



IMAGINER ET CRÉER AVEC L'IA DU RÉCIT À L'IMAGE

UN CADAVRE EXQUIS TENTACULAIRE ET FUTURISTE,
ENTRE VISIONS HUMAINES ET MACHINES GÉNÉRATIVES

AMÉLIE RAVALEC

IMAGINER ET CRÉER AVEC L'IA : DU RÉCIT À L'IMAGE

UN CADAVRE EXQUIS TENTACULAIRE ET FUTURISTE, ENTRE VISIONS HUMAINES ET MACHINES GÉNÉRATIVES

PRÉSENTATION DE LA FORMATION :

L'image générative par intelligence artificielle provoque un émerveillement immédiat, mais très vite une question se pose : et maintenant ? Une fois passée la fascination des premières images, beaucoup d'artistes et de créateurs ne savent plus comment prolonger, structurer ou relier cette matière à leur propre pratique.

Cette formation propose de reconnecter l'intelligence artificielle à l'intuition artistique. Pendant cinq jours, les participants créeront ensemble une œuvre collective à la frontière du rêve, de l'expérimental et du cinéma : un court film surréaliste, composé intégralement avec des outils d'intelligence artificielle, du visuel au son en passant par la voix.

Pour se concentrer pleinement sur la création plastique et sonore, le scénario est fourni en amont par la formatrice. Il s'agit d'un canevas narratif structurant, inspiré des procédés du cadavre exquis surréaliste, où chaque stagiaire pourra investir un fragment de monde. L'objectif est de traduire un récit par l'image, d'explorer les mutations de style, la richesse des associations, et de composer une narration visuelle cohérente, guidée par l'intuition, la culture visuelle, et les puissances de l'intelligence artificielle.

MidJourney, Sora, Suno, ElevenLabs... les outils sont là. Il reste à apprendre à s'en emparer comme on le ferait d'un pinceau ou d'une caméra, avec méthode, avec folie et avec rigueur. Cette formation est une expérience collective et créative, où chacun repartira avec des repères esthétiques clairs, une méthodologie adaptable à ses projets, et une œuvre à montrer. C'est un atelier pour réinventer le cadavre exquis au XXI^e siècle et faire de l'intelligence artificielle non pas un gadget, mais un véritable moteur de vision.

DURÉE :

5 jours / 35 heures

VOTRE FORMATRICE :

Amélie Ravalec est réalisatrice et artiste basée à Londres, d'origine parisienne. Elle est également productrice, photographe, monteuse et étalonneuse. Ses films, diffusés en salles, festivals, musées et institutions culturelles dans plus de 50 pays, ont cumulé plus de 1200 projections internationales. Son travail a été acquis par des chaînes telles qu'ARTE, Sky Arts UK et ORF Autriche, et récompensé par une quinzaine de prix internationaux.

Elle est notamment la réalisatrice de *Japanese Avant-Garde Pioneers* (2025), *Sumarsólstöður* (2025), *Labyrinth of the Unseen World* (2025), *Japan Visions* (en post-production), *Art & Mind* (2019), *Industrial Soundtrack For The Urban Decay* (2015) et *Paris/Berlin: 20 Years Of Underground Techno* (2012), et l'autrice et designer du livre *Japan Art Revolution*, publié par Thames & Hudson (2025).

Passionnée par les nouvelles technologies, elle a cofondé Circle Time Studio, un studio créatif de production et post-production dans les domaines du cinéma, de la publicité, de l'édition, des romans graphiques et des clips musicaux, spécialisé dans les nouvelles technologies, la production assistée par intelligence artificielle et la réalité virtuelle. Parmi ses projets récents, Circle Time Studio a produit un film génératif en IA pour la série PhantasIA d'ARTE (2025), plusieurs romans graphiques pour Fayard, et un livre d'art réalisé avec l'IA, *Posthuman Codex* (2023).

À QUI S'ADRESSE CETTE FORMATION ?

