

# Introduction

Cet ouvrage, comme les deux précédemment publiés, est une compilation d'articles parus dans le magazine *Before & After, How to design cool stuff*.

*Before & After*, pour ceux qui ne le savent pas, est consacré à l'enseignement de l'art graphique. Plus exactement, nous expliquons la création graphique et l'illustrons, car nous n'enseignons pas au sens classique du terme, où les compétences s'acquièrent selon un ordre déterminé et reposent l'une sur l'autre.

En réalité, nous montrons la création graphique à l'œuvre, généralement en nous inspirant d'un projet concret, et nous examinons ce qui se passe – par exemple, pourquoi ces couleurs s'assortissent (ou pas) ou pourquoi cet objet-ci est plus grand que cet objet-là afin de produire telle ou telle signification.

Certaines personnes acquièrent ce type d'enseignement à l'école ou l'université, mais tel n'est pas le cas de la majorité. La plupart sont comme vous : ils possèdent quelques connaissances élémentaires en graphisme, s'y intéressent et doivent l'utiliser dans le cadre de leurs activités personnelles ou professionnelles.

Peut-être la mission d'écrire une brochure vous a-t-elle été confiée.

Ou de créer un diaporama. Ou d'éditer une lettre d'informations. Ou de construire un site web.

Peut-être vous faut-il un logo pour votre nouvelle activité. Ou une annonce publicitaire. Ou une couverture de DVD.

Quel que soit le cas, il vous appartient de raconter une histoire qui présente une certaine forme d'expression visuelle, autrement dit une histoire qui peut être *vue*. C'est à ce stade que l'idée de conception intervient.

Cette dernière notion est inséparable de celle de planification. Concevoir un immeuble, un vêtement ou un projet signifie d'abord l'organiser, puis concrétiser le projet.

La création graphique, bien sûr, consiste à organiser la présentation visuelle d'un élément, au sens large. Elle concerne l'*apparence* de ce dernier, mais de plus, celui-ci ne peut être séparé de ce que l'élément lui-même dit et accomplit.

La création graphique est un processus où l'étape clé est la première : décider du résultat à obtenir. Autrement dit, demandez-vous, *où allons-nous ?* Une fois que vous le savez, vous établissez ce qui doit être dit, les concepts que vous allez utiliser pour l'exprimer, les attributs – police, couleurs, images, etc. – qui illustreront le concept, puis vous assemblez le tout en un produit fini.

*Before & After* applique ces tâches à la réalité.

Nous avons organisé le livre en trois sections : les bases, la technique et les projets. Comme chaque création graphique présente les trois aspects, ceux-ci naturellement se chevauchent.

*Les bases* sont appelées ainsi non seulement en raison des connaissances élémentaires qu'elles présupposent, mais aussi parce qu'elles constituent les fondations de toute

création graphique. Les bases incluent le trait, la forme, la direction, le déplacement, l'échelle, les proportions, les similitudes, la proximité, la couleur, la composition, etc. Vous devez apprendre les bases parce qu'elles simplifient votre travail et améliorent vos créations graphiques.

*La technique* concerne les méthodes et les solutions pratiques. La dimension la plus précieuse de cette section est sa transposabilité. La façon dont vous rognez les photos sur une brochure peut se répéter sur une page web. La manière dont vous définissez la police, gérez une marge ou superposez un objet dans une publicité peut être reproduite dans une lettre d'informations. Certaines techniques engendrent un effet majeur et rendent une création graphique particulièrement intense – pour cette raison même, elles sont évidentes. D'autres techniques, également importantes, sont moins apparentes et peuvent être répétées en demeurant inaperçues. Toutes ont leur intérêt. Vous ne manquerez pas de le remarquer.

*Les projets* traitent de travaux complets – brochures, lettres d'information, sites web, cartes de visite, diaporamas et logos – dans lesquels les bases et la technique s'associent et collaborent. Ces projets illustrent à la fois la conception et la mise en application – ce qui a été fait, comment et, plus particulièrement, *pourquoi*. Nos projets représentent aussi d'excellents modèles pour vos propres projets. Vous pouvez, peu ou prou, reproduire nos créations et vous appuyer sur les connaissances que nous vous proposons pour les adapter à vos propres besoins.

Il y a trente ans, quand nous imaginions ce que serait *Before & After*, nous eûmes à réfléchir sur la façon de décrire au mieux le contenu du magazine. "La création graphique dans le cadre de la publication assistée par ordinateur" paraissait le résumé le plus fidèle. Le magazine s'attacherait à montrer comment créer des lettres d'informations, des brochures et autres documents professionnels. Il illustrerait les

concepts de la création graphique, sans oublier d'apprendre à définir une police. En résumé, le magazine privilégierait l'esthétique, à savoir le pourquoi et le comment d'une bonne communication visuelle.

Pendant, l'objectif parut trop ambitieux. Il existe beaucoup trop d'aspects différents de la création graphique pour espérer les résumer en quelques petites phrases. "Comment mettre en forme une page" non seulement ne décrivait pas entièrement le projet, mais le titre manquait pour le moins d'éclat. Or *Before & After* ne parlait pas de choses *ennuyeuses*, mais de *choses stimulantes*.

Aussi pourquoi ne pas l'appeler ainsi ?, demandai-je à l'ensemble de l'équipe : *Comment réussir ses créations graphiques*.

J'espère qu'avec ce livre, vous atteindrez l'objectif qu'il s'est lui-même fixé.

—John McWade