

Abstract

Ce mémoire de mastère en Direction Artistique Digital intitulé "Graphisme Alternatif" a pour objectif de démontrer les avantages et les inconvénients de l'utilisation de logiciels propriétaires par les graphistes. Ce mémoire vise à développer une réflexion sur la dépendance des graphistes aux logiciels propriétaires et à proposer des alternatives à travers l'expérimentation de logiciels libres et open source.

L'analyse des logiciels propriétaires met en évidence les coûts financiers et les restrictions liées à l'utilisation de ces logiciels, ainsi que les risques de sécurité et de confidentialité. En revanche, les logiciels libres et open source offrent une liberté de création accrue, une flexibilité dans l'utilisation des logiciels et une accessibilité accrue aux outils professionnels.

Pour étayer ces propos, des expérimentations ont été menées avec différents logiciels libres et open source tels que Inkscape ou encore Kdenlive. Les résultats de ces expérimentations ont été comparés aux résultats obtenus avec des logiciels propriétaires tels qu'Adobe Illustrator ou encore After Effect.

Enfin, ce mémoire présente un avis critique sur l'utilisation de logiciels libres et open source dans le domaine du graphisme professionnel, ainsi que des recommandations pour les graphistes souhaitant se libérer de leur dépendance aux logiciels propriétaires.

INTRODUCTION

J'ai lancé mon podcast « Les Rencontres d'Aleks » en octobre 2022. Il a pour thème le graphisme, la musique, l'art et le cinéma, ainsi que tout ce qui a un lien avec l'image en général. J'ai choisi ce nom pour le projet, car il s'agit d'une série de rencontres avec des professionnels de la création graphique, des artistes et des œuvres artistiques. Mais pour être plus précis, ce projet a initialement démarré en 2019, alors que je suivais la première année de mon diplôme national des métiers d'art et du design (DNMADE) option image et identité visuelle à l'école Duperré. Depuis, j'ai continué à explorer ces thèmes qui m'intéressent et à rencontrer des personnes passionnantes dans le domaine de la création visuelle. Mon podcast est donc le fruit de ces rencontres et de mes intérêts pour l'art et le design.

Au départ, c'était une série d'interviews vidéos, que je mettais en ligne sur YouTube et sur Instagram. Je n'ai pas été très régulier, et avec la force du temps, ce projet a été mis en pause pendant un long moment. De 2019 à 2022. Une période qui n'a apparemment pas été appréciée par la plateforme YouTube, car lorsque j'ai essayé de me reconnecter pour mettre à jour mon identité graphique et publier les nouveaux épisodes de mon podcast, j'ai reçu un message m'indiquant que je ne pouvais pas accéder à mon compte alors que j'étais pris de l'impulsions de partager des informations intéressante et utiles a tous.

Après avoir changé de téléphone, d'ordinateur fixe et ne plus être connecté sur mon ordinateur portable, Google a voulu s'assurer que j'étais bien le propriétaire du compte, malgré que celui-ci

porte mon nom et que ma tête apparaisse dans les vidéos. Suite à ma nouvelle tentative de connexion, j'ai reçu un mail m'indiquant que je ne pouvais pas récupérer mon compte.

J'étais vraiment énervé, je ne daignais pas créer une seconde chaîne.

Celle-ci avait un bon nom et je ne voulais pas utiliser "Les Rencontres d'Aleks 2- Le vrai-Officiel", cela m'aurait causé des problèmes de synergie entre les canaux de diffusion, et les utilisateurs pourraient être troublés par la présence de plusieurs chaînes aux mêmes noms.

Afin de résoudre mon problème de perte d'accès à ma chaîne YouTube, j'ai entrepris une démarche de réclamation auprès du service d'assistance de la plateforme. Cette démarche a impliqué plusieurs étapes de validation de mon identité, telles que la vérification de mon mot de passe actuel, la validation de mon compte Gmail de secours, la fourniture d'anciens mots de passe utilisés sur mon compte et l'attente d'une période de 120 heures pour s'assurer que je suis bien le propriétaire légitime du compte. Ces étapes visent à garantir la sécurité et la confidentialité des données de l'utilisateur, ainsi que la protection contre les accès non autorisés.

Perdre le nom de ma chaîne de vidéos était une situation qui m'a causé de l'inconfort, mais qui en soi, n'était pas très grave. Cependant, en y réfléchissant plus en profondeur, je me suis rendu compte que cela signifiait que si j'étais refusé à nouveau, je perdais toutes mes anciennes vidéos, que ce soient celles qui sont publiques (et dont je ne suis plus très fier aujourd'hui) ou celles qui étaient privées, car j'utilisais souvent ces vidéos pour des interviews qui n'étaient pas publiées tant que je ne travaillais pas sur les transcriptions.

A ce moment, j'ai réalisé que j'étais en train de réfléchir à la possibilité de perdre tout ce travail que j'avais consacré au cours des années pour cette chaîne. Cette réflexion m'a poussé à me poser des questions sur la fragilité de la présence en ligne et sur l'importance de maîtriser ses données pour éviter de perdre des informations importantes.

Pendant cette période de pause imposée, j'ai décidé de me concentrer sur l'amélioration de mon contenu visuel en utilisant le logiciel Adobe Illustrator, version 2022, pour créer un design de marque. Cependant, il est important de noter que cette version d'Illustrator que j'ai utilisée était une version crackée, similaire à d'autres logiciels que j'utilise régulièrement. Durant les cinq jours suivants, alors que j'attendais un mail de retour positif pour mon projet, je me suis demandé ce qui arriverait si tous les logiciels que j'utilise ne me laissaient plus y accéder, de la même manière que Google pourrait couper l'herbe sous le pied à tous les créateurs de contenus de sa plateforme. Cette réflexion m'a amené à me poser des questions sur la dépendance que je pouvais avoir envers ces logiciels et sur les conséquences potentielles de l'utilisation de versions non officielles.

1. ADOBE

En premier lieu, essayons de comprendre ce qu'est Adobe et pourquoi ce mastodonte commence à me poser problème.

Pour citer Sun Tzu, dans l'art de la guerre : « Connais ton ennemi et connais-toi toi-même ». Car à partir de maintenant, je pars en guerre contre «la dobe » que sont ces logiciels.

Adobe Systems Incorporated a été fondée en 1982 par John Warnock et Charles Geschke, deux informaticiens américains. Selon Wikipédia, Adobe vient du nom de la rivière Adobe Creek, situé en Californie, qui coule derrière la maison de son fondateur John Warnock. L'entreprise a été l'un des premiers développeurs de logiciels de publication électronique, notamment avec son produit phare, Adobe Acrobat, un logiciel de lecture et d'écriture de fichiers PDF, le Portable Document Format qui se traduit de l'anglais en « format de document portable », un format de fichier informatique créé par Adobe. Au fil des années, Adobe a élargi son portefeuille de produits pour inclure des logiciels de création graphique et de retouche d'image, tels que Photoshop et Illustrator. L'entreprise a également développé des outils de développement de contenu web, tels que Dreamweaver. Aujourd'hui, Adobe est l'un des principaux fournisseurs de logiciels de création professionnels et continue de lancer de nouveaux produits et services innovants.

La suite Adobe possède des avantages pour les professionnels de la création. Tout d'abord, elle propose une vaste gamme d'outils pour la conception graphique, le montage vidéo, le développement web, la photographie, la 3D et plus encore. Cela signifie que les utilisateurs peuvent utiliser la suite Adobe pour créer pratiquement tous les types de contenu selon le support ou le média. Deuxièmement, la suite Adobe est constamment mise à jour avec de nouvelles fonctionnalités et améliorations, les utilisateurs ont toujours accès aux dernières technologies et outils de création. Enfin, la suite Adobe est facile à utiliser et offre une excellente intégration entre ses différents outils, ce qui permet aux utilisateurs de travailler de manière efficace à travers les différents logiciels.

Adobe propose un abonnement pour accéder à ses logiciels, appelé Creative Cloud. Il comprend une variété d'applications et de services pour la conception graphique, le montage vidéo, le développement web, la photographie, des applications mobiles, et des services cloud. Pour accéder à Creative Cloud, il faut souscrire un abonnement mensuel ou annuel. Les logiciels sont téléchargeables sur Internet et peuvent être utilisés sur un ordinateur local pendant toute la durée de l'abonnement, avec des mises à jour en ligne et plusieurs langues incluses. Creative Cloud a d'abord été hébergé sur Amazon Web Services, et est depuis la version 2017 hébergé sur Microsoft Azure. Adobe Creative Cloud est donc un software as a service (SaaS) plutôt qu'un logiciel acheté sous forme de licence.

Pour avoir une vue d'ensemble sur les termes évoqués, je vais redéfinir les mots employés afin d'avoir une bonne compréhension de tous.

Un logiciel est un programme informatique qui peut être installé sur un ordinateur ou un appareil mobile et utilisé pour effectuer des tâches spécifiques. Les logiciels sont souvent vendus sous forme de licences, ce qui signifie que l'utilisateur paie une somme d'argent pour pouvoir utiliser le logiciel.

Le software as a service (SaaS), également connu sous le nom de logiciel en tant que service, est un modèle de distribution de logiciels dans lequel le logiciel est hébergé sur des serveurs distants et est accessible en ligne via un navigateur web ou une application. Les utilisateurs ne paient généralement pas pour une licence d'utilisation du logiciel, mais plutôt pour un abonnement qui leur donne accès à l'application ou au service pendant une période déterminée.

Il y a plusieurs différences clés entre les logiciels et les SaaS. Tout d'abord, les logiciels sont installés localement sur un ordinateur ou un appareil mobile, tandis que les SaaS sont accessibles en ligne même s'il existe des versions en local.

En résumé, les logiciels sont installés localement et achetés sous forme de licences, tandis que les SaaS sont accessibles en ligne et proposés sous forme d'abonnements.

Le mentaliste, humoriste et vidéaste web français, Fabien Olicard, dans sa vidéo du 11 décembre 2022 intitulée "On va tous se faire avoir ! (Le problème des abonnements)", soulève une question intéressante en ce qui concerne l'utilisation de logiciels de montage vidéo tels qu'Adobe Première Pro. Il mentionne que dans le passé, lorsque les utilisateurs devaient acheter des logiciels, ils avaient la possibilité de posséder physiquement le logiciel, soit sous forme de CD ou de clé de produit ou d'activation qui certifiait l'authenticité de la copie du logiciel.

Il souligne ensuite que les utilisateurs étaient libres de faire ce qu'ils voulaient avec leur logiciel, comme le revendre, ne pas l'utiliser pendant un certain temps, attendre 5 ans pour réutiliser s'ils avaient soudain besoin de le faire. Mais maintenant, avec l'introduction des modèles d'abonnement, les utilisateurs n'ont plus la possibilité de posséder les logiciels, ils ne font que les louer.

Il mentionne également plusieurs problèmes liés à ce modèle d'abonnement, tels que le coût à long terme plus élevé pour les utilisateurs, et la nécessité de payer de nouveau pour avoir accès au logiciel même pour des tâches mineures. Il souligne qu'avec ces abonnements, il n'est plus possible de continuer à utiliser les logiciels indéfiniment et que les utilisateurs sont contraints de continuer à payer pour les utiliser.

Malgré les avantages de cette suite, je repense à mon histoire de crack. Une phrase que mon professeur Jonathan Munn, chef de studio dans le milieu de l'édition et la pub, nous a formulé une fois en cours résonne dans ma tête : "Utiliser les cracks de la suite Adobe, c'est ne pas respecter les personnes qui ont travaillé dessus, ok ? Et c'est attendre à ce qu'on ne respecte pas votre travail !".

Repenser à ce souvenir m'invite à faire mes recherches sur l'histoire du crack et son utilisation actuelle.

1.1 CRACK

Le craquage de logiciel est un phénomène qui existe depuis les débuts de l'industrie du logiciel. Il s'agit de la distribution illégale de logiciels en contournant les protections de sécurité mises en place par les éditeurs. Les crackers, qui sont les personnes qui effectuent ces piratages, utilisent des techniques variées pour contourner les protections, comme le reverse engineering, qui consiste à étudier un objet pour en déterminer le fonctionnement interne, et le décryptage de code.

L'un des premiers exemples de craquage de logiciel est celui de John Draper, connu également sous le nom « Captain Crunch », un pirate informatique actif dans les années 1970. Il a été connu pour avoir craqué de nombreux logiciels populaires de l'époque, comme le système d'exploitation de DEC, OpenVMS. Son surnom provient des céréales Cap'n Crunch de la société Quaker Oat. Vendues durant les années 60, les boîtes contenaient un sifflet pour enfant qui avait une fréquence de 2600 hertz capable de déclencher un bug dans les téléphones de l'époque, il pouvait ainsi passer gratuitement des appels, même si John a démenti cette légende du sifflet. John Draper a par la suite conçu des boîtiers électroniques capables de

reproduire les tonalités de différents opérateurs. Cinq états américains ont porté plainte contre lui pour piratage téléphonique. Il écopera de deux mois de prison en Australie.

Mais John Draper s'est alors converti en développeur. Il a ainsi conçu le logiciel de traitement de texte EasyWriter pour l'Apple II. L'application est aussi portée sur le premier PC d'IBM. John Draper a travaillé pour plusieurs sociétés de la Silicon Valley, et fondé une société de sécurité.

Un autre exemple important est celui d'Eric Corley, également connu sous le nom de "Emmanuel Goldstein", fondateur de la revue 2600: The Hacker Quarterly. Corley a été poursuivi en justice pour avoir diffusé des informations sur les méthodes de craquage de logiciels dans sa revue. Le procès a finalement abouti à un acquittement, mais il a suscité un débat sur la liberté d'expression et la propriété intellectuelle.

D'autres exemples de craquage de logiciel ont été les groupes de pirates tels que "The Scene" ou "The warez scene" qui ont contribué au partage de logiciels piratés à grande échelle.

Le craquage est un élément clé de "The Scene" depuis ses débuts. Une partie de cette communauté, parfois appelée "scène du crack", se concentre sur la création de cracks et de keygens (clés de licence) pour des logiciels. L'attrait de cette activité réside dans le défi qu'elle représente. Le groupe de craquage de jeux SKIDROW a déclaré : "Gardez à l'esprit que nous faisons tout cela parce que nous le pouvons et parce que nous aimons l'excitation de la victoire sur les autres groupes concurrents. Nous ne faisons absolument pas toutes ces sorties pour plaire à l'utilisateur général qui préfère dépenser son argent pour se mettre à jour avec le dernier matériel, et voit les sorties de la scène comme une source pour jouer à tous ces jeux gratuitement. Amusez-vous bien et n'oubliez pas que si vous aimez, soutenez le développeur !".

De leur côté, le groupe de piratage de jeux MYTH exprime dans ses fichiers : "Nous faisons cela juste pour le plaisir. Nous sommes contre tout profit ou commercialisation du piratage. Nous ne diffusons aucune version, d'autres le font. En fait, nous achetons tous nos propres jeux avec nos propres fonds durement gagnés et travaillés. Ce qui est fait via nos emplois de notre propre vie réelle. Comme nous aimons les jeux originaux. Rien ne vaut un original de qualité. Si vous aimez ce jeu, achetez-le. Nous l'avons fait !"

J'ai souvent recours à des cracks de logiciels pour avoir accès aux programmes dont j'ai besoin. Mon principal argument est d'ordre financier, car l'année dernière, lorsque j'ai configuré mon ordinateur, j'ai acheté ma première licence Windows de toute ma vie. Je ne suis pas le seul dans ce cas, le streamer professionnel et patron de l'écurie BMS Esport, « Joel Postbad » a également révélé via un tweet, avoir acheté une licence, pour les mêmes raisons que moi, à savoir le coût. Il est en effet possible d'acheter une licence pour moins de 10 euros (8.99 euros) sur le site Rue Du Commerce. Bien que les versions sans licence ne me dérangent pas, avec quelques inconvénients superficiels tels qu'un watermark en bas de l'écran et l'impossibilité de personnaliser complètement les paramètres. Une conversation avec mon ami Francis, également passionné de technologie (nous avons tous les deux monté nos ordinateurs en nous conseillant mutuellement), m'a fait passer le cap. Ses arguments étaient les suivants: "Pour le prix d'un grec, cela t'évite de devoir le cracker et de potentiellement échouer dans la manipulation ou d'être exposé à des attaques via des failles de sécurité."

J'ai également accès actuellement à une licence Créative Cloud.

Malgré la disponibilité d'une licence offerte par mon établissement scolaire, je me suis retrouvé confronté à un dilemme : l'idée de devoir désinstaller toutes mes applications Adobe et de les

télécharger à nouveau officiellement pour pouvoir utiliser cette licence me causait des difficultés. Cette situation m'a amené à me poser la question de ce qui se passerait si je me connectais à ma version crackée avec une licence officielle.

Toutes ces informations me font questionner sur ces outils que j'utilise tous les jours depuis si longtemps.

Est-ce que Adobe serait au courant que ce compte utilise une version non officielle ?

1.2 CREATIVE CRACK

Pendant longtemps, afin d'avoir les versions crackées sur Windows, il fallait juste remplacer le fichier « AMTLIB.dll » d'origine par une version altérée trouvable en ligne, pour profiter illégalement de ces outils (Je n'invite personne à reproduire ces gestes illégaux), cependant cette méthode a pris fin pour les nouvelles versions peu de temps après qu'Adobe ait changé son format de distribution par un système de souscription par mois plutôt que la vente directe de son produit. D'après la base de données System Explorer, AMTLIB est un fichier développé par la compagnie Adobe Systems Inc., celui-ci permet de gérer les licences de sa suite depuis au moins 2010 vu la présence de blogs et d'articles à son égard afin d'avoir Photoshop CS4, sortie en Avril 2007.

