

*CULTURE LIBRE
&
OPEN-SOURCE
DANS LE GRAPHISME*

—

ÉLISE DUVERDIER

—

*DNAP 2012
DESIGN GRAPHIQUE
ET MULTIMEDIA*

—

ÉSA DES PYRENNÉES

La culture libre et l'open-source..., 5
...dans le graphisme, 6

Le modèle libre et open-source, 7

Aspects culturels et politiques, 7
Différents domaines d'application, 8
*Logiciels libres, 8 ; Art, 9 ; Science, 11 ;
Projets collaboratifs sur Internet, 11*
Licences libres, copyright, 13
Histoire du copyright, 13 ; Les licences libres, 14
Déplacement de ces notions dans le graphisme, 17
Graphistes, artistes, 17 ; Sources, 18

Logiciels libres et open-source, 21

Le code, 22
Influence des outils sur la création, 23
Étude des principaux logiciels, 24
*Scribus, 25 ; Inkscape, 25 ; Gimp, 26 ;
FontForge, 26 ; TeX, 27 ; Ligne de commande, 27*

Partage et ouverture des données dans le graphisme, 29

Possibilités techniques, 29
Création collaborative, 29 ; Communauté, 30
Effets sur la circulation/création, 31
Ouvrir les projets, 31 ; Données libres, 32

Conclusion, 35

Les images correspondant aux différents passages du mémoire sont indiquées par les notes de couleur verte, renvoyant à la page correspondante du cahier image.

Un site web a également été créé pour l'occasion, qui regroupe le mémoire et les différents projets ; celui-ci est amené à évoluer au cours du temps, et accueillir de nouvelles réflexions, dans la continuité de mes recherches :

<http://elise.duverdier.free.fr>

La culture libre et l'open-source...

La culture libre est un mouvement qui promeut la **libre diffusion** et la **réutilisation** des idées et de leurs applications.

Elle est apparue dans les années 1980, dans le monde du logiciel libre, puis s'est étendue plus tard à d'autres domaines, tels que la musique, l'art, la science, l'éducation...

Elle se caractérise par ses **quatre libertés** et **deux devoirs** vis-à-vis d'une création¹ :

- la liberté d'utilisation,
 - la liberté de copie,
 - la liberté de transformation,
 - la liberté de diffusion,
- et
- l'attribution à l'auteur,
 - le partage selon les mêmes conditions.

L'open-source, quant à lui, est un principe consistant à rendre accessible les sources d'une création. Si le terme de « source » s'applique à la base au code source des logiciels, il peut s'étendre à d'autres formes : un texte, des images, les fichiers à la base d'un projet, généralement dans un format ouvert.

D'un point de vue technique, ces deux mouvements sont très proches, donnant droit aux mêmes libertés¹. La différence se situe au niveau de leur motivation ; si l'open-source se

1. Malgré quelques querelles entre les milieux du libre et de l'open source, les principes fondamentaux qui les sous-tendent sont les mêmes : à savoir, les 4 libertés et 2 devoirs.

concentre surtout sur l'aspect technique permettant le travail en commun, la culture libre met en avant l'aspect philosophique et politique du partage.

Ces mouvements ont pour but de garantir la **liberté de l'utilisateur**, mais n'entraînent pas pour autant la destruction des **droits de l'auteur**. Tout l'enjeu se situe entre ces deux notions ; **respecter l'un sans dénigrer l'autre**.

...dans le graphisme

Depuis quelques années, notamment grâce à la démocratisation du support numérique, on peut voir ces notions s'installer dans le champ du graphisme, ce qui nous pousse à nous interroger sur les résultats concrets de leurs applications dans cet univers ; tant au niveau de l'utilisation de techniques libres, comme les logiciels ou le code, qu'à celui de l'application des concepts de partage ou d'ouverture de données. La création graphique qui en découle est elle différente ? À quel niveau ? Ou est-ce le processus de création, de réflexion, de réalisation, qui peut-être remis en question ?

Le modèle libre et open-source

Aspects culturels et politiques

La culture libre est maintenant ancrée dans de nombreuses disciplines, agissant pour favoriser les notions de **bien commun** et de **partage des savoirs**. La volonté d'ouvrir ses données peut être motivée par plusieurs raisons, qu'elles soient techniques ou politiques, sociales ; d'une part, un projet bénéficie du savoir de nombreux contributeurs, et d'autre part, les contributeurs sont enrichis par ce travail, qui constitue une mise en commun de savoirs profitables à tous (connaissances, savoir-faire, références, réflexions, etc.).

Un travail collaboratif peut être mené beaucoup plus profondément qu'un travail individuel, en terme de quantité évidemment, et en terme de qualité également (ce qui permet d'éviter les erreurs, les jugements subjectifs, de permettre l'interdisciplinarité, etc.).

Cette culture peut également permettre le développement d'un modèle économique viable, ce que Bernard Stiegler nomme *l'économie de la contribution*, tel qu'on peut le voir, par exemple, avec des fondations comme Wikimedia ou Mozilla² ;



L'économie de la contribution — dont on voit se développer depuis près de vingt ans des formes qui restent encore le plus souvent inchoatives, voire embryonnaires, mais qui sont aussi parfois très avancées : ainsi de l'économie de l'open source, qui devient le modèle dominant de l'industrie informatique, celle-ci dominant elle-même l'ensemble de l'industrie —, résulte en très grande partie par le déploiement des réseaux numériques. [...]

2. Wikimedia gère l'encyclopédie wikipédia et les projets annexes, et Mozilla gère des logiciels libres, principalement le navigateur Firefox.

Ce partage, qui reconstitue des processus de sublimation, et qui reconstruit en cela une économie productrice de désir, d'engagement et de responsabilités individuelles et collectives socialement articulées selon de nouvelles formes de sociabilités, ouvre un espace de lutte contre la dépendance, la désublimation, le dégoût de soi et des autres, et plus généralement, contre l'intoxication spéculative et l'addiction.³»

Différents domaines d'application

Logiciels libres

C'est dans le monde de l'informatique qu'est né le mouvement du libre, dans les années 1980. La généralisation des ordinateurs personnels permettait aux utilisateurs de développer leurs propres programmes. La majorité des logiciels étaient alors ouverts, le code source n'étant pas caché à l'utilisateur ; il lui était permis de cette manière de le comprendre et de le modifier à sa guise, pour ne pas avoir à réinventer la roue à chaque création d'un nouveau logiciel, et faire ainsi progresser plus rapidement leur développement⁴. Le code s'est refermé au fur et à mesure que la création de logiciels est devenue un secteur économique à part entière. La culture libre a pour but de permettre à nouveau les réutilisations de code et le travail collaboratif.

Internet a permis au mouvement de s'étendre, sa structure et son mode de fonctionnement même, favorisant la mise en lien entre les individus.

3. Bernard Stiegler, « Manifeste 2010 », en ligne sur le site d'Ars Industrialis, <http://arsindustrialis.org/manifeste-2010>

4. Nicolas Malevé, « Les nouveaux habits de la copie », juillet 2006, en ligne sur le site de l'association Constant, http://www.constantvz.com/downloads/nouveaux_habits.pdf

Le mouvement continue de s'y développer activement, d'une manière de plus en plus accessible.

