

```

<!doctype html>
<html>
<meta charset="utf-8">

<head>
  <title>J'ai vu ça sur Internet...</title>

<style type="text/css">
h1 {
  text-align: center;
  font-family: "impact";
  font-size: 5em;
  text-shadow: #FFFFFF 1px 1px, #FFFFFF -1px 1px, #FFFFFF -1px -1px, #FFFFFF 1px -1px; }
p {
  font-family : "roboto mono";
  font-size : 12pt;
  text-align: right }

img { display: block;
  margin-left: auto;
  margin-right: auto; }

a:visited { color: black; }

a:active {
color: yellow;
background-color: black;
text-transform: uppercase; }

a:hover {
letter-spacing: 6px;
box-shadow: 1px 2px 0 rgba(0,0,0,0.4),
  -10px -20px 0 rgba(255,255,255,1); }
</style>
</head>

<body>

<h1>J'ai vu ça sur Internet...</h1>
  <br>
<a href="https://jaivucasurinternet.tumblr.com"> Lire le mémoire </a>
  <br>

  <br>

<p>Mémoire 2019, DSAA In Situ lab, mention produit, Timothée Martin</p>
<!-- un mémoire mis en page par docs.google -->

</body>

</html>

```





<https://jaivucasurinternet.tumblr.com>

*J'ai vu ça sur internet...* est un mémoire qui prend deux formes.

D'abord numérique il s'est ensuite développé sous forme imprimée.

La version imprimée est écrite, mise en page et imprimée directement avec google docs. Plus qu'une simple version numérique, en flashant ce QR codes, ou en tapant le lien sur votre moteur de recherche, vous accéderez au site Internet du mémoire. Il contient des éléments complémentaires et propose une nouvelle lecture par un système de mots clés. Chaque partie se veut indépendante des autres, le site permet de restructurer le mémoire pour une lecture non-linéaire. Je vous propose de naviguer dans ce mémoire et d'y créer votre propre voyage.

---



---

**Sommaire :**

---



---

**Préambule, l'importance de spatialiser Internet** **p.6**

---



---

**Introduction, présentation de la place Mathias Mérian** **p.10**

---



---

**De la démocratie antique à la démocratie Internet** **p.13**  
*Quel espace pour l'expression citoyenne ?*

1. Les espaces démocratiques antique p.13  
 a. L'agora à l'époque classique grecque, durant les v<sup>e</sup> et iv<sup>e</sup> siècles av. J.-C.  
 b. Forum, depuis le vii<sup>e</sup> siècle av. J.-C.

2. Jusqu'aujourd'hui p.15  
 a. Espace de contact  
 b. La place à l'œil  
 c. Place aux transports  
 d. L'ubiquité de la place

3. Analogie p.18  
 a. Agora à agora  
 b. Forum à forum

4. Démocratie Internet p.20  
 a. Un espace d'expérimentation de vie en société  
 b. Un petit espace privé dans l'espace public d'Internet

---



---

**Une culture web** **p.27**  
*Comment la culture web design-t-elle de nouveaux modèles d'expressions ?*

1. Des outils créatifs pour tous p.27  
 a. L'apparition d'un même espace de partage  
 b. Forum, blog et réseau social  
 c. Le numérique comme nouvel outil de création  
 d. Makers, héritiers d'Internet,  
 Le bricolage et l'amateurisme comme émancipation

2. La viralité de l'image pour un design pour le dissensus p.36
- a. Masse et buzz
  - b. Mémétique et même Internet
  - c. Même même
  - d. Les mêmes, une potentialité de mise en débat mais également des limites

=====

## **Désobéir à la place publique p.48**

*Quel design pour une place publique démocratique ?*

1. L'expression dans l'espace public, la revendication, l'éphémère et laisser trace p.48
- a. La place publique figée, comment la place doit être un lieu d'échanges ?
  - b. La permanence et la manifestation
  - c. Expressions sauvages
  - d. Vers de la désobéissance technologique pour la place publique
2. L'espace numérique comme extension de l'espace public p.60
- a. Une résonance du numérique vers la ville
  - b. Vers une cyber-identité de la ville
  - c. Une désobéissance sur mesure pour intégrer les bienfaits du numérique en ville

=====

## **Conclusion et remerciements p.69**

=====

## **Annexe, Agora grecque p.71**

=====

## **Annexe, Forum romain p.73**

=====

## **Annexe, Une contre histoire des mêmes p.75**

=====

## **Ressources p.76**

---



---

## Préambule, l'importance de spatialiser Internet

---



---

Nous pensons souvent la vie comme relevant uniquement du monde physique qui nous entoure, corps, rues, immeubles, arbres, maisons, forêt, ciel, terre, mobilier... L'apparition du numérique et particulièrement d'Internet semble bouleverser cette "vraie vie". Internet est plus qu'un simple écran, c'est une fenêtre ouverte sur un paysage aussi gigantesque qu'informe, c'est un espace intangible malgré ses importantes infrastructures. Internet est un lieu réel et comme les espaces façonnent les sociétés, Internet façonne la nôtre.

Depuis son apparition dans les années 60 Internet semble être un espace indéterminable.

Dans les années 90, de nombreux chercheurs ont proposés des cartographies d'Internet.

Celles-ci représentaient d'abord le net dans un système technologique entre routeur, hébergeur et serveur. Chacun de ces schémas brevetés<sup>1</sup> partageant la même représentation d'Internet, une forme de nuage ou d'explosion selon le point de vue.

U.S. Patent Jun. 3, 2003 Sheet 1 of 6 US 6,574,606 B1

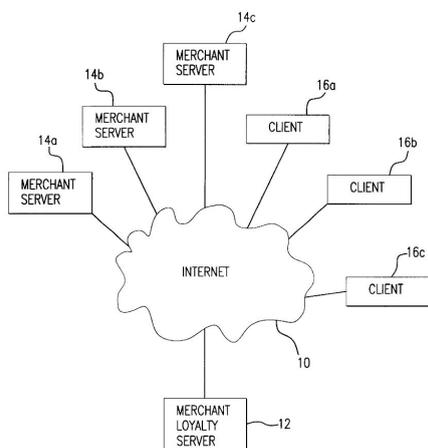
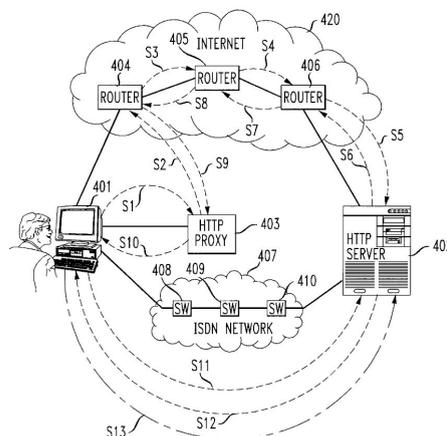


FIG.1

U.S. Patent May 18, 1999 Sheet 4 of 5 5,905,872

FIG. 4



<sup>1</sup> Veltman Noah «What shape is the Internet » [en ligne] < <https://noahveltman.com/internet-shape/>>, consulté le 08/02/19

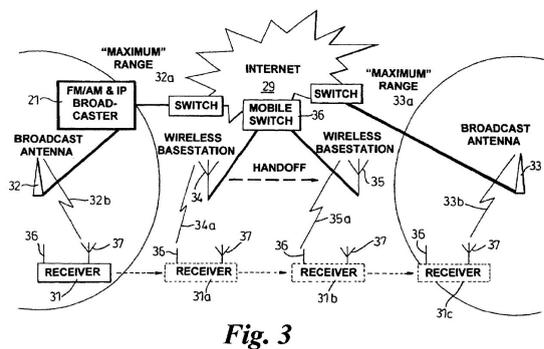


Fig. 3

U.S. Patent Sep. 9, 2003 Sheet 3 of 3 US 6,048,858 B1

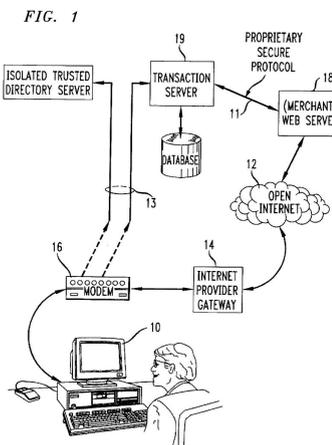


FIG. 1

U.S. Patent Sep. 26, 2000 Sheet 2 of 10 6,125,353

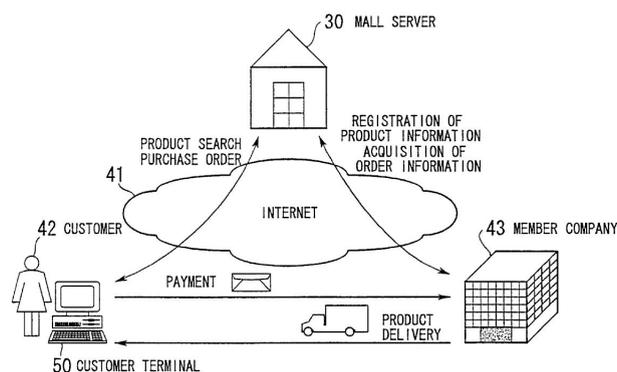


FIG. 2

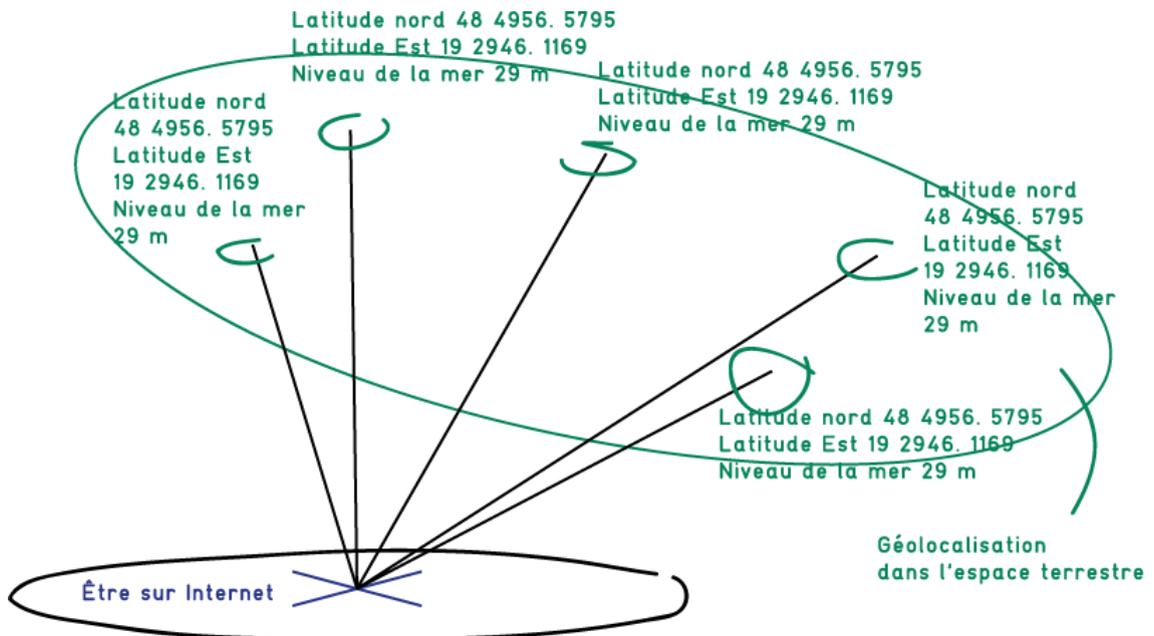
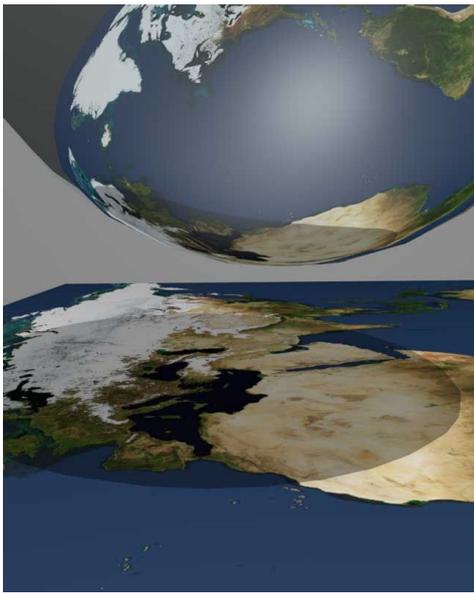
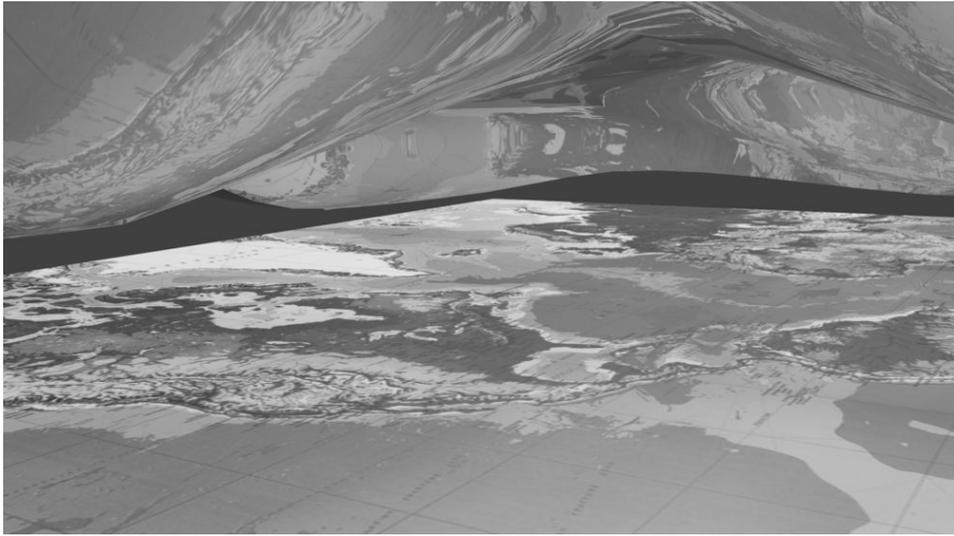
Nom de brevet pour chacun des schémas ci-dessus : US6574606B1, US5905872A, US661858B1, US5778173A, US6125353A

Aujourd'hui nous nous accordons à sortir de cette représentation. Spatialiser Internet est une clé à la compréhension des enjeux sociaux, politiques et économiques de notre monde. Dans son travail, l'*Atlas critique d'Internet*<sup>2</sup>, Louise Drulhe, graphiste, propose 15 théories de spatialisations d'Internet, parmi elles, une m'intéresse particulièrement, il s'agit d'*Un espace qui situe*<sup>3</sup>. C'est un point de départ dans ma réflexion. Pour cette théorie, Internet est en corrélation directe avec l'espace terrestre de l'internaute. Etant donné qu'Internet géolocalise en continue ses utilisateurs, il se dessine par rapport à nous. "Être sur l'espace d'Internet, c'est être situé"<sup>4</sup>.

<sup>2</sup>Drulhe Louise « Atlas critique d'Internet » [en ligne] <<http://internet-atlas.net/>> consulté le 02/18

<sup>3</sup>Drulhe Louise « Un espace qui situe » [en ligne] <<http://internet-atlas.net/#Ch9>> consulté le 02/18

<sup>4</sup> *ibid*



Un espace qui situe, images de Louise Drulhe

Selon moi l'espace d'Internet est indissociable de l'espace tangible. Être sur Internet c'est être plongé dans une ubiquité, être dans notre corps et dans le paysage d'Internet. Sur Internet, l'humain expérimente des formes de vies en communauté. Être sur Internet c'est participer, visiter, s'exprimer, vivre autrement.

Être sur Internet c'est avoir une cyber-identité.

---



---

## Introduction, présentation de la place Mathias Mérian

---



---

J'ai entendu plusieurs fois parler du problème de la place Mathias Mérian depuis que je suis à Strasbourg, mais je n'en sais pas plus. D'ailleurs je ne la connais pas, je ne suis même pas sûr d'y être déjà allé. Pourtant un jour je m'aperçois que cette place est à moins de cinq minutes à pied de chez moi, et que j'y passe sans m'en apercevoir presque chaque semaine. J'ai alors commencé mes recherches en me fondant d'une part sur des observations du net, d'autre part sur des observations et discussions *in situ*.

Dans le centre de Strasbourg, une place fait depuis plusieurs années, polémique. Alors née par la destruction de bâtiment lors d'un bombardement, c'est en 1964 que l'espace est déclaré comme place Mathias Mérian. Le nom de Mathias Mérian fait référence à Matthäus Merian (1593-1650), graveur sur cuivre et auteur de nombreuses gravures topographiques des villes d'Alsace et particulièrement de Strasbourg. Pour ma part, j'ai découvert cette place simplement équipée d'un cabanon fermé et entouré de barrières, et d'un espace de terre aussi entouré d'une clôture. En effet, aucun banc, et même aucun mobilier n'y prend place. Une grille fixée sur un escalier me surprend. C'est une grille anti-SDF. Une entrée de bâtiment abandonné est recouverte d'affiches. La place n'invite pas à rester, rien n'indique ce qu'il y a, ni ce qu'il s'y passe, ni ce qu'on peut y faire. Je vois, à l'heure du déjeuner, des jeunes du lycée y manger, caché derrière la cabane ou assis par terre. Régulièrement le soir des habitants s'y croisent, de tout âge, et discutent un court instant. En discutant avec les commerçants et habitants du quartier, je découvre que la place est sujette à un conflit important dont je ne cerne pas toute la complexité. On me raconte qu'en 2014, alors que la place était équipée de jeux pour enfants, de bancs et

Ayant grandi avec internet, c'est naturellement que je tape "place mathias mérian Strasbourg" sur google pour en savoir plus. Je tombe d'abord sur un article de Juillet 2015, *Strasbourg : La place Mathias Merian a été sacrifiée* du journal *La Feuille de Chou*. L'article me présente le conflit de la place avec un avis bien tranché. Cela se serait passé en 2014, la ville a fait raser la place car des SDF y dormaient et des jeunes dealaient. L'article est augmenté d'une dizaine de commentaires d'internautes et habitants de la place, chacun se positionne pour ou contre cette désertification. Plus tard je découvre un article du quotidien *20minutes*, « Comment résoudre l'énigme de la place Mathias Mérian ? », puis un compte facebook au nom de la place, et aussi une série de vidéos Youtube de la place. Même google maps m'apprend à connaître la place et son évolution depuis 2008 avec des images *street views*. J'y vois un chantier retiré les jeux, les bancs et le panier de basket. J'apprends aussi l'existence d'associations d'habitants et je découvre même les profils facebook de certains habitants qui s'identifient sur la place. Internet m'a fait connaître la place avec une acuité déconcertante.

d'un terrain de basket, un réaménagement rase la place. Ce changement radical a mis en opposition les habitants face à la ville, et même certains habitants face à d'autres. Bien qu'il soit sujet à controverse, le changement est officiellement expliqué par une mauvaise fréquentation de la place me dit-on.

Photographies de la place Mathias Mérian



Vue 3D de la place Mathias Mérian avec google.maps



Capture d'écran du street view de la place Mathias Mérian avec maps.google



*Quelles résonances y-a-t-il entre l'espace d'internet et la place publique ?*

Alors qu'internet est un espace d'expression, qu'il représente une activité très lucrative, qu'il influe sur nos politiques et comportement sociaux, comment peut-on encore le considérer comme ne faisant pas partie de la "vraie vie" ?

Alors que le *granddebat.fr* est jusque là le meilleur moyen de recenser l'avis politique de millions de français, que penser de l'éloignement de l'expression politique des citoyens dans les espaces public ? Comment, pourquoi et dans quelles mesures internet peut-il étendre la place ? Comment penser un équilibre entre l'expression d'internet et l'espace public ? Faut-il continuer de penser la place publique comme un espace d'accord camouflant tous les avis au profit d'un seul, ou faut il la penser comme internet, c'est à dire comme espace d'accueil des différences ? Quels dispositifs scénographique et d'expression peuvent, dans l'espace public, étendre l'expression du citoyen ?

Et comment rendre compte de la place du citoyen, entre internet et l'espace tangible ?

Mon projet de diplôme, *J'ai vu ça sur internet...*, est ancré dans le centre ville de Strasbourg, plus précisément sur une de ses rares place non commerciale, la place Mathias Mérian. Constatant que la place de l'expression citoyenne s'est déplacée de l'espace public à internet, je soutiens l'idée de la nécessité de représenter cette expression sur la place Mérian. En considérant que la place publique doit pouvoir devenir un espace d'accueil de différents points de vue, c'est à dire être un endroit dans lequel le citoyen puisse s'exprimer et laisser trace de son expression, **comment internet permet de repenser le design d'une place publique comme lieu de dissensus ?**

<p><b>De la démocratie antique à la démocratie internet</b>  <i>Quel espace pour l'expression citoyenne ?</i>          Explorer l'histoire des forums, de la Rome antique à internet, pour expliquer le basculement spécifique et historique de l'expression citoyenne du monde tangible au monde numérique.</p>	<p><b>Une culture web</b>  <i>Comment la culture web design-t-elle de nouveaux modèles d'expressions ?</i>          Expliquer en quoi internet est un espace d'expérimentation de vie en société. Parcourir l'histoire d'internet et démontrer que cet espace est propice à l'expression politique sous diverses formes et processus créatifs.</p>	<p><b>Désobéir à la place publique</b>  <i>Quel design pour une place publique démocratique ?</i>          Montrer quelques formes de réinvention et d'appropriation pour imaginer l'expression sur la place publique.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

---

## De la démocratie antique à la démocratie Internet

*Quel espace pour l'expression citoyenne ?*

---

La démocratie se définit, selon le Larousse comme étant un « Système politique, forme de gouvernement dans lequel la souveraineté émane du peuple. » La liberté d'expression, qui est le droit à quiconque de partager et recevoir des informations, est alors intrinsèque à la démocratie. Alors qu'aujourd'hui des mouvements sociaux de grandes envergures rencontrent des obstacles pour faire entendre leurs revendications, je me demande où sont les lieux des discussions au sein de la ville. La place publique semble davantage occupée par des affiches et autres dispositifs d'images de marque, que par l'expression citoyenne. Dans cette partie je vais proposer une explication du glissement des espaces démocratiques de la place publique antique à l'espace d'internet.

