en boules Quièrs et les sages en exil. » Le silence n'est plus un droit, mais un luxe, réservé à ceux qui peuvent s'en protéger.

<sup>36</sup> Delacomptée, J.-M. (1999). *Les cahiers de l'Éveil : La civilisation du bruit. Enfance et Musique, 1. Enfance et Musique*. Consulté le 4 décembre 2025 sur <https://www.enfancemusique.asso.fr/chapitre/la-civilisation-du-bruit>



**Pour éviter ce vacarme et être brainrot, faudrait-il forcément partir vivre seul dans la forêt comme Delacomptée et Thoreau ?**

**Cette idée revient sans cesse.  
La seule issue serait la fuite ?**

A photograph of a person from the waist up, wearing a bright red short-sleeved shirt and dark trousers. They are standing in a field with tall grass and wildflowers. The background is a soft-focus landscape of green and blue.

**Adios**

Néanmoins, cette émancipation a un prix. Notre attention, comme son relâchement, est devenue une ressource sur laquelle on capitalise. On pourrait qualifier ce phénomène de « syndrome Inoxtag », en référence au vidéaste français Inès Benazzouz. Le 13 septembre 2024, il publie son projet documentaire Kaizen, relatant une année d'entraînement intensif qui le mène à l'ascension du Mont Everest, accompagné d'une équipe d'alpinistes. Tout au long du film, Inès tient un discours centré sur le dépassement de soi et la détox numérique, encourageant le public à se déconnecter de leurs écrans pour renouer avec le monde réel. Cependant, cette posture moralisatrice est critiquable. Le cœur du problème réside dans cette nuance : ceux qui disposent de capitaux économiques, sociaux ou temporels peuvent s'offrir cette forme d'émancipation, tandis que d'autres n'en ont tout simplement pas la possibilité.





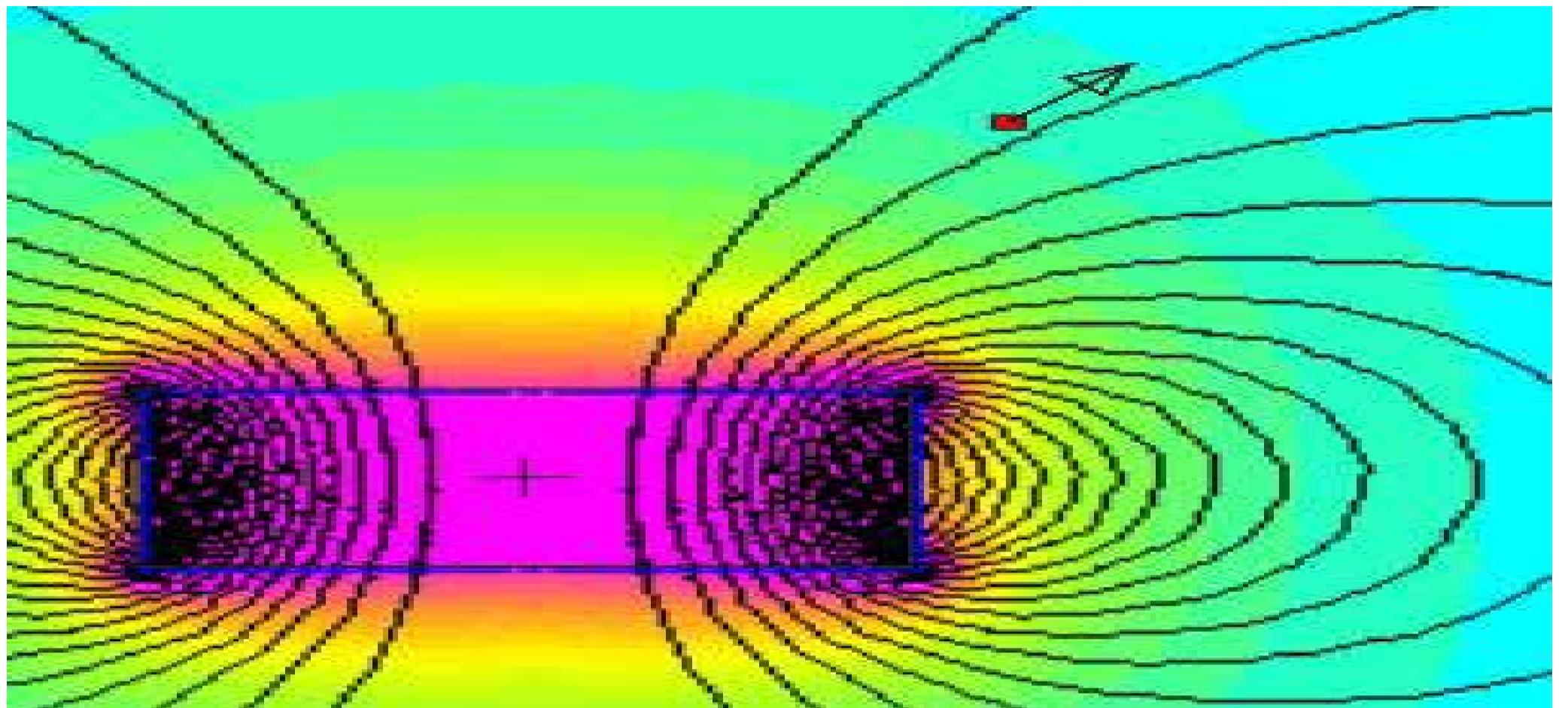
**"nothing is fun  
anymore"**

**throwing ~~Bricks~~ at  
Rich ~~people~~ people:**



Ce problème est le même chez Henry David Thoreau. On le présente souvent comme le modèle de la vie simple, retiré du monde, ayant vécu deux ans dans une cabane près de l'étang de Walden. Mais cette expérience d'isolement radical repose en réalité sur une position sociale privilégiée. Thoreau est issu d'une famille de propriétaires d'usines de crayons ; sa cabane est construite sur un terrain appartenant à son ami ; et sa mère, ainsi que sa sœur, venaient régulièrement lui apporter nourriture, linge propre et soutien logistique. Autrement dit, sa "déconnexion" n'était possible que parce qu'un réseau social et familial assurait, en coulisses, les conditions matérielles de cette autonomie affichée.

# LES FLUX



**Le concept de flux, développé par le sociologue Manuel Castells en 1989, désigne un espace où s'organisent des pratiques sociales indépendamment de la continuité territoriale et matérielle. Aujourd'hui, ce concept peut s'appliquer au flux d'images. Les images que nous produisons circulent rapidement à travers le monde, stockées sur des serveurs et accessibles instantanément à des personnes situées à l'autre bout de la planète. Dans ma pratique de graphiste, je travaille dans ce flux sans m'en rendre toujours compte. Mes créations sont générées ici, stockées ailleurs et vues partout, en quelques secondes. Le flux transforme ainsi chaque image en un objet circulant, dont la portée dépasse le lieu de sa production. On se rapprocherait ainsi de la limite que Walter Benjamin, il y a un siècle déjà, imaginait sous la forme « d'un espace à cent pour cent tenu par l'image ».<sup>37</sup>**

**Mon téléphone n'est jamais à court d'idées, à chaque instant, je pourrais visualiser des milliers d'images ou d'informations provenant de ce flux. Notre culture visuelle contemporaine ne laisse aucune place au blanc. Une « avalanche d'images pratiquement illimitée. »<sup>38</sup>**



<sup>37</sup> Benjamin, W. (2000). Le surréalisme : Le dernier instantané de l'intelligentsia européenne (M. de Gandillac, trad.). Dans Œuvres (T. II, p. 133). Gallimard. (Œuvre originale publiée en 1929)

<sup>38</sup> Fontcuberta, J. (2015). La condition post-photographique. Dans J. Fontcuberta (dir.), Le Mois de la photo à Montréal : la condition post-photographique. Kerber. p. 10

**L'arrivée d'Internet et du World Wide Web a plongé l'individu dans une logique de partage de l'information. Nous avons toutes et tous déjà contribué, à notre échelle, à cette construction collective. Les réseaux sociaux, aujourd'hui solidement ancrés dans nos vies, sont devenus les principales plateformes de diffusion d'images. En 2020, on comptait environ plus de « trois milliards d'images partagées chaque jour sur les réseaux sociaux. »<sup>39</sup> En réalité, le terme « publiées » est plus exact. Il occupe désormais une place si centrale dans notre société et dans notre image sociale digitale. Publier, c'est avant tout exister, choisir la manière dont nous apparaîssons aux yeux des autres dans le monde numérique. Il n'est pas étonnant également que certain·es se sentent plus à l'aise avec leur imagerie en ligne qu'avec leur image réelle.**



I was fired because of the color of my skin.

:

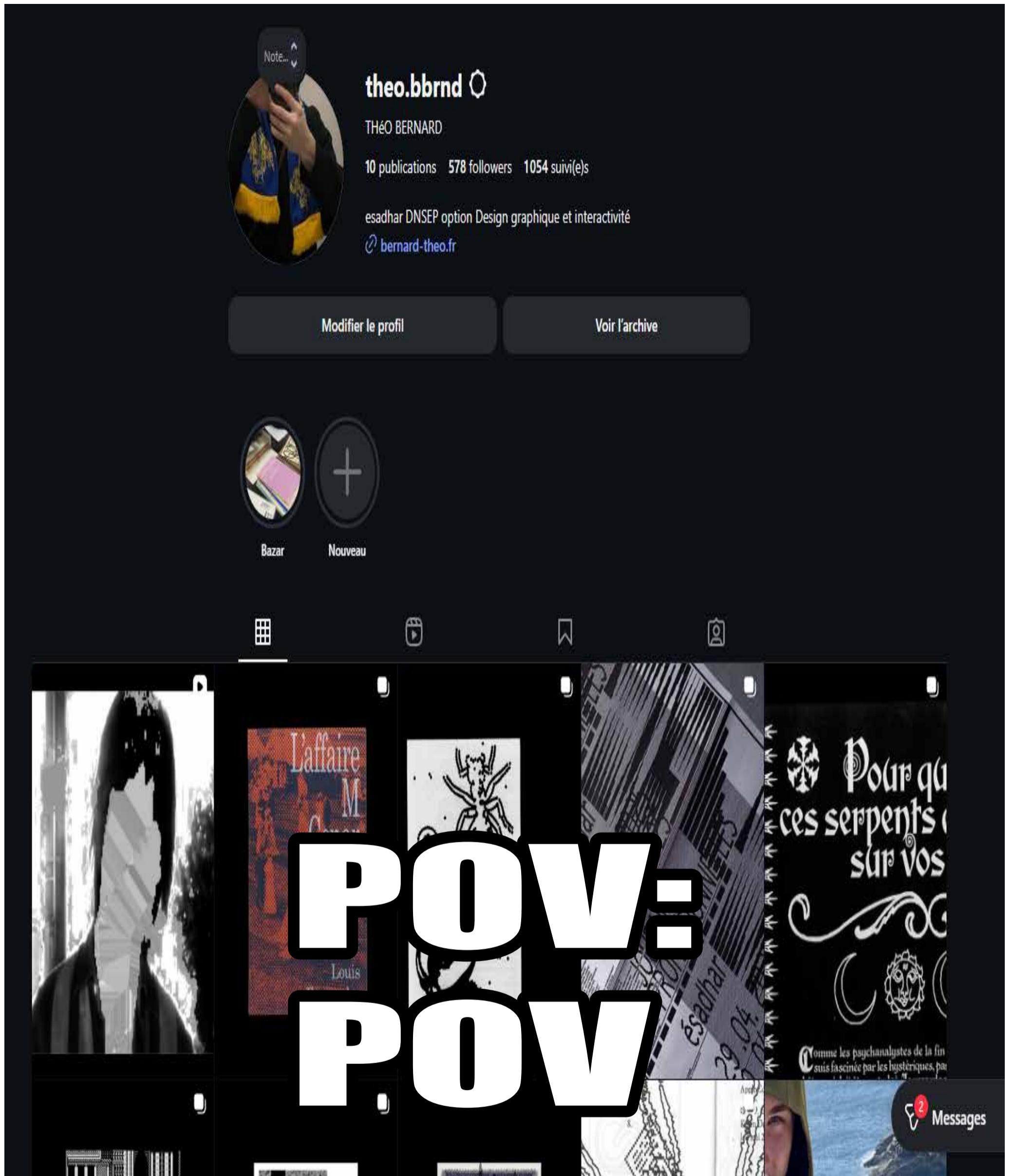
Daniel Hentschel · 41K views · 16 hours ago



<sup>39</sup> Szendy, P. (2020). Le supermarché des images. Gallimard.Jeu de Paume. p. 14

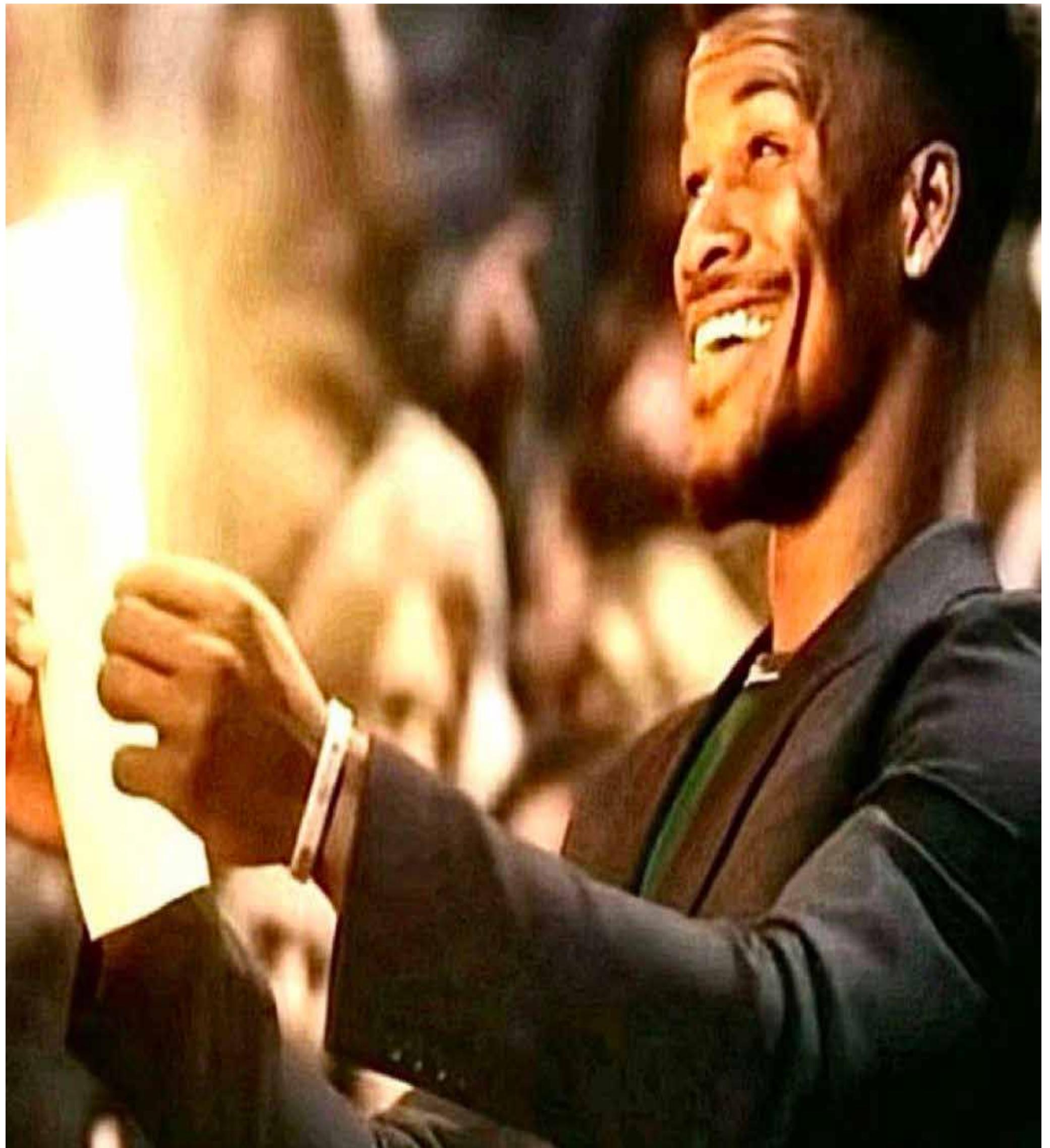
**Notre identité numérique se construit au fil du flux et en fonction de ses logiques. Elle s'alimente de nos publications, de nos photographies, de nos avatars et de toutes les traces que nous laissons. Les republications sur Twitter, Instagram ou TikTok deviennent autant de manières d'apparaître dans le fil d'actualité des autres : mes abonnés peuvent y lire mes centres d'intérêt, mes opinions, mes cercles sociaux. Pour ma part, je publie souvent des stories, soit pour relayer d'autres contenus, soit pour montrer des fragments de mon quotidien d'étudiant en école d'art. L'image que j'ai construite est ainsi indissociable du flux, et le flux lui-même ne survit que grâce à ce besoin constant de publier.**





**Publier devient alors une véritable modalité d'existence: être vu, c'est alimenter le flux, et alimenter le flux, c'est continuer d'être.**

**Le flux, je le rencontre également dans ma pratique de graphiste. Non seulement à travers la diffusion de mes travaux, mais aussi parce que je travaille directement dans ce flux. Nous cherchons, produisons, transformons et diffusons des images en permanence. Le flux devient pour nous une véritable matière première.**





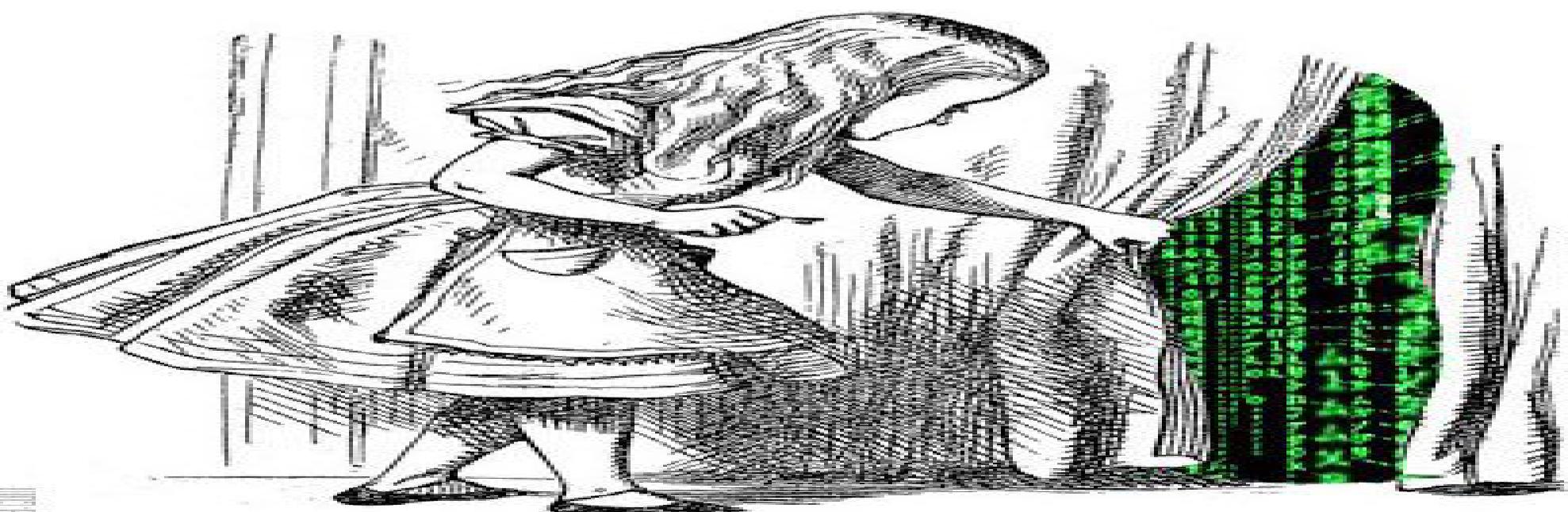


**Notre travail, autrefois largement manuel, a muté. La création d'images passe aujourd'hui presque systématiquement par l'ordinateur, c'est la publication assistée par ordinateur. Cette dématérialisation quasi complète soulève aussi des enjeux éthiques. Une polémique avait éclaté lorsque l'on avait découvert que des images ouvertes et sauvegardées dans les logiciels de PAO d'Adobe étaient enregistrées sans notre accord, afin d'alimenter leur intelligence artificielle.**

STOP STOP

STOP STOP

Rien d'étonnant alors à ce que nous nous sentions parfois engloutis par ce flux continu. L'historien de l'art Horst Bredekamp compare notre société à un organisme enfoui dans un cocon d'images.<sup>40</sup> Nous sommes enveloppés par des logos, éléments de signalétique, affiches, presse illustrée, productions cinématographiques, émissions télévisées, spots publicitaires, photos partagées en ligne, contenus audiovisuels diffusés en streaming, visioconférences, etc. Le cocon est une métaphore que je trouve assez pertinente. Elle évoque la douceur, la protection, un environnement qui enveloppe. Mais protège-t-il vraiment, ou nous plonge-t-il plutôt dans un confort anesthésiant, où tout devient visuel avant même d'être vécu ? Cette idée résonne avec de nombreux récits de science-fiction. Dans *The Matrix* par exemple, les humains sont enfermés dans des cuves semblables à des cocons, nourris artificiellement et maintenus dans une réalité simulée. Bredekamp insiste cependant sur un point essentiel. Notre cocon d'images est privé de sa chrysalide. Autrement dit, il ne mène à aucune métamorphose. Il nous enveloppe, mais ne nous transforme pas. Il nous maintient dans un état stable, confortable, saturé, où l'image devient non plus un vecteur d'expérience, mais un environnement total.



