

LE PROJET A L'HEURE DE L'IA

Note complémentaire, Bernard-André Gaillot, 2025

Depuis 2023, la référence à l'« intelligence artificielle » se fait de plus en plus pressante dans les médias. Désormais l'IA est présente partout, dans la recherche, dans les entreprises, sur les écrans de nos ordinateurs et les portables de nos élèves, au point que l'arrivée de l'IA dans tous les rouages de la société a pu être qualifiée d'« immigration cognitive de masse »¹.

En France, le ministère de l'éducation nationale invite les enseignants à s'emparer du sujet à tous niveaux et il apparaît clairement que les professeurs d'AP devront prendre en considération cette nouvelle assistance et bientôt agir avec elle quand les installations scolaires le permettront.

Dès 1950, le mathématicien Alan Turing disait « intelligentes » les premières machines informatiques. L'IA s'est ensuite développée de manière fulgurante, ainsi se souvient-on qu'en 1997 un ordinateur (IBM, *Deep Blue*) avait pu vaincre le joueur d'échecs Kasparov. Entre 1962 et 1965, l'ingénieur américain A. Michael Noll, a créé des images par ordinateur (IBM 7090, aux Bell Telephone Laboratories dans le New Jersey), des motifs artistiques abstraits et des images visuelles générées à partir de processus aléatoires et d'instructions mathématiques.

Un nouveau degré de questionnement concerne aujourd'hui les générateurs d'images de l'intelligence artificielle : elle est devenue « générative ». S'agissant du visuel, le traitement par ordinateur des images et des fictions cinématographiques était depuis longtemps pratiqué mais ce qui est novateur est la possibilité de confectionner de nouvelles images suivant une commande verbale adressée à la machine qui saura piocher parmi l'offre infinie des images stockées sur le Net : en 2021, OpenAI créa *DALLE-E*, bientôt suivi par *Midjourney*, *NightCafe*, puis d'autres avec le succès que l'on sait².

S'agissant de l'usage de *l'intelligence artificielle générative* en cours d'AP, il convient désormais d'y accorder une réflexion toute particulière. Contrairement aux premiers outils technologiques, l'usage, la portée et l'impact sur la pédagogie et la didactique des AP s'avèrent cruciaux. Sollicités par des élèves informés et fascinés par ces opportunités nouvelles (et fortement ludiques !), comment refuser quand l'équipement numérique est ou sera disponible dans l'établissement ? Confrontés à cette envie légitime, l'enjeu qui nous échoit est donc de préparer un scénario didactique apte à rendre les élèves acteurs face à ces systèmes algorithmiques afin de les conduire vers « un usage réfléchi et maîtrisé » de ces nouveaux outils. Il importe donc de ménager « un cadre sécurisé et sécurisant » qui favoriserait l'autonomie et la créativité des élèves tout autant qu'« un regard critique et éclairé » quant à leurs usages³.

L'intelligence générative d'images est certainement un bon moyen afin de développer des pratiques innovantes en art visuel à condition de ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'une machine *restitutrice*. Notons que si l'IA est dite "intelligente", son appellation anglaise renvoie tout autant au renseignement, à un service d'information programmé pour recueillir et

¹ Selon les mots du *Wall Street Journal* du 11 juin 2025.

² Lire notamment par Hugues Dufour, *L'Art face à l'IA – Vers un imaginaire augmenté*, Roubaix, FYP éditions, 2023.

³ Une partie de ces lignes sont tirées de la *LettreÉduNum* en arts plastiques, n°29, mai 2025, en ligne : <https://eduscol.education.fr/document/65046/download?attachment>

générer des données dans une logique statisticienne. Mais en 2025, les systèmes GAN ou RAG sont d'ores et déjà capables d'évaluer ces données, ils sont aussi capables de transformer des images préexistantes ou d'en générer de nouvelles, de compléter ou modifier des éléments constitutifs, voire des "hallucinations", d'animer des images fixes, si on leur demande.

En classe d'AP, l'IA peut être à la fois un déclencheur de la pratique plastique ainsi qu'un élément pouvant s'y insérer. Elle peut être également un outil de projection permettant de penser l'articulation entre projet à dimension artistique de l'élève et recherche de références artistiques. Pour réaliser un travail au moyen d'une IA, l'élève pourra utiliser des modèles tels que *Midjourney*, *DALL·E3*, *Dezgo*, *Craiyon*, *Vanilla*, *StyleGAN*, *Adobe Firefly* ou *StableDiffusion*, par exemple, qui sont capables de produire des images à partir de mots et de textes (instructions dites "*prompts*" ou "*invites*"⁴). Il peut s'agir de créer de toute pièce une image, de partir d'une image existante ou d'un travail plastique antérieur de l'élève pour les transformer, etc. La *Lettre EduNum* n°29 déjà citée et téléchargeable sur le site Eduscol arts plastiques en donne d'excellents exemples, ainsi de ce travail comparatif conduit dans le but de réfléchir à l'écart entre une image produite manuellement et celle générée par une IA⁵ :



Prompt de l'élève : « Une salle. Au centre une chaise d'enfant, blanche et cassée. Un ballon en forme de cœur accroché à la chaise. A droite sur le mur, le tableau "la petite fille au ballon" de Banksy. Beaucoup de ténèbres et d'ombres ».