### 1. Les espaces démocratiques antique

*Comment était désignée la démocratie dans l'espace public antique ?*

Je présente l'agora et le forum qui sont pour moi deux projets complexes de design de service des politiques publique. Ils seront un point de départ pour penser une ville plus sociale et démocratique.

#### a. Agora dans l'Époque classique grecque, durant les v<sup>e</sup> et iv<sup>e</sup> siècles av. J.-C.

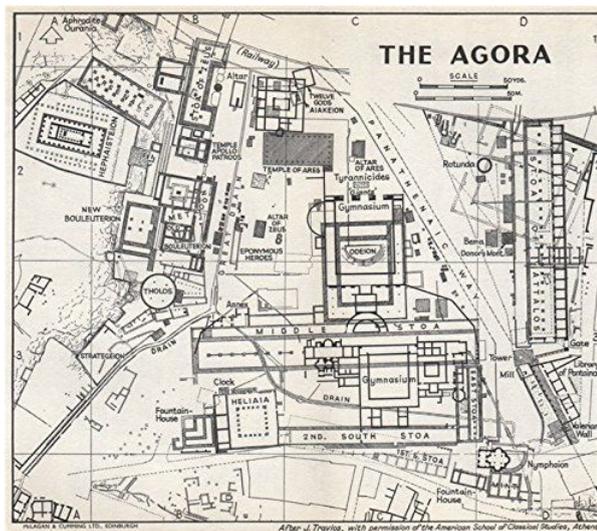
Connu pour être l'un des premiers lieux d'expression et d'exercice de la démocratie, l'agora grecque présente un système et une structure particulière. Cet espace était le siège de l'assemblée du peuple et donc essentiel au concept de *polis*, communauté de citoyens libres et autonomes de l'époque classique grecque. Cependant les citoyens sont une minorité d'habitants, il faut être un homme majeur, vingt ans à cette époque, être libre et avoir un père athénien. Les esclaves, les femmes et les étrangers ne sont alors pas citoyen. Bien que mon but est de vous présenter l'agora dans son aménagement et ses usages je ne peux pas facilement définir sa structure car plus qu'un édifice, il s'agit d'un ensemble complexe de bâtis et services<sup>5</sup>. D'abord lieu d'échange commercial, l'agora a évolué en un espace de rencontre en plein air pour discuter des affaires publiques, politiques, religieuses et économiques. Sachant que ces discussions peuvent influencer le futur des citoyens, c'est un lieu important pour eux. L'agora est un carrefour des grands axes routiers pour faciliter les échanges et les visites des citoyens voisins. Les dispositifs et services démocratiques mis en place dans l'antiquité grecques sur la place publique sont pour moi une démonstration d'une culture démocratique très différente de notre démocratie représentative. La place est un lieu de représentation, d'expression et de pouvoir du citoyen.

---

<sup>5</sup> Voir l'annexe *Agora grecque* pour des exemples de structures et outils démocratique de la Grèce antique.



Gravure Victorienne de l'Agora d'Athènes, environ 1950, restauration numérique, Encyclopédie



Visualisation 3D d'une estrade grecque et plan de l'agora d'Athènes

Voir annexe Agora Grecque pour plus de détail.

### b. Forum, depuis le VII<sup>e</sup> siècle av. J.-C.

Bien que le forum romain continue d'assurer les mêmes fonctions que l'agora grecque, il prend une toute autre forme et est reproduit dans chaque cité. Alors qu'à l'origine il n'est qu'un espace entre les fermiers et les habitants pour faire du commerce, son évolution l'amène à devenir une place d'échange politiques, économiques, judiciaires et religieux. C'est alors une place de grande mixité sociale. Cependant il reste très différent de l'agora par sa conception de la citoyenneté davantage restreinte. C'est avant tout un privilège donnant des droits à une élite d'habitants. Comme l'agora, le forum se situe généralement proche du croisement des deux voies principales. Les premiers forums ressemblent à une place ouverte dans laquelle divers édifices sont construits et aménagés de façon libre. Mais il sera transformé en un espace rectangulaire fermé, ses limites seront clairement définies et son occupation peut être interdite par le pouvoir<sup>6</sup>. La présence d'édifices religieux, comme les temples, est majoritaire dans le forum.

<sup>6</sup> René Ginouvès, *Dictionnaire méthodique de l'architecture grecque et romaine : Tome III. Espaces architecturaux, bâtiments et ensembles*, Rome, École française de Rome, coll. « Publications de l'École française de Rome », 1998



Illustration d'un forum romain,

Le forum romain est équipé de différentes tribunes et estrades<sup>7</sup>, notons le *comitium*, les *rostres*, les *tribunes aux harangues* ou encore la *Graecostasis*. Ce sont des aménagements simples, temporaires, et souvent à ciel ouvert. L'aménagement démocratique du forum met toujours au centre l'orateur et la foule autour, en cercle sans lui tourner le dos.

L'aménagement met en scène les discussions par des dispositifs qui surélèvent certains orateurs pour les mettre en avant. De plus chaque participant actif ou passif est debout, symbolisant sa présence et sa représentation dans l'espace du forum. Petit à petit le forum devient un espace de rencontre plus qu'un lieu de décision.

Depuis les chutes de l'empire grec et romain, la culture démocratique s'est dissipée et transformée. Je vais brièvement balayer la période nous séparant de la Rome antique par une analyse de l'espace urbain et de la place publique à travers les quatre espaces décrits dans *Espacements* de Choay<sup>8</sup>. Ces espaces sont caractérisés par leurs régimes économiques, juridiques et techniques ainsi que par leurs régimes de signes.

## 2. Jusqu'aujourd'hui

*Comment et contre quoi la démocratie a-t-elle disparu de l'espace public ?*

### a. Espace de contact

D'abord l'espace de contact du moyen-âge, qui chronologiquement est la suite de l'antiquité, est un espace dans lequel « tout et tous se touchent »<sup>9</sup>, la communication est immédiate et directe, principalement par « bouche à oreilles ». La démocratie n'existe plus dans cette période, c'est la seigneurie et la féodalité. Cependant des places publiques existent, elles sont des lieux de commerce, l'économie est artisanale et marchande. L'habitant n'a pas de place dans la politique, et donc la place publique n'est pas un espace d'expression comme l'agora ou le forum.

<sup>7</sup> Voir l'annexe Forum romain pour des exemples de structures et outils démocratique de la Rome antique.

<sup>8</sup> Françoise Choay est historienne française des théories et des formes urbaines et architecturales. Elle écrit plusieurs ouvrages sur l'histoire de l'architecture et l'urbanisme et des critiques sur l'urbanisme. Ici je traite de l'ouvrage *Espacements*, édition Skira, 2004

<sup>9</sup>F.Choay, essai, *La terre qui meurt*, 2011, édition Fayard

### **b. La place à l'œil**

Ensuite l'espace de spectacle de l'âge classique signe le début du capitalisme. C'est un régime monarchique absolu qui met une fois de plus la démocratie de côté. Il y a une accélération des transports roulants et l'imprimerie gagne de l'ampleur. La ville se met en perspective, elle se donne à voir et parade par les classes bourgeoises. Des artistes décorent les façades, de grands axes se dessinent, c'est le début d'une uniformisation urbaine et la programmation architecturale de quartier privilégiés. L'espace urbain en permettant une circulation des Hommes et objets, espace les corps de façon à les mettre en représentation en regard à leur appartenance de classe. Ainsi le regard des autres balance entre l'indifférence et la valorisation, induisant en retour un autre rapport d'intimité et d'intériorité dans l'espace privé. C'est un espace « pour l'œil » qui creuse l'écart entre le public et le privé.

### **c. Place aux transports**

L'espace de circulation du XIX<sup>e</sup> siècle est marqué par la révolution industrielle et le machinisme, tout dans l'espace doit permettre une rapidité des êtres et des biens. L'amplification des signes et codes (signalétique, indications écrites, etc.) arrive avec le développement des espaces de circulations engendré par la restructuration haussmannienne de Paris. Cet espace de circulation permet au capitalisme de s'exporter et se propager dans tout l'occident. Les espaces démocratiques sont toujours absents. Les progrès techniques se déterritorialisent et implantent des images et signaux qui accélèrent les échanges entre villes et pays, ce qui réduit les distances spatiales. Cependant cette accélération d'échange contribue à une perte de subjectivité qui se convertissent en une attitude consumériste. Cette attitude tente de combler le manque de contacts humains authentiques.

### **d. L'ubiquité de la place**

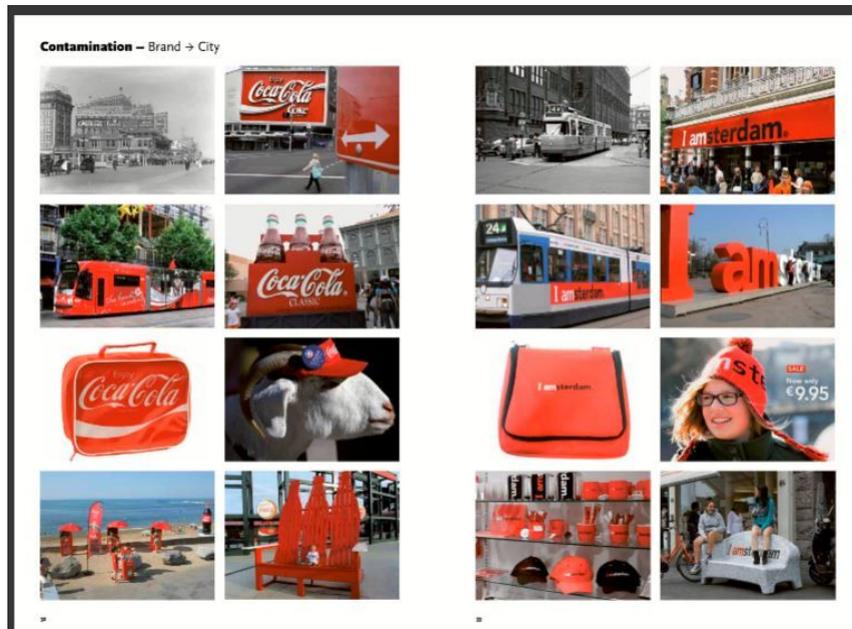
Enfin l'espace de connexion, dans lequel nous sommes aujourd'hui se caractérise par la révolution cybernétique et la mondialisation par un capitalisme international. Notre espace tente de concilier en lui l'espace de contact, l'espace de spectacle et de circulation. Le local disparaît sous l'effet des nouvelles technologies qui nous plongent dans une ubiquité quasi-constante, la multiplication des flux nous met en mouvement permanent. Les relations avec les autres, avec l'espace et la temporalité tendent à se homogénéiser. Le privé et le public sont encore plus mélangés, et la place publique devient un lieu de consommation, c'est ce dont témoigne le livre *Don't brand my public space*<sup>10</sup>. Accompagné de plus de 1500 photos le livre est une étude critique sur les stratégies visuelles utilisées pour marquer les espaces publics. Entre « la pauvreté symbolique des systèmes de représentation des collectivités territoriales » et « une renaissance de la propagande xénophobe d'une part et de la dégradation des lieux en produits de marketing pur », il est temps de se questionner sur la place de l'expression citoyenne dans l'espace public.

---

<sup>10</sup> Civic City, Head Genève, EnsadLab, a project in the research series Design2context *Don't brand my public space*, Edited by Ruedi Baur, Sébastien Thiéry, Lars Müller Publishers



Extrait de *Dont' brand my public space*



Mais là où l'information ne cesse de s'échanger, une conscience démocratique persiste et donne lieu à deux analogies que je vous présente. Ma démarche consiste en une recherche du glissement de terme, avec pourtant un éloignement historique très fort, qui induit une re-définition.

### 3. Analogie

*Comment les modèles démocratiques antique sont-ils ancrés et comment évoluent-ils dans notre société ?*

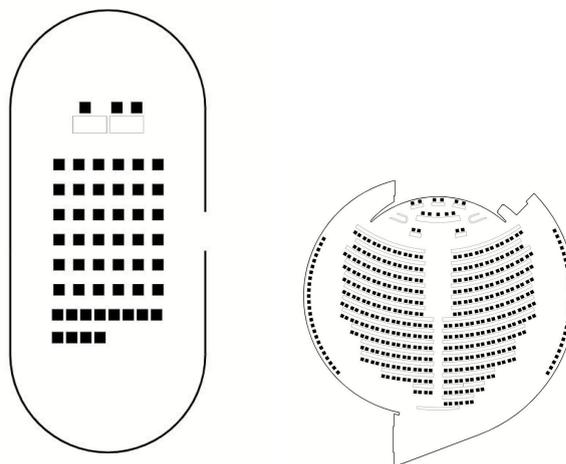
« Il y a une évolution profonde entre la « cité », fondée sur un centre entendu comme un centre public, ou une « agora », et une nouvelle spatialisation de la métropole, qui est certainement engagée dans un processus de « depolitisation ».

Giorgio Agamben, 2006<sup>11</sup>

#### a. Agora à agora

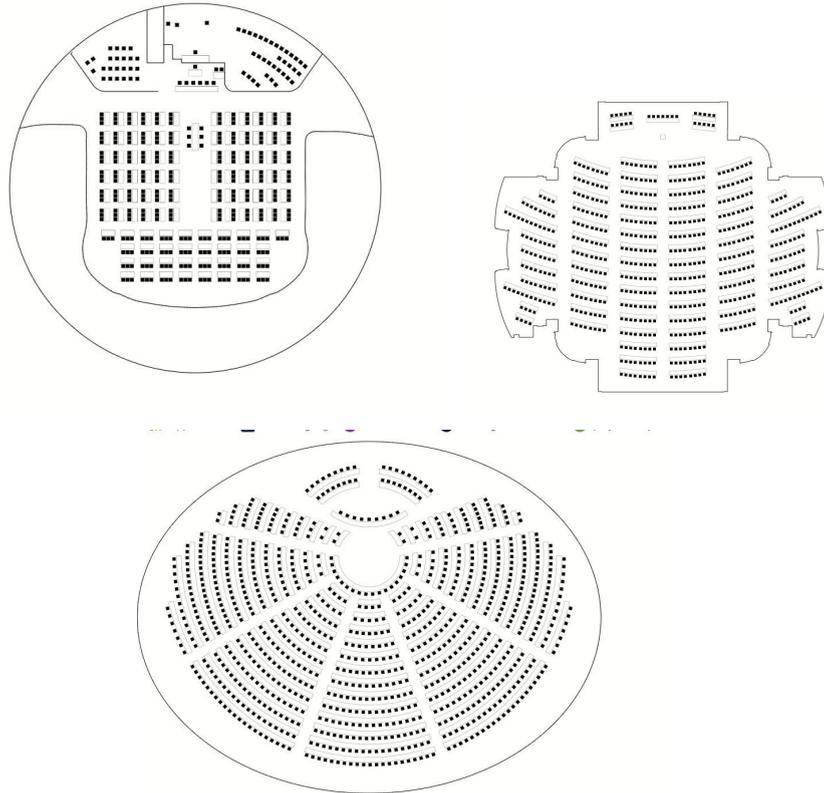
Le terme « agora » est resté dans la mémoire collective et est aujourd'hui employé par analogie. Le Larousse la définit comme étant « dans une ville nouvelle, un espace piétonnier en général couvert, centre important d'activités diverses ». Cette définition s'ancre dans une diversité d'usages dans un même espace. À Strasbourg un bâtiment est nommé *Agora*. Il s'agit en réalité d'un immeuble de bureau, construit de 2005 à 2008, annexe aux institutions du conseil de l'Europe. Donc un lieu avec un seul usage politique. Ce bâtiment est signé par les agences d'architectures Art and Build et l'agence strasbourgeoise Denu et Paradon.

Cependant si le terme agora est utilisé, c'est bien en résonance avec l'imaginaire collectif démocratique auquel il renvoie. À l'intérieur une grande salle renvoie aux tribunes grecques, notamment par sa forme circulaire et en son centre une tribune pour l'orateur, ce qui nous rappelle grandement l'Héliée grecque. En effet les parlements s'inspirent des formes des tribunaux grecs. Dans le livre *Parliament*<sup>12</sup> de l'agence d'architecture XML, on voit une analyse de la mise en espace des parlements des 193 pays de l'ONU. Ces lieux de décisions collectives, sous le nom de *l'Agora* à Strasbourg, montre que l'aménagement des espaces de la congrégation politique n'est pas seulement l'expression d'une culture politique, elle façonne également cette culture. Ce livre se consacre à la comparaison des 193 parlements et met en avant le fait qu'il n'y ait que cinq typologies d'aménagement : en cercle 360°, en salle de cours (classroom) avec donc un rapport très frontal, en bancs opposés qui met face à face deux assemblées, en fer à cheval et enfin en Demi-cercle.



<sup>11</sup> Sous la direction de Jesko Fezer et Matthias Görlich, *Civic-City. Notes pour le design d'une ville sociale*, édition B42, ce livre rassemble 6 cahiers (publiés de 2010 à 2013) écrit par des professeurs d'architecture, de design, des urbanistes, des politiques

<sup>12</sup> version numérique [en ligne] <<http://parliamentbook.com/>>



Aménagement de 5 assemblées, dans l'ordre : Botswana, Brazilia, Chandigarh, Genève, Strasbourg.

Dans les assemblées les mails ont remplacé l'ostrakon.

Les différents pouvoirs sont, dans l'espace de connexion, géographiquement séparés. Ainsi si le parlement n'est pas ouvert au public, les tribunaux peuvent l'être, bien qu'en tant que public on ne puisse pas intervenir lors d'une séance. Les commerces eux sont disséminés et, comme dit précédemment, remplacent le contact humain authentique par leur attractivité consommatrice. La place publique se retrouve alors sans représentation du citoyen politique mais avec une omniprésence de signes et d'images publicitaires. L'analogie de l'agora semble disproportionnée avec l'agora grecque. Et c'est souvent avec nostalgie que ce terme apparaît régulièrement en architecture.

### **b.Forum à forum**

J'explique le basculement du terme « forum » à « forum Internet » par l'ouverture de discussions et la possibilité de s'exprimer librement, qu'a permis l'arrivée d'Internet. Je vais d'abord vous présenter le forum Internet.

Ce sont des espaces de discussion publique, du moins ouvert à plusieurs participants. A l'inverse du forum romain, sur Internet les discussions sont créées par des particuliers. Le forum prend souvent forme de fils de discussions, avec un sens de lecture de haut en bas et dans des bulles colorées selon l'intervenant. Un forum peut être un site web à part entière ou simplement un de ses composants. Que la participation soit privée ou publique sa lecture n'est pas toujours accessible. Les discussions y sont archivées ce qui est une des importantes évolutions par rapport au forum romain. En effet cela permet une communication asynchrone, et donc cette nouvelle temporalité permet la connexion de n'importe qui vers n'importe où très bien. Les forums se divisent selon leurs classements des messages, il y a les « forums de discussion » dont les messages sont classés par ordre

chronologique, et les « forums de questions / réponses » dont les messages sont classés par votes. Le forum devient parfois une plateforme d'entraide sur des sujets précis. Ce n'est donc plus un endroit décisionnel mais d'échange et d'entraide. Les sujets sont libres et on remarque que des chartes d'utilisations sont à accepter à l'entrée de chaque forum, apparaissent donc des administrateurs<sup>13</sup> et modérateurs<sup>14</sup>. Le web permet aux utilisateurs de contribuer à un forum non pas qu'avec du textes, mais aussi avec ce que permet le numérique, c'est-à-dire d'images, de vidéos et de l'audio.

C'est donc tout un système autogéré qui a permis l'expansion d'Internet entre autre par les forums. Selon Cardon l'esprit d'Internet joint deux visions : « la valorisation de l'autonomie des individus et le refus des contraintes collectives et de tout ce qui pourrait entraver la liberté et les intérêts individuels »<sup>15</sup>. C'est pourtant ce qui faisait la force du « forum romain », des droits collectifs qui permettaient d'exercer une liberté du citoyen. D'une autre façon l'analogie différencie aussi le forum Internet par le fait que ce soit un système méritocratique, comme nous le démontre Cardon<sup>16</sup>. C'est par vote et par investissement qu'un utilisateur est davantage écouté et relayé ( comme avec le moteur de recherche google). Le système de reddit.com, créé entre autres par Aaron Schwartz un brillant codeur, repose sur une base méritocratique, les membres doivent proposer du contenu qui peut être commenté et hiérarchisé selon l'intérêt qu'y portent les autres membres. Ce qui montre une forme bien différente de démocratie que celle pratiquée dans le forum antique. L'interface du forum se construit comme une illustration de discussion, comme l'ont fait les premières interfaces numérique. Par exemple l'espace d'accueil d'un ordinateur « bureau » et est composé de la « corbeille », du dossier « documents », ceci pour faciliter l'apprentissage de l'informatique lors de la seconde génération d'interface<sup>17</sup>. L'interface forum fonctionne pareillement, des bulles inspirées de la bande-dessinée représentent la parole. Cependant il s'agit d'une sorte de discussion augmenté, en ouvrant des onglets ou des logiciels, l'utilisateur peut insérer des images et vidéos, ou autre, pour enrichir la conversation, et les hyperliens créer une conversation référencé.