<sup>40</sup> Bredekamp, H. (2015). Théorie de l'acte d'image. La Découverte. p. 9



Damn  
The monkey sleep in  
the monkey sleep bed

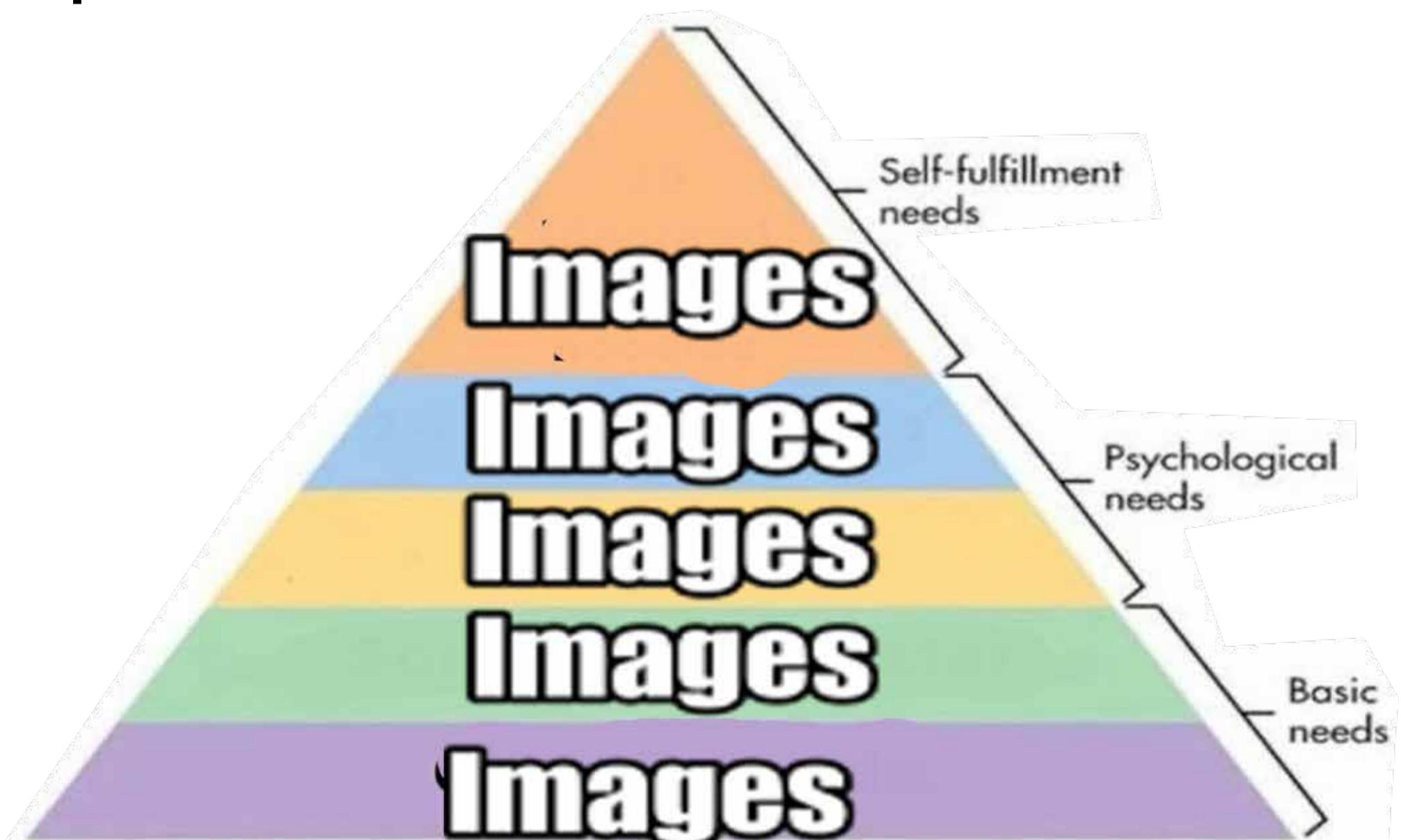


<sup>41</sup> Belmihoub, T. (s. d.). La Tyrannie des Masses. p. 35

**Il est fascinant de constater que ce concept, au départ immatériel, finit par être malgré lui décrit comme physique. Si le flux est une matière, il est aussi une esthétique. « Une masse qui par nature possède la faculté d'absorber, de résorber et d'assimiler tout élément susceptible de calmer son insatiable appétit, a pour s'équilibrer l'incessant, a besoin de se gaver. »<sup>41</sup> Le flux est tellement dense qu'il devient presque une masse, lourde, texturée. Même si je ne peux pas le voir, je le ressens. Ce flux, je ne le touche pas, mais j'ai pourtant l'impression qu'il pèse sur mes yeux, sur mes gestes, sur ma mémoire et sur ma production également. À quoi ressemble le flux, comment le représenter ?**



L'art a le pouvoir d'imager des concepts abstraits, comme celui du flux. Il s'avère que certains artistes se sont essayés à la tâche. L'œuvre *24HRS In Photos* d'Erik Kessels est un exemple marquant. Il y reconstitue, dans un espace d'exposition, l'ensemble des photos publiées sur la plateforme Flickr au cours d'une journée. Les photos s'entassent en piles désordonnées, se chevauchent, recouvrent quasiment entièrement le sol. Le compte est fixé à environ 250 000 clichés matérialisés sous nos yeux. On peut également citer le travail d'Evan Roth, *Since You Were Born*, qui est également une installation qui matérialise un flux invisible. L'artiste y imprime toutes les images accumulées dans le cache web de son navigateur depuis la naissance de sa seconde fille, en 2016. À l'aide d'un logiciel qu'il remanie, il délègue à des algorithmes la sélection et l'organisation de ces images. (photos personnelles, publicités, logos, captures d'écran, etc.) Avant de recouvrir murs et sols des espaces d'exposition.





**Chaque image a ses propres sens, son contexte, son histoire.  
Le flux leur retire, elles font partie du grand tout maintenant. Il  
s'agit également d'une traduction visuelle de cette avalanche  
d'images qui génère en retour une nouvelle image.**

# **NO CONTEXT**

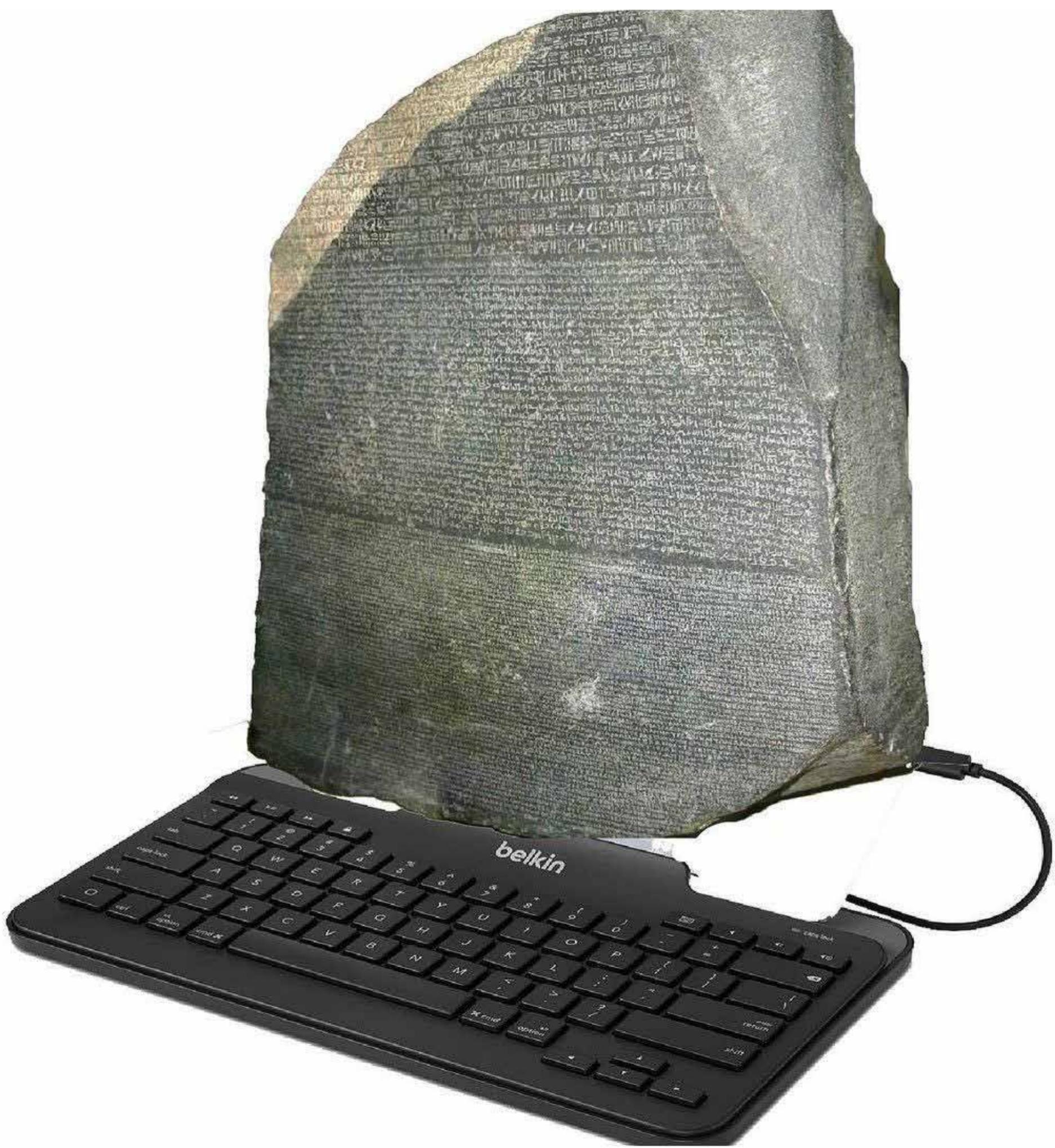


# You're note speciale



**AVALANGE D'IMAGE  
BE LIKE**

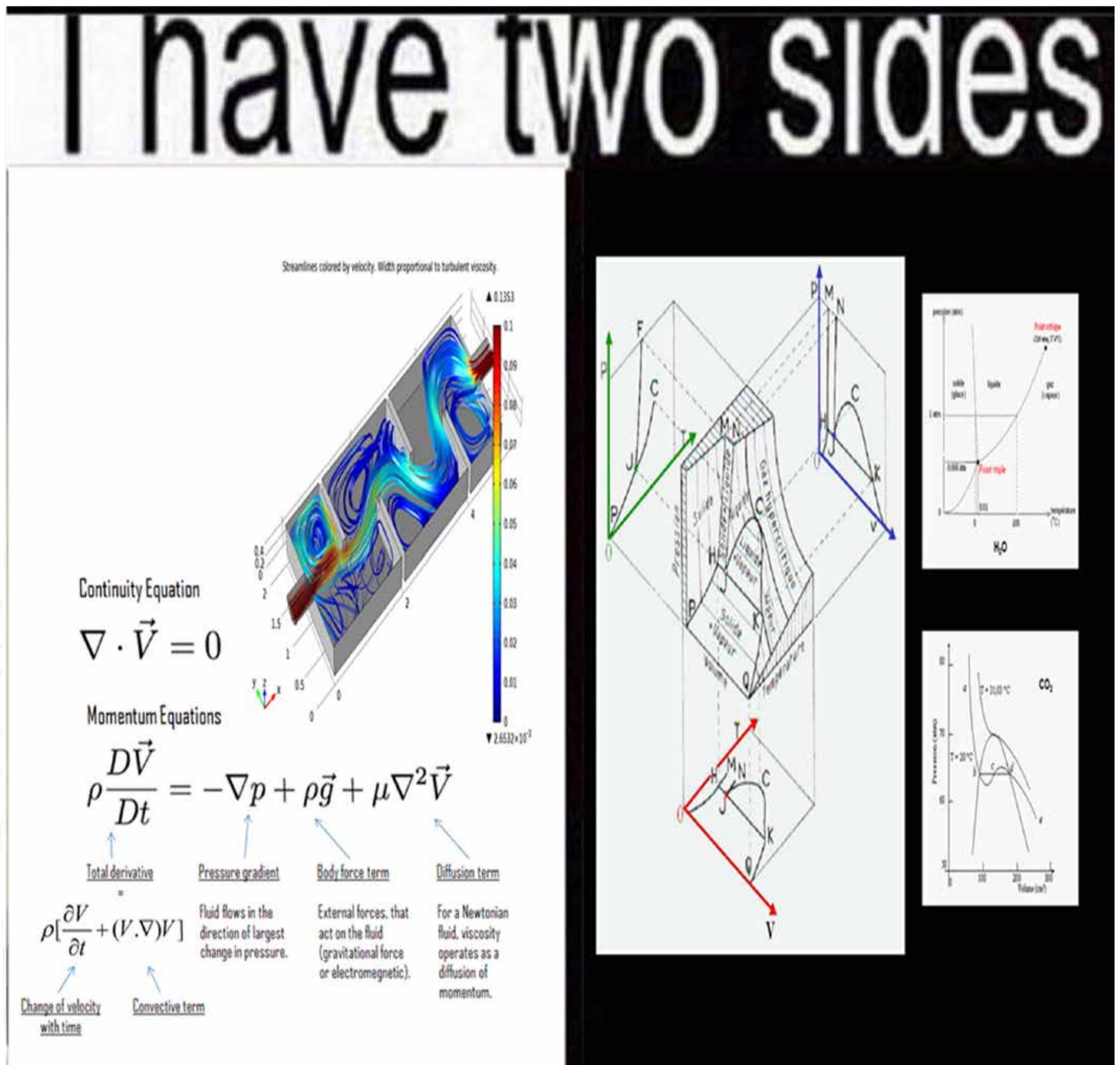
**Je m'étais déjà interrogé sur cette question, et cela m'avait amené à penser le flux comme un bloc de marbre. J'ai travaillé à partir d'images d'archives glanées sur Internet Archive ou de Wikimedia Commons, non pas pour en produire un catalogue raisonné, mais pour assumer l'errance et le chaos propres à la recherche en ligne. Ces images, en transit permanent, sont généralement traitées comme des fichiers interchangeables, sans ancrage ni temporalité. En les imprimant sous la forme d'un volume évoquant un bloc uniforme de contenu à tailler.**



Cette référence au marbre n'est pas seulement esthétique. Elle prolonge la réflexion de Walter Benjamin sur la traduction comme mutation de l'original. Pour Benjamin, une traduction n'est ni copie ni trahison, elle est une survivance, une forme latente déjà présente dans le texte d'origine, qui ne demande qu'à être révélée. Le marbre fonctionne ici de la même manière. Une sculpture existe en puissance dans le bloc, avant même d'être taillée. De même, chaque image d'archive contient déjà en elle une version possible, une réincarnation future. Le bloc de marbre devient alors une manière de figer, provisoirement, ce qui, par nature, échappe sans cesse, comme le flux qui continue de transformer, partager, interpréter.



Or, comme le rappelle Peter Szendy, qui est le commissaire général de l'exposition «Le supermarché des images»<sup>42</sup>, la circulation des images ne peut pas être pensée comme un simple entassement. Elle relève d'états variables, d'interruptions, de cascades et de réseaux profondément structurés. C'est une histoire de circulation et de variation d'états, le flux doit être représenté et pensé sous deux formes paradoxales. Fixe et changeant.



<sup>42</sup> Szendy, P. (dir.). (2020). Le supermarché des images (Catalogue d'exposition). Gallimard / Jeu de Paume.

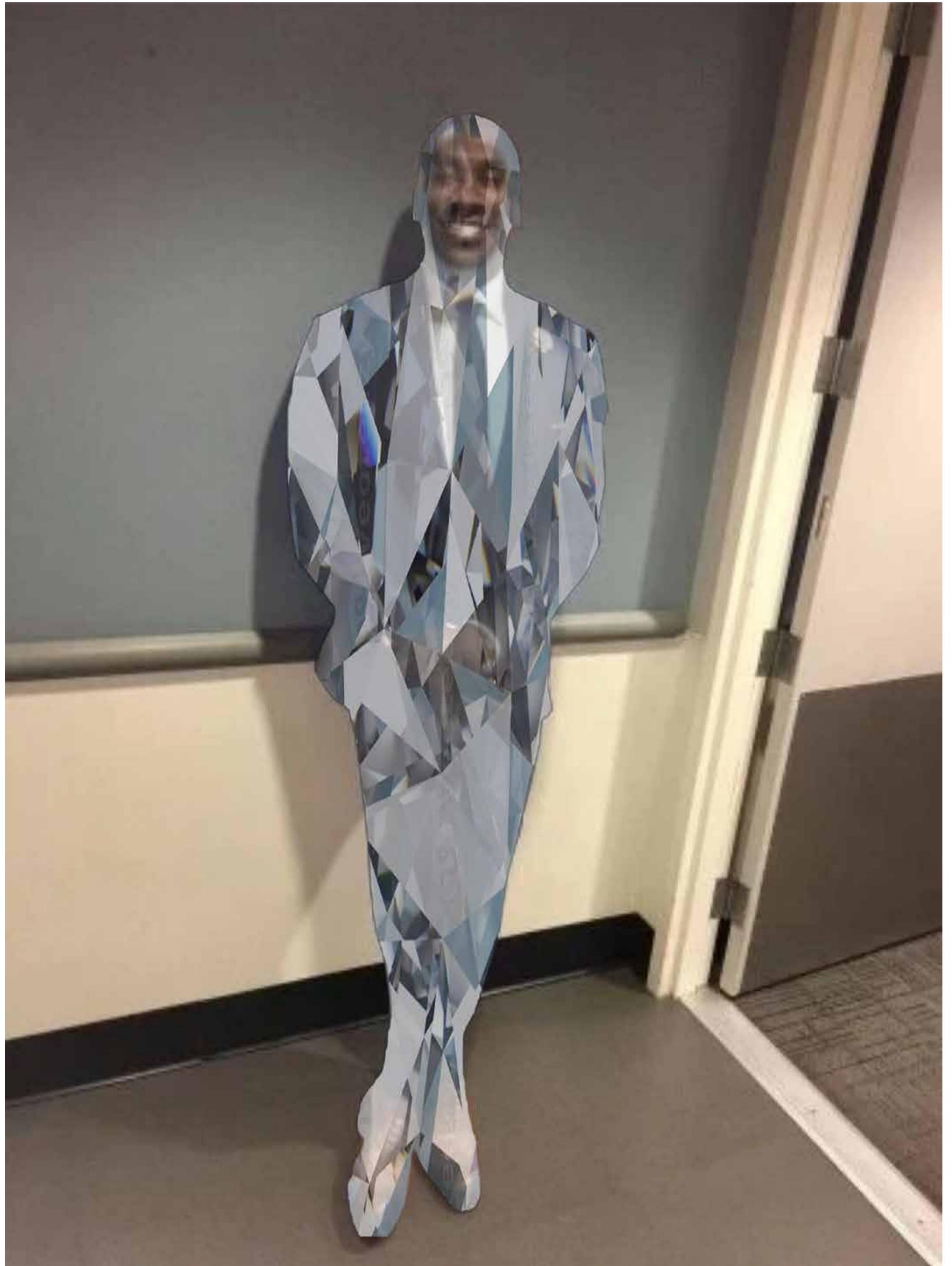
**«Toute image pourrait être conçue comme un différentiel de vitesses immobilisé, provisoirement stabilisé ou suspendu.»<sup>43</sup>**



<sup>43</sup> Szendy, P. (2020). *Le supermarché des images*. Gallimard / Jeu de Paume. p. 14

**En effet, les images circulent dans un flux en mouvement constant. Pourtant, ce flux parvient aussi à les stabiliser, ne serait-ce qu'un instant, le temps qu'elles apparaissent et se laissent percevoir.**

**Cette cristallisation, qui est souvent l'aplanissement des images, risque cependant de mal représenter la nature réelle du flux. Leur réduction à un amas homogène constitue un piège. Il efface la complexité de leurs circulations, de leurs relations, et des infrastructures matérielles qui les rendent possibles. Réduire des millions d'images à un simple amas uniforme constitue un piège. Cela participe à une représentation partielle, parfois trompeuse, de ce qu'est précisément un flux numérique. Elle efface la complexité de leurs circulations, de leurs relations, et des infrastructures matérielles qui rendent ces mouvements possibles.**



**Ainsi, considérer ces œuvres uniquement comme des mises en scène du trop-plein d'images serait insuffisant. En transformant des masses d'images en un bloc visuel compact, elles donnent l'impression que la saturation n'est qu'une question de quantité ou de volume visible, alors qu'elle relève aussi de dynamiques bien plus fines.**



**Cependant, cette simplification n'est pas totalement étrangère au fonctionnement réel du flux numérique. Car si le flux est mouvant, instable et traversé par d'innombrables relations, il produit également des formes répétées et standardisées. Les tendances virales ou les memes que le flux réutilise, remixe et décline jusqu'à épuisement montrent comment des millions d'images peuvent finir par converger vers quelques formats stables et immédiatement reconnaissables. Des modèles comme le « Distracted Boyfriend » ou le « Drake Meme », multipliés à l'infini au point de perdre leur sens initial.**

Cela confirme également que le flux n'est pas seulement un réceptacle d'images. En les absorbant, il les transforme et laisse des empreintes, produit des effacements, introduit des bruits. Certaines images restent ultra-référencées, tandis que d'autres perdent entièrement leur lien à une source identifiable. « Recombiner et remixier vont devenir des démarches si courantes qu'il sera pratiquement impossible d'identifier la source originale des citations, ce qui rendra les questions relatives à la paternité et à l'origine largement hors de propos, ou du moins sans réponse. »<sup>44</sup> Ce qui compte, dès lors, ce n'est plus l'origine d'une image, mais ce qu'elle devient à travers ses circulations.