Pour l'heure (2025), s'agissant de ce qui est produit, on conviendra que la réponse IA apparaît froide et convenue, comparée à la sensibilité de la réalisation manuelle. Sans doute ici aurait-il fallu préciser dans le *prompt* « avec une touche sensible ou picturale » ? Le fait provient aussi des algorithmes qui sélectionnent leur inspiration dans un monde numérique qu'ils ont eux-mêmes nourri, ce qui accentue cet effet de productions stéréotypées. « Les algorithmes d'IA actuels sont toujours dépendants des directives et des contraintes fournies par les êtres humains, et leur capacité à produire des œuvres artistiques est limitée par les données et les modèles sur lesquels ils sont formés (...) l'IA permet de trouver des combinaisons et des positions encore inexplorées par les humains » sans pour autant rendre actuellement l'œuvre « artistiquement significative »⁶.

De même, lors d'une émission de radio, invité à deviner quel est le siècle et l'auteur d'un morceau de musique classique sans référence, l'auditeur parvient assez aisément à suspecter une IA à cause de variations trop systématiques, sans nuances, et d'une exécution orchestrale trop parfaite : la mécanique ne vibre pas de la respiration humaine, ignorant

⁴ Pour Bastien Masse, un *prompt* doit être très précis afin de garantir une production riche et inattendue : B. Masse, « L'art, la technique ou la science du prompt », in Colin de la Higuera et Jotsna Iyer, *IA pour les enseignants: un manuel ouvert*, p. 260, en ligne : <https://pressbooks.pub/iapourlesenseignants/chapter/of-assignments-and-assessments/> Ajoutons un complément fort utile, cette fiche technique par le lien : [Arts Plastiques, Aix - Marseille, Intelligence artificielle](https://artsplastiques.aix-marseille.fr/intelligence-artificielle)

⁵ Séquence intitulée "*IA-t-il un artiste dans l'ordi*", sur l'IA *Dezgo*, collège Malraux d'Amboise, citée dans la *Lettre EduNum* n°29 p.17. « Critères d'évaluation : Je suis capable d'explorer le champ de la pratique plastique via le numérique ; d'adopter des stratégies et des procédures d'écriture efficaces ; de mener un projet à son terme ; de prendre part au débat suscité par le fait artistique », en ligne : <https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/spip.php?article2598/>

⁶ Selon Matthieu Cord et Hugo Caselles-Dupré, *Quand l'art rencontre l'intelligence artificielle. Dans un monde où la technologie façonne notre quotidien à un rythme effréné, une question persiste : l'intelligence artificielle peut-elle être douée de créativité ?* Sorbonne-Université, publié le 18/04/2024 et mis à jour le 22/01/2025, en ligne : <https://www.sorbonne-universite.fr/dossiers/intelligence-artificielle/>

(encore pour quelques temps) la différence *infra-mince* de Duchamp (entre deux gouttes d'eau), celle qui fait "art" en nous émouvant !

En revanche, pour ce qui se rapporte à l'information délivrée par une IA, l'angoisse actuelle est de se trouver face à des contenus inexacts puisque tirés d'une analyse statistique des occurrences trouvées sur Internet : c'est statistiquement ce que répond la masse et non point ce qui est la vérité (historique ou scientifique, par exemple). Face à la naïveté des élèves, une réflexion déontologique s'imposera toujours au collègue quant à la véracité des images (publicités, reportages...) et des informations recueillies par IA dans les médias ou les pires "réseaux sociaux". Espérons que la leçon sera tirée par ceux qui auront compris qu'ils ont été trompés : la seule règle qui vaille est celle de la méfiance qui impose de contrôler les données, de confronter plusieurs sources, de croiser les informations en ne se référant qu'à des origines réputées sérieuses. Soyons donc optimistes.

