

© photo-libre.fr

Et moi, et moi, et moi (Jeux d'autoportraits)

Séquence d'animation
de 7 à 9 séances

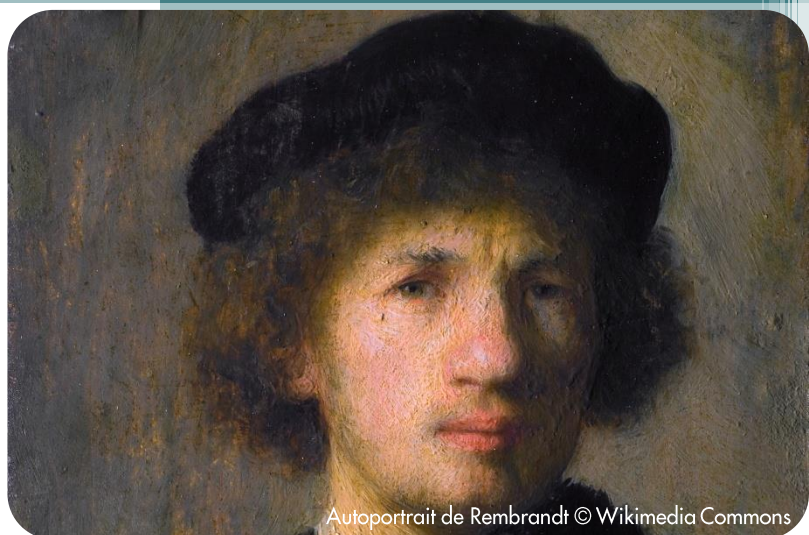
Petit groupe d'enfants
de 8 à 12 ans

Objectifs et intérêts pédagogiques de la séquence :

- Permettre une distanciation par rapport à son image quel que soit le rapport que l'on entretient avec elle, à l'âge de la construction identitaire
 - S'exprimer de manière individuelle et autonome
 - S'interroger sur sa manière de se représenter et sur les moyens de le faire autrement
 - Déconstruire l'-les image-s de soi
 - Appréhender les processus de fabrication des images : point de vue, mise en scène...
 - Déceler le vrai du faux, comprendre comment les images peuvent être manipulées et les manipuler à son tour
 - Favoriser la création artistique plutôt que la consommation des médias et l'usage irréfléchi des outils
 - Développer la créativité et les capacités en arts plastiques
 - Suivre une progression, un cheminement, dans la séquence
 - Ouvrir le champ des possibles du soi : soi autre, soi futur
 - D'autres [objectifs éventuels](#)
- **Pour aller plus loin** : Deux publications pour comprendre les fonctions du selfie : [Le selfie au-delà de la simple représentation de soi](#), livre [Photos d'ados à l'ère du numérique](#) de Jocelyn Lachance

1 séance d'1h15

Séance 1 : moi comme les grands



Autoportrait de Rembrandt © Wikimedia Commons

Les trois premières séances de notre parcours dans l'univers de l'autoportrait vont permettre aux enfants de **se (re)présenter d'une autre manière** que celle utilisée habituellement pour les selfies.

Le selfie, appelé aussi autophoto ou égoportrait, est un **autoportrait** réalisé avec un appareil **numérique** (tel qu'un téléphone portable, une tablette, un appareil photo numérique, une webcam, etc.), et souvent **partagé**, notamment via les réseaux sociaux.

Le mot selfie, de l'Anglais self, « soi », serait apparu en 2002 en Australie, puis popularisé à partir de 2004, et théorisé un an plus tard par le photographe Jim Krause. L'engouement se globalise subitement en 2010 avec le succès commercial de l'iPhone 4 et de sa petite caméra frontale qui permet de voir son image pendant que l'on se prend en photo. A partir de 2012, il est utilisé couramment dans les médias traditionnels du monde entier. En 2013, le dictionnaire Oxford comptabilise une augmentation de 17 000 % des occurrences du mot selfie et l'élit de ce fait mot de l'année. En France, le Petit Robert l'intègre dans son édition 2015.