Fait intéressant qu'il suffise de changer un simple fichier pour accéder à tout un panel d'offres, sachant que ce fichier est développé par Adobe et peut donc savoir comment les cracks sont faits et les corrigés.

Selon le site Macgeneration, Adobe perd de l'argent de par ces piratages mais la viralité et la gratuité de ces versions pirates leur permettent d'assurer la promotion et l'utilisation de leurs logiciels.

Le programmeur australien Lachlan Shoesmith a avancé que la popularité et l'utilisation largement répandue des solutions logicielles d'Adobe pourraient être attribuées à une certaine tolérance envers le piratage de ces logiciels. Selon l'utilisateur, George M. Enache, chef de projet dans une entreprise de technologie, en ne corrigeant pas trop rapidement les vulnérabilités de sécurité qui permettent la contrefaçon des logiciels, Adobe a été en mesure d'acquérir une reconnaissance et une notoriété sur le marché, et cela a conduit à une utilisation croissante de ces solutions par de nombreux utilisateurs professionnels dans divers domaines, d'après lui la seule raison pour laquelle les gens disent qu'une image est "photoshopée" et non "altérée numériquement" est que le piratage a rendu leur logiciels disponible pour que tout le monde puisse les utiliser et les apprendre.

Selon "The Verge", l'utilisation du verbe "photoshoppé" dans les publications journalistiques a fait ses débuts dans "New York Times", qui a publié un article en 2006 sur un mannequin dont le corps avait visiblement été retouché avec Adobe Photoshop.

De nombreuses personnes avancent que la plupart des individus qui ont piraté les logiciels Adobe finissent souvent par les acheter légalement, soit par une certaine culpabilité, soit parce qu'ils évoluent vers des domaines professionnels et n'ont plus besoin de les utiliser de manière illégale. Mais cette affirmation fait polémique et ne fait pas l'unanimité.

Cependant, il est certain que ces versions pirates communiquent avec les serveurs officiels, preuve en est, certaines fonctions relatives à des outils particuliers, telle que l'export avec Adobe Media Encoder, affiche un message de connexion aux services d'Adobe notamment aux serveurs Dynamic Link.

En fait le logiciel pratique le "Phoning home" (appelle à la maison en français), un terme utilisé en informatique et qui définit le comportement des systèmes de sécurité qui signalent à un autre ordinateur l'emplacement du réseau, le nom d'utilisateur ou d'autres données, dans le cas d'Adobe pour vérifier si la licence est légitime et si ce n'est pas le cas, il donnera un écran expliquant qu'il a verrouillé le logiciel.

Il existe des moyens de contourner cette méthode de protection en coupant la connexion internet lors de l'utilisation du programme ou en utilisant un firewall (pare-feu) qui surveille et contrôle les flux de données pour empêcher le programme de communiquer avec les serveurs de vérification.

Un des désavantages de ce dispositif est la possibilité de bugs et de problèmes de connexion aux services. En mai 2014, il y a eu une interruption du service pendant plus d'une journée en raison d'une panne de connexion. Adobe a présenté des excuses pour cette panne mondiale, mais a répondu qu'ils ne pouvaient pas offrir de rémunération pour la durée de la panne, et qu'ils traiteraient les réclamations de manière individuelle. Cette panne a été sévèrement critiquée, ainsi que le modèle de service d'Adobe en général.

En Janvier 2023, un petit scandale a vu le jour. Selon des artistes, Adobe pourrait utiliser les données de leurs utilisateurs pour étudier leur processus créatif afin de développer sa propre intelligence artificielle. Cependant, Adobe a nié ces accusations et a indiqué qu'ils ne collectent pas les informations de leurs clients à cette fin. Il y a cependant un paramètre dans Creative Cloud qui permet à Adobe d'analyser le contenu de l'utilisateur à des fins d'amélioration des produits, et celui-ci est activé par défaut. Certains artistes s'inquiètent que leur processus créatif soit utilisé pour automatiser leur travail.

1.3 UN PHENOMENE RECONNUE

L'utilisation de versions crackées de logiciels est un phénomène largement répandu dans les milieux professionnels de la création graphique, bien qu'il soit souvent considéré comme un sujet tabou. Cette pratique est souvent tolérée, même dans les milieux professionnels, où elle est souvent considérée comme une nécessité. Par exemple, dans mon agence, une petite structure avec trois créatifs à temps pleins, j'ai recours à des versions crackées, ce qui résulte au fait que je n'ai pas accès à toutes les fonctionnalités disponibles, et je dois demander à mes collègues de télécharger des images de la banque d'images Adobe Stock à l'aide de leurs comptes pour les utiliser.

Il y a également des personnalités qui ont annoncé publiquement, leur utilisation de logiciels crackés, comme c'est le cas du styliste français Pierre-Louis Auvray, créateur de la marque Forbidden Knowledge qui a annoncé dans une story Instagram en décembre 2022 avoir acheté pour la première fois une licence Adobe, cela laisse à penser que depuis ses débuts, il n'a pas eu accès à des licences légales.

Bien que cette pratique soit courante, il est important de souligner qu'elle est illégale et peut entraîner des conséquences juridiques pour les utilisateurs et les entreprises qui y ont recours. En 2015, Adobe a entamé une action en justice contre le fabricant de vêtements Forever 21 pour avoir piraté des copies de Photoshop et d'autres logiciels. L'action en justice a été déposée devant le tribunal de district de Californie, et inclut également les sociétés Autodesk et Corel en tant que plaignants. Les documents déposés affirment que Forever 21 a piraté ces logiciels malgré les avertissements d'Adobe concernant la contrefaçon. Adobe prétend disposer

de preuves telles que les numéros de série et les dates d'utilisation des logiciels volés. Les sociétés demandent au tribunal de mettre fin aux activités de Forever 21, ainsi qu'un versement de compensation pour les dommages causés par ces activités illégales.

Pour en revenir à mon problème de licence, je pense au plus important, le futur, l'après. Une fois ma formation finie, une fois que je travaillerais pour une entreprise ou à mon compte, lorsque que je n'aurais plus cette licence, et que si malencontreusement un jour Adobe patch ces cracks (qui d'après le journal spécialisé en photographie, PetaPixel, se retrouvent sur le web même pas un jour après la sortie des versions officielles), combien de personnes se retrouveront sans rien ? Devront-ils acheter une licence afin de continuer (comme cela devrait être normalement) de travailler avec ces outils ?

Et si Adobe en tant que bon samaritain décide d'augmenter le prix de sa suite, est-ce que les utilisateurs seraient libres de s'en aller ?

Je me pose alors cette question, en tant que graphiste est-ce que nous sommes libres ? ou sommes-nous dépendant de ces outils ?

2. DEPENDANCE

Pour commencer, j'aimerais rappeler la définition de la liberté. Selon l'usuel trésor de la langue française informatisé, l'explication est la suivante: "Correspond à libre; État de celui, de ce qui n'est pas soumis à une ou des contraintes externes."

Je parle également de dépendance, celui-ci indique cette explication : "Être dans, sous la dépendance de quelque chose ou de quelqu'un."

Viens alors un approfondissement, sommes-nous soumis, en tant que graphistes, à des contraintes externes qui nous rendent dépendants ?

Il me semble que oui, reste maintenant à les définir.

En premier lieu, la rémunération. En effet, j'espère n'apprendre rien à personne mais si nous travaillons à la base, sans compter l'aspect de l'amour de la tâche, cela a pour but d'obtenir une rémunération.

Selon le glossaire Larousse, la définition du travail de manière simple est : "Activité professionnelle régulière et rémunérée".

Si nous ne rendons pas les projets, nous ne sommes pas rémunéré, et par conséquent nous ne pouvons assouvir nos besoins primaires, ou physiologiques, que sont se loger et s'alimenter selon la théorie de la pyramide d'Abraham Maslow, psychologue américain humaniste.

C'est la première dépendance que nous avons, en tant que graphiste mais également plus en général, en tant que membre de cette société capitaliste.

Une société ou le système économique est caractérisé par la propriété privée des moyens de production et la liberté de concurrence.

Nous allons dire que nous nous soumettons à ce premier ordre.

Arrive une deuxième contrainte, plus technique: les logiciels.

Avec l'avènement de la technologie numérique, l'industrie créative a connu une évolution significative de ses pratiques professionnelles. Pour comprendre les logiciels les plus couramment utilisés dans le domaine, j'ai mené une enquête auprès d'une dizaine de

professionnels de différents secteurs tels que des directeurs d'agence, des graphistes et des illustrateurs indépendants.

Les résultats de l'enquête montrent que les logiciels de la suite Adobe sont largement utilisés par les professionnels. Elisabeth Chomeau, directrice de production de l'agence Arresy spécialisée dans le B2B, a déclaré : "On travaille avec tout ce qui est la suite Adobe. Des grands classiques : Photoshop, Illustrator, Indesign, Acrobat, After effects, Dreamweaver. Tous les logiciels classiques".

De plus, d'autres logiciels tels que Photoshop sont utilisés pour les étapes de création préliminaires, comme l'illustration à main levée, comme c'est le cas pour l'illustrateur Clod qui utilise Photoshop et son carnet de croquis. Cependant, certains professionnels préfèrent encore utiliser des méthodes plus traditionnelles, comme c'est le cas pour le typographe et enseignant Félix Müller, qui a déclaré : "Je dois faire partie des derniers qui ont appris le graphisme traditionnelle. J'ai un travail manuel, quand je dois faire des maquettes pour les livres, je fais un montage, je découpe."

Le recours au numérique est devenu un incontournable dans le domaine de la création graphique. Les professionnels de cette industrie se sont adaptés à l'utilisation de logiciels numériques pour réaliser leurs tâches. Les logiciels les plus utilisés sont Photoshop, Illustrator et InDesign pour la suite Adobe, Corel Draw pour le dessin sur tablette, Blender et Cinema 4D pour la 3D. Les créatifs préfèrent pour la plupart les machines Mac. Les avantages apportés par ces outils numériques tels que la rapidité de travail, ont conduit à l'adoption de ces technologies. Cependant, ces outils ont également introduit de nouvelles problématiques à gérer pour les professionnels comme la demande croissante de modifications en peu de temps.

2.1 LOGICIELS PROPRIETAIRES

Les logiciels cités par ces professionnels sont majoritairement des solutions propriétaires, c'est-à-dire des logiciels qui appartiennent à une entreprise ou une organisation spécifique et qui ne sont pas disponibles pour distribution ou modification par d'autres utilisateurs. Cela signifie que le code source de ces logiciels n'est pas accessible au public et qu'il est généralement protégé par les lois sur la propriété intellectuelle.

En achetant ou en souscrivant à un abonnement pour un logiciel propriétaire, les utilisateurs ont le droit d'utiliser le logiciel, mais ils n'ont pas le droit de voir ou de modifier le code source du logiciel. Cette restriction est dictée par les conditions d'utilisation de la licence, et est en adéquation avec la définition de ce type de logiciel "propriétaire" selon le site Techno-Science.net. Acheter un logiciel propriétaire ou le louer nous confère le droit d'utilisation mais en aucun cas le droit de voir ni toucher aux codes des logiciels.

Le site Sokeo nous indique que de nombreux logiciels sont propriétaires, malgré qu'ils soient plutôt grand public et utilisés par une majorité de personnes, il y a notamment : "iTunes, Windows, Mac OS, Google Earth, Unix, Adobe Flash Player, Microsoft Word, etc."

En tant que créatifs et créateurs d'images, les logiciels jouent un rôle crucial dans notre processus de création en nous permettant de connecter notre pensée créative à la technologie de l'ordinateur. Ces outils de traitement de l'image sont des interfaces qui nous permettent de

capturer, stocker, et manipuler des données visuelles numériques pour atteindre les objectifs créatifs que nous souhaitons.

La sauvegarde de ces fichiers est une étape cruciale de la production de contenu numérique car cela permet de conserver des copies de travail pour pouvoir être réutilisées ultérieurement, ainsi que pour éviter les pertes de données. Pour cela, les logiciels utilisent des mécanismes de codage pour stocker les informations de manière efficace et y ajoutent des extensions qui permettent d'identifier le format de fichier. La pratique de la sauvegarde des fichiers est d'une importance cruciale pour maintenir la continuité de la production de contenu numérique et éviter tout type de perte de données.

Une extension de fichier est une partie d'un nom de fichier qui se trouve après le point, celui-ci indique quel type de fichier il s'agit. Par exemple, dans le fichier "document.txt", ".txt" est l'extension de fichier.

Les extensions de fichier sont utilisées pour indiquer au système d'exploitation et aux autres logiciels quel type de fichier ils sont et comment ils doivent être ouverts et utilisés. Il existe de nombreux types d'extensions de fichiers différentes, qui peuvent inclure des documents, des images, des vidéos, des fichiers audio, et plus encore. Les extensions de fichiers courantes incluent .txt, .pdf, .jpeg et .png, qui sont tous des formats largement utilisés et partagés.

Certaines extensions de fichiers sont propriétaires, c'est-à-dire qu'elles ne sont accessibles qu'aux utilisateurs disposant des logiciels appropriés. La définition selon le site MaxisScience est celle-ci : "Le format propriétaire, aussi appelé format fermé en opposition au format ouvert, est un format de données. Le propriétaire de ce format possède ainsi un avantage de taille, il est seul à en posséder les secrets de fabrication. Concrètement pour l'utilisateur, cela signifie qu'il est obligé d'avoir le logiciel adéquat pour ouvrir le document."

Les extensions de fichier sont un mécanisme utilisé pour identifier les types de fichiers informatiques et pour indiquer aux systèmes d'exploitation et aux autres logiciels comment traiter ces fichiers. Elles constituent une partie cruciale de la gestion de fichiers informatiques et de la compatibilité logicielle.

Parmi les extensions propriétaires les plus courantes de chez Adobe, on retrouve .psd pour les fichiers créés avec Photoshop, .ai pour Illustrator, et .indd pour InDesign. Ce sont des extensions que les graphistes ont sûrement déjà vu passer devant leurs yeux plus d'un milliers de fois.

Un autre inconvénient lié à l'utilisation de ces extensions propriétaires est leur compatibilité limitée avec d'autres logiciels ou systèmes.

Cependant, certains formats de fichier, également connus sous le nom de formats propriétaires, sont exclusifs à certaines applications ou logiciels spécifiques et ne peuvent être ouverts et modifiés que par ces applications. Cela peut créer des problèmes pour les utilisateurs qui cherchent à accéder à leurs documents depuis des logiciels différents ou qui souhaitent collaborer avec des utilisateurs utilisant des logiciels différents.

Les utilisateurs peuvent être limités dans leur capacité à collaborer avec d'autres personnes ou à utiliser ces extensions de manière efficace dans un environnement de travail étant donné que ces extensions propriétaires peuvent être difficiles à intégrer dans d'autres logiciels ou systèmes. Cela peut limiter leur utilité et créer des obstacles à la collaboration efficace.

Par exemple, le format .Webp, qui d'après l'agence web AntheDesign, à été créé par Google pour remplacer les différents formats d'images standard (jpeg, png, gif, tiff) et optimiser la vitesse de chargement des sites web, ne fonctionne pas sur Indesign et n'est pas pris en charge par défaut sur Photoshop. Il est nécessaire de télécharger un plug-in pour pouvoir travailler avec ce format sur ce logiciel.

J'ai également eu la surprise de ne pas pouvoir importer de fichier au format .heic, sur Illustrator. HEIF (High Efficiency Image Format) et HEIC (High Efficiency Image Coding) sont des formats d'image créés pour remplacer les formats d'image couramment utilisés tels que JPEG et PNG. Ils permettent de compresser les images sans perte de qualité, ce qui permet de stocker plus d'images sur un appareil ou de les envoyer plus rapidement. Ces formats sont principalement utilisés sur les appareils iOS d'Apple et sont devenus de plus en plus courants sur les appareils Android récents.

Selon moi, un des avantages et/ou inconvénients, de nos métiers créatifs est que nous pouvons travailler en collaboration à plusieurs. Je peux travailler seul sur un projet, ou bien le partager avec quelqu'un pour une intégration web, dans une vidéo, dans une 3D, etc.

En outre, pour les professionnels créatifs qui travaillent en collaboration avec d'autres, il est important d'avoir accès aux mêmes outils et aux mêmes versions afin de minimiser les problèmes de compatibilité.

Outre ces considérations techniques, il convient également de souligner les coûts financiers liés à l'acquisition de ces licences.

En décembre 2022, les coûts annuels pour l'acquisition d'une licence de la suite Adobe Creative Cloud, qui permet l'utilisation d'une vingtaine de logiciels parmi les 70 proposés, peuvent atteindre des sommes élevées de 719,86 € pour les particuliers, 881,88 € pour les PME, et 234,00 € pour les étudiants et les enseignants pour la première année, avec une augmentation à 359,75 € pour les années suivantes. Ces coûts, qui peuvent atteindre le prix d'un ordinateur, peuvent s'avérer être une charge significative sur le long terme pour les indépendants et les étudiants. En outre, ces coûts ne prennent pas en compte d'éventuels achats supplémentaires de licences, tels que pour les banques d'images, autres matériels associées, ainsi que les taxes.

Sur une période de 5 ans, ces coûts peuvent atteindre près de 3600 € pour un indépendant.

Ainsi pour finir un dernier inconvénient : les extensions propriétaire peuvent être obsolètes ou abandonnées par le développeur, ce qui peut poser des problèmes pour les utilisateurs qui en dépendent. Les utilisateurs peuvent être exposés à des risques de sécurité si l'extension n'est pas mise à jour régulièrement ou si elle contient des failles de sécurité non corrigées.

Nous venons de voir qu'il existe des avantages et des inconvénients à utiliser un format propriétaire.

Il est donc important pour les créatifs et les créateurs de comprendre les implications de l'utilisation de ces formats propriétaires et de prendre en compte les considérations de compatibilité et de partage lors du choix des formats pour leurs projets.

