

# **SUDO : EXPLORATION D'UNE PRATIQUE LIBRE**

# Ø1. RÉFLEXION



# SOMMAIRE

## PREFACE

Une problématique de base  
Des questionnements  
Quitter Apple et Adobe ?

## Nouvel Outil, Nouveau Savoir

Comment aborder cette expérience  
Dans un premier temps, réflexion et documentation sur Framapad !  
Une exploration sur différents médiums ?

## RECHERCHES & OBJECTIFS

Plongez avec Moi dans cette nouvelle exploration !  
Une lettre d'intention  
Des références  
Contenu d'un ordinateur (lexique d'un PC)  
PLANNING DE MON EXPLORATION

# PREFACE

## Une problématique de base

**"Pourquoi les graphistes se tournent-ils autant vers Apple ?"**

## Des questionnements

Pourquoi autant d'utilisateurs Apple ?

Pourquoi une si grande communauté dont des graphistes ?

Qu'est-ce qu'Apple offre de différent ?

Quels sont les défauts et avantages d'Adobe ?

Quelle est la différence entre Apple, Macintosh et Adobe ?

Qu'est-ce qu'un système d'exploitation ?

Les différences entre Linux et Macintosh ?

Y'aurait-il un esprit de travail différent ?

Des outils/logiciels libres ou propriétaires ?

Linux, une communauté libre avec des outils alternatifs ?

Un nouvel outil, ne serait-ce pas un nouveau paradigme ?

Changer de paradigme n'offrirait pas une pluridisciplinarité créative ?

Sommes-nous formatés par les outils propriétaires ?

Adobe est tellement facile d'utilisation et à la portée de tous que la formation graphisme ne serait alors plus nécessaire ?

Les formats de documents sont-ils compatibles entre différents systèmes d'exploitation et outil ?

Les mockups n'existent-ils qu'en psd pour Photoshop ?

Lorsque l'on travaille sur un logiciel craqué et qu'Apple le découvre, est-ce qu'un procès a lieu ?

Est-ce qu'aujourd'hui, le graphisme dépend d'Adobe ?



## **Quitter Apple et Adobe ?**

Creuser sur l'expérience que je pourrais vivre et y créer un guide pour utiliser d'autres outils. Est-ce que cela nuierait à la qualité de mon travail ? Pourquoi est-ce si dur de s'en détacher ? Est-ce qu'Adobe et Apple sont les outils les plus communs dans le monde du graphisme car leur usage est à portée de tous ?

