

**La chambre du lion**  
**Niveau 1 (MS-GS)**

*Travailler sur le degré d'iconicité des représentations.*


**Définitions :**

Un pictogramme est une représentation graphique et stylisée d'un élément réel. La stylisation (ou simplification) permet de comprendre le message rapidement. C'est un langage universel et compris par tous, quelle que soit la langue.

Styliser : Représenter (un objet) en simplifiant les formes en vue d'un effet décoratif

Degré d'iconicité : niveau d'abstraction d'une image.

**Proposition de pratique artistique : « de la photo au picto »**

<u>Illustrations</u>	<u>Objectifs</u>	<u>Mots clefs</u>	<u>Artistes de référence</u>
	<p>Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.</p> <p>Travailler le regard et l'abstraction.</p>	<p><b>Mots clefs :</b> stylisation, simplification, pictogrammes, degré d'iconicité, dessin en coupe, profil</p> <p><b>Champ artistique :</b> arts appliqués</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keith Haring</li> <li>- Picasso</li> <li>- Cocteau</li> <li>- Matisse</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Crayons ou fusain</li> <li>✓ Feuille blanche</li> <li>✓ Jeu de cartes à imprimer (annexes)</li> <li>✓ Appareil photo</li> <li>✓ Objets divers</li> <li>✓ Photographies variées (animaux, personnages, objets)</li> </ul>		
<b>Déroulement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Séance 1</b> : travailler avec les élèves sur le degré d'iconicité des images. Utiliser le jeu de carte proposé en annexe 1 ou utiliser votre propre support. Le but est de mélanger les cartes et de donner le nom de ce qui est représenté sur la carte dans un premier temps. Dans un deuxième temps, faire classer les cartes par familles (les chevaux, les vélos etc.) Faire verbaliser aux élèves les différences entre les représentations par famille : les dessins sont de plus en plus simplifiés, stylisés jusqu'au pictogramme (apporter le vocabulaire).</li> <li>✓ <b>Séance 2</b> : classer les cartes avec les élèves en fonction de leur degré d'iconicité : de la plus proche du réel (photographie) à la plus stylisée (pictogramme). Utiliser l'annexe 3 : curseur du degré d'abstraction des images pour les classer.</li> <li>✓ Faire jouer aussi par catégories (ranger ensemble les cartes avec le même degré d'iconicité). Apporter la lecture de l'album « La chambre du lion » et décrypter les images en essayant de retrouver tous les objets de la chambre qui sont stylisés.</li> <li>✓ <b>Séance 3</b> : Même jeu que précédemment mais introduire l'annexe 2 avec les éléments stylisés de l'album : cette fois, les objets sont vus de profil ou en coupe puis stylisés. On peut s'amuser à photographier divers objets de la classe de profil. On peut également créer un jeu d'association d'un objet de la classe à son profil.</li> <li>✓ <b>Séance 4</b> : Les élèves choisissent une photographie d'objet ou d'animal et essayent de la styliser. Si possible demander des stylisations avec différents degrés d'iconicité. Laisser les élèves faire autant d'essais que possible.</li> </ul>		
<b>Evaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Mise en commun</b> : récupérer les dessins produits, les mélanger et organiser un jeu : retrouver la photo qui correspond à chaque dessin. Faire des choix dans les dessins</li> </ul>		

qui serviront à cette mise en commun (ne pas les mettre tous...mais au moins un par élève quand même).

- ✓ Discuter avec les élèves des problèmes de ressemblance et d'identification : comment fait-on pour reconnaître l'objet ou l'animal ? Quels sont les éléments essentiels d'un objet ou d'un animal que l'on doit garder pour qu'il reste identifiable ? Quels sont les procédés les plus efficaces utilisés par les élèves ?
- ✓ Mettre en évidence des procédés originaux.

**Prolongement**

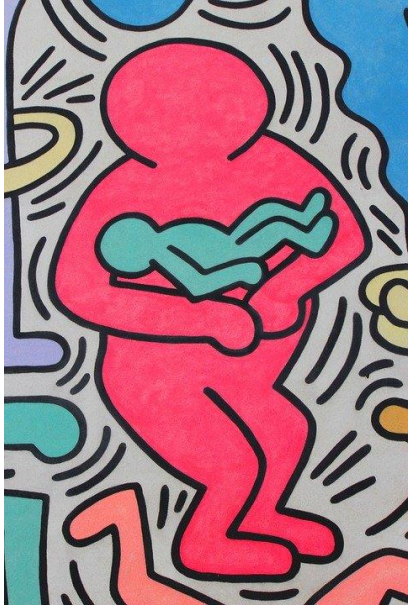
-Présenter les œuvres de références. Discuter avec les élèves sur le degré d'iconicité des représentations de ces œuvres. Eventuellement redécouper les dessins de taureau de Picasso et refaire le même jeu de classement que dans la séance 4.

