

范柯 絲美婷
Femke Smelting

平面設計實踐的展現
Performing Graphic Design Practice

萊比錫，四月七號，二零一四
Leipzig, 7 April 2014

[00:12]

什麼是自由圖形(Libre Graphics)

[00:16]

自由圖形是在生態系統裡面一個軟體工具，開發這些工具的人，同時也是使用這些工具者，利用這些工具來實踐，不單單只是利用令人印象深刻的方式去快速完成它，還有這些工具也會改變你的實踐以及由它所產生的文化產物，因此，所有這些元素匯集在一起，我們稱為「自由圖形」。

[00:53]自由的命名由來源自於術語「從容不迫地」。也是來自於另外一個更神秘的詞彙「免費」，特別是當它被使用英語這個語言上。它則暗示有些不同的地方，像是有目的地去做事情。

[01:16]這些人受到自由開放軟體文化的影響，透過免費文化，思考如何分享他們的工具，他們的祕方和透過這一切激發出成果。

[01:31]所以自由圖形發展相當蓬勃，發展出許多方向，但它是一個有趣發展的領域，幾年下來對我有很多的啟發。

[01:46]

自由圖形的情境

[01:50]

自由圖形的情境是相當多樣化的。我認為這是為什麼我很興奮的原因之一，這也是為什麼有時很難用短句中描述它的主因之一。

[02:04]情境是一種設計，可以讓人們對設計，創造視覺圖像，創造動畫，視頻，文字排版學感興趣。這已經是一個多元情境，因為每個這些學科都有自己的歷史，擁有這些類型的人被這些給感動。

[02:23]然後擁有這些軟體，人們開始對數位媒材感興趣，很興奮地利用原始位元(raw bits)和能夠創造一個新的標準程式庫中的一個陣列(vector)。所以這是一個幾乎跟正式方法一樣的方式來設計製作圖形。

[02:47]有人負責做軟體，所以他們對編碼過程深感興趣，編程語言，思考介面和思考軟體如何可以變成一個容易使用的工具。然後越來越多人對自由開放軟體產生興趣，那麼你開始思考如何能夠使用數位工具來共享，並且也讓如何生產的過程與他人分享。

[03:11]所以你透過從免費開放軟體的活動，讓更多人對分享設計和軟體開發的過程感興趣，如Git或[Apache] Subversion或類似這些種類的事情。所以我認為多樣化情境能讓「自由圖形」變得更特別與豐富。

[03:34]

【自由軟體的文化】

[03:38]

談到自由軟體文化，我用文化這個「詞彙」是因為我對軟體的文化層面比較有興趣，對我而言軟體是文化的其中一個項目，不過我特別想要強調的一點是，因為很容易逐漸演變成以技術為中心導向的方式，所以更重要的是懂得適時遠離。

[04:01]

所以自由軟體文化真正的思考意義在於，當你發展了這項技術時，並且使用它去發展文化意義，而且我使用這項科技去發展文化的意義，對我來說更深層的文化意義在於，你必須懂得分享獨家專業技術以及這些科技究竟是如何被開發的。

[04:28]這產生了許多不同的其他工具，工作方式、說話方式、詞彙，因為它從根本上改變了我們生產的方式和產生結構層次的方式。

[04:49] 所以這代表著，例如你想要生產一個平面設計的手工藝品，你必須分享所有必需使用的素材才能做出來，你盡力的分享你所知道的一切，包括各種敘述和究竟是如何產生的描述，包括了需要付出多少心力，描述列印出來的困難點為何，以及所有需要的元素，因為平面設計的東西通常需要相當複雜的元素去建構而成，像是需要使用什麼軟體做出來還有在哪些地方需要特別防護處理。

[05:34]因此，在平面設計或設計情境中認真使用「自由軟體」文化的結果下，意味著你關心所有這些工作上的不同層面，在所有不同的條件下讓作品能實際生產。

[05:50]

自由文化

[05:54]

從「自由圖形」(Libre Graphics)到自由文化的關係並不總是那麼明確。對於某些人來說，只要使用根據GPL發布的工具就足夠了，GPL(GNU通用公眾授權條款)(英語：GNU General Public License，縮寫：GNU GPL、GPL)，是一個被廣泛使用的自由軟體授權條款，保證終端用戶執行、學習、分享(複製)及編輯軟體之自由。或者像開放內容授權一樣，它就停止了。因此，使他們的作品將在有專利授權下重新發布。

