

<b>CITÉ MYSTÉRIEUSE</b>		<b>Cycle 4</b>	<b>niveau : 3e</b>
<p>Entrées du programme :</p> <p>La représentation ; images, réalité et fiction</p> <div style="background-color: #00b050; color: white; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>Questionnement sur la conception et la production de l'œuvre plastique à l'ère du numérique</b> </div> 			
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b>	<p>La séquence a pour objectifs d'amener les élèves à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- expérimenter et faire des choix quant au champ d'application de la technologie en arts plastiques,</li> <li>- concevoir un schéma narratif en tenant compte des contraintes dues à l'utilisation de l'IA,</li> <li>- s'interroger sur l'esthétique numérique émergente.</li> </ul>		
<b>PROBLÉMATIQUE</b>	<p><b>Dans quelle mesure l'intelligence artificielle renouvelle-t-elle l'esthétique numérique ? Quels sont les enjeux de son usage dans la pratique des arts plastiques ?</b></p>		
<b>NOTION</b>	Outil		
<b>POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE</b>			
			
<b>COMPÉTENCES DU SCCCC</b>		<b>COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES</b>	
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer          Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>		<p><b>Composantes théoriques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en œuvre un projet artistique             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de sa dimension artistique</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Composantes culturelles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Prendre part au débat suscité par le fait artistique</li> </ul> </li> </ul>	
<b>NATURES &amp; MODALITÉS DES ÉVALUATIONS MISES EN ŒUVRE DANS LA SÉQUENCE</b>			
<p><b>Évaluation formative</b> lors de la verbalisation intermédiaire (échanges et explicitations) et à l'aide de la grille d'auto positionnement.</p> <p><b>Évaluation sommative</b> au regard de la demande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève a su adapter les prompts en fonction des résultats générés, afin d'obtenir les images attendues,</li> <li>- il a su mettre en page les images dans le but de créer une narration visuelle compréhensible,</li> <li>- il a su prendre positivement part au débat et argumenter avec justesse.</li> </ul>			

## DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

<b>DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE</b>	
<b>INCITATION</b>	Dans un monde parallèle ravagé, une poignée de voyageurs de multivers erre dans les ruines désertes d'une cité mystérieuse, où la nature a repris ses droits, à la recherche de...
<b>DEMANDE</b>	Sous la forme d'une unique planche de BD, racontez-nous en images cette quête dans ce lieu dévasté et désert.
	Une attention toute particulière sera portée au travail de mise en page, de l'enchaînement des plans, des angles de vue et des cadrages. Votre brouillon et la description de chaque vignette prennent dès lors beaucoup d'importance. D'autant plus que pour produire le contenu des cases de votre planche, <b>vous utiliserez une IA générative</b> .
<b>TECHNIQUES</b>	Illustrations générées avec IA telle que DALL-E (compte Microsoft requis) ou Stable Diffusion XL et mise en page avec l'application Comicbook!
<b>Champ de pratiques artistiques</b>	Pratiques bidimensionnelles graphiques Pratiques de la création artistique numérique
<b>Conditions temporelles</b>	<b>Séance 1 :</b>  Soumettre les prompts à l'IA générative Sauvegarder les images obtenues dans votre espace numérique de travail (ENT)
	<b>Séance 2 :</b>  Mettre en page les cases de votre BD en utilisant les images générées Corriger éventuellement le résultat avec une solution de retouche d'image
	<b>Séance 3 :</b>  Prendre un 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...
<b>Conditions matérielles</b>	Accès aux ordinateurs de la salle informatique et aux iPad de la classe mobile
<b>Références</b>	<b>Arts plastiques :</b>  - Chris MARKER, <i>La Jetée</i> , 1962, court-métrage expérimental, science-fiction, 28 min, 35 mm noir et blanc, Argos Films, France - Benoît PEETERS & François SCHUITEN, <i>Les Cités Obscures - La fièvre d'Urbicande</i> , 1985, bande dessinée, 94 pages, Éditions Casterman - Jeffrey SHAW & Dirk GROENEVELD, <i>The Legible City</i> , 1989, installation interactive, vélo, moniteur, écran, vidéoprojecteur, dimensions variables, vues d'exposition - Jason ALLEN, <i>Space Opera Theater</i> , 2022, image numérique générée par Midjourney, primée à la Foire annuelle des Beaux-Arts de l'État du Colorado, États-Unis.

