

# SUJET

Thématique :

## Braconnage graphique, Bricolage numérique

Sous-titre :

*L'ordinateur, machine de guerre du bricolage d'internet.*

Problématique :

Le braconnage graphique mène-t-il à une appropriation de masse de l'esthétique numérique ?

## LÉGITIMITÉ / POSSIBILITÉ

Contexte et enjeux de la problématique :

Grâce à Internet, l'ordinateur fait interface entre le réel et un monde virtuel vaste. L'outil central de ce phénomène, devient le moteur d'un processus que l'on pourrait qualifier de **braconnage graphique**, une appropriation subversive et informelle des codes visuels et esthétiques établis. Ce concept, inspiré par les écrits de **Michel de Certeau** sur le **braconnage culturel**, permet de comprendre comment les utilisateurs s'approprient, transforment et détournent des éléments graphiques préexistants pour produire une nouvelle esthétique numérique.

Le **bricolage numérique**, tel que défini par **Claude Lévi-Strauss** dans une approche anthropologique, s'apparente à une démarche où l'on fait avec les moyens du bord pour créer. Dans l'ère digitale, cette approche devient un processus créatif décentralisé et spontané, où chaque utilisateur peut manipuler, réemployer et hybridiser des éléments graphiques disponibles en ligne.

Dans ce contexte, la question centrale qui se pose est la suivante : **Le braconnage graphique conduit-il à une appropriation de masse de l'esthétique numérique, créant ainsi un nouveau paradigme visuel ?** Cette réflexion s'inscrit dans une double dynamique : celle de la **démocratisation de l'accès** aux outils créatifs et celle d'une **transgression des normes esthétiques** et éthiques en place.

Le braconnage graphique et le bricolage numérique représentent-ils une forme de **rébellion esthétique** face aux normes en place ?

Ces pratiques sont-elles une forme de **création libre et émancipatrice** ou un simple acte de **transgression culturelle** ?

Jusqu'à quel point ces pratiques peuvent-elles **réinventer les cadres esthétiques et éthiques** du graphisme à l'ère numérique ?

Dans quelle mesure le braconnage graphique est-il perçu comme une **réappropriation légitime** des codes visuels existants, et quand est-il considéré comme une **transgression éthique** ou légale ?

**Propriété intellectuelle** : Comment l'émergence de ces pratiques transforme-t-elle la notion de **propriété intellectuelle** à l'ère du numérique ? À quel point peut-on parler de **piratage** graphique et de **braconnage culturel** dans des pratiques telles que la création de mèmes, la manipulation de logos ou le remix d'œuvres d'art ?

**Une nouvelle esthétique numérique ?** : Le braconnage graphique et le bricolage numérique permettent-ils de créer une **esthétique nouvelle** qui s'éloigne des canons traditionnels ? Ou ne font-ils que **réaffirmer** certaines normes tout en les subvertissant de manière marginale ?

**Appropriation et braconnage** : D'après **Michel de Certeau** dans *L'Invention du quotidien* (1980), le braconnage est une pratique subversive consistant à s'approprier des objets culturels pour les détourner de leur usage premier. Dans le cadre du **braconnage graphique**, cela renvoie à l'idée que des utilisateurs s'approprient et transforment des éléments visuels issus de différentes sources (logos, visuels commerciaux, œuvres artistiques) pour en créer de nouveaux.

**Bricolage et création numérique** : **Claude Lévi-Strauss** dans *La Pensée sauvage* (1962) décrit le **bricolage** comme une méthode créative qui assemble des éléments hétérogènes. Transposé à l'ère numérique, le bricolage devient un processus participatif où l'ordinateur devient un **outil de création universel**, permettant à tout utilisateur d'assembler, modifier et transformer des contenus visuels.

**Démocratisation de la création** : **Patrice Flichy** dans *Le Sacre de l'amateur* (2010) analyse la montée en puissance de l'amateur dans la production culturelle, un phénomène amplifié par les outils numériques. Le **sacre de l'amateur** s'illustre dans des mouvements tels que le **user-generated content**, où des créateurs non-professionnels participent activement à la construction de l'esthétique numérique.

## PLAN

Introduction, Amorce et définition du sujet par ces termes fondamentaux.

I. Enjeux : L'évolution sociale, numérique, permet-elle une création graphique de référence auprès des publics

- A. Subversion marketing**
- B. Engouement de masse**
- C. Une culture éphémère et de désillusion?**

II. Une subversion des codes visuels établis, une démarche créative à partir des moyens disponibles. L'accessibilité au service des amateurs.

- A. Une créativité spontanée et autodidacte**
- B. Une esthétique par la limite**

III. Le Jeu de la vie: internet, une simulation de la vie réel

- A. Démocratisation**
- B. Sentiment d'appartenance, culture et rayonnement**
- C. Bricole d'internet**
- D. Mercenaire des flux**

Conclusion

## LEXIQUE

Appropriation : L'appropriation désigne l'action de faire sien un objet, un concept, ou une idée qui ne nous appartient pas à l'origine. En art, cela fait référence à l'utilisation, souvent délibérément subversive, de l'œuvre ou des éléments d'une autre culture ou d'un autre artiste.

