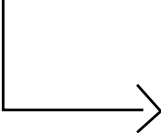


Lindsay Tang  
Dossier documentaire  
SC DG3

- 01. Rappel du sujet
- 02. Projets similaires
  - > La Brique Internet
  - > Deuxfleurs et les CHATONS
- 03. Ressources utiles
  - > La revue Curseurs
  - > Le Code du Numérique
  - > Designers éthiques

- 04. Interview avec Yohan Chalier
- 05. Carte des dispositifs

 Dossier graphique

## **L'article**

Ce projet s'inscrit dans la continuité directe de mon article, dont la problématique interrogeait les manières dont le graphisme aménage le cyberspace. L'étude des usages des internautes à travers l'analyse des pages personnelles m'a permis de montrer comment le graphisme, en particulier l'expérience utilisateur, pouvait favoriser la construction d'espaces numériques incarnés et signifiants.

Dans la perspective du projet, j'ai souhaité prolonger cette réflexion et la nuancer en ne considérant non plus le cyberspace comme dématérialisé, mais plutôt comme ancré dans un monde physique et traversé par des enjeux politiques, écologiques et sociaux.

## **Le projet**

Suite à son développement massif à travers le monde, le Web est devenu un objet marchand structuré par des logiques de rentabilité et de performance modérées par quelques plateformes hégémoniques (les GAFAM). Ce modèle centralisé, que l'on pourrait qualifier de « techno-féodalisme », place les utilisateurs dans une position de dépendance où leurs données, leurs modes d'expression et leurs espaces de sociabilité sont contrôlés par des infrastructures opaques, énergivores et normatives.

Par confort, mais surtout par manque de littératie numérique, les internautes se laissent être dépossédés de leur autonomie et de la compréhension des outils qu'ils utilisent quotidiennement. Face à ce constat, mon projet vise à proposer un outil de réappropriation du cyberspace fondé sur une réactivation de la maîtrise du numérique.

## Ce que cela donne concrètement

Mon projet s'ancre dans la démarche déjà active du [collectif Actinomy](#). Actinomy est un collectif allemand écologiste et féministe prônant l'apprentissage collectif et le regain d'autonomie à travers des ateliers où les participants apprennent à créer des serveurs privés et locaux. Ces serveurs prennent la forme de petits porte-clés et sont ainsi transportables avec soi et disponibles que lorsque l'on est proche de leur propriétaire. Mon objectif serait d'étendre les workshops du collectif Actinomy et de rendre la création des serveurs locaux plus accessible. Cela passerait par la création d'une communication et d'un système de dispositifs autour des « serveurs charms ».



## Ce qui existe déjà :

- > Un logo
- > Un site web
- > Un manifeste + un tutoriel succinct
- > Un dossier avec les codes nécessaires à la programmation du serveur



## actinomy



growing slowly and in tune with surrounding ecosystem bremen based networking device feminist server: here to queer opportunistic when gaining access to otherwise closed systems from nurture to

### current machinations

we don't have any public events at the moment. once a week we have a local meeting in bremen, feel free to contact us if you are interested!

### what happened so far

#### feminist server residency

30.08 - 14.09.2025 // @thealittlethealittlearbeitszimmer hosted actinomy during two weeks at the start of the 're.capitulating queer' program 2025/6. besides fruitful internal sessions we held a few public events including an open session, a server charm workshop, a screening of the video essay feminist ninja and a really nice closing party featuring the release of the 'FEDILIKE' music video

#### cfc haecks conference

04.07 - 06.07.2025 // @hamburgo the first ever haecks conference Kulturhaus Eidelstedt Hamburg had us in



## La Brique Internet

Le projet de La Brique Internet, porté par la Fédération pour le Développement de l'Internet (FDN), vise à fournir aux particuliers un matériel libre et un logiciel open source pour auto-héberger leurs propres services numériques (mail, cloud, etc.).

