

ART
TECHNIQUE
ET
CIVILISATION *

* Isotype

Mémoire de recherche
en Design DSAA mention
Graphisme 2018

Camille Descombes

Lycée Denis-Diderot
à Marseille

Légende :

⁽¹⁾ : note de bas de page

^(a) : Images numérotées de ^(r) à ^(x) au cours du texte
cf livret iconographie

mots : cf lexique

Introduction

Le codage d'une langue [p. 7]

1. L'Isotype une utopie universelle

1.1 Conception graphique

déoulant d'un besoin social [p. 10 à 11]

1.2 L'Isotype un langage par l'image [p. 11 à 12]

1.3 L'évolution d'une syntaxe [p. 12 à 13]

2. Une méthode de construction

2.1 La conception graphique [p. 17 à 18]

2.2 L'image pictographique [p. 19 à 21]

2.3 L'émotion d'une image [p. 21 à 22]

Conclusion

L'image dépasse la faute [p. 25]

Le codage d'une langue

Une langue est un système évolutif de signes linguistiques, vocaux, graphiques ou gestuels. Elle permet la communication entre les individus. L'acquisition d'une langue se fait à travers un code oral et un code écrit (un système phonologique et un système graphique). La langue est traversée par des conventions qui évoluent en permanence. Les normes se bousculent en fonction du moment. Et certains systèmes ont des relations complexes entre elles comme la langue idéographique et la langue phonographique.

Le codage de la langue va être le point central de ma réflexion. Pourquoi la langue parlée est retranscrite de manière écrite dans un certain système et plutôt imagé dans d'autre ? Dans le texte qui suit je vais vous présenter l'utopie du codage d'un langage universel d'image créée par Otto Neurath : l'Isotype. Ce qui m'amènera à me questionner sur la conception de l'Isotype⁽¹⁾, le pictogramme et la place de la faute dans la réalisation d'une langue imagée dites dessinée.

⁽¹⁾ International System of Typographic Picture Education, ou Système international d'éducation par l'image typographique

1. L'Isotype une utopie universelle

Art technique et civilisation

(2) Le cercle de Vienne, est un groupement de savants et philosophes.

(3) L'espéranto est une langue internationale. N'étant la langue officielle d'aucun état, l'espéranto permet d'établir un pont neutre entre cultures.

« Les mots séparent et les images unissent »

Otto Neurath est un philosophe des sciences, sociologue et économiste politique. Il est l'une des figures centrales du cercle de Vienne⁽²⁾. Il est porteur du mouvement pour "l'Unité de la science". Il invente un système nommé l'Isotype ou aussi appelé "Méthode Viennoise". C'est une méthode qui a pour tentative de rendre accessible aux masses des informations complexes, sous forme de diagrammes. L'Isotype est le précurseur des pictogrammes. La devise d'Otto Neurath « Les mots séparent et les images unissent » fut le point de départ de sa réflexion, autour du codage d'un nouveau langage universel : L'Isotype est un langage qui se veut simple, universel et non verbal, pour rendre accessible la connaissance à tous. Otto Neurath parle d'un espéranto⁽³⁾ en images, pour permettre le rapprochement des peuples.

1.1 Conception graphique découlant du besoin social

L'un des aspects les plus intéressants du mouvement Isotype est qu'il a été initié par quelqu'un qui n'a pas été formé en tant que graphiste ou artiste : Otto Neurath. Il voulait éduquer les gens de Vienne sur des questionnements sociaux et économiques afin d'ouvrir la voie au changement de société. Le mouvement Isotype est un excellent exemple d'innovation dans le design graphique. Certaines de ces innovations, les plus remarquables dans la communication picturale, ont été créées dans les cartes, les plans et les graphiques. Elles ont été conçues dans un contexte d'après guerre où tout était à reconstruire est dans lequel il y avait un besoin d'information et d'éducation de la société. Otto

Neurath voulait éduquer la société en lui faisant prendre conscience des questions sociales et économiques de l'époque. Et attirer l'attention sur les comparaisons entre le présent et le passé et plus particulièrement entre Vienne et les autres villes.

