//Sans mot//
[ou presque]

Julie Husson

ERG 2007
Mémoire de fin d'étude
de Julie Husson
Promoteur : Françoise Tahon

//Sans mot//
[ou presque]

* Tentative de démonstration de la possibilité de transposer dans d'autres contextes le mode de fonctionnement et de contruction du langage inhérents aux instructions visuelles

Introduction

IL M'A FALLU un certain temps avant de savoir exactement ce qui m'intéressait dans les instructions visuelles. La réflexion de base était partie de mon travail pratique de fin d'étude, qui concerne les instructions culinaires.
J'avais constaté – suite à la visite de différents événements autour de la cuisine et de la littérature gastronomique (notamment le salon du livre gourmand, organisé par Passa Porta en octobre 2006) - que malgré quelques efforts dans certaines maisons d'édition, les livres de cuisine présentaient la même mise en page basique, constituée d'une présentation de la préparation textuelle et de la photographie – ô combien frustrante – du résultat obtenu – et jamais atteint – malgré vos efforts répétés pour suivre le processus à la lettre. Certes, il y avait bien quelques ouvrages originaux, présentant des associations d'images, des illustrations/peintures en lieu et place des sempiternelles photographies, mais partout, du texte pour décrire la recette. Or à mon avis, c'était à cet endroit qu'il y avait un besoin de remise en question : en effet, quoi de plus énervant que de consulter rapidement le livre de cuisine en cours de préparation, et de devoir chercher désespérément dans le bloc de texte l'étape où vous êtes arrivé(e)… Et c'est souvent durant ce laps de temps que votre repas tourne à la catastrophe.

C'est pourquoi j'ai voulu travailler sur une « nouvelle » manière de présenter les recettes de cuisine en privilégiant l'aspect visuel plutôt que textuel, en utilisant un médium autre que la photographie (et qui s'est avéré être de l'ordre de l'illustration vectorielle) et en décrivant le processus plutôt que le résultat. Avec de pareils critères de base, il ne faisait presque aucun doute que l'aspect général de la recette lorgnerait du côté des modes d'emplois ou de la fiche de sécurité présente dans les avions.

La plus grande (et la plus complexe, sans aucun doute) part du travail a consisté en la mise au point d'un langage/répertoire visuel. C'est durant l'élaboration de celui-ci que beaucoup d'interrogations

se sont posées.

Quel type de signe choisir ?
Faut-il en combiner plusieurs ?
Quel doit être le degré d'iconicité ?
Comment créer une grammaire visuelle efficace ?
Faut-il quand même un soutien textuel à certains endroits ?
Comment garder une unité dans la création de signes ?
Que mettre en évidence (et que mettre en arrière-plan) ?
Est-ce que le public va comprendre ? Faut-il une fiche explicative préalable ?

Et j'en passe… Étant donné qu'il s'agissait de la première fois que je me frottais à pareille tâche, il m'a fallu me tourner vers des sources extérieures afin d'alimenter mes connaissances en la matière.

Et c'est ainsi que je me suis plongée dan le monde—vaste—des instructions visuelles et de ses nombreux avatars. Las ! Dès que vous entamez une recherche sur le sujet, une quantité invraisemblable de données vous tombe dessus… Un comble pour un médium sensé « simplifier » l'accès à l'information.

Il parut donc nécessaire de restreindre le champ d'investigation. J'ai décidé de m'intéresser essentiellement à des exemples agissants dans des contextes de communication complexe, difficile ou délicate. **Ceci désigne: devoir s'orienter ou s'informer dans l'urgence, s'adresser à une population illettrée, devoir toucher un large public ou au contraire un public restreint, rendre visible et lisible des concepts abstraits dans un propos pédagogique.**

Pourquoi juste ceux-là ?
Tout d'abord parce que des spécialistes se sont déjà penchés sur le sujet des modes d'emplois, des cartes, plans et diagrammes ou du graphisme d'information en général[1].
Ensuite parce que ces instructions visuelles-là me semblent plus susceptibles de receler des partis pris innovants; cela étant dû peut-être aux nombreux paramètres dont il faut tenir compte dans l'élaboration.

L'objectif du présent travail sera d'analyser et mettre en parallèle des exemples issus de différents domaines et époques, d'une part afin d'envisager une application de leur code de fabrication dans des domaines autres que ceux pour lesquels ils sont conçus (c'est-à-dire dans mon cas, la cuisine); et d'autre part parce que, dans notre

[1] Je pense notamment à P. Mijksenaar et son livre *Ouvrir ici* ; aux ouvrages de E. Tufte et à *Le graphisme d'information* de P. Wildbur et M.Burke

monde de plus en plus globalisé et pressé, ce médium a un rôle à (re)prendre—en dehors de la signalétique—entre autres dans l'élaboration d'un langage visuel permettant de faciliter la communication.

Nous verrons d'abord quelques exemples historiques: les quatre premiers panneaux routiers, premier essai de langage visuel appliqué internationalement[2]; Otto Neurath et son système isotype; Will Burtin et ses manuels d'apprentissage pour les pilotes durant la deuxième guerre mondiale.

[2] Je tiens à préciser que le domaine de ma recherche ne concerne que le monde occidental; les traditions du signe en Asie ou en Afrique notamment étant radicalement différentes des nôtres.

Ensuite, deux types d'instructions visuelles : celles à vocation d'information (pour le voyageur/visiteur), et celles à vocation explicative/pédagogique.
Pour le premier cas de figure, nous étudierons la signalétique (et l'identité) de l'aéroport de Cologne-Bonn réalisée par Intégral Ruedi Baur & associés ; la signalétique de l'exposition nationale suisse de 2002 réalisée par le même studio et le système de codification utilisé par les livreurs de repas de Bombay pour apporter aux travailleurs du centre ville le dîner préparé par leurs familles respectives.
Pour le second cas, nous analyserons quelques exemples d'ouvrages d'apprentissage à la lecture et de vulgarisation scientifique destinés aux enfants; sociographie, projet de fin d'étude de Charlotte Jankowski, qui propose un système de visualisation des concepts théoriques de sociologie; les typographies expérimentales de Pierre di Sciullo et de Habdel Alim Rouji, outils permettant de rendre visibles les subtilités de la langue française.

Il me restera enfin à évoquer en dernier lieu le travail de Pippo Lionni et de Martin Friedl, où le travail de création pictographique s'inscrit dans un contexte artistique.

Bien sûr, il ne s'agit pas d'une liste exhaustive sur le sujet. J'ai surtout cherché
- à avoir un (au minimum) exemple d'application pour chaque type de signe sémiologique[3];
- à explorer les multiples manières de construire les signes (photographie détourée, travail d'après une grille, quel type de grille de construction);
- à avoir des contextes et des contraintes de création différents;
- à survoler des travaux d'époques et d'origines diverses (à la fois géographique et culturelle);

[3] à savoir icône, indice, signe arbitraire/symbole et signe linguistique

- à montrer des travaux réalisés par des scientifiques, des graphistes, des artistes et des « anonymes ».

J'essaierai d'analyser chaque exemple en portant une attention particulière sur la création et/ou l'agencement des signes; et je tenterai d'établir des parallèles avec d'autres travaux pertinents à mentionner.

1 *Ancrage & modèles historiques*

LE PRINCIPE de montrer et expliquer des choses par le biais de l'image ne date pas d'hier : nous avions déjà des traités visuels du Moyen-âge traitant de tâches quotidiennes ; les schémas techniques issus des carnets de Léonard de Vinci, les planches anatomiques de Vésale, et celles didactiques de l'encyclopédie Diderot - d'Alembert. Mais souvent il s'agit plus d'un support illustratif et/ou technique que réellement un substitut au texte.

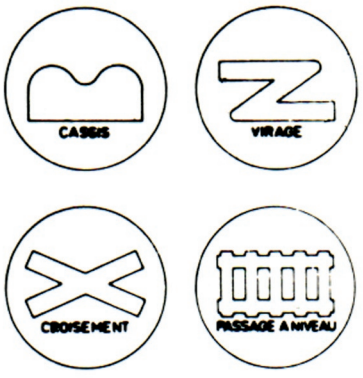
> *Le cauchemar des technophobes a commencé avec la révolution industrielle et a culminé avec la révolution de l'information*[4]

[4] Paul Mijksenaar, *Ouvrir ici*, Könemann, Cologne, p. 20.

Les instructions visuelles telles que nous les connaissons aujourd'hui apparaissent à la suite de la révolution industrielle. **On produit des objets «inhabituels» en série, dont le fonctionnement ne peut plus être appréhendé de manière intuitive.**

Parallèlement, les techniques et technologies se développent considérablement. Les moyens de transports et de communications apparaissent et bouleversent complètement les notions de distance ; les gens commencent à quitter leur petit «chez-soi» et partent vers l'inconnu, à la découverte du monde dans lequel ils vivent.

1.1 Premier exemple historique : les quatre premiers signaux routiers (européens) 1908/09



- cassis/dos d'âne
- carrefour
- passage à niveau
- virage

Avec l'invention et la popularité de l'automobile (plus la construction d'un réseau routier) il s'est avéré nécessaire dans des cas de dangers routiers d'avertir le conducteur visuellement parce que

- il n'a pas le temps de lire et/ou de réagir même si les voitures ne faisaient pas encore du 120 km/h ;
- en passant les frontières il se retrouve face à la langue locale qu'il ne parle pas et lit encore moins ;

or s'il y a par exemple une modification du sens de conduite (on roule à gauche au lieu de droite) on court à l'accident.

Ce qui est assez étonnant finalement, c'est le peu d'évolution que ces signes ont subi en l'espace d'un siècle : seul le virage a été changé : il a été dédoublé en virage normal (le signe de 1908 ayant subi une rotation de nonante degré) et virage dangereux (identique à celui de 1908).
Pour ce qui est du type de signe employé, on est face à une représentation déjà très stylisée, voire symbolique.

- le dos-d'âne : visuellement on a bien l'idée d'une succession de deux « bosses »
- passage à niveau : la plaque évoque à la fois la voie ferrée (rails sur supports en bois) et de la barrière qui barre le passage.
- virage : la forme évoque bien la succession de deux tournants (serrés) et le «z» du zigzag.
- croisement /carrefour : ne tient pas encore compte du fait qu'il existe plusieurs types de carrefours, et n'indique pas encore les voies prioritaires. On a comme pour le virage, l'idée d'intersection et l'évocation de la forme stéréotypée en croix.

Au cours des décennies suivantes, on ajoutera petit à petit de nouveaux signaux (en fonction des besoins) pour aboutir à notre collection actuelle, qui en compte une bonne centaine (130 à peu près).

Outre le travail de création de signes, il faut encore tenir compte du support de ces signes. L'efficacité des panneaux routiers doit beaucoup à la forme dans laquelle s'inscrit le signe. Le tout forme un signal, qui suscite moins de passivité de la part de l'observateur.
Il en existe de différentes formes - des cercles, des triangles (parfois renversés), des carrés, des losanges, des rectangles et même un octogone (le fameux « stop »), le plus reconnaissable parmi tous - et de différentes couleurs, ayant chacune une signification propre. Ainsi les panneaux rouges ont valeur d'interdiction, de directive ou de danger : ils sont particulièrement visibles car le rouge est peu présent en grande quantité dans la nature. Les panneaux bleus quant à eux ont une fonction indicative. On évitera au maximum l'utilisation du vert, qui risque de se confondre avec le contexte (ou alors il

faut les placer en hauteur, comme sur les portiques d'autoroute).
On peut dire qu'il s'agit d'un des tout premiers langages visuels internationaux :

- dès 1909, plusieurs pays européens ont ratifié un traité proposant l'uniformisation de la signalétique routière.

- En 1968 est votée *la convention de Vienne sur les signes et signaux routiers*, qui propose de les standardiser internationalement. Le code et la forme sont relativement fixes ; par contre la convention n'oblige pas l'emploi d'un seul type de pictogrammes : cela est laissé à l'appréciation de chaque pays.

Néanmoins, grâce à ce traité, un panneau très important du type STOP est reconnaissable par sa forme et sa couleur quel que soit le pays et la langue employée (fût-elle du chinois ou de l'arabe).

1.2 Otto Neurath & isotype [1920-1930]

☞ Tentative de rendre accessible l'information aux gens non-spécialistes et/ou illettrés
☞ Signes iconiques, base formelle et conceptuelle de nos pictogrammes actuels

Otto Neurath

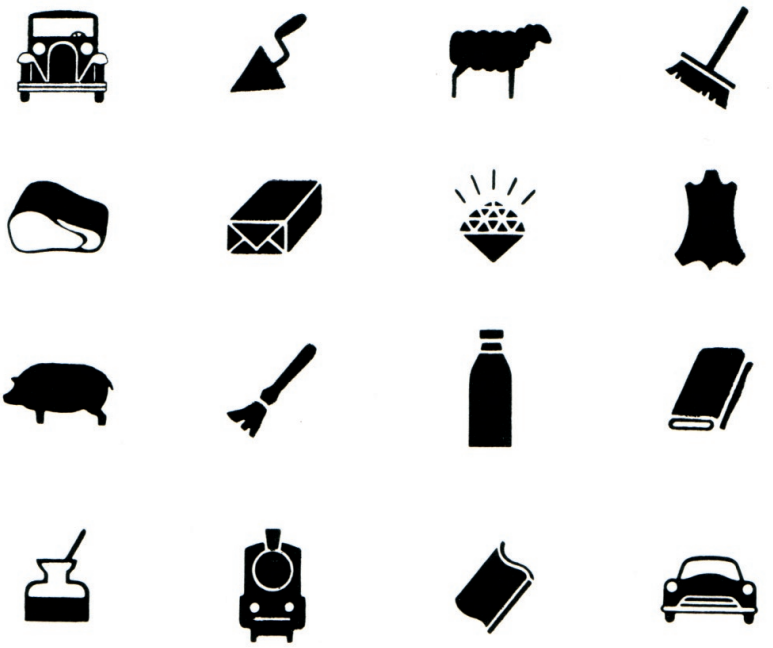
Otto Neurath est un philosophe, sociologue et économiste politique autrichien du début du xx^{e} siècle, membre du cercle de Vienne, lieu de discussion entre scientifiques (Niels Bohr et Einstein y sont occasionnellement intervenus) et philosophes.
Il a travaillé sur ce qui allait devenir le musée économique et social (*Gesellschafts und Wirtschaftsmuseum*, également connu sous le nom de *Ge-Wi-Mu*), dont l'intention était de communiquer des faits complexes d'ordre économique et sociaux à un public viennois largement illettré. Ce projet apparaît à la suite d'une succession d'événements particuliers sur une durée assez courte : première guerre mondiale, alternance de périodes de crise et de prospérité, développement technologique rapide et croissance démographique sans précédent. Au sortir de la guerre, les jeunes et fragiles démocraties européennes doivent trouver un moyen pour communiquer efficacement leurs idéaux auprès de la population.