[06:18]對於其他人來說，最重要的是製作流程整個完成後，必須考慮他們發布的作品是合法並且有版權的情況下被發表。這是一般很常見的一個現象。

[06:34]然後我們可以大概地定義「自由文化」，因為在一切可循環的條件下，它可以被重複使用和重塑，這將是我對於「自由文化」的立場，當然也指的是特定的概念是如何運作，即「創用CC授權條款」(Creative Commons)。

[06:56]對我而言，「創用CC授權條款」是有問題的，雖然我重視的此現象已存在許久並且也已經有明確的界定討論授權的許可，創造的實踐性以及授權已經廣泛地被人所大量討論，而我也相當重視此價值

[07:11]對我來說，「創用CC授權條款」所做出的區分，他們的授權許可幾乎被廣泛地宣傳，

[07:21]介於是商業和非商業性作品之間，或是專業和業餘工作之間的結果，我覺得這現象非常有問題，

[07:29]因為我認為「自由軟體」文化的最重要的一個元素，在於是能讓不同背景，不同技能的人們，能實際讓他們參與數位產物。

[07:47]所以藉由在商業和非商業之間做出這種相當簡易的二分法，尤其是在網絡的情況下，在現代，因為它不是很容易維持下去，似乎是有問題的，因為它創造了一個界定的假象，我認為實際上會造成更多麻煩。

[08:15]所以我使用自由軟體的授權，我使用更精確的授權，任何人都可以使用我在任何情況下所產生的任何內容，因為我認為這才是自由軟體文化的精隨與意義。

[08:31]對我來說，自由軟體的授權和所有相關的授權許可證，由於我認為有很多不同的類型，這很有趣的地方在於是他們一股正當紅的力量。

[08:48]所以，如果你申請自由軟體授權許可證，舉例來說，有可能是別人創造的字體，甚至你不認識的人擁有字體的版權，但你不需要透過得他的授權許可

就能重新使用字體，改變它，或是把它與其他東西混合重組，甚至分配和或是販賣它。

[09:08]這一部分已經很強大了。但這種授權的真正秘密在於，一旦有人重新發布字體，這意味著他們同時也需要保有相同的授權開放性。所以代表它能透過網絡繼續散播下去，這才是真正最強大的地方。

[09:31]
免費工具

[09:35]
最重要的是在有部分條件的許可下釋放工具，請允許我更進一步為大家解釋，有很多原因。這是一種基於道德上的理由。這是非常有爭議的，我認為假設你一個朋友在上週告訴你想要和你租一間飯店的房間，因為這通常是實踐者與工具相關的方式，

[10:12]
他們沒有權利搬走家具，或是他們沒有權利邀請朋友到他們的飯店房間，他們必須在11點退房等，

[10:22]
所以這對你的工具關係來說是相當枯燥乏味的，然而這只是其中一部分。

[10:24]
另一個是沒有辦法接觸到工具的文化層面。我在開始使用自由軟體工具來進行我的創作之前曾經有過這樣的懷疑，

[10:45]
但是十幾年下來卻依然是個不斷令人有驚喜的事件發生

[10:58]
整體而言，各種不同元素結合在一起：這些人會議中如何自我管理，列出郵件清單，以及這些對話與溝通真正地發生，

[11:03]
這些用語、歷史，在各種不同的原則之間彼此連結。

[11:07]所有這一切都可以被公開或是取得，在工作上，或是接觸上，甚至與那些做這些工具的人交談，

問他們，為什麼這樣，而不是這樣。所以對我來說，藝術家想要有類似這種類型的資源是很顯而易見的，比方說，與他們的工具之間的分層關係，而不只是接受來自附近商店的現有任何東西。

[11:36]我有一個非常不同，在這方面非常不同的親身體驗，因為我可以進入許多不同層次。這使他們成為我最終實踐的一部分，

[11:45]但這不代表是結束，而是我真的可以把它們帶領成為我實踐當中的一部分，

[11:52]進而體驗到身為一個藝術家和設計師樂趣之處在哪裡。

[11:56]手工藝品(Artefacts)