Extensivement, il conviendra au lycée de s'arrêter davantage sur la question de ces "choix" opérés par la machine en réponse aux demandes des usagers : une collaboration avec le professeur de français ou de philosophie s'avère indispensable. Car l'auteur que nous sommes face à une IA générative ne risque-t-il pas finalement d'être dépassé par un algorithme *programmé vers un « bien-choisir »* inéluctablement idéologisé ? Certes, nous pouvons refuser la proposition du logiciel, mais sans doute nous faut-il toujours ne pas oublier que, comme disent les Anglais, « *garbage in ; garbage out* ». Comme l'écrivait fort bien Couchot en 1999, « la question cruciale qui se pose pour échapper à la pesanteur de la technoscience et à sa logique est de savoir comment penser, comment œuvrer avec une machine »⁷. Il nous faut donc considérer l'IA non plus comme un simple outil, mais comme une entité avec laquelle dialoguer, expérimenter. Cette démarche soulève des questions inédites : comment co-produire avec une machine ? Qui signe l'œuvre finale ? Quel regard porter sur une création issue d'une cohabitation humain-algorithme ? Tout en respectant une stricte déontologie, en s'interdisant toute action nocive, en espérant contribuer à la construction et à l'épanouissement de l'individu⁸... Malheureusement, les contemporaines guerres hybrides qui entachent le monde actuel sont là pour nous faire comprendre que nous en sommes très loin. Une question de plus à ne pas éluder !

Si l'usage de l'IA comme outil enrichissant une pratique personnelle (et spécifiquement de PROJET) ou facilitant l'exploration des références artistiques résonant en écho de son travail ne peut être qu'enrichissante, on voit que les dérives négatives sont nombreuses et chacun comprend qu'il est urgent d'éduquer à la vigilance nos élèves, futurs citoyens, urgent de sensibiliser aux revers de cette nouveauté technologique si attirante, si chatoyante. Mais il ne s'agit pas de dramatiser. Les craintes suscitées à juste titre ne font que succéder à celles concernant les images falsifiées depuis toujours, offrant en AP (classe de 3^{ème} ou lycée) un formidable moyen d'éduquer à l'image, désormais très éloignée du « ça a été » de Roland Barthes⁹. L'IA générative est incontestablement un auxiliaire précieux pour ressusciter virtuellement des architectures disparues, pour fabriquer d'incroyables univers fictionnels¹⁰. Toutefois et loin de l'art, son potentiel subversif, incontrôlable du fait de sa

⁷ E. Couchot, *La technologie dans l'art*, Nîmes, J. Chambon, 1999, p. 238.

⁸ Par exemple, les algorithmes de recherche peuvent être biaisés. La notion d'« Ethical AI » est au cœur de ces préoccupations, il en est de même face aux *fake videos*. Il devient essentiel d'assurer que les systèmes d'intelligence artificielle soient conçus avec des valeurs éthiques solides. L'Europe est en retard et impuissante face aux GAFA.

⁹ R. Barthes, *La chambre claire : Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980.

¹⁰ A Paris, au Cent-Quatre en 2023, l'exposition d'art numérique *Je est un autre ?* projeta les visiteurs dans d'impressionnantes virtualités, à retrouver sur : <https://www.biennalenemo.fr>

prolifération instantanée dans les réseaux planétaires, effraie les concepteurs eux-mêmes tant il est en mesure d'impacter les équilibres géopolitiques et la sécurité mondiale¹¹.

Cependant, si l'inquiétude a vite saisi la presse quant aux dérives pressenties, il est à notre avantage que les plasticiens connaissaient déjà l'essentiel de ces questions : la peinture a toujours "menti", volontairement ou non, l'histoire des "trucages" photographiques est désormais fort longue et les opportunités offertes par des logiciels d'image tels *Photoshop* sont connues depuis longtemps et à la portée de chacun.

Pourtant, tandis qu'après Benjamin on peut s'interroger ou non sur la perte de l'aura, nos jeunes élèves sont plus que jamais perdus face aux images médiatisées par les réseaux sociaux : pour beaucoup, ce qui est vu est cru. S'agissant d'une "vraie photo", ce qui se voit est donc un document qui dit "vrai". En regard de cela, observons que, dès 1978, les nouveaux programmes d'arts plastiques préconisaient en 4^{ème}-3^{ème} « l'investigation du visible » dans une attitude critique¹². Songeons à revenir aux « trois lits » de Platon ainsi qu'à « *Ceci n'est pas une pipe* » !

Prudente obligation également de rechercher dans l'image de son *I-Phone* ce qui fait écart : 1) l'écart qui la rend suspecte, ainsi en est-il encore aujourd'hui des images produites par l'IA générative (pour l'instant, avant de devenir indétectable)¹³ ; 2) l'écart, au contraire et heureusement, qui surprend et ouvre à un au-delà de la dénotation spéculaire.

Pour aborder maintenant l'IA spécifiquement dans le cadre du PROJET PLASTIQUE de l'élève où son utilisation prendra tout son sens (de la classe de 3^{ème} à la terminale puis à l'université pour certains) dès lors que les établissements seront suffisamment équipés à cet égard, il convient d'en étudier les enjeux, les dérives et les aliénations éventuelles. Assurément, il est clair que ce que nous avons à découvrir dépasse de beaucoup les simples retombées induites par un outil nouveau.

