

Synthèse TraAM 2025 -2026

1. FICHE D'IDENTITE

- Intitulé du projet : L'amour à l'ère de l'intelligence artificielle (*l'amore à l'epica di l'intelligenza artificiale*)
- Discipline(s) ou enseignement(s) : Histoire des Arts / Arts plastiques / Français
- Thématique : Perspectives : l'IA au sein de l'enseignement de l'histoire des arts
- Académie(s) : Académie de Corse
- Niveau(x) concerné(s) : 4^{ème}
- Mots-clefs principaux (4 maximum) pour indexation Édubase :
 - #TraAM
 - Rapport à l'image
 - Esthétique
 - Intelligence Artificielle

2. RETOURS D'EXPERIMENTATION

2.1. Présentation du cadre

L'an dernier, notre établissement s'est engagé dans la « formalisation » d'un E_LRO, il nous semblait ainsi intéressant de penser un projet qui permette une exposition des travaux des élèves générés avec l'intelligence artificielle, qui permettait également de continuer le questionnement en lien avec l'axe « *Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours) / Un monde ouvert ? Métissages artistiques à l'époque de la globalisation* ». Ainsi deux enseignants se sont engagés dans le projet ; une professeure de Lettres (Mme Fontana) et une professeure d'Arts plastiques (Mme Battini, rédactrice du document ci-joint). Pour le bon déroulé du projet, des heures de Co-enseignements ont été placées dans les emplois du temps des élèves (même si cela a été peu réalisable) et une priorité sur les remplacements de courte durée ont été accordées.

Dans le cadre du travail de ce traAm nous avons choisi de travailler avec une classe de 4^{ème} bilingue (corse), notre choix s'est porté sur cette classe car il s'agissait d'une classe dont la réflexion engagée dans la pratique artistique était fortement développée. Avant la sortie du cadre d'usage de l'intelligence artificielle publié pour les enseignants, cette classe avait déjà réalisé un sujet qui permettait d'expérimenter l'IA générative. Enfin, les élèves avaient eu l'occasion de travailler sur la restitution artistique d'un projet mené en partenariat avec le FRAC Corsica et avaient donc déjà travaillé sur les questions de médiation et de scénographie. Le profil créatif de cette classe et ses acquis, semblaient être préférables pour développer la séquence et les activités proposées aux élèves. Il faut cependant

noter, qu'il s'agit d'une classe hétérogène sur la discipline (un groupe d'élèves perturbateurs peut avoir tendance à rendre difficiles les enseignements dispensés), mais également sur les résultats scolaires dans d'autres disciplines (dont le français).

Enfin, le hasard a fait qu'aucun élève à besoin particulier n'était scolarisé dans cette classe, du moins aucun d'eux ne bénéficie d'un PAP, même si certaines familles sont en attente d'un rendez-vous orthophoniste (les délais dans notre région sont extrêmement longs, et cela constitue un des axes du TER actuellement en élaboration). En ce sens (pour le niveau hétérogène scolairement), nous avons porté une attention particulière sur le travail écrit produit par les élèves (réalisation des prompts, réalisations de questions réflexives, réalisations de devoirs en lien avec la culture artistique ou encore la réalisation des cartels et documents de médiations). Cette attention permettait d'uniformiser le niveau de langue des élèves pour l'exposition, d'éviter les erreurs et l'incompréhension dans le cadre des IA génératives.

Lien projet académique cf. annexe 4.2.1

2.2. Présentation du projet

Ce projet interdisciplinaire invite les élèves de 4^e à interroger la manière dont les différents types d'amour sont représentés dans l'art et la littérature à travers trois scénarios pédagogiques, qui peuvent-être indépendants ou interconnectés

À travers l'étude d'un corpus d'œuvres plastiques et littéraires, ils questionnent leur rapport à l'amour mais également aux notions de beauté, de laideur avant de réfléchir à la création à l'ère de la globalisation et de la consommation de masse.

Les élèves expérimentent ainsi un usage raisonné et critique de l'intelligence artificielle (image, texte, voix) pour produire une création personnelle mêlant écriture, visuel et audio. Le projet conduit, comme nous l'avons précisé auparavant, aboutit à une exposition collective accompagnée d'un travail de médiation.

Liens avec les programmes :

- Thème du programme en Histoire des Arts : *Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours) Un monde ouvert ? Métissages artistiques à l'époque de la globalisation*
- Thématique du programme de français : *Dire l'amour*
- Thématique du programme d'Arts plastiques : *La représentation, images, réalités et fiction (la création, la matérialité, le statut la signification des images) ; L'œuvres, l'espace, l'auteur le spectateur (les métissages entre arts plastiques et technologies numériques)*

Problématique introduite par le projet : *Comment l'ère numérique transforme-t-elle notre perception du beau, du laid... et notre manière d'aimer ?*

(Reformulation des élèves : Est-ce que les réseaux sociaux et les médias changent ce que l'on trouve beau... et qui l'on aime ?

Objectifs réflexifs de la finalité du projet

- Amener l'élève à interroger son propre rapport à l'amour, au corps et à l'image
- Comprendre comment les normes esthétiques influencent l'acceptation de soi et le regard porté sur l'autre
- Questionner le rôle de l'IA dans la diffusion de modèles idéalisés ou stéréotypés
- Favoriser l'expression sensible, personnelle et argumentée
- Former un élève citoyen capable de distance critique face aux images et aux technologies

2.3. Analyse du projet

2.3.1. Plus-values pédagogiques observées

Le projet favorise l'engagement actif des élèves en les inscrivant dans une démarche de création et de restitution valorisée. Il permet une différenciation pédagogique grâce à la diversité des entrées (*analyse, production plastique, mise en voix, médiation, scénographie, écriture, oral*), adaptées aux profils variés des élèves. La dimension collaborative est mobilisée à travers des productions collectives et des temps de co-construction du projet, ce qui permet aussi un développement des compétences psychosociales*. Enfin, il contribue au développement des compétences numériques, notamment par un usage raisonné et critique des outils d'intelligence artificielle dans les processus de création et de médiation. Mais aussi par la mobilisation du numérique pour l'écriture des cartels ou encore des autres documents.

**Le projet contribue au développement des compétences psychosociales en engageant les élèves dans une démarche réflexive et sensible autour de leur rapport aux images, au regard de l'autre et à eux-mêmes. Il favorise l'expression des émotions, la construction de l'estime de soi et le développement de l'esprit critique, notamment face aux productions issues de l'intelligence artificielle mais aussi aux représentations stéréotypées produites qui questionnent la beauté, la laideur mais aussi l'amour. Les temps de travail collaboratif renforcent les compétences de communication, d'écoute active et de coopération, tout en encourageant le respect des points de vue et la prise d'initiative dans un cadre collectif.*

2.3.2. Apports spécifiques du numérique

Le numérique agit ici comme un opérateur de passage d'une pratique artistique traditionnelle vers une pratique contemporaine hybridée, où l'élève expérimente le statut de l'image, interroge le réel et devient acteur de la circulation des productions dans un contexte de globalisation.

Selon le modèle SAMR, il permet :

SUBSTITUER et AUGMENTER : d'abord de faciliter et enrichir les productions par rapport aux approches traditionnelles

MODIFIER : puis de transformer les modalités de création et de diffusion : l'œuvre elle-même, devenue multimodale, hybride et diffusable.

Ainsi, l'usage de l'IA (image, texte, voix) inscrit pleinement les élèves dans une culture visuelle contemporaine, tout en développant des compétences d'analyse, de création et de médiation attendues en histoire des arts et en arts plastiques.

