ACADÉMIE DE BESANÇON
Liberté
Égalité
Fraternité

Académie de Besançon
Travaux académiques mutualisés
Arts plastiques & Intelligence artificielle

TraAM Arts-plastiques

FICHE SÉQUENCE ARTS PLASTIQUES

Académie de Besançon

Cette séquence aborde le genre pictural de la vanité, mais avec l'objectif d'emmener les élèves à s'interroger sur ce qui constituerait de nos jours une « vanité contemporaine ».
Après l'étude de quelques exemples de vanités classiques, les élèves en comprennent la force symbolique et l'importance du dispositif de représentation, puis réalisent leurs propres vanités, tout d'abord en utilisant une IA, puis, dans un second temps, en mettant en scène des objets qu'ils photographient.
(Cette séquence a été expérimentée en classe de 4e, et avec des élèves en 1ere option facultative.)

Présentation du contexte

Établissement scolaire	Collège Cazeaux, Morez & Lycée Victor Bérard, Morez
Enseignant	Delmas Yann
Cycle et niveau	Cycle 4 niveau 4e / Lycée 1ere option facultative
Contexte (CHAAP, REP+, ...)	Milieu rural

Présentation de la séquence

Titre de la séquence	**vIAnités**
Demande(s) faite aux élèves, proposition incitative, impulsion...	1. Réalisez une **vanité contemporaine générée par IA**, mettant en scène au moins 6 objets symboliques, et choisissez un type d'ambiance (décor et éclairage). 2. Réalise une vanité contemporaine en utilisant des objets réels que vous apporterez et prendrez en **photo** d'une certaine manière. Vous devrez apporter entre 4 et 12 objets, ainsi que divers accessoires servant à créer une ambiance particulière (par exemple un fond de couleur, un drap pour le décor, un socle, un éclairage, un vase, etc).
Contraintes	Mettre en scène au moins 6 objets choisis pour leur pouvoir symbolique (représenter le temps qui passe, l'éphémère, la mort, la richesse, les plaisirs de la vie, les 5 sens…) ; Décider d'une mise en scène afin de créer une ambiance particulière (par exemple : très moderne, ou alors inspirée des vanités classiques)

Lien avec le programme

Questionnements du programme	La représentation : image/réalité et fiction
Champ des pratiques artistiques	- Pratique de l'image numérique via logiciel d'IA générative - Pratique de l'image numérique (photographie mise en scène)

Notions	Espace de représentation/dimension expressive de la lumière/ composition/mise en scène/dimension symbolique des objets.
Références artistiques	
Préciser pour chacune d'elle les raisons de son choix	- Vanités classiques : Philippe de Champaigne, Pieter Claesz, David Bailly ; - Pratiques contemporaines : Ron Mueck, Mass, Valérie Belin, Till Rabus, Artifice, Damien Hirst, For the love of God, Philippe Pasqua, Vanité argent; (voir fiche jointe)
Rôle et place de l'IA dans la séquence : Quand ? Pourquoi ?	
L'utilisation de l'IA permet aux élèves **d'obtenir très rapidement une image à la mise en scène sophistiquée, et en étudier les effets expressifs**. C'est un gros **gain de temps**, et cela permet de se concentrer sur le caractère iconique et symbolique de l'image, **sans être bloqué ou limité par ses propres aptitudes** graphiques. C'est aussi très pratique pour **mettre en scène des objets que nous n'avons pas sous la main** (montres ou voitures de luxe, bouteilles de Champagne, têtes de mort, etc). Elle intervient donc juste après l'étude d'œuvres de référence, dans une étape ou la **conception** prime et la rapidité est importante. Cela permet aussi de **confirmer ses choix** (d'objets ou de mise en scène), **de se laisser surprendre** par les propositions parfois inattendues ou saugrenues de l'IA, et **changer en quelques clics l'ambiance** lumineuse ou le style de la scène.	
Déroulé des séances	
Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances	Lors de la première séance, nous étudions la force symbolique et la sophistication de la mise en scène de quelques vanités classiques. Les élèves repèrent des symboles du temps qui passe, de la mort, de l'éphémère, des plaisirs de la vie, du luxe et des cinq sens.
	Dans un second temps, ils cherchent des équivalents contemporains aux objets anciens repérés dans les vanités classiques lors de la séance précédente. Ils conçoivent puis réalisent une vanité contemporaine mettant en scène ces objets, à l'aide d'un logiciel d'IA générative. Ce travail se fait seul ou en binôme.
	Dans un troisième temps, les élèves apportent des objets réels et quelques accessoires permettant de créer une ambiance particulière (accessoires, éclairages, draps pour un décor, etc) et réalisent une vanité contemporaine photographique.
Conditions matérielles	
Organisation de la salle de la classe, lieu de la pratique, répartition des élèves, matériel nécessaire, etc.	Salle arts Plastiques, tablettes, tables organisées en îlots
Critères d'évaluation	
Voir ocument joint	