Quand un citoyen Viennois entre dans ce musée, écrivait Otto Neurath en pensant au Musée de la Société et de l'Économie à Vienne, il trouvera ses propres problèmes, son passé et son avenir. Cela signifie que le musée ne se limite pas aux intérêts locaux. Mais il s'intéresse aussi aux questionnements individuels. Par exemple la question du logement. A quoi ça ressemble et à quoi ça ressemblait ?

1. 2. Isotype un langage image

Otto Neurath a clairement indiqué dans ses écrits qu'il considérait le langage image comme une langue supplémentaire. Il a reconnu qu'il y avait certaines choses qui ne pouvaient pas être dites à travers des images. Pour Otto Neurath, le langage de l'image avait un autre avantage, il était moins émotif que le langage verbal parce que les images n'avaient pas de connotations acquises par les mots. L'utilisation de l'acronyme Isotype met particulièrement l'accent sur le caractère international du langage pictural. Ceci est, bien sûr, un aspect important du langage image. Comme le dit Otto Neurath selon laquelle « Les images établissent un lien, les mots font la division ». Il dit par-là que la structure du langage de l'image donne certains avantages par rapport au langage verbal qui doit être linéaire quand il est parlé et qu'il est toujours

présenté de manière linéaire lorsqu'il est écrit. Alors que dans le langage imagé, l'information peut être faite de diverses manières, de sorte que le lecteur puisse faire des comparaisons et des relations entre les différents diagrammes plus facilement. Le langage de l'image offre la possibilité de faire des comparaisons.

1. 3. L'évolution d'une syntaxe

Les images avaient été utilisées dans le but de transmettre des informations bien avant le développement de l'Isotype. Le langage image précède l'écriture dans un certain nombre de sociétés. À la fin du XIX^e siècle, de nombreuses approches novatrices ont été adoptées dans le domaine du langage image, comme William Playfair⁽⁴⁾, qui a développé une approche visuelle de la représentation des quantités à la fin du XVIII^e siècle. Il les a appelés "règle arithmétique"^(r).

⁽⁴⁾ PLAYFAIR
William est un ingénieur et économiste écossais. Il est l'un des pionniers de la représentation graphique des données statistiques.

Comme le dit Otto Neurath le travail de l'Isotype est constamment en évolution. Il a été élaboré sur un certain nombre d'années. Il s'est basé sur l'assimilation de différentes règles, dont le but étant de rendre la communication plus facile et plus efficace. La règle principale a été de rendre les objets de la même taille plus petits ou plus grands en fonction de leur distance par rapport à l'observateur. Ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas être facilement quantifiés. L'équipe Isotype utilise des modèles ou des dessins isométriques.

Par la suite, un certain nombre d'autres règles et conventions ont été établies par Otto Neurath et son équipe.

Ce système de communication demande une cohérence pour aider à comprendre le sens du message et accélère l'assimilation de l'information. Elle permet de produire des comparaisons entre différents endroits, à différents moments. La conception de l'Isotype était le travail du "transformateur", comme le dit Marie Neurath⁽⁵⁾.

Ce rôle impliquait fréquemment la création de configurations visuelles significatives à partir de données numériques. Les résultats étaient connus sous le nom de "images de faits numériques". Les graphiques ^(s) et ^(t) montrent le processus de transformation. Le graphique ^(s) montre comment les nombres sont changés en unités reproductibles dont l'arrangement révèle des quantités aussi bien que des tendances. Le graphique ^(t) montre comment les unités arrangées de ^(s) sont ensuite stratégiquement simplifiées, groupées et montrées comme des pictogrammes. La tâche du transformateur consistait à présenter les données de façon mémorable et non ambiguë. Il a révélé le profil significatif des données. Le graphique ^(u), en revanche, illustre un "mauvais système" dans lequel des pictogrammes de tailles variables introduisent de nombreux problèmes visuels. Des représentations graphiques précises de la quantité sont impossibles à réaliser et des comparaisons difficiles à faire. Le système d'Isotype a toujours voulu éviter les ambiguïtés comme celle-ci.

