



FICHE SÉQUENCE ARTS PLASTIQUES

Académie de Besançon

Titre de la séquence : IMPOSSIBLE MAIS PRESQUE VRAI

Texte introduction en lien avec l'IA

Dans cette séquence, les élèves utilisent l'IA générative et l'associent à différents mediums d'expression pour fabriquer des fausses preuves destinées à nous faire croire à la véracité d'une histoire impossible.

Présentation du contexte

Établissement scolaire	Collège Pierre-Hyacinthe Cazeaux
Enseignant	Yann DELMAS
Cycle et niveau	Cycle 4, classe de 3e
Contexte (CHAAP, REP+, ...)	X

Présentation de la séquence

Demande(s) faite aux élèves, proposition incitative, impulsion...	Imaginez une histoire impossible, puis concevez différentes fausses preuves pour faire croire à son existence (La première devra être générée par IA). Invasion de chats zombies, découverte d'une forme de vie extraterrestre, rencontre avec une star, chasse aux fantômes... il n'y a pas de limite pour imaginer votre histoire ! Les fausses preuves doivent être les plus réalistes possible et toutes les techniques sont permises : photo, vidéo, sculpture, image numérique, faux témoignage, carte imaginaire, empreinte, article de journal, etc.
Contraintes	Contraintes : - La première preuve devra être une image générée par IA ; - Vos fausses preuves doivent avoir l' apparence de la réalité ; - travail par groupe de 2 ou 3 élèves ;
Consignes	

Lien avec le programme

Questionnements du programme	<ol style="list-style-type: none"> 1- La représentation ; images, réalité et fiction : La ressemblance, le dispositif de représentation, La narration visuelle, La création, le statut, la signification des images, La conception, la production et la diffusion des images 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 de l'œuvre, les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, l'objet comme matériau en art, représentations et statut des objets en art ; 3- les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; 4- La présentation de l'œuvre : L'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ;
------------------------------	---

Champ des pratiques artistiques	<p>Etape 1 : Pratique de l'image numérique, associée à du texte ;</p> <p>Etape 2 : pratiques bidimensionnelles et tridimensionnelles : dessin, peinture, photomontage, sculpture, assemblage.... Selon les projets de chaque groupe ;</p> <p>Etape 3 : pratique scénographique (compétence exposer) ?</p>
Notions	<p>Imitation</p> <p>Image et réel</p> <p>Narration</p> <p>Matérialité</p> <p>Dispositif de représentation</p>
Références artistiques	
Préciser pour chacune d'elle les raisons de son choix	<ul style="list-style-type: none"> - Orson Welles, émission radio « <i>La guerre des Mondes</i> » : en interprétant en 1938, à la radio et de manière réaliste, un extrait du célèbre roman de HG Wells, Orson Welles crée la panique car les auditeurs croient véritablement à une invasion extra-terrestre. - Yves Klein « <i>le saut dans le vide</i> » : exemple de photomontage datant de l'ère pré-numérique. A noter : la publication dans la presse, afin de renforcer l'effet de réel. - Joan Fontcuberta « <i>fauna</i> » : cette série protéiforme regroupe photographies, récits textuels, carnets de croquis, sculptures d'animaux en vitrine, dessins afin de faire croire à l'existence d'animaux fantastiques découverts lors d'une exploration. - Plonk & Replonk : Ce duo d'artistes imite et détourne le style de cartes postales vernaculaires, avec une touche d'humour absurde. C'est l'occasion d'aborder la question des codes de l'image, du détournement, de l'importance de la légende associée à l'image.... - Photos retouchées de propagande stalinienne : les opposants au régime sont effacés de l'image afin de les effacer de la mémoire collective. - Jojakim Cortis et Adrian Sonderegger : ce duo de photographes recrée en studio des simulacres de photographies célèbres, en prenant soin d'en montrer les conditions de production (le « making of ») ;
Rôle et place de l'IA dans la séquence : Quand ? Pourquoi ?	
Les applications d'intelligence artificielle générative interviennent	
<ul style="list-style-type: none"> - L'IA intervient lors de la première étape : imaginer une histoire et lui donner une apparence visuelle. Les IA génératives permettent d'obtenir rapidement des images « crédibles », à fort pouvoir narratif : le spectateur (et, ici, l'élève sollicité) imagine très facilement l'histoire potentielle associée à l'image générée. C'est un gain de temps, et cela donne des directions, oriente le travail. - C'est ensuite l'occasion de s'interroger sur la véracité des images qui nous entourent (fake news, etc), les comparer aux retouches photographiques (par exemple de propagande stalinienne, ou de l'ère pré-numérique), et découvrir les processus de fabrication ou de détournement d'images de différente nature. - C'est également l'occasion de comparer le rendu et la force expressive de techniques différentes, et les aborder dans une relation de complémentarité (par exemple, utiliser à la fois une image générée par IA et une sculpture pour raconter une histoire). 	
Déroulé des séances	
Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances	<p>1- Etape 1 (1 séance)</p> <p>Les élèves imaginent une histoire impossible. Ils l'écrivent sur leur cahier. Ils doivent ensuite demander à une IA de générer au moins deux images tendant à prouver la véracité de leur histoire. Ils travaillent en petits groupes de 2 à 3 élèves.</p>

	<p>2-étape 2 (3 séances) Les élèves doivent ensuite réaliser 2 nouvelles fausses preuves pour rendre leur histoire encore plus vraisemblable. Cette fois-ci, ils doivent utiliser deux techniques différentes (afin de réaliser par exemple une fausse « une » de journal, un faux documentaire, une fausse dent de dragon, etc).</p>
	<p>1- Etape 3 (1 séance) Pour cette dernière étape, les élèves sont invités à concevoir et réaliser un dispositif de présentation, afin de présenter et mettre en valeur leurs créations (par exemple : socle, vitrine, etc).</p>
	4- X
	5- X
Conditions matérielles	
Organisation de la salle de la classe, lieu de la pratique, répartition des élèves, matériel nécessaire, etc.	<p>Salle d'arts plastiques, tables réparties en îlots, chariot de tablettes à proximité. Accès à internet et à des applications photo, vidéo, audio. Divers matériels permettent de travailler en volume ou de façon bidimensionnelle (dessin, peinture, sculpture, assemblage, photocollage, etc).</p>
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	
<ul style="list-style-type: none"> - L'IA permet d'obtenir rapidement des images « crédibles », à fort pouvoir narratif et imaginaire : le spectateur (et, ici, l'élève sollicité) imagine très facilement l'histoire potentielle associée à l'image générée. C'est un gain de temps, et cela donne des directions, oriente le travail. - C'est l'occasion de s'interroger sur la véracité des images qui nous entourent (fake news, etc). - C'est également l'occasion de comparer le rendu et la force expressive de techniques différentes, et les aborder dans une relation de complémentarité (par exemple, utiliser à la fois une image générée par IA et une sculpture pour raconter une histoire). 	