

**J'AI ÉCRIT UN  
MÉMOIRE SUR LES MÈMES**



Février 2023, un ballon survole les États-Unis.

Les américains émettent l'hypothèse d'un ballon espion chinois.

La Chine affirme qu'il s'agit d'un ballon météorologique.

# « ..et depuis ce jour, je suis devenue un mème »

\*

tape dans la barre de recherche : « définition mème », clic sur le premier site proposé « [larousse.fr](http://larousse.fr) ».

Mème, nom masculin : concept (texte, image, vidéo) massivement repris, décliné et détourné sur Internet de manière souvent parodique, qui se répand très vite, créant ainsi le *buzz*.

(nbp — définition du Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A8me/10910896>, 20/10/2022)

\*

1996, internet arrive sur le marché de la téléphonie mobile avec le Nokia 9000 Communicator, premier mobile à aller sur internet. Au même moment, la vidéo d'un bébé en images de synthèse dansant sur un fond noir est massivement — à l'échelle de l'époque — partagée sur le *web*. Même s'il est pratiquement impossible de savoir quel a été le « tout premier mème internet », *Dancing baby* est considéré comme l'un des premiers par la communauté des « mèmeurs » (ceux qui réalisent des mèmes). Selon le site internet [knowyourmeme.com](http://knowyourmeme.com) (nbp — <https://knowyourmeme.com/>), *Dancing baby* (appelé aussi *Baby Cha-Cha* ou *Oogachacka Baby*) est développé par Michael Girard et Robert Lurye. Il est par la suite modifié par une tierce personne qui le diffusera par mail à ses collègues. Le voyage commence. Il sera repris et détourné. Par exemple, en 1998, le bébé commence à apparaître comme une hallucination récurrente dans la série télévisée comique dramatique *Ally McBeal*.<sup>\*,ii\*</sup> (nbp — [https://www.youtube.com/watch?v=ZvrXvi\\_xefU](https://www.youtube.com/watch?v=ZvrXvi_xefU)). On peut aussi le retrouver dans la série télévisée « les Simpsons », épisode 6, saison 12 intitulé « The Computer Wore Menace Shoes », dans lequel Homer Simpson visite un site Web mettant en évidence une animation de Jésus Christ dansant comme le bébé.<sup>\*,ii\*</sup>

Présent sur internet, dans une conversation, à la fin d'un mail, en commentaire etc., le mème est un outil polyvalent qui prend place dans différents espaces, souvent des lieux de communication où l'échange favorise la propagation entre un mème et une communauté.

———Ces interactions par la communauté amènent la reprise et la démultiplication du mème. Élément identifiable, il est repris, décliné et détourné de manière imprévisible. Il prend sens et vie par ces interactions

On ne choisit pas ce qui fait mème, car, d'une certaine façon, tout est « mèmable ». Un mème peut être viral mais ce qui est viral n'est pas forcément mème. Comme l'explique François Jost dans son livre « Est-ce que tu mèmes ? » (nbp — François Jost, Est-ce que tu mèmes ?, Paris, cnrs édition, 2022), attribuer le caractère de viralité à un mème, c'est étendre à l'ensemble de tous ces exemplaires « une propriété qui ne concerne que quelques-uns : ceux qui ont du succès ». Or, un mème peut exister en ayant que quelques likes (s'il en a). La notoriété n'enlève rien à son pouvoir de production et de transmission contrairement à ce que peut définir le Larousse cité un plus tôt.

## Le mème, un objet dans le partage

Il est possible d'en faire pour soi, sans devoir le partager. Même si c'est ce qui fait l'essence de la communauté numérique, la notion de partage d'un ensemble dans une idée de « non-propriété » à l'image d'un système *open-source*. Malgré les problèmes de droit d'auteur, cette facilité sur internet à copier-coller une image, à la télécharger, amène à une facilité d'appropriation qui efface les codes et les frontières entre les droits d'auteur, l'appartenance propre et le « don » à la communauté. Les droits d'auteurs sont l'ensemble des droits dont dispose un auteur ou une autrice sur ses œuvres originales. On distingue :

**le droit moral :** il protège, à travers l'œuvre, la personnalité de l'auteur.

**le droit patrimonial :** il permet à l'auteur de contrôler l'exploitation de ses œuvres et d'obtenir une contrepartie financière pour une durée définie.

(nbp — définition adagp.fr, <https://www.adagp.fr/fr/role-et-missions-de-ladagp/principes-du-droit-dauteur-des-arts-visuels> consulté le 24/02/2023)

Cet échange permanent, d'un espace où tout le monde se rencontre amène donc nécessairement à questionner l'auctorialité. Où s'arrête la frontière entre la création, le partage et l'appropriation ?

Le mème est un *template*. Autant par ses moyens de production que dans sa diffusion. Dans une forme sommaire, le mème, image vierge, sans texte, non retouchée, ne devient mème que lorsque l'on se l'approprie (nbp — Yann Lagarde, « À l'origine des mèmes », France culture, web, 4.17 mn, 13/12/19).

des mèmes », France culture, web, 4.17 mn, 13/12/19).

Le mème est un outil au même titre que nos smartphones. La communauté qu'est le numérique s'auto-gère et s'auto-alimente. Elle donne matière à réfléchir, à débattre, à reprendre, à refaire, à démonter, à créer, à améliorer.

———Un mème sommeille en chacun de nous. Nous sommes des communicants en puissance. Toute personne a quelque chose à dire : un avis, une idée, aller voter, laisser un commentaire, un pouce vers le haut etc., tout nous pousse aujourd'hui à communiquer et interagir. Interagir, c'est échanger et échanger c'est communiquer.

Tous consommateurs, tous critiques.





\*i\*



\*ii\*

le  
vernaculaire



un mot  
qui peut  
faire peur



# Le Design Graphique Vernaculaire

Vernaculaire, du latin *vernaculus*, qui signifie « relatif aux esclaves nés dans la maison », c'est-à-dire, celui qui n'a pas été acheté, il est « fait à la maison » / « fait maison » (nbp —

étymologie sur cnrtl, <https://www.cnrtl.fr/etymologie/vernaculaire>, 5/12/2022).

Le vernaculaire est ce qui est propre à son environnement. Dans le domaine culturel contemporain, on qualifie communément de vernaculaire trois pratiques : l'architecture, l'art et la photographie.

———L'architecture vernaculaire est un concept qui se fonde sur l'utilisation de matériaux présents dans l'environnement proche du site de construction ou bien encore impliquant les habitants même. L'igloo, développé par les cultures inuites, répond au style de vie nomade, aux manques de ressources et aux conditions climatiques. Cette manière d'utiliser les ressources locales fait émerger un aspect socio-culturel qui traduit un sentiment d'appartenance.

———La photographie vernaculaire fait référence à la photo d'amateur, qui n'a pas de lien direct avec l'art. On parle souvent de photo utilitaire, prise dans un objectif précis. Par exemple : une photo de sa voiture accidentée pour le dossier d'assurance.

———L'art vernaculaire désigne un art ancré dans le passé (traditions, croyances, mythes) mais encore pratiqué au sein d'une communauté restreinte. C'est le cas par exemple des costumes de démon *yokai* au Japon qui changent selon les périodes de l'année et des régions du pays.

Je souhaite me questionner sur ce que serait le design graphique vernaculaire. J'entends par là l'ouvrage d'une production locale, en résonance avec son environnement, c'est-à-dire une production qui dépend des conditions et des outils mis à disposition, à l'instant T du cadre de travail.

Pratiquer le design graphique vernaculaire, cela suppose donc de commencer par maîtriser nos outils de proximité, des outils simples, être simple.

Cela rejoint l'idée principale de l'essai de Robert Adams « Essai du beau en photographie » (nbp — Robert Adams, traduit de l'américain par Carole Naggar, essais sur le beau en photographie, périgieux, édition Fanlac, 2007), qui définit qu'une œuvre doit paraître simple d'exécution, c'est-à-dire employer un geste technique simple, aussi limpide qu'appuyer sur le déclencheur pour une photographie.