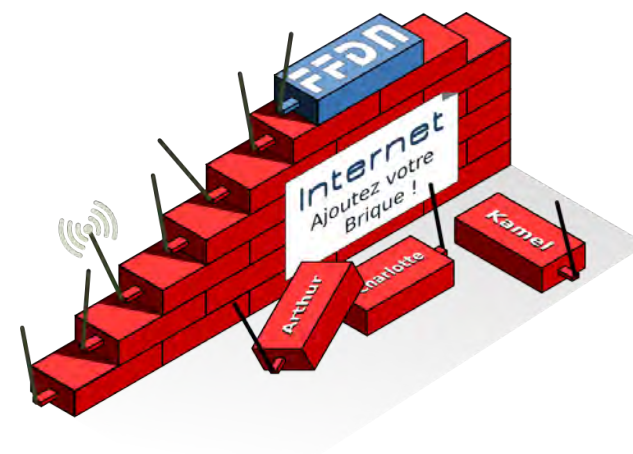
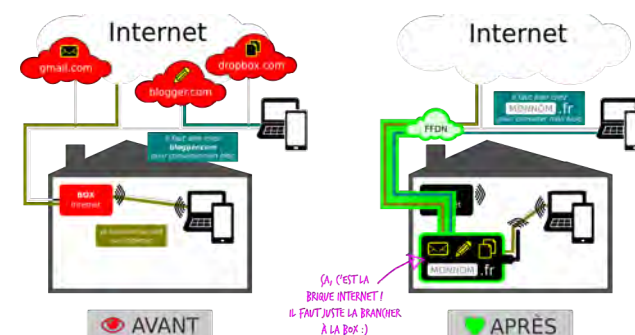
Il inclut également un accès à un réseau VPN communautaire géré par des associations indépendantes, garantissant ainsi qu'on ne puisse plus espionner, filtrer ou brider le trafic des adhérents.

La Brique Internet permet ainsi de s'affranchir des services centralisés proposés par les GAFAMs et de reprendre le contrôle de ses données.

Il est possible de construire une Brique Internet en achetant le matériel nécessaire et en la montant soi-même. Sinon, il est également possible de se rapprocher d'une association locale qui configurera la Brique selon les objectifs et les besoins de l'utilisateur.

### Ce qui peut m'être utile :

- > Analyse du branding (+ et -)
- > Analyse de leur [vidéo](#) de présentation



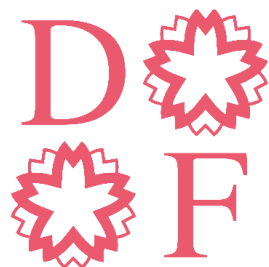
## Deuxfleurs

Deuxfleurs est une association lilloise qui fournit des services numériques garantis « sans datacenter ». Elle fait partie du réseaux des CHATONS (Collectif des Hébergeurs Alternatifs, Transparents, Ouverts, Neutres et Solidaires).

Avec de vieux ordinateurs reconditionnés, l'association propose des services comme l'hébergement de site, la messagerie instantanée ou l'envoi de mails. En mettant à disposition ces solutions alternatives à prix libre, Deuxfleurs se positionne dans la continuité de la campagne *Dégooglisons Internet* portée par Framasoft en 2016. Son objectif est d'offrir des services numériques éthiques, respectueux des données personnelles et ancrés dans une volonté de décentralisation.

### Ce qui peut m'être utile :

- > Rencontre avec les membres de l'association à l'occasion des Apéros des libertés numériques au Café Citoyen à Lille. (Connaître les contraintes d'un projet associatif, les attentes du public visé, les moyens de médiations, etc.)
- > Analyse de la communication de leur processus et de leurs services.
- > Comparaison du branding des CHATONS et de Deuxfleurs.



## Curseurs

Curseurs est une revue semestrielle éditée par l'association bruxelloise Tactic.

Dans chaque numéro, divers intervenants (dont l'écriture n'est pas le métier) sensibilisent leurs lecteurs aux enjeux du numérique en y disséquant la structure de ce monde et en y expliquant ses impacts environnementaux et sociaux.

### **Ce qui m'a été utile :**

Le numéro 4 : la matérialité du numérique.

Dans ce numéro, la revue revient sur le vocabulaire et l'iconographie qui donnent une image intangible au numérique. Les différents articles invitent à explorer la matérialité des infrastructures qui se déploient derrière nos appareils. Loin d'une vision pessimiste et technophobe, ce numéro présente la réalité destructrice du numérique tout en proposant des solutions accessibles à l'échelle du lecteur.

Au niveau du graphisme, on y retrouve une [interview](#) de Thomas Thibault, membre de Designers Éthiques, sur comment concevoir un numérique contraint par les limites écologiques.



