

# Introduction

En 1984 sort le premier Macintosh<sup>1</sup> d'Apple sous la direction de Steve Jobs, un outil qui va révolutionner l'informatique personnelle et initier une vague de création numérique, avec l'apparition de logiciels puissants, dont la suite Adobe<sup>2</sup> qui va rapidement devenir l'ensemble unique de logiciels du designer. Ainsi, depuis plus de 30 ans, le graphiste utilise les mêmes types d'outils numériques et semble s'en contenter. Pourtant, par sa pratique, il doit sans cesse questionner ses supports et outils choisis pour une tâche autant que pour un résultat donné, puisqu'ils engendrent des questions techniques, esthétiques, voire parfois éthiques.

En 1984 naît aussi le projet GNU<sup>3</sup> initié par Richard Stallman, qui remet en question le manque de contrôle grandissant de l'utilisateur sur les outils informatiques. Il pose les règles fondamentales du logiciel libre<sup>4</sup> en opposition aux logiciels dits propriétaires<sup>5</sup>, et initie un nouveau souffle de liberté sur l'informatique. Le logiciel libre ou à minima open source<sup>6</sup>, a aujourd'hui fait ses preuves et s'est largement démocratisé notamment grâce au Web<sup>7</sup> et à Linux<sup>8</sup>.

## 05

- 1 Macintosh est un ordinateur conçu sous la direction de Steve Jobs, un entrepreneur américain qui a créé l'entreprise Apple. Il sera le premier ordinateur personnel disponible à grande échelle intégrant une interface graphique novatrice. Les utilisateurs n'interagissent plus avec des lignes de commandes textuelles, mais à l'aide d'un bureau métaphorique composé d'icônes inspirées d'éléments réels.
- 2 La suite Adobe est une suite de logiciels dits "créatifs" appartenant à Adobe, créant des logiciels depuis 1982. Cette suite survole toutes les gammes de métiers du milieu de la création, que ce soit l'audio, la vidéo, l'illustration ... Adobe a obtenu au fur et à mesure des années une forme de quasi monopole.
- 3 GNU ou *GNU is Not Unix* est le premier système d'exploitation [voir glossaire] diffusé sous un nouveau type de licence [voir glossaire], la GNU GPL pour *GNU General Public Licence* qui donne une liberté totale à l'utilisateur sur le programme. Le système d'exploitation comme la licence ont été créés par Richard Stallman, alors professeur au MIT.
- 4 Logiciel libre. [voir glossaire]
- 5 Logiciel propriétaire. [voir glossaire]

## 06

- 6 Logiciel open source. [voir glossaire]
- 7 Web. [voir glossaire]
- 8 Linux est un noyau [voir glossaire] de système d'exploitation développé par Linus Torvald alors étudiant en informatique. Lorsque le système d'exploitation GNU a été créé, il manquait un noyau libre pour avoir un système complet, et Linux a par la suite été raccroché au projet de Richard Stallman : GNU/Linux est né.



Photo du premier Macintosh d'apple.  
Macintosh 128K  
[en ligne] [wikipedia.org/wiki/Macintosh\\_128K](https://en.wikipedia.org/wiki/Macintosh_128K)

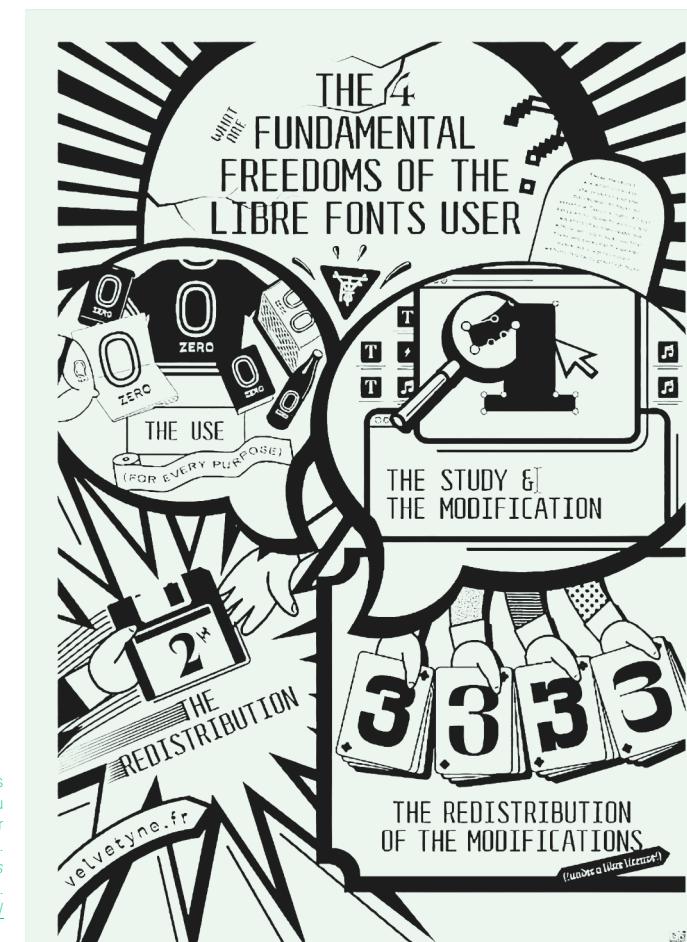


Illustration par Velvetyne des 4 règles fondamentales du logiciel libre adaptées pour la typographie.  
*The 4 fundamental freedoms of the libre fonts user.*  
[en ligne] [velvetyne.fr/about/](http://velvetyne.fr/about/)

# Introduction

Du côté du design, de nombreux logiciels libres ont vu le jour mais ont souvent été étiquetés comme inutilisables pour un usage professionnel à cause de leurs interfaces<sup>9</sup>, et font face à de nombreux préjugés. De fait, le graphiste utilise en majorité des logiciels propriétaires tels que la suite Adobe, souvent par facilité. Mais leur usage implique des pratiques (souvent liées à la recherche de profit) qui ne reflètent pas la mission du designer, dont le rôle est, me semble-t-il, de mettre en forme l'information, de la rendre accessible à tous.

Face à une dépendance toujours plus importante à des outils propriétaires, dans quelle mesure le logiciel libre peut-il permettre au graphiste de ré-envisager sa pratique ?

Suite à l'étude de réflexions théoriques ou d'objets plus pratiques, mais aussi par mon expérience personnelle et celle d'autres pratiquants du libre, j'ai cherché les atouts que pourrait avoir le logiciel libre afin de repenser nos outils de création graphique, et de quelle manière le *libre* pourrait être le moteur d'une pratique du graphisme plus ouverte, remettant le partage et l'accessibilité au centre de la pratique.