#### 4. Démocratie Internet

*Quelle démocratie pour Internet ?*

##### a. Un espace d'expérimentation de vie en société

Plus que les forums, ces nouveaux espaces ont investi des champs et imaginaires que le numérique a permis. Ces espaces proposent aux utilisateurs un monde virtuel dans lequel ils incarnent un avatar et qu'ils peuvent discuter entre eux par un chat. C'est l'exemple de *habbo*, ou *VRchat*. Ce sont des mondes virtuels de co-construction, chaque joueur à pour but de développer le monde dans lequel il est en créant de nouveaux codes sociétaux. C'est

<sup>13</sup> Un administrateur réseau est une personne chargée de la gestion du réseau, c'est-à-dire de gérer les comptes et les machines d'un réseau informatique d'une organisation

<sup>14</sup> Le modérateur est un internaute, parfois bénévole, dont le rôle est de faire de la modération d'informations. Il s'agit d'animer et surtout de modérer, un réseau social, un forum sur un site internet, un jeu vidéo, une communauté ou une discussion en ligne.

<sup>15</sup> Entretien D.Cardon et M.C.Smyrnelis, « *transversalités* » [en ligne] <<https://www.cairn.info/revue-transversalites-2012-3-page-65.htm>> 2012

<sup>16</sup> Dominique Cardon, *La démocratie internet*, Editions du Seuil et La République des Idées, Paris, 2010

<sup>17</sup> Gouault Gaël, « Du tangible au digital » [pdf]

<[https://editionseditions.net/PDF/DU\\_TANGIBLE\\_AU\\_DIGITAL.pdf](https://editionseditions.net/PDF/DU_TANGIBLE_AU_DIGITAL.pdf)>, consulté le 08/18

d'ailleurs une particularité de chaque espace communautaire d'internet, créer empiriquement un code d'expression et des moeurs. Les avatars qu'ils incarnent permettent à l'utilisateur une expérience libérée de la ville dans laquelle il évolue.



Habbo Hotel



VRchat

Et c'est en cela que Cardon explique le processus de démocratisation sur Internet. En effet il nous dit dans son livre qu'Internet a élargi l'espace public et « accélère le déplacement du centre de gravité de la démocratie de l'espace médiatico-institutionnel vers la société de conversation »<sup>18</sup>.

La société de conversation démocratique est un réel besoin car c'est un espace de libération de la parole, c'est un espace où l'on peut, sans contraintes, ni censure, exprimer des propos dans un espace public. C'est aussi le pouvoir de s'exprimer et de publier sans avoir été soumis à une vérification qu'Internet est un espace libération. L'important succès démocratique des réseaux sociaux est dû à la libération des subjectivités des individus par des formes d'expression moins élitistes comme le bavardage, la conversation, l'ironie. C'est d'ailleurs aussi ce que nous dit P.Breton<sup>19</sup>, les dispositifs d'expression standard, et notamment les qualités rhétoriques sont de plus en plus décalés entre les institutions et la masse, d'où l'attrait vers des espaces de discussions moins savants.

<sup>18</sup> Entretien D.Cardon et M.C.Smyrnelis, « transversalités » [en ligne] <<https://www.cairn.info/revue-transversalites-2012-3-page-65.htm>> 2012

<sup>19</sup> Lors de la discussion débat « Le numérique peut-il sauver la démocratie ? » en Janvier 2019 au Shadok

### **b. Un petit espace privé dans l'espace public d'Internet**

Comme on l'a vu par Cardon, l'esprit d'Internet s'attache à la définition d'une démocratie pour laquelle elle est un lieu d'auto-organisation du peuple et de sa propre souveraineté. C'est la démocratie coopérative.

Bien qu'il soit un espace de discussion ouvert, Internet est aussi un espace dans lequel on peut s'enfermer.

Cardon nous explique le principe d'exposition sélective<sup>20</sup>, c'est le fait qu'en ajoutant des personnes que l'on connaît sur notre réseau social, en partageant nos préférences ou en se géo-localisant, on se regroupe avec des gens du même cercle, ou qui partagent les mêmes préférences, le même âge, pratique le même sport ou qui travaillent au même endroit. En effet les réseaux sociaux s'incrument dans l'espace quotidien et relationnel. Comme dans nos relations sociales ces réseaux fonctionnent sur un principe de ressemblance, ce qui fait, comme le décrit Cardon, qu'on a l'impression d'être curieux alors que nous étendons simplement nos relations sociales sur des caractéristiques précises et orchestrées par les algorithmes. C'est en répétant des actions de « like », « partage » et « commentaire » que l'on se (re)trouve dans ce qu'on peut appeler une bulle. L'algorithme accélère la formation de bulle en étant programmé pour que les choses les plus utiles sont celles qui compte pour vos amis. C'est ainsi que nos fils d'actualités instagram, *tweeter* mais surtout facebook se fabriquent. Cardon remarque aussi que sur les réseaux sociaux nous parlons toujours aux mêmes ami.e.s et que ce sont ceux avec lesquels nous sommes déjà amis dans la vraie vie<sup>21</sup>. L'échange devient permanent, et donc sur nos 150 ami.e.s (en moyenne), nous ne discutons pas avec plus de 15 personnes. Internet est un espace public selon Cardon, « en clair obscur »<sup>22</sup>. C'est un espace de sociabilité, de conversation. Cette notion de clair obscur renvoie à l'article *Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0*<sup>23</sup> qui dit que les utilisateurs utilisent le web pour se dévoiler tout en sachant que leurs propos ne sont visibles que par leurs bulles, c'est une visibilité choisie. L'exposition est totalement différente par rapport au monde tangible, c'est bien ce qui permet le dévoilement de sa subjectivité sur internet.

Cependant dire que l'on est enfermé dans ces bulles est à nuancer. En effet nous ne sommes pas sur un seul réseau mais nous circulons sur Internet et nous sommes, bien entendu, moins enfermé.e.s qu'autrefois, lorsque nous sélectionnons la presse à lire quand on cherchait des informations, c'est-à-dire que nous choisissons un journal plutôt qu'un autre pour sa ligne éditorial. La recherche curieuse se fait peu sur les réseaux sociaux, mais le web est plus riche que les plateformes de réseau social. La barre de recherche reste le principal outil qui permet la découverte. Cependant un certain tri est fait, plus un site est consulté plus il a de notoriété et plus il est visible. C'est ce que permet le système méritocratique de google et du système de la *Page Rank*. Cardon nous dit aussi que plus l'utilisateur a un capital « économique et culturel » plus son réseau, sa bulle s'élargit, l'inverse est valable. Un article paru dans *Sciences du design 4*<sup>24</sup> va également en ce sens,

<sup>20</sup> Dominique Cardon, *La démocratie internet*, Editions du Seuil et La République des Idées, Paris, 2010

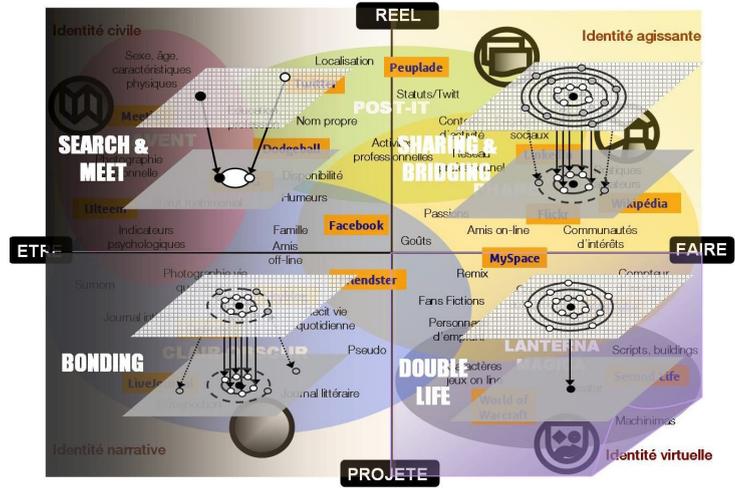
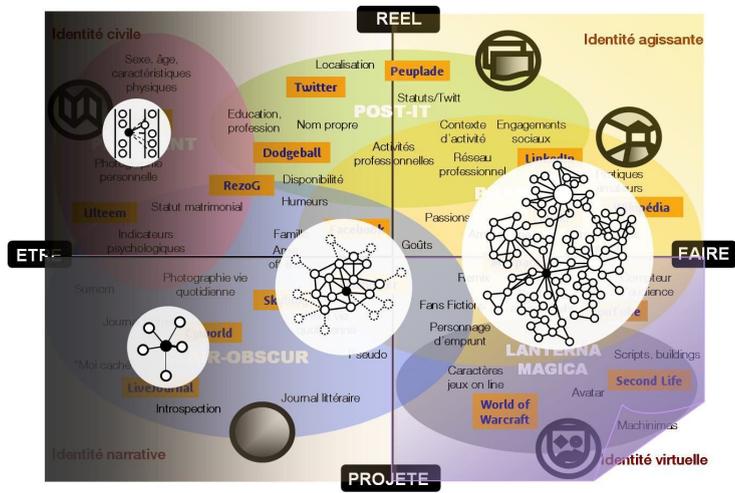
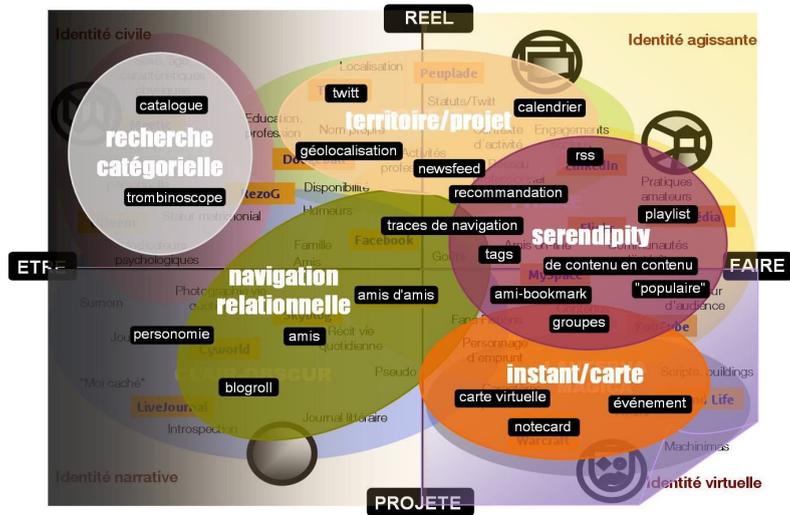
<sup>21</sup> D.Cardon sur france inter, Février 2018 [en ligne] <<https://www.youtube.com/watch?v=-2nZ8LxTTQk&t=2s>> consulté le 12/18

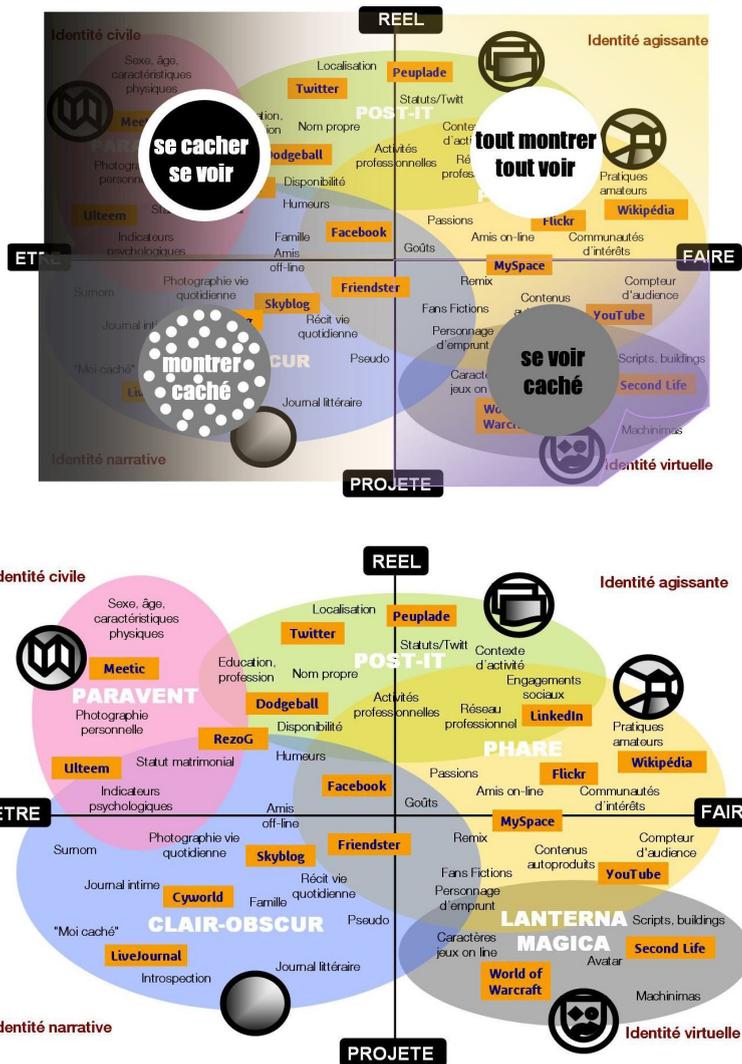
<sup>22</sup> Dominique Cardon, *La démocratie internet*, Editions du Seuil et La République des Idées, Paris, 2010

<sup>23</sup> D.Cardon, *Le design de la visibilité, un essai de cartographie du web 2.0*, 2008, [en ligne] <<http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>>, consulté le 12/18

<sup>24</sup> I.Galligo, F.Pais et C.Collomb, *Les algorithmes du désir : réflexion sur le design libidinal de Tinder* dans *Sciences du design 4*, édition Puf, Novembre 2016

par le biais de *tinder*, l'utilisateur est classé et l'application ne lui propose que des personnes susceptibles d'être dans sa bulle. Ce qui est en partie grâce aux données qu'à Facebook de ses utilisateurs. L'exposition de sa subjectivité est conforté dans ce système.





Cartographie issue de *Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0*

Sur la place Mathias Mérian j'ai pu remarquer le même phénomène. Il est plus facile aux habitants de s'exprimer sur Internet que sur la place. Le site lafeuilledechou.fr signe l'article *Strasbourg : La place Mathias Mérian a été sacrifiée*<sup>25</sup>, celui reprend l'histoire de la place à travers sa transformation radicale en 2014. Énonçant clairement son opinion l'article prend pour cible la politique de la ville qui met en avant l'activité économique avant l'activité sociale. L'auteur étant anonyme, il évoque son statut d'habitant de la place. Une dizaine de commentaires de voisins sont apparus à la fin de l'article, tous défendent l'idée de réinvestir la place, plutôt sans activité commerciale. Bien que plusieurs sont effrayés par le bruit, tous demandent un espace végétal, accueillant pour tous, aussi bien les squatteurs que les enfants de l'école maternelle Pasteur.

<sup>25</sup> [en ligne ] <<http://la-feuille-de-chou.fr/archives/82881>> publié le 07/07/2015 et consulté en Novembre 2018

« Une mairie socialiste ne devrait pas remplacer une place publique que servait à tous par un désert ou pire par une activité commerciale !

La présence seule de la terrasse des Aviateurs ne me dérange pas en tant que tel si la ville décide de remettre des jeux pour les enfants et des bancs. On pourrait tous cohabiter..... »

Marie-Pierre 12 juillet 2015

« On est tous d'accord pour un vrai espace végétal avec des oiseaux, de la permaculture des plantes dans la terre et non dans des pots, un jardin paysagé, partagé, éducatif pour les enfants (sans cafés, restaurants, terrasses, marché de Noël, tout cela à but lucratif ).

(...)

On déjà traumatisés par le bruit,

tout résonne dans cette cour d'immeuble, »

Braesch  
9 septembre 2017

On remarque que chacun de ces internautes arrive à s'exprimer sans trop de problème, chacun souhaite préserver son anonymat mais précise sa légitimité en précisant qu'il est habitant du quartier. Les échanges et conversations mettent à plat le problème, certains proposent aussi des solutions simples :

« Dans les pays du sud, les habitants ont pour habitude lors des chaudes soirées d'été d'investir les trottoirs et espaces publics avec des chaises et tables pliantes, de taper le cartons... Bref de se réunir à la fraîche entre voisins. Pourquoi ne pas tenter cela? »

Sofy, 8 juillet 2015

« La Feuille de chou propose l'organisation d'un concours de création de mobiliers d'extérieur (par exemple à partir d'éléments recyclés) pour redonner toute leur place aux riverains de Mathias Mérian !

Amis artisans, bricoleurs, designers, poètes, à vos projets ! »

La Feuille de Chou

Plutôt qu'un concours, c'est une invitation à l'appropriation. Cependant peu de propositions ont été mise en place. J'ai remarqué en passant régulièrement sur la place, que des habitants s'expriment en affichant des A4 imprimés, en laissant des mots sur les murs à la craie. L'envie d'investir la place par la parole de l'habitant se fait ressentir, mais franchir la barrière de l'entre soi d'Internet pour l'exposition sur la place semble être un obstacle. Mon projet questionne la manière de donner de la légitimité à la parole des habitants dans l'espace public, qu'ils puissent critiquer, imaginer, discuter de l'aménagement de leur quartier et de la place Mérian plus spécifiquement.

Nous avons appris dans cette partie qu'Internet surpasse la place publique dans l'accueil et la rencontre de l'expression citoyenne, dans ce que cela a de potentiellement émancipateur, mais aussi dans ces limites. La place publique doit, parallèlement à internet, pouvoir intégrer la parole de ses habitants et la partager à tous. J'imagine un système d'affichage libre modulable sur lequel les gens peuvent directement écrire, coller ou afficher ce qu'ils souhaitent. Faire apparaître cette parole est déjà un acte d'occupation de la place. Le dispositif d'expression invite les habitants à s'exprimer à propos de la place mais aussi de leurs habitudes. Le but étant de mettre à jour la place publique et de faire apparaître une image complète et sensible de celle-ci. Retracer l'histoire de la place, sans oublier ses conflits, et proposer un futur de celle-ci permet de la revaloriser.

---

## Une culture web

*Comment la culture web design-t-elle de nouveaux modèles d'expressions ?*

---

« Chacun de ses médiums a des effets bien précis sur nous : nous aborderons différemment une information qui est diffusée sur un écran géant à Time Square, que si on l'entend à la radio, la lit sur les manchettes des journaux ou la voit à la télévision, et nous ferons plus attention à un film, un journal télévisé qu'à un roman ou à un journal car nous faisons partie des générations nées avec la télévision voire Internet . »

Compte-rendu établi par Elise Chauvat à propos de *Pour comprendre les médias* de Marshall MCLUHAN, 1964

Nous allons voir dans cette partie comment l'humain s'est approprié le numérique comme outil créatif, et comment cela a révolutionné sa manière de s'exprimer et communiquer.

### 1. Des outils créatifs pour tous

*Comment le numérique et Internet développent de nouvelles manières de faire ?*

#### a. L'apparition d'un même espace de partage

La création d'Internet résulte de la volonté de personnes très différentes de vouloir, toujours pour le bien de la communauté, créer un espace de partage et d'échange permanent. Je vais dresser ici une histoire d'Internet.

C'est dans les années 60 que des mouvements de contre culture hippies sont nés, ils souhaitent changer le système politique en expérimentant sur eux-mêmes une autre forme de vie communautaire. L'histoire montre deux facettes de l'arrivée d'Internet, d'abord par la recherche militaire et ensuite par le mouvement de contre-culture hippie. Dans les deux cas c'est la volonté de valoriser la culture de l'échange et de la coopération par tous avec un système de méritocratie, comme le souligne D.Cardon<sup>26</sup>.

D'un côté les chercheurs américains cherchent à mettre en commun leurs savoirs pour permettre une avancée plus rapide de leurs recherches. C'est ce que constate V. Bush<sup>27</sup> dans son article *As we may think* de 1945, trop de connaissances s'accumulent et ne peuvent être assimilées. Cependant, il croit en les capacités techniques et scientifiques pour créer un outil permettant de les gérer. Il théorise alors au Memex<sup>28</sup>, un outil numérique comme greffé au cerveau, on y stocke des microfilms avec des documents textuels ou visuels. Un index permet de trouver la référence et de la mettre en relation avec une autre. Ensuite le microfilm peut être dupliqué et donné à quelqu'un d'autre. C'est bien l'hypertexte qui est ici suggéré. La notion de communauté est fortement présente.

---

<sup>26</sup> Dominique Cardon est un sociologue français qui s'intéresse aux usages d'Internet, l'analyse des transformations de l'espace public, les dynamiques expressives et relationnelles via le web et l'analyse sociologique des algorithmes du web et des big data. Dominique Cardon, *La démocratie Internet*, Editions du Seuil et La République des Idées, Paris, 2010.

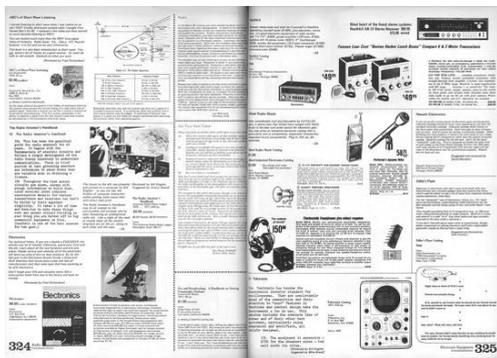
<sup>27</sup> Vannevar Bush est conseiller scientifique du président Roosevelt et chercheur au MIT, il est principalement connu en tant que maître d'œuvre de la recherche scientifique des États-Unis lors de la Seconde Guerre mondiale et comme l'un des inspirateurs du Web.