**Source** : Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien* (1980) ; Dictionnaire Larousse.

Masse : Le terme "masse" fait référence à un ensemble large et indifférencié de personnes, souvent considéré en opposition aux élites ou aux individus singuliers. Dans un contexte socioculturel, la "culture de masse" désigne la culture accessible ou produite pour un large public, souvent associée à des formes de consommation de masse.

**Source** : Edgar Morin, *L'Esprit du temps* (1962).

Braconnage : Le braconnage, au sens métaphorique (inspiré par Michel de Certeau), est une pratique culturelle consistant à s'approprier des objets, des codes ou des contenus de manière illégitime ou non officielle, pour les transformer ou les détourner à d'autres fins. Cela renvoie à une forme d'intervention créative ou subversive sur des structures préexistantes.

**Source** : Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien* (1980).

Esthétique : L'esthétique est la branche de la philosophie qui traite de la perception du beau et des sensations qu'il suscite. Dans un sens plus large, elle désigne la réflexion sur les formes d'art et de beauté, ainsi que l'étude des critères de jugement esthétique dans un contexte donné.

**Source** : Encyclopédie Universalis ; Dictionnaire Larousse.

Ici, j'aimerais la traiter comme une norme de création. Un ensemble de règle tant dans le fond que la forme.

**Bricolage** : Désigne une activité consistant à utiliser des éléments hétérogènes pour fabriquer, réparer ou modifier quelque chose, souvent avec des ressources limitées ou improvisées. En anthropologie, Claude Lévi-Strauss a utilisé ce terme pour désigner une forme de pensée créative et pratique qui assemble divers éléments pour créer du sens.

**Source** : Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage* (1962).

Le terme est à référer à l'outil: la bricole machine de guerre, et à transposer dans l'ère numérique. Avec la machine offrant la possibilité à l'utilisateur de prendre part à la construction ou à la destruction des codes: l'ordinateur.

Une **interface** désigne un ensemble de moyens (matériels ou logiciels) permettant l'échange et la communication entre deux systèmes, qu'il s'agisse de dispositifs technologiques ou d'usagers et d'ordinateurs. Dans le cadre de l'informatique, une interface permet à l'utilisateur d'interagir avec la machine en traduisant ses actions en commandes exécutables par l'ordinateur. Elle joue un rôle fondamental dans l'accessibilité et la compréhension des systèmes complexes.

**Source** : Encyclopédie Larousse ; Dix, Alan, *Human-Computer Interaction* (1993).

Un **paradigme** est un ensemble de croyances, de valeurs et de techniques partagées par une communauté scientifique ou intellectuelle, qui définissent les bases de la compréhension et de la recherche dans un domaine donné. Il constitue un modèle de référence ou un cadre théorique à partir duquel sont formulées des hypothèses et des méthodes d'investigation. Un changement de paradigme survient lorsqu'un modèle dominant est remplacé par un autre, souvent à la suite de découvertes ou d'innovations majeures.

**Source** : Thomas S. Kuhn, *La Structure des révolutions scientifiques* (1962) ; Encyclopédie Universalis.

# BRAINSTORMING

Braconnage Internet Connexion Masse Média Collaboration Communauté Amateur Outils Ordinateur Culture Langages Accessibilité Liberté Droit Éthique Propriété Intellectuelle Controverse Pirate Troll Corsaire Normes Matrice Universalité Esthétique Limite Crédibilité Inventivité Bricolage Chasse Illégalité Territoire Astuce Héritage Toile Bug Punk

## NOTE D'INTENTION

L'évolution du numérique a permis à chacun de devenir un créateur visuel, redéfinissant ainsi les frontières entre l'amateurisme et le professionnalisme. À travers mon article, je souhaite explorer cette double dynamique du *braconnage graphique* et du *bricolage numérique*, deux concepts clés pour comprendre la transformation des pratiques visuelles à l'ère d'Internet.

Le *braconnage graphique* fait référence à l'appropriation subversive des codes visuels existants, comme les logos et les visuels commerciaux, souvent détournés pour créer de nouvelles significations. Inspiré par Michel de Certeau, ce phénomène montre comment l'utilisateur moderne s'affranchit des normes établies pour exprimer sa créativité. Cette subversion, loin d'être un simple acte de transgression, devient un moyen pour les créateurs de s'approprier un espace numérique et de contribuer à la création d'une nouvelle esthétique numérique collective. L'exemple des mèmes, généralement créés à partir de visuels détournés, illustre cette appropriation massive, qui remet en question la notion de propriété intellectuelle dans un cadre dématérialisé.

D'autre part, le *bricolage numérique*, tel que décrit par Claude Lévi-Strauss dans *La Pensée sauvage*, reflète une approche créative à partir de moyens limités. Dans l'ère numérique, ce bricolage s'exprime à travers des pratiques comme le *user-generated content*, le remix et l'hybridation d'œuvres. Des plateformes comme Reddit, YouTube, et r/place deviennent des lieux d'expression collective où chaque utilisateur, même sans expertise, peut contribuer à l'émergence d'une nouvelle esthétique visuelle. Le phénomène participatif de r/place, où des milliers de personnes collaborent pour créer des images collectives à partir de contraintes simples (un pixel toutes les cinq minutes), illustre bien cette notion d'intelligence collective et de création décentralisée. Pierre Lévy théorise cette participation en ligne comme une *culture participative*, où l'individu devient interacteur, et non plus simple spectateur.