Cette formation s'adresse aux réalisateurs, scénaristes, créatifs, graphistes, designers, photographes, artistes-auteurs, professionnels de la post-production, des effets spéciaux et de la 3D, ainsi qu'à toutes les personnes travaillant dans la production de films – costumiers, chefs décorateurs – mais aussi aux architectes, aux professionnels du jeu vidéo et aux designers graphiques. Elle s'adresse à celles et ceux qui souhaitent découvrir, comprendre et expérimenter les intelligences artificielles génératives sans se sentir dépassés, afin d'enrichir leur palette d'outils visuels et d'intégrer ces nouvelles technologies dans une démarche artistique fluide et efficace.

PRÉREQUIS POUR SUIVRE LA FORMATION

La formation s'adresse à toute personne motivée par l'exploration et la création avec des outils numériques innovants. Une maîtrise technique de base de l'informatique est recommandée, ainsi qu'une familiarité avec des logiciels créatifs ou de post-production tels qu'Adobe Premiere, InDesign ou équivalents, qui constitue un atout mais n'est pas obligatoire. La connaissance de l'anglais est également un plus, notamment pour accéder à certaines ressources et interfaces logicielles en langue anglaise. L'essentiel est d'avoir une envie réelle d'expérimenter, d'apprendre et d'intégrer les intelligences artificielles génératives dans sa pratique artistique ou professionnelle.

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE À LA FORMATION

Le matériel nécessaire, incluant les postes de travail, ordinateurs connectés à Internet, tablettes graphiques, abonnements aux outils d'intelligence artificielle (MidJourney, Sora, Runway, Suno, ElevenLabs, Chat GPT, etc.) ainsi que les logiciels Adobe, est fourni par l'organisme de formation FINK. Les participants peuvent également choisir d'apporter leur propre ordinateur portable et tablette graphique pour travailler dans un environnement familier.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES SUR TOUTE LA DURÉE DE LA FORMATION

- Comprendre les fondamentaux des outils d'intelligence artificielle générative et leur intégration dans un processus créatif.
- Développer une méthodologie de création visuelle et narrative collaborative, fondée sur la production d'une œuvre collective.
- Apprendre à gérer la profusion d'images et de propositions générées par l'IA, pour ne pas se laisser submerger et savoir extraire l'essentiel.
- S'initier à l'art du « dialogue » avec l'intelligence artificielle : formuler des consignes claires, recadrer l'outil lorsque les résultats ne correspondent pas, savoir lui « dire non » et conserver le rôle de directeur-rice artistique.
- Acquérir les compétences techniques nécessaires à la maîtrise des principaux logiciels et plateformes d'image, son et voix génératifs (MidJourney, Sora, Suno, ElevenLabs, etc.).
- Apprendre à structurer une narration visuelle cohérente à partir d'un canevas narratif préétabli, tout en encourageant l'expérimentation et l'intuition.
- Expérimenter la synergie entre création humaine et intelligence artificielle dans la production audiovisuelle contemporaine.
- Produire un court film surréaliste complet, intégrant image, son et voix, avec une approche esthétique riche et personnelle.

NOTIONS QUE L'ON APPREND

- Bases et usages avancés des outils de génération d'images par IA.
- Techniques de prompt engineering pour diriger les créations visuelles.
- Introduction aux outils de synthèse vocale et sonore basés sur l'IA.
- Concepts fondamentaux de narration visuelle et construction d'univers.
- Méthodes de travail collaboratif et gestion de projet artistique avec l'IA.
- Intégration des images générées dans une séquence audiovisuelle cohérente.

PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION

JOUR 1 : DÉCOUVERTE DES OUTILS ET IMMERSION NARRATIVE

OBJECTIFS :

- Acquérir la maîtrise des outils d'image générative (MidJourney, Sora, Runway, ChatGPT), comprendre le cadre narratif du projet collectif, initier la collaboration artistique, et présenter la notion de styles visuels distincts pour chaque ère.