2.3.3. Conditions de mise en œuvre

Le projet repose sur un accompagnement pédagogique structuré, fondé sur l'interdisciplinarité et le développement d'un regard critique sur les images et les usages de l'IA. Les élèves sont guidés dans la construction de productions multimodales (texte, image, voix) et dans leur posture d'auteur et de médiateur. Sur le plan technique, un accès aux équipements numériques et aux outils (IA, Canva) est nécessaire, accompagné d'une prise en main progressive. Une sensibilisation aux enjeux éthiques (droits, données, usage responsable) est intégrée. Cependant nous aurions préféré plus d'heures de Co-enseignements

3. ANNEXES OBLIGATOIRES

3.1. Cartographie des productions

Titre	Niveau	Disciplines	Outils/Supports	Plus-value	Leviers identifiés	Freins rencontrés et difficultés
L'amour à l'ère de l'intelligence artificielles	4ème	Histoire des Arts Français Arts plastiques	Ordinateur/Salle informatique Lieu d'exposition IA génératives : Bingcreator SpeechText.AI Whaller (IA)ssistant / Livia (chatbot corse) Canva	Interdisciplinarité Approche globale de l'art Plusieurs socles de compétences mobilisés Engagement des élèves Projet à valoriser dans l'établissement Liens avec le projet académique Coopération des él-ves	Thématique universelle Développement de l'esprit critique Plusieurs IA mobilisés IA utilisée chez l'enseignant et chez l'élève Pédagogie de projet Multimodalité des productions Corpus varié sur les techniques, les périodes	Différence de maîtrise de la langue française Différence maîtrise de l'outils numérique Mise en place de l'interdisciplinarité Longueur du scénario (travail de longueur en Arts plastiques) Thématique lié à l'intime ; il faut s'assurer que tous les élèves comprennent le discours critique Contraintes matérielles et techniques (IA RGPD pas toujours performantes, salle informatique obsolète, etc..) Différence d'implication dans les groupes/binôme

						Stéréotype de l'IA <i>Cf Annexe 4.2.2</i>
Lien	https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/24102					

3.2. Domaines et compétences travaillées du CRCN

1) Information et données :

1.1 Mener une recherche et une veille d'information

1.2 Gérer des données

1.3 Traiter des données

Comment ?

Chercher le texte de Roméo et Juliette en ligne

Tri et organisation des productions (images IA, textes, audios) à exposer

2) Communication et collaboration :

2.1 Interagir

2.2 Partager et publier

2.3 Collaborer

2.4 S'insérer dans le monde numérique

Comment ?

Interagir avec l'IA à des fins de créations

Travail en groupe pour l'exposition et l'affiche sur les ordinateurs

Production de contenus destinés à un public (médiation, cartel, affiche) sur logiciels numériques

Envoie des productions à l'enseignant via l'ENT

Création de contenus :

3.1 Développer des documents textuels

3.2 Développer des documents multimédias

3.3 Adapter les documents à leur finalité

Comment ?

Production d'images avec IA (Bing Creator)

Écriture des textes de médiation via traitement de texte

Création de capsules audio avec IA (SpeechText.AI) après avoir copié/collé les extraits

Réalisation d'une affiche

Articulation image / texte / son (œuvre multimodale) dans la scénographie

4. Annexes facultatives

4.1. Bibliographie

Bibliographie non exhaustive qui permet de réfléchir au sujet porté, uniquement à destination des enseignants. Elle n'inclue pas les références littéraires et artistiques présentées aux élèves. Elle a été compartimentée par rapport aux deux grandes thématiques abordées, puis classée par ordre alphabétique des auteurs.

Sur le beau et le laid dans l'Histoire des Arts :

Eco, U. (2004). *Histoire de la beauté*. Flammarion.

Eco, U. (2007). *Histoire de la laideur*. Flammarion.

Nancy, J.-L. (2000). *Le portrait du corps*. Galilée.

Rosenkranz, K. (1853/2004). *Esthétique du laid*. Circé.

Souriau, É. (1990). *Vocabulaire d'esthétique*. Presses Universitaires de France.

L'Atelier d'esthétique. (2002). *Esthétique et philosophie de l'art*. De Boeck.

Sur l'IA et l'ère numérique :

Dufour, H. (2023). *L'art face à l'IA : vers un imaginaire augmenté*. Hermann.

Manovich, L. (2019). *Artificial aesthetics*. Strelka Press.

Mondzain, M.-J. (2002). *L'image peut-elle tuer ?*. Bayard.

Moulon, D. (2018). *L'art au-delà du digital*. Nouvelles Éditions Scala.

4.2. Ressources complémentaires

4.2.1 Le lien avec le projet académique « Scola 2030 »

Le projet « Dire l'amour » s'inscrit pleinement dans les orientations du projet académique Scola 2030, en croisant plusieurs axes structurants.

Tout d'abord, il contribue à l'axe 1 – Lingua corsa, en valorisant une approche bilingue à travers la production de supports de médiation en français et en langue corse. Cette démarche participe à faire de la langue corse

une langue de communication et de création au sein de l'établissement, en cohérence avec l'objectif de développement d'un bilinguisme vivant et ancré dans les pratiques scolaires.

Le projet s'inscrit également dans l'axe 2 – Réussite des élèves, en mobilisant des pratiques pédagogiques actives, différenciées et interdisciplinaires. L'articulation entre français et arts plastiques, ainsi que l'usage d'outils numériques et d'intelligence artificielle, constituent un levier pour renforcer les compétences langagières, expressives et critiques des élèves, tout en favorisant leur engagement dans les apprentissages.

Par ailleurs, il fait écho à l'axe 3 – Bien-être et climat scolaire, en développant des compétences psychosociales telles que l'expression des émotions, l'estime de soi et la coopération. Le travail collectif autour d'une production artistique et d'une exposition favorise un climat de confiance, de bienveillance et de valorisation des réussites, en lien avec les objectifs académiques de développement de l'autonomie et du sentiment d'appartenance.

Enfin, le projet entre en résonance avec l'axe 4 – Scola in paese, en s'inscrivant dans une dynamique de valorisation du territoire et d'ouverture culturelle. La restitution sous forme d'exposition, potentiellement ouverte à la communauté éducative et aux partenaires locaux, participe à ancrer les apprentissages dans un contexte réel et à renforcer les liens entre l'école, la culture et son environnement.

Ainsi, ce projet TraAM constitue une mise en œuvre concrète des priorités académiques, en articulant bilinguisme, innovation pédagogique, développement des compétences et ancrage territorial, au service de la réussite et de l'épanouissement des élèves.

4.2.2 Analyse réflexive sur le scénario

Scénario global

Le scénario a été compartimenté en 3 séquences, afin de fluidifier sa lecture mais aussi de donner à tous à chacun la possibilité de pouvoir après indexation Edubase, de pouvoir choisir les parties qui l'intéressait. Ceci permettait aussi d'éviter d'avoir une seule séquence, avec des consignes par étapes trop longue et trop chronophage pour les élèves. Il nous est ainsi apparu que pour la compréhension, l'évaluation et le bon déroulé, le scénario se devait d'être compartimenté.

Ce scénario a constitué un travail de plusieurs mois autour de ces thématiques dans les deux disciplines concernées. Ceci a été très long pour certains élèves, notamment ceux qui sont les plus faibles ou les plus agités. Nous supposons que cela est dû au fait que malgré les documents qui permettaient d'explicitier le travail et les attendus, ils n'arrivaient pas à saisir tout l'intérêt et toutes les subtilités du projet. Sur l'effectif de 23 élèves, il s'agit d'environ 5 élèves, soit 22% des élèves, moins d'un 1/5. Cependant, malgré un manque d'engagement fort (contrairement aux autres élèves, ces élèves ont tout de même réalisé les différentes activités proposées, et parfois les premiers donc. Nous avons donc fait le choix de les responsabiliser pour essayer de pallier leur ennui. (Centralisation des productions, écriture des synthèses au tableau, impression des productions, montagne, aide à l'impression des cartels, etc..). De manière générale, la séquence 3 a été la plus engageante pour la classe, notamment car cela permettait de rendre concret le projet.

