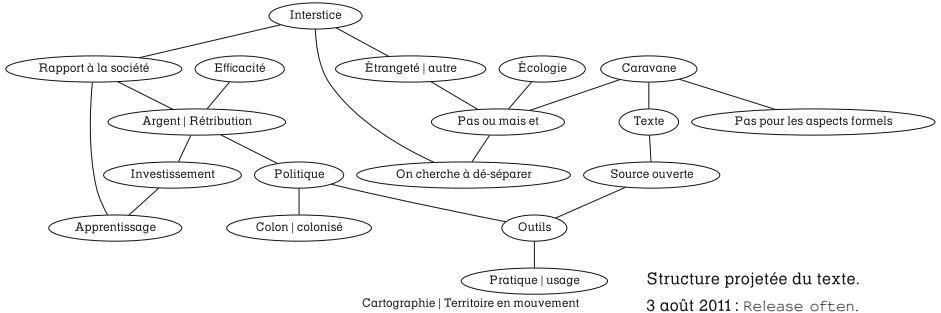


# Open Source Publishing, « Relearn », p.35-46.



Ce texte est écrit à plusieurs mains, sur plusieurs plates-formes, et résulte le plus souvent de discussions avec des personnes supplémentaires aux signataires finaux. En particulier, deux outils ont été utilisés. La page <http://osp.titanpad.com/94/> (plate-forme libre d'écriture collaborative) a servi à rassembler et articuler notes puis morceaux d'articles, les différents collaborateurs basculant au fur et à mesure des copier/coller, déplacements, et retranscriptions de notes orales... Plus tard, un schéma a été établi pour visualiser les nœuds principaux autour desquels nos notes se tressaient. Après plusieurs réécritures, deux pôles importants — l'apprentissage et l'argent — ont été mis en pause pour ce premier texte. Nous espérons pouvoir les développer dans un avenir proche et venir compléter ainsi les approches plurielles de nos pratiques. Ce qui induit que le « nous » prépondérant dans ce texte concerne au moins les auteurs de ce texte (Ludivine Loiseau, Pierre Huyghebaert, Alexandre Leray et Stéphanie Vilayphiou), et peut-être aussi d'autres membres d'OSP.

Texte écrit collaborativement sur TitanPad, puis sur Libre Office ; mis en page sur Scribus 1.4.0.rc5 ; composé en Patin Helvète (OSP) et Prop Courier Sans (Manufactura Indépendante, basée sur le Not Courier Sans d'OSP). Schéma réalisé avec GraphViz. Le texte et le design sont sous licence Art Libre.

# LA CARAVANE

<sup>1</sup> OSP est un groupe de travail produisant des objets de design graphique uniquement à l'aide de logiciels libres et/ou open source.

<sup>2</sup> LGM : Libre Graphics Meeting, rencontre annuelle des développeurs et praticiens de logiciels libres pour les arts visuels.

En 2008, deux ans après la fondation d'Open Source Publishing (OSP)<sup>1</sup>, Femke Snelting écrivait un texte expliquant comment l'attention que le groupe portait aux outils numériques, aux conditions de diffusion des contenus et à son engagement auprès des communautés qui développent les logiciels libres,

avaient pu changer sa pratique du design graphique, ses productions et ses relations avec les commanditaires. Dans ce texte, Femke soutenait que la pratique des logiciels libres s'accompagnait d'une position volontairement maladroite ; d'un déséquilibre assumé permettant de casser la routine sans pour autant empêcher d'avancer. Depuis, il est apparu que ce point de déséquilibre a généré un interstice essentiel puisqu'il a ouvert à des questions tant techniques que sociales et économiques.

Nous sommes aujourd'hui une douzaine de personnes. Chacun d'entre nous a rejoint OSP avec ses propres bagages : typographie, design graphique, cartographie, programmation, mathématiques, écriture, etc. Nous travaillons ensemble ou en petits groupes, avec plus ou moins d'implication selon nos envies, nos compétences et nos disponibilités, autour de workshops et de projets commissionnés ou auto-initiés. En ce sens, nous préférons le terme « caravane » à celui de « collectif ». D'abord, parce que le mot fait référence aux voyages, comme celui qui nous a menés à Wrocław, en Pologne, à l'occasion des LGM<sup>2</sup>, ou bien notre périple au Vietnam dans le cadre de l'Open Design Week. Les voyages ont à de nombreuses reprises été l'occasion d'accueillir de nouveaux membres, mais aussi de faire des rencontres donnant naissance à des relations qui, selon les cas,

