

Libérons l'informatique!
Xavier Klein
DSAA 2013

INTRODUCTION — 7

I. OUVRIR SA GUEULE SANS LIMITES... — 11

1. LES PREMIERS LIBRES : LES LOGICIELS. — 13
2. L'INVENTION D'INTERNET, LA COMMUNICATION LATÉRALE. — 19
3. LA RIPOSTE DES POUVOIRS — 25

II. ...POUR RENVERSER L'ÉCONOMIE. — 35

1. LA LIBRE ASSOCIATION ET LA PARTICIPATION COMME NOUVEAUX MOTEURS DE L'INNOVATION. — 37
2. DES PROCESSUS EN MOUVEMENT, CONTAMINANTS. — 43
3. TOTALE LIBERTÉ DES RÉSEAUX ET DES ÉCHANGES. — 49

III. AGIR COMME GRAPHISTE DANS L'ESPACE PUBLIC. — 53

1. CONTESTER COMME LABO DE COMMUNICATION DANS L'ESPACE PUBLIC. — 55
2. LE GRAPHISME NOUVEAU, UN GRAPHISME ENGAGÉ. — 65
3. APRÈS LES LOGICIELS, LE DESIGN OBJET LIBRE, LE GRAPHISME LIBRE ? — 75

CONCLUSION. — 79

PLAN DE COMMUNICATION. — 81

BIBLIOGRAPHIE. — 84

CONFÉRENCES, VIDÉOS. — 85

REMERCIEMENTS. — 87

INTRODUCTION

Je veux faire du graphisme engagé. Je veux que le graphisme que je produirai soit au service de la société et de son amélioration.

Je veux créer avec l'informatique car c'est un outil naturel pour moi. J'ai été élevé avec une console de jeux et un ordinateur. Au premier abord l'informatique a tout d'un infâme suppôt du capitalisme. Mais les ordinateurs Microsoft ou Apple ne sont pas les seuls existants. Internet ne se limite pas à Facebook et à Twitter. La suite Adobe n'est pas la seule façon de faire du graphisme sur un ordinateur.

Il existe des outils, des logiciels libres et libérateurs qui servent la vraie mission de l'informatique : permettre à tout le monde d'accéder à la culture, aux moyens de production, de déprolétarianiser et repolitiser les citoyens.

Vu sous cet angle l'informatique libre est l'outil rêvé pour le graphisme engagé. C'est un outil intrinsèquement engagé. Ce n'est pas pour rien que les théories et les schémas de pensées du libre s'exportent dans de nombreux autres domaines. Mais le contrôle de l'informatique est un enjeu de pouvoir gigantesque. D'objet libérateur, il peut devenir un objet d'oppression s'il est laissé dans les mains de gouvernements et de grands groupes industriels.

De multiples acteurs s'engagent pour la sauvegarde de la liberté de l'informatique. Les pionniers du libre comme Richard Stallman ou Eben Moglen agissent encore aujourd'hui pour alerter des dangers. Des organismes se battent contre les abus et le lobbying comme la Quadrature du Net. Pirate Bay agit pour le libre partage des données. Wikileaks révèle au monde ce qui a toujours été caché par les gouvernements.

Le récent suicide du brillant informaticien Aaron Swartz le 11 janvier 2013 à l'âge de 26 ans montre comment la répression est dure à l'encontre de ceux qui soutiennent le libre partage de la connaissance.

Il est donc important que les graphistes se l'approprient, à la fois pour être à la pointe de la création graphique, mais aussi pour revendiquer un informatique libre et participer à un mouvement qui agit pour la défense de la liberté de pensée.



Aaron Swartz



I

OUVRIR

SA GUEULE

SANS LIMITE...

«La mort de M. Jobs est un événement positif. Je suis désolé de vous l'annoncer de la sorte. C'était un grand artiste et un monstre sur le plan moral, et il nous a rapprochés de la fin de la liberté à chaque fois qu'il a sorti quelque chose, parce qu'il détestait partager. Ce n'était pas de sa faute, c'était un artiste.»

Eben Moglen, Berlin, 2012.



Richard Stallman, inventeur et apôtre du logiciel libre.

1. LES PREMIERS LIBRES : LES LOGICIELS.

En réaction aux brevets logiciels, Stallman crée le libre.

L'informatique est traditionnellement vue comme le rejeton de grosses multinationales du type Apple, Microsoft, IBM. Pourtant il n'en était pas ainsi aux débuts de l'informatique.

Des entreprises ont commencé à breveter les logiciels dès la fin des années 70, recrutant les informaticiens du MIT (Massachusetts Institute of Technology), les éparpillant, les muselant et à terme, brisant leur communauté.

Dans l'après guerre, dans les laboratoires américains universitaires, les informaticiens forment une communauté soudée, prêt à s'entraider, se passant des bouts de codes et vivant en quasi autarcie. Les informaticiens se font appeler « hackers » : ceux qui aiment bidouiller et détourner les mécanismes. Ils ont une éthique bien particulière basée sur le refus de l'autorité, le partage et le perfectionnisme. Le mot a changé aujourd'hui, les hackers des années 50-80 n'ont rien de pirates et cela montre bien l'évolution du regard sur le bidouillage informatique. Ce partage de connaissances entre universités et même les entreprises (qui fournissaient toujours le code source avec leurs machines) a contribué à l'essor ultra-rapide de l'informatique. Un exemple de cette camaraderie est assez frappant avec « SpaceWar! », l'un des premiers jeu vidéo de l'histoire. Wayne Wiitanen, J. Martin Graetz et Steve Russell au MIT imaginent le jeu uniquement pour promouvoir un ordinateur, le PDP-1 et tester ses capacités. Russel commence à programmer le jeu et suscite l'engouement auprès des hackers (il est hacker lui-même). Le jeu n'a aucun copyright et a permis aux autres programmeurs de rajouter un fond étoilé, un système de collision etc. Le jeu vidéo est un des premiers produits du libre, il est surprenant de voir que c'est maintenant le secteur de l'informatique le plus fermé.

Dès le départ, l'informatique imagine un autre mode de fonctionnement des échanges du savoir. Avant les hackers, le savoir venait d'un professeur ayant le pouvoir sur les élèves, la transmission est verticale. Avec les hackers, les élèves apprennent par eux-même et partagent leurs savoirs avec les autres, la transmission devient horizontale.

Le coup de l'imprimante Xerox en 1980, la fin de l'utopie.

Richard Stallman est l'un des plus brillant hacker du MIT évoluant dans le département de recherches sur les I.A (Intelligences Artificielles). Un jour, le département reçoit gratuitement la dernière imprimante Xerox. Elle fonctionne mal. Quand une machine fonctionnait mal à l'époque, il suffisait d'ouvrir le code source et de l'améliorer. Mais Xerox n'avait pas donné le code source. Richard Stallman laisse tomber l'affaire. Plus tard, il apprend que dans l'université de Carnegie Mellon un programmeur possède le code source de l'imprimante. Richard Stallman va le voir pour lui demander le code. Le programmeur refuse. Il a passé un accord de non-divulgaration avec Xerox. Pour Richard Stallman c'est une véritable trahison. Il se rend compte à ce moment là que les choses changent et que de plus en plus de chercheurs commencent à monnayer leurs services aux entreprises de logiciel. Il décide de réagir et crée la notion de logiciel libre.

les 4 libertés fondatrices du libre.

Richard Stallman s'oppose alors totalement à ce mouvement, pour lui contre-productif. Les codes devant être à chaque fois réinventé pour être utilisé par quelqu'un d'autre à cause des brevets. C'est aussi dangereux car les codes sources étant verrouillés par les entreprises, des logiciels devenus quasi-vitaux ne reposent que sur le bon vouloir d'intérêts privés. Les logiciels brevetés, aux codes sources fermés, sont appelés par Stallman « privateurs », pour privateurs de liberté. Il va jusqu'à sous

entendre que les informaticiens qui ne veulent pas partager leurs codes sont des ennemis de l'humanité car ils ralentissent les avancées de l'homme en privilégiant leur intérêt personnel à court terme. Stallman crée alors le logiciel libre, basé sur 4 libertés essentielles :

LIBERTÉ N°0 : LA LIBRE EXÉCUTION :

Le logiciel peut-être acquis facilement via le web ou autre, les développeurs font en sorte qu'il puisse être lancé sur le maximum de systèmes d'exploitations différents (Windows, Mac Os, GNU/LINUX) de versions différentes. Il n'y a aucune restriction du nombre de copies ou du nombre d'utilisation. Le logiciel peut-être payant, ce n'est pas le problème.

L'avantage est que l'utilisateur trouve facilement et rapidement ces logiciels.

LIBERTÉ N°1 : A LIBRE ÉTUDE DU CODE SOURCE :

Le code source est fourni, lisible et modifiable. Ce qui permet son étude par des tiers.

L'avantage est que pour les développeurs originaux, cela permet des retours sur les bugs très rapides et ciblés. Les non-spécialistes peuvent étudier le code, le modifier pour se rendre compte du fonctionnement d'un logiciel.

LIBERTÉ N°2 : LA LIBRE REDISTRIBUTION :

L'utilisateur peut redistribuer à d'autres un logiciel sans aucune limite.

L'avantage est que chaque utilisateur devient une plate-forme distribution du logiciel, les logiciels connus sont donc forcément bons car plébiscités par les usagers. Il n'y a donc quasiment pas de publicité ou de marketing trompeur.

LIBERTÉ N°3 : LA LIBRE MODIFICATION PUIS REDISTRIBUTION :

L'utilisateur peut modifier lui-même ou avec l'aide d'autres

développeurs. selon ses envies le logiciel. Il peut ensuite distribuer librement sa version (un fork) qui sera automatiquement protégée par la licence libre du logiciel d'origine.

L'avantage est que l'utilisateur peut personnaliser son logiciel, le rendre plus en accord avec son utilisation. Le partage d'idées et le fork permettent l'évolution et l'innovation rapide du logiciel.

De multiples communautés actives et participatives.

L'objectif du logiciel libre est donc de mettre en commun les savoir-faire, les idées, les énergies en se débarrassant des brevets et de la notion de propriété intellectuelle. Le logiciel n'est pas un objet fixe mais un objet en perpétuel mouvement qui n'est jamais parfait. L'idée force du libre est que de la mise en commun ressortira un logiciel plus fiable, mieux adapté aux besoins des utilisateurs et que sa puissance en sera accrue.

Stallman a aussi créé une licence libre pour protéger les créations du libre, la licence GNU/GPL. C'est la licence qui met en branle la notion de copyleft, en réaction au copyright, elle est basée sur le respect des 4 libertés. En association avec Eben Moglen, Stallman en a écrit la première version en 1989. Les œuvres du libre sont donc protégées par le droit mais la licence empêche quiconque de s'approprier un logiciel car les forks développés à partir d'un logiciel sous licence GNU/GPL l'adoptent automatiquement.

La création du système d'exploitation GNU/LINUX, la puissance de la communauté.

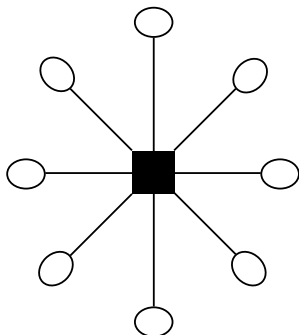
Stallman voyant l'émergence des systèmes propriétaires englobant et séduisant de type Mac Os décide de créer un système libre en 1984. C'est le système GNU et il permettra de réunir tous les logiciels libres au sein d'un système qui leur sera dédié. Le projet avance bien mais se heurte à un problème : toutes les applications périphériques sont faites mais il manque un noyau

pour les relier. Le finlandais Linus Torvalds propose à la communauté une ébauche de noyau. Celle-ci est séduite et des dizaines de programmeurs aident le jeune Linus à finir le projet. Grâce à l'idée de Linus Torvalds et à l'aide de la communauté, le système GNU/LINUX est opérationnel au début des années 90. Ce qui montre bien le changement de mentalité qu'amène le libre en matière de création. L'individu présente un projet, s'il est intéressant, c'est la multitude qui le réalise.

