

Entretien avec Hackable:Devices, site de diffusion massive de matériel libre

Les dimanches pluvieux, quand le bobo va chez Ikea, le hacker surfe sur Hackable:Devices...



Si vous étiez des dernières Ubuntu Party ou RMLL, vous n'avez pu passer à côté du stand, toujours très fréquenté, de Hackable:Devices sans remarquer les étranges appareils et instruments insolites, gadgets et machines que cette dynamique équipe présente fièrement aux passants. Et je ne puis cacher mon émotion d'avoir vu pour de vrai une carte Arduino ou une imprimante 3D à l'œuvre, après en avoir d'abord entendu parler en théorie sur ce blog.

Qu'est-ce donc que **Hackable:Devices** ? Dire qu'il s'agit d'une boutique en ligne proposant du « hardware open source », ou « matériel libre » en bon français, est vrai mais c'est un peu réducteur car ce serait taire la dimension communautaire (et militante) du projet.

D'ailleurs vous êtes ainsi accueilli en première page du site : « Les logiciels libres n'ont pas amené la liberté qu'au logiciel. Chez hackable-devices nous croyons sincèrement que le matériel et l'électronique peuvent être utilisés et développés selon les mêmes processus communautaires. Nous

pensons que la culture du DIY (*ou Do It Yourself pour Faites-le vous-même*) et l'apprentissage par la pratique doivent être encouragés. Nous savons que les gens se rencontrent pour créer, améliorer et s'amuser tout à la fois. Nous sommes persuadés que les objets doivent réellement vous appartenir. »

Tout d'un coup nous voici à des années-lumière du modèle Apple. Et je me prends à rêver que les professeurs de technologies fassent de plus en plus souvent leurs courses sur ce site.

Impossible d'attendre plus longtemps avant de les rencontrer et mettre nous aussi ce passionnant projet en lumière.

Entretien avec John Lejeune et l'équipe des h:D

Réalisé le 11 août par Siltaär pour Framasoft

Bonjour John, pour commencer, pouvez-vous nous dire qui se cache derrière le smiley bleu du logo ?

Alors, l'équipe se détaille de la manière suivante :

- Cécile Montagne, qui s'occupe des aspects administratifs et comptables
- Jérôme Blondon, développeur et actuel chef de projet
- Johan Charpentier, développeur et actuel administrateur système
- John Lejeune, développeur et actuel *community manager* / « chef produit », si tant est que les communautés se *manage* et que les produits aient un chef. ☐ En charge du rédactionnel sur le site et sur les routes le reste du temps
- Louis Montagne, CEO de la SCOP Bearstech, à l'origine du projet
- Wim Vandeputte, CEO kd85.com, aussi sur les routes pour les ateliers

Sans oublier les remontées d'infos via les utilisateurs, les hackers, les hackspaces, etc..

Ainsi que d'autres personnes qui vont rejoindre la société dès qu'elle sera créée, comme Paul Coudamy.

Dans quelles circonstances s'est monté Hackable Devices ?

Le projet est né chez Bearstech, juste après le dernier Chaos Communication Camp (2007), Laurent Haond et Louis Montagne, qui y étaient, sont revenus avec beaucoup d'idées et du matériel, comme un Neo 1973.

Ca a donné lieu à pas mal de projets chez Bearstech, dont la distribution des OpenMoko, puis, suite à des discussions entre hackers lors du 25C3 à Berlin, au sujet de la diffusion du hardware libre et des hacks électroniques en tous genres, ça a bien pris forme. Il y avait déjà un embryon de stand hackable-devices lors du Hacking At Random 2009. C'est à partir de là que les choses se sont mises en place, et que les premiers développements de la plate-forme ont vu le jour.

Comment s'est fait le rapprochement entre Bearstech, Kd85 et faberNovel ?

Bearstech a déjà créé une société avec faberNovel, en 2006 : af83, c'est un partenaire de choix pour réussir le lancement d'une entreprise. Pour Kd85, le plus naturellement du monde, puisque nous nous retrouvons sur les mêmes événements (FOSDEM, HAR, CCC, RMLL, etc.). Wim a pas mal promu OpenBSD ces dix dernières années.

