

# POUR SE DÉTENDRE

## Les pictogrammes des Jeux olympiques

C'est lors des Jeux olympiques de 1964, à Tokyo au Japon, que les pictogrammes ont vu le jour. En effet, l'écriture japonaise n'étant pas universelle, il fût nécessaire de trouver un media compris de tous. Le pictogramme - représentation graphique stylisée et schématique qui exprime un message, une activité, une action ou un service – fut alors inventé. Depuis, chaque édition des Jeux olympiques produit ses propres séries de pictogrammes avec un style esthétique dépouillé qui renvoie à la culture, à l'art ou aux traditions du pays hôte<sup>1</sup>.



### Tokyo 1964

Lors des Jeux de Tokyo 1964, afin de pouvoir communiquer avec le monde entier, une équipe de designers japonais met au point des pictogrammes, non seulement pour symboliser les disciplines sportives, mais aussi tous les services proposés aux spectateurs (gares, restaurants, hôtels, banques, postes...). Ce mode de communication remporte immédiatement un franc succès.



Pictogrammes sportifs (JO Tokyo 1964)

Le pictogramme sportif est composé d'une représentation extrêmement simplifiée du corps (ou d'une partie du corps) en mouvement de l'athlète avec son équipement (ballon, pagaie...)



Pictogrammes de service (JO Tokyo 1964)

### Mexico 1968

Outre l'introduction de la couleur, les pictogrammes créés pour les Jeux de Mexico 1968 font référence à la culture et à l'histoire mexicaines préhispaniques, avec notamment le design de l'eau utilisé pour les disciplines aquatiques et la voile qui rappelle les lignes parallèles de l'art des Indiens Huichols.

<sup>1</sup> Cet article s'appuie sur le document du Centre d'études olympiques intitulé « Les pictogrammes sportifs des Jeux olympiques d'été de Tokyo 1964 à Tokyo 2020 » (publié en 2019).

