



Corpus Art, numérique et I.A

« Des œuvres d'art à l'épreuve de l'IA »

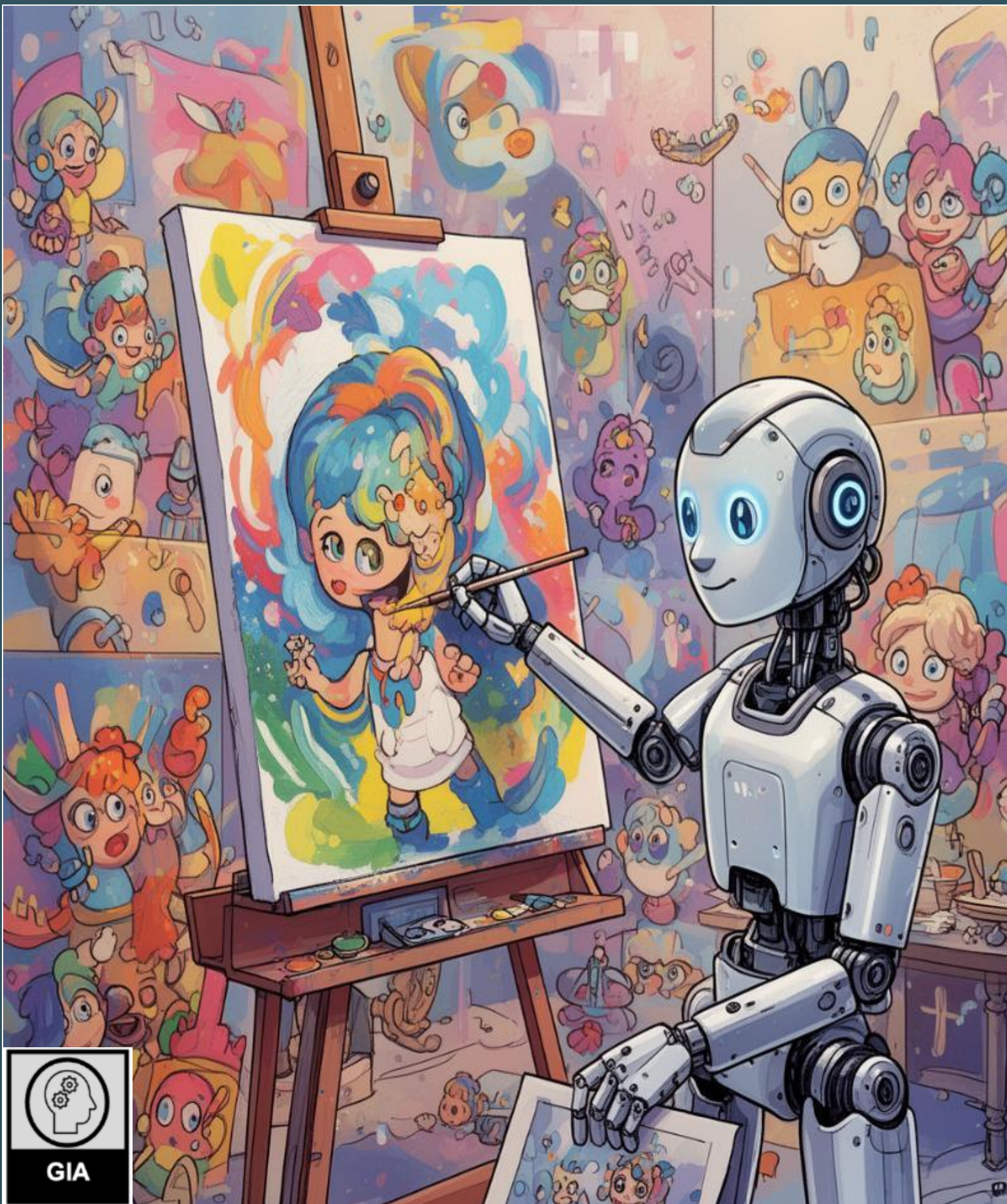
Ressources d'accompagnement :
Premier et second degrés, Cycle 3

Découvrez une sélection d'œuvres emblématiques pour questionner et stimuler la créativité autour des liens entre l'art, les machines et l'imaginaire : une invitation à expérimenter, produire, créer et à se questionner en classe !



Rappel du cadre d'usage de l'IA en éducation (Juin 2025)

- Dès le premier degré, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base sur les IA, mais sans manipuler directement des services d'IA générative.
- L'utilisation pédagogique des IA génératives par les élèves, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, est autorisée en classe à partir de la 4e en lien avec les objectifs des programmes scolaires et du CRCN.
- <https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