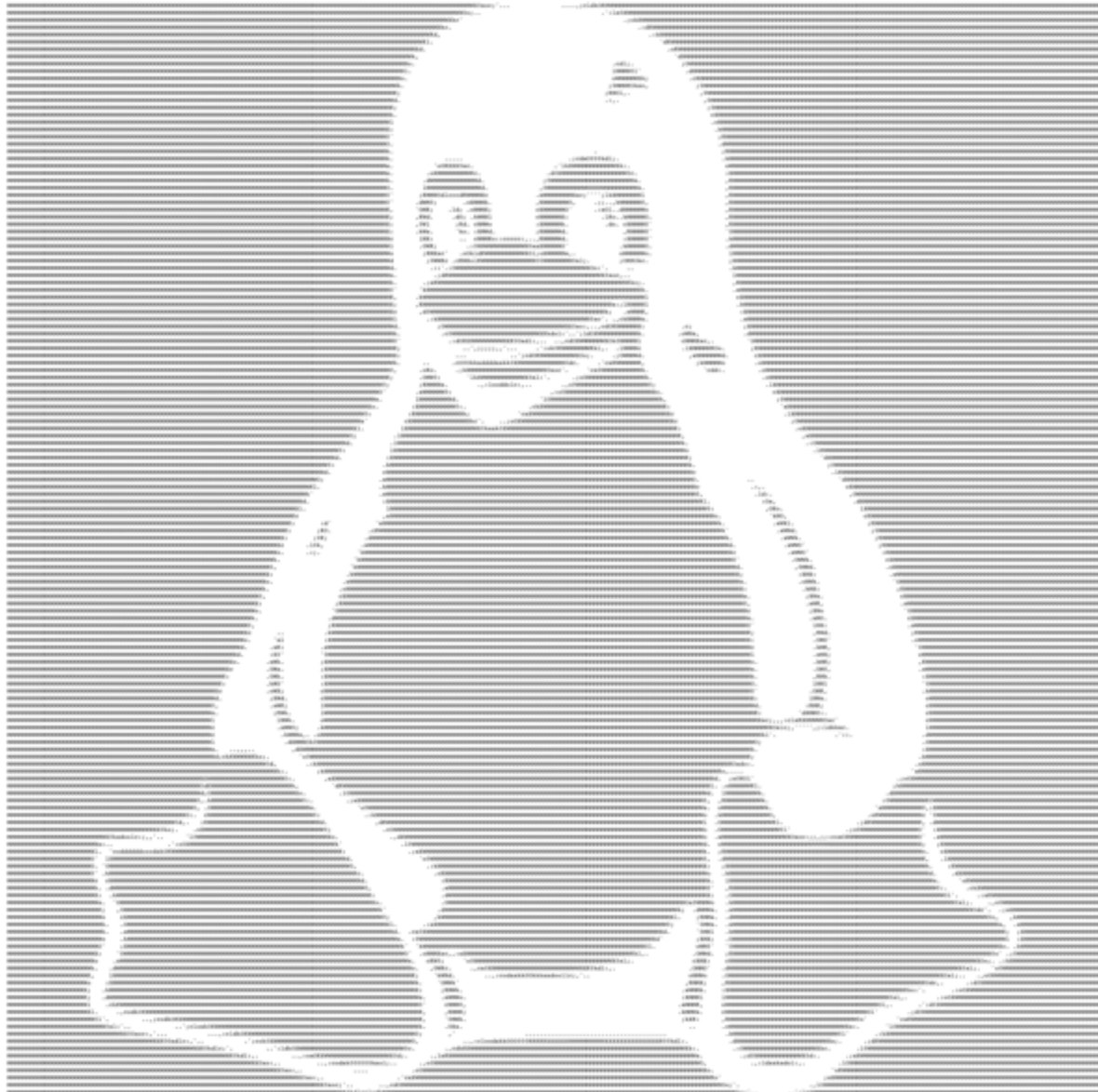
# Nouvel Outil, Nouveau Savoir

## **Comment aborder cette expérience**

Ce travail serait une expérience à vivre, une expérience que je souhaiterais partager à d'autres personnes qui souhaiteraient ou devraient abandonner Adobe et/ou Mac. Je devrais y raconter mon vécu et pourquoi je me réoriente autant dans cette gamme " Mac " alors que je n'adhère pas à leur mentalité de vente.

## **Dans un premier temps, réflexion et documentation sur Framapad !**

Framapad est une plateforme alternative à Google Docks. Via le lien de cette page, j'ai pu facilement partager mes recherches et développer des idées avec mes différents professeurs afin d'entamer une bonne base de documentation !



## **UNE EXPLORATION SUR DIFFÉRENTS MEDIUMS ?**

Quels objets graphiques pourrais-je créer pour partager cette expérience ?

Une édition qui regrouperait tout ce qu'il faut connaître pour se lancer dans les outils libres, tel le mémoire d'Étienne Ozeray, Pour une design graphique Libre qui déploie une brève histoire du libre, notre rapport à un graphisme dépendant de l'outil et un art qui serait finalement formaté par cet outil.

Un Site Web qui serait une ressource de mes recherches à partager?

Pour mieux comprendre mon ordinateur, l'outil phare de cette expérience, ne faudrait-il pas que j'élabore un bilan de ce qui le compose, une recherche à intercaler dans mon édition ?

Quels objets graphiques pourrais-je créer pour partager cette expérience ?

# RECHERCHES et OBJECTIFS

- > Production Journalière très régulière, une exploration dans la durée
- > Évolution de mes compétences sur les logiciels.
- > Avoir un carnet de note - journal de bord

## **Plongez avec Moi dans cette nouvelle exploration !**

- > Me créer des objectifs pour le QI
- > Résoudre les soucis de l'outil premier : quel ordi je vais utiliser? En demander un via l'école ou en acheter un et ensuite le repasser sous Windows pour ma petite soeur (une seconde vie pour l'ordinateur?)
- > Visiter le site Media Monter pour trouver l'ordi !
- > Trouver un titre à mon TFE :

1. Linux vs. Apple
2. Comment quitter Apple ?
3. Un graphiste plus écologique
4. Un graphiste libre d'utilisation
5. Expérimentation avec Linux
6. Le graphisme alternatif
7. Des outils alternatifs
8. Un graphisme libre

- > Visiter le site " alternatjyeto" pour trouver les logiciels libres alternatifs à Adobe et Google ?
- > Me documenter sur ce qu'est Linux !
- > Comparer les systèmes d'exploitation, plus connus sous le nom de " Operating System " (0.5). Linux, Macintosh et Windows.
- > Pourquoi parlons-nous d'Ubuntu pour Linux ?
- > Y'a-t-il une incompatibilité des formats entre les différents systèmes d'ex- ploitation?