2.2 MONOPOLE

En tant qu'utilisateurs d'outils informatiques, nous sommes soumis à une hiérarchie de dépendances. Nous dépendons tous des ordinateurs et des appareils que nous utilisons quotidiennement, mais cette dépendance s'étend également aux systèmes d'exploitation qui les

font fonctionner. Les ordinateurs sont généralement livrés avec un système d'exploitation pré-installé, comme MacOS pour les ordinateurs Apple ou Windows pour les ordinateurs Microsoft, ce qui signifie que nous sommes déjà dépendants de ces systèmes d'exploitation pour utiliser nos ordinateurs. Cependant, cette dépendance ne s'arrête pas là. Nous sommes également dépendants des logiciels et des applications que nous utilisons, qui eux-mêmes peuvent avoir des dépendances en termes de système d'exploitation ou de matériel. Ainsi, il est possible de parler d'une chaîne de dépendances qui va de l'ordinateur à l'utilisateur final, passant par les différents niveaux de logiciels et de systèmes d'exploitation. Il est important de prendre en compte cette hiérarchie de dépendances lorsque l'on utilise des outils informatiques, car elle peut avoir un impact sur la flexibilité, la performance et la sécurité de notre environnement informatique.

Mais est-il acceptable d'être totalement dépendant d'un outil, quel qu'il soit ?

Cela dépend de plusieurs facteurs, comme la fiabilité de l'outil, sa flexibilité et sa capacité à s'adapter à nos besoins. Si un outil remplit ces critères de manière satisfaisante, il peut être acceptable de dépendre de lui. Cependant, il est important de prendre en compte les risques associés à cette dépendance, comme le fait de ne pas avoir accès à d'autres solutions. Bien qu'un outil soit utilisé énormément par la communauté, pouvons nous laisser un monopole qu'à une ou deux applications ?
Peut-on faire confiance à une entreprise alors que celle-ci possède une grosse part de marché d'un secteur ?

"Depuis le 31 décembre 2020 (« date de fin de vie »), Adobe ne prend plus en charge Flash Player, comme annoncé en juillet 2017" Peut-on lire sur le site d'Adobe consacré à la fin de son programme Flash Player.

Adobe Flash Player est un plugin de navigateur web qui permet de lire des contenus multimédias tels que des vidéos, des animations et des jeux en ligne. Il a été largement utilisé dans le passé, mais il a été progressivement remplacé par d'autres technologies plus modernes comme HTML5 et WebGL. L'arrêt prévu de Flash Player et du format Flash a causé une véritable perturbation sur Internet. La plupart des utilisateurs ont accepté la situation et ont décidé de faire le deuil du logiciel et de son format célèbre. Cependant, d'après un article de Phonandroid, d'autres ont refusé de reconnaître que Flash Player avait atteint la fin de sa vie et ont demandé à Adobe de maintenir une version open-source afin que la communauté de fans puisse corriger les nombreux bugs et assurer la durabilité de ce patrimoine du web, une pétition à même vu le jour, réunissant plus de 900 signatures sur la page Github, selon le web-développeur Juha Lindstedt, la personne qui a lancé la pétition, Flash a été bien trop important pour être ainsi écarté : "Flash est une partie essentielle de l'histoire du développement d'internet. Son extinction signifie que les générations futures n'auront pas accès aux vestiges de notre passé."

Adobe est une entreprise qui a profondément marqué l'internet grâce à l'utilisation de ses solutions par un grand nombre de personnes. Cependant, récemment, une autre affaire a suscité beaucoup de discussions et de questions dans le monde du design d'interface. Adobe a en effet acheté Figma, un outil de prototypage et de design collaboratif qui est un concurrent direct de l'application AdobeXD, l'outil de design d'interface d'Adobe, pour la modique somme de 20 milliards de dollars d'après le journal "The Verge".

Les utilisateurs et les professionnels du design se demandent comment cet achat va affecter l'industrie et quelles conséquences il aura sur le choix des outils de design.

Dans une vidéo intitulée "Les tendances design pour réussir en 2023", le designer d'Interface Utilisateur, Bastien Marécaux, évoque les différentes questions que peuvent se poser ses comparses en ce qui concerne l'avenir de Figma, maintenant que ce dernier a été racheté. Il fait remarquer que le projet possède désormais plus de moyens et qu'il commence à faire de plus en plus de mises à jour, ce qui est prometteur. Cependant, il présente également d'autres logiciels pour répondre aux peurs de certains utilisateurs, notamment en ce qui concerne le prix ou la saturation de l'espace de stockage proposé gratuitement. Il se demande également si Figma va rester gratuit, s'il va être ajouté à la suite Adobe à travers le Creative Cloud, s'il va fusionner avec Adobe XD ou si Adobe va abandonner son logiciel Adobe XD.

Cet achat a soulevé de nombreuses interrogations sur les motivations d'Adobe et sur l'avenir de Figma et d'AdobeXD et il est certain que cette affaire continuera de susciter de nombreuses discussions et de faire l'objet de nombreuses analyses dans les mois à venir.

Le 25 Janvier 2023, Microsoft a connu une interruption de ses services, ce qui est malheureusement assez courant dans le domaine du web. Cependant, cette panne a été particulièrement impactante car elle a touché la suite Office 365, qui utilise la méthode du Phoning Home pour vérifier l'authenticité des logiciels. Cela a entraîné une panne générale des services, empêchant de nombreuses personnes de travailler.

Outre ce problème, un rapport allemand a révélé que Microsoft 365 sur le cloud ne respecte pas les exigences du Règlement général sur la protection des données (RGPD), en raison de la présence de flous dans les contrats. Les autorités allemandes ont exprimé leur mécontentement face à cette situation.

2.3 GAFAM

En explorant plus en profondeur le sujet de la dépendance des graphistes aux logiciels fermés, il est important de souligner que notre liberté d'utilisation des services numériques est souvent limitée par les entreprises qui en sont propriétaires. Des exemples concrets de cette limitation peuvent être vus dans des situations où des utilisateurs ont été bloqués sur des plateformes comme Instagram et YouTube pour des raisons qui peuvent sembler arbitraires.

Il est également important de souligner que ces entreprises ont un pouvoir considérable sur le contenu qui est diffusé sur leurs plateformes, et peuvent exercer une censure sur les créations des artistes. Cela soulève des questions sur la liberté artistique et la liberté de création sur les plateformes en ligne, ainsi que sur l'influence des entreprises sur le contenu qu'elles permettent ou non de diffuser.

En plus d'avoir été bloqué pendant un moment sur Youtube, j'ai également été bloqué sur Instagram alors que je venais de créer le compte @rencontre_aleks...

On dirait bien que ça devient une habitude pour moi.

Mais je ne suis pas le seul, même la marque de luxe "Vtmnts" à profiter d'un post instagram le 5 Janvier pour réagir au fait que leur nouvelle campagne en collaboration avec l'artiste musical Jonah Almost venait de se faire bloquer pour violation des règles de la communauté de la plateforme.

Instagram est une plateforme appartenant au groupe Méta (anciennement Facebook), qui possède également Whatsapp, Facebook, etc.

J'ai eu peur de me faire bloquer par Spotify lors de la sortie du neuvième épisode de mon podcast, une analyse de l'album V du rappeur VALD, dans lequel je partage la pochette de son album.

En effet, l'artiste a vu son album être supprimé de Spotify car sur la cover (faite par le graphiste Romuald Libitum), il y avait un QR code qui emmenait sur le site de vente en ligne du label de l'artiste.

En profondeur, la suppression de l'album de VALD par Spotify et la suppression d'une de ses vidéos sur YouTube mettent en lumière les limites imposées par les plateformes numériques aux artistes et à leur travail. Le fait que l'album ait été retiré en raison d'un QR code sur la couverture (relié à la direction artistique de son album qui reprenait les codes du Pass Sanitaire) et que la vidéo ait été censurée pour son contenu suggère que ces plateformes ont le pouvoir de contrôler et de censurer le contenu créé par les artistes.

Plus récemment, c'est Twitter qui a fait couler de l'encre. Le rachat de Twitter par Elon Musk a suscité de nombreux débats en raison des potentiels inconvénients qui pourraient en découler. Tout d'abord, il y a des craintes quant à la transparence de l'entreprise et à la liberté d'expression des utilisateurs. La plateforme a interdit la possibilité de partager des liens vers Mastodon sur le réseau social. Elle a également fait fermer le compte officiel de Mastodon sur Twitter. Cette décision de Musk est considérée comme inquiétante par les utilisateurs et les autorités, car elle remet en question la liberté d'expression sur le réseau social. Mastodon est un réseau social open-source qui est considéré comme une alternative à Twitter et a gagné en popularité ces derniers temps. Les utilisateurs s'inquiètent de cette décision qui pourrait être le signe d'une censure croissante sur Twitter.

Il y a des craintes que le rachat de Twitter par Musk désavantage les petits développeurs et les start-ups qui sont en concurrence directe avec les entreprises de Musk. Ces craintes sont alimentées par le fait qu'il a récemment bloqué le partage de l'API Twitter, une interface logicielle qui permet de "connecter" un logiciel ou un service à un autre logiciel ou service afin d'échanger des données et des fonctionnalités.

La plateforme, qui a connu de nombreux changements soudains et sans explications, met en péril les différentes communautés de graphistes qui s'y trouvent et qui utilisent cette plateforme pour promouvoir leurs travaux et partager du contenu. Parmi les membres de cette communauté, on peut citer le collectif BLAKHAT, le motion-designer Justin Buisson, les typographes Emilie Vizcano et Alexandre Créquer, ainsi que le magazine 99REFERENCE. Ces changements ont des conséquences importantes sur la visibilité.

De son côté, les créateurs de contenus sur YouTube ont également connu des rebondissements importants. Depuis des années, le critique de cinéma "Durendal" se plaint de la plateforme, estimant que l'instabilité et les changements constants de l'algorithme ainsi que les blocages abusifs des vidéos ont un impact considérable sur sa visibilité, ses vues et donc sur sa rémunération. Le 23 janvier 2023, un autre vidéaste critique de cinéma "Intercut" a publié un fil de discussion sur Twitter pour exprimer son immense désarroi suite à la suppression de sa chaîne YouTube : « Intercut c'était 90% de ma vie. C'était mon projet futur, professionnel, tout ce qui me faisait avancer. Le fait que Youtube m'enlève ça sans essayer de résoudre le problème me tue. » indique le cinéaste après avoir perdu sa chaîne a 45.000 abonnés représentant des années de travail et des heures de contenus, réduit à néants.

Un autre youtubeur cinéma Jean-Baptiste Toussaint, de la chaîne a plus de 500.000 abonnés Tales From The Click, a vu une de ses vidéos supprimée, car celle-ci raconte l'histoire de Kurt Cobain et de son suicide, ce qui n'a pas plu à la plateforme qui l'a supprimé pour non-respect du règlement relatif à l'automutilation. Le créateur a réagit via un post Twitter où celui-ci se

questionne « N'est-il désormais plus possible de raconter l'histoire ? Faut-il la modifier en lui inventant une autre mort ? ».

Il est également important de souligner que ces entreprises appartiennent souvent aux fameux GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft), cinq géants du web dominants qui ont une grande influence sur notre vie numérique quotidienne. Cette situation est d'autant plus préoccupante lorsque ces entreprises ont un pouvoir considérable sur les services numériques auxquels nous avons accès. Enfin, l'utilisation de services fermés peut également être risquée en termes de sécurité et de confidentialité.

Dans l'espoir de ne plus être dépendant de ces géants, des initiatives comme la campagne "dégooglisons internet" de l'association Framasoft ont été lancées, visant à promouvoir l'utilisation d'outils libres et open source en tant qu'alternative viable.

Il peut donc être préférable pour les graphistes de rechercher des alternatives. Cela permet de reprendre le contrôle de leurs créations.

Se pose alors la question de notre dépendance vis-à-vis de ces logiciels, existe-t-il des alternatives ?

3. ALTERNATIVES

L'espace de travail de chacun est personnel, chacun décide de travailler avec tel logiciel plutôt qu'un autre. En fin de compte, utiliser des extensions propriétaire peut être coûteux et risqué.

Pendant une interview avec Jérémie Fesson, cofondateur et directeur de création de Graphéine, l'agence de conseil dans le design de marque, celui-ci a fait une blague quand je lui ai demandé avec quels logiciels il travaille : "Alors... Que du libre de droit... Gimp *rires* La suite créative Adobe, avec un crayon et du papier."

Et cette remarque qui peut sembler anodine, retentit en moi comme une blague, bonne ou mauvaise, de graphiste, qui m'interroge sur ce genre de logiciels, souvent méprisé à tort par l'industrie.

Adobe est une entreprise qui détient un monopole sur les logiciels de création graphique. Cependant, il est important de noter que ces logiciels sont fermés et propriétaires. De nombreux utilisateurs pensent que les seules alternatives viables aux logiciels propriétaires sont les mêmes logiciels mais en versions crackées.

Il existe cependant des alternatives en matière de logiciels ouverts, c'est-à-dire open-source et/ou libres.

Selon l'entreprise Red Hat, leader dans les solutions Open Source pour les entreprises, un logiciel Open Source est un code qui est accessible au public, ce qui signifie que n'importe qui peut consulter, modifier et distribuer le code selon ses besoins.

Ces logiciels open-source offrent une flexibilité supplémentaire et une possibilité de personnalisation pour les utilisateurs. Il est important de noter que l'utilisation de ces logiciels est souvent gratuite.

3.1 LOGICIELS LIBRES ET OPEN SOURCE

L'histoire des logiciels libres et open-source remonte aux années 60 et 70, lorsque les programmes informatiques étaient encore relativement simples et que le partage de code était courant parmi les développeurs. Cependant, avec l'émergence de l'industrie de l'informatique et l'augmentation de la complexité des programmes, les entreprises ont commencé à considérer leur code source comme un actif commercial qui devait être protégé par des brevets et des droits d'auteur. Cela a limité l'accès et la possibilité de modification et de partage des codes sources.

C'est dans ce contexte que Richard Stallman, un développeur informatique et militant pour la liberté logicielle, a fondé le projet GNU en 1983. Le but de ce projet était de créer un système d'exploitation entièrement libre et open-source. Il a été inspiré par le partage des logiciels dans les communautés universitaires et il a voulu créer une communauté similaire pour les logiciels libres. Il a également été motivé par la fermeture de l'accès aux codes sources de certains logiciels de l'époque, comme le système d'exploitation UNIX qui était propriétaire et ne permettait pas l'accès au code source. Il a donc voulu créer un système d'exploitation libre et compatible avec UNIX. Ce projet a ensuite donné naissance à la communauté des logiciels libres, qui a émergé pour promouvoir l'utilisation et le partage de code source ouvert.

En 1989, Stallman a également fondé la Free Software Foundation (FSF), une organisation à but non lucratif qui a pour mission de promouvoir les logiciels libres et de protéger les libertés des utilisateurs en matière de logiciels. Un exemple célèbre de logiciel libre est le système d'exploitation GNU/Linux, qui est utilisé sur des milliards d'ordinateurs dans le monde entier. Il a été développé par la FSF et est distribué sous la licence GPL. Stallman a créé la licence GPL (General Public License), qui est devenue l'une des licences les plus populaires pour les logiciels libres. Elle permet aux utilisateurs de distribuer, étudier, modifier et améliorer le logiciel, sous certaines conditions.

Il existe cependant une différence fondamentale entre les logiciels libres et les logiciels open-source.

Le mouvement open source, quant à lui, a été lancé en 1998 par une coalition de développeurs de logiciels libres, sous l'« Open Source Initiative ». Il a pour but de promouvoir le partage du code source et de développer de nouvelles façons de travailler ensemble sur des projets de logiciels. La différence entre les logiciels libres et open source est donc la philosophie sous-jacente : les logiciels libres mettent l'accent sur la liberté des utilisateurs tandis que les logiciels open source mettent l'accent sur le partage et la collaboration.

Les logiciels open-source sont souvent distribués avec leur code source, ce qui permet aux utilisateurs de les étudier, de les modifier et de les redistribuer librement. Cependant, ils ne sont pas toujours gratuits et peuvent être utilisés à des fins commerciales. Il est important de noter que la gratuité n'est pas une condition nécessaire pour qu'un logiciel soit considéré comme libre ou open source. Par exemple, le système d'exploitation Linux est considéré comme un logiciel libre et open-source, mais il existe des entreprises qui le commercialisent sous forme de support et de services. De même, les outils de développement tels que GNU Compiler Collection (GCC) ou GNU Debugger (GDB) sont considérés comme des logiciels libres et open-source, mais ils sont souvent utilisés dans des environnements professionnels.

L'adjectif anglais *free* est généralement utilisé dans l'une des deux acceptions suivantes : "sans coût monétaire" (gratuit) et "avec peu ou pas de restriction" (libre). Cette ambiguïté de l'adjectif libre peut poser des problèmes lorsque la distinction est importante, comme c'est souvent le cas lorsqu'il s'agit de lois concernant l'utilisation de l'information, telles que les droits d'auteur et les brevets. Les termes gratuit et libre peuvent être utilisés pour classer la propriété intellectuelle, en particulier les programmes informatiques, en fonction des licences et des restrictions légales qui les couvrent, dans les communautés du logiciel libre et de l'open source, ainsi que dans le mouvement plus large de la culture libre.

La célèbre phrase de Richard Stallman "Think free as in free speech, not free beer" (Pensez libre comme dans liberté de parole, pas comme dans bière gratuite) essaie de résumer la pensée des logiciels dits "F/LOSS" (Free/Libre and Open Source Software). Il souligne que la liberté d'un logiciel ne se limite pas à sa gratuité, mais qu'elle inclut également la liberté de l'étudier, de le modifier et de le redistribuer, ainsi que la liberté de l'utiliser à des fins commerciales.

