

# CULTURE LIBRE ET TYPOGRAPHIE

S'il est un domaine du design où la culture libre est déjà relativement répandue, c'est celui de la typographie. Néanmoins, il existe un certain nombre de confusions liées à une méconnaissance des principes du libre et une incompréhension de ses applications à la typographie, poussant généralement à confondre **libre** et **gratuit** et à considérer le site *Dafont* comme représentatif de cette culture naissante.

La culture libre milite pour une libération des œuvres de l'esprit, encourageant la libre circulation et la libre modification de celles-ci. Elle propose de considérer la valeur éthique de son travail, de ses enjeux et de son impact social tout en appliquant une méthodologie de travail basée sur la contribution, la réappropriation, le partage des connaissances et des compétences.

La cohérence et le potentiel de ce modèle a particulièrement fait ses preuves dans le domaine de l'informatique, d'où il tire ses origines. On parle donc de logiciel libre pour un logiciel qui respecte ces quatre libertés <sup>1</sup> :

- la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages (liberté 0) ;
- la liberté d'étudier le fonctionnement du programme, et de le modifier pour qu'il effectue vos tâches informatiques comme vous le souhaitez (liberté 1) ; l'accès au code source est une condition nécessaire ;
- la liberté de redistribuer des copies, donc d'aider votre voisin (liberté 2) ;
- la liberté de distribuer aux autres des copies de vos versions modifiées (liberté 3) ; en faisant cela, vous donnez à toute la communauté une possibilité de profiter de vos changements ; l'accès au code source est une condition nécessaire.

Ces conditions (liberté d'usage, de modification et de (re) distribution) ont largement contribué à ce que constitue le monde numérique contemporain. L'informatique s'est construit sur ces bases, notamment grâce au travail effectué par les hackers du MIT tels que Richard Stallman <sup>2</sup> dans les années soixante-dix. Ainsi, même si les principes économiques qui régissent notre société ont aujourd'hui pris le dessus sur ces fondements et qu'une part de cette culture a fait l'objet d'une récupération mercantile jusqu'à être exploitées par de grandes entreprises de l'industrie informatique comme *Google*, profitant ainsi à la fois d'une image positive et progressiste et d'une main d'œuvre à moindre coût, il reste néanmoins une active communauté du logiciel libre. Celle-ci permet d'offrir une alternative libre à la plupart des logiciels propriétaires, dont beaucoup n'ont rien à envier à ces derniers. Dans le domaine du design graphique des alternatives à l'hégémonie *Adobe* existent et certaines sont parfaitement utilisables pour une application professionnelle, citons par exemple *Inkscape*, alternative à *Illustrator*, ou *FontForge*, alternative à *FontLab* <sup>3</sup>. D'une manière générale, il est important de favoriser leur utilisation pour les valeurs qu'ils véhiculent et pour

le potentiel technique de modification et d'appropriation dont ils font l'objet. De plus, c'est par l'augmentation du nombre d'utilisateurs et leur implication dans le processus d'amélioration — pas uniquement technique, mais aussi par les rapports de bug et les suggestions de fonctionnalités — qu'ils pourront constituer de véritables alternatives. Ces logiciels, de par leur méthode de développement et d'utilisation, peuvent donc potentiellement dépasser les capacités techniques et créatives de la suite *Adobe*.

Enfin, la culture libre propose aussi de reconsidérer notre rapport à l'outil technique. D'usager passif et guidé, contraint par des scénarios d'usages et des intérêts vénaux, l'utilisateur de logiciel libre devient actif dans le processus de développement du logiciel et dans son usage même. Il a ainsi la possibilité de faciliter l'intégration de l'outil technique dans son processus de création, de ne pas opposer création et technique. Au contraire, il devient plus intéressant de prendre en compte leur association en considérant l'outil comme un facteur de créativité. Pour que cette créativité soit complètement émancipée, il convient donc de choisir un outil ouvert, avec lequel la forme sera produite avec le minimum de contraintes.

La culture libre ne se consacre pas seulement à la pratique et la conception de l'informatique, elle est aussi une idéologie politique et philosophique, lui permettant de s'étendre et de s'appliquer à des champs bien plus larges, de l'art aux sciences en passant par le design et l'éducation.

Dans tout ces domaines, on peut considérer que la recherche, tant théorique que pratique, est extrêmement restreinte par les limites du modèle propriétaire. Pour une recherche débridée, il est indispensables que les outils de recherche soient librement réutilisables et réexploitables. De cette manière, il est possible d'éviter la perte d'énergie que représente le besoin de devoir sans cesse réinventer la roue et ainsi pouvoir se consacrer à l'inconnu.