De manière réflexive, il était important de se demander si la thématique d'histoire des arts choisie, avait été correctement abordée, si le lien implicite l'est, nous nous sommes parfois demandé s'il n'aurait pas fallu que les références artistiques ou les sujets en eux même ne permettent pas de rendre la thématique plus

explicite. Par chance, il nous semble que les temps de verbalisation permettaient de pouvoir traiter correctement l'axe de travail que nous avons choisi.

Travail en amont de chaque séquence avec la classe :

Nous avons pris des temps de verbalisation avec les élèves souvent avant les différentes séquences ; d'abord pour leur faire comprendre la thématique d'histoire des arts et en définir les termes. « Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours) Un monde ouvert ? Métissages artistiques à l'époque de la globalisation » de part sa formulation paraissait complexe pour des 4èmes. Et nous ne pouvions nous permettre de débiter les temps pratiques sans qu'ils aient compris ce premier point important. Cela nous a permis aussi de lier les productions générées à l'IA à la globalisation des contenus de références des algorithmes. (Par exemple, souvent les images se ressemblent, les personnes générées sont blanches, etc....).

De plus, nous avons fait le choix de leur donner parfois du travail maison. Par exemple les élèves avaient fait en amont une recherche sur le beau et le laid dans l'histoire de l'art, permettant des rappels sur le caractère subjectif mais parfois aussi temporel de ces deux concepts. De même, pour la maîtrise et la connaissance des œuvres et la manière de les lier à la question de l'amour, les élèves ont réalisé des questions à la maison. Même si nous avons conscience qu'ils pouvaient eux-mêmes utiliser l'IA pour réaliser ce travail. Un élève l'a même verbalisé, « *Puisque l'on travaille sur l'IA j'ai utilisé l'IA pour répondre* ».

Séquence 1

La séquence une a été plutôt rapide dans sa mise en pratique, tous les élèves avaient déjà utilisé l'IA générative textuelle. Le temps plus long a été de tous les connecter au compte Bing Creator, mais cela permettait de rentrer dans le cadre RGPD. Nous avons tout de même réalisé, en complément de ce qui avait été fait l'an dernier une synthèse sur les avantages et inconvénients de l'IA. Ainsi que récapituler ce qu'était un usage éthique. Ce qui a été compliqué, et qui se retrouvera aussi en séquence 2 était les équipements informatiques qui rament fortement et dont le nombre de poste convenait tout juste aux effectifs de la classe.

Autre point, les limites des images créées par l'IA Bingcreator. Les images générées par l'intelligence artificielle interrogent profondément les notions de beau et de laid. En tendant à reproduire des standards esthétiques dominants, elles participent à une uniformisation des représentations, où le beau est souvent lisse, symétrique et normé, tandis que le laid est réduit à des formes caricaturales et excessives. Par ailleurs, ces images peuvent révéler des biais culturels et sociaux, limitant la diversité des corps et des identités représentées. En l'absence d'intention artistique propre, l'IA produit des images qui relèvent davantage d'une simulation esthétique que d'une véritable démarche créative. Cela soulève des enjeux importants quant au statut de l'image artistique, à la place de l'auteur et à la capacité des images à questionner, voire à subvertir, les normes du beau et du laid.

Séquence 2

En étant honnête, nous avons fournis pour ce scénario un équivalent d'IA Rgpd et gratuit, nous avons travaillé, avec accord et un seul compte cette fois aussi avec une IA payante « Elevenlab » L'outil ElevenLabs présente des garanties de conformité au RGPD sur le plan technique (chiffrement des données, respect des droits des utilisateurs). Toutefois, son utilisation en contexte scolaire nécessite une vigilance particulière, notamment en raison du traitement potentiel de données hors Union européenne et de la nature sensible des données vocales. En l'absence de paramétrages spécifiques (résidence des données, non-rétention), son

usage doit être limité à des contenus anonymisés et non identifiants, conformément aux recommandations en matière de protection des données des élèves, ce que nous avons respectés.

Le fait de devoir travailler en anglais, a limité la longueur des prompts pour les élèves, nous avons préféré travailler avec des traducteurs, et non avec un professeur de langue étrangère pour une question de temps et pour ne pas paralysé la progression de notre collègue.

Par ailleurs, les limites de la création ressortent également. Les voix générées par l'intelligence artificielle présentent des limites notables dans l'expression du beau et du laid. Souvent perçues comme artificielles, elles peinent à restituer la richesse et la complexité des émotions humaines, se contentant d'en simuler les effets. Cette artificialité tend à produire un "beau" standardisé, lisse et normé, tandis que le "laid" est fréquemment réduit à des formes caricaturales et stéréotypées.

Séquence 3

Cette séquence trois divisait les élèves en 4 groupes de six environ : scénographie / médiation / affiche / cartels. Des groupes peut-être trop chargés par rapport aux tâches demandées. Il était donc plus facile pour certains élèves de se placer en « passager clandestin » du groupe par rapport aux effectifs.

De plus cette séquence aurait pu être réalisée entièrement sans intelligence artificielle, mais nous avons fait le choix d'imposer l'IA dans la consigne ; apparaissant plus comme un élément technique que comme une contrainte pour eux. Ainsi, les médiateurs par exemple ont pu relire leurs documents écrits et corriger les fautes (en corse et en français) ; les élèves s'occupant de l'affiche ont généré l'image centrale par ce biais. Les élèves des cartels comme expliqué auparavant ont créé les silhouettes pour les fichiers. Le seul groupe, qui a peiné cet usage était le groupe de la scénographie, très emballés, ils ne l'ont pas mobilisées, nous avons donc remédié à cela en leur demandant de trouver des œuvres ou des scénographies en référence

Sur la finalité du scénario, et l'analyse de ce dernier :