« Alors qu'un geste familier s'adapte parfaitement à un modèle généralement accepté, un geste maladroit est un mouvement qui n'est pas complètement synchronique. Ce n'est pas un contre-mouvement, ni une rupture avec la norme ; il n'existe pas en dehors du motif, ni complètement en lui. Comme le moiré révèle la présence d'une grille, un comportement maladroit peut conduire à un état de conscience accrue, une forme d'insécurité productive qui nous expose à des ouvertures aidant à comprendre l'interaction complexe entre les compétences, les outils et les supports. »

**Femke Snelting, « Awkward Gestures », in Ludovico Alessandro, Nat Muller (éd.), Mag.net Reader, n°3, Londres, OpenMute, 2008, p. 96, trad. Stéphanie Vilayphiou, 2011.**

peuvent être tout aussi pérennes, qu'à distance, occasionnelles ou rapprochées. Ensuite, parce que selon nous, le mot « caravane » exprime l'idée d'un convoi composé d'éléments hétéroclites, d'individualités, de sensibilités, de pratiques et de positions singulières qui composent OSP. Ces deux dimensions de la caravane font que nous sommes constamment à la recherche d'une redéfinition de notre champ d'action, par le fait d'être toujours à la croisée de différentes disciplines et par la pratique collaborative. Et si nos discussions sont souvent le lieu de débats contradictoires alimentant notre pratique, il y a un point sur lequel nous sommes tous d'accord : la nécessité de s'engager pour une culture libre<sup>3</sup>, c'est-à-dire de constituer un milieu écologique de pratiques qui rompent avec l'idée de la création *ex nihilo* et solitaire afin de favoriser l'échange et la réappropriation des œuvres.

<sup>3</sup> « La culture libre est un mouvement social qui promeut la liberté de distribuer et de modifier des œuvres de l'esprit sous la forme d'œuvres libres par l'utilisation d'internet ou d'autres formes de médias. Le mouvement de la culture libre puise sa philosophie dans celle du logiciel libre en l'appliquant à la culture, dans des domaines aussi variés que l'art, l'éducation, la science, etc. »

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Culture\\_libre](http://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_libre)

# LOGICIELS LIBRES

En 1983, Richard Stallman initie le projet GNU, un ensemble de logiciels qui constitue aujourd'hui l'un des piliers des systèmes libres GNU/Linux. Toutefois, sa plus grande contribution est sans doute davantage d'ordre juridique que logiciel. En effet, en 1989, il rédige la GNU General Public License (GNU GPL), un contrat destiné à accompagner ses logiciels pour protéger le projet GNU en réaction à l'usage qu'il juge abusif des lois sur le copyright. Ce contrat s'articule autour de quatre principes, quatre libertés accordées à l'utilisateur :

- La liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages (liberté 0);

- La liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de l'adapter à vos besoins (liberté 1). Pour ceci l'accès au code source est une condition requise.

- La liberté de redistribuer des copies, donc d'aider votre voisin (liberté 2).

- La liberté de distribuer des copies de vos versions modifiées à d'autres (liberté 3). En faisant cela, vous pouvez faire profiter toute la communauté de vos changements. L'accès au code source est une condition requise.

Stallman introduit également la notion de « copyleft ». C'est à notre sens, son plus beau hack. Le copyleft n'est pas l'inverse du copyright tel qu'il est défini par la loi, mais l'utilisation particulière de ce dernier afin d'accorder plus de droits aux utilisateurs de logiciels tout en préservant ceux de leurs auteurs. Mais, ce qui nous intéresse aussi ici c'est que la licence GNU GPL stipule que les modifications apportées aux programmes distribués sous cette licence doivent être redistribués sous les mêmes conditions.<sup>1</sup>

S'appuyant sur ces prérogatives, OSP n'est pas un contre-mouvement. Nous tentons d'inscrire notre pratique dans le droit, notamment en portant un regard attentif aux licences. Concrètement, cela veut dire que nous n'utilisons pas de logiciels dont nous n'acceptons pas les conditions d'utilisation,

