

# Libérons l'informatique !

## Xavier Klein

### DSAA 2013

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

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

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

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

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

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



# ouvrir sa gueule sans limite...

*« La mort de M. Jobs est un événement positif. Je suis désolé de vous l'annoncer de la sorte. C'était un grand artiste et un monstre sur le plan moral, et il nous a rapprochés de la fin de la liberté à chaque fois qu'il a sorti quelque chose, parce qu'il détestait partager. Ce n'était pas de sa faute, c'était un artiste. »  
Eben Moglen, Berlin, 2012.*



## 1. les premiers livres : les logiciels.

En réaction aux brevets logiciels, Stallman crée le libre. L'informatique est traditionnellement vue comme le rejeton de grosses multinationales du type Apple, Microsoft, IBM. Pourtant il n'en était pas ainsi aux débuts de l'informatique. Des entreprises ont commencé à breveter les logiciels dès la fin des années 70, recrutant les informaticiens du mit (Massachusetts Institute of Technology), les éparpillant, les muselant et à terme, brisant leur communauté. Dans l'après guerre, dans les laboratoires américains universitaires, les informaticiens forment une communauté soudée, prêt à s'entraider, se passant des bouts de codes et vivant en quasi autarcie. Les informaticiens se font appeler « hackers » : ceux qui aiment bidouiller et détourner les mécanismes. Ils ont une éthique bien particulière basée sur le refus de l'autorité, le partage et le perfectionnisme. Le mot a changé aujourd'hui, les hackers des années 50-80 n'ont rien de pirates et cela montre bien l'évolution du regard sur le bidouillage informatique. Ce partage de connaissances entre universités et même les entreprises (qui fournissaient toujours le code source avec leurs machines) a contribué à l'essor ultra-rapide de l'informatique. Un exemple de cette camaraderie est assez frappant avec « SpaceWar ! », l'un des premiers jeu vidéo de l'histoire. Wayne Wiitanen, J. Martin Graetz et Steve Russell au mit imaginent le jeu uniquement pour promouvoir un ordinateur, le pdp-1 et tester ses capacités. Russel commence à programmer le jeu et suscite l'engouement auprès des hackers (il est hacker lui-même). Le jeu n'a aucun copyright et a permis aux autres programmeurs de rajouter un fond étoilé, un système de collision etc. Le jeu vidéo est un des premiers produits du libre, il est surprenant de voir que c'est maintenant le secteur de l'informatique le plus fermé.