NOTIONS QUE L'ON APPREND :

- Introduction aux outils IA (MidJourney, Sora, Runway, ChatGPT)
- Concepts de narration collective et cadavre exquis visuel
- Présentation du scénario narratif : « Chroniques d'une pieuvre cosmique » et ses six ères, chacune avec un style esthétique propre
- Notion d'hybridation et de transition fluide entre styles pour créer une œuvre cohérente
- Premiers tests d'images fixes sur MidJourney

DÉFIS COLLABORATIFS :

- Création de premières images fixes par ère
- Atelier de brainstorming sur la direction esthétique et narrative par ère
- Mise en place d'une planche de style commune et d'un storyboard fragmenté
- Moodboard commun, 1ère planche de style, univers visuel de chaque stagiaire

JOUR 2 : EXPLORATION VISUELLE APPROFONDIE ET DÉFINITION DES UNIVERS

OBJECTIFS :

- Développer les univers visuels et esthétiques pour chaque fragment narratif, apprendre à intégrer des images personnelles, affiner la notion de transition stylistique.

NOTIONS QUE L'ON APPREND :

- Techniques avancées de prompt engineering
- Intégration d'images de référence et remix via MidJourney et Sora
- Construction des styles visuels propres à chaque ère
- Réflexion sur la transition fluide entre elles
- Initiation aux animations simples avec Sora et Runway

DÉFIS COLLABORATIFS :

- Création d'éléments visuels clés (décors, personnages, textures) intégrés dans différents styles

- Série d'images fixes, compositions, textures, storyboard par stagiaire
- Génération de storyboards animés
- Travail collectif sur la cohérence des transitions stylistiques

JOUR 3 : ANIMATION ET PRODUCTION VIDÉO IA

OBJECTIFS :

- Produire des séquences animées cohérentes, explorer la création vidéo IA, approfondir les transitions visuelles entre les différents univers.

NOTIONS QUE L'ON APPREND :

- Utilisation des moteurs vidéo IA (Runway, Suno, Kling, Veo)
- Techniques d'animation image à image, text-to-video, lipsync
- Approches pour créer des transitions visuelles fluides et hybrides entre styles

DÉFIS COLLABORATIFS :

- Réalisation de clips animés et premiers montages de séquences
- Expérimentation des transitions visuelles et narratives
- Réalisation d'une séquence animée intégrée dans la narration globale
- 1 séquence animée en image-to-video ou text-to-video par stagiaire

JOUR 4 : CRÉATION SONORE, VOIX-OFF ET ANIMATION DU NARRATEUR

OBJECTIFS :

- Générer voix-off, musique, SFX et ambiances sonores avec IA, animer un personnage narrateur via Runway pour synchronisation labiale.

NOTIONS QUE L'ON APPREND :

- Création des voix off avec ElevenLabs
- Créations d'effets sonores et bruitages avec Eleven Lab
- Création musicale avec Suno
- Animation de personnages pour le lipsync avec Runway
- Intégration du narrateur dans le montage audiovisuel

DÉFIS COLLABORATIFS :

- Intégration audio-visuelle de la narration dans une séquence
- Version montée du fragment de chaque stagiaire avec voix et son

JOUR 5 : MONTAGE FINAL, POSTPRODUCTION, CRÉDITS ET PRÉSENTATION

OBJECTIFS :

- Assembler toutes les séquences, peaufiner le montage, créer les crédits animés et finaliser la vidéo collective.

NOTIONS QUE L'ON APPREND :

- Montage avancé avec Adobe Premiere et After Effects
- Création et animation des crédits avec Runway et After Effects
- Gestion du rythme, transitions et génériques
- Préparation à la présentation finale et débrief

DÉFIS COLLABORATIFS :

- Montage complet du film collectif (1 à 3 minutes)
- Animation et intégration des crédits
- Export et projection
- Projection publique et retour d'expérience

TITRE DU PROJET COLLECTIF :

« Chroniques d'une pieuvre cosmique »

CONCEPT NARRATIF

Une créature polymorphe, hybride, mi-animale mi-magique (pieuvre, chimère, entité ondoiyante...) traverse les âges, de la préhistoire à un futur indéfini, en s'adaptant à chaque époque, lieu ou monde. Chaque participant imagine et construit un fragment de ce voyage, avec son propre univers visuel, esthétique, émotionnel et narratif. L'ensemble forme un film-collage surréaliste, un cadavre exquis temporel et stylistique, mêlant image, vidéo, son, et narration.