La typographie nous concerne tous, elle n'est plus aujourd'hui uniquement une affaire de designers graphique. Quiconque rédige un e-mail, un article sur un blog, un commentaire ou un sms en devient utilisateur. Généralement au format *True Type File* ou *Open type File*, ne dépassant rarement 500ko, une police de caractères est aujourd'hui un fichier numérique, multipliable à l'infini, sans coût, et son utilisation ne nécessite rien de plus qu'un ordinateur. Une typographie n'est plus constituée de plomb mais bien de données numériques, elle est un outil informatique considérée comme un logiciel. Même si la plupart des dessinateurs de caractères reconnus brevètent leurs créations, son lien avec la culture du logiciel libre en devient évident, elle est aisément libérable. En effet, parce qu'elle tient généralement plus de l'outil, que de la création graphique appliquée à un contexte, les quatre libertés d'usage, de modification et de (re)distribution y sont directement applicables. Étant conçue non pas pour un seul usage, à l'inverse du livre ou de l'affiche, mais pour de multiples applications, la typographie n'a pas une durée de vie limitée. Même si à l'origine elle a pu être dessinée dans le cadre d'un projet précis, elle reste facilement réutilisable dans un contexte différent.

Au principe de libre usage s'ajoute celui de la libre modification. Un caractère typographique propriétaire peut, en étant distribué gratuitement, remplir la condition de liberté d'utilisation. Mais qu'en est-il du cas où le designer a besoin d'adapter un caractère à un usage particulier, améliorer un défaut de crénage, compléter la table de caractère ou tout simplement ajouter une graisse ? C'est ici qu'il se trouve restreint par les principes du droit d'auteur, c'est ici que l'on trouve une des limites de la typographie propriétaire.

L'exemple de la super-famille de caractère libre *DejaVu* est éloquent. Celle-ci est un « fork » (embranchement, reprise d'un projet existant) de la famille *Bitstream Vera* et a été initiée dans le but de couvrir le maximum de caractères Unicode, que ce soit les alphabets, symboles, accents, braille... et ainsi réduire au maximum le manque de caractères numériques, notamment dans les domaines scientifiques.

Plus de cinquante contributeurs réguliers, designers typographiques et développeurs se retrouvent autour d'un

wiki consacré à ce projet. On peut voir sur ce site l'évolution du projet par le biais d'un *ChangeLog* (journal de modifications) ainsi que les discussions entre les contributeurs. L'immensité de cette entreprise ne peut exister que grâce à sa dimension contributive et à sa licence libre qui en fait un projet ouvert à tous, qui échappe à tout réappropriation personnelle.

Un autre cas illustrant cette question est celui de la suite de réappropriation dont le caractère *Courier* a fait l'objet. D'abord cloné par *URW Studio* en 1984 sous le nom de *Nimbus Mono L* puis libérée en 1996 sous licence *GNU/GPL*. Elle a ensuite été forkée par *Open Source Publishing* pour donner naissance à la *NotCourierSans* en 2008. Par la suite, *Manufatura Independente* en a dessiné une interprétation proportionnelle, nommée *PropCourierSans*, utilisant les espacements de la *DejaVu Sans*, version étendu de la *Bitstream Vera Sans* comme expliqué ci-dessus.

Il n'est pas incompatible de dessiner un caractère typographique libre en utilisant un logiciel propriétaire. Cependant, il semble logique que la communauté de designers typographiques libres désire des outils de création de caractère respectants les mêmes principes que leurs productions. Le logiciel *FontForge* a été abordé plus tôt, mais l'on peut aussi mentionner des outils tels que *Prototipo* ou *Metapolator* qui, en plus d'être développés et publiés selon les principes du libre, remettent en question l'approche même du dessin de caractère, proposant ainsi de véritables alternatives plutôt que des équivalences. Au delà du dessin « traditionnel » vectoriel, ces outils proposent de considérer son aspect paramétrique. Au lieu de dessiner la forme par ses contours, on en dessine le squelette pour y appliquer différents paramètres venant agir sur le contour. Ce principe découle de *MetaFont*, langage de programmation libre permettant de programmer des caractères sur ce mode de fonctionnement. Ces logiciels libres auraient donc difficilement pu voir le jour si leurs bases étaient propriétaires. On est donc encore ici sur un exemple représentatif de la capacité de reprise et d'amélioration du libre et de son formidable potentiel de recherche et d'innovation.

Enfin, les libertés d'usage et de modification décrites ci-dessus n'ont aucun fondement si l'on n'ajoute pas la liberté de (re) distribution. En effet, l'intérêt de jouir de ces libertés se trouve annihilé s'il n'est pas permis d'en faire ensuite profiter le reste du monde. C'est ainsi que l'on peut boucler la boucle, partager les sources de son travail et de ses outils pour de nouveau offrir la possibilité de l'exécuter, l'étudier, le modifier et de le redistribuer et ainsi permettre son appropriation, sa critique et son évolution. Le travail n'est donc plus figé, il acquiert sans cesse un nouveau potentiel de recherche et de transformation.

Ainsi, les réseaux de distribution de caractères typographiques libres prennent ici toute leur importance. Pourquoi dessiner et rendre disponible une typographie si personne ne peut y avoir accès ? Les fonderies libres que sont *OSP-Foundry*, *Velvetyne* ou *The League of Moveable Type* ou les distributeurs tels qu'*Open Font Library* donnent de la visibilité tant aux fontes qu'ils proposent qu'aux principes auxquels elles sont associées.