Mon article analyse également les tensions éthiques et esthétiques soulevées par ces nouvelles pratiques créatives. Les utilisateurs, souvent naïfs, ignorent les limites légales et éthiques de leurs actions, tandis que d'autres, comme les trolls ou les pirates, utilisent cette liberté pour nuire ou s'approprier des œuvres sans respect des règles en place. Cette dynamique de création collective pose des questions fondamentales sur la propriété intellectuelle et la légitimité des créations en ligne.

La montée en puissance du *braconnage graphique* et du *bricolage numérique* illustre la capacité d'Internet à redéfinir les pratiques créatives. Ces formes de réappropriation collective transforment l'esthétique visuelle contemporaine tout en posant des questions éthiques et légales. Ce qui apparaît, au-delà de la simple transgression, c'est l'émergence

d'une esthétique collective, où chaque utilisateur, qu'il soit amateur ou professionnel, peut participer à la construction de nouveaux univers visuels.

## BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

- CASEMAJOR, Nathalie. La participation culturelle sur Internet : encadrement et appropriations transgressives du patrimoine numérisé. *Communications* [en ligne], 2018, n° 171, p. 81-98. Disponible sur : [https://shs.cairn.info/article/COMLA\\_171\\_0081](https://shs.cairn.info/article/COMLA_171_0081) (consulté le 10 septembre 2024).
- CASEMAJOR Nathalie. La contribution triviale des amateurs sur le Web : quelle efficacité documentaire ? *Études de communication* [en ligne], p. 39-52. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/edc.2532> (consulté le 12 septembre 2024).
- Œuvre original: Roger T. Pédaque. *Le document à la lumière du numérique*. Paris : CNRS, 2006.
- Extrait de [2]: "Partant du constat établi par R. T. Pédaque sur le lien étroit entre mutations techniques et transformations sociales, nous entendons montrer que l'émergence de tels dispositifs d'indexation collaborative est inséparable d'une évolution dans le domaine des représentations du public,"
- Flichy, Patrice. *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Seuil, 2010, 96 p.  
Et pour la recension de Cédric Calvignac :
- Calvignac, Cédric. Compte rendu de : *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, P. Flichy. *Sciences de la société* [en ligne], p. 277-279. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/sdt.5731> (à consulter).
- Lévy, P., (1994), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 245 p.
- **The Great Review**. La géopolitique expliquée avec des pixels [vidéo en ligne]. YouTube, 20 août 2023, 14 min 28 s. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=qVZhwYupcg4> (consulté le [date de consultation]).
- **Underscore\_**. Ce qu'il a découvert sur la triche à la Pixel War [vidéo en ligne]. YouTube, 5 septembre 2023, 14 min 47 s. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=TNzdePSJ5G4> (consulté le [date de consultation]).
- **Stefano Coding**. *Place Atlas 2023* [en ligne]. Disponible sur : <https://2023.place-atlas.stefanocoding.me> (consulté le [date de consultation]).
- **Web Design Museum**. *Million Dollar Homepage (2005)* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history/million-dollar-homepage-2005> (consulté le [date de consultation]).
- **Sylvqin**. *Second Life : l'OVNI qui a voulu révolutionner Internet* [vidéo en ligne]. YouTube, 1er septembre 2023, 19 min 45 s. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=LMIloieK3I> (consulté le [date de consultation]).

- **Reddit.** r/Place 2022 Timelapse [vidéo en ligne]. YouTube, 6 juin 2023, 6 min 14 s. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=K5O3UgLG2Jw> (consulté le [date de consultation]).

Documentation supplémentaire à consulter :

- [Livret 1 — Les outils stratégiques | Les éditions HCKR.fr](#)
- [Livret 2 — Les tactiques défensives | Les éditions HCKR.fr](#)
- [Livret 3 — Les tactiques numériques | Les éditions HCKR.fr](#)
- [Livret 4 — Les tactiques offensives | Les éditions HCKR.fr](#)

## ANNEXE

### ANALYSE DE CAS

Imaginer que vous soyez sur une planète bleue, votre voisin aime le bleu, votre société tout entière est bleue. Sauf que vous vous aimez bien le vert, vous aimeriez discuter avec d'autres personnes qui aiment le vert et réfléchissent vert. Sa tombe bien, la planète à côté est verte excepté qu'il est difficile pour vous de vous projeter vers cet endroit. Internet a longtemps été comme ça, diviser en plein de microsociété qui discuter entre elle de leur couleur favorite. Mais nos réseaux actuels se sont formés dans l'avènement du web 2.0 au début des années 2000. Reddit par exemple a pris le contrepied de tous les forums spécialisés et a choisi de laisser les gens parler de ce qu'ils veulent. Ainsi, votre ordinateur se transforme en un pont interplanétaire dans un univers infini de sujet.