Même si l'omniprésence du code en referme l'accès et peut lui donner un aspect technocratique, beaucoup d'initiatives sont mises en place pour le rendre plus accessible. Par exemple, le projet d'apprendre aux enfants les techniques de code en Angleterre⁵, ou les démarches de différentes associations⁶, dans le but d'exposer les enjeux du numérique dans la société actuelle, et la place du logiciel libre dans celle-ci.

Art

L'histoire de l'art, de la préhistoire à aujourd'hui, s'est souvent construite à partir de références ou citations. La création est rendue possible par l'existence d'une matière première, d'un sujet de réflexion, de codes esthétiques ou moraux, d'un contexte, qui sont forcément extérieurs à l'artiste ; **on ne crée rien ex-nihilo**.



L'appropriation est le ressort fondamental sur lequel repose l'assimilation de toute culture, formée par l'ensemble des pratiques et des biens reconnus par un groupe comme constitutifs de son identité. Elle fournit depuis des temps immémoriaux la clé de la viralité des cultures, leur mécanisme de reproduction. 7»

D'après ce précepte, les conditions favorables au développement d'une idée peuvent donc être présentes chez plusieurs personnes, qui arriveront à une même conclusion de différentes manières et parfois au même moment ; ce qui rend la notion de propriété intellectuelle fragile, voire paradoxale, une idée ne pouvant pas être « volée » au même titre qu'un bien, mais au contraire se démultipliant d'autant plus qu'elle est partagée. Malgré tout, la création est plus vue

5. Rory Cellan-Jones, "Coding – the new latin", novembre 2011, en ligne sur le site de la BBC, <http://www.bbc.co.uk/news/technology-15916677>

6. Des associations à but (ou non) lucratifs, telles que Framasoft, la fondation Mozilla, etc.

7. André Gumiherth, « L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique », octobre 2011, *Les Carnets du BAL*, n°2, en ligne sur Culture Visuelle, <http://culturevisuelle.org/icones/2191>

comme un lent processus personnel ; l'auteur y met trop de lui-même pour accepter de « perdre » son travail, qu'il lui échappe une fois diffusé.

Aujourd'hui, cela met souvent l'art en conflit avec les lois actuelles sur le copyright, notamment à travers les pratiques d'appropriation⁸. C'est pourtant le propre de l'innovation et de la culture de fonctionner sous le principe des licences libres : le mode de circulation des idées induit sans cesse des réappropriations et des altérations, voire des réutilisations involontaires, comme par exemple dans le cas de la cryptomnie⁹.

Avec Internet s'est généralisée une forme de créativité récente, le *remix*, procédé selon lequel chaque internaute devient un auteur potentiel, en ayant la possibilité de se réapproprier les contenus disponibles. Les œuvres ainsi créées n'obéissent plus au schéma traditionnel de l'art contemporain, « *bottom-up* », qui éloigne l'artiste de son public, mais procèdent plutôt selon un schéma horizontal¹⁰, où l'artiste se confond avec le public. Cette démocratisation n'est souvent possible qu'au travers d'infractions au droit d'auteur, mais acceptable car se développant en dehors du circuit habituel :



La créativité du remix s'installe dans la zone grise formée par les lacunes du droit, des oublis du contrôle ou de la dimension ludique. Mais ces conditions font du web l'un des rares espaces publics où l'appropriation collective est possible, communément admise, voire encouragée.¹¹ »

On peut rapprocher le fait que l'internaute utilise ses propres outils au mouvement *Arts & Crafts*. De la même manière qu'avec William Morris, on arrive dans une période

8. « Les débats récurrents suscités par les appropriations d'un artiste comme Richard Prince (qui a récemment perdu un procès contre un photographe dont il avait repris l'œuvre) en attestent. Quoiqu'elles se soient progressivement banalisées depuis les années 1960, les pratiques appropriatives de l'art contemporain n'ont pas perdu tout caractère de scandale. Le geste de Marcel Duchamp proposant l'exposition d'objets manufacturés, les fameux *ready-made*, était un geste de provocation qui se voulait paradoxal. » André Gumbert, « L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique », *op. cit.*

où l'artiste/artisan reprend la maîtrise de ses moyens de production, qui se caractérise par un savoir-faire plus technique et une plus grande interdisciplinarité.

Dans cette optique, chaque étape de création devient complémentaire aux autres, et cette cohabitation permet de créer des objets mieux maîtrisés. C'est de cette même manière que fonctionne l'utilisation des logiciels libres, en incitant l'utilisateur à comprendre les rouages qui sous-tendent ses outils.

Science

La recherche scientifique repose sur ce principe de diffusion, réappropriation et modification des savoirs : les théories découvertes évoluent grâce au travail de différents chercheurs, d'expérimentations, de réfutations ou de confirmations, de combinaisons... Chaque découverte est rendue possible grâce aux précédentes, le total des savoirs s'accumulant petit à petit mais de manière solide. Cela n'empêche pas pour autant les bons chercheurs d'être reconnus ; ceux-ci n'étant pas jugés sur l'exclusivité de leur recherche mais à l'intelligence de leur raisonnement — principe qui s'applique aussi au monde artistique.

On observe également dans ce monde une mouvance plus libre ; en 2001 a eu lieu l'Open Access Initiative de Budapest, qui a posé les bases du « libre accès » dans le champ de la publication scientifique. Cela a permis de mettre en place des plate-formes d'archivage et d'édition alternatives au circuit traditionnel, et donc libres, qui sont aujourd'hui la norme dans le milieu.

Projets collaboratifs sur Internet

Wikipédia est un des projets le plus abouti et le plus représentatif de la culture libre, en ayant à la fois un aspect communautaire et désintéressé qui repose sur cette notion

9. Wikipédia : *La cryptomnésie [...] est un biais mémoriel par lequel une personne a le souvenir erroné d'avoir produit une pensée (une idée, une chanson, une plaisanterie), alors que cette pensée a été en réalité produite par quelqu'un d'autre. La cryptomnésie peut conduire au plagiat involontaire dont l'auteur fait une expérience mnésique qu'il ne peut distinguer d'une inspiration nouvelle.*

10. André Gunther, « L'œuvre d'art à l'ère de son appropriation numérique », *op. cit.*

11. *Idem.*

12. « La métaphore de la cathédrale me semble tout à fait naturelle pour décrire Wikipédia : de par leur envergure, leur beauté ou même leur objet — la célébration de la divinité —, ces édifices dépassaient la somme des qualités des individus qui y œuvraient. Il y avait de la place pour le talent, mais pas pour le génie solitaire ni pour l'affirmation de soi et même les architectes et les maîtres d'œuvre n'étaient traités, pour autant qu'on puisse en juger à présent, que comme d'humble techniciens parmi d'autres. Certains ouvrages de valeur ne peuvent être réalisés que dans la modestie... », Jean-Noël Lafargue, « Wikipédia a 10 ans », janvier 2011, en ligne sur *Le dernier des blogs*, <http://hyperbate.fr/dernier/?p=14453>

de partage des savoirs. Fondé en 2001, par Jimmy Wales et Larry Sanger, il a évolué jusqu'à devenir l'encyclopédie de référence en ligne, comportant aujourd'hui plus d'un million d'articles, et traduits dans plus de 250 langues.