Au fil des ans, de nombreux projets de logiciels libres et open source ont été lancés, allant des systèmes d'exploitation aux logiciels de bureautique en passant par les outils de développement et les applications mobiles. De nombreux développeurs de logiciels libres et open source travaillent de manière collaborative, en utilisant des outils de gestion de versions de code et de communication en ligne pour travailler ensemble sur le même projet.

Un exemple de logiciel open-source populaire est Apache, un serveur web open-source qui est utilisé pour héberger environ 60% des sites Web sur Internet. Il est développé par une communauté de développeurs et est distribué sous la licence Apache.

Il est important de noter que les logiciels libres et open-source ne sont pas seulement une question de liberté, mais aussi une question de qualité et de sécurité. Les codes sources ouverts permettent aux développeurs de différentes communautés de travailler ensemble pour corriger les bugs et améliorer les fonctionnalités, ce qui peut entraîner des logiciels plus fiables et plus sûrs.

En dépit de leur succès, les logiciels libres et open source ont également été critiqués pour leur manque de support technique et pour la difficulté à les utiliser. Cependant, de nombreuses communautés en ligne et de nombreux groupes de soutien ont été créés pour aider les utilisateurs à résoudre ces problèmes.

D'après le philosophe français Bernard Stiegler, le logiciel libre est un concept qui se base sur le partage et la collaboration plutôt que sur la possession et l'individualisme. En utilisant des logiciels libres, les utilisateurs peuvent contribuer activement au développement et à l'amélioration des outils qu'ils utilisent au quotidien, plutôt que de simplement les consommer. Cela crée une dynamique de communauté et de partage des connaissances, qui peut être bénéfique pour tous les utilisateurs. A l'inverse, les logiciels fermés payants encouragent une société de consommation et de surconsommation, mettant l'accent sur la propriété intellectuelle et l'individualisme. En choisissant d'utiliser des logiciels libres, les individus peuvent contribuer à un modèle de société basé sur la contribution et les communs, plutôt que sur la possession et l'individualisme.

Le concept du logiciel libre est un enjeu important pour l'administration française, qui met à disposition sur le site <https://code.gouv.fr> les codes sources développés par les organismes publics. Selon les déclarations de la représentante permanente de la France auprès de l'OCDE

(Organisation de coopération et de développement économiques) Amélie de Montchalin et de Laure Lucchesi, la directrice d'Etalab, l'administration publique française qui vise à améliorer le service public et l'action publique grâce aux données, ces codes sources sont considérés comme des documents administratifs et relèvent des obligations de publication en open data.

Le Logiciel Libre est un enjeu crucial pour la souveraineté numérique de l'administration, de l'économie et des citoyens, car il permet de reprendre possession de ses données. Cette initiative est considérée comme politique, anticapitaliste pour certains et souverainiste pour d'autres.

En Novembre 2022, le ministère de l'Éducation nationale a annoncé qu'il ne souhaitait pas utiliser les offres gratuites de Microsoft Office 365 et de Google Workspace dans les écoles. Selon Pap NDiaye, le ministre de l'Éducation nationale, ces deux solutions ne respectent pas les normes de conformité en matière de protection des données personnelles imposées par le Règlement général sur la protection des données (RGPD) et ne sont pas conformes à la doctrine de "cloud au centre" adoptée par le ministère. Il a souligné que le ministère préfère des solutions plus adaptées à ses besoins spécifiques en matière de protection des données et de confidentialité, plutôt que de se contenter d'options gratuites qui pourraient s'avérer insuffisantes.

C'est dans cette envie de s'émanciper des GAFAM et d'avoir des données française que le gouvernement propose en ligne plusieurs logiciels libres vérifiés et approuvés pour leurs qualités et sécurités.

J'utilise un logiciel libre qui était recommandé sur cette liste : « KeePass », recommandé par les forces françaises, il peut être limitée par une interfaces peu esthétique et des fonctionnalités moins ergonomiques que celles de ses concurrents comme Dashlane et 1password, mais cela ne doit pas occulter les avantages tels que la souveraineté et la sécurité des données.

Cependant, il est important de noter que les logiciels libres et open source ont souvent la réputation d'être visuellement médiocres, difficiles à utiliser et instables avec des bogues. Cela peut être un frein pour les utilisateurs qui cherchent des logiciels professionnels et esthétiquement satisfaisants.

De la même manière que la typographie Comic Sans MS est devenue une blague pour les graphistes selon le média écran total, le logiciel GIMP, leader des logiciels open-source pour sa puissance et ses similitudes avec Photoshop, reçoit énormément de critiques.

J'éprouvai des incertitudes quant à l'existence d'une communauté de graphistes français utilisant des logiciels de création graphique libres, j'ai décidé de mener une enquête pour rencontrer différents acteurs de ce domaine. Pour ce faire, j'ai également axé mes recherches sur des acteurs européens afin d'élargir mon champ d'investigation. Cette démarche visait à répondre à mes interrogations et à émettre des observations sur le sujet.

3.2 GRAPHISTES LIBRISTE

J'ai rencontré en premier lieu le graphiste et développeur Gigs De Haij, membre du collectif Open Source Publishing (OSP). OSP est un groupe d'activistes ayant une formation en graphisme, typographie et développement qui utilisent exclusivement des logiciels libres et open source dans leur pratique du graphisme, de la pédagogie et de la recherche appliquée. Ils cherchent à remettre en question et à trouver des alternatives au modèle standard du studio de design graphique en se concentrant sur l'influence et l'affordance des outils numériques.

Juridiquement, OSP est une association bilingue sans but lucratif basé à Bruxelles. Ce collectif a vu le jour il y a 17 ans en réaction à l'acquisition de Macromedia, créateur de Flash et Dreamweaver, par Adobe et à la possibilité d'un monopole logiciel dans le secteur. Leurs craintes se sont avérées être fondées vu le destin tragique de Flash et le monopole que possède Adobe sur la création graphique.

J'ai découvert au fil de mes recherches via l'association Framasoft, qu'une communauté de graphiste « libriste » en France existe. Ce sont des individus du monde de la création graphique qui utilise des outils libres.

En plus d'avoir un point de vue européen avec Gigs, j'ai également pu discuter avec Benjamin Dumond, qui est un graphiste indépendant basé à Lyon, en France. Il est membre de plusieurs collectifs, dont le Studio Passe-Passe, qui se concentre sur le travail de design traditionnel avec des logiciels libres sans en faire leurs fers de lance. Il est également membre du collectif Bonjour Monde, qui se concentre sur des travaux et des ateliers de design plus expérimentaux et de forme libre. Il a également un projet personnel intitulé Grifi, où il écrit sur la typographie et déconstruit les dogmes typographiques.

Et pour finir j'ai également pu avoir l'avis de Camille Bissuel, un graphiste qui travaille dans une imprimerie à Gap, en France. Il travaille également en tant qu'illustrateur, sur ses propres projets et commandes, en utilisant principalement des logiciels libres et open-source. Il a une formation en philosophie et a fréquenté des cours d'art pendant ses études. Il a ensuite étudié le graphisme et l'animation pendant deux ans dans une école à Grenoble. Il a découvert Linux et les logiciels libres pendant son adolescence et a commencé à les expérimenter avant d'entrer dans une école de design.

Je leur ai demandé s'ils se sentaient dépendants de leurs outils.

Gigs me donne une réponse plutôt intéressante :

- « Il existe un paradoxe dans l'utilisation des logiciels libres et open source, car bien qu'ils permettent de les éditer soi-même, ils sont souvent très complexes et fragiles, dépendant de nombreuses couches de logiciels. Il peut être difficile de comprendre et de gérer toutes ces couches, et il est également possible que la communauté de développeurs prenne des décisions qui ne conviennent pas à tous les utilisateurs. Bien que l'on puisse prendre le logiciel et continuer à l'utiliser indépendamment, il peut être difficile de suivre les développements futurs et de les intégrer. Même si le logiciel est open source, je suis toujours dépendant de celui-ci. »

Quant à Benjamin Dumond qui lui aussi utilise que des logiciels libre, il me rétorque :

- « Oui, je m'en sens dépendant, parce qu'utiliser un logiciel, c'est toujours un temps d'apprentissage, et du coup, même aujourd'hui quand je dois mettre un nouveau logiciel, on a vite fait de s'enfermer dans cette habitude aussi, et même avec le logiciel libre, moi le premier, autant Scribus, il y a plein de choses qui me saoulent, des fois qui ne marchent pas bien, etc. Inkscape, je trouve que dans l'ensemble, il marche quand même relativement bien, et j'y suis attaché, et je trouve qu'il y a une différence entre la dépendance pour Adobe, où effectivement tu sais que du jour au lendemain, comme tu disais, tu peux avoir ce truc-là, le logiciel devient plus payant qu'il ne l'était, ou alors tes fichiers dans le cloud ne sont plus accessibles, ou des choses comme ça. »

De son côté Camille Bissuel qui a la double casquette d'utiliser la suite Adobe dans son travail mais des logiciels libres pour ses travaux personnels me répond :

– « A l'imprimerie ouais quand même pas mal surtout en termes de productivité parce que si on n'a plus un design et qu'il faut rebasculer sur un autre logiciel comme ça du jour au lendemain à l'arrache ça va nous coûter des semaines de productivité quoi vraiment et donc là il y a une vraie dépendance technique mais c'est pas la seule c'est à dire en fait on est dépendant à l'entretien des machines. »

Pour sa pratique personnel celui-ci conclut :

- « dans mon boulot de bd je commence à avoir pas mal de fichiers krita et si je veux revenir il y a des fichiers que j'ai fait dans krita 4 que j'ouvre dans krita 5 qui me dit tout le texte a été converti et le converti bien heureusement mais si je devais corriger tous mes anciens fichiers ça serait compliqué pour faire une édition par exemple donc il y a quand même cette dépendance technique »

Je me demande alors si la dépendance ne vient pas des logiciels mais de l'utilisation qu'on en fait, que même si nous passons à des logiciels libres nous sommes quand même dépendant d'eux de par leurs technicités.

Je leurs ai demandé alors de me lister les logiciels qu'ils utilisent afin de voir la différence avec mes premières interviews :

Gigs qui a une pratique du code me répond :

- « J'utilise GIMP et Inkscape, mais j'utilise surtout un navigateur web, Firefox, et un éditeur de code, Microsoft Visual Studio Code. Et j'utilise beaucoup Python comme langage de programmation. Et HTML, CSS et JavaScript. »

Benjamin qui lui aussi code me donne quelques logiciels :

- « Niveau logiciel, je travaille à 99% avec des logiciels libres. Ça m'arrive encore rarement, beaucoup moins maintenant, mais d'avoir quand même besoin d'adopter de temps en temps quand j'ai un fichier sur lequel des clients veulent des modifications, des vieux trucs sur lesquels j'ai bossé, j'utilise un peu InDesign. Sinon, mon numéro 1 sûr, c'est Inkscape. Moi je travaille avec Inkscape à balle. Je fais beaucoup beaucoup de vectoriel, moi je suis beaucoup plus à l'aise avec le vectoriel en général qu'avec tout ce qui est bitmap. Donc c'est vrai que même Gimp, par exemple, je l'utilise vraiment assez peu quand j'ai vraiment besoin de faire de la retouche d'image ou autre comme ça, mais c'est assez rare. Donc Inkscape, Scribus, depuis quelques temps je m'y suis pas mal remis. Et après, je fais aussi pas mal de programmation, donc j'utilise beaucoup Atom. À voir, ça n'a pas changé, j'ai vu que le développement s'arrêtait bientôt de la part de GitHub. Et après, moi je fais pas mal d'éditions, donc je disais que j'utilise pas mal Scribus, mais j'utilise aussi des systèmes comme Pages.js, par exemple, pour faire de la mise en page en HTML et CSS. Donc c'est plutôt des bibliothèques que vraiment des logiciels à part entière. Et je crois que je me débrouille à peu près avec ça. C'est vrai qu'après quand tu utilises un logiciel de code comme Atom, ça permet aussi de faire beaucoup de choses, donc je fais à la fois du HTML, du JavaScript, tout ça pour pouvoir bosser sur le web, mais aussi du Python, par exemple, ou des trucs comme ça. Et c'est vrai qu'avec Bonjour Monde, on a aussi beaucoup eu cette pratique de fabriquer nos propres logiciels, qui sont à chaque fois des choses assez simples, c'est jamais des choses de la cabine d'Inkscape ou quoi, mais de pouvoir un peu mettre des pseudo-interfaces sur les scripts qu'on utilisait pour simplifier le travail et passer moins de temps dans le terminal. Mais mon top 5, je dirais, ça se situe quand même beaucoup avec Inkscape, Scribus, Page.js et Atom, je pense que ça fait déjà 90% du travail. »

Quand a Camille, celui-ci m'indique :

- « L'imprimerie c'est essentiellement InDesign même si je fais des petits détours dans Illustrator et dans Photoshop pour ramener des données dans InDesign ou pour faire une petite retouche photo et j'ai aussi installé Krita à l'imprimerie parce que c'est des trucs que je trouve dans Krita que je trouve pas dans Photoshop. A mon compte c'est essentiellement Krita, il y a des outils de couleurs en fait de thèmes et tout ça d'Adobe ou que je retrouve aussi en libre, il y a quand même toutes les polices, toutes les couleurs qui sont des thèmes de couleurs qui sont des outils importants et toute la culture graphique qui va avec et donc c'est pas que les logiciels, c'est vraiment tout ce que je considère aussi en fait comme des outils, les banques de police et là j'ai souvent tapé dans, ça m'arrive d'en prendre sur le cloud d'Adobe et la plupart du temps j'essaye de prendre des polices libres ou des polices que je trouve principalement via Google Fonts. »

En effet, même si nous avons vu qu'Adobe et Google possèdent des formats propriétaire et ne veulent pas partager le code de leurs logiciels, ils investissent dans des projets libres ou open-source. Adobe propose son site Adobe Font, avec des milliers de polices de caractères, certaine sous une licence libre qui peut servir à un usage personnel et commercial, et dont les codes sont disponible sur le service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels Github. De son côté Google à travers sa branche Google Open Source, se consacre à la promotion et à la participation à des projets de logiciels open source. Cela inclut le développement de logiciels open source, la contribution à des projets existants, et la publication de codes source pour les projets de Google. Le but de cette branche est de soutenir les communautés open source et de permettre aux utilisateurs de bénéficier de technologies de qualité supérieure. Elle joue un rôle important dans la mise à disposition de logiciels libres et open source pour les utilisateurs et les développeurs. Google propose également Google Font, un service qui fournit un répertoire de plus de 1 400 polices qui peuvent être utilisées sur des sites Web ou divers projets. Il est gratuit et les polices ne sont pas hébergées sur votre propre serveur mais sur les serveurs de Google.

Mais donner le monopole à Google a créer une situation où de nombreuses personnes se sont fait arnaquer. En effet suite à une déclaration d'un tribunal de Munich, il a été déclaré que le transfert de l'adresse IP des visiteurs est une violation du RGPD. Cela a donné lieu à des escroqueries dans lesquelles des entreprises ont illégalement averti les éditeurs de sites Web qui utilisent Google Fonts de payer une indemnité forfaitaire pour éviter une procédure judiciaire coûteuse. Google a déclaré que Google Fonts est conforme au RGPD et que les données des utilisateurs sont protégées. Cependant, outre cette histoire, le typographe Matthew Butterick a écrit un article "Why Google Fonts Aren't Really Open Source" et explique pourquoi les polices de Google ne sont pas vraiment open source. L'auteur de l'article soutient que, bien que les polices de Google soient distribuées gratuitement, elles ne sont pas véritablement open source car elles ne peuvent pas être modifiées, utilisées dans des projets commerciaux ou incluses dans d'autres applications. L'auteur critique également le fait que Google ne fournit pas de fichiers source pour les polices, ce qui limite la possibilité de les adapter pour des besoins spécifiques. Il suggère plutôt d'utiliser des polices open source alternatives pour une utilisation plus libre et flexible.

Le concept de fonderie de caractères libres et open source est un enjeu important pour les acteurs de la création graphique et typographique. La fonderie Velvetyne, par exemple, défend l'idée que les fontes propriétaires ne sont pas les meilleurs outils pour certaines pratiques créatives et que certaines créations graphiques ou typographiques ne doivent pas faire partie

d'une économie de marché. Ils soutiennent également la liberté de subvertir les règles établies par les fonderies propriétaires.

Ils considèrent également que la SIL Open Font License (OFL) est une bonne base pour enseigner aux gens comment créer et distribuer des fontes, dans le but de populariser la typographie et la conception de caractères et de les rendre plus accessibles au grand public. Ils estiment que le fait de rendre la création de caractères plus ouverte et transparente accroît le dynamisme de la création contemporaine et permet aux utilisateurs de continuer à développer et à adapter les fontes en fonction de leur propre point de vue et de leurs besoins particuliers.

Enfin, ils souhaitent faire de Velvetyne un terrain de jeu pour les projets de caractères qui peuvent présenter un faible attrait commercial mais qui possèdent une valeur hautement poétique, esthétique ou technique, et encourager et cultiver ces créations contemporaines en marge de la scène typographique traditionnelle.

Pour en revenir aux interviews, j'ai demandé pourquoi ces graphistes choisissent-ils d'utiliser des logiciels libres plutôt que la suite Adobe ?

