

Note d'intention

Pasco Romane

Le mème se définit par ce qui perdure à travers la répétition du "même". Cette homophonie entre "mème" et "même" éclaire sa nature intrinsèque. Richard Dawkins, dans *Le Gène égoïste* (1976), présente le mème comme un « réplicateur culturel » : une unité immatérielle qui, à l'instar du gène, se transmet en se modifiant subtilement. Avec l'avènement du numérique, ce concept prend corps sous forme d'images, de phrases ou de séquences vidéos, largement diffusées et réappropriées sur le web.

La création d'un mème repose sur l'opération de détournement, une recomposition d'éléments iconographiques, sonores ou visuels préexistants. Ces productions se propagent de manière virale, impulsées par un désir ludique, humoristique ou critique, à travers une communauté plus ou moins globale d'internautes. À travers cette multiplication infinie permise par les technologies numériques, les mèmes occupent une position centrale dans les échanges culturels numériques.

Ici, le geste créatif se dissocie de l'idée d'une œuvre figée : contrairement au graphiste qui conçoit une pièce unique destinée à une reproduction identique, le mème est pensé pour s'altérer continuellement. Sa valeur réside dans cette plasticité essentielle. Walter Benjamin, dans *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, observe que la reproduction technique affranchit l'œuvre de son ancrage dans la tradition, la livrant à une existence serielle. Le mème exacerbe cette logique, faisant de la variation une condition d'existence.

Chaque mème porte une identité visuelle propre : un choix de typographie, une palette de couleurs, une composition particulière. Pourtant, leurs créateurs ne se disent pas forcément designers. Souvent dépourvus de formation formelle, ils agissent par instinct, par mimétisme, sans mobiliser de savoir théorique graphique.

Et pourtant, leurs gestes sont pleinement ancrés dans le champ du design graphique. La hiérarchie visuelle, la lisibilité, la justesse typographique s'y devinent. Paradoxalement, ces œuvres cultivent aussi l'imperfection. La police Comic Sans MS, le pixel abîmé par des compressions répétées, les couleurs discordantes, la composition approximative hors des règles habituelles composent une esthétique du raté, une forme d'art brut numérique. Ces créations hors normes et hors codes révèlent un amateurisme revendiqué qui devient une signature, un style en soi.

Mon intérêt pour les mèmes numériques s'est construit au fil de ma vie dans l'univers d'Internet. Tumblr, YouTube, ces espaces remplis où tout se croise, chaque page promettant une nouvelle découverte. Les mèmes y sont partout, comme des marqueurs culturels porteurs d'une mémoire collective mouvante. Chaque communauté y développe ses propres codes, ses références, son style. J'ai progressivement constitué une collecte de ces pièces protéiformes. Ce qui m'interpelle est cette faculté qu'ont les mèmes à créer des ponts entre des idées disparates, à révéler une forme d'inspiration qui peut provenir de partout, de l'habituelle comme de l'extraordinaire. C'est cette malléabilité qui m'a aussi poussée à en produire, dans les groupes de réseaux sociaux ou j'évoquais mais aussi en dehors du numérique avec mes amies.

Ma réflexion s'articule autour de plusieurs questions fondamentales : pourquoi le mème, malgré son apparence simple, voire volontairement « ratée », parvient-il à transmettre autant d'émotions et d'idées, et à rassembler des communautés sur Internet ? Comment cette forme graphique, conçue pour être transformée sans cesse, redéfinit-elle la notion

d'originalité et le geste créatif dans un design en perpétuel mouvement ? En quoi le même s'inscrit-il dans un graphisme du divertissement, et peut-il être considéré comme son signe distinctif ? Le même est-il seulement un objet de distraction, ou peut-il aussi devenir un moyen d'expression critique et culturelle ?

Bibliographie

Kaplan, Frédéric et Nicolas Nova, *La culture Internet des mèmes*, Presses polytechniques et universitaires romandes (PPUR), 2016.

Pascal, Blaise, *Pensées*, Le Livre de poche, 2008, chap.
« divertissement ».

Benjamin, Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Gallimard, 2003.