<sup>28</sup> Memex, *mem.ory ex.tender* (« gonfleur de mémoire »)



Réalisation du Memex en 2014 par Trevor F. Smith et Sparks Webb

Vingt ans plus tard, au sein du mouvement hippie, Stewart Brand<sup>29</sup> lance le *Whole Earth Catalog*. Ce catalogue se propose d'être un magazine médiateur entre le consommateur, le produit et le marchand. Fervent partisan du D.I.Y., le catalogue est sous-titré « access to tools ». Le but étant de démocratiser toutes sortes d'outils d'éducation pour que les lecteurs puissent « trouver leur propre inspiration, former leur propre environnement et partager leurs aventures avec quiconque était intéressé pour le faire<sup>30</sup> » comme le décrit Brand. Petit à petit le projet s'est développé de façon à devenir interactif. Les lecteurs proposaient eux-mêmes des outils, utiles pour la vie en communauté, pour d'autres lecteurs. C'est donc simplement sous forme de catalogue que Brand et ses collègues ont mis en relation des communautés parfois isolées.



Extrait du Whole Earth Catalog

Steve Jobs compare même le catalogue aux moteur de recherche google :

« Pour ce nouveau mouvement de la contre-culture, l'information est une denrée précieuse. Dans les années 60, il n'y avait pas d'Internet, pas 500 chaînes sur le câble. Le World Earth Catalog était un excellent exemple de contenu généré par les utilisateurs, sans publicité, avant Internet<sup>31</sup>. »

« Fondamentalement, Stewart Brand a inventé la blogosphère, bien avant les blog. [...] Aucun sujet n'était trop ésotérique, aucun degré de l'enthousiasme trop ardent, aucune expertise d'amateur trop peu sûre pour y être inclus. [...] Ce dont je suis sûr: ce n'est pas un

<sup>29</sup> Stewart Brand est un américain qui a répandue l'esprit de partage d'Internet au travers de ces projets.

<sup>30</sup> [en ligne] < <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/AccessToTools/>>, consulté le 11/18

<sup>31</sup> Discours de juin 2005 à l'université Stanford

hasard si le Whole Earth Catalog a disparu dès que le web et les blogs sont arrivés. Tout ce que le Whole Earth Catalog a fait, le web le surpasse. » Kevin Kelly<sup>32</sup>

### b. Forum - blog - réseau social

De cette volonté de mettre en lien les gens par centre d'intérêt, l'esprit Internet à toujours été un lieu d'échange. L'apparition de blogs, puis de forums et même de réseaux sociaux correspond tout à fait à cette volonté. Ces trois plateformes se différencient par leurs degrés d'échanges<sup>33</sup>:

- Le blog est une tribune pour quiconque estime avoir du contenu à partager. Le blogueur ou la blogueuse s'adresse à un lectorat celui-ci ayant l'occasion de réagir, ou non, à ses présentations. Les blogs se créent par le biais de plateforme comme *tumblr* ou *skyblog* qui permettent gratuitement et à chacun de créer son espace. La mise en forme est simple et parfois s'impose. Les blogs tournent souvent autour d'un thème principal.
- Sur un forum, la discussion est ouverte à ses membres autour d'un intérêt commun, seule la participation, c'est-à-dire le fil de discussion compte. Il existe le forum de l'entraide et le forum de discussion. Le premier se construit autour d'une question d'un internaute, le but est d'aider et une fois la réponse trouvée, la participation est fermée. Le forum de discussion se rapproche du débat, sans but concret c'est avant tout un *chat* avec les autres internautes, dans le but d'avoir une discussion continue et argumentée.
- Le réseau social, lui, invite chaque utilisateur à créer une page à son nom (ou pseudo) c'est un type de blog ouvert et partageable qui participe aussi à un fil d'actualité. Chacun y poste ce qu'il veut, les informations sont partagées, aimées et commentées. Le réseau social s'oriente vers le dévoilement de la personne, l'anonymat y est mal vu.

Cette nouvelle typologie d'espaces répond à un besoin, selon D.Cardon<sup>34</sup>, d'expérimenter en ligne des formes de vies utopiques, qui ont échoué dans le monde tangible. C'est dans ce contexte politique que les groupes de conversations numériques se développent sous le nom de Forum, évidemment par analogie avec le forum romain.

Ces nouveaux espaces ouvrent des voies pour de nouvelles formes de dialogues, d'échanges et permet même de nouvelles pratiques. Bien que l'humain soit le créateur du numérique et d'Internet, ils n'en demeurent pas moins inconnus et regorgent de potentialités.

### c. Le numérique comme nouvel outil de création

Pour présenter le numérique comme un espace de création tout à fait nouveau, je m'appuie sur l'exposition du Frac-Centre, *Madrid Octobre 68*<sup>35</sup>. Dans la société espagnole de 1968 où règne la dictature Franquiste, un ordinateur est acheté par le centre de calcul de l'université espagnole. C'est ainsi qu'il devint un outil très utile dans la réflexion des artistes, architectes et musiciens. L'exposition met en avant un corpus de production de Javier Segui de la Riva<sup>36</sup>, cet architecte a développé une pratique du dessin d'espaces fondée sur l'imaginaire. En se

<sup>32</sup> Kevin Kelly est le rédacteur en chef fondateur du magazine Wired et un ancien rédacteur en chef du Whole Earth Review. Il a également été écrivain, photographe, défenseur de l'environnement et étudiant en culture asiatique et numérique.

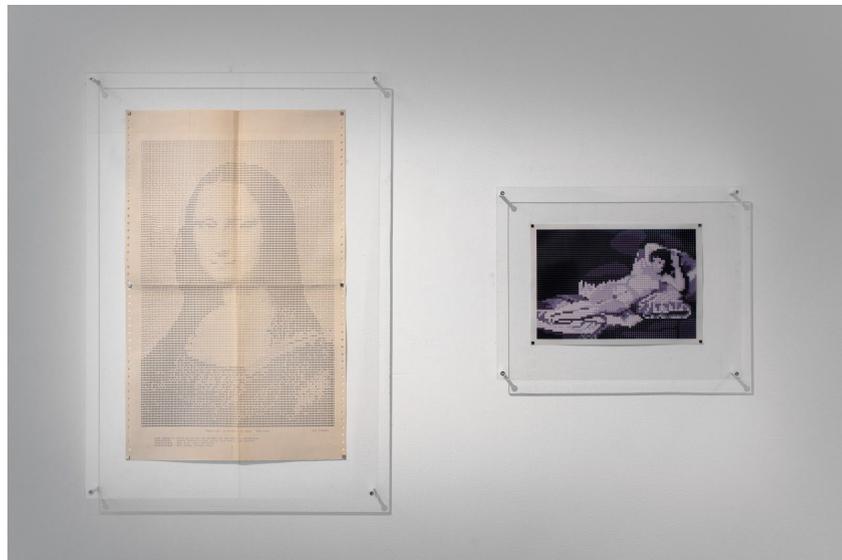
<sup>33</sup>[en ligne] <<https://connectes.be/reseau-social-blog-forum-difference/>>, consulté le 02/19

<sup>34</sup> Entretien D.Cardon et M.C.Smyrnelis, « *transversalités* » [en ligne] <<https://www.cairn.info/revue-transversalites-2012-3-page-65.htm>> 2012

<sup>35</sup> *Madrid Octobre 68 La scène expérimentale espagnole*, Frac-Centre 10/2018 au 02/2019

<sup>36</sup>Javier Segui de la Riva, [en ligne]< <http://javierseguidelariva.net/>>, consulté le 01/19

libérant de sa fonction technique, le dessin est pour lui une recherche graphique qui peut s'outiller de machine à dessiner, et d'ordre, c'est-à-dire de logique algorithmique.

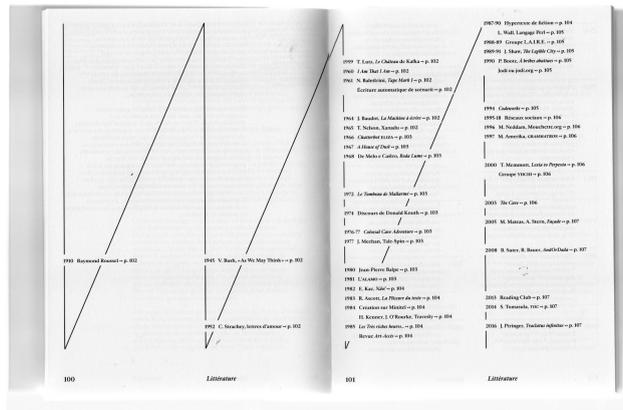
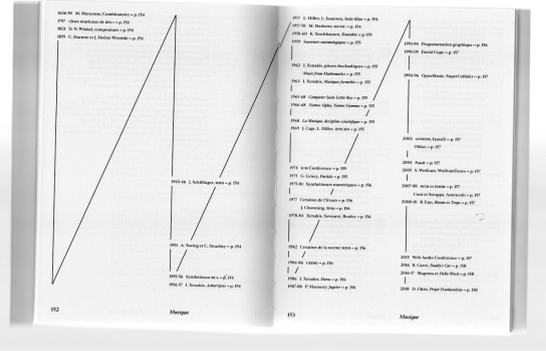
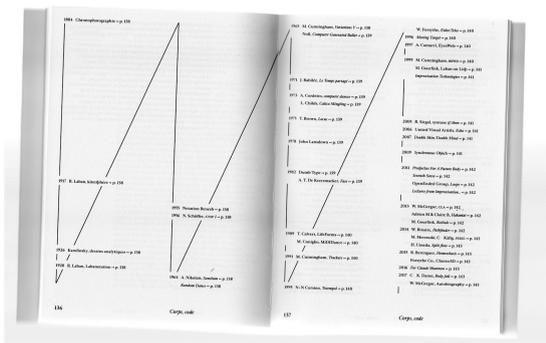
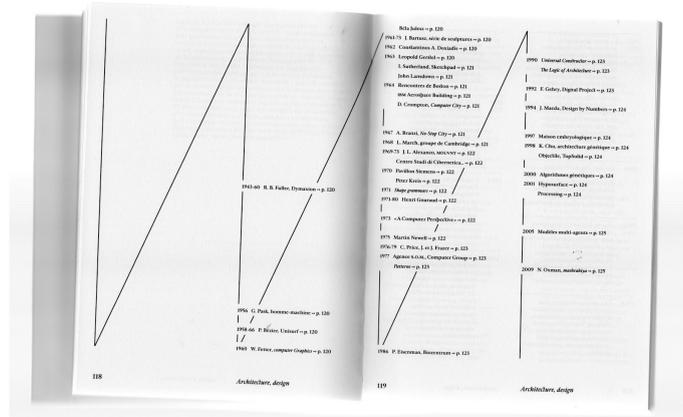


Photographie de l'exposition Madrid Octobre 68 au FRAC Centre

C'est l'utilisation du code informatique comme outil créatif. Plus que le champ graphique, l'ordinateur a créé des ponts entre les domaines créatifs. La musique, l'architecture et la littérature<sup>37</sup> sont les domaines les plus influencés par cette transversalité. C'est d'ailleurs ce qui apparaît dans l'exposition et le livre *Coder le monde, mutations, créations*<sup>38</sup>. Des frises tracent une histoire des pratiques du code notamment dans la littérature, le corps (danse et scénographie), la musique, l'architecture et le design. Elles mettent en avant l'ouverture qu'a permis le code comme principe logique créatif.

<sup>37</sup> La littérature à davantage été soumise à des pratiques expérimentales comme le groupe OULIPO

<sup>38</sup> *Coder le monde, mutations, créations*, sous la direction de F.Migayrou, 2018, édition HYX, et exposition au même nom au centre Pompidou, Paris, 2018



Frises du catalogue d'exposition *Coder le monde*

Aujourd'hui travailler le code est une pratique minoritaire car les temps interfaces ont évolué de manière à camoufler le code, le remplaçant par des icônes. C'est cette différence ergonomique et logique qui a permis de populariser le numérique, c'est le passage de la première génération d'interface C.L.I. (Command Line Interface) à la seconde génération<sup>39</sup> G.U.I. (Graphical User Interface). On peut remarquer que la notion d'*user* apparaît.

<sup>39</sup> Gouault Gaël, « Du tangible au digital » [pdf] <[https://editionseditions.net/PDF/DU\\_TANGIBLE\\_AU\\_DIGITAL.pdf](https://editionseditions.net/PDF/DU_TANGIBLE_AU_DIGITAL.pdf)>, consulté le 08/18



L'accès au code et ses modifications font partie d'une logique du libre et open source. La culture libre est un phénomène fondateur de l'esprit Internet :

« "logiciel libre" signifie que les utilisateurs possèdent les quatre libertés essentielles : (0) exécuter le programme, (1) étudier et modifier le programme sous forme de code source, (2) en redistribuer des copies exactes, (3) en redistribuer des versions modifiées.

*Le logiciel diffère des objets matériels – chaise, sandwich ou essence, par exemple – en ce qu'il peut être copié et modifié beaucoup plus facilement. C'est ce qui fait son utilité ; nous croyons que les utilisateurs d'un programme, et pas seulement le développeur, doivent être libres d'utiliser ces possibilités à leur avantage. »<sup>42</sup>*

Ainsi le libre constitue une pratique et une valeur importante de la démocratie Internet comme l'indique G.N.U. GNU est un système d'exploitation libre créé en 1983 par Richard Stallman. C'est un acronyme récursif qui signifie en anglais « GNU's Not UNIX<sup>43</sup> »



logo GNU

La culture libre entre en résonance forte avec la culture D.I.Y. et makers par la volonté de mettre à disposition des outils communs augmentables accessible à tous. C'est une logique presque inséparable de la culture makers.

#### **d. Makers, héritiers d'Internet,**

##### **Le bricolage et l'amateurisme comme émancipation**

L'approche de Brand dans le *Whole Earth Catalog* introduit l'idée de la démocratisation de l'outil créatif, de système de coopération, et de vous présenter rapidement la culture makers qui y est liée.

Les makers sont une branche de la culture *D.I.Y.* tournée vers les nouvelles technologies et le partage. Dans le livre *Makers, Enquête sur les laboratoires du changement social*<sup>44</sup> un chapitre raconte l'histoire du mouvement makers comme un fragment généalogique de la communauté Shakers. Schématiquement, les Shakers forment une communauté américaine protestante qui fonctionne sur le principe de propriétés communes, d'autoconsommation et d'organisation du travail par alternance de tâches. Dans le domaine du design on retient d'eux surtout leur pratique *D.I.Y.*.

<sup>42</sup>[en ligne] < <http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.html>>

<sup>43</sup> UNIX est une famille de système d'exploitation développé à partir de 1969

<sup>44</sup> I.Berredi-Hoffmann, M.C.Bureau et M.Lallement *Makers Enquête sur les laboratoires du changement social*, édition Seuil, 2018, chap1 *Des Shakers aux makers, Fragment d'une généalogie*



Système de rangement de la communauté Shakers



Le livre raconte d'une certaine manière la transmission de l'héritage de cette communauté à celle des makers. Car, en effet, les philosophies *makers* et *shakers* emploient le *D.I.Y.* comme outil émancipateur collectif, et représentent une contre-culture de collaboration. Il me semble que les *makers*, les *shakers* et Internet ont cela de commun : créer un espace bricolé<sup>45</sup>, un espace d'autogestion et d'autoconsommation. Internet est ce qui a permis l'émergence de communautés *makers*, qui sont devenues des actrices importantes d'Internet notamment avec l'*open-source*. Les *makers* travaillent aussi sur des nouvelles formes d'Internets, plus éthiques<sup>46</sup>.

Je me suis servi de l'impression 3D comme outil d'archivage pour une cartographie de la place Mérian. Sur 4 clés USB j'ai stocké toutes les informations d'Internet liées à la place Mérian, vidéos Youtube, blog Internet, images de google maps, articles, tout cela sous forme de vidéos d'enregistrement d'écran. Au total, il y a environ deux heures de surf sur le web en vidéo. Chaque clé USB contient des informations différentes, le but étant de figer Internet à un moment précis. Chacune est intégrée dans les éléments iconiques de la place

<sup>45</sup> C'est aussi à dire empiriquement, fait par soi-même, en lien avec le documentaire de Sylvain Bergère, « Une contre histoire de l'internet », [vidéo] <<https://www.youtube.com/watch?v=MUTABXD8f24>>, 2013

<sup>46</sup>C.Richard, *Petit manuel d'autonomie numérique*, édition 369, 2018,

imprimés en 3D, à savoir : un escalier de trois marches sur lequel repose une grille anti-sdf, une porte-verte d'un bâtiment abandonné qui sert de façade d'affichage depuis plus de 10 ans, le poteau sur lequel est posé la plaque au nom de la place et l'arbre du « jardin partagé » de la place. Une installation *in situ* des vidéos, sites Internet et images permettra de confronter l'identité de la place tangible face à son identité numérique et d'en faire un outil de discussion avec les habitants.



Une cartographie pour la cyber-identité de la place Mathias Mérian



Pour mon projet, cette philosophie et ces nouvelles pratiques s'apparentent à des *manières de faire*<sup>47</sup> comme l'explique Michel De Certeau dans *L'invention du quotidien*. Les « arts de faire » sont des pratiques d'objets et d'espaces détournés par ruse pour s'approprier les « grandes règles », notamment industrielles<sup>48</sup>. Le numérique comme l'espace public sont pour moi des espaces propices à développer ces arts de faire. « l'humain ordinaire », comme dit le philosophe, contribue à son environnement quotidien par des actes de détournements et de réappropriation d'objets. Internet encourage ces pratiques.

<sup>47</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, 1980

<sup>48</sup> De Certeau présente les *arts de faire* comme une réponse, à l'échelle personnelle, à la *Raison technicienne*.

## 2. La viralité de l'image pour un design pour le dissensus

*Comment et grâce à quoi les internautes débattent-ils sur Internet ?*

*Dans quel cadre, système les internautes s'expriment-ils, débattent-ils ?*

Dans *Civic City*<sup>49</sup>, Erik Swyngedouw<sup>50</sup> constate que la ville exclue le désaccord et dépossède le conflit de sa valeur fondamentalement démocratique. Jesko Fezer répond<sup>51</sup> que le projet design doit être un outil permettant de débattre, et de mettre en avant le conflit plutôt que de toujours chercher une solution. C'est pourquoi je m'intéresse aux discussions d'Internet, et surtout de la mise en débat qu'ils provoquent sur les forum et réseaux sociaux.



Essai visuel accompagnant *Le design de la ville postpolitique et de la cité insurgée*

<sup>49</sup> Sous la direction de Jesko Fezer et Matthias Görlich, *Civic-City. Notes pour le design d'une ville sociale*, édition B42, ce livre rassemble 6 cahiers (publiés de 2010 à 2013) écrit par des professeurs d'architecture, de design, des urbanistes, des politiques

<sup>50</sup> *Civic-City*, cahier 4, *Le design de la ville post politique et de la cité insurgée*, 2012

<sup>51</sup> *Civic-City*, cahier 6, *Le design dans & contre la ville néolibérale*, 2013

### a. Masse et buzz

Les réseaux sociaux capitalisent les *likes*. Leurs économies se fondent sur leurs popularités : plus il y a d'utilisateurs, plus l'entreprise est puissante. Dans *Bog Data*<sup>52</sup>, M. Aktypi démontre que l'utilisateur est un travailleur, c'est lui qui produit la richesse des réseaux. Sous le terme de « production de soi »<sup>53</sup>, Aktypi nous dit que « c'est notre subjectivité que nous devons utiliser et extérioriser. C'est elle que les réseaux sociaux nous apprennent à vendre, ou plutôt à céder<sup>54</sup>. »

Cela complète le « dévoilement de subjectivité » soutenu par Cardon comme étant un élargissement de l'espace public et un moyen de faire du lien. L'utilisateur en se dévoilant produit et active les contenus, génère la popularité du réseau ou d'un site. Ainsi des phénomènes portés et surtout relayés par la masse permettent le *like* et la croissance du réseau. C'est le cas du *buzz*. Le Larousse définit le *buzz* comme une « forme de publicité dans laquelle le consommateur contribue à lancer un produit ou un service via des courriels, des blogs, des forums ou d'autres médias en ligne ; bouche-à-oreille » ; « rumeur, retentissement médiatique, notamment autour de ce qui est perçu comme étant à la pointe de la mode ». On retient que l'utilisateur peut être à la fois le producteur et un relais de l'information. La propagation se fait de bulle en bulle<sup>55</sup>, comme un bouche-à-oreille augmenté. La seconde définition renvoie à la vitesse, au fait de connaître les derniers bouche-à-oreille du web. Ce qui est important c'est également la notion de *viral*, c'est-à-dire de prolifération à grande vitesse dans un maximum de *bulles*.

### b. Mémétique et même Internet

C'est par ce phénomène de *buzz* et de *production de soi* que les *mêmes Internet* sont apparus.

