

## FICHE SÉQUENCE ARTS PLASTIQUES

Académie de Besançon

Titre de la séquence : **Nouvelles espèces !**

Les élèves ont imaginé des animaux hybrides. Afin d'obtenir des résultats plus variés et éloignés des réponses classiques, ils ont été amenés à utiliser le générateur d'images DeepAi pour travailler davantage les notions d'analogie et d'homogénéité. Suite aux résultats obtenus, ils ont dû réaliser des planches naturalistes de leurs animaux hybrides.

### Présentation du contexte

Établissement scolaire	Collège Les Hautes Vignes, Seloncourt
Enseignant	Mme GAUTIER
Cycle et niveau	Cycle 4, Niveau 5ème
Contexte (CHAAP, REP+, ...)	REP

### Présentation de la séquence

Demande(s) faite aux élèves, proposition incitative, impulsion...	<i>Un laboratoire propose l'idée folle de réaliser des animaux hybrides, mêlant deux espèces différentes. Fais-nous croire à l'existence de l'un de ces hybrides.</i>
Contraintes	Séance 2 et 3 : Dessin à réaliser uniquement au crayon de papier puis au feutre fin noir Séance 4 : Format 8 x 8cm imposé

### Lien avec le programme

Questionnements du programme	<p><b>La représentation : images, réalité, fiction</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.</li> <li>- La création, la matérialité, le statut, la signification des images</li> <li>-Le dispositif de représentation</li> </ul> <p><b>La matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La transformation de la matière : les relations entre matières, outils, gestes</li> </ul> <p><b>L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques</li> </ul>
------------------------------	--

Champ des pratiques artistiques	Pratiques bidimensionnelles : dessin, peinture Pratiques artistiques de l'image fixe ou animée : création numérique
Notions	<b>FORME - COULEUR – MATIERE - OUTIL</b> <i>Intelligence artificielle - « fake news » - réseaux sociaux - mensonge - générative/générer - image - hybride - fusion - homogène/hétérogène - anatomie - pelage - planche naturaliste - mot valise - matière - représentation</i>
<b>Références artistiques</b>	
<p><b>Chimère</b> Homère Joan Fontcuberta Thomas Grünfeld, Série <i>Misfits</i>, 1990-2010 Alessandro Gallo (référence à présenter suite aux expérimentations de la séance d'introduction pour faire lien avec œuvres réelles)</p> <p><b>Planche naturaliste :</b> Ernst Haeckel Albrecht Dürer</p>	
<b>Rôle et place de l'IA dans la séquence : Quand ? Pourquoi ?</b>	
<p>Utilisation de l'IA en séance 1 pour permettre aux élèves de tester différentes choses et d'obtenir rapidement leur image qui leur servira de base pour la suite de la séquence. L'IA peut également permettre aux élèves de sortir des propositions classiques, et leur proposer d'autres façons de représenter leur idée.</p>	
<b>Déroulé des séances</b>	
Le nombre de séances et les objectifs de chacune des séances	<p><b>Séance d'introduction (facultative)</b></p> <p><b>Dans le cadre de l'EMI, séance en co-enseignement avec le professeur documentaliste sur les fake news, et plus précisément sur les images générées par IA.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves sont amenés à décrire l'image, à réfléchir s'il s'agit d'une image réelle ou artificielle et expliquer pourquoi...</li> <li>- Définition de la notion de "fake news".</li> <li>- Phase d'expérimentation : Obtenir une image : <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'un animal qui vole dans les airs (et qui habituellement ne vole pas)</li> <li>- d'un animal en tenue de super-héros</li> <li>- d'un animal qui se comporte comme un humain (exemples d'actions : se brosser les dents, travailler, conduire une moto...)</li> </ul> </li> <li>-Phase bilan : Les images obtenues sont-elles <b>vraisemblables</b> ? Pourquoi ?</li> </ul>
	<p><b>Séance 1 : Création d'un hybride</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définition de la notion d'hybride à partir de quelques exemples</li> <li>-Remplissage de la fiche projet par les élèves : Quelle hybridation imaginent-ils ?</li> <li>- Sur le site Deep AI, ils doivent obtenir au minimum 2 images de leur animal hybride. On doit voir une véritable homogénéité entre les 2 espèces qui doivent pourtant rester identifiables.</li> </ul>