LES 6 ÈRES DU VOYAGE

ÈRE 1 : LA PRÉHISTOIRE - LE SOUFFLE DES ORIGINES

Notre créature, une pieuvre polymorphe, prend vie dans un océan archaïque saturé de couleurs. C'est une mer fertile, foisonnante, baroque dans son exubérance : des poissons aux formes improbables, des tortues gigantesques aux carapaces gravées de motifs rituels, des requins millénaires. Le tout baigne dans une lumière surnaturelle, filtrée par des vitraux vivants.

Les animaux sont rendus avec un niveau de détail quasi-naturaliste, comme dans des planches d'observation anciennes, mais réinterprétées avec une intensité hallucinatoire, comme tirée d'un bestiaire imaginaire oublié. Le style pictural évoque une peinture à l'huile monumentale du XIXe siècle : compositions grandioses, nuages dramatiques, contrastes violents entre ténèbres et lueurs célestes.

La pieuvre, encore translucide, flotte lentement vers la surface. Au contact de l'air, son corps se densifie, gagne en opacité, en texture. Elle dérive dans un monde de feu et de vent, survole des paysages de boue fumante, de glaciers qui craquent, des volcans en éruption. Des mammouths avancent au ralenti dans une lumière dorée. Autour des flammes, de petites silhouettes humaines dansent. Sur les parois de pierre, à la lumière tremblante du feu, on aperçoit une fresque primitive : une figure aux bras tentaculaires, des yeux multiples, une auréole de points rouges et noirs.

AMBIANCES ET STYLES VISUELS À EXPLORER

- Style pictural : peinture à l'huile dramatique, textures chargées, compositions monumentales, ciel apocalyptique
- Rendu animalier : naturalisme minutieux proche des planches encyclopédiques anciennes, mais teinté d'étrange et de merveilleux
- Surréalisme graphique : formes impossibles qui semblent scientifiquement plausibles, symboles cryptés, écritures biomorphiques intégrées dans les textures
- Palette : turquoise des abysses, pourpre corail, ambre brûlé, ocre liquide, noir veiné d'or

EXEMPLES DE PROMPT:

/imagine prompt: A magical, shapeshifting octopus being born in a kaleidoscopic prehistoric ocean, its tentacles blooming like bioluminescent petals, covered in ancient glowing symbols, watchful eyes blinking along its limbs. The sea teems with surreal marine life: spiral-shaped fish with translucent organs, turtles with baroque golden shells covered in labyrinthine carvings, colossal sharks with crystal fins and ammonite patterns etched into their skin. Coral grows in impossible architectural forms – resembling alien temples and bone cathedrals – while jellyfish float like floating glass chandeliers. The water itself shimmers with radiant oil-slick colours: fuchsia, emerald, indigo, molten gold. Light refracts like stained glass in motion. Painted in the maximalist style of a Romantic-era oil epic, with deep textures, mythic atmosphere, and a sense of sacred, dreamlike birth. This is a cosmic genesis rendered with painterly madness and overwhelming detail. --ar 16:9

/imagine prompt: An immense prehistoric landscape on the brink of cataclysm, in the style of a 19th-century apocalyptic oil painting. Towering volcanoes erupt in the background, casting rivers of molten lava and plumes of black smoke into a darkened, turbulent sky. Lightning forks through crimson clouds. In the foreground: a cavern mouth bathed in flickering firelight, where early humans dance in trance around a sacred bonfire. Etched on the stone wall behind them, glowing faintly with pigment and heat: a surreal cave painting of a divine octopus with dozens of iridescent eyes and flowing, dreamlike tentacles, surrounded by a halo of sacred symbols and burning constellations. The scene is monumental, chaotic, and mythic – a sublime vision of primal fear and reverence. --ar 16:9

ÈRE 2 : L'ANTIQUITÉ - LE MONDE DES CITÉS SACRÉES

La pieuvre glisse dans un monde de pierre, de lumière et d'échos. Ce n'est plus la terre brute et chaotique de la préhistoire, ici tout semble construit, aligné, pensé. Mais les lois sont étranges, inversées. Les pyramides penchent, les escaliers ne mènent nulle part, les temples sont ouverts au ciel et taillés dans des matériaux qui changent de couleur selon la lumière.

C'est une époque rêvée, fusion de toutes les civilisations anciennes : Égypte, Mésopotamie, Atlantide, mais à travers le filtre du rêve. Les cités qu'elle traverse semblent sans fin. Certaines sont à flanc de falaise, d'autres flottent au-dessus du vide. Tout est symbole. Des étoiles gravées sous les dalles, des constellations sur les dômes, des alphabets secrets. Chaque bâtiment est un livre. Chaque couloir, un labyrinthe.

AMBIANCES ET STYLES VISUELS À EXPLORER

- Architectures démesurées: temples impossibles, escaliers suspendus, coupoles percées, escaliers suspendus, passerelles en spirale, structures gravées à l'infini, dans l'esprit des gravures de Piranesi, Escher ou des villes chimériques de Brodsky & Utkin
- Matières / Textures : marbre patiné, or mat, turquoise minéral, obsidienne polie, pierre gravée, métal vieilli, fresques effacées par le sable, mosaïques incomplètes
- Lumière : solaire, oblique, sacrée ; parfois irréelle comme dans un rêve
- Esthétique : peinture murale ancienne fusionnée à une imagerie fantastique ; références à l'ésotérisme, à l'alchimie, aux écritures oubliées
- Détails obsessionnels : chaque colonne, chaque mur est orné de glyphes, d'arabesques, de symboles qui semblent raconter une histoire oubliée.
- Couleurs dominantes : turquoise minéral, rose profond, bleu nuit saturé, or métallique patiné

EXEMPLES DE PROMPT :

/imagine A vast ancient city floating in a timeless void, built with surreal, impossible architecture labyrinthine bridges, spiralling staircases that defy gravity, hovering domes, arches opening into glowing abysses. The style is ultra-detailed, like an etching from a dream: a fusion of sacred geometry, lost civilisations, and fantastical logic. The buildings are adorned with glyphs and carvings, rendered in faded turquoise, rich magentas, deep blues, and weathered gold. Towering above the skyline, a colossal octopus deity emerges its tentacles winding through temples, its eyes glowing from carved towers, both sculpted and alive. Light filters through the dust like memory itself. The mood is sacred, surreal, and suspended in a forgotten eternity. --ar 16/9

/imagine A submerged ancient city with impossible architecture – spiral staircases suspended in water, pierced domes open to the light, bridges looping through voids. Everything is carved in patinated marble, matte gold, turquoise stone, and polished obsidian. Columns and walls are covered in forgotten glyphs, arabesques, and alchemical symbols, worn by time. The octopus appears throughout the ruins – sculpted into archways, etched into mosaic floors, her tentacles wrapping through corridors like living calligraphy. Light filters in like stained glass, sacred and surreal. The atmosphere is strange, still, and reverent – as if the city is dreaming. Style inspired by Piranesi, Brodsky & Utkin, Byzantine frescoes. Colour palette: mineral turquoise, deep rose, saturated blue, sun-bleached cream, oxidised gold. Textures: carved stone, water-worn mosaic, velvet sediment. --ar 16/9

ÈRE 3 : LE MOYEN AGE - L'ÂGE DES SIGNES ET DES VISIONS GOTHIQUES

La pieuvre entre dans une époque de symboles et de récits codés, où chaque chose semble porter une signification cachée. Les villes sont des forêts de clochers, les routes serpentent entre les champs, les vitraux filtrent la lumière en arcs-en-ciel narratifs. Tout est miniature, mouvement, et message.

Elle réapparaît dans les manuscrits enluminés, utilisé comme lettrine, peinte au coin des parchemins sacrés : tantôt chimère céleste, tantôt créature de sagesse, parfois messagère de royaumes invisibles. Les artistes la dessinent dans les marges des livres saints, entre les notes de musique et les prières.

