



Donner vie à un tableau

Réflexion pédagogique autour de l'usage de l'IA en arts plastiques.
Donner du mouvement à une image fixe.

Classe de 3^{ème}

● Laurent GAUCHOT



Le projet : questionner l'image fixe à l'image en mouvement.

Objectif pédagogique

Dans le cadre du programme d'arts plastiques en classe de 3e, les élèves explorent par le sujet «Donner vie à un tableau».

L'enjeu : questionner **l'image fixe** et explorer comment le **mouvement**, réel ou suggéré, transforme la perception d'une œuvre.

Démarche artistique

Les élèves choisissent par eux-même un tableau connu de: Degas, Hopper, Vermeer, Vinci, Hokusai, Van Gogh...etc

Puis ils utilisent une **intelligence artificielle générative (Vheer.com)** pour produire une courte vidéo à partir de l'image fixe du tableau.





Pourquoi Vheer.com ?



Conformité RGPD

Outil gratuit et conforme au RGPD, point essentiel dans un cadre scolaire public.



Accessibilité

Facilité d'accès et de prise en main pour tous les élèves, sans compétences techniques préalables sinon l'utilisation du smartphone.



Deux modes d'animation

Donner un mouvement au personnage ou créer un mouvement de caméra (zoom, déplacement).

Ce choix permet de concentrer le travail des élèves non pas sur la technique, mais sur les intentions artistiques.

Une technique unique, des réponses multiples

Bien que tous les élèves utilisent le même outil et la même technique, les productions finales révèlent une **grande variété** :



Choix du tableau

Œuvres variées selon les sensibilités



Type de mouvement

Subtil, narratif ou symbolique



Rythme et ambiance

Temporalité propre à chaque vidéo



Sens donné

Intention singulière de l'élève

- 📄 Cette diversité montre que l'IA n'uniformise pas les productions, mais peut au contraire **révéler des intentions singulières**, à condition qu'elle soit intégrée dans un cadre pédagogique précis.



Réalisations des élèves en quelques exemples :



Renforcement des connaissances en histoire de l'art



Le projet conduit naturellement les élèves à approfondir leur **culture artistique** :

- Effectuer des recherches en histoire de l'art
- Identifier un artiste, une époque, un courant
- Comprendre le contexte de création de l'œuvre choisie
- Se situer dans une chronologie artistique

L'animation de l'image n'est pas gratuite : elle doit être **cohérente avec l'esprit du tableau**, son époque et les intentions de l'artiste. Ce qui implique une certaine base solide d'histoire de l'art en troisième.



Un projet valorisant et efficace

55min

Durée d'une séance

Réalisable en une heure de cours incluant présentation, recherche, génération et verbalisation

100%

Accessibilité

Élèves en difficulté valorisés, y compris ceux moins à l'aise avec les pratiques plastiques traditionnelles

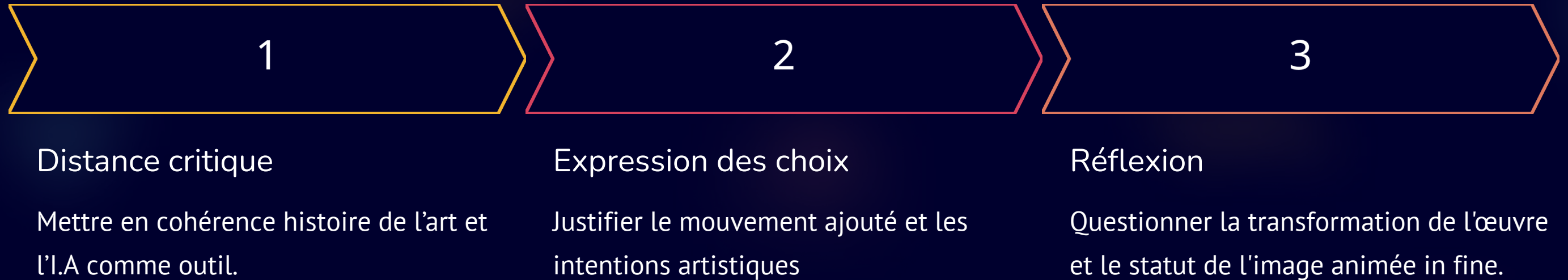
3

Phases clés

Recherche, production technique et temps de verbalisation critique

Les vidéos générées se révèlent visuellement satisfaisantes et rapides à produire, renforçant l'engagement et la motivation des élèves.

La verbalisation : clé de la démarche critique



L'utilisation de l'IA pour « faire bouger » un tableau de l'histoire de l'art s'inscrit pleinement dans les objectifs des arts plastiques : **questionner l'image**, explorer le rapport entre fixité et mouvement, la narration visuelle, l'art video, et ainsi articuler pratique de l'écrit, culture artistique avec une **réflexion critique**.

Ce projet montre que l'IA, lorsqu'elle est encadrée, choisie de manière responsable et pensée pédagogiquement, peut enrichir les apprentissages sans se substituer à la démarche artistique de l'élève.