

Ressource de Mélie Jouassin - Professeur d'Arts plastiques & d'Histoire des arts, chargée de mission d'inspection Histoire des arts



**PICTOGRAMMES : UN SYMBOLE GRAPHIQUE AU SERVICE DU SPORT** → Langage visuel, culture, jeux olympiques

**#2NDE OU TLE OPTION : PROJET COLLECTIF ET OLYMPIADE CULTURELLE**

Gerd Arntz, *isotype*, catégorie «People», années 30.

**Les pictogrammes**

Otto Neurath (1882 – 1945), philosophe des sciences, sociologue et économiste

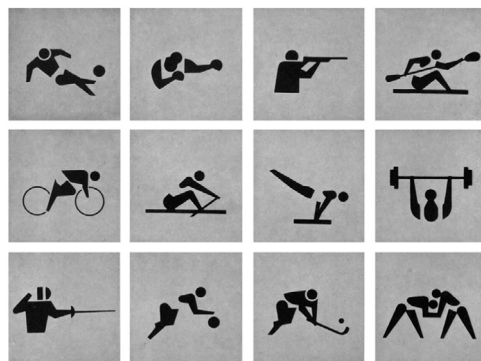
politique invente, dès les années 1930 et en collaboration avec le designer graphique Gerd Arntz, un système nommé l'ISOTYPE que l'on peut traduire par Système international d'éducation par l'image typographique. Il s'agit d'une tentative pour rendre intelligible aux masses des informations complexes, sous une forme qui combine des images succinctes et une sélection de mots. L'ISOTYPE, d'inspiration constructiviste, est le précurseur des pictogrammes, ces signes que nous voyons tous les jours dans les lieux publics. Aujourd'hui encore le pictogramme est une icône ou un symbole, utilisé de telle manière que son sens est compris instantanément quels que soient la langue ou le contexte culturel.

Les pictogrammes efficaces

correspondent à une désignation codée et définitive par un grand nombre de conventions, comme pour les Jeux Olympiques ou les panneaux signalétiques internationaux.

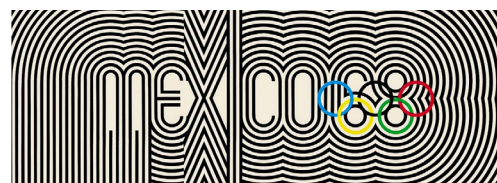
**Jeux Olympiques**

Un système de pictogrammes est utilisé pour la première fois à l'occasion des Jeux Olympiques de Tokyo en 1964. Ces pictogrammes, simples et compréhensibles par tous, inaugurent la tradition des pictogrammes des JO dont aucune organisation ne pourra dès lors se passer. L'objectif est simple



Yamashita Yoshiro, *Pictogramme Jeux Olympiques de Tokyo, 1964*

et perdurera : faciliter les déplacements et la compréhension des personnes qui viennent assister aux JO et ne parlent pas la langue du pays d'accueil.

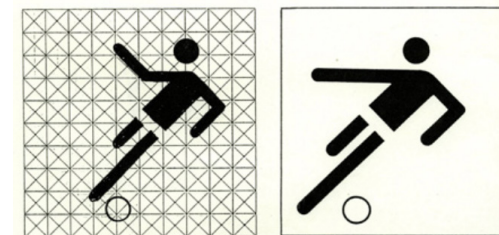


En 1968, Mexico est le premier pays sud-américain à accueillir les JO. Ne pouvant pas se permettre les mêmes dépenses architecturales que le Japon quatre ans auparavant, Mexico décide d'investir essentiellement dans le design graphique et la recherche d'impact visuel. Imaginé par le designer américain Lance Wyman, le logotype « Mexico68 » se base à la fois sur des formes traditionnelles de la culture mexicaine, mais aussi et surtout sur l'art cinétique et optique, très en vogue dans ces années 60.

À Mexico, le système des pictogrammes est beaucoup moins explicite qu'à Tokyo mais toujours aussi efficace, avec en prime un usage remarquable de la couleur. Les pictogrammes mexicains sont les seuls basés sur les équipements sportifs et non sur les athlètes.