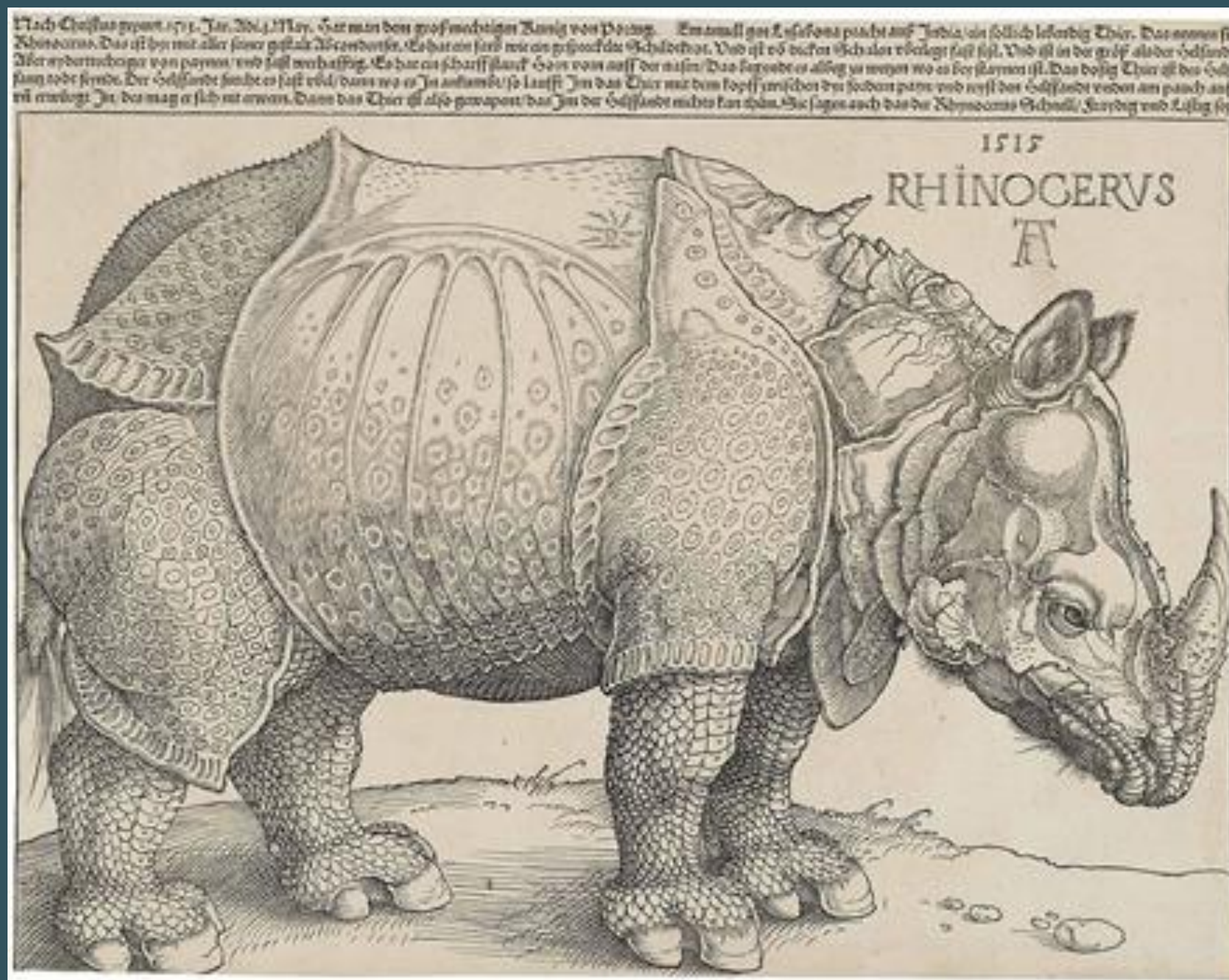


1. La création et L'imaginaire

*Comment les artistes et les machines
créent-ils des images à partir de
souvenirs et d'imagination?*

Cette question nous invite à explorer des
œuvres qui mêlent réalité et imagination,
révélant la puissance de la créativité humaine
et technologique.





Albrecht DÜRER, Le Rhinocéros, 1515 – gravure sur bois, xylographie – 21,4 x 29,8 cm,
British Museum, Londres. © Domaine public

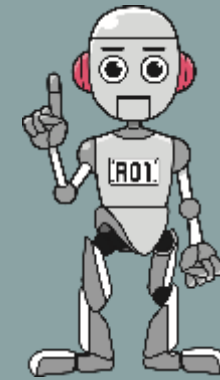
Albrecht DÜRER

Le Rhinocéros de Dürer

1515 – gravure sur bois, xylographie – 21,4 x 29,8 cm
British Museum, Londres. © Domaine public

Le Rhinocéros est un cadeau offert par le Sultan de Cambay, au roi Manuel du Portugal. Il arrive à Lisbonne par bateau en 1514. Le roi Manuel décide à son tour de l'offrir au pape en Italie.

Malheureusement, le bateau fait naufrage et le rhinocéros coule pendant la traversée !
Albrecht Dürer a réalisé cette gravure sans jamais avoir vu l'animal, en se basant uniquement sur des témoignages.



« Regarde ce que j'ai produit en décrivant à une intelligence artificielle le célèbre tableau *Le Rhinocéros de Dürer* ! »

- Quelles différences principales observes-tu ?
- Penses-tu que les outils pour faire cette image sont les mêmes que ceux utilisés par l'artiste ?
- Albrecht Dürer a-t-il vu le vrai rhinocéros ? L'IA a-t-elle déjà vu un rhinocéros ?
- Les deux images nous trompent-elles de la même façon ? Pourquoi ?
- Préfères-tu l'œuvre originale d'Albrecht Dürer ou celle de l'IA ?



GIA

René MAGRITTE

L'île au trésor

1942 – huile sur toile – 60 x 80 cm

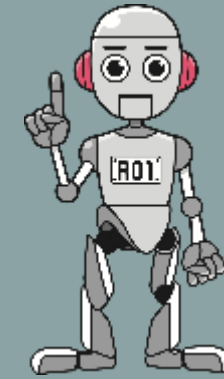
Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.



René MAGRITTE, *L'île au trésor*, 1942, huile sur toile, 60 x 80 cm.
© Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.

Dans ce tableau, on voit un bord de mer avec des montagnes au loin et un ciel nuageux. Au premier plan, sur un sol rocailleux, poussent des plantes très bizarres : leurs feuilles se transforment en oiseaux ! On ne sait plus si ce sont des feuilles avec des ailes ou des oiseaux avec des feuilles, car tout est de la même couleur verte.

Cette œuvre surréaliste combine des éléments du réel et de la fiction pour créer un monde imaginaire.



« Regarde ce que j'ai produit en décrivant à une intelligence artificielle le célèbre tableau *L'île au trésor* ! »

- Ressens-tu la même chose en observant l'image générée par l'IA et le tableau de René Magritte ? Les univers sont-ils les mêmes ?
- L'IA l'a-t-elle rendue plus belle ou plus fantastique ?
- Imagine : si tu étais sur l'île, que ferais-tu ?
- Les deux images te donnent-elles la même envie d'aventure ? Quelles types d'aventure imagines-tu ?
- Après analyse de ces deux documents, quelles comparaisons peux-tu faire entre ce que propose l'artiste et ce que propose l'IA ?