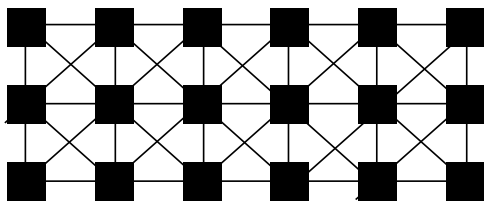
Le libre n'a pas de chef mais de multiples représentants. Stallman en est aujourd'hui une sorte de prophète ironique et extrême (il ne fait aucun compromis vis à vis du libre contrairement à Linus Torvalds). En France, les lobbyistes du libre sont représenté par L'APRIL, qui défend le logiciel libre au sein des institutions et fait de nombreuses séances de sensibilisation. La distribution des logiciels est assurée en grande partie par Framasoft très présent dans l'éducation et pour le grand public. Framasoft est composé de dizaines d'autres sites, logiciels, ayant l'étiquette Frama comme FramaPad. Il y a aussi les associations d'utilisateurs comme Ubuntu-fr.org (communauté des utilisateurs français d'Ubuntu, une distribution de GNU/LINUX) ou Parinux qui organisent des événement comme des « Install Party » qui permettent au grand public d'installer facilement les logiciels en gardant un contact avec ceux qui les créent et qui les entretiennent.

Le logiciel libre est donc le premier à s'être affranchi des carcans du copyright et à s'être organisé en communauté soudée et participative. Mais cette philosophie s'est propagée et à atteint des domaines connexes. Ce qui a abouti à la création d'un outil de communication portant ces valeurs : internet.

Différentes structures de réseaux



Réseau de type Minitel



Réseau de type Internet



Contenu



Récepteur vide

2. L'INVENTION D'INTERNET, LA COMMUNICATION LATÉRALE.

La suite logique de l'informatique libre.

Internet est à la base un système créé en 1965 par des hackers influencés par la mouvance hippie. Ils voulaient faire un réseau sans noyau. Jusqu'à présent les réseaux étaient pensés en étoile avec l'intelligence au milieu, où viennent se connecter de multiples moniteurs. L'idée d'internet est de mettre l'intelligence en périphérie en connectant entre eux à l'aide de serveurs bêtes que des moniteurs intelligents. La grande force d'internet c'est qu'on ne peut pas l'éteindre. Si on coupe un bout d'un réseau centralisé comme le Minitel, si on déconnecte un certain nombre de moniteurs du noyau, les moniteurs deviennent inutilisables. Si on coupe un bout d'internet, il n'y aura pas un bout survivant et un bout mort déconnecté, il y aura deux internets indépendants, qui n'auront plus d'interactions entre eux mais qui fonctionnent. Du coup, fort de cette spécificité révolutionnaire, l'armée américaine a financé le projet pour devenir le réseau que l'on connaît aujourd'hui. La structure d'internet est donc entièrement au service de l'idéologie hacker, sa création et son essor donnera le vrai coup d'envoi à la révolution libriste dans les années 90. La transmission horizontale autrefois réservée à quelques étudiants du MIT s'ouvre à tout les personnes possédant un accès à internet. Il faut aussi savoir qu'internet fonctionne uniquement grâce à des logiciels libres. Sans Stallman, il n'y aurait pas eu d'internet comme nous le connaissons. Pour mettre en œuvre cette libre circulation des savoirs et de la culture, les informaticiens se sont munis d'outils.

Un réseau structurellement inédit et qui s'apprend.

Internet aujourd'hui est considéré par certain (comme Benjamin Bayart, le président de French Data Network, FDN, le premiers opérateur français) comme une sorte de Minitel 2.0 (j'y

reviendrai). Peu de personnes l'utilisent consciemment comme réseau d'échange sans noyau à part ceux qui utilisent le peer-to-peer (P2P) pour télécharger. En effet, lorsque l'on télécharge en P2P, on ne télécharge pas d'un serveur bien précis mais on récupère des bouts par-ci par-là dans les ordinateurs de ceux qui laissent certaines données à dispositions. S'opère alors une vraie coopération entre les internautes qui n'ont pas besoin d'une entreprise pour centraliser les données. L'autre avantage est que si un internaute supprime le fichier souhaité, il n'est pas perdu car présent dans quelques autres ordinateurs dans le monde. Cela contraste avec par exemple un site comme Megaupload, qui permet de mettre ces données à disposition sur un serveur commun. Le problème est que lorsque le FBI a fermé les serveurs lors de la perquisition du site début 2012, les internautes ayant stocké des informations dessus ont tout perdu. Ils se sont plaint ensuite comme des « vierges effarouchées » c'est ce qui pend au nez de tout ce genres sites. Cela pose la question de l'éducation des internautes et du véritable intérêt d'internet.

Internet est un outil qui s'apprend et qui permet, grâce à ses spécificités propres, de s'exprimer singulièrement. En effet, l'internaute n'utilise pas le web de la même façon selon son stade d'apprentissage. Ces stades ont été définis par Benjamin Bayart, actuel président bénévole de la FDN, fournisseur d'accès à internet libre et associatif. Ce dernier présente donc six stades d'évolution dont le dernier serait l'utilisation optimale d'internet par l'utilisateur.

L'ACHETEUR :

Le premier stade est celui que Bayard nomme « Acheteur/Kikoolol ». Stade dans lequel internet n'est qu'un prolongement pratique pour les tâches quotidiennes pour les adultes (achat de billets de train, carte, météo etc.) et une plateforme d'échange de vidéos « rigolotes » pour les ados. C'est la pre-

mière approche d'internet par laquelle tout le monde passe, c'est une découverte de l'outil, de l'interface mais pas encore des possibles. C'est un stade logique dans la mesure où la plupart des services publics ou privés sont aujourd'hui sur internet, rendant des actions autrefois pénibles simples et rapides.

LE LECTEUR :

Deuxième stade, l'internaute se rend compte que les journaux qu'il lit IRL (In Real Life) sont aussi sur internet. Il devient alors « Lecteur ». Mais chose inédite grâce au web, il peut lire plus facilement la presse qu'il ne lit pas habituellement. Le lecteur de Libération qui n'achèterait pour rien au monde le Figaro en kiosque se met à traîner sur lefigaro.fr. Il n'y a pas d'acte d'achat approuvé. Le lecteur fini alors par être confronté à plus de contradiction qu'avant. D'abord attiré par les titres web issus de journaux papiers, il va se diriger vers des informations exclusivement présentes sur internet du style Médiapart et va intéresser à des blogs de spécialistes qui traitent de sujets bien spécifiques. En lisant des avis contraires, il se peut qu'il finisse par vouloir réagir via les commentaires. Le geste de commenter change donc la manière d'appréhender l'article, engendrant une lecture plus attentive et plus contradictoire. L'internaute va voir d'autres avis sur d'autres sites et va voir les liens proposés dans l'article.

LE RÂLEUR :

Troisième stade, il se met alors à réagir de manière basique, il devient un « Râleur », un troll en langage internet, il insulte l'auteur des choses qui ne lui plaisent pas. À force de se faire rembarquer par les autres commentateurs, le râleur peut changer et muer en vrai « Commentateur ».

LE COMMENTATEUR :

Quatrième stade, le Commentateur se met à corriger des er-

reurs factuelles, à contredire basiquement l'auteur mais avec des arguments, il discute avec les autres commentateurs. Benjamin Bayart considère qu'à ce stade là, l'internaute fait de la démocratie : il échange des points de vue avec les autres, partage des avis avec des étrangers. Les espaces de commentaires deviennent des agoras.

L'AUTEUR :

Cinquième stade, après un certains nombres d'avis posté sur les commentaires d'autres blogs, l'internaute se rend compte que ses participations sont toujours très longues et qu'il ferait mieux de les rassembler sur son propre blog. Il devient alors « Auteur », il ne suit plus des articles, c'est lui qui les crée.

L'ANIMATEUR :

Sixième stade, le stade ultime est celui « d'Animateur », le blogueur fédère une communauté et devient une référence dans son domaine.

Une vraie démocratie supprimant les intermédiaires.

Si tout le monde peut donner son avis, si tout le monde peut s'exprimer facilement, la notion de représentativité dans la démocratie est remise en question. Les démocraties occidentales sont pensées verticalement. Le président en haut, puis les ministres, puis les députés, les maires, la population. Ce système fonctionnait car la population était à la merci et remerciait des élites qui « savaient ». Si internet amène la population à réfléchir par elle-même, elle pourrait très bien se passer des intermédiaires qui pensait autrefois à sa place. Exit les formes actuelles de la représentativité proposées par les intellectuels, les éditorialistes. On s'en rend compte notamment sur les questions du droit dans l'informatique justement. Lors du débat sur HADOPI, la Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des droits sur internet, les législateurs ont prouvé

leur ignorance sur internet, ses pratiques et son fonctionnement. De nombreux experts de l'informatique dont les lobbys libristes, sont montés au créneau pour tenter d'expliquer aux parlementaires qu'ils faisaient fausse route, Hadopi étant liberticide (condamnation sans jugement) et inappropriée face aux pratiques réelles des internautes (ne contrôlant que le P2P alors que les utilisateurs étaient déjà partis sur les sites types MegaUpload). Ce qui pose du coup la légitimité des ces représentants et ils auraient tout intérêt à s'entourer d'une vraie expertise citoyenne.

Wikileaks, le site de Julian Assange s'évertue grâce à la publication de documents gouvernementaux secrets à détruire le secret d'état et milite pour une transparence totale du fonctionnement des états de droit. L'information sensible n'est donc plus l'apanage d'une élite mais pourrait être aujourd'hui accessible par n'importe qui.

Internet est donc un outil de notre temps, qui a bouleversé les rapports d'apprentissage et de connaissance. Il n'est donc pas étonnant de voir que les anciens pouvoirs tentent de contrer cette évolution.



VENTE LIÉE

 www.april.org



DRM

 www.april.org



**BREVETS
LOGICIELS**

 www.april.org



**INFORMATIQUE
DÉLOYALE**

 www.april.org

La campagne d'affiche de L'APRIL d'information sur les dangers pesant sur le logiciel libre. Ils sont représentés comme des effets nuisibles de l'informatique.

3. LA RIPOSTE DES POUVOIRS

Les logiciels « privé », privés de liberté.

Aux logiciels libres s'opposent les logiciels dit « propriétaires ». Stallman considérant que des logiciels libres peuvent être propriétaires, il a créé le terme de logiciel « privé » pour privé de liberté. La charge des entreprises prônant les brevets logiciels contre les logiciels libre n'a pas été immédiate. En effet, le côté à la fois amateur et bricolé de ces logiciels ne faisait pas peur aux géants de l'informatique et pour jeter encore plus de discrédit traitaient l'idéologie libriste de « communiste », insulte suprême dans les États-Unis des années 80.

Mais devant le succès grandissant et l'apparition de GNU/LINUX aux débuts des années 90, les entreprises, Microsoft en tête, développèrent des stratégies pour affaiblir l'avancée du libre qui met en danger leur existence.

L'APRIL a donc défini quatre types de dangers pour les logiciels libres : les DRM, la vente liée, les brevets logiciels et le « trusted computing ».