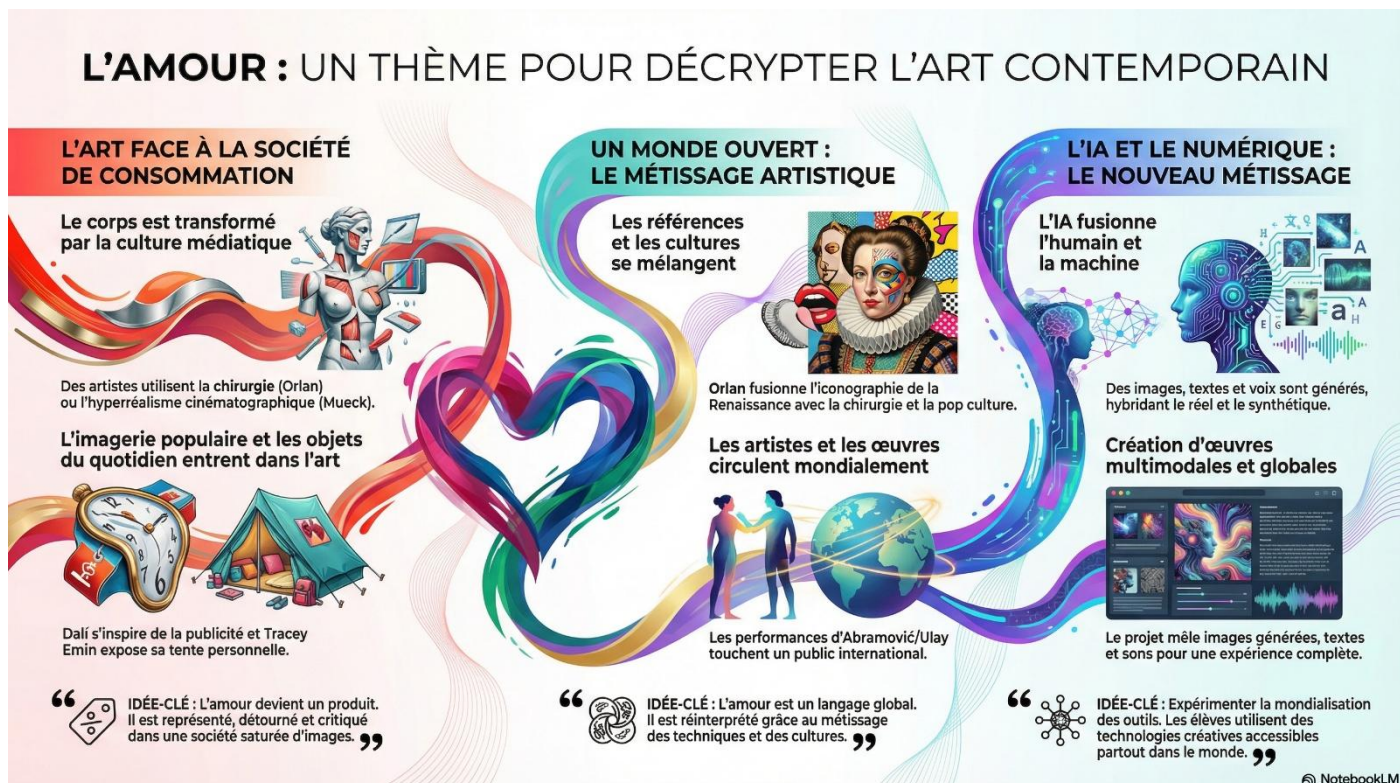
Etant donné que notre équipe de travail était novice dans le monde des traAM, nous avons tout de même été prises par le temps sur la fin du projet. A posteriori, il nous apparaît qu'une structuration plus fine de l'analyse du projet, à travers la mise en place d'outils tels que des questionnaires semi-directifs, des grilles d'observation ou des dispositifs d'auto-évaluation, aurait permis de mieux objectiver les effets du dispositif sur les apprentissages et les représentations des élèves. Leur absence constitue ainsi une limite dans l'évaluation du projet, ouvrant des perspectives d'amélioration pour de futures participations à un traAm.

Il aurait sans doute été préférable de disposer de davantage de temps afin de formaliser pleinement les résultats de la séquence 3, notamment la réalisation de l'exposition. Un temps plus long aurait permis d'aboutir à des productions plus abouties, tant sur le plan qualitatif que dans la conception des dispositifs de médiation et de communication à destination du public extérieur.

Néanmoins, malgré ces contraintes temporelles, nous tenons à souligner l'engagement des élèves tout au long du projet. Ils ont su faire preuve de persévérance face à un dispositif exigeant, peut-être ambitieux pour un niveau de 4e. Leur implication et leur capacité à s'investir dans ce travail témoignent de la confiance qu'ils nous ont accordée, confiance que nous avons également placée en eux. Nous sommes, à ce titre, particulièrement fiers du chemin parcouru et des productions réalisées.

4.2.3 Ressources complémentaires de l'enseignant réalisées par IA

Infographies notebook LM



NotebookLM

Qu'est-ce que le Beau ? Un Voyage à Travers les Civilisations et les Époques

Le "Canon" Occidental : Une Histoire en Mouvement



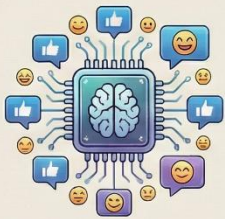
Beautés du Monde : Rituels et Symboles



NotebookLM

Le Beau Statistique : Comment l'IA Redéfinit l'Art

Les IA génératives apprennent à partir de milliards d'images jugées 'belles' ou 'réussies', créant ainsi une esthétique optimisée et standardisée. Cette approche s'oppose radicalement à l'histoire de l'art, où le 'laid' et l'imperfection ont toujours été des catalyseurs essentiels d'innovation et d'humanité.



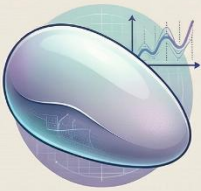
L'Esthétique de l'IA : La Beauté par Optimisation

L'IA apprend ce qui plaît

Elle est entraînée sur des images likées, des visages harmonieux et des corps normés.

Elle produit un "beau statistique"

Ce processus oublie mécaniquement le bizarre, le maladroit et le dérangent.



Son but est d'optimiser, pas d'exprimer

L'optimisation neutralise la laideur expressive et le malaise volontaire.



Le Rôle du Laid dans l'Art : La Beauté par Résistance

Le laid est fondamental dans l'histoire de l'art

De Caravage à Picasso, il résiste aux normes et fait avancer la création.



L'art rend le monde aimable **malgré** le laid

L'IA, elle, propose un monde aimable parce qu'il est beau.

"Le laid n'est pas l'opposé du beau"

C'est ce qui empêche le beau de devenir une norme vide de sens.



NotebookLM

Métamorphoses du Beau et du Laid à travers l'Art



NotebookLM

Vidéo sur l'amour et son lien avec l'art et la mondialisation :

N'a pas été communiqué aux élèves lors de la séquence, uniquement réalisé par les enseignantes pour essayer les fonctionnalités de NotebookLM, publié sur youtube pour permettre sa diffusion dans le cadre de ce traAM



Document réflexif sur le lien thème d'HDA

Lien avec le thème d'Histoire des Arts

Les arts à l'ère de la consommation de masse - Un monde ouvert ? Métissages artistiques à l'époque de la mondialisation

Dans ce projet, elle montre comment les représentations de l'amour dans l'art dialoguent avec les grandes transformations culturelles de l'époque contemporaine. En s'appuyant sur un corpus d'œuvres allant de Dali à Tracey Emin, en passant par Orlan, Ron Mueck, Louise Bourgeois ou encore le duo Abramovic/Ulay, elle met en évidence la manière dont les artistes vivent et interrogent la société de consommation, la circulation mondiale des images et le métissage des formes artistiques.

Elle souligne d'abord que, depuis 1945, l'art est profondément marqué par l'essor de la culture médiatique et technologique. Les artistes empruntent aux sciences, au cinéma, aux objets industriels ou aux codes de la publicité, comme le montrent Dali avec l'esthétique atomique, Mueck avec l'hyperréalisme venu du cinéma ou Emin avec la récupération d'un objet quotidien. Cette présence du réel, du banal ou du technologiquement transformé inscrit pleinement le projet dans l'étude des **arts à l'ère de la consommation de masse**.

Elle met également en avant que la mondialisation ait favorisé la rencontre et la fusion des pratiques, des identités et des références culturelles. Les artistes circulent, diffusent et hybrident leurs langages : Orlan mêle chirurgie esthétique et iconographie classique, Abramovic et Ulay utilisent le langage universel du corps dans des performances visibles dans le monde entier, Bourgeois fusionne mythologie personnelle et matériaux industriels. Ce dialogue constant entre traditions, cultures et innovations nourrit la réflexion sur le **métissage artistique** propre à un **monde ouvert**.

Le thème de l'amour, choisi comme fil conducteur, lui permet de montrer que les émotions humaines sont universelles mais que leurs représentations évoluent et se transforment sous l'effet de la mondialisation culturelle. Les élèves découvrent ainsi comment le beau, le laid, l'intime ou le corps sont façonnés par des normes médiatiques, contestés par les artistes, ou réinterprétés grâce au numérique, notamment à travers les outils d'IA qu'ils utilisent eux-mêmes dans le projet.

Ainsi, en articulant analyse d'œuvres, production plastique, écriture et création numérique, le projet offre une entrée concrète et actuelle dans l'étude de **l'art contemporain mondialisé**, montrant comment les formes de l'amour reflètent et interrogent les grandes dynamiques de notre époque.

