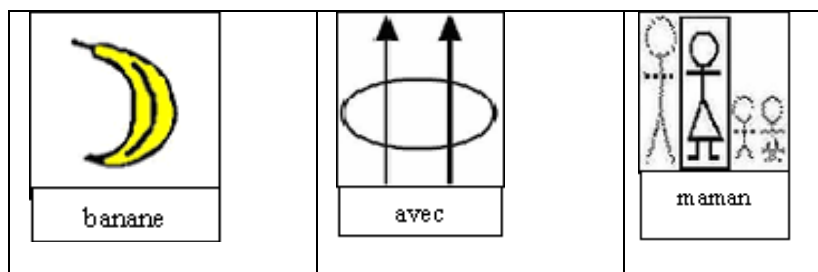


Quelques langages visuels d'apprentissage linguistique

(Extrait de Pellegrin, Mémoire de Licence, COMU, UCL, 2006)

1. G.R.A.C.H. Bailly



Le code a été créé par le Groupement des Recherche pour l'Autonomie et la Communication des Handicapés situé à Bailly en France. Il est constitué de 1883 pictogrammes en couleur disponible en format JPEG et Word.

Les concepteurs parlent d'un graphisme épuré, sans perspective et sans ambiguïté possible. Nous remettons fortement en question cette observation. Le graphisme est épuré – certes - mais à un tel point qu'il n'est même plus esthétique. Nous vérifierons par notre recherche si cette particularité a un rôle à jouer ou non dans la communication visuelle.

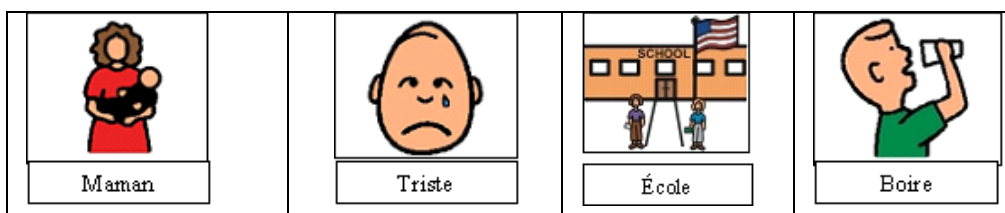
Le Grach-Bailly a très rarement recours à la couleur. Cet usage est ici pertinent. Par exemple, la banane ne peut être que jaune ! Mais le recours à la couleur ne suffit pas à rendre l'ensemble agréable au regard puisque, les traits ont l'air d'avoir été faits à la main. Ce qui donne une impression de brouillon, voir même un manque de sérieux.

Plusieurs concepts sont illustrés exclusivement via des symboles, arbitraires et conventionnels. Très peu motivé, cet ensemble de deux flèches coupées par un ovale doit illustrer le concept « avec ».

Plusieurs concepts sont illustrés exclusivement via des symboles, arbitraires et conventionnels. Très peu motivé, cet ensemble de deux flèches coupées par un ovale doit illustrer le concept « avec ».

Enfin, des concepts sont définis par la présence de plusieurs éléments sémantiques. Nous prenons ici l'exemple pour « maman » qui est définie par la présence effacée des autres membres de la famille (le papa, le petit garçon et la petite fille). Sa mise en avant est accentuée par la présence d'un encart autour du personnage, que l'on suppose, en jupe. La présentation de la famille composée de ces membres est conventionnelle, et très culturellement marquée. Une « famille » africaine est plus large, et intègre, ce que les occidentaux appellent les cousins.

2. Le « Picture Communication Symbols » (PCS)



Avec ses lignes et ses couleurs, le PCS est très beau. Il approche les canons de la représentation dessinée, comme pour la proportion des corps ou les mouvements. Le drapeau qui semble subir les forces du vent [école] et le bonhomme est prêt à avaler le liquide qui va couler du verre [boire]. Ces éléments sémiotiques créent du mouvement et un dynamisme dans une image fixe. Cette caractéristique est en occurrence un outil utilisé par les dessinateurs. Quelle influence a-t-elle dans la communication par pictogrammes ?

Avec ses lignes et ses couleurs, le PCS est très beau. Il approche les canons de la représentation dessinée, comme pour la proportion des corps ou les mouvements. De nouveau, les pictogrammes sont marqués culturellement. Nous devons soulever que la peau des sujets est claire. Notre étude s'est faite sur des sujets vivant en Belgique. Mais certains étaient noirs de peau ou d'origine nord-africaine. La représentation graphique des corps et des sujets soulève ici la question de l'identification et de l'adaptation du code au sujet et à sa société.

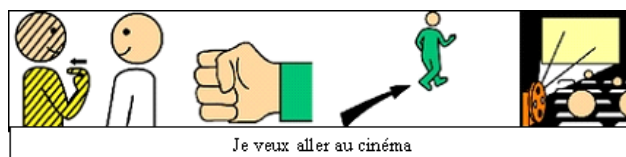
Mais cette proximité avec les canons de la bande dessinée ne risque-t-elle pas de constituer un inconvénient ? Est-ce adapté à un adulte qui souhaite s'exprimer en public ?

3. Le Makaton



Les lignes des pictogrammes du Makaton sont épaisses. Ce qui est un atout pour les sujets qui n'ont pas une bonne vue. Mais cet avantage visuel peut donner un aspect légèrement robuste aux éléments sémantiques, surtout lorsqu'ils concernent des personnages. Il n'y a aucun usage de la couleur ni de la perspective.

4. Le parler Picto



Colorés, des lignes fines, des contrastes forts, peu de détails inutiles, les pictogrammes du parler Picto sont assez schématiques mais très explicites. Les détails ne surchargent pas le dessin et apportent des informations sémantiques.

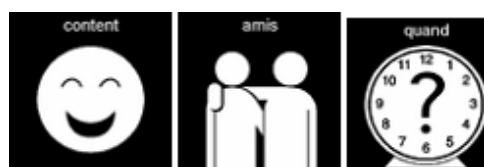
Encore une fois, les personnages ont la peau claire, comme dans le PCS.

5- Communiquer et Apprendre par Pictogrammes (CAP)



Le graphisme est simple. La recherche d'esthétisme n'est visiblement pas l'objectif premier. Le manque de couleur est pesant, mais les concepteurs jouent sur les nuances de gris. Cependant, beaucoup de pictogrammes sont issus de la vie quotidienne, nous prenons le cas des pictogrammes pour « école » et « toilettes ». Souvenons nous ici des objectifs qui ont précédé la réalisation du C.A.P. Par leur volonté de concevoir un outil, une aide, un moyen d'accompagnement à l'éducation à la langue, les pictogrammes ne sont pas voués à être un support à une communication alternative exclusivement visuelle. De plus, l'apprentissage des images, et de ses codes socio-culturels, dès le plus jeune âge, crée une véritable convention, et des symboles quasi monosémiques.

6. Le pictogramme



Les personnages présents sur certains pictogrammes semblent conviviaux. Cependant, ceci représente un net inconvénient quand il s'agit d'incorporer des éléments graphiques plus précis dans la représentation. Les contrastes et les détails sont alors moins visibles. Cette inversion des couleurs (blanc sur noir au lieu de noir/couleurs sur blanc) donne une sensation de réduction des éléments du pictogramme. Ce qui avance un paradoxe : l'aspect négatif censé favoriser la vision provoque une attention plus poussée pour distinguer les détails.