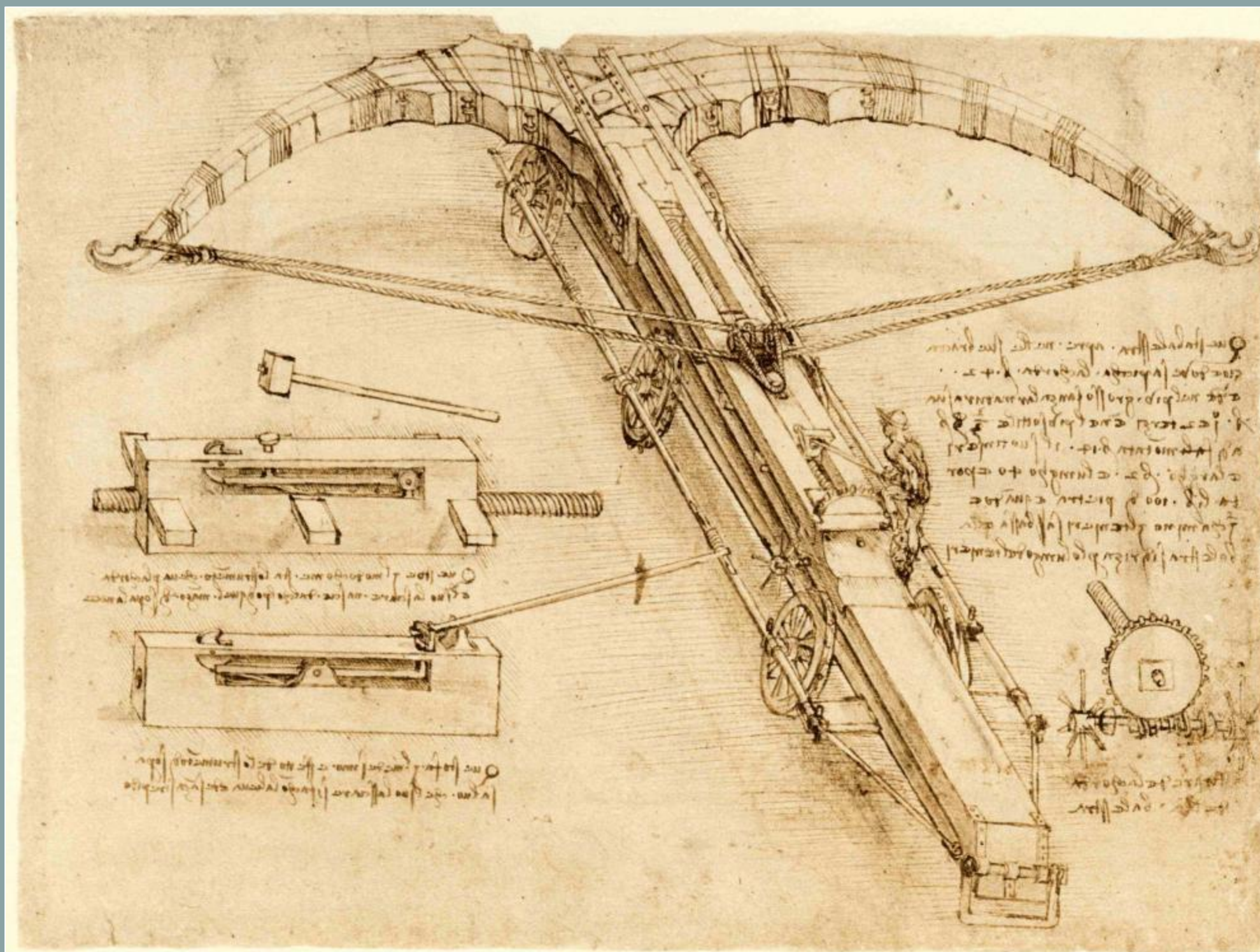


2. Les machines à dessiner et la robotique

Comment les artistes mettent en scène des objets ou des robots ?

Cette question nous invite à découvrir des œuvres où les machines et les robots deviennent des outils pour créer de l'art.

Elle montre que, grâce aux artistes, la technologie peut aussi servir à inventer de la poésie et de la créativité.



Léonard DE VINCI, *Codex Atlantica*, v. 1480 – dessin à la plume, encre, pierre noire et lavis sur papier.
Bibliothèque Ambrosienne, Milan. © Domaine public

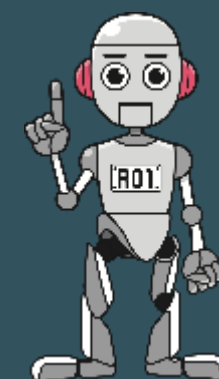
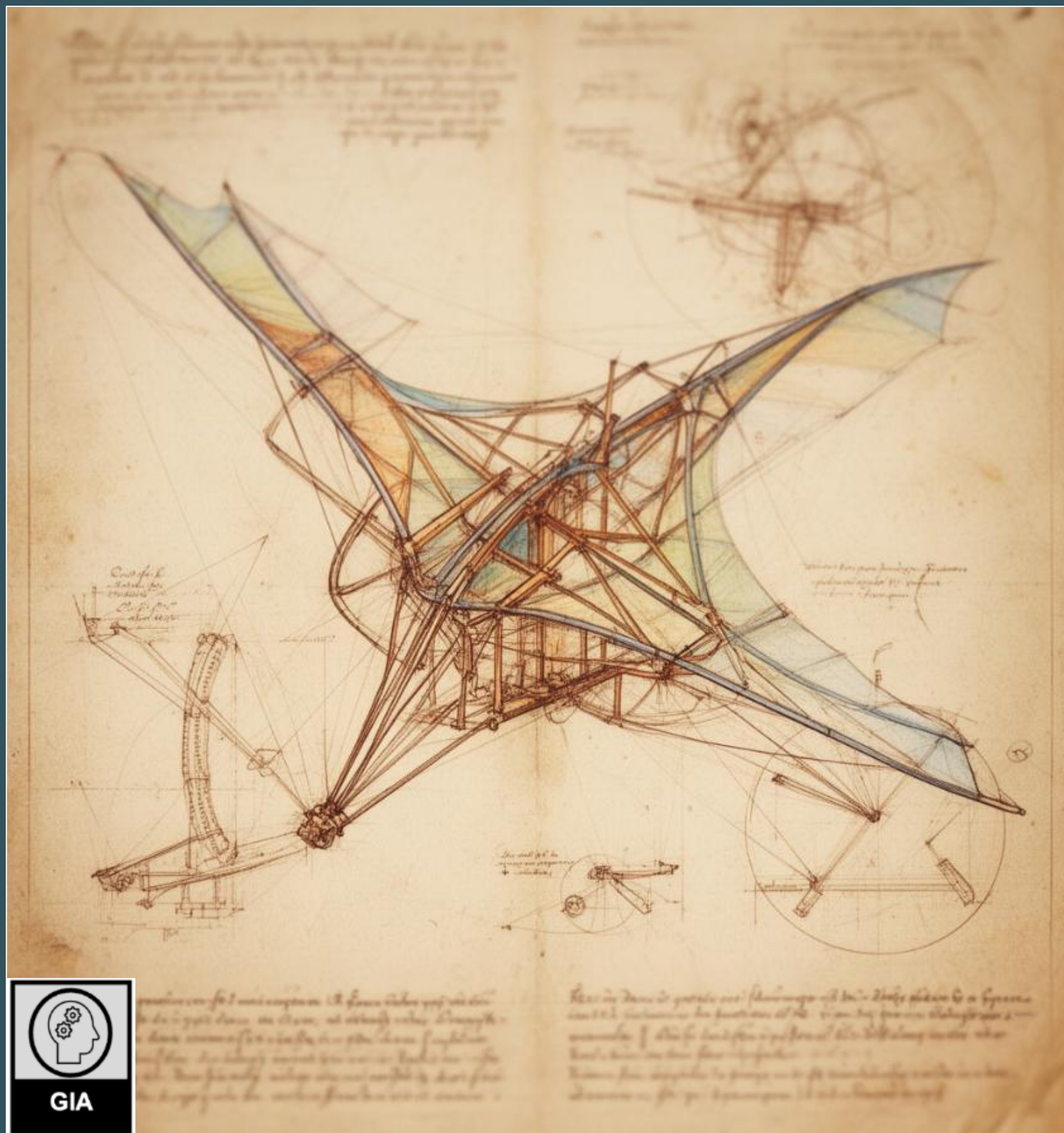
Léonard DE VINCI Codex Atlantica