DIRE L'AMOUR + un thème universel pour comprendre :

L'art dans la société de consommation (images, corps, médias)

Le métissage des cultures (artistes du monde entier)

Le numérique et l'IA (nouveaux langages)

Les variations du beau / laid / corps à travers les époques

1. Arts et consommation de masse (1945 + aujourd'hui)

• Corps transformé

- Orlan + chirurgie / culture de l'image médiatique
- Mueck + hyperréalisme lié aux techniques cinématographiques
- Emin + consécration de l'intime comme produit culturel

• Imagerie reproductible

- Dali + science, publicité, images techniques
- Prints, installations, performances filmées (Abramovic/Ulay)
- Exposition / diffusion des œuvres via médias + réseaux

• Culture populaire & objets du quotidien

- La tente d'Emin
- L'utilisation des outils IA dans le projet (Bing Creator, SpeechText.AI)

→ **Idee-clé** : L'amour devient un **produit représenté, détourné, critiqué** par les artistes dans une société saturée d'images.

2. Un monde ouvert : métissages artistiques

• Mélange des références

- Dali : science + portrait classique
- Orlan : Renaissance + chirurgie + pop culture
- Abramovic/Ulay : traditions performatives internationales
- Bourgeois : mythe personnel + matériaux industriels modernes
- Corpus incluant Antiquité & Préhistoire (Vénus) + diversité culturelle

• Circulation mondiale des artistes et œuvres

- Mueck : Australie + Londres
- Abramovic/Ulay : Serbie + Allemagne + scènes internationales
- Bourgeois : sculptures implantées dans le monde entier
- Claudel exposée mondialement

• Diversité des langages artistiques

- Sculpture, performance, installation, art numérique
- Textes + images + voix
- Utilisation possible de plusieurs langues

→ **Idee-clé** : L'amour est un **langage global**, réinterprété par des artistes de cultures différentes, grâce au métissage des techniques et des références.

3. L'art numérique et l'IA comme métissage contemporain

- **IA image** : génération de visuels (beau / laid) + métissage humain / machine
- **IA texte** : transformation de l'écriture + nouvelle littérature
- **IA audio** : voix artificielle + hybridation du réel et du synthétique
- **Exposition** : images + texte + son = **œuvre multimodale et globale**

Documents : fiches élève et séquence (IA image, IA audio, IA texte, Canva)

→ **Idee-clé** : Les élèves expérimentent la **mondialisation des outils et des esthétiques**.

4. Thème transversal : amour, beau, laid, corps

→ **pivot permettant de relier l'ancien, le moderne, le globalisé**

• Antiquité / Préhistoire

- corps idéalisé selon des codes culturels
- **XIXe - Claudel**
 - amour passionnel, incarnation du mouvement
- **XXe - XXe siècle**
 - fragmentation (Dali)
 - performance du risque (Abramovic/Ulay)
 - intimité publique (Emin)
 - maternité monumentale (Bourgeois)
 - identité transformée (Orlan)

→ **Idee-clé** : Le regard sur l'amour change selon les époques, les cultures et les médias + parfait pour un EPI & l'HDA du Cycle 4.

5. Prolongements pédagogiques (TraAM / EPI)

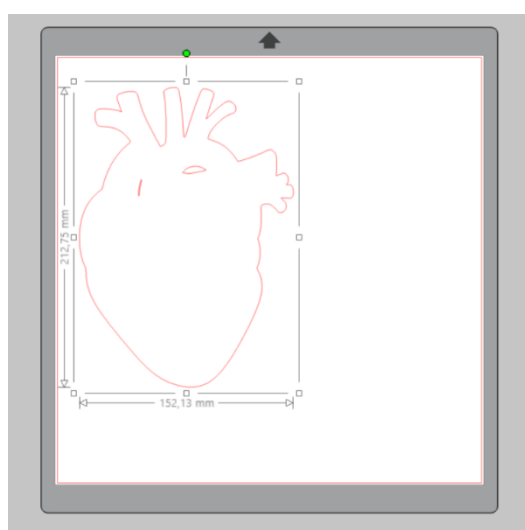
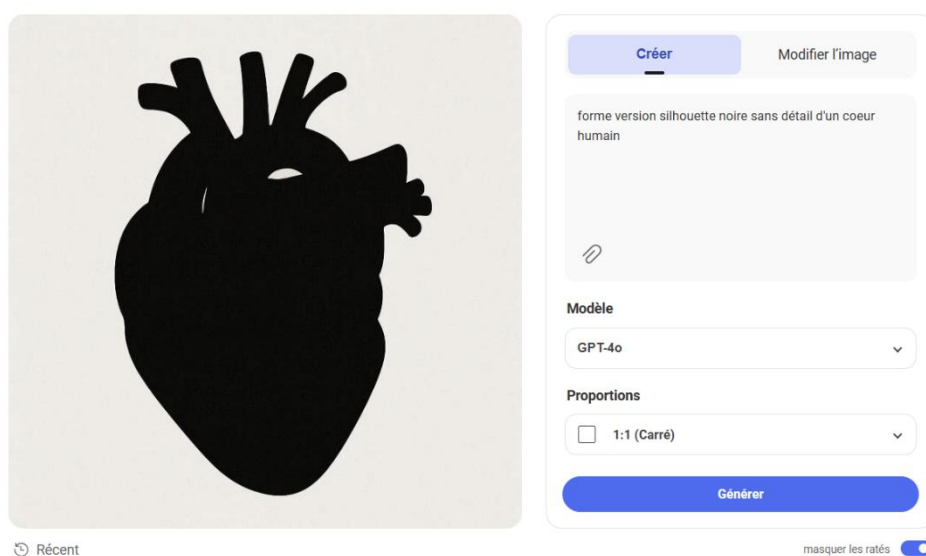
Ce que permet le projet :

- Comprendre la **mondialisation des images**
- Analyser la **transformation du corps** dans l'art moderne/contemporain
- Expérimenter la **création métissée** (texte + image + IA + voix)
- Développer une **culture visuelle critique**
- Produire une **œuvre personnelle** dans un monde globalisé

4.2.4 De l'usage des outils Fablab dans la séquence 3

Notre établissement s'est engagé dans la création d'un mini Fablab, dans le cadre de son déploiement un grand nombre d'élève a été formé à l'usage de machines numériques. Parmi elle, le Plotter de découpe. Ainsi, les élèves ont pu réaliser la forme des cartels pour la séquence 3 à l'aide de cette machine. Ce point ne constituant pas un point nécessaire du scénario, il n'apparaît pas dans ce dernier.

Cependant il permet de montrer le déploiement des compétences numériques de nos élèves, puisqu'ils réalisent les fichiers sur Silhouette studio et qu'ils génèrent avec l'IA les forment qui servent de base à ces derniers. Ils peuvent d'ailleurs être mis à disposition si besoin

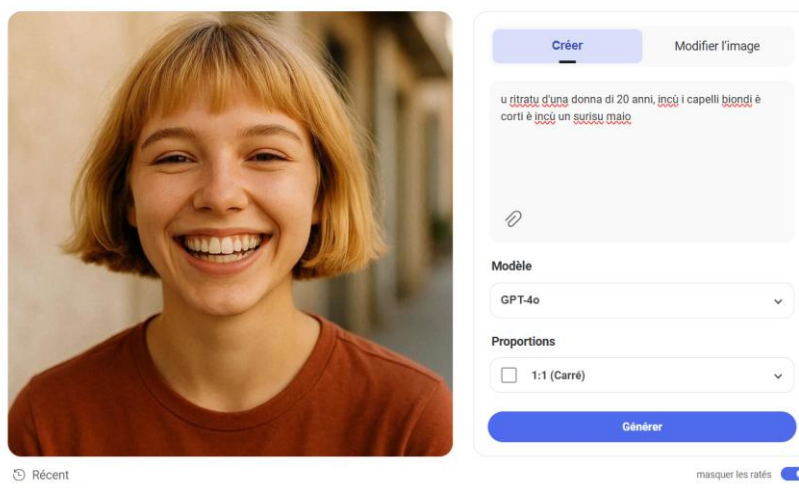


4.2.5 De l'enseignement bilingue et de sa mobilisation dans le projet

La poursuite de l'enseignement bilingue dans le cadre de ce projet TRAAM s'est révélée essentielle, tant sur le plan pédagogique que culturel. La majorité des documents destinés aux élèves ont ainsi été conçus en langue corse, afin de valoriser les compétences linguistiques des élèves et d'inscrire les apprentissages dans leur contexte territorial et identitaire. Bien entendu, des temps d'échange en français et des traductions ont été faites afin de pouvoir s'assurer de la bonne compréhension.

