Morgane
Velut

Éditer ensemble : renouveler l'organisation technique et sociale de la chaîne éditoriale

mémoire 2021

DNSEP option design mention
éditions ésam Caen/Cherbourg

Cette édition
a été imprimée
à partir du site :
morganevelut.fr/
editer-ensemble/
et de la technique
du CSS Print.

Voici un petit
guide d'impression
et de façonnage

Munis-toi de 47 feuilles
de papier A4

Impression

Clique sur fichier > Imprimer
Taille du papier A4
Sélectionne 2 pages par feuille
Supprime les marges par défaut
Et imprime !

Façonnage

Plie toutes les feuilles [1]
en deux horizontalement
SAUF la première page !

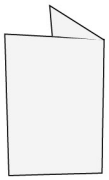
Plie la première,
la couverture [2]

Et enfin, assemble le tout
avec une reliure spirale !

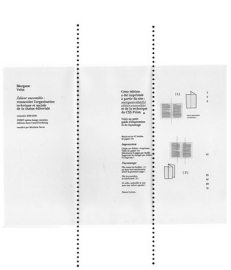
Bonne lecture...

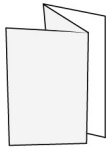
[1]





Faces imprimées
à l'extérieur !





[2]

3 À propos

5 Introduction

9 Approche historique

1 - Les enjeux de la production du livre avant l'imprimerie

2 - Des évolutions techniques, une organisation partagée de la production

3 - Du travail à plusieurs au travail en collectif : les objets édités au début du XX^{e} siècle

4 - Une histoire récente de l'informatisation de la chaîne éditoriale

5 - Le XXI^{e} siècle : une chaîne éditoriale numérique et sociale

43 Études de cas

1 - Lorsque les créateurs produisent leurs outils

2 - Des formes éditées avec ces nouveaux outils collaboratifs

85 Conclusion

87 Glossaire

89 Bibliographie

91 Colophon

À propos de ce mémoire

L'organisation du travail d'écriture de ce mémoire a été le premier point de ma réflexion autour de l'édition et du cadre collaboratif. L'accompagnement par un ou plusieurs enseignants, ainsi que la prise en compte des différentes personnes susceptibles de lire, relire, corriger ou encore me conseiller dans la préparation de cet écrit, en amont du travail d'écriture, ne pouvait pas échapper à une réflexion préalable concernant la mise en place des échanges, et du travail à plusieurs.

Au moment où ces mots ont été tapés sur mon ordinateur, je me trouvais en Pologne. Ayant choisi et anticipé ce facteur d'éloignement, mes choix de communication étaient alors en train de se définir. Renforcée ensuite par la situation de confinement liée au virus covid-19, cette nécessité de travailler et de correspondre à distance s'est révélée être indispensable. Dans ce cadre de travail et en tenant compte de ce contexte, il a fallu mettre en place et définir les outils numériques nécessaires, plus que jamais, pour nous permettre un partage et une mise en commun.

En ce qui concerne l'organisation avec ma tutrice de mémoire, nous avons cherché à établir un système en accord et au plus proche de cette notion de collaboratif. Nos échanges se sont établis dans un premier temps par mails, ce moyen étant le plus efficace et rapide pour correspondre. Ceux-ci ont été suivis d'entretiens en visioconférence dans le but d'éclaircir le propos et de mettre en place le concept et les outils de travail. Puis, nous avons utilisé un système de stockage commun sur Google Drive permettant de centraliser des contenus et de partager des fichiers, des écrits et de la documentation.

En avançant dans mes recherches, l'idée d'une présentation de mon écrit en ligne à l'aide d'une page HTML se présentait comme la forme la plus juste. Puisque l'accès à ce travail, en ligne, permet un partage facilité avec de potentiels lecteurs. J'ai ensuite choisi de mettre en application cette expérience de l'outil participatif. Non pas dans le travail de conception, mais dans la phase de partage grâce à un dispositif permettant de commenter et d'enrichir un document à plusieurs. Après différentes recherches et notamment grâce au blog.sens-public.org de Marcello Vitali-Rosati, j'ai découvert l'outil Hypothesis.

Hypothesis permet d'annoter et de commenter très simplement une page web, de manière collective. Il est possible de surligner en couleur une partie du texte présent sur la page et y insérer un commentaire. Les ajouts seront sauvegardés et visibles dans un volet positionné sur le côté de la page. Cette fenêtre permet de faciliter les conversations sur des notions précises tout en évitant de parasiter la lecture. C'est aussi un moyen de centraliser les remarques afin d'enrichir le propos.

Dans cette démarche, mon mémoire s'articule et se forme en ligne, de manière ouverte et connectée, enrichi et amélioré des commentaires et des retours des lecteurs grâce à cet outil open source. Il est également possible, grâce à la technique du web-to-print utilisée par certains designers que j'ai pu rencontrer dans le cadre de cette recherche, d'obtenir une version imprimée sur papier de mon écrit à partir de cette même page web.

Ce mémoire est donc une tentative de recherche-création où la théorie et la pratique ne font qu'un. La forme de cet écrit est multisupport : à l'écran et imprimée, mettant en action les outils développés par les designers que j'étudie dans cette réflexion. Et, le propos sur l'édition à plusieurs est actionné par les commentaires de chaque lecteur disponibles sur la version numérique.

Introduction

Si l'édition est aujourd'hui le résultat d'une pratique généralement faite de collaborations, il n'en a pas toujours été ainsi. Pourtant, l'édition est bien une activité qui depuis des siècles organise des individus, les rassemble, les met en lien voire en réseau. Il semblerait alors que l'évolution des formes du livre, depuis l'apparition du codex, puisse nous en apprendre davantage sur l'histoire des différentes formations d'individus qui ont accompagné sa production au cours de l'histoire.

Dans une première partie, nous examinerons quelques éléments historiques qui permettent de mesurer les enjeux de la production du livre avant l'imprimerie, notamment par l'analyse du support de l'objet édité, mais aussi par celui du cadre de production. Celui-ci nous amènera à nous pencher sur la figure privilégiée du moine copiste : figure solitaire, mais dont le travail découpé en différentes étapes amorcera la possibilité d'une répartition de ce même travail à plusieurs.

Nous nous intéresserons ensuite à la sortie de l'objet édité de son statut d'œuvre unique par la possibilité de se multiplier, avec l'invention de l'imprimerie et la mécanisation de l'impression. Cette possibilité invisibilisera le geste du producteur, par la régularité des caractères de plombs notamment, ce qui rendra possibles un partage et une distribution des tâches. L'objet édité sortira également de la sacralisation et de ce qui le liait jusque-là à la religion pour passer entre les mains d'une classe naissante : celle des ouvriers.

L'édition sera alors directement impactée par cette nouvelle façon de produire en série, qui impliquera la création d'une « chaîne éditoriale » pour coordonner les différents contributeurs.

Mais si, avec l'invention des premières presses, le travail de production éditorial s'ouvre à la possibilité d'un travail à plusieurs, s'agit-il pour autant de productions collectives ? Est-ce que produire à plusieurs est forcément synonyme d'éditer à plusieurs ou encore d'éditer ensemble ? Nous verrons que l'édition collective est une notion qui apparaît plus tardivement, au XX^{e} siècle, au sein de groupes pratiquant la conception et la production à plusieurs, dans une maîtrise des moyens et des techniques d'impression. Il s'agit des mouvements d'avant-gardes. Les formes éditées évoluent alors. C'est la rencontre des arts plastiques et des arts graphiques. Cette dynamique de fédération autour de l'objet édité sera accélérée vers la fin du XX^{e} siècle par l'informatisation de la chaîne éditoriale. Car, avec l'apparition du numérique, des mutations subtiles apparaîtront dans les façons de penser et de faire circuler les informations contenues dans les objets édités. Nous observerons que les débuts de l'informatique personnelle et de la publication assistée par ordinateur auront un impact dans la manière de produire, de partager et d'utiliser les connaissances.

La chaîne éditoriale se transformera en plaçant pour la première fois l'outil de production au centre du système, tel un agrégateur. Même si l'histoire se répète avec l'arrivée des logiciels de production graphique propriétaires et que le travail de chacun se retranchera dans une division des tâches ; l'arrivée d'internet permettra de mettre en réseau des personnes afin de mutualiser les compétences et les techniques de production. Aussi, l'informatique permettra de faire sortir les outils de la chaîne graphique de la sphère professionnelle pour atteindre celle des amateurs.

À ce stade, l'objet édité ne sera plus obligatoirement figé sur support imprimé mais pourra être entièrement numérique. En reliant l'histoire des technologies avec l'imprimé, Alessandro Ludovico interroge ainsi le potentiel d'objets imprimés intégrant des processus informatiques : « [...] Cette nouvelle génération d'éditeurs, capable d'exploiter divers media, anciens et nouveaux, sans ressentir le poids d'une quelconque affiliation idéologique vis-à-vis d'aucun d'entre eux, sera donc sûrement en mesure de développer de nouvelles publications véritablement hybrides, en combinant de manière inventive les meilleurs formats et interfaces du numérique et de l'imprimé[1] ». La technique impactera alors les formes vers des évolutions de support mais aussi de conception.

Pour reprendre les mots du théoricien Dominique Cardon : « l'intelligence n'est pas dans les personnes, elle est dans le dispositif qui les coordonne[2] ». L'outil ou le dispositif a donc une importance cruciale dans le développement d'un projet et cette affirmation va marquer toute une nouvelle génération de créateurs.

Nous verrons alors, dans une seconde partie, des initiatives d'édition collective récentes qui placent l'outil collaboratif, né de l'informatique et d'Internet, au centre de la pratique éditoriale. Avec ces nouveaux moyens de production, les éditeurs et designers se détachent des logiciels existants pour se tourner vers les langages du web et de programmation afin de construire eux-mêmes leurs outils.

Le fait de concevoir ces nouveaux procédés sur la toile du web, permettra également de faciliter la communication entre les contributeurs. Des espaces sociaux, de discussion, de documentation accompagneront systématiquement les productions. L'apparition, par exemple, des plateformes d'échanges ou des communautés comme Wikipédia, autogérées

par les participants qui se retrouvent à la fois auteurs et modérateurs, illustrent ces nouvelles initiatives.

Mais en dehors des expériences collectives — voire citoyennes — telles que Wikipédia, par quels moyens les outils collaboratifs qui fleurissent dans le domaine de l'édition et du design graphique peuvent-ils renouveler l'organisation technique et sociale de la chaîne éditoriale ? Comment peut-on mettre en place un système de modération sans reproduire une hiérarchie entre les collaborateurs, tel le modèle traditionnel de la chaîne éditoriale ? Et de quelle manière, ces nouveaux dispositifs influencent-ils les formes graphiques produites ?

Nous nous rapprocherons donc de ces initiatives collectives autour de l'objet édité aujourd'hui, en nous intéressant aux collectifs de designers et outils qu'ils développent.

Le projet *Visual Culture* du collectif Open Source Publishing, nous permettra d'aborder la question de la gestion de versions, dans les arts graphiques. Cette logique dite de « *versioning* » est largement répandue dans la communauté des développeurs. Mais les interfaces conçues pour son utilisation ne permettent pas jusqu'alors de travailler sur des fichiers liés au travail graphique ou visuel.

Le logiciel Do•doc crée par l'Atelier des Chercheurs, propose à partir d'une connexion wifi de travailler à plusieurs et simultanément sur une création. Ce logiciel permet d'importer des médias, de les disposer sur une interface afin de composer la création graphique en temps réel, avec des personnes géographiquement éloignées.

La bibliothèque Javascript paged.js, développée, entre autres, par Julie Blanc au sein de la Coko Foundation, permettra, elle, de gérer la mise en page d'ouvrages en s'affranchissant de tout logiciel de PAO. Son usage repose sur les langages du web (HTML, CSS, Javascript) et s'exécute dans un navigateur. Cette dernière spécificité permettra de transférer un fichier léger et lisible par quiconque souhaiterait le reprendre, sans contrainte de compatibilité ou de licence.

Après avoir abordé les questions liées aux outils, nous analyserons également l'impact de ces nouveaux dispositifs permettant la création à plusieurs sur les formes éditées. C'est à travers trois projets : *Longueur d'onde* de Bérangère Vantusso pour le Studio-Théâtre à Vitry-sur-Seine, le magazine *Médor* a insi que la revue *Print-it, à la découverte d'Internet !* du collectif Objet Papier que nous approfondirons cette réflexion.

Nous découvrirons ainsi les outils et techniques les plus récentes mais aussi les nouvelles formes issues d'une volonté, de toute une nouvelle génération de créateurs, d'éditer ensemble, de collaborer, d'échanger et de former des collectifs autour du livre et de l'édition.

[1]Alessandro Ludovico, *Post-Digital Print : la mutation de l'édition depuis 1894*, B42, 2016.

[2]Cardon Dominique, *Culture numérique*, Presses de Sciences Po, « Hors collection », 2019.

Approche historique

1- Les enjeux de la production du livre avant l'imprimerie

Des formes et matériaux

Un livre peut être défini comme un « assemblage portatif d'éléments présentant une surface plane, sur lesquels un texte peut être écrit de façon durable[3] ». C'est avant tout un support d'expression existant grâce à la volonté de donner une matérialité à l'écriture. Car, en effet, depuis qu'il existe une intention de retranscrire des textes, différents matériaux sont exploités afin de copier des messages.

Les outils et matériaux utilisés évoluent en fonction du contexte et des civilisations : « les premiers supports de l'écrit sont l'argile, la pierre, l'os, le papyrus, le bois, le cuir, le métal, le tissu[4] ». La forme du rouleau, le volumen, inventée en Egypte dans l'Antiquité et formée de feuilles de papyrus, va être longuement utilisée. Pas très maniable et entraînant une lecture sur une seule colonne, le volumen sera remplacé, dès le III^e^ millénaire avant J.-C, par différentes tablettes qui seront assemblées entre elles. Celles-ci étant assez encombrantes et lourdes, car fabriquées dans des matériaux épais tels que le bois, laisseront la place ensuite au parchemin fait de peau animale. Mais le parchemin était un support onéreux puisqu'il devait être longuement travaillé avant d'être utilisé. Ces différentes étapes sont expliquées sur le site de la BnF.[5] Ainsi, inventé en Chine, vers l'an cent, le papier se répand ensuite en Europe et viendra définitivement remplacer ces anciens supports, tel que le parchemin.

Entre-temps, au II^e^ siècle av. J.-C., la forme du codex s'impose. Il s'agit d'un ensemble de feuillets pliés et reliés entre eux pour former un cahier. Les différents cahiers sont ensuite cousus ensemble pour constituer le livre. Le livre ou « manuscrit [...] de forme semblable à nos livres actuels[6] » permettra dès lors un véritable travail autour de la hiérarchisation entre les textes et les images par l'unité que représente la page et donc le travail de mise en page.

Toutes ces évolutions à travers différentes formes et supports nous permettent d'observer la souplesse et l'adaptation de la matérialité de l'objet édité à travers les âges ainsi que son lien étroit avec son contexte géographique et culturel de production. Les supports du livre ont donc, depuis longtemps, été sujets au changement, sur des critères d'amélioration technique permettant de penser la conservation, le confort de lecture, la portabilité et la rentabilité, entre autres caractéristiques.

La figure du copiste : produire un livre, un privilège

Au Moyen Âge, en Occident, bien avant les techniques de reproductibilité, les manuscrits étaient produits par des copistes. Leur rôle était d'écrire à la main des textes, de reproduire des œuvres. Cette nouvelle pratique et cette nouvelle figure sont nées de la nécessité de dupliquer des documents. Ces documents ainsi reproduits permettaient la transmission de la culture à travers la circulation de textes administratifs, pédagogiques ou religieux. Ils participaient notamment au développement de l'éducation, mais aussi avant cela, à l'expansion du christianisme.

Dans ce sens, le travail de production des manuscrits était principalement réalisé dans des ateliers ecclésiastiques appelés *scriptorium*[7] qui signifie écrire en latin. Les moines copistes étaient des personnes lettrées qui appartenaient donc à un certain rang de la société : celui des religieux. L'historien Lucien Bély précise, à propos de cette classe particulière dans l'organisation de la société, que « tout chrétien pouvait choisir une carrière ecclésiastique, s'il avait la vocation, et rien ne l'empêchait, en théorie, d'accéder au sommet de la hiérarchie de l'Église, s'il en avait les qualités ou les talents.[8] ». Les copistes avaient donc une éducation plus haute que la moyenne de la population de l'époque, puisqu'ils savaient lire et écrire, mais ils pouvaient également aspirer à une certaine ascension sociale. Cette possibilité d'évolution, à l'époque, était pour le reste de la population difficilement envisageable, car dictée par des règles strictes comme le droit du sang, par exemple.

Le fait de pouvoir lire, écrire et produire des ouvrages entretient donc, à cette période dans l'histoire du livre, une certaine correspondance avec l'organisation des classes dans la société. Il faudra attendre plusieurs siècles avant que le livre ne se laïcise et que l'accès à l'éducation conduise à des déplacements d'individus au sein de l'échelle sociale.

Simplifier la copie : enjeu de la caroline minuscule

La simplification de la production des documents copiés va se développer non pas par la matérialité du livre, comme on pourrait le penser vis-à-vis des techniques de reproduction actuelles comme la photographie ou la photocopie, mais plutôt par une simplification des formes contenues dans les livres. Le besoin de reproduction des textes, par le plus grand nombre, va donc engager un réel tournant dans le perfectionnement du travail typographique.

Toujours avant les premiers incunables[9], ces questions de simplification des formes à copier vont tisser un lien étroit entre la copie et la recherche de composition typographique. En effet, une réelle volonté de simplifier le

dessin de caractère, dès 780, apparaît avec la caroline minuscule. [Fig. 1] Il s'agit d'une nouvelle forme d'écriture élaborée par Alcuin : théologien, philosophe, poète et savant. Sous la volonté de Charlemagne, la caroline illustre cette intention de démocratiser l'écriture pour instruire le peuple. Inspirée de l'écriture onciale, elle est régulière et très lisible rendant ainsi l'exercice de lecture plus simple. Un de ces avantages, contrairement aux écritures précédentes, est également sa rapidité à être recopiée. C'est en quelque sorte un premier « outil de transmission[10] ».

Le travail des enluminures va également être un indice de ce lien établi entre copie et recherche de composition typographique. Ces illustrations permettent de hiérarchiser le texte, séparer des paragraphes en donnant un repère pour un chapitre par exemple. Mais on retrouve également de nombreuses lettrines qui peuvent être personnalisées en fonction de l'importance du commanditaire ou de l'identité du copiste.

Car même si un effort de démocratisation s'opère par le travail typographique, le livre devient parallèlement un bien de valeur marqué par une affirmation du travail artisanal : en soulignant la valeur marchande de la commande, mais aussi le travail d'auteur, ou du moins d'artiste, du copiste. Le commanditaire, en finançant la fabrication de l'ouvrage, peut ainsi influencer non seulement les illustrations du livre, mais aussi les matériaux choisis pour sa fabrication : peau précieuse, cuir, lettres d'or, etc. Il participe à fixer la valeur marchande de l'ouvrage. Tandis que certains copistes signent leurs travaux, par exemple dans le colophon qui est une « note finale d'un manuscrit ou d'un incunable fournissant les références de l'ouvrage et les indications relatives à sa transcription ou à son impression[11] ». On peut le constater, par exemple, dans les travaux de Rufillus au XII^{e} siècle, moine et enlumineur allemand, qui se représente au travail dans ses lettrines. [Fig. 2] Un autre exemple de cet usage de la signature se retrouve dans la pratique de Guda, une sœur copiste et enlumineuse, également du XII^{e} siècle.

Si jusque-là nous avons pu voir que la forme du livre est liée au contexte géographique, culturel et économique dans lequel le livre est produit, il est également possible à présent d'avancer que cette production n'est rendue possible que par le soutien de commanditaires aisés qui les finances ou par l'apport des religieux qui forment les copistes capables de reproduire les ouvrages. Bien que des questions d'ergonomie dans la forme du livre ou le souci de simplification des lettres dans le but d'un meilleur accès à la pratique de production soit déjà présentes à cette époque précédent l'imprimerie, les livres restent des objets d'artisanat, un travail de la matière et du geste de la main, par celui ou celle qui signe l'ouvrage comme un artiste pourrait signer une œuvre.

De l'activité solitaire à un découpage de la production

Le travail du copiste était une activité plutôt solitaire. Produire la copie d'un manuscrit était une opération longue exécutée par une seule personne qui maîtrisait ce savoir-faire de bout en bout. Le travail pouvait durer plusieurs mois voire plusieurs années. Si l'on prend l'exemple de la Bible latine écrite en deux volumes à Chartres, ayant appartenu à l'abbaye de Saint-Denis et consultable sur le site Gallica[12], celle-ci fut éditée entre 1146 et 1155. [Fig. 3-4] D'après la BnF, cette bible de 464 pages aurait été écrite d'une seule main. Très souvent, comme nous avons pu le voir, ces objets édités s'apparentaient à des objets d'art ou d'artisanat plutôt qu'à des objets usuels.