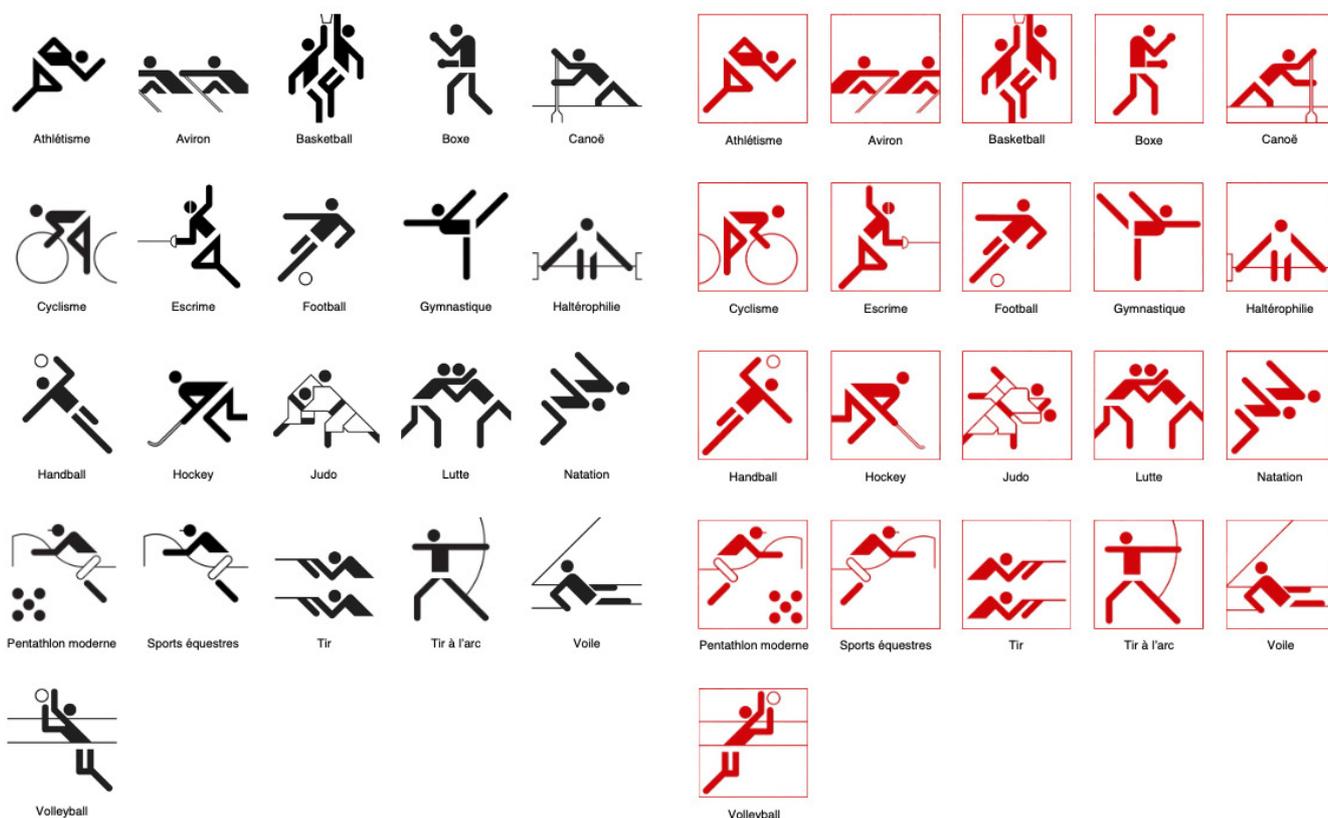


Pictogrammes sportifs (JO Mexico 1968)

### Munich 1972 et Montréal 1976

Les pictogrammes de Munich 1972, réalisé par le graphiste Gerhard Joksch, standardisent les dessins avec un système de règles graphiques et géométriques. Un carré quadrillé sert de référence à leur élaboration. Les lignes des pictogrammes sont construites sur la base d'angles de 45° ou 90°. Les silhouettes comportent un nombre réduit de parties, la tête, le tronc et les membres. Ces derniers sont formés d'un trait d'épaisseur constante. Joksch raconte que pour créer ses personnages, il s'est servi d'abaisse-langues, ces petits bâtons plats avec lesquels les médecins auscultent la gorge.

Montréal 1976 reprend la série de pictogrammes de Munich 1972.



Pictogrammes sportifs (JO Munich 1972)

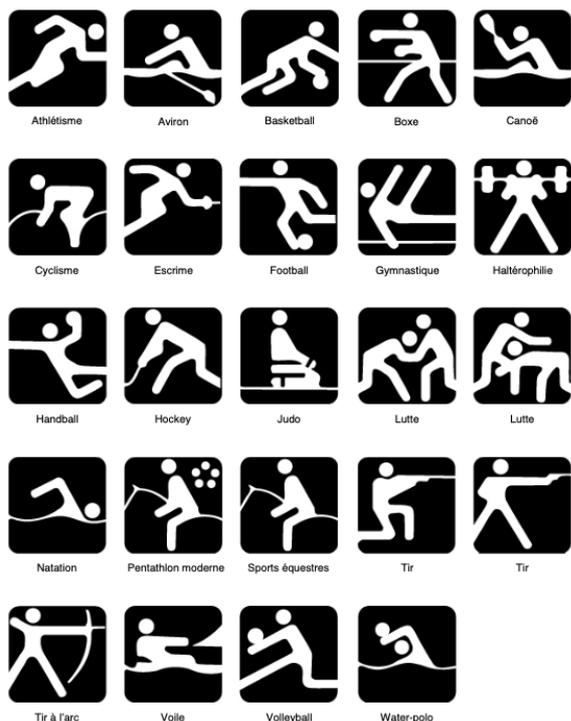
Pictogrammes sportifs (JO Montréal 1976)

## Moscou 1980

En 1980, Nikolai Belkov propose des pictogrammes construits sur des angles de 30° et 60° qui visent à donner une impression de souplesse à l'image. Les silhouettes sont arrondies avec le corps d'un seul tenant, à l'exception de la tête.

## Los Angeles 1984

Si le comité d'organisation des Jeux de Los Angeles voulut d'abord reprendre les pictogrammes de 1972, il se résolut finalement, pour des raisons économiques, à en créer de nouveaux. La société Keith Bright and Associates opta alors pour une silhouette schématique pensée en dix parties : un cercle pour la tête, un ovale pour le tronc et huit traits simples pour former les bras et les jambes.