Elle traverse des villes gothiques étranges, où les toits s'enroulent comme des coquillages et les tours pointent vers des étoiles intérieures. Autour d'elle, des processions chatoyantes d'animaux en robe d'apparat, de troubadours masqués, de licornes aux sabots dorés, de savants à tête d'oiseau. Tout semble être théâtre, jeu, parabole.

AMBIANCES ET STYLES VISUELS À EXPLORER

- **Esthétique** : peinture gothique flamande ultra-détaillée, enluminure féérique, gravure alchimique
- **Palette** : dorure métallique, rouge coquelicot, vert végétal, bleu céleste
- **Ambiances** : procession fantastique, village enchanté, vision rituelle
- **Références** : Bosch et Bruegel - le merveilleux, l'absurde, le grotesque, l'iconographie imaginaire

EXEMPLES DE PROMPT :

/imagine prompt: A fantastical medieval city filled with towering gothic spires, labyrinthine rooftops, and whimsical bridges arcing over glowing rivers. The streets are alive with a surreal procession of masked figures, robed animals, and musicians with bird heads. In the sky above, a luminous octopus floats like a divine banner – its tentacles curling around the towers, its eyes serene and

omniscient. The buildings are adorned with golden filigree, stained glass windows shimmer with deep blues and ruby reds. The overall atmosphere is joyous, sacred, and dreamlike, as if painted by a medieval visionary. Style resembles a hyper-detailed illuminated manuscript crossed with a Bruegel festival scene. --ar 16:9

/imagine prompt: Close-up of an illuminated manuscript page from a fantastical medieval codex. At the centre: a sacred octopus drawn with fine gold lines and brilliant mineral pigments. Its tentacles form intricate spirals filled with musical notes, tiny castles, and stars. Around the creature, borders of red and blue filigree with stylised flora and mythical beasts. The parchment is aged and glowing, with tiny annotations in strange alphabets. A symbol of divine mystery and wonder. --ar 16:9

ÈRE 4 : L'ÈRE INDUSTRIELLE - L'ÂGE DES MÉCANISMES

La créature avait connu les saisons du monde avant qu'on ne tente de les ordonner. Elle avait entendu les langues sans alphabet, traversé les grottes peintes, les palais de marbre, les labyrinthes gothiques, et dans chaque époque elle avait laissé son empreinte. Mais rien ne l'avait préparée à cette transformation-là, silencieuse et totale, qui ne ressemblait ni à un déluge ni à une guerre, mais à une lente bascule du réel, une mue du visible.

Le monde avait remplacé les prières par des rouages, et les légendes par des plans d'ingénieur. Les arches étaient devenues ponts de fer, les coupoles, verrières de gare, et les cloches, des sirènes de changement d'équipe. L'air, chargé de suie et d'électricité, vibrait d'une énergie nouvelle, plus froide, plus vive, presque trop rapide pour les pensées anciennes.

La pieuvre, elle, n'avait pas fui. Elle s'était installée au creux du cœur de cette mécanique, non comme une résidente passagère, mais comme une entité transmutée, une force lente et vitale qui s'était laissée absorber. Ses tentacules s'étaient étendus sous les dalles de briques et les planchers d'usines, épousant la forme des tuyaux, nourrissant les chaînes de montage, caressant la tôle encore tiède. Ses yeux, multipliés, avaient glissé dans les cadrans, les manomètres, les lampes de contrôle, pour contempler cette étrange beauté fonctionnelle, cet ordre vibrant qui se tissait sous les toits noircis des manufactures.

AMBIANCES ET STYLES VISUELS À EXPLORER

- **Esthétique** : Industrielle, mécanique, hybride biomécanique avec inspiration anatomique et alchimique
- **Palette** : Gris acier, rouille, noir charbon, cuivre terni, touche électrique lumineuse.
- **Ambiances** : Usines monumentales, mécanismes détaillés, vapeur omniprésente, atmosphère sombre et chaleureuse, énergie industrielle frénétique.
- **Références** : Fritz Kahn, gravures de Goya, Fritz Lang, Enki Bilal, esthétique steampunk, anatomie mécanique.