No more source



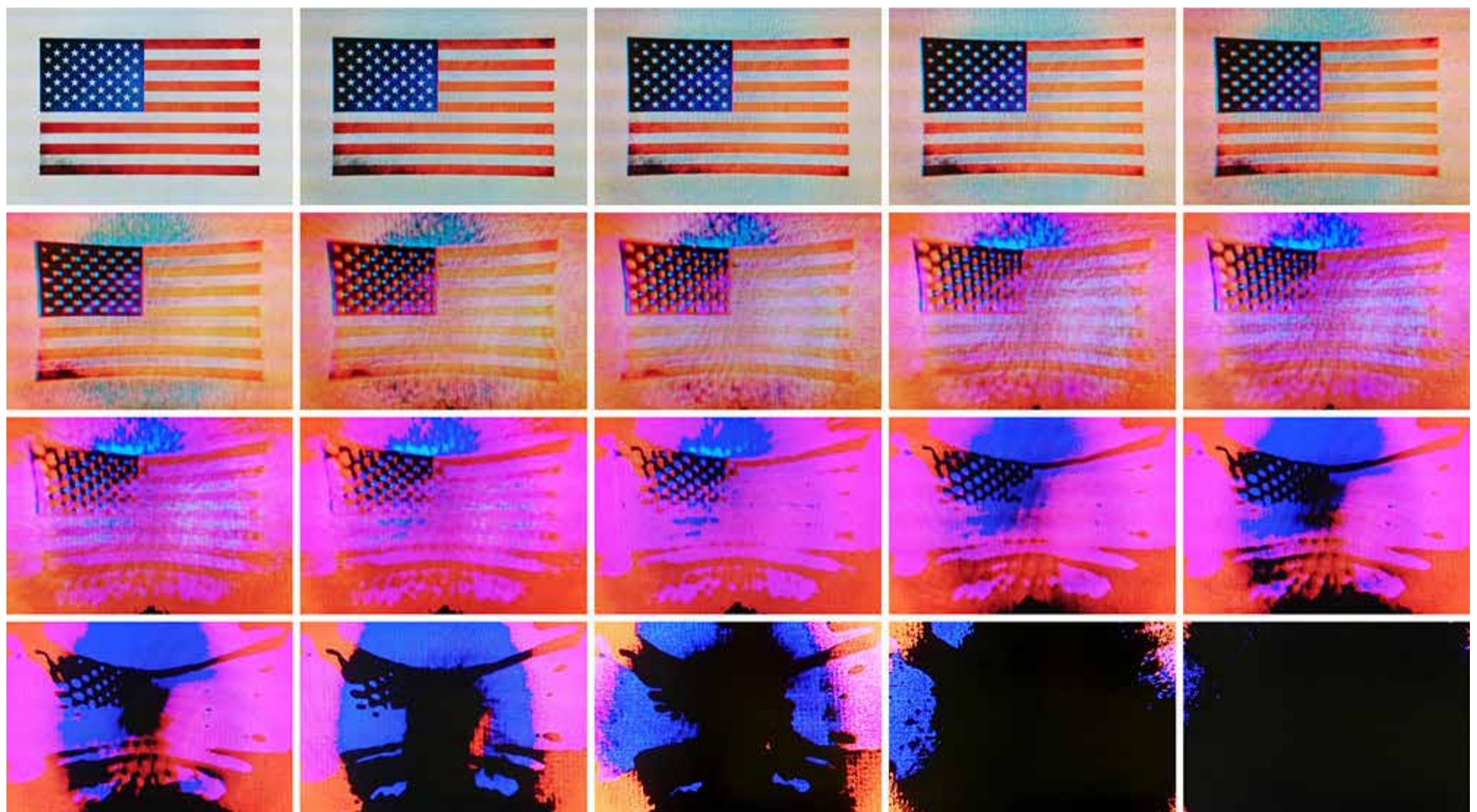
# NO MORE SOURCE



Cette transformation touche aussi son esthétique. Dans l'œuvre *Total Flag* de Corinne Vionnet, l'artiste donne à voir ce processus de perte progressive du détail : la compression d'une image du drapeau américain finit par la transformer en une forme abstraite, floue et pixelisée. Je pense également aux vidéos Snapchat, rapidement dupliquées et dotées d'une forte compression. La vidéo du feu d'artifice est un bon exemple.

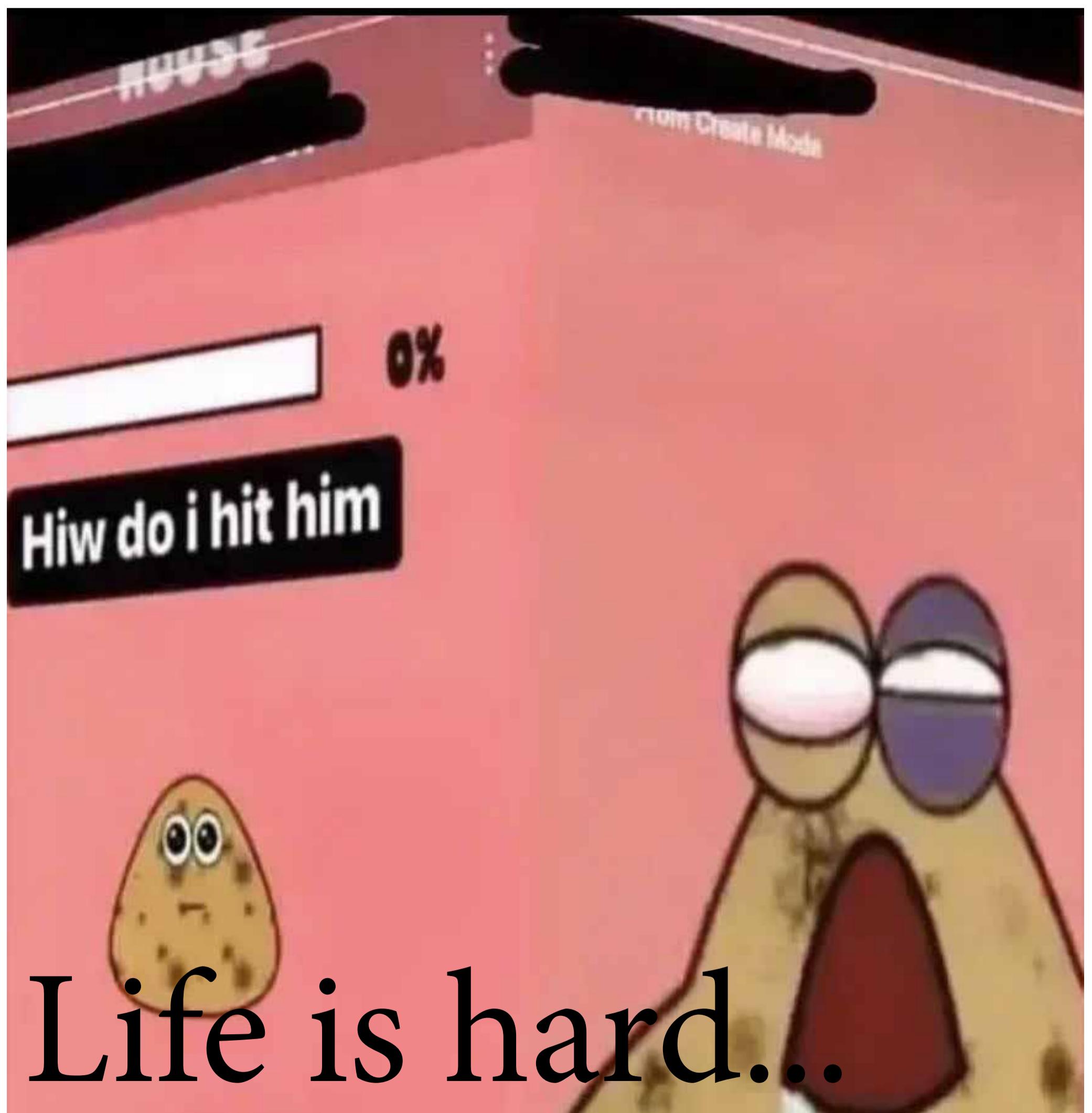


**Scro  
Kil**



**William J. T. Mitchell, professeur d'histoire de l'art à l'Université de Chicago, évoque à ce sujet la notion « d'image vivante »<sup>45</sup>, une idée particulièrement pertinente ici.**

**<sup>45</sup> Mitchell, W. J. T. (2005). What do pictures want? The lives and loves of images. University of Chicago Press. p. 35**



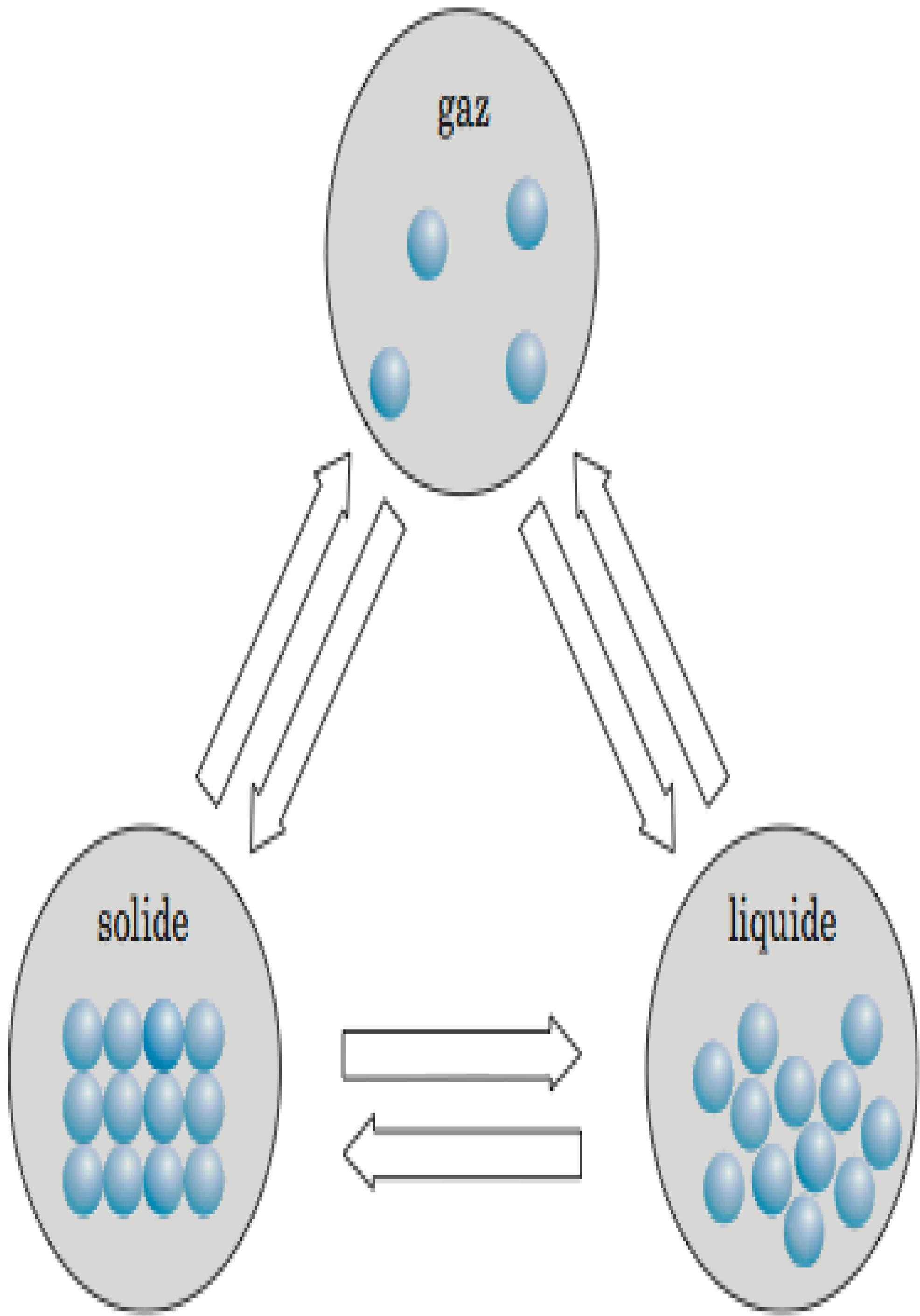
**L'image dans le flux ne se dégrade pas, elle vit.**

**MAN**



**Un flux avec plusieurs états me rappelle mes cours de physique-chimie. En thermodynamique, un changement d'état est une transition de phase lors du passage d'un état de la matière à un autre état. Les trois principaux états de la matière sont: solide, liquide et gazeux, mais il en existe plusieurs autres, moins courants, comme le plasma, fluide, supercritique, mésophase. Le changement d'état d'un corps pur est provoqué par une modification de sa pression, de sa température ou de son volume.**





**Cette comparaison se rapproche de celle de Paul Valéry qui dresse un parallèle entre d'une part l'infrastructure des réseaux de distribution modernes en énergie et d'autre part, les formes d'existence et de diffusion des images que nous connaissons aujourd'hui :**



**«Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi serons-nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque à un signe.»<sup>46</sup>**

<sup>46</sup> Valéry, P (1928) La conquête de l'ubiquité. Gallimard. p. 4

**On pourrait essayer, à l'aide des définitions des différents états de la matière, de transposer à ceux du flux d'images.**



**À l'état solide: Les molécules d'eau occupent un ensemble de positions régulièrement distribuées dans l'espace et figées, formant un corps indéformable. C'est une structure stable avec des molécules immobiles. Le flux d'images devient une archive figée, stabilisée dans une forme matérielle ou institutionnelle. Les images ne circulent plus, elles sont stockées, classées, fixées dans un cadre (musée, livre, dossier, catalogue). L'information est ordonnée, hiérarchisée et durable. Par exemple: l'image imprimée, les images pré-digitales comme les peintures.**

**EVERYONE GET  
MORE Solide  
NOW!!!!!!**



**À l'état liquide: Les molécules d'eau sont mobiles et proches les unes des autres.**

**Elles forment un milieu qui ne dispose pas de forme propre et qui peut s'écouler. C'est le cas d'une goutte d'eau. Le flux d'images circule de manière fluide. Il se déplace constamment, suit la forme des plateformes, épouse leurs règles, leurs algorithmes, leurs interfaces. Les images se suivent, se déversent, se mélangent, glissent les unes sur les autres. Par exemple: scroll des réseaux sociaux**



**À l'état gazeux: Les molécules d'eau sont éloignées les unes des autres, et très mobiles. Il en résulte qu'un gaz a la propriété de s'écouler et d'occuper tout l'espace disponible.**  
**Le flux d'images devient vaporisé, presque immatériel. Les images se propagent à une vitesse telle qu'elles semblent omniprésentes, sans lieu, sans chronologie.**  
**Elles se dispersent, se fragmentent, deviennent des données compressées, des résidus pixels, des traces, du bruit. Par exemples: Les slops<sup>47</sup>, le contenu de mauvaise qualité, les pubs.**



<sup>47</sup> Le slop (aussi appelé AI Slop) est un média de mauvaise qualité, comprenant des textes, des sons et des images, réalisé à l'aide d'une technologie d'intelligence artificielle générative.

**Le flux d'images, tel que nous l'avons décrit, ne se limite pas à un simple amas d'images ou à une circulation rapide et continue. Il pose des enjeux critiques importants, tant pour notre perception que pour notre pratique artistique ou graphique. La saturation visuelle permanente peut entraîner une fatigue cognitive, un effacement des contextes et des histoires propres à chaque image, et une tendance à l'uniformisation des contenus. L'algorithme, en orientant la visibilité des images, transforme également le flux en un espace partiellement contrôlé, où la portée de chaque publication dépend moins de sa qualité que de sa capacité à s'inscrire dans les logiques de circulation dominantes.**



**TIRED.**



**NO MORE IMAGES**

**GO TO SLEEP**



**Pour le graphiste, travailler dans ce flux implique une conscience aiguë de ses effets et de ses limites. Publier, créer et partager ne signifie plus seulement produire un visuel: c'est participer à un système dynamique où l'image se transforme, se perd et se réinterprète. La matérialisation ou la stabilisation de l'image, comme dans le bloc de marbre ou les installations artistiques, offre des moyens de réfléchir à cette circulation, mais ne peut jamais saisir entièrement sa nature mouvante.**





**repost if you**

**own an air fryer**

**Cette réflexion montre que le flux n'est pas seulement un vecteur de diffusion, mais aussi un environnement actif et vivant, où chaque image participe à un réseau complexe de transformations. Le flux, c'est accepter sa dimension instable, reconnaître les effets de saturation et d'algorithmes, et réfléchir aux implications éthiques, esthétiques et sociales de notre production visuelle. Cette prise de conscience permet de mieux naviguer dans cet univers, en y trouvant non seulement des opportunités créatives, mais aussi des limites.**

# MÈMES



Le mot « brainrot » est utilisé pour décrire autant la cause que l'effet. Aujourd'hui, on peut dire que nous sommes brainrot, saturés et distraits par une consommation continue d'images. Nous consommons aussi des contenus qualifiés du même titre. Comme si notre cerveau était en pleine fusion avec la matière à laquelle nous sommes exposés.

Le brainrot est associé à une esthétique, une culture, un phénomène social. On peut penser à des montages absurdes générés à la va-vite, des vidéos compressées jusqu'à l'illisibilité totale, des mèmes hypersaturés, des dispositifs avec plusieurs vidéos qui se jouent en même temps.

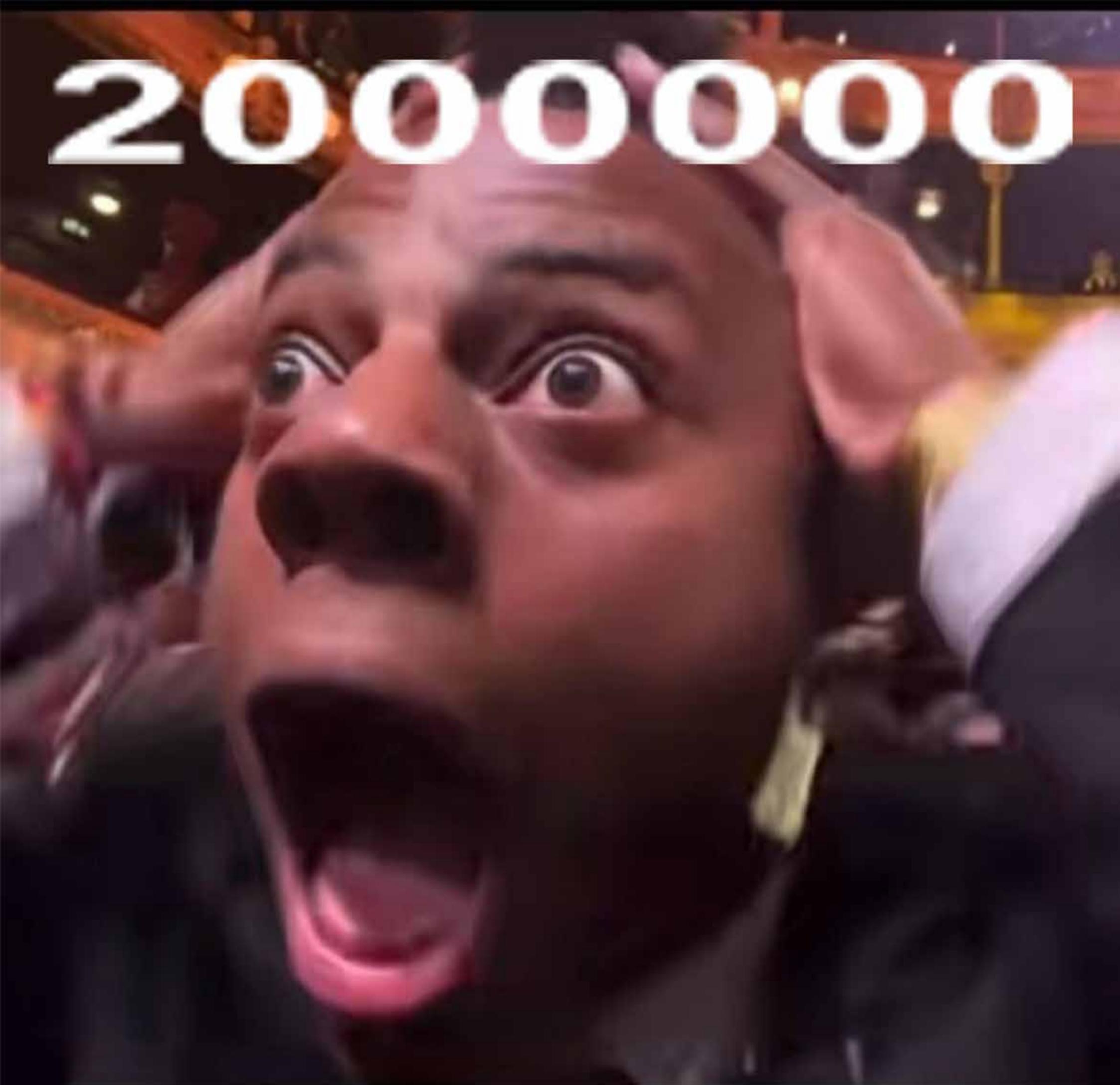


Cependant, il est important de noter que ce n'est pas l'esthétique globale d'Internet. Réduire Internet à un amas d'images absurdes serait simpliste. On y trouve également du cinéma d'auteur, des conférences, des podcasts, des documentaires, ou même des collections muséales numérisées. Internet est vaste, multiple, varié.