Après des débuts tâtonnants, utilisant les outils déjà à sa disposition (c'est-à-dire ceux des représentations statistiques classiques), Otto Neurath a fini par se rendre compte qu'il lui fallait créer un nouveau langage homogène et non linguistique pour produire ses graphiques explicatifs. Ce qui l'a amené à travailler sur le design graphique et l'éducation visuelle. Le résultat de sa recherche sera la mise au point d'isotype, conjointement avec l'illustrateur Gerd Arntz et toute une série de personnes spécialisées (scientifiques et techniciens).

Fonctions

Isotype (International System Of Typographic Picture Education) devait être un outil symbolique évident pour représenter beaucoup d'informations au moyen d'icônes proportionnées facilement interprétables. Ce langage non linguistique avait plusieurs finalités :

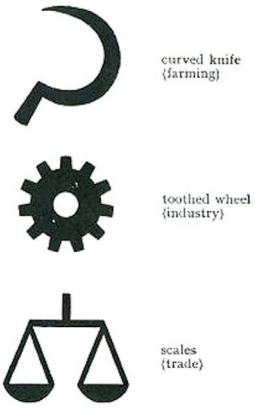
- langage d'aide dans le cas d'une communication internationale (car les langues sont déjà des obstacles pour informer le voyageur) ;
- support pédagogique pour l'éducation des enfants et des illettrés : isotype permet d'avoir une sorte de résumé visuel plus facile à mémoriser de ce qui est enseigné ;
- usage à vocation statistique afin de rendre visible une certaine quantité d'information plus ou moins complexe, avec des conséquences sociales ;
- le but ultime et utopique était de permettre la diffusion libre et à large échelle du savoir, au même titre qu'on reçoit la connaissance géographique au travers des cartes et atlas.



Les signes

Les isotypes ont une forme déjà assez stylisée, due d'une part à la volonté de vouloir produire des représentations d'objets/concepts suffisamment génériques; et due d'autre part aux styles (art déco) et techniques de l'époque—à savoir les années vingt. En effet, pour pouvoir multiplier et réutiliser les signes, il fallait trouver un moyen de les reproduire de manière mécanique. La seule possibilité pour eux fut de les graver dans du linoléum : ce pourquoi il fallait un minimum de lignes extérieures et de découpes internes.
Pour ce qui est du type de signe utilisé, on est dans l'icône et dans l'indice : la référence à l'objet de base est relativement claire. Neurath a essayé d'éviter des symboles typiques ou particuliers à certains pays.

> *Les signes doivent être suffisamment génériques afin de désigner la chose objectivement et non un modèle bien précis de chose.*



De même pour la représentation visuelle des concepts, il a préféré opter pour des références « datées » ou « historiques » car il estimait que cela serait plus à même de parler à un large spectre de population, même si ces outils ne sont plus guère employés actuellement. Néanmoins, plus d'un demi-siècle plus tard, certains choix s'avèrent connotés différemment. L'exemple le plus flagrant est la faucille : Neurath l'avait choisie pour représenter l'agriculture ; aujourd'hui elle représente le communisme.

Outre l'idée de créer des pictogrammes qui refléteraient la signification voulue, Otto Neurath a fait en sorte que ceux-ci puissent s'organiser (entre autres, en assemblant différents signes) pour construire quelque chose de plus élaboré du point de vue du contenu.

> *Vous devriez être capable d'assembler les symboles isotypes comme les caractères typographiques sont assemblés dans une ligne de texte écrite ou imprimée*

Cela lui permet d'éviter l'emploi et la création de trop nombreux pictogrammes (source de trouble possible pour le lecteur).

Le rôle de la couleur

Outre le fait que les signes isotypes pouvaient être utilisés en contour ou en plein, Neurath y ajouta des variations colorées afin de différencier et/ou donner du sens. Elles permettaient de créer des divisions dans un groupe de signes, surtout quand ceux-ci ont une forme semblable mais une signification différente.
Neurath avait déterminé sept couleurs de base utilisables (blanc, bleu, vert, jaune, rouge, brun et noir) et avait limité l'utilisation des mélanges/nuances.

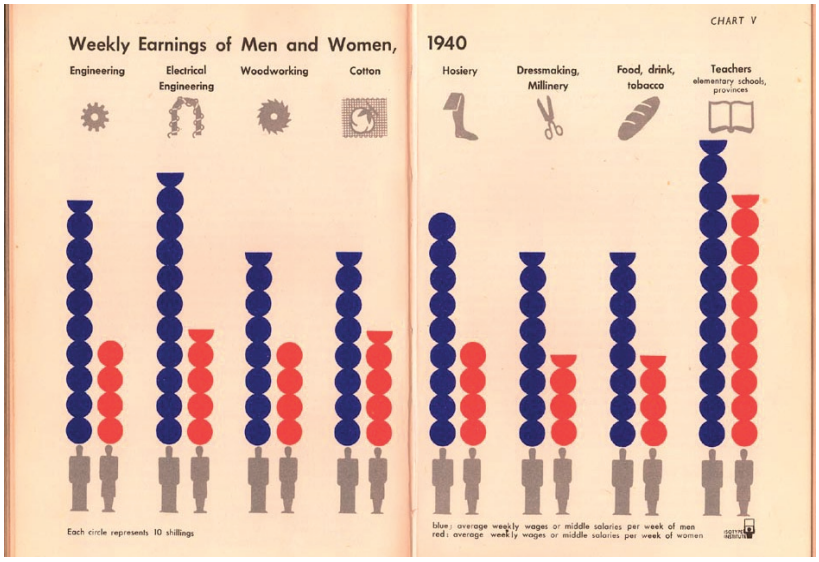
> *L'enseignant doit utiliser le moins de nuances possibles parce que la plupart des gens n'ont pas la même sensibilité chromatique, et parce que l'impact éducatif des nuances est peu élevée.*

Une fois de plus, l'idée est d'avoir une différence suffisamment grande dans les nuances pour qu'elles soient discernables.

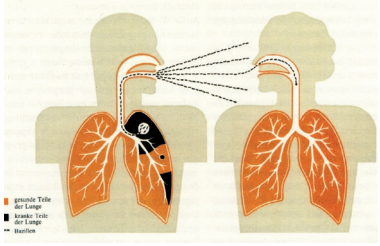
Applications

Les symboles créés ont surtout existé sous la forme de statistiques (économiques mais aussi historiques) sous la forme de rangées de pictogrammes (soit juxtaposés soit superposés) codés en plusieurs couleurs contrastées, ou répartis sur un arrière-plan cartographique.

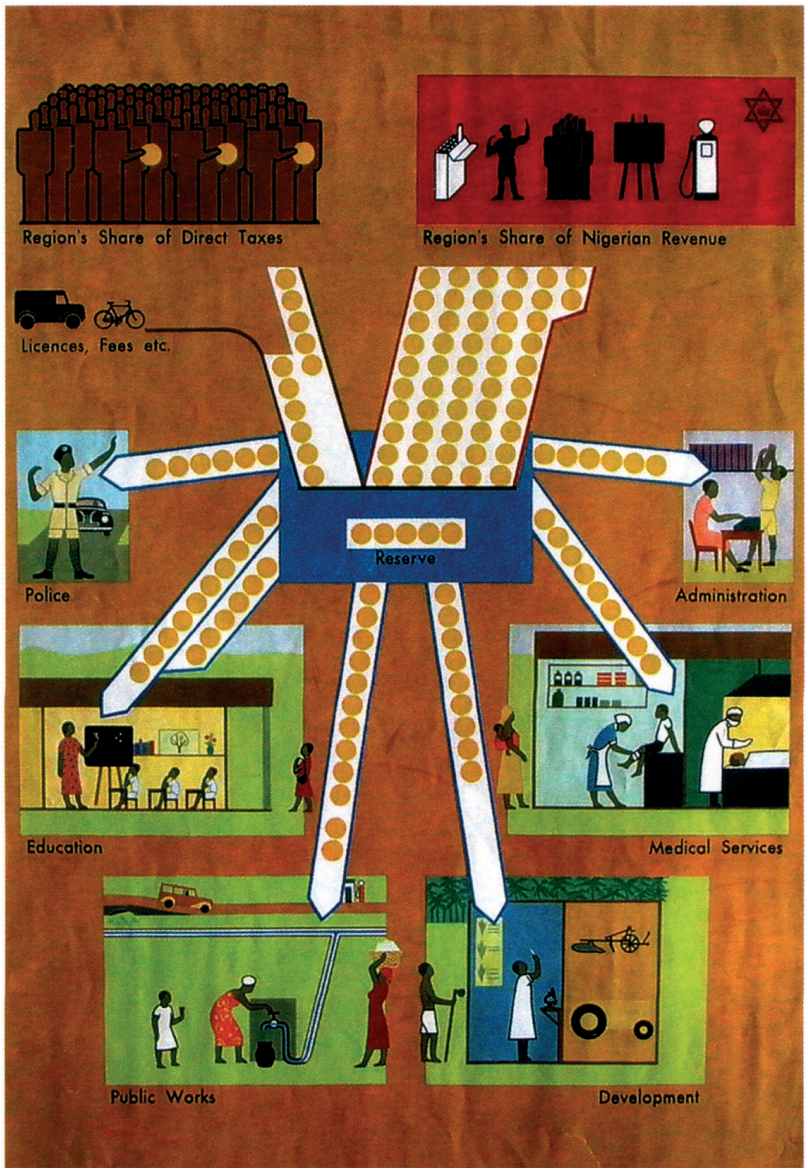
Gains hebdomadaires des hommes et des femmes, 1940



Modèle montrant le système de propagation de la malaria : on est déjà dans l'esthétique du mode d'emploi tel qu'on le connaît aujourd'hui.



Panneau explicatif présentant visuellement comment sont collectés les impôts et à quoi sert l'argent récolté. Projet de 1955 demandé par le Nigéria où avaient lieu des élections. Il s'agissait de fournir des supports visuels pour informer la population illettrée. On s'attendait à trouver des différences dans la vitesse de lecture et d'assimilation des signes employés car on s'adressait à un autre type de population. A la surprise du gouvernement et des gens d'isotype, les visuels firent mouche.
Sans doute les signes employés étaient-ils assez généraux pour ne pas poser de difficultés ; à moins qu'il ne faille revoir nos préjugés concernant les différences culturelles entre groupes de populations.



Portée du travail

L'intérêt de la démarche posée ici réside dans l'objectif humaniste et utopique poursuivi et dans le travail conjoint de la science et du graphisme. Cela permet d'aboutir à un répertoire de signes cohérents, modulables et manipulables à souhait, gardant une qualité visuelle. Ce qui est d'autant plus incroyable, c'est le fait d'avoir eu le courage de faire *tabula rasa* des outils du passé pour en inventer un complètement autre, et ce, sans l'appui de références de base (à l'époque, il n'y avait pas encore une grande tradition graphique).

En tant qu' héritage graphique, isotype a donné naissance aux pictogrammes standardisés qui nous entourent dans le quotidien (W.C, flèches, escalators, ascenseurs, infirmerie etc.).
La schématisation entamée ici s'est poursuivie jusqu'à atteindre sa limite en 1972, date à laquelle Otl Aicher a dessiné les pictogrammes pour les jeux olympiques de Munich, réduisant l'être humain à une forme géométrique épurée.