Malgré cette représentation d'un travail solitaire, la fabrication du livre et cela même avant sa mécanisation est répartie en plusieurs étapes. On retrouve ces différentes phases de travail sur une page datant du XII^{e} siècle conservée par la bibliothèque de Bamberg en Allemagne. [Fig. 5] Celle-ci retranscrit la fabrication d'un manuscrit par un moine copiste à partir de dix illustrations qui séquencent l'évolution de l'ouvrage dans sa réalisation. Dans les premiers médaillons, on peut observer la préparation du parchemin. C'est ensuite l'étape de l'écriture du texte brouillon sur une tablette de cire qui est représentée. S'ensuit la figure de la plume qui, une fois taillée, servira au moine pour l'écriture. Puis, on retrouve l'assemblage des cahiers formés par les feuilles de parchemin pliées, la correction des textes, la reliure, le rognage des bords du livre et enfin le travail d'orfèvrerie pour la couverture.

Comme nous l'avons vu, la création d'un ouvrage est à l'origine un travail plutôt solitaire exécuté à la main. Mais l'idée du découpage en différentes étapes du travail sur le livre va sûrement annoncer les possibilités à venir d'une répartition du travail entre plusieurs contributeurs dans la production du livre. Cette idée s'appuiera également sur la forme du codex, fractionnant l'objet en pages ou cahiers à assembler. Nous allons donc, à présent, explorer cette hypothèse en poursuivant l'analyse à l'heure du développement des techniques de production et de reproduction mécanisées du livre.

2 - Des évolutions techniques, une organisation partagée de la production

L'invention de l'imprimerie

Les diverses techniques d'impression ou « procédé de reproduction par pression ou contact d'une surface portant des traces enduites d'encre (correspondant à ce qui est à reproduire) sur une autre qui en reçoit l'empreinte[13] » permettent, depuis le milieu du XV^e^ siècle, de dupliquer des œuvres graphiques. « Avec la gravure sur bois, le dessin fut pour la première fois mécaniquement reproductible [...][14] » souligne Walter Benjamin. La xylographie ne permet cependant pas une qualité suffisante pour multiplier de longs textes lisiblement c'est pourquoi elle sera plutôt utilisée pour la reproduction d'images.

Mais, en 1456, naît l'imprimerie — technique d'impression également — qui, cette fois-ci, permet la reproduction de textes. Elle est inventée par Gutenberg à Mayence en Allemagne et donne réellement naissance à la notion de reproduction. Il s'agit d'assembler différents caractères mobiles en métal pour créer des lignes de texte. Les caractères sont alignés à l'aide d'un composteur. Grâce à une presse, l'ensemble de la composition en relief pourra être imprimée plusieurs fois à l'identique sur du papier. Le premier livre imprimé à cent quatre-vingts exemplaires est la Bible à quarante-deux lignes, appelée *B42*.[15] Ce que change l'imprimerie, par rapport à la reproduction manuscrite, c'est la possibilité de multiplier facilement et rapidement un même document à partir d'une matrice contrairement aux copistes qui ne pouvaient réaliser que quelques pages par jour. La notion de tirage apparaît, ou autrement dit « l'action de tirer, d'imprimer[16]».

Le besoin de produire de grands tirages reconfigure alors la distribution du travail. Car, malgré une rapidité dans le geste de l'impression, le temps de composition est un temps relativement long. Les copistes devenus des compositeurs se répartissent alors les différentes tâches. Chaque ouvrier est préposé à la composition d'un certain nombre de pages. D'autres se concentrent sur le roulement de la presse, ou l'encrage. Cette répartition tient également au fait que la régularité des caractères permet de se partager l'étape de composition graphique sans que cela ne puisse impacter la forme du texte. Le travail de la main n'est plus visible contrairement à l'écriture manuscrite qui pouvait varier selon les personnes à l'ouvrage. Dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin parle de « standardiser l'unique ». Il explique que c'est « l'aura : l'unique apparition d'un lointain si proche soit-il[17] », c'est-à-dire l'authenticité de l'œuvre qui disparaît avec la reproduction. L'objet livre est désacralisé et devient alors un bien comme les autres.

Le livre se détache alors de son contexte religieux de reproduction et du savoir-faire, comme le souligne également Benjamin : « La technique de reproduction — telle pourrait être la formule générale — détache la chose produite du domaine de la tradition ! On sort du caractère « sacré » du livre[18]. ». La notion de tirage va donc se teinter d'un nouvel aspect se rapprochant de celle de série : un « ensemble composé d'œuvres qui possèdent entre elles une unité et forment un tout cohérent[19] ». Et comme tout objet dont la conception est pensée en série, le livre, après la mécanisation de ses systèmes de production, sera engagé au début du XVIII^e^ siècle dans le mouvement initié par la révolution industrielle.

L'idée de chaîne dans la production : une distinction des corps de métiers

Pour optimiser le travail de production du livre, un modèle de travail à la chaîne, tel qu'il avait été amorcé par la simple répartition du travail en différentes tâches, s'impose comme stratégie dans les imprimeries. Chacune des tâches définit à présent un corps de métier. Ainsi, on retrouve, entre autres, un corps dédié à la préparation de l'encre ou du papier qui servira de support d'impression, à la création des caractères typographiques qui doivent être gravés, au travail d'enluminure, à celui de la composition des formes imprimables, ou celui de l'encrage ou encore de l'utilisation de la presse. Chaque personne constituant un maillon de la chaîne détient un rôle très particulier et maîtrise un domaine bien précis. [Fig. 6]

Cet éclatement dans la production a pour effet direct une perte du savoir global et de la maîtrise totale de la production du livre. En effet, le producteur de papier se sent ainsi éloigné de la typographie, sans savoirs précis sur les techniques d'impression ou de reliure. Mais, en contrepartie, cet effet permet d'affirmer qu'à présent la fabrication du livre relève d'un travail collectif, du moins en ce qui concerne strictement la production. [Fig. 7]

Avec l'expansion de l'industrie et la volonté de rentabilisation, cette organisation en chaîne de travail va s'affirmer, faisant perdre la légitimité du travail artisanal qui permettait de fabriquer un objet depuis sa conception à sa réalisation. Ces deux phases : la conception et la fabrication seront à présent bien distinctes. Dans le documentaire diffusé par Arte, *Le temps des ouvriers*[20], le narrateur insiste sur ce passage de l'artisan dont la force de travail va être requise au sein des nouvelles usines, laissant sa créativité de côté. La production se mécanise, le travail va être divisé, suivant la logique que nous avons essayé de mettre en lumière, et chaque ouvrier va

effectuer une action bien spécifique facilitée par la mécanisation des machines.

À propos de cette séparation du travail de conception et du travail de production Karl Marx, philosophe et économiste allemand, va pointer la création d'une classe nouvelle dans la société : celle des ouvriers. Tout comme nous avons pu le voir précédemment avec les copistes, le travail de production du livre sera lié à un certain positionnement social. Mais cette fois-ci, l'ouvrier se retrouve assistant d'une machine et n'a plus de connaissance à transmettre. Marx précise : « Cette organisation particulière du travail en augmente les forces productives. La division du travail dans sa forme capitaliste — et sur les bases historiques données, elle ne pouvait revêtir aucune autre forme — n'est qu'une méthode particulière d'accroître aux dépens du travailleur le rendement du capital, ce qu'on appelle richesse nationale. Aux dépens du travailleur, elle développe la force collective du travail pour le capitaliste. [21] ». Certes le travail collectif de production se met en place, mais les savoirs individuels s'appauvrissent, du fait d'un cloisonnement entre les corps de métier.

Un travail du texte, des inventions mécaniques

Suite à la révolution industrielle, le début du XIX^{e} siècle sera marqué par des avancées et découvertes technologiques telles que la machine à vapeur ou l'exploitation du charbon. Le travail de composition typographique, comme d'autres domaines, va ainsi s'appareiller grâce au développement de nouvelles inventions mécaniques. La machine Linotype permettra de fondre rapidement une ligne de texte en un seul bloc. Par contre en cas d'erreur, de coquille, il faudra recréer entièrement la ligne.

Le clavier monotype sera ensuite développé, vers 1900, par l'ingénieur Tolbert Lanston. Cette invention va constituer dans l'histoire de l'imprimerie, un état transitoire entre la typographie de composition manuelle et la photocomposition. Celle-ci permettra de créer 6800 signes en seulement une heure[22]. C'est une « machine à composer formée d'un clavier, permettant de perforer sur une bande de papier les codes correspondant aux signes de la copie, et d'une fondeuse-composeuse qui déchiffre cette bande et la transforme en lignes justifiées, composées de caractères mobiles, assemblés dans l'ordre du texte[23] ».

Ces évolutions entraîneront l'apparition d'un nouveau système, à partir de 1949[24], celui de la photocomposition. Avec le développement de ce principe qui est une « composition photographique donnant des textes sur film obtenus à partir de modèles [...] de lettres, chiffres et symboles en vue de leur reproduction par un moyen d'impression quelconque (typographie, offset, héliogravure)[25] ». Les caractères matériels en plomb vont disparaître.

Chacune de ces évolutions techniques va entraîner des bouleversements dans l'organisation des systèmes d'édition. C'est d'ailleurs ce qu'explique Friedrich Kittler, dans son ouvrage *Gramophone, Film, Typewriter*[26], par rapport à l'apparition de nouveaux outils permettant de transcrire des informations comme la machine à écrire.

Le développement de ces nouvelles machines de composition d'abord typographique puis de mise en page avec la photocomposition va donc de nouveau marquer une division dans le travail de production en accentuant la distinction entre chaîne d'édition et chaîne graphique[27].

Cette séparation va impliquer la mise en place d'un travail de conception détaché de celui de la production et de la diffusion. Cependant, le livre est, au début du XX^{e} siècle, plutôt produit dans un objectif de diffusion, de propagation de pensées politiques et artistiques. Il permet également à des personnes éloignées de partager et de mettre en commun leurs idées.

3 - Du travail à plusieurs au travail en collectif : les objets édités au début du XXe siècle

Nous avons pu voir que les évolutions techniques imposent une fabrication à plusieurs dans la production du livre. C'est notamment sur le modèle imposé de la chaîne de production que l'on retrouve les différents maillons de la chaîne qui détiennent chacun un savoir singulier. Nous avons également observé la production et la conception de l'objet édité comme deux phases désolidarisées dans le passage du livre fabriqué par le copiste à celui produit en tirage dans les imprimeries. Conception, production et diffusion forment ainsi les trois étapes décisives du modèle de chaîne éditoriale telle que nous le connaissons aujourd'hui. En parallèle, nous avons également abordé le travail autour de la typographie et du texte. C'est notamment à travers l'histoire de la caroline minuscule ainsi que l'arrivée des premiers claviers que nous avons pu constater la place fondamentale qu'occupent ces évolutions dans la production de l'objet édité.

Nous allons donc, à présent, étudier une autre forme de travail en collectif. Cette fois-ci, il s'agit, dans une démarche globale, de maîtriser l'ensemble de la chaîne éditoriale, de la conception à la diffusion en passant par la fabrication et le travail typographique. Nous allons voir, au début du XXe siècle, des groupes d'artistes, d'auteurs et de créateurs qui éditent ensemble.

L'origine des initiatives collectives dans les arts

Dans le domaine de la création plastique et graphique, le travail des dadaïstes tel que Tristan Tzara, membre fondateur de ce mouvement, semble imprégné d'une volonté de créer des objets édités à plusieurs, ou du moins avec des contenus de diverses origines qu'il restera à éditer ou formaliser dans des collages. Décrits comme un « groupe, mouvement novateur dans le domaine des idées, des arts, des sciences, des techniques, etc[28]. », les dadaïstes font partie des avant-gardes qui ont marqué le XXe siècle et qui proposent des expérimentations dans le domaine des arts plastiques, en réaction aux formes académiques. Réuni autour de valeurs communes, rejetant entre autres les conventions traditionnelles dans l'art et la culture, le mouvement Dada se forme dans un contexte de guerre mondiale, en 1916[29]. Ses membres cherchent à questionner ce qu'est un objet d'art, une pratique artistique et toutes les conventions qui gravitent autour. Pour cela, les dadaïstes vont accorder une importance particulière à la collaboration et la notion de création à plusieurs. On peut lire, dans le catalogue MoMA Learning en ligne, édité par le MoMa, la phrase suivante : « Les dadaïstes croyaient que la valeur de l'art ne résidait pas dans le travail produit, mais dans l'acte de faire et de collaborer avec d'autres pour créer de nouvelles visions du monde[30] ».

Les revues des avant-gardes

On voit apparaître avec ce mouvement d'avant-garde, fortement intéressé par le travail du texte et du langage comme peut en témoigner son nom[31], des formes d'éditions collectives. Les collaborations apparaissent notamment avec l'édition de journaux avant-gardistes comme la revue Dada qui est éditée en 1916 par Tristan Tzara. [Fig. 8] Cette publication internationale apparaît à peu près en même temps en Suisse et aux États-Unis. Celle-ci comptera sept numéros de 1917 à 1921 dont le manifeste [Fig. 9] qui présente plus précisément le mouvement : « Je proclame l'opposition de toutes les facultés cosmiques à cette blennorragie d'un soleil putride sorti des usines de la pensée philosophique, la lutte acharnée, avec tous les moyens du DÉGOÛT DADAÏSTE. Tout produit du dégoût susceptible de devenir une négation de la famille est dada ; protestation aux poings de tout son être en action destructive : DADA ; connaissance de tous les moyens rejetés jusqu'à présent par le sexe public du compromis commode et de la politesse : DADA[32] [...]». On retrouve dans ces éditions des textes, poèmes et illustrations des artistes de l'époque, et de différentes nationalités, qui composaient le mouvement comme Tristan Tzara, Hugo Ball, Hans Arp, etc. [Fig. 10] La forme éditée permet alors de se rassembler plus facilement autour d'idées communes dans le but de les diffuser. On comprend l'importance que peut prendre la diffusion de cette revue lorsque l'on s'attache, encore une fois, au contexte géographique et politique dans lequel elle a été produite. Car, si cette revue apparaît en Suisse et aux États-Unis, c'est en partie car le mouvement a été persécuté par le régime nazi.

Suite à la revue *Dada*, un nouveau magazine apparaît : la revue *Merz*. [Fig. 11] Tout comme la revue *Dada*, *Merz* était aussi une revue d'avant-garde. Elle sera éditée entre 1923 et 1932 et réalisée par Kurt Schwitters à Hanovre. On retrouve vingt-et-une publications. Les numéros 22 et 23 ne seront jamais publiés[33]. La première version est dédiée au mouvement De Stijl prenant corps aux Pays-Bas. Theo van Doesburg, artiste et théoricien néerlandais, collaborera alors avec Kurt Schwitters. Dans la revue numérisée et consultable en ligne sur le site international des archives Dada[34], on peut retrouver, dans le premier numéro, des dessins d'Hannah Höch, de Francis Picabia, des textes de Kurt Schwitters ainsi que Theo van Doesburg. L'influence du mouvement De Stijl sera notable de par l'orthogonalité et la rigueur de la mise en page de la revue. C'est aussi le mouvement constructiviste russe qui va influencer les formes notamment, en 1924, sur la couverture [Fig. 12] et la quatrième de couverture [Fig. 13] du numéro 8-9 de *Merz*.

Encore une fois, dans ce contexte, ce sont des collectifs formés ou éphémères d'artistes qui éditent leur propre revue depuis l'écriture des textes, en passant par les illustrations, la mise en page et jusqu'à la diffusion lors d'événements, de rassemblements ou encore d'expositions. Cela est permis par le simple accès à une presse typographique. C'est aussi, à cette époque, le projet du Bauhaus et des mouvements comme De Stijl qui permettent de réduire les frontières entre arts plastiques et arts graphiques en évitant toute hiérarchisation des pratiques artistiques.

Concernant les choix typographiques de la revue, c'est notamment avec le travail de l'artiste et designer russe, El Lissitzky ainsi que le typographe Jan Tschichold que la typographie va entrer en dialogue avec la composition plus générale des éléments mis en page. En effet, la revue est fondée autour d'une composition basée sur la simplicité et l'efficacité avec l'usage de typographies linéales. Aucun élément superflu n'apparaît dans le but d'une recherche « harmonieuse ». Jan Tschichold explique l'importance des proportions dans la mise en page en définissant son travail ainsi : « L'harmonie dépend du choix des bons rapports ou proportions. Les proportions déterminent tout : la largeur des marges, les rapports réciproques des quatre marges sur la page d'un livre, le rapport d'interligne d'une page et les dimensions des marges, la distance entre le folio et le bloc de composition [...] ; bref, elles règnent en tout et sur tout.[35] ». C'est donc au sein de cette revue collaborative, faite de participations diverses d'artistes et de designers que les principes modernes fondamentaux de mise en page vont se dessiner.

Les avant-gardistes éditent donc à plusieurs et c'est avant même la création de l'ouvrage qu'ils se retrouvent, dans des lieux de sociabilité tels que le Cabaret Voltaire à Zürich pour les Dada. Leurs éditions leur permettent ainsi de diffuser leurs idées et de croiser de nouveaux collaborateurs. Si l'édition et le livre permettent de se rassembler, ils rendent aussi possible la formation de ces groupes de personnes qui partagent les mêmes idées. En diffusant leurs travaux, elle permet à chacun de se manifester et de se rattacher au collectif, d'entrer en contact indépendamment de l'appartenance à un groupe social ou indépendamment du contexte géographique. Car bien souvent, ces revues tissent de réels réseaux,dans lesquels peuvent avoir lieu des correspondances. On peut retrouver de nombreuses lettres échangées entre les différents membres Dada. Par exemple, sur le site des archives de la bibliothèque Kandinsky, on aperçoit la fin du mouvement Dada, en 1922, avec une lettre de Paul Eluard, Ribemont-Dessaignes, Satie et Tzara, destinée à Brancusi. Celle-ci témoigne « d'une réaction contre le Congrès. L'échec de ce congrès marque la fin du mouvement Dada[36] ».

4 - Une histoire récente de l'informatisation de la chaîne éditoriale

De l'organisation de la production à l'époque de l'imprimerie, puis à celle de la révolution industrielle, la chaîne[37] de production du livre retiendra une organisation morcelée ou chaque acteur possède une compétence qui nécessite d'être couplée avec un autre acteur et ainsi de suite pour compléter la chaîne. Des productions éditées en collectif au début du XXe siècle, l'organisation autour de la production des ouvrages dans le domaine des arts graphiques va réinvestir un espace dans lequel il est possible de produire une édition en ayant une maîtrise de l'ensemble de la chaîne éditoriale. Et de plus, cette démarche émanant de groupes ou collectifs, marquera le travail éditorial d'un aspect social, dans le sens où le livre permet de communiquer ses idées, de rassembler, mais aussi de tisser des réseaux de lecteurs.

Après un mouvement de mécanisation, par les presses, la chaîne de production du livre va connaître un nouveau bouleversement technique avec l'arrivée, à la fin du XXe siècle, de l'informatique.

La production assistée par ordinateur

Le développement, à la fin des années 1970, de l'informatique et de l'ordinateur personnel pousse le milieu de l'édition à une modernisation technique. C'est l'apparition, dans les années 1980, de la PAO ou, autrement dit, la Publication Assistée par Ordinateur. Après une mécanisation des techniques, la chaîne subit une automatisation du travail de confection éditorial qui consiste, à présent, à concevoir des fichiers informatiques destinés à l'impression via des logiciels informatiques d'édition qui peuvent permettre la mise en page, la retouche d'images, la création de caractères, etc. La plupart des étapes de la chaîne de production sont informatisées jusqu'au contrôle des presses. Cela est aussi valable pour la phase de conception, qui s'appuiera dès lors, sur les logiciels de traitement de textes, sur les communications par e-mail entre les différents acteurs de la chaîne, etc. Mais l'utilisation de ces nouveaux logiciels ne se limite pas aux professionnels mais va plutôt gagner en popularité et en accessibilité. Puisque tout au long des années 1990, se développe la possibilité que chacun puisse avoir accès, depuis l'ordinateur qu'il possède à son domicile, à différents logiciels permettant de faire de la mise en page ou du traitement de texte. On peut retrouver ces différents logiciels dans la frise chronologique[38], réalisée par Julie Blanc, pour les différentes technologies de l'édition de 1963 à 2018.

Il est, à l'heure actuelle, difficile d'imaginer un ouvrage qui soit entièrement conçu sans aucune intervention numérique que ce soit dans la fabrication ou dans les démarches de distribution. C'est ce qu'évoque Yves Citton dans son ouvrage *Médiarchie* : « La quasi-totalité de ce qui parvient à nos sens à travers des médiations techniques a transité par une « passe » numérique - y compris ce livre que vous lisez peut-être sous forme papier, mais que je rédige et transmettrai à mon éditeur sous forme de fichier digital[39] ». En effet, si l'informatisation permet de se libérer de certaines contraintes de production et notamment de la lenteur du geste répété lors de la composition des pages, le designer graphique va devoir se confronter à un mode de fonctionnement qui sera imposé dans toutes les maisons d'édition : l'apprentissage et l'utilisation des logiciels. Il n'est donc plus question de savoir-faire mais d'appropriation et de maîtrise de logiciels. Les premiers logiciels de PAO, présentent des interfaces WYSIWYG (what you see is what you get) dans lesquelles la page qui va être imprimée est représentée. Ainsi le concepteur peut visualiser sa composition telle qu'elle sera imprimée. Comme le dit Antoine Fauchié dans son mémoire : « le sens n'est donc pas ici la priorité, mais plutôt le rendu graphique, l'aperçu[40] ». Le développement du *hardware* également s'affine avec l'invention de la souris qui permet de pointer précisément (au pixel près) un point sur la surface de travail. Cette simplicité d'utilisation de la partie *software* mais aussi *hardware* sera l'une des raisons de la sortie des outils de la chaîne de production graphique des cercles strictement professionnels. N'importe qui, possédant un ordinateur, peut alors s'emparer de ces outils de production éditoriale. Mais, cette accessibilité par les outils numériques est-elle pour autant suffisante pour que chacun puisse s'approprier la question éditoriale ? Car si un accès et une utilisation plus large des outils informatiques de publication reste possible, cela n'annule en rien les systèmes non techniques, ceux qui sont symboliques et qui sont engagés dans la chaîne éditoriale.