« [L]e GNU [...] autorise tout un chacun à utiliser et à modifier un programme sous cette licence, mais définit tout programme dérivé comme tombant sous la même licence. C'est une superbe trouvaille, la construction d'un interstice doté des moyens de son auto-propagation grâce au détournement réussi de la vocation usuelle du droit de propriété. »

**Philippe Pignarre, Isabelle Stengers,**  
La Sorcellerie du capitalisme. Pratiques de désenvoûtement, Paris, La Découverte, 2005, p. 155.

de sources qui ne nous invitent pas à les réutiliser et que le matériel que nous distribuons est nécessairement accompagné d'une licence. Celle-ci ne se contente pas de formaliser l'engagement entre son émetteur et son destinataire mais donne également des éléments de contexte sur le choix de cette licence. Cette attention est souvent l'objet d'une incompréhension de la part de nos collègues hors OSP. Certains y voient une coquetterie, d'autres de l'arrogance, mais nous avons choisi de prendre au sérieux cette question pour plusieurs raisons. En premier lieu, si on considère que le vocabulaire est important, alors la lecture des licences de la plupart des logiciels privés est problématique, à commencer par leur nom, « contrat de licence utilisateur final », qui oppose producteurs et usagers. Puis, en suivant la logique selon laquelle la construction d'un cadre législatif engendre inévitablement celui d'un cadre social, les licences sont une manière d'exposer publiquement des alternatives à ce que nous considérons comme erroné dans les législations actuelles. Cette formalisation rend possible son appropriation collective ou son rejet, sa critique et donc ses évolutions.

Les pratiques créatives actuelles sont d'abord des processus variables en constante évolution plutôt qu'une série d'objets statiques. Aussi, notre enthousiasme pour les logiciels libres vient de leur conception même puisque celle-ci est basée sur une pratique collective qui crée un réseau de relations entre des communautés, des outils et des pratiques spécifiques.

OSP invite à une pratique artistique généreuse qui reconnaît que la culture est avant tout basée sur la circulation des idées et que toute œuvre est par nature dérivée, dans le sens où elle est informée par celles qui la précèdent.

« [L']écriture alphabétique est tout d'abord – et reste, dans un monde laïcisé – la condition de constitution d'un droit public, c'est-à-dire accessible à tous, connu de tous, et critiquable par tous, fondant ainsi la chose publique, ou *res publica*, que les Grecs nomment la *politeia* : l'espace public commun, fondé sur un droit publié au sens où il est destiné aux citoyens égaux en droit et en devoir devant cette loi dans la stricte mesure où tous savent la lire et peuvent l'écrire. »

**Texte de présentation du séminaire**

« L'Écriture au XXI<sup>e</sup> siècle », Noirlac,  
20–21 octobre 2011.

[http://colloque2011noirlac.livreaucentre.fr/  
categorie/presentation-du-colloque/](http://colloque2011noirlac.livreaucentre.fr/categorie/presentation-du-colloque/)

# OUTILS RÉFLEXES

<sup>1</sup> Jacques Lafitte, *Réflexions sur la science des machines* (1932), Paris, Vrin, 1972 : cité par Vincent Beaubois, in *Esquisse d'une pensée intensive de la technique, Mémoire de Master 1 Philosophie, Université de Nanterre Paris X*, 2010, p. 4.

<sup>2</sup> Emmanuel Souchier a, par exemple, repéré que le numérique, contrairement au support historique d'« écriture », opère une déconnexion entre l'« espace de mémoire » (la feuille ou le disque dur) et l'« espace de lecture » (la feuille ou l'écran) : « L'Écriture électronique : la rupture sémiotique », in *Design... Graphique ?*, Valence, Erba Valence, 2002, p. 41.

<sup>3</sup> Le logiciel Auto-Illustrator d'Adrian Ward l'a brillamment démontré. Auto-Illustrator, créé en 2001, est une parodie du logiciel Illustrator qui crée un décalage entre les attentes de l'utilisateur et ce qu'effectue le logiciel lui-même en suivant sa propre logique.

