

Funkwhale : Eliot franchit le pas

*Quand un développeur choisit de se consacrer à plein temps au logiciel libre qu'il a créé, ça nous intéresse. Quand en plus il s'agit d'un logiciel **fédéré** qui fait appel au protocole activityPub...*

*Lecteurs et lectrices de ce blog, vous connaissez sans doute le papa de [Funkwhale](#), **Eliot Berriot**, déjà [longuement interviewé par Narf](#). Dans l'article qu'il vient de faire paraître sur le nouveau blog consacré au projet, il fait le bilan de ce qui s'est passé, évoque le succès présent de Funkwhale et surtout envisage l'avenir. Son projet a commencé à rallier une communauté de contributeurs et contributrices et suscite un intérêt grandissant, mais qu'en sera-t-il sur le long terme, pourra-t-il s'appuyer sur des contributions solides et nombreuses, et avec quelles ressources financières peut se poursuivre le développement ?*

N'hésitez pas à contribuer de toutes les façons possibles (code, documentation, traduction, bêta-tests, signalement de bugs, communication, don financier, messages de soutien et de remerciement...) au succès de Funkwhale !

Funkwhale : passé, présent... et avenir ?

Par Eliot Berriot

billet original en anglais sur [le nouveau blog de Funkwhale](#)

Funkwhale a débuté comme un projet personnel il y a trois ans, en réponse à la fermeture de Grooveshark. À partir

d'aujourd'hui, de nouvelles instances apparaissent chaque semaine, le projet prend de l'ampleur et attire des contributions extérieures. Que peut-on attendre de l'avenir du projet ?

Passé

Au début, en 2015, il n'y avait que moi, Eliot, qui travaillais sur mon temps libre sur ce « truc », en réaction à la disparition de Grooveshark. À cette époque, Funkwhale n'avait pas de logo, pas de documentation, pas de site web, l'interface utilisateur était malcommode, buguée, et le seul déploiement était... le mien.

Ça fonctionnait, et c'était satisfaisant d'être indépendant des grandes plateformes de streaming, mais l'effort n'en valait vraiment pas la peine, d'autant plus que l'interface n'était pas fameuse.

Cependant, en 2017 (ou était-ce 2016 ?), j'ai découvert une nouvelle super technologie, appelée [VueJS](#), que j'ai utilisée pour reconstruire le *front-end* du projet, à partir de zéro. Soudain, tout est devenu à la fois plus facile et plus satisfaisant du point de vue de l'utilisateur et du développeur, et je me sentais assez confiant pour montrer le projet à des amis proches et à la famille.

En utilisant leurs commentaires, j'ai pu améliorer le projet et ajouter progressivement de nouvelles fonctionnalités. La première fois que j'en ai parlé publiquement, c'était probablement [ici, en juillet 2017](#). Mais le vrai coup d'envoi du projet a été avec [ce pouet](#), où j'ai invité des gens sur ma propre instance pour une bêta fermée, fin février 2018.

Cela a attiré quelques dizaines de nouveaux venus, désireux d'essayer (et de casser) l'application. Là encore, leurs commentaires m'ont beaucoup aidé, et le projet doit beaucoup à leurs contributions. Dans l'ensemble, je dirais que le feedback a été très positif, et pour moi, c'était un de ces moments de la vie où l'énergie et les idées sont au rendez-

vous !

De mars à aujourd'hui, les choses se sont accélérées. Beaucoup de choses :

- [Sean Tilley](#) a écrit un excellent article sur le projet, attirant plus de gens.
- D'autres personnes ont commencé à héberger des instances de Funkwhale. [Gled](#), en particulier, a commencé la première instance publique : <https://funkwhale.mastodon.host/>
- Les contributions externes ont été ajoutées à la base de données et à la documentation par [pas moins de 20 personnes](#).
- Les gens ont commencé à donner de l'argent au projet sur Liberapay et Dunitier.
- J'ai ouvert un compte Mastodon dédié au projet : <https://mastodon.eliotberriot.com/@funkwhale>.
- J'ai ouvert des [canaux de discussion avec Matrix](#) pour rassembler les membres de la communauté, discuter du développement, accueillir les nouveaux arrivants et s'amuser ensemble.
- La fédération de base des bibliothèques musicales a été mise en place.
- J'ai été interviewé par [Narf, de Framasoft](#), et [Guénaël Pépin, de NextINpact](#) sur le projet.
- J'ai présenté ActivityPub et l'implémentation de Funkwhale [aux RMLL à Strasbourg](#), en juillet.
- Funkwhale a été internationalisé et de [chouettes contributeurs](#) l'ont traduit dans [plus de 10 langues](#).
- Jibec a créé et maintenu [un paquet YunoHost](#) pour le projet.
- J'ai passé une semaine en juillet avec d'autres développeurs, designers et contributeurs à des projets fédérés lors du [« fédérathon », organisé par Nathanaël](#). Les utilisateurs et utilisatrices ont testé l'interface de Funkwhale, et de nombreux commentaires ont été recueillis.
- Nous sommes passés [de la version 0.6 à la version 0.16](#), avec littéralement des dizaines de corrections de bogues, de nouvelles fonctionnalités, des améliorations, etc.
- [Curator](#) a lancé [Open.audio](#), une instance ouverte pour les