Par ailleurs, dans une perspective de diffusion et de valorisation du projet à l'échelle nationale, l'ensemble des documents officiels produits dans le cadre de la synthèse à destination du ministère a fait l'objet d'une traduction en langue française. Cette démarche visait à garantir leur accessibilité et leur compréhension, notamment en vue de leur publication sur des plateformes telles qu'Edubase.

Enfin, ce travail bilingue a également permis d'interroger les capacités de compréhension et de traitement de la langue corse par les outils d'intelligence artificielle mobilisés dans le projet aux séquences 1 et 3. Il a ainsi constitué un levier intéressant pour observer les limites et les potentialités de ces technologies face à une langue régionale, contribuant à enrichir la réflexion pédagogique autour des usages du numérique.



4.3. Article rédigé sur le TraAM

Ajouter article sur le site académique ? Arts plastiques ?

4.4. Exemples de productions d'élèves

Séquence 1 :



Prompts :

Français : fait moi des mains bronzées, fines, avec un peu de vernis sur des ongles en amandes. Dans un style hyper réaliste

Corse : Fammi mani abbronzate, fine, cù un pocu di vernice nantu à unghje à forma d'amandula, in un stile iperrealistu.



Prompts :

Fr Génère moi un garçon, qui fait un sourire mais avec des dents tordues. Dans un style hyper réaliste

Corse : Generammi un zitellu chì face un sorrisu ma cù i denti storti, in un stile iperrealistu.

Séquence 2 :

Prompts

Monstrous male voice, very deep and heavy, with a rough and guttural texture. The voice should sound distorted and almost animal-like, with subtle growls between words. Add a dark reverb effect. The pace is slow and weighted, like a powerful creature speaking. The tone should feel threatening and unsettling.

Voix masculine monstrueuse, très grave et lourde, avec une texture rauque et gutturale. La voix doit paraître déformée et presque animale, avec de légers grognements entre les mots. Ajouter un effet de réverbération sombre. Le rythme est lent et pesant, comme celui d'une créature puissante qui parle. Le ton doit être menaçant et inquiétant.

Voix générée :



Prompts:

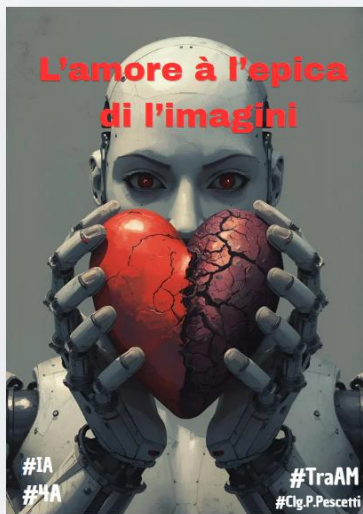
The voice must be clear, melodious and delicate, reflecting the grace of a young woman who chooses every word with care. At the beginning, the tone should sound innocent and surprised

La voix doit être claire, mélodieuse et délicate, reflétant la grâce d'une jeune femme qui choisit chaque mot avec soin. Au début, le ton doit paraître innocent et surpris .

Voix générée



Séquence 3 :



+ Ajouter une page

Prompts :

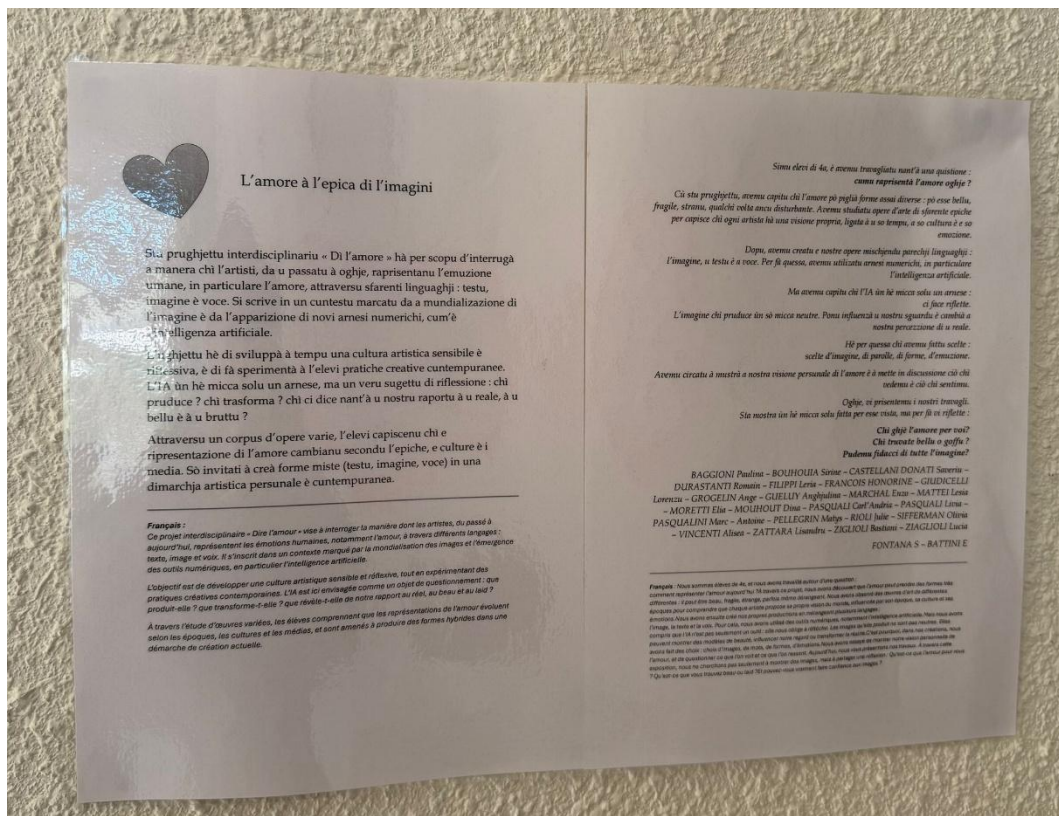
Un robot humanoïde hyper réaliste tenant un cœur fissuré dans ses deux mains, le cœur divisé en deux parties : une moitié rouge vif, lisse et brillante, l'autre sombre, craquelée et altérée.

Affiche choisie et affichée dans l'établissement

Prompt :

Rédige-moi un texte en note d'intention et médiation pour montrer au public en tant qu'élève à partir des idées suivantes : exposition qui questionne notre rapport à l'Amour à partir du beau et du laid. C'est entre l'art plastique et le français

(Retravaillé puis traduit par les élèves)



Prompt :

J'ai réalisée un écran qui diffuse du son, des phrases textuelles et des fils dans la scénographie de mon exposition. Tu peux me trouver en tout 10 œuvres qui utilisent ça ?

Réalisation des élèves à la maison (via vraisemblablement chatgpt)

Références artistiques

Installation : écran, texte, son et fils

Introduction

Dans le cadre de notre exposition « Dire l'amour », nous avons conçu une installation immersive composée d'un écran diffusant du son, des phrases textuelles et des fils intégrés dans la scénographie.