-Visionner les vidéos de Picasso. Faire verbaliser les élèves sur leurs impressions, leurs ressentis. Faire découvrir cet artiste en présentant sa vie rapidement.

**Références culturelles**



Pablo Picasso – Métamorphose du Taureau, 1940



Keith Haring – maternité (détail)



Pictogrammes



de Cocteau  
1967



Jean Cocteau





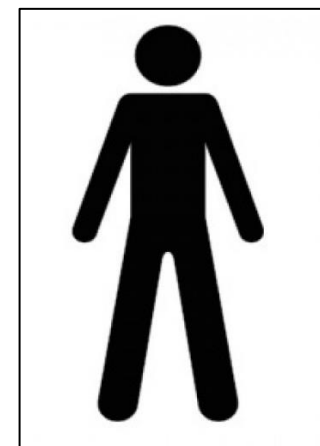
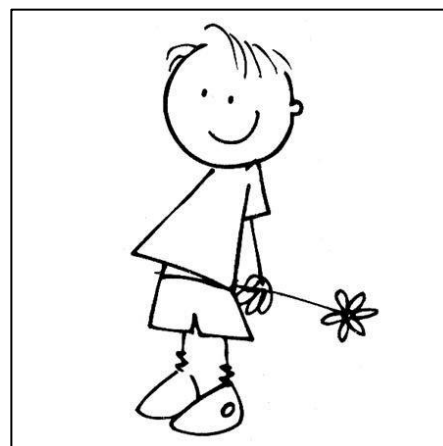
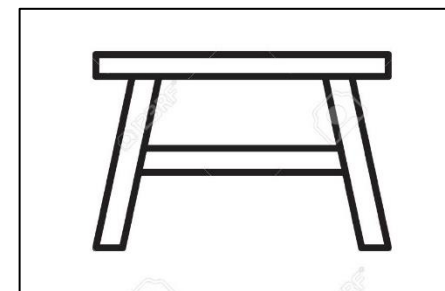
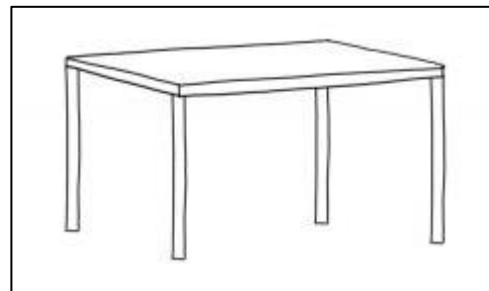
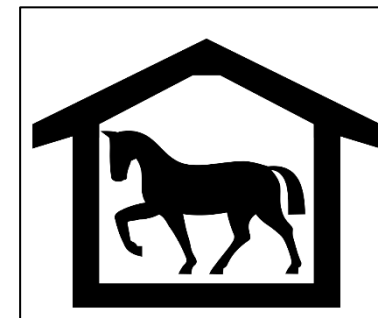
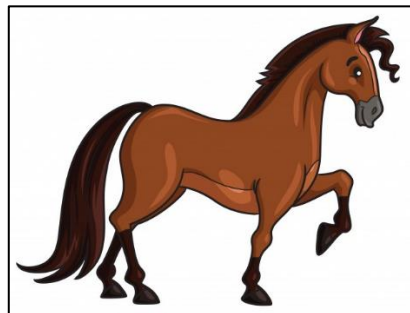
Henri Matisse

