



LE CENTRE
D'ÉTUDES
OLYMPIQUES

LES RÉFÉRENCES DU CEO
Partager l'histoire, enrichir l'avenir



Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'été de Tokyo 1964 à Tokyo 2020

22.03.2019

Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'été de Tokyo 1964 à Tokyo 2020

Le Centre d'Études Olympiques fait partie de la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine et il est la source de référence pour la connaissance olympique.

> LES RÉFÉRENCES DU CEO

La collection "Les Références du CEO" est publiée par Le Centre d'Études Olympiques, la source de référence pour la connaissance olympique. Elle réunit une série de documents qui fournissent des faits historiques et des chiffres clés liés à différents aspects des Jeux Olympiques, du Mouvement olympique et du CIO.

Dans la même collection :

- > Élections des présidents du Comité International Olympique : candidats et résultats
- > Histoire des sports aux Jeux Olympiques d'été
- > Histoire des sports aux Jeux Olympiques d'hiver
- > L'évolution du programme olympique
- > Le Mouvement olympique, le CIO et les Jeux
- > Les affiches des Jeux Olympiques d'été
- > Les affiches des Jeux Olympiques d'hiver
- > Les mascottes des Jeux Olympiques d'été
- > Les mascottes des Jeux Olympiques d'hiver
- > Les mascottes des Jeux Olympiques de la Jeunesse
- > Les médailles des Jeux Olympiques d'été
- > Les médailles des Jeux Olympiques d'hiver
- > Les médailles des Jeux Olympiques de la Jeunesse
- > Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'été
- > Les pictogrammes sportifs des Jeux Olympiques d'hiver
- > Les stades olympiques des Jeux d'été
- > Les villages des Jeux Olympiques d'été
- > Les villages des Jeux Olympiques d'hiver
- > Sports de démonstration : histoire aux Jeux Olympiques d'hiver
- > Torches et relais de la flamme des Jeux Olympiques d'été
- > Torches et relais de la flamme des Jeux Olympiques d'hiver

Tous ces documents de référence ainsi que la collection complète de publications papier et numériques du Centre d'Études Olympiques sont disponibles sur l'Olympic World Library (OWL), notre catalogue de bibliothèque entièrement consacré à la connaissance olympique : www.olympic.org/library

Ce contenu (le "Contenu") est mis à votre disposition par le Comité International Olympique (le "CIO") à des fins non commerciales, d'éducation, de recherche, d'analyse, d'examen ou de reportage uniquement. Le Contenu ne devra pas être redistribué tel que mis à votre disposition par le CIO, en tout ou en partie, sauf s'il s'agit d'une œuvre dérivée que vous avez créée. La redistribution de compilations du Contenu mis à votre disposition est expressément exclue. Vous devez mentionner la source et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de façon raisonnable, mais en aucun cas d'une manière suggérant que le CIO et ses entités affiliées, notamment le Centre d'Études Olympiques ("CEO"), approuvent votre utilisation. Le CIO, par le biais du CEO, s'efforce de vous fournir des informations exactes et actualisées. Toutefois, le CIO et le CEO ne fournissent aucune garantie et ne font aucune déclaration au sujet de, ni n'assument de responsabilité quant à, l'exactitude et l'exhaustivité des informations figurant dans le Contenu.

© 2019 Comité International Olympique

> CONTENU

| | |
|-------------------------|-----------|
| Introduction | 5 |
| Tokyo 1964 | 7 |
| Mexico 1968 | 9 |
| Munich 1972 | 11 |
| Montréal 1976 | 13 |
| Moscou 1980 | 15 |
| Los Angeles 1984 | 17 |
| Séoul 1988 | 19 |
| Barcelone 1992 | 21 |
| Atlanta 1996 | 23 |
| Sydney 2000 | 25 |
| Athènes 2004 | 27 |
| Beijing 2008 | 29 |
| Londres 2012 | 31 |
| Rio 2016 | 33 |
| Tokyo 2020 | 35 |
| Crédits | 37 |

> INTRODUCTION

Un pictogramme est une représentation graphique stylisée et schématique qui exprime un message, une activité, une action ou un service. Les pictogrammes ne sont pas propres à une langue ou une écriture, et fonctionnent donc comme un langage de portée universelle.

Durant la Préhistoire déjà, certains types de dessins rupestres s'apparentent aux pictogrammes. Les hiéroglyphes égyptiens rappellent aussi les pictogrammes de par l'utilisation de signes figuratifs pour transmettre de l'information. Au cours du XXe siècle, l'augmentation des échanges internationaux et le besoin de disposer de symboles intelligibles par-delà les cultures favorisent la multiplication et le développement des pictogrammes. Actuellement, ils sont devenus indispensables dans de nombreux domaines comme les transports, le tourisme, l'informatique ou encore la météorologie.¹

Du fait de leur envergure internationale et multiculturelle, les Jeux Olympiques ne sont pas en reste. Afin d'améliorer l'organisation et la communication, les comités d'organisation des Jeux Olympiques (COJO) ont eux aussi recours aux pictogrammes. Non seulement utiles pour désigner les multiples services fournis aux spectateurs, des pictogrammes sont également créés spécifiquement pour représenter les sports au programme.²

Pour certaines éditions des Jeux jusque dans les années soixante, des dessins illustrant les sports apparaissent par exemple dans des publications officielles ou sur les billets d'entrée. Ces illustrations sont plus figuratives que schématiques, et il en existe parfois plusieurs types pour une même édition des Jeux. Par exemple, dans les règles générales des sports, publication officielle des Jeux Olympiques de Paris 1924, il existe des illustrations pour chacun des sports.³ Pour les Jeux Olympiques de Londres 1948, un set de 17 symboles des sports est créé et utilisé notamment sur les billets d'entrées et dans des publications officielles.⁴ Pour les Jeux d'hiver en 1952 à Oslo et ceux d'été à Helsinki ainsi qu'aux Jeux d'été à Melbourne en 1956 et Rome 1960, des illustrations représentant les sports se trouvent sur certains documents officiels ou sur les billets.