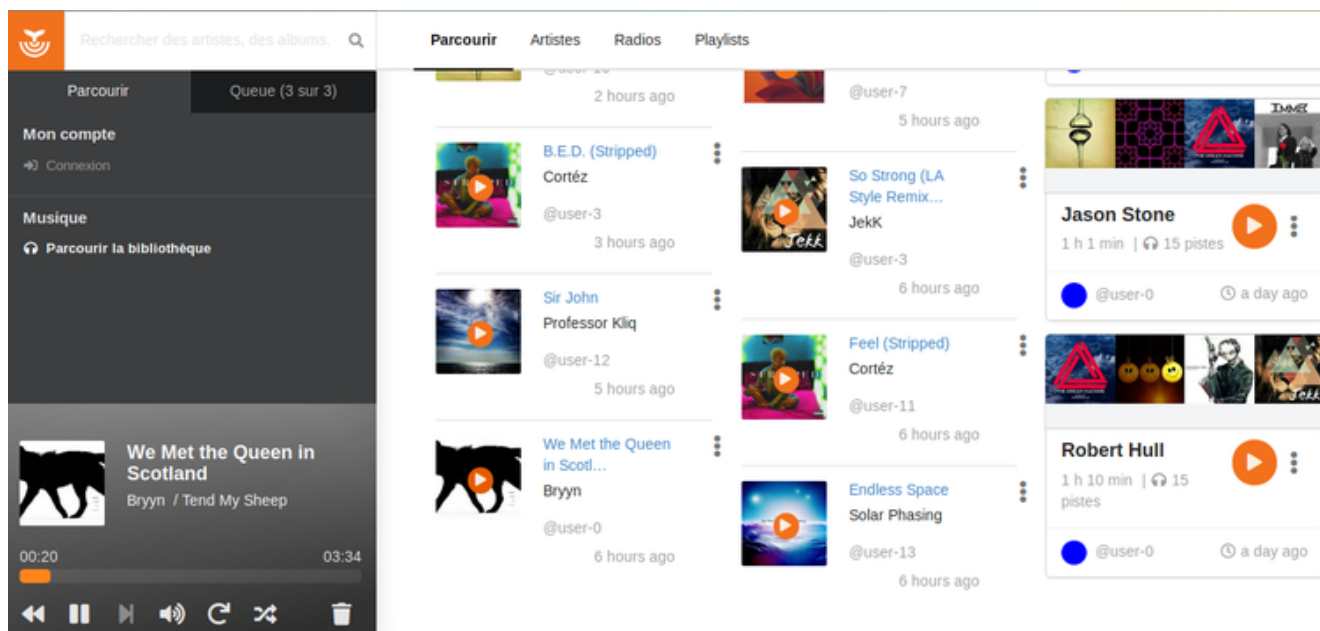
créateurs et créatrices qui souhaitent partager leur contenu sur Funkwhale.

- Toutes les autres choses que j'ai oubliées...

Je ne dis pas ça pour être prétentieux ou en obtenir les lauriers. En fait, beaucoup de ces réalisations et jalons ont impliqué d'autres personnes que moi, et même si je suis toujours le principal développeur et contributeur du code, le projet dans son état actuel va bien au-delà de ce que je pourrais faire par moi-même.

Merci donc à toutes les personnes qui ont aidé, apporté du plaisir, des idées, des commentaires, de la conception, du design, des traductions, qui ont parlé du projet et l'ont amélioré.

Funkwhale semble plus réel maintenant qu'il y a un an, et c'est grâce à vous !