Ce dispositif s'inscrit dans une démarche artistique contemporaine, où les artistes utilisent plusieurs médiums (image, texte, son, espace) pour créer une expérience sensible et immersive.

Les références suivantes nous ont permis de comprendre comment ces éléments peuvent dialoguer dans une œuvre.

1. Jenny Holzer – *Truisms* (1977-)

✦ Texte diffusé sur écrans lumineux.

Jenny Holzer utilise des phrases courtes qui apparaissent en continu sur des supports numériques. Son travail questionne la société, le langage et la manière dont les mots influencent notre pensée.

🔗 Lien avec notre projet : Nous diffusons aussi des phrases pour provoquer une réflexion chez le spectateur.

2. Nam June Paik – *Electronic Superhighway* (1995)

✦ Installation composée d'écrans et de câbles.

Paik est un pionnier de l'art vidéo. Dans cette œuvre, les écrans et les fils représentent un réseau d'informations.

🔗 Lien avec notre projet : Les fils de notre installation évoquent un réseau de circulation des images et des données.

3. Chiharu Shiota – *Uncertain Journey* (2016)

✦ Installation immersive faite de fils.

L'artiste crée des espaces envahis de fils qui symbolisent la mémoire, les émotions et les relations humaines.

🔗 Lien avec notre projet : Nos fils représentent les liens invisibles entre les émotions, les images et les mots.

4. Rafael Lozano-Hemmer – *Pulse Room* (2006)

✦ Installation interactive sonore et lumineuse.

Cette œuvre transforme les battements de cœur du public en lumière.

🔗 Lien avec notre projet : Comme dans notre installation, il y a une idée de flux et de transmission.

5. Bill Viola – *The Crossing* (1996)

✦ Installation vidéo immersive avec son.

Bill Viola crée des œuvres lentes et émotionnelles qui plongent le spectateur dans une expérience sensorielle.

🔗 Lien avec notre projet : Nous cherchons aussi à créer une ambiance émotionnelle autour de l'amour.

6. Ryoji Ikeda – *Test Pattern* (2008-)

✦ Installation audiovisuelle basée sur des données.

L'artiste transforme des informations numériques en images et en sons.

🔗 Lien avec notre projet : Notre installation interroge aussi le lien entre numérique, image et perception.

7. Laurie Anderson – *Language is a Virus* (1986)

✦ Performance mêlant voix, texte et technologie.

Laurie Anderson utilise la voix et le langage comme matière artistique.

8. Annette Messager – *Les Pensionnaires* (1971-72)

✦ Installation mêlant fils, objets et narration.

Son travail explore l'intime, le corps et les émotions.

🔗 Lien avec notre projet : Nous abordons aussi des thématiques liées à l'amour et à l'intimité.

9. Hito Steyerl – *How Not to Be Seen* (2013)

✦ Vidéo critique sur les images numériques.

Elle questionne la place des images dans notre société.

🔗 Lien avec notre projet : Nous réfléchissons à la fiabilité et à l'influence des images, notamment avec l'IA.

10. Christian Marclay – *The Clock* (2010)

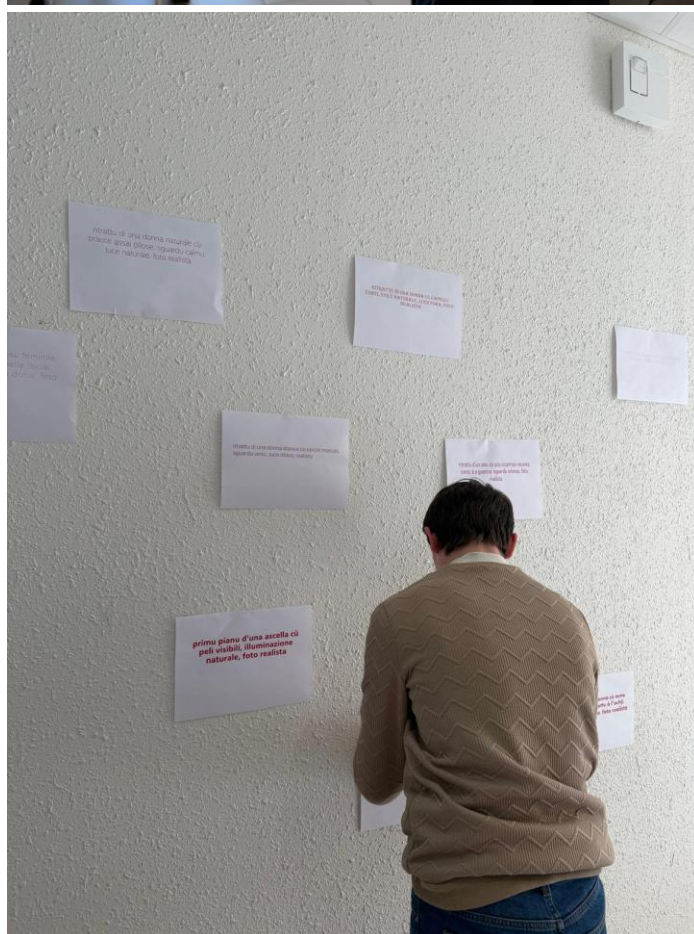
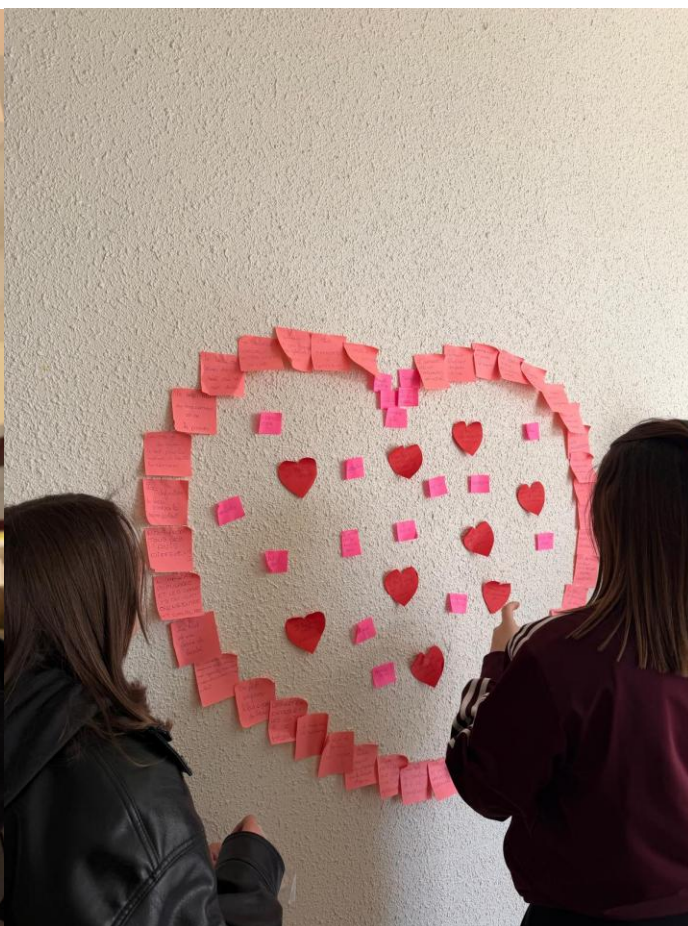
✦ Montage vidéo et sonore en continu.

L'œuvre joue sur le temps et la répétition.