Démocratisation technique, légitimation symbolique

Selon Marcello Vitali-Rosati « l'édition peut être comprise comme un processus de médiation qui permet à un contenu d'exister et d'être accessible. On peut distinguer trois étapes de ce processus qui correspondent à trois fonctions différentes de l'édition : une fonction de choix et de production, une fonction de légitimation et une fonction de diffusion[41]… ». La position de l'éditeur est donc en partie de légitimer les contenus et cela va participer au renforcement vertical, à la formation d'une certaine hiérarchie dans la chaîne éditoriale. En effet, cette chaîne est constituée, en réalité, sous la forme d'une pyramide, en haut de laquelle se trouve l'éditeur qui peut contrôler les ouvrages de leur conception à leur

diffusion. Dominique Cardon dans La *démocratie Internet* décrit l'éditeur comme un *gatekeeper* qui peut modérer du contenu : « Dans les médias et l'édition, *le gate-keeper* a vait un rôle décisif et envié. L'Espace public était public parce que les informations rendues visibles à tous avaient fait l'objet d'une sélection préalable par des professionnels obéissant à des normes déontologiques[42] ». Il en donne ensuite sa définition : les « [...] *gatekeepers* : ce sont des portiers. Leur rôle est de séparer les propos qui doivent être publiés de ceux qui ne doivent pas l'être. Ils sont les gardiens de la frontière entre le privé et le public. À eux la responsabilité d'établir la hierarchie de l'information. [...][43] ». Cette figure du gatekeeper va participer à creuser les écarts sociaux entre les acteurs de la chaîne de par le pouvoirue détient l'éditeur et cela malgré une ouverture et une démocratisation des outils de production. Le problème majeur résidant dans les questions d'autorité et de centralisation, par l'éditeur, des contenus dans les productions éditoriales.

Un autre inconvénient lié à cette transformation tient au fait que, tout comme l'artisan qui a été séparé de son savoir-faire pour devenir ouvrier et donc assistant de la machine sur laquelle il travaille, avec l'informatisation de la chaîne, l'outil est conçu et maîtrisé par une tierce personne, en dehors de la chaîne de publication. Dans le sens où, sur une imprimerie, l'ouvrier savait construire, déconstruire et réparer sa machine. Or, avec les interfaces WYSIWYG, la conception du dispositif ferme la possibilité au designer de maîtriser totalement le logiciel qu'il utilise. Le concepteur est donc à la fois dépossédé de son outil et placé à la fin de la chaîne. Comment peut-on, dans ces conditions, continuer d'attribuer une liberté dans la création au designer ?

5 - Le XXIe siècle : une chaîne éditoriale numérique et sociale

La numérisation ou le livre sans support

Si les métiers qui engagent la conception et la production du livre sont, dans un premier temps, informatisés, on assiste également, en parallèle de ce mouvement, à la numérisation des ouvrages eux-mêmes avec un désir d'archivage. L'édition n'est plus seulement le format papier que nous connaissons, elle peut être numérique. Ce désir de numérisation apparaît très tôt, et même avant l'informatisation de la chaîne graphique, dans les organismes de centralisation des œuvres éditées tels que la BNF, comme le montre un documentaire tourné par Alain Resnais, *Toute la mémoire du monde*, datant de 1956. Cette volonté trouvera alors les moyens de sa réalisation avec le développement informatique. La matérialité du livre, à partir de ce travail, sera sans cesse remise en question puisque le livre existe d'abord sous la forme d'un fichier informatique, qui sera envoyé pour l'impression chez l'imprimeur, puis sous forme imprimée pour la diffusion en librairie et points de vente. Et enfin, nous retrouverons, à nouveau une forme numérique lorsque celui-ci sera scanné par un lecteur ou pris en photo.

Cette fluidité entre les formats permet également de penser une évolution vers des supports dématérialisés du livre. En effet, différents intérêts peuvent être observés avec la production d'éditions totalement numériques comme, par exemple, une transmission plus facile et plus rapide. Ou bien encore la possibilité de voir apparaître des éditions qui mêlent à la fois l'imprimé et le numérique. C'est ce que Alessandro Ludovico imaginait déjà dans sa publication *Post-Digital Print : la mutation de l'édition depuis 1894* : « [...] Cette nouvelle génération d'éditeurs, capable d'exploiter divers media, anciens et nouveaux, sans ressentir le poids d'une quelconque affiliation idéologique vis-à-vis d'aucun d'entre eux, sera donc sûrement en mesure de développer de nouvelles publications véritablement hybrides, en combinant de manière inventive les meilleurs formats et interfaces du numérique et de l'imprimé[44] ». Il parle ici de publications hybrides qui désignent des « objets éditoriaux dont les supports ou les processus de conception impliquent un mélange de technologies physiques et numériques (livre génératif, web2print, édition multisupport, etc.)[45] ». Les modes de diffusion de ces nouveaux types d'objets édités, qu'ils soient totalement ou partiellement numériques subissent alors, eux aussi, un renouvellement drastique.

Diffusion, le livre comme objet média

Depuis que les conditions techniques permettent de produire en série des exemplaires d'un même ouvrage, la question de la diffusion des ouvrages se pose. Au début de l'imprimerie, le rôle du libraire fait surface au moment où les professions se laïcisent. Le libraire est un « marchand chargé de vendre les copies des manuscrits originaux sous la surveillance de l'Université, devant laquelle il a prêté serment[46] ». Ils possèdent des modèles de textes agréés qui peuvent être recopiés par des copistes. C'est surtout Paris et Versailles qui régulent l'industrie du livre en France. Dans le podcast de France Inter, *La marche de l'histoire*[47], Robert Darnton, explique le travail des colporteurs qui transportaient et vendaient des ouvrages, parfois interdits, et permettaient d'approvisionner les campagnes.

À partir de ce moment de mise en circulation des ouvrages, le livre devient ce qu'on pourrait qualifier d'objet-média. Le terme de média est alors un terme qui résonne avec notre époque contemporaine et qui est d'autant plus employé au regard des dispositifs informatiques. Un média d'après Yves Citton dans son ouvrage *Médiarchie* est un dispositif « qui peut servir aux humains à enregistrer, transmettre et traiter de l'information[48] ». Le livre, qui peut se transporter ou être envoyé facilement, devient média dans le sens où il devient support d'un message avec du texte et/ou des images. Ce média va atteindre une large audience puisqu'il laisse place à la communication et le partage. Il facilite la diffusion et touche de multiples destinataires plus ou moins éloignés géographiquement. Mais si le livre est considéré comme média c'est aussi parce que le médium disparaît dans son utilisation étant donné que l'on se focalise principalement sur le message qu'il nous apporte. Il devient un média dont la matérialité s'efface. On ne lui porte que très peu d'importance dans le sens où il est pensé pour être oublié : « Devant une page de livre ou un écran d'ordinateur, nous ne regardons ni la page ni l'écran eux-mêmes, mais les mots ou les images qui s'y représentent. En mode de communication normale, nous ne faisons pas attention aux petits défauts du papier aux petites saletés qui se seront collés sur la surface de l'écran : nous lisons un texte en regardant une vidéo en dirigeant notre attention vers le sens à en tirer plutôt que vers l'observation du médium[49] ».

Le mouvement de numérisation et d'informatisation de la chaîne éditoriale ainsi que des supports du livre va alors être fortement accentué avec l'arrivée d'un nouveau canal de diffusion : internet.

Le web et l'ouverture de l'espace des publications

L'accès à internet qui se répand et va de pair avec le mouvement de numérisation des outils et des formes du livre, va avoir un rôle majeur dans l'organisation de la chaîne de production éditoriale, celle des acteurs de cette chaîne entre eux mais également dans la réorganisation des espaces d'échanges sociaux que savent si bien faire surgir, comme nous l'avons vu plus tôt avec les revues d'avant-gardes, les objets édités. D'ailleurs, en parallèle, c'est toute une culture internet qui va se développer avec l'apparition de nouveaux collectifs. C'est notamment ce qu'il va se passer avec l'apparition de Fab Labs, des lieux de fabrication numérique, dès la fin des années 90. Ces « ateliers ouverts au public, équipés d'outils de fabrication standards et numériques (découpe du bois et du métal, imprimante 3D, etc.), permettant à chacun, seul ou en groupe, de concevoir et réaliser des objets[50] ». Ces lieux permettent de mettre en commun, de mutualiser un espace et des outils numériques parfois coûteux.

Dans ce même esprit, des groupes se forment sur le web et d'autant plus à partir du début des années 2000 avec ce que l'on nomme le web 2.0 ou web social. Une nouvelle manière de s'approprier l'espace, qui est maintenant dématérialisé, apparaît. Des blogs, des pages personnelles, des forums de discussions, puis plus tard des réseaux sociaux vont se constituer peu à peu.

Sur le web social, l'édition est présente à tous les étages. Le fait d'être connecté permet d'accéder plus facilement à des fichiers rendus consultables, d'échanger avec des personnes que l'on ne connaît pas, avec qui on ne partage pas la même nationalité ni la même culture. Les groupes sociaux se dessinent donc autour de centres d'intérêt communs, de thématiques ou d'usages. La notion de collectif dérive vers celle du participatif avec les systèmes d'édition ouverte qui permettent de créer et publier un contenu en ligne qui ne soit pas filtré par des gatekeepers et qui participent ainsi à l'ouverture de l'espace public.

Dominique Cardon parle d'intelligence collective créée par la collaboration et la mise en commun d'idée entre plusieurs internautes[51] . Les modèles d'édition tels que les wikis ouvrent à de l'édition partagée ou connectée. Un wiki est un « site web collaboratif où chaque internaute-visiteur peut participer facilement à la rédaction de son contenu[52] ». Dans un autre registre, des formats de documents comme Etherpad ou Google Docs, par exemple, peuvent être modifiables en temps réel et permettent un travail collectif d'écriture et de partage d'un outil commun de traitement de texte.

L'apparition de ces nouvelles plateformes d'échanges, et de ces communautés, qui sont autogérées par les participants qui se retrouvent à la fois auteurs et modérateurs illustre ces nouvelles initiatives. Dans le livre Culture numérique de Dominique Cardon, on peut voir comment la chaîne éditoriale évolue en faveur de la décentralisation de la place de l'éditeur. C'est notamment grâce à la redistribution et au déplacement des tâches. Celles-ci sont mises en place et permettent de travailler ensemble : « Les participants sont à la fois auteurs et législateurs de la communauté. Tout le secret est là : si les articles de Wikipédia sont globalement de bonne qualité, c'est parce que leurs auteurs se surveillent, discutent et se corrigent les uns les autres en se faisant des reproches à l'aide des règles de l'encyclopédie[53] ». Ainsi, avec l'exemple de la plateforme Wikipédia, on observe qu'une discussion constante existe entre les différents interlocuteurs concernant les articles : « Sur la page « discuter », on peut lire les discussions portant sur l'article et surtout les justifications : « pourquoi j'ai raison, pourquoi tu as tort » ; « tu crois qu'on doit parler d'untel dans Wikipédia ? » « je trouve que ta phrase n'est pas neutre » ; « mais tu n'as pas cité de source », etc.[54] ».

L'organisation des individus est centralisée non plus par l'éditeur mais par l'outil. C'est une fusion entre à la fois un outil de communication et d'information : « Avec les réseaux sociaux, le web est « descendu » dans la société pour permettre aux individus de s'y exprimer, d'accéder à toutes sortes d'informations et de se connecter les uns aux autres[55] ». Ces plateformes laissent place, par exemple, à la continuité d'écriture et la possibilité de revenir en arrière avec un système de sauvegarde. Antoine Fauchier, enseignant à l'IUT de Grenoble, ENSSIB, dans sa conférence « Fabriquer des livres avec le web[56] », parle de notion d'interopérabilité, c'est-à-dire le fait de « permettre la continuité, revenir en arrière, ne pas avoir de rupture de chaîne... ». Il explique deux autres principes qui constituent ces nouveaux modèles d'édition : celui de la modularité permettant, quand on le souhaite, « d'enlever un composant de la chaîne pour le remplacer » et de la multiformité prévoyant « plusieurs formes d'un livre par défaut dès le départ ». Ces différents points permettent d'enrichir les échanges avec des apports de corrections et des remises en question constantes. En effet, dans une logique d'amélioration continue, ce processus permet de travailler sur différentes parties en parallèle : de corriger un extrait tandis qu'une autre est en cours d'écriture.

Dans la revue *Science du Design 08*[57], on parle de pratique « d'écrilecture ». Ce terme désigne une pratique dont les procédés évoluent en même temps que les outils, c'est une fusion entre l'écriture et la lecture qui structure une réflexion. Dans cette démarche, la distinction entre lecture et écriture

fortement présente dans le livre imprimé vient s'estomper. Le lecteur devient lui-même acteur : « Avec le texte électronique, [...], non seulement le lecteur peut soumettre le texte à de multiples opérations (il peut l'indexer, l'annoter, le copier, le démembrer, le recomposer, le déplacer, etc.), mais, plus encore, il peut en devenir le co-auteur[58] ».

Les transformations numériques de la chaîne éditoriale auront donc permis d'établir un panel d'outils aussi bien mis à la disposition des professionnels que des non professionnels. Les actions de numérisation des ouvrages auront appuyé et soutenu la possibilité d'une existence immatérielle du livre. Internet permet une fusion entre des outils d'édition, des lieux d'échanges sociaux et de discussion ainsi que des outils de diffusion de l'information. Ce croisement fera basculer l'histoire de la production d'objets édités dans une toute nouvelle ère requestionnant le support. Il est donc, dans ce contexte, plus que nécessaire de déhiérarchiser les systèmes de conception éditoriale afin de permettre d'éditer à plusieurs. Mais, si la chaîne éditoriale n'est plus hiérarchisée, comment s'organise la création en collectif ?

Le partage de la création à plusieurs : cadre juridique

Évidemment, l'ouverture de l'espace public numérique ainsi que le travail en collectif posent un certain nombre de questions autour de la notion de droits. Aujourd'hui, différentes licences existent et permettent d'adapter les conditions dans lesquelles un travail de création peut être exploité. C'est notamment l'objectif des Creative Commons qui facilitent la diffusion et le partage. Benjamin Coriat dans son livre *Le retour des communs : La crise de l'idéologie propriétaire* explique cela : « le but de ces nouveaux outils juridiques innovant est bel et bien de définir ses droits et devoirs en choisissant les termes du contrat dans une gradation entre la fermeture du copyright et l'abandon des droits dans le domaine public[59] ». Mais l'attention à porter à l'encadrement juridique de ces réalisations ne touche pas seulement les créations mais aussi les outils utilisés pour créer.

Si dans les années 1970 les premiers logiciels étaient gratuits et échangés librement par les utilisateurs, l'industrie va rapidement se les approprier et les commercialiser. L'utilisateur va donc devoir payer pour obtenir une licence lui permettant d'utiliser le logiciel qu'il désire. Ces logiciels propriétaires n'accorderont pas l'accès à leur code source. En opposition à ce phénomène, le mouvement du logiciel libre se forme. Pour être considéré comme logiciel libre, il faudra respecter différentes libertés fondamentales qui définissent ce logiciel libre. On peut les retrouver dans le film documentaire : *Internet ou la révolution du partage*. Ces quatre libertés correspondent à la possibilité « d'exécuter le programme de n'importe quelle manière », « d'étudier le code source et de le modifier », « de distribuer le programme, des copies et la possibilité de republier le programme » et enfin « de distribuer des copies de notre version modifiée[60] ». La notion de logiciel open source existe également et semble similaire au libre mais leurs valeurs sont différentes. Les logiciels libres s'intéressent surtout à la question de l'éthique et de la liberté de l'utilisateur. C'est-à-dire qu'ils respectent les questions de contrôle et de partage. L'open source, lui, est plus centré sur l'accès au code. Néanmoins, les logiciels open source sont pratiquement tous libres. Et comme nous l'avons vu, l'accès au code source est un levier pour les créateurs qui engagent une volonté de se réapproprier leurs outils.

La notion de logiciels libres se démocratise avec l'apparition du web et permet la création de plateformes d'écriture collaborative, comme nous l'avons vu pour le traitement de texte, mais cette fois-ci pour l'écriture du code à l'origine d'un logiciel. Anthony Masure, dans sa thèse, explique, entre autres, le rôle du système de Git et son utilisation dans la production graphique : « Git permet de gérer l'évolution du contenu d'une arborescence de fichiers. Il enregistre automatiquement les modifications de chaque fichier pour les classer en « versions ». La particularité de Git est de ne pas dépendre d'un système centralisé. Les programmeurs peuvent travailler séparément sur un même projet, sans risque d'écraser les fichiers. Une fois connecté au réseau, le programme est capable de rassembler les différentes versions, de les comparer et de les classer sans « écraser » deux versions différentes[61] [...] ».

Chaque utilisateur devient potentiellement le développeur et peut contribuer au logiciel qu'il utilise en apportant des modifications et en l'améliorant. Le travail d'édition à plusieurs commence donc même dans la création de l'outil. « [...] Les participations minimes, comme la correction de fautes d'orthographe sur Wikipédia, la notation de la qualité des articles, voire la présence silencieuse d'utilisateur inactif, sont indispensables à la motivation des plus actifs dans ce monde bénévole ou la gratification est essentiellement symbolique. C'est la raison pour laquelle la qualité des logiciels libres est réputée meilleure que celle des logiciels propriétaires puisqu'il bénéficie des améliorations d'un nombre bien plus important de personnes[62]. » La dimension sociale est très importante puisqu'ils favorisent les échanges et la collaboration.

C'est également une opportunité pour mieux comprendre le fonctionnement de ces dispositifs. Dans l'ouvrage : *Du monde d'existence des objets techniques* de Gilbert Simondon, on retrouve la question de notre rapport aux

techniques de production : « L'aliénation n'apparaît pas seulement parce que l'individu humain qui travaille n'est plus, au XIXe siècle, propriétaire de ses moyens de production alors qu'au XVIIIe siècle l'artisan était propriétaire de ses instruments de production et de ses outils. L'aliénation apparaît au moment où le travailleur n'est plus propriétaire de ses moyens de production, mais elle n'apparaît pas seulement à cause de cette rupture du lien de propriété. Elle apparaît aussi en dehors de tout rapport collectif aux moyens de production, au niveau proprement individuel, physiologique et psychologique[63] ». Avec ces paroles Gilbert Simondon aborde déjà la question de l'appropriation et la maîtrise des outils. Ceci est lié, comme nous l'avons vu, à la transition de la relation artisanale du livre avec le copiste au passage de la création des chaînes de productions graphiques puis, enfin au retour des logiques du web impliquant à nouveau la maîtrise des outils qui permettent l'édition.

Mais pour cela le travail se fait de manière collaborative. Cet aspect de « propriété des moyens de production » est un argument majeur repris par les designers voulant accéder au code afin de produire de nouveaux outils. Un point important que soulèvent des designers engagés dans ce mouvement du libre comme par exemple le collectif OSP, Open Source Publishing, est le fait de pas être dépendant des logiciels qui permettent la création. « À l'opposé de l'industrie des logiciels propriétaires standardisés, ces outils ouverts permettent une étude et une modification approfondies, la plupart du temps en collaboration avec la communauté : nous pensons qu'il est important d'avoir une relation intime avec nos outils[64] ». En effet, un logiciel propriétaire donne du pouvoir aux entreprises qui les développent plutôt qu'aux utilisateurs qui sont isolés de ce processus. Dans la conférence du collectif OSP, à l'ESAPyrénées Pau-Tarbes, Pierre Huyghebaert et Eric Schrijver, designers, expliquent ces choix dans la présentation du travail de leur collectif. Ils n'utilisent pas de logiciel propriétaire qu'ils ne pourraient pas partager ou modifier. Des programmes libres comme Gimp, Inkscape et Scribus leur permettent de s'affranchir de tous ces systèmes fermés.

Si les nouveaux collectifs ne sont plus identiques à ceux des avant-gardes, ils conservent tout de même un point commun : la volonté de partager des idées communes à travers l'édition. Ceux-ci s'approprient, en réintroduisant la question des outils de production, l'édition d'une nouvelle manière. Ils permettent de décentraliser les contenus et leur mode de gouvernance. Ainsi, l'ouvrage n'est plus régi uniquement par l'éditeur mais peut-être géré à distance par plusieurs utilisateurs qui sont également co-auteurs et développeurs. Différents outils permettent de fonctionner de cette manière comme le système Git dont nous avons parlé, qui peut stocker des fichiers et conserver d'une manière chronologique différentes versions. Nous verrons plus en détail ce système dans une deuxième partie consacrée à l'utilisation de ces nouveaux outils. Nous nous attarderons également sur des exemples et modèles d'éditions partagés et parfois connectés.