[12:00]這樣的做法實踐出來的結果是相當不同的，或至少我做的工作，嘗試去做，試著和我喜歡的人合作。顯然有一群人想利用這些工具做好萊塢電影。而且，你知道這種情況發生時也相當有趣。

[12:21]對我來說，在技術背景或條件將下使作品能夠產生最終結果，這是一個面向。

[12:38]另一方面來說，產品永遠不會結束。因此，這意味著，無論以何種方式，原始的材料來源將被公開與開放，這意味著產品始終是另一個項目或產品的開始，不論是透過我或其他人。

[13:02]所以我認為這兩件事情是當我們做自由圖形(Libre Graphics)時，你總是能看到我們做的那些作品傳達個人風格。

[13:15]「自由字體」(Libre Fonts)

[13:18]「自由圖形」(Libre Graphics)的一個非常令人興奮的部分是「自由字體」(Libre Font)運動，是很有力道的運動，並且已經發展茁壯了一段很長時間。字體已經逐漸成為生活裡所建構的基本圖形。我的意思是，當你輸入內容時，它就在那裡。

[13:40]事實上，這部分工作是自由的，在很多層面都很重要。在我們說英語時，我們常常沒有想到的事情，當你住在你所住的地方我們仍受限在一個有限的字符集內，

[13:59]

比方說，假設你住在印度，但你說的語言不能作為數位字體來傳達，這意味著當你想要在可用的工具中生產書，或是在網路上出版，沒有辦法用你的母語來傳達。

[14:26]所以這是重要的事。這與商業利益、法律、技術基礎設施的建立方式有關。所以能夠理解最重要的是，你可以透過語言和你需要的字體來表達自己，這部分也是為何應該免費的原因之一。

[14:53]字型也很有趣，因為它們存在於許多方面。像是會出現於您的系統上。他們幾乎是屬於軟體的一部分，

[15:05]因為它們是相當複雜的項目。它們出現在您的螢幕上，也會出現在當你需要列印文件時，他們隨時出現在許多地方。

[15:17]但同時它是字母。這算是最……這麼說吧...我們將字母的存在是為理所當然，垂手可得的權利。

[15:29]所以我認為，在政治上，可以是說，本這對這種非常技術性，同時又很基本的實踐感到很大的吸引。

[15:42] 在關於“釋放A”的意義上，這是一個美麗的能量，我認為這使得「自由字體」運動非常強大。

[15:55]自由文物/開放標準

[15:59]我花了一會兒自己領悟出，對我來說如果你做自由軟體，你會產生免費的人工製品這件事是顯而易見的，我的意思是指，雖然這情況它似乎很明顯，但並非所有情況都如此。

[16:12]也還是有使用這些工具進行全面的商業生產。但有一件事繼續維持著開放性，這些計畫的結果，提倡真的強調開放文件格式，是讓他們比大多數商業工具更自由的原因，

[16:34]這是非常重要的，因為首先，通過這種自由軟體思維，很明顯地你使用工具完成後的文件不應該屬於軟體供應商，而這些應該是屬於你的。

[16:49]為了能夠擁有自己的文件，你需要能夠查看，檢查它們是如何產生的。我知道許多設計師的悲劇故事，是因為更新有幾個更新的工具集因此丟失的文件，導致他們永遠不能再打開它們。

[17:12]因此，確保讓這些使用工具所完成的文檔保持，隨時可以回去檢查、記錄，以便您可以在其他的工具中打開這些檔案，或者可以開發一個工具來打開這些文件檔案，讓這些文件不會隨著商業考量的更新改變而不能使用。

[17:38]所以這是真正的自由軟體文化的一部分，關心的是你產生什麼產物，但也關於你的產物的重要性。因此，開放標準是非常重要的，或者也許我們也可以這樣說，文件格式是要能夠被紀錄且可以被理解的。