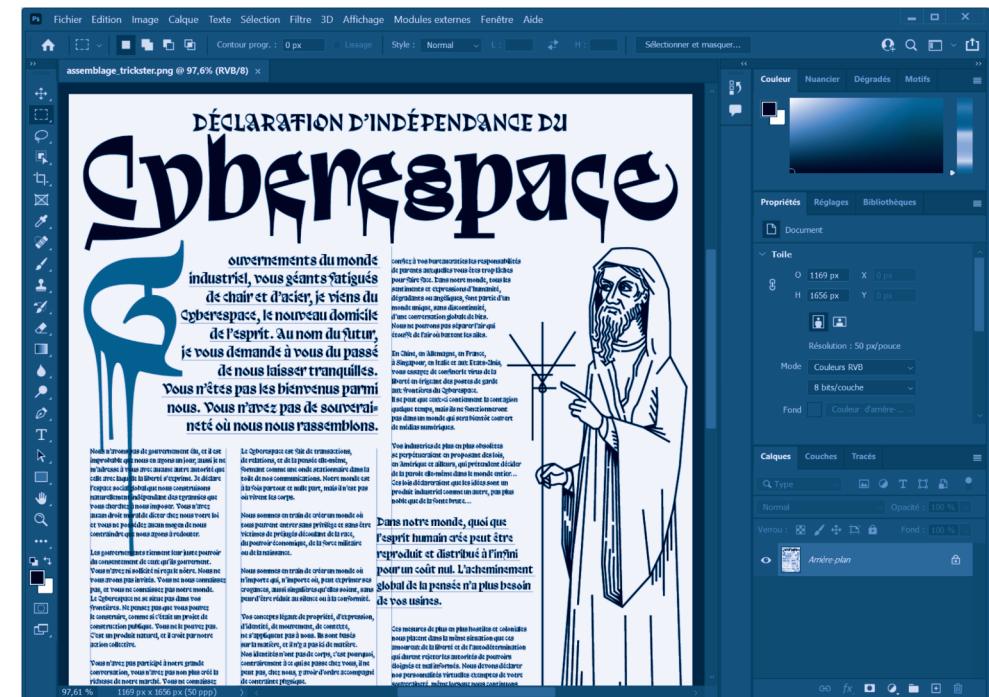
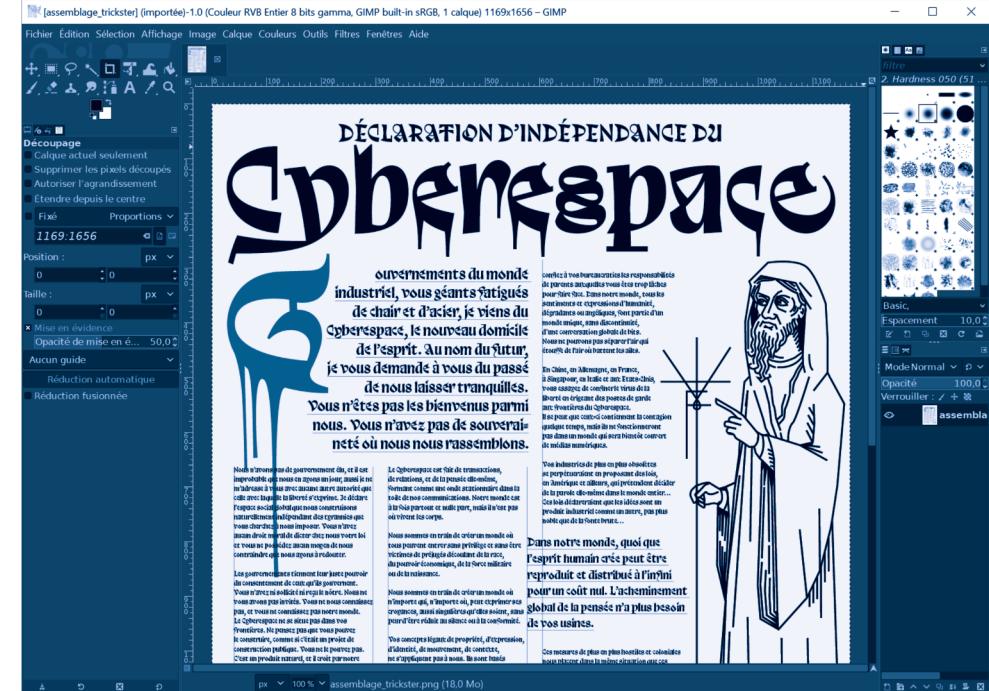
07

## 9 Interface utilisateur. [voir glossaire]

En haut, l'interface du logiciel de dessin matriciel Gimp, en bas l'interface de Photoshop, un logiciel propriétaire équivalent produit par Adobe.  
[captures d'écran]

Toutes deux contiennent une affiche reprenant la Déclaration d'indépendance du Cyberespace, de John Perry Barlow, et mise en page par Anton Moglia. La déclaration avait pour but de soutenir l'idée qu'aucun gouvernement ni aucune entreprise n'a le droit de s'approprier Internet. Malheureusement aujourd'hui, certaines dérives de l'utilisation d'internet guidées par la recherche de profit nuisent à la liberté et la vie privée de l'utilisateur.

[en ligne] [velvetyne.fr  
/fonts/trickster/](http://velvetyne.fr/fonts/trickster/)



## Une dépendance logicielle

Le designer questionne sans cesse les moyens graphiques qu'il met en œuvre, mais la question des logiciels reste souvent ignorée. La suite monopolistique Adobe Creative Cloud<sup>10</sup> est généralement l'unique solution, avec une chaîne de production qui dirige toutes les pratiques des designers comme le souligne Anthony Masure<sup>11</sup> : « La chaîne graphique se réduit ainsi progressivement à un seul acteur qui concentre tout le pouvoir dans un schéma pyramidal. »<sup>12</sup>, c'est une usine du créatif qui vise la productivité dans la démarche créative, jusqu'à la recherche de clients avec la plateforme Behance<sup>13</sup>.

Cette logique pousse à créer des outils où « l'utilisateur, lui, se retrouve cantonné à évoluer dans un environnement à l'apparence simpliste, où tout semble facile à l'utilisation et n'a ainsi plus à questionner ses usages. »<sup>14</sup>. Si Quentin Creuzet<sup>15</sup> parle ici de l'usager du Web, le designer s'inscrit dans le même environnement au travers d'Adobe, qui propose des produits voulant effacer toute difficulté au profit de l'efficacité et —selon eux— de la créativité, menant de fait le designer à ne plus questionner ses outils.

Une forme de dépendance est créée, et ce dès l'enseignement reçu, où la suite Adobe est privilégiée. Le designer n'est plus maître de son outil, il l'utilise par défaut parce qu'il devient la norme. Il semble de fait nécessaire de se tourner vers des outils plus ouverts pour ne pas s'enfermer dans une logique de productivité<sup>16</sup>.

