Le Numérique et l’Art génératif

Enjeux sociaux du numérique.

Enseignant : Vincent Keller, Gymnase de Beaulieu

Spécialiste : Prof. Nathalie Dietschy, UNIL

Séquence : 2x 45 minutes en TP d’informatique

# Objectifs pédagogiques :

* Connaître les principales et principaux artistes de l’art produit par/grâce au numérique.
* Connaître les principales techniques utilisées
* Créer une œuvre d’art numérique et la présenter à la classe comme dans une galerie d’art
* Illustrer quelques enjeux sociaux (ou sociétaux) de l’Art généré par une intelligence artificielle

# Séquence

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Temps | Objectif | Détails |
| 5’ | Mise en situation | * Présenter une œuvre numérique. * Questionner les élèves sur ce qu’ils voient |
| 10’ | Historique | * Présenter les principales et principaux artistes (si possible autant d’hommes que de femmes) * Idéalement fil conducteur à mettre en perspective (brièvement) avec les développements technologiques (matériel et logiciel) |
| 15’ | Techniques utilisées | * Passer en revue les différentes techniques utilisées. * Mettre en perspective avec l’objectif de l’artiste |
| 5’ | Outil | * Explication des différentes possibilités de l’outil Open Source EasyDiffusion * Si temps : modifications avec GIMP * Créer une œuvre simplissime avec les élèves |
| 25’ | Création | * Les élèves créent une œuvre d’art personnelle à l’aide d’EasyDiffusion (voir avec GIMP) en se basant sur l’introduction historique et technique. |
| 10’ | Galerie d’Art | * Les élèves présentent à la classe leur œuvre en insistant sur les choix qu’ils ont fait * Ils déposent leur œuvre numérique sur un dépôt (traces) |
| 15’ | Enjeux sociaux | * Mettre en perspective les différents enjeux sociaux du numérique dans l’art : propriété, prix, coût, connaissances, etc.. |
| 5’ | Institutionnalisation des savoirs |  |

En rouge : besoin de matériel (VK)