v. 1480 – dessin à la plume, encre,
pierre noire et lavis sur papier
Bibliothèque Ambrosienne, Milan.

Léonard de Vinci a réuni l'art et la technologie pour concevoir des machines inspirées de la nature.

Ses dessins de machines montrent que l'on peut s'inspirer de la nature et des inventions pour créer.

Il nous fait découvrir un monde où l'art et la science se rejoignent.



« Regarde ce que j'ai produit en décrivant à une intelligence artificielle le célèbre dessin *Codex Atlantica* ! »

Jeu des 7 erreurs

- Quels éléments techniques te semblent différents entre les deux dessins ?
- Comment la lumière et les ombres sont-elles traitées dans chaque image ?
- Le style d'écriture te paraît-il similaire ? Explique ta réponse.
- Remarques-tu des chose bizarres dans la perspective ou la mécanique ?
- Que remarques-tu concernant la texture du papier et l'effet de vieillissement ?
- La machine dessinée par Léonard de Vinci est-elle la même que celle représentée par l'IA ?
- Dans l'image produite par l'IA, observes-tu un personnage mettant en mouvement la machine ?



Jean TINGUELY, *Méta-matic n°1*, 1959 – sculpture, métal, papier, crayon feutre, moteur, 96 x 85 x 44 cm.
© Centre National d'art et de culture Georges Pompidou, Paris.

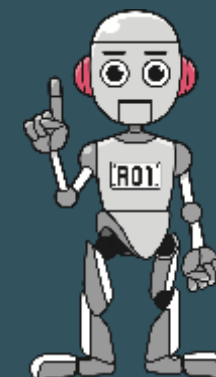
Jean TINGUELY

Méta-matic n°1

1959 – sculpture, métal, papier, crayon feutre, moteur
96 x 85 x 44 cm. Centre National d'art et de culture Georges Pompidou, Paris.

Cette sculpture est une machine construite avec des tiges, des plaques métalliques et assemblées sur un trépied. On y voit une feuille de papier accrochée à la structure. C'est cette feuille qui est magique : quand la machine est actionnée par le spectateur, elle bouge dans tous les sens et dessine toute seule !

Jean Tinguely a inventé des machines qui créent des œuvres d'art, ce qui nous pose une question importante: est-ce la machine ou l'artiste qui a dessiné ?!



« Regarde ce que j'ai produit en décrivant à une intelligence artificielle la célèbre sculpture *Méta-matic n°1* ! »

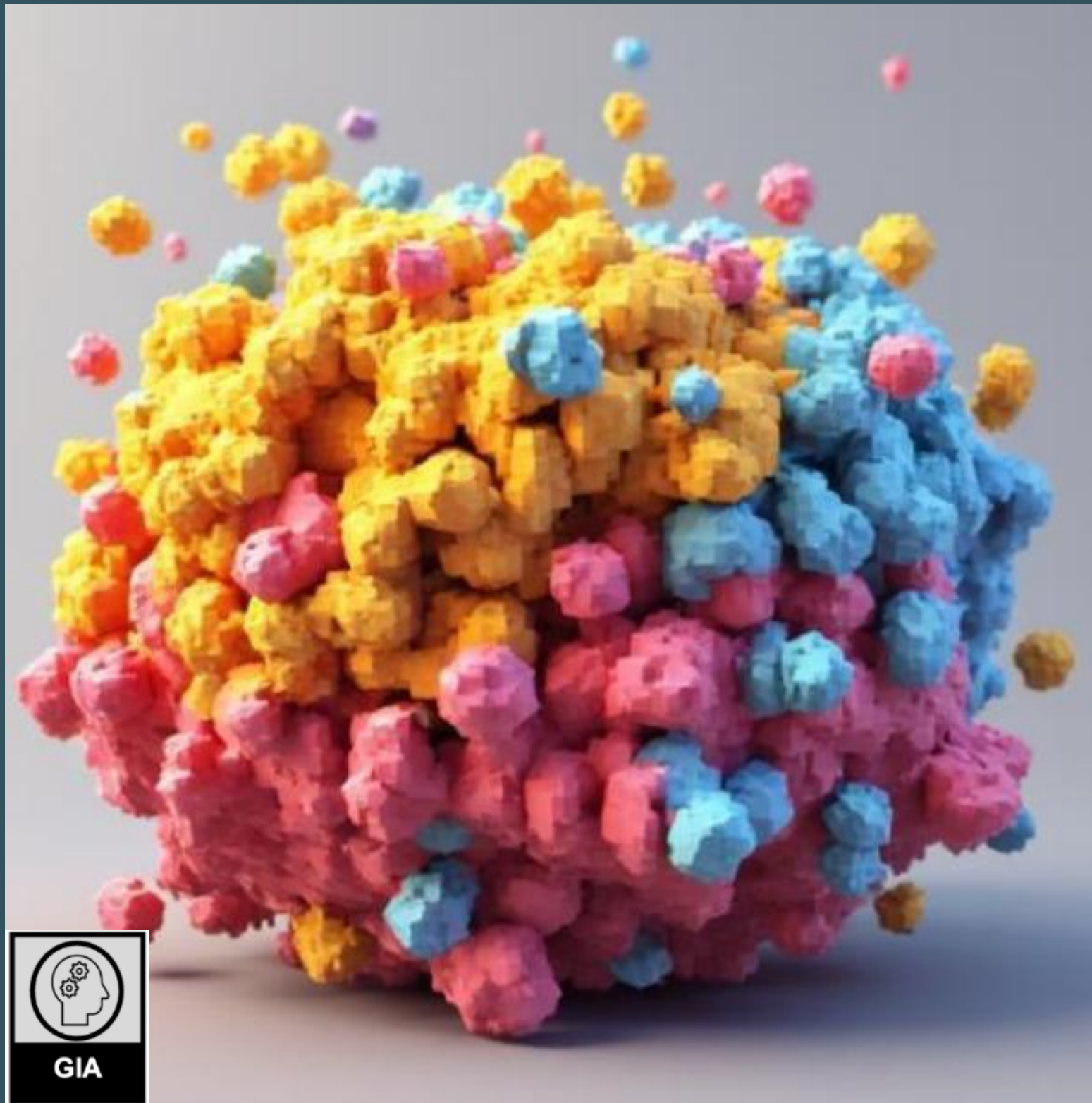
- Jean Tinguely est un artiste qui a construit une machine à dessiner. La machine imaginée par l'IA existe-t-elle réellement ?
- Sur la machine de Jean Tinguely, on peut voir les traces de fabrication laissées par l'artiste. Peut-on fabriquer dans la réalité la machine imaginée par l'IA ? Pourquoi ?
- Qui est l'artiste : Jean Tinguely qui fabrique sa machine, ou l'IA qui fabrique une image sans jamais toucher un outil ou un matériau ?
- Quelle machine te ferait le plus rire et rêver : le fouillis joyeux de Jean Tinguely ou les formes et couleurs générées par l'IA ?
- Dans les deux productions, qui intervient dans la création ? L'homme ou la machine ?