<sup>10</sup> La suite Adobe est plus généralement appelée aujourd'hui Adobe Creative Cloud (Adobe CC) depuis son passage à un système de logiciel en tant que service en 2011. Elle propose ainsi des services en ligne à côté de ses logiciels qui ne sont accessibles que par abonnement.

<sup>11</sup> Anthony Masure est un professeur associé et responsable de la recherche à la HEAD de Genève (Haute école d'art et de design) et a réalisé en 2014 une thèse en esthétique nommée *Le design des programmes, des façons de faire du numérique*. A partir de cette dernière, il réalise en 2017 un essai, *Design et humanités numériques*, pour la collection Esthétique des Données ed. B42, et a participé à la création des revues *Back Office* et *Réel-Virtuel*.

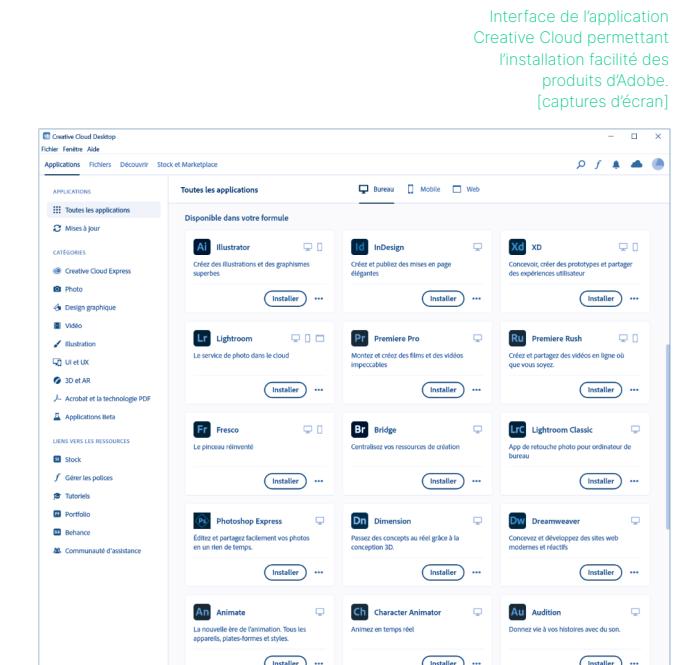
<sup>12</sup> Masure, Anthony. *Design et humanités numériques*, Paris : éd. B42, coll. Esthétique des données, 2017, p.70. Pour plus d'informations, voir l'annexe p.XX.

<sup>13</sup> Behance est une plateforme Web où les utilisateurs de Creative Cloud peuvent présenter leurs créations. Entre portfolio et réseau social, elle sert aussi à la recherche de clients pour les designers qui sont mis en concurrence dans une foule de visuels.

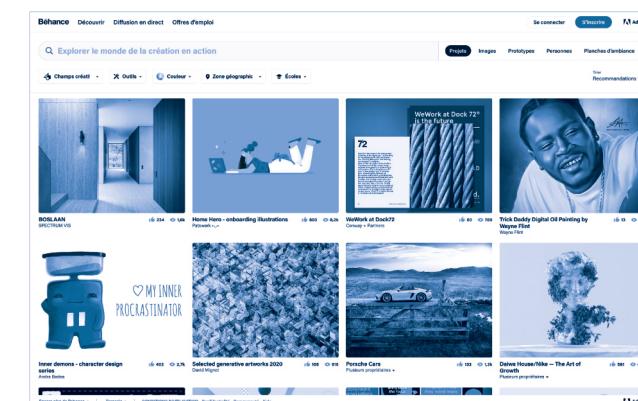
<sup>14</sup> Creuzet, Quentin. « Croisades graphiques – le minimalisme à l'ère du néolibéralisme », in *Pli*, n° 6, septembre 2020, p.122.

<sup>15</sup> Quentin Creuzet est un designer et développeur Web. Il a cofondé le studio de design F451 avec Domitille Debret.

<sup>16</sup> Il me semble cependant que de nombreux outils libres calquent trop souvent leur fonctionnalités sur des logiciels propriétaires, intégrant de fait les mêmes logiques. Il me semblerait alors intéressant de repenser des outils du design destinés à une pratique libre.



Interface de l'application Creative Cloud permettant l'installation facilitée des produits d'Adobe. [captures d'écran]



Interface de l'application web Behance permettant l'installation présentant diverses créations des utilisateurs des produits d'Adobe. [captures d'écran]

# Reprendre le contrôle sur ses outils

11

## Des outils inadaptés

Outre un problème de dépendance, les outils d'Adobe ne semblent plus toujours adaptés à la pratique du designer. Depuis leur création, ces derniers n'ont en effet que très peu évolué, ne connaissant que de légers changements d'interface ou d'expérience<sup>17</sup> utilisateur.

Le designer Mitch Paone<sup>18</sup> fait part des limitations d'AfterEffects<sup>19</sup> pour certains de ses projets, ce qui l'a mené à créer ses propres outils lui conférant plus de contrôle dans l'animation typographique générative.<sup>20</sup>

La graphiste Nolwenn Maudet<sup>21</sup> rapporte des constats similaires. Les logiciels sont calqués sur des pratiques manuelles antérieures à la PAO<sup>22</sup> et dissocient la créativité de l'utilisation de l'outil. Cela a mené cette designer à en imaginer de nouvelles formes qui proposent plus de liberté, et à explorer la programmation.<sup>23</sup>

En effet, le développement informatique est aujourd'hui choisi par de nombreux graphistes dans l'objectif d'avoir un contrôle total dans la création. Par exemple, Paged.js<sup>24</sup> permet de faire de la mise en page à partir des langages du Web, tandis que d'autres logiciels libres comme Blender<sup>25</sup> utilisent un système nodal<sup>26</sup> liant un peu plus programmation et interface. Malgré cette liberté, le développement implique des connaissances spécifiques et la perte d'une interaction plus naturelle<sup>27</sup> développée avec la révolution du WYSIWYG<sup>28</sup>.

17 Expérience utilisateur. [voir glossaire]  
Illustration des changements page suivante.

18 Mitch Paone est directeur artistique au studio DIA, et enseigne le design à la HEAD (Haute École d'Art et de Design) de Genève, ainsi qu'à la KABK (Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten) aux Pays-Bas.

19 AfterEffects fait partie de la suite Adobe CC. C'est à l'origine un logiciel de montage vidéo, aujourd'hui tourné vers les effets visuels. Il est l'un des pionniers de l'animation graphique assistée par ordinateur, et est de fait actuellement l'outil privilégié pour le motion design, une branche du graphisme centrée sur l'animation.

20 Entretien avec PAONE, Mitch. « Le mouvement plus que la matière. », in BackOffice, n° 4, avril 2021, p.46, 53.

21 Nolwenn Maudet est une designer d'interaction et chercheuse en design, ainsi que maître de conférence à l'université de Strasbourg. Elle travaille notamment en collaboration avec le collectif BAM qui prône l'autonomie du designer et de l'utilisateur.