La diversité de ces initiatives collectives a été largement influencée par les diverses évolutions techniques que nous avons pu traverser à travers l'histoire. L'organisation collective, que ce soit dans la conception ou bien dans la fabrication a été et sera toujours intrinsèquement liée à la conception éditoriale. Mais un des aspects techniques retient l'attention de ceux et celles qui souhaitent éditer à plusieurs, tout en maîtrisant l'ensemble de la chaîne et en étant capables de fédérer des groupes d'individus partageant les mêmes idées : celui de la maîtrise de l'outil. « (...) L'intelligence n'est pas dans les personnes, elle est dans le dispositif qui les coordonne[65] ». L'outil ou le dispositif a donc une importance cruciale dans le développement d'un projet[66]. Un support éditorial peut aujourd'hui devenir outil. Le dispositif comme le décrit le philosophe italien Giorgio Agamben, correspond à « (...) tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants[67] ». En sortant fort de leur expérience sur le web participatif, et d'un regain de confiance quant au fonctionnement d'une organisation non hiérarchique des systèmes d'édition, les créateurs saisissent aujourd'hui l'opportunité de se réapproprier un savoir-faire : celui de produire leurs propres outils.

Mais alors, si les créateurs reprennent en main les outils, et donc l'organisation des chaînes de fabrication sur le modèle du web participatif et à l'aide d'outils en ligne et de langages de programmation, quels impacts cette reconfiguration peut-elle avoir sur les formes produites et notamment sur le travail typographique, jusqu'ici au centre des préoccupations de démocratisation et d'accès ? Concernant la mise en place de ces nouveaux systèmes, nous pouvons nous interroger quant à l'organisation collective de ces projets sans hiérarchisation de la chaîne éditoriale. Comment un système de gestion et de validation peut-il être mis en place ? On peut également se demander, si le cadre juridique donné par l'ouverture des pratiques libres encourage vraiment l'édition à plusieurs ou si, le schéma se reproduit, et les outils ne sont alors compris uniquement que par les créateurs qui les initient ? Est-ce suffisant pour s'approprier la question éditoriale ?

Pour répondre à ces interrogations, nous allons analyser dans la suite de cet écrit, dans un premier temps, des outils conçus et codés par des designers. Puis, dans un deuxième temps, nous observerons plus précisément des réalisations utilisant ces dispositifs et leurs impacts sur les supports édités.

Ces études de projets seront accompagnées d'échanges avec ces designers et collaborateurs eux-mêmes au centre de cette réflexion, forgeant de nouvelles formes de la chaîne éditoriale contemporaine.

Notes

[3]Denis MUZERELLE, « Vocabulaire codicologique : répertoire méthodique des termes français relatifs aux manuscrits », [En ligne]. http://www.palaeographia.org/vocabulaire/pages/vocab2.htm (consulté le 10 août 2020).

[4]Annie BERTHIER, « Histoire du livre, l'écriture et ses supports », [En ligne]. http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/premiers-supports/01.htm (consulté le 28 août 2020).

[5]Pour en savoir plus concernant ces différentes étapes, il est possible de consulter le site de la BnF : http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/premiers-supports/01.htm

[6]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/codex/substantif (consulté le 28 août 2020).

[7]Bibliothèque nationale de France, Exposition : Trésors Carolingiens, 2007. [En ligne]. http://expositions.bnf.fr/carolingiens/arret/04_2.htm (consulté le 17 août 2020).

[8]Lucien BÉLY, « 3. Une société d'ordres », La France moderne, 1498-1789. Paris, Presses Universitaires de France, « Quadrige », 2013, p. 45. [En ligne]. https://www.cairn.info/la-france-moderne-1498-1789--9782130595588-page-45.htm (consulté le 2 septembre 2020).

[9]Les incunables sont « des ouvrages qui datent des premiers temps de l'imprimerie (avant 1500) ». Définition du CNRTL, « Lexicographie », [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/incunable (consulté le 3 octobre 2020).

[10]BnF, Exposition : Trésors Carolingiens, 2007. [En ligne]. http://expositions.bnf.fr/carolingiens/index.htm (consulté le 17 août 2020).

[11]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/colophon (consulté le 2 septembre 2020).

[12]Extrait de Biblia Latina, pars II. Chartres, 1146-1155, 464 pages. [En ligne]. https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10543770v/f386.item

[13]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/impression (consulté le 28 août 2020).

[14]Walter BENJAMIN, L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, Gallimard, 2008, p. 40.

[15]BnF, « L'aventure du livre, l'imprimerie », [En ligne]. http://classes.bnf.fr/livre/arret/histoire-du-livre/imprimerie/index.htm (consulté le 26 août 2020).

[16]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/tirage/substantif (consulté le 26 août 2020).

[17]Walter BENJAMIN, L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique, Gallimard, 2008.

[18]Ibid.

[19]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/s%C3%A9rie (consulté le 26 août 2020).

[20]Le temps des ouvriers, documentaire Arte France et Les films d'ici, [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=54tVqrPK8hE&ab_channel=Zavi%C3%A9Tr%C3%A9vin

[21]Karl Marx, Le capital, Livre 1, 1867, réédition les Éditions sociales, 1971.

[22]C'est pas sorcier, Imprimerie noir sur blanc, France 3, [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=D7xSTnIqZVQ

[23]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/monotype (consulté le 30 novembre 2020).

[24]Isabelle Antonutti, Jean-Pierre Drège, Henri-Jean Martin, « IMPRIMERIE », Encyclopædia Universalis, [En ligne] https://www.universalis.fr/encyclopedie/imprimerie/ (consulté le 30 novembre 2020).

[25]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/photocomposition (consulté le 26 août 2020).

[26]Friedrich Kittler, Gramophone, Film, Typewriter, Dijon, Les presses du réel, 2018, 480 p.

[27]La chaîne graphique est composée de la création (c'est à dire direction de création, direction artistique, conception de la maquette), le prépresse qui s'occupe du traitement d'image, du montage, de l'imposition, de la mise en page et du BAT, l'impression et enfin l'étape de finition et façonnage.

[28]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/avant-garde (consulté le 4 septembre 2020).

[29]Henri BEHAR, Catherine VASSEUR, « DADA », Encyclopædia Universalis [En ligne]. http://www.universalis.fr/encyclopedie/dada/ (consulté le 3 septembre 2020).

[30]MoMA, « Dada », [En ligne]. https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/dada/artistic-collaboration/ (consulté le 3 septembre 2020). "Dadaists believed that the value of art lay not in the work produced, but in the act of making and collaborating with others to create new visions of the world"

[31]Le nom de ce mouvement d'avant-garde aurait été tiré au hasard dans les pages d'un dictionnaire. source : Henri BEHAR, Catherine VASSEUR, « DADA », Encyclopædia Universalis [En ligne]. https://www.universalis.fr/encyclopedie/dada/ (consulté le 3 septembre 2020).

[32]Extrait du Manifeste du Dadaïsme de 1918

[33]Les bibliothèques de l'université de Iowa, Merz. International Dada Archive [En ligne]. http://sdrc.lib.uiowa.edu/dada/merz/1/pages/16.htm (consulté le 9 septembre 2020).

[34]Les bibliothèques de l'université de Iowa, Merz. [En ligne]. http://sdrc.lib.uiowa.edu/dada/merz/1/pages/16.htm (consulté le 9 septembre 2020).

[35]Jan TSCHICHOLD, Livre et typographie, Éditions Allia, Paris, 2005, p.10.

[36]Archives et documentation de la bibliothèque Kandinsky du Centre Pompidou : Fonds Constantin Brancusi : [En ligne]. https://archivesetdocumentation.centrepompidou.fr/ead.pdf?id=FRM5050-X0031_0000203&c=FRM5050-X0031_0000203_FRM5050-X0031147198

[37]Cette chaîne, qui permet de publier un texte, est rendue possible grâce à l'organisation de différentes étapes. C'est un « procédé technologique et méthodologique consistant à réaliser un modèle de document, à assister dans les tâches de création du contenu et à automatiser la mise en forme. » Stéphane CROZAT, Scenari : la chaîne éditoriale libre, Eyrolles, 2007.

[38]Julie Blanc, Timeline of technologies for publishing (1963-2018), [En ligne]. http://recherche.julie-blanc.fr/timeline-publishing/

[39]Yves Citton, Médiarchie, seuil, 2017, p. 291

[40]FAUCHIER Antoine, (2018) « Vers un système modulaire des publications. Éditer avec le numérique », mémoire de Master Sciences de l'information et des bibliothèques, ENSSIB.

[41]Benoît EPRON, Marcello VITALI-ROSATI, « I. Pour une définition de l'édition à l'ère numérique », Benoît Epron éd., L'édition à l'ère numérique, Paris, La Découverte, « Repères », 2018, p. 5-33.

[42] Dominique CARDON, La démocratie Internet, La République des idées, 2010, p.37.

[43]Ibid. p. 146.

[44]Alessandro LUDOVICO, Post-Digital Print : la mutation de l'édition depuis 1894, B42, 2016, p. 37.

[45]Back Office, « Glossaire », [En ligne]. http://www.revue-backoffice.com/glossaire (consulté le 17 juillet 2020).

[46]Définition du CNRTL, [En ligne]. https://www.cnrtl.fr/definition/libraire (consulté le 4 septembre 2020).

[47]Jean LEBRUN, Robert DARNTON, La marche de l'histoire. Le commerce des livres avant la Révolution, France Inter, 10 janvier 2019. 28 min. [En ligne]. https://www.franceinter.fr/emissions/la-marche-de-l-histoire/la-marche-de-l-histoire-10-janvier-2019

[48]Yves CITTON, Médiarchie, Paris, Seuil, p. 34.

[49]Ibid. p. 25.

[50]Larousse dictionnaire, [En ligne]. https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/FabLab/188115 (consulté le 21 septembre 2020).

[51]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, 2019, 432 p.

[52]Catalogue Bnf, « Notice RAMEAU », [En ligne]. https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb14613334t (consulté le 26 août 2020).

[53]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, 2019, p. 127

[54]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, 2019, p. 127..

[55]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, 2019, p. 126..

[56]Antoine FAUCHIÉ, (17 septembre 2018). Fabriquer des livres avec le web. [Conférence] Lundis numériques, INHA, Paris. https://www.canal-u.tv/video/institut_national_de_l_histoire_de_l_art/

[57]Gilles ROUFFINEAU (dir.), Science du Design, « Éditions numériques », Presses Universitaires de France, 2018 (n°8). 112 p.

[58]Marie-Anne PAVEAU, Citation de Chartier, 1994 dans « Des discours et des liens. Hypertextualité, technodiscursivité, écrilecture », Semen, 2016, [En ligne]. http://journals.openedition.org/semen/10609 (consulté le 30 septembre 2020)

[59]Benjamin. CORIAT, Le retour des communs : La crise de l'idéologie propriétaire, Les Liens qui libèrent, 2015, p. 143.

[60] Philippe BORREL, Internet ou la révolution du partage (« La bataille du Libre » version « condensée ») [Documentaire]. ARTE.

[61]MASURE Anthony, (2014) « le design des programmes : des façons de faire du numérique », thèse de l'école doctorale d'arts plastiques et sciences de l'art à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. p 385.

[62]Dominique CARDON, La démocratie Internet, Seuil, 2010, p. 19.

[63]Gilbert SIMONDON, L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information, Paris, Aubier, 2012.

[64]Anthony MASURE, « Open Source Publishing, Git et le design graphique », 2014, [En ligne]. http://strabic.fr/OSP-Visual-Culture (consulté le 26 août 2020).

[65]Ibid. p. 135.

[66]Internet va permettre au support d'être multimédia et donc multi-médiums. L'édition pourra être écrit, vidéo, formes hybrides, livre numérique, sites internet...Le geste éditorial va donc s'ouvrir à d'autres types de formes. Celles-ci pouvant être plus complexes car diffusées dans un environnement en mouvement. L'interaction rendant possible, sur internet, le commentaire par exemple.

[67]Giorgio. AGAMBEN, What is an Apparatus? and Other Essays, Stanford University Press, "Meridian : crossing aesthetic", 2009, 80 p.

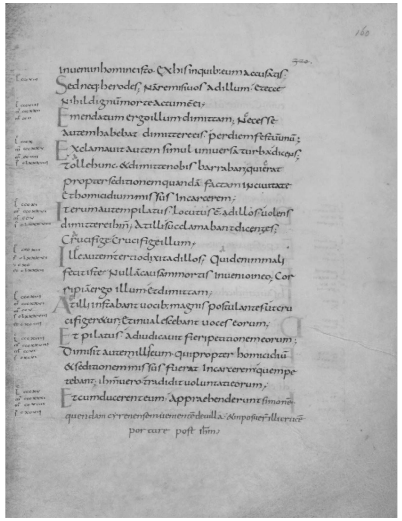


Fig. 1, Extrait d'un livre carolingien (British Library, MS Add. 11848). Tours, 820-830, 219 feuillets.

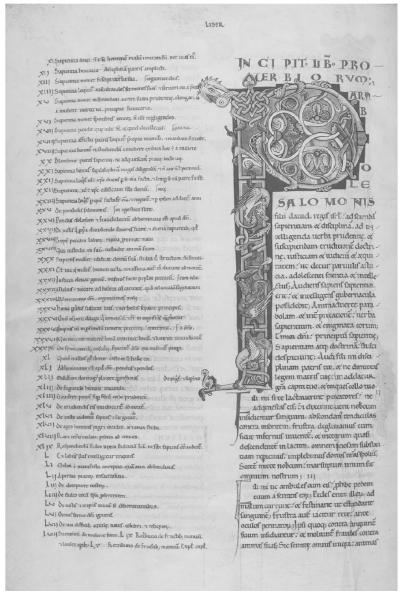


Fig. 3, Biblia Latina, p. 1.



Fig. 2, Extrait de Hexaemeron. « portrait » et signature d'un moine enlumineur, Rufillus. Weissenau, XII^{e} siècle.

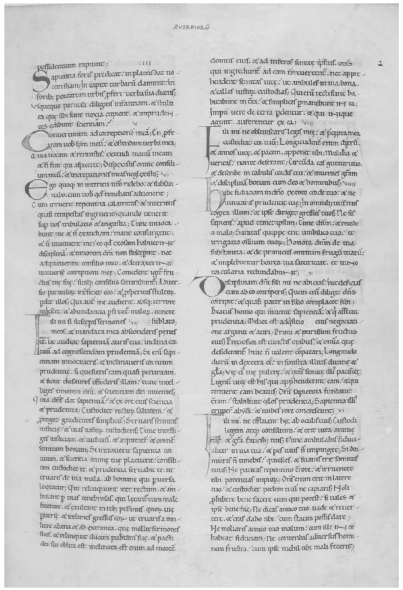


Fig. 4, Biblia Latina, p. 2.

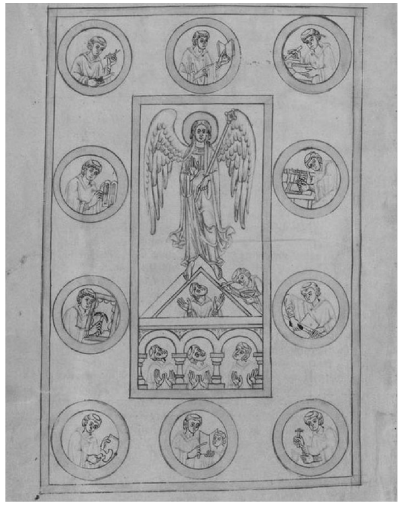


Fig. 5, Étapes de réalisation d'un manuscrit. Bamberg Staatsbibliothek Msc, XII^{e} siècle.

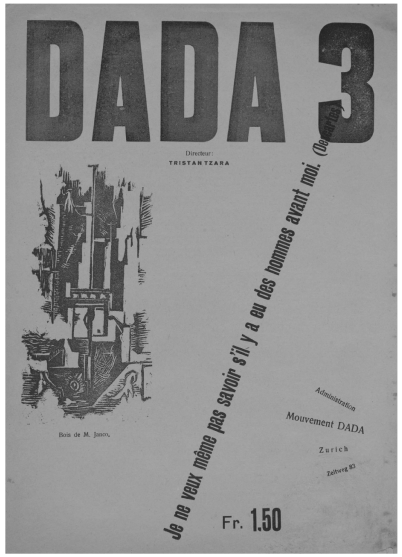


Fig 8, Couverture du troisième numéro de la revue Dada.



Fig. 6, BnF, estampes et photo, MD-43-FOL, L'atelier de composition de la grande imprimerie industrielle Mame. Limoges, 1867.



Fig. 7, BnF, Estampes et photographie, MD-43-FOL, Impressio Librorum : imprimeurs et imprimerie typographique, avec presse à bras etc. France, XVI^{e} siècle.



Fig 10, Toisième numéro de la revue Dada.

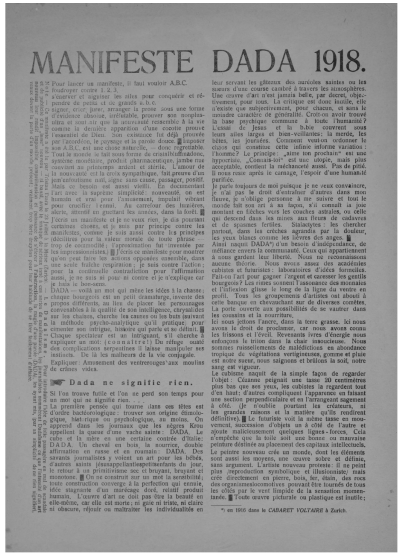


Fig 9, Toisième numéro contenant le manifeste.



Fig 12, Couverture, Merz n°8-9, Hanover, April-July 1924, fichier numérique : International Dada Archive.



Fig 11, Couverture de la revue Merz 1, fichier numérique : International Dada Archive.

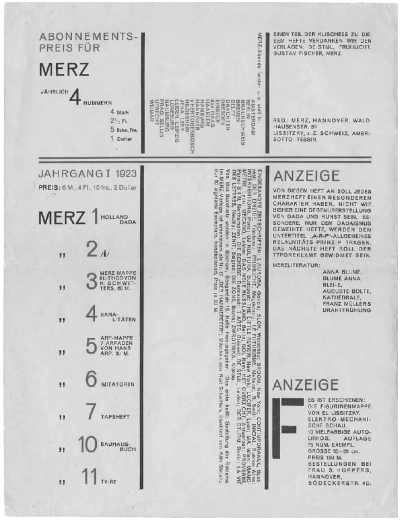


Fig 13, Quatrième de couverture, Merz n°8-9, Hanover, April-July 1924, International Dada Archive.

Études de cas
Les initiatives collectives pour l'objet édité aujourd'hui

Notre réflexion sur les outils de production des manuscrits et leurs évolutions nous ont permis de nous interroger, dans une première partie, sur la manière dont les personnes s'organisent et sont organisées dans la chaîne de production en fonction des évolutions techniques. Celles-ci déplacent la responsabilité de la production au sein même des différentes classes sociales : les religieux, les artistes, les ouvriers, etc. Mais dans un rapport en creux, les artistes s'approprient des moyens de production et de reproduction plus accessibles pour former des groupes sociaux, des réseaux, des collectifs. Nous souhaitons maintenant nous intéresser à la question des initiatives collectives pour l'édition aujourd'hui.

Comme nous avons pu le voir, la notion d'outil est centrale dans la réflexion autour de l'édition puisque les évolutions entraînant des modifications de ces dispositifs vont directement influencer la production : « les pratiques façonnent les outils — les outils façonnent les pratiques[68] ». Si l'on observe les initiatives d'édition à plusieurs depuis la dernière décennie, on retrouve un point commun : l'outil de production est souvent numérique. En effet, avec l'apparition du numérique de multiples possibilités de projets collaboratifs vont apparaître et se répandre. Cela est dû à divers services de travail partagé à distance. De multiples outils sont également proposés par des compagnies privées, de manière très accessible comme par exemple Google avec le service Google Drive qui permet à plusieurs personnes d'écrire et d'interagir sur un même document. Dans le domaine du libre, il existe aussi cela avec Framapad ou Etherpad. Ce sont des plateformes de traitement texte qui sont utilisées dans une logique d'écriture et de production collaborative. Encore une fois, c'est par le texte que ces techniques évoluées se manifestent. Et, en dehors de l'édition d'art, de design ou des beaux livres en général, ces questions d'outils numériques facilitant les pratiques d'écriture collaborative sont depuis longtemps au cœur des productions. On observe ceci, par exemple, dans le domaine des sciences sociales, avec la création de l'outil Stylo[69] par l'équipe de la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques qui est un éditeur de texte permettant de simplifier l'édition.

Les outils en ligne permettant de travailler sur un même document à distance rendent ainsi possible un échange continuel durant la création. Ces dispositifs sont également pensés pour mettre à disposition des systèmes de communication entre les différents contributeurs : chat, espace de commentaire, suivi de modifications, etc. Pour illustrer ce nouveau modèle qui conjugue à la fois l'outil de production et la communication, le site de la revue sens-public[70] semble exemplaire en ce sens : « L'espace de la revue est un carrefour de personnes, de documents, de conversations, de données[71]… ».