Capture de l'interface de Funkwhale

Présent

Donc, nous voilà, l'été est terminé, et nous devons parler de

ce qui se passera ensuite. Parce que toutes les bonnes choses qui se sont passées avaient aussi un prix et, malheureusement, les choses ne peuvent pas continuer comme ça pour toujours.

En tant que responsable de projet et contributeur principal, j'ai encore beaucoup de choses à faire :

- Recueillir les commentaires
- Aider les propriétaires d'utilisateurs et d'instances à résoudre les problèmes d'installation ou d'utilisation.
- Maintenir la documentation à jour et l'améliorer.
- Accueillir de nouvelles personnes dans la communauté et répondre aux questions sur le projet.
- Répondre aux questions sur le projet, sa feuille de route, ses caractéristiques, etc.
- Gérer l'outil de suivi des problèmes : répondre aux nouveaux problèmes, commentaires, les classer par ordre de priorité d'une version à l'autre.
- Revoir les contributions aux codes : vérifier que les changements suggérés fonctionnent et respectent les lignes directrices, aider leur auteur à les finaliser.
- Discuter des nouvelles fonctionnalités avec les utilisateurs
- Implémenter de nouvelles fonctionnalités / corriger des bogues
- Etc.

Comme vous l'avez probablement deviné, cela prend beaucoup de temps, et tout cela doit se faire pendant mon temps libre, puisque je travaille à plein temps. A ce stade, vous ne voulez probablement pas savoir combien de week-ends et de soirées j'ai passé à travailler sur Funkwhale ☐

Je n'insinue pas que je suis épuisé : ce n'est pas le cas. Cependant, à long terme, persister de cette façon est la voie vers le désastre. Vous avez peut-être remarqué que le développement du Funkwhale a ralenti pendant l'été, eh bien, c'est en partie à cause de cela : J'ai dû prendre du recul et

profiter d'un peu de temps libre.

Maintenant, que puis-je faire à long terme ?

Avenir

Aujourd'hui, je peux l'annoncer, puisque les négociations avec mon employeur sont terminées :

je quitte mon emploi chez PeopleDoc pour travailler sur Funkwhale. À partir du 1er décembre, je pourrai travailler à plein temps sur le projet et lui accorder l'attention qu'il mérite.

J'aimerais remercier mon employeur et mes collègues, car ils me soutiennent beaucoup et ont accepté de me laisser partir !

Je suis très enthousiaste à l'idée de commencer ce nouveau chapitre de la vie du projet et je suis persuadé que cela m'aidera à trouver de nombreuses solutions aux défis actuels auxquels nous sommes confrontés :

- rendre le projet plus accessible aux utilisateurs et aux contributeurs
- simplifier les processus d'installation, de maintenance et de mise à niveau
- permettre un soutien financier et non financier aux créateurs de contenu qui publient leurs travaux sur Funkwhale.
- mettre en place une structure adéquate autour du Funkwhale pour recevoir les dons, payer les contributeurs (comme moi), gérer les espaces communautaires, etc.
- travailler sur des fonctionnalités plus importantes



Feu vert pour Funkwhale !

Merci d'avoir lu, on va faire des choses géniales ensemble !

PS : vous avez peut-être remarqué qu'il s'agit d'un nouveau blog. Nous n'allons pas arrêter de publier [sur Mastodon](#), mais un blog est mieux adapté pour les longs messages et les annonces, et apportera aussi plus de visibilité au projet. Vous pouvez suivre ce blog [en utilisant RSS / Atom](#), mais aussi sur la Fediverse, en suivant [@funkwhale@blog.funkwhale.audio](https://funkwhale.blog), grâce au travail incroyable de [Baptiste](#) et d'autres contributeurs de [Plume](#) !

Liens utiles

- Le site officiel <https://funkwhale.audio/>
- Où trouver des instances <https://join.funkwhale.audio/>
- Code source : <https://code.eliotberriot.com/funkwhale/funkwhale>
- Le chat du projet [#funkwhale:matrix.org](https://riot.im/app/#/room/#funkwhale:matrix.org) (<https://riot.im/app/#/room/#funkwhale:matrix.org>)
- Le compte Mastodon de Funkwhale : <https://mastodon.eliotberriot.com/@funkwhale>
- le compte Mastodon d'Eliot : <https://mastodon.eliotberriot.com/@eliotberriot>

- Soutenir financièrement :

<https://liberapay.com/funkwhale>