3. Jeux de couleurs et de formes

Comment les artistes utilisent-ils les formes et les couleurs pour faire rêver et nous surprendre ?

Cette question nous invite à explorer des œuvres où les couleurs et les formes nous racontent des histoires, où les technologies numériques transforment des millions d'images en tourbillons colorés et fascinants.



Andy WARHOL

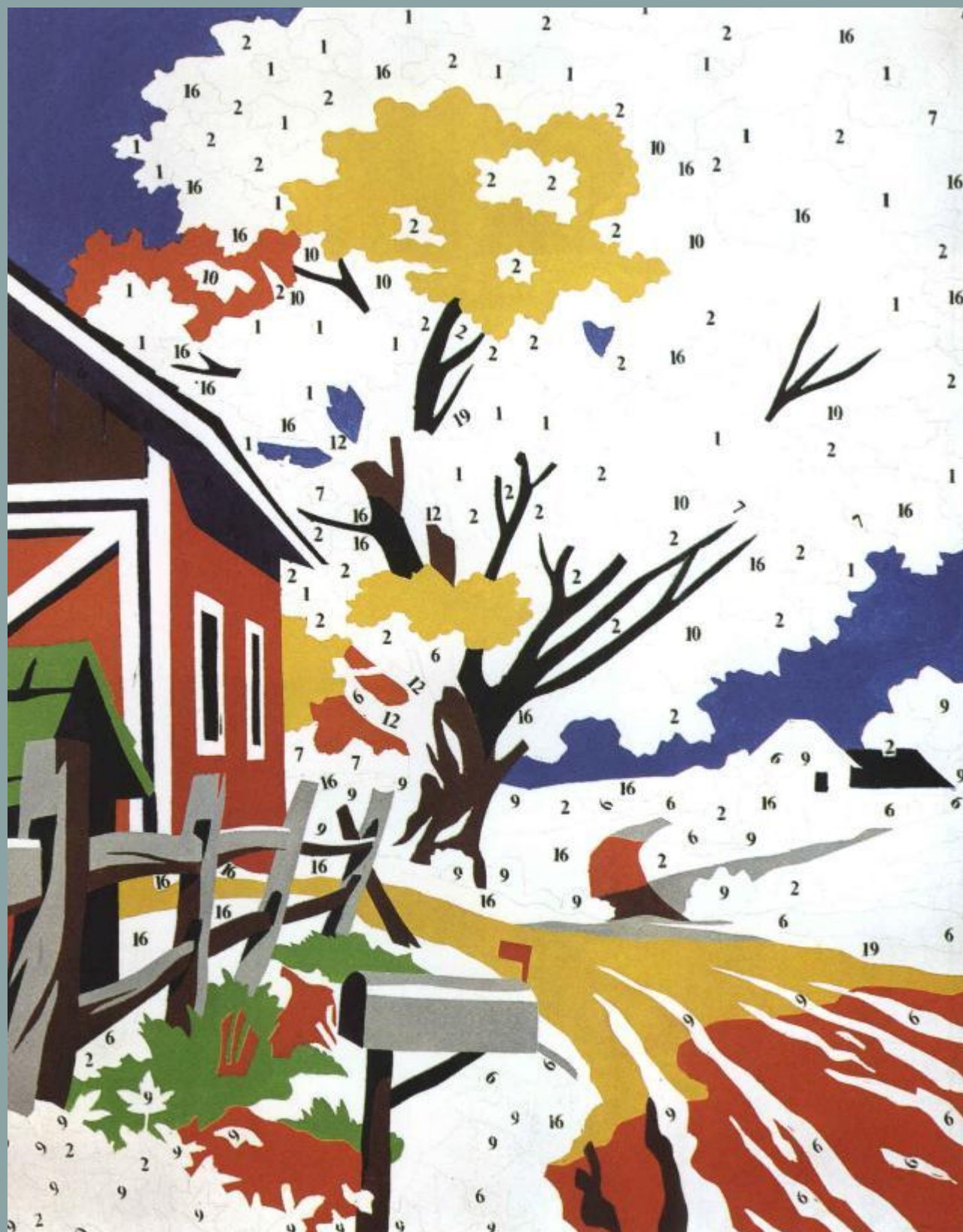
Faites-le vous-même (paysage) (*Do it yourself, Landscape*)

1962 – acrylique, crayon et lettrage sur lin – 177 x 137 cm
Ludwig Museum, Cologne, Allemagne.