Pierrot-le-fou\_Jean-Luc-Godard.1965.BDRip.x265.HEVC.MULTI-TrueHD-PROFI

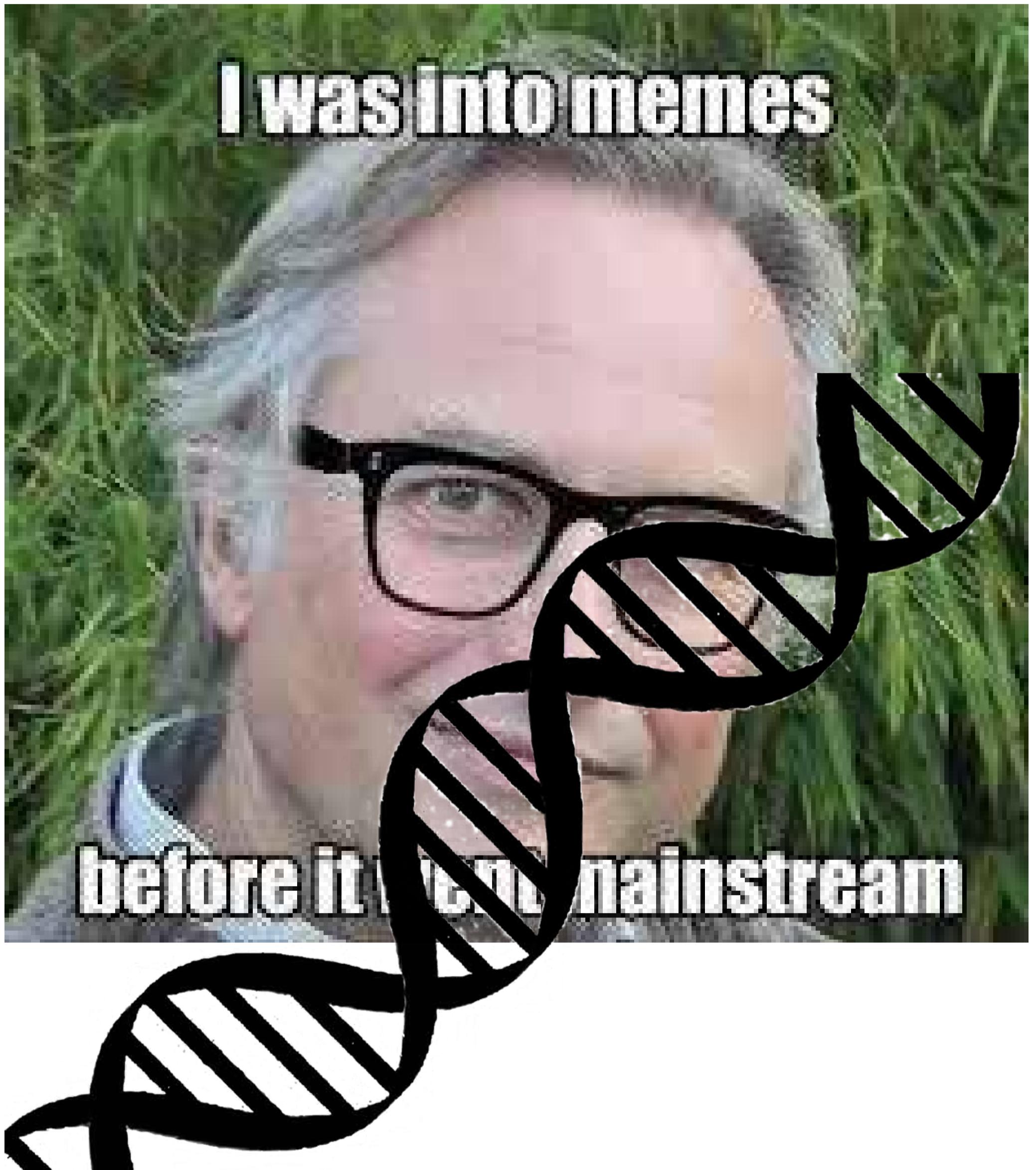
<sup>48</sup> Moreno, J. A., et al. (2021). Entropy and complexity unveil the landscape of memes evolution.



**2000000**

Ce qui fait la particularité de ses contenus triviaux, c'est qu'ils attirent l'attention, et sont de plus en plus vus. Par exemple, une étude menée en 2021 sur plus de deux millions de mèmes produits entre 2011 et 2020, montre que la production de mèmes connaît une croissance exponentielle.<sup>48</sup> Personnellement, c'est le contenu que je consomme le plus sur les réseaux sociaux. Pour cause, les mèmes Internet sont très populaires. Ils peuvent rapidement évoluer et se répandre de manière virale, atteignant souvent une popularité mondiale, apparaissant sur tous nos téléphones. Les mèmes nous font réagir, on les aime, les déteste. Ils nous font rire, pleurer etc... C'est l'une des raisons de cette viralité. On s'associe à eux, on partage les même émotions.

Les mèmes sont des moyens d'expression variée. Ils peuvent être divers types de contenu, comme des slogans, des musiques, des images ou des clips vidéos. Dans sa forme la plus sommaire, un mème d'Internet est une idée ou un concept, propagé à travers le web.<sup>49</sup> Puis il peut être repris et décliné en masse. C'est le biologiste et théoricien Richard Dawkins qui a inventé le terme mème comme analogie avec un gène en biologie.



<sup>49</sup> Kaplan, F., & Nova, N. (2016). La culture internet des mèmes. Presses Polytechniques et Universitaires Romandes. p. 5



# impact

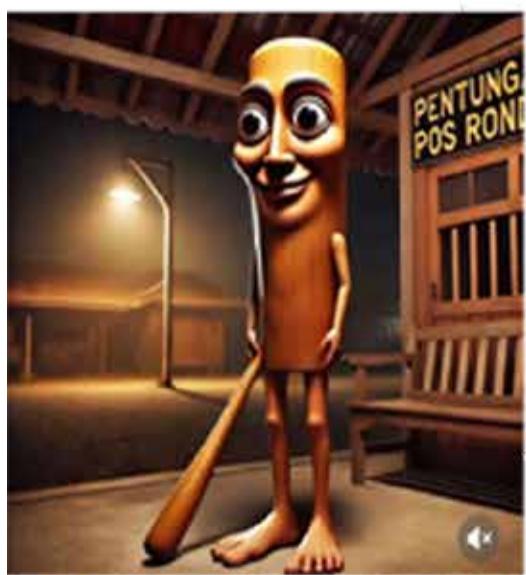
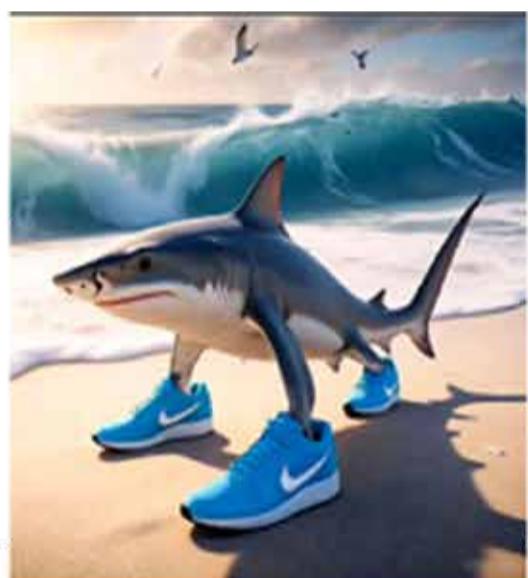
Avant, faire un mème était une tâche plutôt complexe. En 2010 environ, il fallait maîtriser un système graphique et linguistique. Mais également la maîtrise de logiciels de retouche photo particuliers comme Photoshop. Comme exemple, on pourrait parler de la typographie *Impact* qui, de plus, comme son nom l'indique, est impactante, l'utilisation d'un contour noir sur le texte blanc lui permettant d'être encore plus visible.

Cependant, depuis l'arrivée de Twitter, le format des mèmes s'est adapté pour adopter le format visuel des Tweets. En effet, les mèmes se partagent moins comme des images complètes, mais comme de simples images partagées où le corps du Tweet constitue le texte apposé à l'image afin de constituer le même entier. La tâche complexe de création d'un même devient plus simple. N'importe qui peut alors prétendre a créé des memes.<sup>50</sup>



<sup>50</sup> À l'instar de la quasi-totalité des cultures alternatives, un élitisme est apparu au sein de cette communauté, créant un clivage entre individus initiés et non-initiés.

L'arrivée de l'IA, et notamment sur les plateformes de médias sociaux, est aussi une tentative de faciliter la création de contenu. C'est spécifiquement le cas des « brainrot Italien », apparus début 2025. Ils font partie de la catégorie des images ou des vidéos absurdes créées par intelligence artificielle générative. Il présente typiquement des hybrides d'animaux avec des objets du quotidien, de la nourriture et des armes. On peut citer « Tralalero Tralala », « Bombardiro Crocodilo » ou encore « Tung Tung Tung Sahur ».



L'esthétique des mèmes peut être appréhendée à travers leur temporalité, chaque période développant un style et un ton particulier. De 1995 à 2004, l'Expérimental Era voit émerger les premiers mèmes d'Internet, encore bruts et artisanaux, explorant ce qui était possible de créer avec les premières images et animations numériques. De 2004 à 2009, la Classic Era codifie les formats populaires, comme les images avec texte Impact, établissant des références durables dans la culture Internet. De 2009 à 2013, la Rage Era privilégie l'humour émotionnel et expressif à travers les rage comics, souvent centrés sur la frustration ou des situations extrêmes. De 2013 à 2017, la Dank Era développe un humour plus absurde et cryptique, avec des références culturelles obscures et un ton volontairement ironique. La Surreal Era de 2017 à 2020 pousse l'absurde à son extrême : les images sont déformées, les situations illogiques, et l'humour repose sur le non-sens et le choc visuel. De 2020 à 2022, la Post-Irony Era mêle absurdité et conscience d'Internet lui-même, combinant dérision et sincérité de façon délibérément complexe. Enfin, depuis 2022, la Brainrot Era reflète une saturation et une hyperstimulation visuelle, où les contenus, souvent compressés ou générés par intelligence artificielle, ne cherchent plus seulement à faire rire, mais à captiver et submerger l'attention, créant une sorte de surcharge cognitive propre à notre époque.

## 1995-2004 “Experimental Era”



## 2009-2013 “Rage Era”



## 2017-2020 “Surreal Era”



## 2004-2009 “Classic Era”



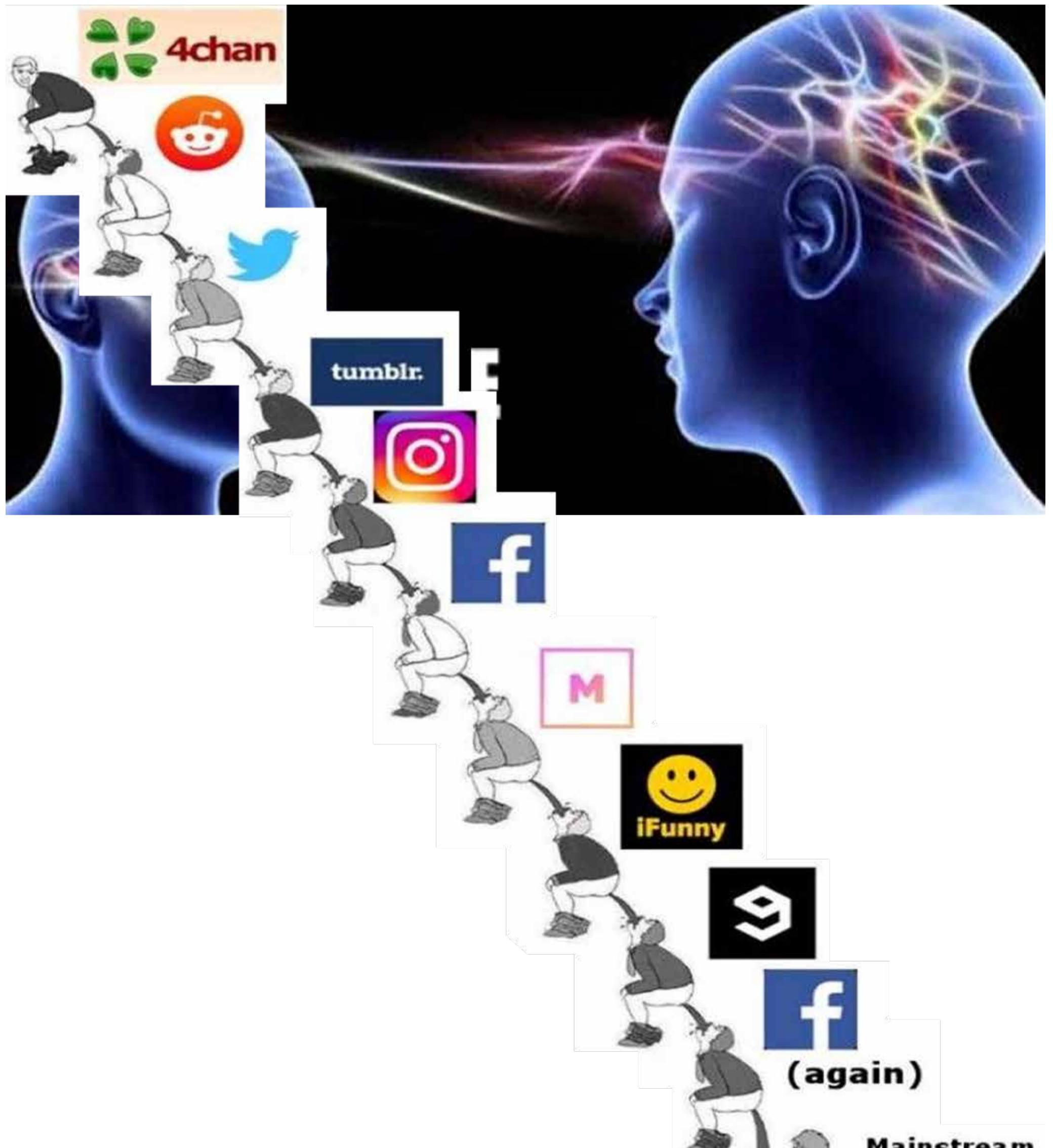
## 2013-2017 “Dank Era”



## 2020-present “Post-Irony”



« Doté de la capacité de se reproduire lui-même, se propageant rapidement de cerveau en cerveau. »<sup>51</sup> On pourrait interpréter aujourd'hui cette phrase de Djavadzadeh de manière plus contemporaine « Doté de la capacité de trop se reproduire lui-même, se propageant trop rapidement de cerveau pourri en cerveau pourri. »



<sup>51</sup> Renaud, C., Fernandez, V., & Puel, G. (2016). Les mèmes Internet ont-ils un mode de propagation spécifique ? Réseaux, 195, pp. 107-130.

Un mème a alors une sorte de vie en fonction de sa popularité. Keivan Djavadzadeh<sup>52</sup> schématise cette vie informationnelle que suit le mème en ligne. Le cycle de vie commence généralement dans des espaces en ligne très spécialisés, où il est créé et partagé. C'est un espace qui permet de rassembler des communautés, comme un Discord<sup>53</sup> par exemple. Il est ensuite relayé par un premier noyau d'utilisateurs qui le diffusent sur ses réseaux sociaux, amorçant ainsi sa circulation. À mesure qu'il gagne en visibilité, le mème entre en concurrence avec une multitude d'autres contenus. S'il parvient à susciter suffisamment d'attention, sa popularité augmente rapidement et atteint un point où il est repris par les blogs puis par les médias traditionnels. Cette exposition élargit encore son audience et marque souvent son apogée. Après ce moment de forte diffusion, l'intérêt qu'il génère décline souvent de façon rapide, les internautes passent à d'autres tendances et le mème perd de sa portée. Toutefois, il continue d'apparaître ponctuellement sous forme de citations ou de réutilisations isolées, ce qui prolonge discrètement son existence au sein des communautés qui l'avaient adopté.



<sup>52</sup> op. cit. p.108

<sup>53</sup> Discord est une plateforme de communication en ligne permettant d'échanger par texte, voix ou vidéo au sein de serveurs thématiques. Initialement utilisée par les communautés de jeux vidéo, elle s'est progressivement étendue à un large éventail de groupes sociaux et professionnels.

A black and white photograph of a woman with long dark hair, wearing a dark, flowing dress. She is standing in a field with tall grass and some trees in the background. Her expression is neutral to slightly somber.

Fake news

News

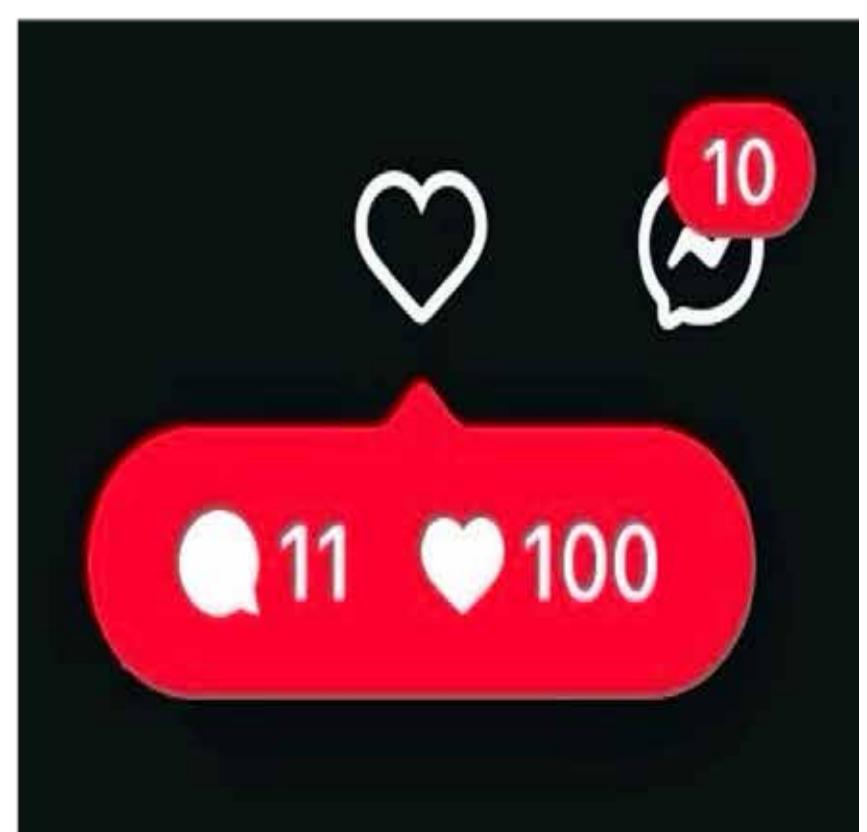
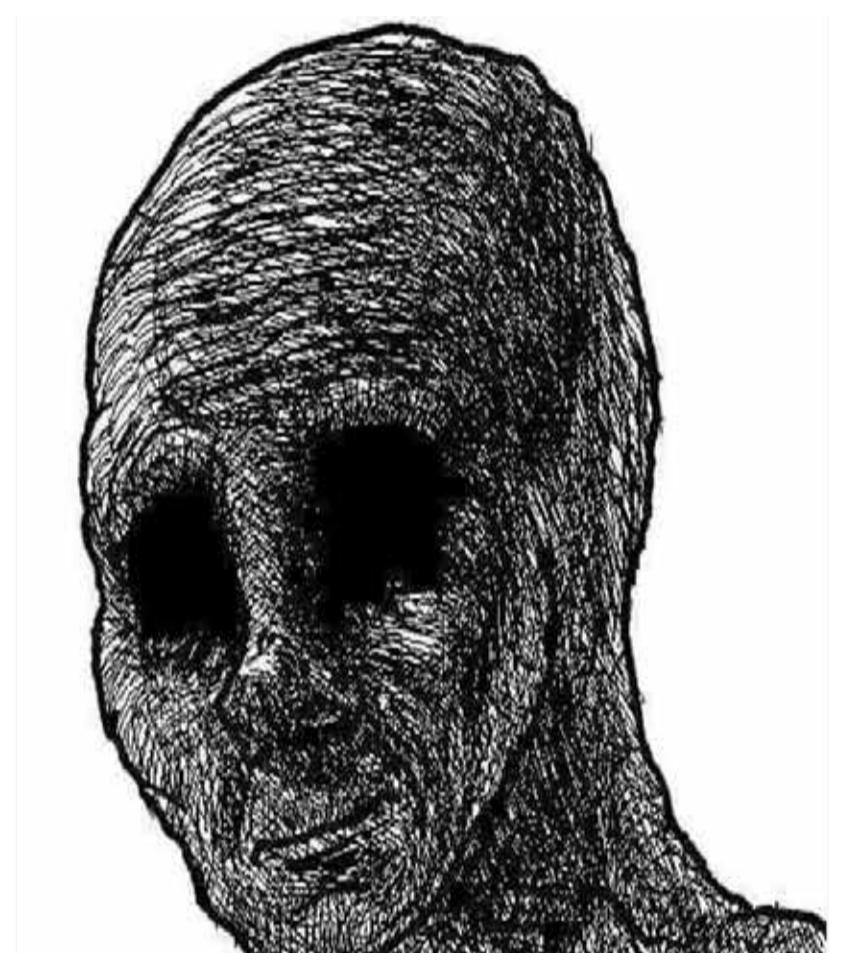
# **FAKE NEWS**

