

Le graphisme libre

Jules TENEUL_DN MADe 3 Graphisme_Supports connectés_ésaat



Abstract

Graphic design industry has a tremendous monopoly situation regarding softwares. Most of students and professionals use the same ones, namely Photoshop, Illustrator, InDesign, etc. Moreover, most of them are proprietary softwares. This raises issues about conformism and dependencies of the profession. In addition to explain these issues, this article intends to bring out the benefits graphic designers can obtain from libre softwares.

By analysing the current situation and the existing literature about libre softwares and graphic design, the author found that each popular proprietary software has its affordable and libre alternative. Usability problems which libre software suffers from can also be fixed by the users themselves, unlike proprietary ones. Moreover, libre software culture promotes coding and hacking. This provides unusual tools and creation situations. This can lead to the preconception of an elitist community, but this would be ignoring the alternatives to popular softwares referred to before, which of course are designed to everyone. Indeed, it is better to consider coding and hacking as an extra way to create. Finally, unlike proprietary ones, libre softwares do not install and maintain a widespread dependence on schools and professionals, thanks to the rights their licence gives to their user.

As a result, libre softwares can actually offer plenty of advantages to graphic designers, in both professional and academic spheres. If they were patient enough to get used to alternatives, while saving money, they would gain independence. Besides, if they are willing to, they can open to original creative possibilities, through coding and hacking.

Keywords: graphic design, libre software, free software, benefits, independence, creation

Je tiens à remercier pour leur soutien ma famille, mes professeur·e·s ainsi que mes ami·e·s avec qui j'ai partagé ces trois belles années à l'éstaat.

Introduction

¹D'après la définition de la **Free Software Foundation** : *Qu'est-ce que le logiciel libre ?*

<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>
(consulté le 24/12/2022)

Durant notre formation en design graphique, nous sommes amené·e·s à découvrir et à utiliser des logiciels de création. Nous les connaissons bien : Illustrator, InDesign, Photoshop... leur emploi, aussi bien dans le monde éducatif que professionnel, semble aller de soi. L'écrasante majorité des logiciels utilisés sont dits « propriétaires », du fait qu'ils appartiennent et sont généralement développés par une seule entreprise, et surtout que leur code source (c'est à dire le code avec lequel travaille les développeurs et qui expose le fonctionnement du programme) n'est pas public. Mais il existe d'autres manières de produire du logiciel, notamment le libre. De quelles manières pouvons-nous redéfinir nos rapports avec nos outils de travail ? Quels problèmes pouvons-nous soulever quant à l'utilisation des logiciels propriétaires courants — comme ceux de la suite Adobe ? En quoi notre pratique et nos horizons créatifs pourraient-ils s'enrichir par l'utilisation d'outils alternatifs libres ?

Avant d'aller plus loin, il importe de faire un point sémantique. Par graphisme, j'entends la discipline utilisant et créant des éléments visuels (texte, typographie, formes, couleurs, images...) pour créer des supports de communication d'idées, de promotion culturelle, de marketing, ou encore des interfaces numériques¹.

Un logiciel est libre lorsque sa licence donne à tous ses utilisateurs ces quatre libertés :

- Exécuter le programme qu'importe l'usage,
- Étudier son fonctionnement et l'adapter à ses besoins,
- Redistribuer des copies du programme,
- Améliorer le programme et publier ces améliorations, pour en faire profiter toute la communauté¹.

Dans cet article, nous discuterons des avantages qu'un graphiste peut tirer des outils de création libre. Nous nous intéresserons tout d'abord aux alternatives aux logiciels conventionnels dominants, puis aux outils et postures singulières que le libre apporte au graphiste. Cela nous amènera enfin à parler d'un graphisme « libéré ». Pouvons-nous affirmer qu'il l'est réellement ?



Logo de GNU (GNU is Not Unix), système d'exploitation créé par Richard STALLMAN et développé collaborativement. Il donna naissance au concept de logiciel libre. D'ailleurs, GNU se prononce « gnou » !

Des alternatives abordables

²Adobe détient en effet plus de 85% de parts de marché dans les logiciels dédiés au graphisme en 2022, d'après l'analyse du groupe américain **Datanyze**.

<https://www.datanyze.com/market-share/graphics--462>
(consulté le 24/12/2022)

³Pour trouver ces alternatives, nous pouvons nous rendre sur le site alternativeto.net.

