

TraAM - 2015

Jocelyn Valton

Proposition de séquence

OPÉRATION MARRON

Cycle 4

Programmes : *La représentation ; images, réalité et fiction*

La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre œuvre et image d'œuvre.

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

Détourner le contenu documentaire des images à des fins artistiques- Modifier le statut de l'image - **Singularité de l'image artistique ≠ l'image de documentation** - Interpréter et analyser les images - Image abordée d'un point de vue culturel - Trace ou indice d'un fait, d'un événement - Approche analytique ou descriptive de documents - **Image et relation au référent "réel"** - Pratiques numériques -

Dispositif :

La classe n'étant équipée que d'un seul ordinateur, les élèves travaillent en **binômes** dans la salle informatique.

Ils doivent **recupérer sur Internet** l'image d'un "Nègre Marron" réalisée par l'artiste Eddy **Firmin-Ano** (d'après une gravure de William **Blake** illustrant le récit de chasse aux esclaves rebelles et fugitifs au Surinam par John-Gabriel **Stedman** au XVIII^e siècle). La gravure, redessinée par Firmin-Ano a été agrandie pour en faire une affiche de 5 m de haut placée au dessus du buste de Victor **Schœlcher** en 2014 pour l'exposition *Résistances*.



E. Firmin-Ano : *Résistance Marron*, 2014



Gravure retouchée par Ano

Consigne :

Comme l'artiste E. **Firmin-Ano**, transformez l'image du Nègre Marron. Vous pouvez adopter plusieurs stratégies :

- Renforcer les sens et le contexte originels de l'image liés à l'histoire de l'esclavage ;
- Changer totalement le contexte en modifiant les attributs (vêtements, objets...), l'époque etc...

Vous travaillerez avec le logiciel de retouche d'images *Photo-Filtre* pour la réalisation d'un **montage numérique**. **Collage classique** et travail de **peinture** sont également autorisés à voisiner avec la partie numérique de votre production.

Mobilisation des pratiques numériques :

Outils : Ordinateurs - Imprimantes

Opérations : Rechercher et sélectionner des reproductions de l'œuvre de E. Firmin-Ano - Utiliser un logiciel de retouche d'images - Importer des images de paysages naturels ou urbains pour contextualiser le personnage - Faire un montage numérique - imprimer la production finale.

Exemple de production d'élève en 1 séance :