« même

terme d'origine anglo-saxonne provenant du grec *mimesis* (« imiter ») utilisé pour décrire un phénomène de détournement massif, sur Internet, d'un élément — souvent photographie anonyme mise en ligne — repris et décliné à foison, en vue de l'épuisement ou du renouvellement de son potentiel critique, et la plupart du temps, humoristique. »

M.Aktypi dans *Bog-data*, 2016

Cette définition me semble être la plus proche du *même Internet* dans son acception populaire. Pour comprendre les *mêmes Internet*, il faut remonter dans les années 70 lorsque R.Dawkins publie son livre *The Selfish Gene*<sup>56</sup>. Ce livre polémique propose une théorie de l'évolution par le concept du « gène égoïste ». La thèse de Dawkins est que les humains sont des véhicules d'éléments culturels qui se transmettent de personne en personne. Dawkins soutient l'idée que les « gènes égoïstes » imposés aux populations ne servent pas systématiquement les intérêts de leurs porteurs. Le *gène égoïste* est celui qui ne pense qu'à se répliquer. Ainsi naît le concept de *même*. Le *même* est un « virus de l'esprit » dont le but est de se répliquer chez un maximum de personnes. Dawkins donne pour exemple « les chansons populaires, les slogans accrocheurs, les idées, les fringues à la mode ». C'est ainsi que l'*Oxford English Dictionary* définit le *même* comme « un élément

<sup>52</sup> Madeleine Aktypi, *Bog-Data le travail en mutation, même, différends et écologie*, édition Cité du design 2016. *Bog* signifie à la fois chiottes, marais, tourbière et marécage.

<sup>53</sup> André Gorgz, « La personne devient une entreprise. Note sur le travail de la production de soi », Revue Mauss, Paris, édition La Découverte, 2001

<sup>54</sup> Madeleine Aktypi, *op.cit.*, 2016.

<sup>55</sup> Dominique Cardon, *op.cit.*, 2010

<sup>56</sup> R.Dawkins, *the Selfish Gene*, édition Oxford University Press, 1976

d'une culture pouvant être considéré comme transmis par des moyens non génétiques, en particulier par l'imitation ».

Dawkins décrit le même par analogie au gène « les gènes nagent dans une « piscine » de gènes se déplaçant d'un corps à l'autre par le sperme ou par les oeufs, les mêmes se propagent dans la piscine des mêmes, d'un cerveau à l'autre, par imitation au sens large du terme »<sup>57</sup>

Cependant l'article *The meme as meme*<sup>58</sup> met en avant l'appropriation du terme par Internet au détriment de la théorie de Dawkins. L'initiale théorie du *même* subit ses limites et pénètre peu dans les sphères intellectuelles. L'article *Splendeur et misère des mêmes*<sup>59</sup> explique cet échec par deux raisons. La première est que la définition du même est confuse « La définition va d'un simple comportement, comme le fait de porter une casquette à l'envers, à de vastes ensembles idéologiques et religieux, comme le christianisme, ou même des concepts encore plus abstraits, comme « la foi » ». Par ailleurs, wikipédia subit une guerre d'édition quand à la définition de *même Internet*.

## Même Internet



**Les contributeurs sont tenus de ne pas participer à une guerre d'édition sous peine de blocage.**

Cette page a subi récemment une [guerre d'édition](#) au cours de laquelle plusieurs contributeurs ont mutuellement annulé leurs modifications respectives. Ce comportement non collaboratif est proscrit par la [règle dite des trois révocations](#). En cas de désaccord, un consensus sur la [page de discussion](#) doit être obtenu avant toute modification concernant le même sujet.

Capture d'écran de la page *même internet* de wikipédia

La seconde raison est expliquée par S.Blackmore, parapsychologue et écrivaine spécialisée dans la *mémétique* « Il n'existe pas d'exemple de découvertes scientifiques réalisées grâce à la théorie des mêmes, et qui n'auraient pas pu être effectuées d'une autre manière ». Dans son ouvrage *The meme machine*<sup>60</sup> Blackmore construit une théorie plus radicale encore que celle de Dawkins, pour elle, tout, du développement du langage à nos croyances, est le produit d'une « pulsion mémétique ». Faute d'observation quantifiable, ces théories ne sont pas retenues par le monde de la recherche. Cependant en 2003 lorsque Jonah Peretti<sup>61</sup> décide de commander une paire de baskets Nike personnalisée avec le logo « sweatshop »<sup>62</sup>. Nike refusa. Peretti a transmis l'échange de courriers électroniques<sup>63</sup> à des amis, qui l'ont envoyé encore et encore, jusqu'à ce que l'histoire soit relayée aux médias grand public, où Peretti a débattu d'un représentant de Nike au *Today Show* de NBC. Il dit

<sup>57</sup>Traduction de Dawkins par Aktypi dans *Bog Data*

<sup>58</sup>A.Rabiowitz, *The meme as meme*, [en ligne] <<http://nautil.us/issue/23/dominoes/the-meme-as-meme-rp>>, consulté le 13/12/2018

<sup>59</sup> Remi Sussan, *Splendeur et misère des mêmes*, 2015, [en ligne] <<http://www.internetactu.net/2015/04/22/splendeur-et-misere-des-memes/>> consulté le 13/12/2018

<sup>60</sup> S.Blackmore *The meme machine*, Oxford University Press, 1999

<sup>61</sup> Co-fondateur de BuzzFeed et Huffington Post qui utilisent le *marketing viral*. Alors que Nike avait refusé de lui faire une paire de basket personnalisée avec le terme « sweatshop » (=atelier de misère), alors Peretti propage les échanges de mail avec la société, ceux ci ont été largement partagés, jusqu'à ce que Peretti soit invité sur un plateau TV pour en parler.

<sup>62</sup> Désigne une petite usine où les ouvriers sont très peu rémunérés et travaillent de nombreuses heures dans de très mauvaises conditions.

<sup>63</sup>« Jonah Peretti and Nike » [en ligne] <<https://www.theguardian.com/media/2001/feb/19/1>>, consulté le 02/2019, mis en ligne en Février 2001

plus tard « Sans vraiment essayer, j'avais publié ce que le biologiste Richard Dawkins appelle un mème. »

C'est aussi au début des années 2000 que des entreprises utilisent le principe répliqueur de *mème* pour développer leurs réseaux sociaux, c'est du marketing viral<sup>64</sup> qui calcule l'expansion d'un virus par des algorithmes. Ainsi avec l'apparition de ces entreprises numériques, le *mème* est devenu un élément culturel répliquable sur les réseaux sociaux. Le *mème* Internet rejoint l'idée du « gène égoïste » par le fait que son but soit de se répliquer un maximum de fois, peu importe les intérêts des utilisateurs. Le terme s'est alors exclusivement développé sur Internet comme étant un hyperlien, une vidéo, un hashtag, une image, un personnage, un mot etc. qui se propage sur le web. Bien que les *mèmes* Internet ne sont pas perçus comme tels par Dawkins et Blackmore, pour Coscia<sup>65</sup> les *mèmes* Internet sont une opportunité « Si vous souhaitez utiliser la mémétique pour « tout » expliquer, par exemple la manière dont une religion se propage, le problème qui se pose est celui des données ». Or, Internet est pour l'instant le seul moyen de quantifier ces échanges, pour Coscia, il peut valoriser la mémétique.

Le mème Internet est supporté par une économie critiquable liée à la vente d'utilisation de données produites par tous les utilisateurs<sup>66</sup>.

Après cette partie théorique et critique des mèmes Internet, je souhaite vous proposer une vision plus concrète de leurs formes et potentialités d'expression. En effet alors que Aktypi est réticente aux mèmes de par leurs utilisations lucratives, mon projet rejoint les propos de Cardon pour qui ces outils sont un moyen d'expression moins savant que la rhétorique et donc plus accessible. Internet, malgré ses dérives économiques, est un espace de liberté d'expression qui est le cœur même de la démocratie<sup>67</sup>. Les mèmes sont un outil puissant de la liberté d'expression permise par Internet.

### c. Mème mème

Mon projet s'attarde sur les images mèmes. Le schéma est simple, une image quelconque, issue d'un film, d'un dessin animé, du journal de 20h, d'une photo amateur, est légendée et partagée sur les réseaux sociaux. L'image devient un *template*<sup>68</sup> et est détournée à foison. Le plus souvent le détournement prend juste la forme d'une légende insérée dans la photo.



Trois mèmes d'actualité durant l'écriture de ce mémoire, trouvé sur *neurchi de mème d'actualité*, facebook<sup>69</sup>

<sup>64</sup>Duncan Watts et Jonah Peretti, « Viral Marketing for the Real World » [en ligne] < <https://hbr.org/2007/05/viral-marketing-for-the-real-world>>, Mai 2007

<sup>65</sup> Chercheur en humanité numérique à Harvard Kennedy School

<sup>66</sup> Annexe *We're turning virality into a science*

<sup>67</sup> Cardon et Lacroix.com, entretien [en ligne]

<[https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Dominique-Cardon-Internet-est-plus-un-espace-d-expression-que-d-information-NG\\_-2010-11-19-559118](https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Dominique-Cardon-Internet-est-plus-un-espace-d-expression-que-d-information-NG_-2010-11-19-559118)>

<sup>68</sup> Gabarit, modèle graphique à compléter

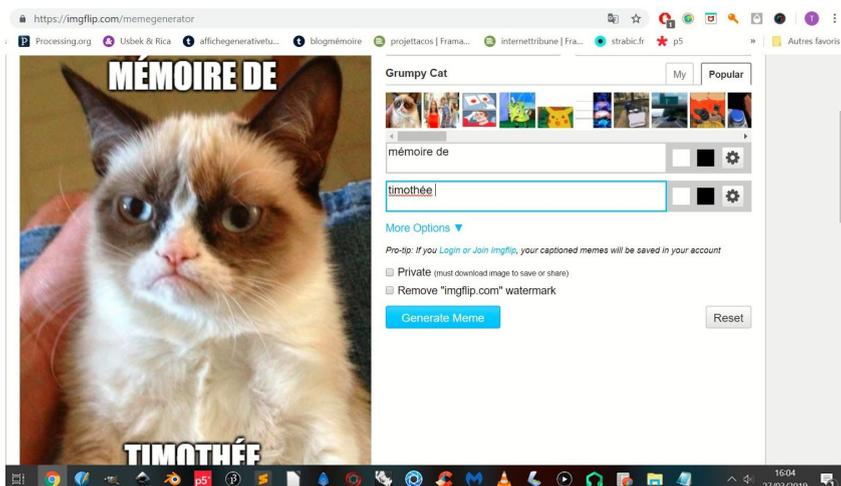
<sup>69</sup> Recensement de mème d'actualité sur ma page <<https://internettribune.tumblr.com/meme>>

Les mèmes sont très codés. Bien que la culture mème soit nationale<sup>70</sup>, elle est aussi vernaculaire et, selon les sites, les mèmes n'ont pas tout à fait les mêmes codes. La composition est tout de même aisément généralisable. L'humour, souvent à caractère ironique et la légende en police *impact*<sup>71</sup> caractérise le mème. Cette police de 1965 créée par Geoffrey Lee<sup>72</sup> est reconnue pour sa lisibilité et son caractère imposant. Mais c'est en 1996, Microsoft l'a incluse dans ses « *Core fonts for the Web* », des polices distribuées gratuitement pour qu'elles puissent être utilisées sur Internet. « Impact est elle-même devenue un mème, une idée virale très difficile à supprimer. »<sup>73</sup>



Gabarit d'un mème

Par ailleurs les templates de mème français sont souvent issus de l'actualité, une image du président faisant un pas de danse, une phrase dite lors d'un journal télévisé... Ce qui m'intéresse du point de vue du design de service est l'appropriation des mèmes par tous pour s'exprimer. Tous les outils sont bons pour produire le mème, Photoshop, Gimp ou tout autre logiciel de retouche d'image, mais il existe aussi des services en lignes spécialisés dans la fabrication de mème image, ce sont des *meme generator*. Ces sites proposent une sélection de *template* faisant déjà le buzz et permet d'insérer du texte en imposant la police *Impact*.



Capture d'écran, service en ligne de création de mème : <<https://imgflip.com/memegenerator>>

<sup>70</sup>[Forum] « Regional Internet meme »  
<<https://knowyourmeme.com/forums/meme-research/topics/17298-regional-internet-meme-research-project>>

<sup>71</sup> « Pourquoi tous les mèmes utilisent la même police » [en ligne],  
<<http://www.slate.fr/story/104808/memes-police-impact>> police web libre

<sup>72</sup> Graphiste anglais, 1929-2005

<sup>73</sup> *ibid*

Pour moi cette appropriation massive d'outils permet des *manières de faire* tout à fait surprenantes. En effet, certains groupes créent leur propre code esthétique, par exemple en apposant sur chaque image le même filtre déformant, en saturant les couleurs à l'extrême, en utilisant une police de caractère spécifique.

En imaginant transposer ces esthétiques dans l'espace public, elles vont proposer un dissensus avec l'esthétique homogénéisée déjà installée, des publicités par exemple. Publier ces *manières de faire* sont un acte d'appropriation, d'expression et de représentation politique du citoyen dans l'espace public. C'est-à-dire que ce sont des expressions non-officielles, visuellement différentes, que l'on différencie des informations officielles et institutionnelles. Publier l'expression du citoyen sur la place, c'est le représenter.

De nombreux sites et forums utilisent le même, c'est la marque de fabrique de communauté comme celle de *reddit* ou *4chan*. Cependant Facebook propose aussi des groupes spécialisés dans le même. Ainsi différentes catégories de mêmes existent. Une dimension élitiste et communautaire des mêmes est très présente. « Un même de 4chan n'est plus drôle quand il est repris sur 9gag, c'est la règle. »<sup>74</sup> C'est ainsi qu'est née une hiérarchie des groupes, et un index sur les mêmes, chaque même porte un nom. Sur *facebook* les communautés se rassemblent sous le terme *neurchi*<sup>75</sup>.

« neurchi de meme historique »

« neurchi de meme philosophique »

« neurchi de meme extra-muros »

« meme engagés pour agriculteurs complexés »

« neurchi de meme d'actualité »

« neurchi de template »

#### **d. Les mêmes, une potentialité de mise en débat mais également des limites**

« Le changement démocratique le plus profond qui se joue sur le réseau réside dans la possibilité de s'exprimer, de penser, de se coordonner. Toutes ces activités ne sont plus sous le contrôle de l'État, des partis, des syndicats. Il y a une possibilité d'auto-gouvernement de la société. » explique Dominique Cardon dans un entretien avec *LaCroix.com*<sup>76</sup>. Ce qui m'intéresse dans la pratique des mêmes français est le lien avec l'actualité. Ils sont pour moi un moyen efficace de prendre position, de témoigner et de laisser trace de la voix des citoyens. Ainsi le même est pour moi un moyen d'activer et de représenter l'activité politique des citoyens. Par exemple le gouvernement Français est la cible de beaucoup de critiques qui prennent formes de mêmes. Les thèmes sont abordés de manières non-savantes et compréhensibles par la majorité. Les mêmes prouvent leurs utilités dans *Un même français*<sup>77</sup>, projet d'étude N.Pesenti et J.Leclercq expliquer ce que c'est. Ils témoignent de la perception et du ressenti des candidats de la campagne présidentielle de 2017. Le même « fait son entrée dans la communication politique avec cette campagne, au même titre que les tracts, les affiches ou les autocollants collés sauvagement dans l'espace public<sup>78</sup> ».

<sup>74</sup> « Les mêmes français sont-ils si nuls ? » [en ligne]

<<http://an-2000.blogs.liberation.fr/2017/11/02/les-memes-francais-sont-ils-si-nuls/>> 2017

<sup>75</sup> neurchi = neur-chi = chineur

<sup>76</sup> Cardon, entretien pour *LaCroix.com*, [en ligne]

<[https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Dominique-Cardon-Internet-est-plus-un-espace-d-expression-que-d-information-NG\\_-2010-11-19-559118](https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Dominique-Cardon-Internet-est-plus-un-espace-d-expression-que-d-information-NG_-2010-11-19-559118)> consulté le 18/02.2019, publié le 11/2010

<sup>77</sup> « Un même français » [en ligne]

<[https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2017/07/07/les-meilleurs-memes-politiques-de-2017-rassemblements-dans-un-livre\\_5157577\\_4832693.html](https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2017/07/07/les-meilleurs-memes-politiques-de-2017-rassemblements-dans-un-livre_5157577_4832693.html)> consulté le 11/19

<sup>78</sup> N.Pesenti



Extrait *Un Mème français*

Il faut cependant nuancer car les mèmes sont fait « par le bas », et plutôt que de défendre un parti, ils critiquent l'opposition. Les mèmes préfèrent critiquer plutôt que de défendre. L'un des mèmes les plus connus est *pepe the frog*, un personnage grenouille que l'amérique raciste s'est rapidement approprié au détriment de son créateur, en France *pepe* est devenu *pepe le pen*<sup>79</sup>.

<sup>79</sup> « pepe the frog », [en ligne]

<[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pepe\\_the\\_Frog#De\\_l'%C3%A9lection\\_pr%C3%A9sidentielle\\_am%C3%A9ricaine\\_d\\_e\\_2016\\_%C3%A0\\_un\\_symbole\\_de\\_haine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pepe_the_Frog#De_l'%C3%A9lection_pr%C3%A9sidentielle_am%C3%A9ricaine_d_e_2016_%C3%A0_un_symbole_de_haine)> consulté le 02/19

« De "pepe the frog" a "pepe lepen" » [en ligne]

<<https://www.lesinrocks.com/2017/01/21/actualite/de-pepe-the-frog-a-pepe-lepen-grenouille-devenue-embleme-de-fachosphere-11903601/>> consulté le 02/19

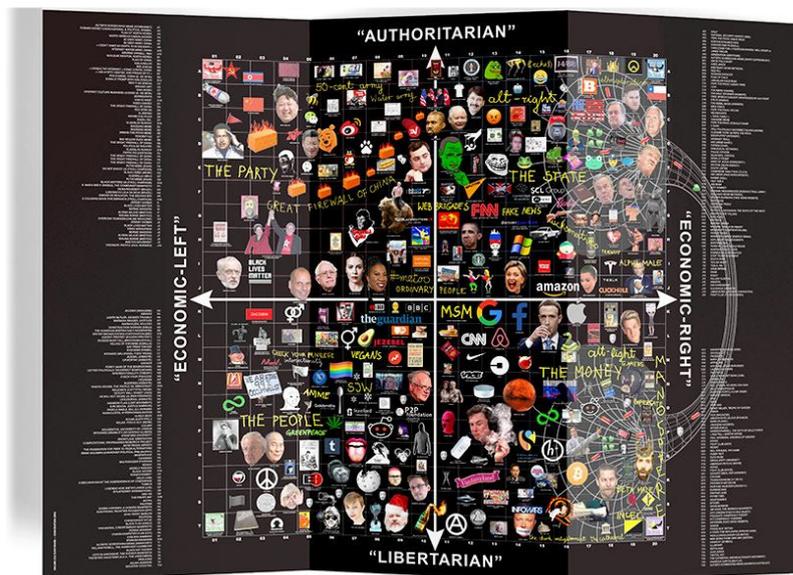
« Pepe, l'histoire d'une grenouille devenue mascotte de l'extrême droite sur Internet » [en ligne]

<<http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2017/01/18/32001-20170118ARTFIG00014-pepe-l-histoire-d-une-grenouille-devenue-la-mascotte-de-l-extreme-droite-sur-internet.php>> consulté le 02/19



Dans l'ordre : pepe the frog original, pepe lepen, pepe trump, pepe the frog sur le compte de Nicki Minaj

Le groupe de travail *disnovation.org* a cartographié les mèmes dans un diagramme<sup>80</sup>, les situant dans des valeurs politiques. Un axe place les mèmes en « economic left » ou « economic right » pendant que l'autre axe en « libertarian » et « authoritarian ».



Online culture wars par Disnovation.org

Le mème connaît une limite dans son expression d'entre-soi. En effet les communautés mèmes se regroupent souvent par affinité politique et parfois entrent peu en débat. Il me semble que c'est ce dont Cardon parle lorsqu'il dit que « si on a un décentrement par rapport à l'espace politique central, vers une multiplicité de foyers de coordination et d'action, il existe un risque d'atomisation de l'espace public. Mais lors des événements électoraux importants, la discussion se recentre<sup>81</sup>. » C'est ce que permettent les réseaux sociaux par rapport aux blogs et forum, ils connectent les communautés opposées sur des sujets de société.

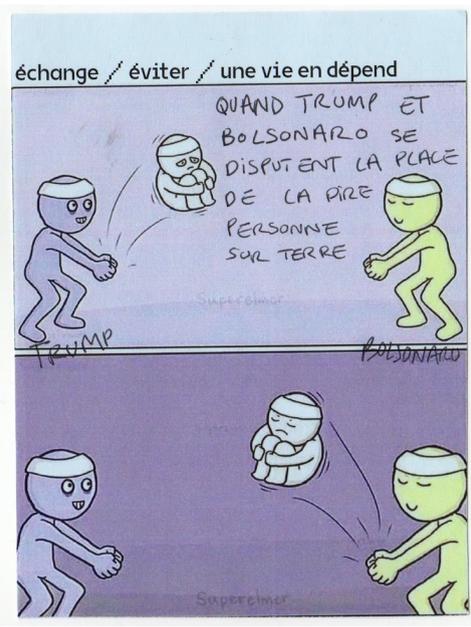
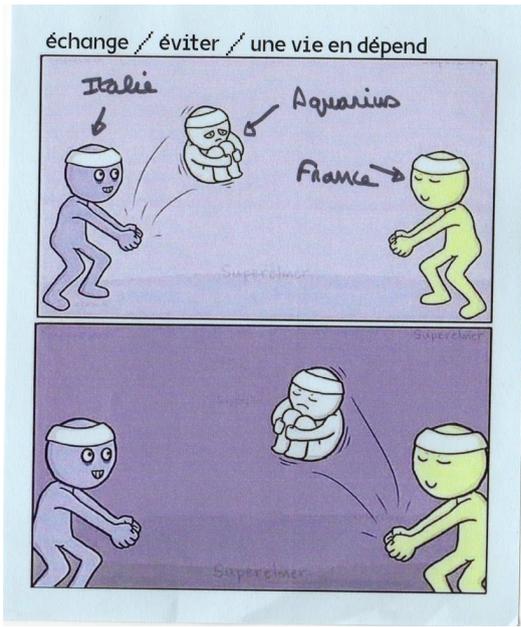
Pour Cardon, Internet est un lieu de *polyphonie expressive forte*. Dans son entretien avec *LaCroix*, il précise qu'internet n'est plus comme le souhaitaient les pionniers du web, un autre monde, mais s'attache largement à la vie quotidienne des utilisateurs et devient très *réaliste*. Il souligne la nécessité de garder cet espace anonyme, sans pouvoir d'état, de préserver la liberté de ton, le côté désinhibé de certaines prises de parole et les audaces créatives. Sur Internet il n'y a pas de fossé entre politisés et apolitiques, entre riches et pauvres, instruits ou pas : « Un monde en réseau valorise toujours les actifs. Sur Internet, ceux qui occupent le terrain, bénéficient d'une forte visibilité et initient les mouvements, sont ceux qui agissent, qui relaient et qui commentent. La compétence prime sur le statut. L'expression tous azimuts couvre les voix silencieuses<sup>82</sup>. ».