**Il existe pourtant d'autres types de contenus qui poursuivent également une logique de viralité, même s'ils n'appartiennent pas à la culture du même. Les fake news en sont un exemple particulièrement révélateur de notre époque. Comme les mèmes, les fake news sont concues pour attirer l'attention, se répandre rapidement et susciter une réaction immédiate. Leur efficacité repose souvent sur des titres accrocheurs, des formulations émotionnelles ou des détournements d'images qui amplifient leur impact. Elles se propagent dans les mêmes espaces, empruntent les mêmes trajets et exploitent les mêmes mécanismes de partage, mais avec une intention différente, non pas divertir ou détourner, mais convaincre, manipuler ou polariser. Leur circulation montre que la viralité n'est pas propre au registre humoristique. Elles peuvent aussi servir des récits trompeurs qui exploitent la rapidité et la réactivité de l'écosystème numérique.**

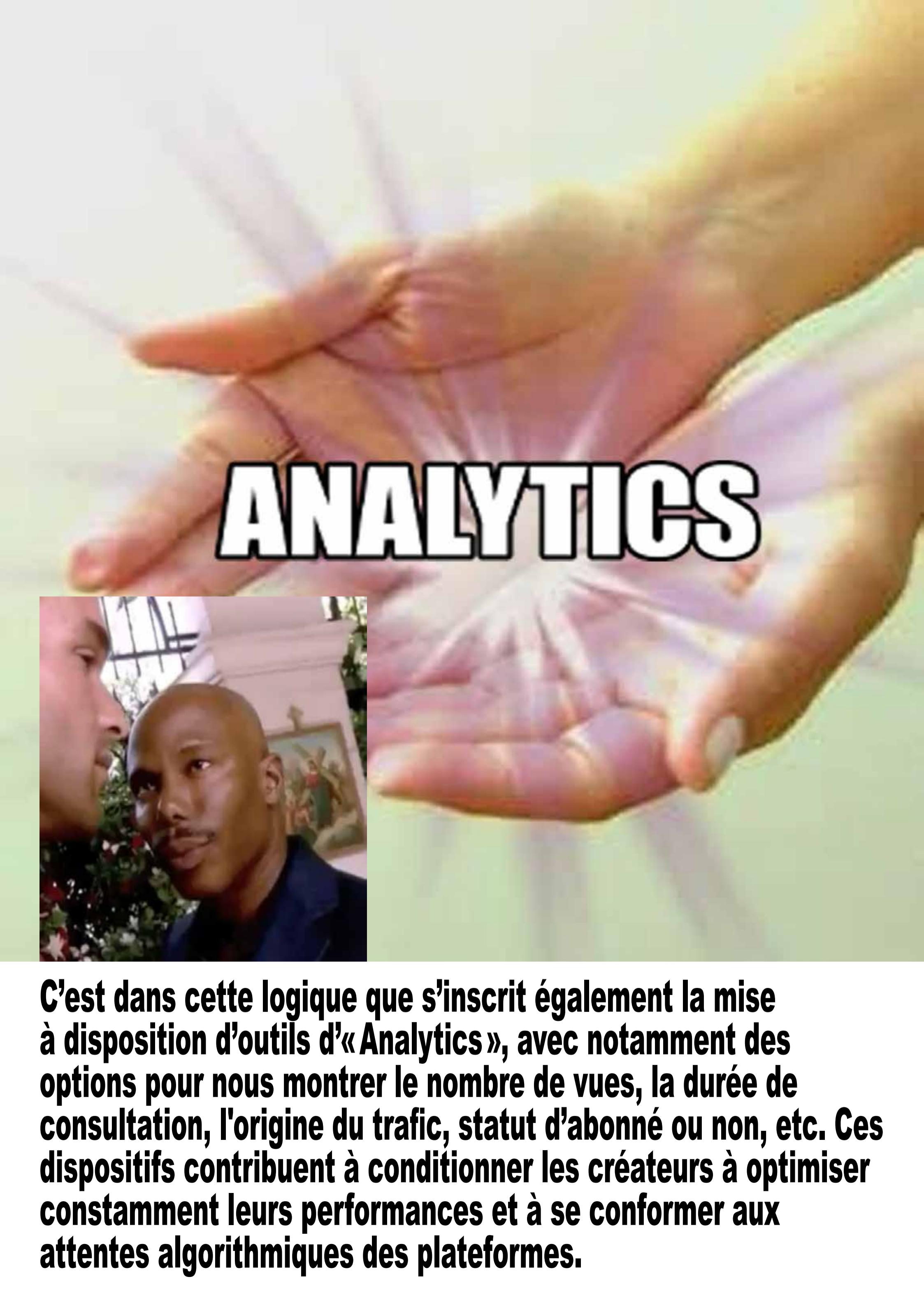
**Les plateformes ont bien compris l'intérêt de ces types de contenu dans leur économie attentionnelle. Leur viralité constitue pour elles une ressource centrale, car elle alimente le temps passé en ligne sur l'application. Mais avant tout, il faut en avoir sur sa plateforme, il faut la rendre attrayante. C'est pour cela qu'aujourd'hui, la plupart des réseaux sociaux disposent d'options de rémunération directement liées à la performance des publications, ce qui incite les utilisateurs à produire des contenus viraux.**



go viral pls  
good boy



pls more



# **ANALYTICS**



**C'est dans cette logique que s'inscrit également la mise à disposition d'outils d'« Analytics », avec notamment des options pour nous montrer le nombre de vues, la durée de consultation, l'origine du trafic, statut d'abonné ou non, etc. Ces dispositifs contribuent à conditionner les créateurs à optimiser constamment leurs performances et à se conformer aux attentes algorithmiques des plateformes.**

**Les plateformes elles-mêmes sont aussi en concurrence, celle d'attirer les créateurs, notamment en rendant la monétisation plus accessible. Par exemple, TikTok s'est imposé comme l'une des plateformes où le buzz semble le plus facile à atteindre, grâce à la forte viralité de son algorithme et à son programme de rémunération plus accessible à un grand nombre d'utilisateurs. Dans ce contexte, les utilisateurs choisissent la plateforme qui leur paraît offrir les meilleures chances de visibilité et de revenus.**



Ce phénomène pourrait être conceptualisé comme un « Social Media Dream », une version contemporaine du rêve américain de James Truslow Adams<sup>54</sup>, adaptée à l'ère numérique. De nombreux utilisateurs semblent entretenir l'idée qu'une production intensive de contenus viraux suffirait à générer des revenus et à atteindre une forme de réussite sociale. Cette représentation est largement alimentée par certains créateurs de contenus qui la présentent comme un modèle économique accessible et particulièrement attractif pour les publics jeunes. Toutefois, cette vision peut s'avérer problématique, notamment à une période de la vie où les études jouent un rôle central et où ces promesses peuvent détourner l'attention d'objectifs plus structurants.



**COME HERE MOUTHAFUCKA**

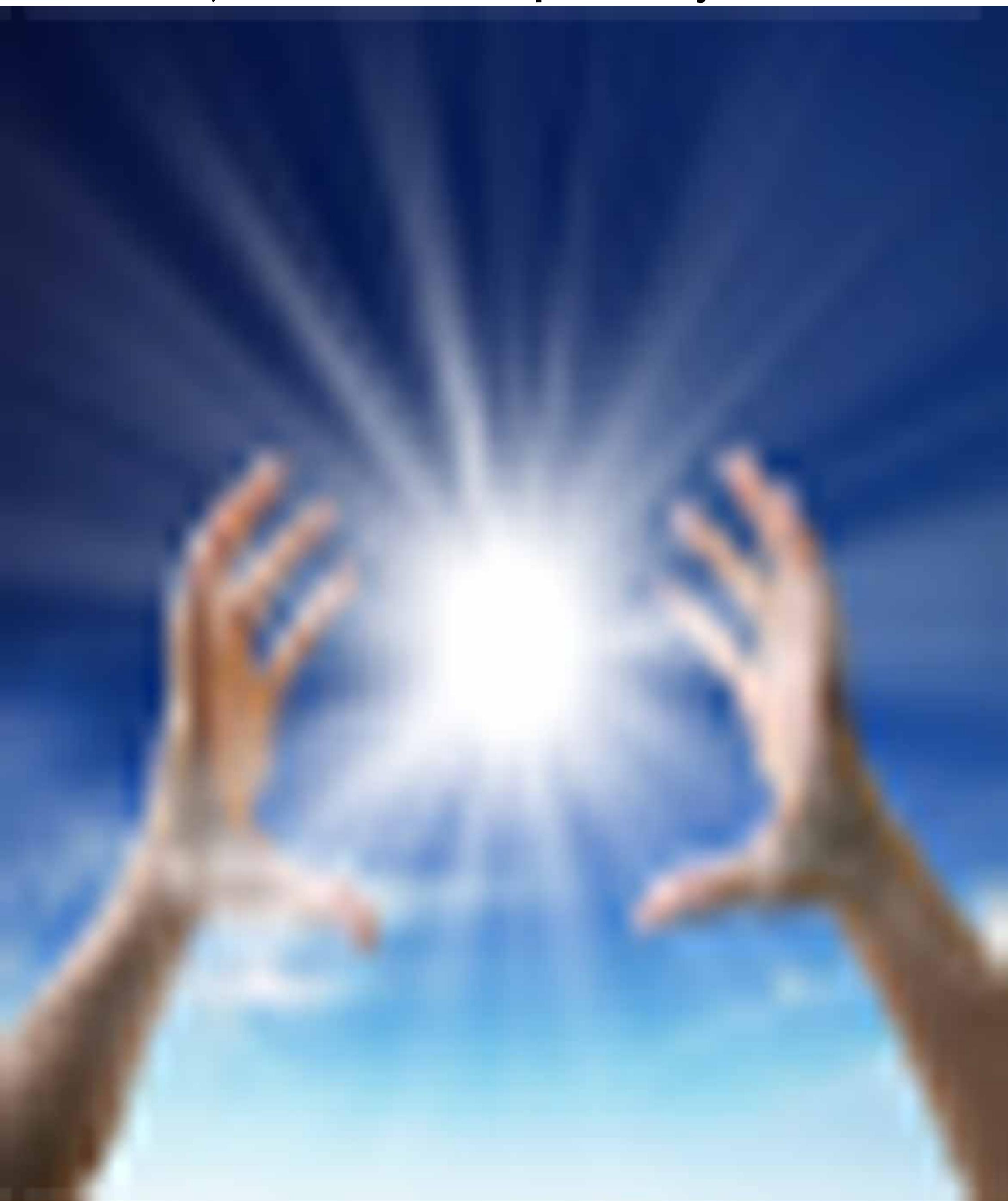


<sup>54</sup> Adams, J. T. (1931). **The epic of America**. Little, Brown and Company. p. 404

**Le relais constitue un élément central de cet écosystème. Certains comptes ont la fonction principale de republier massivement des contenus, ne cherchent pas à développer une identité ou une image propre. Leur logique repose avant tout sur l'accumulation et la viralisation de publications, plutôt que sur la construction d'une notoriété personnelle.**



**Cependant, il faut être conscient que les relateurs possèdent un véritable pouvoir entre leurs mains. Aucune image n'est neutre, derrière un simple geste de partage, celui qui relaie sélectionne, choisit et oriente ce que nous voyons.**



**En découvrant un contenu, nous nous exposons aussi, souvent sans nous en rendre compte, aux valeurs, aux intentions ou aux idéologies de celui qui l'a propagé. Ces influences peuvent, à force de répétition, modeler notre perception ou déplacer nos opinions. Le champ politique, notamment, a parfaitement compris ces mécanismes et en exploite les dynamiques pour diffuser des récits, polariser et capter l'attention.**

**«Les mèmes ne sont pas toujours si innocents... En 2017, les partisans de l'alt-right souhaitaient, quant à eux, exploiter la viralité des mèmes pour éveiller massivement chez les citoyens français, et en quelques jours, des émotions négatives à l'encontre d'Emmanuel Macron. Leur espoir était d'infléchir suffisamment les intentions de vote pour faire triompher Marine Le Pen»<sup>55</sup>**

<sup>55</sup> Chavalarias, D. (2022). Toxic Data : Comment les réseaux manipulent nos opinions. Flammarion. p. 18

**Steve Bannon<sup>56</sup> l'avait théorisé sans détour en affirmant qu'il fallait « inonder l'espace médiatique avec de la merde ». En clair, il s'agit de saturer l'espace public d'informations, certaines exactes, d'autres fausses, la plupart intentionnellement trompeuses. Dans le contexte français, certains politiciens semblent adopter des méthodes similaires pour relayer des messages stratégiques.**



# **STEVE BANNON**

**Florian Philippot<sup>57</sup>, qui semble être un relais important de la propagande russe sur les réseaux français avec plus de 300 000 followers sur Twitter, écrivait le 23 février 2021, veille de l'invasion «Ceux qui proposent l'adhésion de l'Ukraine à l'UE sont complètement fous.» En revanche, ce qui est certain, c'est que les trolls du Kremlin vont le soutenir en ligne.**

<sup>56</sup> Steve Bannon, ancien conseiller stratégique de Donald Trump à la Maison-Blanche, est une figure influente de l'extrême droite américaine et un idéologue populiste nationaliste, connu pour son rôle dans la campagne de Trump et pour avoir dirigé le site d'information politique conservateur Breitbart News.

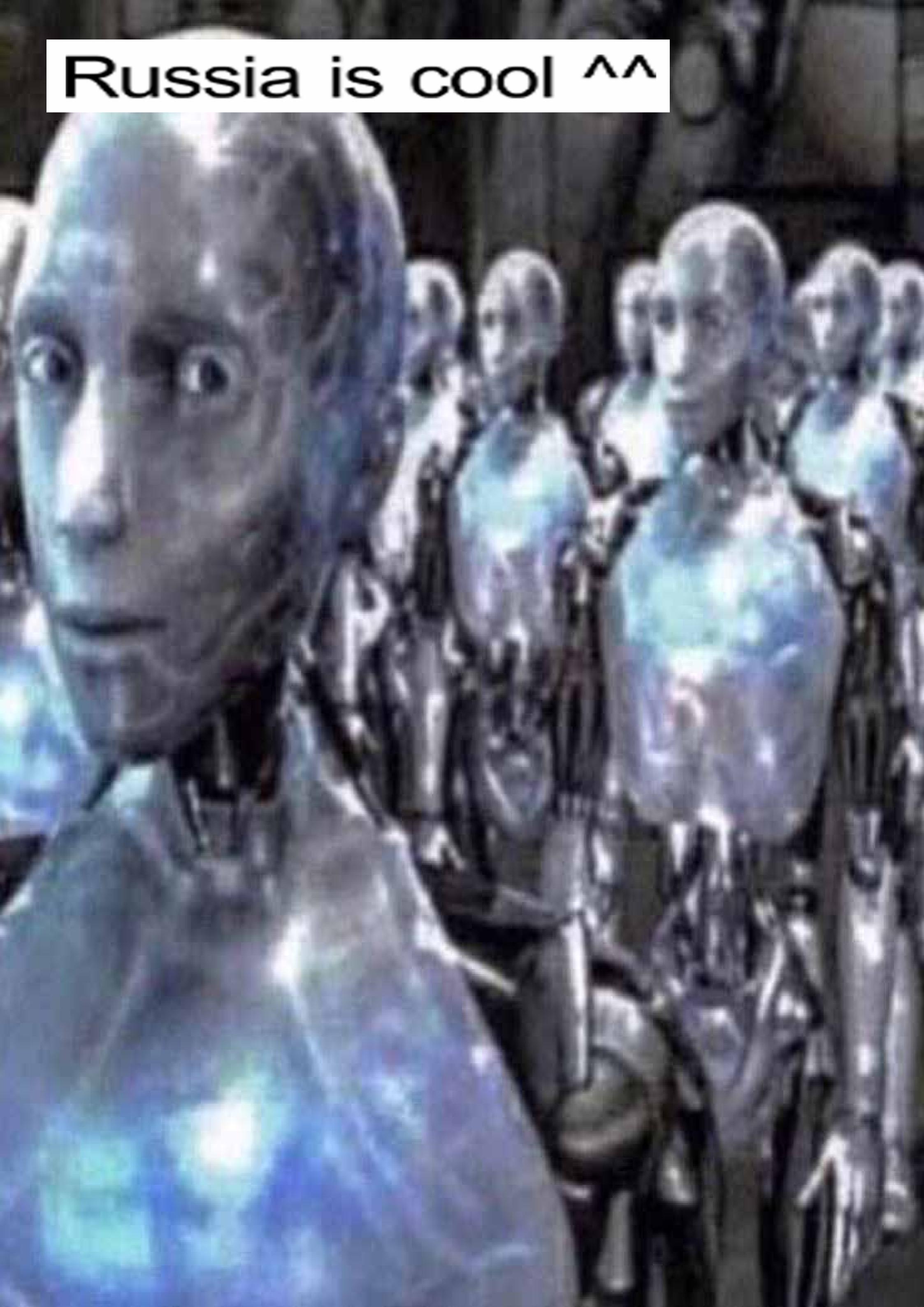
<sup>57</sup> Florian Philippot est un homme politique français, ancien cadre du Front national, aujourd'hui président du parti souverainiste et eurosceptique Les Patriotes, généralement classé à l'extrême droite

**La mise en place, de ce qu'on appelle «une usine à trolls», servent à inonder l'espace médiatique. Ces méthodes passent par la rémunération de commentateurs sur les réseaux sociaux, le *trolling*<sup>58</sup> de journalistes, ainsi que la création de bots et de médias diffusant de fausses informations. Elle peut être à l'initiative de partie privée, mais également gouvernemental, comme c'est le cas de la Russie. C'est notamment le cas de la Russie, dont l'Internet Research Agency (IRA), basée à Saint-Pétersbourg, constitue l'un des exemples les plus emblématiques. Cette «ferme à trolls» emploierait plusieurs centaines de personnes chargées de manipuler les discussions en ligne, de polariser les débats et de diffuser de la désinformation via les réseaux sociaux, de faux sites d'actualités ou encore des plateformes vidéo. L'IRA s'est notamment fait connaître pour avoir orchestré des opérations de déstabilisation à grande échelle, démontrant la capacité de ces acteurs à influencer le climat social et politique bien au-delà du numérique.<sup>59</sup>**

<sup>58</sup> Le *trolling* désigne le fait de provoquer volontairement des réactions négatives ou conflictuelles en ligne, souvent par des commentaires agressifs, moqueurs ou provocateurs, dans le but de perturber une discussion ou de manipuler un échang

<sup>59</sup> Chavalarias, D. (2022). Toxic Data : Comment les réseaux manipulent nos opinions. Flammarion. p. 153

Russia is cool ^^



# MEMETIC WARFARE



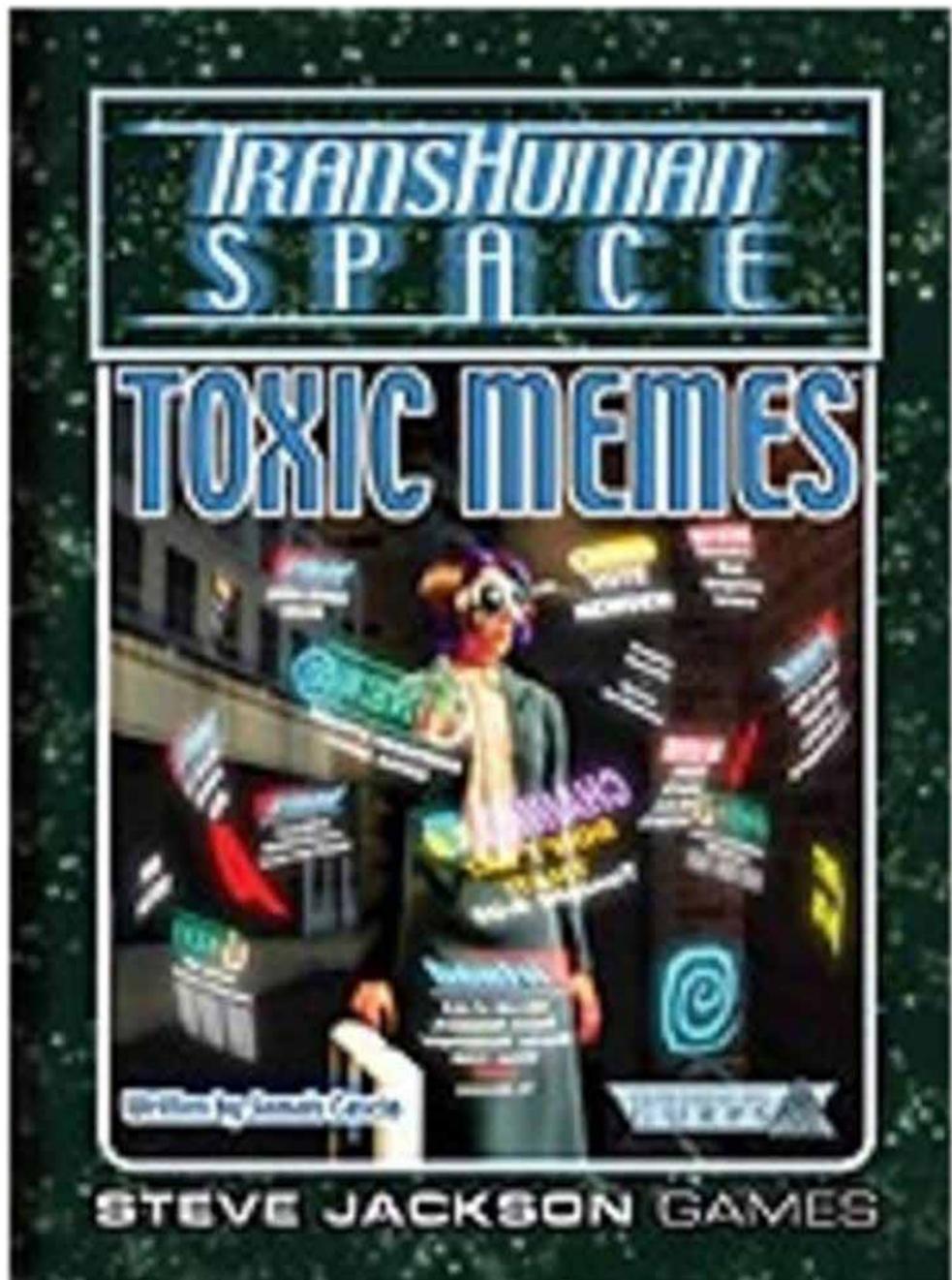
Ces informations nous plongent directement dans un climat de guerre. « La stratégie est simple : Guerre totale des mèmes. »<sup>60</sup> Cette phrase, prononcée par un anonyme sur le forum 4chan, résume bien la situation. Le concept de « memetic warfare » ou guerre mémétique transforme l'idée initiale de mème, inventée par Richard Dawkins, en un outil de guerre psychologique.