Son évolution a montré comment une communauté réunie autour du même objectif peut s'organiser et créer quelque chose en commun à l'échelle mondiale, et aboutir à la création de ses propres règles, codes de conduites, et principes fondateurs (tels que la neutralité de point de vue, la citation des sources, la bonne foi et la supposition de celle des autres, etc.). Le projet repose avant tout sur ses contributeurs, qui de manière (presque) anonyme décident de faire part de leur connaissances. Certaines critiques laissent entendre que cet anonymat, ainsi que l'absence de contrôle à posteriori, diminueraient la fiabilité des articles ; mais les principes qui s'y sont développés permettent en partie d'éviter cela.

Malgré le côté ouvert à tous, il peut parfois aussi apparaître comme élitiste ; le sentiment de communauté, et les principes établis parfois suivis trop strictement, posent ainsi une barrière à l'encontre des nouveaux contributeurs. Mais force est de constater que le projet s'est aujourd'hui imposé comme une référence et peut être comparé à une cathédrale de savoir¹² qui continuera d'évoluer encore longtemps.

On trouve aujourd'hui beaucoup d'outils libres et collaboratifs dans des champs très variés, qui se sont naturellement développés grâce à l'ouverture permise par Internet.

Ainsi la cartographie bénéficie d'*Open Street Map*, les livres libres ou appartenant au domaine public sont transcrits sur le *projet Gutenberg* ou *Wikilivres* ; *Commons* recueille médias et images, l'électronique se démocratise

grâce à *Arduino* et ses dérivés, la construction grâce à *Open Source Ecology*, la musique grâce à *Jamendo* ou d'autres plate-formes, et bien sûr de nombreux logiciels et bases de données en lien avec le graphisme, qui seront abordés dans les chapitres suivants.

Licences libres, copyright

Histoire du copyright

Le copyright est apparu en 1790 aux États-Unis, où il avait pour but de protéger créateurs et inventeurs des contrefaçons ; le développement d'une idée coûtant du temps et de l'argent, une courte période de latence où l'œuvre était préservée permettait au créateur de bénéficier d'un salaire qui couvrait les frais dépensés à la réalisation de son travail. Peu de temps après, le travail tombait dans le domaine public où il pouvait se propager et bénéficier à chacun ; le but étant de construire un domaine public solide et riche, dans l'intérêt du bien commun. Puis la durée de protection des œuvres s'est allongée au fil du temps, sous la volonté de certains créateurs qui refusaient de perdre ainsi leur monopole sur une œuvre. Prenons l'exemple de Disney, qui a beaucoup créé et innové en empruntant techniques et œuvres du domaine public — c'est-à-dire vieilles de quelques années, comme il était courant à l'époque —, mais qui a fait allonger la durée de protection de ses droits à plusieurs reprises, en 1976 et 1998, afin de ne pas laisser le personnage de Mickey tomber dans le domaine public (qui y sera désormais en 2027, si aucune nouvelle loi n'est passée).



L'économie marchande comme celle des œuvres de l'esprit ont construit leurs fonctionnements sur la valorisation de l'innovation et de l'exclusivité

(dont les équivalents en art sont la création et l'auteurat), protégées par l'armure juridique de la propriété intellectuelle.¹³ »

Ces lois ont dérivées jusqu'à aboutir au système actuel, que beaucoup d'artistes perçoivent comme trop sévère. En effet, les organismes (éditeurs, sociétés de gestions) entièrement dédiés à protéger les ayant-droits, créent plus de procès qu'ils ne favorisent la création. De plus, ces lois ne permettent pas, en général (sauf dans le cas du *fair-use* aux États-Unis, et de courtes citations textuelles) d'utiliser une œuvre, ne serait-ce que pour que la montrer dans un contexte pédagogique ou scientifique. Elles bloquent en ce sens la circulation des idées, alors que l'objectif voulu à la création de la loi allait pourtant dans le sens contraire.

Nina Paley¹⁴ a émis l'hypothèse que ces lois trop privatives incitent même à les enfreindre ; lorsqu'on veut se servir d'une œuvre, que l'on cite ou non le nom du créateur, cela reste illégal. Inscrire donc un copyright sur une image récupérée induit que l'on est parfaitement au courant que l'on enfreint la loi, et de ce fait, les utilisateurs préfèrent ne pas s'exposer, et les sources sont de moins en moins citées ; ce qui dans tous les cas n'avantage pas le créateur.

Les licences libres

Les licences libres ont pour but de rendre plus aisé la circulation et l'évolution des œuvres, de « constituer un milieu écologique de pratiques qui rompent avec l'idée de création ex-nihilo et solitaire afin de favoriser l'échange et la réappropriation des œuvres.¹⁵ »

En réaction à la fermeture du code source des programmes, Don Hopkins a introduit en 1983 le concept de **copyleft**

13. André Gunther, « L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique », *op. cit.*





14. Artiste américaine et activiste de la culture libre.

15. Open Source Publishing, « Relearn », *ΔΛ**, n° 1, octobre 2011, p. 37, en ligne sur le site d'OSP, <http://ospublish.constantvz.org/news/relearn>

(*all rights reversed*), double jeu de mot opposant left/gauche au right/droit, mais surtout le sens légal du « *droit de copie* » à la « *copie laissée* », qui a ensuite été largement popularisé par Richard Stallman.

Il a mis en place les quatre principes et deux devoirs déjà cités, qui sont ensuite devenus ceux de la culture libre en général.

En 2001, le juriste américain Lawrence Lessig a créé les licences **Creative Commons**. Elles fonctionnent sur un principe combinatoire, où l'auteur peut choisir les droits qu'il décide d'accorder ou non à son public :

- l'interdiction d'utilisation commerciale : 
- l'impossibilité de modification : 
- le partage selon la même licence : 
- et l'attribution à l'auteur : , qui est

la condition minimum, une œuvre ayant besoin d'appartenir à quelqu'un pour exister juridiquement. Il y a aussi la possibilité de placer l'œuvre dans le domaine public et ainsi d'abandonner le plus de droits possibles, en fonction de la législation de chaque pays.

Certaines reproches sont adressés à l'encontre de ces licences¹⁶, du fait de leur incompatibilité entre elles ; la seule licence respectant le principe du copyleft ayant pour attributs *Attribution / Partage à l'identique*, l'ajout de *Pas d'utilisation commerciale* et *Pas de modification* ne permettant qu'une libre diffusion. Par exemple, l'utilisation d'un attribut rend difficile d'utiliser une œuvre pour la placer sous une licence différente, qu'elle soit plus ou moins permissive ; de plus, l'utilisation commerciale est très difficile à définir, et constitue un casse-tête juridique, notamment dans le cadre des bibliothèques¹⁷.

