

L'ENVIRONNEMENT DE MA BOUTIQUE DE RÊVE

Objectifs de séquence :

- > **Atteindre un idéal de pratique réflexive** : en partant de trois notions du programme, il s'agira de favoriser la créativité plastique. Puis, grâce à des recherches documentaires, de se former une culture visuelle pour la mettre au service d'une utilisation éclairée de l'IA (> rédiger un prompt détaillé pour obtenir une proposition précise de l'outil numérique).
- > **Faire le lien entre pratique plastique traditionnelle et celle numérique** et, ce faisant, former les élèves à un quotidien créatif hybridé avec l'IA.
- > **Envisager les différentes fonctions du dessin** : un moyen à part entière de communiquer avec l'IA.

Question : comment le recours aux notions du programme permet de penser concrètement la relation d'un bâtiment à son environnement (depuis l'intégration totale jusqu'à la démarcation)?

Notions sollicitées : FORME, COULEUR, MATIÈRE

Q1-6 -- 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.

C1 Expérimenter, produire, créer :

C1-2 -- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.

C1-3 -- Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

C1-4 -- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.

C1-5 -- Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.

C1-6 -- Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.

C2 Mettre en œuvre un projet :

C2-1 - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

C3- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité :

C3-1 - Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.

C3-2 - Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

CONSIGNES

1) Pratique traditionnelle (1 séance).

> **Sur feuille A4 pleine page, dessinez l'environnement urbain de votre boutique.**

Pensez ses FORMES, ses COULEURS et ses MATÉRIAUX.

> Définissez **le degré d'intégration de votre boutique de rêve** à cet environnement urbain (depuis l'intégration totale jusqu'à la démarcation).

2) Recherche documentaire (hors classe) :

cherchez un artiste (pas forcément un architecte) que vous pourrez proposer à l'IA comme référence pour finaliser votre proposition graphique.

3) Pratique numérique (1 séance).

Après avoir numérisé votre dessin d'architecture, vous vous connectez à une IA générative d'images (*exemple : NANO BANANA*). **Vous rédigez un prompt** décrivant FORMES, COULEURS et MATÉRIAUX de l'environnement de votre édifice (décidez du niveau d'intégration de votre bâtiment à son environnement : depuis l'intégration totale jusqu'à la démarcation). **Indiquez-lui, également, un artiste** dans le goût duquel votre environnement sera conçu.

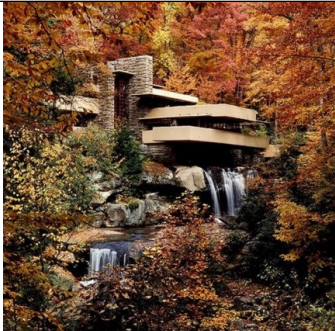
Votre objectif : créer une image numérique mêlant dessin d'architecture traditionnel et environnement urbain généré par IA.

Nombre de séances : 2.

4 DOCUMENTS ÉVALUÉS À ENVOYER VIA ÉCOLE DIRECTE :

- image numérisée de votre boutique de rêve
- image numérisée de votre dessin d'environnement urbain
- capture d'écran de votre prompt (vous lui indiquez FORMES, COULEURS et MATÉRIAUX de votre environnement urbain + un nom d'artiste dans le goût duquel l'image finale devra être réalisée).
- l'image finale obtenue par IA

RÉFÉRENCES

Intégration totale	Intégration partielle	Démarcation/marquage territorial
 Site troglodytique local dit Grotte de Jonas (Saint-Pierre-Colamine, Puy-de-Dôme). Un site principalement médiéval (13^e siècle) à vocation militaire avec sa chapelle et son pigeonnier. Le bâtiment est creusé dans la falaise, au sommet d'un site escarpé, plus facile à défendre et utile comme poste d'observation.	 Franck Lloyd Wright, La maison sur la cascade, 1936, Mill Run, Pennylvanie (dans la réserve naturelle de Bear Run). Bien que possédant des volumes géométriques, cette maison s'intègre au paysage forestier, juste au-dessus d'une cascade, grâce à ses pierres d'aspect brut et à ses éléments d'acier de couleur rouge, de même teinte que les érables alentours.	 Gloria Friedman et Adelfo Scaranello, Le Carré rouge/ tableau-refuge, 1997, brique, béton, bois, Villars-Santenoge (déptmnt de Haute-Marne, région Grand-Est). Un abri à la location pour touristes et comités d'entreprises. Forme géométrique et couleur vive permettent de repérer immédiatement l'édifice dans ce paysage préservé.

ÉVALUATION

PARTIE PRATIQUE : DESSIN HYBRIDE D'ENVIRONNEMENT URBAIN

Q1-6 Le dessin réalisé en classe, sur feuille, est bien celui d'un environnement urbain : 2 pts.

On a sollicité un IA générative d'images : 4 pts.

C1 ; C2-1 - Grâce à celle-ci, on a achevé une production mêlant dessin traditionnel et création numérique : 8 pts.

Richesse et sophistication plastiques de votre production graphique traditionnelle : 6 pts.

NOTE SUR 20, COEFF. 2

PARTIE THÉORIQUE : ÉCHANGER AVEC L'IA

C3 - Q3-2 – dans le prompt, on a su **définir les FORMES, MATÉRIAUX et COULEURS** de l'environnement urbain et **définir un degré d'intégration** de notre boutique à son environnement. 9 + 3 = 12 pts

C1-6 Q3-3 - On a su **donner à l'IA un nom d'artiste** dans le goût duquel concevoir l'image de notre environnement urbain. 4 pts

Richesse et sophistication du prompt envoyé à l'IA : 4 pts

> *N'hésitez pas à transmettre ces demandes à Chat GPT pour qu'il élabore une formulation de sur-mesure de votre demande à l'IA sollicitée(Nano Banana).*

TOTAL SUR 20, COEFF. 1