## Le Comité humain du numérique, Le Code du Numérique, 2024

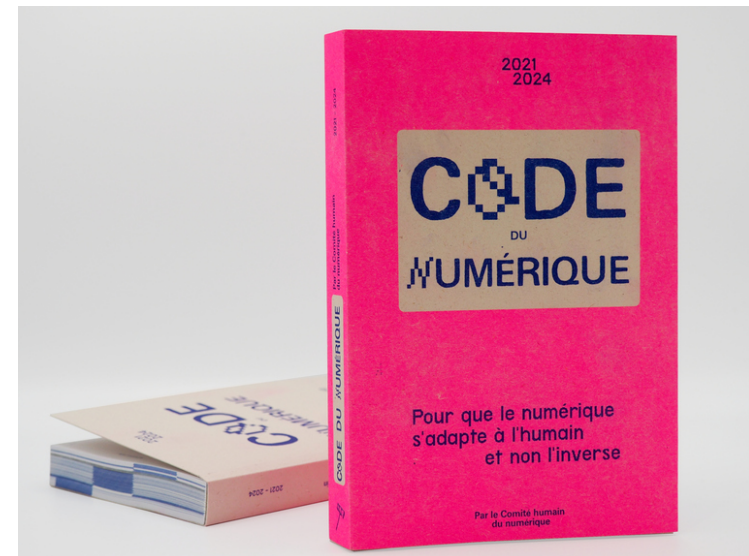
« Nous sommes le Comité humain du numérique et nous avons écrit des lois à partir de nos vécus : pour que le numérique s'adapte à l'humain et non l'inverse. »

Le Code du Numérique est un texte de loi citoyen et autoproclamé. Il rassemble plus de trois années de témoignages, d'actions et de rencontres qui ont permis d'écrire 29 articles de loi collectifs. On retrouve également dans l'ouvrage 15 outils pour animer soi-même des ateliers et des moments de discussions.

### Ce qui peut m'être utile :

La variété des profils ayant témoigné et la manière dont ils abordent le manque de littéracie numérique et le côté néfaste de la dépendance systématique au numérique.

NB : Le Code du Numérique étant un livre belge, les expériences décrites sont en lien avec les réglementations appliquées en Belgique. (Il est possible qu'elles diffèrent ainsi légèrement des expériences qu'un Français pourrait avoir.)



## Designers Éthiques

« Designers Éthiques est une structure de recherche-action sur le numérique et les pratiques du design. En tant qu'association, Designers Éthiques concourt à un numérique émancipateur, durable et désirable pour les individus, la société et l'environnement. Designers Éthiques est une association nationale qui dispose d'antennes locales. »

À travers des guides, des ateliers et des formations, l'association travaille à la capacitation des designers et des professionnels du numérique en explorant les thèmes suivants : design persuasif, design systémique, écoconception, accessibilité et inclusion.

### **Ce qui peut m'être utile :**

- > [Le Guide d'écoconception de services numériques](#) diffusé gratuitement sur le site de l'association.
- > La communauté en ligne Écoconception lancée en 2023 sur le Mattermost de Designers Éthiques.

designers  
éthiques

### Qui est [Yohan Chalier](#) ?

Yohan Chalier travaille comme conseiller numérique dans le réseau de médiathèques et de bibliothèques du territoire Riom Limagne et Volcans (RLV).

Il y anime des ateliers didactiques visant à apprendre aux participants comment mieux s'emparer du numérique.

### Pourquoi le contacter ?

J'ai contacté Yohan Chalier car il est l'un de ceux ayant déjà repris l'idée de serveurs charms du collectif Actinomy en l'adaptant à leurs besoins.

Mon but était de comprendre le fonctionnement de l'objet, de prendre connaissance de ses contraintes et de préciser une cible pour pouvoir définir un cahier des charges.