Mais l'autoportrait n'est pas un phénomène nouveau, nombre de peintres et photographes se sont prêtés à cet exercice. Depuis l'Égypte ancienne jusqu'aux peintres et photographes modernes, **le genre de l'autoportrait a traversé toutes les civilisations**. Ce qui est nouveau en revanche, c'est la **massification** de cette pratique.

En 2009 déjà, une étude réalisée en France par TNS Sofres indiquait que 90 % des jeunes de 12 à 17 ans possédaient un téléphone portable muni d'un appareil photo numérique ; 86 % d'entre eux envoyaient des photos avec leur téléphone. En juin 2012, une enquête effectuée par le Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (Crédoc) révélait que 80 % des adolescents fréquentaient un réseau social. Selon une étude parallèle menée par Ipsos, parmi les 14-18 ans, neuf adolescents sur dix utilisent leur smartphone en guise d'appareil photo, d'où une pratique exponentielle du selfie (62 %).

Si ces études concernent surtout les adolescents, la pratique du selfie commence dès la préadolescence, comme en témoigne [cette discussion](#) de mars 2016.

- **Sources** : Wikipédia : [selfie](#) / Balises : [le selfie chez les adolescents et les jeunes adultes](#)

- **Matériel :**

Appareil numérique de prise de vue (téléphone portable, tablette, appareil photo, etc.)

Eventuellement, trépied

Livre *500 autoportraits* de Julian Bell disponible à Cinéma Parlant

Agrandissements tirés de ce livre, avec une variété d'époques et de situations, choisis par l'animatrice

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e

- **Déroulement :**

La séance va permettre de faire un portrait des enfants à la manière des grands artistes classiques et contemporains.

Commencer par demander aux enfants s'ils savent ce qu'est un selfie et s'ils connaissent le mot d'autoportrait. Eventuellement leur demander les différences entre les deux.

Leur expliquer que les artistes se sont livrés à cet exercice à toutes les époques, qu'ils aient été peintres, sculpteurs, photographes, etc.

Leur montrer les agrandissements tirés du livre *500 autoportraits* de Julian Bell. Discuter sur les différents types d'autoportraits : les artistes peuvent être seuls ou en groupe, cadrés sur le visage ou en pied, représentés de face, de profil, de trois-quarts, avec différentes expressions, comme s'ils posaient ou en mouvement, plus ou moins naturels... On peut même noter que certains se représentent en train de faire leurs autoportraits !

Ensuite, chaque enfant choisit l'un des autoportraits agrandis pour faire son propre portrait. L'idée est que les enfants essaient de reproduire à l'identique la composition de l'œuvre, les postures, attitudes et expressions de leurs auteurs. Ils pourront aussi être attentifs au placement de l'appareil photo nécessaire pour obtenir le résultat escompté. Ils peuvent s'aider des autres enfants lorsque le tableau représente un groupe.

Prendre une photo portrait de chaque enfant. Les autres enfants du groupe peuvent lui donner des conseils pour que sa photo soit la plus ressemblante possible à celle de l'artiste.

- **Astuce :**

On peut aménager un espace à la manière d'un studio photo pour donner plus de panache aux portraits.

- **Variante :**

Cette séance peut se baser sur d'autres livres ou magazines de portraits, photos de stars, etc., mais on perd alors la dimension historique et la mise en contexte du thème.

- **Ressources :**

Atelier Canopé : [arts visuels et portraits](#)

1 séance d'1h15

Séance 2 : moi réassemblé



Pour cette deuxième séance consacrée à une représentation autre de soi, nous allons effectuer du **découpage-collage** d'éléments du visage.

L'activité de découpage-collage est souvent pratiquée en classe, avec des élèves à partir de la maternelle pour développer leur motricité. Mais dans notre séquence, il ne s'agit pas tant d'acquérir une compétence technique que de parvenir à **prendre du recul sur son image**. En effet, l'autoportrait réalisé ne sera pas vraiment ressemblant, ce qui amènera l'enfant à se distancier de son reflet dans un miroir. Il pourra ainsi se représenter d'une manière plus personnelle, éventuellement décalée, avec une touche humoristique... au gré de ses envies.