<p><b>Autres champs référentiels pouvant être convoqués</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Katsuhiro ÔTOMO, <i>Akira</i>, 1982-1990, manga</li> <li>- Yukito KISHIRO, <i>Gunnm</i>, 1990- 1995, manga</li> <li>- Jirô TANIGUCHI, <i>Le Promeneur</i>, 2008, manga</li>   <li>- Christa SOMMERER et Laurent MIGNONNEAU, <i>Life Spacies</i>, 1997, web</li> <li>- Rafael LOZANO-HEMMER, <i>Amodal Suspension</i>, 2003, installation interactive</li> <li>- Miguel CHEVALIER, <i>Sur-natures</i>, 2004, installation générative interactive</li> <li>- MICROSOFT, <i>The Next Rembrandt</i>, 2016, impression 3D générée par ordinateur</li>   <li><b>L'IA au cinéma :</b></li>   <li>- Fritz LANG, <i>Metropolis</i>, 1932, science-fiction</li> <li>- Stanley KUBRIK, <i>2001: A Space Odyssey</i>, 1968, science-fiction</li> <li>- Michael CRICHTON, <i>Westworld</i>, 1973, science-fiction</li> <li>- Ridley SCOTT, <i>Blade Runner</i>, 1982, science-fiction</li> <li>- James CAMERON, <i>Terminator</i>, 1984, science-fiction</li> <li>- Masamune SHIROW, <i>Ghost In the Shell</i>, 1989, anime</li> <li>- Lana et Lilly WACHOWSKI, <i>Matrix</i>, 1999, science-fiction</li> <li>- Steven SPIELBERG, <i>A.I. Artificial Intelligence</i>, 2001, science-fiction</li> <li>- Steven SPIELBERG, <i>Minority Report</i>, 2002, science-fiction</li> <li>- Alex ROYAS, <i>I, Robot</i>, 2004, science-fiction</li> <li>- Andrew STANTON - Pixar, <i>Wall-E</i>, 2008, animation</li> <li>- Spike JONZE, <i>Her</i>, 2013, science-fiction</li> <li>- Shawn LEVY, <i>Free Guy</i>, 2021, comédie</li> </ul>
---	--

## Niveaux de maîtrise

Compétences	Maîtrises
2.5 – 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	J'essaie de confronter mon projet à ma réalisation, mais je ne parviens pas à l'adapter ou à le réorienter pour raconter efficacement, même avec l'aide du professeur.
	Je confronte mon intention avec la réalisation de mon projet, mais ai besoin de plus de pratique et d'aide (professeur ou camarades) pour l'adapter ou le réorienter afin de raconter efficacement.
	Je confronte mon intention avec la réalisation de mon projet et ajuste ou réoriente ma démarche pour raconter efficacement.
	Je confronte mon intention et ma réalisation, en adaptant ou en réorientant ma démarche avec justesse afin de raconter et garantir la dimension artistique de mon projet.
4.5 – Prendre part au débat suscité par le fait artistique	Je tente de participer au débat, mais peine à écouter mes camarades et à exprimer mes idées de manière constructive.
	Je tente de participer au débat, j'écoute et accepte les avis de tous, mais ai du mal à exprimer clairement mes idées.
	Je participe activement au débat, en exprimant mes idées de manière claire et en écoutant les autres opinions.
	Je contribue de manière significative au débat en apportant des arguments réfléchis et en favorisant un échange constructif d'idées.
<b>Évaluation des compétences numériques</b> (Cf. CRCN : cadre de référence des compétences numériques)	
<b>Information &amp; données</b>	1.2 – Gérer des données
	Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles.
<b>Communication &amp; collaboration</b>	2.2 – Partager et publier
	Savoir créer des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages.
<b>Création de contenu</b>	3.2 – Développer des documents visuels et sonores
	Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia.
	Traiter des images et des sons.
	3.3 – Adapter les documents à leur finalité
	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.
	Connaitre et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles
<b>Environnement numérique</b>	5.2 – Évoluer dans un environnement numérique
	Se connecter à un environnement numérique.

	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.
	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.
	Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique.