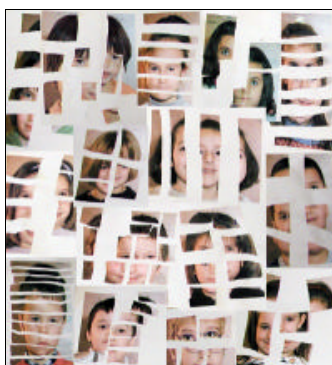


# Portrait : Éclatement



## Déroulement

- \* Distribution à chaque élève d'un portrait de lui en couleur.
- \* L'enfant réfléchit au morcellement de son portrait et découpe sa photo en plusieurs morceaux. Les traits de découpe peuvent être déjà imprimés sur la photo (Atelier de retouche du cd-rom / fonction Puzzle)
- \* Découpage, puis numérotation éventuelle des morceaux au dos de chacun.
- \* Recomposition de son visage en écartant les morceaux et en les décalant à sa guise (recherche d'effets).
- \* Disposition des morceaux sur une feuille A4, en les décalant.
- \* Collage.
- \* Dans une séance ultérieure, peinture entre les morceaux et autour.



## Objectifs

- \* Composer une image.
- \* Maîtriser le découpage.
- \* Connaître son corps.
- \* Observer, Créer.
- \* Organiser l'espace.

## Matériel

- \* Photo couleur de chaque élève, avec éventuellement le tracé des découpes (réalisée dans l'atelier de Retouches—fonction puzzle)
- \* Ciseaux et colle.
- \* 1 feuille de cartoline (si possible épaisse) par élève, blanche ou de couleur.

## Prolongements

- \* Mosaique
- \* A partir de plusieurs portraits découpés dans des magazines, constituer un personnage inventé.

## Variantes

- \* Le portrait peut être en noir et blanc (c'est plus graphique).
- \* Le nombre de morceaux que l'élève doit obtenir est déterminé par avance.
- \* L'enseignant introduit un intrus (morceau d'un autre visage), qui doit être identifié et mis de côté avant le collage.
- \* Réunir tous les portraits sur un panneau de 50 cm sur 70 cm (ça fait patchwork !)
- \* Utiliser des visages découpés dans des catalogues, et proposer des jeux mélangeant photos d'élèves et photos de magazines.
- \* La découpe et le décalage des morceaux peuvent être orientés :
  - bandes horizontales, verticales, de plus en plus petites.
  - triangles (progression comme un soleil)
  - décalage régulier ou progressivement plus espacé (ou moins)
  - créer une diagonale, une vague, un grand virage...
  - découper les parties constitutives du visage (yeux, nez, joues, sourcils...) en respectant les formes géométriques.