⁴Au premier abord tout du moins, car sur ce point, il est souvent question de simples changements d'habitudes.

⁵Page Sourceforge de Scribus

<https://sourceforge.net/projects/scribus/files/scribus-devel/1.5.8/>
(consulté le 15/11/2022)

⁶Comme le souligne le réalisateur de films d'animation **Nicolas DUFRESNE** dans son entretien *Le logiciel libre dans l'infographie, la vidéo et l'animation*, 30:26, L'écho des Gnous, sur Radio Campus Lille, 10 février 2019

<https://duduf.com/le-logiciel-libre-dans-linfographie-la-video-et-lanimation/>
(consulté le 15/11/2022)

Le monde du graphisme, étudiant comme professionnel, fait face à une situation de monopole d'un point de vue des logiciels. La société Adobe détient la quasi-totalité des outils numériques que le plus grand nombre de graphistes utilisent².

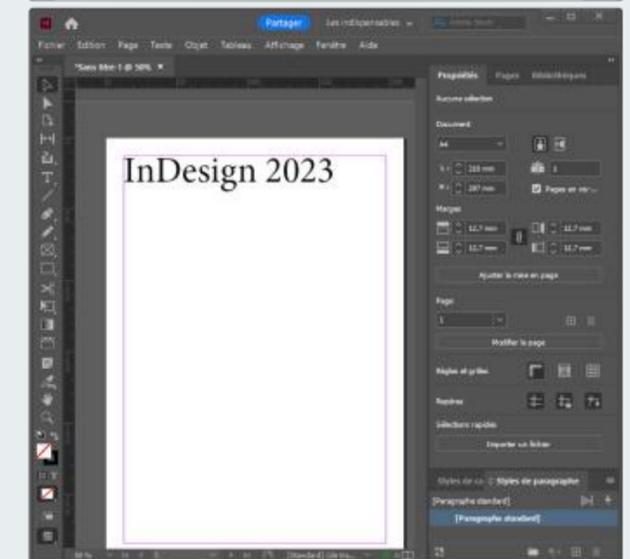
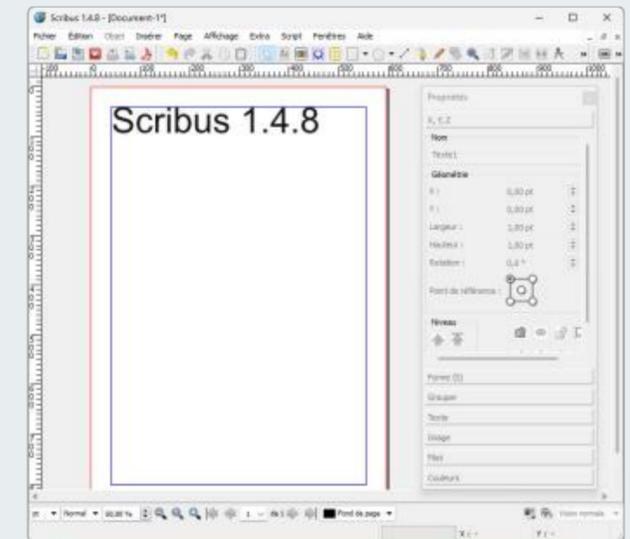
Ces outils sont contenus dans le célèbre Adobe Creative Cloud, ensemble de logiciels et de services se voulant relativement complet, intuitif et efficace.

Voici un bref état des lieux des logiciels les plus largement utilisés en graphisme et leur alternative libre³ :

	Illustrator (images vectorielles)		Inkscape
	Photoshop (images matricielles)		GIMP
	InDesign (édition, mise en page)		Scribus
	After Effects (compositing)		Natron
	Figma (prototypage UX/UI)		Penpot

