

SÉQUENCE n°2
“ Un rêve d’une inquiétante étrangeté ! ”

Cycle 4 - 3ème

NOTIONS :

FORME	ESPACE	LUMIÈRE	COULEUR	MATIÈRE	GESTE	SUPPORT	OUTIL	TEMPS
-------	--------	---------	---------	---------	-------	---------	-------	-------

Champ de pratiques :

<input checked="" type="checkbox"/> 2D : graphiques / picturales	<input type="checkbox"/> 3D : sculpturales / architecturales	<input checked="" type="checkbox"/> Photo / vidéo / numérique
--	--	---

Progression	1er trimestre	2nd trimestre	3ème trimestre
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

QUESTIONS (Entrée des programmes)	<p>- La matérialité de l’œuvre ; l’objet et l’œuvre.</p> <p>Le numérique en tant que processus et matériaux artistiques (langages, outils, supports) : l’appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l’interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.</p> <p>- La représentation ; images, réalité et fiction.</p> <p>La représentation ; images, réalité et fiction La conception, la production et la diffusion de l’œuvre plastique à l’ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.</p> <p><i>Cette séquence permet d’explorer la signification et le statut des images générées par IA en lien avec le surréalisme, en questionnant leurs valeurs artistiques et en analysant leur diversité. Les élèves examinent l’impact du numérique sur les pratiques artistiques contemporaines, interrogeant le rôle de la machine dans le processus créatif et la relation entre intentions artistiques et outils numériques. Cela soulève des questions sur l’originalité et l’autorité de l’artiste, enrichissant ainsi leur compréhension de la création artistique à l’ère du numérique.</i></p>
---	---

Compétences visées : <i>Plasticiennes Théoriques Culturelles</i>	Expérimenter, produire, créer.	Mettre en œuvre un projet artistique.
	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.	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.
	S’exprimer ; analyser sa pratique, celle de ses pairs - établir une relation avec celles des artistes, s’ouvrir à l’altérité.	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l’art.
	Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées	Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

Apprentissages visés :	- Surréalisme et IA : L'inconscient créatif dans le numérique : Explorer comment l'IA, comme outil de création, peut reproduire ou s'inspirer des méthodes surréalistes, notamment celles liées à l'inconscient, au hasard et à la transformation d'objets. Les élèves seront amenés à réfléchir à la place de la machine dans le processus créatif et à interroger la frontière entre le réel et l'imaginaire. Les élèves expérimentent une IA et s'interrogent sur la citation de Turing par le biais d'une expérience artistique dont les codes sont basés sur l'inconscient.
Problématique(s)	"Une machine peut-elle penser ?" Alan Turing - Quelle place pour l'inconscient dans la création numérique ? - Comment l'IA, en tant qu'outil de création, peut-elle renouveler l'esprit du surréalisme et les procédés comme le hasard, la juxtaposition et la transformation ?
Dispositif	
Nombre de séances	1 2 3 4 5 6 7
Consignes	<i>Cette nuit, tu as fait un rêve étrange, d'une inquiétante étrangeté... Après avoir, dans un premier temps, raconté ce rêve en quelques lignes (en t'inspirant des codes du surréalisme) tu devras, dans un second temps, le transformer en prompt.</i> <i>Soucieux de partager ton rêve surréaliste de façon très précise à tes camarades, rédige ce prompt sur chatgpt afin qu'il génère une image se rapprochant le plus possible de l'atmosphère étrange de ton rêve mais également des codes surréalistes étudiés en classe.</i>
Contraintes	- Travail numérique
Matériaux / outils	- Tablettes numériques - Dall-E - ChatGPT - Cahiers d'Arts Plastiques
Modalités	- Travail en binôme - Tablettes du collège - 4 séances
Déroulé envisagé des séances	<u>Séance 1 :</u> Le surréalisme, les rêves et Freud. https://www.centrepompidou.fr/fr/videos/video/surrealisme-voulez-vous-un-dessin Découvrir le mouvement surréaliste, le rôle des rêves dans l'art surréaliste, et les concepts freudiens liés à l'inconscient et à l'inquiétante étrangeté. Contexte historique et présentation des principes du surréalisme. Lien entre les rêves et l'exploration de l'inconscient.
	<u>Séance 2 :</u> Analyse d'œuvres et préparation de prompts. Analyse d'œuvres surréalistes. Pour chaque œuvre, les élèves imaginent le prompt en utilisant des mots-clés décrivant les éléments surréalistes observés. Relève collective des récurrences (distorsion du temps, objets ordinaires transformés, incongru...) - Point sur comment rédiger un prompt ? <i>Devoir maison : Rédiger 5 rêves sous forme de prompt en intégrant au moins 3 des thèmes récurrents du surréalisme identifiés en classe.</i>
	<u>Séance 3 (possibilité de rajouter une séance si besoin) :</u> Utilisation des prompts sur IA génératrice d'images. Par groupe de 2, les élèves soumettent leurs 5 prompts à l'IA. Observation et analyse des résultats obtenus. Discussion collective sur les images générées : Quelle est leur étrangeté ? Les éléments surréalistes sont-ils respectés ? Comparer les résultats IA avec les œuvres surréalistes étudiées.
	<u>Séance 4 :</u> Exposition et verbalisation des résultats obtenus.

