

FICHE SÉQUENCE ARTS PLASTIQUES

Académie de Besançon

Titre de la séquence : **CECI N'EST PLUS UN POT**

C'est le cumul d'un atelier au musée très éloigné des apprentissages en arts plastiques, de la fabrication d'un objet formellement très pauvre et de contraintes liées au matériau argile qui a fait naître cette séquence. Elle s'appuie sur les possibilités qu'offrent les outils d'IA pour modifier (« remodeler ») l'image d'un objet.

Présentation du contexte

Établissement scolaire	Collège Les Hautes Vignes – Seloncourt (25)
Enseignant	Elise Gessier
Cycle et niveau	Cycle 3 - 6e
Contexte (CHAAP, REP+, ...)	CHAAP - REP

Présentation de la séquence

Demande(s) faite aux élèves, proposition incitative, impulsion... Consignes	<p>Séance 1 (au musée)</p> <p>Au Musée, lors d'une sortie orientée Histoire, l'animatrice propose aux élèves de fabriquer un pot en argile avec la technique des colombins pour comprendre comment étaient faits les pots pendant la Préhistoire.</p> <p>Séance 2 (en classe)</p> <p><u>Etape 1</u> Prenez votre pot en photo et téléversez l'image sur la plateforme turbo.art. > Créez une version où l'on reconnaît que c'est un pot. > Créez une version qui représente autre chose que votre pot, mais qui maintient des liens formels (caractéristiques plastiques) avec la photo de votre pot.</p> <p><u>Etape 3</u> - « Et si ma poterie n'était pas si préhistorique ? »</p> <p>Séance 3 (en classe)</p> <p><u>Etape 1</u> - « Mon pot devient sculpture. » : >> Consigne supplémentaire pour accompagner le surgissement d'une forme de nature moins utilitaire : « J'associe le mot pot avec un adjectif/nom qui n'a rien à voir. »</p> <p><u>Etape 2</u> - « Ma sculpture n'a vraiment plus rien à voir avec un pot. »</p>
--	---

Contraintes	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un objet artistique à partir d'un objet qui ne l'est pas - La prise de vue du pot doit permettre à l'IA d'identifier au mieux l'ensemble de ses caractéristiques (forme, couleur, texture, disposition, etc)
Lien avec le programme	
Questionnements du programme	<ul style="list-style-type: none"> - La représentation plastique et les dispositifs de présentation <ul style="list-style-type: none"> > Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images documentaires, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique. >> Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose, etc. >> Utilisation de l'appareil photographique pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par les possibilités des outils numériques. - Les fabrications d'objets et la relation entre l'objet et l'espace <ul style="list-style-type: none"> > L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication); la relation entre forme et fonction. >> Modification des qualités physiques d'un objet, expérience de la dimension poétique qui peut ainsi être provoquée >> Transformation d'objets en lien avec des situations à forte charge symbolique ; jeux sur les relations entre formes et fonction, entre dimension symbolique et qualités plastiques >> Observation et analyse d'œuvres et d'objets
Champ des pratiques artistiques	<ul style="list-style-type: none"> - Photographie - Création numérique
Notions	<ul style="list-style-type: none"> - Forme, couleur, matière - Temps (temps de l'œuvre, période historique)
Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> - Lien formel - Caractéristique plastique
Références artistiques	
Préciser pour chacune d'elle les raisons de son choix	<ul style="list-style-type: none"> - Meret Oppenheim, <i>Objet (Le déjeuner en fourrure)</i>, 1936, Fourrure sur tasse et couvert, MOMA, New-York - Xavier Veilhan, <i>Le Rhinocéros</i>, 1999 – 2000, Sculpture en résine, peinture polyester, vernis, 172 x 120 x 415 cm <p>>> Tension entre le sujet – d'un côté une tasse fonctionnelle qu'on imagine en porcelaine et de l'autre un animal préhistorique à la peau rugueuse - et la réalisation – d'un côté le marouflage d'une fourrure et de l'autre l'usage d'une couleur rouge et d'une matière lisse et brillante rappelant une carrosserie de voiture de luxe.</p> <p>A compléter éventuellement par les images de Jooco Ann, réalisées avec un outil IA et publiées sur sa page instagram</p>

Rôle et place de l'IA dans la séquence : Quand ? Pourquoi ?