	<p><b>Séance 2 : Représentation de l'hybride</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Références : Historique sur les débuts de représentation des chimères (Homère) puis présentation du bestiaire fantastique de Fontcuberta et des oeuvres de Thomas Grünfeld.</li> <li>- Comparaison du bestiaire fantastique avec les résultats obtenus par les élèves lors de la séance précédente : similitudes ? différences ? <b>vraisemblance</b> ?</li> <li>- Les élèves dessinent leur animal à partir des visuels obtenus avec l'IA. Ils sont invités à faire une synthèse des différentes recherches en recombinaison, ajoutant des détails, modifiant certains éléments pour le complexifier. Ils sont invités à s'assurer d'une continuité entre les différentes parties de l'hybride.</li> </ul> <p><b>Séance 3 : Création d'une peau</b></p> <p>Rendre l'animal plus <b>vraisemblable</b> en lui créant une peau.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explication du terme « peau »</li> <li>- Quelques exemples sont écrits au tableau (écailles, rayures, plumes, pelage, ...) + termes plastiques associés : textures, matières, couleurs... (ex : écaille = brillant, motif, répétition)</li> <li>- Les élèves réalisent un échantillon de 8x8cm du pelage. Techniques, médiums libres.</li> <li>—&gt; Attention portée sur texture, effet de matière du pelage : comment représenter la douceur des poils, le cuir, la brillance des écailles... ?</li> </ul> <p><b>Séance 4 : Réalisation d'une planche naturaliste</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définition d'une planche naturaliste, (références projetées au tableau) : A quoi servent-elles ? Quels sont les éléments qui la composent ? Quel est leur rôle ?</li> <li>- Les élèves réalisent leur planche naturaliste : ajout de détails, texte descriptif, nom de l'animal obtenu par mot-valise...</li> </ul>
<b>Conditions matérielles</b>	
<p>Organisation de la salle de la classe, lieu de la pratique, répartition des élèves, matériel nécessaire, etc.</p>	<p><u>Lieu</u> Séance d'introduction et 1 : Salle multimédia Séances suivantes : Salle d'Arts plastiques</p> <p><u>Documents distribués aux élèves</u> Fiche projet (séance 1)</p>
<b>Critères d'évaluation</b>	
<p>Articuler les compétences disciplinaires</p>	<p>aux critères d'évaluation donnés aux élèves</p>
<p><b>Séance 2</b> <b>Expérimenter, produire, créer</b> Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu <b>Mettre en œuvre un projet</b> - Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.</p>	<p>« J'ai réussi à créer une hybridation entre 2 espèces grâce à un générateur d'images IA. »</p> <p>« J'ai exploré plusieurs pistes »</p>
<p><b>Séance 1</b> <b>S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité</b> Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires</p>	<p>« J'ai réussi à décrire précisément mon idée. »</p> <p>« J'ai su faire un choix argumenté »</p>
<p><b>Séance 2</b> <b>Expérimenter, produire, créer</b> Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu</p>	<p>« J'ai su exploiter les résultats obtenus avec l'IA pour réaliser mon hybride »</p> <p>« J'ai représenté la nouvelle espèce avec de nombreux détails qui la rendent réaliste. Son corps est entièrement représenté. Une continuité est assurée entre les différentes parties de l'hybride »</p>

<p><b>Séance 3</b>  <b>Expérimenter, produire, créer</b>          Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu</p>	<p>« J'ai su choisir des médiums, outils et gestes pour créer une peau à l'animal »</p>
<p><b>Séance 4</b>  <b>Expérimenter, produire, créer</b>          Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu</p>	<p>“J'ai réalisé une planche naturaliste vraisemblable de ma nouvelle espèce : j'ai composé la planche avec l'échantillon du pelage, le dessin de l'animal, son nom et le texte le décrivant.”</p>

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

L'IA a permis aux élèves d'expérimenter de nombreuses combinaisons entre les animaux (au niveau du pelage et de l'anatomie de l'animal), ce qui n'aurait pas été possible avec un collage ou un dessin dans un temps limité. Ce fut également l'occasion d'opérer un choix parmi plusieurs propositions, là où les élèves n'auraient pas forcément envisagé plusieurs pistes mais se seraient sans doute lancés sur la première trouvée.

L'IA a parfois permis un effet de “morphing” très avancé au niveau de la tête de l'animal. Les élèves ont ainsi mieux compris comment on pouvait opérer une vraie fusion entre les espèces.