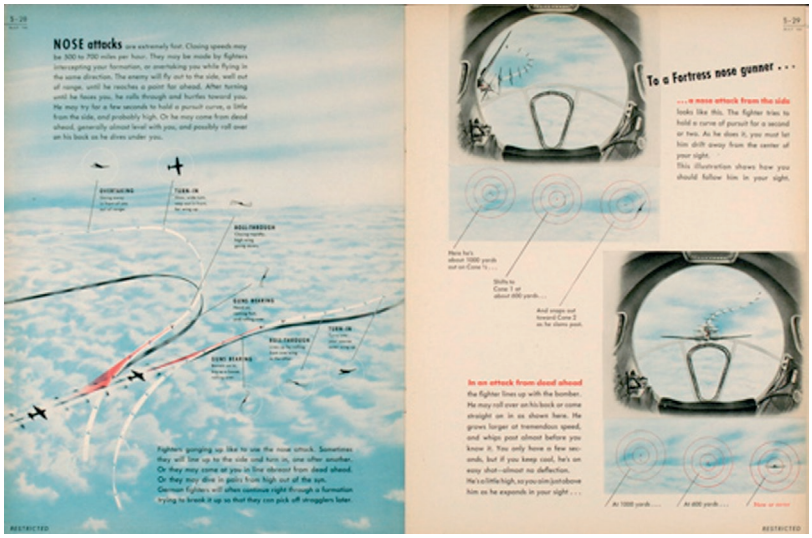
1.3 Will Burtin et les manuels d'entraînement pour pilotes [1944]

☞ Nécessité de trouver un moyen pédagogique efficace pour transformer des teenagers en tireurs d'élite.
☞ Contexte d'urgence
☞ Signe iconologique présentant un haut degré de ressemblance avec son référent (pour ne pas dire une certaine adhérence vu qu'il y a très peu de stylisation)

L'auteur

C'est un graphiste d'origine allemande qui a émigré vers 1939 aux Etats-Unis avec la montée du nazisme. Sur place, il fut enrôlé dans le bureau des services stratégiques où il conçut différents manuels pour l'armée : un sur l'usage des armes à feu dans les bombardiers B-29, et d'autres pour les services secrets.
Ces manuels étaient extrêmement importants, vu leur capacité à

communiquer de l'information primordiale et complexe avec une économie de moyens (tant rédactionnel que visuel) tout en restant clairs. Ces ouvrages devaient garantir la sécurité des tireurs, qui étaient impliqués dans une entreprise où tout dépendait de la rapidité d'utilisation des connaissances et des équipements.

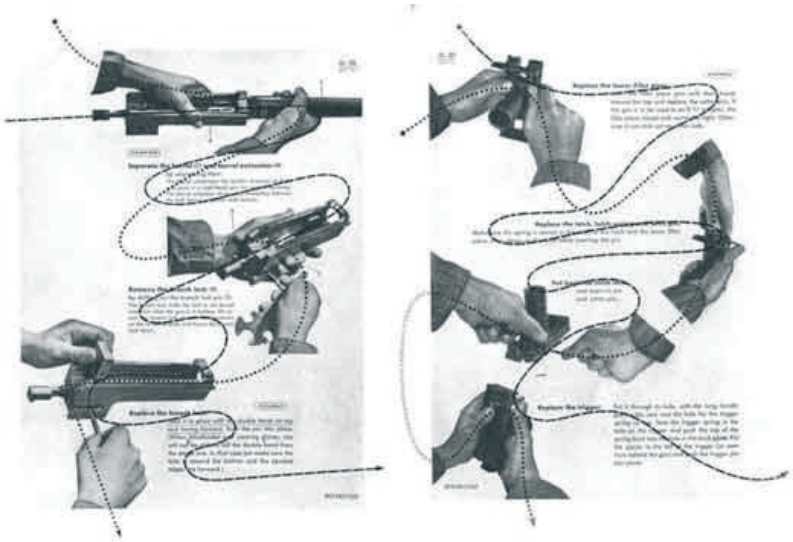


Couverture et double-pages intérieures du manuel d'entraînement « position firing » de 1944

Will Burtin ne réalisa pas de création pictographique pour ce projet, il utilisa des illustrations réalistes (voire même des photographies), car il s'agissait de pouvoir identifier les choses sans aucun doute : le mauvais montage d'une pièce ou l'utilisation d'une mauvaise commande à un moment inadéquat serait fatal.
Les illustrations étaient accompagnées d'un peu de texte. Néanmoins, il n'occupe pas une surface trop importante visuellement, afin de ne pas trop interférer avec les illustrations.
On a recours par contre à beaucoup de flèches, lignes et couleurs pour mettre en évidence les aspects importants.
Le travail essentiel de création se trouve donc d'une part dans la mise en page qui doit être claire et structurée, et d'autre part dans les astuces visuelles utilisées pour pointer des choses importantes.

Dans l'exemple plus ou moins exploitable trouvé (illisible mais quand même analysable du point de vue de sa structure) on nous présente un type d'attaque (attaque frontale) auquel il faut faire face. Sur la page de gauche, nous avons une vue générale du mode de déroulement de la confrontation (deux cas de figure présentés), d'un point de vue extérieur et un peu éloigné. Les mouvements des avions sont représentés par une ligne blanche doublée d'une noire. La zone de confrontation des deux avions (où le tireur doit faire at-

tention) est représentée par un deuxième tracé rouge se superposant aux lignes blanches.
Sur la page de droite, deux vues détaillées présentent les deux cas de figure de la page de droite mais vues de l'intérieur de la tourelle de tir. En voyant le schéma du livre, l'apprenti-tireur se met déjà dans le même contexte que lors d'une attaque réelle. On voit la position du viseur par rapport à la position de l'avion ennemi. En dessous de l'illustration principale se trouvent trois petits schémas complémentaires, indiquant visuellement la distance à laquelle se trouve l'avion ennemi et à quel moment il faut enclencher les mitrailleuses. Le rendu de la distance visuelle se fait via l'occupation spatiale de la forme de l'avion poursuivi dans le hublot.
Chaque détail est accompagné d'une courte légende. Celle indiquant le moment de tir est inscrite en rouge vif, qui agit comme un signal détonateur.



un plan d'assemblage d'arme du manuel mentionné ci-dessus

Le mode d'emploi est ici réalisé au moyen de photographies détourées représentant la décomposition de l'action image par image, un peu comme une pellicule de film. La taille de l'image est assez importante par rapport au format du papier, afin de bien rendre les détails (raison pour laquelle déjà on a choisi des photographies).
Les différents plans de la séquence ne sont pas répartis en colonnes ou en lignes mais de manière dynamique : l'effet produit est une meilleure occupation de l'espace blanc de la page. Par ce biais, les images n'interfèrent pas trop les unes avec les autres.
Le descriptif textuel est soigneusement posé dans les espaces blancs laissés libres entre les images; les titres en bold et légèrement décalés par rapport au bloc texte, afin de mieux accrocher le regard.

La double-page présentée ici possède en plus deux lignes en pointillés qui traversent le document de part en part. Ces lignes n'ont pas de rôle à jouer dans le mode d'emploi en lui-même mais sont un ajout ultérieur fait par Burtin pour expliquer le processus de lecture qui se fait en deux temps : d'abord les images (ligne en points), ensuite le texte en rapport avec les images (ligne en traits). Ce tracé permet de se rendre compte que le texte est judicieusement placé à mi-parcours optique entre deux images.

> *Quand nous lisons de gauche à droite, un flux se développe : celui-ci doit être utilisé pour connecter les différents éléments d'un message, texte et illustrations. Ce mouvement peut être accéléré en gardant les typographies et les espaces ouverts, ou ralenti en les condensant.*

Ces deux exemples nous permettent de constater que toutes les questions relatives à la pertinence de la forme par rapport au contenu, et à la question du bon design ont déjà été posées ici. L'industrie de la guerre, par sa nécessité de devoir former et informer rapidement des gens issus de tous horizon a largement contribué à la généralisation du langage visuel informatif.

2 *Exemples contemporains*

Les instructions visuelles refont une apparition en force depuis quelques dizaines d'années, parallèlement aux changements subis par la société : explosion de la production et consommation de masse, expansion du commerce et du marché international…
Le tout donnant naissance au phénomène que nous subissons de manière plus ou moins variable partout dans le monde : la mondialisation. Mettant en contact des populations et cultures très diverses par le biais des moyens de transports ou de la technologie de l'information, elle remet à l'ordre du jour l'idée de trouver un outil communicationnel potentiellement universellement valable, qu'il soit linguistique ou visuel.
Mais cette mondialisation a aussi un effet pervers : elle a une tendance unificatrice, et celle-ci se retrouve aussi dans les travaux graphiques de manière générale, et dans l'élaboration de signes en particulier. Il devient donc temps de réagir et de mettre au point des systèmes originaux, et ce quel que soit le type de projet.
Dans les pages qui vont suivre, nous verrons des exemples de travaux singuliers appartenant à deux types principaux d'instructions visuelles : les instructions à vocation informative et celles à vocation explicative/pédagogique.
En dernier lieu, nous verrons des applications artistiques qui critiquent la société.

2.1 Informer

Dans ce chapitre, nous verrons essentiellement des travaux du domaine de la signalétique.

L'aéroport de Cologne-Bonn

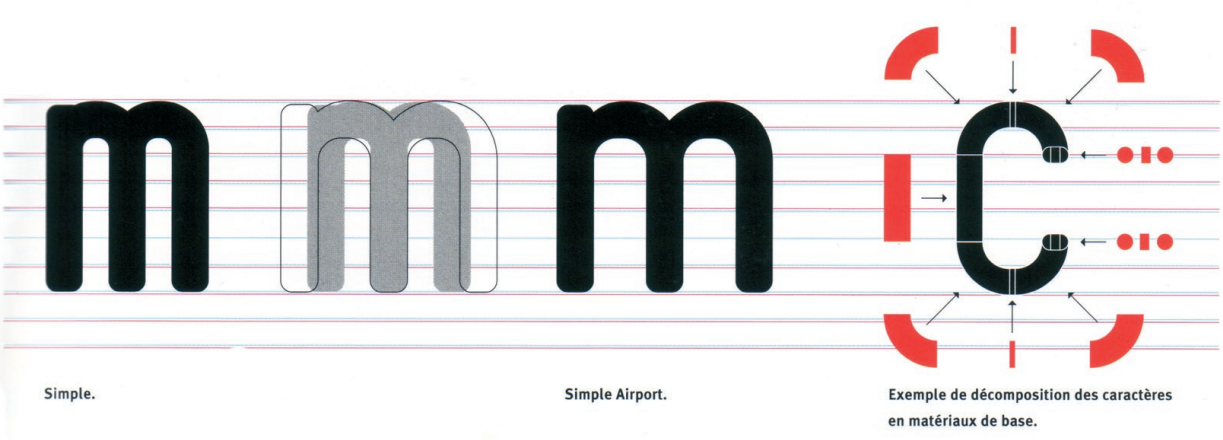
☞ identité spécifique à donner à un lieu standard permettant de le rendre différent
☞ se repérer en urgence
☞ grille originale de création de pictogramme
Alors que d'ordinaire la signalétique d'aéroport est quelque chose de

très standardisé, le studio Intégral Ruedi Baur & associés a proposé une refonte complète afin de mieux correspondre aux spécificités de l'aéroport de Cologne-Bonn. Celui-ci a la particularité de se trouver coincé géographiquement entre deux grands aéroports internationaux, à savoir Düsseldorf et Frankfort. De plus, ne voulant pas entrer en concurrence avec eux, il a une activité différente : le fret et les compagnies low-cost. Ce sont ces différences que le studio va tenter de mettre en exergue, via un système de signes pouvant être utilisés à la fois comme logo, identité et signalétique.

Les mots-clés de la conception seront : simplicité, agrément et accessibilité plutôt que la sacralisation du voyage.

So simple

Simple. Tel est aussi le nom de la police de Norm qui sera utilisée dans le projet à la fois comme typographie et comme grille de base des pictogrammes. En effet elle sera décomposée en éléments basiques du type point, courbe et lignes afin de servir de répertoire formel. Nous sommes donc face à des pictogrammes dont la nature est à la fois iconique et linguistique, et dont le référent formel est à la fois concret et abstrait. La parenté entre typographie et pictographie est volontairement poussée jusqu'à la confusion, évoquant avec les hiéroglyphes un retour aux origines de l'écriture.

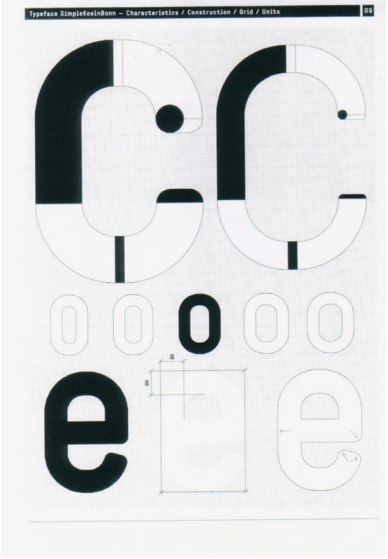


Simple.

Simple Airport.

Exemple de décomposition des caractères en matériaux de base.

La mise en abîme présente dans la création des signes se retrouve aussi de manière insidieuse dans le dessin même du caractère simple. En effet, en ouvrant le livre *Type one*, j'ai eu la surprise de constater que l'on avait placé à côté du traditionnel « the quick brown fox » une photographie aérienne d'un l'aéroport (celui de Cologne ?) montrant ses pistes d'envol et ses voies d'accès. Immédiatement le lien s'est fait visuellement entre les caractéristiques formelles de la typographie et les formes des pistes/routes. Les éléments de base de la police sont calqués sur ceux des pistes de décollage d'avions ; eux-mêmes servant d'éléments de construction à un système de signes devant être appliqué dans le contexte de l'habillage d'un aéroport. On ne saurait être plus pertinent et plus cohérent.



Le fait d'utiliser le même design et la même grille pour les deux éléments importants de l'identité permet d'obtenir quelque chose de très uniforme visuellement, notamment lors de l'emploi des pictogrammes dans un texte. C'est peut-être dans ce contexte –là d'application que l'équivalence entre les deux est la plus poussée et où l'utilisation de l'image à la place du mot qu'elle représente prend tout son sens.

Efficacité & application

Le cahier des charges comportant l'application de ce système global sur un très large panel de supports, fonctions, destinataires et échelles, il convient de voir si ces pictogrammes sont aussi efficaces et lisibles de loin et de près, en petit ou en gigantesque, et ce sans perte de qualité.