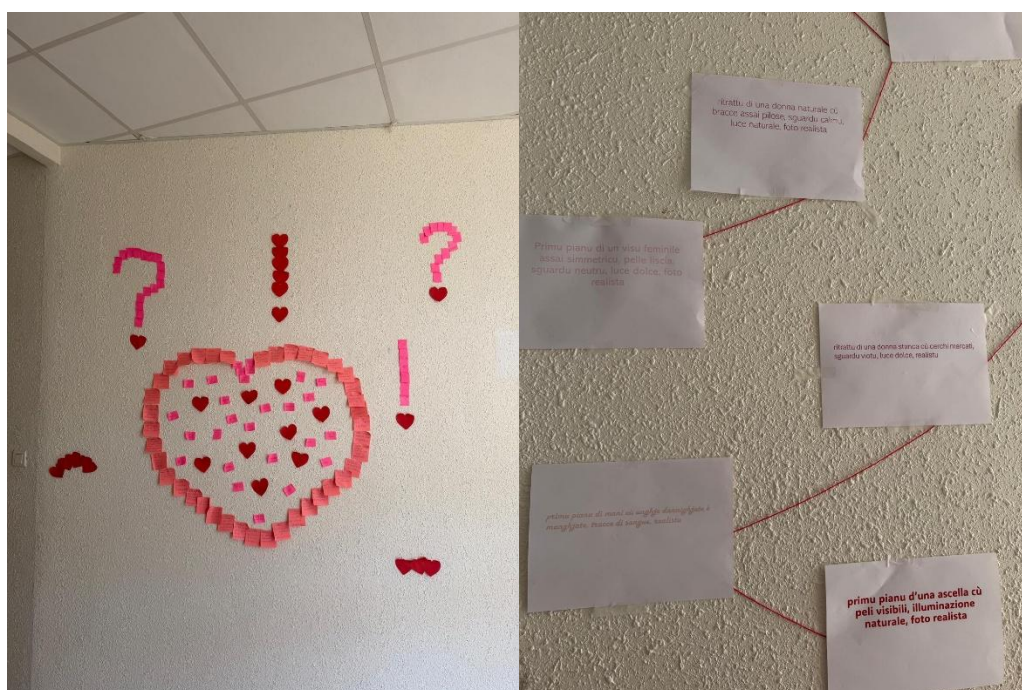
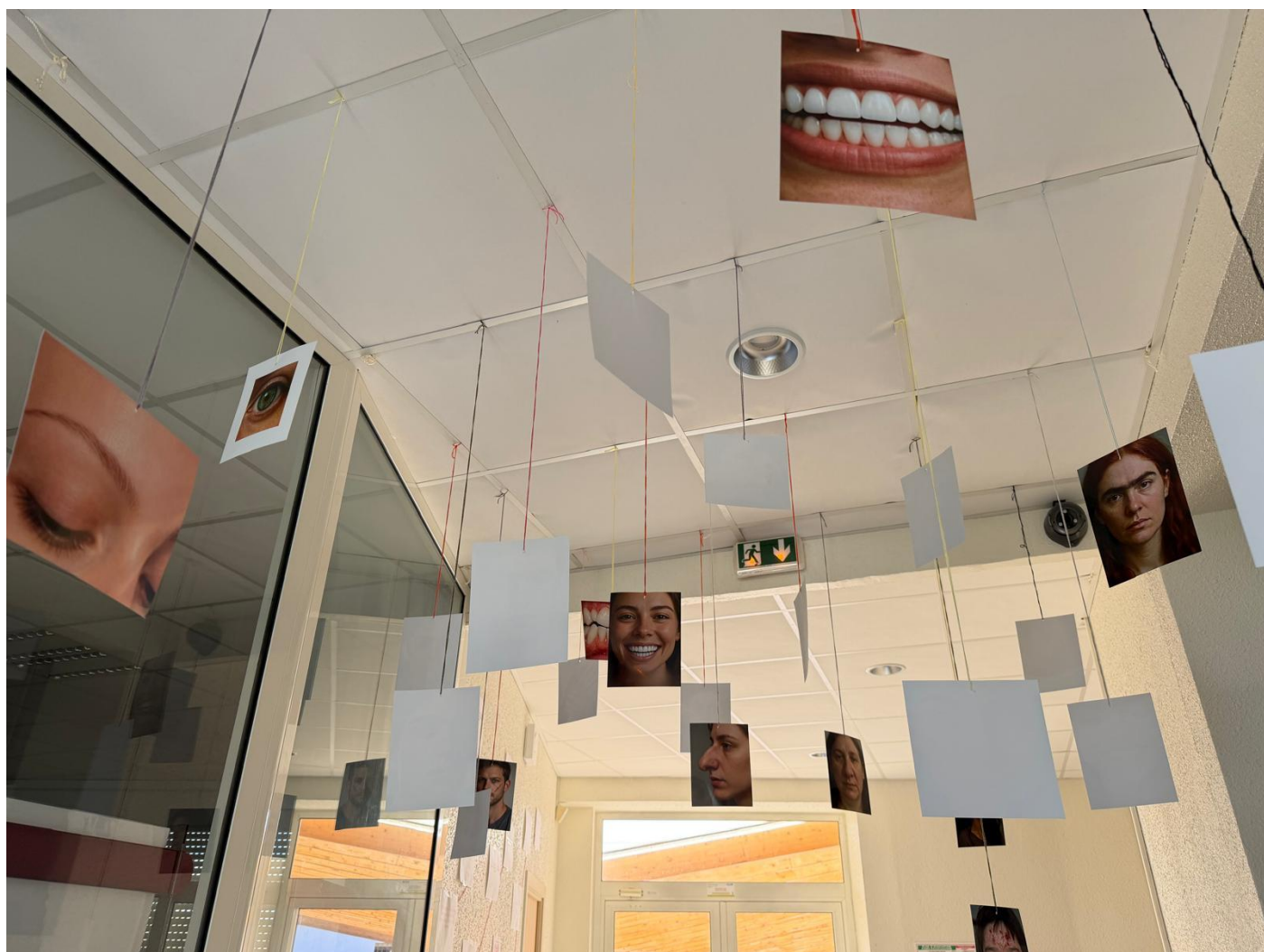
🔗 Lien avec notre projet : Notre installation fonctionne aussi comme un flux continu.

A noter que l'IA semble se mettre à la place de l'élève pour lier leur scénographie aux références, là où il aurait été intéressants que l'élève le fasse oralement

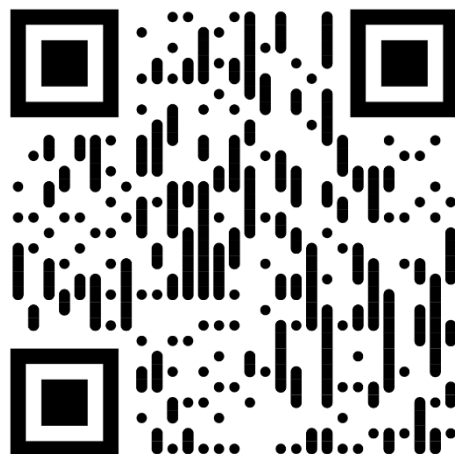
Installation des productions d'élèves avec M Agostini, OP :



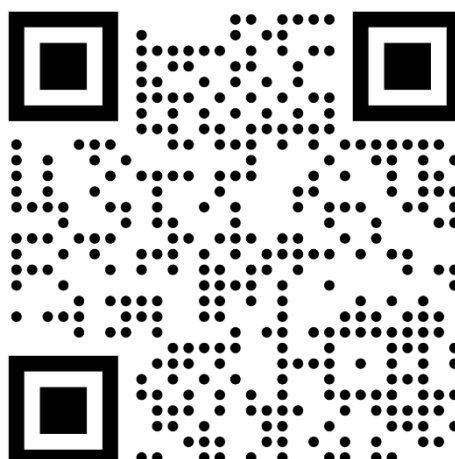
Exposition et médiation :



Détails des éléments de la synthèse réflexive des élèves écrite par lors de l'accrochage



Détails de l'ajouts des références artistiques



Production audiovisuelle à partir de la mise en voix