22 PAO.  
[voir glossaire]

12

# Reprendre le contrôle sur ses outils

23 MAUDET, Nolwenn. *Designing design tools*, 2017, [en ligne] : <https://designing-design-tools.nolwennmaudet.com/>, consulté le 3 novembre 2021.

24 Paged.js est une bibliothèque Javascript libre, qui permet de réaliser des mises en pages de documents imprimables, en PDF, directement depuis un navigateur. Cette bibliothèque est donc semblable à un logiciel de PAO, et est une prothèse d'émulation [voir glossaire] qui étend les fonctionnalités du CSS [voir glossaire].

25 Blender est un logiciel libre de création 3D multitâche (modélisation, animation, rendu) créé en 1994 par Ton Roosendaal. Il est aujourd'hui l'un des logiciels libres de création le plus réputé et utilisé face aux alternatives propriétaires, notamment dans divers studios.

26 Système nodal.  
[voir glossaire]  
Visuel d'un système nodal page suivante.

27 Voir l'interview avec Nolwenn Maudet pour plus d'informations, p.XX.

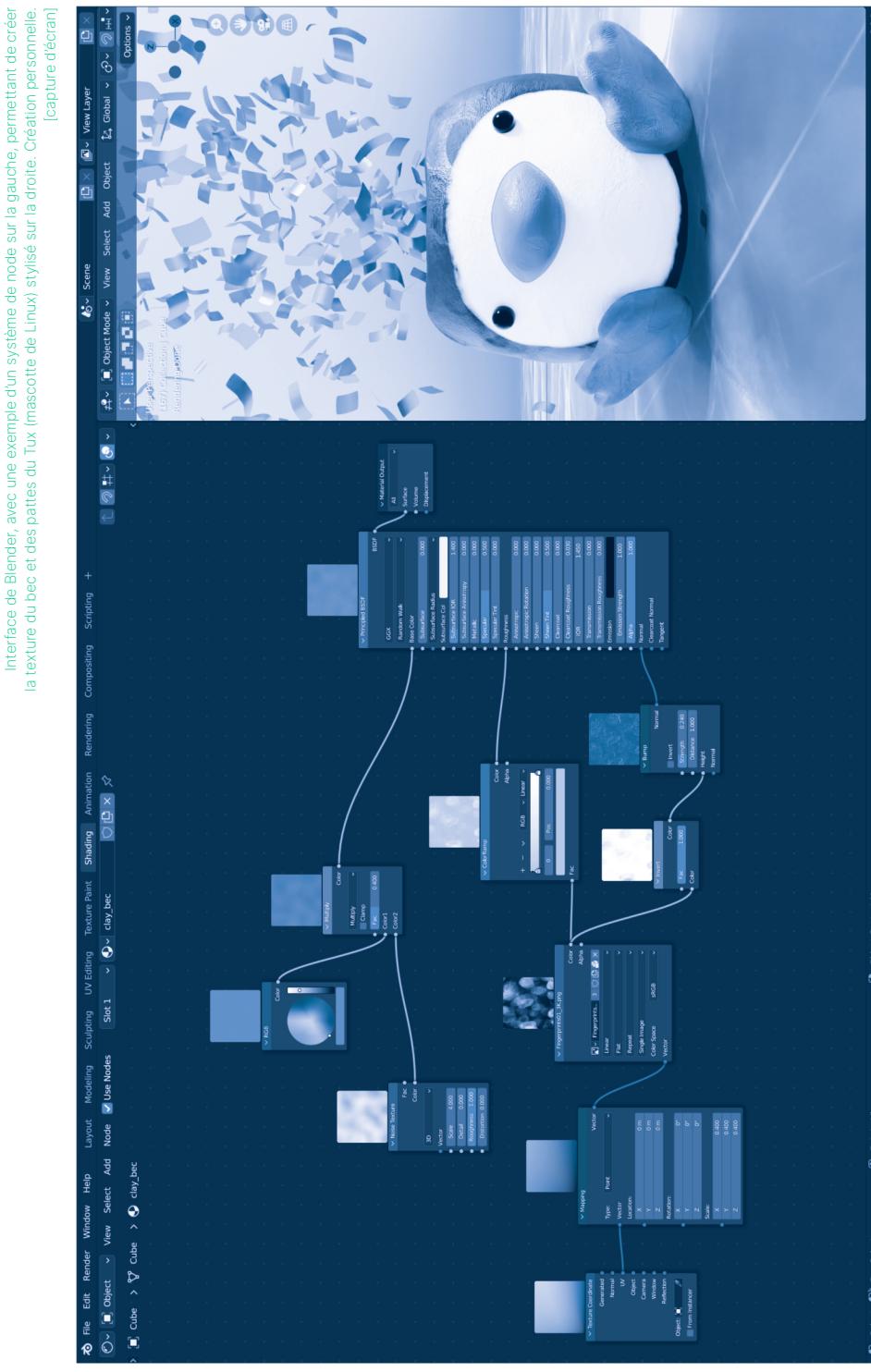
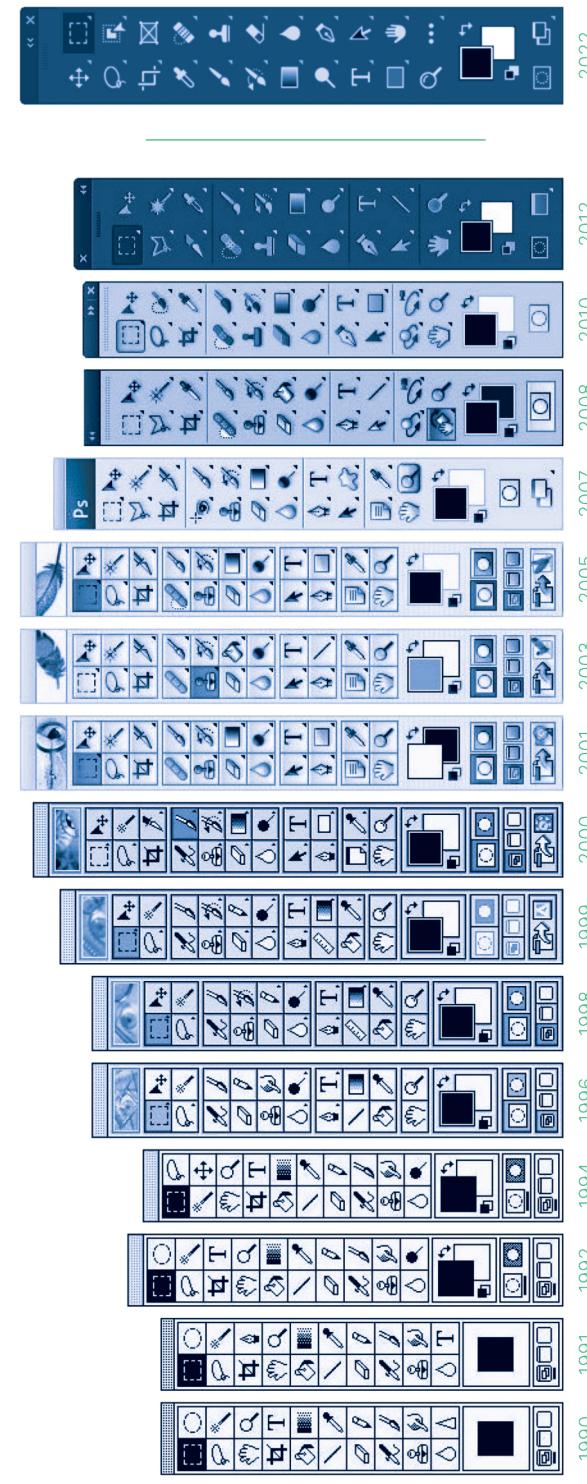
28 WYSIWYG.  
[voir glossaire]