C'est à partir des Jeux Olympiques de Tokyo 1964 qu'une transition se produit avec la création d'un set de pictogrammes aux formes schématiques et dépouillées qui suivent une standardisation graphique. Ils deviennent un des composants du programme d'identité visuelle. À partir de cette date, des pictogrammes sont créés pour toutes les éditions des Jeux.⁵

A l'occasion des Jeux Olympiques d'hiver de Grenoble 1968, un set de pictogrammes inspiré de l'op art, un mouvement artistique né dans les années soixante, est créé pour présenter les sports et disciplines au programme. La recherche de solutions graphiques capables de

¹ Voir Marie-Hélène Roukhadzé, « La boucle des pictogrammes », *Message Olympique*, n° 34, décembre 1992, pp. 8-13.

² Idem pp. 14-15.

³ [Ville Olympiade Paris 1924 / Comité Olympique Français](#), Paris : Comité exécutif, 1924.

⁴ [The Official Report of the Organising Committee for the XIV Olympiad](#), London : the Organizing Committee for the XIV Olympiad, 1951, pp. 131-132.

⁵ Voir Miguel de Moragas Spà, « Les pictogrammes dans l'histoire des Jeux Olympiques », *Message Olympique*, n° 34, décembre 1992, p. 40.

traduire les caractéristiques de glisse et de vitesse propres aux disciplines hivernales est un aspect qui inspirera, d'une manière générale, les concepteurs des pictogrammes des différentes éditions des Jeux d'hiver.

L'édition d'été de Mexico en 1968 est marquée par le renforcement du programme d'identité visuelle qui a un impact significatif sur les pictogrammes. Pour la création de ceux des Jeux de Munich en 1972, un système de normes graphiques est mis en place. Fortement standardisés et rationalisés, ces pictogrammes deviennent un modèle qui influence ceux des éditions suivantes. En 1992, les pictogrammes des Jeux d'Albertville et ceux de Barcelone amorcent une nouvelle tendance : le style des silhouettes devient plus artistique et plus abstrait.

À mesure que les besoins en communication s'élargissent, les pictogrammes sont déclinés en plusieurs variations (noir/blanc, couleurs, etc.). Actuellement, ils figurent sur de nombreux supports, tels que les programmes des compétitions, les plans des sites, les retransmissions télévisées ou encore en format géant sur les murs des bâtiments. Les pictogrammes sont réalisés par le COJO et approuvés par le Comité International Olympique (CIO) ainsi que par les Fédérations Internationales de sport.

Revivez l'histoire des pictogrammes à partir de Tokyo 1964 à travers ce document. Notez que seuls les pictogrammes des sports, disciplines ou épreuves au programme officiel sont inclus. Les pictogrammes des services ou ceux des éventuels sports de démonstration ne sont pas présentés ici.

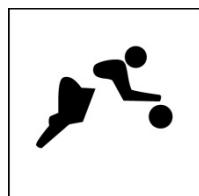
> TOKYO 1964



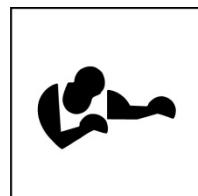
Athlétisme



Aviron



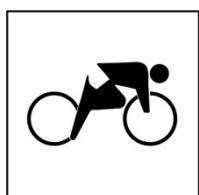
Basketball



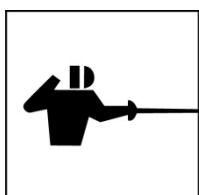
Boxe



Canoë



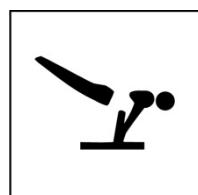
Cyclisme



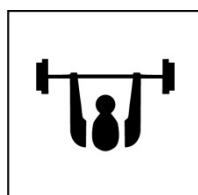
Escrime



Football



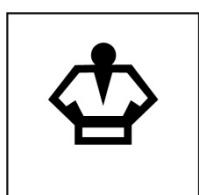
Gymnastique



Haltérophilie



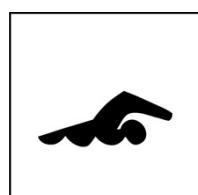
Hockey



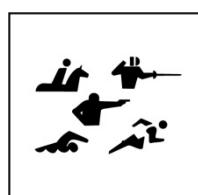
Judo



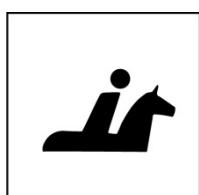
Lutte



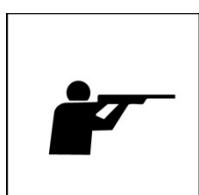
Natation



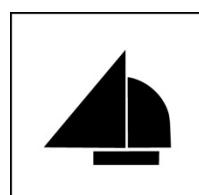
Pentathlon moderne



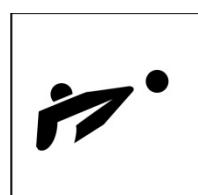
Sports équestres



Tir



Voile



Volleyball



Water-polo

DESCRIPTIF

Graphiste : Masaru Katsumie (dir.)