PREMIER DANGER : LES DRM (DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT).

Ce sont des protections empêchant par exemple de lire un DVD sur certains support (par exemple Ubuntu) ou qui limitent le nombre d'installation d'un logiciel. Les DRM empêche donc l'utilisateur de profiter de son produit comme il le souhaite. Comme le dit Benjamin Bayart, la lecture d'un dvd commence par une série d'interdiction, que l'on ne peut pas passer. Le droit d'usage est donc bafoué mais les DRM sont protégés par la loi. Lire un dvd sur Ubuntu est donc illégal. Pourtant il est possible techniquement de le faire. La seule manière de faire pour l'instant est de se baser sur des exceptions du droit français comme le fait par exemple VLC. Ils permettent aussi de restreindre l'installation d'un logiciel sur plusieurs machine

pour combattre le piratage. Le problème, en plus d'empêcher l'utilisation normale d'un produit que l'on a acheté, c'est que ces petits programmes sont intrusifs et viennent modifier des données sur l'ordinateur de l'utilisateur sans lui demander son avis. C'est ce qu'on appelle les backdoors, des portes dérobées qui permettent au fabricant de contrôler l'utilisateur.

SECOND DANGER : LA VENTE LIÉE.

La vente liée est le fait de vendre le matériel avec des logiciels pré-installés dessus. La vente d'un PC se fait quasi-systématiquement avec Windows accompagné de logiciels utilitaires. Ce qui représente 25% du prix. Il y a donc 2 problèmes. L'utilisateur n'a pas le choix de son système d'exploitation et est obligé de payer celui qu'il n'a pas choisi. Le néophyte pense donc qu'il est naturel d'acheter un PC avec Windows dessus. Pour lui ça va de soi. Cette pratique est illégale, car elle bafoue les principes de bases de la concurrence libre et non-fauscée, Microsoft (qui développe Windows) a été condamné plusieurs fois par l'Union Européenne pour abus de position dominante, la dernière condamnation datant du 27 juin 2012, avec un total de 1,6 milliard d'euros d'amende. Amende qui n'est toujours pas payée.

TROISIÈME DANGER : LES BREVETS LOGICIELS.

Les brevets logiciels agissent comme des brevets classiques. Les codes sont brevetés et protégés. Apple s'en est fait un spécialiste brevetant tout et n'importe quoi, les codes régissant les ascenseurs sur le côté de l'écran au système de réactivation par glissement du doigt pour les Iphones. Surtout, Apple attaque quasi-systématiquement tous ceux qui auraient l'outrecuidance d'utiliser ses codes sans sa permission. Donnant le procès Apple-Samsung qui a eu lieu récemment. Ce qui entraîne aux États-Unis une vraie panne de l'innovation informatique de peur de se faire attaquer par les grosses entreprises qui ont

les moyens de le faire et de s'accorder des monopoles précis sur des fonctionnalités précises. Heureusement, les brevets logiciels n'existe pas encore en Union Européenne malgré les pressions des lobbys informatique. Mais mi-décembre a été voté le brevet unitaire, une juridiction de remise de brevets à l'échelle européenne qui en plus d'être dirigé par seulement trois personnes non-élues, incompétentes sur un certain nombre de domaine, dont l'informatique. Cette décision pourrait être une porte ouverte à l'établissement des brevets logiciels.

Le texte réduit le coût du brevetage, entraînant le risque de prolifération de brevets inutiles. Il n'y a pas de juridiction prévue pour trancher les litiges, un brevet accepté ne pourra pas être contestée au niveau de l'Europe. La contestation devra se faire pays par pays, avec à chaque fois de nouvelles juridictions. Ce qui découragera toute remise en cause d'un brevet jugé illégitime.

QUATRIÈME DANGER : LE « TRUSTED COMPUTING ».

Le trusted computing consiste à lier un logiciel à un matériel. Pourquoi est-ce que l'on ne peut pas installer Mac Os X autre part que sur du matériel Apple ? Parce qu'Apple fait du trusted computing et force ainsi à la vente liée. L'argument principal de cette pratique est d'assurer les meilleures performances pour un logiciel mais force l'utilisateur acheter le matériel nécessaire. Pour utiliser Mac Os, on est forcé d'acheter du matériel Apple. Même si on sait très bien que Mac Os fonctionnerait sur n'importe quel autre matériel. Une des forces du logiciel libre est d'inciter à ce qu'ils soient compatibles partout, GNU/LINUX mais aussi Windows ou Mac et le trusted computing bafoue totalement cette politique.

Internet aujourd'hui, vers un Minitel 2.0 ?

Nous venons de voir la puissance que peut avoir internet comme moyen de changer la démocratie. Néanmoins, inter-

net est contrôlé, par les entreprises et pas par les États. Les entreprises tentent alors de recentraliser le réseau autour de quelques sites pour pouvoir contrôler et orienter les échanges des particuliers sur le web.

La première force d'internet est l'anonymat et le fait de pouvoir publier de partout. Identifier les gens, les transformer en marchandise, c'est le concept de Facebook. Les internautes se définissent, se fichent montrent leurs activités, leurs amis, leurs goûts, là où ils sont, ce qu'ils font etc. Le site centralise les internautes, il est devenu si incontournable que tout individu aspirant à une vie sociale se croit obligé d'ouvrir un compte Facebook.

Le contenu est aussi plus facilement contrôlable s'il y est centralisé sur des plateformes d'hébergement. L'exemple déjà cité de Megaupload est symptomatique, il facilite le transfert de fichiers souvent illégaux, c'est plus direct que le peer-to-peer. Il a juste à faire payer les utilisateurs s'ils veulent que se soit encore plus pratique. YouTube est un service qui permet de mettre sa vidéo en ligne, mais on sait que rien n'empêche de le faire sur son propre serveur.

Le plus problématique vient sûrement avec la centralisation de la culture. Vous pensez sûrement très légitimement que vos morceaux achetés sur Itunes ou vos livres électroniques sont à vous. Non. Les conditions d'utilisations sont très claires : en réalité vous ne faites que louer du contenu et leur utilisation doit se faire selon les règles des entreprises. Le problème est que c'est expliqué dans les CGU (Conditions Générales d'Utilisations), le gros texte que personne ne lit mais que tout le monde signe aveuglement. Exemple concret : Amazon via son Kindle, vend du livre électronique. Amazon se réserve le droit de contrôler votre bibliothèque numérique et de supprimer les contenus que l'entreprise veut supprimer. Début 2009, Amazon a supprimé sans prévenir de tous les Kindle des copies d'un livre car son éditeur ne respectait pas les règles d'Amazon. Si on achète un livre papier, et qu'il s'avère qu'il est frauduleux,

les distributeurs ne vont pas venir chez vous, vous reprendre le bouquin pendant que vous dormez. Amazon l'a fait. Le livre en question c'était 1984 de Georges Orwell.

Les États démocratiques effrayés par le Web.

Comme nous l'avons déjà vu, internet a contribué à l'essor de la pensée libriste et de la remise en cause du pouvoir vertical. Les États et leurs gouvernements sont de plus en plus remis en question, comme par exemple en Islande où les citoyens, grâce à une mobilisation éclair via le web, ont débarqué leurs dirigeants. Les gouvernements sont donc extrêmement inquiets face à internet et ne savent pas comment réagir. Il en résulte des comportements liberticides et flous. En 2009, la Chine demande à Google de filtrer ses résultats de manière arbitraire sans passer par une décision de justice. Pour éviter que les chinois ne tombent sur des mots comme « démocratie », « droit de l'homme », etc. Hillary Clinton, Secrétaire d'État américaine, s'insurge en dénonçant la Chine qui interdit l'accès à internet sans décision de justice. Cependant les restrictions à la liberté ne sont pas l'apanage des pays en voie de développement comme le montre l'affaire Wikileaks en 2011. Le site de Julian Assange s'apprête à dévoiler 250 000 câbles diplomatiques américains. Hillary Clinton fait donc pression sur PayPal (site de paiement par internet) pour fermer le compte de Wikileaks, ainsi que sur les hébergeurs du site. Le tout sans aucune décision de justice. La censure est donc de même nature qu'en Chine. Lorsque Wikileaks essaiera de s'implanter en France, la première réaction d'Éric Besson alors ministre chargé de l'Industrie, de l'Énergie et de l'Économie numérique est de savoir comment, sans décision de justice, empêcher le site de le faire.

Wikileaks bafoue le pouvoir vertical en rendant public ce qui ne devrait être connu que par le haut de la pyramide. Plus la remise en question est grande, plus la réaction du pouvoir est disproportionnée.

abine [+ DoNotTrackMe   

Facebook traces que vous laissez sur le web. 

Facebook est une des sociétés qui vous piste discrètement sur des millions de sites.

 **16886** Vous avez empêché Facebook de vous espionner 16886 fois sur d'autres sites.

Profitez! Votre total cumulé est: 89,169 bloqué  



Mes Stats 

Super Quick New Product Survey

Check Out The New Abine.com

Support DNTMe: Review Us!

 DeleteMe  MaskMe beta

DoNotTrackMe, un logiciel empêchant le tracking, le pistage sur internet.

Lors de la campagne de réélection de Nicolas Sarkozy, l'ex-président a proposé de punir les internautes qui iraient sur des sites Djihadiste. Interdire la simple lecture. C'est une idée de plus en plus présente aujourd'hui, qui pose très clairement la question de la restriction du champ des libertés individuelles. Pour finir, Eben Moglen, l'avocat de la Free Software Foundation, première fondation finançant et promouvant les logiciels libres, présente alors internet comme un outil à double tranchant. Le combat universel et millénaire pour la liberté d'expression est en passe d'être gagné grâce à internet. Il est aussi en passe d'être perdu à cause du filtrage et de la surveillance des réseaux. Comme l'anonymat n'est pas de mise sur le réseau avec des sites comme Facebook (grâce auquel j'ai été pisté 16454 fois par des entreprises depuis 3 mois, dixit un petit logiciel que j'ai installé, DoNotTrackMe), l'humanité peut être à terme surveillée en permanence par des entreprises, des états, d'autres particuliers, c'est le « datamining ». La liberté d'expression nécessite alors des médias libres. Un livre physique ne va pas moucharder à son éditeur où, comment et à quelle vitesse l'utilisateur l'a lu. Il faut la même chose au niveau numérique. Pour se faire, Eben Moglen insiste sur trois points :

Il faut que les outils numériques fonctionnent sur des logiciels libres pour que la base même de l'informatique soit contrôlée et contrôlable par tous.

Il faut du matériel libre, qui contrairement aux objets types Iphone, n'espionneront pas leur utilisateurs en rapportant à Apple ou autre ce qu'on lit, ce qu'on écoute, ce qu'on regarde.

Il faut de la bande passante libre, autrement dit garantir la neutralité du net. Les opérateurs n'ont pas à regarder les échanges des utilisateurs, le même comportements dans les échanges postaux physiques sont criminels.

Si nous ne faisons rien sous prétexte de commodité (Facebook est pratique pour parler avec ses amis), nous serons alors surveillés en permanence par nos objets, nos médias, l'apprentissage ne sera plus libre. Il faut d'urgence responsabiliser la population à l'informatique et au réseau en général, ce qui est une des responsabilités du graphiste. Cela passe alors aussi par une refonte totale de la société. En effet, l'organisation type « Mini-tel 2.0 » est calquée sur la société consumériste telle qu'elle est pensée aujourd'hui. L'économie et la société doivent s'adapter en même temps que le web.