On discute aussi aujourd'hui avec d'autres partenaires, comme NodA par exemple.

Pourquoi avoir choisi un nom anglais ?

Parce que « Matériels Bidouillables » ça garde une connotation péjorative que « Hackable » n'a pas, et que ça ne *sonne* plus juste (tout comme Framasoft a pris le pas sur

« FramaLogiciel », je suppose) □

Parce que nous voulions d'emblée avoir une couverture Européenne, mondiale (par la nature même des projets et des fournisseurs), et que l'Anglais reste l'Esperanto *de facto*.

D'autre part, avec tous ces joyeux lurons qui forment l'équipe, nous pouvons répondre aux demandes en anglais, allemand, espagnol, flamand et bien sûr, français. C'est l'anglais qui nous permet de communiquer entre nous.

Enfin, parce qu'on avait besoin d'un nouveau nom, quelque chose qui soit facilement identifiable et qui soit juste à la limite, toujours un peu ambigu, ... On voit le hacking comme l'augmentation, l'amélioration ou la compréhension, et c'est ce message que l'on veut faire passer.

Quels sont les objectifs du site ?

Le site n'est qu'une des 3 activités de la future société Hackable:Devices, mais on ne va pas en dire trop tout de suite □

Ses objectifs :

- Faciliter et promouvoir la distribution du matériel modifiable, en privilégiant celui qui offre des licences libres (en construisant un site rentable permettant de fédérer les distributeurs de ces matériels, de trouver les nouveaux matériels et de les mettre en avant) ;
- Fédérer et accompagner ceux qui font des prototypes, des petites séries, des projets, afin d'avoir une plateforme commune et de produire les meilleurs ;
- Promouvoir l'initiation, l'éducation et le fun à travers certains produits/kits, et bien sur promouvoir le Libre en général ;
- Être un support pour les évènements et autres salons lorsque les utilisateurs souhaitent « mettre les mains dedans » ;

- Servir de base à la création d'objets design, libres et numériques.

D'où est venue l'idée de vendre du matériel ?

C'était un besoin à la base. Pour avoir constaté qu'il n'était pas toujours simple de trouver l'info, d'importer des choses sans surprises, puis de gérer les frais divers (port, douanes, etc..), nous nous sommes dit que nous n'étions pas les seuls à avoir ce genre de problématique. L'expérience du Freerunner a été le déclencheur. On voulait pouvoir avoir accès à un LinuxDevices.com, mais sur lequel on pourrait acheter.

Et avec quelles infrastructures ?

Pour l'instant, grâce à celles de kd85 et de Bearstech. Ce sont ces deux sociétés qui soutiennent et développent le projet en attendant la création d'une entité juridique autonome. Le premier pour la logistique, à savoir tout ce qui concerne la réception du stock, les expéditions. Le second pour gérer le reste, à savoir les développements et l'hébergement du site, les fiches produits, le suivi et la facturation, les plaisirs douaniers et administratifs en tous genres. □

En ce qui concerne les événements et les ateliers, nous nous partageons la tâche selon les disponibilités de chacun, les proximités géographiques, et nous nous retrouvons parfois au complet sur d'autres, comme les RMLL ou les Chaos Computer Congress.

Comment s'est montée la communauté ?

Par le bouche à oreille principalement, et parce que nous sommes nous même issus de cette communauté.

Ensuite, c'est un travail quotidien de mail, de publication, de déplacements pour des démonstrations, d'ateliers d'initiation...

Et aujourd'hui, combien compte-elle de personnes (hackers, créateurs, fabricants, investisseurs) ?

h:D c'est aujourd'hui plus de 500 utilisateurs actifs, un peu plus de 7000 visiteurs mensuels, pour une quarantaine de produits. Beaucoup de nos membres sont des hackers, même si cela tend à se diffuser, au profit d'un public plus large. Les artistes, designers, plasticiens, musiciens, sont de plus en plus nombreux à nous rejoindre et c'est tant mieux.

Les investisseurs, pour l'instant, point. Nous supportons seuls les coûts, mais ça ne saurait tarder ☐

Pour combien de projets ?