Retour critique sur l'usage de l'IA dans la séquence d'arts plastiques

Réponses d'élèves

[au collège]

j'ai aimé utilisé **l'IA car ça dessine vite fait pour nous et on ne passe pas beaucoup de temps à dessiner.**

Je n'ai pas Aimé l'IA car quand on demande des dessins, **ça fait pas ce qu'on propose et ça fait des trucs aléatoires**

- Nous avons aimé l'utilisation des IA dans ce travail car **ça nous a inspiré pour faire nos photos**.

- Nous avons pas aimé l'utilisation des IA car **il était difficile que l'IA nous comprenne, et l'IA ne mettait pas les éléments qu'on voulait**.

1:**C'est bien pour faire des dessins que tu peux pas faire et c'est plus rapide**. Mais **elle fait des erreurs et aussi des fois elle comprend pas les trucs qu'on écrit.**

1.nous avons aimé car **c'était facile à faire et c'était stylé**

2.nous n'avons pas aimé car **l'IA ne comprenait pas nos phrases**

J'ai aimé utiliser l'IA pour chercher des idées J'ai aimé faire des essais d'images

Ce que j'ai aimé dans l'utilisation des IA c'est que quand on mettait des mots on pouvait tomber sur un peu n'importe quoi et c'est drôle ou beau.

[au lycée]

« J'ai beaucoup apprécié l'**aspect imprévisible** de l'IA, et ses **possibilités infinies** »

« Je n'aime pas le processus de création car **j'ai l'impression de ne pas maîtriser la création, et que celle-ci ne m'appartient pas vraiment**. C'est assez **perturbant**. »

« J'ai apprécié le fait que les images générées **n'étaient pas nécessairement celles auxquelles on s'attendait** »

« Celles-ci pouvaient **nous inspirer** pour nous donner d'autres idées »

« Je n'avais pas l'impression de créer l'image dans le sens où l'image qui apparaît n'est pas celle qui est dans ma tête ».

« J'aime la facilité avec laquelle on peut utiliser les IA génératives, et la liberté que l'on a. Mais les éléments ne sont pas toujours bien faits, et il y a souvent des incohérences anatomiques. Il est aussi compliqué de bien se faire comprendre par l'IA ».

« Ce que j'ai aimé : je peux créer plein de trucs farfelus… et c'est très bien fait. »

« J'ai apprécié la rapidité de l'IA. En revanche, j'aurais apprécié qu'elle soit plus précise. »

« j'ai apprécié le fait de pouvoir ajouter ou enlever un élément d'une image en seulement quelques mots. »

« J'ai apprécié le fait que l'image générée par l'IA est toujours une surprise ! »

« j'ai aimé car nous pouvons voir des choses impossibles dans la réalité, on peut laisser faire notre créativité et l'IA génère des images à l'infini. Cela peut être utile pour mieux comprendre nos propres idées ou nous en donner de nouvelles et stimuler notre imagination ».