Dans un premier temps, nous avons montré que l'IA générative n'était dans le PROJET de l'élève qu'un instrument facilitateur ("simplement" mille fois plus riche et performant que ce que pouvaient apporter les anciens logiciels de traitement de l'image). Ainsi, l'assistance d'une IA peut aider les élèves dans l'élaboration de leur travail, « par exemple en leur proposant des couleurs, des compositions ou des techniques adaptées à leurs

¹¹ Déjà les images ultraréalistes (mais trompeuses) pullulent en ligne. *Midjourney* a évoqué des "abus d'essais" pour justifier la suspension de sa formule gratuite. Cette IA a souvent été utilisée en vue de la diffusion de nombreuses images manipulées malveillantes et fallacieuses sur les réseaux sociaux. On avait ainsi vu devenir virales en 2023 des images du président Macron blessé dans une manifestation, ou encore du pape François équipé d'une doudoune ultra-fashion. Le pire reste encore à venir, celui des *fake pictures*, sur fond de conflits mondiaux...

¹² « Une particulière importance sera donnée à la lecture d'images (...) compte tenu de la prolifération de l'image en tant que support à la communication visuelle (...) il est indispensable d'entraîner les élèves à la déchiffrer, pour lui permettre d'en saisir le sens et les intentions et d'adopter à son égard une attitude active et critique ». Programme de 4^{ème}-3^{ème}, arrêté du 16.11.1978, B.O. spécial du 11.01.1979, Paris, CNDP éducation artistique 1979, p. 23.

Cette époque était orientée vers la sémiologie de l'image et la sémiotique. Les chercheurs pourront retrouver dans la revue *Communications* (Ecole des hautes études en sciences sociales) les textes de Roland Barthes (4, 1964), de Christian Metz (15, 1970) et Michel Rio (29, 1978), Paris Seuil.

¹³ La crainte de l'indétectabilité est peut-être finalement une chance. Face à la déferlante de « faux », nos élèves devraient acquérir rapidement le réflexe, en particulier quant aux médias, de contrôler, la véracité d'une information grâce à la multiplicité des sources offertes. Toutefois, la technologie avance très vite. En 2025, *ChatGPTplus* propose *Sora 2*, qui peut accomplir des tâches extrêmement difficiles, voire impossibles pour les modèles de génération vidéo précédents. Ce modèle marque aussi une avancée considérable en matière de contrôle, puisqu'il est capable de suivre des instructions complexes couvrant plusieurs prises de vue tout en conservant avec précision l'effet de réel. Il excelle dans les styles cinématographiques et animés. On peut y injecter directement des éléments personnels. Il est capable de créer des ambiances sonores, des voix et des effets sonores sophistiqués avec un très haut degré de réalisme. On pourra consulter en ligne : <https://openai.com/fr-FR/index/sora-2/>

préférences stylistiques ; en fournissant des suggestions d'amélioration, des comparaisons avec d'autres œuvres ou encore des évaluations esthétiques »¹⁴.

Il est certain que, dans la fulgurance de l'année 2025, l'arrivée de l'IA a d'abord contribué à fabriquer des "*humains-augmentés*" pour, quasi immédiatement, inféoder lesdits humains à cette *machine-qui-sait-tout*, incitant donc à une *paresse cognitive* destructrice puisqu'il se trouvait désormais inutile de mémoriser, voire de comprendre, ce qui était révélé ou offert. De sorte que, rapidement, on devra craindre que les élèves et étudiants de demain ne sauront plus orthographier leur langue, ni calculer, ni réfléchir par eux-mêmes. *Zombification* de masse laissant le destin du monde dans les mains de quelques-uns, ceux qui auront pris sur l'IA, bien sûr...

Cette alerte inquiétante, après les ouvrages ou articles déjà cités plus haut, vient notamment d'être à nouveau exprimée et développée par Laurent Alexandre (le créateur de Doctolib) et Olivier Babeau (universitaire essayiste fondateur de l'institut Sapiens)¹⁵. Les auteurs nous apprennent qu'en 2025 « les IA d'OpenAI et Google ont toutes deux remporté une médaille d'or aux olympiques de mathématiques » tandis que, par ailleurs, les Chinois commercialisaient, avec *Unitree*, « un robot humanoïde à 5900 \$ (quelques 5000 euros) capable de faire la cuisine, le ménage et les leçons aux enfants », ce qui veut dire que d'ores et déjà l'intelligence humaine est dépassée, déclassée mais aussi démonétisée car remplacée par une IA quasi gratuite¹⁶.