Selon moi, le design graphique vernaculaire peut se définir par :

**La spontanéité :** l'immédiateté avec laquelle une production est réalisée. Être dans l'instant, le moment. Une certaine proximité peut s'en dégager. Le commencement d'un processus de création est mis en pratique « dès le début » sans prendre ce temps de réflexion « plus poussé » qui amène à une forme d'hésitation contraignante à cette production immédiate.

« C'est là qu'il a commencé son truc des messages. On ne sait pas d'où c'est venu. Personne ne l'avait vu écrire ni même une lettre avant ça. Tout d'un coup il se mit à sortir des longues phrases. Il choisit une pierre bien plate. Ça, ce n'était pas difficile : tous ces gros boulets se fondent proprement en dégringolant, il y a toujours une face lisse comme un lac. Le cœur des rochers est gris foncé, comme brûlé, et quand on les grave le trait ressort bien clair, bien lisible. De la taille d'un enfant un grand comme un cheval, il y a le choix du format si on veut écrire sur ses blocs. La barre chérie de Bill Ranson faisait un stylo idéal pour graver là tout ce qui lui passait par la tête. Des grandes lettres majuscules tout propre, tracées en caractères d'imprimerie comme c'était la mode. De vraies unes de journaux. » (nbp — Gindre Jérémie, un trou célèbre, Berlin, édition Motto Books, 2013, p. 24-25).

Dans le désert des Mojaves en Californie, Bill Ranson s'est mit à écrire de manière spontanée des textes sur des rochers de toutes tailles à l'aide de sa fidèle barre à mine. Il réalisait ses textes directement sur la pierre, sans brouillon, avec les outils et les supports à sa disposition. Aucun frein dans sa créativité.

La pratique du design graphique vernaculaire pourrait paraître moins qualitative dans sa réalisation technique par une pratique plus manuelle, car, moins assistée techniquement. Mais cette approximation du « fait main » serait reconfortante et amènerait à apprécier une nouvelle façon d'aborder l'image.

**La production :** être simple. Quand paraître simple plastiquement n'est pas la volonté de transparaître d'un style mais de créer une identité propre à ce qu'est la création du vernaculaire. Le vernaculaire se traduit par une économie de moyen. Produire par une économie qui nous oblige à pratiquer des outils qui interviennent directement sur nos supports de création.

L'affiche pour le Festival International de l'Affiche et du Graphisme de Chaumont confiée à Christophe Jacquet <sup>\*i\*</sup> en 2013 en est un exemple dans son caractère brut, simple : une photo d'un poisson entier posé sur un scanner. La photo n'est pas retouchée. On peut y observer des taches faites par l'animal encore humide et visqueux. On y voit de plus des reflets dans la vitre. La prise de vue en plongée, accentue l'aspect direct comme pour le dessin typographique dessiné à la main. « C'est moi qui ai tout fait mais j'ai tout pris. Le poisson c'est un poisson d'élevage. Le scan c'est Epson. L'écriture, je sais qui l'a faite » (nbp — Thierry Chancogne, (s) chaumont, t-o-m-b-o-l-o.eu/entrevue/Chaumont/).

**La diffusion :** les moyens mis à disposition conditionnent l'envergure du projet. Une production partagée de manière plus directe témoigne d'une certaine maîtrise et emprise sur cette diffusion. Je peux choisir à qui et de quelle manière je communique. Par exemple : avoir un public restreint mais employer un discours plus direct.

La pratique du design vernaculaire est un moyen de produire sans contrainte et presque de façon instantanée. Avoir des outils à portée de main, rapide d'exécution. La technique n'est plus un frein dans la production. Je retrouve, dans ce processus de travail, l'image que je me fais de la pratique du même, d'un retour à la spontanéité, à la sincérité.

———Le design graphique que je défends ici est une approche qui tend à sortir des outils conventionnels — tout particulièrement de la suite Adobe — et à s'affranchir des standards que l'industrie nous impose. Ainsi, un manque de connaissance technique conventionnelle amène à développer une nouvelle approche qui touche d'autres communautés comme peut le faire le même. Le manque permet d'oser plus. Le même m'offre une nouvelle façon d'aborder et de communiquer. Je découvre et exploite un outil, incisif. D'une certaine manière, réduire les étapes, les « couches » techniques (le nombre d'interventions) et de technicité conventionnelle (la maîtrise d'une machine d'impression par exemple) rapproche d'une production plus vraie. Réduire ces couches c'est se rapprocher de sa production, d'être plus spontané.

Faire délibérément le choix de limiter les outils et les opérations techniques m'aide à produire. Dans une économie de moyens, on tente d'en faire beaucoup avec peu, d'avoir un rendu explicite autant dans la forme que dans le fond par l'emploi d'outils abordables.

# S'approprier, déplacer

Le même est une pratique amateur du fait de son accessibilité. Avec peu de ressources, il est possible d'en façonner. Exercée par des amateurs, la pratique du même implique une forme décomplexée d'appropriation et donc d'une pratique collective, de faire en commun. Les communautés d'amateurs s'inspirent voire reprennent un même existant.

En 1989, Richard Prince réalise *Untitled (cowboy)*<sup>\*,iv\*</sup> (nbp — Richard Prince, *Untitled (cowboy)*, photographie, 1989, 127 x 177,8 cm, achat, don de la Fondation Horace W. Goldsmith, par l'intermédiaire de Joyce et Robert Menschel, et don de Jennifer et Joseph Duke, 2000), une de ses séries de photographies les plus iconiques. Prince est un des précurseurs de l'appropriation. Les images de cette série sont issues de publicités Malboro. Il y déconstruit l'archétype de l'*American way of life*. Par un principe de mise en abyme, c'est un tirage (l'œuvre de Prince) d'une photographie (l'œuvre de Sam Abell) d'une photographie imprimée (la publicité) d'un cowboy.

— En rephotographiant des images publicitaires qu'il recadre, agrandit, Richard Prince pose la question de la paternité de l'œuvre, la diffusion de l'image et la propriété intellectuelle par l'appropriation.

— À l'image du punk/rock garage qui a su se faire une place dans le monde de la musique sans permission, la pratique de rephotographie de Richard Prince convoque ni sans savoir faire et sans permission. Ce courant de musique radiacale avec peu d'effets en comparaison à ce qui le précédait et dont Richard Prince était proche. Dans une recherche d'efficacité, il utilise des outils simples. Par le recadrage et la reprise, il crée à partir de biens culturels qui ne lui appartiennent pas. Ici l'acte créatif se trouve dans l'agencement, à l'image d'un DJ. C'est d'ailleurs à cette période que le sampling se développe (nbp — sampling ou échantillonnage en français est le collage d'extraits musicaux effectué par un DJ).

— Ainsi, dans les années 80, Prince et les artistes de l'*appropriation art* introduisent la méta-crédation, un nouveau rapport à l'image et à la conception, où l'essence de la création prend forme à partir d'autres créations. Cette pratique méta se poursuit encore actuellement avec les artistes «iconographes» que sont Batia Suter, Céline Duval et d'autres, (nbp — Garance Chabert et Aurélien Mole (dir), *Les artistes iconographes*, [s. l.], Empire, 2018, 342p) mais également avec le même et le principe de *template*.

En 2014, Prince pousse sa démarche plus loin lors de l'exposition *New Portraits* à la Galerie Gagosian (New York)<sup>\*,v\*</sup> (nbp — Richard Prince, *New Portraits*, jet d'encre sur toile, 2015, 167 x 123,8 cm, [s. l.], Galerie Gagosian, New York, photographie par Robert McKeever).

Il expose une série de 38 portraits, récupérés sans autorisation sur divers comptes Instagram. Prince ajoute des commentaires en-dessous des postes puis réalise une capture d'écran. Ses commentaires font office de signature d'artiste. À l'occasion de l'exposition à la *Courtesy Gagosian Gallery*, il les imprime en grand sur des toiles et les expose dans la galerie (nbp — elles ne tarderont pas à être vendues rapidement).