Interface de l'application  
After Effects par Adobe.  
[capture d'écran]

A l'intérieur se trouve une affiche typographique générative réalisée par le studio DIA pour la Biennale Internationale de Design Graphique à Chaumont de 2021. Elle a été réalisée avec un logiciel créé par le studio. [en ligne] [dia.tv/project/chaumont-biennale/](http://dia.tv/project/chaumont-biennale/)

Illustration des différentes versions de la barre d'outils de Photoshop depuis son lancement public en 1990 jusqu'à aujourd'hui.  
 [captures d'écran] & [en ligne] [hongkai.com/blender/evolution-of-photoshop/](http://hongkai.com/blender/evolution-of-photoshop/)



## Vers des logiciels plus ouverts

Cet attachement à des outils inadaptés est d'autant plus néfaste que seuls les [logiciels Adobe](#) peuvent ouvrir leurs fichiers (basés sur des formats [propriétaires](#)), conduisant à une nécessité pour tous de se soumettre à l'abonnement à la suite créative.

Comme le dit OSP<sup>29</sup>, un collectif ne travaillant qu'avec des outils [libres](#), « [...] il serait acceptable de payer un abonnement type Adobe Creative Cloud si les formats de fichiers étaient [libres](#) et documentés [...] »<sup>30</sup>. En effet, ces formats de fichiers sur lesquels l'utilisateur n'a aucun contrôle limitent ses possibilités, puisqu'en plus de le forcer à utiliser un type de [logiciel](#), ils posent des questions importantes sur la pérennité de ses données captives de la volonté d'Adobe.

À l'inverse, du côté des [logiciels libres](#), tout format créé est extrêmement documenté. Dans la majorité des cas, les fichiers sont basés sur des standards ouverts tels que le format [SVG](#)<sup>31</sup> pour Inkscape<sup>32</sup>, qui permet, en plus de proposer une approche [WYSIWYG](#), de modifier directement le code source du fichier.

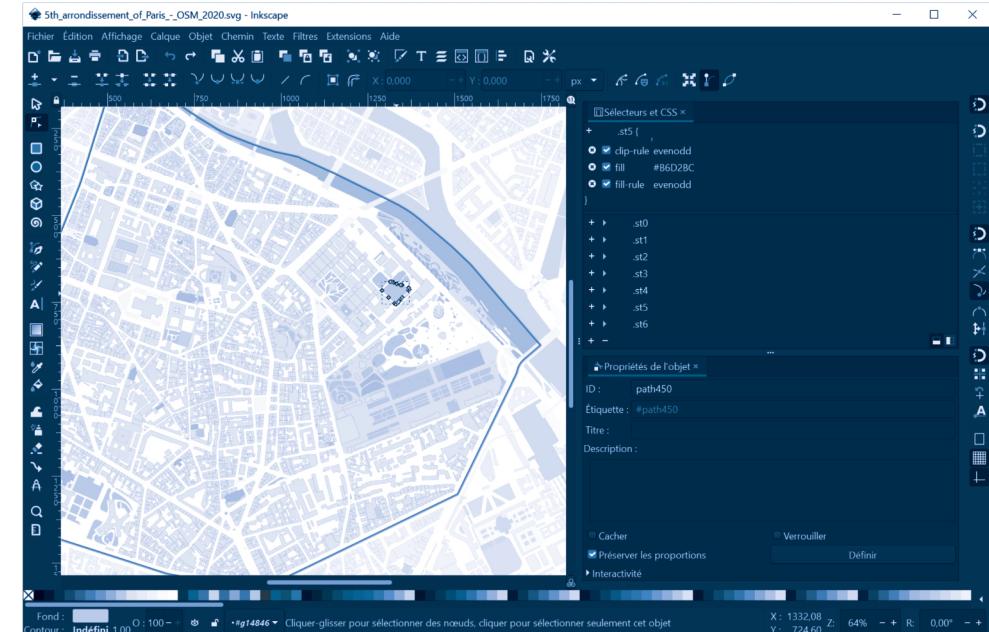
<sup>29</sup> OSP ou Open Source Publishing, est un collectif de graphistes lancé en 2006, dont la pratique est complètement ancrée dans l'esprit du libre. Ils n'utilisent que des logiciels libres, et publient leurs travaux sous licence libre.

<sup>30</sup> Masure, Anthony. Visual Culture, Open Source Publishing, Git et le design graphique, dans Strabic, 2014, [en ligne] : <https://strabic.fr/OSP-Visual-Culture>, consulté le 19 septembre 2021

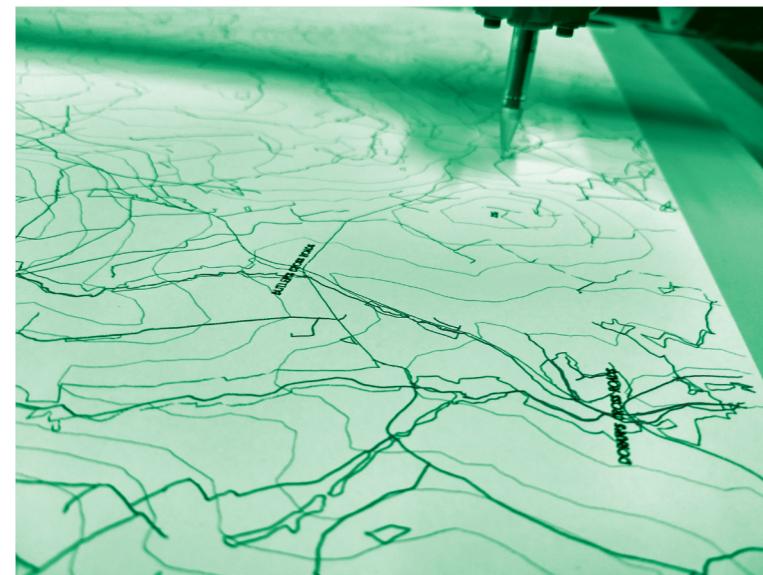
<sup>31</sup> SVG.  
[voir glossaire]

<sup>32</sup> Inkscape est un logiciel libre permettant l'édition de fichiers conformes aux standards du SVG dictés par le W3C [voir glossaire], ainsi qu'au CSS [voir glossaire] permettant de mettre en forme le SVG. Il supporte également certains autres formats d'images vectorielles.