Si l'on n'y porte pas remède, c'est donc tout l'enseignement supérieur qui serait remis en question car, si certains métiers du contact humain pourront être préservés (les métiers du soin ; en arts, ceux du spectacle vivant...), l'apprentissage de contenus figés et cloisonnés en filières, comme c'est le cas en France, ne pourrait plus répondre à l'efficacité (ainsi du métier de traducteur) ni à la *vitesse* d'avancement des savoirs car l'IA « traverse les champs, mêle les grammaires » de sorte que « la fascination pour le diplôme [devient] une survivance du passé, inadaptée au marché du travail ». Le risque majeur : « étudier longtemps pour être obsolète dès la sortie ». Ainsi apparaît-il clairement que « ce qui a de la valeur n'est plus le savoir, mais *ce que l'IA ne sait pas (encore) faire*. L'originalité. Le contact humain. L'audace. L'originalité. Ce que précisément nous ne savons pas vraiment décrire »¹⁷.

L'IA existe, il nous faut donc œuvrer avec l'IA. Encore qu'il a été prouvé que les étudiants « qui utilisent l'IA en continu font moins bien que ceux qui ne l'utilisent jamais... dès lors qu'on leur demande de s'en passer. Non seulement ils n'ont rien appris, mais ils ont *désappris à apprendre* »¹⁸.

Aussi, la solution n'est pas de renoncer mais *d'apprendre autrement* : l'IA peut devenir un « compagnon d'apprentissage ». Pour les auteurs, il ne s'agit pas d'être passif mais « de challenger l'IA et de la compléter », ce qui stimule notre intuition, notre curiosité, notre analyse critique et notre capacité à relier des idées de façon nouvelle. Car le déclin cognitif qui grandit avec l'IA doit nous alerter. « Pour éviter que le cerveau s'atrophie à force de déléguer à la machine, il faut valoriser la pensée originale et l'effort intellectuel »¹⁹.

¹⁴ M. Cord et H. Caselles-Dupré, Sorbonne-Université, 2024-25, *op. cit.*

¹⁵ L. Alexandre, O. Babeau, *Ne faites pas d'études. Apprendre autrement à l'ère de l'IA*, Paris, Buchet/Chastel, 2025, dont sont tirées les lignes qui suivent.

¹⁶ *Ibid*, p. 22, 40-59.

¹⁷ Successivement, p. 108, 162, 121, 87, 158, 89.

¹⁸ *Ibid*, p. 138, 200.

¹⁹ En 2025, OpenAI offre une nouvelle aide à l'apprentissage : *ChatGPT* explique, vérifie la compréhension de l'utilisateur, pose des questions, corrige les erreurs, propose des quiz (*op. cit.*, p. 185, 192-199).

Il faut donc dialoguer avec les machines, dompter les algorithmes, maîtriser l'art du *prompt*, se mettre constamment à jour²⁰. Pour cela, il faut une curiosité insatiable : « lisez, testez, explorez, recommencez (...). Une heure de lecture par jour (...), apprenez l'histoire, la culture générale est une armure intellectuelle ». Et pour notre cas, en classe d'AP, nous avons donc notre rôle à jouer pour insister, comme dans les autres disciplines, sur l'impérative nécessité de maîtriser la langue française car l'exactitude des mots choisis jusque dans leurs nuances est la seule façon de rédiger des *prompts* riches en potentiel : un *prompt* bâclé conduit inéluctablement à la médiocrité. Ainsi pourra-t-on concurrencer les IA, « devenir une singularité utile », que ce soit en vue d'une employabilité, que ce soit dans le domaine artistique pour espérer que son travail y soit reconnu.

Enfin, les AI produisent des contenus en investiguant sur Internet, alors il faut y être présent, « le bon étudiant est celui qui laisse des traces partageables » mais sans pour autant vivre uniquement en ligne : l'avantage pour l'humain vis-à-vis de la machine, c'est son « incarnation », il importe donc aussi de savoir interagir physiquement, de prendre la parole en public, de soigner son apparence ; il importe de chercher à être irremplaçable, il importe de conquérir cette nouvelle place en « interface entre le réel et l'IA »²¹.

Les lecteurs qui auront consulté la plupart de mes écrits doivent comprendre combien je suis en accord avec ces conseils. Oui, les AP (l'enseignement des professeurs tel que souvent pratiqué dans les classes) sont d'ores et déjà totalement périmés s'ils pensent pouvoir continuer à stationner dans le domaine exclusif de « la pratique ». Je suis personnellement convaincu, en espérant me tromper, que tout nouveau programme qui focaliserait uniquement sur les savoirs plasticiens signerait son obsolescence, c'est-à-dire son éviction à court terme du secondaire. Même dans le domaine des arts visuels, il faut travailler avec son temps et j'ai montré que ce qui doit vectoriser les ambitions des enseignements d'AP est essentiellement l'« *au-delà de la pratique* » : la culture artistique et toutes les questions de l'art et des arts, l'aptitude à mettre en regard des hétérogénéités ; les compétences transversales ; l'acquisition d'une vigilance critique ; l'appétence pour les moyens nouveaux apportés par la science et l'industrie.