Néanmoins, les creative commons sont un succès et sont largement utilisées à travers le monde, grâce

16. Florian Cramer, « The creative common misunderstanding », *FLOSS+Art*, Poitiers, GOTO10, 2008

17. Lionel Maurel, « Accord SACEM/Creative Commons : quelles incidences sur les usages collectifs ? », janvier 2012, en ligne sur *SiLex*, <http://sciniflex.wordpress.com/2012/01/10/accord-sacem-creative-commons-queelles-incidences-sur-les-usages-collectifs/>

au travail de ses membres, qui ont investi beaucoup de temps et d'efforts pour populariser ces licences et les notions de la culture libre au grand public, aux institutions et aux industries culturelles. Beaucoup d'œuvres profitent aujourd'hui de cette licence, et de nombreux sites dédiés à la création tels que Flickr, Vimeo, YouTube, deviantArt, la proposent lors du chargement de contenu.

Le collectif Copyleft Attitude a créé en 2000 la licence Art Libre (LAL), qui transpose les principes du copyleft dans le champ des œuvres artistiques. « Si, en règle générale, l'application du droit d'auteur conduit à restreindre l'accès aux œuvres de l'esprit, la Licence Art Libre, au contraire, le favorise. L'intention est d'autoriser l'utilisation des ressources d'une œuvre ; créer de nouvelles possibilités de création. La Licence Art Libre permet d'avoir jouissance des œuvres tout en reconnaissant les droits et responsabilités de chacun.¹⁸ »

Toujours selon les principes du copyleft, on trouve aussi des licences plus spécifiques, telle que la *SIL Open Font Licence*, créée en 2005, qui concerne les polices de caractère, ou la *GNU/General Public Licence*, créée en 1989, plus couramment utilisée pour les logiciels.

On assiste aussi à un intérêt de la part d'artistes à créer leur propre licence, en invitant à une réflexion plus portée sur la nature du partage que sur les questions juridiques qui en découlent. Sous l'apparence du second degré, ils questionnent le rôle d'une licence, l'attente de l'artiste, la philosophie derrière le choix d'une licence libre : le *copyheart* (♥) de Nina Paley; et la *WTF/PL* (Do What The Fuck You Want To / Public Licence), qui se résume à l'abandon total de ses droits sur une œuvre.

18. Copyleft Attitude, « licence Art Libre 1.3 », 2007.
<http://artlibre.org/licence/lal>

Déplacement de ces notions dans le graphisme

Graphistes, artistes

Open Source Publishing (OSP) est un groupe¹⁹ qui intervient dans le champ du design graphique en utilisant exclusivement des logiciels libres, et qui en plus de leur pratique d'expérimentation et de travaux de commande, réfléchissent aux implications que l'utilisation de ces logiciels entraînent. Il est composé de graphistes, typographes, développeurs...

Le **Libre Graphics Research Unit** (LGRU) est un laboratoire né de la collaboration entre OSP, Pikel, MediaLab Prado, et GOTO10, et qui réfléchit aux outils créatifs en lien avec les notions de libre et d'open-source, au travers de réunions, workshops, essais, ou lors de rencontres avec la communauté du logiciel libre lié au graphisme.

D'autres collectifs, tels que **<stdin>**²⁰ ou **Lafkon Publishing**²¹, utilisent parfois des logiciels libres pour réaliser un projet, en s'intéressant aux processus de création à travers le code ou le logiciel, et à leur philosophie sous-jacente.

D'autres graphistes font parfois ce choix, pour des raisons éthiques ou pratiques, de réaliser des projets conséquents à l'aide de logiciels libres, tels que le magazine *le Tigre*, les *FlossManuals*, ou encore *Wikimédia*.

Dans le champ de l'art, on retrouve également des personnes qui basent leur pratique sur les concepts du copyleft, ou s'engagent à promouvoir la culture libre. Par exemple Nina Paley en Amérique, illustratrice et animatrice, qui a réalisé

19. Qui se définit plus comme « caravane » que « collectif », basé à Bruxelles, et qui regroupe une douzaine de personnes.

20. Stéphanie Vilaythiou et Alexandre Leray, faisant également partie d'OSP
21. Benjamin Stephan and Christoph Haag.

en 2010 le film d'animation *Sita Sings the Blues*, entièrement grâce à des dons, qu'elle a placé sous licence libre et distribué gratuitement (ainsi que les fichiers source) sur Internet. Elle s'implique également dans une réflexion sur l'actualisation des droits d'auteur et milite pour un art libre.

On trouve aussi Antoine Moreau, artiste français, qui fait partie de *Copyleft Attitude* et a été à la base de la licence Art Libre. Il axe sa réflexion sur la circulation des œuvres, notamment à travers son projet *Peintures de peintres*, où il propose à d'autres artistes de réaliser un autoportrait sur une même toile qu'il fait circuler, ainsi recouverte à chaque passage²².

Sources

Si par *source*, on entendait d'abord le code source du logiciel, cette notion s'est élargie avec l'entrée de l'image dans le champ du libre.

Quelles sont les sources d'une image ?

Parle t-on de sa « genèse », du travail de recherche, de ses influences, du processus de travail qui a contribué à lui donner vie, ou bien s'agit-il du travail fini ?

Dans le cadre de l'utilisation de logiciels ou d'un système d'exploitation libres, le graphiste doit souvent créer ses propres outils ou trouver ses propres astuces pour réaliser un travail ; cette matière peut être mise à disposition du public, d'abord en tant qu'aide, mais également en tant que journal de bord de la pratique du libre et de ses obstacles.



Que sont réellement les fichiers sources dans un projet graphique articulé (ou comment rendre compte de processus en partie destructifs qui caractérisent le design en contraste avec

22. « Je propose à des peintres de rencontre de se peindre les uns par dessus les autres. Une peinture en recouvre une autre. Ce travail a été commencé il y a quelques années, il se fait sans pression. Cette peinture n'aura pas de fin. Pas d'image arrêtée. », site du projet, <http://antoinemoreau.org/g/category.php?cat=4>

le développement logiciel) ? Pour qui rendons-nous ces sources disponibles et comment vont-elles être intelligibles ? Comment à la fois continuer à exploiter la dynamique provoquée par la pratique du *release early, release often*, en s'intéressant simultanément en profondeur à des traces pérennes et durables ? Comment financer ce travail supplémentaire alors que le processus de production du support principal est déjà terminé ?²³ »

Influences et inspiration

De la même manière que le montre Alain Korkos²⁴ dans ses chroniques, une œuvre peut souvent être reliée à d'autres, par le biais de similitudes graphiques, contextuelles ou thématiques^{IV} ; rendre visible ses influences et références permet de resituer son travail dans un contexte, de l'inscrire dans une histoire et de le rendre plus compréhensible.

Recherches, processus de création

Le processus de création, composé des notes, esquisses et essais, outils utilisés ou créés, peut constituer une source, en ce sens où il est à la base du travail fini. L'expérience peut être intéressante à partager, car elle fait découvrir au public la façon dont le designer travaille et réfléchit — ce qui peut également témoigner de ses motivations ou du propos exposé.