Photo d'une image créée à l'aide de données extraites d'Open Street Map, modifiées dans Inkscape en utilisant le format SVG, puis converties et envoyées à une machine dessinant l'illustration finale. Le processus est réalisé à l'aide d'outils libres, et peut être retrouvé sur le blog d'OSP. [en ligne] [blog.osp.kitchen/tools/osm-to-svg.html](http://blog.osp.kitchen/tools/osm-to-svg.html)



Interface de l'application Scribus avec un fichier SVG du 5<sup>e</sup> arrondissement de Paris provenant d'Open Street Map, un projet libre et collaboratif de base de données géographiques. On peut retrouver les paramètres du code source directement modifiables sur la droite. [capture d'écran]



## Des créations réappropriables

S'il semble nécessaire de reprendre le contrôle sur nos outils numériques au travers de logiciels vraiment adaptés à la pratique du graphiste et basés sur des formats ouverts, cela n'aurait que peu de sens si nous ne repensions pas notre rapport à la propriété des données. En effet, puisqu'un logiciel implique une pratique, se tourner vers le libre induit le fait d'utiliser et produire des fichiers sous licence libre.

Cette approche se retrouve principalement dans la création typographique, à l'instar de Velvetyne<sup>33</sup>, une fonderie numérique qui offre une grande diversité de fontes atypiques. Elle s'inscrit pleinement dans l'éthique libre avec une liberté totale d'utilisation et de modification des fontes: la seule demande est de créditer l'auteur. Inter<sup>34</sup> est également une typographie libre complètement réappropriable. Elle se veut principalement utilitaire, développée pour une lecture optimale sur les interfaces, et dans la lignée du style International.

À l'ère d'Internet où tout est réapproprié, nous partageons sans nécessairement penser au cadre légal de nos utilisations et productions. Pour soutenir ce droit à la réappropriation, le choix des licences appliquées à nos créations devrait être conscient.

I am Inter. →  
nice to meet you.

A new typeface for screen design

Mise en page présentant la typographie Inter.  
[en ligne] [rsms.me/inter/samples/](http://rsms.me/inter/samples/)

<sup>33</sup> Velvetyne (VTF) est une fonderie numérique libre créée en 2010 par Frank Adebiate. Il a rapidement été rejoint par de nombreuses personnes dans ce projet qui aujourd'hui propose également des workshops. La fonderie présente diverses polices de caractères, qui partagent toutes un esprit punk, parfois expérimental, où chaque nouvelle typographie diffère de ce qui est déjà proposé au sein du catalogue.

<sup>34</sup> Inter est une typographie libre et open source conçue par Rasmus Andersson, graphiste et typographe Suisse vivant à San Francisco, qui travaille principalement avec ce qui se rapproche de près ou de loin à des programmes. Elle est aujourd'hui utilisée par de nombreuses entreprises et réappropriée par diverses versions de Linux.

The image is a vertical collage of various typographic designs and posters from the Velvetyne website. At the top, there are two small posters: "Pas de retour à l'normal" and "Pas de retour à l'normal". Below them is a poster for "We unchain glyphs from unfair laws". Further down is a poster for "Like Ben Hur on a gigantic tank". To the right of these is a section titled "Phantom & ghost towns" featuring a poster for "NON-FONT OBJECT #02" which depicts two men in a workshop setting. Below this is a poster for "Script horsewomen and type charioteers and all tremendous". At the bottom, there is a poster for "SYJAFALLAJÖKULL = ST YA FIAT LA YSU KEUTL". The entire collage is set against a dark background with white text and graphics.

Pas de retour à l'normal

Pas de retour à l'normal

We unchain glyphs from unfair laws

Like Ben Hur on a gigantic tank

Phantom & ghost towns

NON-FONT OBJECT #02

Script horsewomen and type charioteers and all tremendous

SYJAFALLAJÖKULL = ST YA FIAT LA YSU KEUTL

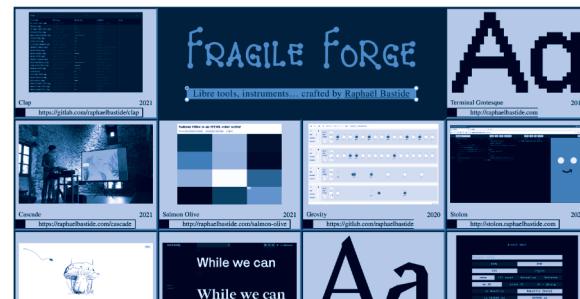
## Une connaissance partagée

L'utilisation de logiciels et fichiers plus ouverts ne devrait pas se limiter à un usage personnel, mais aussi mener à un partage de la connaissance et des sources de la création, ce qui pose des questions d'archivage.

Raphaël Bastide<sup>35</sup>, au travers de *Fragile Forge*<sup>36</sup>, nous partage les logiciels qu'il développe. Leurs fichiers et code source sont aussi disponibles grâce au logiciel de versionnage<sup>37</sup> Git<sup>38</sup>, au travers de la plateforme collaborative GitLab<sup>39</sup>. Tous deux sont très utilisés par les développeurs afin de conserver différentes versions du code, créer des *fork*<sup>40</sup>, et partager les créations. OSP a bien compris son intérêt dans le domaine du design en basant sur Git le projet *Visual Culture*<sup>41</sup>. Il permet d'avoir un aperçu visuel travaillé des images et modifications appliquées à un projet, ce qui permet le partage des sources de leurs créations au sein d'un archivage clair<sup>42</sup>.

La pratique du designer devrait ainsi être tournée vers un objectif de partage des données, qui peuvent être utiles à l'apprentissage de tous.

Page d'accueil du site web *Fragile Forge*.  
 [en ligne] [raphaelbastide.com/fragile-forge/](https://raphaelbastide.com/fragile-forge/)



35 Raphaël Bastide est un enseignant en art, design et culture numérique à Montreuil. Il a une pratique entre art et graphisme et crée des objets, des programmes, des performances, des instruments et divers outils.

36 *FragileForge* est un site web ancré dans une pratique libre, regroupant différents outils, expérimentations et typographies réalisés par Raphaël Bastide.