— Encore une fois, R. Prince reprend le même principe mais avec Instagram. Si on peut se demander si cette pratique pertinente de la méta-crédation dans les années 80 l'est encore en 2014, ce qui est certain c'est que déplacer l'imagerie de la culture internet dans une galerie, en fixant cette image dans un objet qui devient marchandise du marché de l'art, s'oppose aux valeurs de la pratique de l'amateur qui s'approprie et s'échange aussi ces images.

Rajoutons que Prince, en déterritorialisant l'image des réseaux d'un espace numérique au mur d'une galerie, modifie également le public à qui l'image s'adresse. Dans une galerie d'art contemporain, cette image est présentée à un nouveau public plus restreint, plus élitiste par rapport à celui des réseaux.

«Are Ya Winning, Son?»<sup>\*,vi\*</sup> ou «Alors tu gagnes fils?» est une image basée sur un *web comics Microsoft Paint*. Un père entre dans la chambre de son fils qui joue à un jeu de réalité augmentée *hentai* et lui demande «Alors tu gagnes fils?». D'un auteur inconnu, l'image apparaît le 11 janvier 2014 sur un fil de discussion Oculus Rift sur les forums du codex RPG.

Mauro C. Martinez (@ztm\_oruam) est un artiste peintre représenté par la galerie Unit London (@unitlondon). «Martinez interagit avec le phénomène culturel du même afin d'interroger une société avide de consommation d'images et, ce faisant, de poser la question "que se passe-t-il lorsque vous imitez l'imiter?"» (nbp — unitlondon.com, descriptif de l'artiste. Il s'intéresse aux contrastes marquants entre

le caractère critique du même, à pouvoir toucher un large public et sa pratique de la peinture à l'huile). Mauro C. Martinez se base sur ce même pour en réaliser, en 2022, une peinture au format 185 x 185 cm (nbp — Mauro C. Martinez, Are Ya Winning, Son ?, 2022, peinture à l'huile, 185 x 185 cm, Unit London, Londres). Il reprend à l'identique le même et y représente les objets de manière réalistes. Il se permet de rajouter au pied de la table, 3 bouteilles d'urines <sup>\*iii\*</sup> (nbp — les bouteilles d'urines, rajoutées, renforcent l'idée que le jeune homme ne prend plus le temps de sortir de la pièce ce qui met l'accent sur son addiction).

Le tableau de Mauro C. Martinez questionne car il a été réalisé par un professionnel et non par un amateur (le mêmeur d'origine). Or, si communément le professionnel est valorisé vis-à-vis de l'amateur - le professionnel est censé être meilleur que l'amateur -, ici le professionnel est plutôt celui qui fait pour l'argent alors que l'amateur le fait pour l'amour : il fait parce qu'il aime le faire.

Cette redéfinition de la figure de l'amateur a été spécifiée par Bernard Stiegler, pour qui l'amateur travaille dans un but d'apprentissage, de compréhension. Il le fait pour lui avant tout. Bernard Stiegler détache la question de l'amateur de sa confrontation classique d'avec le professionnel qui fait de l'amateur celui qui est moins bon que le professionnel. Le philosophe français précise, enfin, que les professionnels prolongent, fixent le savoir, les connaissances, là où les amateurs l'étendent et avancent. L'amateur permet l'émancipation.

(nbp — « Bernard Stiegler: une nouvelle figure de l'amateur », Youtube, 51 min, 04/12/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=EIsDStewTwU>).

Mauro C. Martinez s'approprie le même et le transforme en oeuvre. Quelle légitimité y a-t-il à prendre possession d'une matière utilisée par tout le monde, de la « rehausser » ? Pourquoi la privatiser à une élite qui n'est pas la cible car le message est déporté de son champ d'action ? Alors que le même vit au travers de l'anonymat et du partage, il capture une image qui n'a pas d'auteur. De mon point de vue, Mauro C. Martinez ne propose qu'une copie « ++ » d'une image existante. Il ne garde que sa forme en jouant uniquement sur un contraste entre l'espace sérieux de la galerie et l'image humoristique d'un même en peinture. Il se contente d'une dichotomie entre le sérieux de l'histoire de l'art et le non-sérieux du même, et s'approprie une culture à son seul avantage.

Il existerait pourtant bien une autre manière de faire se rencontrer les cultures numériques amateurs et l'espace de la galerie. Il s'agirait non pas de priver le même de tous ses intérêts (partage, diffusion, etc.), mais au contraire d'intégrer ces notions d'échanges et de diffusion à l'œuvre d'art. Plutôt que de simplement déterritorialiser l'imagerie populaire d'internet

et des réseaux dans une galerie, les artistes pourraient prendre en considération les valeurs que constituent ces images de nos espaces numériques pour questionner en profondeur le système marchand du marché de l'art. Mais alors, comment intégrer l'interactivité des réseaux (les communautés d'amateurs) dans la galerie ?

# Quand la communauté pose ses limites au design graphique

« Prosumérisme », néologisme de l'anglais *prosumer*, qui unifie le producteur et le consommateur (ceux qui consomment sont susceptibles de produire) (nbp — étymologie sur cnrtl, <https://www.cnrtl.fr/etymologie/vernaculaire>, 27/11/2022).

On peut souligner aujourd'hui que le *Do It Yourself* (DIY), faire soi-même, est un marqueur de notre époque. Le spectateur devient acteur, le consommateur se met en scène. Il ne regarde plus des photographies, il prend des photographies, il n'achète plus de vêtements, il en vend, il ne mange plus au restaurant, il fait des critiques culinaires. Ces actions témoignent d'une prise de contrôle du consommateur.

Le DIY devient notoire et se démocratise par l'accès aux informations, à l'accélération du partage de nos expériences et de nos connaissances, notamment par internet. Partager des vidéos, des photos, émettre une critique sur un forum, raconter ses expériences sur son blog, faire des tutoriels. La population fait par elle-même et devient critique par retour d'expérience. Comme peut l'expliquer Dimitri Siegel dans son texte « Un clou de plus dans le cercueil du graphisme » (nbp — Dimitri Siegel, un clou de plus dans le cercueil du graphisme dans le graphisme en texte, Paris, Pyramyd, 2006), on parle de « mentalité interactive » où l'interaction (hyperlien, espace commentaire, personnalisation d'interface) devient plus que nécessaire. Le consommateur, le « prosummateur » montre un besoin de devoir interagir et de montrer, satisfaire un « besoin de contrôle ». De nouvelles relations émergent et viennent créer de nouveaux besoins et par conséquent des nouveaux produits, une autre manière de designer. La manière dont nous, designers, sommes amenés à créer est influencée par cette masse de consommateur. D'une certaine façon, nous suivons une ligne directrice, une manière de faire, une « tendance du moment ».

Le prosumérisme impose une *trend*, un chemin à suivre aux designers. Dimitri Siegel souligne l'influence naturelle qu'ils ont à chercher des interactions vues chez d'autres « prosummateurs » entraînant alors les autres à avoir ces informations, ces fonctionnalités aussi (si d'autres l'ont, alors pourquoi pas moi). La mentalité interactive pousse le consommateur à envisager son produit comme potentiellement modifiable, améliorable, à la recherche de la moindre défaillance ou faiblesse technique, pratique.

Cela se traduit également dans la manière dont nous consommons les biens culturels. En fonction de l'observateur, l'interprétation varie car elle dépend de ce qu'il en comprend, de ce qu'il veut en comprendre. Michel de Certeau parle de « braconnage culturel » (nbp — Jean-Paul Lafranceu, « Michel de Certeau : un mystique enraciné dans l'expérience quotidienne » dans *Hermès la revue Racines oubliées des sciences de la communication*, 01/11/2013). Il compare le consommateur à un braconnier qui vient prendre ce dont il a besoin dans l'espace commun pour son confort personnel et sans demander de permission. Il s'affranchit de l'emprise du propriétaire qui impose sa vision.