À ce stade, le projet embryonnaire a encore la possibilité de bifurquer dans de nombreuses directions ; pistes inabouties, ébauches hors-sujet, etc., peuvent être réutilisées par d'autres ou dans un contexte différent.

23. Open Source Publishing, « Relearn », op. cit., p. 43.

24. Historien de l'art, il publie une chronique hebdomadaire sur *Arrets sur Images* (disponibles ici : <http://www.arretsurimages.net/chroniqueur.php?id=8>)

C'est aussi à cette étape que le code, éventuellement, intervient ; et souvent, les astuces et divers « bidouillages » nécessaires à la conception du projet gagnent à être partagés. OSP a par exemple publié un mode d'emploi destiné à réaliser l'imposition et l'impression de livrets, distribué sur Internet et testé lors de *Print Parties*²⁵.

Travail fini

C'est une stratégie plutôt courante, notamment dans le cas des polices de caractères, où les fichiers de travail sont mis à disposition du public ; cela permet de faire passer le fichier d'un contributeur à l'autre, sans perdre les métadonnées qui ne sont pas forcément présentes dans le fichier final.

On retrouve aussi parfois cette méthode dans le cas de mises en page de livres²⁶ ou d'affiches, où les fichiers bruts sont disponibles, même si cela peut poser des problèmes en matière de compatibilité entre les logiciels (différences de versions ou logiciels différents, qu'ils soient libres ou propriétaires). Parfois, certains formats tentent de résoudre ce problème, tels que le SVG, qui représente à la fois le format de travail (utilisé par défaut dans Inkscape) et le format fini (géré par la plupart des navigateurs).

Des groupes tels que OSP utilisent le versionnage²⁷, à la fois pour leur permettre de travailler en commun sur les mêmes fichiers, et dans une idée de transparence, afin de mettre leurs travaux en cours à la disponibilité du public. Mais l'usage qui peut en être fait n'est pas toujours évident pour une personne extérieure, comme dans le cas de commandes pour un client, qui s'inscrivent dans un cadre déjà défini.

25. Les *Print Parties* sont des soirées organisées autour de la création de livrets, du contenu à l'impression.

26. Le livre *FLOSS+ART* est disponible dans le format brut Scribus, si l'on veut par exemple retoucher et réimprimer un chapitre seul.

27. Système de synchronisation de fichiers grâce au *cloud computing*, partageable entre plusieurs postes de travail.

Logiciel libres et open-source

Le graphisme « libre » passe-t-il exclusivement par l'utilisation d'outils libres, ou est-ce justement ces outils qui lui ont ouvert la voie ?

Ces logiciels sont nés d'une branche du logiciel libre qui s'est intéressée à leur aspect graphique, à travers les interfaces ou les icônes, qui étaient jusque là perçus comme secondaires.

Leur diffusion s'est étendue à un public plus large que celui des développeurs, de par leur gratuité (Adobe n'étant pas abordable pour des amateurs), puis à des graphistes, souhaitant expérimenter d'autres environnements. En effet, l'influence d'Adobe, qui gère la majorité des logiciels utilisés par les graphistes, peut difficilement être perçue depuis que leur suite est devenue la norme dans les écoles d'art, studios de création et imprimeries.²⁸



Parce que le logiciel est constamment présent, il conditionne notre pratique en termes de division du travail, de vocabulaire et de relation physique avec le support numérique. Notre choix d'utiliser des outils différents est donc autant lié à l'éthique qu'à des considérations esthétiques; OSP est avant tout une tentative de faciliter la pratique du design, qui débute par un usage critique des technologies, et fonctionne explicitement dans un environnement basé sur la distribution et circulation du savoir plutôt que sur la concurrence et l'exclusion.²⁹ »

28. Femke Snelling, "Awkward Gestures", *The Mag.net reader* 3, novembre 2008, http://ospublish.constantvzw.org/wp-content/uploads/awkward_gestures.pdf

29. Idem.

30. Méthode d'apprentissage de la programmation à destination des designers, où John Maeda avance que pour maîtriser le logiciel, on doit connaître le langage du code.

31. Femke Snelling, "Awkward Gestures", *op. cit.*

32. Open Source Publishing, « Relearn », *op. cit.*, p. 36.

33. Peir van Blokland, conférence Print/Pixel, mai 2009

D'un autre côté, grâce la publication de *Design by Numbers*, de John Maeda³⁰, les artistes et graphistes s'intéressent au code en tant que partie intégrante du processus créatif. Comprendre le logiciel pour mieux saisir son fonctionnement, ses limitations et ses possibilités, aide à mieux maîtriser les étapes de création. Mais néanmoins, le code se posant comme une barrière, montre que « posséder ses outils n'est pas la même chose que les maîtriser.³¹ »

L'utilisation des logiciels libres a pour intention de tester leurs limites, de comprendre leur influence et leur importance — le tout dans une démarche à la fois expérimentale, théorique et pratique.



La pratique des logiciels libres s'accompagne d'une position volontairement maladroite ; d'un déséquilibre assumé permettant de casser la routine sans pour autant nous empêcher d'avancer.³² »

Le code VI

Au delà du processus de création graphique, le code amène un côté technique, « scientifique et rationnel » souvent considéré comme détaché de l'aspect artistique du graphisme. Il ne s'agit pourtant pas tant de connaître des langages de programmation, mais plutôt de connaître « le langage du code³³ », ses possibilités et son mode de fonctionnement.

S'il nécessite de la réflexion, il permet aussi de laisser parfois place à l'improvisation : tester telle ligne de code simplement parce qu'elle existe, et obtenir un résultat souvent surprenant. Le code peut faire émerger des motifs inattendus, résultats d'erreurs ou de maladroresses, souvent complexes, géométriques ou hasardeuses.

Il représente aussi un moyen de comprendre la manière dont fonctionne l'outil de travail — et le comprendre aide à le maîtriser.



Les designers doivent se positionner comme acteurs et non comme simples usagers d'une technologie prête à l'emploi [...] : comprendre et s'approprier, détourner, inventer la technologie et l'adapter à ses besoins. La technologie ne doit pas être uniquement une affaire d'ingénieurs mais quelque chose que l'on peut concocter soi-même à la maison.³⁴ »

L'influence des outils sur la création

Un environnement de travail influence toujours la création, en ce sens où des décisions ont déjà été prises en amont, pour déterminer une interface, des comportements par défaut, ou des fonctions automatiques.

Changer d'outil permet de s'en rendre compte, et constitue un moyen de désapprendre ses acquis, questionner ses réflexes ou ses habitudes. Lorsqu'on découvre un nouvel environnement, on doit alors faire face au fait de *ne plus comprendre*, de faire l'effort d'aller au-delà de ses intuitions — une manière de prendre du recul sur sa pratique, et de s'interroger sur son mode de fonctionnement (le sien, comme celui du logiciel).