Nous allons, dans cette nouvelle partie, nous concentrer sur la création de ces nouveaux outils qui semblent au centre d'une réorganisation et d'un désir de produire à plusieurs. Mais, même si les initiatives conduites dans le champ des sciences humaines, de la littérature, de la recherche en général nous paraissent riches, nous nous concentrerons sur le domaine des arts plastiques et graphiques.

Nous nous intéresserons dans ce chapitre plus particulièrement aux outils développés dans le domaine du design graphique, conçus et augmentés par des designers graphiques. Dans un premier temps nous analyserons trois outils : « Visual Culture », un logiciel imaginé par le collectif OSP, « do•doc » créé par un autre collectif, celui de l'Atelier des Chercheurs ainsi que « Paged.js » auquel contribue la designer Julie Blanc.

Nous analyserons ensuite l'impact de ces outils et de ces nouveaux écosystèmes de travail sur les productions graphiques contemporaines. À partir du projet *Longueur d'ondes, histoire d'une radio libre* de Bérangère Vantusso, nous observerons l'influence d'un logiciel, les Cahiers du Studio développé par l'Atelier des Chercheurs, permettant un travail collectif de documentation numérique. Avec le Magazine *Médor* et l'impulsion du collectif OSP, nous approfondirons la question de plateforme, développée sous licence libre, permettant la création d'une revue multisupport. Et pour finir, nous verrons, avec le magazine *Print-it* du collectif Objet Papier, que les langages du web permettant de lier numérique et imprimé avec notamment la technique du HTML2PRINT.

Enfin, ces études de cas seront ponctuées par les points de vue des différents acteurs de ces projets et de leur vision du travail collectif à travers de courts entretiens réalisés pour cet écrit.

1 - Lorsque les créateurs produisent leurs propres outils

De nombreux collectifs réfléchissent à la question de l'écriture collaborative, au partage de savoirs et à la mutualisation de compétences. Cette recherche passe par les outils qui seront déterminants dans la forme que prendra l'objet édité. Si les designers ont l'habitude de manipuler des dispositifs qui passent par le logiciel tel que la Suite Adobe, il existe aussi d'autres moyens pour se lancer dans l'édition. En effet, ces moyens ne reposent pas uniquement sur des logiciels, mais peuvent être des protocoles comme Wiki ou Git par exemple, d'autres des structurations de contenu ou encore du code. C'est dans l'expérience des langages de programmation et des langages du web que les designers s'émancipent des logiciels puisque chaque besoin correspond à une réponse technologique spécifique. Ainsi, les designers s'emparent de ces outils et techniques pour trouver une solution alternative à l'option la plus répandue : le logiciel propriétaire. De cette manière, ils créent de nouveaux outils pour qu'ils soient en adéquation avec leur projet et non l'inverse. La question du libre et de l'open source se répand et devient une réelle préoccupation comme nous avons pu le voir précédemment avec l'ouverture de l'espace public et de ses conséquences. Cette volonté d'accès au code et de ne pas être dépendant des logiciels mène différents groupes à s'intéresser aux pratiques numériques libres dans un but de démocratisation des outils, de facilitation de l'accès aux moyens et aux pratiques de l'édition.

Visual Culture, Open Source Publishing : un protocole Git pour les arts visuels

Le premier projet que nous allons aborder, *Visual Culture*, fonctionne sur le modèle de Git : « Git est un logiciel de gestion de versions décentralisé. C'est un logiciel libre créé par Linus Torvalds[72] [...] ». Il s'agit de développement numérique, c'est un outil conçu pour les développeurs, un protocole qui compare et archive les différentes versions d'un même fichier numérique. Ainsi, Git permet de stocker la version originale du fichier ainsi que les modifications appliquées en créant une arborescence, donc sans dupliquer à l'infini le fichier. La première version de Git voit le jour en 2005. En utilisant un modèle d'échange en réseau, appelé *peer-to-peer*[73], chaque personne est à la fois serveur et client ce qui signifie qu'il peut charger et télécharger des fichiers. On retrouve différents sites d'hébergement de ce protocole comme la plateforme GitHub[74], qui est apparue en 2008. La plateforme rend possible le téléchargement des fichiers afin de produire une copie à l'aide de Git, qui pourra plus tard, après modification être à nouveau chargée et assemblée au projet original. De cette manière, la modification permet de faire évoluer les projets collectivement.

Le collectif Bruxellois OSP (Open Source Publishing), à l'origine du projet Visual Culture, réunis depuis 2006, se définit comme une « caravane » de par son statut associatif n'ayant pourtant pas de statut légal. Ce groupe formé actuellement de sept membres actifs est né d'un intérêt commun pour la culture du logiciel libre. Il est composé par Antoine Gelgon graphiste et typographe, Sarah Magnan designer graphique, Stéphanie Vilayphiou designer graphique et développeuse web, Gijs de Heij designer graphique et programmeur, Alexandre Leray designer graphique et média, Ludivine Loiseau maître de conférences en typographie et logiciels libres et fondatrice du projet *Médor*, que nous verrons dans un deuxième temps, ainsi que Pierre Huyghebaert co-fondateur de *Médor*, actifs sur différents projets de cartographie collaborative, de projet urbains et enseignant en typographie à l'école de La Cambre. Dans le collectif, grâce à la diversité des compétences, chacun peut s'approprier un projet selon sa pratique ainsi que par des modes de pensée très variés.

Les différents collaborateurs exercent une pratique individuelle, mais se retrouvent pour travailler en collectif autour des outils numériques libres de création graphique. Ils ont cherché à se questionner sur ce qu'il se passe quand on commence à utiliser les logiciels libres, comme Gimp, Inkscape, Scribus, dans le graphisme afin de ne plus dépendre des logiciels propriétaires et de gagner en indépendance technique et économique. L'objectif de leur démarche est de manipuler ces dispositifs pour mieux les comprendre, se les approprier et pouvoir ainsi les améliorer grâce à cette expérience d'utilisation. Participant à la création de nouveaux outils numériques, ils permettent contrairement aux logiciels propriétaires, à ces dispositifs d'être par la suite à nouveau modifiés, enrichis, et transformés. Pour qu'un outil puisse être défini comme libre, comme nous l'avons vu dans une première partie, il doit être libre d'utilisation, permettre l'accès à son code source.

Visual Culture est donc un projet libre, qui naît en 2014, de la volonté du collectif OSP de visualiser l'avancée et le développement de leurs projets. De manière contributive, le projet a été financé en partie par du *crowdfunding* via la plateforme Kiss Kiss Bank Bank, permettant ainsi de soulever des fonds pour rémunérer des personnes qui ont développé le projet. Le *crowdfunding* étant également l'une des expressions du collectif à notre époque.

Visual Culture est tout simplement une interface de programmation. [Fig. 14] C'est « un ensemble normalisé de classes, de méthodes, de fonctions et de constantes qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels[75]. » Elle fonctionne sur le modèle de Git comme nous l'avons évoqué précédemment. Git étant conçu pour gérer des fichiers textes de différents langages de programmation du web et donc plutôt fléchés à l'attention des développeurs, les interfaces et son fonctionnement ne sont donc pas réellement adaptés aux projets visuels. C'est pourquoi le collectif OSP s'est intéressé à cette question, celle de produire un espace, une interface pour visualiser les différentes versions d'un projet graphique. [Fig. 15]

De manière assumée, et dans la logique de Git, *Visual Culture* n'inclut pas la possibilité d'utiliser des fichiers produits avec un logiciel création dans un format propriétaire. Ceci dans le but de laisser un accès à l'entièreté du travail de conception, pour que chacun puisse modifier simplement les fichiers (sans maîtrise ou licence particulière) et contribuer au projet. *Visual Culture* est donc un outil libre permettant aux graphistes de travailler ensemble, d'échanger et de sauvegarder leurs différents fichiers lors de projets communs notamment, du moment qu'ils utilisent le traitement de texte ou le code ou tout autre langage ouvert.

C'est aussi une manière de faciliter la collaboration dans le travail puisqu'il est plus facile de travailler avec des personnes éloignées géographiquement, lorsque le protocole de travail est celui qui rassemble. En effet, les fichiers n'étant pas stockés sur des ordinateurs privés mais rassemblés et accessibles par l'outil, ils restent téléchargeables et copiables à n'importe quel moment depuis une connexion Internet. Les modifications et différents

ajouts sont datés et peuvent être discutés entre les contributeurs via un système de commentaire et d'annotation. Git et *Visual Culture* contrairement à Dropbox, Google Drive et de nombreuses solutions collaboratives en ligne « [...] offrent un modèle dans lequel la création s'opère dans l'espace privé, sur l'ordinateur de l'utilisateur ; c'est l'échange des versions qui se fait à travers l'Internet[76] ».

OSP développe une réflexion très aboutie sur les outils qu'ils emploient tout en ayant une réelle volonté de mettre les divers acteurs d'un projet au même niveau. Grâce à leur outil *Visual Culture*, notamment, l'accessibilité des fichiers de travail est rendue accessible de manière identique pour tous. À l'image de GitHub, qui est une plateforme reposant sur le protocole Git, permettant aux développeurs de stocker du code, le sauvegarder et le partager, *Visual Culture* permet de montrer le développement de chaque projet.

Sur leur site internet, OSP utilise Visual Culture afin de présenter l'évolution de leurs différents projets de design graphique. Ainsi, les processus de conception sont rendus visibles par l'utilisation de cet outil. Comme on peut le voir sur leur page, une colonne en partie droite est réservée au « journal ». Il s'agit d'un ensemble de commentaires renseignant l'historique des modifications apportées au projet. On peut ainsi retracer l'évolution des ajustements et apports. Pour chaque projet, on retrouve la même configuration ce qui permet de s'y retrouver rapidement. Un espace est réservé aux différents fichiers et permet ainsi de les répertorier en fonction de leur nature : affiches, enveloppes, flyers, etc. La partie nommée *Iceberg* donne à voir la progression du projet à travers des captures d'écrans qui figent des instants. Ainsi, on peut par exemple retrouver l'évolution du design de *Visual Culture* dans l'onglet « outils ».

Do•doc, Atelier des Chercheurs : un logiciel de documentation et de mise en commun

Do•doc[77] est un outil libre, réalisé par l'Atelier des Chercheurs — groupe de designers parisiens engagés depuis 2013 dans la création d'outils libres. Ils cherchent à repenser les systèmes d'apprentissage en développant des dispositifs adaptés à des usages collaboratifs en classe. Le collectif est formé par trois membres actifs : Sarah Garcin — designer, artiste et enseignante, Pauline Gourlet — chercheuse, designer produit et enseignante ainsi que Louis Eveillard — designer graphique et d'interaction indépendant. Les membres fondateurs sont Juliette Mancini designer graphique, illustratrice et intervenante en milieu pédagogique ainsi que Ferdinand Dervieux designer d'interactions, développeur et enseignant. À travers le projet do•doc nous verrons de quelle manière ce programme informatique se met en place pour permettre à des élèves de se réapproprier l'outil et l'utiliser dans un cadre pédagogique.

L'Atelier des Chercheurs est également investi dans divers ateliers engageant les outils qu'ils produisent. De cette manière, ils permettent une diffusion et des usages des outils qu'ils développent à travers l'apprentissage. La question de la pédagogie a donc une importance cruciale dans les projets de ces designers. Ils cherchent à « transformer les manières d'apprendre et de travailler[78] ». C'est donc en réinventant et en développant des dispositifs adaptés à des usages collaboratifs que leur pratique s'est forgée.

Car, en effet, c'est en travaillant *in situ* avec la classe des élèves de CP de l'école Lacordaire, que l'Atelier des Chercheurs a développé do•doc. Le projet est le résultat direct d'un travail de développement contextuel d'un outil, ici avec une école, donc lié à un environnement précis. Le collectif, en résidence pendant un an dans cette classe, a pu saisir les besoins des élèves et de l'enseignant afin de déterminer les points essentiels de la mise en place d'un dispositif. L'idée était de créer un outil qui puisse soutenir et accompagner la classe dans des ateliers pratiques en changeant leur manière de travailler. Ainsi les enfants peuvent produire des médias qu'ils pourront ensuite éditer (sélectionner, couper, valider...) et plus tard travailler sur leur organisation afin de constituer un ou plusieurs récits. Do•doc signifie « faire de la documentation » et synthétise l'idée du projet.

Avec ce projet, il est possible de documenter et créer un récit numérique à partir d'activités pratiques. [Fig. 16] Concrètement chaque élève peut utiliser do•doc et de différentes manières. En plus de l'interface, on retrouve une « station », fabriquée avec des matériaux de récupération, ainsi qu'une webcam et un boîtier qui accompagne l'élève dans son interaction avec le dispositif. Il s'agit alors autant d'un travail de design pour la partie *software* que pour la partie *hardware*.

Lors de sa conférence à l'ésam de Caen le 30 septembre 2020, Sarah Garcin explique ce constat concernant les inégalités des enfants face aux objets numériques : « La création d'un boîtier permet de supprimer l'utilisation du pad ou de la souris pour mettre tout le monde au même niveau avec l'utilisation de boutons[79] ». Le design des outils est donc simple et épuré dans le but d'être accessible à tous. On peut constater cela sur la [Fig. 17] où l'on aperçoit le boîtier en question. Deux enfants sont en train d'enregistrer une histoire avec do•doc. La plateforme est elle aussi pensée dans le but d'être simplifiée un maximum : tous les enfants n'ont pas le même âge et ne sont pas tous à l'aise avec la lecture. On retrouve des icônes permettant d'orienter l'élève dans son intervention. Comme on peut le voir avec la [Fig. 18], on retrouve des illustrations permettant de résumer le principe de fonctionnement de do•doc : capturer, valider, organiser et publier.

Chaque action est orientée à l'aide d'un pictogramme permettant de reconnaître de quoi il s'agit. Le reste de l'interface est elle aussi très intuitive : les informations sont beaucoup hiérarchisées par leur couleur ce qui facilite la compréhension. Quant aux différents médias créés, ils sont ensuite enregistrés sur la plateforme de manière chronologique. [Fig. 19] Une *timeline* permet d'organiser ces éléments afin de les retrouver plus facilement et de pouvoir les exploiter. La « marmite » représente l'étape de mise en page : « mélangez vos médias pour en créer d'autres[80] ». Grâce à des *templates*, des modèles, l'édition peut commencer et chacun peut télécharger les médias produits par tous.

Techniquement, do•doc fonctionne lorsque les différentes personnes travaillant sur le projet sont connectées au même Wifi. Le projet est hébergé sur l'ordinateur d'un des participants. Il peut également être accessible en ligne pour travailler à plusieurs depuis différents lieux. Ainsi les élèves peuvent collaborer à partir d'ordinateurs, de tablettes ou d'autres outils connectés en même temps. Ensuite, le projet pourra être exporté au format PDF ou mis en ligne sous la forme d'une page web. Cet outil « composite, libre et modulaire[81] » permet d'être adapté selon le cadre dans lequel il est utilisé.

Accessible à tous, on trouve en ligne toute une documentation qui permet de suivre les évolutions du projet. Projet libre, celui-ci a donc été reproduit par différents enseignants qui se sont approprié le dispositif et l'ont intégré dans leur contexte de travail.

Durant le confinement ayant débuté en mars 2020, les enseignants se sont retrouvés confrontés à une nouvelle situation : faire classe à distance. Ce contexte leur ont permis de développer et de faire évoluer à nouveau l'outil do•doc en soulevant de nouvelles problématiques comme le développement de l'interface avec un système de chat. L'interface a ainsi beaucoup évolué depuis sa création grâce aux retours des différents utilisateurs. Cet exemple permet d'illustrer l'importance de la documentation dans la conception de tels outils et de l'importance des retours de la communauté qui le développe mais aussi qui l'utilise.

***Paged.js*, Julie Blanc : de la mise en page dans un navigateur**

Sarah Garcin, avec cette volonté de transmettre ces nouvelles manières de faire du design graphique, avait créé quelques années plus tôt un autre collectif : PrePostPrint. Celui-ci est à l'origine de nombreux événements comme un salon qui a eu lieu en octobre 2017 à la Gaîté Lyrique à Paris autour d'éditions alternatives et libres présentant « des productions, ouvrages et outils, réalisés avec des techniques expérimentales et libres (génératives, collaboratives, libre / open source…)[82] ». Ce collectif à forme variable et initié, en 2017, par Sarah Garcin et Raphaël Bastide, compte aujourd'hui de nombreux designers à l'origine d'outils permettant le travail éditorial collaboratif dans une logique de partage et d'émancipation des grandes entreprises commercialisant les logiciels de la chaîne éditoriale.

Parmi ces jeunes designers, Julie Blanc, designer graphique, chercheuse à l'EnsadLab-Paris et développeuse qui affirme que « les supports de diffusions numériques sont multiples et induisent de nouvelles pratiques de conception éditoriale. Les conditions de visibilité et d'organisation textuelle sont conditionnées par leurs formats et les propriétés techniques de ceux-ci[83] ». Son travail est fondé autour des « technologies du web (HTML5, CSS3, Javascript) pour concevoir toutes sortes de publications, numériques et imprimées[84] ».

Elle contribue notamment au développement de Paged.js[85] qui est une « bibliothèque JavaScript gratuite et open source qui pagine le contenu dans le navigateur pour créer une sortie PDF à partir de n'importe quel contenu HTML[86] ». Cet outil permet de réaliser des éditions à imprimer depuis des fichiers HTML et CSS. Comme on peut le voir dans son projet *La Villa Chiragan* réalisé pour le musée Saint Raymond avec Antoine Fauchié, doctorant au département des littératures de langue française de l'Université de Montréal, ces fichiers permettent de créer un contenu multisupport. On retrouve une version numérique du catalogue mais aussi une version imprimée. *Paged.js* a été utilisé afin de créer les deux versions du catalogue, à partir d'un même fichier source. C'est ce que l'on appelle la technique du *single source publishing*. La création d'un fichier permet des exports multiples, dans différents formats (imprimés et à l'écran). Ainsi, le catalogue est « imprimé directement depuis le navigateur web. Ainsi, les contenus ne sont entrés et corrigés qu'une seule fois par le musée pour générer les deux versions[87] ».

Le développement de Paged.js se fait de manière collective avec un système de discussion et un hébergement sur Gitlab. Comme GitHub, GitLab fonctionne à partir de Git et permet de développer le projet à plusieurs.

Sur le site web de Paged.js[88] on peut retrouver une section « journal » qui répertorie différents articles sur des mises à jour, des remarques, des nouvelles fonctionnalités, etc. Tout comme do•doc, la documentation de l'outil prend une place importante. Une section documentation complète de manière générale l'utilisation de l'outil et son fonctionnement.

Le projet a été fondé par Adam Hyde, innovateur dans l'édition (à l'origine des Booksprint) et directeur de projet comme celui-ci. Actuellement, Paged.js est développé par Julie Blanc, Fred Chasen, développeur et Julien Taquet, spécialisé dans la production de livre CSS.

Bien que Paged.js demande la maîtrise des langages HTML et CSS, celui-ci renouvelle la conception de l'interface WYSIWYG telle qu'elle peut être proposée par les logiciels de la Suite Adobe. WYSIWYG signifie "What You See Is What You Get". C'est une « expression utilisée en publication assistée par ordinateur pour signifier que l'édition que l'on aura correspond tout à fait à ce qui est affiché sur le visuel d'un poste de travail[89] ». On parle de WYSIWYG quand une interface permet de visualiser le document sur lequel on travaille. À l'image d'un bureau, les outils que l'on peut utiliser sont représentés par des pictogrammes : la gomme, le crayon, etc. Ils permettent d'avoir une approche visuelle du document et de s'éloigner du fichier numérique final qui sera malgré tout un ensemble de lignes de code.

Comme l'évoque Antoine Fauchier dans son mémoire[90], « écrire avec une interface en WYSIWYG apporte nécessairement une confusion entre la structure et sa mise en forme, puisque la personne qui saisit du texte dispose d'options prioritairement visuelles. Le manque de structuration des textes n'est pas du fait des utilisateurs mais plutôt des interfaces qui leur sont proposées ». Cela signifie que l'on ne maîtrise plus nécessairement l'ensemble de la structure.

Paged.js propose que le travail de création graphique s'effectue avec des commandes CSS et HTML, à la place d'outils dont les fonctions seraient représentées par des pictogrammes, mais que le résultat puisse s'afficher en WYSIWYG depuis un navigateur. Autrement dit, le créateur travaille sur un fichier dans les langages du web, dont les modifications apportées en temps réel seront interprétées par un navigateur qui affichera alors un chemin de fer représentant chaque page tout comme un logiciel tel que InDesign pourrait le proposer. Par exemple, si dans le fichier CSS je modifie la couleur de mon titre avec la commande « color:#FF0000 », mon titre apparaîtra en rouge dans mon navigateur me montrant une visualisation de la page telle qu'elle pourra être imprimée.