<sup>80</sup>Online Culture Wars, [en ligne] <[http://disnovation.org/img/OCW\\_web\\_01](http://disnovation.org/img/OCW_web_01)>, 2018

<sup>81</sup> *ibid*

<sup>82</sup> *ibid*

Ces règles sont à préserver pour mon projet de diplôme, j'ai pu faire la même remarque lors d'un atelier dans lequel j'invitais les participants à créer physiquement des mèmes politiques. Certains participants ont dû mal à s'exprimer s'il se savent observer. L'anonymat et la liberté de ton sont pour moi les meilleurs moyens pour garantir une liberté d'expression. Mon projet est conscient de la brutalisation de l'information sur les réseaux sociaux et les mèmes ne dérogent pas à ce constat. Mais ils me paraissent être un outil d'expression politique important et dont les potentialités gagnent à être exploitées.



Extrait d'une série de même d'actualité fait durant un atelier en Décembre 2018

Ma thèse soutient l'idée qu'il est important de trouver un moyen pour qu'internet ne soit plus considéré comme une simple résonance de la vie quotidienne, mais qu'il devienne un espace intrinsèque à l'espace public. Comment rendre compte de l'expression des internautes ? Comment rendre compte des activités du web comme faisant partie de la vie politique quotidienne ? Pour cela, j'imagine des publications d'Internet scénographiées dans l'espace public, avec des moments et outils pour que chacun puisse raconter et publier son Internet . Cela rejoint un atelier que j'ai effectué en janvier 2019 à la Maison du Jeune Citoyen de Schiltigheim dans lequel j'interroge la narration d'un enfant face à l'illustration d'un ordinateur. D'abord nous avons réalisé une histoire de la place de la ville à l'aide d'un texte à trous. Une fois le passé et le futur imaginaire de la place crée par les enfants, nous avons voulu l'illustrer avec l'aide de google image. Le but étant de remarquer les différentes d'images selon l'ordinateur, l'historique etc de chacun.

Dans cette partie nous avons vu comment le numérique et Internet ont transformés nos façon de s'exprimer. Je pense que le mélange des supports image, texte, vidéo, voire son est un atout dans mon projet. La place peut être un espace où l'on mélange les médiums. J'imagine par exemple une scénographie qui mêle sonore et visuel pour montrer l'expression des habitants sur Internet et la cyber-identité de la place Mathias Mérian. Je pense qu'il est important aussi de proposer une nouvelle lecture de la place, par exemple en affichant en très grande taille des phrases ou des images de la place trouvées sur Internet . Cela peut aussi prendre forme d'une frise chronologique qui explique l'histoire de la place à travers des détails historiques et sensibles, ainsi pourquoi pas mêlé des documents d'archives à des publications de réseaux sociaux pour montrer une identité plus complète de la place. Participer à la frise c'est trouver un espace de parole et de devenir.

---

## Désobéir à la place publique

*Quel design pour une place publique démocratique ?*

---

Selon l'époque, le pays et la civilisation, les espaces publics ont parfois été investis de l'expression citoyenne. Quel design et quels outils pour l'expression citoyenne sur la place publique ?

### 1. L'expression dans l'espace public, la revendication, l'éphémère et laisser trace

*Comment la place publique peut-elle s'émanciper d'un design figé pour être investie par la parole de ses acteurs ?*

Dans son ouvrage *L'écriture dans l'espace public romain*, Mireille Corbier<sup>83</sup> présente les usages et fonctions de l'écriture dans l'espace public romain. L'omniprésence de l'écriture et la communication de manière générale prenaient différentes formes, l'auteure nous indique que deux aspects d'usages de l'écriture et de la lecture sont à retenir. D'abord celui réservé à une population éduquée, c'est la littérature, il ne m'intéresse pas précisément du fait de sa dimension élitiste. Le second est une forme de dialogue permanent entre les différents pouvoirs et la masse, pourtant peu alphabétisée. L'auteure nous dit « tout un champ de l'écriture publique est compatible avec un niveau inférieur de la capacité de lire ». Elle présente un certain nombre d'observations sur les liens entre affichage durable (en plaque de bronze, gravure sur bois) et publication (à travers l'écrit, qui donne au contenu une « existence autonome, indépendante de l'homme et de sa parole »), sur les lieux d'affichage (qui sont souvent des murs libres, pouvant par exemple être des temples), sur l'usage de l'écriture dans la pratique du pouvoir (comme les affichages de proposition de loi) et sur l'expression de l'opinion publique aux marges de l'oral et de l'écrit (qui prenaient parfois forme de graffiti).

Cette utilisation de l'information entre fortement en résonance avec internet. Ce sont les mêmes principes de classement et de compréhension des informations : certaines sont officielles, d'autres subjectives, voir fausses, mais toutes cohabitent et se différencient.

#### a. La place publique figée, comment la place doit être un lieu d'échanges ?

Dans l'essai *Le design de la ville post-politique et de la cité insurgée*<sup>84</sup>, Erik Swyngedouw estime que les révoltes urbaines et manifestations violentes, de 2004, 2008 et 2010 en Grèce et en France, sont des « expressions et désir d'un design différent pour la ville<sup>85</sup> ». L'auteur introduit l'idée de la cité comme espace de rencontre politique. L'espace public ne doit pas être figé, il doit « accueillir la différence et le désordre.<sup>86</sup> ». Il demande donc aux designers, alors en train de construire et augmenter la ville de « consensus néolibéral post démocratique », d'être critique et de mesurer les conséquences de leurs projets dans une vision démocratique. Comme Swyngedouw, je pense que la ville démocratique doit pouvoir accueillir la divergence politique, c'est d'ailleurs une valeur intrinsèque à la démocratie et à

---

<sup>83</sup> M. Corbier *L'écriture dans l'espace public romain*, 1987, Publication de l'école française de Rome

<sup>84</sup> *Civic-City*, Cahier 5, *Le design de la ville post-politique et de la cité insurgée*, 2011

<sup>85</sup> *Ibid*

<sup>86</sup> *Ibid*

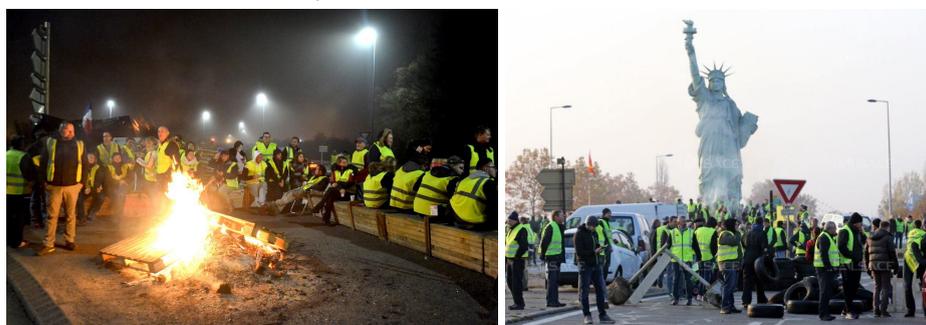
la liberté d'expression. Comme terrain d'ancrage, la place Mérian doit pouvoir libérer et accueillir ces différences, plutôt que de les camoufler. Mais, bien que les conflits ne soient pas visibles sur la place, ils sont clairement énoncés sur internet. Comment faire apparaître les conflits et les transformer en débat sur la place publique ?

### b. La permanence et la manifestation

Internet a centralisé l'expression citoyenne, l'espace public est réservé à des publications publicitaires ou institutionnelles mais jamais citoyennes. Des mouvements sociaux sont nés sur les réseaux sociaux et leurs partisans se regroupent dans l'espace public pour manifester. Le Larousse définit la manifestation comme un « Rassemblement de personnes qui veulent faire connaître leur opinion ». Les derniers mouvements sociaux importants français sont les Gilets-Jaune et Nuit debout. Le texte de Swyngedouw reste d'actualité au regard de ces mouvements. L'occupation de Nuit debout et des Gilets-Jaune, les uns sur les rond-points, les autres sur les places publiques, s'effectue au détriment d'autres usagers de ces lieux. Leur but est de donner de l'importance à leur mobilisation en générant de nouveaux usages dans ces espaces.



Village Gilets Jaunes en Haute-Savoie



rond point de Colmar occupé par les Gilets Jaunes



Création d'un château en bois lors du mouvement Nuit Debout

L'occupation de ces lieux symboliques peut être une amorce pour développer de la permanence architecturale comme processus de fabrication d'espace public. À la manière des Kroll ou de Bouchain, la permanence architecturale est l'action d'occuper un espace et en même temps de le construire et d'y réfléchir sans savoir ou cela mène. Le but étant de discerner les besoins, les envies et de faire du sur-mesure. Être dans la permanence, c'est comprendre l'environnement avec ses habitants. La participation est alors inhérente à la permanence. La permanence permet de faire rencontrer des points de vue différents. Plus que des points de vues, la permanence doit permettre de faire rencontrer différent acteur de la place.



Images issues de *La permanence architecturale*, éditions Hyperville 2015

Selon P. Breton<sup>87</sup>, professeur des universités au Centre universitaire d'enseignement du journalisme à l'université de Strasbourg, ces permanences sont aussi le moment de recueil de doléances. De nombreuses réunions publiques ont eu lieu suite au mouvement Gilets-Jaune, on peut remarquer que ces réunions, pourtant ouvertes, se sont systématiquement déroulées selon les codes institutionnels. C'est-à-dire jamais à l'extérieur, sur une place publique par exemple.

Élaborer un espace tangible de rencontre et de discussion, avec des expérimentations participatives continues, à la manière d'une permanence architecturale serait pour moi le meilleur moyen de faire vivre la place et de la construire petit à petit, tout en permettant des changements. La place ne doit pas être figée, mais être constamment requestionnée. Alors que « nous fabriquons le numérique autant qu'il nous fabrique »<sup>88</sup>, j'ai l'impression que nous oublions parfois de fabriquer nos espaces publics.

La place publique me semble être un espace propice à accueillir les *manières de faire*<sup>89</sup> des habitants, décrites par Michel De Certeau, comme je le présente dans la partie *Une culture web*.

### c. Expressions sauvages

Dans certains pays, selon les époques et politiques misent en place, des phénomènes d'expression particulier voient le jour. En Chine par exemple, le Dazibao<sup>90</sup> est une affiche illégale et grand format sur laquelle un citoyen inscrit sa pensée sur un sujet de société. Puis l'affiche en la placardant sur une façade. L'expression de l'opinion publique est une tradition de la Chine impériale, le peuple se rassemblait autour des affiches pour en discuter. En 1966, pendant la Révolution Culturelle, les dazibaos furent largement utilisés. Des bâtiments entiers étaient recouvert de dazibaos. Mao Zedong a également diffusé nationalement certaines de ces affiches dans *Le Quotidien du Peuple*<sup>91</sup>. Une force des dazibaos est la possibilité pour la masse de s'adresser directement à la masse. Les dazibaos, très répandus, étaient autant utilisés pour du débat sophistiqué que pour du divertissement satirique. Parfois ces affiches attaquaient et insultaient des personnalités politiques. Les dazibaos furent totalement interdits et disparurent en 1979.

---

<sup>87</sup> Lors du cycle de conférence débat *Tous connectés, et après ?*, *Le numérique peut-il sauver la démocratie ?*, au Shadok en Janvier 2019

<sup>88</sup> D. Cardon, *Culture numérique*, édition Presses de Sciences Po, 2019

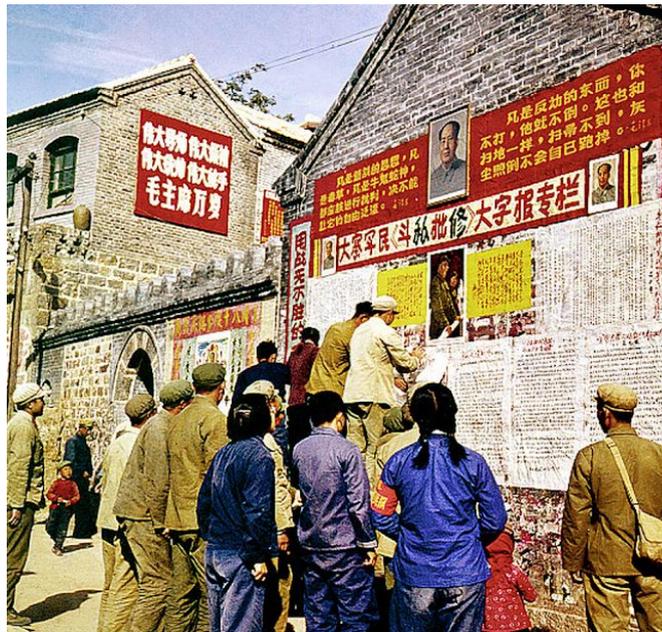
<sup>89</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, 1980

<sup>90</sup> Formes vives, « Dazibao de la révolution culturelle » [en ligne]

<<http://www.formes-vives.org/histoire/?post/revolution-culturelle>> consulté le 12/18

<[https://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.com/2012/09/chine-dazibao\\_19.html](https://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.com/2012/09/chine-dazibao_19.html)>

<sup>91</sup> Organe de presse officiel du Comité central du Parti communiste chinois. Le journal est classé par l'Unesco parmi les dix plus grands du monde



réalisation et affichage de dazibaos

L'effervescence et l'importance de ce média illégal fabriquait une trace non-négligeable de l'opinion publique. La capacité à mettre en débat les citoyens est impressionnante. À quoi ressemblerait aujourd'hui un dazibao français ?

Un autre moyen d'affichage plus récent m'intéresse. C'est le *papelogràfo* chilien, il est issu des expressions murales chiliennes des années 60, utilisées afin de contester le monopole de l'expression de l'opinion publique par les médias. Ces fresques murales sont directement peintes sur les murs par des brigades dans un temps très court afin d'éviter la police. Elles sont toujours composées d'un slogan avec une illustration. Alors encouragées par le gouvernement d'Unité populaire, les brigades sont interdites après le coup d'Etat de Pinochet. C'est à ce moment là que les papelogràfos sont nés. Pour aller plus vite dans l'affichage, la fresque murale est remplacée par un rouleau de papier à coller sur les façades. Le dessin disparaît au profit d'un slogan.



papelogràfo de la brigada chacon

« Les lettres des messages sont peintes sur une bande de papier dans un atelier, puis la bande de papier est roulée, transportée jusqu'au lieu où elle doit être collée. Pendant que quelques membres de la brigade font le guet, le mur est nettoyé, et dès qu'il est encollé sur

quelques mètres, le collage du papelografo commence »<sup>92</sup>. Les *papelografos* m'intéressent pour leur temporalité particulière, créer et écrire en privé puis publier en public. C'est d'une certaine manière ce que l'on fait sur internet, diffuser un message tout en restant caché dans notre espace privé.

Ces deux exemples sont pertinents par rapport à mon projet car ils me démontrent, d'une part l'utilité d'un format qui se différencie de l'affichage existant, et d'autre part les discussions qui en émergent. Car plus que de parler de l'acte de vandalisme, ils suscitent de débattre du sujet énoncé sur la banderole.

Malgré son silence apparent, la place Mérian est remplie de signes d'appropriations. Par un relevé photographique, j'ai recensé plus de 200 graffitis sur la place<sup>93</sup>, du simple *blaze* de graffeur au collage artistique.



Images issues d'une récolte des graffitis et affiches sur la place Mathias Mérian en Novembre 2018

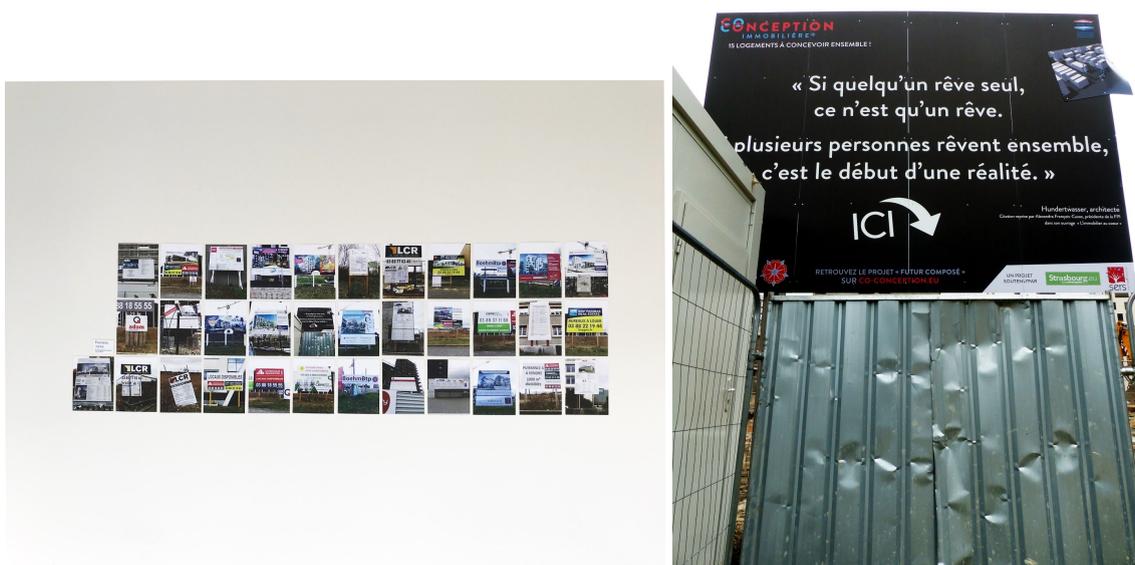
Plus que cela encore, des habitants placardent des A4 imprimés lorsqu'ils sont contre une action de la ville, par exemple deux arbres doivent être abattus, alors sur eux sont scotchés

<sup>92</sup> Antonia Garcia Castro, « Les murs comme support du politique : la brigade Chacón au Chili (1989-1997) », *Cultures et conflits* no 57, printemps 2005, ISSN 1157-996X, article sous licence Creative Commons

<sup>93</sup> <<https://internettribune.tumblr.com>>

des feuilles blanches avec écrit « Je ne veux pas être coupé ». Comment le design peut il encourager les habitants à s'exprimer dans ce genre de situation ?

Paradoxalement à cela, nous trouvons dans les chantiers au sein des villes de nombreux dispositifs d'affichages, publiant le permis de construire ou une visualisation 3D du futur. L'omniprésence de ces dispositifs nous habitue à ne plus y faire attention, pourtant deux choses m'intéressent à leur sujet. D'abord d'un point de vue technique et esthétique, les dispositifs sont presque tous uniques, bricolés selon les matériaux du chantier et l'envie des ouvriers. Ces dispositifs peuvent être composés des tréteaux, de morceaux d'échafaudages, de barrières, etc. Il me semble important de remarquer la liberté d'affichage dans le cadre éphémère d'un chantier. J'ai alors commencé une série de photographies<sup>94</sup> de ces affichages, qui prédisent et construisent l'avenir de Strasbourg.



Images issues d'une récolte de dispositifs d'affichages en Février 2019

<sup>94</sup><<https://internettribune.tumblr.com>>

#### d. Vers de la désobéissance technologique pour la place publique

Les espaces publics sont imprégnés de règles qui leurs assurent sécurité et fluidité. Les espaces publics ont leurs emplois du temps entre déchargement de camion, ramassage de déchet, ouverture de commerces, fermeture, signalisation... Tout y est orchestré, la place publique n'est pas pensée pour accueillir l'imprévu.

Alors comment la ville peut-elle proposer un design pour accueillir la différence et le conflit ? En 1849 un écrivain américain du nom de Henry David Thoreau écrit le livre *désobéissance civile*<sup>95</sup>. Ce livre décrit une forme de « résistance passive qui consiste à refuser d'obéir aux lois ou aux jugements d'ordre civil. Elle a pour objectif d'attirer l'attention de l'opinion publique sur le caractère inique ou injuste d'une loi avec l'espoir d'obtenir son abrogation ou son amendement. Ceux qui pratiquent la désobéissance civile sont prêts à encourir les peines, dont l'emprisonnement, qui pourraient leur être infligées pour avoir enfreint la loi.<sup>96</sup> ». Le design peut devenir un outil au service de cette désobéissance. Je relie cette désobéissance civile à la *désobéissance technologique*. D'abord apparu chez Ernesto Oroza<sup>97</sup>, ce terme est évidemment en lien avec la désobéissance civile de Thoreau. Oroza utilise ce terme pour décrire l'éloignement de la culture des produits capitalistes par les cubains lors de la crise des années 90. Cette crise issue de l'embargo des Etat-Unis contre Cuba depuis 1962 et de la chute de l'URSS en 1991 a forcé les habitants à créer leurs propres *manières*<sup>98</sup> de vivre. Entre agriculture, économie, tourisme et technologie, les cubains ont désobéi aux usages, aux esthétiques et aux cycles de vie des produits importés.