Plus concrètement, à travers cette activité, les enfants sont appelés à manipuler (aux sens propre et figuré) l'image des autres et la leur, à la casser et à la transformer en réassemblant les morceaux.

D'autre part, cette activité permet de comprendre comment s'organisent les formes et les couleurs. En assemblant des éléments d'images différentes, l'enfant va sans doute veiller à créer une cohérence, justement avec une homogénéité de couleurs, de formes, d'échelles, etc. Il ira plus loin dans l'analyse de la **composition d'une image** amorcée lors de la séance précédente.

Et lorsque l'on maîtrise ces codes, on peut aussi choisir d'en jouer, cherchant là encore le décalage, comme dans l'image ci-dessus. Cette activité fait donc aussi appel à leur créativité.

- **Sources :** Le site des Professeurs des Ecoles : [activités autour du papier journal, cycle 3](#)

- **Matériel :**

Magazines, journaux que l'on peut découper

Feuilles blanches ou de couleur

Ciseaux, colle

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e

- **Déroulement :**

La consigne est de faire l'autoportrait de son visage à partir d'éléments trouvés dans les magazines.

En référence à la séance précédente, les enfants peuvent créer leurs autoportraits de différentes manières, selon l'orientation du visage, les expressions, les détails plus ou moins précis, le style donné à l'ensemble, etc.

A la fin de la séance, on peut accrocher tous les autoportraits réalisés et s'amuser à deviner qui ils représentent.

- **Variantes :**

On peut proposer de multiples variantes à partir de cette base.

Par exemple, les enfants peuvent recomposer leurs visages à partir de bandes découpées dans d'autres visages, dans le sens vertical ou horizontal.



Ces autres visages peuvent même être ceux de leurs camarades, à condition d'avoir préalablement photographié un portrait de chaque enfant, sur fond neutre, de l'avoir imprimé et découpé en bandes.

Une autre variante, sans doute plus complexe, peut consister à créer des autoportraits à la manière du peintre italien [Arcimboldo](#), uniquement composés d'images de végétaux, d'animaux ou d'objets. On peut utiliser une silhouette comme base, comme indiqué dans [cette proposition d'activité](#).

- **Ressources / Inspirations :**

Recherches Google Images : portrait collage magazine, magazine face collage, portrait collage artiste

CraftWhack : [Hilarious Magazine Face Collages](#)

1 séance d'1h15

Séance 3 : moi mis en lumière



Pour la dernière séance consacrée à l'autoportrait décalé, nous allons utiliser la technique du **light painting**.

Le light painting, littéralement « peinture à la lumière », est une technique photographique consistant à déplacer une ou plusieurs sources lumineuses, ou à bouger l'appareil photo pendant la prise de vue, en utilisant un temps d'exposition long dans un environnement sombre. La photographie ainsi obtenue révèle toutes les **traces lumineuses**. Dans le cas de sources de lumière déplacées dans le cadre, la lumière peut être soit **dirigée vers l'objectif**, le résultat ressemble alors à une photo classique sur laquelle on aurait peint des traits lumineux, soit **dirigée vers le sujet**, ou une partie du sujet photographié, la photo est cette fois éclairée par endroits, et sombre à d'autres. L'intérêt de la photo se trouve alors dans la qualité du jeu de lumière.

Cette pratique a gagné en popularité avec l'avènement de la photographie numérique, entre autres parce que le photographe peut contrôler immédiatement le résultat de ses prises de vues.

Le **light graff**, lui aussi très populaire à l'heure actuelle, consiste à créer des graffitis en light painting.

Cette technique offre des possibilités infinies de photos, et pourquoi pas des portraits !

- **Sources :** Wikipédia : [light painting](#)

- **Matériel :**

Pièce pouvant faire le noir

Sources lumineuses diverses et variées, de préférence de faible intensité : lampes torches, bâtons lumineux, objets clignotants, téléphones portables avec applis, leds, néons, etc. Eviter les lasers, trop lumineux

Appareil photo numérique sur lequel on peut désactiver le flash automatique, et régler manuellement le temps d'exposition et l'ouverture du diaphragme

Trépied

Ordinateur portable

Dans l'idéal, des vêtements sombres pour tous les participants

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e ayant éventuellement suivi la formation « Découverte d'outils pédagogiques Cinéma et Numérique »

- **Déroulement :**

La consigne est de réaliser le portrait de chaque enfant avec la technique du light painting.