37 Logiciel de versionnage [voir glossaire]

38 Git est un logiciel de versionnage décentralisé et en ligne de commandes créé en 2005 par Linus Torvald pour le développement de Linux. D'autres systèmes similaires existaient alors déjà, mais les plus performants étaient souvent très chers et proposaient un système fermé. Git a su se démarquer par un fonctionnement décentralisé et en pair-à-pair, qui s'inscrit dans la démarche libre. Il est depuis 2016 le logiciel de versionnage le plus utilisé.

39 GitLab, est un système de gestion de texte collaboratif créé en 2011 par Dmitriy Zaporozhets et Valery Sizov. Il a pour but de simplifier le développement et la collaboration sur les projets Git. GitHub, créé en 2008 et racheté par Microsoft en 2018, est une autre plateforme similaire.

Son code source est complètement fermé, là où GitLab possède une version open source auto-hébergeable, mais aussi une seconde avec une surcouche propriétaire qui est celle de la version du client web.

40 *Fork*.  
 [voir glossaire]

41 *Visual Culture* est un projet libre de versionnage basé sur Git, et adapté pour le visuel. Il est présenté en 2014 par le collectif OSP sous la forme d'un financement participatif qui n'a pas abouti. Le projet était déjà développé en interne, et existe toujours aujourd'hui en faisant partie intégrante de leur site web. *Visual Culture* présente l'arborescence complète de chacun de leurs projets, avec une visualisation temporelle des modifications effectuées. On peut également avoir un aperçu des images utilisées dans un projet, ce que ne permettent pas des plateformes comme GitLab ou GitHub. Visuels du projet page suivante.

42 Par ailleurs, si *Visual Culture* met plus en avant la mise en forme des versions d'un projet, il me semblerait intéressant d'encore plus développer ce projet pour qu'il devienne à part entière un système de versionnage du visuel, que ce soit au travers de la création de sites web, d'affiches ...

En haut, la page GitHub du projet Linux avec l'arborescence du projet.

En bas, la page GitLab du projet *Each page a function* par Raphaël Bastide qui est à la fois une publication imprimée sortie en 2019, et des programmes libre spécifiquement développés pour le projet que l'on peut retrouver sur *Fragile Forge*. Elle permet de remettre en question les outils que l'on utilise dans notre pratique, et ainsi d'explorer d'autres manières de créer.  
 [en ligne] [osp.kitchen/tools/visualculture/](https://osp.kitchen/tools/visualculture/)

## SNAPSHOTS | ICEBERG



### INSIDE THIS REPOSITORY

osptools.visualculture /

- ICEBERG
- VC\_PYOPPLER
- VISUAL
- VISUALCULTURE
- IGNORE\_APPLICATION-STREAM
- README\_CSPMD\_APPLICATION-OCTET-STREAM
- README\_TXT\_TEXTPLAIN
- REQUIREMENTS\_TXT\_TEXTPLAIN

## LOG

DENS SPILLED THE BEANS	<p>— add README</p>	THURSDAY, 7TH JULY 2016 - 15:15
DENS EXPRESSED	<p>— Import from zip</p>	THURSDAY, 7TH JULY 2016 - 15:16
COLM GAVE AWAY	<p>— changes to the project base template to be up to date with gitlab.constant</p>	TUESDAY, 17TH JANUARY 2017 - 12:15
STEPHANIE VILAYPHOU EXPOSED	<p>— move requirements at project root (easier to install)</p>	THURSDAY, 2ND FEBRUARY 2017 - 16:03
STEPHANIE VILAYPHOU VERBALISED	<p>— Moved CV content into a pad for easier updating.</p>	THURSDAY, 2ND FEBRUARY 2017 - 16:03
STEPHANIE VILAYPHOU UTTERED	<p>— Ops</p>	THURSDAY, 2ND FEBRUARY 2017 - 16:07
STEPHANIE VILAYPHOU DISCLOSED	<p>— CV: &lt;li&gt;-&lt;/li&gt; in-line-block so that they are not cut into 2 columns</p>	THURSDAY, 2ND FEBRUARY 2017 - 16:10
STEPHANIE VILAYPHOU LEFT ON	<p>— &lt;li&gt;-&lt;/li&gt; width 100% to avoid multiple items on one line</p>	THURSDAY, 2ND FEBRUARY 2017 - 16:16
SYLAPHOU TALKED	<p>— Leiberg Work pulse</p>	MONDAY, 6TH MAY 2017 - 16:30
LUDI CLAIMED	<p>— foundry playground start</p>	WEDNESDAY, 21ST APRIL 2017 - 22:17
LUDI EXPOSED	<p>— Worked on the foundry page-&gt; how to area</p>	MONDAY, 10TH JULY 2017 - 14:08
LUDI REVEALED	<p>— foundry styles</p>	TUESDAY, 11TH JULY 2017 - 17:49
COLM LET OUT	<p>— re-enabling the opn block feed using feedparser in python rather than the FeedEx plugin in is</p>	WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 17:27
COLM RUMMAGED	<p>— Remove empty README added in feeds/old&amp;dead@1e969b4dd04db42b500b4ec</p>	WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 18:03
Eric Schaefer STATED	<p>— Import @ 1497dcde9ef0a47ba2ed1a0d94c70d08a9 be missed. &amp; ignore</p>	WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 18:03
COLM LEFT OUT	<p>— a small safe filter in the template as not to create html errors</p>	WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 18:18
COLM LEFT OUT	<p>— Rename empty README added in feeds/old&amp;dead@1e969b4dd04db42b500b4ec</p>	WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 18:18
COLM LEFT OUT	<p>— Import @ 1497dcde9ef0a47ba2ed1a0d94c70d08a9 be missed. &amp; ignore</p>	WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 18:18
Why was this imported from a zip if there was a git?		WEDNESDAY, 11TH OCTOBER 2017 - 18:18

Exemple d'un projet utilisant Visual Culture pour être présenté, ici le projet Visual Culture lui-même. On retrouve une visualisation des images contenues à l'intérieur, l'arborescence du projet, mais aussi un historique des actions effectuées, ici sur la droite.  
[en ligne] [gsp.kitchen/tools/visualculture/](http://gsp.kitchen/tools/visualculture/)

## Un design fait pour l'humain

Si le design implique le partage et la diffusion de connaissances, il implique également de questionner son usage.

Comme le souligne Quentin Creuzet, certaines dérives de l'usage du Web renforcées par le travail du graphiste, mènent à un espace où le capitalisme de surveillance règne<sup>43</sup>. Anthony Masure nous pose ainsi ces questions: « Où situer alors le travail du designer ? Travaille-t-il pour l'utilisateur ou pour le profit des usages que les firmes privées souhaitent faire de cet espace ? »<sup>44</sup>. Le graphisme est en effet un outil puissant qui utilise le visuel afin d'atteindre l'individu. Créons-nous pour aider l'usager, ou pour le guider vers une action prédéfinie ?