Laisser le consommateur apporter un retour au produit, un retour utilisateur, c'est aussi laisser au producteur la possibilité de fournir un produit non abouti ; laisser une marge de manœuvre. Pour Vincent Beaubois c'est par la phase du prototypage qui constitue l'avenir de la création en design et de la production de nos produits : « Le prototype est une forme qui donne forme ». Il faut réaliser un objet-designant et non un objet-designé (nbp — Vincent Beaubois, *La zone obscure — Vers une pensée mineure du design*, Paris, Les presses du réel, 2022, 224p [p33]). Les consommateurs vont chercher à prendre le contrôle du mieux possible sur l'espace et le matériel mis à leur disposition : laisser un commentaire, une critique d'un film, un pouce bleu, changer son fond d'écran, partager une image... On se retrouve dans une « valorisation de l'action plus que du style ou même de la clarté » par la mentalité interactive.

Qu'en est-il du graphisme. De plus en plus de personnes veulent faire par elles-mêmes ou ont « appris » grâce à un tutoriel. De moins en moins de personnes semblent avoir besoin du savoir-faire d'un professionnel. « Ça me plaît alors pourquoi le faire faire par quelqu'un d'autre ? »

Cela va-t-il mener les praticiens du design graphique à une marginalisation ? Sous une influence à plusieurs niveaux (effet de mode, esthétisme, coût de production), des nouveaux créateurs émergent. Quand le bricoleur du dimanche devient le maçon de la semaine,

quand le GFX devient graphiste (nbp — gfx est

l'abréviation péjorative désignant des graphistes sur internet; Dimitri Siegel, *op. cit.*, et réflexions personnelles pour cette partie).

À travers les différentes plateformes de partage de contenus, l'accessibilité des tutoriels fait émerger des tendances plastiques.

———De nouveaux marchés éphémères voient le jour. Prenons par exemple le *punch-needle*. Technique de broderie en relief, cette tendance américaine se développe en 2020, majoritairement sur Instagram, entre des posts et des vidéos montrant brièvement en accéléré les réalisations de cette dernière. Le principe est simple: l'aiguille passe à travers les mailles d'une toile dédiée. On y dessine à la manière d'un *pixel art*, c'est-à-dire, une couleur par trou.

———Ces modes, passagères, font émerger des artistes éphémères, plutôt attirés à mon sens par un profit que par un élan de création et de partage. On y retrouve ainsi une production peu diversifiée ou une grande majorité des créations partagées sur les réseaux ne sont que de « simples » reproductions d'éléments de pop culture récurrentes.

Face à ces enjeux, quelle est ma légitimité en tant que designer graphique mais aussi en temps qu'artiste-auteur au travers de ma pratique? Depuis mon Diplôme National d'Art (DNA), ma pratique tend à produire avec des matériaux et des techniques simples, abordables au plus large public à qui veut s'y essayer; réaliser des formes *templates* que d'autres pourront utiliser à leur tour. Il serait intéressant que cette co-création prenne source dans la production d'objets-designant. J'entends par là proposer des formes précisément pour qu'elles soient modifiées.

L'œuvre *Nine Disasters* de Kelley Walker<sup>\*vj\*</sup> est un exemple. Elle propose une série d'images distribué au format CD-ROM. Chaque propriétaire est libre de manipuler, diffuser, reproduire ses images. L'artiste ne propose plus une forme définitive et intouchable de son travail mais offre la possibilité aux publics, de modifier et d'interagir avec ces formes, ces prototypes. Par le partage et le *template*, on tend aujourd'hui vers une œuvre *open source*.





\*i\*



\*ii\*



\*iii\*



\*iv\*



\*v\*

## LE MÈME, UN OUTIL DU VERNACULAIRE / À PORTÉE DE DOIGTS /



### ☺ Tuto réaliser un mème sur son ordinateur ☺

- (1) Sélectionnez votre image en réalisant une capture d'écran
- (2) Ouvrez votre outil de traitement texte préféré et importez votre image
- (3) Rajoutez votre texte avec l'outil bloc de texte
- (4) Faire une capture de votre mème
- (5) Fini, vous pouvez maintenant diffuser votre mème



### ☺ Tuto réaliser un mème sur son téléphone ☺

- (1) Faites une capture d'écran d'une image qui vous intéresse et «croppez» là
- (2) Modifiez votre image et rajoutez votre texte
- (3) Fini, vous pouvez maintenant diffuser votre mème



### ☺ Tuto faire un mème sans logiciel ☺

- (1) Téléchargez votre image et imprimez-la
- (2) Écrivez votre texte à la main
- (3) Fini, vous pouvez maintenant diffuser votre mème
- (4) /BIS/ Vous pouvez numériser votre image avec un scanner ou un appareil photo pour le dupliquer



\*vj\*





Je gratte du papier  
tandis que d'autres  
grattent la roche.  
Les outils et  
les supports sont  
différents mais les  
envies et les façons  
de faire restent  
les mêmes. Les idées  
ricochent, les esprits  
percutent et  
les bons mots restent  
gravés. Mais à écrire  
trop fort, on use  
le papier, on fend  
la roche. Transpercer,  
traverser, c'est  
découvrir de nouveaux  
espaces. Au final,  
ça démange toujours  
autant, ça gratte  
toujours pareil.  
Trop de mots  
pour trop peu de  
supports. Laissez-  
nous gratter sur la  
face de nos voisins.

une  
nouvelle  
image



un  
nouveau  
regard



# Une belle photo

Dans ce contexte où l'image « sans qualités » est courante dans notre quotidien, quelle est aujourd'hui la place au beau en photographie ? Qu'est-ce qu'une belle image ? Qu'est-ce qui est beau et qu'est-ce qui ne l'est pas ?

La distinction sur ce que peut-être le beau évolue selon les époques et les individus. Chaque fois que je vais pour déverrouiller mon téléphone, cette photo s'affiche<sub>41</sub> :

Une photo cadrée en légère plongée, présente le ventre d'un jeune homme torse nu avec le haut de son short de bain bleu. Allongé sur une serviette rouge, son nombril est recouvert de haricots blancs à la tomate. À côté de lui, une canette de bière jaune et bleue.

J'aime beaucoup cette photo pour son esthétisme : ses couleurs vives et chaudes, la lumière d'un soleil à son zénith, les haricots parfaitement présentés. Cependant, la photo présente en premier plan ces haricots à la tomate, élément singulier que l'on pourrait qualifier de laid. Ces haricots n'ont rien d'esthétiques. Sur internet, il est possible de trouver de nombreuses photos du même acabit les mettant en scène dans d'autres contenants incongrus. Aucune n'est belle. Ces photos sont nommées comme des images *cursed* [*cursed images* en anglais, image maudite en français]. Bien qu'intrigantes et humoristiques, ces photos sont laides voire écœurantes. Elles questionnent sur les raisons de leur existence. Pourtant, je trouve ces photos esthétiquement belles.

Dans « Critique de la faculté de juger », Kant distingue différents sentiments face à l'esthétisme pour dégrossir l'idée du beau et de sa grande généralité. Il explique ainsi qu'il ne faut pas confondre la beauté d'une chose et la belle représentation de cette chose (nbp — Emmanuel Kant, Critique de la faculté de juger). Il peut donc y avoir

une belle représentation de la laideur. La photo est belle par son esthétisme malgré la présence centrale d'un élément à caractère laid. Je ressens un sentiment de chaleur et d'évasion à chaque fois que je déverrouille mon téléphone.

Une belle photo me fait ressentir une émotion. Par moment, la raison d'aimer une photo et de lui trouver une certaine beauté ne s'explique pas. Roland Barthes définit ce sentiment par le concept du *punctum*.

« le *punctum* d'une photo, c'est ce hasard qui, en elle, me point (mais aussi me meurtrit, me poigne » (nbp — Roland Barthes, La Chambre claire, Paris, Gallimard, coll. Cahiers du cinéma, 2019, p.49)

C'est un détail, un élément qui retient notre attention. C'est réussir à se projeter naturellement dans la photo car le *punctum* exclu tout acte volontaire ou matériel. Ce lien n'est pas visible.

La laideur des *cursed images* trouvent leur beauté dans leurs imperfections. On peut employer le terme de « joli-laid ». Comme en parle Alice Pfeiffer dans « Le goût du moche », elle définit l'étymologie du mot laid. C'est le terme germaniques *ladh* qui signifie « odieux », et *leid*, pour « désagréable ». Le laid est une émotion avant tout. Il se traduit par une expérience sensorielle « qui passe par les tripes » (nbp — Pfeiffer Alice, Le goût du moche, Paris, édition Flammarion, 2021, 169p [p141]).