Commencer par expliquer en quoi consiste cette technique.

Installer l'appareil photo numérique sur le trépied, et faire les réglages : désactiver le flash, choisir un temps d'exposition de 15 secondes par exemple et une ouverture de diaphragme minimale.

Puis, à tour de rôle, un portrait lumineux de chaque enfant est réalisé. Cela nécessite la participation des autres enfants, car le sujet de la photo est immobile. L'enfant choisit une partie de son corps pour le représenter, qui sera mise en lumière par un autre enfant. Les autres enfants peuvent créer des formes autour de lui, soit qu'elles suivent son corps, soit qu'elles lui créent des accessoires supplémentaires (comme un chapeau par exemple), soit détachées de lui (comme un ballon par exemple). D'autres enfants peuvent écrire le prénom du sujet de la photo dans une partie de l'image. Attention, si les enfants sont placés face à l'appareil photo, pour que cela fonctionne, il faut écrire « en miroir » ; chacun peut donc n'écrire qu'une seule lettre du prénom.

Pendant la prise de vue, décompter le temps à voix haute pour que tous les enfants puissent synchroniser leurs mouvements.

A la fin de la séance, montrer aux enfants les photos réalisées, directement sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé.

- **Astuce :**

Les enfants qui contribuent à la réalisation du portrait doivent être au maximum en mouvement, et éviter de se trouver dans les sources lumineuses trop longtemps pour ne pas apparaître sur la photo finale.

- **Ressources / Inspirations :**

Recherches Google Images : light painting, light graff

1 séance d'1h15

Séance 4 : moi mis en scène



Les deux prochaines séances de notre parcours vont permettre aux enfants d'aller plus loin dans la représentation de soi à travers des jeux de **mise en scène** qui mélangent réalité et trucage, créant parfois la **confusion entre le vrai et le faux**, le soi réel et le soi virtuel. Notre première séance abordera la notion de mise en abyme.

De nombreux internautes se sont amusés à détourner les selfies, voire à les ridiculiser. Pour cette séance, prenons le cas de selfies où le sujet apparaît indirectement, partiellement caché, ou même de manière détournée. Dans ces photos, on voit une personne en train de faire un selfie, mais on ne réalise pas toujours que cela nécessite la présence d'une deuxième personne : le-la photographe... Il s'agit là donc bien d'une mise en scène, voire d'une mise en abyme dans certains cas. La mise en abyme, c'est ce procédé qui consiste à représenter une œuvre dans une œuvre similaire, par exemple une photo dans la photo, un film dans le film, etc.

Quelques exemples trouvés sur internet :



La deuxième photo est issue de la [série du photographe Dan Rubin](#) qui a proposé à des anonymes de se prendre en photo avec le visage de célébrités friandes de selfies.

- **Sources** : Wikipédia : [mise en abyme](#)

- **Matériel :**

Appareil numérique de prise de vue (téléphone portable, tablette, appareil photo, etc.) pour chaque participant

Ordinateur portable connecté à internet

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e

- **Déroulement :**

La consigne est de réaliser un selfie où l'on voit le sujet de manière indirecte, à travers un reflet ou une autre image de lui.

Les enfants se regroupent par binômes. Tour à tour, chacun imagine une mise en scène à travers laquelle on le découvre indirectement et qui montre le dispositif, à savoir l'appareil qui est normalement destiné à prendre le selfie.

La photo peut dévoiler plus ou moins l'identité du sujet, comme dans le premier exemple proposé en page précédente, ou même faire croire au spectateur qu'il est quelqu'un d'autre, comme dans le deuxième exemple. Si les appareils le permettent, on peut même jouer sur la mise au point, dans un sens comme dans l'autre :



La prise de vue peut aussi nécessiter plusieurs étapes : il faudra peut-être prendre une première photo du sujet avant la photo définitive, comme dans le deuxième exemple de la page précédente.