Les designers graphiques font partie de l'économie et de la société, ils ont comme tous les autres acteurs, la responsabilité de prendre en charge l'évolution technologique. Le graphiste est un passeur qui met en forme des informations et produit du sens. Il agit de fait sur la pensée de son époque. Le graphisme en tant que tel est un outil neutre. C'est ce qu'en fait le graphiste qui en détermine la portée politique. Le graphiste a donc une responsabilité citoyenne car il peut, tout comme internet, soit affermir la liberté d'expression en aidant à la diffusion des idées, soit la restreindre en étant utilisé comme outils de propagande. Il y a nécessité à penser le graphisme de manière horizontale pour garantir la liberté de pensée.

Le graphiste est un créatif. Il ne doit pas se laisser aliéner par ses outils. Avant l'informatique, le graphiste avait à sa disposition de multiples outils provenant de fournisseurs variés. Aujourd'hui, l'informatique pensée verticalement a uniformisé les outils et un graphiste a le choix entre un ordinateur Apple ou Microsoft qui fera tourner de toute façon une suite Adobe. À la fin c'est comme si tous les graphistes utilisaient le même stylo, de même marque, avec la même écriture. Il ne faut pas pour autant bannir l'ordinateur car si on le prend comme un outil ouvert et non comme une simple plateforme de logiciel, il ouvre un extraordinaire champ des possibles.

Des graphistes, ont comme on le verra par la suite, déjà commencé à explorer la création libre. La question est de déterminer si le graphisme est un élément actif de ce changement ou s'il reste en retard a un regard d'autres domaines du savoir et des échanges économiques.



Le bulldozer libre Open Ecology.

II
...POUR RENVERSER
L'ÉCONOMIE.

*« Une économie culturelle incompatible
avec le partage ne mérite pas d'exister »*
Philippe Aigrain, Paris, 2012

1. LA LIBRE ASSOCIATION ET LA PARTICIPATION COMME NOUVEAUX MOTEURS DE L'INNOVATION.

Un modèle inspiré des mouvements des années 60-70.

L'après-guerre a vu une montée en puissance des idéologies contestataires partout dans le monde avec pour consécration les événements de 1968. Les idéologies hippies, communistes, anarchistes ou situationnistes revendiquent la fin d'un ordre vertical et une réorganisation de la société de manière horizontale, transformant de fait l'ordre social. La remise en cause de l'aliénation à la société de consommation et de l'autorité patronale est remplacée par une émancipation de l'individu par sa force créatrice. Ces idées ont accompagné tous les étudiants de la planète à ce moment l'Histoire. Les informaticiens du MIT ont donc créé l'outil informatique comme un outil ouvert. Comme dans tous les autres milieux, l'utopie s'est terminée à l'aube des années 80 quand les étudiants partirent travailler dans des entreprises qui privatisèrent l'informatique. Conscient que l'ordinateur allait devenir un enjeu de pouvoir fondamental, Stallman décide de faire durer l'utopie. Il crée les logiciels libres et avec eux, une nouvelle façon de créer, travailler, partager, qui semble être une application réussie des idéaux libertaires.

La réalisation d'une utopie, le système GNU/LINUX.

La concrétisation de GNU/LINUX est un des premiers exemples de création collaborative à grande échelle. En effet, il a rassemblé des centaines de personnes proposant leurs services et leurs expertises au service d'un projet commun. Si Stallman avait décidé de le faire seul, il y serait encore. Si Torvalds avait tenté de développer le noyau seul, il aurait sûrement été moins puissant et moins optimisé. Ce qui montre que le libre ne propose pas uniquement un modèle économique inédit mais aussi une façon totalement nouvelle de penser la création, et pas uniquement pour l'informatique.

Lors de mon entrevue avec Raphaël Bastide, jeune graphiste-web designer, défenseur du libre, celui-ci m'a expliqué comment cet esprit pourrait se transposer à la création typographique. Une mauvaise attitude serait de créer la fonte seule puis de la proposer sur un blog en précisant qu'elle est libre et qu'elle peut être modifiée. La fonte n'aura alors aucun impact dans la communauté des typographes car le projet n'aura pas été validé en premier lieu par celle-ci. La bonne attitude est de penser en premier lieu la documentation de la police, quelles en seraient les spécificités (serif ou sans, mono etc.) et de proposer un début de réalisation. Si le projet est motivant et intéressant, les autres typographes se l'approprieront, collaboreront, et pour finir, il en ressortira une ou plusieurs fontes utilisables, entièrement créées par une communauté et non par une seule personne.

Le principal problème à toutes ces entreprises est que les logiciels, internet, fonctionnent en grande majorité sur du matériel, du hardware, propriétaire. Installer un système GNU/LINUX sur un ordinateur Apple ou Windows permet d'avoir le contrôle de la partie logiciel mais pas celui de la partie matériel. Mais si les années 90 ont vu l'essor du logiciel libre, les années 2000 et 2010 voient l'essor du hardware libre.

Après le soft, le hard se libère.

Si créer du logiciel, du software libre est relativement simple (il suffit d'un ordinateur), créer du hardware libre est une autre paire de manche. Il faut des ateliers, créer des machines spécifiques, etc. Une des grosses recherches du libre a été de créer des ordinateurs sous licence GPL, peu chers et destinés à l'enseignement. Car pour Stallman, l'apprentissage du libre doit se faire à l'école, sur des logiciels libres aux codes ouverts pour que les enfants puissent appréhender le code dès le plus jeune âge. Derrière ces réflexions se cache une réflexion plus profonde. Aujourd'hui (et ça sera de plus en plus vrai dans le futur) celui qui comprend le code informatique et qui sait l'utiliser contrôle

l'information et le savoir. Les objets type Iphone par exemple, déresponsabilisent l'utilisateur face à l'informatique et le rend totalement dépendant d'Apple sous couvert de praticité. Plutôt que d'apprendre aux gens le fonctionnement d'un ordinateur, on leur prémâche le travail au risque de perdre totalement le contrôle de ses informations personnelles.

C'est pour contrer ce genre de pratique qu'est lancé le projet Raspberry Pi au début des années 2000 pour sortir le 29 février 2012. C'est un ordinateur grand comme une carte de crédit, puissant comme un PC de l'an 2000, permettant d'aller sur le web et ne coûtant que 25 euros. Il est libre (sous licence GNU/GPL), ses plans sont publiés et il est possible de le refaire, de l'améliorer sans contrainte. Il fonctionne avec plusieurs systèmes GNU/LINUX spécialement développés pour lui comme Raspbian. Il a été pensé pour l'éducation à l'informatique (d'ailleurs il est utilisé dans de nombreuses écoles anglaises). Il y a donc une multitude d'intérêts.

Premièrement il contribue à l'accès universel à l'informatique donc à internet, donc à l'information grâce à son prix peu élevé.

Deuxièmement, le Raspberry éduque à l'informatique et au code, ce qui va devenir essentiel dans les prochaines années.

Troisièmement, la machine est une simple carte informatique que l'on doit brancher à un écran et à un clavier. La fondation caritative derrière l'objet recommande d'utiliser du matériel de récupération. Les déchets informatiques sont très polluants et finissent en général en Afrique. La petite taille de l'ordinateur minimise ces pollutions. En outre il utilise très peu d'électricité. Quatrièmement, le Raspberry a séduit un nombre incroyable de geek bidouilleurs qui s'en servent pour de nombreux usages, de la console de jeu, à la radio en passant par le serveur internet. Il



*Le Raspberry Pi, ordinateur libre et minuscule,
ici à l'échelle 1/1*

stimule la créativité et permet de se passer d'appareils propriétaires.

Dans le même ordre d'idée, on peut citer aussi Arduino, qui n'est pas un ordinateur mais une carte informatique programmable via USB. Arduino permet aussi beaucoup de bricolages, de la simple radio aux systèmes de guidage de fusée.

Ces expériences nécessitent de créer des objets physiques sur mesure. Les grosses manufactures n'accepteraient pas de toutes manières de produire des prototypes pour quelques personnes. Le MIT a donc développé un modèle d'atelier de prototypage libre basé sur un certain nombre de règles contenues dans une charte rappelant les principes de Stallman. Les Fabrication Laboratory ou FabLab sont donc des ateliers ouverts à tous mettant à disposition des machines de prototypages telles que des imprimantes 3D, des fraiseuses, des découpes lasers, etc. Ces machines sont elles-mêmes le fruit d'expérimentations et sont capables pour certaines, comme l'imprimante 3D, de s'auto-reproduire.

Les enjeux de ces ateliers est de mettre à disposition des machines aux fonctionnements simples ; les particuliers peuvent construire presque tout et n'importe quoi à partir d'un simple plan en 3D informatique. Les logiciels libres ont permis la construction des FabLab. Les FabLab amènent des gens qui n'étaient pas intéressés par l'informatique aux logiciels libres. Les FabLab sont aujourd'hui des extensions physiques de ces logiciels servant à concrétiser des projets libres. Les FabLab visent aussi à contrer l'obsolescence programmée des machines manufacturées soit en créant les pièces de rechange, soit en encourageant les consommateurs à créer leurs propres machines. Les logiciels libres, les ordinateurs libres et les FabLab sont donc les trois piliers d'une informatique ouverte, contributive et partageuse. Il est donc logique que cette philosophie ait été exportée vers d'autres domaines.



Christophe André avec son éolienne artisanale construite avec des matériaux de récupération. Elle peut allumer une petite diode.

2. DES PROCESSUS EN MOUVEMENT, CONTAMINANTS.

Les principes du libre à d'autres domaines : le design libre

Plus sérieusement un projet comme Open-Source Ecology vise clairement la déprolétarianisation du citoyen. Il s'agit d'un groupe de chercheurs amateurs américains qui ont créé des machines agricoles et de constructions peu coûteuses, open-source (les plans sont sur le site et l'on peut les faire soit même) et écologique. Le but étant de pouvoir créer un village indépendant énergiquement et où tout est fait soit même.

C'est au fond la démarche de Christophe André, designer d'objet, dont le but est remettre le consommateur devant la réalité de création d'un objet. Nous sommes dépossédés de notre savoir faire naturel pour la construction et le bricolage ce qui nous rend totalement dépendant d'entreprises aux tailles inhumaines auxquelles nous ne pouvons pas demander de compte. Le phénomène le plus remarquable est l'obsolescence programmée, le fait de concevoir une machine qui tombera en panne de façon irrémédiable au bout d'un certain prévu par le constructeur. Les plans étant en plus jalousement protégés et brevetés, il est quasiment impossible de comprendre le fonctionnement de la machine et de remédier par soi-même aux pannes. C'est l'histoire de l'imprimante de Richard Stallman.

L'idée de Christophe André est de libérer les objets comme on a libéré les logiciels, mettre à disposition de tous les plans des objets, « le code source des objets » et d'encourager les consommateurs, transformés en « prosommateurs » à faire le maximum d'objets soi-même. Le prosommateur est un individu qui participe à l'élaboration de ce qu'il va consommer. Il a donc pris des cours de céramique pour faire ses propres assiettes. Réactualisant la phrase attribuée à Lao Tseu, « Donne un poison à un homme, il mangera un jour, apprend lui à pêcher, il mangera toujours. »

Pour Christophe André, le designer sera un fournisseur de plans, de savoir-faire laissant la possibilité au prosommateur de s'approprier les objets.

Comme on le verra plus tard le graphiste aura de plus en plus tendance à être un concepteur d'outils graphiques mis à disposition du public. Il perd un contrôle sur la finalité mais il ouvre sa création à de divers possibles d'utilisations du concept original.

Des projets comme ceci, il y en a des centaines à travers le monde qui vont du potager libre à la fusée participative.