J'aime ces *cursed images* car elles transmettent des émotions. L'absence d'une qualité technique traduit une qualité esthétique. Elles viennent questionner et éveiller le public à une réalité. Ce sont de belles photos.

# Ohne Eigenschaften

L'omniprésence de l'outil photographique dans nos poches (appareil compact, téléphone portable, etc.) a parachevé la désacralisation de l'image.

Prendre une photo, faire une image, est un geste qui est devenu parfaitement anodin de nos jours, si bien qu'elle sert souvent aujourd'hui de mémo visuel, comme un post-it digital. Ce sont : les captures d'écran, les téléchargements, les banques d'images, les espaces de partages et d'échanges numériques comme Pinterest et Instagram, les compressions et décompressions de fichiers qui se détériorent informatiquement.

Le numérique a rendu l'image plus accessible que jamais, entraînant par la même occasion, une banalisation de l'image. Elle est une monnaie courante devenue incontournable dans notre quotidien. Aujourd'hui, je prends en photo un livre pour garder sa référence au lieu de la noter. Je fais une capture d'écran d'un extrait d'un film pour penser à le regarder. Ces images sont purement fonctionnelles, sans caractère artistique ou esthétique.

Avec le développement du numérique, ce sont donc de nouveaux usages qui ont émergé, façonnant non seulement nos pratiques de l'image mais également notre regard sur celle-ci. Pour autant, faut-il nécessairement considérer que le numérique a entraîné une perte de qualité de l'image ?

Mais que faut-il entendre par qualité ? L'image de qualité possède des caractéristiques communes qui la rendent jolie : une qualité technique et une qualité esthétique. L'image qui m'intéresse se débarrasse de l'idée de qualités techniques. Elle s'appuie sur la valeur d'usage et à sa capacité à transmettre : une histoire, une émotion, une idée.

Pour l'édition 2011 des Rencontres d'Arles « From Here On », Jens Sundheim expose une série d'autoportraits, « The traveller »\*<sup>ii</sup> (nbp — Jens Sundheim, *The traveller*, photographie, [s. d.], 70 x 93 cm / HD vidéo, runtime 63:07 mn, <http://www.der-reisende.org/logbuch/archives/000382.html>, 22/02/2023). Jens Sundheim se fait prendre en photo par des webcams installées dans des espaces publics et privés. Directement diffusées sur internet, il récupère ensuite ces images. Ces images « sans qualités esthétiques » portent un intérêt à travers les questionnements que soulève l'artiste.

Cela rejoint le sens défini dans le second numéro de la revue *Radial* (n<sup>pd</sup> — Jacques Leenhardt, « l'image sans qualités et ses usages » dans *Radial 2 : l'image sans qualités*, École Supérieure d'Art et de Design Le Havre-rouen, Rouen, esadhar, 2018). Dans ce numéro, les auteurs•ices font référence au roman inachevé de Robert Musil « L'homme sans qualités », (nbp — Robert Musil, *L'Homme sans qualités*, Paris, éditions du Seuil, traduction de Philippe Jaccottet, 1957-1958) qui lui-même fait référence au terme allemand *ohne Eigenschaften* « sans caractéristique apparente » ou « sans caractéristique propre ». Dans son roman, Robert Musil y dépeint le personnage d'Ulrich, un intellectuel n'ayant pas trouvé de sens à sa vie. Il réagit de manière passive, indifférente, au monde extérieur. Physiquement vivant, il est vide à l'intérieur. Une distance se fait sentir entre son corps et son fond intérieur.

À l'image d'Ulrich, ces images numériques sont elles aussi « sans caractéristique propre », vides de sens, purement usuelles.

À trop voir, à trop manipuler ces images « vides », c'est à un effacement de leurs valeurs que nous sommes arrivés. On ne les voit plus comme une iconographie à part entière et on ne prête plus la même attention à ce qu'elles représentent. Ce déplacement, nous le devons au développement de nos outils et aux espaces numériques. Les manipulations qu'ils permettent sur l'image amènent à une ère où l'image est devenue une image mouvante.

Pour autant l'image « sans qualités » n'est pas dépourvue d'intérêt à mes yeux. Cette image usuelle, vernaculaire, m'intéresse. Je souhaite travailler avec-elle car c'est une image qui voyage. En raison de la facilité, même sans disposer de compétence technique, de leur production et de leur transfert via les outils numériques, l'image « sans qualités » est une image démocratique. Une image pour tous, c'est-à-dire une image qui n'appartient plus seulement aux professionnels. Par voyage, j'entends qu'à travers ses déplacements, l'image « sans qualités » perd ses points d'attache. La perte de son auctorialité la rend insaisissable. C'est une image fantomatique.

On ne sait pas d'où elle vient, ni où elle va.  
Elle passe de mains en mains, d'utilisateurs  
en utilisateurs sous différentes formes. L'image  
« sans qualités » devient libre. Elle vit aux travers  
de ses déplacements. Elle se trouve à la fois chez  
l'amateur et chez le professionnel.

———L'ambivalence de ces images me permet  
de questionner leur statut. Les images que je  
produis constituent la matière première à mon  
travail. Je confronte l'image « sans qualités »  
à l'image issue d'une pratique plus artistique.





\*i\*



\*ii\*



*cursed images*



Couché sur le sol,  
le soleil me  
tabasse. Étendu de  
mon long, je prend  
des couleurs.

Brutal à son heure  
zénithal, il semble  
ne présenter  
aucune faiblesse.

Naturellement  
inatteignable,  
du haut de sa  
tour d'Ivoire, il  
nous apparaît sans  
artifices.

Roi Midas, roi  
soleil, tout ce  
qu'il touche  
rayonne. Ma peau  
crame, mes yeux  
s'évanouissent,  
mon corps s'illumine.

Je brûle sous ta  
gloire étincelante.  
Je suis feu de joie.

les  
images



un reflet  
de nos  
pratiques



# Le poids des images

Le poids des images, au sens littéral. La production de masse d'images numériques a engendré une surconsommation rendant la société amorphe face aux images.

La tête dans le guidon, les yeux rivés sur nos écrans, nous ne nous rendons plus compte aujourd'hui du nombre d'images que nous « consommons », voyons, encaissons, partageons, postons chaque jour. En 2022, plus de 100 millions de photos et vidéos sont postées chaque jour sur Instagram (nbp — wearesocial.com, site consulté le 10/01/23).

Cette surconsommation se comprend par une technique à portée de la main liée à l'accessibilité d'internet. 62,5 % de la population mondiale utilise Internet, soit 4,95 milliards d'internautes en 2022 (nbp — Ibid.).

L'image change de rapport, change de taille. Calculée par sa Longueur X largeur, maintenant elle se compte en kilo-octet, méga-octet et giga-octet. La digitalisation des images nous fait perdre tout rapport physique, haptique aux images.

En 2021, l'exposition « L'image et son double » au Pompidou de Paris expose une installation de Philipp Goldbach, *Lossless Compression*<sub>\*ii\*</sub>

(nbp — Philipp Goldbach, Lossless Compression, [s. d.], montage de diapositives, 270 x 800 cm, Centre Pompidou, Paris, 2021) . Cette œuvre se compose de 200 000 diapositives empilées contre un mur. Elles ont appartenu au département d'histoire de l'art de l'Université de Cologne. La banalisation et la popularisation du support numérique ont fait de leur ancêtre argentique un support obsolète. L'installation fait 800 x 270 cm. Les diapositives sont posées à plat. Nous sommes face à des images inexistantes, seule la tranche plastique du support de la diapositive est visible.

Par un jeu de combinaison graphique apparaît un ensemble abstrait pouvant évoquer une masse de pixels, un écran brouillé. Dans cette mise en espace, Philipp Goldbach remet en évidence la matérialité des images dans un espace réel. 200 000 diapositives représentent un volume. L'impression d'être face à une masse de pixels rappelle les problématiques actuelles de stockage des images numériques. Tout a une matérialité et a donc besoin d'espace. Philipp Goldbach nous rappelle la réalité des images et de leur présence brute. Internet nous a donné l'impression que le problème du stockage a disparu alors qu'il s'est déplacé dans des *data centers*.