Simplement en offrant une alternative, [le programme] fait déjà une déclaration au sujet lui-même, et sans même faire une différence

spectaculaire, certaines actions automatiques deviennent visibles qui, autrement, seraient restées inaperçues³⁵ »

Une production ne sera pas obligatoirement différente en fonction du logiciel utilisé ; on pourra toujours arriver au même résultat, mais avec des manières et temps différents. C'est plutôt dans la manière de travailler que les choses changent, et évidemment, influent plus ou moins sur le résultat final.

Avec les logiciels libres, l'utilisateur est moins pris par la main. Le programme est moins intuitif, il faut prendre le temps de le comprendre pour le maîtriser, et d'explorer ensuite ses possibilités. L'utilisation de logiciels alternatifs à Adobe consiste plus en une démarche expérimentale qu'en une recherche de productivité et d'efficacité.

Études des principaux logiciels

À la différence de la suite Adobe, les trois principaux projets de logiciels libres pour le graphisme sont séparés. Il n'y a pas de cohésion entre les trois logiciels, au niveau graphique comme au niveau technique ; cela implique de devoir apprendre à utiliser plusieurs environnements différents, et ne permet pas la prise en main intuitive que permet Adobe (apprendre les raccourcis claviers, associer un outil avec son icône, etc.), ce qui peut parfois causer des erreurs dues à des réflexes d'utilisation qui s'avèrent erronés.

Au niveau technique, ils sont souvent sujet à des bugs ou à des limitations ; néanmoins ceux-ci peuvent être corrigés, la communauté d'utilisateur importante permettant d'aider à la résolution des problèmes, et l'usager

35. Femke Snelling, "Awkward Gestures", *op. cit.*

pouvant le transmettre à l'équipe de développeurs, afin qu'ils soient réglés dans les versions suivantes. C'est une occasion pour l'utilisateur d'avoir un impact sur les outils qu'il utilise.

La plupart de ces logiciels ont l'avantage de gérer l'exécution de scripts³⁶ qui permettent l'automatisation de tâches. Leurs possibilités étant très variées (allant de détails à la création de documents entiers), beaucoup les utilisent de manière expérimentale pour créer des résultats inhabituels.

Scribus VIII

Scribus est le logiciel de mise en page qui s'apparente à InDesign. Dans l'ensemble, les deux programmes se ressemblent, mais des petits détails viennent modifier et questionner la façon de réfléchir une mise en page.

Par exemple, le fait de devoir d'abord créer un cadre d'image avant de l'importer ; si cette méthode ralentit la mise en page, elle permet aussi d'obtenir un ensemble plus structuré dès le départ en ne laissant pas de place pour le hasard — principe que l'on retrouve également dans le choix des couleurs ou certains paramètres de texte.

Mais au niveau pratique, beaucoup de détails ralentissent la création, tels que la gestion des ligatures, espaces fines, chiffres elzéviens, gabarits, qui doivent se faire à la main, ou encore l'interlignage qui se fait en fonction des ascendantes et descendantes en mode automatique.

Inkscape X

Inkscape est un logiciel d'édition vectorielle, plutôt semblable à Illustrator au niveau des outils et considéré comme un équivalent convenable, qui comprend toutefois

36. En Python, un des langages de programmation les plus accessibles, connu pour sa syntaxe claire.

quelques fonctionnalités en moins, telles que la gestion des dégradés et des contours, ou des tons directs pour l'impression.

Le format par défaut qu'utilise Inkscape est le SVG, qui est lisible par tous les autres logiciels vectoriels et optimisé pour publication sur internet. Le SVG est aussi un langage, qui traduit les formes et leurs attributs en code ; celui-ci peut être édité directement depuis Inkscape, ce qui permet une complémentarité intéressante. Le poids du fichier SVG est d'ailleurs important pour permettre un affichage rapide sur une page web, or passer par un éditeur graphique rajoute des lignes de codes superflues ; si Inkscape n'en rajoute que peu, Illustrator alourdit fortement le fichier³⁷.

Gimp XI

Gimp sert à retoucher les images bitmap ; cependant, il est conçu d'une manière différente de Photoshop, tant au niveau de l'interface que des outils, ce qui fait que l'adaptation de l'un à l'autre se fait plus difficilement. Gimp est plus destiné à un usage amateur, en raison de lacunes dans le domaine de la gestion des couleurs (le CMJN étant difficile à obtenir), du texte, ou des calques. Il est cependant très suffisant dans le cadre de retouches ou corrections basiques, les options essentielles telles que la colorimétrie étant présentes.

FontForge XII, XIII

FontForge est un éditeur de police de caractères, destiné à un usage professionnel. Bien qu'il soit censé être disponible pour Windows, Mac et Linux, il n'est aisément installable que sous ce dernier, ce qui réduit considérablement son accès aux spécialistes. Il propose autant de fonctionnalités que ses concurrents, et a permis de développer de nombreuses polices libres, dont *LinuxLibertine*, *DejaVu*, ou *OCR-A*.

37. Caroline Wizeman a fait l'expérience d'enregistrer deux fichiers identiques sur les deux logiciels ; le fichier Inkscape pesait 3Ko tandis que celui d'Illustrator en pesait 473. Néanmoins, l'option enregistrer pour le web permet de la baisser à 2.3. (http://www.nearinfinity.com/blogs/pages/cwizeman?entry=inkscape_versus_illustrator_the_svg)

TeX XIV

TeX est un langage qui permet de composer des documents texte, à la base utilisé dans le monde scientifique.

L'approche est non intuitive, puisque entièrement basée sur le code — cela implique d'avoir une idée déjà très précise du résultat final, et ne laisse pas de place à l'improvisation. Il est apprécié pour sa gestion très précise de la typographie et de la mise en page et permet de réaliser des livres entiers — beaucoup de mémoires scientifiques l'utilisent. Sa gestion des images est un peu plus complexe, notamment dans l'usage de grilles, et il peut de cette manière être complémentaire à Scribus.

Néanmoins, il peut parfois induire des bugs intéressants, et quelques paramètres par défaut étant complexes à changer (notamment la police, les couleurs), son aspect visuel reste la plupart du temps assez reconnaissable. Il est cependant peu utilisé en raison de la barrière que constitue le code, délicat à apprendre.

Ligne de commande XVI

C'est une interface par laquelle l'utilisateur interagit avec l'ordinateur grâce à des instructions textuelles ; si elle sert d'habitude à l'exécution de tâches liées à l'administration d'un système informatique, elle peut aussi être utilisée pour gérer des fichiers en mode texte. Elle constitue plutôt un « ovni », qui sert à travailler sur les mots ou les paragraphes (tri alphabétiques ou par fréquence, recherche et remplacement de signes, mise en pages sur plusieurs colonnes, etc.), dans une démarche complètement expérimentale qui crée souvent des surprises ; ce qui nécessite une réflexion préalable, tant formelle que conceptuelle. On est ici à mi-chemin entre le texte et l'image, et certains résultats rappellent l'esthétique de l'art ASCII.