Gigs :

- « Je pense qu'il y a beaucoup de raisons. Et qu'être contre Adobe est d'une certaine manière la moins intéressante parce que c'est très négatif. Et je crois vraiment qu'il y a une raison plus positive de le faire. Et je pense que c'est de chercher des moyens alternatifs et d'être capable de faire différents types de travaux.
Il y a ce designer, Jonathan Bucky, et il a dit, et je ne suis pas sûr que ce soit sa citation, mais au moins je l'ai entendu dire : « L'ordinateur est un outil pour faire des outils. » et je pense que c'est une citation très intéressante ou une pensée très intéressante parce qu'elle signifie que la façon dont beaucoup d'entre nous utilisent l'ordinateur est très limitée, dans le sens où nous n'utilisons que les outils que d'autres personnes nous ont donnés ou ont fait pour nous. Mais si vous considérez l'ordinateur comme un outil pour fabriquer d'autres outils, alors il devient, je pense, plus puissant parce que vous pouvez utiliser cette machine pour faire d'autres petites machines pour vous, même si elles sont très simples. »

Benjamin :

- « Mais d'ailleurs, moi à la base, le fait que j'utilise des logiciels libres vient plutôt du fait que je voulais utiliser Linux. En fait, quand j'étais ado, assez rapidement, j'ai eu un ordi sous Linux quand j'avais genre 14-15 ans parce que j'étais tombé sur l'histoire de hacker. En fait, très rapidement, je me suis intéressé au milieu du hacking et je trouvais ça complètement dingos quand j'étais ado. C'était vraiment l'endroit que je sentais possible où je peux avoir une sorte de contre-culture qui m'était un peu accessible. C'était le milieu du hacking. Et donc, très rapidement, je m'étais installé des Linux. Et quand j'ai commencé mes études en design, là, j'ai implicitement compris que Linux n'était pas possible et qu'il me fallait un Mac. Et bon, ça ne m'a pas gêné à ce moment-là non plus. J'étais pris dans l'idée que j'allais faire le design de ça. J'étais content. Donc, j'ai complètement laissé tomber Linux. Et c'est beaucoup plus tard, justement, quand je suis arrivé à Valence, après ma deuxième ou troisième année, qu'il y avait une des personnes d'une classe au-dessus de moi qui me dit, ah, j'essaie d'installer ça Et donc, c'était Antoine Gelgon qui, maintenant, est à l'origine d'un collectif à Bruxelles qui s'appelle Luuse, qui est un collectif, justement, spécialisé dans le logiciel libre. Et à ce moment-là, je me suis dit, ah, ouais, mais putain, mais c'est vrai que moi aussi, j'utilisais

ça avant trop bien. Et en fait, on s'est un peu relancés tous les deux. Ça m'a motivé aussi. Et je me suis remis à Linux à ce moment-là. Et j'aimais vraiment beaucoup Linux en tant que système d'exploitation. Et à ce moment-là, j'ai été un peu contraint. J'étais genre, bon, je n'ai plus Adobe. On va faire sans, quoi. Et après, en parallèle, s'est développé des questions, justement, de critique, des monopoles et tout ça. Mais moi, ce n'est pas fait dans ce sens-là. C'était vraiment, j'adorais Linux ou les Linux sur l'ordi. Et d'un coup, Mac m'a saoulé. Windows, j'ai utilisé il y a longtemps, mais j'avais très rapidement lâché l'affaire. Et c'était plutôt dans ce sens-là. Est aussi parce que j'étais animé aussi des éthiques, justement, liées au hacking et à la liberté numérique. »

Camille :

- « Je suis arrivé sur Gap, j'ai assez vite constaté qu'il n'y avait pas trop de boulot dans la région. Je me suis mis à mon compte, et au départ pareil, je n'avais pas les sous, je ne pouvais pas payer, je ne sais plus combien, 60 peut-être 50 euros par mois à l'époque, au tout départ de mon activité, donc j'ai commencé à utiliser les logiciels libres, c'était un peu par militantisme aussi, du coup en fait je suis resté là-dessus, puisque c'était mes outils, jusqu'à m'être embauché à l'imprimerie. »

Être indépendant des logiciels Adobe, est-ce être exclu de la communauté qui l'utilise ?

Effectivement, je pense que si je fais un test d'envoyer à 10 graphistes un fichier PSD, chacun pourra me dire l'avoir ouvert et/ou modifier. Là ou si je leurs envoie un fichier .xcf, l'extensions pour le logiciel libre Gimp, équivalent de photoshop, il y a fort à parier à ce que beaucoup de personne me demande ce qu'est ce fichier et comment l'ouvrir, alors que sa gratuité et son format libre devrait être plus simple à travailler. Cependant les différents réponses ont fait évoluer ma pensées.

Gigs :

- «Oui, bien sûr, si vous vous écartez de la norme, si vous êtes différent, alors bien sûr, les choses sont plus difficiles. Il y a aussi une solution pratique, parce que probablement à partir de GIMP, je ne suis pas sûr de ça, mais je pense que vous pouvez exporter vers un fichier PSD. Je veux dire, c'est à essayer, mais sinon, vous pouvez toujours exporter vers un TIFF ou un PNG, et ceux-ci sont sans perte, ou vous pouvez exporter vers un JPEG en haute résolution. Donc ces options sont toujours là.
Et puis il y a une autre réponse, et elle est plus, de type hippie, c'est de dire, mais qui exclut qui ? Parce qu'une chose que je trouve très intéressante dans les projets open source c'est qu'ils ne sont pas tous, mais Inkscape en est un très bon exemple, c'est qu'ils utilisent un format ouvert, ils utilisent SVG, c'est un standard ouvert pour décrire des graphiques vectoriels, et ils l'utilisent dans leur éditeur.
Mais ce qui est vraiment beau là dedans, c'est que si vous avez un fichier fait dans Inkscape, vous pouvez aussi l'ouvrir dans un navigateur.
Vous ne pouvez pas vraiment le modifier, mais vous pouvez quand même l'ouvrir.
Donc cela signifie que ce fichier est en fait un standard ouvert, où, par exemple, .ai ou .psd, je ne suis pas sûr à 100%, mais je pense que ce sont des standards fermés, ce qui veut dire que c'est Adobe qui les a créés
Je n'en suis pas sûr, mais il y a une chance que vous ne soyez pas autorisés à les utiliser dans d'autres logiciels où vous devez prendre une licence, mais au moins ils ne fournissent pas de documentation sur son fonctionnement.
Donc ça veut dire que les créateurs de ces logiciels ne font pas d'effort pour rendre le format de fichier accessible aux autres. »

Benjamin Dumond :

- « Ça a été des problèmes qu'on a rencontré à des moments. D'un point de vue professionnelle, ça peut poser des problèmes avec des imprimeurs par exemple, alors que ça ne devrait pas, parce que t'envoies un pdf normalement ça devrait être ok. Mais t'as quelques imprimeurs qui disent qu'ils ont besoin d'un fichier Indesign, tu pourrais dire non, mais quand t'es dans le rush t'as pas trop de choix. Après ces dernières années on se débrouille assez bien, en fait quand on bosse en collectif, on arrive assez souvent à scinder le travail. Et donc par exemple je dois m'occuper de faire certaines illustration en typo vectoriel, rien ne m'empêche d'utiliser Inkscape de les filer à quelqu'un d'autre qui bosse sur Indesign, et il les intègre dedans, c'est pas un souci. Ont s'est assez peu retrouvé à devoir bosser en collaboration avec des gens extérieurs au collectif et que ça pose problème sur ce point là. Par contre c'est vrai que nos premières années où on utilisait quand même encore un peu de la suite Adobe, il y a des moments effectivement, je me remettais sur Indesign et on bossait comme ça. Après tout dépend de ton cas de travail en fait, si demain je dois bosser avec une agence et qu'ils me disent utilise que Adobe, si j'ai besoin de thunes, peut-être que je me dirais vas-y c'est pas grave. »

Camille :

- « Alors moi je l'ai un peu ressenti effectivement quand je travaillais comme un indépendant et que devait transmettre à d'autres des fichiers, en général ils râlaient un peu mais je leur disais mais oui bah tu as juste à télécharger gimp gratuitement et tu peux l'utiliser mais en fait ils savaient pas utiliser le logiciel donc enfin oui ils avaient pas le temps de se former et ou de prendre le temps de retrouver leurs repères dans gimp alors qu'ils savaient très bien utiliser photoshop. Je pense pas qu'on perd en liberté, en fait en fait moi je préfère mon choix personnel c'est plutôt de dire, je vais quand même travailler dans des logiciels libres les gens auront la possibilité de se former et de réutiliser mes fichiers, ils pourront installer gratuitement et en fait la gratuité est importante parce que si c'était s'ils devaient payer aussi gimp pour le pour l'utiliser ça serait encore plus excluant. C'est pas que le l'open source c'est aussi les gratuités, c'est pas négligeable et donc mon choix c'est plutôt de dire ben je continue d'utiliser des logiciels libres même si ça demande aux gens de se former et qu'ils vont râler sur le moment au moins ils ont la liberté et la possibilité de le faire. »

Quelle est votre opinion sur le fait qu'ont apprennent exclusivement la suite Adobe à l'école ?
Est-ce que vous voulez plus de logiciels libres dans les écoles ?

Gigs :

« Je pense qu'il y a une bonne raison d'apprendre les logiciels Adobe à l'école dans le sens où qu'il vous donne des compétences pratiques dont vous aurez probablement besoin, si vous obtenez un emploi en tant que graphiste. Mais il y a aussi cette autre possibilité de penser la conception graphique de manière plus large et comme quelque chose que vous pouvez expérimenter davantage dans le processus. Et je pense que les logiciels libres sont un bon point de départ parce que, par défaut, ils ne peuvent pas être Adobe et ils pensent par défaut à des alternatives. »

Benjamin :

- « J'ai l'impression dans les écoles qu'on en parle aussi. C'est vrai que moi ça arrivait deux trois fois que des étudiants discutent avec moi par mail ou pour justement pour des mémoires sur ça et que des profs de plus en plus de ma génération finissent par être placés aussi dans les écoles. Il y a des gens qui ont été sensibilisés à ça je sais qu'à Valence, parce que moi quand j'étais à Valence, il n'y avait pas de prof qui était spécialement spécialisé dans ça, c'était plutôt nous qui nous organisions avec les élèves mais je sais que maintenant il y a un prof Quentin Juhel qui est pas mal dans ça et à Bruxelles, j'ai été en Erasmus à l'ERG (École de recherche graphique) pendant une demi-année à l'ERG, ils sont full logiciels libres dans tous les sens parce qu'il y a pas mal de gens d'OSP qui sont là-bas et de Luuse et pareil à Paris et tout ça intéresse les gens. »

Camille :

- « Un peu oui, moi j'ai pas été très pauvre mais quand je débute j'avais pas l'argent pour payer la suite adobe. La suite adobe est payée dans les pays riches dans les entreprises elle n'est pas payée ailleurs honnêtement elle n'est pas payée en Afrique, elle n'est pas payée en Amérique latine, enfin je pense pas. Les logiciels libres sont aussi là parce que parce qu'ils répondent à ce besoin d'avoir des outils qui fonctionnent partout et qui sont gratuits, c'est un côté militant, que les outils n'appartiennent pas à une certaine classe sociale quoi, le piratage c'est aussi pour compenser ça. »

Peux-t'on faire du libre avec des logiciels propriétaire ?

Gigs :

- « Pour OSP, ça veut dire ne pas utiliser Adobe. D'accord. Mais je pense que pour beaucoup de gens, cela peut signifier utiliser Adobe et utiliser des logiciels libres et décider en quelque sorte quel outil convient le mieux au projet dans le sens où la suite Adobe n'est pas la collection d'outils, mais c'est un ensemble d'outils. Et puis il y a d'autres outils à côté. Et bien sûr, pour moi, je préfère que ce soit créé par une communauté. Je préfère qu'il n'y ait pas une grande entreprise américaine. Les Américains ne sont pas si importants. Je veux dire, je préfère que ce ne soit pas une grande entreprise qui en tire profit. Mais ce sont aussi des raisons valables et je pense qu'elles en font partie. Mais il y a aussi cette partie que je crois honnêtement aussi intéressante en soi ou il n'y a pas besoin d'être contre quelque chose pour que l'open source soit intéressant. Il y a aussi de la valeur dans l'open source lui même. »

Benjamin Dumond :

- « Comment je pourrais aborder ça? Justement pendant un moment je m'étais dit je vais avoir une forme de militantisme à travers le logiciel libre, maintenant je pense un peu moins à ça, je me dis que le logiciel libre, ça fait pas tout non plus. Il y a plein de gens même dans le milieu du logiciel libre qui des fois sont beaucoup moins de gauche qu'ils aimeraient le croire quoi et je pense que le logiciel libre, ça fait vraiment pas tout. Je pense qu'on peut être libre aussi avec des logiciels propriétaires, tout dépend un peu aussi de l'attitude qu'il y a par rapport à ça. T'as des gens qui utilisent des logiciels propriétaires mais qui vont vraiment mixer les logiciels qui ont rien à voir les uns avec les autres pour faire des trucs des fois qui sont incroyables donc moi j'ai vraiment pas de jugement par rapport à ça. »

Camille Bisuel :

- « Je suis un peu moins militant du libre parce que j'ai moins le temps. Je me dis si tout n'est pas libre c'est pas dramatique non plus, et l'important c'est pas les outils,

l'important c'est ce qu'on produit. Pour moi l'œuvre est quand même plus intéressante que l'outil avec lequel je les produis mais voilà avec un peu de recul j'essaie de plus être aussi noir et blanc »

Je suis un peu sceptique. Peut-être que la suite Adobe n'est pas aussi mauvaise que je le croyais. Après avoir réfléchi davantage et pris en compte différentes perspectives, je commence à me rendre compte que la réalité est plus complexe. Il semble que l'utilisation d'outils soient une chose et que la collaboration et le partage, une autre, complémentaire mais différente.

Le 13 Janvier 2021, Virgil Abloh, créateur de la marque Off-White et ancien Directeur Artistique de la maison Louis Vuitton, a annoncé sur son compte Instagram le lancement du site web <https://public---domain.com/>. Ce site propose un ensemble de presque 40 gigabytes de tous les fichiers d'archives de la collaboration entre la marque Off-White et l'équipementier sportif Nike, directement en ligne. Les fichiers incluent des jpeg, des pdf et des mov.

Avec cette démarche nommée "FREE GAME", Virgil Abloh propose une approche innovante en proposant des outils et astuces en ligne et gratuite pour la création de marques de vêtements. Il a déclaré à travers cette phrase : « Le changement de système dans l'éducation pourrait faire partie de la solution dont nous avons besoin pour un changement systémique. Sinon, nous sommes là pour essayer. »

Cette démarche offre une opportunité pour les passionnés de mode et de création de marques de vêtements de s'informer et de s'inspirer de cette collaboration de renommée internationale. J'ai pu télécharger un PDF d'une centaine de page très intéressante sur cette collaboration. Cette initiative révolutionnaire de Virgil Abloh montre comment la technologie et les plateformes en ligne peuvent être utilisées pour partager des connaissances et des ressources créatives, offrant ainsi une opportunité pour l'éducation et l'apprentissage dans le domaine de la mode.

De son côté Le Metropolitan Museum of Art met à disposition des ensembles de données sélectionnés d'informations sur plus de 470 000 œuvres d'art de sa collection pour une utilisation commerciale et non commerciale sans restriction. Dans la mesure où la loi le permet, le Metropolitan Museum of Art a renoncé à tous les droits d'auteur et droits connexes ou voisins sur cet ensemble de données en utilisant la licence Creative Commons Zero. Ces données sont désormais disponibles pour une utilisation dans n'importe quel média sans autorisation ni frais, ils comprennent également des données d'identification pour les œuvres d'art sous copyright. L'ensemble des données en libre accès du Met sont disponibles et donne accès à toutes les données et aux images en haute résolution (format JPEG) qui sont dans le domaine public.

En pensant libre, on pense à gratuit, comment êtes-vous rémunéré lorsque vous travaillez sur ce type de projet ?

Gigs :

- « Nous avons donc des commissaires pour les collaborateurs. Et donc il y a d'autres organisations qui nous demandent de faire de la conception graphique, et ils nous payent pour ce travail. Nous travaillons donc beaucoup dans le domaine culturel. Nous travaillons avec des institutions culturelles comme les théâtres. Nous avons fait beaucoup de travail pour le théâtre bosniaque pour leur identité. Nous avons fait ça pendant 10, 11 ans. Mais alors, je veux dire, c'était un projet très important pour nous parce que cela signifiait que chaque année, nous savions qu'il y

avait une certaine quantité de travail à faire. Et nous travaillons aussi avec des artistes pour leurs publications ou pour leurs sites web, et ils viennent à nous parce qu'ils veulent quelque chose. Je veux dire qu'en ce sens, nous avons une pratique très traditionnelle du design graphique. En termes d'économie, nous avons une pratique de conception graphique très traditionnelle qui consiste à faire des commissions, et nous sommes payés pour ça. La différence réside dans les outils que nous utilisons. La différence est dans beaucoup d'endroits, mais c'est dans les outils que nous utilisons, et c'est aussi dans le fait que si le travail est fait, il est publié sous une licence libre et ouverte, ce qui signifie que tout le monde peut le prendre et en faire ce qu'il veut. Vous pouvez l'utiliser. Vous pouvez le vendre, mais vous devez donner les crédits, exactement. Mais vous avez le droit de le vendre. Je veux dire, dans ce sens, vous pouvez faire ce que vous voulez. Nous espérons que les gens soient assez intelligents pour savoir qu'ils peuvent aussi l'obtenir gratuitement. »

Camille :

- « Je le vis beaucoup, en tant qu'illustrateur je dessine donc je m'amuse donc j'ai pas besoin d'être payé, ça c'est un jugement qu'on reçoit. Tu veux pas refaire une version gratuitement ou répondre à tel projet ou faire un projet sur devis ? Non ! Je travaille pas gratuitement, ça c'est plutôt une éthique de professionnel de dire : non je travaille pas gratuitement tout court, je vais pas faire un projet gratuitement, je demande pas aux maçons de te faire un mur pour tester pour voir si tu aimes son mur avant de l'embaucher, pour moi c'est pareil. Tu vas éventuellement voir ce que j'ai déjà fait mais je te fais pas un dessin ou un croquis gratuitement avant de commencer. »

Durant l'émission Underscore, le fondateur et développeur d'Odoo, une société qui pèse plus de 2 milliards d'euros et qui développe une suite d'applications open source couvrant tous les besoins des entreprises: CRM, eCommerce, Comptabilité, Inventaire, Point de Vente, etc. à expliqué que l'entreprise utilise désormais un modèle économique appelé "opencore", dans lequel 80 % de ses applications sont open source et 20 % sont payantes.