EXEMPLES DE PROMPT :

/imagine prompt: A vast, hyper-detailed industrial factory in 19th-century Britain, rendered in the surreal diagrammatic style of an anatomical illustration. The building is cut open to reveal an intricate internal system of gears, conveyor belts, pistons, furnaces, and chimneys – like a cross-section of a mechanical body. Everything is interconnected like a Fritz Kahn machine, but the atmosphere is dark and textured, like a Goya etching: soot-stained walls, twisted shadows, smoke that curls like ghosts. Inside the system, a divine octopus is revealed – part organic, part mechanical – her tentacles powering the turbines, her eyes glowing from control panels, her body half-submerged in molten metal and steam. Workers move like clockwork figures, unaware of the

creature animating the whole. Surreal, smoky, grimly beautiful. --ar 16:9

/imagine prompt: A dark, richly textured charcoal drawing of a giant industrial gear – but the gear itself is a living octopus, its circular body forming the central cog, its curled tentacles interlocking perfectly with surrounding machinery. Each arm becomes a toothed limb, turning steam pistons, lifting chains, powering conveyor belts. The eyes of the octopus are ancient, calm, embedded like rivets in metal. Everything is rendered in deep fusain strokes: smudged shadows, fine detailing, powdery black forms. The drawing has the feel of a forgotten alchemical diagram – mechanical, organic, reverent. No labels, only the quiet presence of motion made creature. Style: 19th-century industrial sketchbook, charcoal only, tactile, mysterious. --ar 16:9

ÈRE 5 : L'ÈRE CONTEMPORAINE – L'ŒIL MÉDIAS

La pieuvre s'est fragmentée. Elle n'est plus une présence physique mais un éclat dispersé dans la multitude des écrans, des flux d'images et des réseaux incessants. Chaque tentacule devient un pixel, un même, une publicité qui clignote, un drone qui vole sans repos.

Dans cette époque saturée de signes et d'informations, la créature tente de se reconstruire au milieu du chaos visuel. Elle est à la fois omniprésente et insaisissable, une présence furtive qui danse entre les reflets des vitrines, les écrans de téléphones, les flux sans fin des réseaux sociaux. Les néons et les glitches dessinent des halos fantomatiques autour d'elle, tandis que le bruit constant des notifications remplit l'air. C'est une ère de lumières vives, de couleurs saturées, où la réalité se confond avec le virtuel, et où chaque regard est happé, hypnotisé.

AMBIANCES ET STYLES VISUELS À EXPLORER

- Esthétique : Saturée et fragmentée, mêlant pop art, cyberpunk et culture numérique, avec une ambiance de glitch et de néons criards.
- Palette : Néons vifs, rose, vert acide, bleu électrique, jaune fluo, contrastés par du noir profond.
- Ambiances : Flux incessant d'images et sons, paysages urbains nocturnes lumineux, impression de vitesse et de saturation sensorielle.
- Références : Tokyo / Akihabara de nuit, illustrations japonaises de Koichi Matsuda et Toshio Saeki, manga, cyberpunk, Ghost in the Shell.

EXEMPLES DE PROMPT

/imagine prompt: A hyper-saturated cyberpunk Tokyo street at night, inspired by 1980s Akihabara – flashing neon signs, towering skyscrapers layered with glowing kanji, and the chaotic light of endless pachinko parlours. In the centre: a vintage pachinko machine, enshrined like an altar, decorated with a vivid, screen-printed image of a surreal octopus – its tentacles twisting across the glass, eyes gleaming like slot lights. The visual style is graphic and bold, with flat electric colours, thick outlines, and stylised shading – inspired by underground Japanese illustration, pop surrealism, and retro tech-art. The atmosphere is intense, frenetic, and slightly absurd, filled with arcade noise, vending machines, glitched billboards, and crowds blurred by motion. --ar 16:9

