

**Mon autoportrait**  
**Assemblage – Collage – Photographie**

**Proposition  
d'organisation  
pédagogique**

Une réflexion est engagée sur le principe de l'autoportrait : comment se raconter et donner une image de soi ? En utilisant une partie de leur visage imprimé, de magazines, de journaux récupérés les élèves imaginent et réalisent leur autoportrait. À l'aide d'un logiciel de retouche ils appliquent différents effets à leur autoportrait.

**Programmes  
Arts plastiques  
Compétences attendues**

Etre capable d'utiliser et de maîtriser divers médiums, techniques et outils afin de produire des images.  
Etre capable de photographier, scanner, imprimer des images.  
Etre capable de maîtriser quelques fonctions avancées d'un logiciel dédié à la production d'images.



À partir d'une partie de son visage, chaque élève assemble des morceaux de texte, des images et des photos pour réaliser son autoportrait.

**Prolongements pédagogiques**

**Artiste(s) :** Salvador Dalí, Cales Oldenburg, Arman  
**Courant(s) artistique(s) :** nouveau réalisme, cubisme, surréalisme, ready-made

**Histoire des arts**

**Domaine artistique :** les arts du visuel.  
**Thématique :** arts, ruptures, continuité  
Comment les artistes se représentent ? Comment le corps de l'artiste peut-il faire partie intégrante de l'œuvre ?

## Matériel nécessaire :

Ciseaux, colle, feuille couleur.

Optionnel : appareil photo, scanner, logiciel de retouche photo.

## Les grandes étapes de la réalisation

### ETAPE 1

À partir d'une partie de la photo d'un visage (yeux, nez, bouche, etc.), d'images découpées dans des magazines, journaux récupérés, on associe ces différents éléments pour décrire la façon dont on se voit.



### ETAPE 2

On colle les différents éléments de l'autoportrait sur un fond de couleur.



### ETAPE 3

On ajuste l'autoportrait et on le pose sur un nouveau fond (noir dans l'exemple) qui sert d'encadrement.

Après numérisation de l'autoportrait, les élèves peuvent appliquer des effets artistiques à l'aide d'un logiciel de traitement d'images.