(Attention lorsque je travaille sur mes projets !)

- > Créer un Mindmap ! LABYRINTHE DE PENSÉES !
- > Documentation sur tous ces nouveaux termes !
- > Définir l'Open Source et logiciel Libre
- > Différentes positions morales, éthiques, écologiques et financières.
- > Utiliser Framasoft pour un sondage ? alternative tel Framapad !
- > Une expérimentation vs. théorisation ?
- > Accepter que mon projet entraîne de nombreuses contraintes ?
- > Noter pourquoi Adobe c'est attrayant dans le graphisme ?
- > Confronter Apple et Linux !
- > cf. PrePostPrint : un groupe qui n'utilise pas Adobe, Ils créent des objets graphiques avec des alternatives. --> tel M.é.d.o.r !!
- > Comment s'appropriier les choses ?
- > PHP : un site interactif? une discussion ?
- > Créer un tableau de Comparaison : "points forts" "défauts" "points moraux" "politiques" "financiers" "éthique" "compatibilité" "intuitif"
- > Mon projet : une intention de transition écologique ?
- > Créer un sondage en classe : Qui connaît Linux ? Qui serait prêt à changer?

## Une lettre d'intention

Pourquoi la majorité des étudiants ont-ils/elles un ordinateur Macintosh en école d'art ? Pourquoi payer aussi cher un ordinateur ? Pourquoi ne pouvons nous plus concevoir une durabilité du produit ? Pourquoi y'a-t-il continuellement des mises à jour qui limite l'utilisateur ? Est-ce que avoir un même outil pour tous/toutes limite la pluridisciplinarité créative ? Sommes-nous formaté par ces logiciels propriétaires ?

En effet, la firme Apple représente des positions éthiques, politiques, écologiques et financières qui ne conviennent pas à tous. J'ai pour habitude d'utiliser Macintosh mais je ne me retrouve pas dans cette dépendance aux produits qui se renouvelle sans cesse. Il y a deux ans, mon précédent Macintosh a planté durant mon jury et dans l'urgence j'ai racheté un Macintosh car je ne connaissais que cet outil.

À partir d'une expérience personnelle, en changeant d'outil (système d'exploitation et d logiciels) je vais me détacher de Macintosh pour explorer des outils alternatifs dans le système d'exploitation : Linux.

L'objectif de mon expérience serait de quitter mes logiciels Adobe afin de partager mon vécu à d'autres étudiants ou graphistes.

Pour commencer je vais utiliser Scribus qui est l'équivalent pour Indesign et Inscape celui d'Illustrator.

## Des références

### ARTICLES :

<https://alternativeto.net/software/scribus/> (site pour trouver les logiciels alternatifs)  
<http://strabic.fr/Adobe-le-creatif-au-pouvoir> (à lire)  
[http://www.etienneozeray.fr/PourUnDesignGraphiqueLibre\\_v2.1/PourUnDesignGraphiqueLibre\\_v2-1\\_print.pdf](http://www.etienneozeray.fr/PourUnDesignGraphiqueLibre_v2.1/PourUnDesignGraphiqueLibre_v2-1_print.pdf) (à lire)  
<https://www.superprof.be/blog/l-interieur-d-un-personal-computer/> (une typo collaborative et inclusive)  
[https://mudac.ch/src/uploads/2019/05/Communiqu%C3%A9\\_Raddar\\_mudac\\_FR.pdf](https://mudac.ch/src/uploads/2019/05/Communiqu%C3%A9_Raddar_mudac_FR.pdf) (revue coopérative)  
<https://usemodify.com/> (typo libre ou opensource)  
<https://constantvzw.org/site/-About-Constant-7-.html?lang=fr> (une association sans but lucratif d'artistes autogérés)  
<http://www.superterrain.fr/> (expériences sur leurs productions plastiques qui questionnent les outils, le rapport à l'image et sa reproduction)  
<http://strabic.fr/OSP-Visual-Culture> (collectif qui propose aux designers graphiques de s'inspirer des méthodes de programmation informatique)  
<http://strabic.fr/Workshop-PrePostPrint>

### LIVRES :

Back office 1 - Design graphique et pratiques numériques  
Post Digital Print : La mutation de l'édition depuis 1894

### ARTISTES :

Susan Kare's Macintosh icons <https://indexgrafik.fr/susan-kare/>  
Le Tourne Page - La maison des feuilles - Mark Z. Danielewski