Une fois la mise en scène définie, les enfants prennent chacun leur photo dans la pose, et on inverse les rôles.

A la fin des prises de vues, montrer aux enfants les photos réalisées, directement sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé. Il peut être intéressant de rapprocher les portraits sans mise en scène et les photos montrant le dispositif.

Dans un deuxième temps, toujours sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé, montrer aux enfants la série de photos [Boyz and girlz du net](#) de l'artiste [Mathieu Grac](#), et en discuter : que voit-on sur ces photos ? Que montrent-elles ? A votre avis, qu'a voulu montrer l'auteur en réalisant ces œuvres ? Qu'en pensez-vous ?

- **Ressources / Inspirations :**

Recherche Google Images : selfie

Article [Ouest France](#) sur l'exposition de Mathieu Grac

1 ou 2 séances d'1h15

Séance 5 : moi mis en boîte



Dans la séance précédente, les enfants se sont montrés d'une manière un peu détournée. Si on va plus loin dans l'illusion, on peut **influencer le regard du spectateur**, lui faire croire que l'on se trouve dans un endroit merveilleux, que l'on mange des plats fabuleux, que nos vacances sont idylliques, bref, que notre vie est formidable ! Avec la bonne **mise en scène**, on peut même lui faire croire que l'on est capable de choses extraordinaires...

On peut jouer sur le **hors-champ**. Le hors-champ est l'ensemble des éléments qui n'apparaissent pas dans le **cadre** d'une image, qui n'apparaissent pas sur la photo finale (ou le film). Même sans la nommer, les internautes ont bien intégré cette notion, surtout dans les photos publiées sur les réseaux sociaux. C'est ce que nous avons commencé à découvrir lors de la séance précédente avec le travail de Mathieu Grac. C'est aussi ce qu'a exploité une photographe thaïlandaise, Chompoo Baritone, en montrant la « réalité » d'Instagram.

Le hors-champ permet d'obtenir de jolies photos de lieux plutôt communs, des mises en scène de soi, de son appartement, de sa décoration plutôt flatteuses, etc. Montrer le hors-champ peut changer le sens de l'image, permettre de comprendre comment le regard du spectateur peut être manipulé.

On peut aussi jouer sur la **perspective de la photo**. Le mot peut se définir ainsi : technique de la représentation en deux dimensions, sur une surface plane, d'objets en trois dimensions tels qu'ils apparaissent vus à une certaine distance et dans une position donnée. Cette définition permet de comprendre que la perspective est en rapport avec la distance des objets par rapport à l'appareil photo, faisant apparaître ainsi la notion de profondeur d'une scène, en lien avec la profondeur de champ. La **profondeur de champ** correspond à la zone dans laquelle l'image est nette. Elle peut être plus ou moins longue en fonction des réglages de l'appareil de prise de vue (appareil photo ou caméra).

En jouant sur la perspective (mot d'ailleurs évocateur de multiples possibles), on peut modifier – en apparence – la taille d'objets par rapport à d'autres. Cela donne des photos bien connues de personnes avec la Tour Eiffel en guise de chapeau, ou portée dans une main...

- **Sources** : Wikipédia : [hors-champ](#), [profondeur de champ](#) / La Retouche Photo : [comprendre la perspective en photo](#)

- **Matériel :**

Appareil numérique de prise de vue (téléphone portable, tablette, appareil photo, etc.) pour deux à trois participants

Ordinateur portable connecté à internet

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e ayant éventuellement suivi la formation « Découverte d'outils pédagogiques Cinéma et Numérique »

- **Déroutement :**

La séance a pour but de mettre en évidence ce qui se cache derrière certaines photos.

- **Hors-champ :**

Sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé, montrer aux enfants la [série de photos](#) de [Chompoo Baritone](#), et en discuter : que voit-on sur ces photos ? Que montrent-elles ? A votre avis, qu'a voulu montrer l'auteure en réalisant ces œuvres ? Qu'en pensez-vous ?