Evidemment ces projets, s'ils se généralisent demandent une tout autre organisation des rapports marchands.

L'amorce d'une nouvelle économie durable basée sur l'échange de connaissance.

Internet, si la prédiction de Moglen ne se réalise pas, permet une liberté d'expression, une liberté d'apprentissage et une liberté de création. Si le travail contributif a atteint un niveau professionnel dans le milieu logiciel libre, ce n'est pas encore tout à fait le cas dans l'économie non-numérique. Mais les modèles de recherches contributifs se développent comme le montre Bernard Stiegler. Il prévoit la fin des consommateurs et leur transformation en contributeurs. La rémunération des contributeurs se fait selon le niveau de contribution. Il n'y a plus de hiérarchie dans le sens du lien de soumission quasi féodal qui existe aujourd'hui entre employé et employeur. Le chef est celui qui conduit le projet mais n'a pas de pouvoir sur les contributeurs. Le citoyen est alors responsable de ce qui est inventé puis commercialisé. Il n'est plus une simple variable d'ajustement que l'on veut téléguider en lui créant des besoins. Il est responsabilisé. Plus seulement au niveau de l'informatique mais au niveau de tout ce qui se crée dans une société donnée. En théorie, il n'en sortira que des objets ou des services utiles (ou au moins non-nocifs si inutiles) à la société.

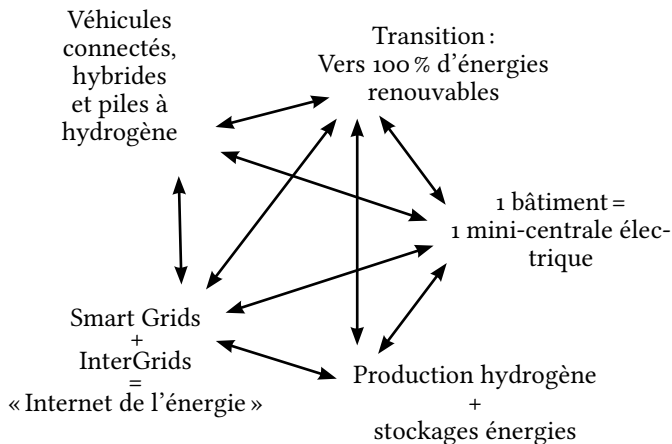
Ce qui est applicable à de nombreux champs professionnels peut être appliqué au graphisme. La création graphique contributive est de plus en plus exploitée. La réception du message est alors plus efficace car le destinataire a eu une participation active dans la communication et se sent pleinement concerné par celle-ci.

La révolution prochaine de l'énergie.

La création collaborative de Stiegler amorce ce que certain appelle une 3e Révolution Industrielle. Mais pour ce faire, il faut une transformation en profondeur du secteur énergétique. La première s'est fondée sur la vapeur, la seconde sur l'électricité. La troisième serait basée sur un basculement dans la production et dans la distribution. Nous passerions d'un modèle vertical, où l'électricité est produite dans de grosses centrales puis distribuée vers les utilisateurs, à un modèle horizontal où les utilisateurs fabriquent leur propre énergie et peuvent en redistribuer le surplus aux autres utilisateurs. Il s'agit donc d'appliquer le modèle du réseau internet à la création et à la distribution de l'énergie. Jeremy Rifkin, économiste américain propose un modèle qu'il présente comme la seule alternative pour sortir de la crise mondiale. Les réserves de pétrole ne sont pas infinies et le nucléaire n'est pas viable à long terme. Les énergies renouvelables ne peuvent pas bêtement remplacer une grosse centrale. Il faut donc repenser et réorganiser le réseau.

Rifkin propose cinq piliers interdépendants, conditions indispensables à la mise en place d'un réseau énergétique ouvert.

Premièrement, il faut développer de manière drastique les énergies renouvelables. En 2010, elles représentaient seulement 12,9 % de l'énergie produite en France. Pourtant les technologies sont de plus en plus efficaces et leurs coûts de plus en plus avantageux. De plus elles n'ont pas besoin de carburant pour fonctionner et leurs coûts d'entretiens et de sécurités sont moindres car il y a beaucoup moins de risques.



Les Cinq piliers interdépendants de la 3^e Révolution Industrielle selon Jeremy Rifkin.

Deuxièmement, il faut repenser les bâtiments. Sur internet, chaque ordinateur peut être créateur de contenu et chaque ordinateur connecté agrandit le réseau. L'idée de Rifkin est de remplacer les ordinateurs par les bâtiments. Il faut qu'ils soient indépendants énergiquement. Cela passe déjà par des constructions qui créent sur place leur énergie grâce aux dispositifs renouvelables (éoliennes, géothermie etc).

Troisièmement, il faut développer le stockage énergétique individuel. En effet, les infrastructures finiront par avoir du surplus qu'il faudra stocker pour pouvoir ensuite le redistribuer à ceux qui sont en pénurie. La solution du stockage à l'hydrogène semble la plus préconisée.

Quatrièmement, il faut créer un réseau intelligent (ou Smart Grid), combinant les réseaux énergétiques et électriques, qui permettent les échanges entre les mini-centrales. Ici aussi, il s'agit de copier la structure d'Internet.

Cinquièmement, il faut repenser les transports en favorisant les véhicules électriques. Ils doivent pouvoir se brancher à la Smart Grid pour pouvoir se recharger ou au contraire se décharger dans le réseau. Ils servent alors à la fois de conteneur et de transporteur d'énergie.

Chaque pilier nécessite encore beaucoup de recherches pour être opérationnel. Cela donne du travail à de nombreux secteurs (immobilier, transports, BTP, le stockage etc.), la période de transition étant pensée comme un moment d'innovation et non de destruction.

Ces trois exemples montrent que le libre est la source d'inspiration profonde des innovations les plus pointues, qu'elles soient créatives, industrielles ou sociétales. Le graphisme est destiné à accompagner ces mouvements et doit donc penser à modifier à la fois ses outils, ses processus et son rapport au public.



Lawrence Lessig, l'inventeur des Creative Commons.

3. TOTALE LIBERTÉ DES RÉSEAUX ET DES ÉCHANGES.

La propriété c'est pire que le vol, la société du « share » de Philippe Aigrain.

Une économie de la contribution ne pourrait fonctionner que s'il existe une liberté totale du partage du savoir. Car c'est aussi une économie du partage de connaissance. Philippe Aigrain, docteur en informatique et co-fondateur de La Quadrature du net parle alors de la société du Share. Le partage de connaissance a toujours existé. Le prêt à un autre particulier d'un livre, d'un DVD, d'un jeu vidéo dûment acheté est monnaie courante. Et la copie des œuvres entre particuliers est aussi vieille que la cassette audio. Le peer-to-peer a juste permis d'amplifier le partage et de le proposer au plus grand nombre. Les internautes ont alors librement accès à du savoir. Le partage est la base de ce que Aigrain appelle la « capacitation culturelle ». À terme, les citoyens deviennent mieux informés et les créateurs plus éclairés. Les éditeurs ont vu cela comme du vol et les pouvoirs publics se sentent menacés par des citoyens capables de penser par eux-même. Pourtant la copie n'a rien à voir avec le vol. Si l'on vole un disque, son propriétaire s'en retrouve dépossédé. Si on le copie, le propriétaire le possède toujours.

La solution des éditeurs de contenu est alors assez simple pour empêcher les consommateurs de partager leur produit. Il suffit de les déposséder. Comme nous l'avons déjà vu avec les exemples d'Amazon ou d'itunes, les éditeurs louent plus qu'ils ne vendent leurs produits. Ce qui bafoue la liberté d'utilisation de l'utilisateur et sa liberté de pensée à terme. Il est donc essentiel de lutter contre ces dérives par le partage.

Les nouvelles licences garantissant la libre circulation.

Les opposants au partage martèlent qu'à terme, il n'y aurait plus de création car les artistes ne pourraient pas vivre de leurs œuvres et n'en serait plus crédités. C'est pour cela qu'ont été

créé plusieurs outils permettant de reconnaître l'artiste original et de soutenir financièrement la création.

Le partage libre ne veut pas dire que cela se fasse sans règles et sans considération pour les créateurs. Les licences du logiciel libre tel que la GNU/GPL garantissent la reconnaissance de celui qui a apporté l'idée de base et la rémunération se fait sur le support que peut apporter l'informaticien ensuite pour des usages bien spécifiques de son logiciel. D'ailleurs Richard Stallman parle de « copyleft » en réaction au copyright.

Les Creative Commons permettent de réguler le partage de ses créations.

Enfin, la licence globale propose une taxe sur la connexion internet, permettant ensuite d'alimenter un fond permettant de soutenir la création.

Les solutions existent mais peinent à être appliquées car elles rendraient alors totalement légitime le partage libre et sans contrainte. Car elles signeraient la mort du copyright dans une société aujourd'hui basé sur le brevet et le droit d'auteur. Mais cela ouvrirait les vannes d'une révolution de la connaissance et de l'innovation.

Défendre une société contributive, libre, partageuse, c'est soutenir une société solidaire qui remet la créativité au centre du lien social. Les graphistes sont des agents du lien social. La créativité est la base de leur engagement. Ils sont donc totalement légitimes à préconiser l'organisation d'une telle société.

CC - BY



CC - BY - SA



CC - BY - ND



CC - BY - NC



CC - BY - NC - SA



CC - BY - NC - ND



Les différents symboles des Créatives Commons, exemple de « copyleft » juridiquement viable.



Bill Gates entarté par Noël Godin le 28 janvier 1998.

III
AGIR COMME GRAPHISTE
DANS
L'ESPACE PUBLIC.

«Mettre le bazar, alors là oui!»

Kurt Schwitters, La loterie du jardin zoologique, Allia, 2013.



*John HEARTFIELD, Adolf, le surhomme, ingurgite de l'or et
débite des balivernes, avant 28 août 1932.*

Le collage montre l'asservissement d'Hitler à l'argent.

1. CONTESTER, UN LABO DE COMMUNICATION DANS L'ESPACE PUBLIC.

DADA, la base des nouvelles révoltes.

L'aube du xx^e siècle a été une époque de désillusion. La Première Révolution Industrielle, la mécanisation, la marche forcée au progrès ont mené à « La Grande Boucherie ». C'est dans ce contexte que des jeunes artistes, dégoûtés par cette société devenue inhumaine, décident de remettre en questions les formes académiques de l'art.

Hugo Ball, Tristan Tzara, Jean Arp, Marcel Janco et Sophie Taeuber-Arp créent en 1916 à Zurich le mouvement DADA. Ils investissent un café littéraire nommé le Cabaret Voltaire qui devient leur repaire. DADA se débarrasse de la logique, du beau et crée sans contrainte. Avec ces artistes née la notion de performance, qu'ils peuvent pratiquer partout avec n'importe qui. L'art n'est plus cantonné à la toile ou la sculpture. Tout est art et tout le monde peut devenir artiste. En somme, ils détruisent la figure de l'artiste-génie, le seul dont la création peut-être reconnu. L'art, qui était l'apanage des riches devient populaire. Ce qui se traduit par une irrévérence tirée des caricaturistes du xix^e siècle, une liberté de ton et de formes inédites. L'art se fait de récupérations, n'est plus soumis au savoir-faire. Les collages réalisés avec des bouts de photos apportent une nouveauté sémantique où des images récupérées sont confrontées entre elles pour créer un nouveau sens. Les collages de John Heartfield dénoncent la montée d'Hitler et du nazisme en Allemagne avec un minimum de textes rien qu'en mélangeant des photos. Ce qui compte, c'est l'adéquation du message avec ce qui est montré, ce qui aboutit ensuite aux radicaux ready-mades duchampiens. Marcel Duchamp montre au public que l'art peut être fait par n'importe qui. Il n'y a pas besoin de grand savoir-faire, il suffit de se revendiquer artiste. La volonté de subvertir l'espace public amène les performances dans la rue et la créa-

tion de langages alternatifs comme avec les Ursonates de Kurt Schwitters. Leur volonté de nouveautés plastiques les amènent à expérimenter le tout jeune cinéma, ne reniant pas les évolutions techniques dans leur totalité.