## Un tableau comparatif des systèmes d'exploitations

### MACINTOSH :

Position éthique, financière, politique et écologique mauvaise  
Intuitif dans son usage  
Une compatibilité des formats  
Utilisation universelle  
Obsolète  
Une monopole

### & LINUX :

Plus petite communauté donc moins connue et développée

incompatibilité des formats de travail  
Plus abordable financièrement  
Plus éthique et écologique  
Durable

## **Contenu d'un ordinateur (lexique d'un PC)**

### **Le processeur**

C'est la tête pensante de votre ordinateur. Plus il est puissant, plus les informations sont traitées rapidement ! Ses entités de calcul sont appelées des cœurs. Il existe ainsi des processeurs à deux, quatre ou six cœurs. Son efficacité dépend également de sa fréquence, exprimée en gigahertz (GHz).

### **La mémoire vive (RAM)**

Il s'agit d'un espace de stockage réservé à votre ordinateur. Pendant que vous travaillez, il y place toutes les données temporaires lui permettant d'être réactif ! Plus la mémoire RAM est importante, plus votre PC est réactif. Elle se mesure en gigaoctets (Go).

### **La carte graphique**

Elle est responsable de l'affichage de tous les éléments graphiques : jeux, mais aussi photos, vidéos et logiciels... On l'appelle parfois carte vidéo. De plus en plus de cartes graphiques intègrent une mémoire dédiée uniquement à l'affichage, voire un processeur indépendant !

Le disque dur C'est l'espace de stockage réservé à l'utilisateur : il accueille vos documents, programmes, données... Sa contenance est exprimée en gigaoctets (Go), ou téraoctets (To, 1To = 1000 Go). De 300 Go à 2 To, il en existe de toutes les tailles ! Il est possible d'ajouter des disques durs SSD internes dans certains ordinateurs, ou d'en brancher en externe.

### **La carte mère**

La carte mère est le socle sur lequel tous les éléments viennent s'emboîter. Elle accueille tous les composants de votre ordinateur, et conditionne ses possibilités d'évolution. Selon le nombre de slots (emplacements) qu'elle présente, vous pourrez par la suite ajouter des barrettes de mémoire, changer le processeur ou intégrer une carte graphique... Elle embarque également le chips et, responsable de la transmission des informations entre les composants et l'ordinateur. Elle compte diverses options additionnelles, comme les cartes Wi-Fi, son...

## Le lecteur/graveur

Bien qu'optionnel, il est de fait quasiment indispensable! Vissé au boîtier et connecté à la carte mère, il peut lire différents formats. Ses performances sont définies par ses vitesses de lecture et d'écriture, ainsi que par les formats qu'il supporte (CD, DVD, Blu-ray...).

## L'alimentation

Elle va souvent de pair avec le boîtier du PC. Responsable de l'arrivée du courant électrique, elle se mesure en watts. Elle se présente sous la forme d'un boîtier, et intègre des ventilateurs.

## Un système d'exploitation

En informatique (souvent appelé OS — de l'anglais Operating System) est un ensemble de programmes qui dirige l'utilisation des ressources d'un ordinateur par des logiciels applicatifs<sup>1</sup>. Il reçoit des demandes d'utilisation des ressources de l'ordinateur — ressources de stockage des mémoires (par exemple des accès à la mémoire vive, aux disques durs), ressources de calcul du processeur central, ressources de communication vers des périphériques (pour parfois demander des ressources de calcul au GPU par exemple ou tout autre carte d'extension) ou via le réseau — de la part des logiciels applicatifs. Le système d'exploitation est un logiciel, le deuxième après le firmware et le principal programme exécuté lors de la mise en marche de l'ordinateur.

# PLANNING DE MON EXPLORATION

Introduction :

- Mes questionnements
- Explication de ce que je vais faire

Fil rouge par des questions :

Pourquoi autant de gens utilisent Apple ? Pourquoi une si grande communauté dont des graphistes ? Qu'est ce qu'ils offrent de différents ? Quels sont ses défauts et avantages ? Quelle est la différence entre Apple, Macintosh et Adobe ? Que contiennent les ordinateurs ? Qu'est ce qu'un système d'exploitation ? Les différences entre Linux et Macintosh ? Principalement des optiques, un esprit différent ? Des outils/logiciels libres ou propriétaires ? Linux, une communauté libre avec des outils alternatifs ? Nouvel outil, ne serait-ce pas un nouveau paradigme ? Changer de paradigme, ne serait-ce pas une pluridisciplinarité créative ? Sommes-nous formater par les outils propriétaires ?

# SUDO : Exploration d'une pratique libre

Un objet de partage, recherche et de tendre maladresse.

ERG, Olivia Marly  
Design Numérique  
2021