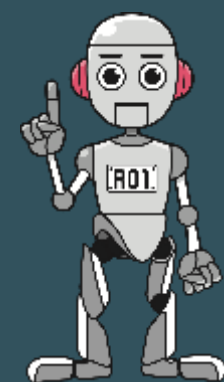
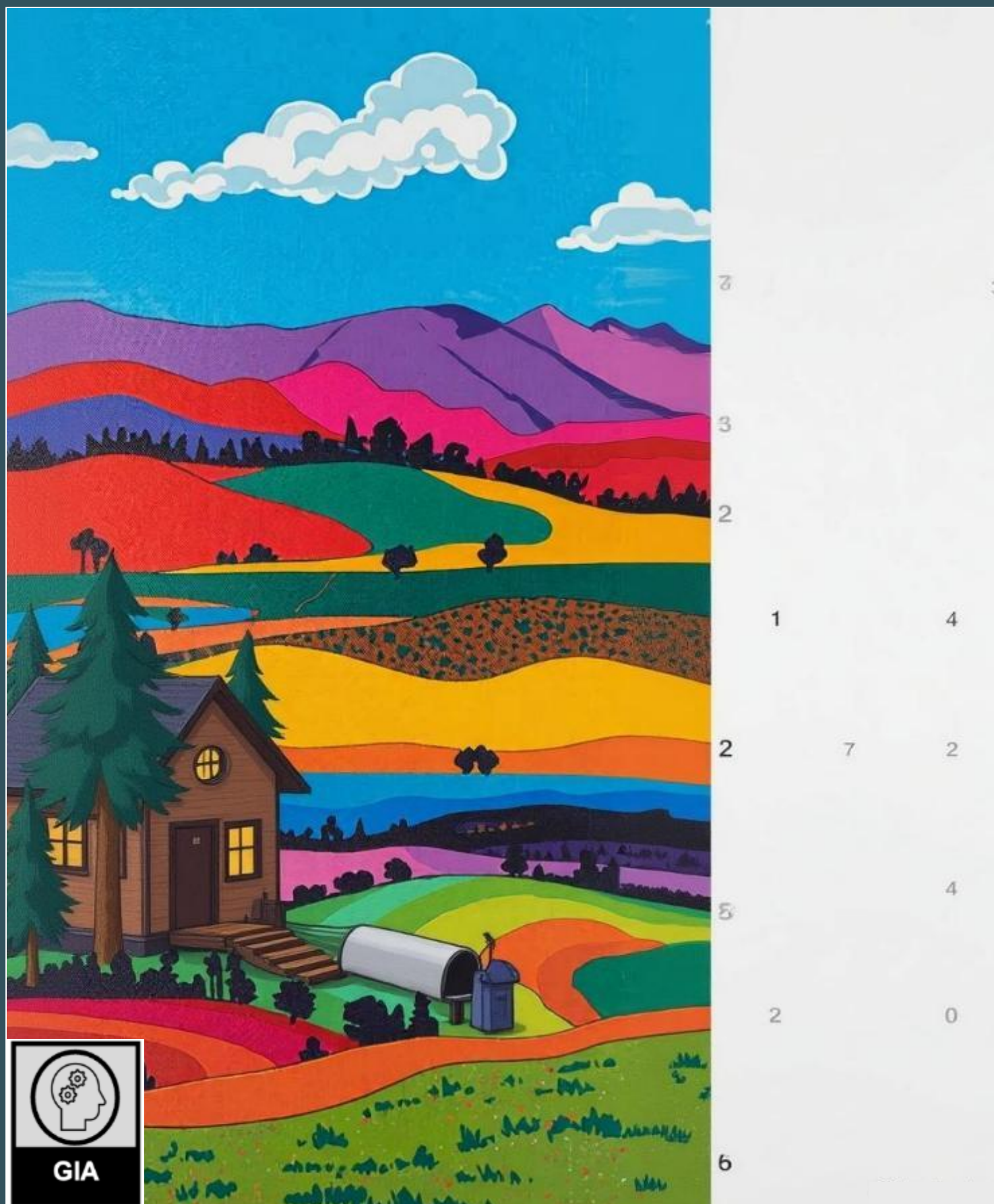
Dans ce tableau, Andy Warhol s'est inspiré des kits de peinture par numéros, comme un coloriage où chaque zone porte un chiffre pour savoir quelle couleur utiliser.

Le tableau représente un paysage, mais il est seulement à moitié colorié : certaines zones sont peintes, d'autres restent blanches avec leurs numéros. C'est fait exprès !

Si n'importe qui peut faire un tableau en suivant des numéros, est-ce que tout le monde peut être un artiste ?