<http://swai.signwave.co.uk/>

Lors d'échanges publics sur notre pratique, les questions qui reviennent le plus souvent portent sur la singularité des outils numériques. « L'ordinateur n'est-il pas juste un outil ? Quelle différence entre, par exemple, l'outil pinceau de Gimp ou de Photoshop et le pinceau d'un peintre ? » Dans *Réflexions sur la science des machines*<sup>1</sup>, Jacques Lafitte, philosophe français et précurseur de la mécanologie, propose de distinguer trois types de machines : 1) les machines passives (ex. un marteau) ; 2) les machines actives, c'est-à-dire qui intègrent leur source d'énergie (ex. un moteur à explosion) ; et 3) les machines réflexes, qui intègrent leur propre source d'énergie mais aussi leur propre source d'information (ex. un ordinateur connecté à internet). Selon cette thèse, le pinceau est une machine passive puisque l'énergie et l'information proviennent directement de son opérateur. L'outil pinceau de Gimp ou de Photoshop est, quant à lui, une machine réflexe : si l'opérateur, tout comme pour le

pinceau traditionnel, informe le mouvement par sa volonté et meut le pinceau numérique par son geste, leur relation est indirecte. Entre les deux, il y a le logiciel qui négocie et transforme ces informations selon son algorithme, qui consiste lui-même en d'autres informations.<sup>2</sup> Lorsque le geste de l'opérateur se traduit effectivement à l'écran, dans l'espace du canevas du logiciel, c'est uniquement parce que l'algorithme qui négocie les relations de l'action à l'effet a été écrit ainsi.<sup>3</sup> L'information apportée par l'opérateur n'est donc qu'une partie de la somme des informations, l'autre étant contenue dans l'ensemble des instructions logicielles.

Parce que le logiciel libre donne à voir le code, mais aussi et surtout son développement à travers les listes de discussions autour des programmes, des formats et même des bugs (qu'il ne cherche pas à cacher), il rend visible la nature réflexe des logiciels. Cette révélation permet ainsi d'apprécier les qualités spécifiques de l'outil informatique — par exemple, sa nature dynamique — d'en mesurer le potentiel, et d'en imaginer de nouvelles finalités.

Dans le discours traditionnel des acteurs du logiciel libre, la libération de la partie informationnelle que constitue le code permet d'en prendre le contrôle : son ouverture permet son appropriation par les utilisateurs qui peuvent alors redéfinir selon leurs propres critères les modalités et finalités de leurs outils. Mais si l'ouverture du code est une invitation à s'engager dans l'élaboration de nos outils, nous nous rendons compte dans la pratique que cette affirmation évacue le fait que le contrôle se fait toujours au détriment de quelqu'un d'autre. Les programmeurs contrôlent le code ; les designers, le design ; les typographes, la typographie, etc. Dans chaque cas de figure, il faut en premier lieu pouvoir pénétrer la culture qui l'entoure, rentrer dans le cercle. Pour nous, le libre suggère avant tout la volonté d'accepter de perdre un hypothétique contrôle, de lâcher du lest. Cela signifie questionner ses certitudes, au bénéfice de recevoir en retour quelque chose de nouveau. L'ouverture du code participe à ce mouvement, mais ne suffit pas.

Un des mottos d'OSP est « never alone ». Il nous rappelle à l'ordre lorsque l'hardiesse nous prend et que nous nous lançons en solitaire dans des territoires inconnus. Ce déséquilibre dont nous parlions au début de ce texte peut alors facilement se traduire en immobilité lorsque la frustration et l'incompréhension prennent le dessus. C'est une des raisons pour laquelle la dimension collective d'OSP prend toute son importance : nous essayons toujours au sein d'un projet de réunir des personnes avec différents niveaux de compétence, d'expérience, et de confort, ceci afin de joindre nos forces et de partager nos découvertes. Mais il s'agit également de croiser différentes approches ou sensibilités, et par là même de tenter de modifier notre œil, notre main, notre langue, soit de redéfinir ensemble les champs que nous traversons.

# CULTURE LIBRE

Il y a sans doute au cœur des manières de faire d'OSP la question lancinante et euphorique de la transformation des usages en pratiques. En cela le processus de design intègre son outil de production comme un élément essentiel du cheminement créatif. Les contraintes, idiosyncraties, bugs et tournures particulières des logiciels construits par les individualités-auteurs très variées qui traversent nos chaînes d'opérations, forcent des détours qui provoquent des recombinaisons ne permettant plus de croire en aucune manière à une prétendue neutralité de ces outils. Les outils convoquent des pratiques, et sont façonnés en retour par ce qui dépasse clairement la notion d'usage. Ces permutations de hiérarchies intervenant à chaque étape, les frontières se brouillent, ou plutôt, peut-être, les frontières s'épaississent. Le code, alors mêlé à des processus qui pouvaient lui sembler extérieurs, laisse apparaître ses jointures, et sa seconde nature, poétique celle-là, devient visible dans ce trouble. Code is poetry, code is culture.