Elle peut aussi être utile pour la gestion de fichiers PDF, et est utilisée pour l'imposition et l'impression de documents sous linux.

Même s'il est tout à fait possible de s'en servir dans le cadre de nombreux projets, ces logiciels sont encore inadaptés pour une utilisation professionnelle à une large échelle. Néanmoins, ils ont des avantages évidents tels que la préférence pour les standards ouverts, qui permet une meilleure compatibilité entre différentes plate-formes, et une communauté très présente qui permet des échanges entre graphistes et avec les développeurs.

Leur utilisation est aussi limitée par le fait que la suite Adobe constitue la norme autant dans le domaine professionnel que scolaire — et constitue une boucle, où le choix de son logiciel est rarement laissé à l'utilisateur.

Pourtant, c'est grâce à l'usage des logiciels libres par des professionnels que ceux-ci pourront s'élever au rang de logiciels professionnels ; en mettant la barre plus haut, ils gagnent en crédibilité auprès du milieu, ce qui leur permettra de se populariser.

Un logiciel plus généraliste tel qu'Open Office, en prenant le pas Microsoft Word, a par exemple permis d'améliorer la relation entre graphistes et commanditaires en simplifiant les échanges de textes — tout comme l'évolution des standards du web et des navigateurs (notamment Firefox) a permis d'améliorer la typographie sur le web.

Partage et ouverture des données dans le graphisme

Possibilités techniques

Des bases de données libres (images, polices, textes...) importantes sont aujourd'hui disponibles, naissant de la volonté d'une personne ou d'une communauté de partager du matériel utile à la création. Également très présents dans le monde du design d'objets — en raison de l'émergence des imprimantes 3D — les licences libres permettent le partage de modèles prêts à imprimer à l'égard de la communauté, et forment ainsi un « marché libre » d'objets potentiels.

Création collaborative

Même si les principes open-source peuvent parfaitement s'appliquer sans Internet (quoiqu'avec moins d'efficacité ou de rapidité, et à une échelle plus réduite), la collaboration rendue possible par le réseau élargit les possibilités de création à plusieurs.

On peut trouver dans ce domaine des créations expérimentales, mais c'est aussi un modèle qui s'est développé dans le champ des polices de caractère. Le fait de pouvoir, par exemple, ajouter des accents à certains caractères (en particulier en Europe, où la liste des glyphes est plutôt riche), a un côté pratique. Chacun peut apporter sa contribution, puis la reverser à la communauté, ce qui permet d'arriver à un grand nombre de signes. **XX**

Une des principales critiques émises à l'encontre des polices libres est la baisse du niveau de qualité du résultat ; on peut plutôt parler d'uniformité, les contributeurs étant pour la plupart des connaisseurs

(en raison du temps et de l'investissement demandé), chacun avec son style et son avis subjectif sur ce que sont les qualités d'une police.

« La manière dont les polices libres pourraient changer le système de guildes patriarcales soigneusement préservé du monde fermé du dessin de caractère, est de toute évidence dans l'intérêt de tous. Le projet de la police DejaVu montre qu'il est possible de travailler avec de nombreuses personnes réparties sur différents pays, modifiant les mêmes fichiers à l'aide de systèmes de versionnage tels que CVS.³⁸ »

Communauté

Le milieu du graphisme libre, qu'il passe par les développeurs d'applications ou par leurs utilisateurs, est plutôt décrit comme une « scène » plus qu'une « culture » à part entière, car étant encore alternatif pour le moment.

Malgré cela, on trouve des communautés importantes d'utilisateurs et de créateurs, qui viennent de tous les horizons — mais principalement du monde libriste, dans lequel l'entraide, le dialogue et la notion de collectif est très présente.

« Les projets qui naissent en son sein ne retiennent pas souvent la distinction entre un art savant ou cultivé et un art populaire. Ils supposent une participation plus ouverte et débouchent peu souvent sur une unité de bon goût. Leur intérêt principal étant la dynamique culturelle et sociale qu'ils génèrent.³⁹ »

Le champ étant pour l'instant encore peu exploré, faire part des découvertes, avancées, et problèmes que l'on rencontre

38. Matthew Fuller, « Open Source Publishing – Interview with Femke Snelling », 2008, en ligne sur le site de Matthew Fuller, <http://www.spc.org/fuller/interviews/open-source-publishing-interview-with-femke-snellings/>

39. Nicolas Malevé, « Les nouveaux habits de la copie », 2006, en ligne sur le site d'OSP, <http://ospublish.constantvz.w.org/textis/constant-verlag-les-nouveaux-habits-de-la-copie>

peut constituer une démarche intéressante et utile, qui décroïssonne la pratique en faisant part aux autres de cette expérience. La manière dont OSP raconte le déroulement des projets réalisés permet au public de se rendre compte des capacités des logiciels utilisés, de découvrir une autre pratique et donc de questionner la sienne.

Effets sur la circulation/création

Les licences libres (et de libre diffusion) permettent d'assurer la promotion d'une œuvre en touchant un maximum de personnes, et ainsi permettre sa démocratisation à travers un public plus large. Cela peut amener à une compréhension plus générale du graphisme, dans des univers qu'il n'a pas toujours l'occasion d'atteindre, et peut lui permettre de s'insérer ainsi dans la société de manière plus globale ; intégrer le public peut lui permettre de mieux saisir ses enjeux et son importance.

La pluridisciplinarité peut également s'accroître, et permettre de créer des combinaisons inattendues qui peuvent porter le graphisme vers d'autres univers — qui n'y auraient pas, en temps normal, accordé de l'importance.

On peut par exemple voir des journalistes s'associer avec des développeurs et des graphistes, dans la branche du *data journaliste*, afin de proposer une information plus claire grâce aux compétences de chacun. Ceci est également permis par la volonté d'ouverture des données de gouvernements, villes ou administrations.

Ouvrir les projets

Si un projet participatif peut devenir entropique sans un cadre défini, le designer est justement là pour le délimiter ;

le public peut alors agir dans le champ qui lui est laissé libre. Un projet ouvert rompt la frontière entre créateur et récepteur⁴⁰, les deux rôles s'inversant tour à tour ; le public jouant un rôle dans l'aboutissement de l'œuvre, et le créateur découvrant la façon dont le public se l'approprie et s'y adapte. **XX**

Une fois le travail fini, il peut bifurquer dans d'autres directions, sous la main d'un même créateur, ou d'un autre. Les licences libres permettent à un travail d'évoluer, de passer de main en main. Les seules limites d'un travail sous licence libre étant la démotivation des contributeurs — ce qui arrive peu, en raison du nombre de gens qu'elle regroupe. C'est pour cette raison que les logiciels libres sont utiles dans ce genre de créations, surtout numériques : permettre la pérennité de l'œuvre grâce aux formats, standards, et versions de logiciels.

De la même manière que les logiciels libres qui sont en évolution constante, on peut aussi trouver des travaux artistiques qui ne touchent jamais à leur fin, et qui, sous une forme dérivée ou identique, évoluent sans trouver de limite.