Fabien Pinckaers affirme qu'il est passionné par les logiciels libres et qu'il pense qu'il est important que la recherche et le développement de l'entreprise soient financés par la partie payante de ses applications. Il mentionne également qu'il a dû passer à ce modèle pendant une période où l'entreprise connaissait des difficultés financières.

Le groupe Bye Bye Binary, quant à eux, propose également des polices de caractères gratuites et explique sur leur site que les licences libres ne signifient pas nécessairement gratuité. En effet, ils soutiennent l'idée que les créateurs de fontes libres doivent être rémunérés pour leur travail, ou à travers des commandes claires où la commanditaire obtient en échange d'une somme d'argent une fonte qui correspond à ses besoins, qui est par après distribuée sous licence libre. Ils espèrent ainsi voir grandir le nombre de fontes libres qualifiées, inclusives et créées par des dessinateurs rémunérés.

Avez-vous déjà accédé aux codes de ces logiciels pour les modifier ?

Gigs :

- « J'ai eu le rêve de pouvoir parfaitement comprendre mon ordinateur, mais en l'utilisant davantage, j'ai découvert qu'il était très complexe. De plus, je n'ai pas le temps ni les compétences pour lire tout le code source. »

Benjamin Dumond :

- « Alors moi j'ai jamais fait ! Déjà parce que je suis pas sûr de quel langage est utilisé pour GIMP, Scribus et InScape... J'imagine que ça doit être du C sûrement ou du C++, des langages que moi j'utilise absolument pas donc j'ai jamais modifié ces codes.»

Camille :

- « Alors pas pour les modifier, j'ai déjà regardé, j'en suis incapable parce que j'ai pas la formation. Donc ça m'est arrivé de faire des rapports de bug, de remonter les problèmes, de voter, de faire des tests à la demande de développeurs, mais j'ai jamais été jusqu'à modifier le code parce que c'est pas ma formation de base, et du coup je pense que je le ferai pas forcément bien et puis c'est une question de temps quoi j'ai pu me former en html css etc mais j'ai survolé un peu le code de ces logiciels là pour essayer de comprendre comment ça marchait mais c'est encore tout un autre métier, je l'ai pas fait ».

Qu'elle est la place du code dans votre travail ?

Gigs :

« Ce qui est très intéressant avec les logiciels libres c'est qu'il est souvent plus facile d'écrire des scripts pour eux ou d'écrire des codes. Je ne suis pas vraiment sûr de la raison. Parfois je pense que c'est fait par des gens qui sont plus proches de la programmation, donc ils veulent aussi être capables de programmer dans le code. Ou peut-être que c'est parce que d'une certaine manière ce code est plus ancré dans la plateforme. Mais si vous regardez par exemple, avec Inkscape, vous pouvez écrire des scripts Python pour lui, mais il permet aussi de regarder dans le code source de votre image et de vous donner le contrôle à différents niveaux. Et dans ce sens, il a été possible d'automatiser des tâches dans cet outil. Et puis personnellement, j'aime aussi beaucoup ça. J'aime programmer. Je trouve cela amusant. »

Benjamin Dumond :

- « Il y a le côté, j'utilise le logiciel libre mais je ne sais pas comment ça fonctionne, et je ne connais rien en programmation.

Mais très rapidement, tu as un peu aussi un next step en logiciel libre qui est quand tu comprends un peu comment ça fonctionne et que tu peux commencer à bidouiller tes trucs toi-même et en vrai, c'est là où le réel plus par rapport au logiciel propriétaire apparaît.

Le collectif Luzze, ils ont comme nous, un GitLab, une sorte de répertoire en ligne où tu postes tes propres codes qui sert à toi de travailler mais qui te permet aussi de partager avec d'autres gens ce sur quoi tu es en train de bosser et Luuse par exemple, on peut retrouver quasiment tous les scripts avec qu'ils ont créé pour tous leurs projets et qu'on retrouve en ligne donc ça permet de dire tiens Luuse, ils ont fait ça, moi pour le projet j'ai envie de faire un peu un truc comme ça mais je vais le combiner avec un autre script que j'ai fait moi pour faire ça hop, je télécharge leur code je regarde un peu comment ça fonctionne je fais un autre code au milieu qui connecte mes deux codes et ça me fait encore un truc différent et ça, c'est vraiment le côté assez incroyable du logiciel libre qui n'est pas trop spécialement mis en avant parce que ça demande un niveau d'expertise un peu plus haut que celui de simple utilisateur un peu passif. »

Camille :

« J'ai passé un certain temps à une époque à apprendre à coder des sites web en html etc et je pense ça a une superbe vertu c'est d'apprendre comment ça fonctionne de se former de connaître de connaître un peu la mécanique et d'avoir vraiment la connaissance technique de pas juste d'utiliser un outil je sais pas comment il marche et pour moi c'est comme ça qu'on devient vraiment bon c'est à dire qu'on comprend pourquoi le logiciel nous dit non ça tu peux pas le faire parce que en fait c'est pas que j'ai pas été pensé comme ça. On apprend ça et ça vaut le coup de prendre ce temps à apprendre ça parce qu'on comprend. »

Le collectif Luuse, est une association qui vise à développer des méthodes alternatives d'édition de forme et de publication, en se concentrant sur une approche réfléchi et consciente des relations entre les outils de production, les designers et les utilisateurs. Elle promeut les systèmes ouverts et la culture libre en développant des environnements physiques et numériques pratiques et théoriques. Elle s'adresse à un large éventail de groupes et d'individus, tels que les artistes, les artisans, les associations, les designers, les institutions et les théoriciens, et organise régulièrement des événements tels que des ateliers, des expositions et des conférences. Elle dispose également d'un lieu de travail et d'échange, de moyens de recherche et de documentation de ses activités. Luuse partage leurs créations et les codes créer directement sur leurs Gitlab, la ou de nombreux graphistes pourrait se plaindre de voir son travail réutilisé ou modifié, la communauté du code ne se soucient pas de ces dictâtes et s'encourage régulièrement à utiliser des parties de codes qu'eux mêmes ont récupéré ailleurs.

Il est intéressant de constater que ces nombreux graphistes préfèrent utiliser des logiciels open-source, où le code est accessible à tous, même s'ils ne le comprennent pas toujours et ne le modifient pas en raison de leur complexité.

Cependant, il existe également une tendance croissante de graphistes qui choisissent de se concentrer sur la création graphique à partir de code plutôt que de logiciels. Cela leur permet de s'éloigner des contraintes imposées par les logiciels, qui, selon eux, limitent la créativité en utilisant des outils préfabriqués. Selon eux, les onglets et les menus sont devenues des raccourcis vers des actions déjà prévues par les logiciels.

Un exemple de cette approche est Kevin Donnot, graphiste spécialisé dans les projets imprimés et numériques qui intègrent des processus interactifs, algorithmiques ou génératifs dans la conception graphique. Il est également cofondateur et rédacteur en chef de la revue Back Office. Dans son écrit "Code = Design", il traite de la relation entre la conception et le code, ainsi que de l'hésitation de nombreux concepteurs à intégrer le codage dans leur processus de conception. Il fait référence au mouvement Arts and Crafts de la fin du XIXe siècle, dirigé par William Morris, qui croyait en l'importance de maîtriser les outils utilisés dans le processus de conception. Il soutient que l'homogénéisation des outils de conception et de production est liée et que les concepteurs devraient prendre davantage le contrôle de leur processus de création et créer des œuvres uniques et non standardisées.

Il est important de noter que cette tendance vers l'utilisation de logiciels libres et open-source dans la conception graphique est en croissance. Des artistes et des designers tels que Joshua Davis, Zach Lieberman, et Golan Levin ont tous utilisé des outils de programmation pour créer des œuvres graphiques uniques et innovantes. Ces artistes ont utilisé des langages de programmation tels que Processing, openFrameworks et p5.js pour créer des expériences interactives, des illustrations générées par ordinateur et des animations.

De nombreux graphistes ont choisi de se concentrer sur le graphisme fait à partir de code, plutôt que d'utiliser des logiciels fermés. Cela leur permet de s'affranchir des limites imposées par ces logiciels, qui peuvent réduire la créativité en offrant des outils préfabriqués et en limitant les choix des utilisateurs. Des designers tels que John Maeda ont adopté cette approche et ont créé de nouvelles formes de conception visuelle.

J'ai eu la chance de rencontrer Raphaël Bastide lors du salon Offprint à Paris, où il m'a présenté son projet "Where Fears Hide". Il s'agit d'une carte qui vise à mettre en lumière les forces obscures qui influencent constamment nos vies. Ce projet a été publié par LeMégot éditions sous forme de poster, de stickers et également d'un site web. Raphaël m'a expliqué qu'il a choisi de s'affranchir des restrictions des logiciels de création graphique standard pour proposer des expériences plus innovantes en utilisant des lignes de code et des expérimentations. Les résultats de ses recherches ne sont pas guidés par les logiciels, mais plutôt par une approche expérimentale.

J'ai appris que les gens ont des avis différents sur l'utilisation des logiciels libres et open source. Utiliser ces types de logiciels peut signifier renoncer à certaines fonctionnalités, mais cela apporte en contrepartie une certaine indépendance et d'autres avantages.

3.3 LICENCES

En partageant mon interviews avec Camille Bissuel, alors que je lui ai envoyer pour validation, celui-ci m'a répondu via un mail : « Petit détail, la plupart des illustration sont en CC-by-sa, donc le © n'est pas tout à fait approprié, mais ce n'est pas bien grave et je ne t'en voudrais pas du tout si tu ne veux pas tout ré-encoder ;) ».

Au début de mon podcast, j'utilisais le symbole du copyright par habitude sans réellement comprendre les implications de cette démarche. Cependant, en me rendant compte que les crackers violaient les droits d'auteur, et que les logiciels libres permettaient de partager le droit de les modifier, j'ai commencé à effectuer des recherches sur les différentes licences disponibles pour protéger et partager mes créations de manière éthique et consciente.

Déjà, M. Bissuel nous parle de la licence CC, la « creative common ». La licence Creative Commons (CC) a été créée en 2001 par Lawrence Lessig, professeur de droit à l'Université de Stanford, dans le but de faciliter le partage et la réutilisation de contenu créatif sur Internet. La licence CC permet aux auteurs de choisir comment ils souhaitent que leurs œuvres soient utilisées, tout en leur donnant une certaine protection juridique. Il existe différents types de licences CC, allant de la licence la plus restrictive (Attribution-NonCommercial-NoDerivatives) à la plus permissive (Attribution-ShareAlike).

L'une des histoires les plus notoires liées à la licence CC est celle d'Aaron Swartz, un développeur et militant pour la liberté d'expression sur Internet qui a utilisé la licence CC pour partager des milliers de articles scientifiques payants sur le site de partage de fichiers JSTOR. Swartz a été poursuivi pour violation de copyright et fraude informatique, et a finalement été retrouvé mort dans sa cellule en 2013 dans des circonstances suspectes. Son histoire a suscité un débat sur l'accès à l'information et la liberté d'expression sur Internet, et a conduit à une révision des lois sur la violation de copyright aux États-Unis.

Cependant, Monsieur Bissuel ne se retrouve pas dans le copyright. Le Copyright est un système juridique qui protège les œuvres de l'esprit, telles que les livres, les films, la musique,

les logiciels, les images, les photographies, les designs, les brevets, les marques commerciales, les dessins industriels et les œuvres de l'esprit. Il a pour but de protéger les droits des créateurs d'œuvres en leur donnant le droit exclusif de les reproduire, de les diffuser et de les utiliser à des fins commerciales.

L'histoire du Copyright remonte au XVII^{ème} siècle, lorsque les imprimeurs ont commencé à reproduire des livres sans l'autorisation des auteurs. Les auteurs se sont alors tournés vers le gouvernement pour obtenir des protections juridiques pour leurs œuvres. En 1710, le Royaume-Uni a adopté la première loi sur le Copyright, la Statute of Anne, qui a donné aux auteurs le droit exclusif de reproduire leurs œuvres pendant 14 ans.

Au cours des siècles suivants, les lois sur le Copyright ont évolué pour tenir compte des nouveaux moyens de diffusion des œuvres, tels que les photocopieurs et les ordinateurs. Les États-Unis ont adopté leur première loi sur le Copyright en 1790, qui a donné aux auteurs le droit exclusif de reproduire leurs œuvres pendant 14 ans, renouvelable une fois pour 14 ans supplémentaires.

Dans le domaine de l'art et du graphisme, le Copyright a joué un rôle important en protégeant les droits des artistes, des photographes et des designers. Les artistes peuvent utiliser le Copyright pour empêcher les personnes de reproduire leurs œuvres sans autorisation, ce qui leur permet de contrôler la façon dont leurs œuvres sont utilisées et de recevoir des redevances pour leur utilisation. Les photographes et les designers peuvent également utiliser le Copyright pour protéger leurs images et leurs designs contre l'utilisation non autorisée.

Cependant à l'heure actuel ou le partage est simplifié sur internet grâce aux capture d'écrans, etc. Il est devenu difficile de faire légitime la propriété de ses œuvres sous droit d'auteur. Depuis 2015, Christophe Louis, alias Quibe, est victime d'un plagiat massif. Ses illustrations sont vendues dans le monde entier sur des plateformes d'e-commerce où elles sont déclinées sur de multiples supports. « Close » est son illustration la plus copiée, « ça m'embête, c'est casser le travail que j'ai fait... Il faut que je supporte que ça, ça existe », commente-t-il désabusé. Pour lutter contre ce plagiat massif, Quibe passe un temps considérable à repérer et signaler un à un les contrefaçons.

D'autres ne sont pas de son avis et pense qu'il ne faut pas s'attribuer la paternité d'une œuvre ou du moins en ouvrant les conditions d'utilisations de celles-ci. En révolte face au Copyright, un mouvement a proposé une alternative : le Copyleft.

Le Copyleft est une forme de licence de droit d'auteur qui permet à tout utilisateur de distribuer, modifier et utiliser librement une œuvre, sous réserve de respecter les conditions de la licence. Il s'agit d'une alternative au système traditionnel de droit d'auteur qui restreint ces utilisations.

L'histoire du Copyleft débute dans les années 80 avec la création de la Licence Publique Générale GNU (GNU General Public License) par Richard Stallman. Cette licence a été créée pour protéger les logiciels libres et open source contre toute appropriation commerciale. Elle est devenue la licence la plus populaire pour les projets open source.

Dans le domaine de l'art, des artistes tels que Cory Doctorow, Lawrence Lessig et Nina Paley ont utilisé des licences copyleft pour protéger leurs œuvres. Par exemple, la bande dessinée "Mimi and Eunice" de Nina Paley est diffusée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0, ce qui permet aux utilisateurs de la partager et de la modifier librement, à condition de citer l'auteur original et de diffuser les œuvres dérivées sous la même licence.

Dans le domaine du graphisme, des plateformes telles que The Noun Project et Openclipart utilisent des licences copyleft pour partager des icônes et des illustrations vectorielles gratuites. Ces plateformes permettent aux utilisateurs de télécharger, de modifier et de distribuer librement ces images sous réserve de respecter les conditions de la licence.

En somme, le copyleft est un concept qui a émergé pour permettre une utilisation libre et gratuite de certaines œuvres, qui sont protégées par des licences qui autorisent leur modification et leur redistribution, sous certaines conditions. Il est devenu populaire dans le domaine du logiciel libre et open source mais a aussi été utilisé dans le domaine de l'art et du graphisme.

Il est important de noter qu'il existe une différence entre les licences Creative Commons et le copyleft. Le copyleft est une méthode pour rendre un logiciel libre en utilisant une licence qui exige que toutes les versions dérivées du logiciel soient également libres. Les licences Creative Commons ne s'appliquent pas spécifiquement aux logiciels mais à tout type de contenu (texte, image, vidéo, etc) et offre plusieurs options pour les conditions d'utilisation (partage, modification, utilisation commerciale...)

En résumé, la licence Creative Commons est un moyen pour les auteurs de protéger leurs œuvres tout en permettant une certaine liberté d'utilisation, tandis que le copyleft vise à assurer la liberté des logiciels en obligeant toutes les versions dérivées à être libres également. L'histoire d'Aaron Swartz montre comment l'utilisation de ces licences peut devenir un enjeu important dans la lutte pour l'accès à l'information et la liberté d'expression sur Internet.

Il existe un grand nombre de licences libres disponibles, parmi les plus connues et utilisées il y a :

- La licence Apache, une licence libre qui permet aux utilisateurs de copier, distribuer et modifier les logiciels sous certaines conditions, comme la citation de la source originale. Elle est souvent utilisée pour les logiciels open-source.
- La licence BSD, une licence libre similaire à la licence Apache, qui permet également aux utilisateurs de copier, distribuer et modifier les logiciels sous certaines conditions, comme l'inclusion d'un disclaimer de non-responsabilité. Elle est également utilisée pour les logiciels open-source.
- La licence MIT, une licence libre qui permet aux utilisateurs de copier, distribuer et modifier les logiciels sous certaines conditions, comme l'inclusion d'une copie de la licence avec le logiciel. Cette licence est souvent utilisée pour les projets open-source.