Si la définition du r/place comme une toile est intéressante par l'expression "mettre sur la toile" pour la mise en ligne sur internet, celle de fresque est aussi pertinente [fresque], nom féminin singulier: Manière de peindre sur une couche de mortier frais pour que les couleurs s'y intègrent en séchant. 2. arts, Peinture murale faite avec ce procédé. 3. au sens figuré, Panorama peignant une époque, une société.

Maintenant, imaginer, sur une toile numérique blanche, un espace vierge où chaque participant peut déposer un pixel toutes les cinq minutes. C'est ici que se révèle le phénomène r/place, une expérience immersive sur Reddit qui transforme chaque utilisateur en artiste, tout en faisant émerger des dynamiques communautaires fascinantes. Dans cette métaphore, chaque pixel que vous placez devient le reflet de votre identité, de vos intérêts et de vos aspirations, tout en s'insérant dans un tableau collectif. Comme l'explique R. T. Pédaucque, nous passons d'une ère où l'internaute est simple observateur à celle de l'"Interactant", acteur d'un monde virtuel où les possibilités sont infinies.

Axel Tew avait créé en 2005 une toile vide d'un million de pixels appelé "the billion dollar home page". Pixel qu'il a vendu a un dollar l'unité. Si le concept peut paraître étonnant, il n'en reste pas moins un coup de génie marketing, ce bricolage [dans le sens du génie, astucieux qui fait avec ce qu'il a], qui était censé payer ces études pour aller à la fac, l'a directement fait passer au rang de conférencier. C'est un phénomène propre à notre société de consommation, surtout à l'ère des masses médias. La page à fonctionner comme il le souhaitait grâce à l'intervention d'un article de presse numérique de la BBC. Celui-ci a

permis de faire connaître le principe et le produit et essentiellement d'attirer la curiosité des personnes. Donc les entreprises voulaient avoir leur logo avec une redirection vers leur site en gros au milieu de l'écran. Le problème, c'est que ce site était éphémère, car il n'y avait pas de raison de revendre ces pixels, la plupart des liens sont rompus aujourd'hui et le manque de renouvellement a diminué l'intérêt à aller consulter une autre fois le site. Cependant, c'est une photo qui représente la culture économique liée à internet à un moment donné.

Sur wikipédia, on apprend que c'est "Josh Wardle, développeur à l'origine de Wordle (2021), imagine ce concept d'expérience sociale en 2017 alors qu'il est directeur de produits pour Reddit." Et il a sûrement été inspiré par la page d'Axel tew.

Cette toile, en constante évolution, devient le théâtre d'interactions complexes, où chaque utilisateur s'organise autour de motifs autonomes [The great review définit des motifs primaires duplicables perpétuellement par instinct comme les aplats, les drapeaux, les formes géométriques, comme des motifs consensuels connus de tous comme un arc-en-ciel] et de créations partagées. Au début, des patterns simples, tels que l'arc-en-ciel, éclosent, révélant le désir de participer à quelque chose de plus grand. Dans cette dynamique, la notion de *bricolage graphique* émerge, inspirée des idées de Michel de Certeau. Chaque participant s'approprie un petit morceau d'espace numérique pour contribuer à une œuvre collective, transformant des pixels isolés en créations visuelles complexes qui incarnent les désirs de communautés en ligne.

En parallèle, l'événement r/place illustre le concept de bricolage numérique, tel que défini par Claude Lévi-Strauss. Chaque pixel devient un matériau que les utilisateurs manipulent pour donner vie à des œuvres toujours plus ambitieuses. Malgré une résolution limitée et une palette restreinte, cette contrainte devient un moteur de créativité, et les utilisateurs exploitent ces éléments pour créer des œuvres qui transcendent l'art visuel pour toucher à des questions politiques et sociales.

À mesure que les motifs se développent, des symboles tels que des drapeaux et des icônes culturelles apparaissent. En s'étendant dans cette toile vivante, les utilisateurs croisent d'autres créations et interagissent avec des groupes aux intérêts divers. C'est dans ce cadre que se manifeste l'intelligence collective, un processus où la collaboration permet de surmonter les défis posés par des utilisateurs aux motivations parfois antagonistes.

La créativité des utilisateurs s'exprime aussi à travers le bricolage numérique, où des communautés, comme celle du jeu *OSU!*, s'organisent avec une stratégie bien définie. Ces utilisateurs, ont élaboré un manifeste d'art de la guerre, partageant des stratégies pour rester visibles malgré les attaques de centaines de milliers d'autres participants. Cependant, au-delà des constructions communes, le pattern du *VOID* émerge, un symbole de destruction aléatoire qui interroge les motivations humaines. Ce phénomène met en lumière un désir enfoui de chaos, une tension entre la création collective et la tentation de détruire ce qui a été construit. En réponse à ce défi, des communautés se forment pour défendre leurs créations, avec des influenceurs qui appellent à l'unité et à la mobilisation. Des architectes numériques, quant à eux, proposent des solutions innovantes pour permettre la construction d'œuvres plus complexes, renforçant ainsi l'impact culturel de l'événement. Cette vie des pixels n'est pas sans rappeler la vidéo sur le jeu de la vie de The great review, à la seule différence qu'au lieu d'être un processus mathématique, les pixels sont pourvus

de cultures, ce qui leur permet de s'organiser autour d'un sentiment d'appartenance. On assiste à une création du monde dans un écosystème comme celui de la Terre qui a mené à là où nous en sommes, avec des guerres, des religions, des archives, de l'art, des alliances...). Les utilisateurs se sont aussi réunis autour de personnalité du milieu, le fait de "jouer" avec eux créant un engagement fort.