Cette manière de travailler, à partir de langages accessibles à tous et non par l'usage de logiciels appartenant à des compagnies privées, permet de résoudre un problème majeur : celui d'une stabilité de l'accessibilité aux outils de production. Un exemple problématique manifeste à ce propos est celui de la suite Adobe qui, comme l'expose un article dans le journal en ligne *The Verge*[91], daté d'octobre 2019, a subitement coupé l'accès pour ses utilisateurs du Venezuela suite à un conflit commercial entre ce pays et les États-Unis.

L'outil devient une réelle piste de recherche en design (et comme nous le faisons remarquer, chaque designer cité est également inscrit ou engagé dans des programmes de recherche ou des écoles doctorales). Il est également omniprésent et au cœur des réflexions qui se développent dans les collectifs de designers. Il s'agit de concevoir, de repenser un dispositif qui soit le plus adaptable et maniable par les différents participants. Le logiciel libre et l'usage des langages ouverts rend possible la modification et l'appropriation de l'outil afin d'être le plus cohérent possible et adapté à la pratique.

Comme nous l'avons vu avec *Visual Culture* qui a été adapté pour faciliter la collaboration entre graphistes, l'outil peut être pensé afin de répondre à des besoins spécifiques et répondre à un manque orienté pour les designers graphiques qui ont une pratique qui se rapproche de celle des développeurs. L'outil permet la mise en commun de fichiers de travail et facilite leur accès. Chaque programme peut être augmenté, développé et repartagé, on voit s'établir un modèle de co-construction dont la pensée peut sensiblement avoir été influencée par les idéaux des débuts de l'Internet.

Sarah Garcin, dans sa conférence *le Design Convivial* lors du cycle « Design & éthique » de l'option Design graphique, à l'ésam de Caen/Cherbourg en avril 2018, questionnait ces outils manipulés de manière à « envisager l'emploi des technologies plus accessibles et conviviales » et parlait de réinventer le processus de création. Le partage que ce soit de documentation ou de dispositifs est sensiblement un atout dans ce qui forme les techniques et outils libres créés par les designers.

L'environnement numérique transforme les pratiques mais aussi le livre dans le rapport à l'objet, l'expérience et la manière dont on rentre en interaction avec. La production est optimisée, comme on a pu le voir avec Paged.js, d'un fichier il est possible de produire de l'epub, un site web, tout comme un livre imprimé, une affiche. L'édition devient multisupport et l'ancienne opposition imprimé/numérique perd de sa pertinence.

2 - Des formes éditées conçues avec ces nouveaux outils collaboratifs

Comme nous avons pu voir trois exemples d'outils développés par des designers dans les logiques du libre et dans le but d'éditer ensemble, nous allons à présent nous arrêter sur des exemples de réalisations graphiques qui utilisent les techniques que nous venons de présenter. Nous allons observer l'impact de ces nouveaux outils sur la production d'objets édités à l'ère du numérique, tout comme sur les formes qui naissent de ces nouveaux moyens. Les témoignages de designers impliqués dans ces projets viendront compléter l'ensemble de ces analyses et éclaircir tout un vocabulaire naissant de ces pratiques contemporaines qui engagent l'impression à la demande, le multisupport et bien d'autres termes.

Longueur d'ondes de Bérangère Vantusso : documentation de la résidence

Nous prendrons comme premier cas d'étude le projet *Longueur d'ondes* de Bérangère Vantusso qui utilise le dispositif de l'Atelier des Chercheurs, Les Cahiers du Studio. C'est un outil collaboratif de documentation numérique, tout comme do•doc que nous avons analysé précédemment, proposé par ce même collectif. Il permet une mise en commun de notes organisées de manière chronologique.

Les Cahiers du Studio a été conçu après un constat de Bérangère Vantusso, directrice du Studio-Théâtre à Vitry-sur-Seine, concernant le manque d'échanges entre les artistes de la scène et leurs pratiques. Comme d'autres outils existants, comme Rekall[92], Les Cahiers du Studio, aident à documenter les arts et la scène. Cet outil expérimental permet d'éditer, d'échanger et de regrouper différentes recherches des artistes accueillis en résidence par le Studio-Théâtre[93] qui est un lieu de recherche et d'expérimentation de spectacle vivant. Ces cahiers « éclairent les processus de création par le regard des créateurs eux-mêmes[94] ». Ce dispositif est mis en place dans le but de collecter et d'archiver des « traces » durant les différentes phases de travail des artistes permettant ainsi le partage des processus de création des compagnies de théâtre. Cet outil permet la co-construction de « cahiers » qui sont des environnements de travail facilement accessibles de par leur forme numérique.

Il s'agit à nouveau d'un logiciel libre et gratuit disponible sur GitHub[95] et sur le site de l'Atelier des chercheurs[96]. Il est donc possible de modifier la plateforme dans la mesure où les crédits sont mentionnés et qu'aucun usage commercial n'est effectué. La licence d'utilisation est la suivante : « licence CC BY-NC-SA 4.0 : libre et gratuite. Modifications autorisées de l'application tout en conservant les crédits originaux, et en repartageant les variantes sous les mêmes conditions. Pas d'utilisations commerciales[97] ».

Concernant la collaboration, celle-ci peut être mise en œuvre grâce à plusieurs appareils connectés sur une même adresse web. Cette possibilité permet de créer un récit à plusieurs ou de regrouper des prises de notes. Par contre, ceux-ci doivent être connectés à un même réseau wifi ce qui signifie que le travail ne peut se faire directement à distance. De plus, l'application rend possible l'importation de différents médias ce qui offre une ouverture dans les réponses imaginables. Ainsi, chaque artiste peut s'approprier l'application selon sa méthode de travail et de recherche. Le partage peut se faire par le texte dactylographié à l'aide d'insertion de zone de texte, ou bien visuellement avec des images ou des vidéos mais aussi par des fichiers audio.

La saisie ou l'enregistrement peut être effectué en direct ou non et la date peut être ajustée selon le placement souhaité du média sur la frise chronologique. Le partage, lui, peut se faire en exportant au format web l'ensemble du projet.

Cet outil a permis à Bérangère Vantusso de documenter ses résidences. Dans les cahiers, *Longueur d'onde* de Bérangère Vantusso / résidence 1[98] et *Longueur d'onde* de Bérangère Vantusso / résidence 2[99], on retrouve les traces du travail de recherche de Bérangère Vantusso ainsi que son équipe pour leur spectacle : *Longueurs d'ondes, histoire d'une radio libre* : « En mars 1979, au cœur du bassin sidérurgique de Longwy, l'une des premières radios libres françaises commençait à émettre. Radio Lorraine Cœur d'Acier était destinée à être le média du combat des ouvriers pour préserver leurs emplois et leur dignité. Très vite les gens s'en sont pleinement emparés, elle a transcendé la lutte pour devenir « leur radio », une radio de libre expression, émancipant toute une population qui n'avait jamais eu la parole[100] ». À travers la page internet nous avons accès aux archives créées avec cet outil. Nous pouvons découvrir l'évolution chronologique de la création de ce projet des inspirations jusqu'aux vidéos d'une rencontre à l'issue d'une ouverture au Studio-Théâtre.

La documentation du projet est constituée d'une frise chronologique. De manière très sobre, chaque élément est inscrit sur la frise et vient indiquer le type de document : on peut retrouver des fichiers images donnant un aperçu de photographie, des zones de textes avec en arrière-plan des lignes rappelant un cahier de notes, des vidéos, etc. Si l'on sélectionne un élément en particulier, on constate alors de nouveaux détails tels qu'une légende, un nom d'image, l'ensemble d'un texte et autre,

qui viennent s'afficher dans une nouvelle fenêtre. C'est en quelque sorte un « zoom » sur une pensée, un morceau de la réflexion du projet. La consultation du « cahier » peut, tout comme la création, se faire de différentes manières.

En effet, il est possible de moduler sa visite en fonction de sa recherche, de son degré de lecture avec différentes échelles notamment. Il est possible de s'intéresser plus largement à l'ensemble de la documentation, en constatant de manière globale l'évolution du projet depuis ses prémices jusqu'à sa dernière mise à jour ou bien de manière très précise, grâce à l'échelle, d'une heure à l'autre ou d'une minute à l'autre.

La typographie, définie par défaut, permet d'harmoniser le déroulé. Il s'agit de la police de caractère STVitry réalisée par Maxime Fittes enseignant, graphiste et typographe et Vincent Desclaux, designer graphique. Les différents collaborateurs peuvent par contre moduler leurs textes par différentes tailles ou des attributs tels que la possibilité de souligner le texte par exemple. Cette police monospace est déclinée en deux styles : regular et italic.

Dans ce spectacle, mis en image par Paul Cox, l'aspect visuel prend une place importante dans la mise en scène. [Fig. 20] Il est inspiré du Kamishibaï qui est une technique de contage d'origine japonaise qui consiste à faire défiler des visuels pour narrer une histoire. [Fig. 21] De nombreuses pistes de recherches sont présentes dans la documentation par l'outil Les Cahiers du Studio. On peut retrouver, par exemple, des idées de principe de scénographie, [Fig. 22] des croquis, des schémas, des vidéos ainsi que des remarques de différents participants, tout au long de la timeline, qui permettent de préciser la forme du spectacle.

Parfois, des questions présentes dans les espaces de discussion peuvent être laissées en suspens. [Fig. 23] La plateforme permet simplement d'archiver une réflexion à un instant précis et de revenir plus tard dessus. La question des enjeux mémoriels et historiques est justement un des points importants dans le spectacle puisqu'il s'agit d'un témoignage d'une des premières radios libres françaises : *Radio Lorraine Cœur d'Acier*. Des archives de cette radio sont retrouvées. Il s'agit d'enregistrements réalisés dans le but d'être envoyés à une centrale afin d'encadrer et surveiller la radio. Ces archives sont créées uniquement dans une volonté de restitution puisqu'à l'époque la rediffusion n'est pas envisagée. Elles seront automatiquement contrôlées.

Dans le cadre de ce projet, le « cahier » vient archiver « visuellement » l'ensemble des pistes envisagées pour le spectacle. On a donc accès à chacune des étapes de création et à tout le processus d'édition : le montage, les idées et concepts, la documentation et le développement du projet. Il est à la fois un outil durant le processus de création mais aussi un témoignage de la collaboration entre les différents contributeurs. Cette forme d'édition permet également de comprendre le déroulement de la pensée des artistes ainsi que leurs choix dans la forme finale que prend le spectacle. C'est en quelque sorte une ouverture pour permettre aux spectateurs d'accéder aux coulisses de la réalisation, un journal de bord d'une expérience collective.

On retrouve un geste d'édition faisant écho à de l'archivage et consistant à conserver, commenter, dater, documenter. Cela peut faire penser aux propos d'Yves Citton dans son ouvrage *Médiarchie* : « Certains de ces médias ne servent qu'à l'enregistrement, c'est-à-dire à un travail de mémoire qui est une sorte de communication dans le temps, comme un calepin où je note mes rendez-vous. D'autres ont vocation à voyager dans l'espace, pour transmettre des messages au-delà de la portée de la voix et de la vue humaines. Comme un SMS que j'envoie à ma compagne ou un tweet que je fais circuler[101] (...) ». Il s'agit ici comme l'évoque Yves Citton d'un carnet, d'un « cahier » si l'on reprend le nom exact du projet, permettant de garder en mémoire une évolution d'un projet. La possibilité de collaboration, grâce à l'accès numérique de ce document, vient augmenter les facultés d'un support imprimé qui demanderait d'être échangé régulièrement et à tour de rôle. Ainsi, un nombre illimité de collaborateurs peuvent participer à leur façon.

Échanges avec Sarah Garcin, membre du collectif à l'origine des Cahiers du Studio

À quel moment avez-vous pris conscience de votre volonté de vous orienter vers du design d'outils libres et collaboratifs ? Est-ce que concevoir des outils est, pour vous, le prolongement logique du travail du designer graphique ?

C'est d'abord venu d'une volonté personnelle. Avant de créer l'Atelier des Chercheurs et de travailler tous les trois ensemble, nous nous intéressions chacun de notre côté au design d'outils libres et collaboratifs. C'est d'ailleurs en partie comme ça que nous nous sommes rencontrés et que nous avons commencé à travailler ensemble. C'était en 2013-2014. Ça nous a toujours paru complètement illogique et révoltant que l'éducation nationale soit sous le joug de grandes entreprises comme Microsoft. L'école est un service public qui devrait utiliser des outils libres et collaboratifs, adaptés à ses besoins. Pour moi (je parle en mon nom, je ne sais pas si Pauline et Louis seront d'accord avec ces propos), le design graphique a toujours été une question de design d'outil, finalement nous concevons des outils de communication (identité visuelle), nous concevons des systèmes de classement et d'archivages (édition, site internet, etc.), nous pensons le design des systèmes de médiation, etc. C'est donc tout à fait logique qu'en tant que designer graphique nous fabriquions des outils numériques.

Comment naissent les idées des outils que vous développez ?

Elles naissent toujours du terrain, d'un contexte précis, d'un besoin qui apparaît dans un espace, un temps et avec des gens. Tous les outils sont conçus, pensés en collaboration avec les acteurs du terrain (les principaux intéressés et futurs utilisateurs) et nous passons beaucoup de temps à observer les usages et les habitudes avant, pendant et après la création de l'outil.

En quelle année le travail autour de l'outil Les Cahiers du Studio a-t-il été entamé avec le théâtre de Vitry-sur-Seine ? Pouvez-vous me parler du contexte dans lequel cet instrument a été développé ?

Le travail pour Les Cahiers du Studio a commencé en 2017, il me semble. Cet outil est une commande, contrairement à d'autres comme do•doc par exemple. Le Studio-Théâtre de Vitry-sur-Seine qui accueille des compagnies de théâtre en résidence de création a souhaité développer un outil permettant le partage des processus de création de ces compagnies. Cette idée venait d'un constat, de leur part, du peu d'échange entre les artistes et leurs manières de travailler, du fait que personne ne voyait ce qu'il se passait dans le studio-théâtre. Ainsi, Les Cahiers du Studio a été développé pendant plusieurs années (il est toujours augmenté) à partir des observations au Studio-Théâtre, des discussions avec la directrice du théâtre et avec les résidents. Nous travaillons toujours en itération, en créant des versions au fur et à mesure et en les testant sur le terrain petit à petit.

Médor, magazine trimestriel belge : du HTML2PRINT et une rédaction collective tournante

Nous allons maintenant nous intéresser au magazine *Médor* basé sur une plateforme[102] développée sous licence libre. Comme le précise l'équipe, sur leur site web, le code est émis en licence libre c'est-à-dire qu'il est ouvert à tous. Impulsée par les graphistes du collectif OSP, la question de l'outil a eu une place importante dans le projet : « quitte à repenser le fonctionnement d'un média, nous nous sommes lâchés : graphisme entièrement réalisé avec des logiciels libres, majorité des textes et illustrations libres de droits, rédaction en chef tournante, enquêtes participatives... Et bien plus encore[103] ». Nous allons préciser ces différentes caractéristiques qui permettent à ce magazine de presse d'exister de manière inédite à ces débuts.

Médor est un magazine trimestriel belge traitant des sujets en lien avec la Belgique. [Fig. 24] et [Fig. 25] Le premier numéro a été publié en 2015. Cette revue est indépendante et coopérative puisqu'elle est entièrement financée par un budget participatif. Nous avons déjà pu voir cette notion avec la création de l'outil *Visual Culture* réalisé par le même collectif. L'aspect collaboratif se retrouve également dans le contenu puisque les abonnés peuvent contribuer en proposant des articles, sous le modèle de la publication libre (dite *open publishing*). Le comité incite les lecteurs à envoyer leurs avis et idées afin de faire évoluer la plateforme : « Il est par ailleurs ouvert à toute critique et suggestion d'amélioration. Si vous voulez contribuer à améliorer notre site, écrivez-nous ici : contact@medor.coop[104] ». [Fig. 26]

Il n'y a pas de système hiérarchique et le mode coopératif est mis en avant avec un site internet participatif. Comme on a pu le voir précédemment dans les propos de Dominique Cardon autour de l'ouverture de l'espace public et de « l'augmentation du pouvoir des individus par le numérique[105] », il s'agit d'une forme de collaboration facilitant la participation de chacun. Dominique Cardon explique dans son ouvrage, *Culture numérique*[106], la notion de bien commun sur le web en précisant : « par commun, on entend l'idée que certains bien numériques, notamment ceux qui ont été produits, rassemblés ou édités par les communautés du web, doivent être accessibles, partageables et transformables par tous et par quiconque, et que c'est la communauté qui définit elle-même les règles de gestion des biens communs qu'elle fabrique[107] ». Cette description reprend de manière précise le fonctionnement de la revue *Médor*.

En ce qui concerne la mise en page, elle est entièrement conçue à l'aide de pratiques open source : « Médor est mis en page avec des technologies « ouvertes », omniprésentes sur le web, mais rarement (voire jamais) utilisées par les médias : notre magazine existe grâce à du langage HTML pour sa structure et ses contenus et du CSS (feuilles de style en cascade) pour son look[108] ». Lorsque la mise en page n'est pas directement rédigée par une feuille de style CSS, les logiciels libres Inkscape, Gimp, Scribus viennent remplacer les logiciels propriétaires. « Ça fait partie de toute une réflexion. L'argument des graphistes, c'est qu'être dépendant d'un programme comme Adobe nous rend vulnérables à tous les changements, techniques, financiers, stratégiques, que la firme décide d'imposer[109] », précise l'équipe.

Pour le traitement de texte, l'exploitation de LibreOffice est encouragée. L'idée est de créer un « nouveau processus pour construire l'information[110] » afin d'être le plus transparent et indépendant possible. D'ailleurs, le chemin de fer est lui-même accessible et les contributeurs travaillent dessus à partir d'outils partagés à l'aide d'une plateforme web pour échanger leurs documents de travail.

La simplicité du langage HTML est un avantage et permet entre autres le balisage sémantique du texte. C'est sur ce principe que repose la technique utilisée par le collectif OSP : le HTML2PRINT. Cependant, le collectif demeure le seul à utiliser cette technique plus précise et obscure que la simple utilisation des propriétés HTML et CSS. À propos du balisage sémantique le collectif précise qu'il s'agit « d'un ensemble d'instructions écrites en langage informatique servant à gérer l'aspect imprimé d'une page Web. Il est ainsi possible d'utiliser le Web comme un environnement de mise en page et de publication multisupports[111] ».

La question du multisupport est justement évoquée par l'équipe des fondateurs de ce trimestriel dans l'article[112] de Benoît Deuxant publié en février 2018, Focus : *Médor*, les yeux ouverts. La revue est avant tout un magazine papier mais une version en ligne existe : « Le site n'a pas pour vocation de reproduire le contenu du magazine papier. Mais petit à petit nous avons quand même commencé à y publier des articles, comme ceux soutenus par le fonds pour le journalisme, qui sont de toute façon déjà publiés sur leur page[113] ».

Concernant la chaîne éditoriale, elle fonctionne avec une équipe formée de personnes aux compétences multiples. Comme on peut le voir dans l'article que nous venons d'évoquer, différents corps de métiers se regroupent : journalistes, graphistes, photographes, illustrateurs, chargés de communication ou de publicité, etc. La rédaction est dirigée par différentes personnes d'un numéro à l'autre. C'est ce que le collectif définit par « rédaction tournante ». Si l'on prend pour exemple le magazine n°10, Printemps 2018 [Fig. 27], il a été conduit par Olivier Bailly, Quentin Noirfalisse ainsi que David Evrard. Nous retrouverons par la suite le témoignage de David Evrard, artiste, éditeur, enseignant et collaborateur dans ce numéro. À travers son expérience en tant qu'illustrateur et responsable graphique, nous aurons un aperçu concernant le rôle de pilote et associé dans la conception graphique de l'ouvrage. Puis, nous verrons à travers les réponses de Céline Gautier, membre de l'équipe fondatrice de Médor et des cinq pilotes principaux, la perception d'une des rédactrices en chef de l'équipe. Ces deux entretiens ont été réalisés dans le but de confronter ces différentes visions de la collaboration qui font la richesse de la revue.

Dans ce numéro n°10 de *Médor*, David Evrard est à l'origine de la couverture [Fig. 28], d'illustrations et de nombreux découpages qui viennent intercaler la lecture. [Fig. 29] D'un article à l'autre, la mise en page évolue en fonction du sujet. Celle-ci est très modulable et reflète la diversité des thèmes abordés et des participants. Les caractères de titrage sont eux aussi propres à chaque étude. Concernant l'usage de la typographie, de manière cohérente, on retrouve cette volonté de conserver l'aspect ouvert et libre de la revue. Chaque police de caractère est choisie selon les caractéristiques suivantes : « Toutes les polices qui y figurent ont été collectées minutieusement par nos graphistes et typographes, avec deux critères principaux : leur lien culturel ou historique avec la Belgique et leur caractère « libre »[114] ». [Fig. 30] et [Fig. 31] C'est ce qu'explique l'équipe de rédaction dans l'éditorial « Que fait la police ? » du numéro 9 de la revue. Sur la couverture de ce numéro [Fig. 32], presque uniquement typographique, on peut voir quelques-unes de ces polices de caractères faisant référence aux différents articles que l'on retrouve au sein de l'ouvrage.