Puis, leur proposer de faire eux-mêmes des photos sur le même principe en petits groupes de 4 à 6. Ils peuvent imaginer des mises en scène pour faire croire qu'ils ont des capacités hors du commun, comme sur la photo de la posture de yoga. Par exemple en devenant contorsionnistes : l'un des enfants s'allonge à plat ventre, le visage vers l'appareil, un autre enfant s'allonge sur lui dans l'autre sens et met ses jambes sur les côtés de son visage. Le premier enfant tient les jambes pour faire penser que ce sont les siennes qu'il a réussi à passer par-dessus sa tête.

Un des enfants du groupe prend la photo, et un autre enfant prend une photo de l'ensemble de la scène, qui permet de comprendre d'où vient le trucage (avec une vue plus large ou de côté, etc.).

- **Perspective :**

Toujours sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé, commencer par montrer aux enfants des photos jouant sur la perspective. Leur demander de faire des hypothèses sur la façon dont elles sont fabriquées. On peut aussi leur demander s'ils ont déjà vu des images de ce type et si oui, où.

De la même manière que précédemment, leur proposer ensuite de faire eux-mêmes des photos sur le même principe en petits groupes. Le groupe imagine une ou plusieurs mises en scène faisant appel à la perspective pour faire croire aux spectateurs que l'un d'entre eux est doté de super-pouvoirs. Il peut aussi simplement apparaître plus grand par exemple.

Là encore, un des enfants du groupe prend la photo, et un autre enfant prend une photo de l'ensemble de la scène, qui permet de comprendre d'où vient le trucage.

A la fin de la séance, montrer aux enfants les photos réalisées, directement sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé. Il peut être intéressant, comme lors de la séance précédente, de rapprocher les photos truquées et celles montrant le dispositif.

- **Ressources / Inspirations :**

Articles sur les photos de Chompoo Baritone : [Le Nouvel Obs](#), [RTS](#), [Phototrend](#), [Wistiti Photo](#)

Livre *1001 activités autour du cinéma* de la [malle Viva Cinéma](#)

Recherche Google Images : photo perspective

1 séance d'1h15

Séance 6 : si j'étais... un animal



© Agnessz Arts

Dans ce parcours, les enfants prennent progressivement de la distance avec leur image. Franchissons maintenant une étape de plus dans les deux dernières séances en leur permettant de s'en **détacher** pour s'en inventer une autre, d'utiliser leur imaginaire pour **se rêver** autrement. A présent qu'ils se sont amusés à se représenter un peu cachés, un peu différents, utilisons le masque pour aller plus loin sur ce thème.

Dans les jeux de personnalité, le **masque** joue un rôle important. Destiné à dissimuler, représenter ou imiter un visage, il se retrouve sur tous les continents et est sans doute l'une des plus anciennes expressions des sociétés humaines. Simple divertissement ou associé à un rite, œuvre d'art ou produit normalisé, il assure de nombreuses fonctions, variables selon les lieux et les époques.

Si l'identité d'une personne est d'abord affaire de visage, en le couvrant, le masque a alors ce pouvoir de dissimuler et de modifier l'attribut principal de l'identité individuelle humaine. « Porter le masque », c'est se cacher, dissimuler ses traits et ses émotions, ou parler indirectement. C'est offrir à autrui une **fausse apparence de soi**. Outre sa fonction esthétique, le masque sert donc non seulement à cacher le visage mais aussi à représenter un autre être, différent de celui qui le porte. Ainsi, comme avec le déguisement, de manière temporaire, le masque permet l'altérité, le **changement d'identité**. Selon les traditions, cet autre peut représenter une force naturelle d'origine divine, un esprit, un guérisseur, un ancêtre qui revient pour bénir ou pour punir... Porter un masque, c'est donc **créer un personnage** dont les attributs visuels sont symboliques, sociaux et esthétiques. En cachant son visage aux personnes qu'il rencontre, le masque autorise aussi son porteur à **jouer un rôle tout différent** de sa propre personnalité, avantage notamment recherché à l'occasion des carnivals et bals masqués. Mais le masque que l'on choisit de porter peut se révéler plus sincère, peut refléter une vérité plus profonde de notre être. En ce sens, il nous démasque...