DADA influencera tout les courants de l'art moderne et contemporain. Fluxus lui succédant spirituellement dans les années 60. Dans une volonté de supprimer le statut de l'artiste, le mouvement interdit le métier d'artiste, l'art devant être un sacerdoce pratiqué par tout le monde.

Ces mouvements ont enclenché des façons de protester et de créer qui seront reprises par les mouvements contestataires libertaires de la fin du xx^e siècle.

La performance, geste spectaculaire et médiatique.

Dans les nouvelles façon de contester, il y en a une qui est spécialement appréciée, c'est la performance. Issue de l'expérience dadaïste, elle permet d'exprimer des idées publiquement mais dépasse la simple manifestation car la performance possède un caractère artistique.

Prenons appui sur les entarteurs. Noël Godin, belge, entarte des personnalités. Au premier degré, nous voyons un puissant se prendre une tarte à la crème au visage. C'est drôle car cartoonesque. Lorsque que Godin entarte Bill Gates, nous jubilons de voir l'homme le plus riche du monde, abusant de sa position dominante dans son domaine et cherchant à détruire le logiciel libre, être ramené un personnage de dessin animé. Au second degré il chute alors de son piédestal et est ramené à sa condition humaine basique. Il n'est pas un maitre du monde, il est comme tout le monde. Et la tarte viens lui rappeler. D'ailleurs Godin rajoute toujours cette phrase: « Entartons, entartons, les pompeux cornichons! ». Elle sonne alors comme une provocation et une revendication qui sort des sentiers battus du slogan politique.

L'entartage est efficace car il touche en profondeur l'égo de son destinataire qui réagit alors que très rarement violemment.

C'est une arme subversive ; ce qu'avait bien compris Desproges dès les années 70 en s'auto entartrant devant BHL.

On peut aussi citer les marches de clowns en marge des différends G8. Ces activistes ont appelé ces actions de la « communication-guérilla » car elles sont rapides et spectaculaires. Leurs cibles sont clairement désignées. On frappe vite et fort. L'idée des activistes étant de faire passer leurs idées efficacement et d'être visible médiatiquement. Avec un minimum de moyen, on touche le plus grand nombre avec des idées rarement énoncées dans les grands médias.

C'est peut-être ce qui a manqué au mouvement des Indignés. Le mouvement manquait d'objectifs clairs et dénonçait trop généralement l'inégalité de la répartition des richesses sans grosses remises en question du capitalisme. Le message initialement séduisant a fini par apparaître comme un peu tiède. Il n'y avait pas de propositions d'alternatives fortes. L'absence d'idées fortes a totalement dilué le mouvement par peur d'effrayer le grand public.

La performance permet surtout de pérenniser une idée au travers l'action menée, pour peu qu'elle ne glisse pas dans les codes de la société du spectacle.

Le détournement ou comment contrer la société du spectacle.

Le grand pouvoir de la société de consommation est de transformer les contestations contre elle en marchandise, les vidant alors de leur substance. L'exemple le plus édifiant est le t-shirt du Che. Passant de mercenaire anti-capitaliste à une figure universelle de contestation, il perd son impact initial et est repris en tant que logo pour t-shirt. Il devient un produit populaire totalement intégré à la société de consommation que Che Guevara combattait.

Pour Guy Debord dans « La société du spectacle », il faut alors que la contestation ne crée pas d'icônes, car c'est l'apanage de la société du spectacle qu'il critique. Ses créations sont alors



*The Naked City, Guy E. Debord, 1958.
Ce collage montre bien l'envie des situationnistes d'un espace instable, mouvant et protéiforme.*

des détournements. Pour critiquer le cinéma, il ne va pas créer ses propres images mais en détourner des préexistantes. Ou alors ne pas en créer du tout. Ce qui abouti à L'Anticoncept de Wolman en 1952, un film sans image, juste un rond blanc. Pour critiquer l'organisation du territoire, Debord détournera des cartes IGN pour déstructurer les territoires.

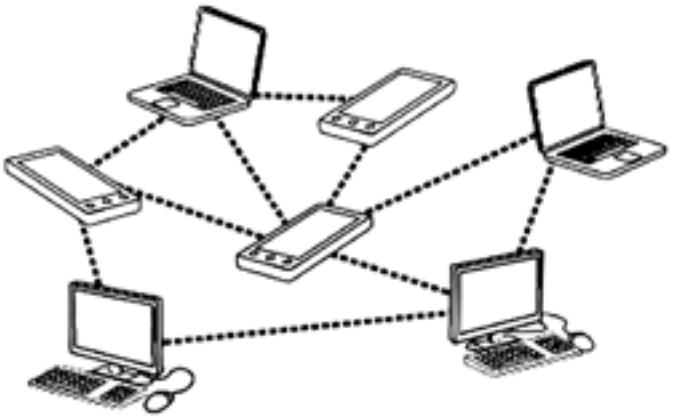
La limite c'est que fatalement, les situationnistes créent de nouvelles images. Mais si elles gardent l'illusion, elles deviennent des objets critiques.

Les actions alternatives dans l'espace public web.

Toutes les actions décrites précédemment ont eu un écho dans l'espace public. Avec l'émergence d'internet, il s'est créé un nouvel espace public, avec ses propres codes et ses propres mécanismes. Un espace à la fois hyper contrôlé mais où les acteurs peuvent être insaisissables. En résulte alors de nouvelles formes de contestations.

Les Anonymous ont par exemple créé ce qu'on pourrait appeler un sitting numérique. Ce sont les attaques DDOS, les attaques de déni de services. Il s'agit de réunir le maximum d'internautes sur un site ou un service en ligne cible afin de surcharger les serveurs de ceux-ci et de les désactiver. Les Anonymous se sont tout d'abord attaqué à la scientologie puis à de grand groupe comme Sony. Ils n'attaquent jamais les journalistes.

Plus que la protestation, l'informatique et internet permettent l'action par la réalisation des utopies. Les fondateurs de The Pirate Bay ont mis en œuvre un gigantesque portail d'échange peer-to-peer absolument inédit. Il est insaisissable, international et totalement décentralisé. Wikileaks a permit la révélation des documents confidentiels à grande échelle. Qaul.net est un projet d'internet qui fonctionnerait de proche en proche. Lors de la révolution égyptienne, le gouvernement avait coupé internet. Qaul.net permet de connecter tous les appareils émettant du wifi ensembles. Chaque appareil connecté agrandissant le réseau. Cela permet de se passer



Le fonctionnement de Qaul.net, un réseau qui se crée de pair à pair entre les machines grâce au wifi pour contrer le pouvoir lors des révolutions.

d'infrastructures lourdes et être un outil parfait pour s'organiser rapidement et en toute discrétion.

L'informatique réduit les coûts d'infrastructures et donc la prise de risque financière. Ce qui n'exclut pas la prise de risque judiciaire qui est énorme. Les fondateurs de Pirate Bay ont été condamnés à de la prison ferme, Julian Assange de Wikileaks est coincé dans l'ambassade d'Équateur à Londres comme exilé politique pour éviter la justice américaine. Aaron Swartz, jeune génie de l'informatique, s'est suicidé en janvier 2013 car il risquait 35 ans de prison après avoir été piégé par le FBI en train de copier des documents scientifiques qu'il entendait partager. Quelques savants américains lui ont rendu hommage en partageant leurs travaux sur le web.

Des artistes et des graphistes ont aussi interpellé sur les dangers d'un informatique centralisé. Les graphistes de Metahaven ont écrit « Captive Of The Cloud » pointant du doigt les dérives du tout connecté. Le Cloud est une façon de stocker ses données. Au lieu de les enregistrer sur son disque dur, l'utilisateur les enregistre sur un serveur auquel on accède via internet. Le terme « cloud », donc « nuage », amène à penser que les données se promènent dans l'air sans aucun contrôle. Metahaven rappelle que les données sont stockées sur des serveurs, le plus souvent aux États-unis, où existe la Patriot Act, loi créée après le 11 septembre et permettant à la justice de perquisitionner n'importe quelle donnée sous prétexte de menace terroriste sans rien demander à son possesseur.

Rui Guerra et Davis Jonas, des artistes hollandais, se sont aperçu que les services de stockage en cloud (DropBox, Mediafire etc.) sont de plus en plus utilisés pour des échanges entre des ordinateurs voisins présents dans la même pièce. Uncloud est un tutoriel permettant de créer un réseau local en wifi en utilisant des utilitaires installés de base dans l'ordinateur. Uncloud ne fait que révéler à l'utilisateur des fonctions cachées dans son ordinateur et qui permettent de se passer de cloud.



[Recherche des torrents](#) | [Liste des torrents](#) | [Torrents récents](#) | [Télévision](#) | [Musique](#) | [Top 100](#)

Recherche Pirate

Préférences
Langues

Tous Audio Vidéo Logiciels Jeux Autre

Recherche Pirate

J'ai de la chance

Comment télécharger?

[Login](#) | [Enregistrer](#) | [Langue / Choisissez la langue](#) | [À propos de TPB](#) | [Legal threats](#) | [Blog](#)
[RSS us](#) | [Usage policy](#) | [Téléchargements](#) | [Primo](#) | [Doodles](#) | [Search Cloud](#) | [Tag Cloud](#) | [Forum](#) | [TPB T-shirt](#)
[Buyfiles](#) | [Say/ing](#) | [PasteDay](#) | [Follow TPB on Twitter](#) | [Follow TPB on Facebook](#)

6.245.424 registered users last updated 28/09/06.
75.772.497 peers (36.622.080 seeders + 38.945.811 leechers) on 5.214.089 torrents.

BitCoin: [1Kz8v4ekaJK3ohYW0EzMzxfZ7Vj8ux35](#)
LiteCoin: [LHv3Dq1N38qY8uKW42uL5ZXFrsDByxV](#)



The Pirate Bay, site emblématique du partage en peer-to-peer. Il a été condamné mais reste en activité en changeant toujours de serveur et d'hébergeur.

Le combat du livre est novateur dans ses formes. Mais la répression qu'il subit est violente. Pourtant, il s'agit d'un vrai combat de société qui concrétise de vieux rêves égalitaires. Le graphisme commence à s'en rendre compte et commence à soutenir cette bataille. Cette question propose aussi d'envisager de nouvelles formes et de nouveaux enjeux créatifs pour le graphisme d'aujourd'hui. Ce que pourrait permettre le dialogue entre le print et le multimédia et le développement d'une vision différente de la création numérique.



À gauche, une affiche de Formes Vives, à droite, une affiche de Mai 68. L'emprunt est évident.

2. LE GRAPHISME NOUVEAU, UN GRAPHISME ENGAGÉ.

L'impasse du graphisme engagé français, Formes Vives.