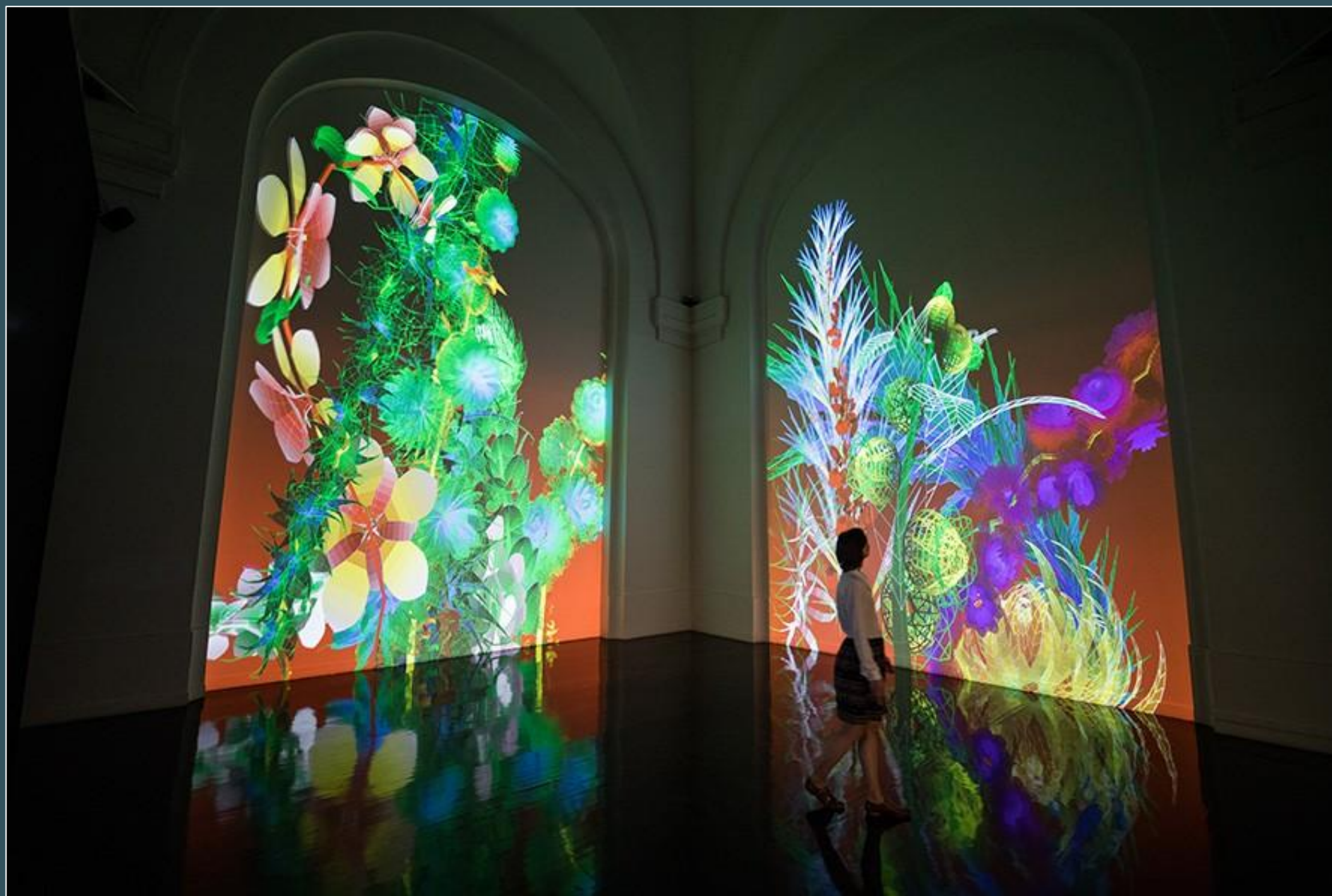


Andy WARHOL, *Faites-le vous-même (paysage)*, *Do it yourself, Landscape*, 1962 – acrylique, crayon et lettrage sur lin – 177 x 137 cm, © Ludwig Museum, Cologne, Allemagne.



« Regarde ce que j'ai produit en décrivant à une intelligence artificielle la célèbre peinture *Faites-le vous-mêmes* ! (paysage) »

- Sur quelle image as-tu l'impression qu'un humain a vraiment « peint » ? Qu'est-ce qui te le fait dire ?
- Est-ce que l'une des deux images te donne plus envie de la colorier / de la compléter ? Pourquoi ?
- Est-ce que l'image IA respecte bien le « jeu » d'Andy Warhol ?
- Que perd-t-on, ou que gagne-t-on, quand on passe de l'œuvre originale à l'image IA ? (idée, style, surprise, émotion, etc.)



Miguel CHEVALIER, *Extra-Natural*, 2018 – Installation numérique interactive, © Galeries Nationales du Grand Palais, Paris.

Miguel CHEVALIER

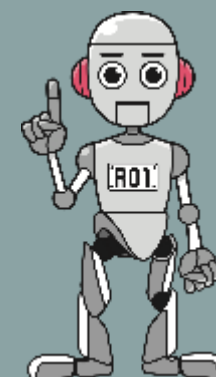
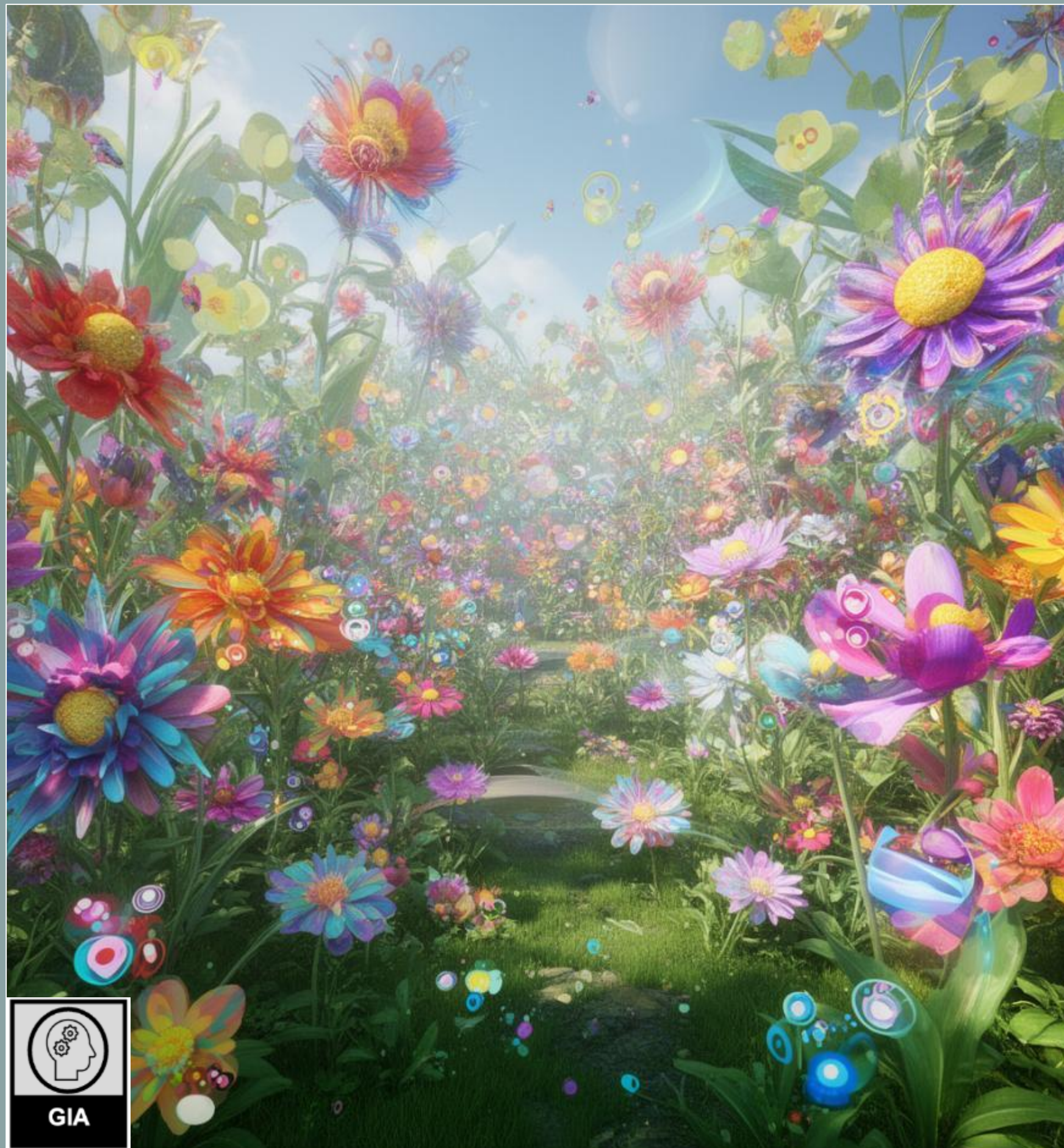
Extra-Natural

2018 – Installation numérique interactive
Galeries Nationales du Grand Palais, Paris.

