

## FICHE SÉQUENCE ARTS PLASTIQUES

Académie de Besançon

Titre de la séquence : **Hybridez-vous pour changer de peau !**

### Texte introduction en lien avec l'IA

L'un des objectifs de cette séquence est de faire prendre conscience aux élèves des possibilités offertes par l'utilisation de l'IA en arts plastiques, notamment pour les aider à prendre confiance en eux au moment de donner forme à une idée, mais aussi en ouvrant le champ des possibles.

### Présentation du contexte

Établissement scolaire	Collège Mont-Roland Dole
Enseignant	Benoît MAITREJEAN
Cycle et niveau	Cycle 4, niveau 3e
Contexte (CHAAP, REP+, ...)	CHAAP

### Présentation de la séquence

Demande(s) faite aux élèves, proposition incitative, impulsion...	<i>Utilisez l'intelligence artificielle pour vous hybrider et changer de peau...</i>
Contrainte	Usage de l'IA
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisez un autoportrait photographique.</li> <li>- Importez cette photographie sur l'application et utilisez l'IA pour changer de peau.</li> <li>- Créez un fond vous mettant en scène dans un environnement surprenant.</li> <li>- Rédigez un texte vous permettant de partager votre expérience numérique de travail. Argumentez vos propos.</li> <li>- Créez un masque d'après l'image générée.</li> <li>- Réalisez une photo de classe ou une mise en scène individuelle avec une trace photographique.</li> </ul>

### Lien avec le programme

Questionnements du programme	<p><b><u>La ressemblance :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ;</li> <li>- les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.</li> </ul> <p><b><u>Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ;</li> <li>- les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.</li> </ul>
------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p><b><u>La transformation de la matière :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les relations entre matières, outils, gestes ;</li> <li>- la réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre.</li> </ul>
Champ des pratiques artistiques	Travail numérique, sculptural et photographique.
Notions	Autoportrait, ressemblance, écart, hybride, transformation, IA, image, détournement, cadrage, mise en scène, fond, fiction, imaginaire...
<b>Références artistiques</b>	
Préciser pour chacune d'elle les raisons de son choix	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orlan</li> <li>- Thomas Grunfeld, <i>Misfits</i>.</li> <li>- Juan Fontcuberta, <i>Fauna</i>, 1989.</li> <li>- Daniel Lee, <i>Manimals</i>.</li> <li>- Romual Hazoumé.</li> </ul>
<b>Rôle et place de l'IA dans la séquence : Quand ? Pourquoi ?</b>	
L'IA intervient au début de la séquence pédagogique et permet aux élèves de générer une image hybride à partir d'un autoportrait photographique. Le travail est effectué sur Turbo.Art et permet d'obtenir rapidement une image efficace et proche du scénario imaginé par l'élève.	
<b>Déroulé</b>	
Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances	<p><b><u>Etape 1 : Expérimentation</u></b></p> <p>Les élèves apportent un autoportrait photographique au format numérique. Ils importent l'image sur Turbo.Art et expérimentent des prompts pour obtenir des productions hybrides. (Ils créent un dossier dans lequel ils enregistrent les résultats les plus probants de leurs expérimentations). Ils choisissent une image parmi leur sélection et créent un fond. Références de la séance : Daniel Lee, <i>Manimals</i> ; Orlan</p>
	<p><b><u>Etape 2 : Retour sur expérience et méthodologie de projet.</u></b></p> <p>Les élèves prennent le temps de revenir par écrit sur leur expérience de travail. Ils listent les avantages et inconvénients d'une telle méthodologie et argumentent leurs choix. L'image générée lors de la séance précédente devient modèle et doit être utilisée pour produire un masque. L'attention est portée sur le choix des matériaux, ainsi que sur la réflexion méthodologique et technique. Début de la réalisation. Références de la séance : Juan Fontcuberta, <i>Fauna</i> ; Thomas Grunfeld, <i>Misfits</i>.</p>
	<p><b><u>Etape 3 : Phase de réalisation.</u></b></p> <p>Verbalisation. Références de la séance : Romuald Hazoumé ; The Mask, Bande annonce du film , 1994.</p>
	<p><b><u>Etape 4 : Fin de la réalisation.</u></b></p> <p>Photo de classe masquée.</p>

<b>Conditions matérielles</b>	
<p>Organisation de la salle de la classe, lieu de la pratique, répartition des élèves, matériel nécessaire, etc.</p>	<p>La première séance se déroule en salle informatique. La suite de la séquence (séances 2, 3 et 4) se déroule en salle d'arts plastiques, les élèves sont répartis en îlots. Des matériaux (papier, carton, tissus...) et des outils (ciseaux, colle, cordelette...) sont mis à disposition des élèves sollicités eux-aussi pour apporter les matériaux nécessaires à la réalisation de leur projet.</p>
<b>Critères d'évaluation</b>	
<p>Articuler les compétences disciplinaires ...</p>	<p>... aux critères d'évaluation donnés aux élèves</p>
<p><b>Expérimenter, produire, créer</b></p> <p>Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.</p>	<p>J'ai réalisé une photographie de moi-même. La qualité de mon image permet sa bonne utilisation (point de vue, cadrage, éclairage, ...).</p>
<p><b>Mettre en œuvre un projet artistique</b></p> <p>Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.</p>	<p>J'ai exploré l'application Turbo.Art et obtenu des résultats convaincants. Je m'hybride, je mute et « je change de peau ». Mes tentatives permettent de comprendre mes intentions et mon travail est pertinent.</p> <p>Je me mets en scène dans une composition dont le fond est surprenant.</p>
<p><b>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</b></p> <p>Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.</p>	<p>Ma production écrite présente les étapes de mon travail et permet d'en mesurer les enjeux. Je partage mon expérience numérique et j'argumente les choix opérés.</p>
<p><b>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</b></p> <p>Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.</p>	<p>J'ai réalisé un masque qui se rapproche de l'image générée. Mon travail est soigné et prend la forme d'un objet artistique fonctionnel.</p> <p>Je suis en mesure d'associer mon travail aux références rencontrées.</p>
<b>Retour critique sur l'usage de l'IA dans la séquence d'arts plastiques</b>	
<p>Turbo.Art génère directement une image en décalage avec la photographie de l'élève, ce qui peut être frustrant pour ce dernier qui ne se reconnaît pas. D'autres applications peuvent être utilisées pour remédier à cet inconvénient mais elles ne permettront pas forcément d'obtenir la même diversité d'images de façon aussi rapide.</p>	