Le graphisme français est bien identifié. Inspiré par le graphisme polonais, Grapus dans les années 70 investit le graphiste d'une éthique et celui-ci ne doit plus se vendre à n'importe qui comme un mercenaire. Le graphiste est un citoyen qui possède un savoir-faire de médiation entre un contenu et un public. À ce titre il a donc une responsabilité éthique et morale. Les fondateurs de Grapus refusent alors de travailler pour le grand capital et de faire de la publicité. Leurs commanditaires deviennent alors les institutions de gauche, donc souvent les mairies communistes de la petite couronne de Paris, et ils créent une patte graphique bien particulière. Refus de la typographie mécanique, donc typo manuscrite, visuel dessiné à la main ou fait de collage. Ils reprennent alors des idées et des formes dadaïstes au services de la CGT, de mairies, en tout cas de groupe œuvrant pour l'intérêt général. Graphiquement, leur volonté est de donner l'impression que se sont les militants eux-même qui ont fait le travail, les formes sont faussement naïves, les jeux de couleurs sont simples mais efficaces. En résulte alors des affiches attachantes aux propos politiques et poétiques. Ils ont inventé la notion de graphiste engagé.

Aujourd'hui, une bonne partie du jeune graphisme engagé en France se réclame des gens de Grapus. Ce sont soit des anciens comme Pierre Bernard, soit des élèves comme Formes Vives.

Formes Vives applique à la lettre la formule de Grapus: ils ne travaillent que pour des associations comme Jeudi Noir ou des mairies communistes, ils utilisent la sérigraphie, la peinture, etc. Ils continuent de développer l'idée du citoyen-graphiste. Sur le plan théorique, il n'y a presque aucun problème (sauf peut-être le fait de travailler pour le même type d'associations ou de mairies, ce qui peut en faire un milieu un peu fermé),

c'est surtout dans les moyens graphiques que l'on s'aperçoit du manque de nouveauté. Les travaux de Formes Vives ressemblent beaucoup à une réactualisation de ce qui se faisait dans les années 70-80. Il y a la même volonté de faire comme si des gens normaux l'avait fait. Il y a donc un bannissement un peu naïf de l'ordinateur. Si l'idée est de faire comme tout le monde, dans les années 70, la sérigraphie est effectivement plus abordable et plus artisanale que l'offset. Mais aujourd'hui, pour le commun des mortels, il est beaucoup plus facile de faire une affiche sur un ordinateur, même peu puissant, et de la sortir avec une imprimante, que de se faire un atelier de sérigraphie. Cette méfiance est d'ailleurs la même que dans les milieux militants classiques d'extrême-gauche, qui ne voit dans l'ordinateur qu'une source d'aliénation supplémentaire. La façon de faire du graphisme engagé doit évoluer aussi bien dans ses formes que dans ses moyens de production.

Le problème du graphisme engagé et plus largement, le graphisme d'auteur, c'est qu'il s'applique à des contenus bien spécifiques. Les commanditaires sont souvent des organismes publics ou des associations, qui fonctionnent donc avec de l'argent public. Ce qui limite drastiquement le nombre de commanditaires et donc le nombre de graphiste pouvant prétendre faire du graphisme d'auteur. Avec Internet on assiste à une explosion des commanditaires possibles. Faire un site web étant beaucoup moins cher au final qu'une publication récurrente couplée avec des affiches placées dans des espaces publicitaires qu'il faut payer, la prise de risque pour le client est moins grande, ce qui décuple la liberté du graphiste à pouvoir expérimenter.

C'est pourquoi le graphisme doit s'interroger sur les outils et les processus nouveaux issus de la mutation technologique comme l'a fait Etienne Mineur.

Le design interactif, le monde du « template »

Etienne Mineur parle en 2008 des nouvelles façons d'appréhender la création graphique. Les nouvelles technologies, les nouveaux usages amènent les clients à avoir de nouveaux besoins. L'interactivité et le web-design chamboulent les rapports qu'entretient le graphisme avec le contrôle de sa création.

Un graphiste print, lors de la réalisation d'un livre par exemple, contrôle l'ensemble du processus. La typographie, la grille de composition, le traitement de l'iconographie, le papier, il travaille avec l'imprimeur... Le design interactif comporte une sorte d'inconnu. Que va faire le spectateur de mon interactivité ? Le lecteur lit. L'utilisateur d'application interagit. S'il se passe toujours la même chose, l'interactivité ne sert à rien. Le designer interactif crée alors plus une sorte d'espace de jeu, avec comme pour tout les jeux, une part d'inconnu laissé à l'utilisateur. Le template consiste alors plus à créer des outils de communication pour le client. Cela consiste à créer des pages types pour les blogs. L'utilisateur a une structure globale dans laquelle il peut mettre son contenu. Le graphiste perd donc une partie de son autorité, celle de décider la forme finale, mais gagne en liberté d'expérimentation et en importance social.

Le libre encourageant le récepteur à s'engager, le template semble être une des solutions à l'évolution de la place du graphiste. Le graphiste perdant sa figure d'autorité pour une figure de partenaire pédagogue.

Le graphisme engagé dans ses moyens.

En effet, si les modèles collaboratifs se développent, le métier de graphiste aura à changer et le designer graphique (print ou multimedia) aura à s'adapter sûrement en utilisant des techniques proches du design de template.

OSP, OpenSource Publishing, est une réunion de graphistes n'utilisant que le libre et ayant une démarche participative. En témoigne des projets innovants comme cette identité pour une

07:30 - 08:00
**LA
TENTATIVE**

07:30 - 08:30
**L'AGENDA
MILITANT**

08:30 - 09:00
**LE GANT
DE TOILETTE**

**LE
CROISSANT
FERTILE**

09:00 - 09:30
**LE COCKON DANS L'ŒIL
DES ESPRITS IMPAIANTS**

LE CROISSANT FERTILE

09:00 - 09:30
**ELLES EN
PARLENT ENCORE
(2.0.01)**

09:00 - 09:30
SAMARITAINES

**LE
CROISSANT
FERTILE**

Radio Panik » Category/illustrations of fungi

Sub categories

- Illustrations of fungi in digital image in
- Illustrations in digital image
- Category/illustrations of fungi
- Category/illustrations of fungi
- Category/illustrations of fungi
- Illustrations of fungi

Generate Panik Imagery



Apply

Apply

Apply

Apply

Apply

Apply

GOSPEL TIME
MOTHER MARY COMES TO ME
22-10-2009
RADIO PANIK

L'identité de Radio Panik d'Open Source Publishing.

Radio, Radio Panik. Le programme est une grille pré-établie, le texte s'adaptant verticalement. Du processus bien réglé (la typo a été créée pour l'occasion, la Reglo), l'aléatoire du contenu aboutit à un graphisme bien particulier réussissant à traduire l'aspect alternatif de Radio Panik. Pour le reste des publications non-prévues, plutôt que de devoir intervenir à chaque fois, les graphistes ont programmé un outil permettant au personnel de la radio de fabriquer leur visuel tout en suivant la charte graphique. Une couleur, du texte et une image bien précise. Les graphistes font alors confiance à leurs clients, leurs transmettent un savoir plutôt que d'être des exécutants d'une commande. Du rapport vertical professionnel-client, on passe à un rapport horizontal où les graphistes accompagnent mais apprennent aussi de leurs clients en leurs laissant une marge de manoeuvre.

De plus, les OSP mettent en ligne les images, les codes utilisés. Ils peuvent être réutilisés par d'autres personnes pour d'autres communications. Le principe du libre est de proposer un partage des outils et de leur fonctionnement totalement transparent pour accélérer les innovations.

Le public est donc mis à contribution à posteriori. Il sert à multiplier la communication.

Autre exemple, l'affiche des portes ouvertes de l'ESAD Valence-Grenoble pensée par des élèves (Léonard Mabile, Antoine Gelgon et Romain Marula) et dont le fond a été réalisé par tous les 300 élèves des deux écoles. Ils ont mis à disposition un logiciel (construit avec des codes libres) permettant de faire un dessin qui sert ensuite de « brique » pour la construction du fond. À posteriori, le texte est rajouté sur l'amas de dessin par les trois élèves. La contribution est ici utilisée pour mettre en avant à la fois la cohésion et l'hétérogénéité des écoles. Graphiquement, les dessins sont bruts et souvent drôles mais ne parasitent pas le message. L'information principale contenue sur l'affiche (les portes ouvertes) est ainsi décuplée car présente à la fois sur l'affiche, sur internet, print et multimédia étant ainsi parfaitement

lié. Les contributeurs sont aussi beaucoup plus impliqués dans la communication car motivés par la présence de leurs dessins sur l'affiche.

Dans le même ordre d'idée, les affiches du festival Spontanéous de Tom Henni présentent plus ou moins le même processus, sauf que chaque affiche est une contribution différente. Le graphiste construit une affiche de base qui devient une invitation pour le spectateur à s'exprimer. De multiples affiches sont alors issues de ce processus, le cadre posé à l'origine par le graphiste devenant la signature graphique générale dont les variations sont issues du public.

Le graphisme proposant des outils libres VTF et encore OSP. S'il y a de nouveaux processus de création, il faut aussi des outils graphiques libres en cohérence avec leur temps. C'est le cas par exemple avec la fonderie VTF. Les graphistes, pour se procurer des typographies ont 3 choix : soit ils les achètent, soit ils les téléchargent illégalement, soit ils en prennent de mauvaises qualités gratuitement sur des sites type Dafont. Certains graphistes ont alors décidé de faire de bonnes typographies libres. Est ainsi créée la fonderie Velvetyne, VTF, mettant à disposition des typographies créées pour l'occasion diffusées librement. Dans leur manifeste, ils appellent à l'universalité de la typographie aussi bien dans sa création (sous licence libre donc entièrement modifiable) que dans sa plastique. Les fontes produites sont spectaculaires et étonnantes, ne respectent que peu de canons de la typographie classique. L'idée n'est donc pas de faire des copies libres de polices fermées mais de nouvelles créations issues de mélanges et d'expérimentations. Ce sont donc des graphistes qui donnent des outils soit à d'autres graphistes, leur offrant une alternative, soit aux non-graphistes qui peuvent obtenir simplement des fontes surprenantes, gratuitement. Richard Stallman est convaincu que la diffusion du libre et l'éducation à l'informatique se fait grâce à la mise à dis-

position sans contraintes des codes sources. Cela ne pourrait-il pas être la même chose pour l'éducation à la typographie ? Comme nous l'avons déjà vu, OSP propose de télécharger les outils qui ont permis la conception de leur communication. D'autres graphistes peuvent les utiliser, les modifier et les partager. Exactement comme dans le monde du logiciel libre.



École Supérieure d'Art et Design
JOURNÉES PORTES OUVERTES
13 & 16 MARS 2013

• Grenoble

25 rue Lesdiguières,
38000 Grenoble

Tél. +33 (0)4 76 86 61 30

13 mars 2013 _ 9h-17h

• Valence

Place des beaux-arts,
26000 Valence

Tél. +33 (0)4 75 79 24 00

16 mars 2013 _ 9h-17h

www.esad-gv.fr



SPONTANÉOUS !!!
7 FESTIVAL 22/29
D'IMPROVISATION
DE LYON OCT 2011

3. APRÈS LES LOGICIELS, LE DESIGN OBJET LIBRE, LE GRAPHISME LIBRE ?

De la nécessité du graphiste à participer à ce mouvement de libération.

Depuis longtemps le libre propose des ouvertures à la liberté de conception et les innovations technologiques participent aux impulsions créatrices. On pourrait se demander si une forme du graphisme engagé n'est pas devenu trop institutionnelle ?

Le graphiste est donc un passeur, socialement utile et capable par ses outils de dire des choses. La façon dont il utilise les outils n'est pas neutre et doit être en adéquation avec le discours.