L'avantage d'avoir un contour épais et constant pour délimiter la forme semble être une option adéquate : en grand, associé à un code couleur, ces contours sont encore plus épais et donc davantage discernables à distance ; et en petit, les tracés ne deviennent pas ténus au point de perdre les détails voire la forme du signe lui-même. Ce qui aide à la constance de lisibilité réside aussi dans le dessin à proprement parler des motifs : ils sont parfois encore plus « simples » que les pictogrammes des signalétiques standards, au point de parfois poser quelques problèmes d'identification du référent (certains signes à aspect anthropomorphe me posent en tout cas problème). S'il fallait se poser la question de la validité internationale de ces signes, je ne suis pas sûre que le voyageur lambda issu de n'importe quel pays puisse les déchiffrer (quoique avec la banalisation de ce type de représentations sur les photocopieuses, Gsm et

autres engins électroniques on peut s'attendre à avoir des surprises). Le seul élément qui ne soit pas représenté au moyen de la même grille (qui échappe à la Norm-alisation) que la typographie est l'être humain, qui apparaît sous la forme de silhouettes figuratives et à des échelles parfois fantaisistes.

> *Ce langage supplémentaire n'est pas construit mais plutôt illustré et libre dans l'espace, c'est le seul élément non construit. Il vient se glisser sur les pictogrammes amenant, d'une certaine manière, le verbe.*

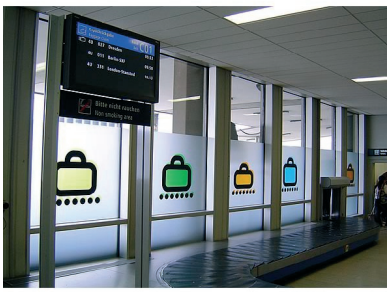
Par exemple sur cette image, si le personnage était absent on verrait deux palmiers et quelque chose comme un bateau. Alors que là c'est très clair, cette personne se repose. Cette image exprime «se reposer», d'une certaine manière. Donc on passe au verbe, ce qui n'est pas facile au niveau du langage visuel.»

Ces deux jeux de pictogrammes sont complétés encore par une gamme de couleurs assez fraîches et voyantes : vert pomme, bleu ciel, jaune canari et orange ; complétant ainsi le côté tonique et ludique (à la limite pas très sérieux) de l'identité.

Les pictogrammes, non contents d'occuper leurs supports traditionnels (panneaux signalétiques, pour lesquels peu de transformations ont été possibles, le studio devant recycler les supports existants), envahissent même les espaces, murs, vitres, et cloisons.

Le même langage peut bien sûr, à un moment, commencer à identifier des espaces, d'une manière fonctionnelle, plus ou moins humoristique ou décorative.

Un moyen de lutter contre la globalisation ?



Travail original et courageux que celui-là. Je ne connais pas d'autres exemples de recherche de transposition visuelle des spécificités offertes par un aéroport. Ailleurs, j'ai plus l'impression qu'on court vers une normalisation de la signalétique, par l'usage du même type de signes (pour la plupart récupérés dans un répertoire déjà existant), d'un même code couleur et du manque de fantaisie.
Par ce biais, on va vers une équivalence et une interchangeabilité des lieux, participant de la sorte au phénomène d'homogénéisation qui affecte la planète.
L'exemple qui me vient à l'esprit est le travail de Paul Mijksenaar pour l'aéroport de Schiphol : la chose qui prime est l'efficacité

du système de signalétique, au détriment de son originalité. Ce qui fait sens est la couleur. Une couleur fixe pour chaque type d'information, avec typographie contrastée dessus, en anglais et éventuellement dans la langue du pays, une des seules variables autorisées. Paul Mijksenaar est totalement contre l'idée d'une identité propre à chaque aéroport et désigne le pauvre passager comme première victime d'un nouveau système confus, utilisé nulle part ailleurs dans le monde.

Expo 02 (exposition nationale suisse)

☞ signalétique éphémère
☞ contexte : événement culturel national suisse
☞ public large, familial
☞ signes plus proches de l'illustration que du pictogramme

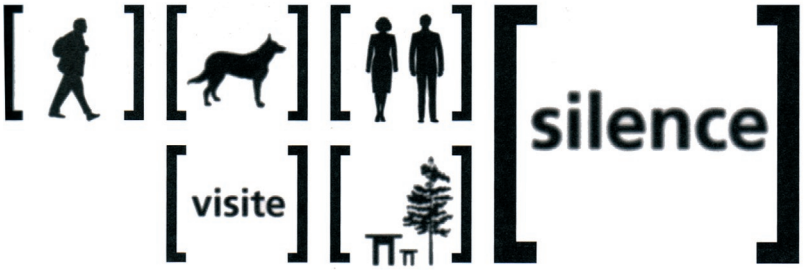
Deuxième projet de Intégral Ruedi Baur que j'ai sélectionné ; et dont le contexte est quasi l'inverse de celui de l'aéroport.
Il est question ici de la signalétique de l'exposition nationale suisse qui a eu lieu en 2002 sur quatre sites différents.
L'exposition s'articulait comme un parc à thème, autour de différentes dialectiques : pouvoir et liberté, instant et éternité, nature et artifice, l'univers et moi, sens et mouvement. Guider les visiteurs de la gare aux différents sites, indiquer les différents services, dissocier les images de marque des institutions culturelles et des sponsors et créer du mobilier pour les systèmes d'accueils font partie de la mission du studio.

Ce qui m'intéresse ici aussi est le choix effectué pour le type de signe. Au lieu de choisir la facilité et utiliser quelque chose de déjà existant (« après tout, ça n'est que pour un événement éphémère »), le studio décide de créer une série complète de signes dont le rendu visuel est plus proche de l'illustration que de la stylisation. Et, cerise sur le gâteau, ces dessins, sensés être représentatifs de la Suisse (pictogrammes locaux autrement dit, ce qui est quasi un oxymore) ont été réalisé par un étudiant chinois travaillant au studio. C'est assez surprenant finalement : pour réaliser des pictogrammes typiques de la suisse, on fait appel à quelqu'un qui n'est pas suisse ni européen. On a donc le point de vue de l'extérieur. Peut-être que, contrairement à ce que Ruedi Baur pense, ces pictogrammes ne sont pas

locaux mais davantage internationaux que tous les avatars possibles de isotype.
D'une part parce que quelqu'un d'une autre culture intervient dans la conception, lui étant peut-être un peu moins habitué à fréquenter les pictogrammes, et plus à même de pointer les caractéristiques essentielles car il a un regard neuf sur le sujet.
D'autre part parce que le choix du dessin sympathique et légèrement enfantin serait davantage valable universellement que le dessin vectoriel par ordinateur.
Certes les pictogrammes sont sensés être la version générique des objets et concepts. Mais je doute que ce genre de représentation soit

acquis par tout un chacun.
Par contre, on sait que tout le monde a produit des dessins dans sa petite enfance. Donc ce type de traitement fait normalement partie du répertoire de base intervenant dans la reconnaissance des signes. Et serait donc davantage universellement valable.
Mais la difficulté est à un autre niveau alors : dans l'illustration, le nombre de détails est plus élevé. Ce qui signifie que, réduite, elle perd un peu de sa qualité. Dans le contexte de l'exposition 02, le problème ne se pose pas vu que ces pictogrammes ne doivent exister qu'en grand format ; et qu'ils ne doivent pas être visibles de très loin, le public n'étant pas pressé et ayant le temps d'analyser les différents éléments composant l'image pour en comprendre toute la signification. Gardant la même systématique pour le travail typographique, le studio a réalisé une fonte d'aspect « fait main », la maintax, pour accompagner la signalétique. Et pour *faire la nique à l'anglais* et défendre la mixité culturelle présente en Suisse, il a été décidé que les légendes seraient en six ou sept langues. Une fois de plus, le studio fait des choix intéressants, en refusant la voie facile.

Dans le même ordre d'idée je peux évoquer un troisième projet du même collectif : la signalétique du domaine de Chambord.
Il s'agissait par la signalétique de montrer aux visiteurs que la forêt et le château forment un tout et que le site commence aux limites du domaine. L'une des difficultés a été de signifier l'interdiction au public d'une grande partie de la propriété, classée terre de chasse. Le principe signalétique consiste à attirer les visiteurs vers les parties autorisées en ne lui faisant connaître les limites des parties interdites que s'il a l'intention de les franchir. Des panneaux d'interdiction intégrés dans les talus, non visibles par l'automobiliste, jalonnent ainsi discrètement les limites.
Tout le répertoire de signes est constitué de photographies détourées. Là aussi, le niveau de détails est élevé mais cela ne pose pas trop de problèmes, vu que nous sommes à nouveau dans un contexte de loisir (promenades) et le public prendra le temps de décrypter les pictogrammes.



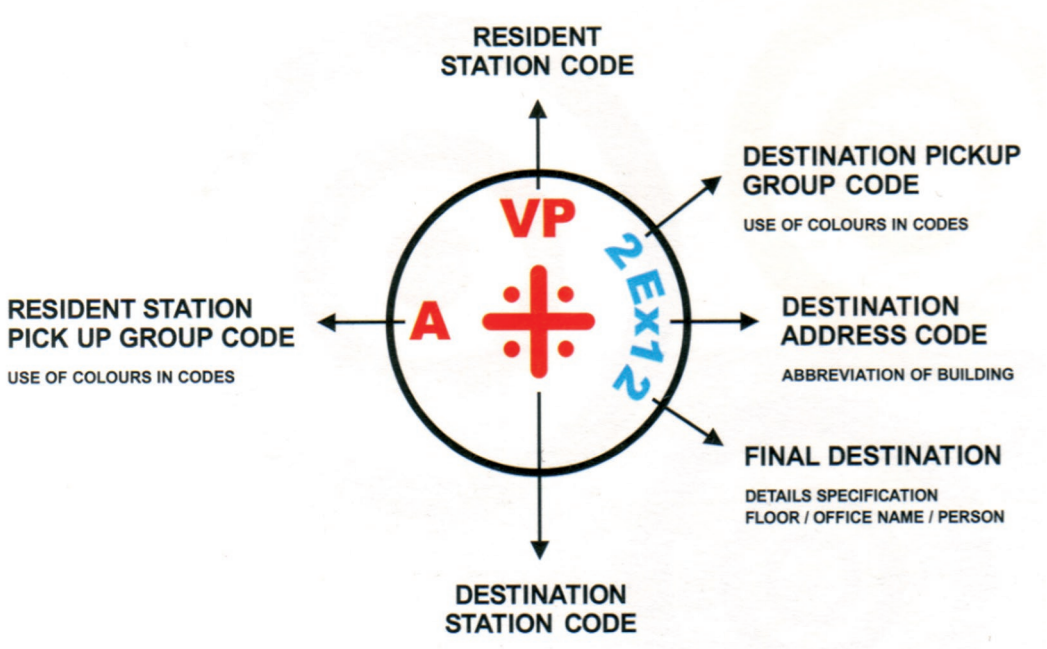
Les dabbawalla

- réalisé par des non-spécialistes
- exemple hors monde occidental
- signes arbitraires issus de la culture locale

Le présent projet concerne le système de codification spécifique et unique des livreurs de repas à Bombay, afin d'apporter à chaque travailleur le dîner préparé chez lui.
La raison d'existence d'un tel service repose sur deux causes :
- la trop grande distance entre le lieu de travail et l'habitation des employés, les empêchant de rentrer chez eux sur l'heure de midi ;
- les tabous alimentaires relatifs aux différents courants religieux présents en Inde ; empêchant les employés d'aller dîner n'importe où.

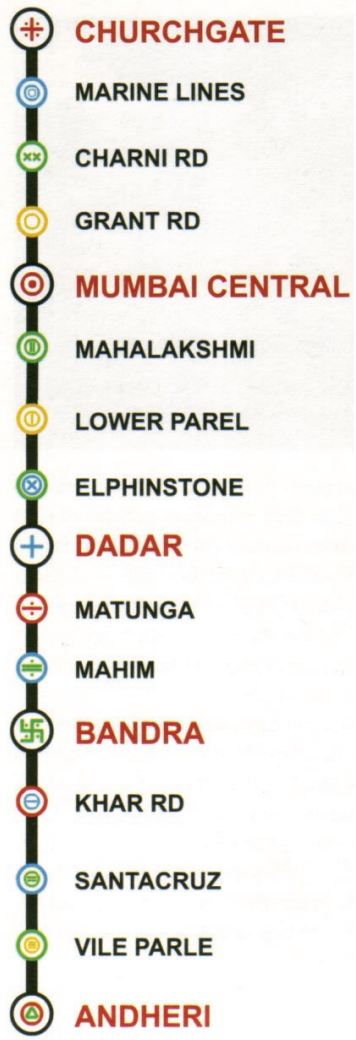
De par ce fait, il est interdit de se tromper dans les livraisons sous peine d'offenser les gens.
La solution trouvée : un système de relais utilisant les moyens de transports locaux et des groupes organisés de livreurs de repas.
Chaque repas est collecté et rangé dans une boîte en aluminium, appelé dabba, sur laquelle différents signes peints sont combinés pour coder différentes informations permettant la livraison :
- le code pour le groupe de dabbawalla pour la collecte et pour la livraison,
- l'adresse de destination,
- l'adresse d'enlèvement du repas
- les différentes gares jalonnant le trajet

sorte d'alternative aux planificateurs de trajets électroniques.



Les signes utilisés
- varient d'une équipe de livreurs à une autre (pas de systématique)
- sont soit typographiques (abréviations par exemple HO pour hospital), soit symboliques
- ont une origine religieuse (swastika), géographique (méandre d'un cours d'eau, routes parallèles, pont), physique… qui sont traduites par des formes géométriques
- se différencient par le code de couleurs imposé.