Si la forme imprimée est plus libre dans sa mise en page, la version en ligne est, elle, bien définie. On retrouve pour chaque revue [Fig. 33] une typographie de labeur, la Texgyrecchola, similaire pour chaque article que ce soit des entretiens, photo, reportage ou enquête. Le caractère de titrage, Career, est lui aussi récurrent et permet de créer une harmonie dans la suite des numéros. Lorsque l'on veut consulter un numéro, il suffit de le sélectionner et une page vient regrouper l'ensemble des articles présents dans la revue imprimée. Une typographie supplémentaire, la Belgika, permet de compléter les informations concernant le numéro de la revue, la date de publication de l'article, le temps de lecture sur écran ou encore les options concernant la sauvegarde de l'article ou le partage. C'est un caractère conçu par le collectif OSP, uniquement dessiné en capital, très fin et lisible qui vient augmenter l'article avec des informations secondaires.

En tant que collaborateur, votre expérience dans la réalisation du n°10 de *Médor* a-t-elle changé votre vision sur les outils et licences libres ?

Pas vraiment. J'étais déjà très au courant des possibilités de l'open source. Par contre c'est assez magnifique la manière dont *Médor* s'engage dans ce processus, je crois que pour un magazine à grand tirage comme celui-là, c'est très rare. Les logiciels en licence libre demandent vraiment du temps et des compétences particulières et surtout un type d'organisation qui est loin des modèles libéraux liés à l'horizontalité et la verticalité des rapports. Tout est à disponibilité pour l'ensemble des personnes qui travaillent, c'est un peu rhizomatique comme schéma. Bien sûr, aujourd'hui, ils sont rodés mais je trouve très beau que le régime de production, qui ne sera finalement pas directement lisible par le lecteur, s'engage dès la fabrication non vers un « but » seul mais d'abord dans un ensemble de rapports entre les personnes qui travaillent. C'est politique.

Pouvez-vous nous parler du principe de responsabilités tournantes dans la rédaction ? Comment cela se met en place ?

Chaque numéro est géré par deux rédacteurs. Il y a une dizaine de rédacteurs dans Médor. Ça tourne à chaque numéro. C'est assez simple. Enfin, le principe est simple. À ce que j'ai pu comprendre, c'est avant tout un système d'organisation par la participation. Les graphistes tournent aussi. Et lorsqu'ils invitent un artiste, comme je l'ai été, nous repensons tout le projet ensemble. J'ai désiré prendre l'ensemble de la publication comme un espace de récit où mon travail n'allait pas être de l'illustration mais allait convoquer une sorte de récit tiers, en images. Une atmosphère générale. Un décor qui serait autant un personnage. Ça n'a pas toujours été facile, différentes cultures, liées aux personnes qui travaillent à Médor, s'enchâssent dans la rédaction. C'est donc le résultat de beaucoup de discussions et de débats. Il faut savoir que beaucoup des rédacteurs de *Médor* viennent du monde du journalisme — je veux dire, de « grands » journaux. C'est d'ailleurs parce que certains d'entre eux voulaient créer un support où s'exprimer librement, sans la pression d'annonceurs ou de financiers, que Médor est né. C'est un des grands intérêts de ce magazine.

Que signifie pour vous « éditer ensemble » ?

C'est essayer d'éviter toutes formes de consensus tout en espérant que chacun puisse mettre dans le projet ce qu'il ou elle a à y mettre. On a parfois du mal à imaginer les nuances du mot « éditer » depuis que la version anglophone de ce mot est rentrée un peu dans le langage du monde de la publication. Éditer c'est autant corriger, textes ou images que mettre au format, assembler, répartir, comprendre les choses dans une « ligne », et signer la responsabilité juridique, morale ou esthétique de l'ensemble d'une publication. C'est un métier complexe et qui en général réclame différentes habiletés, pour ne pas dire compétences. Ce sont ces habiletés partagées qui font l'ensemble.

Échanges avec Céline Gautier, rédactrice en cheffe et co-fondatrice du magazine

Je m'appelle Céline Gautier, je fais partie des cinq pilotes de *Médor* (c'est-à-dire rédacteurs en chef — nous assumons cette fonction à plusieurs, de manière tournante) et je fais également partie des fondateurs de *Médor* (le magazine et la coopérative).

Pourquoi avez-vous choisi une revue qui soit multisupport ?

Au départ, quand on a créé *Médor*, il y a cinq ans, c'était surtout une revue papier, avec un site internet qui avait uniquement une fonction de vitrine pour faire parler du projet, s'abonner, etc. On se disait que, comme on publie des articles plutôt ardus et longs, c'était plus confortable comme ça. Mais ce n'était pas un choix idéologique. Petit à petit, nos besoins financiers augmentent et on s'est dit que le web était une autre porte d'entrée pour des lecteurs ou abonnés et on a démarré une offre web. On travaille dessus pour offrir quelque chose de plus clair dès janvier 2021. Concernant les outils, nos graphistes, qui font aussi partie des fondateurs de Médor, ont développé une plateforme d'édition HTML2PRINT, qui permet avec un même encodage de publier sur papier et sur le web. C'est encore imparfait mais cela s'améliore petit à petit et permet de faire du multisupport plus facilement.

En quoi votre regard sur les outils et licences libres a-t-il évolué avec la création de Médor ?

La réflexion sur l'open source et les licences libres nous est venue via plusieurs fondateurs, et notamment nos graphistes qui ne travaillent que de cette manière (ils font partie du collectif bruxellois Open Source Publishing OSP, qui pousse très loin cette logique de partage). Pour les journalistes dont je fais partie, l'idée de publier sous une licence libre a été au départ quelque chose de très nouveau, un peu étonnant, qui a suscité quelques questions (notamment financières : est-ce qu'on perd des droits d'auteurs) pour lesquelles on n'a pas toujours trouvé facilement de réponse. Mais finalement, c'est devenu automatique. On propose la licence libre à tous nos auteurs, sans obligation, et une immense majorité d'entre eux acceptent car c'est en phase avec toute la philosophie de Médor. Certains n'en ont jamais entendu parler avant mais jouent le jeu. On a quelques demandes de republication par des associations, par exemple, mais finalement assez peu. On a l'impression que ce principe est encore peu connu du grand public. Concernant les outils, l'impact est beaucoup plus important. À la création de Médor, les outils étaient très imparfaits. En tant que pilotes, nous avons été souvent déconcertés, voire énervés (c'est tellement plus simple de bosser avec Indesign ‼) mais on s'est laissé embarquer dans cette philosophie du libre au point qu'aujourd'hui, ce sont souvent nous, les journalistes, qui en faisons la promo. Ce que ça a créé surtout, c'est une dynamique collective. Nous travaillons avec les graphistes et développeurs, côte à côte. Chaque amélioration technique demande du temps, des essais erreurs, etc. On perd en rapidité et en efficacité mais on gagne en relief et en créativité et surtout en cohésion.

Que signifie pour vous « éditer ensemble » ?

C'est peut-être cela : mettre tous les mains dans les mêmes logiciels, qui ont été façonnés sur mesure, par des gens qu'on connaît. Remettre - le développement des outils au cœur du métier, se les réapproprier pour, parfois, perdre en efficacité et déboussoler les lecteurs, mais gagner en personnalité.

***Print-it !* du collectif Objet Papier : coder un livre, imprimer un site internet**

Print-it est un magazine paru en mars 2019. Il est réalisé par Morgane Bartoli, directrice artistique et designer graphique, et Corentin Moussard, designer de produit et UX designer, au sein du label Objet Papier. Objet Papier est un label de micro-édition montreuillois formé par Ronan Deshaies, Morgane Bartoli, Juliette Bernachot et Corentin Moussard. Leurs projets s'intéressent aux différents supports éditoriaux et aux liens entre papier et numérique.

La publication est également conçue en CSS-Print ce qui signifie qu'elle est codée avec les langages du web tout comme pour l'outil d'OSP HTML2PRINT ainsi que celui développé par Julie Blanc, paged.js. Cela implique qu'il est possible d'imprimer la publication à partir d'un site web. Ils évoquent cela en indiquant qu'ils « codent un livre ou impriment un site Web[115] ».

Print-it est présenté sous forme d'un kit. [Fig. 33] Une notice accompagne le lecteur qui peut imprimer et relier lui-même son édition. Ainsi, on passe d'un format web à un support palpable. Le magazine, une fois façonné, est au format A5. De cette manière, les lecteurs sont acteurs dans la réalisation de leur ouvrage. Contrairement au magazine Médor, que nous avons vu précédemment, ceux-ci ne sont pas impliqués directement dans le contenu de la revue mais plutôt dans le façonnage. Cependant, grâce à des champs à remplir il est possible de renseigner des informations personnelles comme le nom et le prénom qui apparaîtront dans l'édition.

Ce principe se rapproche de l'impression à la demande qui est un mode de publication qui permet d'imprimer des ouvrages par unité. C'est un système commercial basé sur un modèle économique qui « consiste à imprimer en flux tendu en fonction de la demande et quasiment en temps réel[116] ». En effet, ce système fondé uniquement sur la demande permet d'amoindrir le coût en imprimant un ou peu d'exemplaires d'un ouvrage. L'avantage de ce processus de commande est d'avoir peu de perte de papier. Cela permet d'éviter de jeter des ouvrages qui n'auraient pas trouvé leur destinataire et qui ne pourraient être stockés. Comme l'explique *le Bulletin des Bibliothèques de France*, ce principe est « originaire du japon où les échoppes avaient des difficultés, faute d'espace suffisant, à stocker plusieurs exemplaires d'un même produit, l'impression à la demande permet de ne plus avoir à prévoir à l'avance de nombre d'exemplaires qui devraient être vendus, de limiter ainsi les risques de surproduction, de ne plus connaître d'invendus, et surtout de ne plus avoir à gérer des stocks coûteux en personnel, en conservation et en loyer, et de diminuer significativement les coûts liés aux transports et à la logistique de la chaîne du livre[117] ».

Pour obtenir le magazine, il est possible d'imprimer une version gratuite directement via le site internet[118] ou alors une version « deluxe », complète, après avoir acheté le kit dont nous venons de parler. Celui-ci sera muni d'un numéro qu'il faudra renseigner afin d'imprimer l'édition. [Fig. 34]

Dans le cas de *Print-it*, les lecteurs sont impliqués dans le processus de fabrication de l'ouvrage qu'ils auront entre leurs mains. C'est une façon de sensibiliser les individus sur la question du support et de sa fabrication. Le contenu est aussi directement lié à la conception. [Fig. 35] Il informe sur le fonctionnement du CSS print et de la procédure de réalisation. D'autres rubriques s'intéressent au monde numérique plus largement. Les articles et la composition peuvent différer d'un exemplaire à l'autre grâce à un système aléatoire qui génère le contenu. Ainsi, chaque numéro est unique dans sa forme et personnel.

Dans sa forme, le fanzine est conçu pour une impression en noir et blanc sur une imprimante classique. Le choix du papier revient au lecteur qui peut intercaler des feuilles de couleur s'il le souhaite, comme on peut le voir sur l'image. On retrouve l'utilisation de nombreux pictogrammes faisant référence aux premières icônes informatiques des années 1970, permettant de faciliter l'interaction avec l'utilisateur. Ainsi, on peut distinguer des corbeilles, des dossiers, des fichiers et tout le langage des « bureaux » de nos ordinateurs.

Concernant les familles de caractère, on retrouve la police Avara conçue par Raphaël Bastide. Utilisée principalement comme typographie de titrage, c'est un caractère libre à empattement « basé sur une grille carrée[119] ». On peut le retrouver sur gitlab. La typographie Snap-it[120] [Fig. 36] a été conçue pour le projet Print-it. Inspirée de la police Avara, on retrouve son adaptation en caractère de labeur. Sans courbe et monospace, celle-ci fait référence aux machines à écrire. Si cette police créée par Morgane Bartoli et Corentin Moussard est *open source*, l'ensemble du code du magazine *Print-it*, lui, ne l'est pas.

Avec *Print-it*, la question du support vient toucher le lecteur directement. L'aspect collectif de l'édition est une fois de plus au cœur du projet car sans la participation du lecteur le magazine ne peut exister. Il permet également de réfléchir sur l'aspect génératif par les éléments qui varient d'un numéro à l'autre. C'est ce que l'on retrouve également dans la mise en page puisque que certains titres apparaissent de manière aléatoire dans chaque édition : leur placement, répétition varient. L'aspect collectif s'inscrit donc dans le faire, plutôt que dans le code. Il ne s'agit plus d'éditer ensemble, mais de publier ou de faire exister la publication par la communauté de lecteurs.

Échanges avec Corentin Moussard et Ronan Deshaies, designers

Que signifie pour vous « éditer ensemble » ?

Nous avons individuellement intégré la pratique de l'auto-édition à des degrés d'implication et des périodes différentes mais celle-ci relève d'une continuité propre à nos cursus et intérêts personnels. Se fédérer autour d'un projet commun a permis sa pérennité et le renouvellement permanent de son intérêt. La pratique commune de l'édition, et notamment à quatre comme c'est le cas avec Objet Papier, crée un continuum d'idées sans cesse enrichi qui est à l'origine de notre vision commune, bien que propre et individuelle à chacun. L'acte de création est largement envisageable individuellement en ce qui nous concerne mais l'édition de cette création est désormais systématiquement questionnée à plusieurs, cela permettant d'offrir un cadre plus ambitieux et complet à l'œuvre. Au-delà de la notion d'édition collaborative, une partie de la conception commune dans notre collectif se fait dans l'idéation et la production des objets finaux. Ayant chacun des compétences complémentaires, cela nous permet d'étendre les médiums et leurs relations dans nos productions.

À quel moment du projet le lien entre papier et numérique apparaît-il ?

La particularité de la ligne éditoriale de notre label, établir des ponts entre physique et numérique, est que celle-ci est apparue a posteriori. Objet Papier n'a pas entrepris d'éditer avec cette problématique en tête, c'est plutôt celle-ci qui nous est apparue naturellement après plusieurs travaux. Il nous semble tout à fait logique que cette problématique intègre notre démarche, notre génération (celle des personnes nées au début des années 90) étant la dernière à avoir connu la transition vers le tout-numérique. Fort de cette double culture, couplée à un intérêt particulier pour l'objet imprimé, notre travail établit des liens inconscients entre plusieurs façons de penser et d'envisager la création. Notre souhait est donc d'établir des relations pacifiées entre ces deux univers.

De quoi dépend l'utilisation du CSS print ?

Nous avons utilisé la technique du CSS print pour une seule production à l'heure actuelle, notre septième sortie "Print-it". Au moment où l'on réfléchissait au projet on avait déjà une bonne idée de notre rapport au numérique et ce qui nous intéressait de questionner, notamment l'interaction des médiums physiques et numériques. Ayant déjà travaillé cette technique Morgane et moi (Corentin), nous sommes partis de l'idée de concevoir une édition entièrement en CSS print, contrairement à d'autres projets où le sujet est notre point d'entrée, dans ce cas c'est la technique pure. C'est une pratique déjà appliquée pour la production de produits imprimés sans que ce soit visible tout de suite, la revue Médor par exemple. Alors on a voulu impliquer le lecteur dans la fabrication de l'objet.
Concernant la technique en elle-même, elle est encore alternative et implique des contraintes non négligeables. Nous avons conçu le projet autour de ses contraintes afin d'exploiter les possibilités au maximum.
De quoi dépend son utilisation ? Avant tout d'une bonne connaissance des outils de conception web, c'est une barrière qui peut paraître infranchissable pour beaucoup. Ensuite, il y a toutes les contraintes inhérentes à l'impression : les formats, profils colorimétriques, types d'impression, etc. qui sont parfois difficiles à gérer, le web n'a pas été fait dans le but de prendre ces contraintes en compte. Dans notre cas on a fait des choix qui nous permettaient de ne pas être confrontés à ces problèmes. On imprime en noir, format A4 sur n'importe quelle imprimante de bureau, la complexité s'est trouvée dans le code en lui-même et la conception de l'interaction avec l'utilisateur final.

Notes

[68]Bachir Soussi-Chiadmi, « OSP » [En ligne]. http://e-d-g-a-r.fr/readme-osp/ (consulté le 20 août 2020).

[69]Des précisions sur l'outil Stylo dans un article écrit par Marcello Vitali-Rosati [En ligne]. https://ecrituresnumeriques.ca/fr/2016/1/14/Stylo (consulté le 12 octobre 2020).

[70]Julie Blanc, Maxime Bouton, Jérémy De Barros, Émile Greis, Timothée Guicherd, Servanne Monjour, Nicolas Sauret et Marcello Vitali-Rosati, 2018-2020. [En ligne].

[71][sens public], « Index », [En ligne]. https://sens-public.org/apropos/ (consulté le 6 juillet 2020).

[72]Définition Wikipédia de Git [En ligne]. https://fr.wikipedia.org/wiki/Git (consulté le 20 octobre 2020).

[73]À propos du P2P (Peer to Peer) [En ligne].

[74]Définition Wikipédia de GitHub [En ligne]. https://fr.wikipedia.org/wiki/GitHub (consulté le 16 octobre 2020).

[75]Définition Wikipédia d'interface de programmation [En ligne]. https://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_de_programmation (consulté le 20 octobre 2020).

[76]« Visual Culture. Open Source Publishing, Git et le design graphique » [En ligne]. http://www.anthonymasure.com/articles/2014-11-visual-culture-osp-git (consulté le 20 octobre 2020).

[77]dodoc.fr [En ligne]. http://dodoc.fr/ (consulté le 17 octobre 2020).

[78]« Infos » [En ligne]. https://latelier-des-chercheurs.fr/infos (consulté le 20 octobre 2020).

[79]Sarah GARCIN, (30 septembre 2020). Séminaire d'initiation à la recherche [Conférence]. ésam Caen/Cherbourg, site de Caen.

[80]Interface de do•doc

[81]Rubrique « Outils » [En ligne]. https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/dodoc (consulté le 20 octobre 2020).

[82]À propos de PrePostPrint [En ligne]. https://prepostprint.org/gaitelyrique/ (consulté le 20 octobre 2020).

[83]Julie Blanc et Lucile Haute, « Publier la recherche en design : (hors-)normes, (contre-)formats, (anti-)standards » [En ligne]. http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero6/sentinelles/publier-recherche-design (consulté le 20 octobre 2020).

[84]Site internet de Julie Blanc [En ligne]. https://julie-blanc.fr/ (consulté le 21 octobre 2020).

[85]Site internet du projet paged.js [En ligne]. https://www.pagedjs.org (consulté le 21 octobre 2020).

[86]Site internet du projet paged.js [En ligne]. https://www.pagedjs.org (consulté le 21 octobre 2020).

[87]« La Villa Chiragan », design Julie Blanc [En ligne]. https://julie-blanc.fr/projects/villa-chiragan/ (consulté le 21 octobre 2020).

[88]Pour plus de documentation à propos de Paged.js [En ligne]. https://www.pagedjs.org/posts/ (consulté le 21 octobre 2020).

[89]Encyclopédie Universelle Fracademic, « WYSIWYG », [En ligne]. http://encyclopedie_universelle.fracademic.com/ (consulté le 21 octobre 2020).

[90]Antoine Fauchié « Vers un système modulaire de publication : éditer avec le numérique », sous la direction d'Anthony Masure, 2019, dans le cadre du Master Sciences de l'information et des bibliothèques, spécialité Publication numérique, de l'Enssib, Lyon.

[91]"Adobe is cutting off users in Venezuela due to US sanctions", theverge, 2019, https://www.theverge.com/2019/10/7/20904030/adobe-venezuela-photoshop-behance-us-sanctions

[92]Rekall est un outil open source présenté pour le théâtre des Subsistances qui permet de « documenter, analyser les processus de création et faciliter la reprise des œuvres. C'est un logiciel qui permet de documenter les spectacles et les installations plastiques, en prenant en compte le processus de création, la réception et les différentes formes d'une œuvre ». http://labo-nrv.io/actu/formation-rekall-et-memorekall/

[93]Site internet des cahiers du studio [En ligne]. https://www.studiotheatre.fr/les-cahiers (consulté le 20 octobre 2020).

[94]Site internet des cahiers du studio [En ligne]. https://www.studiotheatre.fr/les-cahiers (consulté le 20 octobre 2020).

[95]Accès Github : Les Cahiers du Studio [En ligne]. https://github.com/l-atelier-des-chercheurs/Les-Cahiers-du-Studio#credits-and-origin (consulté le 20 octobre 2020).

[96]Rubrique « Outils » [En ligne]. https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/les-cahiers-du-studio (consulté le 20 octobre 2020).

[97]Rubrique « Outils » [En ligne]. https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/les-cahiers-du-studio (consulté le 20 octobre 2020).

[98]« Création 1 - Bérangère Vantusso » [En ligne]. https://studiotheatre.fr/les-cahiers-du-studio/creation-berangere-vantusso-1/ (consulté le 20 octobre 2020).

[99]« Création 2 - Bérangère Vantusso » [En ligne]. https://studiotheatre.fr/les-cahiers-du-studio/creation-berangere-vantusso-2/ (consulté le 20 octobre 2020).

[100]« Longueur d'ondes, histoire d'une radio libre [28/08/17 – 02/09/17] » [En ligne]. https://www.studiotheatre.fr/les-cahiers/longueurs-d-ondes-de-berangere-vantusso (consulté le 20 octobre 2020)

[101]Yves CITTON, Médiarchie, Paris, Seuil, 2017.