Bien qu'il s'agisse avant tout d'une réponse vitale et nécessaire, Oroza met en avant le rejet des pratiques de consommation capitaliste par l'ingéniosité, la créativité et l'appropriation des objets par les cubains.

La pratique d'Oroza consiste d'une part à recenser ces objets et à théoriser et classer les actes de désobéissance. Ainsi trois niveaux de désobéissance existent :

- La réparation consiste à rendre un objet « les caractéristiques techniques, structurelles, d'usage, de fonctionnement ou d'apparence, que cet objet a partiellement ou complètement perdues. »
- «La refunctionalisation est le processus qui permet de profiter des qualités d'un objet déconstruit pour le faire fonctionner à nouveau dans son contexte ou dans un autre. »
- La réinvention, «Par la désinvolture avec laquelle des fragments de produits sont utilisés et articulés, les objets réinventés miment les invention originales. »

<sup>95</sup> Thoreau Henry David, *Désobéissance civile*, 1849

<sup>96</sup> < [http://www.toupie.org/Dictionnaire/Desobeissance\\_civile.htm](http://www.toupie.org/Dictionnaire/Desobeissance_civile.htm) >

<sup>97</sup> Oroza Ernesto est artiste et designer cubain, né en 1968-...*Rikimbili, une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*, édition de la Cité du design de l'Université de Saint-Etienne, 2009

<sup>98</sup> En lien avec les manières de faire de M.De Certeau, *L'invention du quotidien*

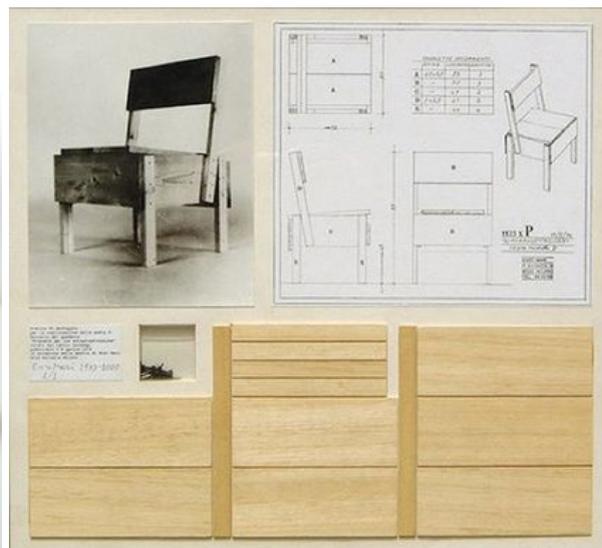


Antenne de télévision fabriquée à partir de plateaux de cantine.



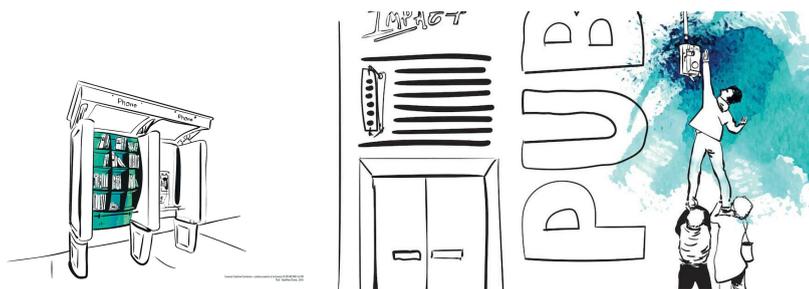
Images issues de *Rikimbili*, dans l'ordre : un réparateur de ventilateurs, un antenne de télévision fabriquée à partir de plateau de cantin et de rikimbilis, vélos-motos bricolés.

Bien que l'exemple de Cuba soit extrême dans sa désobéissance, le processus de désobéissance est important pour moi, il témoigne d'une implication de l'utilisateur dans son environnement, presque comme une permanence architecturale. Bien qu'il s'agisse de sur-mesure pour chaque objet, on retrouve beaucoup de caractères communs, ainsi peuvent naître des manuels, entre D.I.Y. et makers, expliquant comment faire soi-même ? Par exemple l'*Autoprogettazione* d'Enzo Mari prend la forme d'un manuel à destination du grand public et montre comment créer soi-même et pour pas cher du mobilier pour une maison entière. Simple de conception chaque meuble invite à se décliner selon chaque bricoleur.se.s.



mobilier et plan d'Autoprogettazione

Aujourd'hui je crois remarquer une forme de désobéissance grandissante, à la fois civile et technologique. C'est ce dont témoigne G.Dorme dans l'ouvrage *Hacker Citizen*<sup>99</sup>. Il propose 50 idées « hacks » ( au sens littéraire de détournement) de l'espace public, pour en profiter, pousser son potentiel d'échange, ou encore se protéger des caméras de surveillance.



images issues de *Hacker Citizen*, détournement de cabine téléphonique et détournement de caméra de surveillance

Mon projet peut-il proposer des méthodes, astuces ou attitudes à adopter pour s'appropriier l'espace public ?

La désobéissance est toujours faite sur mesure, *in situ* et en fonction de l'environnement. C'est en ce sens que je la rapproche des permanences architecturales.

Cette désobéissance m'intéresse dans les potentiels qu'elle ouvre sur la question de la scénographie dans la ville. En regard avec les *dazibaos* et les *papelografía* comment peut on aujourd'hui imaginer des dispositifs de libre expression ? Alors que le traitement des déchets est un enjeu écologique important, comment peut-on se servir des déchets pour de l'affichage temporaire ? Je pense ici aux méthodes du groupe espagnol Basurama<sup>100</sup>, qui utilise ces derniers pour chacun de leurs projets. Peut-on imaginer une scénographie de publication et d'expression dans la ville, à la manière de l'exposition de Herbert Bayer en 1930<sup>101</sup>? Mon projet expérimentera ces réponses sur la place Mérian en récoltant et publiant la parole des habitants, aussi bien sur internet que celle exprimée dans l'espace public, tout en encourageant celle-ci à se développer.

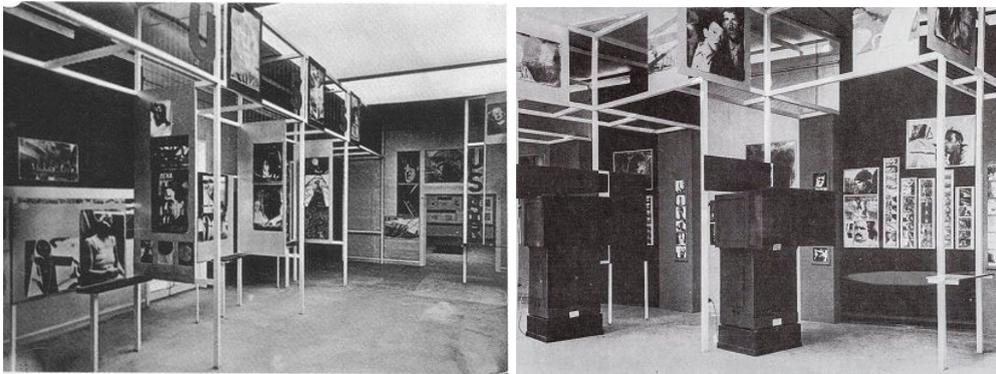
<sup>99</sup> G.Dorme, *Hacker Citizen*, édition Tind, 2016

<sup>100</sup> Basurama, collectif de designers et artistes, <<http://basurama.org/>>

<sup>101</sup> Exposition du Werkbund par Herbert Bayer, Paris 1930



Herbert Bayer, exposition du Werkbund, Paris, 1930



El Lissitzky, "Internationale Ausstellung des Deutscher Werkbund. Film und Foto, Städtischen Ausstellungshallen am Interimtheaterplatz, Stuttgart"



Deux installations de Basurama en Espagne

## 2. L'espace numérique comme extension de l'espace public

*Comment lier le numérique à la vie quotidienne du territoire ?*

*Comment les réseaux sociaux locaux peuvent-ils représenter une forme de citoyenneté ?*

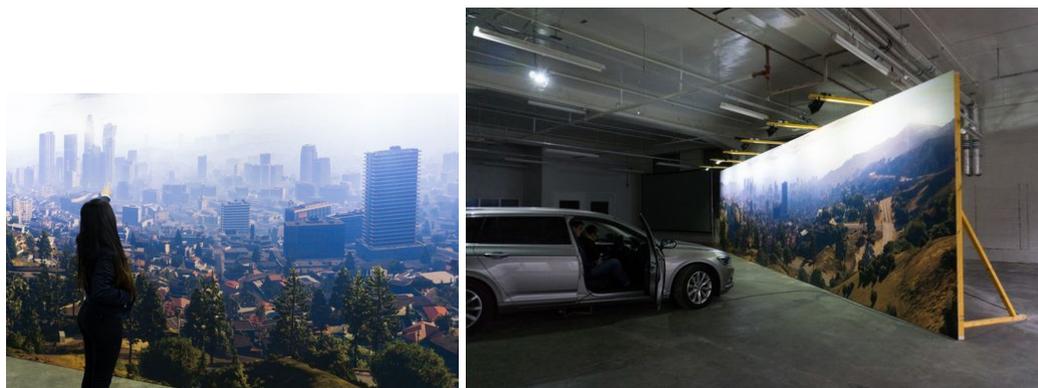
Constatant que le numérique est un outil d'augmentation du citoyen, je pense que nous devons davantage mesurer sa résonance dans l'espace tangible. Nous allons voir ici comment il peut redessiner la place publique.

### a. Une résonance du numérique vers la ville

La ville est davantage dans le numérique que le numérique dans la ville. En effet nous commençons à avoir l'habitude de construire et vivre des villes et mondes sur nos écrans. Plus qu'un simple reflet de notre société, c'est un réel outil d'appropriation, de fiction et d'utopie. Il s'agit souvent d'une ville à notre image, comme dans les jeux *GTA*<sup>102</sup>, dans lequel l'intérêt de l'individu prime sur celui du commun. On ne crée pas la ville mais on la détourne, c'est le but même du jeu.



Capture d'écran GTA V



Aram Bartholl, 8K, installation performance, 2016

Mais parfois le jeu devient un terrain d'exploration pour idéaliser une ville commune. Le concours *Minecraft.gouv* en est un bon exemple. Il s'agit de construire sa propre ville sur le

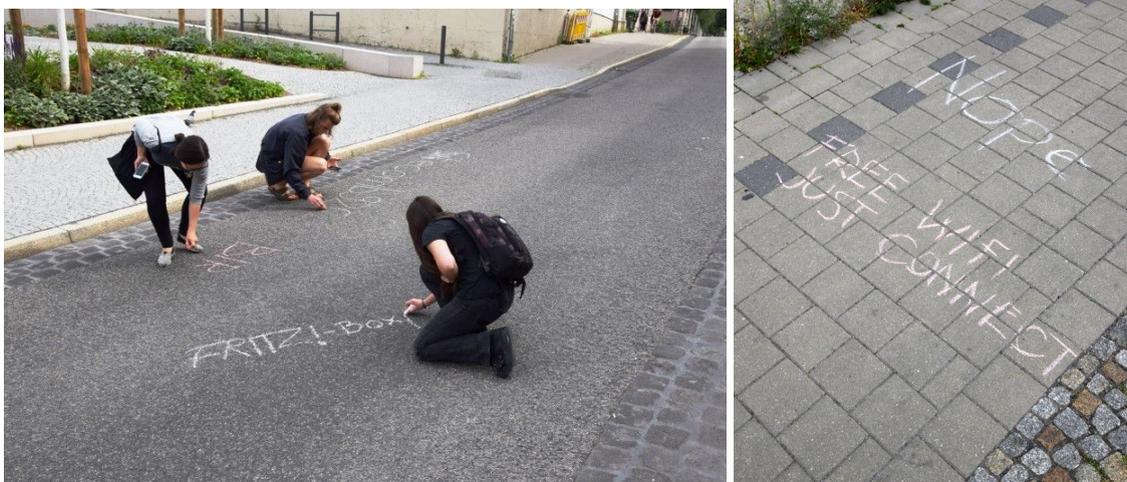
<sup>102</sup> Grand Theft Auto V, Rockstar North et édité par Rockstar Games, 2013

jeu *Minecraft*<sup>103</sup> et de l'améliorer. Ces deux exemples montrent une certaine envie de subvertir les règles de la ville.



Images de minecraft.gouv

Si je compare la phrase de Cardon<sup>104</sup> « nous fabriquons le numérique, il nous fabrique aussi » à la ville, je dirais qu'aujourd'hui la ville nous fabrique plus que nous la fabriquons. Nous ne pouvons pas désobéir aux codes de la ville. Alors que le numérique peut être un moyen de désobéissance et d'appropriation de la ville, son utilisation y est limitée. On distingue en ville peu d'équipements numériques, les plus répandus sont les bornes de tram et les cartes interactives. L'interaction avec ces machines est limitée. Les téléphones portables et leurs connexions à internet me semblent aussi limités dans leurs usages. En regard avec *Du forum antiques à la démocratie internet* on sait que le téléphone portable est un outil plus puissant encore que l'ordinateur pour rester dans sa *bulle sociale*, alors que nous sommes entouré.es d'inconnu.es dans la rue. Même si le WIFI public prolifère, nous avons l'habitude de refuser le numérique à l'extérieur, pour profiter de la « vraie vie ». Des artistes et designers se sont penchés sur la présence d'internet et du numérique en ville. Par exemple lors d'un workshop en 2015, l'artiste Aram Bartholl et les étudiants du Bauhaus ont écrit à la craie le nom des réseaux wifi (SSID) dans les rues de Weimar pour interroger la formalisation d'internet.



*Drawing the Internet*, A.Bartholl workshop Bauhaus, 2015

<sup>103</sup> Minecraft, 2011

<sup>104</sup>D. Cardon, *Culture numérique*, 2019, édition Presses de Sciences Po

Lors d'une résidence initiée par la 27<sup>e</sup> région en 2009 avec *La Ruche* de Rennes, les designers Pierre Cahurel, Jacky Foucher, Margot Lebrin, Catherine Jourdan, François Jégou ont porté un regard interrogatif sur l'utilisation de réseaux sociaux dans la ville de Rennes. Ils ont ainsi tenté de « stimuler la vitalité de la communauté locale, d'inscrire le réseau dans l'espace réel du territoire et d'affirmer sa vocation citoyenne et ses valeurs ». <sup>105</sup> Ils ont ainsi matérialisé des pratiques d'internet dans l'espace de la ville, car ils pensent que le réseau doit se fondre dans le territoire dans le but de devenir un jour « une composante comme une autre, une dimension supplémentaire ». L'enjeu d'ancrer cette composante est présent dans mon projet. Ainsi la liberté d'information d'internet, qu'elle soit officielle ou informelle, doit pouvoir s'importer dans l'espace public comme l'est le quotidien du citoyen, lorsqu'il passe sans souci de l'un à l'autre exprimant une information et son opinion personnelle dans la foulée.



Vers une citoyenneté augmentée

<sup>105</sup> « Vers une citoyenneté augmentée » [en ligne]

<http://www.la27eregion.fr/cas-pratiques/rennes-vers-une-citoyennete-augmentee/>

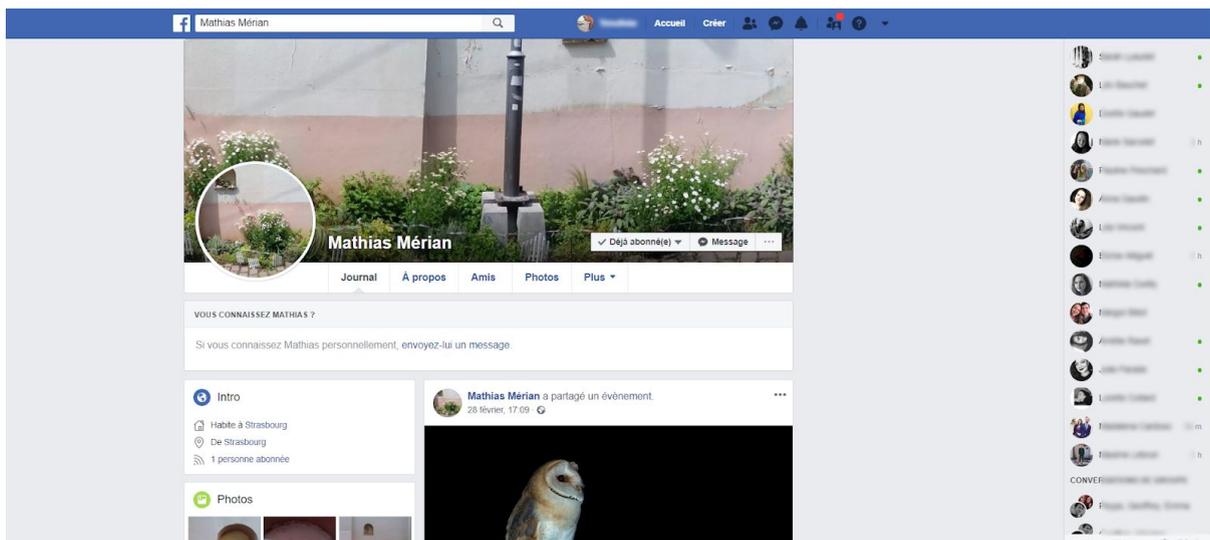
### b. Vers une cyber-identité de la ville

L'artiste Paolo Cirio mène le projet *Street Ghost*, au sein duquel il mêle l'existence des personnes sur internet et dans le monde tangible. En explorant les rues de Google Street View, l'artiste récolte les silhouettes, les imprime grandeur nature puis les affiche à l'endroit précis où elles apparaissent sur le service google.



Street Ghost, Paolo Cirio 2012

Matérialiser ces représentations de personnalités, quelque peu fantomatiques, entre internet et espace tangible est important à mes yeux en ce qu'il permet de se rendre compte des enjeux sociaux d'internet. Qui existe sur internet ? Comment se définit une personnalité sur internet ? Je pense qu'il serait réducteur de ne penser qu'à nos comptes Facebook et instagram. Que savons-nous de notre image sur internet ? La place Mérian de Strasbourg par exemple est bien plus qu'un point sur google maps, c'est aussi un compte facebook, un hashtag et des forums de commentaires.



Compte facebook de la place Mathias Mérian

Personne n'est souverain de son identité sur internet puisque celle-ci se construit de façon collaborative : par exemple si toutes les personnes de mon entourage postent une photo différentes de moi sur différents sites internet, c'est l'ensemble de ces données faisant références à moi qui construis ma cyber-identité. Le projet *Overexposed*<sup>106</sup> de Cirio, en lien

<sup>106</sup> 2015, vue à Touch Me, biennal d'art contemporain de Strasbourg, Citoyen à l'ère numérique, 2019

avec l'espionnage numérique révélé par Snowden, expose des photos de hauts responsables américains de la NSA, de la CIA, de la NI et du FBI, alors non-autorisées à la publication. Ces photos ont été diffusées, sans leur autorisation, sur des sites web puis exposées sur les murs des grandes capitales.



Overexposed, Paolo Cirio, 2015

Mon projet questionne comment la place Mathias Mérian existe sur internet ? Quelles est sa cyber-identité ? Quelles sont les différences entre exister sur facebook, sur un blog, sur un forum, sur des commentaires, et même sur google maps ? Jean Marc Chapoulie se positionne pour une liberté d'exercer son existence dans le numérique, qui décide du réel se demande-t-il ? En effet dans sa vidéo *Monsieur GOOGLE, à qui appartient la réalité*<sup>107</sup> il enquête avec sa carte mère Louise et son disque dur Bruno pour savoir comment déflouter son visage sur google street view. Une part de mon projet interroge la manière dont on fabrique nos cyber-identités et les liens avec notre identité officielle. Google Street View est un outil qui m'a aidé à comprendre et connaître la place Mérian, j'ai pu y lire son passé, avoir le contact et coordonnées de certains habitants, voir la disparition de certains usages comme celui de la cabine téléphonique, et même connaître l'habitude des habitants sur leurs place de parking.

<sup>107</sup>J.M Chapoulie, « Monsieur GOOGLE, à qui appartient la réalité ? » [vidéo] < <https://vimeo.com/193382257>>, Un thriller électronique multimédia où se joue l'existence du sujet Google Jean-Marc Chapoulie





Vues de la même voiture de 2008 à 2015 sur la place Mathias Mérian, google streetview

Cette recherche va faire l'objet d'un outil de médiation, d'une publication, ou d'un événement comme une projection, pour faire découvrir la cyber-identité de la place afin de parler de celle-ci avec les habitants.

Si le streetview montre la disparition de certains usages, peut-on essayer d'en prédire d'autres ? Que se passe-t-il si je demande à un *chatbot* ou à Siri d'Apple de me raconter le futur de la place Mathias Mérian ?

### c. Une désobéissance sur mesure pour intégrer les bienfaits du numérique en ville

Le numérique, internet et les makers offrent des solutions pour intégrer, de façon non-officielle, le numérique en ville. Le projet *Dead drop* de l'artiste Aram Bartholl consiste à greffer des clés usb dans les murs de nos villes pour créer des espaces de partage accessibles à tous. Le projet est participatif, chacun peut greffer une clé usb et l'intégrer dans une cartographie<sup>108</sup>.