Parce que le système repose essentiellement sur le réseau ferroviaire, la marque centrale de la boîte symbolise la gare la plus proche du lieu de destination (c'est celle-là qui est désignée par un signe plus grand, plus coloré et figuratif).
Parallèlement au système existant, des graphistes locaux, Kuranl Rawat et Vishal Rawlley ont eu l'idée de répertorier ces signes afin de servir de répertoire de base (entre autres les symboles codant pour les gares) pour la fabrication d'une signalétique. Celle-ci pourrait s'appliquer pour désigner les différentes gares (on garde ainsi la vocation initiale de ces signes) qui actuellement sont indiquées en anglais et en écriture devanagari (alphabet qui permet d'écrire la plupart des langues hindoues), toutes deux difficilement lisibles à partir d'un train en marche.



Elle peut aussi être éventuellement appliquée pour désigner les différents quartiers de la ville, qui au cours de l'histoire ont porté différents noms, ce qui est actuellement une source de confusion.

L'intérêt de cette proposition repose sur différents points :
- l'héritage culturel et historique (les dabbawalla existent depuis plus d'un siècle)
- un système de signes qui a fait ses preuves et qui tient compte également de la multiculturalité de la ville
- un langage visuel propre aux gens de Bombay et plus à même de leur parler que nos pictogrammes classiques

(et même pour les touristes, pas de problème : ces symboles évitent toute barrière linguistique ; il suffira d'avoir un plan mentionnant les pictogrammes pour s'orienter).

2.2 Expliquer/instruire

Livres pour enfants

☞ Réalisés pour un public spécifique

De tous les exemples choisis, c'est peut-être celui qui correspond le plus littéralement à la définition de ce qu'est la conception d'instruction :

> *La conception d'instruction est la pratique d'arranger des médias pour aider apprenants et professeurs à transmettre la connaissance de manière plus efficace.*

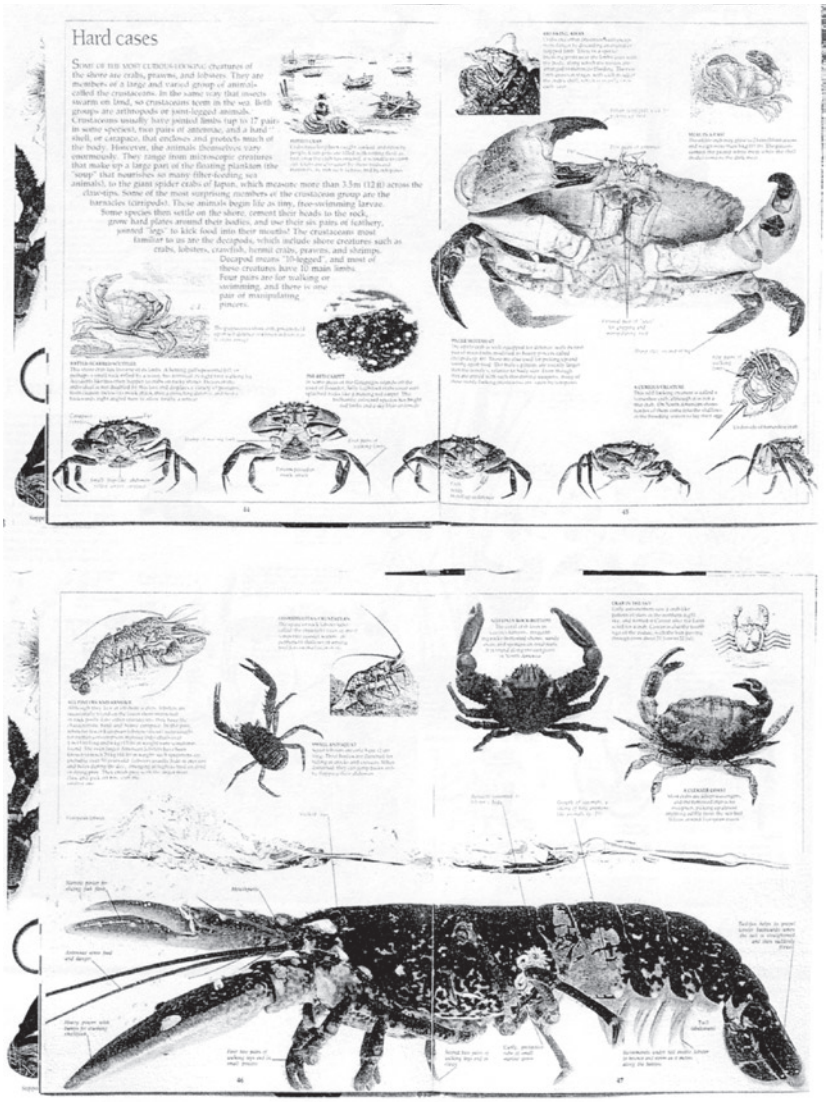
L'intérêt ici ne portera pas tellement sur la création de signes ; la plupart de ces livres étant composés de photographies ou illustrations ultra – réalistes. On pourrait s'attarder sur la manière dont sont construits les schémas de flux (du type «le cycle de l'eau ») mais tel n'est pas le but ici.

Ce qui m'intéresse est la mise en place d'un langage visuel basé sur la mise en page et l'architecture du livre, et la manière dont les concepteurs adaptent le contenu en fonction de leur public-cible, à savoir les enfants.

D'un prime abord, les livres pour enfants paraissent avoir été conçus sans grille, tellement les pages sont bruyantes visuellement. Cela provient du choix des concepteurs de répartir le contenu à véhiculer via différentes thématiques, plutôt que d'en faire un texte continu. S'ensuivent des conséquences sur l'architecture interne du livre : à chaque thématique est attribué un nombre de pages fixe (souvent, une ou plusieurs doubles pages), auquel le contenu doit s'adapter (en s'y étirant ou en s'y condensant, ce qui explique l'encombrement parfois élevé des pages). Et c'est l'ensemble du livre qui permet de justifier le sujet général.

👁 Livre « seashore » chez Dorling Kindersley, Eyewitness Guide (traduction anglaise des livres Gallimard «les yeux de la découverte»)
Le thème général est «le bord de mer», et chaque double page traitera un aspect de celui-ci : historique, géologique, biologique etc. Dans l'exemple ci-contre, le chapitre « durs à cuire » concerne les crustacés.

Chaque thématique est elle-même subdivisée : toujours dans le même exemple, le chapitre crustacés permet de parler des crabes, homards, écrevisses, langoustines, crevettes.



Occupons-nous de l'architecture de la double page en elle-même : l'information y est éclatée sur toute la surface. On a du texte à gauche, du texte à droite, en différentes tailles. Une foultitude d'images. Le tout s'emboîtant avec plus ou moins de bonheur en fonction du nombre de chose à traiter. Pourquoi ne pas avoir proposé une grille plus stricte ?
Sans doute pour mieux s'adapter au public-cible. L'enfant peut circuler ainsi dans la page de manière intuitive, ce type de mise ne page favorisant la circulation du regard.
L'enfant lira le titre du « chapitre » —corps typographique le plus grand—, et l'œil circulant de gauche à droite, tombera immédiatement sur la photo du crabe de la page d'à côté (de plus, c'est la plus

grande image). L'association sera donc faite. Après, libre à lui de lire le texte ou d'explorer les autres visuels en orbite autour du grand crabe. Le lecteur est libre de choisir : lire tout dans l'ordre ou de manière sinueuse, juste regarder les images (et éventuellement leur légende).

Ce qui fait que la conception du livre fonctionne, c'est la manière dont il est manipulé et lu. Le jeune lecteur, par ce système à multiples entrées quasi autonomes, peut ouvrir le livre à n'importe quelle page et être satisfait par la quantité d'information qu'il reçoit à ce moment-là vu qu'il ne faut pas avoir lu ce qui précède pour comprendre.

Cette idée de conception, les astuces visuelles trouvées pour intégrer tout le contenu et l'emploi de nombreux visuels et de couleurs sont faits pour rendre le livre divertissant à lire/regarder (par opposition aux livres scolaires, où le côté délassant n'est pas obligatoire vu que l'ouvrage sert de base au cours et sera lu).

Sociographie : projet de diplôme de Charlotte Jankowski

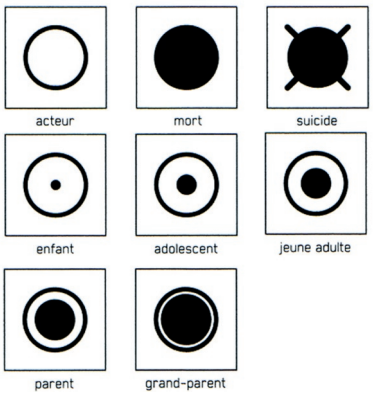
☞ signe arbitraire
☞ tentative de montrer des concepts théoriques complexes
☞ public-cible restreint
☞ sorte de contre-exemple pour mon travail parce que le projet n'est pas tout à fait cohérent ou finalisé; ceci m'avertissant de la difficulté de créer un répertoire de signes arbitraires

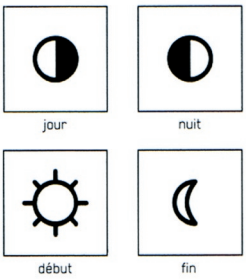
Le but de sa recherche est de pouvoir mettre au point un répertoire de signes, qui, une fois articulés et assemblés, lui permettront de traduire visuellement les concepts fondamentaux de la sociologie.

Mise au point du répertoire formel

Le système général est construit sur une grille géométrique basique constituée de lignes, courbes et intersections. Préliminairement, elle établit des familles de concepts comme « lieu », « acteur » ou « pensée », auquel elle attribue arbitrairement un signe construit au moyen de la grille. Ce dernier aura la particularité d'évoluer en même temps que le concept qu'il incarne. Par exemple, prenons le

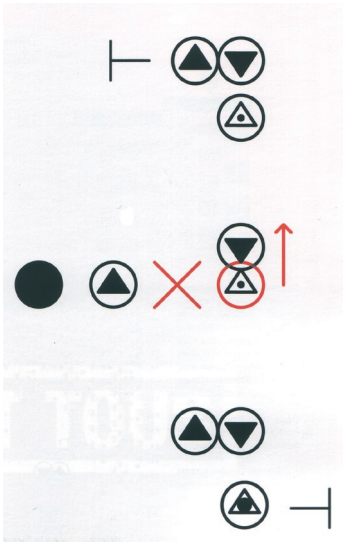
terme acteur : il est représenté par un rond en contour noir et vide à l'intérieur. Suivant qu'il se connote en « mort », « enfant » ou « parent », il sera respectivement complètement noir, avec un petit point noir ou avec un gros point noir en son centre.
Certains concepts sont quand même désignés par des signes plus figuratifs. La culture est représentée par un livre; le courrier par une enveloppe et l'industrie par une usine.
Le mélange de ces deux types de signes ne me séduit qu'à moitié : certes, les signes plus iconologiques sont suffisamment géométrisés pour s'inscrire dans la continuité optique des autres signes, mais d'un autre côté cela va induire en erreur le lecteur, qui tentera en vain d'associer les autres signes avec une hypothétique référence visuelle concrète.
Certains signes utilisés arbitrairement posent encore un autre problème car ils sont inconsciemment associés avec autre chose.
Je veux désigner ici les formes représentant le jour, la nuit, le début et la fin : on est à mi-chemin entre le symbole météorologique et les touches de réglage de contraste des écrans d'ordinateur.