⁽⁵⁾ NEURATH Marie, fut membre de l'équipe qui développa la méthode de Vienne des méthodes picturales, qu'elle rebaptisa plus tard Isotype – Design and Context 1925-1971

2 . Une méthode
de construction d'un langage

2.1 La conception graphiques

Quand on regarde les symboles d'Isotype aujourd'hui, on pense d'abord à leur modernité d'apparence dans le contexte du graphisme typique de la période. Le mouvement qui correspond à cette période ne s'intéresse pas vraiment au style mais à la simplicité que l'information transmet. L'approche d'Otto Neurath en matière de communication graphique est donc non décorative et repose sur le style fonctionnalismes de la période.

Certaines fonctionnalités du travail d'Isotype sont, par exemple, la pratique de prendre deux éléments et de les comparer sur un axe vertical, à partir de différentes données. Les membres de l'équipe Isotype avaient peu ou pas de formation formelle dans les méthodes traditionnelles de communication graphique. Ce qui signifiait qu'ils étaient bien placés pour penser par eux-mêmes et savoir ce qu'ils faisaient. À cet égard, le mouvement Isotype mérite d'être considéré comme l'un des pionniers du design graphique moderne. Otto Neurath lui est bien conscient de ce qui se passe dans le domaine du design dans d'autres parties de l'Europe. Il était en contact régulier avec le personnel du Bauhaus de Dessau à travers son propre travail et à travers ses conférences. Il connaissait El Lissitzky personnellement et Jan Chichold⁽⁶⁾, l'un des pères de la Nouvelle Typographie. Sa rencontre avec l'illustrateur Gerd Arntz (1900-1988) lui a permis la création d'un langage visuel. Gerd Arntz a conçu pour ce langage plus de 4 000 pictogrammes, symbolisant des informations de nature industrielle, démographique, politique ou économique. Les pictogrammes présentent souvent des tracés simples et des lignes épurées qui

⁽⁶⁾ CHICHOLD
Jan est l'auteur du livre la nouvelle typographie qui est un véritable manifeste pour la modernité.

Art technique et civilisation

indiquent l'influence de l'esthétique du Bauhaus. La phase de conception de l'Isotype, consiste à inscrire sur une page une série de nombre. Ce sont les données brutes : le code. Ils sont transformés en symbole qui traduisent les statistiques en images. Gerd Arntz a pris soin de s'assurer que les symboles pourraient être facilement reconnus en se distinguant les uns des autres. Ils pourraient être facilement côte à côte dans les rangées. L'accent a été mis sur ceux qui présentaient la nature de l'objet, de l'animal ou de la personne représentée, tout en gardant à l'esprit le besoin de simplicité dans la silhouette du symbole.

Ce qui a marqué l'Isotype sur le long terme est dans l'histoire, la conception et la cohésion d'une équipe. L'Isotype repose sur la collaboration longue et riche d'une équipe de chercheurs, afin de conduire ensemble ces différentes opérations cognitives. La réalisation des diagrammes suppose par ailleurs un solide réseau de collaborateurs scientifiques, sans lequel la vérification de la valeur des contenus exposés serait difficile. L'Isotype dans son ensemble attire l'attention sur deux choses. Premièrement, elle démontre que la réussite de la conception dépend de la clarté de la pensée. D'autre part, elle soutient le point de vue, selon lequel le rôle principal du graphiste est de servir les besoins de la société.