[102]Le magazine Médor [En ligne]. https://medor.coop (consulté le 20 octobre 2020).

[103]Présentation « Médor en résumé » [En ligne]. https://medor.coop/medor-cest-quoi-cest-qui/medor-en-resume/ (consulté le 20 octobre 2020).

[104]« Des outils et licences libres » [En ligne]. https://medor.coop/medor-cest-quoi-cest-qui/des-outils-et-licences-libres/ (consulté le 20 octobre 2020).

[105]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, 2019.

[106]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, 2019, 432 p.

[107]Dominique CARDON, Culture numérique, Les presses de Sciences Po, p. 111.

[108]« Des outils et licences libres » [En ligne]. https://medor.coop/medor-cest-quoi-cest-qui/des-outils-et-licences-libres/ (consulté le 20 octobre 2020).

[109]« Médor, les yeux ouverts » [En ligne]. https://www.pointculture.be/magazine/articles/focus/medor-les-yeux-ouverts/ (consulté le 20 octobre 2020). 110« Médor, le trimestriel coopératif belge d'enquêtes et de récits » [En ligne].

[110]« Médor, le trimestriel coopératif belge d'enquêtes et de récits » [En ligne].

[111]« Print-it » [En ligne]. https://print-it.objetpapier.fr/ (consulté le 20 octobre 2020).

[112]Article « Médor, les yeux ouverts » [En ligne].
https://www.pointculture.be/magazine/articles/focus/medor-les-yeux-ouverts/
(consulté le 20 octobre 2020).

[113]Article « Médor, les yeux ouverts » [En ligne].
https://www.pointculture.be/magazine/articles/focus/medor-les-yeux-ouverts/
(consulté le 20 octobre 2020).

[114]Édito « Que fait la police ? » [En ligne]. https://medor.coop/magazines/medor-9-winter-2017-2018/que-fait-la-police/?full=1 (consulté le 20 octobre 2020).

[115]Rubrique « Sélection » [En ligne]. https://prepostprint.org/selection/
(consulté le 20 octobre 2020).

[116]« L'impression à la demande et les bibliothèques » [En ligne].
https://bbf.enssib.fr/contributions/l-impression-a-la-demande-et-les-bibliotheques
(consulté le 20 octobre 2020).

[117]« L'impression à la demande et les bibliothèques » [En ligne].
https://bbf.enssib.fr/contributions/l-impression-a-la-demande-et-les-bibliotheques
(consulté le 20 octobre 2020).

[118]Revue Print-it ! [En ligne]. https://print-it.objetpapier.fr/ (consulté le 20 octobre 2020).

[119]Typographie « Avara » [En ligne]. https://gitlab.com/velvetyne/Avara/
(consulté le 20 octobre 2020).

[120]Typographie « Snap-it » [En ligne]. https://objetpapier.fr/snap-it/
(consulté le 20 octobre 2020).



Fig. 14, Capture d'écran de la page d'accueil du site web du collectif OSP : http://osp.kitchen/ (consulté le 13/10/2020).

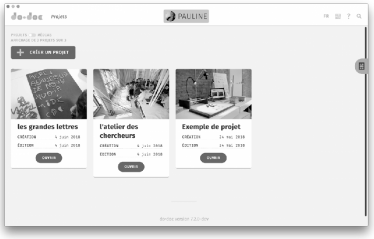


Fig. 16, Capture d'écran de la page d'accueil de do.doc sur le site web : https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/dodoc (consulté le 20/07/2020).

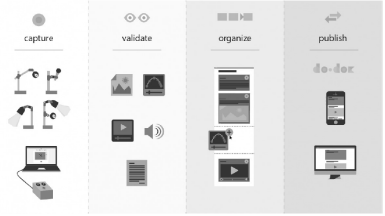


Fig. 18, Capture d'écran de l'interface do•doc https://latelier-des-chercheurs.fr/ (consulté le 15/10/2020).

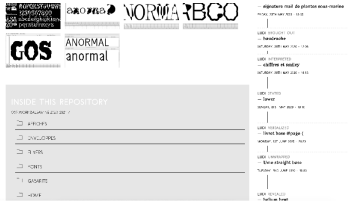


Fig. 15, Capture d'écran du site web du collectif OSP, Projet Balsamine 2020-2021 (consulté le 13/08/2020)



Fig. 17, Capture d'écran de l'utilisation de do•doc par des enfants (consulté le 15/08/2020).

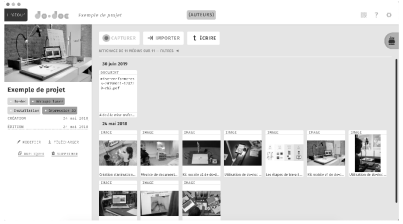


Fig. 19, Capture d'écran de l'interface do•doc (consulté le 15/10/2020).

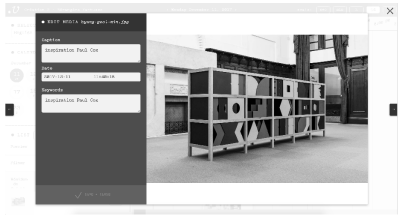


Fig. 20, Capture d'écran du site web : https://studiotheatre.fr/les-cahiers-du-studio/creation-berangere-vantusso-2/ (consulté le 20/07/2020).



Fig. 21, Capture d'écran de l'interface do•doc (consulté le 15/10/2020).

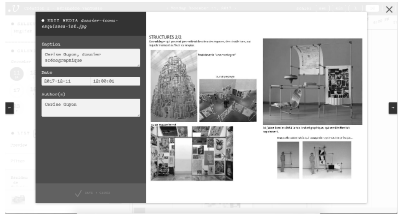


Fig. 22, Capture d'écran du site web : https://studiotheatre.fr/les-cahiers-du-studio/creation-berangere-vantusso-2/ (consulté le 20/07/2020).



Fig. 23, Capture d'écran du site web : studiotheatre.fr (consulté le 20/07/2020).



Fig. 24, Scans du magazine Médor les yeux ouverts n°10 - trimestriel belge d'enquêtes et de récits, Printemps 2018.

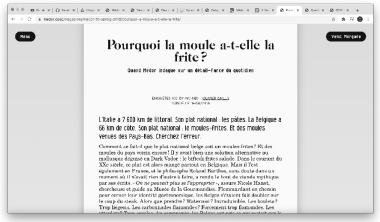


Fig. 25, Capture d'écran du site web : medor.coop (consulté le 19/10/2020).



Fig. 26, Capture d'écran du site web : medor.coop (consulté le 19/10/2020).



Fig. 27, Couverture du magazine Médor les yeux ouverts n°10 - trimestriel belge d'enquêtes et de récits, Printemps 2018, photographie du site web : medor.coop.



Fig. 29, Scan du magazine Médor les yeux ouverts n°10 - trimestriel belge d'enquêtes et de récits, Printemps 2018.

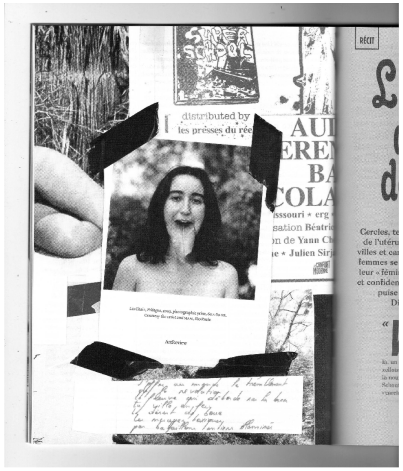


Fig. 28, Scan du magazine Médor les yeux ouverts n°10 - trimestriel belge d'enquêtes et de récits, Printemps 2018.



Fig. 30, Scan du magazine Médor les yeux ouverts n°10 - trimestriel belge d'enquêtes et de récits, Printemps 2018.



Fig. 31, Couverture de Médor n°9, Hiver 201, photographie du site web : medor.coop.

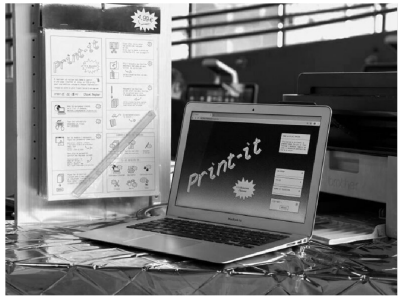


Fig. 34, Photographie du site web : objetpapier.fr (consulté le 25/09/2020).



Fig. 36, Photographies du spécimen typographique Snap-it, réalisé par Morgane Bartoli en mai 2019.



Fig. 32, Capture d'écran du site web : studiotheatre.fr (consulté le 20 juillet 2020).

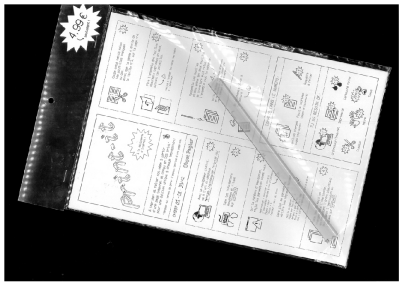


Fig. 33, Photographie du site web : objetpapier.fr (consulté le 25/09/2020).

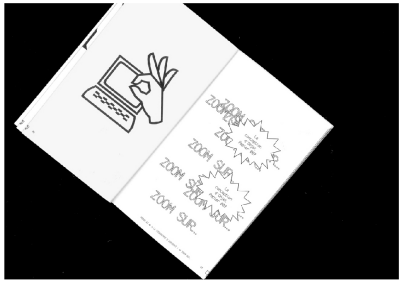


Fig. 35, Photographie du site web : objetpapier.fr (consulté le 25/09/2020).

Conclusion

Éditer ensemble, c'est quoi ?

L'édition, depuis l'apparition des premiers supports, résulte d'une activité nécessitant un enchaînement de savoirs techniques. Après avoir séparé et cloisonné ces différentes tâches, qui étaient à l'époque le travail d'une seule personne, le travail d'édition s'est réparti entre différents collaborateurs. C'est le début d'un travail collectif.

Les évolutions techniques avec l'invention de l'imprimerie vont bouleverser cette répartition du travail. Avec l'arrivée de l'industrialisation, dans un but de rentabilité, les gestes seront optimisés jusqu'à la perte de certains savoirs techniques liés à l'artisanat.

Une volonté « d'éditer ensemble » apparaît au XX^{e} siècle avec les mouvements d'avant-gardes qui naissent. Différentes formes de collaborations se forment. On retrouve différentes éditions témoins de ces initiatives telles la revue Dada ou la revue *Merz*.

À la fin du XX^{e} siècle, la naissance du web — suivi du web 2.0, ou web social au début du XXI^{e} siècle — placera l'aspect social au cœur des évolutions techniques. Grâce à l'informatisation des tâches, la manière d'éditer sera remise en question. Avec un accès plus évident, en ligne, et depuis un poste de travail personnel, les différents corps de métiers vont pouvoir travailler non plus uniquement de manière linéaire, mais simultanément et ensemble sur un même document. C'est ce que nous avons vu avec l'exemple d'outils tels que Framapad ou Google Drive, pour l'édition de texte. Ce système, où les collaborateurs se retrouvent à la fois auteurs et modérateurs, va participer à la déconstruction du modèle hiérarchique de la chaîne éditoriale traditionnelle où l'éditeur contrôle l'ouvrage de sa conception à sa production. L'outil prendra cette place, celui de l'agrégateur.

Comme nous avons pu le constater à travers des exemples de productions récentes, éditer ensemble aujourd'hui c'est tout autant allier les compétences de chacun pour créer un outil de publication commun (*Visual Culture*), que permettre l'édition de documents visuels et textuels de manière simultanée en reposant sur une connexion internet (*do•doc*). C'est aussi repenser les lieux de discussions, de partages et d'échanges et enfin la documentation des travaux d'édition et de création (*Cahiers du Studio*), où encore donner un rôle actif au lecteur en lui conférant la possibilité de rendre matérielle une édition qui a priori n'existe que par la matière numérique (*Print it !*).

On remarque, par ailleurs, que les outils permettant l'édition à plusieurs vont directement influencer la forme que prendra l'objet final, par la richesse de la collaboration, mais aussi les possibilités qu'il permet en termes de format. L'édition ne sera plus seulement le support papier tangible que nous connaissions, mais peut devenir numérique et même multisupport.

Cette étude ouvre à d'autres questionnements, pour lesquels il faudrait consacrer un temps de recherche plus long, en dehors de ces lignes. Les outils conçus par les designers ne reposent-ils pas à nouveau la question de l'accessibilité ? Si ce type d'initiative se développe de plus en plus, on peut également s'interroger quant à la nécessité d'effacer la trace des contributions de chacun. Ces formes ne devraient-elles pas célébrer la collaboration au lieu d'aplatir parfois toutes les contributions à un même niveau ? Quels systèmes graphiques pourraient être mis en place pour cela ? Enfin, la pérennité de ces outils reste également à passer l'épreuve du temps. Et que se passera-t-il si toutes les générations de designers conçoivent de nouveaux outils au lieu d'améliorer ceux que nous venons de présenter ?

Glossaire

*certaines de ces définitions sont issues de la revue *Back Office*, dirigée par Kevin Donnot, Élise Gay et Anthony Masure.

C

Chaîne éditoriale : ensemble des actions et personnes qui contribuent à la création et l'édition d'un ouvrage.

Collaboratif : le design collaboratif, aussi appelé *co-design*, est une méthode de travail qui permet de réunir différentes compétences de plusieurs individus.

Collectif : relatif à un ensemble de personnes.

CSS : les feuilles de style en cascade (en anglais *Cascading Style Sheets*) forment un langage informatique qui permet de décrire la mise en forme d'un document HTML.

***CSS Print :** le CSS Print est un ensemble d'instructions écrites en CSS servant à gérer l'aspect imprimé d'une page web. Il est ainsi possible d'utiliser le web comme un environnement de mise en page et de publication multi-supports.

D

Diffusion : action de distribuer à un public.

Dispositif : « [...] tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours [...] ». (extrait de *What is an Apparatus ? and Other Essays*, de Giorgio AGAMBEN)

E

Édition : « l'édition peut-être comprise comme un processus de médiation qui permet à un contenu d'exister et d'être accessible. Trois étapes qui correspondent à trois fonctions différentes de l'édition : un fonction choix et de production, une fonction de légitimation, et une fonction de diffusion. » (extrait de *L'édition à l'ère numérique*, de Marcello Vitali Rosati et Benoît Epron)

H

***Hardware :** le matériel informatique (*hardware*) comprend l'ensemble des composants physiques et tangibles d'un ordinateur. Il s'oppose à la partie logicielle (*software*) de la machine qui qualifie les instructions et données stockées ou exécutées par le matériel.

***Hybride (publication) :** le terme de publication hybride qualifie des objets éditoriaux dont les supports ou les processus de conception impliquent un mélange de technologies physiques et numériques (livre génératif, web2print, édition multisupport, etc.).

Hypertexte : segments de textes reliés entre eux et entre lesquels l'utilisateur peut naviguer.

L

***Licence libre :** une licence libre garantit à l'utilisateur du logiciel les quatre libertés suivantes : libre usage ; possibilité d'étude de modification et de redistribution à d'autres usagers, y compris à but commercial.

***Livre numérique :** un livre numérique est un livre édité et diffusé sous forme de fichier numérique destiné à être lu sur écran. Les éditeurs et plateformes de distribution utilisent divers formats concurrents, libres (ePub, HTML, texte brut, PDF) ou propriétaires (AZW), pouvant intégrer des systèmes de gestions de droits numériques (*DRM, Digital Rights Management*) qui en restreignent la circulation.

M

Média : le terme de media désigne tout moyen de diffusion permettant la communication, de façon directe (langage, écriture, etc.) ou via un procédé technique (radio, télévision, Web, etc., on parle alors de mass medias).

O

Outils : objet fabriqué, utilisé manuellement ou sur une machine pour agir sur la matière, pour réaliser une opération, un travail.

P

PAO : la Publication Assistée par Ordinateur, apparue dans les années 1980, consiste à concevoir sur un ordinateur personnel des documents destinés à l'impression, via des logiciels d'édition spécifiques (mise en page, retouche d'images, etc.).

Participatif : pratique qui implique les usagers dans le processus créatif.

Publication ouverte : aussi appelée *open publishing*, est un processus d'édition de contenus qui est transparent pour les lecteurs. Cette logique issue du mouvement de l'open access, rend les documents édités publics, accessibles et ouverts en réaction aux systèmes de publication traditionnelle considérés comme « reposant sur des logiques de fermeture ».

Bibliographie

Ouvrages

BOURASSA Renée, HAUTE Lucile, ROUFFINEAU Gilles (dir.), *Science du Design 08* « Éditions numériques » , Paris, PUF, 2018.

CARDON Dominique, *Culture numérique*, Paris, Presses de Sciences Po., « Hors collection », 2019.

CITTON Yves, *Médiarchie*, Paris, Seuil, « La couleur des idées », 2018.

CORIAT Benjamin (dir.), *Le retour des communs : La crise de l'idéologie propriétaire*, Paris, Les Liens Qui Libèrent, 2015.

DONNOT Kévin, GAY Élise, MASURE Anthony (dir.), *BACK OFFICE 3 : Écrire l'écran*, Paris, B42, « Design graphique et pratiques numériques », 2019.

DUHEM Ludovic, RABIN Kenneth (dir.), *Design écosocial, convivialités, pratiques situées et nouveaux communs*, Var, Forcalqueiret, 2018.

FAUCHIER Antoine, (2018) « Vers un système modulaire des publications. Éditer avec le numérique », mémoire de Master Sciences de l'information et des bibliothèques, ENSSIB.

FEENBERG Andrew, *(Re)penser la technique. Vers une technologie démocratique*, Paris, La Découverte / M.A.U.S.S., 2004.

LUDOVICO Alessandro, *Post-Digital Print : la mutation de l'édition depuis 1894*, Paris, B42, 2016.

MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du Réel, 2010.

ROUFFINEAU Gilles, *Éditions off-line* : projet critique de publications numériques 1989-2001, Paris, B42, « Esthétique des données », 2018.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012.

WALTER Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003.

Articles en ligne

MASURE Anthony, « *Visual Culture*. Open Source Publishing, Git et le design graphique », Strabic.fr, novembre 2014, [anthonymasure.com], consulté le 16 janvier 2020.

MONNOYER-SMITH Laurence, « Transition numérique et transition écologique », Cairn.info, juillet 2017, [cairn.info], consulté le 16 janvier 2020.

PAVEAU Marie-Anne, « Des discours et des liens. Hypertextualité, technodiscursivité, écrilecture », Semen, août 2017, [journals.openedition], consulté le 26 juin 2020.

Bibliothèque nationale de France, « L'aventure du livre, l'imprimerie », BnF.fr, [bnf.fr], consulté le 17 août 2020.

Conférences

BEAUDRY Guylaine et LE CROSNIER Hervé. (15 décembre 2016) Faire métier d'éditeur dans l'environnement numérique, dans le cadre du colloque De l'édition à l'éditorialisation, Lille.

FAUCHIÉ Antoine. (17 septembre 2018) Fabriquer des livres avec le web, dans le cadre des Lundis numériques, Paris.

GARCIN Sarah. (10 avril 2018) Le design convivial, dans le cadre du séminaire Design & Éthique : La responsabilité du designer face aux enjeux contemporains, Caen.

Podcasts

GARDETTE Hervé. Du grain à moudre. Que reste-il du logiciel libre ? France Culture, 14 juin 2018. 39 min.

LEBRUN Jean, DARNTON, Robert. La marche de l'histoire. Le commerce des livres avant la Révolution. France Inter, 10 janvier 2019. 28 min.

Documentaire

BORREL P. (Réalisateur). (2019). Internet ou la révolution du partage (« La bataille du Libre » version « condensée »), documentaire, ARTE.

Colophon

Ce mémoire a été conçu dans le cadre de mon projet de Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique, option Design, mention éditions, à l'ésam de Caen/Cherbourg. Il a été entièrement réalisé en CSS Print et est imprimable à la demande depuis le site : morganevelut.fr/editer-ensemble. Imprimez votre propre version !

Merci à Bérénice Serra pour son suivi, son accompagnement et ses précieux conseils tout au long de l'écriture de ce mémoire. Je remercie également Abir Belaïd, Sarah Fouquet ainsi que tout les autres professeurs qui m'ont accompagné dans les prémices de ma réflexion. Merci à toutes les personnes qui m'ont répondu et encouragé durant mes recherches : Sarah Garcin, Pauline Gourlet et l'équipe de l'Atelier des Chercheurs, David Evrard et Céline Gautier ainsi que Corentin Moussard, Ronan Deshaies et le collectif Objet Papier.

Merci également à Théo pour son soutien et son aide, à Léa, Lucie, Jeanne, ma petite soeur Lulu et ma maman pour les relectures. Sans oublier de remercier l'ensemble de ma promo du master édition, ainsi que les techniciens Vincent Coatantiec et Thierry Topic, pour leurs précieux retours lors de nos nombreux échanges.

Le texte est composé avec la typographie Avara créée par Raphaël Bastide avec la contribution de Wei Huang, Lucas Le Bihan, Walid Bouchouchi et Jérémy Landes et distribuée par la fonderie Velvetyne ainsi que le caractère Fira Sans conçu par Erik Spiekermann et Ralph du Carrois.

Imprimé sur les presses de l'ésam de Caen en janvier 2021.