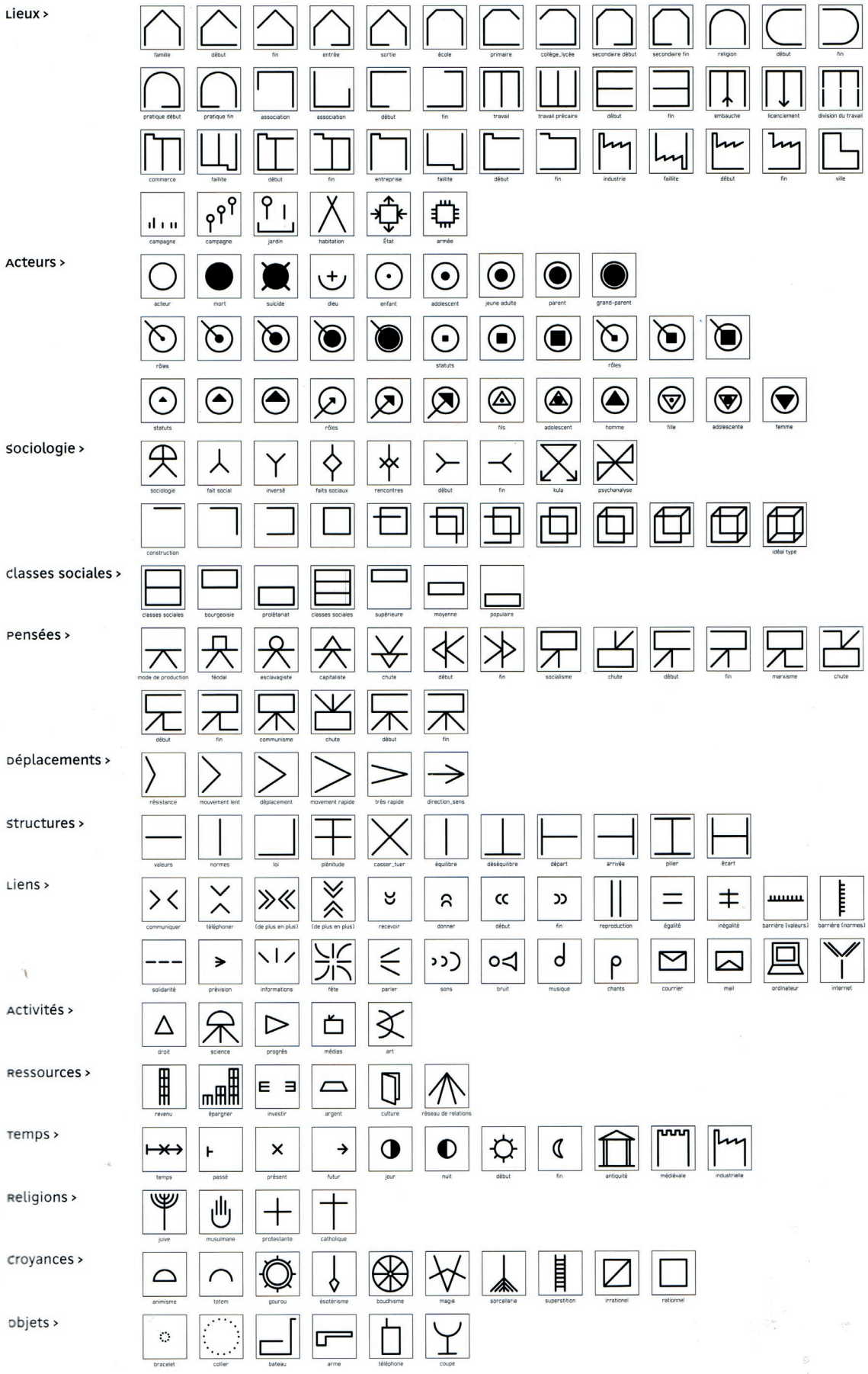


Agencement & efficacité

Tout comme dans les isotypes, le langage mis au point va permettre l'expression de l'idée en combinant, multipliant et superposant plusieurs types de signes et/ou en les mettant en évidence par le travail de la couleur et de la mise en page.
Outre les signes créés, Charlotte Jankowski ajoute des signes structurants comme des flèches, des traits, des lignes et des courbes en traits pleins ou en pointillés.
Si le résultat esthétique est atteint, il n'en pas tout à fait de même quant au but premier poursuivi. En effet, ce sont les textes qui permettent de déchiffrer les pictogrammes, et non les pictogrammes de clarifier le texte !
Ce type de travail s'adresse sans doute à un public averti ou spécialisé, qui pourra l'utiliser éventuellement comme outil de comparaison ou de synthèse entre différentes théories plutôt que comme outil d'analyse véritable. En cela, on rejoint les règles édictées par Otto Neurath, qui préconisait l'emploi de schémas visuels dans l'enseignement afin d'avoir une vue d'ensemble sur le sujet traité.
La difficulté de la mise en image et de la lecture provient d'une part de la difficulté à représenter de manière évidente des choses abstraites, et d'autre part de l'interprétation des théories par la graphiste elle-même (c'est-à-dire de l'influence inévitable de la subjecti-vité dans un travail qui doit être le plus objectif possible).



Modèle du complexe de l'Œdipe et son développemnt avec l'âge de l'enfant.


Lieux >
famille
début
fin
entrée
sortie
école
primaire
collège_lycée
secondaire début
secondaire fin
religion
début
fin
pratique début
pratique fin
association
association
début
fin
travail
travail précaire
début
fin
embauche
licenciement
division du travail
commerce
faillite
début
fin
entreprise
faillite
début
fin
industrie
faillite
début
fin
ville
campagne
campagne
jardin
habitation
État
armée
Acteurs >
acteur
mort
suicide
dieu
enfant
adolescent
jeune adulte
parent
grand-parent
rôles
statuts
rôles
statuts
rôles
fils
adolescent
homme
fille
adolescente
femme
sociologie >
sociologie
fait social
inversé
faits sociaux
rencontres
début
fin
kula
psychanalyse
construction
idéal type
classes sociales >
classes sociales
bourgeoisie
prolétariat
classes sociales
supérieure
moyenne
populaire
Pensées >
mode de production
féodal
esclavagiste
capitaliste
chute
début
fin
socialisme
chute
début
fin
marxisme
chute
début
fin
communisme
chute
début
fin
Déplacements >
résistance
mouvement lent
déplacement
movement rapide
très rapide
direction_sens
Structures >
valeurs
normes
loi
plénitude
casser_tuer
équilibre
déséquilibre
départ
arrivée
pilier
écart
Liens >
communiquer
téléphoner
(de plus en plus)
(de plus en plus)
recevoir
donner
début
fin
reproduction
égalité
inégalité
barrière (valeurs)
barrière (normes)
solidarité
prévision
informations
fête
parler
sons
bruit
musique
chants
courrier
mail
ordinateur
internet
Activités >
droit
science
progrès
médias
art
Ressources >
revenu
épargner
investir
argent
culture
réseau de relations
Temps >
temps
passé
présent
futur
jour
nuit
début
fin
antiquité
médiévale
industrielle
Religions >
juive
musulmane
protestante
catholique
Croyances >
animisme
totem
gourou
ésotérisme
boudhisme
magie
sorcellerie
superstition
irrationel
rationnel
Objets >
bracelet
collier
bateau
arme
téléphone
coupe

Typographies expérimentales

☞ cela nous permet d'aborder le signe linguistique
☞ question de l'adéquation entre écrit et oral

Projets essayant de rendre visible et lisible les particularités de la langue française, qui, il faut l'admettre, n'est guère évidente.

Pierre di Sciullo

La motivation de base est une recherche entre texte et parole, parallèlement à l'expérimentation typographique. C'est une sorte de rencontre du travail du linguiste (comment fonctionne le langage) et du typographe (représentation visible du langage).
Les deux typographies expérimentales qui m'intéressent sont le Sintétik et le Quantange (qui a évolué vers le Kouije), sortes d'alternatives au système phonétique standard.

Le sintétik

Le Sintétik est une fonte qui comprime impitoyablement l'alphabet, jusqu'à ses phonèmes principaux. Toutes les lettres inutiles ont disparu. Les syllabes homophones s'écrivent d'une seule façon. Le lecteur doit s'aider du son de sa voix et de sa mémoire pour retrouver le sens en fonction de la mélodie et du contexte.
Le travail de création consiste en la suppression des lettres inutiles de notre alphabet en 26 lettres, en annulant les variantes formelles qui codent pour un même son.
Par exemple k, c, et q sont toutes codées par k.
De plus, dans un second temps, les lettres restantes qui se ressemblent formellement fusionnent.
Par exemple : le b et le p produisent un signe formé d'un rond et d'une tige accolée ayant la même hauteur au-dessus et en dessous de la ligne de base.
La représentation visuelle du sintétik consiste en un alphabet réduit à quinze lettres, composées de formes hybrides.

il vo ni-eu avoir le ne bouç'e ke le nening en konbod

Si la logique formelle pour certaines passe assez bien, cela devient plus difficile pour d'autres : le signe qui pose le plus de soucis à mes yeux est celui qui code ensemble d, t et h.
On entrevoit l'intérêt économique du Sintétik : gain de place (dû au fait que les multiples orthographes d'un même son sont représentées par un même signe), gain de temps (moins de choses à écrire), gain

d'argent et plus d'espace pour la publicité.

Le quantange

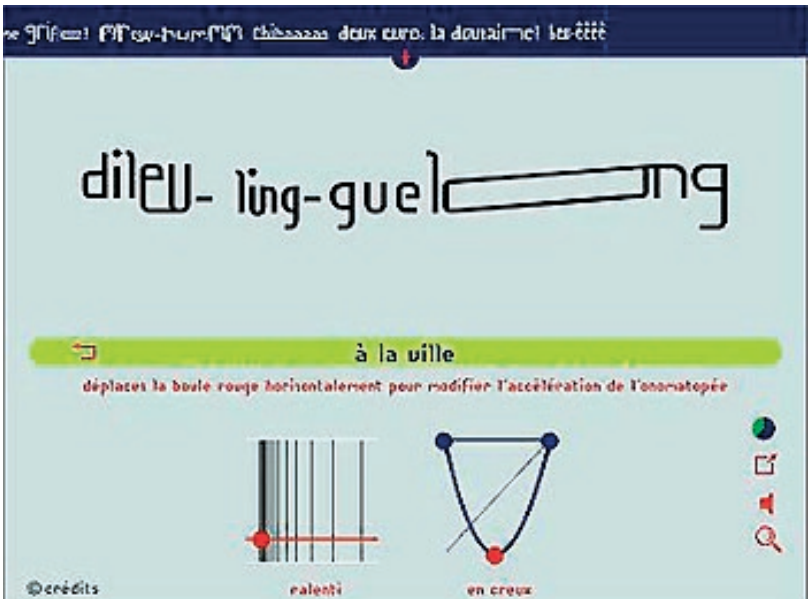
Lui effectue la démarche inverse : il suggère visuellement la prononciation, le rythme et la vitesse de lecture, tout en respectant l'orthographe. Chaque lettre dans le quantange possède autant de correspondances graphiques différentes qu'il y a de manière de les prononcer. La lettre c par exemple a deux formes car elle se prononce « s » ou « k ».
Le texte finit alors par ressembler à une partition musicale mais sans le codage.

Le kouije

Le kouije constitue une version plus élaborée du quantange. C'est la même motivation de départ mais le traitement visuel des variations de prononciations de la lettre a été homogénéisé, et d'autres éléments variables sont apparus afin de rendre visible les liens entre groupe de lettre, volume sonore etc.
Ainsi, il définit quatre paramètres avec lesquelles il peut jouer :

- une ligature assemble les lettres qui forment un même son : au, in, ph…
- une variation graphique distingue les différents états de la lettre : les deux g de « gage » : le g guttural conserve sa forme tandis que le deuxième g qui se prononce « j » se compose d'un j auquel on aurait ajouté un o surmonté d'une petite ligature.
- les lettres muettes sont plus fines
- les lettres suivent l'ondulation de la voix : par dilatation/contraction pour le rythme ; le chuchotement est fin et le hurlement gras ; la hauteur des lettres indique la hauteur de la voix du grave vers l'aigu.

Les travaux de Pierre di Sciullo sont intéressants essentiellement du point de vue de leur côté ludique et multimédia.
Le Kouije entre autres a été exploité dans une installation interactive qui s'appelle le pousse-pousse à onomatopée. Ce dernier permettait d'écrire un texte collectivement en explorant les joies de la phonologie et de la typographie : comment ça se dit et comment ça s'écrit. Il suffisait de choisir dans un répertoire une onomatopée puis de la triturer en utilisant différentes dimensions de la parole. Le résultat est ensuite énoncé oralement par une voix préenregistrée en apportant la modulation paramétrée.

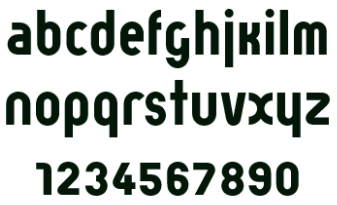


Fenètre du programme gérant les différents paramètres de prononciation

En dehors de ce contexte, elles pourraient éventuellement servir pour aider les étudiants étrangers, les acteurs, comédiens ou présentateurs à prononcer les mots en apportant la bonne accentuation au bon endroit.
Ces travaux de simplification de l'alphabet et de traduction des

complexités de la langue se fondent sur les expérimentations des designers issus des premières avant-gardes comme Herbert Bayer, Jan Tschichold et Kurt Schwitters.

Herbert Bayer
Il a entre autres réalisé sa police universal, fonte bien connue car abondamment utilisée dans tous les documents graphiques du bauhaus et qui n'est constituée que de bas de casse ; car comme il le dit lui-même : *pourquoi devrions-nous écrire et imprimer dans deux alphabets différents ? Nous ne disons pas a majuscule et a minuscule.*
En 1959 son basic alfabet (aussi appelée Fonetik) qui repose sur la phonétique des lettres. Il créa entre autres des symboles spéciaux pour les terminaisons du type –ed, -ory, -ing et –ion ; mais aussi pour les diphtongues –ch, -sh, -ng. Un trait indiquait le redoublement d'une consonne dans l'orthographe classique du mot. Cette fonte était valable pour l'anglais.



Jan Tschichold
Il proposa vers 1926 – 29 quelque chose de relativement proche de la proposition de Bayer, avec la différence que sa fonte s'adaptait à l'allemand.

Kurt Schwitters
Il a lui aussi proposé un alphabet phonétique mais qu'il appelait écriture systématique. Son idée est aussi de refabriquer l'écriture allemande au moyen de réductions et d'abandon de toute idiosyncrasie [5].

> *L'écriture systématique exige que l'image complète de l'écriture corresponde à la sonorité complète de la langue et non pas que, çà et là, une lettre corresponde plus ou moins au son qu'elle représente en cas d'extraction individuelle de la sonorité. Pour faire que l'image écrite corresponde à la réalité, il faut examiner les ressemblances et les différences des lettres entre elles […]*

Le rendu visuel de Schwitters est le résultat de longs essais de transcription, et contrairement aux deux autres, utilise un mélange de capitales et de bas de casse pour différencier les consonnes des voyelles.

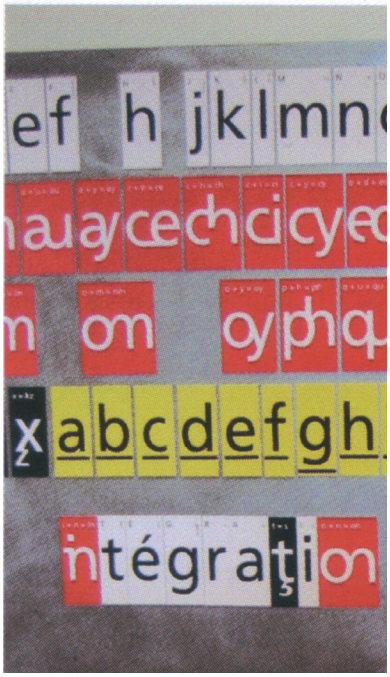
[5] C'est-à-dire en linguistique « la tendance des sujets à organiser les règles générales de formation de mots d'une même langue de manière différente en fonction de leur disposition affective ou intellectuelle particulière ».