2.2 L'image pictographique

Aujourd'hui, comme le dit Otto Neurath dans le livre *Isotype Design and Context*, les images Isotype sont comparable au pictogrammes. Mais le mot pictogramme est utilisé ici pour désigner des images individuelles et composantes d'Isotype. Le terme pictogramme est plus juste que le terme symbole. Car le symbole représente quelque chose, qui dénote autre chose alors que le pictogramme est une représentation graphique stylisé qui a pour fonction le signe. Les images isotypiques sont des icônes qui représentent directement les objets qu'elles représentent. Les signes pictographiques, sont un premier pas vers l'écriture. Ils sont très proches du dessin. Ils reproduisent, de façon plus ou moins stylisés des objets du monde réel. Ils permettent d'assurer une communication à l'intérieur d'un univers. Notre société moderne utilise également de nombreux pictogrammes, car dans certains domaines, ils permettent une compréhension "universelle". On pense par exemple aux pictogrammes utilisés dans les aéroports, les gares, pour signaler les escaliers, les locaux pour les bagages ou tout simplement les toilettes. N'importe quel groupe social à forte cohésion peut utiliser un moyen de communication graphique comme celui-là. Mais on peut en mesurer les limites. Il est difficile d'interpréter correctement le message lorsque l'on est étranger au groupe considéré. En effet ces pictogrammes ne notent pas la parole. Ils sont des déclencheurs d'énonciation, des aide-mémoire, des allusions que seuls les membres de la société peuvent convenablement reconstituer. Selon l'expression du linguiste Marcel Cohen, ce sont des signes qui font parler.

Art technique et civilisation

D'autre part, afin d'étendre ses possibilités de communication, la pictographie est obligée d'utiliser d'autres signes que les simples dessins figuratifs, qui ne posent pas, en général, de problèmes d'interprétation. Les grandes écritures idéographiques : cunéiforme, hiéroglyphique, chinoise, ont toutes connu un stade pictographique. De l'écriture de la chose, elles sont passées par abstraction à l'écriture du mot. Les idéogrammes, est en effet une étape importante de l'association d'un signe et du mot qu'il représente, puisqu'elle marque l'apparition de l'écriture. Ils sont devenus conventionnels, se présentent comme un ensemble fini d'éléments et s'organisent, selon l'ordre de la langue. Il faut se référer au livre *Gerd Arntz, graphic designer "construction des pictogrammes"*, pour comprendre comment il a réalisé les pictogrammes.

Les pictogrammes d'Arntz^(v) nous invitent de manière indirecte à s'interroger sur les références aux avant-gardes du XX^e siècle qui a marqué l'art contemporain. Plusieurs éléments dans ces pictogrammes nous font resurgir les éléments géométriques ou expressionnistes d'une abstraction devenue générique : monochromes, compositions picturales inspirées du suprématisme, du néo-plasticisme ou du constructivisme, esthétique épurée et matériaux bruts qui ne sont pas sans évoquer l'Arte Povera ou le minimalisme américain. Dans cette rotation historique, la peinture figurative et les tendances réalistes à résonance sociale, dont par exemple celles d'Arntz, sont beaucoup plus rares bien que leurs influences résistent, dans la culture visuelle. Pour ce qui est de l'influence du pictogramme dans le domaine de l'art contemporain, le critique français Michel Gauthier dit ce n'est pas le projet politiques de Neurath et Arntz qui

à marqué l'usage du pictogramme, mais le détournement de données communicationnelles à des fins de stratégies commerciales : les panneaux de signalétiques. Comme il l'explique : « Le pictogramme contemporain [...] a bien l'art conceptuel dans son arbre généalogique ».

2.3 L'émotion d'une image

« Le langage de l'image avait un autre avantage, d'être moins émotif que le langage verbal parce que les images n'avaient pas les connotations acquises par les mots. » Otto Neurath

La conception d'Isotype n'a pas été un succès immédiat on se rend bien compte que c'est un travail sur le long terme. Comme vu précédemment certaine proposition était mauvaise ou ambiguë. Elle laisse donc place à l'erreur dans l'interprétation du message que l'image voulait véhiculer. Certain diagramme comme sur l'image^(w) manque de clarté et de précision.