**THANK YOU FOR  
CHANGING MY LIFE**



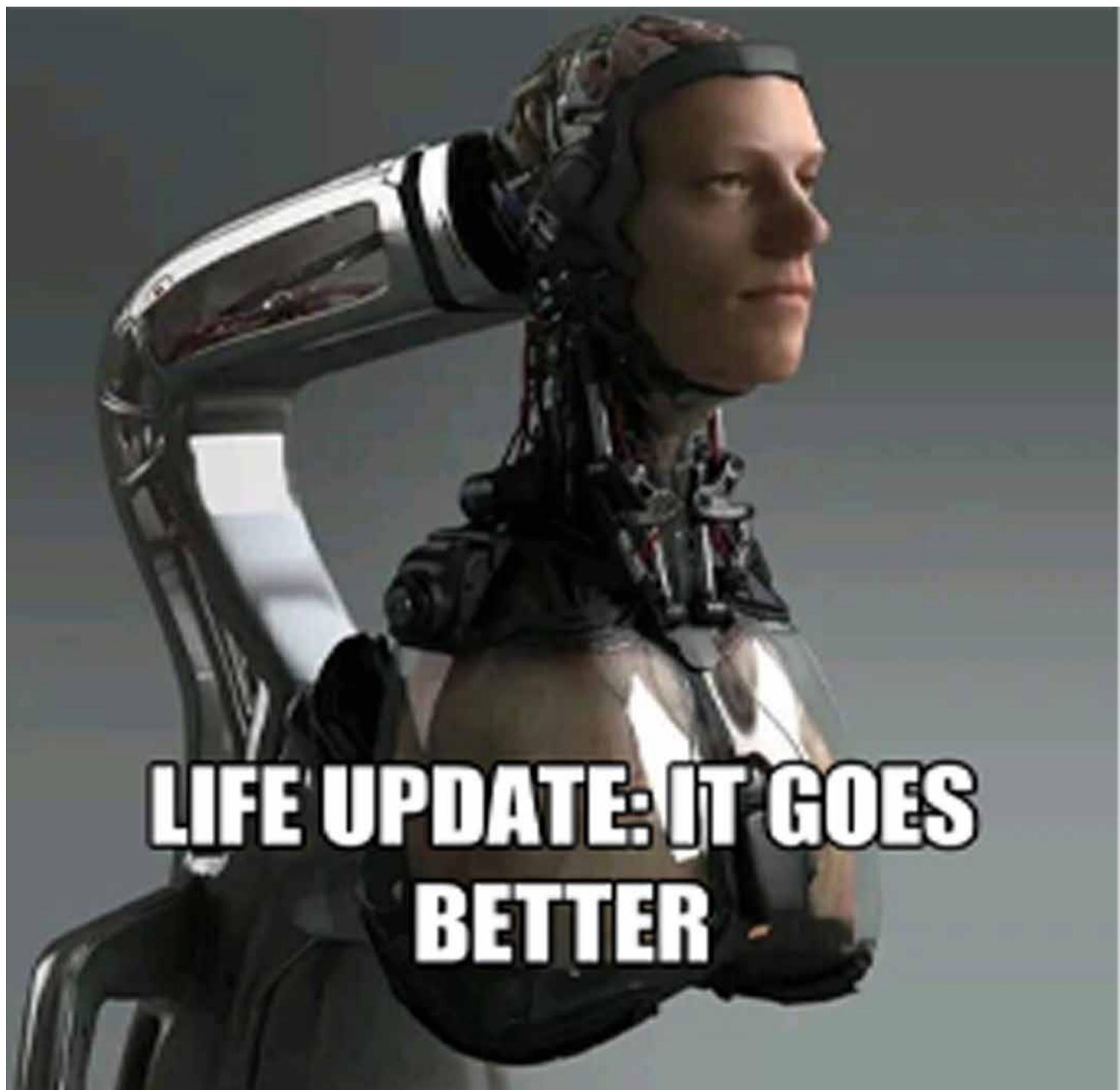
**chill i'm just a meme**

Ce concept est d'ailleurs évoqué dans le jeu de rôle *Transhuman Space* (2002) : *Toxic Memes*, le monde de 2100 est décrit comme un univers où les mèmes jouent un rôle technologique central. Il est d'autant plus frappant qu'un jeu de rôle publié par Steve Jackson Games, il y a plus de vingt ans, ait anticipé de manière si précise ces concepts de guerre mémétique.



<sup>61</sup> Cascio, J. (2004). *Transhuman Space: Toxic Memes*. Steve Jackson Games. p. 28

Dans cet univers, les opérations de guerre mémétique mobilisent toute une gamme d'agents de guerre mémétique. Les ingénieurs mémétiques et même Hackers, qui créent et propagent des idées pour des objectifs financiers ou idéologiques. Les spécialistes des opérations mémétiques, chargés de modifier les opinions et croyances des adversaires dans un cadre militaire. Les officiers mémétiques, qui maintiennent la cohésion et la pureté mémétique d'unités militaires ou de police. Les tippers, individus diffusant subtilement des mèmes pour influencer des décisions. Les évangélistes, qui propagent à la fois des produits, et le style de vie qui les accompagne. Enfin, les écologistes cognitifs, professionnels étudiant la propagation des mèmes dans différents environnements sociaux.<sup>61</sup>

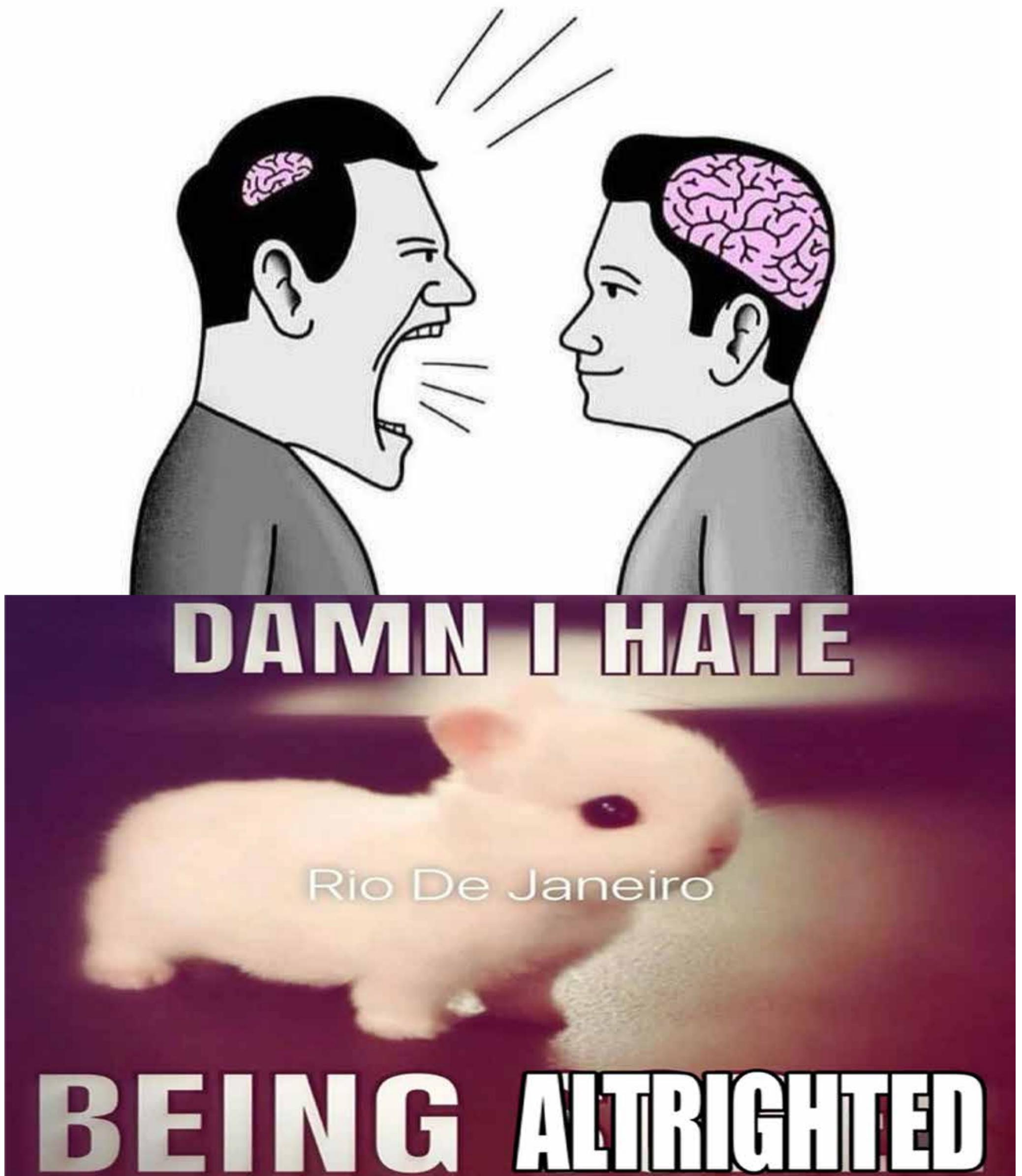


Ce réalisme fictionnel paraît d'autant plus surprenant lorsqu'on constate que, quelques années plus tard, des analystes militaires américains ont commencé à formaliser ces mêmes idées dans le cadre de la création d'un « Meme Warfare Center ».

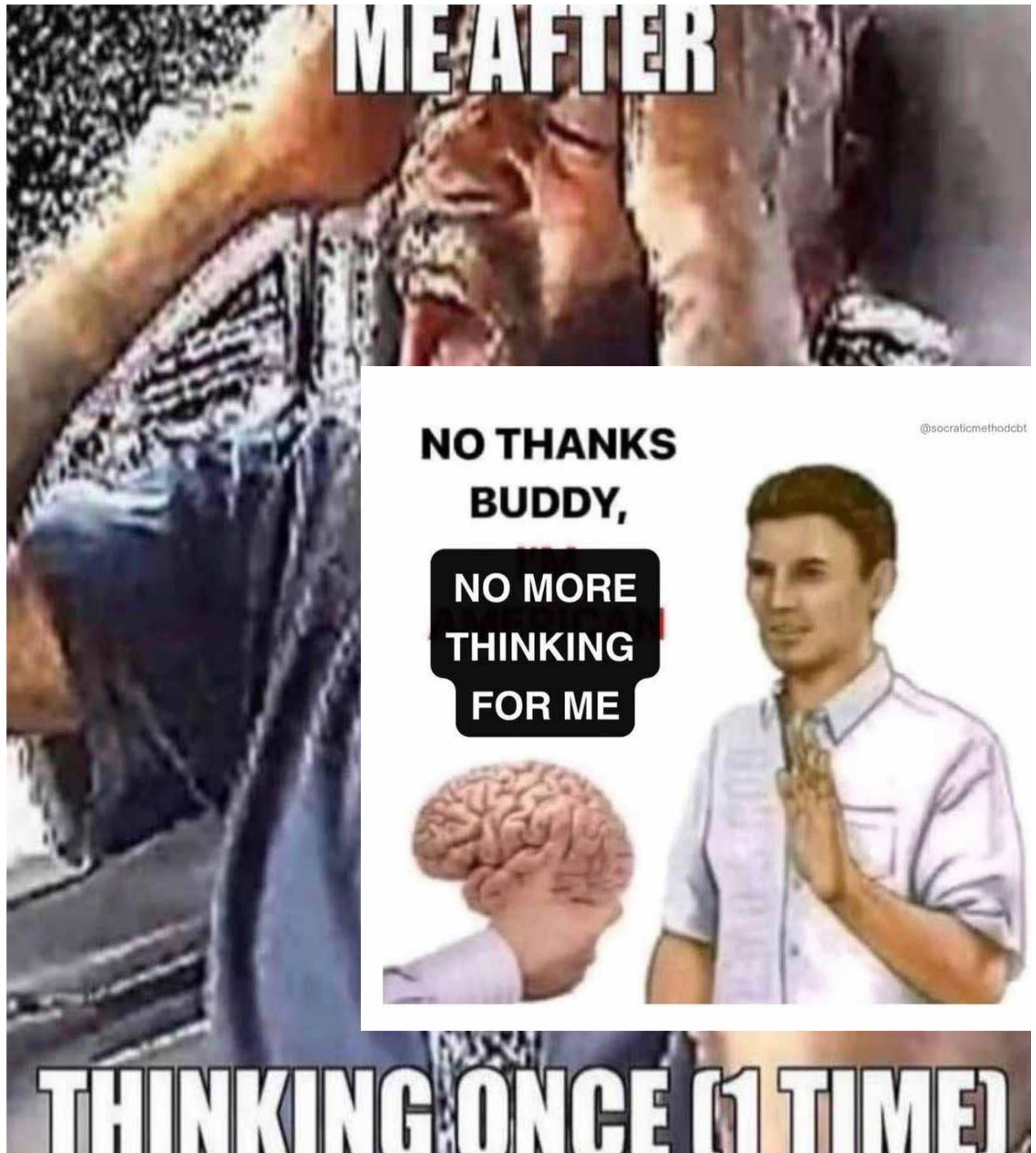


**Certes, je trouve une certaine fascination pour ses agents de l'ombre, menant une guerre invisible. Une part de moi veut prendre part à cette bataille. Il est devenu impératif de trouver des pistes de solutions.**

Cependant, il y a un hic, ces armes sont structurellement favorables à la droite. Elles reposent sur des leviers comme le cynisme, la vulgarisation à l'extrême, l'humiliation, l'agressivité, ou encore la peur, autant de valeurs qui s'accordent naturellement avec les récits réactionnaires, et qui entrent en conflit avec les principes progressistes tels que la solidarité, la nuance, la complexité ou l'équité.



« Si la gauche adoptait les mêmes méthodes, elle risquerait non seulement de se trahir elle-même, mais aussi de se ridiculiser aux yeux de ses soutiens. »<sup>62</sup>



<sup>62</sup> Chavalarias, D. (2022). Toxic Data : Comment les réseaux manipulent nos opinions. Flammarion. p. 23

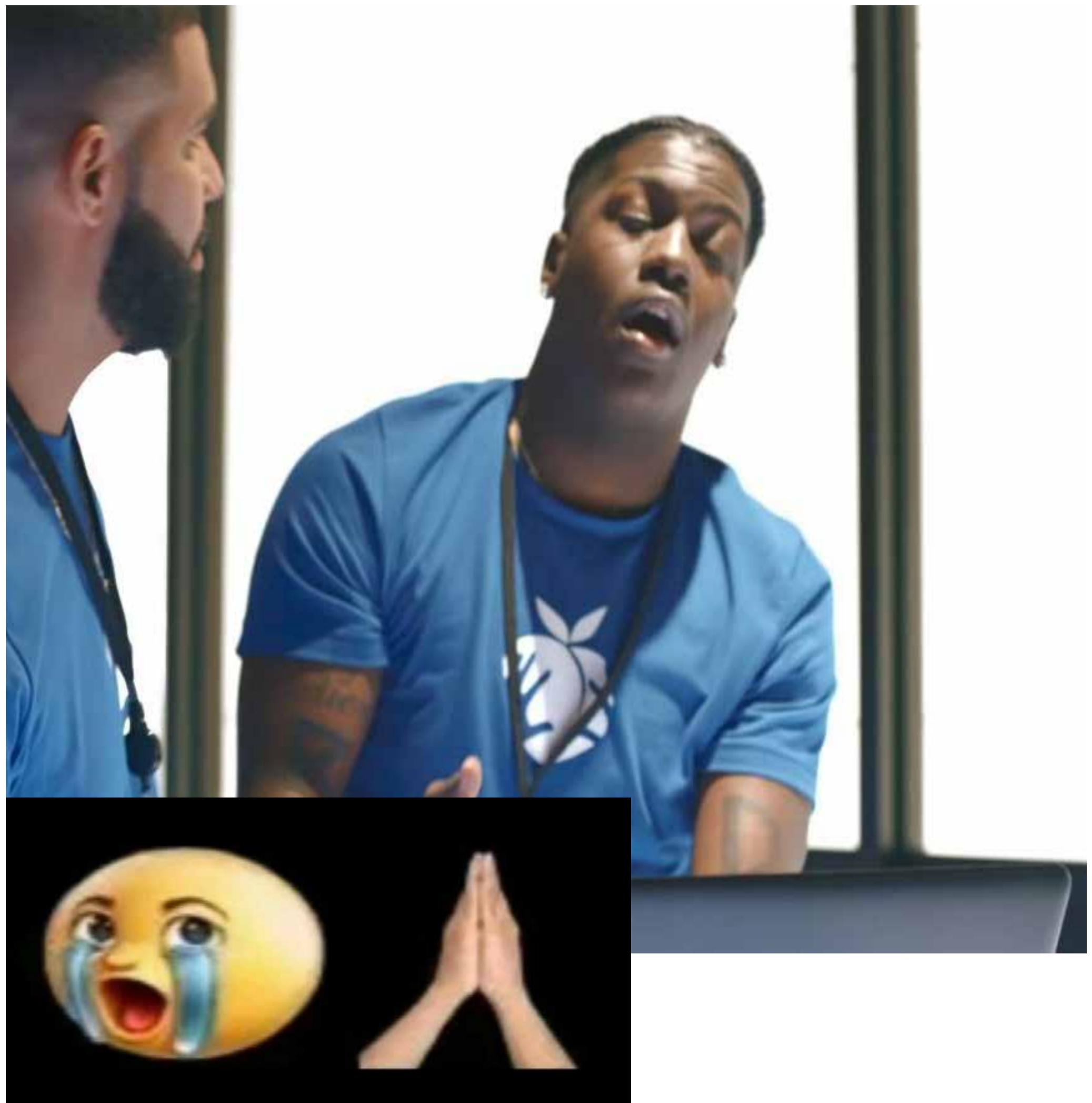
Comment pouvons-nous combattre cette menace, et réinvestir l'espace médiatique ?

L'auteur, David Chavalarias, pose l'idée que la riposte doit être menée non pas en s'abaissant aux tactiques de l'ennemi, mais en armant mentalement les citoyens et en instaurant des réformes systémiques. Le livre se termine sur une conclusion : Comment sauver notre démocratie de l'overdose numérique ?



