

La promesse de l'ordinateur-graphique Libérer la créativité du « designer »

Jean-Philippe Fauteux

Number 41, Winter 1986–1987

L'image, la lettre et la ligne

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/43468ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions l'Interligne

ISSN

0227-227X (print)

1923-2381 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fauteux, J.-P. (1986). La promesse de l'ordinateur-graphique : libérer la créativité du « designer ». *Liaison*, (41), 30–31.



La promesse de l'ordinateur-graphique : **Libérer la créativité du « designer »**

par Jean-Philippe Fauteux

« **L'**image que j'ai en tête... » est certainement la plus difficile à décrire. Le « designer » partage avec son client cette difficulté et c'est pour cette raison qu'ils doivent, avant d'entreprendre un travail, s'entendre sur des références verbales et visuelles et parler le même langage. Il est tellement difficile de verbaliser une image que la plupart du temps, la conversation se termine par l'énoncé suivant : « Je voudrais une image comme celle-ci, mais différente ».

Les créateurs visuels ont depuis toujours été à la recherche de moyens pour produire des esquisses, des facsimilés ou des épreuves de façon à permettre au client de prévisualiser son image avant de passer à l'imprimerie. La solution recherchée devrait être aussi simple et rapide que l'esquisse au crayon, aussi précise que le travail imprimé, mais plus économique. L'ordinateur graphique (OG) promet aujourd'hui de résoudre ce problème.

L'apparition et le développement des micro-processeurs et surtout, l'évolution des logiciels, permettent d'envisager des utilisations à peine imaginables il y a de cela quelques années.

Même si la création graphique assistée par ordinateur n'en est qu'à ses débuts, on peut déjà prévoir toutes les possibilités créatrices qui seront mises à la disposition des « designers ». On retrouve aujourd'hui, en abondance relative, des systèmes graphiques complets et d'une grande variété d'applications : présentations graphiques et mécaniques, manipulations et retouches photographiques, génération d'illustrations et animation.

L'élément le plus important du développement de l'OG a été l'appari-



tion de la **station de travail**. La station de travail graphique est une machine conçue tant au niveau de l'équipement qu'au niveau des logiciels pour un usage exclusivement graphique, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas effectuer les tâches normalement dévolues aux ordinateurs, du type traitement de texte, chiffriers, etc. La plupart des stations de travail sont assemblées autour d'ordinateurs personnels du type IBM. La station de travail offre une vitesse d'exécution extrêmement rapide, une grande mémoire nécessaire aux calculs et à l'exécution de programmes graphiques. La plupart de ces fonctions étant intégrées à l'ordinateur plutôt qu'au logiciel, cela a pour effet d'en rendre la manipulation plus facile.

L'interactivité du médium constitue le premier avantage de la création graphique par ordination : voir l'image prendre forme sur l'écran aussi facilement que sur du papier tient presque du

miracle. Tout aussi performants qu'un crayon de couleur ou des ciseaux, les OG offrent en plus d'une grande variété de couleurs, des fonctions telle que la copie de photographie, l'agrandissement, la rotation, le découpage et le collage, tout cela grâce à un stylet ou à une souris.

Ne plus jamais perdre ses crayons

L'affichage d'un menu a fait fondre les obstacles entre le « designer » et l'ordinateur. Toute la programmation ayant préalablement été réalisée par quelqu'un d'autre et installée dans le cœur de l'ordinateur, l'utilisation du menu devient aussi simple que de tourner un commutateur. De plus, grâce à l'OG, vous n'aurez plus jamais à chercher le crayon qui a roulé sous la table à dessin puisque tous les outils



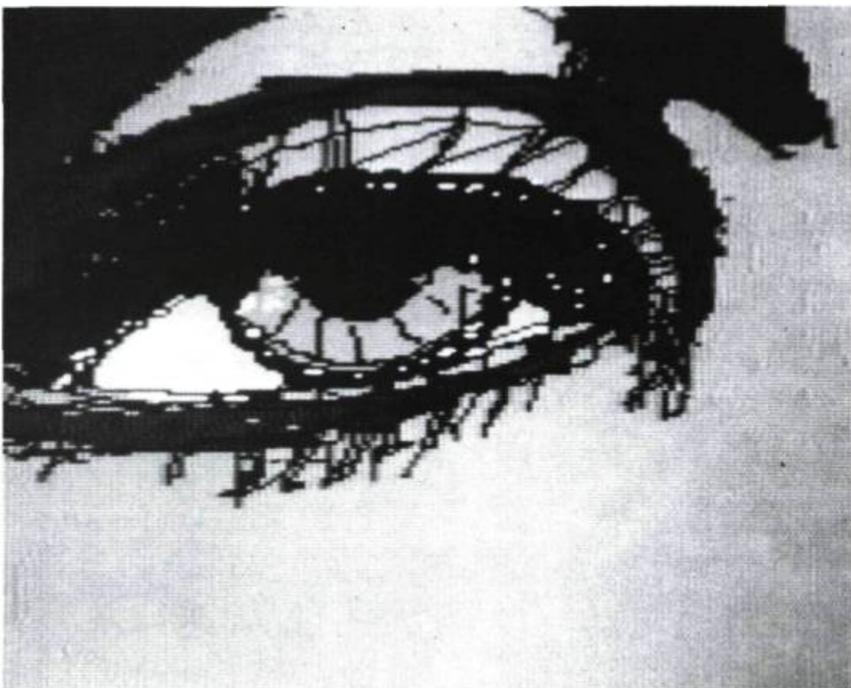
graphiques sont contenus dans un seul tiroir électronique : le menu.

À la sortie, l'affichage de l'image graphique est toujours en vidéo et cette image peut être recopiée sur film à l'aide d'un équipement spécial, on peut donc réaliser des économies au niveau de l'impression. On peut entreposer et conserver les images ainsi créées sur disque magnétique. La conservation sur disque réduit considérablement l'espace d'entreposage tout en augmentant la qualité de la conservation. On pourra retrouver et reproduire l'image en parfaite condition, sans virer les archives à l'envers, y effectuer les changements demandés par le client et la remettre en circulation.

D'autres avantages découleront de l'introduction de cette nouvelle technologie. Par exemple, via modem-téléphone, on pourra entrer en contact avec un collaborateur ou un client, se présenter des images, en discuter, les modifier directement sans pour autant se déplacer ni transporter un tas de papier.

Les délais de la production traditionnelle, copies de photos, agrandissements, réductions, la perte de qualité due à la multiplication des générations, les problèmes reliés à la manipulation des originaux seront éliminés. Alors, le « designer » libéré pourra se consacrer à la création sans autre préoccupation que celle-ci. De plus, comme les modifications sont faciles à exécuter, le « designer » évitera les trop pénibles discussions avec son client.

À mesure que les OG deviendront



de plus en plus puissants et faciles d'utilisation, on devrait assister à un important changement dans le processus de création graphique. Ayant un contrôle plus direct de l'image finale et ayant la possibilité avec son ordinateur de modifier son idée presque instantanément, sans douleurs ni grincements de dents, c'est-à-dire sans qu'il doive recommencer son illustration, le « designer » pourra pousser le processus de création à son maximum. On devrait donc s'attendre à la génération de concepts de plus en plus intéressants et novateurs.

On en aura ainsi fini une fois pour toute des Joconde, Snoopy ou Garfield imprimés avec des x et des o sur du papier accordéon.

Jean-Philippe Fauteux est « designer »-consultant, notamment pour la revue **LIAISON**.