Lorsque nous sommes étonnés d'un résultat, nous cherchons à comprendre comment celui-ci s'est produit afin de pouvoir le reproduire différemment, s'en servir comme matière. La fascination pour l'outil ne résiste pas longtemps à l'exposition de ses viscères, et tend ainsi à nous écarter des potentiels solos de guitare électrique façon hard rock que la virtuosité technique tendrait à provoquer.

Notre distance par rapport à l'exploit technique et à la perception de la machine comme quelque chose d'autonome et d'extérieur à l'homme se retrouve la plupart du temps dans la documentation de nos projets. Nous faisons notre possible pour expliquer le processus de travail et publier les fichiers sources afin que les personnes intéressées puissent s'en resserrer,

« Qu'est-ce qu'un hacker, au fond, et qu'y a-t-il de positivement subversif dans cette figure? Je conçois sa figure et sa positivité par sa capacité de s'approprier l'offre technologique et industrielle sans se conformer aux prescriptions du marketing de cette offre, voulues par les plans de développement conçus par l'industrie. Et il en va ainsi parce que ce que mettent en place ces acteurs, ce ne sont pas des usages, comme le croient les industriels, qui voudraient, à travers ces usages, contrôler le devenir de leur produit; ce sont des pratiques sociales, individuelles et collectives, d'une grande complexité, et qui relèvent de ce que l'on appelait autrefois une **praxis** – mais dans un sens très renouvelé et revisité. »

**Bernard Stiegler, texte d'introduction de Le Design de nos existences. À l'époque de l'innovation ascendante, Paris, Mille et une nuits, 2008, p. 35.**



autrement. Mais de nombreuses questions se posent lorsque cette étape s'inscrit dans le réel. 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 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*<sup>1</sup> 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 terminé ? Comment rester tendres face à la dichotomie entre projets utilisant des processus déjà parcourus, mais restant frustrants, et d'autres plus expérimentaux nous situant inévitablement dans une position inconfortable ? Comment toujours faire des plats cuisinés plus grands et les partager, comment se tenir à ces économies d'échelle ?

<sup>1</sup> Ce *motto* connu des développeurs de logiciels libres cherche à décomplexer les auteurs, ne pas chercher à produire un projet fini du premier coup. Reste à savoir ce que signifie « diffuser les sources ». S'agit-il de publier les fichiers sources ? De mettre des commentaires dans le code ? D'écrire une documentation ? De rendre le code générique pour le rendre réutilisable plus facilement ? C'est pour cette raison qu'il vaut mieux publier dès que possible pour donner la possibilité à d'autres de contribuer au projet, que ce soit au niveau du code, de la documentation...

# «EST-CE TOUJOURS <OU>, ET JAMAIS <ET>?»

<sup>1</sup> Isabelle Stengers, *Au Temps des catastrophes : Résister à la barbarie qui vient*, Paris, La Découverte, coll. « Les Empêcheurs de penser en rond », 2009.

<sup>2</sup> Ars Industrialis, « Manifeste 2010 ». <http://arsindustrialis.org/manifeste-2010>

Dans *Au Temps des catastrophes : Résister à la barbarie qui vient*<sup>1</sup>, Stengers dénonce ce qu'elle nomme les alternatives infernales, comme par exemple « soit vous acceptez les OGM, soit vous cautionnez l'insuffisance de l'agriculture à nourrir la population mondiale ». Relevant ces antinomies, elle stigmatise une certaine économie de la connaissance qui privatise ce qui ne devrait pas faire l'objet d'appropriation privée, comme le vivant. Pour OSP, la question peut d'abord se transformer en « soit on est graphiste, soit on est programmeur ». Appliquée aux problématiques de l'open source, elle peut devenir : « soit on est contre la propriété intellectuelle, soit on est pour la reconnaissance des artistes ». De manière à dépasser ces antinomies et en suivant la proposition d'Eric Schrijver, il est ainsi possible de dire : « I like tight pants and mathematics. » Notre propos n'est pas non plus de tout rassembler, mais plutôt de concevoir la possibilité de combiner des idées qui semblent au premier abord incompatibles. Ce qui permet de passer du « ou » au « et », en prenant pleinement en compte une pratique « et-icienne », encore une fois proche de celle du hacker, puisque ce dernier sort de la dualité technophobie/technophilie, et d'inventer un « et », c'est-à-dire une autre manière de penser le monde industriel : « Le caractère exemplaire des combats menés par les acteurs du logiciel libre — trouve-t-on dans le manifeste d'Ars Industrialis — tient à ce que pour la première fois, des travailleurs issus du monde industriel inventent une organisation nouvelle du travail et de l'économie qui a fait de la déprolétarianisation son principe et son credo. »<sup>2</sup>