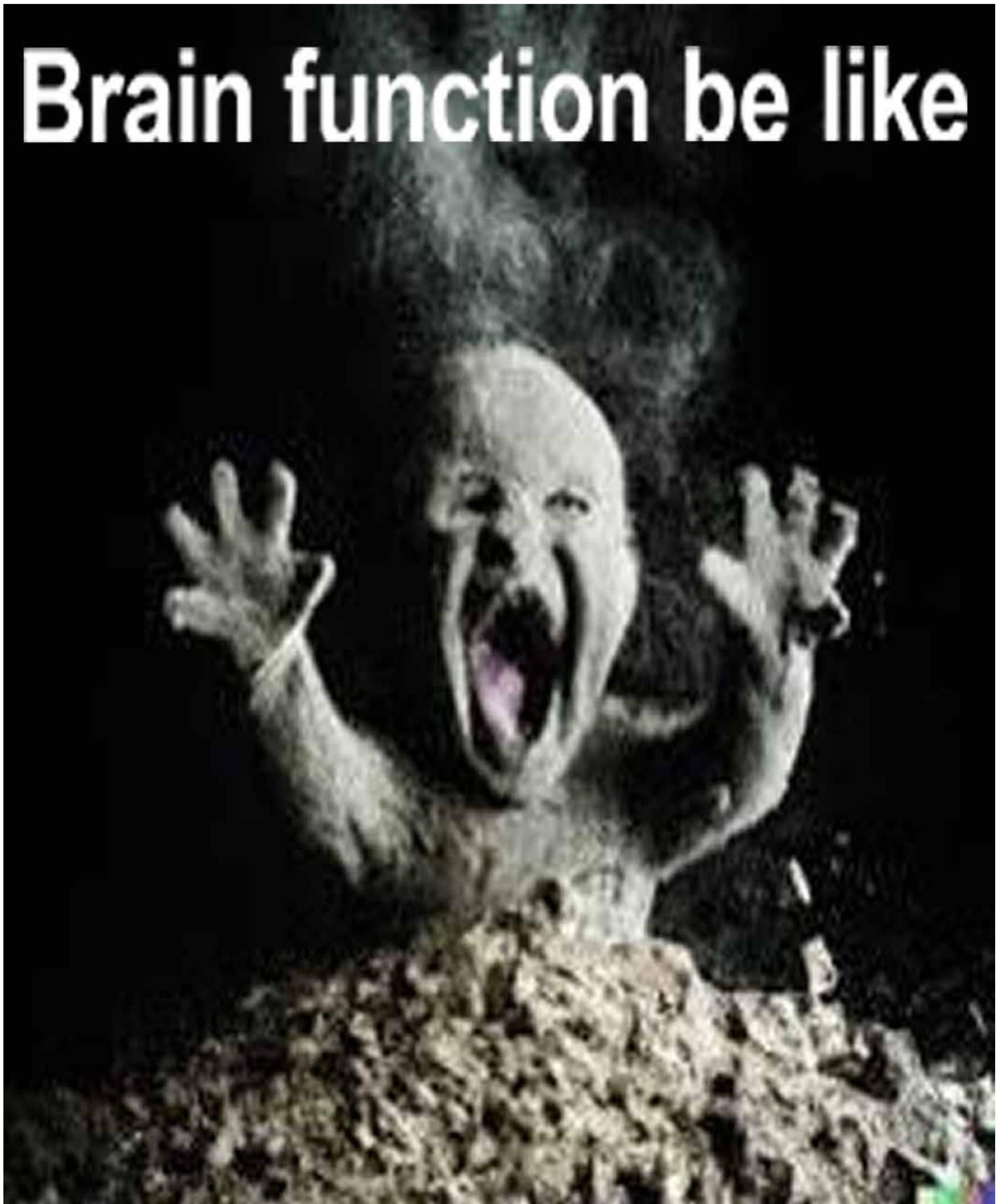
L'auteur propose 18 pistes d'action pour guérir notre système démocratique de son intoxication numérique. La plupart de ces pistes se répartissent en deux axes complémentaires : des actions individuelles, visant à développer l'esprit critique, maîtriser ses émotions et vérifier les sources d'information, et des actions collectives et institutionnelles, visant à renforcer l'éducation, légiférer sur les algorithmes, promouvoir la transparence des plateformes et repenser les modes de scrutin pour limiter la manipulation de l'opinion. Ensemble, elles constituent une stratégie globale de riposte, centrée sur la résilience cognitive des citoyens et la solidité des institutions démocratiques.

Pour lutter, « il suffit de s'armer... mentalement ! »<sup>63</sup>



<sup>63</sup> Chavalarias, D. (2022). Toxic Data : Comment les réseaux manipulent nos opinions. Flammarion. p. 11

Toutes ces pistes d'action sont très inspirantes. Cependant, dans l'ère actuelle du brainrot, l'invitation à « s'armer mentalement » peut sembler paradoxale. Nos environnements numériques sont déjà saturés de stimuli qui détruisent l'attention, la patience et même la capacité de raisonnement. Reconnaître cette fragilité collective est indispensable.



Dès lors, une question se pose : face à des forces politiques qui ont investi l'espace informationnel par des stratégies offensives, rapides et émotionnelles, peut-on réellement se contenter d'une posture défensive ? Ou bien faut-il envisager des approches plus assertives, capables non seulement de protéger, mais de reprendre l'initiative dans la bataille culturelle ?



## **NEW STRATEGY**

Cette question fait surgir une autre tentation, adopter soi-même une posture offensive, voire asymétrique, inspirée de traditions et de stratégies issues de contextes plus conflictuels.

Dans ce contexte, certains acteurs émergent de manière plus informelle mais tout aussi influente. Des comptes tels que **POSTPOSTPOST (@postp0stpost)** ou **Sainthoax (@sainthoax)** fonctionnent à première vue comme des espaces de brainrot : ils proposent des contenus humoristiques, absurdes ou viraux qui captent notre attention de manière quasi compulsive. Cependant, derrière cette apparente superficialité, ils stimulent la réflexion critique, enrichissent la culture générale et offrent des perspectives sur l'actualité, parfois plus percutantes que les canaux traditionnels. Ces espaces exploitent les codes des memes et de la viralité pour détourner l'attention et l'exercer à la critique, à la contextualisation et à la déconstruction des informations.



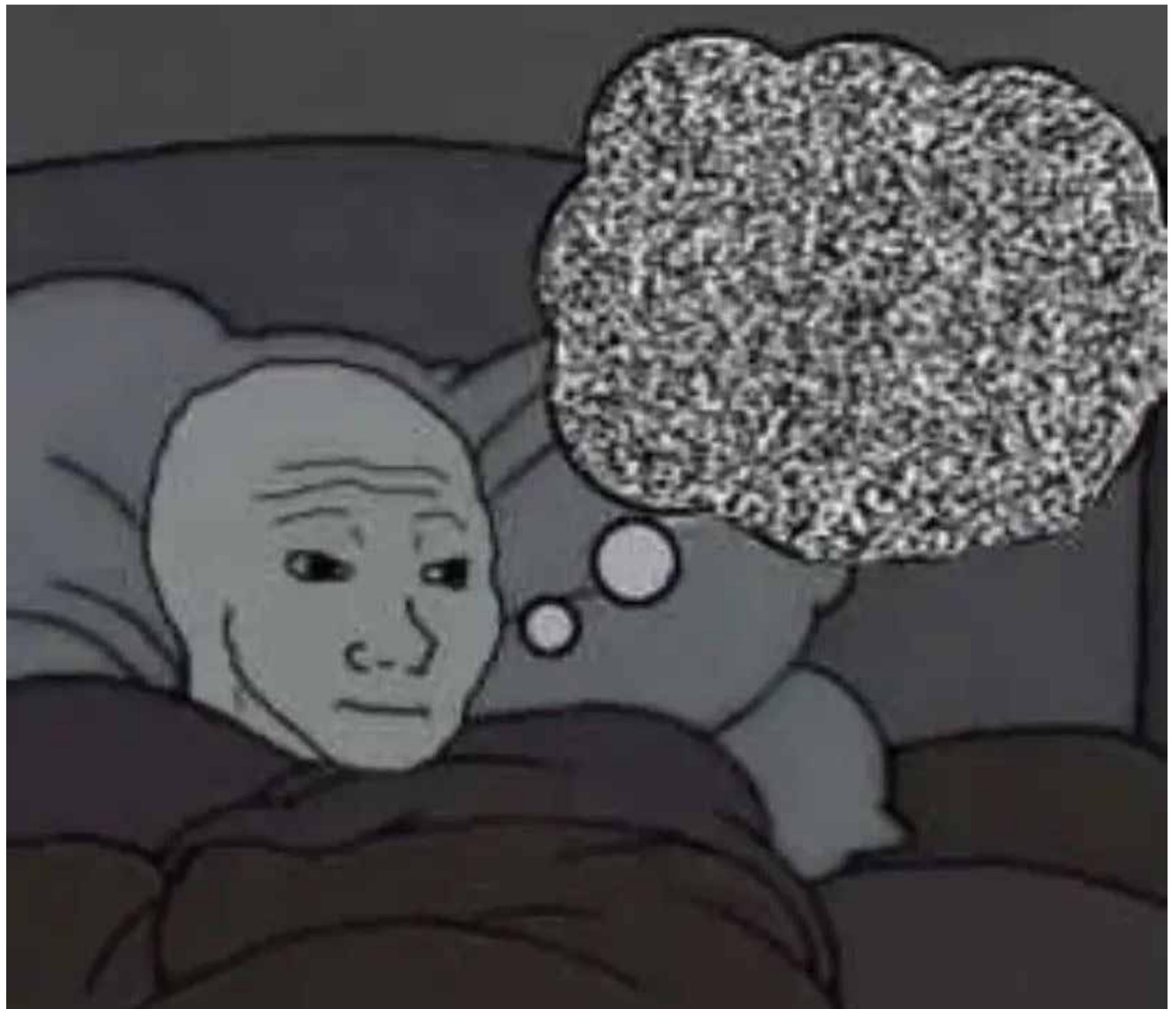


**En ce sens, ils représentent une forme de riposte cognitive asymétrique : là où les méthodes conventionnelles misent sur l'information structurée et rationnelle, ces comptes transforment la distraction en apprentissage et l'humour en exercice d'esprit critique. Leur portée reste cependant limitée par leur caractère non mainstream, beaucoup de citoyens ne les connaissent pas ou n'en consomment pas les contenus dans une optique de renforcement intellectuel. Néanmoins, ils offrent un exemple concret de ce que pourrait être une stratégie offensive et créative dans la bataille culturelle numérique, complémentaire aux approches défensives et institutionnelles.**

L'image du Franc-tireur partisan réapparaît alors comme un symbole. C'est un groupe de résistance fondé par le Parti communiste français en 1941 dans le but de mener la lutte armée contre l'occupation allemande et de contribuer à la Libération et à l'indépendance de la France. Cette symbolique a été reprise le 11 février 2025 dans la culture contemporaine, par l'artiste et musicien Femtogo et son album Franc-tireur partisan. L'artiste se positionne en lutte contre les «occupants» qui sont aussi les puissants dans son domaine, à savoir l'industrie musicale, dont les labels et les maisons de disques, ainsi que ceux qui collaborent avec ces forces externes.



Cette référence, peut être adaptée à notre contexte, afin de résister contre le brainrot. Elle incarne l'idée de se dresser contre les influences toxiques et conformistes, de conserver son autonomie intellectuelle et créative, et de combattre, à sa manière, les forces qui uniformisent ou affaiblissent notre pensée. Devenir « franc-tireur » dans ce sens, c'est choisir l'esprit critique, l'indépendance et l'action réfléchie face à un environnement saturé de distractions et de manipulations.



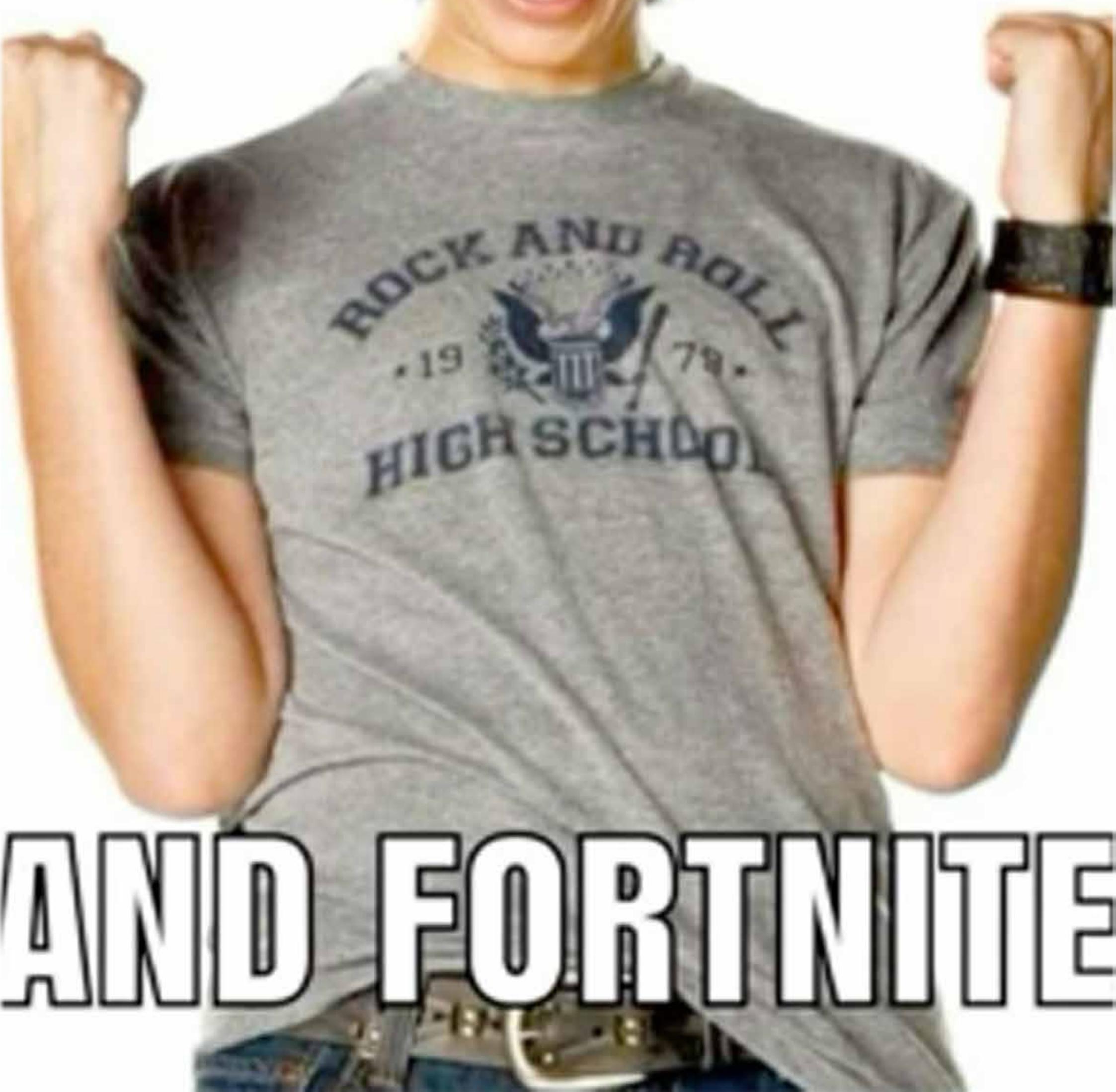
Cependant, de manière concrète, comment faire basculer la balance ?

**Une solution qui mérite d'être évoquée, même si elle est controversée<sup>64</sup>, est celle de l'accélérationnisme. Les origines du mouvement remontent à 2013. Deux universitaires anglais, Alex Williams et Nick Srnicek, de gauche, néo-marxistes, publient le manifeste de l'accélérationnisme. Pour les fondateurs du mouvement, explique-t-il, «le monde ne s'accélère pas du tout, le monde ralentit». Autrement dit, ce que nous percevons comme une accélération folle (informationnelle, cognitive, médiatique) n'est que la manifestation d'un système devenu inefficace, rigide, incapable d'innover autrement qu'en recyclant toujours les mêmes schémas. Dans ce sens, le brainrot, est un phénomène qui abime nos capacités mentales, mais également le miroir d'un système numérique en panne. Ce qui à la base était un lieu où l'échange de données et l'accès au savoir étaient des principes fondamentaux de ce système.**



<sup>64</sup> L'accélérationnisme est une stratégie théorique controversée, popularisée notamment par Benjamin Noys, qui critique l'idée de « pousser le capitalisme à son point de rupture » pour en précipiter la fin. Issue de la gauche, cette philosophie est aujourd'hui récupérée par une partie des suprémacistes blancs américains, comme Peter Thiel (cofondateur de Paypal) ou Steve Bannon (encore lui). Leur credo: « accélérer ou mourir ».

# MAKE MORE MEME



# AND FORTNITE

**Il ne s'agirait plus seulement de détourner les logiques du brainrot pour diffuser des messages progressistes, mais de pousser ces dynamiques jusqu'à leur point de rupture. L'idée est d'inonder l'espace médiatique d'un brouhaha équivalent à celui produit par l'extrême droite. L'objectif n'est pas d'imiter ses récits, mais de reproduire son intensité, saturer totalement l'espace, de manière indiscriminée, afin que la machine de propagande qu'elle contrôle devienne elle aussi inutilisable.**



**EPIC!**

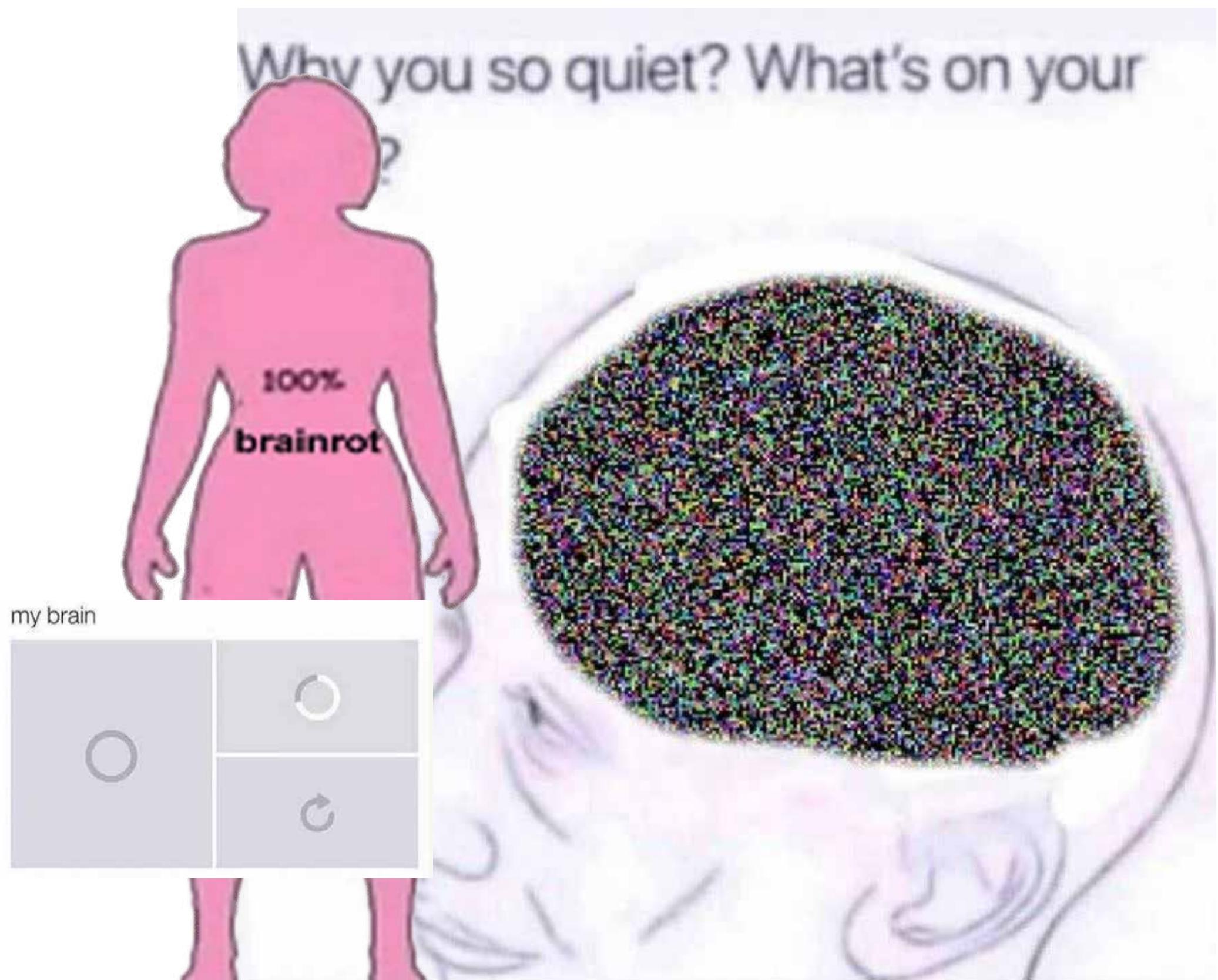
Cette approche permet de repenser notre attention comme forme de résistance. Elle est éthiquement discutable, mais ne constitue pas une trahison de nos valeurs : il ne s'agit pas de propager leurs idées, mais d'utiliser leurs propres codes et leur propre intensité contre eux, pour rendre ces codes inefficaces. Autrement dit, produire du bruit et de la saturation, non pour endoctriner, mais pour désamorcer et rendre le narratif réactionnaire inutilisable. Par exemple, des memes qui surjouent les obsessions de l'extrême droite jusqu'au ridicule, jusqu'à la création de comptes pour les parodier. On peut penser à des formats de publication brainrot, mais orientés contre l'idéologie. Il faut également poster plus vite, plus souvent, plus massivement, non pas pour convertir, mais pour occuper la bande passante cognitive. Leurs récits arrivent dans un terrain déjà pollué, déjà saturé, que ce soit par le contenu caricatural ou même celui non politisé.



# FAIRE AUJOURD'HUI

La réalisation de ce mémoire, ainsi que mes projets récents, m'ont amené à interroger ma manière de « faire » aujourd'hui. Lorsque je parle de « faire », j'entends ce qui définit ma pratique de graphiste. Comme la méthodologie, la réflexion, la conception que les modes de partage qui accompagnent mes projets.

Ainsi, ma pratique personnelle est affectée par le brainrot, c'est inévitable. Car je suis directement touchée par ce phénomène. J'ai ma dose quotidienne de contenu sur les réseaux et ma concentration est hachée.