En Art, l'exemple a toujours été là : ce fut d'abord le simple désir de se surpasser puis, au XIX^{ème} siècle, l'intérêt porté aux découvertes extra-européennes, ensuite, le détachement des règles académiques jusqu'à la table rase, jusqu'à l'abstraction : les 30 graphèmes peints par Wassily Kandinsky (*Trente*, 1937) n'annonçaient-ils pas les futures variations de l'art numérique ?



Jusqu'à la mise au second plan du « faire ».

Et ce dernier point quant au faire nous ramène à notre sujet initial qui est l'interférence facilitatrice offerte par les IA : *déléguer son art* d'une façon ou d'une autre n'est pas une invention de l'ère numérique. Dans les ateliers, les artistes des temps anciens confiaient déjà les premières élaborations d'un ouvrage à leurs apprentis ; la photographie, inquiétante avant d'être adoptée, s'est affirmée en regard du portrait mais n'a pas tué la peinture ; le théâtre eut peur du cinéma mais survécut. Au début du XX^{ème} siècle, après les *ready-mades* de Marcel Duchamp (*Roue de bicyclette*, 1913), les limites de l'intentionnalité ont été déplacées par Jean Arp ("*Selon les lois du hasard*", quelques morceaux de croquis

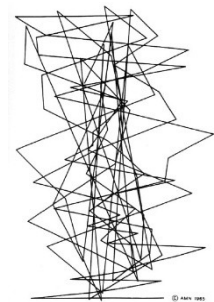
²⁰ Une étude de Harvard a montré qu'un étudiant éduqué apprenait davantage de contenus scientifiques avec ChatGPT qu'avec un enseignement magistral à l'université (*ibid.* p. 190) : Kestin, Miller, Klales, Milbourne, Ponti (2025), *AI tutoring outperforms in-class active learning*, Scientific Report, 15. En ligne : <https://doi.org/10.1038/s4/598-025-97652-6/>

²¹ Successivement, p. 223-234, 246, 250-253.

déchirés et recollés tels que jetés au sol, 1917), les limites de la sous-traitance radicalement malmenées par László Moholy-Nagy ("Telephone Pictures »²², 1922).

Ceci pour dire que les artistes (ici plasticiens), qui savent que les règles sont là pour être transgressées, ne peuvent pas être impressionnés par ces nouvelles concurrentes que sont les IA. Echoueront demain ceux qui se satisferont de la "surprise" des productions, amusantes ou jolies voire crétinisantes, nées des *prompts* qu'ils lui ont prescrits.

Pour les autres, espérons-les nombreux, il faudra piéger l'IA, pour le moins lui demander l'impossible, ainsi en était-il des travaux de A.M. Noll déjà cité, de Manfred Mohr²³,

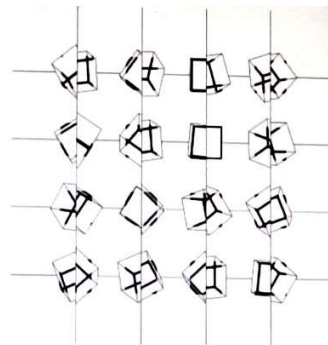


Noll :

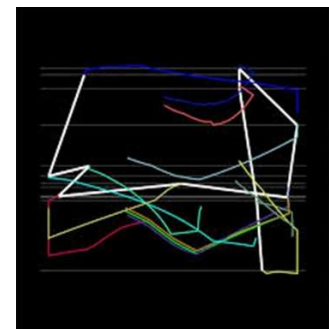


M. Mohr

1970-76



1977-87



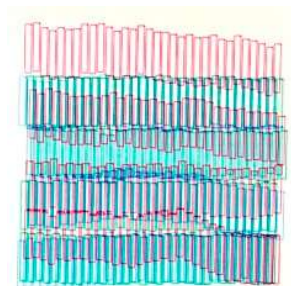
2012-15



...de Harold Cohen et de Véra Molnar²⁴ qui, dès la fin des années 1960, conçoivent des programmes pour générer des compositions abstraites.