Contexte de création : La nécessité de mettre au point une communication visuelle capable de renseigner efficacement les participants et spectateurs de nationalités toujours plus nombreuses aux Jeux revêt une importance particulière pour le comité d'organisation des Jeux de Tokyo. C'est ainsi que des symboles aux formes simples et schématisées sont créés.

Les silhouettes montrent une partie ou l'ensemble du corps de l'athlète dans une posture typique du sport et sont constituées d'un nombre réduit d'éléments graphiques.

Pour certains pictogrammes, une partie du corps de la silhouette, comme le tronc ou le bassin, est suggérée par contraste avec les autres éléments.

SOURCES

- *Les Jeux de la XVIIIe Olympiade, Tokyo 1964 : rapport officiel du Comité organisateur*, Tokyo : Comité organisateur des jeux de la XVIIIe olympiade, 1966, [vol. 1, p. 473](#).
- Miguel De Moragas Spà, « Les pictogrammes dans l'histoire des Jeux Olympiques », *Message Olympique*, 1992, n° 34, pp. 40 & 43.
- Walter Diethelm, *Signet, Signal, Emblem*, Zürich : ABC Zürich, 1970, p. 25.

> MEXICO 1968



Athlétisme



Aviron



Basketball



Boxe



Canoë



Cyclisme



Escrime



Football



Gymnastique



Haltérophilie



Hockey



Lutte



Natation



Pentathlon moderne



Sports équestres



Tir



Voile



Volleyball



Water-polo

DESCRIPTIF

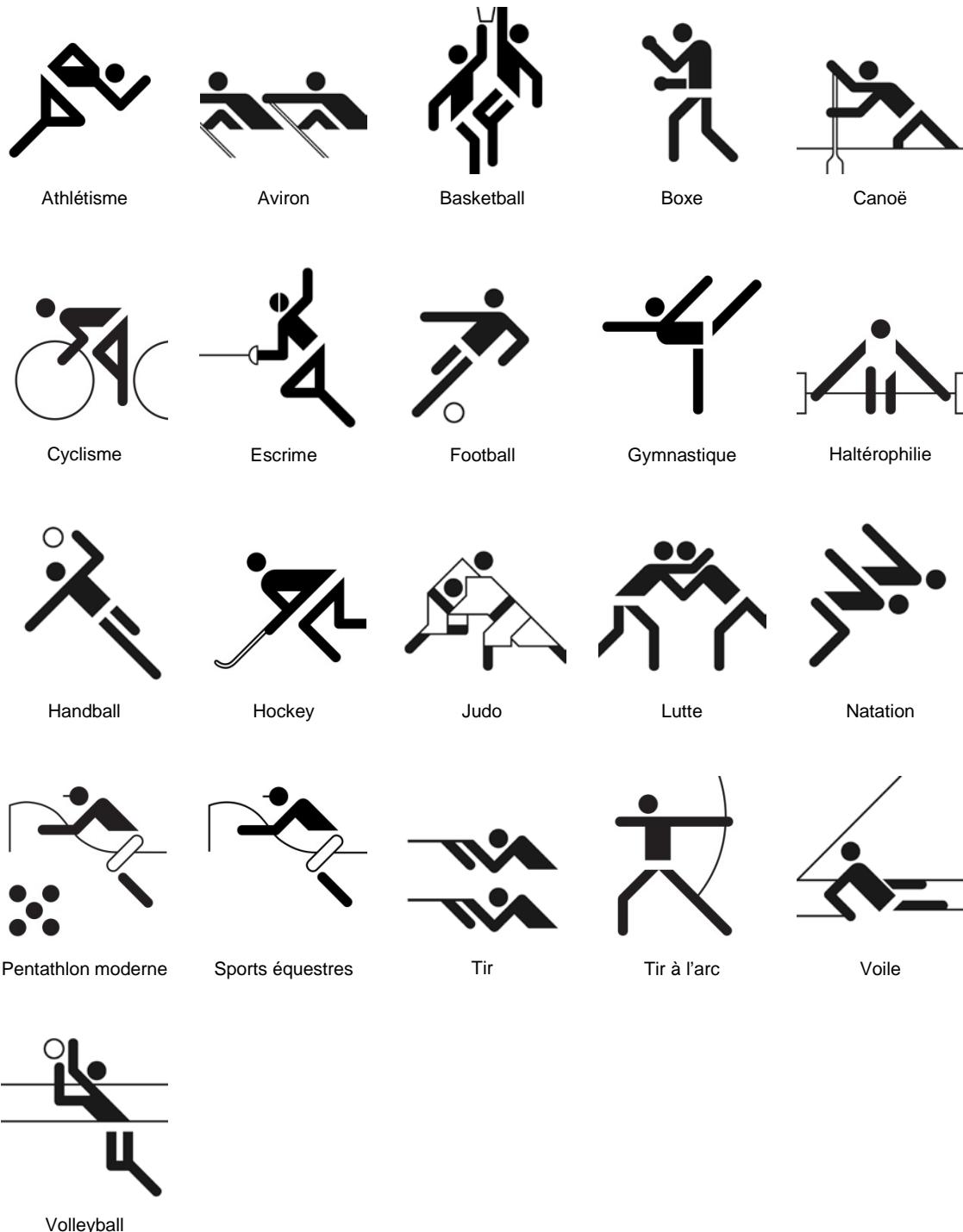
Graphiste : Département de design urbain du Comité organisateur des Jeux de la XIX Olympiade, dont Lance Wyman