Ainsi se pose la question de « quelle forme dois-je donner à ces projets pour que ceux qui viendront après moi puissent les utiliser aux fins de leur propre progression et soient aussi peu gênés que possible dans celle-ci ? »<sup>4</sup>. Cette interrogation se pose sur deux stades du projet, dans l'élaboration de celui-ci et dans la documentation de sa forme finie, le designer ne produisant plus uniquement pour lui-même mais aussi dans le but de rendre disponible son travail. Des modèles existants peuvent d'ores et déjà être appropriés par le design typographique. C'est le cas du programme *Git*, initié par *Linus Torvalds* et incarné par exemple par la plateforme <http://github.com/>. Initialement imaginé pour les développeurs, *Git* permet d'héberger et de mettre à disposition un projet dans le but de faciliter la contribution et le travail collectif ainsi que d'en archiver chaque version. Ce service n'étant pas optimal pour un projet de design, des designers se réapproprient le principe de *Git* en l'adaptant à ce domaine. C'est le cas d'*Open Source Publishing* avec leur projet *Visual Culture*, logiciel permettant de profiter du potentiel de *Git* de manière visuelle.<sup>5</sup>

Cultiver et maintenir les principes du logiciel libre dans le domaine de la typographie nécessite une conditions

indispensable : la licence. La plus fréquente pour un fichier fonte est la *Sil Open Font License*, qui est spécifique à ce domaine. Elle protège un projet typographique d'un devenir propriétaire et fermé et garanti les quatre libertés, notamment l'obligation de la redistribuer sous la même licence avec les mêmes permissions et conditions.<sup>6</sup>

Ce qu'offre la typographie libre va bien plus loin qu'une simple liberté de réappropriation par des professionnels ou des amateurs de la typographie. Elle est d'ordre social, elle nous donne le pouvoir d'agir sur les formes de nos pensées. Elle refuse la limitation, l'uniformisation et la standardisation des systèmes d'écriture, elle réduit le *hiatus* entre concepteurs et utilisateurs et laisse chacun libre de concevoir et faire évoluer ses formes selon ses propres besoins, au même titre que nous pouvons le faire avec notre diction ou notre écriture manuscrite.

Et si la qualité objective d'une typographie se trouvait finalement dans son processus et son ouverture ?

## Notes

1. <http://velvetyne.fr/marathongeneral/>
2. Telles que décrites par la Free Software Foundation. Pour plus de détails, voir <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>.
3. Richard Stallman est un militant du logiciel libre, fondateur de la Free Software Foundation et du projet GNU, inventeur du copyleft... Voir [http://fr.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Stallman](http://fr.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman).
4. Pour n'en citer que deux. On peut aussi évoquer Scribus pour la mise en page, alternative à Indesign, Gimp pour la retouche d'image, alternative à Photoshop...
5. [http://dejavu-fonts.org/wiki/Main\\_Page](http://dejavu-fonts.org/wiki/Main_Page)
6. <http://web.archive.org/web/20111127102009/http://www-old.gnome.org/fonts/>
7. <http://dejavu-fonts.org/wiki/Changelog>
8. <http://www.prototypo.io/>
- 9: <http://metapolator.com/>
- 10: <http://ospublish.constantvzw.org/foundry/>, <http://velvetyne.fr/>, <https://www.theleagueofmoveabletype.com/>
- 11: <http://www.openfontlibrary.org/>,
- 12: Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, Circé, 2002, p.34
- 13: <http://github.com/>
- 14: Pour plus d'informations, voir l'article d'Anthony Masure, *Visual Culture, Open Source Publishing, Git et le design graphique* <http://strabic.fr/OSP-Visual-Culture>
- 15: Les autres licences libres sont aussi applicables à la typographie. C'est le cas par exemple de la GNU/GPL, l'Apache License, la Licence Art Libre, etc

## Ressources complémentaires

- Floss Manual - Fontes Libres** <http://fr.flossmanuals.net/fontes-libres/introduction/>
- Use & modify ofont** <http://usemodify.com/>
- Specimen** <http://specimen.meteor.com/>
- L'Ève Future** <http://greyscalepress.com/2013/books/eve-future-specimens-de-fontes-libres/>
- Free Font Manifesto** <http://freefontmanifesto.blogspot.be/>
- Typographie libre, de l'écran à l'imprimé**, conférence de Manuel Schmalstieg <http://video.rml.info/videos/typographie-libre-de-lecran-a-limprime/>
- Moral rights and the SIL Open Font License** - Dave Crossland, *Libre Graphics Magazine* 1.4, p.12 [http://libregraphicsmag.com/files/libregraphicsmag\\_1.4\\_lowquality.pdf](http://libregraphicsmag.com/files/libregraphicsmag_1.4_lowquality.pdf)
- No-one Starts From Scratch: Type Design and the Logic of the Fork**, habitus, 2013. <http://i.liketightpants.net/and/no-one-starts-from-scratch-type-design-and-the-logic-of-the-fork>