En 1917, Marcel Duchamp propose anonymement une œuvre à la société des artistes indépendants intitulée *The Fountain*, un urinoir présenté à l'envers qu'il signe sous le pseudo R. Mutt. Malgré leur principe de ne rien refuser, l'œuvre est déclinée et Marcel Duchamp démissionne du comité d'organisation dont il faisait partie. En réaction, il orchestra la médiatisation de sa pièce car elle ne peut être présentée par l'association des artistes Indépendants.

Il fait réaliser par Alfred Stieglitz des photographies du *ready made* qu'il publie dans le *Blindman*

(nbp — revue d'art américaine publiée par le mouvement dada à New-York en 1917 par Marcel Duchamp, Béatrice Wood et Henri-Pierre Roché, seuls deux numéros ont paru). *Fountain* rentre dans l'Histoire de l'art par la reproduction. Suite à la première exposition des Indépendants, l'œuvre originale disparaît et ne sera jamais retrouvée. Ces photographies restent les seules preuves de l'existence matérielle de cette dernière en tant qu'original.

Entre 2008 et 2017, Saâdane Afif constitue une collection de pages issues de publications reproduisant l'œuvre *Fountain*<sub>\*ii\*</sub> de Marcel Duchamp. À partir de ce sujet de recherche, il réalise trois ensembles complémentaires :

**Le premier ensemble** est constitué de page arrachées de diverses publications présentant une reproduction de l'œuvre de Marcel Duchamp. Chaque page arrachée est encadrée individuellement.

**Le second ensemble** réunit à travers trois ouvrages l'ensemble de ces pages arrachées, référencées de FA.0001 à FA.1001.

**Le troisième ensemble** est constitué de quatre bibliothèques regroupant les 899 publications dont les pages sont arrachées.

Dans une économie de moyens par un geste simple, il vient rejouer l'économie du multiple. Issue de la reproductibilité, il vient rendre chaque objet imprimé unique en arrachant les pages.

Saâdane Afif rejoue le travail de Duchamp : il perdure l'œuvre dans le temps par l'archivage de la diffusion des photographies de l'œuvre. *Fontain* existe et semble prendre forme dans sa reproduction. L'idée qu'elle existe de par ses reproductions à travers la diffusion d'images et les écrits engendrés qui en découlent vient souligner une œuvre exégèse. Elle vit par les interprétations et les reproductions de son image. Dans quel espace est-il alors intéressant de s'y confronter ? Par ce travail d'archivage, Saâdane Afif rappelle que *Fontain* n'existe dans l'Histoire de l'Art que par son image. À l'image des mêmes qui circulent, *Fontain* s'arrêtera « d'exister » quand elle perdra son caractère viral.

# Seul avec du monde autour

On peut observer dans les lieux touristiques qu'une majorité de passants prennent des photos sensiblement identiques. Ce regroupement de personnes prend les mêmes photos. Mais cela ne les empêche pas de réaliser aussi ces photos. On peut y voir une certaine chorégraphie, un protocole collectif, ce qui explique la masse de photos partagées sur les espaces numériques (les réseaux sociaux). Mais alors, pourquoi prendre ces images si elles sont déjà disponibles faites par d'autres ?

*Ghosts of your Souvenir* est une série de photographies prises entre 2014 et 2016 par des touristes à travers lesquels Émilie Brout et Maxime Marion apparaissent en arrière-

plan.<sup>\*iii\*</sup> (nbp — Émilie Brout et Maxime Marion, *Ghosts of your Souvenir*, 2014-2016, photographies trouvées en ligne, performance, Avec le soutien de la DRAC Île-de-France et le Pavillon Blanc, Colomiers, <https://www.eb-mm.net/fr/projects/ghosts-of-your-souvenir>).

Dans un premier temps, en se rendant dans des lieux touristiques, ils cherchent à se faire photographier indirectement. Dans un second temps, en cherchant par lieu et par date, ils tentent de se retrouver parmi les photos publiées sur les réseaux sociaux. Par une pratique du *photobomb* (apparaître volontairement ou non sur une photo en train d'être prise), Émilie Brout et Maxime Marion soulignent l'habitude des touristes à se photographier dans les mêmes lieux aux mêmes endroits. Si ces photos prises individuellement n'ont pas de particularité première, elles prennent un tout autre intérêt dans la série. Par des apparitions récurrentes, ils créent des liens entre des images et des lieux qui n'en n'ont pas, qui ne devraient pas avoir de lien. Émilie Brout et Maxime Marion deviennent acteurs de photos qui ne leur « appartiennent pas ». À travers cette démarche, ils deviennent aussi « des possesseurs », des acteurs, de ces photographies. Ils créent une unité dans une masse brut d'images.

La photo du quotidien, faite avec son téléphone en vacances est momentanée, improvisée.

À travers ce geste, il faut voir la photo capturée comme un élément témoin.

Cette photo est prise tel un trophée. Elle est un repère spatial, comme si être présent physiquement dans un espace ne suffisait plus. Cette photo, tel un tag, vient prouver, ancrer notre passage.

En conclusion, prendre cette photo c'est créer un lien entre nous et le lieu. Ainsi, d'une manière détournée, la photographie, la prise d'image n'est plus seulement un moyen de garder un souvenir, de figer le temps mais se fait le témoin d'un lieu visité, « J'Y ÉTAIS ».

Ce lien n'a de valeur uniquement pour nous et les personnes ayant vécu cette immortalisation, devant ou derrière l'objectif. Pourtant, on partage cette photo, presque par réflexe, à nos proches, nos amis, sur différentes plateformes et espaces dématérialisés. Dans ce cas précis, la photo devient également un marqueur social. Cela amène la question du rapport entre soi et les autres. Pour qui prenons-nous ces photos ? Quels rôles ont les autres ?

« Prendre des photos, donc, ce doit être une affaire personnelle ; sinon les résultats ne sont pas convaincants. »

(nbp — Robert Adams, traduit de l'américain par Carole Naggar, Essais sur le beau en photographie, Périgueux, édition Fanlac, 2007, p.34)

En effet prendre une photo, c'est un geste solitaire, il n'y a qu'un œil derrière l'objectif, qu'un doigt sur le déclencheur. J'ai toujours l'impression d'être le seul à prendre cette photo. Pourtant, des groupes, des passants ont pris en image ce paysage, leurs familles devant la Tour Eiffel, eux qui tentent de redresser la Tour de Pise, etc. *A contrario*, il m'est arrivé de ne pas prendre certaines photos car d'autres personnes devant moi ont pris cette même photo, elles ont eu l'idée avant moi.

Sur Instagram, Sam Morrison (@samthecobra) publie une vidéo illustrant ce constat. En utilisant uniquement des images postées sur les réseaux sociaux, il réalise le tour de la Statue de la Liberté sous la forme d'une animation en *stop-motion* <sup>\*iv\*</sup>

(nbp — <https://www.instagram.com/p/B-aSsWRHG12/?hl=fr>). Ainsi, il produit une séquence animée en mettant bout à bout l'amas d'images presque identiques du monument. Par ce geste, Sam Morrison fait sens du trop-plein « effrayant » d'images, banales, semblables les unes aux autres, disponibles sur les réseaux. Il crée un lien, une cohérence à travers tous ces semblants de duplicatas. Par un regroupement méthodique, il organise et fait émerger une suite d'images logique, une masse cohérente, qui prend sens.

Sous la forme d'un récit, la répétition prend forme. Chaque image témoigne d'une histoire, d'un individu. Avec son projet, Sam Morrison crée du collectif dans la solitude de l'appareil.

Poster une image sur internet c'est comme être seul avec du monde autour. On poste une image parmi tant d'autres qui affluent, sans filtres. Ces personnes sont liées par une même action, une même motivation et pourtant elles restent isolées. Partager une image c'est un peu comme jeter un galet dans l'eau depuis la plage : tout le monde fait la même chose sans s'en rendre compte. On est face à un regroupement de personnes isolées.