Certaines de ces alternatives libres montrent quelques limites. Des fonctionnalités, surtout les plus avancées technologiquement, manquent sur la plupart des logiciels libres. L'interface peut aussi rebuter par son aspect ancien, comme celle d'Inkscape ou de Scribus. Elle peut manquer d'intuitivité⁴. Une autre limite de certains logiciels serait la stabilité, à l'instar de Natron. Scribus a également un développement peu actif. À l'écriture de cet article en novembre 2022, sa dernière version avait 10 mois (la 1.5.8 est sortie le 23/01/2022⁵) ! Dans le monde professionnel, le logiciel libre peut aussi être délaissé pour un problème de compatibilité : un.e graphiste ne travaille pas forcément seule, il est donc plus rassurant voire nécessaire de travailler avec les mêmes outils que ses collaborateur·ice·s. Cependant, d'autres alternatives sont pleinement abouties et ne souffrent d'aucune de ces limites, comme penpot.app ou encore Blender, logiciel de création 3D. Ce dernier a fini par s'imposer comme référence, et il n'est pas irréaliste que celles citées précédemment le deviennent à leur tour si elles se perfectionnent. En effet, au vu des libertés offertes par sa licence, quand une telle alternative rivalise sérieusement avec un outil fermé, l'utilisateur·ice et l'industrie ont intérêt à l'adopter⁶.

Il est aussi tout à fait envisageable de se fournir et de n'utiliser que des polices de caractère libres. La grande diversité des fonderies libres et des polices en licence libre en témoigne. Outre [Velvetyne](#) et [Google Fonts](#), les bibliothèques et fonderies comme la [Free Font Library de Luuse](#), l'[OSP-Foundry](#) ou encore la [typothèque de l'ESA le75](#) sont autant de ressources intéressantes pour enrichir notre propre typothèque.



Comparaison des versions les plus récentes de Scribus (en haut) et d'InDesign (en bas)

⁷Notons que cette comparaison est valable également pour les programmes libres, les systèmes d'exploitation libres, etc.

⁸La liste complète des formats libres est disponible sur cette page Wikipédia dédiée :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Format_ouvert#Les_principaux_formats_ouverts (consulté le 15/11/2022)

⁹**Richard STALLMAN**, *Manifeste GNU*, 1985

<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.html> (consulté le 24/12/22)

¹⁰D'après la **Free Software Foundation** :

<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html> (consulté le 24/12/22)

¹¹À l'aide par exemple du logiciel libre de création typographique **FontForge**

Pour pouvoir travailler dans un environnement libre, les formats de fichiers que l'on utilise doivent l'être aussi. En effet, même les formats peuvent être propriétaires ! Le fonctionnement d'un .doc de Microsoft ou d'un .psd d'Adobe est ainsi volontairement opaque. Il est donc nécessaire de créer des format qui ne sont pas comme des boîtes noires, mais au contraire des machines à coque transparente, et entièrement démontables⁷. Voilà pourquoi il existe, parmi tant d'autres formats libres, le svg, le png, l'odf, le xcf, ou encore le html⁸. Certains sont créés par les développeurs de logiciels libres aux-mêmes, comme le xcf, développé par GIMP pour devenir son fichier de travail. D'autres, comme l'odf développé par l'ODF Alliance, sont développés par des associations qui promeuvent leur format libre. Enfin, la majorité d'entre eux ont été développés par le World Wide Web Consortium (W3C), dans le but de permettre à tous l'accès au web et de le standardiser dans cette voie. Bien que nous puissions douter de la philanthropie des acteurs privés, il est à souligner qu'ils peuvent aussi être amenés à développer des formats libres, comme Adobe avec le PDF ou l'Encapsulated Postscript, qui sont devenus des standards.

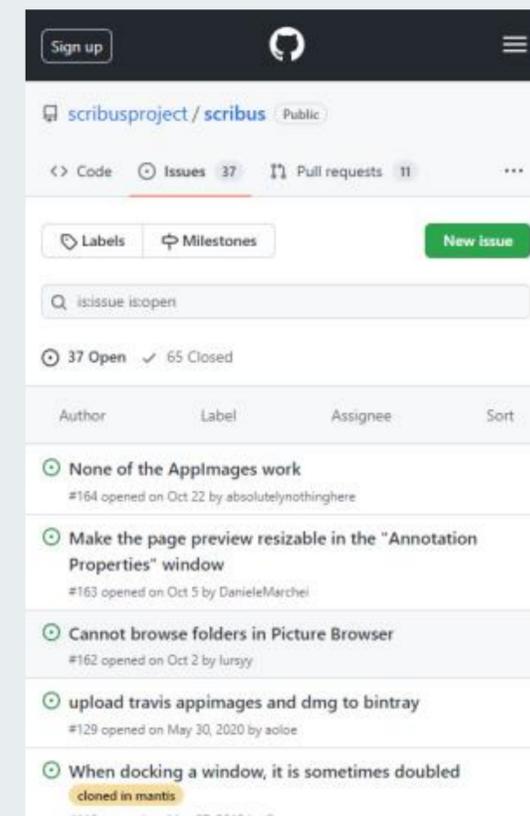
Le libre peut sembler moins profitable économiquement parlant : en effet, en comparaison au *business model* des entreprises propriétaires, il ne fait pas payer à ses utilisateurs le droit d'utiliser leur produit. Un développeur libre peut toutefois se tourner vers le financement participatif ou encore le mécénat⁹. Cette option n'est pas toujours la plus évidente, surtout au début du projet. Cependant, le développeur n'est pas seul et nous avons aussi nos cartes en main pour aider au développement d'un projet libre.