/imagine A Japanese pachinko parlour scene rendered in a bold, flat-colour screenprint style inspired by 1970s-80s mass-produced poster design, Showa-era commercial art, and psychedelic pop graphics. The pachinko machine features a central octopus illustration with thick black outlines, solid blocks of red, turquoise, acid yellow and electric pink its tentacles spiral into stylised wave patterns and concentric jackpot rings. The background is filled with vertical kanji signs, flashing promotional banners, and dense patterns reminiscent of Japanese packaging and street ads. The entire image is printed like a silkscreen poster: grainy, tactile, no gradients, no realism, just

loud, graphic, chaotic beauty. Style influenced by underground Tokyo graphic design.

ÈRE 6 : MUTATION : LE RÉVEIL COSMIQUE D'UN MONDE POSTHUMAIN

Le monde ne s'est pas éteint. Il s'est inversé. D'un coup. Les lois qui gouvernaient la matière ont été repliées, réécrites, remplacées, non par des hommes, non par des machines, mais par la volonté brute de la planète. Quelque chose s'est soulevé, lentement, depuis l'intérieur, une mémoire organique, très ancienne, bien plus vaste que tout ce qu'on avait su coder ou raconter.

Les océans ont changé de couleur. Le ciel s'est mis à vibrer. Les continents ont commencé à éclore. Des formes inconnues ont germé sur les plaines : forêts de cristal, falaises-méduses, fleurs tournantes, prairies qui chantaient. Le sol n'était plus sol. C'était une matière pensante. La gravité a été allégée. Des créatures nouvelles sont apparues : avec des ailes, des peaux translucides, des chants en boucle, des pupilles en spirale. Il n'y avait plus d'histoire. Plus de passé. Seulement une présence vaste, comme un rêve lucide partagé par toute la matière vivante.

AMBIANCES ET STYLES VISUELS À EXPLORER

▪ Esthétique : Codex céleste vivant, cartographie mystique, bioluminescence organique, paysages en mutation perpétuelle, entre rêve, Eden psychédélique et mémoire cosmique.

▪ Palette : Jaune liquide, bleu nuit, inversions chromatiques, pigments néon en négatif, irisations chimiques.

▪ Ambiances : Monde en renaissance après rupture cosmique, nature exubérante, animaux heureux, spores dans l'air, gravité altérée, silence vibrant.

▪ Références : Andreas Cellarius, cartes stellaires mutantes, peinture inversée, dreamscape, imagerie post-anthropocène, chimie, négatifs.

EXEMPLES DE PROMPT:

/imagine prompt: A vast alien planet in the aftermath of a cosmic rebirth, its landscape glowing with fluid navy and radiant yellow pigments that shift like wet paint across the terrain. Towering forests of crystalline tendrils rise beside meadows of translucent, humming grasses. Amphibious creatures with iridescent wings leap through rivers that flow uphill. Toucans with fractal feathers perch atop ruins overgrown with luminous vines. Turtles with moss-covered shells drift through the air like slow blimps. In the sky, constellations pulse and mutate, drawn in lines of sacred geometry, like a living codex. The atmosphere feels divine, ecstatic, surreal – a psychedelic Eden imagined by Andreas Cellarius, painted in ink and memory. Style: richly detailed, dreamlike, post-human wonder, filled with organic light and silent intelligence. --ar 16:9

/imagine prompt: A surreal planetary dreamscape rendered in inverted neon colours, as if developed in a darkroom with chemical light. The terrain flows in negative pigment: glowing cyan rivers, fuchsia trees, lime green shadows. In the centre drifts a radiant octopus with soft, pulsating tentacles, surrounded by dozens of glowing baby octopuses – their bodies outlined in brilliant inverted colours, trailing iridescent paths through the air. The sky above is pitch black, cut with fluorescent constellations drawn in sacred geometry, like Cellarius maps inverted through a psychedelic lens. Crystal forests shimmer in reverse light, and the ruins of past cities glow faintly beneath layers of liquid pigment. The entire image feels like a memory processed through dream-chemistry – radiant, ecstatic, reverent. --ar 16:9