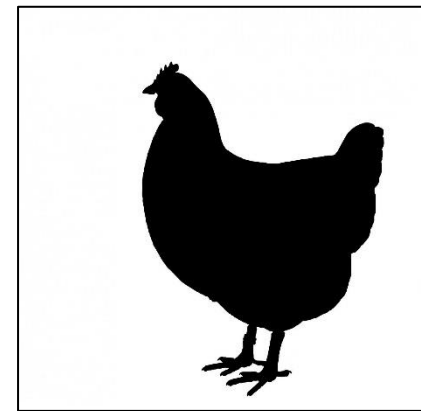
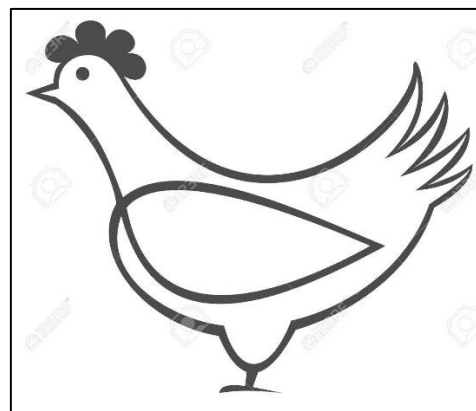
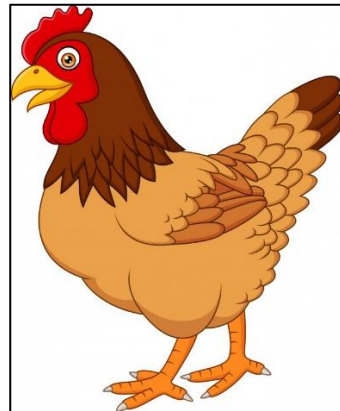
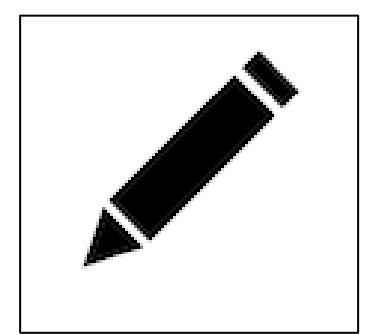
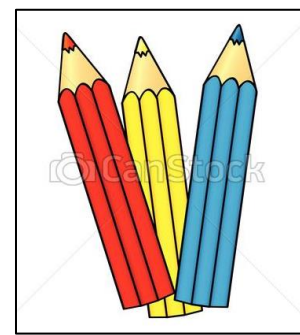
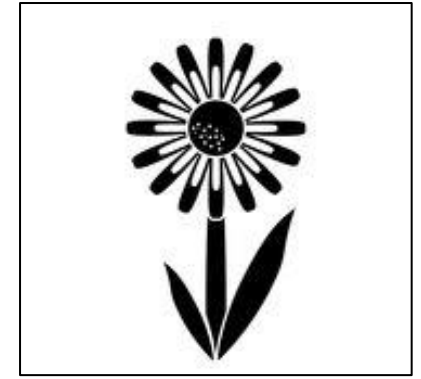
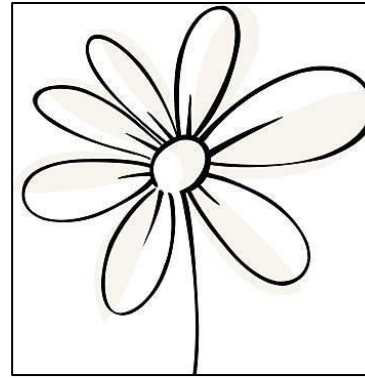
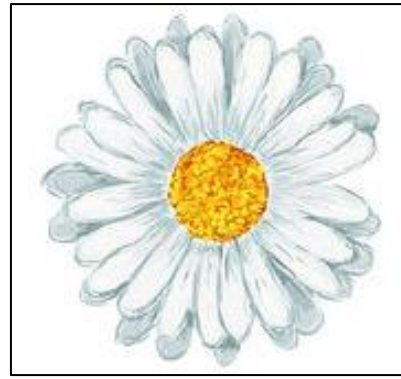
**Sitographie**

Picasso dessinant sur une vitre :

<http://e-cours-arts-plastiques.com/pablo-picasso-filme/>

ANNEXE 1 – Degrés d'iconicité du plus fort au plus faible

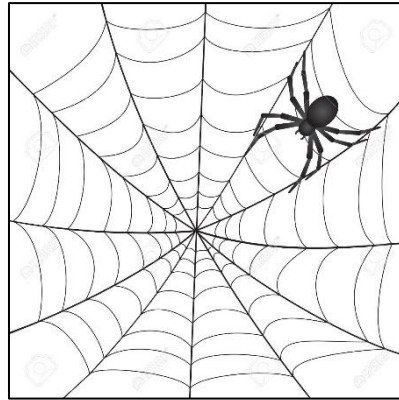




ANNEXE 2







DEGRE D'ICONICITE



-

+