En 1972, les JO de Munich sont l'occasion de mettre au point l'exemple parfait de symboles, appréciés par des générations de graphistes et créés sous la direction d'Otl Aicher. Les pictogrammes sont incroyablement précis et rationnels parce qu'ils se basent entièrement sur la géométrie, les grilles et la police de caractère Univers 55.



1972

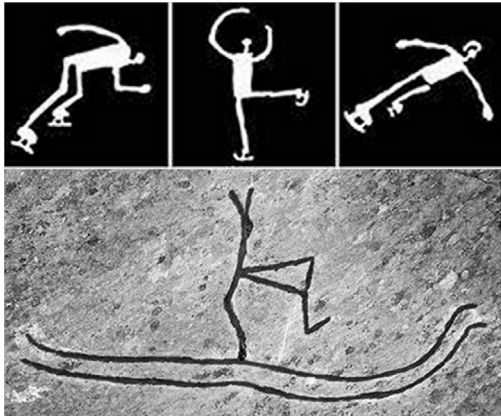
Recherches visuelles de Gerhard Joksch pour le pictogramme du football.

Le designer Gerhard Joksch, en charge des recherches visuelles pour les 21 sports, s'est inspiré des « abaisse-langues », ces bâtons plats avec lesquels les médecins nous auscultent la gorge, afin de créer les silhouettes des personnages.

« Toute tentative de design pictographique doit fonctionner comme une abréviation et non comme un désir de décoration. » (O. Aicher)

En 1994, une nouvelle donnée vient

s'ajouter aux recherches des graphistes : la prise en compte d'éléments historiques ou culturels dans la création des pictogrammes. Ainsi, les JO d'hiver de Lillehammer sont-ils basés sur le dessin d'une gravure datant de 4000 ans qui est la plus ancienne image connue d'un personnage skiant tandis que le logo est composé d'une aurore boréale stylisée et de cristaux de neige.



Petter T. Moshus, *Pictogramme Jeux Olympiques de Lillehammer, 1994.*

Plus tard, les JO de Sidney utiliseront le boomerang comme élément graphique culturel, Athènes en 2004 décline des pictogrammes noirs et stylisés sur fond orange, renvoyant ainsi à la tradition des Jeux olympiques antiques et aux figurines de l'art des Cyclades. La référence



à la céramique à figures noires sur fond rouge est également explicite et la forme générale des pictogrammes n'est pas sans rappeler les fragments de vases antiques découverts par les archéologues. Les pictogrammes et le logo des JO de Beijing, en 2008, s'inspirent des caractères d'écriture chinois et proposent des figures stylisées sur fond rouge ou noir.

Il faut attendre 2020, avec les jeux de Tokyo pour découvrir les premiers pictogrammes animés (motion design), une très belle réussite stylisée et épurée à l'élégance évidente. Au cours de [la cérémonie d'ouverture](#), les pictogrammes ont été rejoués en vrai, dans une scénographie rigolote et décalée.

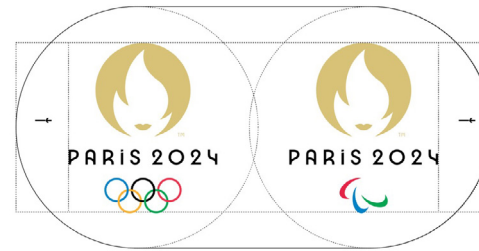


### Paris 1924-2024

En 1924, les JO sont français, ceux d'été se déroulent à Paris tandis que ceux d'hiver sont à Chamonix-Mont-Blanc. Point de pictogrammes en 1924 mais un emblème inspiré du blason de la ville avec son navire sur les flots, symbole de la navigation sur la Seine. C'est d'ailleurs ce blason qui sert de point de départ à la réflexion globale sur l'identité visuelle des jeux de 2024.

Le logo : « Héritière des Jeux de 1924, ancree dans une histoire qu'elle réinvente, Paris 2024 c'est une marque généreuse et audacieuse, à la hauteur du plus grand événement sportif de la planète.