[18:04]有趣的是，在整個自由圖形世界裡，還有一個非常強大的逆向工程師團隊，那就是文件格式和文件運動者。

[18:19]我認為這很有趣。他們聲稱，文件檔案應該是自由與免費的，所以我們會反對，我們將冒險違反法律，以便能夠了解付費文件是如何建構的。

[18:37]所以他們真的努力能夠理解付費文件，能夠讀取它們，並能夠為他們開發工具，以便他們可以被重用和重塑。

[18:54]因此，自由和非自由文件之間的兩者的差異在於，例如，利用一個InDesign文件，來做出商業產品的結果，卻沒有文件記錄告訴我們該檔案該如何運作。

[19:10]這意味著打開文件的唯一方法是使用特定的程序。所以，你所做的和你用來生產它的軟體之間有一個連結。

[19:24]這也意味著如果軟體一旦更新或授權期結束，您將無法打開自己的文件。這意味著它是固定的，你永遠不能改變它，甚至你永遠不能允許任何人改變它。

[19:39]開放文件檔案格式有文獻紀錄。這意味著，不僅創造它的軟體可以使用，這樣你可以了解它是如何產生的，但也有其他獨立的文件檔案可用。

[19:55]所以每當一個檔案，例如像是一個軟體無法運作，或者它太舊不能運作，或者你沒有它可用，你有其他的方式來處理跟理解文件檔案，並能夠打開它，並重新啟用和重製它。

[20:11]開放文件檔案格式類型，例如SVG（可縮放矢量圖形），ODT（開放文檔文本格式）或OGG，影片格式允許您查看所有元素彙整在一起後的影片格式。

[20:31]重要的是，這些開放格式之中，你會看到整體的生態系統存在檢查工具，使你能夠創造、閱讀、和更改以及操縱這些格式。我認為很容易從InDesign文件中可以看到這種文化根本不存在。

[20:55]入門

[20:59]如果你有興趣開始使用自由圖形(Libre Graphics)，你可以從不同的層面開始。已經有開發完整的工具，看起來有點像商業照片處理工具或輸出工具。

[21:19]有一個叫做「Gimp」的軟體，是一個自由及開放原始碼的點陣圖圖像編輯器，它是一個開發完善的照片處理軟體。另外有個叫「Blender」的軟體，這是一款快速發展的動畫軟體，支援多平台免費3D動畫/繪圖製作軟體，被成千上萬的人使用，它被用於商業製作，做出皮克斯風格的東西。

[21:43]這些工具可以安裝在任何系統上，所以您不必使用Linux系統就可以使用它們。例如，您可以將其安裝在Mac或Windows系統上。當然，當你如果你在能夠辨識這些軟體的系統上使用他們，通常效果會更強大。

[22:09]分享練習/重新學習

[22:14]這種工作方式改變了你學習的方式，也改變了你的教學方式。由於我們很多人已經理解了學習和實踐之間的關係，我們都以某種方式參與教育，我們許多人在教非正式設計或藝術學校教學。

[22:43]顯而易見地，這些傳統學校真的不適合教導跟自由圖形(Libre Graphics)有關發生的學習和教學類型。

[22:57]所以我們碰到的一個問題是，以傳統的藝術教育體制來說，在許多層面上是已經有許多結構的，評分的標準也多以個人表現為主。我們的實踐的類型總是相當多重的，總是關於許多人發生的事情。

[23:17]這種方式工作來激勵學生工作是相當難的，因為往往到了最後，他們知道他們都要被以個人成果被進行評分，所以這是其中一個層面。

[23:31]在傳統教育中，教學技術和實踐之間總是有分離的。所以你必須用不同的方式，例如，你有工作室可以實踐執行，然後你舉辦工作坊。不過很難在兩者之間建立概念上的連結，所以我們最終試圖做到這一點，但顯然這兩者並不合適。

[24:02]然後，教師和學生之間的階級制度存在問題，這在正規教育中很難打破，真正的原因是即使是在相當非正式的情況下還是會有人來教或是某人會被教導。

[24:28]沒有辦法真正打破等級，因為這是學校的工作方式。所以自從一年以來，我們開始思考如何做，不，多年來，我們一直在思考如何做不同的教學，或如何做不同的學習。

[24:48]所以去年我們第一次建立了一所暑期學校，就像一個實驗，看看我們能不能學習和教學。而學校的名字是「重學」(Relearn)，因為透過這種再學習，不論是為自己或是對別人來說，透過這種教學學習，似乎已經成為一個很好的方法。

[25:15]附屬

[25:19]如果我說「我們」，這總是有點不舒服，因為我喜歡清楚是誰，但是當我在這裡說話有很多「我們」在我心中。所以有一群設計師稱為OSP (Opens Source Publishing)。他們從2006年開始，決定不再使用任何專有軟體進行工作。從這一整套的問題，實踐和方法開發。