L'IA a permis aux élèves :

/ En début de séquence : amorce /

- de **faire évoluer** des productions en volume à visée purement utilitaire vers une série d'images artistiques, en offrant aux élèves de nouvelles perspectives grâce à son potentiel de **transformation**

/ Phase exploratoire /

- **d'effectuer rapidement de nombreux tests** et de réfléchir à ce qu'il serait intéressant de garder ou non (question de la **sélection**)

/ Lors de la manipulation de l'outil /

- de se rendre compte de l'**incidence des paramètres de la prise de vue** d'un objet dans sa compréhension
- de se rendre compte de l'**importance du choix d'un mot plutôt que d'un autre** lorsqu'ils ont expérimenté l'usage du **prompt** pour **se rapprocher au maximum de leurs intentions**.

/ Au cours de la séquence : construction du projet de l'élève /

- de **repérer des correspondances plastiques** entre plusieurs images qui ne représentent pas la même chose
- d'explorer **des questions d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation et le surgissement d'autre chose**.

Déroulé et objectifs des séances

Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances

Séance 1

Objectifs de la séance : Observer et analyser des œuvres et objets archéologiques issus de la Préhistoire. Fabriquer un objet avec les moyens et techniques de cette époque.

Dans le cadre du cours d'Histoire, une sortie est organisée au Musée des Beaux-Arts et de l'Archéologie de Besançon.

La visite prévue est celle du « Parcours Préhistoire ». Le groupe participe également à l'atelier poterie dont l'unique objectif est l'apprentissage de la technique des colombins.

>> L'atelier proposé par le musée était surtout focalisé sur la découverte d'une technique préhistorique et ne présentait pas d'intérêt d'un point de vue des apprentissages en arts plastiques. Il n'a pas non plus été possible de retoucher l'argile ultérieurement car les productions étaient sèches. C'est là que l'usage de l'IA est apparu comme une solution pour amener les élèves à se poser des questions plastiques et ainsi rebondir vers une séquence constructive bien que l'atelier en lui-même n'ait pas été très probant. Le pot en argile est ainsi redevenu malléable grâce à cet outil numérique, et il s'agissait alors de le faire évoluer pour qu'il sorte de son statut de pot inutilisable et sans qualité plastique pour devenir autre chose. C'est bien sûr l'occasion d'interroger avec les élèves le statut des objets.

Séance 2

Objectifs de la séance : Utiliser un appareil photographique pour produire des images documentaires. Interroger les caractéristiques des images générées avec un outil utilisant l'IA et questionner le potentiel de cet outil à des fins de création. Intervenir sur des images pour en modifier le sens par les possibilités des outils numériques.

Étape 1

Prise de vue objective du pot (lumière, cadrage, stabilité).

Téléversement de la photographie sur la plateforme turbo.art.

Phase d'appropriation de l'outil :

1. Création d'une version où l'on reconnaît que c'est un pot ;
2. Création d'une version qui représente autre chose que le pot, mais qui maintient des liens formels (caractéristiques plastiques) avec la photo du pot.

Etape 2

Verbalisation :

>> Les élèves se rendent rapidement compte que les paramètres de prise de vue sont fondamentaux pour que l'IA puisse analyser efficacement l'objet capturé, en interpréter ses propriétés formelles et maintenir du lien entre l'objet de départ et l'image générée par l'IA

>> Nous constatons de la même manière que le choix des mots inscrits en tant que prompt aura une incidence directe sur l'interprétation de l'IA et qu'il est donc primordial de réfléchir aux termes utilisés. Cela permet aux élèves de se rendre compte de l'importance de bien choisir ses mots et sa formulation pour se faire comprendre.

>> Les élèves constatent aussi que l'IA a tendance à lisser les textures, géométriser les formes, simplifier les traits. Si certains sont séduits par cette transformation (notamment « *car ils n'auraient pas pu obtenir eux-mêmes ce résultat sans cet outil* »), la plupart des élèves n'apprécient guère cette essentialisation et en diront que cette transformation est davantage de l'ordre de l'appauvrissement que de l'enrichissement. C'est en tout cas l'occasion d'aborder avec les élèves le fonctionnement des IA génératives, ainsi que les limites liées à son fonctionnement statistique et notamment quand il s'agit de créer un contenu artistique.

>> Nous mettons en avant le constat que cet outil pourrait nous être précieux notamment pour travailler sur :

- la métamorphose
- la série, déclinaison
- les correspondances plastiques entre deux images qui ne représentent pas la même chose
- l'absurde, le hasard, le surréalisme

Etape 3

- Réalisation d'une image correspondant à l'incitation suivante : « Et si ma poterie n'était pas si préhistorique ? »

>> Réflexion des élèves sur les codes visuels associés à cette période

Séance 3

Objectifs de la séance : Intervenir sur des objets, les transformer ou les manipuler à des fins symboliques ou poétiques. Prendre en compte le statut des objets : de l'objet utilitaire à l'objet artistique. Etudier la relation entre forme et fonction, entre dimension symbolique et qualités plastiques. Rechercher l'accentuation ou l'interprétation, l'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose.