« Approcher une pratique signifie ainsi de l'approcher alors qu'elle diverge, soit, de palper ses frontières, expérimenter avec les questions que ses praticiens peuvent juger pertinentes — même si ce ne sont pas leurs propres questions — plutôt que de poser des questions insultantes qui les mèneraient à mobiliser et transformer cette frontière en une barrière contre l'extérieur. »

Isabelle Stengers, « Introductory Notes on an Ecology of Practices », *Cultural Studies Review*, Vol. 11, n° 1, mars 2005, p. 184.

# UNE ÉCOLOGIE À TÂTONS

Nous partons d'une position que peu de graphistes peuvent ignorer totalement : notre travail, dans toutes ses dimensions (culturelles, sociales et économiques), est éminemment connecté au politique et à l'idéologique. Depuis longtemps, ces notions ont été mises en jeu, éclairées ou sublimées par ce que les graphistes font le mieux : articuler des images et des messages. Cela donne entre autres des affiches politiques ou militantes, cela donne aussi des productions proches de l'art, toutes choses qui agissent effectivement sur le réel et sur la communauté.

Mais le contexte a changé récemment. D'une pratique marginale et assez peu mise en avant, le graphisme est arrivé nettement plus à l'avant-plan avec l'explosion des supports numériques et de ses dérivés, qui dépendent fortement des articulations textes, images et codes plastiques. Parallèlement, l'économie a pris une place telle que la publicité et le marketing ont recouvert de manière hégémonique le champ visuel. Le design graphique lui est soumis, même sous ses formes les plus rebelles qui empruntent au marketing ses techniques de diktat et d'injonction, et participent au grand écran de fumée qui nous divertit, consommateurs de cultures et de ce que les publicitaires ont réussi à faire admettre

comme vocable grossièrement pompeux : de concepts.

« Alors que les fondamentalistes prétendent imposer leurs vues définitives sur l'identité, et que d'autres apprennent à la haïr, le féminisme suspend ou prorogue la foi dans les identités authentiques. Ce dont nous avons besoin, c'est une approche en toile d'araignée, un patron en zigzag que traversent les paradoxes, les emplacements asymétriques et la résurgence des relations de pouvoir sans merci qui sont tapis juste en dessous, parce qu'aucune approche linéaire ou politiquement progressiste ne peut simultanément tenir compte de tous. Si les relations de pouvoir ne sont pas linéaires, la résistance ne peut l'être non plus. »

**Rosi Braidotti**, *Op Doorreis : Nomadisch denken in de 21<sup>ste</sup> eeuw*, Uitgeverij Boom Amsterdam, 2004, p. 228.

Cette position, nous la vivons tous de manière différente, mais nous avons ceci en commun de penser qu'elle est suffisamment inconfortable pour que nous investissions l'énergie nécessaire afin de faire pivoter nos pratiques, avec le surcroît de joies et de solidarité qu'une logique collective apporte. Cette mise en danger nous fait passer d'un inconfort, celui de se sentir aliéné et prolétarisé (c'est-à-dire de n'avoir plus que notre force de travail à donner), à un autre, celui de l'inconnu, mais qui mène à devoir chercher, à tâtons dans le brouillard, sans carte, les

éléments de notre nouvelle pratique. Ce nouvel inconfort, s'il est parfois frustrant et insécurisant, est aussi incroyablement libérateur et émancipateur.

Il nous prévient d'être militant, puisque même si, fait, instruit et émulsionné en groupe, le travail est surtout intime. Il résiste aux injonctions. On s'en rend compte dans nos dynamiques internes. Il ne peut que difficilement être codifié, il est organique et fragile. Il nous est clairement impossible de le promouvoir comme modèle universel.