Contexte de création : L'une des particularités des pictogrammes de Mexico 1968 est que seule une partie du corps de l'athlète ou une pièce d'équipement est figurée. C'est le principe de représenter le tout par une partie. Ces pictogrammes font référence à la culture et à l'histoire mexicaines puisque les glyphes préhispaniques ont servi de base d'inspiration. Enfin, le design de l'eau utilisé pour les disciplines aquatiques et la voile rappelle les lignes parallèles, inspirées de l'art des Indiens Huichols, que l'on retrouve sur l'emblème et dans l'identité visuelle de cette édition des Jeux.

SOURCES

- « [Lance Wyman, New York](#) », vidéo du Walker Art Center, 7 mars 2014.
- *Mexico 68*, Mexico : Comité organisateur des Jeux de la XIX olympiade, 1969, [vol. 2, p. 307](#).
- Walter Diethelm, *Signet, Signal, Emblem*, Zürich : ABC Zürich, 1970, p. 27.
- Wei Yew, *The Olympic Image : The first 100 years*, Edmonton : Quon Ed., 1996, p. 196.

> MUNICH 1972



DESCRIPTIF

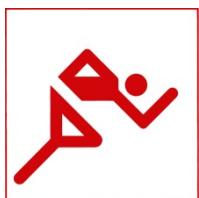
Graphiste : Otl Aicher (dir.)

Contexte de création : Dans la lignée de ceux de Tokyo 1964, les pictogrammes de Munich 1972 présentent des silhouettes schématiques dans des postures typiques des sports. L'accent est mis sur la standardisation des formes au travers d'un système de règles graphiques et géométriques. Un carré quadrillé sert de référence à leur élaboration. Les lignes des pictogrammes sont construites sur la base d'angles de 45° ou 90°. Les silhouettes sont pensées en un nombre réduit de parties, la tête, le tronc et les membres. Ces derniers sont formés d'un trait d'épaisseur constante. La standardisation des éléments graphiques soumis à un système de normes contribue à l'unité du set. La base théorique élaborée pour ce set et son style aisément compréhensible constituent un jalon tant au niveau du design des pictogrammes aux Jeux Olympiques que des pictogrammes en général. En outre, la manière de représenter certains sports, comme le pentathlon moderne ou la voile, influence les sets de pictogrammes des éditions suivantes.

SOURCES

- *Die Spiele : le rapport officiel du Comité organisateur des jeux de la XXe Olympiade Munich 1972*, Munich : Prosport, 1974, [vol. 1, pp. 268-269 & 271-272](#).
- Marie-Hélène Roukhadzé, « La boucle des pictogrammes », *Message Olympique*, 1992, n° 34, pp. 16-17.
- Markus Rathgeb, *Otl Aicher*, Berlin : Phaidon, 2006, pp. 106-107.

> MONTRÉAL 1976



Athlétisme



Aviron



Basketball



Boxe



Canoë



Cyclisme



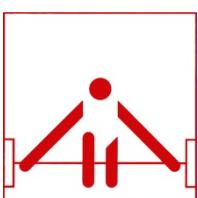
Escrime



Football



Gymnastique



Haltérophilie



Handball



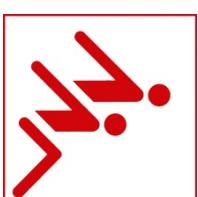
Hockey



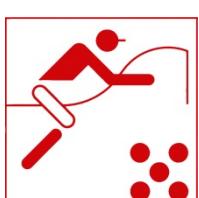
Judo



Lutte



Natation



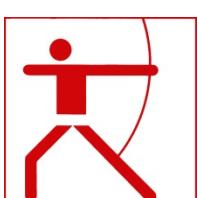
Pentathlon moderne



Sports équestres



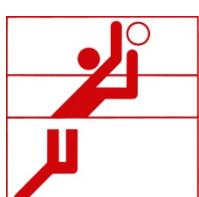
Tir



Tir à l'arc



Voile



Volleyball

DESCRIPTIF

Graphiste : Otl Aicher (dir.), travail d'adaptation de Georges Huel et Pierre-Yves Pelletier

Contexte de création : Le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Montréal décide d'utiliser les pictogrammes de Munich 1972 pour assurer une continuité des symboles graphiques. Des modifications sont apportées à certains pictogrammes, en particulier à ceux des services (non présentés ici). Pour ceux des sports, un changement est principalement visible dans le cas du judo où une posture différente de celui de Munich est représentée, avec le personnage en arrière-plan qui effectue un autre mouvement.

SOURCES

- « Les 21 Pictogrammes des Jeux de Montréal », *Olympresse* 1976, novembre 1974, vol. 2, n° 9, p. 20.
- Miguel De Moragas Spà, « Les pictogrammes dans l'histoire des Jeux Olympiques », *Message Olympique*, 1992, n° 34, p. 52.
- *Montréal 1976 : jeux de la XXI^e olympiade Montréal : rapport officiel*, Ottawa : COJO 76, 1978, [vol. 1, p. 344](#).

> MOSCOU 1980



Athlétisme



Aviron



Basketball



Boxe



Canoë



Cyclisme



Escrime



Football



Gymnastique



Haltérophilie



Handball



Hockey



Judo



Lutte



Lutte



Natation



Pentathlon moderne



Sports équestres



Tir



Tir



Tir à l'arc



Voile



Volleyball



Water-polo

DESCRIPTIF

Graphiste : Nikolai Belkov

Contexte de création : Le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Moscou approche plusieurs écoles d'art afin d'inclure la thématique des pictogrammes olympiques dans les projets de diplôme des étudiants.

C'est le travail de Nikolai Belkov, diplômé de l'École industrielle et artistique Moukhina à Léningrad⁶, qui est choisi.

Les traits qui sont construits sur des angles de 30° et 60° visent à donner une impression de souplesse à l'image. Les angles des silhouettes sont arrondis et le corps est d'un seul tenant, à l'exception de la tête.

SOURCES

- *Jeux de la XXIIe Olympiade Moscou 1980 : Rapport officiel du Comité d'organisation des Jeux de la XXIIe olympiade*, Moscou : Fizkoulturna i Sport, 1981, [vol. 2, pp. 420-421](#).
- Sergei Vtorov, « Olympic Design », *Olympiad*, 1978, n° 16, pp. 26-27.

⁶ Aujourd'hui Saint-Pétersbourg.

> LOS ANGELES 1984



Athlétisme



Athlétisme



Athlétisme



Aviron



Basketball



Boxe



Canoë



Cyclisme



Escrime



Football



Gymnastique



Haltérophilie



Handball



Hockey



Judo



Lutte



Natation



Pentathlon moderne



Sports équestres



Tir



Tir à l'arc



Voile



Volleyball



Water-polo

DESCRIPTIF

Graphiste : Keith Bright and Associates

Contexte de création : Le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Los Angeles s'intéresse d'abord à l'obtention des droits des pictogrammes des Jeux de Munich mais réalise que la création de nouveaux pictogrammes est plus économique. Il lance un concours auprès de trois entreprises californiennes et c'est la société Keith Bright and Associates qui est retenue.

Six critères essentiels sont définis pour l'élaboration des pictogrammes : clarté du message, cohérence du set, simplicité de lecture et d'utilisation, flexibilité graphique, qualité du style et compatibilité avec l'identité visuelle des Jeux.

Les concepteurs étudient plusieurs options : l'utilisation de figures partielles, de silhouettes réalistes ou l'ajout de lignes illustrant la vitesse. Finalement, dans un souci de simplicité, ils optent pour une silhouette schématique pensée en dix parties : un cercle pour la tête, un ovale pour le tronc et huit traits simples qui forment les bras et les jambes.

SOURCE

- *Rapport officiel des Jeux de la XXIII^e Olympiade, Los Angeles 1984*, Los Angeles : Comité d'organisation olympique de Los Angeles, 1985, [vol. 1, p. 248](#).

> SÉOUL 1988



Athlétisme



Athlétisme



Aviron



Basketball



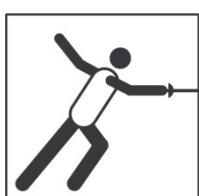
Boxe



Canoë



Cyclisme



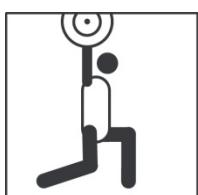
Escrime



Football



Gymnastique



Haltérophilie



Handball



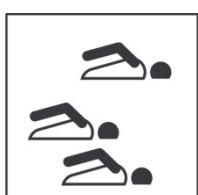
Hockey



Judo



Lutte



Natation



Pentathlon moderne



Sports équestres



Tennis



Tennis de table



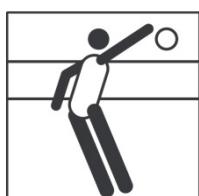
Tir



Tir à l'arc



Voile



Volleyball



Water-polo

DESCRIPTIF

Graphiste : Comité d'organisation des Jeux Olympiques de Séoul

Contexte de création : En 1985, un set de pictogrammes des sports est créé pour être utilisé aux Jeux Asiatiques de 1986 et aux Jeux Olympiques d'été de 1988, événements qui se tiennent tous deux à Séoul. Toutefois après les Jeux Asiatiques, le comité d'organisation, désireux d'avoir une image propre aux Jeux Olympiques, décide de créer un nouveau set de pictogrammes.

Les pictogrammes sont traités en quatre parties : la tête, le tronc, les bras et les jambes. Une attention particulière est accordée à la connexion entre les différentes parties du corps. Le tronc en blanc contraste avec les autres éléments du corps.

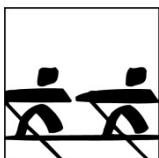
SOURCE

- *Rapport officiel : Jeux de la XXIVème Olympiade Séoul 1988*, Séoul : Comité d'organisation des Jeux olympiques de Séoul, 1989, [vol. 1, pp. 650-651](#).