L'événement repose donc également sur des initiatives collaboratives, où chaque pixel représente une contribution individuelle. Cette création collective illustre l'importance de la participation et de la cohésion communautaire en ligne. Lévy dans *Cyberculture* souligne que cette forme de création repose sur une communication transnationale, où les utilisateurs se retrouvent dans un espace de sens partagé, co-construisant ainsi un imaginaire commun.

Les éditions de 2017 et 2022 de *r/place* ont particulièrement marqué les esprits, révélant la puissance de la collaboration en ligne. En 2023, un nouvel événement a été lancé dans une tentative de contrôler les tensions croissantes parmi les utilisateurs, mais cela a finalement conduit à une colère collective, démontrant l'engagement passionné des communautés envers cette plateforme mettant en port à faux les envies du CEO à contrôler l'entrée en bourse de la plateforme.

Au-delà de la simple expression artistique, *r/place* représente un véritable carrefour culturel. Des icônes françaises emblématiques, telles que [Zinédine Zidane, La liberté guidant le peuple, la déclaration des droits de l'Homme, la tour Eiffel, l'arc de Triomphe, le sacré cœur, la carte vitale, le croissant, le vin, la baguette, les dafts punks, le zevent, Thomas Pesquet, Josephine Baker, Ratatouille, Jean Moulin, un hommage au bataclan, la fusée Ariane, Dofus, Louis de Funès, André Robert Raimbourg, Le musée du Louvre, la croix rouge, action contre la fin, la filière sti2d, Marie Curie, Simone Veil, Sophie Adenot, Mr propre, l'article 49.3, Allain Philippe, le mont saint Michel, la cathédrale Notre-Dame, le concorde, Astérix et obélisque, Charles Aznavour, VLC, les films d'Amélie Poulain, le camion de C'est pas sorcier, Le Voyage dans la Lune de Georges Méliès] et ce n'est qu'une fraction des références française montrées aux yeux du monde, avec 227 000 pixels faisant de la France, le plus grand territoire. Les icônes s'y côtoient, illustrant un patrimoine commun partagé. Chaque pixel devient une revendication, un geste d'appartenance à une communauté plus vaste, et témoigne de l'importance de la participation dans le paysage numérique contemporain.

Dans l'ère de la culture numérique, *r/place* se dresse comme un modèle de création collaborative, où chaque contribution individuelle s'intègre dans une fresque collective. Les travaux de Lévy sur la *Cyberculture* soulignent que cette forme de création repose sur une communication transnationale, permettant aux utilisateurs de co-construire un imaginaire commun dans un espace où chaque pixel, chaque couleur, raconte une histoire. Ce phénomène illustre ainsi l'importance de la cohésion communautaire et de la participation active dans la dynamique culturelle du web 2.0.

# COMPTE RENDU DE LECTURE

Le travail de Nathalie Casemajor sur “La participation culturelle sur Internet” [1], m'a amené sur son article similaire “La contribution triviale des amateurs sur le Web” [2] que j'analyse ici; ce sont des sujets intéressants quant à la participation de masse et aux nouvelles opportunités liées à l'évolution des outils. Bien que ceux-ci traitent de la contribution aux archives, on peut transposer ça à la contribution au design graphique et détailler sur les phénomènes sociologiques derrière l'outil ordinateur. Comme le prouve le passage cité de R. T. Pédaque [3] qui met en lumière le lien entre mutations techniques et transformation sociale. On passe aussi d'une ère de “Regardant” à celui “Interactant” capable de recevoir et de produire. Ce qui mène au problème de l'hypothèse de l'existence d'une appropriation grâce aux outils de masse d'un graphisme numérique? Cependant, si l'utilisateur est mis à contribution, n'est-il pas légitime qu'il ait des revendications et serait on en mesure d'observer des dérives ? C'est ce que le texte nous renseigne quant à l'archivage, cela a eu des effets négatifs où des amateurs se sont autoproclamés professionnels et réclament l'indépendance comme sur Wikipédia. Surtout dans une société au sacre de l'amateur [4]. Mais ça a aussi aidé, car chaque utilisateur a une mémoire personnelle qui permet d'ajouter à une contribution globale des strates de données, comme des couches de matière qui feraient évoluer une peinture de métadonnées. Alors Lévy [5] va plus loin et dégage la notion « d'intelligence collective » dans un but de « culture participative » sous l'influence du Web 2.0.