En effet, de part les libertés offertes par les licences libres (comme GNU/GPL, OFL ou encore certaines licences Creative Commons), nous avons tous la possibilité de contribuer au développement du projet, et donc pallier les limites évoquées avant. Cela est grandement dû au fait que nous ne sommes pas dépendants de la bonne volonté d'un acteur privé qui posséderait le logiciel.

En effet, le code source des logiciels étant public et les modifications autorisées, n'importe qui sachant développer peut ainsi corriger, améliorer, ou augmenter le logiciel. Et en tant que non-expérimenté dans ce domaine, il est tout à fait envisageable de faire appel à un développeur professionnel et d'en faire profiter tout le monde, car la redistribution dans les mêmes conditions est bien sûr elle aussi autorisée¹⁰. Nous pouvons également signaler les problèmes rencontrés pendant l'utilisation sur une plateforme dédiée, Github. Nous pouvons aussi y proposer des modifications, de nouvelles fonctionnalités, etc.

Même principe pour la typographie : si certains détails ou réglages ne nous conviennent pas, nous pouvons les modifier¹¹ et redistribuer la police de caractères, ou le demander à autrui si nous n'en avons pas les compétences.

Cependant, il serait réducteur de ne voir dans le graphisme libre que ces alternatives.



Page [GitHub du logiciel Scribus](#) dédiée au signalement des problèmes rencontrés

Des outils et postures singulières

¹²Comme le soutient **Kevin DONNOT** dans son article *Code = design*, basé sur son mémoire de fin d'études, 2011 <https://www.cnap.fr/code-design> (consulté le 29/09/2022).

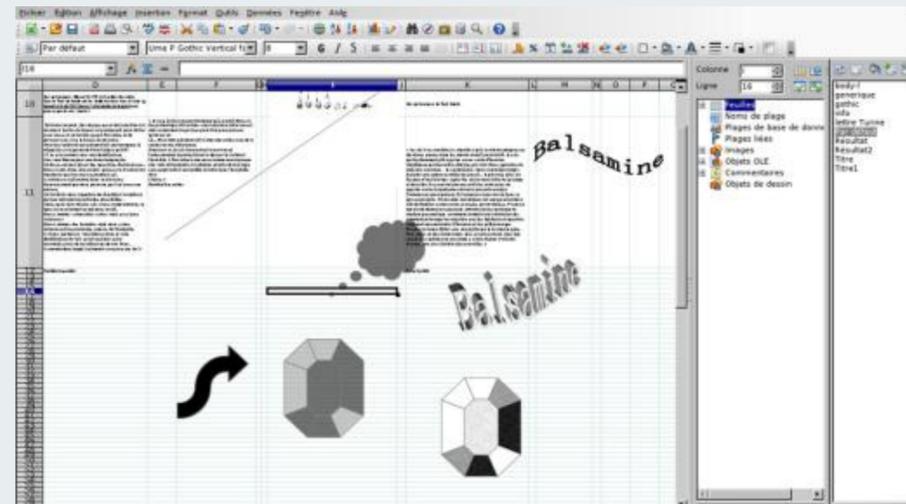
Les logiciels standards que constitue l'offre d'Adobe comme leurs alternatives se sont imposés en éclipsant au passage d'autres manières de créer.

Or, la manière dont un outil est conçu influence et conditionne indubitablement les choix de son usager, ici l'expression graphique du designer. Ces logiciels étant utilisés massivement, cela sous-tend une standardisation des manières de produire du graphisme.