[25:51]所以現在大約有十二個人在布魯塞爾工作，有一個設計實踐。我很幸運是這個小組的榮譽成員，所以我與他們保持密切聯繫，但我並不是全面性地參與與設計團隊的設計工作。

[20:11]「我們」這個意義常和另一個「我們」的意義重疊，自1996、1997年以來在布魯塞爾藝術協會和媒體活動。我們在混合「反著作權」(copyleft)思維上面更感興趣，包括在自由軟體思維和女權主義上。在許多方面與OSP檔案交替使用，但他們可能使用不同的方式來說這個詞彙。

[26:42]另一個「我們」的意義則是指在自由圖形(Libre Graphics)社群，這個「我們」的定義通常會讓人感到不太舒服，因為它通常是指包括想要征服世界的工程師，和一小群負責絕頂聰明的開發人員，他們在特定的小圈圈內談論他們創造的非常奇怪的世界，文字編排學者關心通用字體。

[27:16]我的意思是，有很多不同的人參與這個世界。所以我認為，在這次對話中「我們」是Contant, OSP和自由圖形(Libre Graphics)社群。

[27:29]「自由圖形」(Libre Graphics)年會，2014年的德國萊比錫城市

[27:34]我們制定了一個行為準則，這準則似乎是在自由軟體或技術會議上出現的，它來自美國的背景，我們已經開始明白，免費軟體是「免費」的這件事，並不意味著大家都會覺得受到歡迎。

[28:02]長期以來，這種社群的多樣性仍然是個很大的問題。這種過度自由的情況下可能導致人們認為，那些不在其中的人可能其實是不想加入，因此在這社群中找不到一個可以進入的位置。

[28:26]例如，事實上女性在使用自由軟體的比例上並不活躍，尤其是在專有軟體上特別少，如果你仔細思考這件事其實是相當不舒服的。

[28:41]而與這種循環效應有關：因為女人並不常出現在那裡，她們可能也不感興趣，因為她們不感興趣這個原因，因為她們的缺席，所以可能代表她們沒有能力，或是因此特別在這方面感到活躍，因為她們覺得可能不屬於這裡，這也是其中一部分。

[29:07]另一部分是，非常殘酷的騷擾文化，包括種族主義和性別歧視語言，使用的圖像上是被禁止的。這些狀況都必須要被處理。

[29:26]在過去兩年裡，我認為這個世界的女權主義者，已經開始參與像“行為準則”這樣的文件，慢慢開始熱烈參與浮上檯面，例如「技客女性主義」(Geek Feminism)或「艾達倡議」(Ada Initiative)作為處理這類。在某些意義上來

說，是有種要證實自身價值的意義。（註解：兩名來自 Linux 社群的 Geek Feminism 貢獻者瓦萊麗·奧羅拉和瑪麗·加德納共同創立了「Ada Initiative」，全職投入支持女人參與各式開放科技與文化社群的志業。）

[29:56]但是這是一個指出這個社群有騷擾的問題存在；首先，他們明確地告知說：「我們想要更多元的社群」，這是相當重要的一件事；這也給了那些受害者很明顯的管道，讓他/她們知道哪些人是申訴對象，而且騷擾行為是會有人處理的。

[30:31]這是希望被騷擾的人可以盡可能地不用背負這些負擔，要受到騷擾的人自己為自己辯護，其實是讓這類騷擾案件石沈大海。

[30:43]藝術作為整合概念

[30:47]對我來說，自稱是一個藝術家是有用的，它是非常有用的。我不是很忙，可以說是，在一個藝術體制內的脈絡下，這並沒有太大幫助。

[31:03]但是幫助我的是藝術家的象徵，以及我將藝術家具有的智慧知識形象投射在自己身上，或是從別人身上或是從同儕身上(先前或是當代的)，因為這讓我用自己個人的定義去定義我所處在的脈絡和概念，並且不忘卻實踐。

[31:37]我認為藝術是為一個難得能讓這樣的事情發生的地方，不光只是允許發生，實際上更非常主動地要求它，而這讓我更想要明確地了解我過去產生的連結，包括從我的做法，我的參考資料或是我的選擇，這些都屬於我所建構情況下的一部分。

[32:11]所以藝術家象徵本身就是一個非常有用的工具箱。我認為我使用它比我想像的更多，因為它允許我以更有效的方式找到多重的連結。

。