Nous signons les Jeux Olympiques et Paralympiques d'un même emblème pour affirmer notre ambition de Jeux révolutionnaires »<sup>1</sup>.










L'identité visuelle a été confiée à l'agence W. Le logo s'inspire à la fois de la médaille de la victoire, de la flamme olympique et de la figure de Marianne.



Les couleurs principales sont le blanc, noir et or auxquelles viennent s'ajouter, notamment pour les pictogrammes, le bleu lavande, le bleu de Sèvres, le rouge amour, le corail Tahiti, le jaune Matisse, le gris zinc, le vert opéra et le feuille de chêne.



-  pictogrammes, le bleu lavande,
-  le bleu de Sèvres,
-  le rouge amour,
-  le corail Tahiti,
-  le jaune Matisse,
-  le gris zinc,
-  le vert opéra et le feuille de chêne.

L'esthétique générale s'inspire de l'Art déco et la police de caractère Paris2024, « puissante, raffinée et résolument française »<sup>2</sup> reprend les codes des années 30.

Les pictogrammes, eux, empruntent des caractéristiques au blason de

<sup>1</sup> « Design » [www.paris2024.org](http://www.paris2024.org)  
<sup>2</sup> Ibid

1924. À l'instar des jeux de Mexico, les pictogrammes 2024 symbolisent les équipements sportifs et non les athlètes : « Apparus il y a plus d'un demi-siècle, les pictogrammes sont désormais plus que de simples éléments signalétiques à visée universelle. Réinventés par Paris 2024, ils illustrent chacune des disciplines olympiques et paralympiques dans un blason unique, qui rend honneur à la complexité de chacun de ces sports et aux éléments qui en font l'originalité »<sup>3</sup>.

Trois éléments président à leur conception :

**Un élément d'action :** « chaque pictogramme utilise un outil caractéristique de chaque sport : on n'imagine pas un arc sans flèche, le cyclisme sans vélo ou le tennis sans raquette »

**Un élément de terrain :** « parce qu'il n'y a pas de performance sportive sans terrain de jeu, les pictogrammes mettent en valeur un élément caractéristique des terrains de chaque sport »

**Un axe de symétrie :** « enfin, tous les pictogrammes sont construits autour d'un axe de symétrie, pour renforcer cet aspect de blason de chaque pictogramme »

**Combinés :** un blason unique. « Ces trois éléments s'unissent pour former

<sup>3</sup> « Pictogrammes » [www.paris2024.org](http://www.paris2024.org)

un blason unique pour chaque discipline. De véritables étendards qui feront la fierté de tous les fans de sport pendant les Jeux ».



« Nous avons voulu doter chaque sport de ses armoiries, que chaque athlète sera fier d'endosser », explique l'agence W. C'est pourquoi, la combinaison des trois éléments (action, élément de terrain et axe de symétrie) peut perturber la lecture immédiate et contrarier l'efficacité visuelle qui préside à la conception de tout pictogramme sans pour autant dénier le grand intérêt de cette proposition colorée et contemporaine.

En effet, il convient de montrer comment les propositions des JO 2024 s'inscrivent dans une tradition visuelle tout en renouvelant le genre : « Paris propose non pas un langage pictural, mais "un dessin, une œuvre picturale, qui porte un message puissant, qui ne représente pas l'humain en situation de sport, mais qui donne le cadre de ce sport et qui invite à le rejoindre" à travers "des blasons, qui expriment cette notion de famille, de communauté, d'un étendard derrière lequel on est invité à venir se ranger quand on partage des valeurs, un style de vie, des attributs" comme l'explique la directrice de la marque »<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> « Les nouveaux pictogrammes des Jeux Olympiques



### Propositions de mises en œuvre pédagogiques en 2<sup>nde</sup>, 1<sup>ère</sup> et T<sup>le</sup>

Les ressources sur les pictogrammes et l'identité visuelle à travers les Jeux Olympiques peuvent trouver place dans des projets transversaux plus vastes et constitueront alors une ouverture vers les arts appliqués et le design graphique.