Etape 1

- Réalisation d'une image correspondant à l'incitation suivante : « Mon pot devient sculpture. » :

>> Consigne supplémentaire pour accompagner le surgissement d'une forme de nature moins utilitaire : « J'associe le mot pot avec un adjectif/nom qui n'a rien à voir. »

Propositions des élèves : un pot « mou », un pot « humain », un pot « piquant », un pot « appétissant », un pot « fermé », un pot « instable », un pot « dessiné »

Etape 2

- Verbalisation
- Relance et remédiation à partir de la consigne suivante : « Ma sculpture n'a vraiment plus rien à voir avec un pot »

Etape 3

- Découverte des références
- Les élèves sont amenés à comparer les œuvres avec leurs productions

Conditions matérielles	
Organisation de la salle de la classe, lieu de la pratique, répartition des élèves, matériel nécessaire	<p><u>Lieu</u> : séance 1 au musée puis séances 2 et 3 dans la salle d'arts plastiques au collège</p> <p><u>Matériel</u> : une tablette par élève ; accès vers <i>turbo.art</i> dans un premier temps puis <i>vittascience</i></p> <p><u>Modalités</u> : travail individuel</p>
Critères d'évaluation	
Articuler les compétences disciplinaires	aux critères d'évaluation donnés aux élèves
Expérimenter, produire, créer <ul style="list-style-type: none"> - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image au service de la pratique plastique - Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes - 	<ul style="list-style-type: none"> - La prise de vue de mon pot permet à l'IA d'identifier convenablement ses caractéristiques - J'ai réussi à faire évoluer la production faite au musée (un pot en colombins) – un objet non artistique – vers l'image d'un objet artistique qui n'a plus rien à voir avec un pot
Mettre en œuvre un projet artistique <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle - Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur 	<ul style="list-style-type: none"> - Je me suis bien organisé(e) sur la tablette tout au long mon travail : j'ai enregistré, classé, trié, déposé mes productions au bon endroit sur la tablette ; j'ai renommé mes fichiers - Ma production finale est aboutie : elle tient compte des contraintes formulées et elle est prête à être donnée au regard des autres
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité <ul style="list-style-type: none"> - Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique des productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Je sais formuler à l'oral les points communs et les différences entre ma production, l'œuvre de Meret Oppenheim et l'œuvre de Xavier Veilhan - J'ai trouvé des mots à entrer dans le prompt qui ont permis à mon image de s'éloigner des stéréotypes - Je sais réutiliser le vocabulaire appris lors de la séquence précédente pour formuler mes intentions
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art <ul style="list-style-type: none"> - Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Je fais une claire distinction entre des objets de nature différente, notamment entre un objet usuel et une sculpture qui est un objet artistique. - J'identifie différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations. Je fais la différence entre des images de natures et de caractères différents.
Retour critique sur l'usage de l'IA dans la séquence d'arts plastiques	
<p><u>L'IA a permis aux élèves</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de faire évoluer une production pauvre et non artistique résultant d'un atelier peu questionnant en une série de productions bien plus pertinentes en offrant aux élèves de nouvelles perspectives grâce à son potentiel de transformation d'une image - ensuite d'effectuer rapidement de nombreux tests et de réfléchir à ce qu'il serait intéressant de garder ou non (question de la sélection) - de se rendre compte de l'incidence des paramètres de la prise de vue d'un objet dans sa compréhension et de l'importance du choix d'un mot plutôt que d'un autre lorsqu'ils ont expérimenté l'usage du prompt pour se rapprocher au maximum de leurs intentions. - de repérer des correspondances plastiques entre plusieurs images qui ne représentent pas la même chose - d'explorer des questions d'interprétation et d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation pour faire émerger le surgissement d'autre chose. 	

Néanmoins :

- L'image générée **s'éloigne parfois beaucoup trop du référent.**
- On **perd de l'information** à chaque nouvelle génération d'images (**simplification voire appauvrissement**)
- Les images générées sont souvent **stéréotypées**, mais c'est l'occasion d'une discussion sur ce sujet avec les élèves, ce qui permet de **développer leur esprit critique** et de les inciter à chercher **des moyens pour contourner ce biais.**