

**Cycle**  
**Terminal**  
*Première*

# ARCHIVE ILLUSOIRE

D'après un scénario pédagogique issu des recherches *TRAAM*, mené par  
**Anne-Sophie Saurel, Laura Moulié, Sandie Lannot, Stéphane Muzotte, Catherine Kerever, IA-IPR.**

**Comment l'IA et la vidéographie peuvent-elles créer une archive crédible d'un événement qui n'a jamais eu lieu ?**



**Tami NOTSANI**

*Truchement*

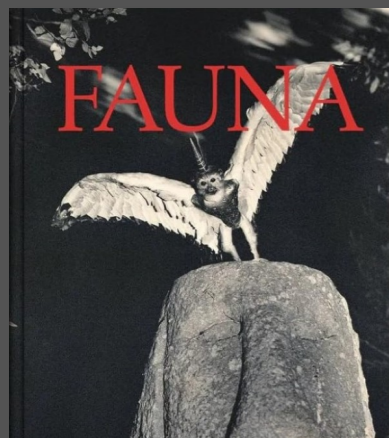
2024

œuvre participative\* à partir des images d'archives de  
l'ECPAD

\*traduit par l'IA (Intelligence artificielle)

Sujet : créer l'archive d'un événement qui n'a jamais existé.

À partir d'outils de captation vidéo et/ou d'un logiciel d'Intelligence Artificielle, vous devrez imaginer un événement fictif (historique, social, scientifique, culturel, etc.) et en proposer une archive vidéographique crédible, comme si cet événement avait réellement eu lieu.



**Johan FONTCUBERTA**, *Fauna*, série photographique, 1985-1989



**Orson Wells**, *La Guerre des mondes*, adaptation du roman du même nom de l'écrivain H. G. Wells, interprétée par la troupe du Mercury Theatre, diffusée le 30 octobre 1938 sur le réseau CBS aux États-Unis.



**Christian BOLTANSKI**, *Les Archives*, 1965, installation, Les dimensions totales de l'installation sont variables, chaque boîte : 12 x 23,4 x 21,8 cm.



**Johan GRIMOMPRES**, *dial H-I-S-T-O-R-Y*, film de 68 minutes, 1997, coproduction du Centre Pompidou et participation de la Documenta X



**Tsila HASSINE et Carmel BARNEA BREZNER JONAS**, *Fake Truth*, 2019-2022



**Simon WECKERT**, *Google maps Hacks*, 2020



**Alain JOUSSEAU**, *G255*, 2020, Fondation EDF, exposition *Fake news*, du 27 mai 2021 au 30 janvier 2022.

## Évaluation

### Composante plasticienne

Construire une archive visuelle crédible à partir d'événements fictifs en mobilisant l'IA et les dispositifs vidéographiques.

### Composante théorique

Cohérence entre l'événement fictif et la véracité de l'Histoire.

### Composante culturelles

La place de l'archive fictive dans la culture visuelle contemporaine, à l'ère de l'IA et de la vidéographie.

### Compétences travaillées du programme :

#### Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

#### Expérimenter, produire, créer :

**C1.3** Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique

**Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif :**

**C2.4** Confronter intention et réalisation pour adapter et réorienter un projet, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

#### Questionner le fait artistique

**C3.3** : Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.

#### Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique

**C4.3** Dire et partager sa démarche et sa pratique, écouter et accepter les avis divers et contradictoires

## Vocabulaire

**Archive** : ensemble des documents concernant l'histoire d'une collectivité, d'une famille ou d'un individu.

**Illusoire** : ce qui est propre à une donnée illusoire. Interprétation erronée d'une donnée sensorielle.



Pour le dispositif, découper la séquence en trois séances :

Séance 1 : pratique exploratoire : réalisation de croquis et storyboards dans le carnet de travail. Recherches de sources historiques véritables.

Séance 2 : pratique plastique : réalisation de captation vidéographiques et de test avec des logiciels d'Intelligence Artificielle pour générer des images en mouvements et différents effets. Rédaction d'un prompt précis.

Séance 3 : Exportation en .mp4 et présentation des différentes productions à la classe : verbalisation et partage de la pratique plastique.

### **Logiciels IA**

Google Veo 3  
OpenAI Sora 2  
Runway Gen-4.5  
Luna Dream Machine  
Synthesia  
HeyGen  
Pictory

### **Logiciels vidéo**

Adobe Premiere Pro  
Windows Movie Maker  
Final Cut  
iMovie  
PowerDirector  
DaVinci Resolve  
Pinnacle Studio  
Hitfilm Express  
Blender  
Canva