1. **CASEMAJOR, Nathalie.** La participation culturelle sur Internet : encadrement et appropriations transgressives du patrimoine numérisé. *Communications* [en ligne], 2018, n° 171, p. 81-98. Disponible sur : [https://shs.cairn.info/article/COMLA\\_171\\_0081](https://shs.cairn.info/article/COMLA_171_0081) (consulté le 10 septembre 2024).
2. **CASEMAJOR Nathalie.** La contribution triviale des amateurs sur le Web : quelle efficacité documentaire ? *Études de communication* [en ligne], p. 39-52. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/edc.2532> (consulté le 12 septembre 2024).
3. Œuvre original: **Roger T. Pédaque.** *Le document à la lumière du numérique.* Paris : CNRS, 2006.  
Extrait de [2]: “Partant du constat établi par R. T. Pédaque sur le lien étroit entre mutations techniques et transformations sociales, nous entendons montrer que l'émergence de tels dispositifs d'indexation collaborative est inséparable d'une évolution dans le domaine des représentations du public,”
4. **Flichy, Patrice.** *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique.* Paris : Seuil, 2010, 96 p.  
  
Et pour la recension de Cédric Calvignac :  
  
**Calvignac, Cédric.** Compte rendu de : Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, P. Flichy. *Sciences de la société* [en ligne], p. 277-279. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/sdt.5731> (à consulter).
5. **Lévy, P.,** (1994), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace,* Paris, La Découverte, 245 p.

# INTERVIEW

Dans le cadre de mon article, j'aimerais contacter [Geoffrey Dorne](#),  
Connu pour son blog [Graphisme et interactivité](#)

Sa pratique est étroitement liée à mon sujet d'étude comme le prouve la [Conférence : Hacker le design. - Graphisme et interactivité](#) à LISAA de Strasbourg. Qu'il a axé autour de trois axes centraux :

- Détourner le design
- [Hacker](#) le design
- Saboter le design

*Sa participation à ce genre d'événement me laisse à penser qu'il sera plus à même de me répondre.*

C'est principe de subversion du design peuvent m'intéresser dans ma démarche de chercher comment les communautés sur internet s'approprie le design graphique, le bricole et réalise une chasse d'éléments graphiques.

---

## Les questions:

### **Le concept de détournement et de subversion dans le design :**

- Vous avez abordé dans votre conférence les thèmes du détournement, du hacking et du sabotage du design. Comment définiriez-vous ces concepts appliqués à l'ère numérique et aux pratiques des communautés en ligne ?
- Pensez-vous que la capacité à détourner les codes graphiques est plus accessible grâce à Internet ? Comment cela influence-t-il la création visuelle contemporaine ?

### **Hacker le design à l'ère du numérique :**

- En quoi le fait de « hacker le design » dans un cadre numérique, comme vous l'expliquez dans vos interventions, diffère-t-il du hacking de signes visuels dans les médias traditionnels (presse, publicité) ?
- Est-ce que les communautés en ligne, via des plateformes comme Reddit ou YouTube, participent activement à cette pratique ? Quelles sont, selon vous, les formes de hacking graphique les plus intéressantes aujourd'hui ?

### **Le rôle d'Internet dans la création collective et la viralité graphique :**

- Internet permet de diffuser massivement des créations graphiques, souvent détournées ou remixées. Comment percevez-vous l'impact de la viralité dans ces pratiques ? Avez-vous observé des cas où cette viralité a transformé la perception du design ou de l'esthétique numérique ?
- Selon vous, comment Internet a-t-il transformé les processus d'appropriation et de modification des signes graphiques ? Voyez-vous une rupture avec les supports traditionnels ?

### **L'esthétique numérique issue des pratiques communautaires :**

- Les communautés en ligne, qu'elles soient artistiques ou militantes, développent souvent des esthétiques graphiques spécifiques. Voyez-vous des mouvements ou des tendances émerger de cette appropriation collective du design, que l'on pourrait qualifier de *braconnage graphique* ?
- Comment interprétez-vous le rôle de ces communautés dans l'évolution des standards esthétiques actuels ? Internet permet-il une réelle démocratisation du design graphique, ou bien certaines hiérarchies persistent-elles ?

### **Bricolage numérique et limites créatives :**

- Claude Lévi-Strauss décrit le bricolage comme une manière de créer à partir des moyens disponibles. À l'ère numérique, pensez-vous que la manipulation des outils en ligne (par exemple les logiciels gratuits, les contraintes de formats) façonne une nouvelle esthétique ? Peut-on parler d'une forme de *bricolage numérique* ?
- Pensez-vous que les limitations techniques, comme le faible nombre de couleurs dans le pixel art ou les animations GIF, créent un cadre propice à l'émergence de nouvelles formes artistiques ?

### **Propriété intellectuelle et hacking graphique :**

- Le hacking graphique et le détournement de signes visuels remettent souvent en question la propriété intellectuelle. Selon vous, jusqu'où peut aller la liberté de création et d'appropriation sans enfreindre les lois sur les droits d'auteur ? Internet a-t-il contribué à redéfinir ces frontières ?