On a vu qu'il était parfaitement possible de faire du graphisme avec de l'informatique alternatif et que le graphisme engagé devait s'en emparer. Les mouvements libristes ont besoin des graphistes. Le libre est difficile à expliquer car comme on l'a vu, il existe un jargon spécifique, de multiples embranchements (logiciel, internet, objet physique etc.) et repense un certain nombre de thématiques (libertés individuelles, économies, sociologie). Le libre constitue une alternative aux dangers qui menacent le citoyen peu informé. Il faut donc communiquer sur ces dangers et sur les alternatives proposées.

Les mouvements de graphistes engagés ont fait prendre conscience du rôle important que le designer graphique avait à jouer dans la société. Mais on a vu comment ils pouvaient aujourd'hui se retrouver dans une impasse aussi bien créative que légitime. Si la révolution du libre se confirme, le graphiste ne pourra pas faire comme si elle n'existait pas. Il faut repenser les outils des graphistes et son rapport avec les clients. La perpétuelle évolution des outils et des processus créatifs oblige à une nécessaire évolution.

Un graphiste a deux facettes. C'est un spécialiste des outils graphiques et quelqu'un qui excelle dans la mise en relation d'une information vers un public.

Aujourd'hui, il est attaqué sur son autorité en tant que spécialiste des outils. En effet, les graphistes utilisent principalement les logiciels Adobe. Or de plus en plus de non-graphistes sont capables de les utiliser. Ce qui nuit au graphisme car les commanditaires ne se sentent plus obligés d'embaucher des graphistes (par exemple la ville des Clayes Sous Bois près de Versailles qui s'enorgueillit d'avoir créé une charte graphique sans graphiste).

De là deux solutions :

Il faut que le graphiste crée ses propres outils pour faire la différence.

Il faut que le graphiste mette en avant sa capacité de designer, c'est à dire de concepteur.

Du graphiste comme créateur de nouveaux outils.

La suite Adobe est à la portée de n'importe qui et son équivalent libre l'est encore plus. Il faut prendre acte de cette évidence et arrêter de formater les graphistes dans une pratique « moutonnaire » de l'informatique. Si un des outils principaux d'un graphiste est un ordinateur, il doit savoir comment s'en servir et comment créer ses propres outils. La suite Adobe que tous le monde utilise est un outil sur lequel le graphiste n'a que très peu de contrôle.

Le graphiste n'est donc plus le seul à avoir la compétence de ses outils. Et ces outils l'empêche de se démarquer car ils limite le champs d'exploration.

Les graphistes qui innovent aujourd'hui utilisent déjà les outils du libre et sortent des logiques des logiciels Adobe (les logiciels « What you see is what you get »). Il ne s'agit donc pas de combattre pour l'hégémonie des graphistes pour les outils mais de se construire soi-même, ses propres outils.

Du graphiste comme lien social.

Le graphiste est un agent social qui met en relation un contenu avec un public grâce à la production d'un objet graphique. Aujourd'hui avec l'ouverture des supports, la montée de l'interactivité, il devient impensable de ne pas faire contribuer le public qui va être destinataire de l'information. Le destinataire n'a jamais été autant impliqué dans la communication, ce qui accroît sa réception au message.

Il ne s'agit pas donner le titre de graphiste aux contributeurs, car le tout serait toujours fait avec l'appui d'un graphiste mais de redéfinir le statut du graphisme à l'heure des mutations technologiques.



CONCLUSION

Le libre est donc clairement un champ d'expérimentations riche pour le graphisme.

Le libre amène à une redéfinition de la place du graphiste dans la société, passant de créateur spécialiste à créateur pédagogue échangeant avec les citoyens. Le graphiste permet dès lors au citoyen de s'exprimer politiquement et publiquement de façon créative. Cet engagement pourrait être une voie alternative et propose une nouvelle légitimité aux graphistes.

Le libre amène aussi à redéfinir les outils et les processus du graphisme. Le graphiste doit tout d'abord reprendre le contrôle des outils informatiques. Une fois le vrai potentiel de l'ordinateur révélé, il changera forcément sa manière de concevoir le graphisme, ce qui amène aux modèles de « template » d'Étienne Mineur qui font figure de graphisme ouvert. Développer un graphisme participatif et ouvert, c'est développer un style particulier, lequel n'engage pas forcément de gros moyens financiers mais permet des formes spectaculaires.

Le libre s'inscrit dans une pratique alternative de la vie économique. Il s'agit d'expérimenter de nouvelle façon de pratiquer le graphisme sur la base d'autres expériences et ainsi participer pleinement aux mutations déjà mises en action dans d'autres secteurs.

Pour le diplôme il s'agit alors d'utiliser ces pistes (contribution, créations d'outils) pour faire prendre conscience du vrai pouvoir de l'informatique libre sur la société et le graphisme. Faire en sorte que le graphisme soit à la pointe de ces réflexions et invente de nouveaux outils et de nouveaux processus.

Au-delà de ce diplôme, la démarche engagée vise à initier, à fédérer un certain nombre de graphistes et de graphistes numériques puis de pérenniser des actions dans lesquelles je m'inscris.

PLAN DE COMMUNICATION

CONSTAT :

L'informatique est soit un objet de libération, soit un objet d'oppression. Tout dépend de la manière dont on l'utilise. D'objet libérateur, il devient de plus en plus intrusif et détruit petit à petit les libertés fondamentales. De grandes entreprises comme Apple, Facebook ou Google ont mis en place des systèmes de suivi, de collecte et de contrôle des données dont on peut se demander s'il ne sont pas un danger pour les libertés et le partage du savoir.

Il existe pourtant des alternatives à un informatique liberticide (neutralité du net, logiciels libres) qui amènent à de nouvelles façons de penser la société. De nombreux acteurs comme Richard Stallman, Wikileaks et des hackers du monde entier se mobilisent et agissent dans ce sens.

Le graphisme doit s'engager dans ce combat et doit se servir de ces nouvelles façon de créer. Cette attitude pourra permettre au design graphique de se réinventer notamment dans le domaine du graphisme engagé.

PROBLÈME DE COMMUNICATION :

Les dangers de ces évolutions technologiques sont méconnus du grand public et des graphistes, les alternatives sont peu considérées car estimées dangereuses et contraignantes.

OBJECTIFS DE COMMUNICATION :

1. Révéler les dangers liés à des usages liberticides et exclusifs dans la communication numérique.
2. Montrer que le libre offre des alternatives accessibles et viables. Par ailleurs, il faut encourager les créatifs à utiliser un informatique libre pour reprendre en main les outils et devenir les portes-étendards d'un monde ouvert.

MÉTHODE DE TRAVAIL :

Je reprends la phrase de Julian Assange :

« Apprenez, défiez, agissez. Maintenant ! »

-**Apprendre** l'autonomie vis à vis de l'informatique et choisir les outils, les processus, les réponses.

-**Défier** l'ordre vertical et convergent de l'informatique actuelle.

-**Agir** de manière à ce que chacun se rende responsable des conditions dans lesquelles s'établissent le progrès techniques et le partage du savoir.

Chaque création devra remplir quatre conditions :

-Tenir un discours critique sur l'informatique, ses possibles et ses dangers.

-Traiter d'un objet spécifique du graphisme print (l'édition, la typographie, l'affiche, le flyer, etc.).

-Utiliser une grammaire de l'informatique (le web design, le code informatique, la structure d'internet, etc.)

-Mettre en branle un processus contributif ou participatif, à priori ou à posteriori.

EMETTEUR :

Un graphiste indépendant en partenariat avec des associations comme La Quadrature du Net, Framasoft et l'APRIL.

RECEPTEUR :

Cette communication a pour volonté de s'adresser au public le plus large, certaines de ses actions pourront s'adresser plus particulièrement aux graphistes.

ÉCHELLE D'INTERVENTION :

Échelle nationale, néanmoins le site prévu amènera des regards

de la part de tous les pays francophones. Nous n'envisageons pas traiter l'impact à l'international ce qui n'empêche pas une ouverture à la langue anglaise, langue d'échange des hackers.

TON :

Le ton se voudra polémique et engagé. On pourra utiliser l'ironie, le détournement et la caricature comme outil de ce combat.

THÈME RÉDACTIONNEL :

La rédaction des textes sera courte et volontairement elliptique et renverra à des explications plus complètes sur des sites dédiés.

SCÉNARIOS ET SUPPORTS DE COMMUNICATIONS :

-Happenings graphiques lors de journées d'informations sur le libre par les principales associations : Framasoft, la Quadrature. Happenings contestataires à l'encontre de grandes entreprises de communications du web, L'AGFA (Apple, Google, Facebook, Amazon).

-Création d'un site ouvert où des expériences graphiques seraient proposées afin de créer une communauté autour du libre.

-Objets d'éditions de type flyers autocollants, affiches, à distribuer gratuitement sur la voie publique.

Livres, carnets, à distribuer dans les événements et journées d'informations qui se déroulent dans à La Villette ou dans des Maisons de la Jeunesse et de la Culture.

Édition sur son imprimante personnelle à partir de documentations présentes sur le web

-Réalizations de vidéos :

Soit par un graphiste, elles seront à caractère informatif.

Soit grâce à un appel à contribution du grand public sur des thèmes et des questionnements du libre.

BIBLIOGRAPHIE

R. M. Stallman, S. Williams, C. Masutti,
Richard Stallman et la révolution du logiciel libre,
éditions Eyrolles, 2010.

Chris Anderson, Makers, éditions Pearson, 2012.

Patrick Marcolini,
Le mouvement situationniste, une histoire intellectuelle,
l'Échappée, 2013.

Autonome a.f.r.i.k.a.-groupe, Luther Blisset, Sonja Brünzels,
Manuel de communication-guérilla,
édition Zones, 2011.

Cristina Chiappini, Silvia Sfigiotti,
Open Projects, des identités non standard,
éditions Pyramid, 2010

Philippe Aigrain,
Sharing, Culture and the Economy in the Internet Age,
Amsterdam University Press, 2012.

Usbek & Rica n°02, printemps 2012.

Neural n°44, hiver 2013.

CONFÉRENCES, VIDÉOS

Benjamin Bayart :

Internet libre, ou Minitel 2.0 ? <http://lc.cx/bayart1>

Neutralité du Net. <http://lc.cx/bayart2>

Qu'est-ce qu'Internet ? <http://lc.cx/bayart3>

Richard Stallman, le logiciel libre :

http://www.dailymotion.com/video/xbvaq1_richard-stallman-et-la-revolution-d_tech

Interview de Julian Assange dans « Là-bas si j'y suis » :

<http://www.franceinter.fr/emission-la-bas-si-jy-suis-julian-assange-cyberterroriste>

Le film sur The Pirate Bay :

TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard,
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=eTOKXCEwo_8

Vers une économie de la contribution,

une interview de Bernard Stiegler :

<https://vimeo.com/32540487>

Interview de Jeremy Rifkin dans 3D, le journal sur France Inter :

<http://www.franceinter.fr/emission-3d-le-journal-la-troisieme-revolution-industrielle-de-jeremy-rifkin-et-les-anonymous-ou-l-e>

Un gros merci à Paul Benoit, qui a supporté à la fois mon sujet et ma lenteur, à Roxanne Sussi pour son aide et son énergie, au reste de l'équipe pédagogique et de la classe, à Raphaël Bastide pour ma prise de conscience, à mes parents qui ont relu à ma place, à Alexandre Cormier pour nos discussions et son aide, ma L.

Ce mémoire est composé en Linux Libertine,
fonte libre disponible ici:
<http://www.linuxlibertine.org/index.php?id=1&L=1>

Il est imprimé sur du papier trouvé dans la rue avec
l'imprimante de ma chambre.