

Synthèse du projet pédagogique : « Le langage au service de l'autonomie de l'image ? »

Cette séquence d'arts plastiques s'inscrit dans les questionnements relatifs au numérique, à l'autonomie de l'œuvre et à la ressemblance et l'écart. Elle interroge la problématique suivante : de quelle manière le langage numérique participe-t-il à l'autonomie de l'œuvre ?

À partir de reproductions d'œuvres représentant des masques et des portraits, les élèves sont amenés à expérimenter différents modes de production et de transmission de l'image. Le projet repose sur un processus de traduction successif entre langage visuel, langage écrit, pratique graphique et génération numérique.

Dans un premier temps, les élèves, réunis en binômes, réalisent une description écrite la plus précise possible d'une œuvre observée en mobilisant un vocabulaire spécifique aux arts plastiques. Cette description est ensuite transmise à un autre binôme qui doit en proposer une représentation graphique fidèle, uniquement à partir des informations textuelles reçues. Une sélection de dix mots issus de cette description sert enfin de base à la création d'une image par intelligence artificielle générative dans un environnement numérique respectueux du RGPD.

Les élèves confrontent alors quatre états d'une même information : l'œuvre de référence, sa description écrite, son interprétation graphique et sa traduction numérique. Cette mise en relation leur permet d'identifier les écarts, les transformations, les pertes ou les enrichissements produits par chaque langage et chaque outil.

La limitation volontaire des interventions possibles sur l'image générée par l'intelligence artificielle conduit les élèves à questionner la part d'autonomie de l'outil numérique, la place de l'intention artistique ainsi que le rôle du protocole dans la création contemporaine.

Le projet vise à développer les capacités d'observation, d'analyse, de communication et d'argumentation des élèves tout en consolidant l'usage d'un vocabulaire plastique adapté. Il permet également d'aborder de manière critique les outils d'intelligence artificielle générative et leurs incidences sur les processus de création.

Les compétences travaillées sont les suivantes :

- Exploiter les différents champs de la pratique plastique et leurs hybridations ;
- Expérimenter et mettre en œuvre une démarche de création ;
- Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine ou observe ;
- Analyser les relations entre intention, processus de réalisation et production finale ;
- Interroger les notions de ressemblance, d'interprétation et d'autonomie de l'œuvre.