Présentation des œuvres générées par l'IA et analyse des résultats à travers la notion de surréalisme et d'inconscient.
 Chaque élève explique en quoi son image reflète l'inquiétante étrangeté, les rêves et les thèmes surréalistes.
Discussion sur le rôle de l'IA dans la création.
 Alan Turing, test de turing, imitation.

Verbalisation

Vocabulaire

- Surréalisme
- Intelligence artificielle
- Prompt
- Inquiétante étrangeté (Freud)
- Conscient / Inconscient
- Hasard
- Juxtaposition
- Onirisme
- Alan Turing
- Composition (de l'image)
- Détournement / Transformation
- Déformation
- Symbolisme
- Incongru
- Ça, Moi, Surmoi
- Rêve
- Psychanalyse
- Songe
- Freud
- Plans

Référence(s) artistique(s)

Ancienne :



L'œuvre évoque un rêve oppressant, proche du cauchemar et des peurs inconscientes. Fuseli plonge dans des thématiques chères aux surréalistes, en représentant des scènes oniriques et symboliques qui reflètent des angoisses enfouies, ce qui en fait une œuvre préfigurant l'exploration de l'inconscient.

Le cauchemar
 Johann Heinrich Füssli
 (1781)

PEINTURE

Moderne :



L'œuvre de Dalí illustre la transformation du rêve en réalité visuelle, un processus central dans le surréalisme. Elle montre comment l'imaginaire, à travers le rêve, peut générer des images inattendues qui révèlent des aspects cachés de l'inconscient. Cette œuvre permet donc d'explorer la relation entre rêve et création artistique, au cœur de la démarche surréaliste.

Une seconde avant l'éveil du rêve causé par le vol d'une abeille autour d'une pomme-grenade
 Salvador Dalí
 (1944)

PEINTURE

Contemporaine :



Artiste turc-américain connu pour ses installations numériques immersives. Il utilise l'IA pour générer des visuels en temps réel à partir de données, souvent inspirés par des thèmes comme les rêves et la mémoire. *Melting Memories* est un bon exemple d'utilisation de l'IA pour explorer des états mentaux proches des rêves.

Melting Memories
 Refik Anadol
 (2018)

DATA SCULPTURE

Cartel de référence :

Évaluation

Évaluation sommative :





1. Composante plasticienne :

Expérimenter, produire, créer.

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

	<p>2. <u>Composante culturelle :</u></p> <p>S'exprimer ; analyser sa pratique, celle de ses pairs - établir une relation avec celles des artistes, s'ouvrir à l'altérité. Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.</p> <p>Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. Prendre part au débat suscité par le fait artistique.</p>	
	<p>3. <u>Composante théorique :</u></p> <p>Mettre en œuvre un projet artistique. 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>	
PEAC	x	
Interdisciplinarité	<input type="checkbox"/> E.P.I	<input checked="" type="checkbox"/> Hida
		<input type="checkbox"/> Parcours (Citoyen, Avenir, Santé)
Prolongement	<p>- Exposition collective organisée au collège dans le cadre du 100ème anniversaire du Surréalisme : Le Mur + salle de permanence Scénographie pensée par les élèves de 3°.</p>	

Oeuvres proposées à l'analyse :	
 <p><i>Sans titre [Main-coquillage]</i> Dora Maar (1934)</p> <p>Photomontage / Épreuve gélatino-argentique 40,1 x 28,9 cm Centre Pompidou, Paris</p>	 <p><i>Une seconde avant l'éveil du rêve causé par le vol d'une abeille autour d'une pomme-grenade</i> Salvador Dalí (1944)</p> <p>Peinture à l'huile 51 x 41 cm Musée Thyssen-Bornemisza, Madrid</p>
 <p><i>Le rêve, (le lit)</i> Frida Kahlo (1940)</p> <p>Huile sur toile 99 x 74 cm</p>	<p><u>Bonus :</u></p>  <p><i>La persistance de la mémoire</i> Salvador Dalí (1933)</p> <p>Huile sur toile 24 cm x 33 cm</p>