• **2<sup>nde</sup>** : Les Jeux olympiques comme fil rouge des foyers chrono-géographiques  
 Période 1 (la Grèce classique, Ve et IV<sup>e</sup> siècles av. JC) : les jeux olympiques antiques.  
 Période 4 (Paris, 1905-1937) : les jeux olympiques de Paris en 1924 avec ouverture contemporaine sur ceux de 2024. Des éléments historiques et esthétiques sur les arts graphiques viendront compléter cette approche puisqu'en 1937, l'exposition de Paris 2024 n'aura pas la médaille d'or » [Graphic.net](https://www.graphic.net)

internationale célèbre aussi l'avènement de la publicité moderne<sup>5</sup>. Période 5 (Shanghai) : jeux olympiques d'été de Beijing en 2008 et les épreuves de football au stade de Shanghai.

• Réalisation d'une enquête (restitution sous forme de capsules audios, d'articles numériques ou papier, carnet de bord) sur des thèmes variés : l'architecture et les jeux olympiques, la représentation des athlètes dans l'art (de la Grèce antique à aujourd'hui), sport et danse : les relations entre chorégraphie et sport (Philippe Decouflé, Mourad Merzouki, Ohad Naharin), sport et mode.

Pour aller plus loin : Exposition « Mode et sport : d'un podium à l'art » au MAD : [présentation en ligne](#)  
 Olympiade culturelle : la [saison 23-24 au Théâtre de Chaillot](#)

• **1<sup>ère</sup>** : Bien que le projet collectif n'existe pas en enseignement optionnel en classe de 1<sup>ère</sup>, l'actualité des JO 2024 pourra tout de même s'articuler avec le programme limitatif en vigueur depuis 2020 « L'art du portrait en France, XIX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècles » notamment à travers des artistes au programme ayant dressé des portraits de sportifs ou de pratiques sportives : Jacques Henri Lartigue, Henri Matisse (*La Danse*), Blanca Li (*Macadam, Macadam* et *Elektro Kif*) sans oublier Jacques Tati dont les nombreux personnages à l'écran incarnent tantôt un cycliste et athlète de cirque (*Jour de Fête*), tantôt un cavalier, footballeur et joueur de tennis (*Mon oncle*). La pratique

<sup>5</sup> Voir le pavillon autonome dédié à ce nouvel art et à ses illustres représentants tels Cassandre et Loupot.

sportive et la mécanique corporelle entretiennent d'indéniables affinités chez le cinéaste.

Pour aller plus loin : Jacques Henri Lartigue, *Chic, le sport !*, Coédition Hermès Actes Sud, 2013. « (il) a saisi de manière inoubliable, dans son "piège à œil", le plaisir fou du jeu, l'élégance des attitudes, l'ivresse et la légèreté des corps en mouvement, l'inépuisable inventivité technique, gestuelle et vestimentaire de ces nouvelles pratiques du corps »<sup>6</sup>.

• **T<sup>le</sup>** : l'enquête proposée en 2<sup>nde</sup> peut être reprise ici et déclinée en une restitution numérique avec la création d'un musée virtuel dédié aux représentations des athlètes dans l'art. Cette proposition s'articulera alors avec le programme limitatif d'enseignement optionnel en terminale « Musée, musées »<sup>7</sup>.

Pour aller plus loin : Le [Musée Olympique à Lausanne](#), en Suisse et le [Deutsches Sport & Olympia Museum](#) à Cologne, en Allemagne.

### SOURCES

- [Paris 2024](#)
- Site [Index Graphik](https://www.index-graphik.com)
- Site [Graphic.net](https://www.graphic.net)
- [Agence Adéquat](#)
- [Olt Aicher et Gerhard Joksich](#)
- [Lillehammer 1994 : nature et traditions](#)
- [Les pictogrammes des jeux olympiques d'été de 1964 à 2016](#)
- Site dédié aux Jeux olympiques [www.olympics.com](https://www.olympics.com)

<sup>6</sup> Présentation en ligne de l'ouvrage sur la librairie du Jeu de Paume.

<sup>7</sup> Question transversale valable pour l'année scolaire 2022-2023 est reconduite à compter de la rentrée scolaire 2023. [B.O. n°28 du 13 juillet 2023](#).