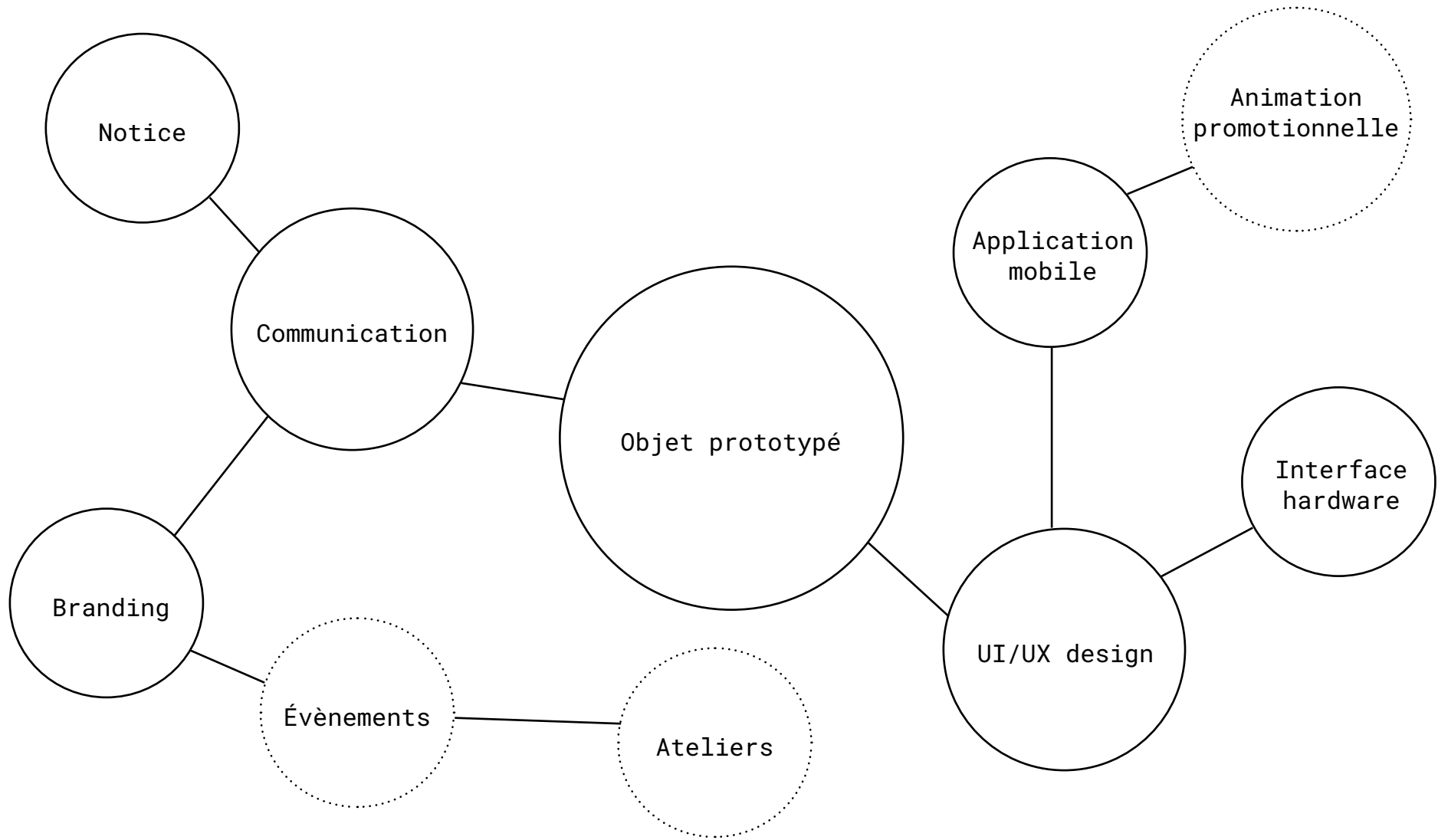


**Ce que l'entretien m'a apporté :**

*« À la médiathèque, je fais des ateliers très terre à terre pour aider les gens à maîtriser des trucs basiques. Mais ce ne sont pas des choses engagées politiquement. En parallèle, j'ai un peu une pratique d'art numérique. Je parlais avec d'autres gens de ça et un des gros dilemmes, c'est qu'on est dans notre chambre à faire des vidéos mar-  
rantes où on dénonce des choses, mais ça reste beaucoup moins efficace pour changer le monde que des choses comme les ateliers d'Actinomy.*

*Je pense que ça peut avoir un impact plus important que faire des points qui bougent sur un écran, même si c'est très joli. »*

Outre les apports techniques et les conseils pratiques qui m'aideront dans la suite de mon projet (réalisation d'un persona, de l'objet prototypé, conceptualisation d'un wireframe, etc.), mon échange avec Yohan Chalier m'a permis de fixer la question qui animera mes productions graphiques. Mon sujet est, de toute évidence, politique et engagé de par le concept qui lui sert de base. Cependant, comment faire pour que la traduction graphique de ce concept soit, en elle-même, incarnée par les revendications portées par le collectif Actinomy ? Comment faire pour que les visuels qui accompagneront l'objet ne soient pas juste « jolis » ?



Tous les dispositifs cités ici ne seront pas forcément produits. Cette carte a avant tout pour but de visualiser comment la production choisie pourra s'inscrire dans un système de déploiement global.