### **Perspective personnelle :**

- Vous qui avez exploré des pratiques subversives comme « hacker le design », quelle place accordez-vous à la transgression dans le design contemporain ? Est-elle, selon vous, une réponse aux normes esthétiques et éthiques traditionnelles, ou un simple phénomène de mode ?
- Enfin, quelles pistes de réflexion conseilleriez-vous à un étudiant qui explore les notions de subversion et de bricolage graphique dans ses recherches ?

---

[GeoffreyDorne@protonmail.com](mailto:GeoffreyDorne@protonmail.com)

### **Objet : Demande d'entretien - DN MADe Graphisme**

Bonjour Geoffrey Dorne,

Je m'appelle Gaëtan Sieuw, je suis étudiant en 3e année de DN MADe Graphisme à l'éstaat de Roubaix. Dans le cadre de mes recherches sur le thème du *braconnage graphique et du bricolage numérique*, j'ai découvert votre travail qui aborde des problématiques proches des miennes.

Je serais honoré d'échanger avec vous pour mieux comprendre votre vision sur l'éventualité du détournement du design par les outils d'internet. Auriez-vous un peu de temps à me consacrer, par courriel ou via un entretien téléphonique/visio, selon votre préférence ?

Je comprends que votre temps est précieux, aussi, je veillerai à poser des questions précises et à respecter votre emploi du temps.

Je vous remercie d'avance pour votre réponse et reste à votre disposition pour fixer un moment.

Bien cordialement,  
Gaëtan SIEUW

---

J'envisage de regarder plus en profondeur son travail même mon sujet est moins engagé et si je n'ai pas de réponse me procurer les livres aux éditions HCKR qui ont l'air autant inspirant dans le fond que la forme:

[Livret 1 — Les outils stratégiques | Les éditions HCKR.fr](#)

[Livret 2 — Les tactiques défensives | Les éditions HCKR.fr](#)

[Livret 3 — Les tactiques numériques | Les éditions HCKR.fr](#)

[Livret 4 — Les tactiques offensives | Les éditions HCKR.fr](#)

*C'est un plus à rajouter à ma bibliographie et son travail m'intéresse personnellement.*

## RÉDACTION

« Les gens ne veulent plus être artistes, ils veulent être créatifs. »

Lev Manovich résume ainsi la transformation contemporaine : une masse d'individus aspire désormais à se définir comme chercheurs-designers. La démocratisation des outils de design bouleverse les pratiques et l'esthétique du design graphique. Rendre un outil accessible va bien au-delà de sa mise à disposition ; il s'agit d'intégrer cet outil dans une culture et un mode de consommation. Comme Pierre Bourdieu le propose dans *La Distinction* (1979), cette démocratisation transforme un objet ou un service en norme culturelle. Aujourd'hui, les utilisateurs peuvent récupérer, modifier, publier, et partager du contenu. Pierre Lévy théorise cette implication en ligne comme une culture participative, où l'individu passe du statut de simple spectateur à celui d'"interacteur".

Dans un monde où les outils numériques de création sont de plus en plus accessibles, la frontière entre l'amateur et le professionnel s'estompe, redéfinissant ainsi le rôle du designer graphique. Cette démocratisation des outils invite à se questionner : la standardisation de la création graphique par le biais d'une accessibilité accrue compromet-elle l'authenticité et la singularité de l'art visuel ? Plus que jamais, les individus participent activement à la production visuelle en ligne, influençant et remodelant les codes esthétiques contemporains.

L'émergence de la culture participative et du bricolage graphique : Avec des outils désormais à portée de main, de nombreux créateurs amateurs contribuent à une culture visuelle de masse, inspirée par le concept de "braconnage graphique". Analysant comment les pratiques amateurs réinterprètent les normes et codes visuels traditionnels.

La standardisation visuelle et l'impact des outils accessibles : L'accès aux logiciels de création graphique impose souvent des choix esthétiques uniformisés, soulevant des questions sur la perte de singularité dans les œuvres produites. Interrogeant les limites et les effets de cette accessibilité sur l'authenticité des créations graphiques.

La collaboration et l'esthétique collective : Enfin, dans un contexte de création collaborative et participative, comme en témoignent des projets numériques tels que r/place, explorant la manière dont ces pratiques collectives redéfinissent la notion d'auteur et d'authenticité dans la culture numérique.

## L'Émergence de la Culture Participative et du Bricolage Graphique

La combinaison de l'accessibilité des outils et des moyens de communication sociale actuels a contribué à une volonté collective de "faire". Cette implication, orchestrée tant par des designers que par des amateurs, questionne les notions de norme et de propriété graphique. En effet, les outils numériques ont permis à un large public d'accéder à une forme de "braconnage graphique", un concept inspiré des écrits de Michel de Certeau sur le braconnage culturel. Avec cet accès, l'utilisateur s'approprie, transforme et détourne les éléments graphiques préexistants pour façonner une nouvelle esthétique numérique. Ce bricolage généralisé réinterprète la norme en matière de production graphique.