L'arrivée de Gerd Arntz dans l'équipe a permis une meilleure lecture des diagrammes, voir une représentation presque définitive comme dans l'image^(x). Otto Neurath voulait éviter tout jugement ou mauvaise interprétation du travail de l'Isotype, car comme il le dit l'image peut nous amener des émotions, à l'inverse de l'Isotype comme l'explique Otto Neurath :

« C'est une qualité essentielle de la méthode Isotype, elle évite les moyens émotionnels, nous voulons transférer des connaissances

Art technique et civilisation

factuelles, une grande partie de ces connaissances peut stimuler les émotions, mais ce n'est pas l'envie première ».

L'Isotype n'est pas un procédé qui permet un jugement ou des émotions, il est là pour comparer des données et montrer des faits. Marie Neurath et Otto Neurath pensaient que l'essence d'Isotype était l'activité de "transformation", l'analyse des données et leur façonnage en forme graphique.

L'image dépasse la faute

La représentation d'un langage sous forme de dessin dite idéographique, m'amène à me questionner sur la notion d'erreur et de faute. Donc comme montré précédemment, par un manque de précision et de clarté, certains diagrammes d'Isotype étaient des mauvais diagrammes qui pouvaient induire en erreur des lecteurs. Mon questionnement va se porter sur où se trouve la faute ou l'erreur dans un langage images ? La faute ou l'erreur n'est pas représenté par la mauvaise exécution d'un dessin, mais dans l'interprétation qu'elle peut renvoyer. Par exemple : un pictogramme qui manque de précision et de clarté, va induire le lecteur en erreur alors que s'il est conceptualisé, il va nous orienter dans une connotation commune du pictogramme.

Face à un pictogramme, mal réalisé, l'interprétation peut-être varié. On peut parler de subjectivité d'un pictogramme. Ce qui ne correspond pas à la définition d'un pictogramme. Mais on peut parler de subjectivité dans l'image. Comme le dit Platon lui condamnait l'image, car elles sont pour lui d'apparence trompeuse et peuvent nous induire en erreur. C'est là où il faut saisir la nuance entre un pictogramme et une image. On se rend bien compte qu'il y a une différence, car le pictogramme, peut être considéré comme une image beaucoup plus symbolique.

Source

Bibliographie :

.BURKE Christopher, KINDEL Eric et WALKER Sue.

Isotype -Design and contexts, 1925 -1971.

Édition : Hyphen Press, 2013.

.ANNINK Ed et BRUISMA Max. ARNTZ Gerd-graphic

designer. Édition : OIO, 2008.

.CHIGNIER J. HAAS G. LORROT D. MOREAU P. et

MOUREY J. Les systèmes d'écriture, un savoir sur le monde,

un savoir sur la langue. Dijon. Édition : CRDP, 1990.

Webographie :

.KINDE Eric. Isotype Revisited. Information in time and place. [en ligne]. <<http://isotyperevisited.org/1975/01/the-significance-of-isotype.html>>, consulté le 19 janvier 2018.

.Multitude 55, Gerd Arntz : Something Left, Printemps

2014. [en ligne]. <[http://www.multitudes.net/gerd-](http://www.multitudes.net/gerd-arntz%E2%80%89-something-left/)

[arntz%E2%80%89-something-left/](http://www.multitudes.net/gerd-arntz%E2%80%89-something-left/)>,

consulté le 24 janvier 2018.

Texte du mémoire sous licence creative commons.

Les œuvres sont la propriété des artistes.

Tous droits réservés.

*Les droits de propriété intellectuelle des artistes
appartiennent à leurs auteurs respectifs.*

Ils sont invités à se faire connaître.

Imprimé le 26 Février 2018 à Copie Couleur Service, Lyon.

Papier couché brillant, DCP Clairfontaine, Blanc 90g

Typographie Sabon conçue en 1964 par Jan Tschichold

& Bluu Next conçue part Jean-Baptiste Morizot