Pictogrammes sportifs (JO Moscou 1980)



Pictogrammes sportifs (JO Los Angeles 1984)

## Séoul 1988

Pour ces Jeux asiatiques, les pictogrammes sont formés de quatre parties : la tête, le tronc, les bras et les jambes. Une attention particulière est accordée à la connexion entre les différentes parties du corps, alors que le tronc en blanc contraste avec les autres éléments du corps.



Pictogrammes sportifs (JO Séoul 1988)

## Barcelone 1992

Les pictogrammes des Jeux de Barcelone 1992 amorcent une nouvelle tendance. Le style des silhouettes devient plus artistique et plus abstrait. Ces pictogrammes, dessinés par Josep Maria Trias, sont constitués de traits qui rappellent ceux d'un pinceau et se structurent en trois parties : la tête, les bras et les jambes. Le tronc n'est jamais représenté, mais suggéré par les autres éléments. Ces pictogrammes visent à transmettre un mouvement de dynamisme, d'ouverture et d'humanité.



Pictogrammes sportifs (JO Barcelone 1992)

## Atlanta 1996

Pour ces Jeux du centenaire, les pictogrammes d'Atlanta 1996 s'inspirent des figurines des amphores grecques de l'Antiquité. Les silhouettes, proches de la forme humaine, présentent une musculature saillante. Le pictogramme de la voile, qui montre l'entier d'un bateau, ainsi que celui du pentathlon moderne rompent avec le style utilisé pour ces sports depuis Munich 1972.

## Sydney 2000

Les pictogrammes de Sydney 2000, qui se veulent dynamiques pour rappeler la vitesse et l'agilité de l'athlète, sont composés de boomerangs, généralement un pour les jambes et deux petits pour les bras. Le boomerang, instrument de chasse traditionnel, rend ainsi hommage à la culture aborigène australienne.



Pictogrammes sportifs (JO Atlanta 1996)

Pictogrammes sportifs (JO Sydney 2000)

## Athènes 2004

Le retour des Jeux sur leur terre d'origine affecte pleinement les pictogrammes des Jeux d'Athènes 2004. Inspirés de la Grèce antique avec des formes sobres et dépouillées combinés à des tracés simples, ils font référence aux figurines cycladiques. La silhouette de l'athlète ainsi que les traits fins des détails rappellent les vases à figures noires de l'Antiquité grecque. Quant à la forme irrégulière des cadres des pictogrammes, elle rappelle les fragments de vases anciens.

## Pékin 2008

Avec leur esthétisme et le mouvement des athlètes, les pictogrammes de Pékin 2008 font encore une fois référence à la culture du pays hôte. La calligraphie chinoise ancienne qui sert de base au dessin donne un aspect arrondi et lisse aux pictogrammes. Ces derniers sont également inspirés des inscriptions sur os et bronze de la Chine antique. Enfin, ils rappellent l'art traditionnel chinois du frottement avec le contraste marqué entre les couleurs.



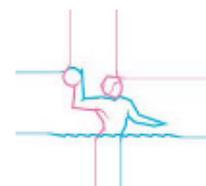
Pictogrammes sportifs (JO Athènes 2004)



Pictogrammes sportifs (JO Pékin 2008)

## Londres 2012

Les pictogrammes sont créés en deux formats distincts : une version « silhouette » conçue pour une utilisation standard et une version « dynamique » (ci-contre) qui s'inspire du plan du métro londonien avec des lignes qui prolongent les figures. Les pictogrammes sont conçus pour des utilisations qui s'étendent aux applications digitales et à la 3D.



## Rio 2016

Les pictogrammes de Rio 2016 sont constitués d'un seul trait qui varie en épaisseur pour donner une impression de densité, tout en s'appuyant sur les courbes du paysage carioca. Le cadre des pictogrammes, en forme de galet, s'adapte aux silhouettes et renforce le mouvement des athlètes.



Pictogrammes sportifs (JO Londres 2012)



Pictogrammes sportifs (JO Rio 2016)

## Tokyo 2020

Les cinquante pictogrammes de Tokyo 2020 rappellent ceux de Tokyo 1964 tout en recherchant l'élégance, le dynamisme et la fluidité du mouvement des athlètes. Le travail réalisé sur les poses vise à communiquer l'énergie et les caractéristiques propres à chacun des sports.



Pictogrammes sportifs (JO Tokyo 2020)