

FICHE SÉQUENCE ARTS PLASTIQUES
Académie de Besançon

Titre de la séquence : FAKE FOOD

Dans cette séquence, les élèves utilisent l'IA pour générer l'image appétissante de leur plat favori. Ils doivent ensuite le réaliser en volume en utilisant divers matériaux pour l'imiter le mieux possible. Enfin, ils prennent leur simulacre en photo, en veillant à en soigner le dispositif de représentation.

Présentation du contexte

Établissement scolaire	Collège Pierre-Hyacinthe Cazeaux, Morez
Enseignant	Yann DELMAS
Cycle et niveau	Cycle 4, classe de 4e
Contexte (CHAAP, REP+, ...)	X

Présentation de la séquence

Demande(s) faite aux élèves, proposition incitative, impulsion...	Certains artistes se plaisent à représenter la nourriture, la beauté visuelle des plats évoquant les plaisirs ressentis en les mangeant ! Ils célèbrent la richesse des formes, des couleurs et des saveurs de la cuisine, stimulent nos sens et notre appétit par le plaisir des yeux, qui complète ceux du goût et de l'odorat. A votre tour de réaliser l'imitation la plus appétissante de votre plat favori !
Contraintes	- La première étape devra être une image de votre plat favori générée par IA. Il devra être mis en situation (table de restaurant, terrasse de café, etc). - Ensuite, vous le réaliserez en volume en veillant à imiter le mieux possible son aspect visuel : sa forme, sa couleur, sa texture. Vous utiliserez différents matériaux adaptés. - Enfin, vous prendrez votre réalisation en photo en soignant le dispositif de représentation : choix d'une mise en scène, d'un éclairage, d'accessoires, décor... - Travail individuel.

Lien avec le programme

Questionnements du programme	1- La représentation ; images, réalité et fiction : La ressemblance, le dispositif de représentation ; La narration visuelle ; La création, le statut, la signification des images ; L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation ; La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique. 2- La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre : Le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre ; Les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention
------------------------------	--

	artistique ; L'objet comme matériau en art ; Les représentations et statut des objets en art ; Les dialogues entre pratiques traditionnelles et numérique. 3- L'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur : La présentation matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre ; Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.
Champ des pratiques artistiques	Étape 1 : Pratique de l'image numérique (IA générative) ; Étape 2 : Pratiques tridimensionnelles ; Étape 3 : Pratique de l'image numérique (photographie).
Notions / vocabulaire	Imitation / Image et réel, écart, ressemblance / vraisemblance Matérialité Dispositif de représentation
Références artistiques	
Préciser pour chacune d'elle les raisons de son choix	- Ralph Goings, <i>Donut</i>, 1995, peinture à l'huile sur toile, 100x75cm : avec sa peinture hyperréaliste de grande dimension, l'artiste américain capture tous les détails d'une scène de petit déjeuner : sucre cristallisé sur le donut, reflets sur la tasse, lumière du matin pour cette scène de petit déjeuner dans un restaurant. Les questions de l'imitation, de l'illusion, du dispositif de représentation sont abordées. - Willem Claesz, <i>Nature morte</i>, 1629 : Sa peinture montre son excellence dans le rendu des reflets et dans la qualité de la reproduction des textures et la richesse de la table. - Utagawa Hiroshige, <i>bol de sushi</i>, 1831, 25x20 cm, xylographie : Le style graphique de cette estampe japonaise est précis et délicat. Le choix de la vaisselle et des décorations renforce le côté asiatique de ce plat typique.
Rôle et place de l'IA dans la séquence : Quand ? Pourquoi ?	
Les applications d'intelligence artificielle générative interviennent : - L'IA intervient lors de la première étape : Les IA génératives permettent d'obtenir rapidement des images « crédibles », ressemblantes, avec un rendu illusionniste des matières. Il y a également un contexte, une mise en scène du plat cuisiné, ce qui peut donner à l'élève des directions de travail, jouer un rôle de modèle à étudier. - Dans ce jeu d'imitation, c'est l'occasion de s'interroger sur la véracité des images qui nous entourent, comparer les images créées au moyen d'IA aux peintures d'artistes ayant travaillé sur des sujets (culinaires) identiques avec une approche (illusionniste) similaire. - C'est également l'occasion de comparer le rendu et la force expressive de techniques différentes (image générée par IA d'un côté, sculpture de l'autre), et les aborder dans une relation de complémentarité. - Enfin, c'est l'occasion de voir qu'une image est toujours « fabriquée », elle résulte de choix (cadrage, lumière, décor, etc), de parti-pris. Cela aide les élèves pour la troisième étape (prise de vue photographique de leur réalisation en volume).	
Objectifs des séances	
Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances	- Interroger la vraisemblance des images générées par IA : illusion, ressemblance, vraisemblance, écart, image stéréotypée, ... (1 séance)
	- Questionner et expérimenter le pouvoir de représentation des matériaux et de leur transformation : volumes, textures, couleurs ; écart, ressemblance, vraisemblance, ... (3 séances)
	- Comprendre l' importance du dispositif de représentation et de présentation : choix d'une mise en scène, d'un éclairage, d'accessoires, d'un décor, d'un point de vue, d'un cadrage... (1 séance)

Déroulé des séances	
Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances	- La première étape devra être une image de votre plat favori générée par IA . Il devra être mis en situation (table de restaurant, terrasse de café, repas familial, fast food, etc). (1 séance)
	- Ensuite, vous le réaliserez en volume en veillant à imiter le mieux possible son aspect visuel : sa forme, sa couleur, sa texture. (3 séances)
	- Enfin, vous prendrez votre réalisation en photo en soignant le dispositif de représentation : choix d'une mise en scène, d'un éclairage, d'accessoires, décor... (1 séance)
Conditions matérielles	
Organisation de la salle de la classe, lieu de la pratique, répartition des élèves, matériel nécessaire, etc.	Salle d'arts plastiques, tables réparties en îlots, chariot de tablettes à proximité. Accès à internet et à des applications photo. Divers matériels permettent de travailler en volume.
Critères d'évaluation	
Articuler les compétences disciplinaires	aux critères d'évaluation donnés aux élèves
Expérimenter, produire, créer	Voir pièce jointe
Mettre en œuvre un projet artistique	Voir pièce jointe
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	Voir pièce jointe
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art	Voir pièce jointe
Retour critique sur l'usage de l'IA dans la séquence d'arts plastiques	
- L'IA intervient lors de la première étape : Les IA génératives permettent d'obtenir rapidement des images « crédibles », ressemblantes, avec un rendu illusionniste des matières. Il y a également un contexte, une mise en scène du plat cuisiné, ce qui peut donner à l'élève des directions de travail, jouer un rôle de modèle à étudier. - Dans ce jeu d'imitation, c'est l'occasion de s'interroger sur la véracité des images qui nous entourent, comparer les images créées au moyen d'IA aux peintures d'artistes ayant travaillé sur des sujets (culinaires) identiques avec une approche (illusionniste) similaire. - C'est également l'occasion de comparer le rendu et la force expressive de techniques différentes (image générée par IA d'un côté, sculpture de l'autre), et les aborder dans une relation de complémentarité. - Enfin, c'est l'occasion de voir qu'une image est toujours « fabriquée », elle résulte de choix (cadrage, lumière, décor, etc.), de parti-pris. Cela aide les élèves pour la troisième étape (prise de vue photographique de leur réalisation en volume).	