À ce titre, le libre propose d'autres outils de création, avec une approche différente. Ils permettront des processus de création différents, et donc des propositions graphiques qui le sont aussi¹².

Ainsi, certains programmes libres encouragent le code, comme Processing. Ce dernier, par sa nature automatisable, permet d'obtenir des propositions difficiles, voire impossibles à obtenir avec un logiciel traditionnel WYSIWYG.

À ce propos, il serait impensable de ne pas parler du *hacking*.



Par « hackeur », j'entends tout individu adoptant une posture d'exploration, de compréhension et, en somme, de « bidouillage » des outils qui lui passent sous la main. Pour le plaisir de l'activité même, ou parfois pour ses propres fins. Cette posture revient ici à détourner des programmes de leur fonction d'origine et s'en servir dans le cadre du graphisme. Nous pouvons prendre comme exemple l'identité visuelle et d'un fanzine du Théâtre Balsamine, réalisés en 2011 par l'Open Source Publishing. Deux logiciels libres y sont utilisés de manière détournée : Graphviz, servant à l'origine à faire de la *data visualisation*, et LibreOffice Calc, logiciel tableur.

Par cette appropriation et cette personnalisation de l'outil, le-a designer élargit ses possibilités créatives, et cela permet de diversifier ses productions pour servir au mieux le projet dans lequel iel s'inscrit.

Nous avons vu que le libre apporte à l'industrie du graphisme des alternatives abordables aux logiciels dominants et d'autres manières de créer. Mais en quoi le libère-t-il ?



À gauche, [recherches](#) réalisées sur LibreOffice Calc par l'OSP pour un fanzine.

À droite, [couverture](#) dudit fanzine. L'utilisation du logiciel de *data visualisation* Graphviz est notable, en témoignent les formes reliées par des traits et des flèches.

Un graphisme « libéré » ?

¹³Comme le souligne **Richard STALLMAN**, figure fondatrice du mouvement libre, dans son article *Pourquoi les écoles doivent utiliser exclusivement du logiciel libre*, publié sur [gnu.org](https://www.gnu.org/education/edu-schools.html) (date inconnue)

<https://www.gnu.org/education/edu-schools.html>
(consulté le 24/12/2022)

¹⁴*Ibid*

¹⁵C'est ce que relevait le philosophe **Bernard STIEGLER**, dans son entretien *Le logiciel libre peut redonner sens à nos vies*, *Le Soir*, 2011. Il appelait ce gain de savoir-faire « déprolétarianisation ».

<https://framablog.org/2012/03/02/bernard-stiegler-logiciel-libre/>
(consulté le 15/11/2022)

Grâce au libre, les outils graphiques sont rendus plus accessibles. L'avantage économique évoqué plus tôt est sans doute le plus évident, car le plus souvent le logiciel est trouvable gratuitement. Les outils libres, par le fait que tout le monde peut se les procurer, s'en servir, les améliorer, les soutenir et les partager librement, sont ainsi créés collaborativement et dans l'intérêt de tous.

S'il peut parfois être vu comme élitiste, du fait que le travail de recherche et d'appropriation du code soit moins accessible qu'une simple relation de clientèle — comme c'est le cas chez Adobe notamment — il est en réalité bel et bien ouvert à tous. En effet, nous nous accordons sur le fait qu'il n'est pas nécessaire d'être un développeur professionnel ou d'avoir la passion d'un hackeur pour utiliser les alternatives libres aux logiciels WYSIWYG conventionnels. Ces alternatives sont développées précisément dans le but d'accueillir tout types de publics. Bien sûr, les aspects de codage et de *hacking* représentent aussi une part importante de la culture du graphisme libre, mais par définition chacun est libre de s'y aventurer. Il s'agit en somme d'un moyen de créer supplémentaire, qui peut être abordé si jamais nous en avons l'envie et la motivation.

Mais la question de la libération du graphisme va plus loin.

Pourquoi une société comme Adobe offre à un prix dérisoire ses licences aux écoles d'art et de design ? Certainement pas par pure philanthropie. Un étudiant accoutumé à de tels logiciels durant toute sa scolarité ne se posera même plus la question des outils à utiliser une fois entré dans le monde professionnel¹³. Les professionnels utilisent les outils qu'ils ont appris à l'école, et les écoles enseignent les outils qu'utilisent les professionnels. C'est ainsi qu'Adobe verrouille son monopole et installe une dépendance généralisée à ses programmes¹⁴. De plus, par la licence « utilisateur final », ce dernier en limite la diffusion et en rend impossible l'étude et la modification par d'autres acteurs, ce qui bénéficiait pourtant à l'ensemble de la profession.