<sup>108</sup> « deaddrops » [en ligne] < <https://deaddrops.com/db/?page=map> >, consulté le 12/19



dead drop, depuis 2010

Les *piratebox*<sup>109</sup> fonctionnent sur le même principe: créer un espace de partage numérique local implanté sur la place. Cet outil nécessite un bricolage en amont, peu coûteux et simple d'entretien il est parfois utilisé comme boîte à livre numérique. La *piratebox* est « une bulle hors de tout chemin battu et hors de la juridiction de autorités<sup>110</sup> ». Concrètement c'est un boîtier qui crée un système wifi de courte portée, donc pas connecté au reste du monde, sur lequel chacun peut se connecter et partager ce qu'il souhaite. La superposition d'un espace numérique sur un espace tangible, comme peut l'être la place Mérian, pourrait créer un lieu d'expressions partagées.

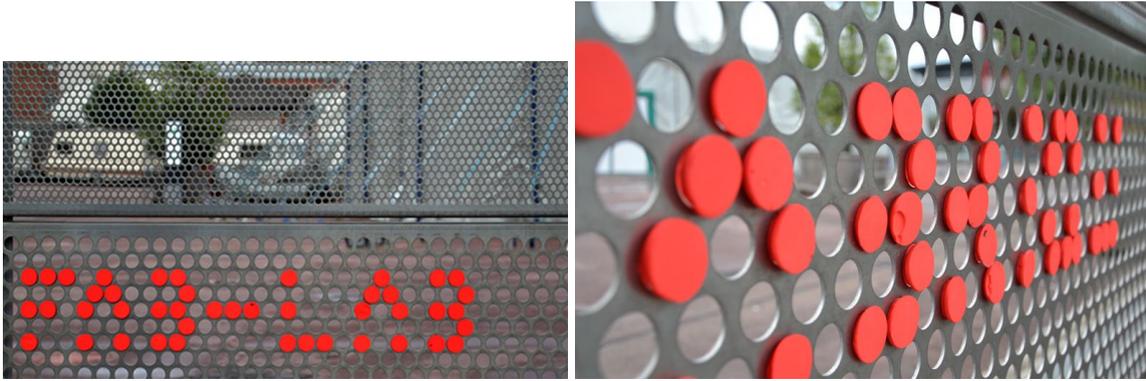


piratebox

Certains makers utilisent les outils numériques comme l'imprimante 3D pour détourner l'espace public et l'augmenter. Par exemple les objets du projet *Hacktion* sont des objets imprimés en 3D qui proposent des comportements citoyens, par exemple *Ticket* permet de récolter les tickets de métro et de les distribuer pendant qu'ils sont encore valables. *Pixels* utilise les grilles métalliques du parc de la Villette pour composer des messages modulables et interactifs. Par exemple des petites pièces cylindriques peuvent s'insérer dans les trous d'une barrière et dessiner des lettres. L'avantage de l'impression 3D est bien entendu sa capacité à faire du sur-mesure. C'est pour moi une intelligence créative à caractère désobéissant.

<sup>109</sup> « piratebox » [en ligne] <<https://pirateboxfr.com/>>

<sup>110</sup> *ibid*

Hacktion, *Pixels* et *Tickets*

Mon projet de diplôme tentera alors de développer une attitude de désobéissance, dans le sens d'appropriation et de réinvention des codes de la place. C'est-à-dire que les dispositifs que je vais mettre en place ne tenteront pas de se plier aux codes esthétiques et fonctionnels du paysage de la place Mathias Mérian, mais revendiqueront leurs propres codes, comme le fait le projet *Hacktion* en se greffant sur l'existant et avec la couleur orange fluo. Le rasage de la place permet de proposer un nouvel univers plastique et esthétique. Les produits de mon projet vont expérimenter les façons de publier la parole des habitants, entre publications numériques, physique, local et global.

---

## Conclusion et remerciements

---

Nous avons appris au cours de ce mémoire qu'Internet surpasse la place publique dans l'accueil et la rencontre de l'expression citoyenne, dans ce que cela a de potentiellement émancipateur, mais aussi dans ses limites. La place publique doit, parallèlement à Internet, pouvoir intégrer la parole de ses habitants et la partager à tous. L'appropriation d'Internet et des outils numériques a fait émerger des manières de s'exprimer particulière. Le même par exemple, est un moyen puissant de s'exprimer et de débattre dans un acte créatif. Une première idée de projet consiste à démontrer que cette culture du remix est favorable à la liberté d'expression d'Internet. Cela prend forme lors d'une exposition dans Strasbourg. Une attention particulière sera portée à la scénographie, aux dispositifs d'affichages et aux portails numériques associés. Cette piste de projet ne se soucie pas des conflits de la place Mathias Mérian.

Une seconde piste de projet s'intéresse plus particulièrement à l'histoire de cette place.

J'ai constaté que l'activité et les conflits autour de la place Mathias Mérian sont davantage visibles sur Internet que sur la place physique.

Ce projet de design est avant tout une méthodologie de récolte et d'exposition des données sensibles et tacites de la place, pour reconsidérer sa lecture.

Je pense qu'il est important de proposer une nouvelle vision de la place, par exemple en affichant en très grande taille des phrases ou des images de la place trouvées sur internet. Cela prend aussi la forme d'une frise chronologique, exposée sur la place, qui explique son histoire à travers des détails historiques et sensibles. Elle mêlera des documents d'archives à des publications de réseaux sociaux pour donner à voir l'identité plus complète de la place. C'est naturellement qu'elle invite les acteurs de la place à participer à sa conception. Construire la frise en récoltant des anecdotes, des paroles, des avis, des doléances, des idées et en affichant les conflits permet de faire un point sur ce qu'est cette place.

Je souhaite proposer un nouveau mode de communication entre ses acteurs. Pour cela j'imagine une scénographie sur la place. Elle se décompose en deux espaces complémentaire, un numérique et un physique. Des portails permettent de passer de la place physique à Internet, comme une clé USB à la manière de *dead-drop*, une piratebox, des QR codes ou encore des puces NFC. Le but de ces portails est d'étendre la place physique à un réseau numérique local. Ceux-ci peuvent être des lieux d'expressions et de partages. Ces nouveaux espaces doit permettre de continuer à construire l'identité de la place. Faire apparaître la parole des ses acteurs est déjà un acte d'occupation et d'appropriation de la place.

Pour synthétiser, cette piste de projet consiste à occuper la place par l'expression de ses acteurs. Le design de produit dans la conception de cette scénographie est crucial, aussi bien dans les dispositifs d'affichages que dans la forme des portails numérique.

Je tiens à remercier particulièrement Mireille Diestchy et Nicolas Couturier de m'avoir suivi le temps de ce mémoire. Je remercie également mes camarades de classe pour la bonne humeur et l'entraide au cours de ces deux années.

---

## Annexe, Agora grecque

---

Je vais vous présenter quelques projets d'aménagements permettant à la place d'être un lieu de représentation, d'expression et de pouvoir du citoyen.

Tout d'abord l'Héliée était un tribunal populaire composé de 6000 citoyens tirés au sort par Klérotérion, les citoyens prenaient places sur des bancs de bois couverts de nattes de joncs. En face se trouvait une haute estrade où le magistrat présidait l'audience. À gauche et droite de l'estrade se trouvent deux tribunes de plaidoiries, chacune par parties. Et au centre une table est préparée pour compter les suffrages à l'issue du procès. L'audience se déroule porte fermée. Une fois votée, la loi est exposée au public sur l'Agora oralement.



Le klérotérion est une machine en marbre, composée de jetons de bois sur lesquels sont inscrit le nom des citoyens, ces jetons sont appelés pinakia. Le klérotérion sert à tirer au sort des citoyens qui deviendront les jurés de l'Héliée. La machine met en oeuvre un dispositif de tirage au sort aléatoire par le biais de pierre blanche ou noir.

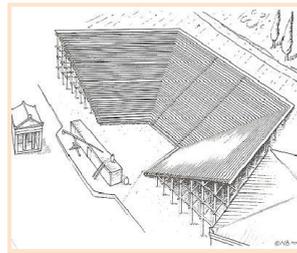


La Stoa était un portique peint composée d'une colonnade et de bancs de pierre qui servaient d'endroit de plaisance, et de lieu était connu pour sa fréquentation et ses réunions

d'oisifs, jusqu'à ce que Zénon de Kition, un philosophe prenne pour coutume d'y donner ses cours.



"Théâtre en bois amovible, utilisé pendant les réunions de l'assemblée du peuple, les grandes Dionysies et d'autres occasions ; cette assemblée du peuple se réunira plus tard sur la Pnyx. Un théâtre en pierre sera construit près de l'acropole au ve siècle av. J.-C., après un effondrement accidentel de la structure."



Un service m'intéresse particulièrement, l'Ostrakon était un tesson de terre cuite ou un éclat de calcaire qui servait comme support d'écriture grâce à la technique de gravure ou par calame. Effectué lors d'ostracisme, une sorte de vote des citoyens pour décider du bannissement d'autre citoyen, chacun y inscrivait le nom de la personne dont le bannissement hors d'Athènes lui semblait nécessaire au bien public. Chaque ostrakon est alors l'expression d'une voix. Par extension les athéniens y inscrivait une esquisse ou même un plan. C'était un objet qui pouvait prendre aussi bien l'échelle privé que public.



Cette brève présentation de l'ostrakon, le klérotérion et la stoa me permettent de montrer l'importance d'un équipement matériel qui conditionne le citoyen dans la pratique de a démocratie.

---

## Annexe, Forum romain

---

Comme dans l'agora, l'activité judiciaire était souvent traitée dans des tribunaux à ciel ouvert comme le tribunal Aurelium. Généralement les tribunaux sont des structures éphémères en bois, mais celui-ci a la particularité d'avoir servi pendant une vingtaine d'années. Ce tribunal a peut-être été construit en marbre comme le suggèrent certains textes d'époque.

Le comitium, que l'on peut traduire par « assemblée » est un espace consacré, en plein air, qui accueille les réunions publiques, les élections, les conciles et les procès. Cet espace est aussi en forme circulaire et entouré de gradins. Le comitium s'éloigne du forum qui met en son centre la tribune.



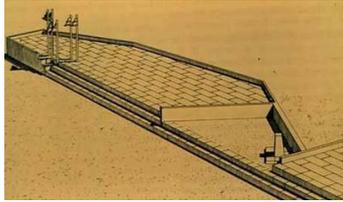
Les rostrales sont des tribunes aux harangues qui servaient aux magistrats et aux orateurs à s'adresser au peuple. Elle s'ouvre à la fois du côté du Comitium et du côté du Forum. C'est une sorte de haute estrade, jusqu'à plus de trois mètres de haut pour treize de large, sur laquelle les orateurs se tenaient. Qu'elles aient été déplacées, détruites et reconstruites, les rostrales étaient décorées de bas-relief qui racontaient les victoires de la guerre. D'abord en bois elles sont ensuite bâties en marbre.



Restitution 3D de la tribune aux harangues

Proche de la rostre, la Graecostasis est une petite estrade qui permet aux ambassadeurs de suivre les activités du comitium. Bien que confondue avec les rostrales, la Graecostasis s'en

différence par sa hauteur réduite de moins d'un mètre. Comme les autres édifices, cette plateforme a d'abord été construite en bois pour la caractèrè mobile, puis en pierre.



Estrade romaine

---

## Annexe, Une contre histoire des mèmes Internet

---

### “We’re turning Virality Into a science” <sup>111</sup>

“mème

terme d’origine anglo-saxonne provenant du grec *mimesis* (“imiter”) utilisé pour décrire un phénomène de détournement massif, sur internet, d’un élément - souvent photographie anonyme mise en ligne- repris et décliné à foison, en vue de l’épuisement ou du renouvellement de son potentiel critique, et la plupart du temps, humoristique.”

M.Aktypi dans *Bog-data*, 2016

Cette définition me semble être la plus proche du mème internet dans son acceptation populaire.

Aktypi présente le mème par l’arrivé de Emmerson Spartz, jeune américain héritier de la culture de Steward Brand<sup>112</sup> et comparé à Steve Jobs pour son succès entrepreneurial. Spartz aurait permis de propager l’utilisation de *mème internet* par des stratégies de marketing viral et d’en faire une source très lucrative en créant la plateforme la plus utilisée par les fans d’Harry Potter : *Mugglenet*. Aktypi lui reproche l’idée de faire travailler les utilisateurs du site pour revendre leurs productions (images, publications, etc) :”il a exploité tout.e.s les autres fans pour créer un business non pas *ex nihilo* mais, justement, à partir des milliers de pages déjà produites par d’autres. Et ce faisant, il a inventé le lucratif dans le mème, et dans le même. Mugglenet, ou comment trouver un contenu tout prêt qui vend bien, et le revendre.”.

Le mème internet est alors supporté par une économie critiquable liée à la vente d’utilisation de données produites par tous les utilisateurs.

---

<sup>111</sup> slogan de Dose.com, site principal de Spartz

<sup>112</sup> Selon Fred Turner, la présence de Brand fut véritablement décisive dans le processus qui a forgé la Silicon Valley : Fred Turner, *From Counterculture to cyberculture : Steward Brand, The Whole earth Network and the Rise of Digital Utopianism*, Chacago, The university of chicago press, 2006

---

## Ressources

---

Dans l'ordre alphabétique :

Aktypi Madeleine, *Bog-Data le travail en mutation, même, différents et écosophie*, édition Cité du design 2016

Bartholl Araam, « deaddrops » [en ligne] < <https://deaddrops.com/db/?page=map>>, consulté le 12/19

Bergère Sylvain, « Une contre histoire de l'internet », [vidéo] <<https://www.youtube.com/watch?v=MUTABXD8f24>>, 2013

Berredi-Hoffmann, M.C.Bureau et M.Lallement *Makers Enquête sur les laboratoires du changement social*, édition Seuil, chap1 *Des Shakers aux makers, Fragment d'une généalogie*, 2018

Blackmore Susan, *The meme machine*, Oxford University Press, 1999

Brand Stewart, *Whole Earth Catalog*, 1968

Bush Vannevar *As we may think*, 1945,

Cardon, *Culture numérique*, édition Presses de Sciences Po, 2019

Cardon Dominique, *La démocratie internet*, Editions du Seuil et La République des Idées, Paris, 2010

Cardon Dominique, *Le design de la visibilité, un essai de cartographie du web 2.0*, 2008, [en ligne] <<http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>>, consulté le 12/18

Cardon Dominique et M.C.Smyrnelis, entretien, « *transversalités* » [en ligne] <<https://www.cairn.info/revue-transversalites-2012-3-page-65.htm>> 2012

Cardon Dominique sur france inter, Février 2018 [en ligne] <<https://www.youtube.com/watch?v=-2nZ8LxTTQk&t=2s>> consulté le 12/18

Cardon, entretien pour Lacroix.com, [en ligne] <[https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Dominique-Cardon-Internet-est-plus-un-espace-d-expression-que-d-information-\\_NG\\_-2010-11-19-559118](https://www.la-croix.com/Culture/Nouvelles-technologies/Dominique-Cardon-Internet-est-plus-un-espace-d-expression-que-d-information-_NG_-2010-11-19-559118)> consulté le 18/02.2019, publié le 11/2010

Chapoulie, « Monsieur GOOGLE, à qui appartient la réalité ? » [vidéo] < <https://vimeo.com/193382257>>

Choay Françoise, *Espacements*, édition Skira, 2004

Choay Françoise, essai, *La terre qui meurt*, édition Fayard, 2011

Civic City, Head Genève, EnsadLab, a project in the research series Design2context *Dont' brand my public space*, Edited by Ruedi Baur, Sébastien Thiéry, Lars Müller Publishers

Connectes.be [en ligne] <<https://connectes.be/reseau-social-blog-forum-difference/>>, consulté le 02/19

Corbier *L'écriture dans l'espace public romain*, 1987, Publication de l'école française de Rome

Dawkins Richard, *the Selfish Gene*, édition Oxford University Press, 1976

De Certeau Michel, *L'invention du quotidien*, 1980

Dorme, *Hacker Citizen*, édition Tind, 2016

Duportail Judith, *L'Amour sous algorithme*, édition goutte d'or, 2019

Feuille de chou [en ligne] <<http://la-feuille-de-chou.fr/archives/82881>>

Fezer Jesko et Görlich Matthias, *Civic-City. Notes pour le design d'une ville sociale*, édition B42, ce livre rassemble 6 cahiers (publiés de 2010 à 2013)

Formes vives, « Dazibao de la révolution culturelle » [en ligne]  
<<http://www.formes-vives.org/histoire/?post/revolution-culturelle>> consulté le 12/18

Frac-Centre, *Madrid Octobre 68 La scène expérimentale espagnole*, 10/2018 au 02/2019

Galligo, F.Pais et C.Collomb, *Les algorithmes du désir : réflexion sur le design libidinal de Tinder* dans Sciences du design 4, édition Puf, Novembre 2016

Garcia Castro Antonia, « Les murs comme support du politique : la brigade Chacón au Chili (1989-1997) », *Cultures et conflits* no 57, printemps 2005

Ginouès René, *Dictionnaire méthodique de l'architecture grecque et romaine : Tome III. Espaces architecturaux, bâtiments et ensembles*, Rome, École française de Rome, coll. « Publications de l'École française de Rome », 1998

Gorgz André, « La personne devient une entreprise. Note sur le travail de la production de soi », *Revue Mauss*, Paris, édition La Découverte, 2001

Gouault Gaël, « Du tangible au digital » [pdf]  
<[https://editionseditions.net/PDF/DU\\_TANGIBLE\\_AU\\_DIGITAL.pdf](https://editionseditions.net/PDF/DU_TANGIBLE_AU_DIGITAL.pdf)>, consulté le 08/18

Grand Theft Auto V, Rockstar North et édité par Rockstar Games, 2013

Jobs Steve, Discours de juin 2005 à l'université Stanford

Knowyourmeme [Forum] « Regional Internet meme »  
<<https://knowyourmeme.com/forums/meme-research/topics/17298-regional-internet-meme-research-project>>

La 27<sup>e</sup> région, « Vers une citoyenneté augmentée » [en ligne]  
<<http://www.la27eregion.fr/cas-pratiques/rennes-vers-une-citoyennete-augmentee/>>

Le figaro, « Pepe, l'histoire d'une grenouille devenue mascotte de l'extrême droite sur Internet » [en ligne]  
<<http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2017/01/18/32001-20170118ARTFIG00014-pepe-l-histoire-d-une-grenouille-devenue-la-mascotte-de-l-extreme-droite-sur-internet.php>> consulté le 02/19

Le Monde, « Un même français » [en ligne]  
<[https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2017/07/07/les-meilleurs-memes-politiques-de-2017-rassemble-dans-un-livre\\_5157577\\_4832693.html](https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2017/07/07/les-meilleurs-memes-politiques-de-2017-rassemble-dans-un-livre_5157577_4832693.html)> consulté le 11/19

Les inrocks, « De "pepe the frog" a "pepe lepen" » [en ligne]  
<<https://www.lesinrocks.com/2017/01/21/actualite/de-pepe-the-frog-a-pepe-pen-grenouille-devenue-embleme-de-fachosphere-11903601/>> consulté le 02/19

Libération « Les mêmes français sont-ils si nuls ? » [en ligne]  
<<http://an-2000.blogs.liberation.fr/2017/11/02/les-memes-francais-sont-ils-si-nuls/>> 2017

Masure Anthony [en ligne]  
<<http://esthetique-des-donnees.editions-b42.com/#design-et-humanites-numeriques/complement/google-docs-collaborer>> 2017

Migayrou *Coder le monde, mutations, créations*, 2018, édition HYX, et exposition au même nom au centre Pompidou, Paris, 2018

Oroza Ernesto, *Rikimbili, une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*, édition de la Cité du design de l'Université de Saint-Etienne, 2009

Piratebox, « piratebox » [en ligne] <<https://pirateboxfr.com/>>

Rabiowitz, *The meme as meme*, [en ligne] <<http://nautil.us/issue/23/dominos/the-meme-as-meme-rp>>, consulté le 13/12/2018

Remi Sussan, *Splendeur et misère des memes*, 2015, [en ligne]  
<<http://www.internetactu.net/2015/04/22/splendeur-et-misere-des-memes/>> consulté le 13/12/2018

Richard, *Petit manuel d'autonomie numérique*, édition 369, 2018,

Schrijver Eric , « *Culture hacker et peur du WYSIWYG* » in Back Office, Faire avec, édition fork et b42

Segui de la Riva Javier , [en ligne] < <http://javierseguidelariva.net/>>, consulté le 01/19

Shadok, discussion débat « Le numérique peut il sauver la démocratie ? » en Janvier 2019 au

Slate « Pourquoi tous les mêmes utilisent la même police » [en ligne],  
<<http://www.slate.fr/story/104808/memes-police-impact>> police web libre

The guardian, « Jonah Peretti and Nike » [en ligne] < <https://www.theguardian.com/media/2001/feb/19/1>>, consulté le 02/2019, mis en ligne en Février 2001

Thoreau Henry David, *Désobéissance civile*, 1849

Touch me, biennal d'art contemporain de Strasbourg, 2019

Watts Duncan et Peretti Jonah, « Viral Marketing for the Real World »  
[en ligne] < <https://hbr.org/2007/05/viral-marketing-for-the-real-world>>, Mai 2007

Wikipédia, « pepe the frog », [en ligne]  
<[https://fr.wikipedia.org/wiki/Pepe\\_the\\_Frog#De\\_l'%C3%A9lection\\_pr%C3%A9sidentielle\\_am%C3%A9ricaine\\_d\\_e\\_2016\\_%C3%A0\\_un\\_symbole\\_de\\_haine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pepe_the_Frog#De_l'%C3%A9lection_pr%C3%A9sidentielle_am%C3%A9ricaine_d_e_2016_%C3%A0_un_symbole_de_haine)> consulté le 02/19

XML [en ligne ] <<http://parliamentbook.com/>> 2016