Pour réagir à toutes ces licences libres, une licence a vu le jour : Do What The Fuck You Want To Public License (WTFPL), qui se distingue par son caractère très permissif. Elle permet aux utilisateurs de copier, distribuer et modifier les œuvres protégées sans aucune restriction. Cette licence est utilisable pour tous types de logiciels ou de contenus créatifs. Elle est considérée comme l'une des licences les plus permissives disponibles, offrant aux utilisateurs une grande liberté d'utilisation et de modification des créations. Il est important de noter que cette licence est utilisée de manière humoristique, avec un ton décontracté.

Il existe une grande communauté de graphistes qui utilisent des logiciels libres, mais pourquoi n'en utilisons-nous pas davantage? Je pense que cela est dû au fait que nous avons été formatés depuis le début de nos études en graphisme. Lorsque j'ai commencé mon bac pro en communication visuelle il y a sept ans, j'ai été immédiatement initié à l'utilisation de la suite Adobe. En faisant une discussion auprès des étudiants en graphisme, j'ai constaté que les

outils les plus utilisés et appris à l'école sont les mêmes : Photoshop, Illustrator et After Effects. J'ai cependant trouvé une école, Activ Design à Rennes, qui forme sur les logiciels libres, mais c'est le seul cas que j'ai trouvé en France. En ce qui concerne ma pratique personnelle, j'ai choisi de m'intéresser davantage aux logiciels libres pour élargir mes compétences et sortir des sentiers battus.

4. Expérimentations

Dans ma pratique personnelle, et professionnelle, j'utilise peut-être une dizaine de logiciels : Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign pour respectivement le photomontage, le dessin vectoriel, et la mise en page.

Pour la 3D, j'ai commencé avec Cinema4D appris avec une formation en classe par mon professeur, mais je me suis tourné depuis 1 an sur Blender, suite à la découverte que beaucoup d'offres d'emploi demandaient cet outil et qu'il est gratuit. J'utilise Reality Capture pour la photogrammétrie, également appris à l'école.

Tous ces logiciels sont ceux que j'utilise de manière professionnelle et personnelle dans le cadre de mes productions graphique, mais je me suis fait la remarque que dans mon utilisation de la vie quotidienne, j'ai commencé à avoir une démarche d'utilisation d'applications alternatives pour faire suite à une formation en ligne sur l'Open-Source Intelligence.

La pratique de l'Open-Source Intelligence (OSINT) consiste à rechercher de l'information à partir de sources ouvertes sur les réseaux. En adoptant cette démarche dans sa vie numérique, on peut essayer de privilégier l'utilisation de logiciels open source et de remplacer certains outils fermés par des alternatives open source, comme utiliser Brave un navigateur open source au lieu de Google Chrome ou recourir à des moteurs de recherche qui respecte la vie privée comme Qwant plutôt qu'à Google.

C'est une démarche que j'avais dans ma pratique personnelle mais que je n'avais pas pour le moment étendue vers ma pratique de travail.

J'ai alors commencé à réfléchir à trouver des équivalents ouverts aux logiciels que j'utilise, afin d'être dans une démarche d'indépendance envers ces ressources fermées dans le cadre de mes productions graphiques.

4.1 Graphisme Libre

J'ai donc pris la décision de commencer à travailler avec des logiciels libres et open sources, j'ai commencé avec Inkscape. Je connaissais de nom mais sans plus.

Selon wikipedia, Inkscape est un logiciel de dessin vectoriel libre multiplateforme (Windows, Mac OS X (sous X11)).

Actuellement, je fais mes covers d'épisodes sur Illustrator, le format est de 1080x1080px, et j'exporte un fichier png de 72 dpi.

La démarche est relativement simple donc je ne m'inquiète pas et je sens que je vais pouvoir passer sur un autre logiciel sans trop de souci.

La première démarche a été de voir si je pouvais ouvrir mes fichiers illustrator .ai afin de retrouver mes calques de textes, mon logo, et de ne pas avoir à tout recommencer. Et

malheureusement non cette extension ne fonctionne pas sur Inkscape, mais je trouve un tuto sur YouTube qui explique une solution, il faut enregistrer le document dans le format SVG, cet encodage peut être ouvert sur les deux logiciels.

Mon impression à était assez étrange au début, je reconnaissais certaines icônes, telles que les calques, les textes, etc. J'ai eu la sensation d'être dans la cuisine de quelqu'un, je sais ce que je cherche, et ce que je suis prêt à trouver, et pourtant je dois ouvrir tous les placards afin de savoir où sont placés les éléments.

J'ai essayé d'exporter ce document dans le format png, et la démarche étant différente d'Illustrator, je ne comprenais pas au début, j'ai cherché un tuto sur Youtube et j'ai pu trouver l'explication qui se tient dans le fait que la fenêtre d'export ne s'ouvre pas dans une nouvelle fenêtre mais s'ajoute aux onglets déjà ouverts.

Les logiciels Inkscape et Illustrator sont tous deux destinés au dessin vectoriel, mais leur interface diffère. Inkscape, qui est un logiciel open source, a une interface plus simple et intuitive, mais moins moderne que celle d'Illustrator. D'un autre côté, Illustrator a une interface plus avancée et professionnelle, mais elle peut être plus difficile à maîtriser pour les débutants. L'utilisation d'Inkscape pour la création de couvertures pour des vidéos sur Spotify était satisfaisante, cependant, j'ai été confronté à des difficultés pour adapter les formats de couvertures aux dimensions requises pour les miniatures de Youtube, qui sont généralement dans la dimension 1920x1080p en format 16/9. Pour remédier à cela, j'ai choisi d'utiliser Illustrator, car cela m'a permis de réaliser cette tâche plus rapidement et efficacement.

Dans ce mémoire, j'ai utilisé Google Docs, qui fait partie de la suite bureautique en ligne G-Suite de Google, pour la majorité de l'écriture. Google Docs est un service que j'utilise depuis le collège pour la rédaction de devoirs et leur partage avec mes professeurs. L'une des principales caractéristiques de ce système est qu'il est basé sur le cloud, ce qui permet d'ouvrir et de modifier des documents depuis n'importe quel appareil connecté à Internet. En outre, Google Docs offre une grande compatibilité avec différents formats de fichiers, tels que .doc, le format utilisé par Microsoft Word de la suite Office, ou l'export en PDF.

Plus récemment, j'ai décidé d'utiliser une alternative open source à Google Docs appelée Onlyoffice. Onlyoffice est une suite bureautique en ligne sous licence libre développée par la société anonyme lettone Ascensio System SIA. J'ai choisi cette option car elle me permet de continuer à utiliser un système de traitement de texte basé sur le cloud, ce qui me permet d'écrire depuis n'importe où, et parce que l'inconvénient de LibreOffice, une autre suite bureautique open source et gratuite, est qu'elle ne fonctionne actuellement que localement, étant donné que LibreOffice Online est temporairement arrêté.

L'interface d'Onlyoffice est similaire à celle de Google Docs, qui elle-même est inspirée de celle de Microsoft Word. Cette similarité facilite la transition, et j'apprécie le fait qu'Onlyoffice propose un mode sombre, qui était absent sur Google Docs pour ordinateur mais disponible sur mobile. Cependant, j'ai eu un peu de difficulté à trouver comment changer la langue de mon document, qui était réglée sur l'anglais par défaut, mais j'ai finalement trouvé la solution en consultant le site web d'Onlyoffice.

J'ai également remarqué que le service offre de nombreuses extensions intégrées qui sont très utiles, comme les outils de recherche de synonymes et de comptage de mots, sans avoir besoin de me connecter ou de relier mon adresse e-mail, contrairement à Google Docs où les extensions nécessitent de relier mon adresse e-mail aux services de Google. Cependant, j'ai perdu l'accès à mes commentaires de texte, qui me permettent de noter les liens vers les

articles et les sources d'information, ce qui nécessite un peu plus de temps pour les saisir manuellement sur Onlyoffice. Enfin, j'ai également remarqué que la combinaison de touches clavier pour coller du texte brut (Cmd + Shift + V sur un Mac) n'est pas disponible sur Onlyoffice.

Au cours de cette expérience d'utilisation de la suite bureautique open source Onlyoffice, j'ai été impressionné par les fonctionnalités proposées par le logiciel, notamment en termes de compatibilité avec différents formats de fichiers et de disponibilité d'extensions intégrées. Cependant, pour évaluer pleinement la qualité et l'utilisabilité de Onlyoffice, il est important de tester les fonctions d'édition collaborative proposées par le logiciel. Il est important de déterminer si l'expérience de travail collaboratif est facile à utiliser et ergonomique, et de savoir si les utilisateurs doivent s'enregistrer pour pouvoir modifier un document ou s'ils peuvent le faire directement. Cela permettra d'établir une comparaison avec les solutions de traitement de texte en ligne concurrentes, et de déterminer si Onlyoffice est une option viable pour les projets de collaboration en équipe.

Je me suis retrouvé confronté à une situation particulière où je me suis rendu compte que j'étais incapable de me connecter en ligne. Cette expérience a suscité en moi un sentiment de peur, car j'ai réalisé que même lorsque je suis libre d'une plateforme, je suis encore relativement dépendant d'une autre. Cependant, il s'est avéré que cette peur était infondée, car j'ai réalisé que j'avais simplement commis une erreur en utilisant le mauvais lien de connexion.

4.2 Plateformes de diffusion

En parallèle, j'ai également cherché des alternatives à Youtube, en raison de la nécessité de ne pas être entièrement dépendant de cette plateforme. J'ai découvert PeerTube, créée en 2015 par un utilisateur appelé Chocobozzz, qui est une plateforme de partage de vidéos en peer-to-peer, un système de communication informatique qui permet à plusieurs ordinateurs de se connecter et de partager des informations sans avoir besoin d'un serveur central. Il s'agit d'un projet open-source qui a connu une croissance considérable, comptant près de 80 000 utilisateurs chaque mois, et offrant un accès à environ 360 000 vidéos avec un total de 18 millions de vues. Le projet a également été mis en évidence en 2018, lorsque des chaînes Youtube ont été bloquées pour des raisons de violation de copyright, incitant certaines chaînes à utiliser PeerTube comme alternative. Dans le lot, nous pouvons trouver plusieurs chaînes de projet Open-Source telles que la chaîne de la Fondation Blender ainsi que le projet OpenCourseWare du MIT.

Les vidéos sont stockées sur des serveurs indépendants et partagées entre utilisateurs plutôt que stockées sur un serveur central. Les utilisateurs peuvent créer leur propre instance de PeerTube et partager des vidéos avec d'autres utilisateurs qui ont également installé PeerTube. Les vidéos restent stockées chez les utilisateurs qui les ont téléchargées, ce qui permet de partager les vidéos en utilisant moins de bande passante. Les utilisateurs peuvent également créer des groupes pour partager des vidéos avec des personnes ayant des intérêts similaires.

En tant que créateur de contenus, en utilisant Peertube, il est possible de contourner les plateformes centralisées telles que Youtube. Cependant, cela présente des inconvénients importants, tels que des barrières à l'entrée pour les utilisateurs qui ne sont pas initiés aux technologies utilisées. Par exemple, il est nécessaire de rejoindre une "instance" de Peertube pour pouvoir utiliser la plateforme, ce qui peut être complexe pour certains utilisateurs. De plus, en raison de la capacité physique de stockage limitée de Peertube par rapport à celle de

Google, la quantité de contenu que chaque utilisateur peut publier est généralement moins importante que sur une plateforme grand public comme Youtube.

Cela peut avoir un impact sur la visibilité des contenus publiés, étant donné que la communauté sur Peertube est plus restreinte et moins active qu'une plateforme grand public. Il y a également des fonctionnalités telles que les transcriptions, qui permettent aux personnes malentendantes de lire le contenu de la vidéo, qui ne sont pas disponibles sur Peertube. En somme, utiliser Peertube peut être une alternative intéressante pour certains utilisateurs, mais il est important de prendre en compte les limitations techniques et les barrières à l'entrée avant de s'engager dans cette démarche.

Un autre aspect qui peut rebuter est la monétisation, de nombreux créateurs de contenus ont quitté leurs travaux afin de se mettre à temps plein dans la création de vidéo sur internet, les revenus engendrés par la publicité sur Youtube, la plateforme rémunère les vidéastes selon les pubs affichées avant, pendant et après la vidéo, et le prix/vue est différent pour chaque créateur, il est calculé selon un score déterminé pour les annonceurs. C'est une source de revenus principale pour les petits créateurs mais qui devient secondaire quand le créateur peut compter sur une grosse communauté et alors réaliser des partenariats directement rémunérés avec des marques ou là où le nombre de vues engendrées est un facteur important de la réussite ou non de l'opération. Cependant la plateforme de vidéos en ligne de Google semble avoir renforcé sa fonction de reconnaissance vocale en janvier 2023, pénalisant les créateurs qui choisissent d'utiliser un langage grossier. Le créateur de contenus spécialisé dans le jeu vidéo, Terracid, de la chaîne Youtube au 2,5 millions d'abonnés « Wankil Studio » indique que la démonétisation des vidéos de la nouvelle règle de YouTube serait rétroactive, et démonétiserait même les vieilles vidéos postées il y a plus de deux ans.

Même si de nombreux vidéastes se plaignent de la démonétisation de leurs vidéos par Youtube, son alternative n'a pas de gestion native de la monétisation, celle-ci fonctionne avec l'ajout d'une extension qui se voit être limitée aux vues directes d'une instance, au lieu de ça, Peertube mise sur la communauté en mettant en avant l'action de don des utilisateurs envers le vidéaste.

Dans l'idée d'être décentralisé et proposer un financement en cryptomonnaie, il existe la plateforme Odyssée, créée en 2020, qui est un site d'hébergement de vidéos dont le fonctionnement est fondé sur une chaîne de blocs qui permet d'être rémunéré en cryptomonnaie LBC, sans avoir recours à des annonceurs ou à des publicités. Cependant, le site dispose également de règles plus souples que Vimeo ou YouTube en matière de modération et sur les contenus qui y sont autorisés, ce qui découle que cette moindre modération évite la censure, mais en autorisant les utilisateurs à mettre en ligne plus facilement des vidéos controversées, voire complotistes, Odysee devient un support important pour la désinformation, notamment en France.

En outre, il existe également des limitations en matière de monétisation, bien que certains créateurs aient fait valoir les avantages d'une communauté de dons de leurs utilisateurs.

J'ai rejoint une instance Peertube appelée Orion Hub qui propose 50 Go de stockage et permet de synchroniser ma chaîne Youtube pour importer facilement mes vidéos. Elle est proposée par un développeur passionné de l'informatique en quête du web 3.0 « Thommy » et est associée à une entreprise de location de serveur pour les contenus vidéo-ludiques qui est située au Canada.

Actuellement, je diffuse mes podcasts via Anchor, une plateforme qui a été rachetée par Spotify. Elle me permet de distribuer mon contenu sur les plateformes d'écoute les plus populaires en quelques clics, et héberger un contenu illimité gratuitement. Le système est simple d'utilisation et esthétique, mais il est propriété de Spotify. En cherchant des alternatives libres et open-source, j'ai découvert Podcaster, une plateforme française. Cependant, je ne dispose pas encore d'assez d'informations sur la possibilité de synchroniser tous mes flux RSS (un format de fichier automatique lié aux mises à jour d'un site web).

Je crains de perdre l'option vidéo de Spotify qui me permet de publier des vidéos directement sur la plateforme. Mais en contrepartie, Podcaster me permet de créer directement une fédération compatible avec Mastodon et propose une option de transcription 2.0. Après une réflexion approfondie, je pense passer à cette plateforme pour partager mon contenu.

4.3 Montage

Actuellement, j'utilise After Effects pour monter mes vidéos. C'est un logiciel que j'ai appris à utiliser en cours et que j'utilise également dans mon travail. J'ai cherché des alternatives, mais celles-ci se rapprochent plus de l'édition vidéo que du motion design.

J'ai d'abord testé Natron, qui remplace le système de calques par un système de nœuds, similaire à celui de Blender. Cette approche m'a plu, mais malheureusement, le logiciel était instable et impossible à utiliser de manière efficace.

J'ai ensuite essayé Synfig Studio, mais la perte de la possibilité de modifier les courbes d'animation a été un obstacle important. Enfin, j'ai téléchargé KdenLive, qui me semblait prometteur, mais un bug m'empêchait d'écouter le son sans bruit de fond. J'ai trouvé quelqu'un sur YouTube qui rencontrait le même problème il y a trois ans, et qui proposait de télécharger une ancienne version. J'ai suivi cette suggestion, mais malheureusement, les versions les plus récentes de 2020 étaient trop anciennes et les autres continuaient à présenter ce bug. Je me suis alors dit que je devais continuer à monter sans son. Après quelques heures de montage, j'ai commencé à prendre en main le logiciel, à apprendre les raccourcis clavier, mais un problème avec les calques m'a empêché d'animer correctement mes déplacements.

Le temps de rendre mon mémoire approche et je n'ai plus beaucoup de temps. C'est avec un immense regret et après une période de réflexion que j'ai décidé de poursuivre mon montage sur After Effects. Les options de visualisation du son, les calques et l'éditeur de graphes sont essentielles pour moi et j'ai ressenti un soulagement en retrouvant ces fonctionnalités. Cela n'a pas été faute d'avoir essayé, mais pour cette occasion, utiliser un autre logiciel aurait été contre-productif et aurait nui à mon message. Cependant, j'ai pu découvrir les avantages et inconvénients des logiciels libres et open source par moi-même, et c'est ce qui est le plus important.

En résumé, j'ai testé différents logiciels open source pour monter mes vidéos, mais j'ai finalement choisi de continuer à utiliser After Effects pour son efficacité et ses fonctionnalités essentielles. Cependant, j'ai pris conscience des avantages et inconvénients des logiciels libres et open source, et cette expérience sera utile pour mes prochains projets.

CONCLUSION

J'étais partie avec une certaine haine envers la suite Adobe, mais j'ai appris à travers ces recherches que nous devons devenir maître de nos outils, je travail avec, il ne me contrôle pas.