Mis en parallèle avec le graphisme libre, nous pouvons ainsi considérer la démarche des entreprises vendant des logiciels propriétaires comme privatrice et accoutumant le graphiste. En effet, les appropriations rendues possibles par le libre permettent au·à la graphiste de passer du statut de consommateur·ice de programmes à celui de créateur·ice : iel gagne en savoir-faire sur les outils qu'iel utilise, car ces derniers lui appartiennent vraiment¹⁵. En outre, le graphisme libre permettrait à l'industrie et au monde éducatif de gagner en autonomie, leur dépendance à des entreprises privées étant réduite.

C'est principalement pour cette émancipation de l'industrie que militent les acteur·ice·s du libre.



Couverture de l'édition 2022 des Journées du Logiciel Libre, réalisée par le graphiste libriste Benjamin Dumond.

Conclusion

Les avantages que nous pouvons tirer du libre en tant que graphiste sont nombreux. L'économie de la licence est le premier venant à l'esprit. Certes, le passage d'un logiciel répandu à son équivalent peut sembler compliqué en terme d'appréhension dans un premier temps, dans la mesure où il exige un temps d'adaptation. Si certaines fonctions peuvent manquer, à la différence d'un logiciel propriétaire, nous avons tous le contrôle sur le programme, et pouvons le modifier en fonction de nos compétences ou le faire modifier. La démarche d'appropriation du code que promeut le libre nous offre également des approches créatives différentes. Ces outils peuvent ainsi participer à l'émancipation du champ du graphisme, en rendant plus autonomes les professionnels et les écoles. Le premier pas vers cette émancipation est d'avoir connaissance de ces outils, le second est d'avoir la curiosité de les essayer et de les incorporer dans notre processus de création.

Sitographie

Datanyse. *Graphics Software Market Share*

<https://www.datanyze.com/market-share/graphics--462>

(consulté le 24/12/2022)

DONNOT, Kevin. *Code = Design*, basé sur son mémoire de fin

d'études Ourils numériques et design graphique, 2011

<https://www.cnap.fr/code-design> (consulté le 29/09/2022)

DUPRESNE, Nicolas. *Le logiciel libre dans l'infographie, la vidéo et*

l'animation, 30:26, Entretien dans L'écho des Gnous, sur Radio

Campus Lille, 10 février 2019

<https://duduf.com/le-logiciel-libre-dans-linfographie-la-video-et-lanimation/>

(consulté le 29/09/2022)

Free Software Foundtation. *Qu'est-ce que le logiciel libre ?*

<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html> (consulté le

24/12/2022)

Open Source Publishing. Site web du groupe de designers

<http://osp.kitchen/> (consulté le 29/09/2022)

OZERAY, Étienne. *Pour un design graphique libre*, 2014

<http://www.etienneozeray.fr/libre-blog/> (consulté le 29/09/2022)

STALLMAN, Richard. *Le logiciel libre est encore plus essentiel*

maintenant, publié sur gnu.org

[https://www.gnu.org/philosophy/free-software-even-more-](https://www.gnu.org/philosophy/free-software-even-more-important.html)

[important.html](https://www.gnu.org/philosophy/free-software-even-more-important.html) (consulté le 29/09/2022)

STALLMAN, Richard. *Le manifeste GNU*, 1980

<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.html> (consulté le 24/12/2022)

STALLMAN, Richard. *Pourquoi les écoles doivent utiliser*

exclusivement du logiciel libre, publié sur gnu.org (date inconnue)

<https://www.gnu.org/education/edu-schools.html> (consulté le

24/12/2022)

STIEGLER, Bernard. *Le logiciel libre peut redonner sens à nos vies*,

entretien paru dans le journal belge Le Soir, 2011.

<https://framablog.org/2012/03/02/bernard-stiegler-logiciel-libre/>

Conçu avec Scribus, Inkscape et Gimp.

Typographies utilisées : Space Grotesk Semi Bold et Zilla Slab Regular

Jules TENEUL
DN MADe 3
Mention Graphisme
Supports connectés
ésaat 2022-2023