- **Sources** : Musée du quai Branly – Jacques Chirac : [dossier pédagogique Au cœur des masques](#) / Regard éloigné : Démasquer le masque, origine et fonction : [partie 1](#), [partie 2](#) / Wikipédia : [masque](#)

- **Matériel :**

Papier blanc cartonné

Modèles de masques à colorier imprimés sur papier cartonné

Feuilles blanches

Peinture, crayons de couleur, crayons feutres, crayons de bois, gommes

Ciseaux, cutters, perforatrice

Grands élastiques ou fil élastique ou rubans de tissu

Appareil numérique de prise de vue (téléphone portable, tablette, appareil photo, etc.)

Eventuellement, trépied

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e

- **Déroulement :**

La consigne est que chacun réalise un masque d'animal le représentant.

Commencer par demander aux enfants quels animaux ils pourraient être, ou aimeraient être, et pourquoi. Chacun répond à la question pour lui-même, sans dévoiler sa réponse aux autres.

Puis, quand tout le monde a trouvé son animal, leur proposer de créer leurs masques. Ils peuvent les dessiner directement sur le papier cartonné, et les décorer. S'ils ne se sentent pas à l'aise avec le dessin du masque, ils peuvent en choisir un parmi ceux imprimés à colorier.

Quand le masque est prêt, le perforer aux deux extrémités et passer un élastique ou deux rubans de tissu pour pouvoir l'attacher.

Quand ils ont terminé, faire une photo de chaque enfant avec son masque. Pour la photo, l'enfant peut prendre une pose en rapport avec l'animal choisi.

S'il reste un peu de temps, chaque enfant peut écrire sur une feuille pourquoi il a choisi cet animal, ou ce qu'il pense avoir comme caractéristique-s commune-s avec lui, ou encore quelle-s caractéristique-s de l'animal il aimerait avoir.

- **Astuce :**

On peut aménager un espace à la manière d'un studio photo pour donner plus de panache aux portraits.

- **Ressources :**

Recherche Google Images : masques animaux à imprimer

Modèles à imprimer sur [Tête à modeler](#), [Momes.net](#), [Petites têtes](#)

1 séance d'1h15

Séance 7 : autoportrait chinois



nuagesdemots.fr

Lors de la dernière séance, nous avons commencé à aborder le principe du **portrait chinois**, ce portrait – souvent d'ailleurs un autoportrait – basé sur nos caractéristiques communes avec toutes sortes de choses. Nous allons maintenant suivre ce fil pour la conclusion de notre parcours.

L'autoportrait chinois repose sur l'**identification**. Ce processus peut se définir par le fait de se reconnaître, de se projeter même, dans une autre personne. On peut s'identifier partiellement ou en totalité avec cet autre. Pour que l'identification se produise, il faut discerner un ou plusieurs **points communs** entre soi et l'autre.

En psychologie, l'identification joue un rôle important dans la **construction de la personnalité**. Dans ce processus, l'individu cherchera à se transformer par rapport aux caractéristiques d'une personne à laquelle il s'identifie, pour lui ressembler, ou à l'inverse, pour s'en différencier. Ainsi, on perçoit un autre sens du mot : non plus figée, l'identification est vue comme un mouvement, qui entraîne l'**évolution** de la personnalité de l'individu.

L'autoportrait chinois utilise ce mécanisme d'identification pour le transposer à des objets, des animaux, des situations, des concepts, etc. Là aussi, l'idée est de trouver des caractéristiques communes avec ces différents éléments... ce que nous avons souvent bien du mal à faire de manière objective ! Mais l'important n'est pas là : les enfants peuvent tout à fait réaliser leur autoportrait sur un **mode idéalisé** d'eux-mêmes.

Ainsi, ce jeu permet à la fois de **se définir**, de mieux se connaître, mais aussi de se détacher, de **s'imaginer autrement**.