H. Cohen 2004

V. Molnar 1985



²² " En 1922, l'artiste avait commandé par téléphone à un fabricant d'enseignes cinq peintures sur porcelaine émaillée, dictant son dessin sur papier quadrillé et en choisissant ses couleurs dans le nuancier de l'usine. « C'était comme jouer aux échecs par correspondance » avait-il dit à l'époque, anticipant les multiples postures de l'art conceptuel (comme par exemple les "Statements" de Lawrence Weiner, en 1968 : (1) *The artist may construct the piece.* (2) *The piece may be fabricated.* (3) *The piece need not be built. Each being equal and consistent with the intent of artist, the decision as to condition rests with the receiver upon the occasion of receivership.*

²³ Manfred Mohr est considéré comme un des pionniers de l'art digital. Toutes ses œuvres sont générées par des algorithmes informatiques auto-écrits, réalisées par ordinateur à partir de 1969 comme il en était déjà de la musique informatique (Barbaud dès 1967). En ligne <https://www.emohr.com/>. Se rapportant à aujourd'hui, on pourra voir cette vidéo : *L'Art de la Pensée Générative | Manfred Mohr en conversation avec Margit Rosen*, ZKM, Center for Art and Media, 12 octobre 2021.

Les chercheurs trouveront encore en B.U. un excellent panorama de cette époque dans le livre d'Abraham Moles, *Art et ordinateur*, Paris, Casterman, 1971, dont les exemples, relus aujourd'hui, impressionnent par leur actualité et leurs anticipations.

²⁴ Véra Molnar utilise notamment une table traçante pour produire ses œuvres. Son travail explore la sérialité, la géométrie et l'introduction du hasard dans le processus créatif, l'équilibre entre ordre et désordre, répétition et variation, souvent à partir de formes simples comme le carré ou la ligne droite. Pierre Braun, *Véra Molnar : atlas génératif et stitch up graphique*, en ligne : https://computerdrawing.hypotheses.org/197#_edn2

En regard de cela, les possibilités offertes par l'IA fascinent tout en soulevant des interrogations profondes sur la nature même de l'art et de la créativité. Il y a débat entre ceux qui voient dans l'IA un formidable outil d'augmentation de la créativité humaine et ceux qui craignent une perte d'authenticité et d'âme dans les œuvres générées par algorithmes. Toutefois, les artistes ont déjà su prendre en compte les enjeux induits, si l'on en juge d'après les études accessibles sur le Net²⁵.

Pour que l'IA ne serve pas à nos élèves une malheureuse ratatouille de pillages ratissés sur Internet, il serait – peut-être – judicieux 1) d'extrapoler à partir d'un apport graphique, croquis, ébauche, œuvre, 2) de se réapproprier ensuite les productions de la machine avec nos moyens humains, profitant éventuellement des insolites suggérés par les différentes variantes obtenues, rebondissant en volume, y ajoutant une interactivité avec le lieu, etc. Ceci n'est pas une recette mais un exemple de situation didactique qui, d'une part, garantit la notion d'auteur (faire de l'IA encore mieux que ce qu'elle est capable de produire) et, d'autre part, garantit de développer à cette occasion les capacités qui seront les plus utiles que jamais demain, exposées dans les pages précédentes par Alexandre et Babeau : l'originalité, le contact humain, l'audace, l'intuition, la curiosité, l'analyse critique, la capacité à relier des idées de façon nouvelle, la faculté de rebondir...

* * * * *

Si le PROJET de l'élève en AP est la garantie d'un accès progressif à l'autonomie adulte, il apparaît aussi d'évidence comme le lieu d'expérience le plus authentique et donc stratégique où peuvent être données à vivre ces interrogations que nous venons d'entrevoir.

La stratégie *didactique* est finalement assez simple. Il nous faut considérer l'IA non pas comme un simple outil, mais comme une entité avec laquelle dialoguer, expérimenter puis réfléchir et rebondir.

Découvrir ce nouvel outil pour apprendre quoi ? Fabriquer une image pour maîtriser une technique ? Pour être ébloui par la sophistication d'une stupéfiante réalisation ? Pour prendre du recul ? Plus que jamais, ce qui importera ne sera pas la seule pratique (dont l'élève aura probablement raison de se féliciter) mais cet « *au-delà de la pratique* » qui caractérise l'enseignement des AP. Parmi les nombreuses questions à aborder²⁶ :

- *Comment co-produire avec une machine ?*
- *Comment pratiquer pour obtenir une image IA moins décevante et de bonne sophistication ?*
- *Comment s'approprier les propositions produites par la machine ?*

²⁵ Sur le site « automates intelligents », *IA dans l'art : créativité augmentée ou menace éthique ?* En ligne : <https://automatesintelligents.com/ia-dans-lart-creativite-augmentee-ou-menace-ethique/>

- « L'artiste numérique Sougwen Chung affirme : « L'IA nous pousse à repenser notre définition même de la créativité. Elle nous montre que l'innovation peut naître de combinaisons inattendues, d'associations que le cerveau humain n'aurait peut-être jamais imaginées ».