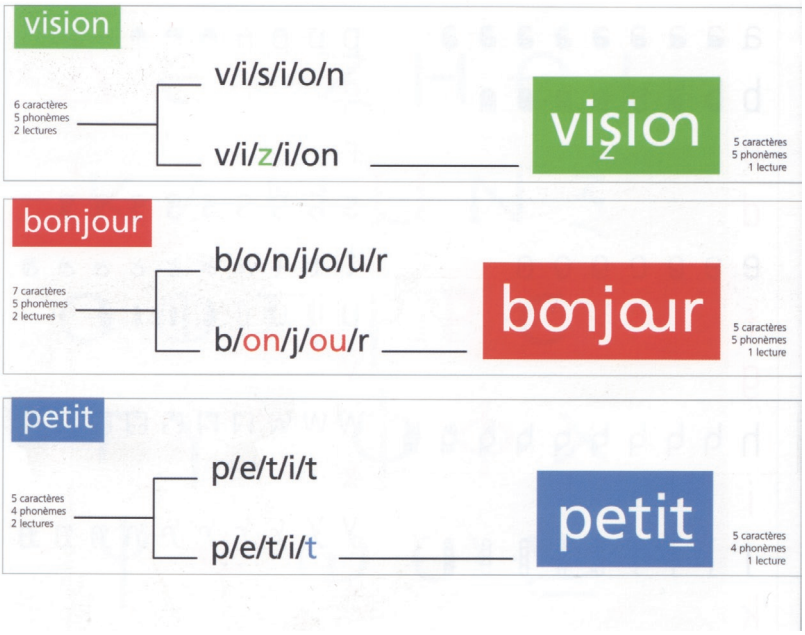
Projet de fin d'étude d'Abdel Halim Rouji
Il concerne un système de lecture typographique pour analphabètes.

Ce projet synthétise plus ou moins les quatre autres exemples mentionnés précédemment.
Partant de la constatation qu'il y a
- des phonèmes (plusieurs lettres)
- des lettres dont la prononciation change en fonction de la place qu'elles occupent dans un mot et des lettres qui l'entourent
- des lettres muettes présentes à l'écrit et absentes à l'oral

il propose une version étendue de la fonte Frutiger, incorporant
- des lettres soulignées pour indiquer les lettres muettes ;
- un jeu étendu de ligatures entre les lettres pour indiquer certains phonèmes
- des signes diacritiques et des astuces visuelles pour indiquer la prononciation des lettres-pièges. Par exemple, un e avec un petit a placé comme une cédille pour indiquer la prononciation du e comme dans le mot « femme ».

Si les projets de Pierre di Sciullo sont plus originaux dans la création de formes, celui-ci a l'avantage d'être plus abouti du point de vue de la possibilité d'application dans un cadre concret car il évite de devoir faire appel à des signes trop différents ou trop nouveaux, qu'il faudrait d'abord assimiler avant de pouvoir les appliquer.





2.3 Critiquer : les travaux de Pippo Lionni et Martin Friedl

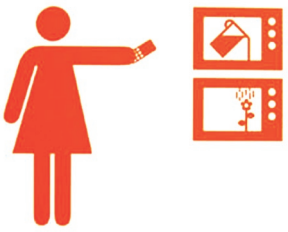
Tous deux ont une démarche de création de signe/pictogrammes assez élaborée ayant la particularité de ne pas être liée à un contexte d'application pratique déterminé (pas de signalétique ou d'identité). Je ne compte pas m'y attarder trop mais je trouvais intéressant de les mentionner dans le but de montrer les nouveaux usages que l'on peut donner à ces signes génériques.

Pippo Lionni

Son travail s'appelle « facts of life » et s'incarne en une espèce de fonte de pictogrammes. Il y travaille depuis 1999.
Visuellement, il garde la ligne minimale, stylisée et systématisée des signes élaborés par Otl Aicher pour les jeux de Munich de 1972, mais lui l'utilise pour présenter de manière impersonnelle des thèmes sensibles (rôles traditionnels de l'homme et de la femme, violence, rapport au virtuel), dans le but de faire réfléchir.
Les propositions sont construites à partir de deux ou trois objets symboliques (homme, femme, enfant, pensée, image, monde, ordinateur, télévision) connectés entre eux par des symboles associatifs (flèches, point d'interrogation, parenthèses, signes d'égalité) sensés représenter des rapports d'implication, d'évolution, de choix, d'ambiguïté ou de contradiction.

Installation murale "Schizoid man" l'idée de mixer représentation de l'homme et de l'ascenseur fait sens et montre visuellement la personnalité dédoublée et déchirée.

> *Fabriquer une image presque évidente par elle-même est très difficile. Il n'y a pas de méthode, le processus n'est pas rationnel. Je travaille jusqu'à ce qu'il y en ait l'une ou l'autre qui marche, ou jusqu'à ce que j'en aie assez.*



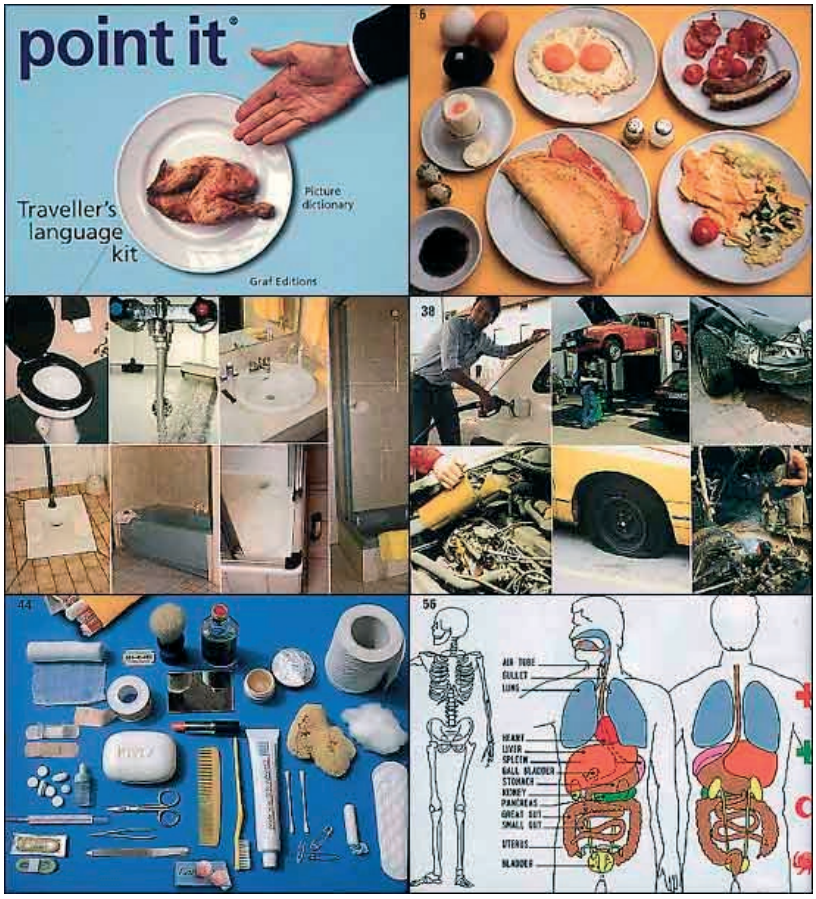
Les supports et médias investis vont du papier au mur, du livre à l'installation. Visuellement, je trouve que le médium qui dérange le plus est l'installation car elle bouleverse complètement le rapport d'échelle entre le signe et le référent (c'est-à-dire nous le spectateur), agissant comme un miroir peu flatteur et nous renvoyant comme image une représentation humaine générique occupant habituellement les portes de W.C.
Les « facts of life » parlent de la vie, de nous, de nos actes et du monde dans lequel nous vivons. Le langage est symbolique. Mais là où un langage pictographique standard emploie des stéréotypes pour produire des significations directes et univoques dans un

environnement contrôlé (par exemple les panneaux de signalétique), Facts of life pervertit le banal pour déstabiliser le confort de la généralisation, pour poser les questions qui dérangent et pour proposer des réponses embarrassantes. La vérité ressort du processus de déchiffrement, de la construction de l'interprétation de chacun qui forme l'appropriation.

Martin Friedl

Lui aussi a créé une fonte – poppi, éditée chez emigre - composée de nombreux pictogrammes (777 en tout), mais à la différence de Pippo Lionni, il invente un nouveau design (il ne s'inspire pas de formes visuelles déjà existantes).
Ils sont présentés comme un jeu de pictogrammes dessinés dans le but de fournir un langage basé sur des images englobant tous les domaines de la vie quotidienne, ce afin de faciliter la communication au-delà des barrières linguistiques.
En cela il se rapproche de la démarche de ceux qui ont mis au point « point it », un petit catalogue d'image génériques (pour ne pas dire surannées) classées par thèmes (vêtements, nourritures, mobilier…) et où il suffit de désigner l'image pour se faire comprendre.
Mais en les voyant tous les uns à côté des autres, on peut penser à un second niveau de lecture.
D'abord il y en a tellement que ça nous évoque davantage un catalogue. Ensuite, iconologiquement parlant, ils sont très détaillés et individualisés pour être des représentations génériques. Et le fait que certains objets existent en différents modèles et tailles ne fait que renforcer cette impression.
Néanmoins, c'est une pièce de plus à ajouter à la question abordée lors de l'analyse de la signalétique de l'expo 02 ; à savoir se demander quel type de signe est réellement universellement valable.
Ce qui peut poser problème ici est l'outil vectoriel qui a servi à réaliser l'ensemble, et les objets choisis comme référents, qui sont très peu standardisés. Le frigo ressemble à un frigo de la marque Smeg ; les cafetières sont de chez Illi et Bodum, la tour d'ordinateur est celle d'un G3 Macintosh, le packaging des cigarettes est celui des Lucky Strike etc.
Même si c'est involontaire ou du moins pas clairement assumé comme tel, je trouve qu'on est face à un répertoire visuel ironico-critique

de notre société de consommation et de ses travers. Un petit survol général vous convaincra : il n'y a peu ou prou de représentation de gens (en fait, deux, où l'homme et la femme sont nus et d'un aspect tellement rigide qu'ils évoquent davantage la poupée gonflable) mais une infinité de choses que les gens emploient.



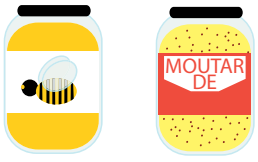
Conclusion & mise en perspective du travail pratique

L'analyse de tous ces exemples d'instructions visuelles nous amène à penser qu'il est théoriquement envisageable d'adapter leur mode de fonctionnement à d'autres domaines que le mode d'emploi, les statistiques et la signalétique.

D'ailleurs, le travail de Charlotte Jankowski en est la preuve : elle a tenté de déplacer ce type de langage dans un domaine pédagogique. Les problèmes qui sont apparus résident surtout dans le choix du signe (signes arbitraires, qui ne sont pas toujours évidents à élaborer de manière cohérentes) et dans le contenu à véhiculer.
Ce dernier – et à mon avis les autres branches des sciences humaines aussi – doit être interprété pour être compris.

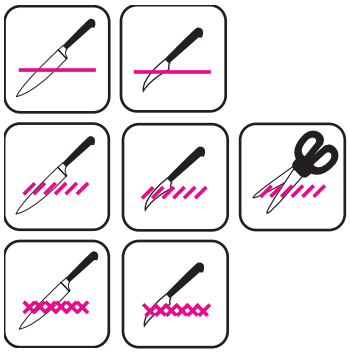
Donc la première donnée à retenir est : un contenu relativement objectif, afin de ne pas avoir de doute dans la fabrication et la lecture des signes. Cela fonctionne donc pour les instructions culinaires, composées de données nommables, mesurables et quantifiables sans équivoque.

Du point de vue du choix et de la construction des signes, les travaux passés en revue nous ont démontré que le signe iconique était – forcément – le plus facilement appréhendable par un large public. Mais quel degré d'iconicité ? Avec quel rendu technique ? Faut-il une grille ? Ici, nous sommes dans un contexte qui peut avoir deux vitesses de lecture : une relativement lente, lors du choix de la recette à réaliser ; et une autre, plus rapide (de l'ordre du coup d'œil) lors de la consultation en cours de préparation/cuisson.
J'ai opté dans ce cas pour des icônes vectorielles assez détaillées, un peu comme les Poppi de Martin Friedl, afin d'identifier et particulariser certains produits comme le pot de miel ou de moutarde (il y a quasi adhérence à ce niveau au référent formel car je reprend les codes physiques tels que la couleur et la forme de l'étiquette). Je n'ai pas travaillé à partir d'une grille prédéfinie, ce qui explique parfois les différences formelles.

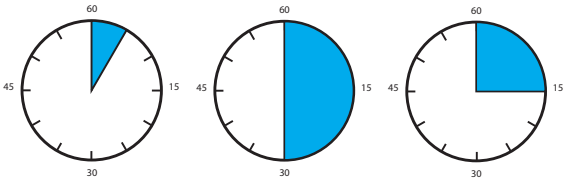


Certains éléments m'ont posé problème, comme la représentation des actions ou des mouvements à effectuer.
Les différentes propositions faites sont
- rendu typographique du mouvement s'il y a une légende, par exemple « mélanger » était écrit sous la forme d'un tourbillon
- association d'un signe du répertoire de base (par exemple l'outil couteau) avec une deuxième strate signifiante dans une couleur contrastée (rose), symbolisant le mouvement (hacher est représenté par des lignes croisées).