Près d'une dizaine. Tous ne sont pas nécessairement liés à Hackable:Devices et tous ne sont pas encore publiés, il y a pas mal de *work in progress*.

C'est un des problèmes à surmonter. On a beau dire *release early, release often*, concrètement, il faut toujours lutter contre la tendance « oui, mais c'est pas encore prêt, j'ai encore quelques trucs à terminer avant publication ».

L'autre souci souvent rencontré c'est, « ben, ça vaut pas le coup, c'est trop simple, je vais pas publier ça !?! ». Typiquement, tout ce qui tourne autour d'Arduino est souvent dans ce cas. ☐

Et puis il y a des projets qui demandent pas mal de coordination avant de voir le jour, par exemple en ce moment autour de la surveillance de la consommation énergétique, avec une collaboration entre Snootlab, Nod-A et OpenEnergyMonitor.org, ou encore autour de la fabrication d'un notebook communautaire, avec blogARM.

Quels sont les projets les plus actifs ?

Aujourd'hui, en terme de réalisations, je dirais NanoNote, Milkymist, Mutable Instruments, Proxmark (site officiel)

aussi.

Quels sont vos projets préférés ?

Difficile comme question. Au sein de l'équipe, chacun a ses préférences, ce qui fait qu'au final, il n'y a pas un projet qui attire toutes les attentions.

À titre personnel, j'aime bien ce qui est lié au son, à la radio, donc je dirais Tryphon (site officiel), Sonodrome (site officiel), Mutable Instruments (site officiel). Mais j'aime aussi Milkymist (site officiel) et NanoNote (site officiel), pour l'aspect Copyleft qu'ils illustrent à merveille.

Parlez-moi du projet NoBox/Soxyd référencé sur Hackable-Devices.org. De quoi s'agit-il ?

Il s'agit de permettre aux utilisateurs de se réapproprier les données, au travers d'une « box » à installer chez soi. La problématique est connue de Framasoft, je me souviens avoir lu récemment la traduction de l'interview d'Eben Moglen, par Glyn Moody.

Comment vous y êtes vous intéressés ?

En ce qui me concerne, j'ai découvert cette problématique avec certains membres de FDN il y a quelques temps déjà. Elle commence à se diffuser grâce à l'émergence de matériel adéquat, mais aussi en réponse au cloud et aux questionnements qu'il apporte.

Sur la plate-forme à proprement parler, elle est apparue sur l'initiative spontanée de Gordontesos, après une discussion sur IRC.

Et où en est-il chez vous ?

Gordontesos a commencé les développements sur un Sheevaplug il y a quelques semaines. La coopération est ouverte.

J'ai eu l'occasion à Bordeaux de discuter du sujet avec Benjamin Bayard lors des RMLL 2010, qui me confirmait l'importance de l'expérience utilisateur au niveau de l'interface graphique. C'est à mon sens le point sur lequel se concentrer.

Et le Freerunner, on est en route pour une v2 ?

J'aimerais bien, mais j'en doute. Avec la prolifération des smartphones, l'apparition d'Android et consort, je doute qu'OpenMoko se relance dans l'aventure, au profit du Wiki Reader. À mon sens, cela restera une plate-forme de tests / prototypage / amusement sans jamais atteindre le grand public.

Une petite baisse de régime sur le flux Identica depuis un mois ? Tout le monde est en vacances ?

Oui. ☐

Enfin, plus maintenant si vous suivez ce lien ☐

Cherchez-vous de nouveaux contributeurs ?

Toujours.

Qu'il s'agisse d'info à remonter, d'évènements auxquels participer, de produits susceptibles d'intégrer h:D, de traductions, vous êtes les bienvenus.

Pour finir, la traditionnelle question de clôture des entretiens : « Quelle est la question que je n'ai pas posée mais à laquelle vous auriez voulu répondre ? »

Celle-ci justement. ☐

Blague à part : « Où en est le hardware Libre ? » peut-être.

Réponse : Ça bouge pas mal ces temps-ci, avec des initiatives telles que Ohanda ou encore le Open Hardware Summit de New-York en septembre. Ce sera peut-être l'occasion de voir émerger une définition commune, en cours sur Freedomdefined.