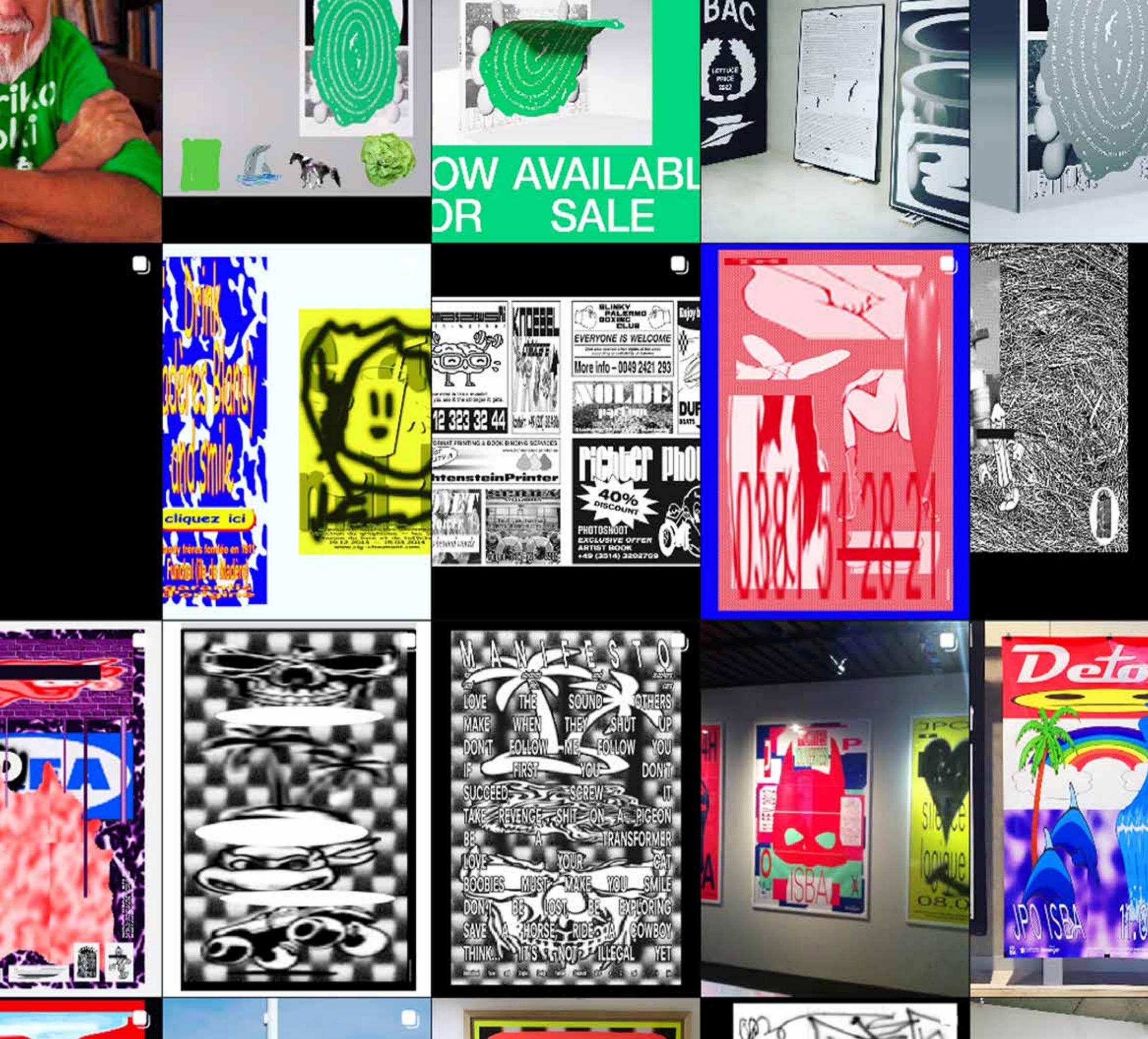
**« Il y a un truc avec le brainrot qui marque un tournant décisif. Nous consommons du brainrot, nous postons du brainrot, mais on subit aussi le brainrot. [...] Nous avons complètement fusionné avec Internet. »<sup>65</sup>**



<sup>65</sup> Elwan, A. H. (2025). Brainrot : est-ce qu'internet fait pourrir nos cerveaux ? [Vidéo]. ARTE – Tracks.

Ce constat implique nécessairement d'adapter ma pratique au contexte actuel. C'est dans cette optique que j'ai pu échanger avec Christophe Gaudard, dont j'ai découvert le travail à la Maba à travers son exposition *La quinte du loup et le beau tox*. Il est graphiste et enseignant situé à Besançon. Son travail a été sélectionné, exposé et primé lors de diverses compétitions nationales et internationales de design graphique. J'y vois dans sa posture et sa démarche des pistes pour interroger ma pratique.





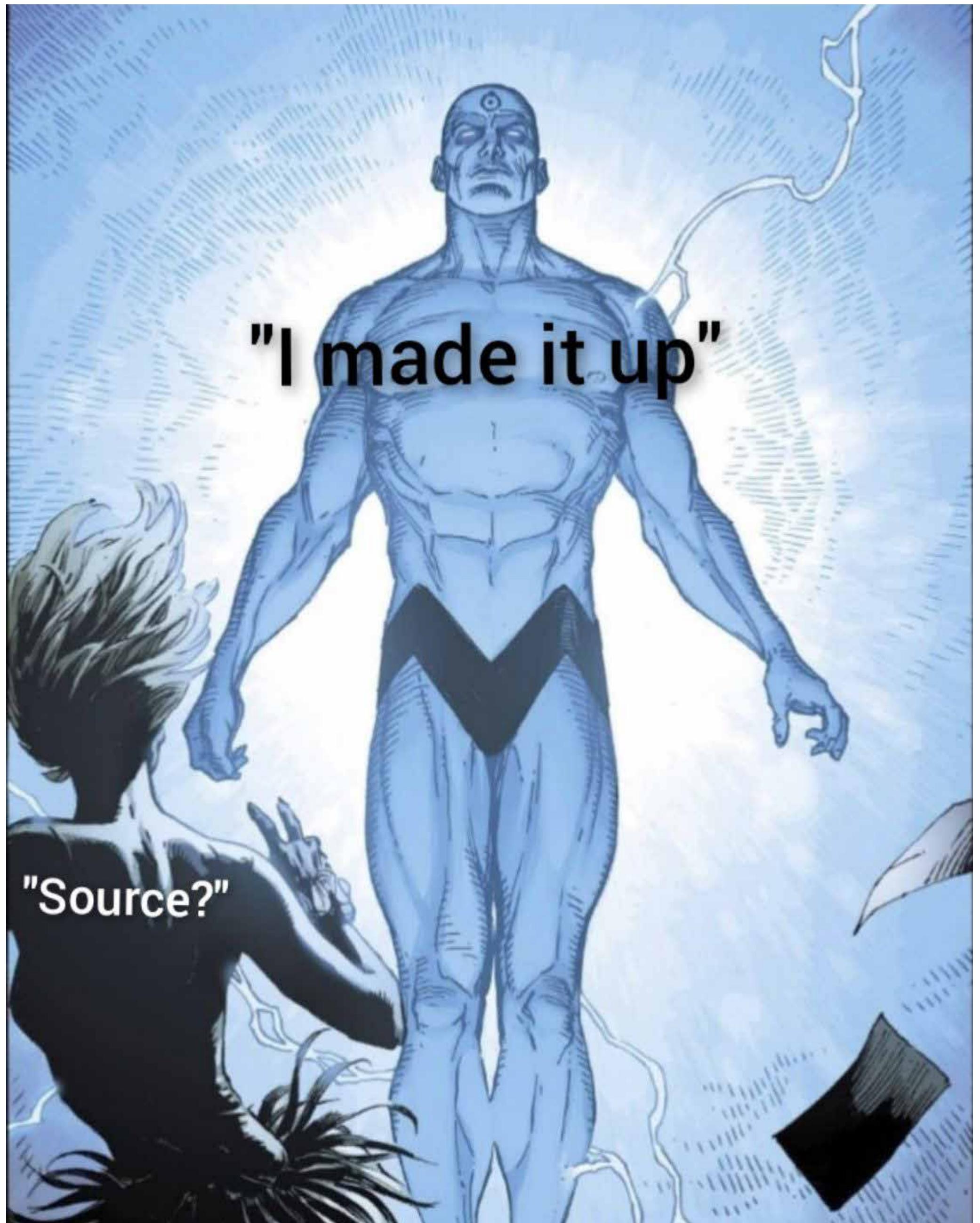
Tout d'abord, l'esthétique de ses affiches, introduit pratiquement toujours des concepts comme la pixellisation, le flou et la mauvaise qualité. Des partis pris que l'on ne retrouve pas souvent dans les normes traditionnelles du graphisme. J'ai été formé à rendre des images et à utiliser des images de bonne qualité, avec de grande résolution. Afin d'offrir une qualité d'impression optimale. Et c'est en partie pour cela que la majorité des images sur les réseaux sociaux sont de mauvaise qualité, elles ne sont pas destinées à être imprimées.

Leur utilisation devient alors libérée des exigences techniques habituelles. Même imprimées, ces images peuvent assumer leur pixellisation, leur flou ou leur mauvaise définition, puisque ces caractéristiques deviennent alors une démarche assumée.

**Les images aujourd'hui ont l'air bricolées. On a assemble ce que l'on trouve sur internet, il est donc logique que son travail intègre des éléments viraux tirés de notre culture visuelle en ligne. Comme des chats, des publicités de voyage ou de plantes. Il qualifie cela « d'images parasites ». Comme si elles venaient parasiter nos cerveaux pendant nos productions. On pourrait même dire que l'on cherche plus d'images, ce sont elles qui nous trouvent. Pour moi, apprendre la culture internet devient alors un moyen d'expression, je connais ses codes et ses icônes que je me réapproprie**

**Dans une logique où le public est lui aussi brainrot, cette reprise des codes me semble indispensable, elle installe une connexion immédiate avec lui, un sentiment de déjà-vu qui capte l'attention. Le grand format qui est utilisé dans l'exposition participe d'ailleurs à cette stratégie. Cela fait écho au flux d'images auquel nous sommes soumis et se matérialise face à nous. Une affiche qui, par sa grandeur, nous englobe et nous piège. Un flux si démesuré qu'il ne tient plus dans une affiche standard, explosant son format et trouvant réconfort temporaire dans un plus gros.**

J'y vois une valorisation assumée de codes propres à l'esthétique amateur. La création étant massivement démocratisée et rendue accessible, n'importe qui peut aujourd'hui se revendiquer producteur d'images. Par conséquent, la technique perd son statut de critère hiérarchisant. Elle ne garantit plus, à elle seule, la moindre légitimité.



**« La facilité de [re]production numérique est également telle que faire mille copies n'est pas plus exigeant que d'en faire une »<sup>66</sup>**

**La temporalité, elle aussi, est bouleversée. Les affiches de Gaudard ne suivent aucune continuité chronologique, et cela ne l'intéresse pas. Les images circulent, disparaissent, reviennent. Dans un usage classique, l'affiche peut être utilisée avant l'événement. Une fois celui-ci terminé, elles deviennent obsolètes. Cependant ses affiches ne suivent pas de logique chronologique, elles ne renvoient pas forcément à une date. Si c'est le cas, ce n'est pas le plus important. Car ce n'est pas le temps qui lui donne sa valeur, c'est sa forme et sa capacité à circuler. On pourrait imaginer des affiches couvrant des événements différents. Comme pour des memes, les affiches ne meurent jamais vraiment, elles peuvent être reprises, modifiées et réactivées.**

<sup>66</sup> Dietschy, N. (2021). L'art de la réplique à l'ère numérique. *Les cahiers de Mariemont*, 43, p.56

**Pour Gaudard, l'enjeu de fond est critique. Ses affiches transmettent des messages, cherchent à instruire et à éveiller la curiosité. Elles relèvent d'une forme de méta-résistance face au brainrot. Selon lui, un public intellectuellement émancipé devient moins vulnérable aux logiques capitalistes et aux mécanismes de captation de l'attention, comme ceux qui dominaient déjà à l'âge d'or de la télévision.** Mais le public a changé, il n'est plus aussi attentif qu'autrefois. Utiliser les codes du brainrot pour produire un contenu critique revient alors à jouer contre la machine avec ses propres armes, s'adresser à un public saturé pour lui faire entrevoir ce qui lui échappe.



**Les logiques de bricolage ne s'appliquent pas qu'à l'esthétique car notre manière d'apprendre est également touchée. Aujourd'hui, les informations nous parviennent fragmentées, comme des bouts de phrases disséminés sur différents supports. On lit davantage à l'écran, souvent sous forme de résumés ou d'extraits, parfois générés par l'IA, faute de temps et d'attention continue. La lecture, autrefois tâche longue et profonde, se transforme : elle devient hachée, rapide, éclatée, tout comme notre exposition aux images. Comprendre ou mémoriser ne se fait plus de manière linéaire, mais par accumulation et recomposition de fragments. Cette transformation affecte directement la manière dont nous concevons et produisons du graphisme aujourd'hui.**



**Concernant la diffusion, Gaudard se tient étonnamment à distance des réseaux sociaux. Il dénonce la pression des statistiques, l'anxiété liée à la visibilité, et la manière dont certains graphistes en viennent à acheter des abonnés pour légitimer leur pratique. Aujourd'hui, les réseaux sociaux mettent en avant des comptes de graphistes viraux, publient quotidiennement. Les logiques de ces plateformes nous placent immédiatement en compétition avec eux, générant parfois une perte de motivation et un dénigrement de nos propres projets.**

La question du financement mérite également d'être posée. La monétisation sur les plateformes peut constituer une véritable aide dans un milieu où les contraintes économiques sont omniprésentes. Chercher à être payé par le même système qui produit le brainrot devient presque logique lorsqu'on connaît ses codes, ses mécaniques, et le rôle qu'il joue dans la diffusion des images aujourd'hui.



Surtout pour un étudiant, où le papier et l'impression peuvent être un véritable frein dans la réalisation. L'idée de lancer un compte de publication brainrot me semble une bonne idée, pour financer mon diplôme.

**Faire aujourd’hui, c'est accepter de créer au sein d'un environnement saturé, rapide, discontinu, où les images naissent, disparaissent et reviennent sans hiérarchie. Ce mémoire, tout comme mes échanges avec Christophe Gaudard, m'a permis de comprendre que ma pratique doit désormais composer avec ce contexte plutôt que tenter de s'en extraire. Le brainrot n'est pas seulement un bruit ambiant : c'est un système qui façonne nos gestes, nos attentions, nos formats, et au sein duquel il devient nécessaire de trouver une place lucide.**

J'en retiens que produire aujourd'hui ne consiste plus à s'installer au-dessus du flux, mais à y circuler avec conscience. À reprendre ses codes tout en les déplaçant. À utiliser ce qui capte l'attention pour ouvrir des espaces de réflexion. À naviguer dans un territoire où la technique ne garantit plus la légitimité, où l'image ne s'inscrit plus dans une continuité linéaire, et où la diffusion devient un acte autant stratégique que critique.

## I'M IN THE FLUX



Ce « faire » contemporain est donc traversé de tensions : entre esthétique amateur et exigence professionnelle, entre visibilité et mise à distance, entre participation et résistance. Mais plutôt que de les fuir, il me semble plus juste aujourd'hui de les assumer et de travailler depuis cet entre-deux. Ma pratique s'oriente alors vers cette position : créer dans le flux sans s'y dissoudre, utiliser les codes du brainrot sans en être prisonnier, comprendre les mécaniques du système tout en cherchant à les déjouer.



# MÉDIAGRAPHIE

Adams, J. T. (1931). *The epic of America*. Little, Brown and Company.

Belmihoub, T. (s. d.). *La Tyrannie des Masses*.

Benjamin, W. (2000). *Le surréalisme : Le dernier instantané de l'intelligentsia européenne* (M. de Gandillac, trad.). Dans *Œuvres* (T. II). Gallimard. (*Œuvre originale publiée en 1929*)

Boddy, W. (1990). *La télévision des années 1950 : l'industrie et ses critiques*. University of Illinois Press.

Boullier, D. (2012). *L'attention : un bien rare en quête de mesures*. Sciences de la société, 87

Bourdieu, P. (1996). *Sur la télévision*. Liber – Raisons d'agir.

Bredekamp, H. (2015). *Théorie de l'acte d'image*. La Découverte.

Cascio, J. (2004). *Transhuman Space: Toxic Memes*. Steve Jackson Games.

Cecchetto, C. (éd.). (2012). *Chanson et intertextualité*. Presses Universitaires de Bordeaux.

Chateau, D. (1990). *L'effet zapping*. Communications, 51

Chavalarias, D. (2022). *Toxic Data : Comment les réseaux manipulent nos opinions*. Flammarion.

Crozier, M. (1966). *Télévision et développement culturel*. Communications, 7

De Goumay, C., & Mercier, P. (1988). *Le coq et l'âne : du zapping comme symptôme d'une nouvelle culture télévisuelle*. Quaderni, 4

**De La Porte, X. (2016). La tête dans la toile. C&F Éditions.**

**Delacomptée, J.-M. (1999). Les cahiers de l'Éveil : La civilisation du bruit. Enfance et Musique.**

<https://www.enfancemusique.asso.fr/chapitre/la-civilisation-du-bruit>

**Deming, C. (2005). La place du télévisuel dans l'âge d'or de la télévision. Dans J. Wasko (dir.), A Companion to Television. Blackwell.**

**Dietschy, N. (2021). L'art de la réplique à l'ère numérique. Les cahiers de Mariemont, 43**

**Dubreuil, L. (2009). Laibach, ou le collectif totalitaire. Labyrinthe, 32**

**Elwan, A. H. (s. d.). Brainrot : est-ce qu'internet fait pourrir nos cerveaux ? [Vidéo]. ARTE – Tracks.**

**Fontcuberta, J. (2015). La condition post-photographique. Dans Le Mois de la photo à Montréal : la condition post-photographique. Kerber.**

**Francs-tireurs et partisans. (2025, 12 décembre). Wikipédia.  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Francs-tireurs\\_et\\_partisans](https://fr.wikipedia.org/wiki/Francs-tireurs_et_partisans)**

**Gaudard, C. (s. d.). Compte Instagram.**

<https://www.instagram.com/christophegaudard/>

**Gunther, A. (2015, 24 octobre). La mise en flux des images. Ce que le numérique fait à la photographie. France Culture.**

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-suite-dans-les-idees/la-mise-en-flux-des-images-ce-que-le-numerique-fait-a-la-photographie-1962088>

**Heaton, B. (2025, 26 juin). ‘Brain rot’ named Oxford Word of the Year 2024. Oxford University Press.**

<https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024>

**Hito Steyerl. (2025, 12 décembre). Wikipédia.**

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Hito\\_Steyerl](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hito_Steyerl)

**Hoek, L. H. (2001). Communication et langages, 128**

**Kaplan, F., & Nova, N. (2016). La culture internet des mèmes. Presses Polytechniques et Universitaires Romandes.**

**Laibach. (s. d.). Centre Vox.**

**<https://centrevox.ca/artistes-et-chercheurs/laibach>**

**<https://cafebalkans.wordpress.com/2012/03/30/laibach-lideologie-au-service-de-lart/>**

**Lagrange, O. (s. d.). Les mèmes Internet : de la culture alternative au discours de marque.**

**Laurent Dubreuil. (2009). Laibach, ou le collectif totalitaire. Labyrinthe, 32.**

**Mattes, E., & Mattes, F. (2020). 0100101110101101.org.**

**Maurin, L. (2023, 22 septembre). Assistons-nous à la fin de la télévision ? Centre d'observation de la société.**

**<https://www.observationsociete.fr/modes-de-vie/loisirs-culture/duree-ecoute-télévision>**

**McLuhan, M. (1967). The medium is the message: An inventory of effects. Bantam Books.**

**Mitchell, W. J. T. (2005). What do pictures want? The lives and loves of images. University of Chicago Press.**

**Moreno, J. A., et al. (2021). Entropy and complexity unveil the landscape of memes evolution.**

**Mousseau, J. (1993). La fenêtre et le miroir : Dominique Mehl, La télévision et ses programmes. Communication et langages, 95, 114-116.**

**Nova, N. (2018). Figures mobiles : une anthropologie du smartphone (Thèse de doctorat). Université de Genève.**

Ottavi, L. (2019, 18 avril). Pierre-Marc de Biasi : « Le smartphone de demain sera appelé à migrer dans le corps ». Revue des Deux Mondes.

<https://www.revuedesdeuxmondes.fr/pierre-marc-de-biasi-smartphone-nambitionne-quune-chose-etre-meme-titre-encephale-ventre>

Patino, B. (2020). La civilisation du poisson rouge. Le Livre de Poche.

Photographie contemporaine & art contemporain (dir. F. Soulages). (2012). Klincksieck.

Post-irony. (2025, 12 décembre). Wikipédia.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Post-irony>

Renaud, C., Fernandez, V., & Puel, G. (2016). Les mèmes Internet ont-ils un mode de propagation spécifique ? Réseaux, 1951

Sarpi, J.-F. (1997, 7 avril). La télévision : drogue dure ? drogue douce ? Vacarme, 2, 15.

<https://vacarme.org/article919.html>

Slop (intelligence artificielle). (2025, 12 décembre). Wikipédia.

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Slop\\_\(intelligence\\_artificielle\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Slop_(intelligence_artificielle))

Suohpanterror. (2025, 12 décembre). Wikipédia.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Suohpanterror>

Szency, P. (2020). Le supermarché des images. Gallimard / Jeu de Paume.

Szency, P. (dir.). (2020). Le supermarché des images (Catalogue d'exposition). Gallimard / Jeu de Paume.

The Canadian Press. (2025, 5 septembre). Elon Musk's Neuralink brain chip implanted into two quadriplegic Canadian patients. 980 CJME. <https://www.cjme.com/2025/09/05/elon-musks-neuralink-brain-chip-implanted-into-two-quadruplegic-canadian-patients>

**The Walden Woods Project. (s. d.). Henry David Thoreau (1817–1862).**  
<https://www.walden.org/what-we-do/library/thoreau>

**Thoreau, H. D. (1854). Walden; or, Life in the woods. Ticknor and Fields.**

**Toussaint, J.-P. (1997). La Télévision.**

**Transcendantalisme (États-Unis). (2025, 12 décembre). Wikipédia.**  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Transcendantalisme\\_\(États-Unis\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Transcendantalisme_(États-Unis))

**Valéry, P. (1928). La conquête de l'ubiquité. Gallimard.**