Séance pédagogique incluant du numérique en arts plastiques : L'IA comme outil de création

publié le 24/03/2025

Première enseignement de spécialité

Descriptif :

Créer une bande dessinée à l'aide de l'IA

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

Contexte et objectif de la séance

L'intelligence artificielle (IA) s'est progressivement imposée dans le domaine des arts plastiques, ouvrant de nouvelles perspectives créatives et interrogations sur la nature même de la création artistique. Dans un monde où la technologie ne cesse de redéfinir les frontières de l'imaginaire, l'IA, avec ses capacités d'apprentissage et de traitement de données massives, offre aux artistes un outil inédit pour explorer des formes, des concepts et des processus inédits. Loin de se limiter à une simple assistance technique, l'IA s'invite désormais comme un co-créateur, capable de générer des œuvres autonomes ou de proposer des pistes de réflexion sur la relation entre l'homme et la machine, l'originalité et la répétition, l'émotion et la logique. Cette évolution soulève aussi des questions philosophiques et éthiques sur la place de l'artiste, l'authenticité de l'œuvre et l'impact de ces nouvelles technologies sur l'histoire de l'art. Ainsi, l'IA dans les arts plastiques n'est pas seulement un phénomène technologique, mais un véritable enjeu culturel, esthétique et social.

C'est dans ce contexte, que j'ai proposé aux élèves de première enseignement de spécialité, à la fois la réalisation d'une production mettant en exergue les possibilités créatrices de l'IA et un débat sur la place de l'IA dans l'art.

Les objectifs de la séquence :
- expérimenter et faire des choix quant au champ d'application de la technologie en arts plastiques,
- concevoir une narration en tenant compte des contraintes dues à l'utilisation de l'IA
- s'interroger sur l'esthétique numérique émergente.

Ce premier article se concentre sur la phase de production.

Plus-value du numérique dans cette séance

Avec l'utilisation de l'IA, pour la fabrication des images, l'idée était de découvrir de nouvelles formes d'art. Effectivement, l'IA a permis d'expérimenter des compositions nouvelles que l'on n'aurait pas forcément envisagées autrement. Elle leur a donné une liberté créative en leur permettant de voir leurs idées se matérialiser sous des formes parfois inattendues.
L'IA a aussi aidé les élèves en difficultés, à surmonter des blocages créatifs. En générant des images à partir de simples instructions ou d'un mélange d'idées, l'IA est devenue un outil de stimulation, elle agit comme une muse

numérique, ouvrant des perspectives infinies.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : première enseignement de spécialité
- Durée : 2 séances de 2h

- Applications numériques utilisées :
  - Dall.e
  - Midjourney
  - Canva
- Pré-requis :
  - savoir écrire un prompt
  - avoir des connaissance de composition d'image pour une planche BD

● Déroulement de la séance

Etape 1/ « Se nourrir de… »
(La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques)

Cette séquence a été amorcée par la visite de l'Abbaye de Fontevraud et d'une exposition temporaire sur le temps "La folle histoire du temps". Pendant 2 ans, cette nouvelle exposition interroge la notion du temps profondément liée à l'histoire même de Fontevraud, abbaye puis prison, une histoire humaine qui a trouvé sa place entre éternité et perpétuité.

Sujet simple et complexe, le temps est à la fois une expérience individuelle que connaît chaque personne, mais il est aussi lié à la physique de l'infiniment grand et de l'infiniment petit et aux multiples cultures des Hommes.

À travers cette exposition, le visiteur est amené à réaliser un impossible voyage, que chacun d'entre nous a fantasmé un jour d'entreprendre, celui de parcourir le passé ou le futur. Sciences, philosophie et imaginaire se fondent ici pour écrire l'histoire du temps.

Objet d'étude pour les scientifiques, le temps est aussi un sujet d'inspiration pour les créateurs. Le voyage dans le temps devient même un sujet de prédilection de la culture populaire. Prenant souvent naissance dans des concepts scientifiques, les œuvres de fiction s'en affranchissent rapidement pour interroger l'éthique, la morale ou pour poser des questions existentielles. Cet impossible voyage ne cache-t-il pas un désir plus profond, comme la quête d'immortalité ? Le voyage dans le temps ne révèle-t-il pas la volonté de l'Homme de contrôler l'incontrôlable ?