Pour plus de cohérence, j'ai homogénéisé en ne gardant que la deuxième possibilité.
J'ai dû aussi réfléchir—tout comme dans le cas d'Isotype et de «sociographie »—à la grammaire des signes.
Reprenons le cas de couper.
D'abord il faut différencier couper avec des ciseaux, avec un couteau à fruit ou un couteau de cuisine.
Le signe seul désigne l'objet.
Ensuite, l'action : s'agit-il de couper, émincer ou hacher ?
Couper sera symbolisé par un trait plat, émincer par une série de trait parallèles serrés et hacher par un réseau de traits croisés.
Le trait plat pose un problème à mes yeux avec les autres traits, mais si on le met en oblique, il entre en conflit avec la forme du couteau.
J'ai essayé en mettant là aussi des traits parallèles mais plus espacés; mais là il risque d'y avoir interférence entre couper et émincer.
Il est difficile de rester cohérent dans la méthode et en même temps d'avoir un effet visuel réussi.

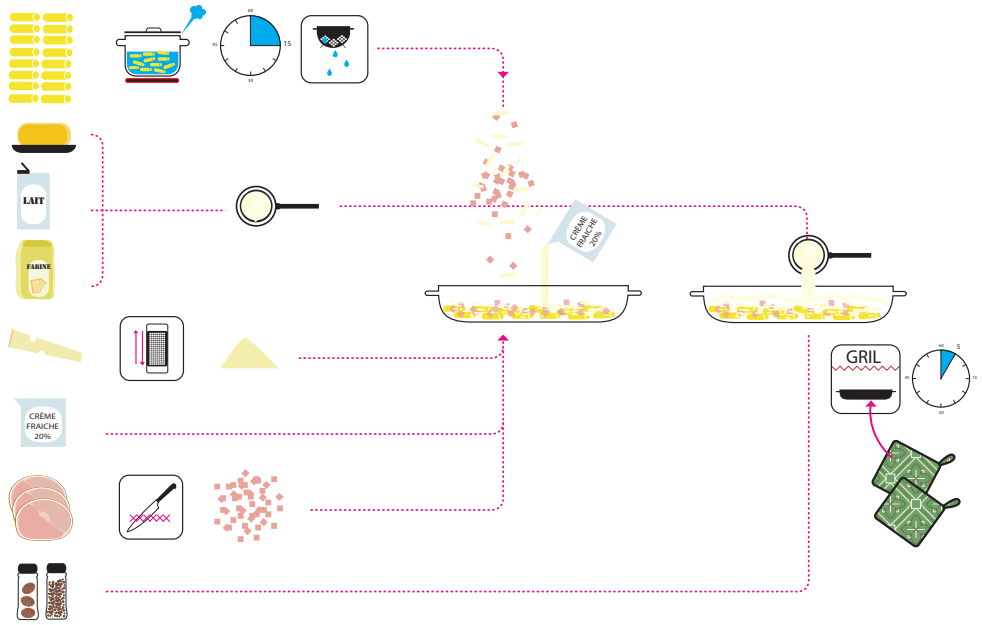


Enfin, l'application : il faut que les signes soient lisibles en petit.
Certains signes perdent un peu de leur détail. Il a fallu que je trouve des astuces pour que l'information passe quand même, entre autres via la couleur.
Exemple : l'horloge indiquant le temps de cuisson. Les chiffres ne sont pas très bien passés une fois réduits ; j'ai opté pour un aplat de bleu sur le fond blanc proportionnel au temps (un peu comme les diagrammes en camembert).



Pour rester dans la logique du tout visuel, j'ai abandonné l'idée de mettre une légende aux pictogrammes à même la recette. On trouvera une fiche en début de livre pour expliquer les pictogrammes qui pourraient poser problème.
Pour la construction visuelle de la recette, on est un peu dans la carte routière : chaque ingrédient constitue le point de départ d'une

ligne sur laquelle vont s'agencer les pictogrammes. Pour indiquer qu'il faut mélanger deux ingrédients de la préparation, j'ai opté pour des lignes en pointillé de couleur voyante, et des flèches.

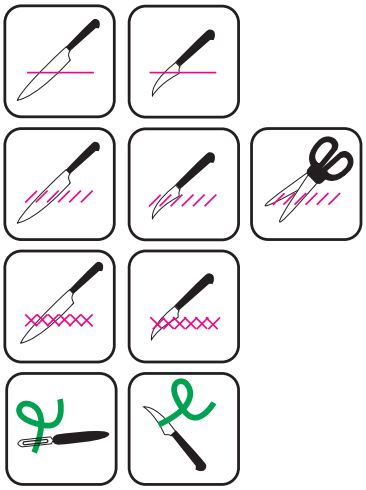


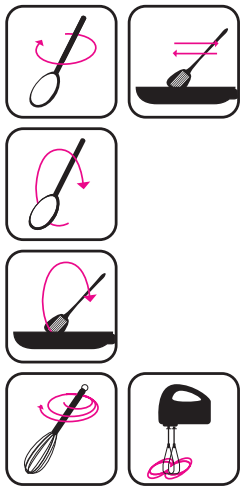
Dans certains cas (le risotto par exemple), la préparation se fait dans le même récipient, et il faut ajouter les ingrédients au fur et à mesure. Là j'ai opté pour des « boîtes » s'agençant autour de la casserole dans l'ordre des aiguilles d'une montre ; ceci permettant de savoir dans quel ordre il faut les incorporer.
Ceci n'est qu'une proposition. Certaines choses doivent encore être améliorées. Peut-être faut-il une photographie du résultat quand même, pour donner envie de faire la recette.
J'aurais pu faire aussi les recettes sous forme de texte et remplacer les mots-clés par des pictogrammes ; on aurait eu deux niveaux de lecture, et peut-être que dans l'urgence, le fait d'avoir ces balises visuelles aurait suffit pour se repérer et retrouver l'étape où on est arrivé.

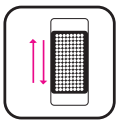
Bien sûr, le champ de possibilités d'applications ne se réduit pas aux recettes de cuisine. L'intérêt forcément venait du fait que j'aime beaucoup ces livres, mais que je voyais bien le problème d'inadéquation entre présentation et emploi du livre. C'est beau mais peu pratique.
Il existe une quantité de choses pour lesquelles une vraie réflexion de création de langage visuel est nécessaire, et qui sont délaissés par le secteur graphique. On voit essentiellement des choses innovantes

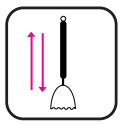
ou créatives dans les applications habituelles, comme la signalétique, l'identité visuelle… Il y a bien de temps en temps des tentatives plutôt réussies, comme « le mode d'emploi de mon chat » édité chez Marabout, mais c'est assez rare.
Il y a vraiment un créneau à prendre dans ce domaine, afin de faciliter l'assimilation de certaines choses. Certes, il faut aller au-delà des a-priori et stéréotypes, convaincre l'éditeur que c'est une idée intéressante, et que ce genre de visuels n'est pas juste destinés aux enfants. Pourquoi les adultes ne pourraient-il pas avoir de beaux livres avec des illustrations attractives et colorées ?

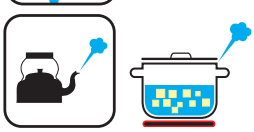
Je pense que à l'avenir, ce moyen de communication va devenir de plus en plus présent et nécessaire. Comme Pierre di Sciullo le disait pour sa fonte Sintétik, cela permet de gagner de la place et de l'argent, notamment en évitant les multiples traductions. Une amie anglaise me demandait d'ailleurs si mon livre de cuisine ne pourrait pas servir pour apprendre le français. De manière moins matérielle, il peut servir comme langage international pour communiquer sur des choses objectives (de la même manière que les signes mathématiques permettent aux scientifiques issus de pays et cultures différents de bien se faire comprendre). L'idée n'est pas neuve, Otto Neurath y avait déjà pensé ; et elle réapparaît régulièrement lorsque le phénomène de la mondialisation franchit une étape de plus. Peut-être la solution se trouve-t-elle davantage du côté de la typographie que du côté de la création de pictogrammes ? L'avenir nous le dira peut-être.

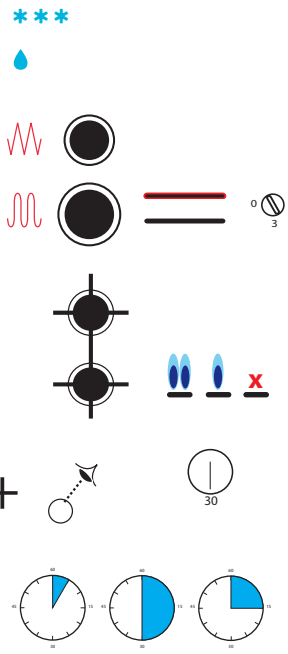


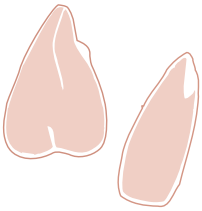


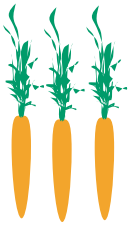


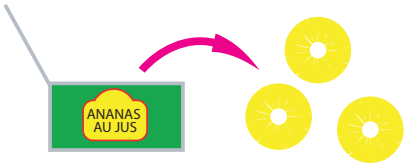




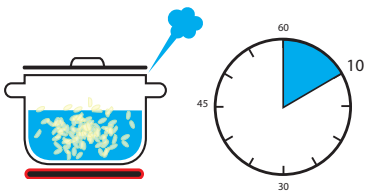

0
3
x
30
60
45
15
30

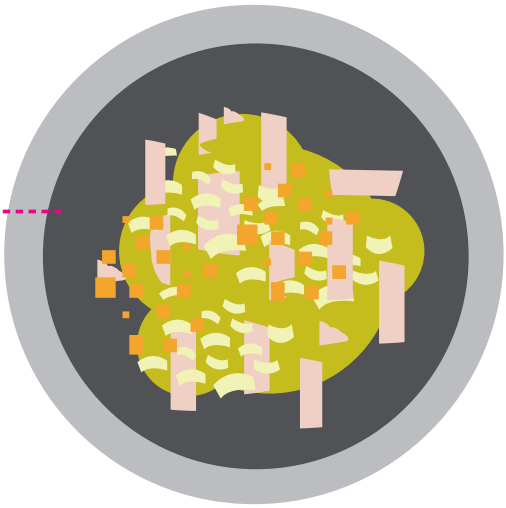


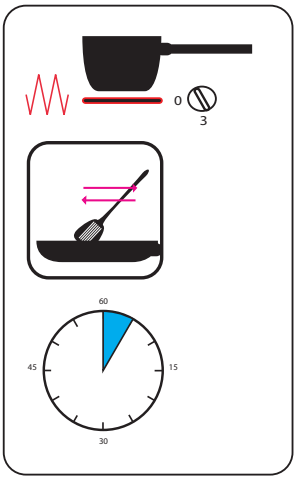




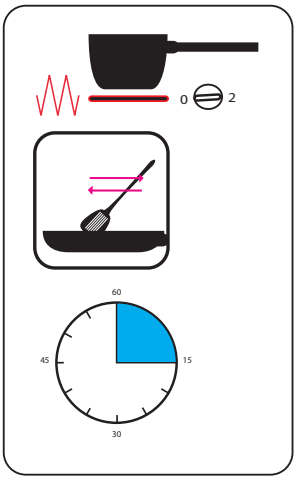
garder le jus !!

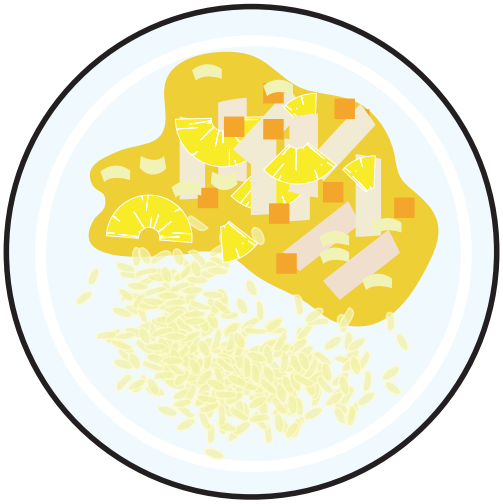





0
3
60
45
15
30

ANANAS AU JUS
CURRY


0
2
60
45
15
30



Bibliographie

Ouvrages

Intégral Ruedi Baur et associés, Pyramyd, collection design et designers, Paris, 2004

ABDULLAH. R, HÜBNER. R, *Pictograms Icon & Signs,* Thames & Hudson, Londres, 2006

BURKE M., WILDBUR P, *Le graphisme d'information*, Thames & Hudson, Londres, 2001

EVAMY M., *World without words*, Watson-Guptill Publications, 2003

FRUTIGER A., *L'homme et ses signes*, ateliers Perrousseaux éditeurs, 2004.

MIJKSENAAR P. , WESTENDORP P., *Côté à ouvrir : l'art du mode d'emploi*, Könemann, Cologne, 1999

MODLEY R., *Handbook of pictorial symbols*, Dover, Londres, 1976.

TUFTE E. R., *Envisioning information*, Graphicpress, Cheschire, 1990.

Publications

GILLIESSON K., *Genetics of the open text*, in : Eye 57, pp.26-35

HERVY E., *Icones for airport*, in : étapes graphique 95, avril 2004, pp. 59-67

HERVY E., *Signes de la sociologie*, in : étapes graphique 129, février 2006, pp.66-70

RIGLEY S., RAWAT K., *Working lunch*, in : Eye 58, pp 56-64

ZARUBA A., *Isotype : une démocratie pour tous*, in : étapes graphique 140, janvier 2007, pp.56-61

Sites

www.designforsignage.com
www.quiresiste.com
www.lionni.com
www.typocity.com