# L'art du mème, entre pluralité et template

Comme l'exprime François Jost dans son livre *Est-ce que tu mème?*, son attrait pour les mèmes lui vient notamment de leurs répétitions.

« Un mème isolé peut amuser comme un dessin humoristique dans un journal, c'est seulement en cascade qu'il procurera la jouissance de la reprise » (nbp — François Jost, *Est-ce que tu mèmes?* p.222,223)

De manière individuelle, le mème peut paraître « fade ». Seul, il fait acte de présence et n'est qu'un mème parmi d'autres. Le principe de pluralité, de voir le mème « type » de mème, instaure cette image dans une boucle soulignant un effet de masse. Là est tout l'intérêt du mème, l'instaurer dans une pluralité qui lui fait prendre sens par l'aspect communautaire.

« chaque communauté réelle, imaginaire ou affective s'approprie le mème et le transforme en fonction de son intérêt ou de sa culture. »

(nbp — François Jost, *Est-ce que tu mèmes?*, Paris, cnrs édition, 2022, p.116).

Le mème rejoint ainsi le comique de répétition, aussi couramment appelé *running gag*. Basé sur de nombreuses comédies, le *running gag* consiste à créer une blague qui revient plusieurs fois (au moins deux). Le comique du mème ne se comprend que dans sa ressemblance avec un autre mème, ce qui nous fait rire découle de l'écho d'un mème à un autre produit par les mèmes en cascade.

Répéter, ce n'est plus l'image qui prend place mais une idée partagée de manière large, reprise et diffusée. Le mème revient inlassablement. Il en émerge par la suite des courants, des mouvements. Ce principe de la reprise et de la copie qu'on trouve avec le mème, est une qualité qui habite l'image numérique dans son ensemble. C'est le principe de *versioning*, offrant à l'image numérique une traçabilité par archivage constant.

Tous ces mèmes qui naissent en réaction à d'autres mèmes proviennent de tendances (appelé aussi *trend*). Ces *trends* se différencient entre eux par des *templates*, dictés par des codes et régis par les communautés.

*Template* [ou gabarit, modèle en français] est un anglicisme qui facilite la création de design graphique de manière générale. Il est largement utilisé dans la création de site internet pour contourner le problème du code mais aussi gagner du temps. On retrouve cette pratique du *template* dans la pratique du mème. Il y a donc des liens entre la pratique du mème et celle du design graphique.

Le design graphique consiste à agencer du texte et des images ensemble dans un objectif de communication. Le mème implique au minimum une image et du texte : il y a donc à un moment un agencement entre ces deux éléments afin de transmettre un message. Le « mèmeur » réalise le travail d'un graphiste. Il doit trouver la meilleure manière pour que son mème soit lisible et compréhensible au premier regard. Cette réflexion peut prendre du temps et va à l'encontre du caractère spontané du mème.

Le *template* est un facilitateur. Pour les mèmes, des sites tels que [imgflip.com](https://imgflip.com) proposent une bibliothèque de *templates* de mèmes afin de réaliser ses propres mèmes. En design graphique, le *template* équivaut au principe de gabarits dans un logiciel de mise en page tel que Indesign.

Aujourd'hui, internet offre divers moyens pour apprendre et faire par soi-même. Une grande partie du partage de ce savoir passe par le format du tutoriel (guide amenant à un objectif précis étape par étape). Il est accessible à travers divers espaces d'échange numériques tels que Youtube, Instagram, TikTok, pour les plus connus. Sur ces grandes places de partage collectifs, des communautés d'amateurs s'entraident et échangent leur savoir-faire, leurs connaissances par leurs expériences : ils réajustent constamment les connaissances. Par le tutoriel, les communautés d'amateurs deviennent autonomes. Ces plateformes voient naître de nouveaux créateurs. Initiés par d'autres créateurs, ils prennent exemple sur eux. Internet auto-crée une vague de protocréateurs : ils initient les amateurs à la création.



De leur côté, les sites de *templates* comme [imgflip.com](https://imgflip.com) proposent des proto-images. Elles sont initiatrices de nouvelles images. Le site met à dispositions des prototypes facilitant le modelage, la création. Ce sont des objets-designant. On met à disposition des communautés des outils de créations pour générer des formes.

Avec «Dix mille six cent sept formes»<sup>\*v\*</sup>, Aurélien Débat s'est offert un outil éditorial générateur de formes pour lui-même qui est un bon exemple de ce que peut être un objet-designant ([nbp — https://www.instagram.com/p/B4sJmnqi1rC/](https://www.instagram.com/p/B4sJmnqi1rC/)). Chaque page, coupée en trois, est illustrée par une forme géométrique. Chaque page et bout de forme est référencé par un code. Il compose ainsi autant de formes que de combinaisons possibles.

Aujourd'hui, j'arrive ainsi vers un design génératif, *open-source*, qui offre des possibilités infini et sans contraintes au communautés d'amateurs et à la création. Ce processus de création découle de ma pratique du même.





\*ii\*



\*iii\*



\*iv\*



Jesus: "Table for 26 please"

Waiter: "But there are only 13 of you"

Jesus: "Yes, but we're all going to sit on the same side"



mèmes mettant en scène « la Cène »



\*v\*



photo témoin



### ☺ Tuto photo témoin ☺

- (1)  
Cadrez avec votre appareil photo le sujet de votre photo (un monument, une rue, un tableau etc.)
  - (2)  
Rajoutez-vous dans la photo de façon à être visible
  - (3)  
Fin
- Annexe : vous pouvez compléter d'un texte descriptif, témoin de votre présence



Attablé à treize entre traîtres, beaux parleurs et bons mangeurs je prêche les coups de fourchette dans le gigot et les coups de couteau dans le dos. Amassé sur ces quelques planches qui constituent cette scène, je m'avance au devant distribuant le pain et l'eau changée en vin. À les engrosser avec de beaux discours, ils finissent par me manger dans la main. Mais à ces buveurs de bonnes paroles et autres amateurs d'eau dans le vin, je reste le produit de mon propre spectacle macabre. Martyr à leurs divertissements, je traînerai sur le chemin, couronné de mon succès, les planches de mon grand final fatal. Saignant de mon trône, j'observerai ces piques assiettes et autres buveurs de fond de verre s'abreuver de ma sueur. La boisson du cœur, amen, à l'unification.



guimOv qui  
parle d'un  
mèm-oire

le contenu

les gens qui  
attendent  
ce mèm-oire

C'est le moment des remerciements. Je dois dire merci à tout le monde, de la maternelle au lycée, des passants aux proches en passant par les amantes qui pendant dix-sept ans m'ont dit que j'étais un artiste. Merci à ces «manches du crayon», aux «bridés de la créativité», aux «frustrés du dessin» de m'avoir entouré et proclamé artiste. Tout ceci nous mène doucement à ce texte qui vous met aujourd'hui une béquille mais qui vous pose délicatement au sol. Voyez ça comme un excès d'amour.

Merci! Il va falloir assumer les conséquences now.

Au final, je ne suis que l'instrument d'une orchestration mis en avant par désignation. Fort à penser que je devais tenir mon stylo différemment de mes proches et autres camarades de crayon, j'ai été désigné comme «l'artiste», sans savoir tout ce que cela allait impliquer. Encore aujourd'hui je cherche ma place dans cette mise en scène. Suis-je un individu sélectionné pour faire l'artiste ou un artiste qui tente de se fondre dans la communauté.

En tout-cas, ça me prend la tête, mais ça me plaît.

