

## Quel est le cadre de contrainte de mon projet ?

Mon projet de fin d'études s'inscrit dans une démarche de design numérique expérimental. Il ne répond pas à la commande classique d'un client, mais se positionne comme un outil d'analyse au sein du domaine culturel et social d'Internet. Mon intention n'est pas de produire de nouvelles images, mais de concevoir une « structure vide » : une architecture web conçue pour collecter, classer et décomposer les mèmes. La contrainte principale de ce projet est de réussir à créer un système ouvert (open source) qui respecte la nature libre de ces objets numériques, tout en imposant une méthode d'archivage capable de s'adapter à leur rythme de production extrêmement rapide.

## Quels sont les acteurs concernés par mes questionnements ?

Ce projet crée un pont entre deux publics distincts. Il s'adresse d'abord aux chercheurs universitaires et aux analystes de la communication, qui manquent d'outils pour observer l'évolution des discours numériques en temps réel. Il s'adresse ensuite aux communautés d'internautes, qui sont les producteurs et consommateurs quotidiens de ces images. Pour faire collaborer ces deux groupes, la gestion du site s'appuie sur une modération par les pairs, à l'image du fonctionnement de Wikipédia. Les utilisateurs régulent eux-mêmes le contenu par le biais de pages de discussion et d'un historique des modifications. Ce choix permet de contourner la lenteur des archives traditionnelles centralisées et d'étudier l'information rapidement, car la signification d'un mème dépend directement de l'interprétation collective de ceux qui l'utilisent.

## Quels sont les objets, supports avec lesquels je souhaite travailler ?

Le support final est une plateforme web fonctionnant comme un atlas interactif. Étant donné que les mèmes ne possèdent généralement pas de titres fixes, l'indexation par mots-clés classiques est insuffisante. C'est pourquoi l'architecture du site repose sur trois modèles de navigation visuelle et spatiale :

L'approche du site [Everynoise.com](http://Everynoise.com), qui utilise une répartition sur une frise verticale par proximités de sens et codes couleurs.

La méthode de [l'Atlas des Régions Naturelles](#), qui emploie des filtres simples pour proposer une exploration par typologies de formes.

Le modèle de [Fandom](#), qui permet de générer des pages à l'identité visuelle personnalisable selon les codes de chaque communauté.

Sur cette plateforme, je souhaite intégrer un outil de décomposition graphique. Il sépare mécaniquement la base fixe de l'image (le « template », ou modèle standardisé) du texte ajouté par l'utilisateur (la partie vivante et contextuelle). Cet outil permet de générer une arborescence (ou phylogénie, terme issu de la biologie illustrant les liens de parenté) pour visualiser graphiquement comment une image d'origine se divise en de multiples variations.

## Quelle est la problématique pratique induite par le contexte soulevé ?

La problématique interroge ma posture de designer face à des données instables : comment structurer et archiver un flux d'images sans figer son sens ou neutraliser sa nature changeante ? Cette démarche soulève trois tensions pratiques. La première tension concerne la limite graphique de l'objet d'étude. En m'appuyant sur les travaux du chercheur Albin Wagener, je dois définir visuellement à quel niveau de modification une image cesse d'être une variation du même initial pour devenir un signe totalement différent. La deuxième tension est le paradoxe de la normalisation. En proposant un outil didactique, le projet risque d'expliquer une culture d'initiés au grand public, lui faisant perdre sa dimension subversive. Pour pallier cela, le design de l'interface doit intégrer des éléments discrets propres à la culture web (des éléments cachés ou « easter eggs ») pour légitimer la plateforme auprès des internautes, sans pour autant nuire à la clarté exigée par la recherche académique. Enfin, l'outil pose une question d'éthique concernant les messages masqués (ou « dog-whistles »). Certains groupes radicaux utilisent l'apparence inoffensive des memes pour diffuser des idéologies haineuses par le biais de codes visuels. L'interface graphique doit permettre d'isoler et de décrypter ces intentions, tout en veillant à ce que le site ne devienne pas un relais de diffusion pour ces idées.

Dafaure, Maxime 2020/04/01 The "Great Meme War:" the Alt-Right and its Multifarious Enemies [https://www.researchgate.net/publication/343261281\\_The\\_Great\\_Meme\\_War\\_the\\_Alt-Right\\_and\\_its\\_Multifarious\\_Enemies](https://www.researchgate.net/publication/343261281_The_Great_Meme_War_the_Alt-Right_and_its_Multifarious_Enemies)

## Quels sont les enjeux du projet ?

L'enjeu premier sera documentaire. Le même opère comme une « capsule d'expression cognitivo-affective » (CECA), condensant une idée complexe et une émotion brute pour une diffusion instantanée. Archiver ces formes permettra de saisir nos sensibilités politiques et sociales avant qu'elles ne soient englouties par l'obsolescence numérique. Ensuite, ce projet réévaluera l'esthétique vernaculaire. En assumant l'imperfection technique des images d'Internet, le design démontrera que l'authenticité d'un propos réside souvent dans cet échange collectif imparfait. Enfin, l'enjeu professionnel sera d'affirmer que mon rôle de designer graphique ne se limitera pas à la production visuelle de surface. La valeur ajoutée de ma pratique résidera dans la conception de ce système de classification, capable de rendre intelligible la complexité de nos modes de communication modernes.

<https://othernetwork.io/>

<https://artsandculture.google.com/>

<https://web.archive.org/>

<https://louisedrulhe.fr/internet-atlas/>