Ainsi la série de *peintures de peintres* d'Antoine

Moreau, qui a pour but une d'évoluer continuellement, ou encore le projet *particip-a-type* **XIX** de Kévin Donnot et Élise Gay, où la modification de la police reste possible tant que l'interface se trouve en ligne.

Données libres

Le contenu sous licence libre constitue une base de donnée importante pour le graphiste, l'utilisation d'images existantes pouvant être pertinentes dans certaines situations. Beaucoup d'images appartenant au domaine public ou créées par les utilisateurs sont par exemple disponibles chez Commons, et

40. La complémentarité et séparation des créateurs et des récepteurs se retrouve jusque dans le vocabulaire, où aucun mot n'existe pour définir les deux à la fois.

sont libres d'être réutilisées dans le cadre de projets, tant que la licence est respectée. **XXIV**

Par le fait que la licence de l'œuvre le permette explicitement, le public est ainsi encouragé à la modifier ou à s'en servir — rompant ainsi avec la tradition du « *tous droits réservés* » où l'œuvre est conçue comme inatteignable.

Les licences libres encouragent donc la création en mettant ce principe en avant ; elle sont presque aussi importantes que la création, elle constitue un positionnement de la part de l'artiste en faveur de la circulation de son travail, et peut même déterminer son objectif premier, si celui ci est de nature collaborative.

Conclusion

La culture fonctionne depuis ses origines sur les mêmes principes que ceux promus par les licences libres. Les réappropriations font partie intégrante du processus créatif, et la libre circulation des œuvres permet en retour d'alimenter la création, de la rendre durable. La créativité, si elle consiste à connecter les choses, bénéficie de la diffusion des idées provenant de plusieurs domaines.

On assiste à la prise de conscience du caractère indissociable de la création artistique et de la technique, qui se traduit aujourd'hui pour le designer graphique par la maîtrise des logiciels et la connaissance du code, ainsi que la volonté de les explorer de manière expérimentale.

Des communautés d'utilisateurs, parmi lesquels des professionnels, se regroupent afin de partager leurs expériences autour de leurs pratiques, où beaucoup de notions restent encore à explorer. Ce terrain change rapidement et cherche encore ses limites, que ce soit dans le champ des logiciels libres ou dans celui de la circulation des œuvres.

Les aspects technologiques et idéologiques de cette culture sont donc amenés à s'approfondir et à évoluer, en touchant un public de plus en plus large. Ce champ de recherche pose encore beaucoup de questions sur la relation du créateur à ses outils, et la culture libre est un moyen d'y chercher des réponses.

Bibliographie

Livres

Aymeric Mansoux, Marloes de Valk, *FLOSS+Art*, Poitiers, GOTO10, 2008.

Lawrence Lessig, *Culture libre*, publié sur Internet, 2004, traduction Wikisource.

Magazine

Libre Graphics, n^{os} 0 (mai 2010) et 3 (août 2011) ,

Articles

Femke Snelting, “Awkward Gestures”, *The Mag.net reader* 3, novembre 2008, en ligne sur le site d’OSP, http://ospublish.constantvzw.org/wp-content/uploads/awkward_gestures.pdf

Femke Snelting/Harrison, “You need to copy to understand”, 2006, en ligne sur le site d’OSP, <http://ospublish.constantvzw.org/typo/you-need-to-copy-to-understand>

Femke Snelting/Pedro Amado, “If the design thinking is correct, the tools should be irrelevant” en ligne sur le site d’OSP, 2006, <http://ospublish.constantvzw.org/education/if-the-design-thinking-is-correct-the-tools-should-be-irrelevant>

Femke Snelting/Matthew Fuller, “Open Source Publishing”, 2008, en ligne sur le site de Matthew Fuller, <http://www.spc.org/fuller/interviews/open-source-publishing-interview-with-femke-snelting/>

Open Source Publishing, « Relearn », $\Delta\lambda\star$, n° 1, octobre 2011, p. 37, en ligne sur le site d'OSP, <http://ospublish.constantvzw.org/news/relearn>

Open Source Publishing, “Why open fonts?”, en ligne sur le site de Femke Snelting, http://snelting.domainepublic.net/texts/why_open_fonts.odt

Open Source Publishing, “Interview by Out of Ink”, 2011, en ligne sur *Institute of network cultures*, <http://networkcultures.org/wpmu/outofink/?p=619>

Nicolas Malevé, « Les nouveaux habits de la copie », 2006, en ligne sur le site d'OSP, http://www.constantvzw.com/downloads/nouveaux_habits.pdf

Julien Ottavi, « Le libre et les nouvelles pratiques de création : open source modular art-efacts », en ligne sur le site de Julien Ottavi, http://www.apo33.org/noise/doku.php?id=theoretical_texts#le_libre_et_les_nouvelles_pratiques_de_creation_open_source_modular_art-efacts

André Gunthert, « L'œuvre d'art à l'ère de son appropriation numérique », octobre 2011, *Les Carnets du BAL*, n°2, en ligne sur Culture Visuelle, <http://culturevisuelle.org/icones/2191>

Ars Industrialis, « Manifeste 2010 », en ligne sur le site d'Ars Industrialis, <http://arsindustrialis.org/manifeste-2010>

Kévin Donnot, « Code = design », *Graphisme en France*, xviii^e édition, janvier 2012, en ligne sur le site du CNAP, <http://www.cnap.fr/xviii-édition-0>

<stdin>, « Écrire le code. Vers une culture du code », *Back Cover* n° 4, 2011, p.37-43.

Dossier « L'art du plagiat », *Courrier International* n° 1012, mars 2010, p. 42-47.

- Robert McCrum, « La règle d'or de la littérature » ;
- Jürgen Graf, « L'originalité, ça n'existe pas » ;
- Jonathan Lethem, « Pillez-vous les uns les autres ! ».

Images

Web

Open Source Publishing, ospublish.constantvzw.org

Arrêts sur Images, arretsurimages.net

<stdin>, stdin.fr

Manufactura Independante, blog.manufacturaindependente.org

Free Font Manifesto, designwritingresearch.org/free_fonts.html

Particip-a-type, particip-a-type.co.cc

LUST, lust.nl

Livre, magazine

Cristina Chiappini, Silvia Sfligiotti et Muriel Morelli, *Open Projects*, Paris, Éditions Pyramyd, 2010.

Back Cover n° 4, Paris, B42, 2011.

Ce mémoire a été écrit dans le cadre du
DNAP design graphique et multimédia
de l'année 2012, à l'École Supérieure d'Art
des Pyrénées, site de Pau.

Il a été réalisé par **Élise Duverdier**
en avril et mai 2012, et imprimé chez
la susnommée, sur papiers gris acier
Clairefontaine 80 g et gris Canson 90 g.

La mise en page a été composée sur
Scribus 1.4.1, *et les polices de caractères*
utilisées, qui sont libres de droits, sont
Gentium Basic (*créée par Victor*
Gaultney sous SIL Open Font Licence) *et*
Beteckna (*créée par Johan Mattson, sous*
GNU/GPL).

Le document présent est placé sous la
licence Art Libre 1.3.