## Transformation des Outils et Standardisation Visuelle

Les outils de création se sont modernisés, permettant aux utilisateurs de produire facilement du contenu. Comme Pierre-Damien Huyghe le note, le lien entre "modernisation" et "modification" est significatif : ces outils facilitent l'adoption de pratiques de masse. Le terme de "masse", souvent opposé aux élites, évoque une culture accessible et de consommation étendue, un concept exploré par Edgar Morin dans *L'Esprit du temps* (1962). La production graphique issue de cette culture de masse se désindividualise-t-elle ? Walter Benjamin, dans *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* (1936), s'interroge sur l'aura de l'œuvre dans un contexte de reproduction. Aujourd'hui, la création graphique, désormais accessible grâce à des logiciels comme Adobe ou Canva, se heurte à cette même perte d'aura, diluant la singularité de chaque création.

## La Montée en Puissance de l'Amateur et du DIY Graphique

Patrice Flichy, dans *Le Sacre de l'amateur* (2010), analyse le rôle croissant des amateurs dans la production culturelle, soutenus par les outils numériques. Cette tendance se traduit par une explosion de contenu généré par les utilisateurs (user-generated content). Le phénomène "DIY" ou *Do It Yourself* crée un langage graphique amateur, où les individus adaptent, modifient et recomposent des éléments visuels. Lévi-Strauss, dans *La Pensée sauvage* (1962), caractérise ce processus comme du bricolage, une "pensée pratique" où

l'utilisateur utilise ce qu'il trouve. Cette pratique s'apparente au "braconnage" théorisé par Michel de Certeau, où les amateurs détournent les codes graphiques pour réinventer un langage visuel destiné à la masse.

## La Standardisation Visuelle et les Limites de l'Accessibilité

Il y a des tensions éthiques et esthétiques soulevées par ces nouvelles pratiques créatives. Les utilisateurs, souvent naïfs, ignorent les limites légales et éthiques de leurs actions, tandis que d'autres, comme les trolls ou les pirates, utilisent cette liberté pour nuire ou s'approprier des œuvres sans respect des règles en place. Cette dynamique de création collective pose des questions fondamentales sur la propriété intellectuelle et la légitimité des créations en ligne.

## La Standardisation Visuelle et les Limites de l'Accessibilité

L'accès facile aux outils comme Canva, bien que démocratisant, limite souvent les utilisateurs dans des choix prédéfinis, un phénomène que Pierre Bourdieu identifie comme un "nivèlement des compétences" dans *La Distinction* (1979). L'interface simplifiée des logiciels graphiques offre une illusion de liberté qui peut enfermer l'utilisateur dans des solutions uniformisées. Bien que les outils contribuent à un niveau graphique moyen élevé, cette accessibilité entraîne une standardisation visuelle, imposant des choix guidés et des erreurs minimisées.

## Saturation Visuelle et Culture de Masse

L'appropriation de codes visuels de masse est également illustrée par des phénomènes comme les mèmes, créés à partir de visuels détournés, mettant en question la propriété intellectuelle dans un contexte dématérialisé. Ils ont pris tellement d'ampleur que des festivals tels que "Y'a des gifs qui se perdent" à Saint-Étienne célèbrent ces icônes de la culture numérique.

Dans le commerce en ligne, les plateformes maximisent le nombre de produits affichés dans une esthétique souvent qualifiée de "moche", jouant sur une surcharge sensorielle pour encourager l'achat. Certains sites manipulent l'utilisateur avec des *dark patterns*, des interfaces conçues pour générer des clics involontaires, rappelant le concept de spectacle de Guy Debord dans *Commentaires sur la Société du spectacle* (1988).

## L'Expérience r/place et la Création Collaborative

La culture numérique repose également sur des initiatives collaboratives, comme l'expérience *r/place* sur Reddit, où chaque pixel représente une contribution individuelle. Cette création collective illustre l'importance de la participation et de la cohésion communautaire en ligne. Lévy dans *Cyberculture* souligne que cette forme de création repose sur une communication transnationale, où les utilisateurs se retrouvent dans un espace de sens partagé, co-construisant ainsi un imaginaire commun.

## L'Esthétique Collective et le Rôle du Graphiste

La montée du bricolage numérique redéfinit les pratiques créatives et les normes visuelles, posant de nouvelles questions éthiques. Une esthétique collective émerge, permettant à chacun de contribuer à l'évolution des paradigmes visuels. Pourtant, le graphiste a la responsabilité de préserver une esthétique authentique, capable de transcender la standardisation de masse. Pour se démarquer, il doit rester en veille culturelle permanente, en quête d'une communication sensible et significative. Par cet effort, le graphiste contribue à une esthétique plus humaine, ancrée dans la création authentique, et préserve une vision artistique qui résiste aux effets de mode.

La montée en puissance du *braconnage graphique* et du *bricolage numérique* illustre la capacité d'Internet à redéfinir les pratiques créatives. Ces formes de réappropriation collective transforment l'esthétique visuelle contemporaine tout en posant des questions éthiques et légales. Ce qui apparaît, au-delà de la simple transgression, c'est l'émergence d'une esthétique collective, où chaque utilisateur, qu'il soit amateur ou professionnel, peut participer à la construction de nouveaux univers visuels.