**THX!**

# Bibliographie

## LECTURES

Adams Robert, traduit de l'américain par Carole Naggar, *Essais sur le beau en photographie*, Périgueux, édition Fanlac, 2007

•

Arnaud Pierre-Olivier, *Documents d'artistes*, 22/09/2011, <http://www.dda-ra.org/fr/oeuvres/ARNAUD/Page-revue2>

•

Barthes Roland, *La chambre claire Note sur la photographie*, Cahier du cinéma Gallimard Seuil, 2021

•

Beaubois Vincent, *La zone obscure – Vers une pensée mineure du design*, Paris, Les presses du réel, 2022, 224 p

•

Citton Yves, « Supermarché des icônes et surprises des images », dans *Le Supermarché des images*, Peter Szendy, Emmanuel Alloa & Marta Ponsa (éd.), Paris, Gallimard/ Jeu de Paume, 2020, p173-180

•

Détré Natacha, « Les "relecteurs d'images" : une pratique artistique contemporaine de collecte, d'association et de rediffusion d'images photographiques », thèse de doctorat de l'université de Toulouse, 2014

•

Dupeyrat Jérôme, « Publier et exposer — Exposer et publier » dans *Exposer Publier Les pratiques éditoriales et la question de l'exposition*, Nîmes, École Supérieur des Beaux-Arts de Nîmes, 2012

•

Gautier Antoine, Siouffi Gilles, Introduction « Les mêmes langagiers : propagation, figement et déformation », 2016, Travaux de linguistique, 11/2022, <https://www.cairn.info/revue-travaux-de-linguistique-2016-2-page-7.htm>

•

Gindre Jérémie, *Un trou célèbre*, Berlin, édition motto book, 2013

Gindre Jérémie, *Image Canoë*, Rennes, édition Sombres torrents, 2019

•  
Jean-paul Lafranceu, « Michel de Certeau : Un mystique enraciné dans l'expérience quotidienne » dans Hermès la revue : racines oubliées des sciences de la communication, 01/11/2013, <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2007-2-page-74.htm?ref=doi>

•  
John Berger, « Voir le voir », Paris, Éditions B42, 2014

•  
Jost François, *Est-ce que tu mêmes ?*, Paris, CNRS édition, 2022, 230 p

•  
Le Fourn Jean-Yves, « L'image, son inquiétante étrangeté et son impact », 2005, *enfances & psy*, 10/2022, <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2005-1-page-89.htm?contenu=article>

•  
Leenhardt Jacques, « l'image sans qualités et ses usages » dans *Radial 2 : L'image sans qualités*, École supérieure d'Art et de Design Le Havre-Rouen, Rouen, ESADHaR, 2018

•  
Maisie Florence Post, « (ESSAY) ( ͡° ͜ʖ ͡° ) ͡\_(□)\_ ͡ □\_□ ~ An Essay on Memes », 11/2022, 10/2018, [https://www.spamzine.co.uk/post/%CA%96-\\_-%E3%83%84-\\_-%E0%B2%A0\\_%E0%B2%A0-~-an-essay-on-memes-maisie-florence-post](https://www.spamzine.co.uk/post/%CA%96-_-%E3%83%84-_-%E0%B2%A0_%E0%B2%A0-~-an-essay-on-memes-maisie-florence-post)  
mfc-michèle didier, « The Fountain Archives (INDEX) » Saâdane Afif, dossier de presse, exposition du 03/06 au 23/07/2022, <https://www.micheledidier.com/fr/expositions/presentation/137/the-fountain-archives-index>

•  
Michel de Certeau, *L'invention du quotidien [1/3. art de faire]*, [s.l.], Gallimard, coll. « folio/essais », 2012 [1990], 362 p.

•  
Pfeifer Alice, *Le goût du moche*, Paris, édition Flammarion, 2021, 169p

•  
Philizot Vivien, « graphisme et transgression citation et détournement dans les codes visuels du design graphique contemporain », *revue en ligne signes discours sociétés*, article paru en janvier 2009

•  
Queneau Raymond, *Exercices de style*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2002

•  
Serra Bérénice, « les qualités diffuses des images sans qualités », dans École supérieure d'Art et de Design Le Havre-Rouen, *Radial 2 : L'image sans qualités*, Rouen, ESADHaR, 2018

•  
Siegel Dimitri, « Un clou de plus dans le cercueil du graphisme » dans *Le Graphisme en texte*, Paris, Pyramyd, 2006

Steyerl Hito, « In Defense of the Poor Image », *Issue #10*, 11/2009, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>  
Soussi Chiadmi Bachir, « De la convivialité des espaces discrets » dans École supérieure d'Art et de Design Le Havre-Rouen, *Radial 2 : L'image sans qualités*, Rouen, ESADHaR, 2018

•  
Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique », Paris, Éditions Allia, 2018, 94 p.

•  
Watier Éric, « Copier n'est pas voler » dans *Exposer Publier Les pratiques éditoriales et la question de l'exposition*, Nîmes, École Supérieur des Beaux-Arts de Nîmes, 2012

## PODCASTS

Lagarde Yann, « À l'origine des mêmes », Radio France, Paris, web, 8 min, 27/01/2022, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/a-l-origine-des-memes-9581333>

•  
Van Reeth Adèle, Carole Talon-Hugon , « L'art doit-il être beau ? », [épisode 1/4] dans *La beauté*, Paris, Radio France, web, 58 min 37, 01/04/2019, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/l-art-doit-il-etre-beau-7590068>

•  
Van Reeth Adèle, Jost François, « Le même, comment fonctionne ce nouveau langage ? », [épisode 13/22] dans *Géraldine Mosna-Savoie, Les Chemins de la philosophie*, Paris, Radio France, web, 58 min, 17/05/2021, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/le-meme-8910545>

## SITES INTERNET

Edward Fella, 24/02/2014, 11/2022, <http://indexgrafik.fr/edward-fella/>

•  
- Know Your Meme, <https://knowyourmeme.com/>  
- Imgflip, <https://imgflip.com/>

•  
Watier Éric, Artiste LR.fr, [http://www.ericwatier.info](http://www.ericwatier.info/wp-content/uploads/pdf/ericwatier.pdf)

•  
<http://www.ericwatier.info/>

•  
Watier Éric, monotone press, <http://monotonepress.net/monotone/index.php4>

## VIDÉO

CCAS énergie, « Bernard Stiegler : une nouvelle figure de l'amateur », Youtube, 51 min, 04/12/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=ElSDStewTwU>

## EXPOSITION

Exposition collective, « L'image et son double », du 15 au 13/12/2021, Pompidou Paris

# Remerciements

Merci à Bénédicte Dunernay pour son accompagnement durant la première année.  
Merci à Élamine Maecha, Léo Coquet et Pauline Esmez pour leur accompagnement et leur temps.  
Merci à Anouk Barrié de m'avoir lancé dans ce sujet. Merci pour ses retours et ses conseils.  
Merci à Julie Chevassut, Orso Dargent, Léa Bignoli et Sarah Lampaert pour leur soutien et leur patience au quotidien. Merci.  
Merci à Robin Vicente pour nos échanges et ses références.  
Merci à Maxence Dupeyré d'avoir pris en main cet atelier même.  
Merci à Charlotte Pahle pour son temps et ses corrections.  
Merci à ma famille sans qui je ne serais pas là.  
Merci à mes *followers* sur Instagram de réagir à mes *stories* et mes *mèmes*.  
Merci pour les *likes*, les commentaires et les partages.  
Merci aux communautés d'Internet.

)\, /)\ ( )\.-.-.- ( , /-.-. \ , )\.-.-. ;' ( )  
( \ , /)\ ( \ ) \.-.-.- ( , '=, \ ( , ,'-,-) \ ( )  
( \ )\ ( \ ) ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( )  
( \ )\ ( \ ) ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( ) \.-.-.- ( )



Guillaume Vrignaud — @guim0v  
*J'ai écrit un mémoire sur les mèmes*

mémoire de DNSEP COMMUNICATION  
mention Arts et Langages Graphiques

École Supérieure d'Art de Lorraine, Metz 2023

directeur de mémoire :  
Léo Coquet

directeur de recherche :  
Élamine Maecha

impression :  
Imprimé à l'École Supérieure d'Art de Lorraine

©Guillaume Vrignaud / École Supérieure d'Art  
de Lorraine, 2023

École Supérieure d'Art de Lorraine  
1, rue de la citadelle  
57000 Metz — France  
metz@esalorraine.fr

papier :  
Arena Rough White 120g  
Sirio Perla 210g

typos :  
Comic Sans Ms  
Arial  
Times