Puisque le rôle du graphiste est, à mon sens, de mettre en avant l'information et la rendre accessible, il me semble nécessaire de repenser notre pratique, d'aller vers un design pour l'humain plutôt que de l'exploiter à d'autres fins.

<sup>43</sup> CREUZET, Quentin.  
« Croisades graphiques – le minimalisme à l'ère du néolibéralisme », in *Pli*, n° 6, septembre 2020. Pour plus d'informations, voir l'annexe p.XX.

<sup>44</sup> MASURE, Anthony. *Design et humanités numériques*, Paris : éd. B42, coll. Esthétique des données, 2017, p.57.

Illustration Use a mask, use Tor, provenant de la campagne de communication de 2020 pour une levée de fonds du projet Tor, un réseau informatique mondial et décentralisé superposé à internet. Il sert à naviguer de manière totalement anonymisée en évitant donc d'être perpétuellement surveillé sur le Web, et permet d'accéder à ce qui est appelé le « dark web ». [en ligne] [blog.torproject.org/friends-of-tor-match-2020/](http://blog.torproject.org/friends-of-tor-match-2020/)



# Conclusion

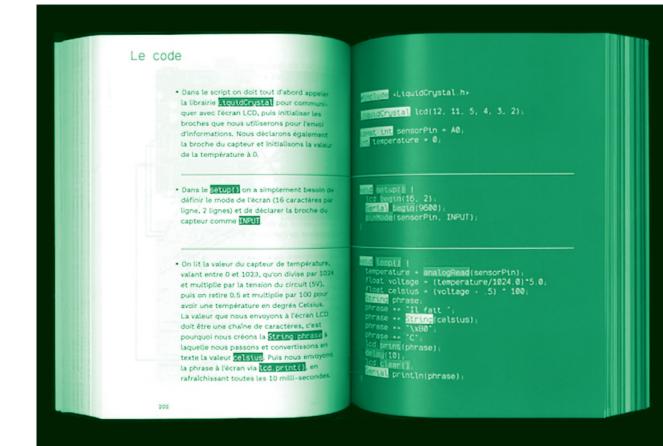
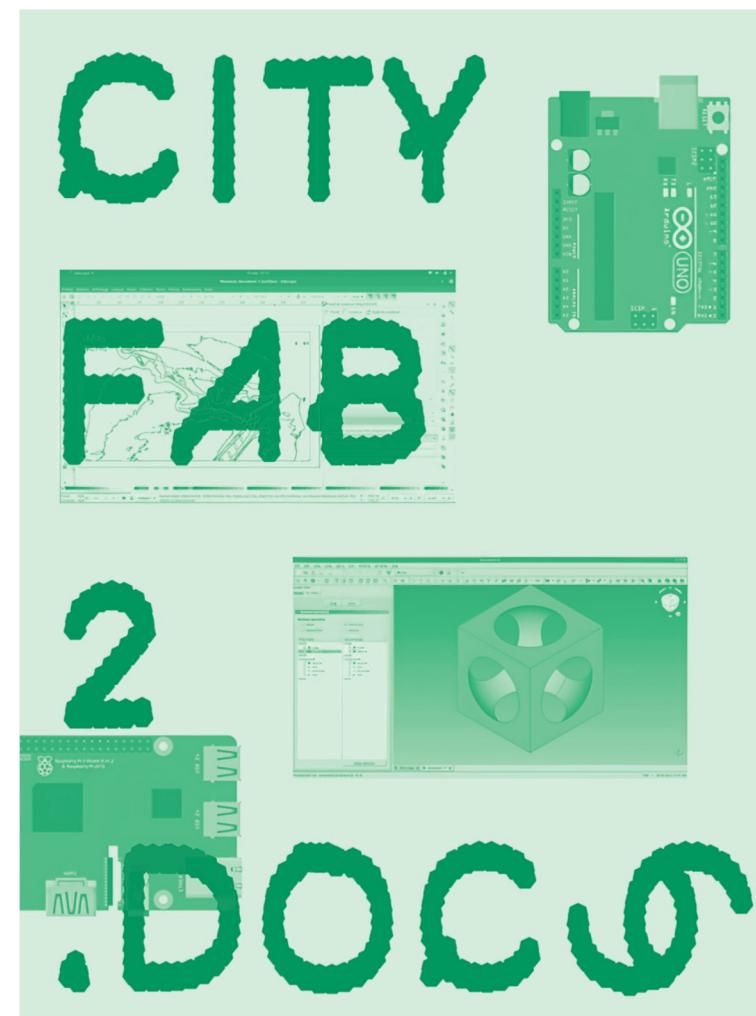
Il semble ainsi que la pratique du designer peut être en désaccord avec les intentions des éditeurs de logiciels propriétaires. Ils mettent en place des systèmes qui soumettent le graphiste à des logiciels parfois inadaptés, en lui faisant oublier la possibilité d'accès à d'autres outils, voire en l'empêchant d'y accéder par l'usage de formats fermés dont il dépend.

Il semble donc urgent de se diriger vers des logiciels plus ouverts qui impliquent des pratiques plus proches du travail du designer, et de fait vers le logiciel libre qui propose une liberté totale à l'utilisateur, par la philosophie sur laquelle il repose et les licences qui en découlent. Il nous permet donc bien de ré-envisioner notre pratique en allant vers un graphisme de partage, où les informations sont accessibles à tous.

Pourrait-il y avoir un changement de paradigme à l'instar du milieu informatique se tournant vers le logiciel libre, ou à minima open source ? Cela n'implique-t-il pas de se diriger vers un design où le code devient la norme pour plus de liberté ? Si de nombreuses solutions libres existent, j'ai pu découvrir au cours de mes recherches que leurs domaines d'application et usages sont rarement bien présentés. Il me semblerait intéressant de créer une plateforme de sensibilisation autour de ces différents outils et des productions graphiques qui y sont associées car il y a un enjeu d'éducation et d'information, sans quoi ces logiciels resteront de l'ordre de l'utopie.

25

26



Couverture et double page réalisées avec Paged.js par Amélie Dumond en 2020 pour la documentation du fablab CityFab2 à Bruxelles.

Le concept de Fablab a été créé par Neil Gershenfeld professeur au MIT. Il créera un cours ouvert à des étudiants qui vont venir utiliser les machines sophistiquées du MIT pour réaliser ce qu'ils veulent. Ce concept va être exporté à l'international et porte le nom de Fablab signifiant *fabrication laboratory*. C'est un espace ouvert au grand public, où les gens peuvent venir fabriquer des choses avec les machines professionnelles proposées. Gratuits ou payants, il est souvent possible d'avoir de l'aide pour réaliser ses projets. Cette édition s'inscrit donc pleinement dans un graphisme plus ouvert se rapprochant de l'éthique libre. [en ligne] [pagedis.org/examples/](http://pagedis.org/examples/)