Extra-Natural de Miguel Chevalier, c'est un grand jardin imaginaire où des fleurs virtuelles et colorées poussent, grandissent et disparaissent en permanence.

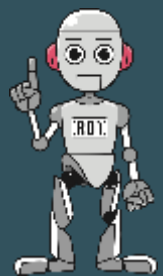
Le plus magique, c'est que quand tu bouges, les plantes te "sentent" et réagissent à ta présence grâce à des capteurs !

L'artiste n'a utilisé ni pinceau ni crayon, seulement des techniques numériques.



« Regarde ce que j'ai produit en décrivant à une intelligence artificielle la célèbre installation *Extra Natural* ! »

- Où se passe chaque image ?
- Laquelle te semble réelle ? Laquelle te semble imaginaire ?
- La première est projetée sur des murs, la deuxième fabriquée par un ordinateur. Est-ce que ça change quelque chose pour toi ?
- Est-ce qu'une machine peut créer une œuvre d'art, selon toi ?
- Si tu devais choisir l'une des deux pour l'exposer dans ton école, laquelle choisirais-tu et pourquoi ?



Prompts

1) Albrecht DÜRER, *Le Rhinocéros*, 1515 – gravure sur bois, xylographie – 21,4 x 29,8 cm, *British Museum*, Londres. © Domaine public

DIAPO 5 : Dessine un rhinocéros comme l'a fait Dürer en 1515, en noir et blanc comme une vieille gravure. Il est vu de côté, tout cuirassé avec des plaques dures partout comme une armure. Il a une petite corne, des pattes courtes, une queue fine. Il ressemble à un gros scarabée ou un tank. Pas de fond, juste des traits fins et des ombres rayées. C'est bizarre et rigolo car Dürer ne l'a jamais vu pour de vrai !

2) René MAGRITTE, *L'île au trésor*, 1942 – huile sur toile – 60 x 80 cm, © Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles.

DIAPO 7 : Dessine un tableau bizarre comme celui de Magritte en 1942, avec un bord de mer, des rochers, des montagnes loin derrière et un ciel nuageux. Au premier plan, des plantes vertes folles : les feuilles deviennent des oiseaux avec des ailes ! Tout est vert, on ne sait plus si ce sont des feuilles qui volent ou des oiseaux avec des feuilles. C'est magique et surréaliste, comme un rêve d'aventure sur une île au trésor. Pas de personnages, juste la nature qui se mélange !

3) Léonard DE VINCI, *CodexAtlantica*, v. 1480 – dessin à la plume, encre, pierre noire et lavis sur papier. Bibliothèque Ambrosienne, Milan. © Domaine public

DIAPO 10 : Dessine une machine volante de Léonard de Vinci vers 1480, comme un vieux dessin à la plume et encre sur papier jauni. C'est un mélange d'ailes d'oiseau en bois, roues, cordes et engrenages bizarres. Plein de lignes techniques, ombres au lavis, écriture à l'envers. C'est une invention géniale inspirée de la nature, prête à s'envoler !

4) Jean TINGUELY, *Méta-matic n°1*, 1959 – sculpture, métal, papier, crayon feutre, moteur, 96 x 85 x 44 cm. © Centre National d'art et de culture Georges Pompidou, Paris.

DIAPO 12 : Dessine une machine à dessiner rigolote comme celle de Tinguely en 1959. C'est un fouillis de tiges, plaques de métal et un trépied bancal. Une feuille de papier est accrochée dessus avec un crayon feutre. Quand on la secoue, elle bouge toute seule et gribouille des dessins fous ! Tout est gris métal, un peu rouillé, joyeux et brouillon, comme un robot qui danse.

5) Andy WARHOL, *Faites-le vous-même (paysage)*, *Do it yourself, Landscape*, 1962 – acrylique, crayon et lettrage sur lin– 177 x 137 cm , © Ludwig Museum, Cologne, Allemagne.

DIAPO 15 : Dessine un tableau de Warhol en 1962 comme un gros coloriage à numéros à moitié fini. C'est un paysage avec des montagnes, des arbres et un ciel. Certaines zones sont peintes en couleurs vives (bleu, vert, jaune), d'autres sont blanches avec des chiffres pour colorier (1, 2, 3...). En haut et en bas, des mots "Do it yourself" en lettres pop art. C'est rigolo, on a envie de le finir soi-même !

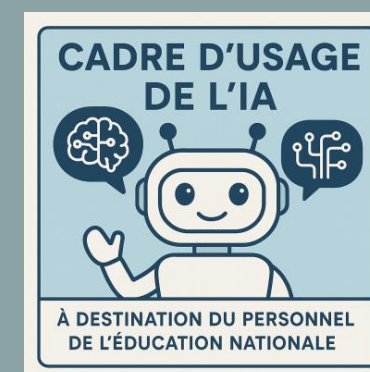
6) Miguel CHEVALIER, *Extra-Natural*, 2018 – Installation numérique interactive, © Galeries Nationales du Grand Palais, Paris.

DIAPO 17 : Dessine un jardin magique comme celui de Miguel Chevalier en 2018. Plein de fleurs virtuelles colorées qui poussent, grandissent et disparaissent tout le temps. Elles bougent et réagissent si on s'approche, avec des lumières vives (rose, bleu, vert fluo). C'est un grand mur numérique qui vit, comme des plantes folles dans un rêve high-tech !





À ton tour d'imaginer la suite !



Utiliser le chatbot sur le cadre d'usage de l'IA, conçu par la DRANE d'Orléans-Tours, qui permet de répondre à vos questions et interrogations sur le cadre d'usage de l'IA :

<https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/spip.php?article4067>