> BARCELONE 1992



Athlétisme



Aviron



Badminton



Baseball



Basketball



Boxe



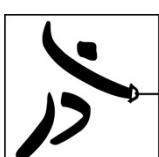
Canoë slalom



Canoë sprint



Cyclisme



Escrime



Football



Gymnastique



Haltérophilie



Handball



Hockey



Judo



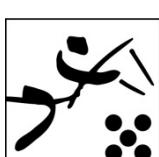
Lutte



Natation



Natation synchronisée



Pentathlon moderne



Plongeon



Sports équestres



Tennis



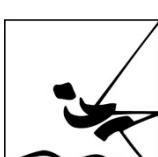
Tennis de table



Tir



Tir à l'arc



Voile



Volleyball



Water-polo

DESCRIPTIF

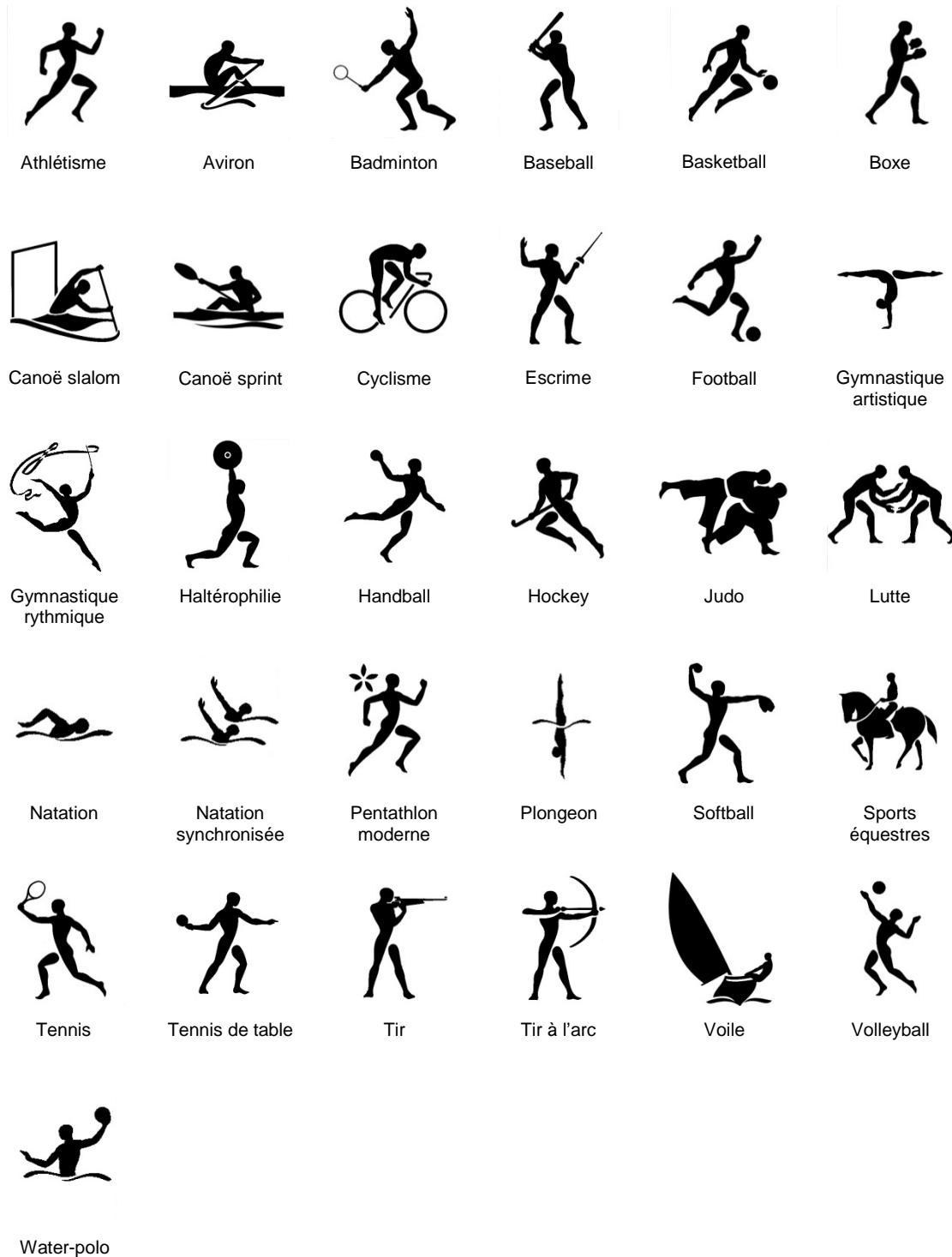
Graphiste : Josep Maria Trias

Contexte de création : Pour ces pictogrammes, l'accent est mis sur l'aspect artistique ainsi que sur l'analogie avec l'emblème des Jeux, dont Josep Maria Trias est aussi l'auteur. Comme le personnage de l'emblème, ils sont constitués de traits qui rappellent ceux d'un pinceau et se structurent en trois parties : la tête, les bras et les jambes. Le tronc, lui, n'est jamais représenté mais suggéré par les autres éléments. Finalement, les pictogrammes comme l'emblème visent à transmettre un mouvement de dynamisme, d'ouverture et d'humanité.

SOURCES

- *Dossier de Presse*, Barcelona : Division Image et Communication – Presse, COOB '92, janvier 1991, pp. 75-77.
- Josep Ma. Trias, *Les pictogrammes des sports des Jeux Olympiques de Barcelone '92*, Barcelone : Division Image et Communication, COOB '92, 1990, pp. 7-9.
- *Rapport officiel des Jeux de la XXVe Olympiade Barcelone 1992*, Barcelone : COOB'92, 1992, [vol. 3, pp. 326-328](#).

> ATLANTA 1996



DESCRIPTIF

Graphiste : Malcolm Grear

Contexte de création : Les pictogrammes sont inspirés de figures que l'on trouve sur les amphores grecques de l'Antiquité. Leur design classique établit ainsi un lien avec l'origine antique des Jeux Olympiques.
Le style des silhouettes se veut réaliste et proche de la forme humaine et les silhouettes présentent une musculature saillante, nettement marquée.
Le pictogramme de la voile, qui montre l'entier d'un bateau, ainsi que celui du pentathlon moderne rompent avec la stylisation utilisée pour ces sports depuis Munich 1972.

SOURCES

- « [1996 Centennial Olympic Game](#) », site Internet de Malcolm Grear Designers.
- *Centennial Olympic Games 1996 : the Games of the XXVI Olympiad : Official Souvenir Program July 19 - August 4 1996*, [Atlanta] : [ACOG], 1996, p. 24.
- « Classicisme des formes sur tapis de feuilles », *Revue Olympique*, septembre 1994, n° 321, [pp. 342-343](#).
- *Dossier de presse : Atlanta 1996*, Atlanta : ACOG, juin 1995, p. 45.

> SYDNEY 2000



Athlétisme



Aviron



Badminton



Baseball



Basketball



Boxe



Canoë slalom



Canoë sprint



Cyclisme



Escrime



Football



Gymnastique



Gymnastique rythmique



Haltérophilie



Handball



Hockey



Judo



Lutte



Natation



Natation synchronisée



Pentathlon moderne



Plongeon



Softball



Sports équestres



Taekwondo



Tennis



Tennis de table



Tir



Tir à l'arc



Triathlon



Voile



Volleyball



Volleyball de plage



Water-polo

DESCRIPTIF

Graphiste : Saunders Design

Contexte de création : Tout comme le personnage de l'emblème des Jeux, les silhouettes des pictogrammes sont composées de boomerangs, généralement un pour les jambes et deux petits pour les bras. L'utilisation des boomerangs, instruments de chasse traditionnels, rend hommage à la culture aborigène australienne. Le style des pictogrammes se veut dynamique pour rappeler la vitesse et l'agilité de l'athlète.

SOURCES

- Martin Cahill, *Universalism versus National Identity : The evolution of the Olympic Pictogram*, B. A. in Design, Dublin Institute of Technology Mountjoy Square, janvier 2003, p. 35.
- « Pictograms Lead The Way To The 2000 Games », *Sydney Spirit*, May 1998, n° 5, n. p.
- *Sporting pictograms of the Sydney 2000 Olympic Games*, N.S.V. : Ultimo, [SOCOG 1998].
- *Sydney 2000 Olympic Games Image Guidelines*, Sydney : SOCOG, 1998, n. p.

> ATHÈNES 2004



DESCRIPTIF

Graphiste : ATHOC 2004 Image & Identity Department

Contexte de création : Les pictogrammes s'inspirent de la Grèce antique. De par leurs formes sobres et dépouillées et leurs tracés simples, ils font référence aux figurines cycladiques.

La silhouette de l'athlète ainsi que les traits fins qui en définissent les détails rappellent les vases à figures noires de l'Antiquité grecque.

Enfin, les fragments de vases anciens ont servi d'inspiration pour la forme irrégulière des cadres des pictogrammes.

SOURCES

- « Les pictogrammes des sports des Jeux Olympiques de 2004 », communiqué de presse, site Internet d'Athènes 2004, 9 septembre 2002.
- « Les pictogrammes sportifs », *Athens 2004 Olympic News*, septembre 2002, n° 11, n. p.
- *Official Report of the XXVIII Olympiad : Athens 2004*, Athens : ATHOC, 2005, [vol. 1, p. 323](#).

> BEIJING 2008



Athlétisme



Aviron



Badminton



Baseball



Basketball



Boxe



Canoë slalom



Canoë sprint



Cyclisme



Escrime



Football



Gymnastique artistique



Gymnastique rythmique



Haltérophilie



Handball



Hockey



Judo



Lutte



Natation



Natation synchronisée



Pentathlon moderne



Plongeon



Softball



Sports équestres



Taekwondo



Tennis



Tennis de table



Tir



Tir à l'arc



Trampoline



Triathlon



Voile



Volleyball



Volleyball de plage



Water-polo

DESCRIPTIF

Graphiste : China Central Academy of Fine Arts / Academy of Arts and Design,
Tsinghua University

Contexte de création : Le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Beijing fait appel à quatre instituts d'art graphique pour la soumission de projets. Deux sont retenus sur évaluation d'experts, l'un de l'Académie centrale des Beaux-Arts de Chine et l'autre de l'Institut des Beaux-Arts de l'Université de Tsinghua. Un groupe de travail réunissant les deux institutions, en collaboration avec le comité d'organisation et des experts chinois et internationaux, peaufine et finalise le projet. Intégrant notamment les notions d'esthétisme et de mouvement, les pictogrammes font référence à la culture chinoise par plusieurs aspects.

Les caractères du style sigillaire de la calligraphie chinoise ancienne servent de structure de base. Cette écriture donne un aspect arrondi et lisse aux pictogrammes. Le nom du set, « La beauté de caractères de sceau », fait référence à ce style calligraphique.

Les pictogrammes sont également inspirés des inscriptions sur os et bronze de la Chine antique adaptées dans une forme moderne et simplifiée.

Enfin, ils rappellent l'art traditionnel chinois du frottement de par le contraste marqué entre les couleurs.

SOURCES

- *Beijing 2008 Olympic Games Pictograms Usage Manual*, BOCOG, juillet 2006, p. 46.
- « Pictogrammes : Beijing 2008 », site Internet de Beijing 2008, section pictogrammes.
- *Rapport officiel des Jeux Olympiques de Beijing 2008*, Beijing : BOCOG, 2010, [vol. 3, pp. 269-270](#).

> LONDRES 2012



DESCRIPTIF

Graphiste : SomeOne Design Agency

Contexte de création : Les pictogrammes sont créés en deux formats distincts : une version « silhouette » conçue pour une utilisation standard et une version « dynamique » (un exemple présenté ci-dessus) qui s'inspire du plan du métro londonien et intègre des lignes qui prolongent les figures. Les pictogrammes sont conçus pour une variété d'utilisations qui s'étend aux applications digitales et à la 3D. Le pictogramme du pentathlon moderne est constitué des pictogrammes de ses cinq disciplines : natation, escrime, tir, athlétisme, saut d'obstacles. Cette stylisation ne s'était pas vue depuis les pictogrammes de Mexico 1968.

SOURCES

- *Annual Report 2009-10 - On target*, Londres : LOCOG, n. d., [p. 13](#).
- « [Londres 2012 dévoile les pictogrammes des Jeux](#) », actualités, site Internet du Comité International Olympique, 16 octobre 2009.
- « [London 2012 Olympic Sports Pictograms](#) », site Internet de SomeOne Agency.
- « [London 2012 show the way with Olympic pictograms](#) », communiqué de presse, site Internet de Londres 2012, 16 octobre 2009.

> RIO 2016



DESCRIPTIF

Graphiste : Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Rio 2016

Contexte de création : Le comité d'organisation des Jeux de Rio met en place une équipe de graphistes à l'interne pour la réalisation des pictogrammes. Les silhouettes des athlètes sont construites sur la base des caractères de la typographie officielle de Rio 2016. Cette typographie est elle-même inspirée de l'emblème des Jeux et des courbes du paysage carioca. La fluidité des lignes vise à simuler le mouvement des athlètes en action. Les pictogrammes sont constitués d'un seul trait qui varie en épaisseur pour donner une impression de densité. Le cadre des pictogrammes, en forme de galet, s'adapte aux silhouettes et renforce le mouvement des athlètes.

SOURCES

- « Rio 2016 launches Olympic and Paralympic pictograms », communiqué de presse, site Internet de Rio 2016, 7 novembre 2013.
- « [Rio 2016 présente les pictogrammes des sports](#) », actualités, site Internet du Comité International Olympique, 8 novembre 2013.
- « [Pictogrammes – Rio 2016](#) », vidéo du comité d'organisation Rio 2016, 13 décembre 2013.

> TOKYO 2020



DESCRIPTIF

Graphic designer: Masaaki Hiromura (dir.)

Creation context: Les pictogrammes rappellent à dessein le style de ceux de Tokyo 1964 tout en lui apportant une interprétation nouvelle qui s'emploie à exprimer avec élégance le dynamisme et la fluidité du mouvement des athlètes. Le travail réalisé sur les poses vise à communiquer avec subtilité l'énergie et les caractéristiques propres à chacun des sports, disciplines et épreuves représentés.

Les pictogrammes sont pensés en deux versions, l'une avec cadre et l'autre sans. Celle qui comprend un cadre est destinée à des usages tels que cartes, panneaux indicateurs, guides et sites Internet. La version sans cadre est conçue pour les billets, les produits dérivés ou des affiches. Outre le bleu présent dans l'emblème de Tokyo 2020, cinq autres couleurs traditionnelles japonaises (kurenai, ai, sakura, fuji et matsuba) sont sélectionnées pour la déclinaison des pictogrammes.

Le projet, qui totalise 50 pictogrammes, demande près de deux ans de travail à Masaaki Hiromura et son équipe pour sa réalisation.

SOURCE

- « [Les pictogrammes olympiques de Tokyo 2020 dévoilés. Une vision artistique de l'athlète en plein effort](#) », actualités, site Internet de Tokyo 2020, 12 mars 2019.

> CRÉDITS

À PROPOS DU CEO

Le Centre d'Etudes Olympiques du CIO est la source de référence pour la connaissance olympique. Nous partageons cette connaissance avec des professionnels et des chercheurs, notre but étant de fournir des informations, donner accès à nos collections uniques, encourager la recherche et stimuler l'échange intellectuel. Faisant partie intégrante du CIO, nous bénéficions d'une position idéale pour fournir les informations les plus exactes, pertinentes et actualisées sur l'Olympisme. Nos collections couvrent tous les principaux thèmes liés aux Jeux Olympiques et au Mouvement olympique, et illustrent leur place dans la société. Découvrez toutes nos collections grâce à l'[Olympic World Library](#) (OWL), un catalogue de bibliothèque ainsi qu'un portail d'information entièrement consacré à la connaissance olympique. Parmi les ressources vous trouverez la documentation officielle du CIO et des comités d'organisation des Jeux Olympiques ainsi que des publications de chercheurs de renom international.

Pour en savoir plus sur le Centre d'Etudes Olympiques, consultez notre page web www.olympic.org/etudes ou écrivez-nous à studies.centre@olympic.org.

IMAGES

- Couverture : © 2008 / Comité International Olympique (CIO) / HALLERAN, Scott.
- Document : © CIO, excepté pictogrammes Munich 1972 (p. 9) © 1976 by ERCO GmbH et pictogrammes Tokyo 2020 (p. 35) © Tokyo 2020.