Cela a fait évoluer mon regard sur le sens de mon travail et ma manière de produire des œuvres. Je pense ouvrir de plus en plus mes créations aux partages, si je peux aider c'est avec grand plaisir car je sais que ce n'est pas un concours, nous sommes tous là pour la création et nous enrichir, mettre des battons dans les roues ne nous sert à rien, appart avancé seul, mais à quelle prix ? Ce n'est pas comme ça que j'envisage de créer.

Utiliser la suite adobe a un gain immense, en terme de temps et de partage facile, mais c'est perdre l'indépendance, d'un autre côté gagné cette indépendance, c'est perdre cette facilité et prendre du temps. L'un ne va pas sans l'autre, et c'est à nous de choisir quelle solution nous accommode au mieux.

Il est donc important de peser les avantages et les inconvénients avant de choisir un logiciel libre ou non libre pour son utilisation professionnelle ou personnelle.

En résumé, l'utilisation de logiciels fermés peut limiter notre liberté d'utilisation des services numériques et notre liberté artistique. Il est donc important de considérer des alternatives open source et de prendre le contrôle de nos outils de création pour pouvoir créer des œuvres uniques et originales.

De plus, des projets tels que Inkscape et GIMP, des alternatives libres et open-source à Illustrator et Photoshop, ont également gagné en popularité auprès des graphistes. Ces logiciels offrent des fonctionnalités similaires à leurs homologues propriétaires, mais permettent aux utilisateurs de les étudier, de les modifier et de les redistribuer librement.

En somme, l'utilisation de logiciels libres et open-source dans la conception graphique offre aux artistes et aux designers une plus grande liberté créative et la possibilité de reprendre le contrôle de leur processus de conception. Cependant, il est important de noter que cette tendance n'est pas adaptée à tous les graphistes, et que chacun doit décider pour lui-même si cette approche convient à ses besoins et à ses préférences.

Ainsi, l'utilisation de ces plateformes alternatives nécessitent une réflexion sur les avantages et les inconvénients pour chaque utilisateur, pour une utilisation efficace et responsable.

Enfin, il est important de noter que l'utilisation de logiciels libres et open sources peut également favoriser la sécurité et la confidentialité, car ces logiciels sont souvent plus transparents et peuvent être examinés pour détecter les vulnérabilités et les corriger.

Pour citer Virgil Abloh : « le monde n'est pas blanc ou noir, il est off-white », il n'y a pas que du bien ou du mal, seulement ce qui nous avantage si on sait où regarder et où s'intéresser.

J'ai le sentiment d'avoir passé un cap, de ne plus être simple spectateur de mon travail, mais d'être devenue actif, de me poser des questions sur le pourquoi et le comment, et c'est ce vers quoi j'ai envie de me tourner, réfléchir pour donner une réponse, pas forcément la meilleure, mais celle qui pourra aider et la partager.

Au cours de mes recherches, j'ai réalisé que le choix des outils de création est crucial pour notre liberté artistique et notre indépendance en tant que créateurs. Au départ, j'étais réticent à l'utilisation de la suite Adobe, mais j'ai appris à comprendre l'importance de devenir maître de nos outils plutôt que d'être dominé par eux. Cela a influencé ma manière de produire des œuvres et de les partager avec les autres.

Il est important de peser les avantages et les inconvénients des différentes options avant de choisir un logiciel libre ou non libre pour notre utilisation professionnelle ou personnelle. Les logiciels fermés peuvent limiter notre liberté d'utilisation des services numériques et notre liberté artistique, tandis que les logiciels libres et open-source offrent une plus grande liberté créative et la possibilité de reprendre le contrôle de notre processus de création.

Il est intéressant de noter que des alternatives libres et open-source ont gagné en popularité auprès des graphistes. Ces logiciels offrent des fonctionnalités similaires à leurs homologues propriétaires, mais permettent aux utilisateurs de les étudier, de les modifier et de les redistribuer librement.

En somme, l'utilisation de logiciels libres et open-source dans la conception graphique offre une plus grande flexibilité et liberté créative aux artistes et designers, tout en leur donnant le contrôle de leur processus de création. Cependant, il est important de noter que cette tendance n'est pas adaptée à tous les graphistes, et que chacun doit décider pour lui-même si cette approche convient à ses besoins et à ses préférences. Il est important de prendre en compte les avantages et les inconvénients de chaque option pour choisir la solution qui convient le mieux à ses besoins.

Enfin, il est important de noter que le choix des outils de création est un aspect crucial de notre liberté artistique et notre indépendance en tant que créateurs. Il est important de considérer des alternatives open source et de prendre le contrôle de nos outils pour pouvoir créer des œuvres uniques et originales, comme le disait Virgil Abloh "le monde n'est pas blanc ou noir, il est off-white", il n'y a pas que du bien ou du mal, seulement ce qui nous avantage si on sait ou regarder et ou s'intéresser.

Au cours de mes recherches, j'ai constaté que le choix des outils de création est fondamental pour notre liberté artistique et notre indépendance en tant que créateurs. Cela implique de prendre en compte les différentes options disponibles en termes de fonctionnalités, de performances, de coûts, de restrictions et d'opportunités pour sélectionner des outils qui conviennent le mieux à nos besoins et à nos objectifs créatifs.

Au départ, j'étais réticent quant à l'utilisation de la suite Adobe car je pensais qu'elle limitait mon autonomie en tant qu'artiste. Cependant, au cours de mes discussions, j'ai appris à mieux comprendre les avantages potentiels de cette suite de logiciels. L'utilisation de la suite Adobe peut offrir des gains considérables en termes de productivité et de facilité de partage, mais il est important de considérer les implications de cette utilisation en termes de perte d'indépendance et de liberté.

En utilisant des outils libres et open-source, nous pouvons reprendre le contrôle de notre processus de création et partager facilement nos connaissances avec les autres. Cela nous permet de créer des œuvres uniques et originales, tout en contribuant à la croissance de la communauté des créateurs. Nous pouvons également nous assurer que nos données et nos idées restent sous notre contrôle, plutôt que d'être exploitées à des fins commerciales. D'un autre côté, obtenir cette indépendance signifie perdre cette facilité et prendre plus de temps. Les deux vont de pair et c'est à nous de choisir quelle solution convient le mieux à nos besoins. Cela m'a conduit à réfléchir aux alternatives et aux conséquences de mes choix en matière de logiciels, et à prendre en compte les avantages et les inconvénients de chaque option pour choisir la solution qui convient le mieux à mes besoins.

Il faut cependant considérer les avantages et les inconvénients des différentes options disponibles avant de choisir un logiciel libre ou propriétaire pour notre utilisation professionnelle ou personnelle. Cela implique d'examiner les fonctionnalités, les performances, les coûts, les restrictions et les opportunités offerts par chaque option pour sélectionner celle qui convient le mieux à nos besoins et à nos objectifs créatifs. Il est important de prendre en compte les implications éthiques, juridiques et technologiques de chaque option pour garantir que nous utilisons des outils qui respectent nos principes et nos valeurs, et qui soutiennent notre liberté et notre indépendance en tant que créateurs.

Il est crucial de comprendre l'importance de prendre le contrôle de nos outils de création plutôt que de subir leur influence. Cela permet de maîtriser les outils utilisés pour la création artistique, de les adapter à nos besoins et à notre style créatif, et de maximiser notre liberté créative. Cette prise de conscience a eu un impact significatif sur ma propre pratique artistique en influençant ma manière de produire des œuvres et de les partager avec les autres. Il est important de continuer à explorer les différentes options disponibles et de sélectionner celles qui conviennent le mieux à nos besoins pour maximiser notre créativité.

Les logiciels propriétaires, ou fermés, ont tendance à restreindre notre liberté d'utilisation des services numériques en imposant des restrictions et des limites sur les utilisations possibles, ainsi qu'en limitant notre capacité à les personnaliser et à les adapter à nos besoins spécifiques. Cela peut également avoir un impact négatif sur notre liberté créative en nous imposant des limites sur les possibilités créatives et en restreignant notre capacité à prendre le contrôle de notre processus créatif. À l'inverse, les logiciels libres et open-source offrent une plus grande liberté créative en permettant d'utiliser, de modifier et de distribuer librement les outils numériques, et en donnant la possibilité de reprendre le contrôle de notre processus de création.

L'utilisation de code permet une plus grande flexibilité en permettant de partir d'une base vierge et de laisser place à l'expérimentation et à la découverte, plutôt que d'être limité par les paramètres prédéfinis et les orientations imposées par les logiciels propriétaires. Cela permet également une meilleure compréhension de la fonctionnalité des outils utilisés et une plus grande autonomie dans la création artistique, en évitant d'être subordonné aux volontés des développeurs des logiciels propriétaires.

Il est également important de considérer la dimension communautaire de la création artistique en favorisant l'entraide et le partage des connaissances au sein de la communauté des créateurs. Cela permet de dépasser une vision purement individualiste et concurrentielle de la création en favorisant l'échange et la coopération entre les différents acteurs de la communauté. En utilisant des logiciels propriétaires tels que Glyph pour la création de polices de caractères, il est possible de partager les fichiers finaux de manière libre et ouverte pour contribuer à la croissance de la communauté et à la promotion de la création libre.

En utilisant des stratégies de partage libre et open-source pour diffuser nos projets, nous pouvons non seulement reprendre le contrôle de notre processus créatif, mais également faciliter la transmission de nos connaissances à d'autres créateurs. Cela permet également de créer des œuvres qui ont une valeur sociale et culturelle, en contribuant à la croissance et à la vitalité de la communauté créative. En utilisant des licences libres et open-source pour protéger nos travaux, nous pouvons également garantir que nos idées et nos créations restent sous notre contrôle et ne sont pas utilisées à des fins commerciales sans notre consentement.

Enfin, il est important de souligner que le choix des outils de création est un aspect fondamental de notre liberté artistique et notre indépendance en tant que créateurs. Il est crucial de considérer des alternatives open-source et de prendre le contrôle de nos outils pour pouvoir créer des œuvres uniques et originales. Comme l'a exprimé Virgil Abloh "le monde n'est pas blanc ou noir, il est off-white", il n'y a pas de solutions parfaites, mais plutôt des options qui peuvent s'adapter à nos besoins et qui peuvent être utilisées à notre avantage si on sait comment les utiliser. C'est pour cela qu'il est important de continuer à explorer les différentes options disponibles et de sélectionner celles qui conviennent le mieux à nos besoins pour maximiser notre liberté créative et notre indépendance en tant que créateurs.

Remerciements :

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à l'élaboration de ce mémoire.

Merci à toutes les personnes qui ont accepté de prendre de leurs temps pour discuter avec moi et m'apprendre énormément de chose.

Merci à Gigs De Haij, d'avoir pris le temps d'échanger avec mon anglais approximatif.

Merci à Benjamin Dumond, d'avoir discuter affect et logiciel, et de m'avoir rendu compte qu'il existe une communauté de graphistes libristes.

Merci à Camille Bissuel, qui m'a éclairer sur mes questions.

Merci à Luuse de m'avoir fait des petite frayeur en voyant que leurs sites était actif 1 jour sur 2.

Merci à Étienne Ozeret qui à écrit un mémoire sur le graphisme libre il y a 10 ans et qui m'a aider à travers sa bibliographie même si pas mal de liens était obsolètes.

Merci à Aaron Swartz, sans qui beaucoup de chose ne serait pas aussi libre.
Merci à Edward Snowden, pour son implication dans l'information de la surveillance.
Merci à Julien Assange, pour son dévouement au partage d'informations sensible, en souhaitant sa libération.
Merci à Richard Stallman d'avoir initié le mouvement libre.
Merci à Velvetyne et Bye Bye Binary de partagé leurs polices de caractères.
Merci à Framasoft pour le combat pour la libération des internautes.
Merci à Micode et son émission Underscore qui m'ont beaucoup aidé.
Merci à Adobe sans qui je ne me poserait pas ce genre de question, et désolé pour toutes les versions piratées, mais c'est pour le bien de la communauté et bon je suis un grain de sable dans un dessert :).
A ma communauté Twitter sans qui je n'aurait pas vu beaucoup d'information retweeté.
En particulier ceux qui réagissent à mes publications : « La Swagance » (@leztwt), « Spirit » (@cybertactic), « Eden » (@Syienn), « SlayerlItt (@slayerlItt), « Nour la loose » (@nourfr7), « Maya » (@Mayabchr), « pilate princess » (@femmetrophe).
Merci à tout ceux qui partage et pensent aux autres.
Merci Dieu.

Sources Tweet :

<https://twitter.com/thefattratt/status/1611360280226967553?s=12&t=eF2r5MwDTHM8eX0S4EF6hg>

<https://twitter.com/n0pl4ce/status/1611729615612936195?s=12&t=eF2r5MwDTHM8eX0S4EF6hg>

https://twitter.com/evil_mog/status/1610731127739928577?s=12&t=eF2r5MwDTHM8eX0S4EF6hg

<https://twitter.com/joelpostbad/status/1607411224983097351?s=12&t=eF2r5MwDTHM8eX0S4EF6hg>

Gamichon G. *Demoscene & WAREZ Art*; [En ligne]. [s.l.] : ESAD de Reims, 2021. Disponible sur : < https://gregoire.broadcastingfuture.online/docs/memoire_g_gamichon_site.pdf >

Gémy De Castro guerra. « Accueil Activdesign, formations ». In : *Activdesign* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://activdesign.eu> >

Guiton A. « Logiciel libre : à la conquête du grand public ». In : *Libération* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < https://www.liberation.fr/futurs/2017/02/06/logiciel-libre-a-la-conquete-du-grand-public_1546749/ >

Lire ! L. « Émission Libre à vous ! diffusée mardi 19 avril 2022 sur radio Cause Commune ». In : *Libre à lire !* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], 2023. Disponible sur : < <https://www.librealire.org/emission-libre-a-vous-diffusee-mardi-19-avril-2022-sur-radio-cause-commune> >

Nylnook. *À propos* [En ligne]. 19 février 2018. Disponible sur : < <https://nylnook.art/fr/a-propos/> >

Office B. « Back Office | Une revue annuelle entre design graphique et pratiques numériques ». In : *Back Office* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://www.revue-backoffice.com> >

Que reste-il du logiciel libre ? [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.youtube.com/watch?v=g4higXfQOrw> >

Antonio Casilli - *Sociology is about drawing imaginary lines* [En ligne]. Disponible sur : < <https://www.casilli.fr/> >

« B.D.D.G.E.M.P.B.d'A ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://www.benjamindumond.fr/> >

« Programme | JdLL ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://jdll.org/programme> >

« ActivStudio ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://activ.studio/> >

Un support open source pour les institutions publiques [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.youtube.com/watch?v=FoDbgGruNVw&list=PLJjbbmRgu6RpHnOkHx76hX5XDh vMgcSzx> >

« E+K — Élise Gay & Kévin Donnot ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://www.e-k.fr/> >

« *Duuu—Unités Radiophoniques Mobiles — À propos ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://duuuradio.fr/a-propos> >

Pour un design graphique libre [En ligne]. Disponible sur : < <http://www.etienneozeray.fr/libre-blog/tag/0-note-dintention/> >

« Luuse ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://www.luuse.io/provisoire/#txt> >

[s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://www.stdin.fr/> > (consulté le 30 janvier 2023k)

« constant vzw: Association pour les Arts et les Media ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://constantvzw.org/constant/constfr.html> > (consulté le 30 janvier 2023l)

« velvetyne ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://velvetyne.fr/about/> >

« Typothèque Bye Bye Binary ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://typotheque.genderfluid.space/> >

« Lucas Le Bihan ». In : *Lucas Le Bihan* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://lucaslebian.fr> >

« Raphaël Bastide ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://raphaelbastide.com/> >

« Pourquoi les logiciels ne doivent pas avoir de propriétaire - Projet GNU - Free Software Foundation ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.gnu.org/philosophy/why-free.fr.html> >

« /chapter: Interface / Initiation Inkscape ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://fr.flossmanuals.net/initiation-inkscape/interface/> >

On va tous se faire avoir ! (Le problème des abonnements) [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.youtube.com/watch?v=tC9goG8w9Z0> >

« Pourquoi le rachat de GitHub par Microsoft pour 7,5 milliards de dollars choque Internet ». In : *La Tribune* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], 2018. Disponible sur : < <https://www.latribune.fr/technos-medias/internet/pourquoi-le-rachat-de-github-par-microsoft-pour-7-5-milliards-de-dollars-choque-internet-780682.html> >

« Quelles sont les différences entre l'Open Source et le Free Software ? | April ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.april.org/quelles-sont-les-differences-entre-lopen-source-et-le-free-software> > (consulté le 30 janvier 2023t)

« Introduction | guides.etalab.gouv.fr ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://guides.etalab.gouv.fr/logiciels/#prioriser-quels-logiciels-ouvrir-a-quel-degre> >

Software (as) art [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], 1175731860. Disponible sur : < https://www.ted.com/talks/golan_levin_software_as_art >

Freedom Downtime - The Story of Kevin Mitnick [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <http://archive.org/details/FreedomDowntime-TheStoryOfKevinMitnick> >

« Quentin Juhel | Présentation ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://juhel-quentin.fr/> >

« bookmarks.luuse.fun ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://bookmarks.luuse.fun/> >

No Copy - English Version [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.youtube.com/watch?v=BXBqUBAv1ek> >

L'histoire du piratage : La scène Warez [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < <https://www.youtube.com/watch?v=MAGdv-Dwewk> >

Documentaire Pir@tage [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < https://www.youtube.com/watch?v=z_xj8C3lux4 >

Pour un design graphique libre [En ligne]. Disponible sur : < <http://www.etienneozeray.fr/libre-blog/tag/0-note-dintention/> >

The Internet's Own Boy: The Story of Aaron Swartz (Must Watch Documentary 2014) [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < https://www.youtube.com/watch?v=3Q6Fzbgs_Lg >