

Que sont-ils
devenus



Frédérique

une graphiste de haut vol!



Brochures, dépliants, invitations, affiches, magazines, etc. Pour la plupart des graphistes, le boulot se limite souvent à cette liste de travaux classiques. Frédérique Depièreux ne fait pas exception à la règle mais le hasard lui a donné l'occasion d'exercer son talent sur un support beaucoup plus original...

Il suffit parfois d'un peu d'à-propos et d'un brin de chance pour trouver de nouveaux clients ou s'aventurer dans un créneau inexploré. Lorsqu'elle obtint son diplôme de graphisme au «75», Frédérique Depièreux ne se doutait sans doute pas que son métier l'amènerait quelques années plus tard à décorer des centaines de montgolfières.

À la fin de ses études en 1983, elle commença par travailler comme free-lance dans une petite agence de communication bruxelloise. L'ordinateur n'avait pas encore fait irruption dans le monde graphique et ses activités s'articulaient autour des tâches habituelles de l'époque : composition, illustration, passage à la caméra de repro, commandes passées aux photogreveurs, etc.

C'est un bon gratuit découpé dans un journal qui lui permit de faire son premier vol en ballon, dans les environs de La Roche-en-Ardenne. Pour cette action promotionnelle, les pilotes de chaque aéronef étaient tirés au sort et Frédérique hérita de Patrick

Libert, un passionné qui ne se contentait pas de voler mais était également devenu fabricant de montgolfières.

Quand il apprit qu'une de ses passagères était graphiste, il en profita pour lui demander si elle serait capable de préparer pour lui les logos destinés à orner l'enveloppe de ses ballons. *J'ai répondu oui sans avoir aucune idée de ce que cela impliquait se rappelle-t-elle. En fait, le travail en lui-même n'était pas spécialement compliqué ni technique, mais la taille des réalisations sortait de l'ordinaire. Les graphismes peuvent faire jusqu'à 15 mètres de large sur 6 ou 7 mètres de haut...*

Quelques mois après leur rencontre fortuite, Frédérique commence donc à travailler pour la petite société installée à Court-Saint-Étienne, en Brabant wallon. Nous sommes alors en 1988 et le boulot de graphiste reste le plus souvent manuel. Les Macintosh sont encore coûteux et rares. Elle devra donc mettre au point sa propre technique pour parvenir au résultat souhaité.

Au départ d'originaux parfois de piètre qualité (photocopies, logos imprimés sur des sacs en plastiques, etc.), elle recrée donc les éléments nécessaires sur des films transparents puis utilise un rétroprojecteur pour recopier sa création à la taille souhaitée. C'est sur cette base qu'un gabarit en papier kraft est tracé puis découpé.

Mais pour obtenir cette sorte de « patron » de couture, il faut disposer d'un espace assez grand pour la projection. *J'ai demandé au curé du village si je pouvais utiliser son église la nuit, explique Frédérique. Il a accepté et pendant plusieurs années, j'ai eu accès au bâtiment chaque fois que j'en avais besoin. C'était un travail très artisanal à l'époque, précise-t-elle. Ce n'est que par la suite que j'ai acheté un Mac et que je m'y suis mise. J'ai appris sur le tas, en regardant les autres travailler et en leur posant des questions. Par après j'ai également suivi différentes formations au Cepegra et j'essaye de me tenir au courant des évolutions techniques.*



Passée à l'ordinateur en 1992, en même temps que l'entreprise pour laquelle elle travaillait le plus régulièrement, elle a pu ensuite abandonner cette solution originale et trouver d'autres méthodes de travail.

Aujourd'hui, l'usage du rétroprojecteur reste de mise mais Frédérique découpe les graphismes selon un quadrillage et les reproduit morceau par morceau. Quant aux aspects techniques de mise en forme sur la montgolfière, ils sont pris en charge par un spécialiste des Ballons Libert. Dans certains cas, les logos des sponsors sont directement intégrés à la structure du ballon. Dans d'autres, ils sont cousus sur une montgolfière déjà assemblée.

Le choix de système employé dépend bien entendu du budget du sponsor. Certaines montgolfières sont simplement prévues pour accueillir des panneaux fixés par velcro pour un temps donné et les annonceurs réservent en quelque sorte des parutions, comme ils le feraient pour une annonce dans un toutes-boîtes: leur logo sillonnera les airs pour quelques sorties ou pour une période déter-

minée... si les conditions météorologiques le permettent.

À présent, nous recevons moins de commandes qu'il y a quelques années. Cette spécialité ne représente plus qu'un dixième de mes activités, explique Frédérique. Installée dans une charmante maison de Aye, à deux pas de Marche-en-Famenne et de la nationale 4, la graphiste se consacre donc davantage à ses autres clients et développe donc un autre créneau encore peu exploité: le travail à distance.

Thierry Herman

coup d'œil



Un mini Mac OS X dans la poche

L'iPhone 3G est (enfin) disponible en Belgique. Inutile toutefois de présenter l'appareil, vous en avez probablement déjà un en poche. En revanche, l'OS qui le pilote (le même que l'iPod Touch) mérite que l'on s'y attarde. D'autant qu'il ouvre de réelles opportunités aux développeurs créatifs. Contrairement aux autres Smartphones pilotés par les systèmes Symbian, Palm OS ou Windows Mobile, l'iPhone carbure à l'OS X, un mini Mac OS X développé spécialement pour le petit écran (tactile) de l'iPhone. Comme il s'agit fondamentalement du même système, les outils servant à créer des applications pour Mac OS X Leopard restent identiques: à savoir XCode 3.1 ou Interface Builder (langage de programmation Objectif C). « La manière de développer est identique. À l'exception des classes spécifiques liées à l'affichage tactile (Cocoa Touch), ou la taille de l'écran de l'iPhone. Quelques jours suffisent à développer une petite application pour l'iPhone,



L'App Store permet de télécharger une kyrielle d'applications payantes ou gratuites (bureautiques, financières, gadgets, jeux, etc.) directement sur son iPhone, ou par le biais de son ordinateur (iTunes)

comme un agenda, un petit jeu, ou tout autre gadget», nous confirment plusieurs développeurs.

Le côté génial d'iPhone OS? La possibilité qu'il laisse aux développeurs tiers d'apporter leur pierre à l'édifice via le nouvel App Store (Internet), accessible depuis l'applica-

tion gratuite iTunes. Bien qu'Apple se réserve le droit d'accepter ou de refuser la diffusion ou la commercialisation des applications proposées par les développeurs, le nouveau portail ouvre de réelles opportunités aux créatifs. D'autant que le business modèle ne nécessite aucun investissement de la part du développeur et lui permet d'empocher 70 à 80 % du prix demandé. Le rêve à portée de souris...

Bien entendu, pas question de proposer n'importe quoi sur l'App Store. Le constructeur limite la distribution de certaines applications, comme par exemple celles dévolues à la téléphonie sur Internet (VoIP). L'absence du support de la technologie Flash sur OS X est un autre moyen de contrôler la plateforme système en évitant toute possibilité d'intégrer des applications tierces dans une animation Flash.

Entre-temps, le rapprochement entre Mac OS X et iPhone OS est en marche. La passerelle entre les deux mondes passe désormais par les nouveaux services en ligne d'Apple (payant) Mobile Me (Push email, synchronisation à distance des données entre Mac/PC et iPhone).

Boris Jancen