Ambivalence, paradoxe, dérision, rencontres dissonantes d'objets, ponctuent cette exposition qui invite le visiteur d'aujourd'hui à sourire, s'étonner, s'interroger et méditer.

UNE FOLLE
HISTOIRE
DU TEMPS

Le site de l'Abbaye de Fontevraud

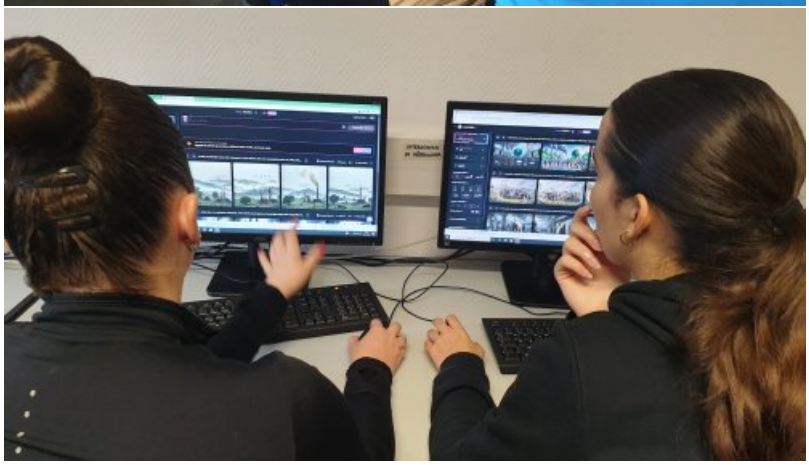
Durant la visite, les élèves ont nourri leur carnet d'images, de croquis, de réflexions sur cette exposition et le lieu qui l'accueille.

Etape 2/ « Imaginer… »

(La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques / Le rapport au réel & Figuration et construction de l'image / espaces propres à l'image figurative)

Amorce/ Références : Pour se mettre dans le contexte du sujet, je leur ai montré un extrait du film de Fritz Lang « Metropolis » de 1932 ainsi qu'un extrait du film de Steven Spielberg, « Minority Report » de 2002.

La demande : Utopie ou Dystopie, vous ferez un voyage dans le temps en imaginant et concevant, sous la forme d'une unique planche de BD, une représentation de notre monde dans 100 ans, en 2125.
Une attention toute particulière sera portée au travail de mise en page, de l'enchaînement des plans, des angles de vue et des cadrages. Pour réaliser ce travail vous utiliserez une IA générative.



Contraintes :

- Travail en binôme / comme il n'y a pas assez d'ordinateurs, la classe (33 élèves) est divisée en deux groupes. Un groupe réalise l'étape 2 pendant que l'autre groupe réfléchi à l'étape 3 /Texte critique (voir article "Parler d'IA")

- Faire entre 3 et 6 cases (qui prendront des formes et formats différents)

- Utiliser une IA de votre choix

Etape 4/ « Echanger… »

Temps de verbalisation autour des productions d'élèves et des références, puis de débat sur les sujets tels que les droits d'auteur, le traitement des données, le statut de l'original, l'éthique de l'IA. En s'appuyant sur le travail effectué durant l'étape 3 (à consulter dans l'article "Parler d'IA")

Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires** :
  - exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création (étape1)
  - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques (étape2)
  - Être sensible à la réception de l'œuvre d'art, aux conditions de celle-ci, aux questions qu'elle soulève et prendre part- au débat suscité par le fait artistique (étape 4)
- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
  - CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence
  - Information et données
    - Gérer des données
    - Traiter des données
  - Communication et collaboration
    - Collaborer
  - Création de contenus
    - Développer des documents textuels multimédia
    - Adapter les documents à leur finalité

- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
  - CRCN-Edu : Domaines et compétences
  - Environnement professionnel
    - Communiquer
    - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
  - Ressources numériques
    - Sélectionner des ressources
  - Enseignement - Apprentissage
    - Concevoir
    - Mettre en œuvre
    - Évaluer au service des apprentissages
  - Diversité et autonomie des apprenants
    - Inclure et rendre accessible
    - Engager les apprenants
  - Compétences numériques des apprenants
    - Développer les compétences numériques des apprenants

Bilan critique de la séance

Rappel de la proposition et premier regard sur les productions :

(MP3 de 1.6 Mo)

Quelles difficultés et quelles avantages avec l’utilisation de l’IA :

(MP3 de 1.2 Mo)

Portfolio

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.