- **Sources** : Wikipédia : [portrait chinois](#) / Vocabulaire de psychanalyse : [identification](#)

- **Matériel :**

Fiche portrait chinois pour chaque participant (cf. fiche à imprimer ci-après), crayons
Fournitures et matériel numérique des séances précédentes

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e

- **Déroulement :**

La séance a pour but de se représenter à travers une des caractéristiques de son autoportrait chinois. Commencer par expliquer aux enfants le principe du portrait chinois. Puis leur distribuer les fiches pour qu'ils les complètent. Ils ne sont pas obligés de remplir toutes les propositions.

Ensuite, chacun choisit une des phrases qui lui semble particulièrement représentative de sa personnalité (ou celle qu'il préfère).

Puis, les enfants mettent en image cette caractéristique personnelle à leur manière. Etant donné qu'ils ont découvert plusieurs techniques tout au long de la séquence, leur laisser choisir comment ils veulent représenter cette phrase. Ce peut être par des dessins, des découpages-collages, des photos ou selfies, du light painting, etc. Ils peuvent aussi explorer des techniques nouvelles ou proches, comme par exemple de coller une photo de leur visage sur leur personnalité préférée en action, une technique clin d'œil à l'incrustation sur fond vert au cinéma.

S'il reste un peu de temps, chaque enfant peut écrire sur sa fiche pourquoi il a choisi cette phrase, en quoi elle le représente plus particulièrement.

- **Variante :**

Il est bien entendu possible d'ajouter ou de retirer des phrases au portrait chinois proposé ci-après.

- **Ressources / Inspirations :**

[Portrait chinois](#)

Si j'étais

un objet

une plante

un fruit

un plat

une couleur

un endroit

un bruit

une chanson

un film

un jeu vidéo

une saison

une planète

un élément

un des cinq sens

un loisir

un(e) sportif(ve)

un métier

une célébrité

un personnage imaginaire

un super-pouvoir

je serais

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1 séance d'1h15

Séance 8 : (re)présentation



Pour terminer notre parcours, nous allons maintenant réunir toutes les pièces du puzzle, qui sont un peu comme les **différentes facettes de la personnalité** des enfants, afin de les **présenter à un public**, comme c'est le cas lorsque les selfies sont publiés sur les réseaux sociaux.

Pour ce faire, plusieurs possibilités :

- **organiser une exposition des œuvres**

La dernière séance du parcours peut être consacrée à la création d'un panneau d'exposition personnel. Chaque enfant compose son panneau, agence les éléments comme il le souhaite, décore le fond, etc. On peut proposer aux enfants de « signer » leurs œuvres, que ce soit de manière classique ou avec un symbole, ou encore une autre image d'eux-mêmes, comme une photo de profil. Ils peuvent aussi trouver un titre à leur tableau final.

Puis, pour l'exposition, il est important de trouver un lieu adapté, pourquoi pas avec une petite scénographie. Si le temps le permet, les enfants peuvent participer à l'installation de l'exposition.

- **faire son book personnel**

La dernière séance peut tout aussi bien être consacrée à la réalisation d'un book personnel ou d'un album photo. Les enfants peuvent utiliser un cahier de feuilles cartonnées ou quadrillées, dans lequel ils rassemblent les différents éléments créés au cours du parcours. Ils peuvent les mettre dans l'ordre qu'ils souhaitent, décorer les pages avec du matériel de scrapbooking par exemple, et là aussi signer leurs œuvres, trouver un titre, etc.

- **publier son autoportrait sur internet**

La dernière séance peut enfin être consacrée à la création d'un blog, sur lequel les autoportraits des enfants seraient mis en ligne. Le groupe peut décider collectivement de la mise en forme du blog, et de l'agencement des différents éléments. Par exemple, on peut regrouper toutes les œuvres de chaque enfant dans une même rubrique qui lui serait consacrée, ou à l'inverse regrouper les œuvres de tous les enfants selon les thèmes et techniques utilisées.

- **Pour aller plus loin :**

A partir de ce parcours, on peut imaginer de faire le portrait de personnages fictifs, que ce soit collectivement ou individuellement, et de leur donner une vie numérique sur les réseaux sociaux.

A découvrir aussi, le concept d'**hyperportrait** de [Guénaël Boutouillet](#), portrait basé sur des hyperliens, qui peut là aussi être réel ou imaginaire... ou un peu des deux !