- Antoine Schmitt explique : « Je vois l'IA comme un partenaire de création, pas comme un remplaçant. Elle me permet d'explorer de nouvelles techniques, de nouvelles esthétiques, tout en gardant le contrôle sur la direction artistique ».

- Kate Crawford propose « d'établir des principes clairs sur la transparence des algorithmes utilisés, la traçabilité des données d'entraînement et le partage équitable des revenus générés par les œuvres IA ».

²⁶ Pour ces questions on pourra se reporter au site Bigmedia, à l'article *l'impact de l'intelligence artificielle sur l'art : révolution ou évolution ?* Publié le 22 août 2025, en ligne : <https://bigmedia.bpi.fr/nos-dossiers/limpact-de-lintelligence-artificielle-sur-lart-revolution-ou-evolution>

- *L'outil numérique ne risque-t-il pas de diminuer nos facultés créatrices ?*²⁷
- *Qu'en est-il de la notion d'auteur ? Qui signe l'œuvre finale ? L'IA sait-elle s'écarter des sources iconiques exploitées ?*
- *La singularité technologique de l'IA (se perfectionner seule) est-elle inquiétante ?*
- *Quel regard porter sur une création issue d'une cohabitation humain-algorithme ?*
- *L'algorithme ne pille-t-il pas sans autorisation la propriété intellectuelle, des œuvres protégées ?*
- *L'œuvre produite est-elle plutôt artistique, décorative, communicationnelle, agréable jeu, objet commercial ?*
- *Cet outil est-il une menace pour les artistes ? Dans quels cas ? Et pour la photographie ?*
- *L'IA n'a-t-elle pas un inquiétant potentiel de désinformation ? Peut-on repérer un faux ?*²⁸
- *Un algorithme de recueil de données iconique n'est-il pas inévitablement idéologisé ?*
- *Quelles compétences spécifiques est-il légitime d'espérer de ce type d'expérience ?*
- *Comment survivre à l'IA ?*
- *Etc...*

Tel est donc le dernier enjeu qui nous oblige aujourd'hui au titre des arts plastiques. Ainsi lorsque je m'étais déjà efforcé de convaincre dès 2003 de la nécessité impérieuse de conclure le cycle du collège par l'objectif de développer l'aptitude des élèves à élaborer un projet personnel et le conduire à terme ; ainsi en 2020 lorsque j'avais insisté sur l'importance et la nécessité de l'histoire des arts pour donner plus que jamais sens à notre enseignement en regard des tensions culturelles du temps présent *en nous investissant comme éléments moteurs*, j'insiste ici sur le défi inédit que représente désormais l'intelligence artificielle : par le moyen des arts plastiques, nous devons, nous aussi, nous en emparer car nous avons un rôle à y jouer. Il en va de la crédibilité de notre discipline, dès maintenant mais plus encore pour demain.

Bernard-André Gaillot, décembre 2025.

²⁷ Si l'on met en regard, s'agissant de texte, les recherches entreprises par la neurologue Nataliya Kosymyna au Massachusetts Institut of Technology en juin 2025 à propos des effets de *ChatGPT* qui ont montré que les textes composés avec l'aide de l'IA sont moins mémorisés que ceux réalisés entièrement par les auteurs, ce que confirmait l'étude comparative de l'activité cérébrale d'étudiants de deux groupes rédigeant avec IA/sans IA. Ajoutons que les textes rédigés avec *ChatGPT* se ressemblaient beaucoup, ce qui n'était pas le cas sans IA, l'outil pouvant à long terme diminuer les facultés d'attention et l'esprit critique. Tiré de la revue *Sciences et Avenir*, numéro spécial, octobre/décembre 2025, p. 79-81.

²⁸ Il existe des méthodes pour effectuer une vérification comme par exemple, la recherche d'image inversée de Google.

REFERENCES CITEES :

- Alexandre L., Babeau O. (2025), *Ne faites pas d'études. Apprendre autrement à l'ère de l'IA*, Paris, Buchet/Chastel.
- Arts plastiques Aix_Marseille : [Arts Plastiques, Aix - Marseille, Intelligence artificielle](#)
- Arts plastiques Orléans-Tours : <https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/spip.php?article2598/>
- Automates intelligents (2025) : <https://automatesintelligents.com/ia-dans-lart-creativite-augmentee-ou-menace-ethique/>
- Bigmedia (2025) : <https://bigmedia.bpiFrance.fr/nos-dossiers/limpact-de-lintelligence-artificielle-sur-lart-revolution-ou-evolution>
- Barthes R. (1980), *La chambre claire : Note sur la photographie*, Paris, Seuil.
- Cent-Quatre (2023), exposition d'art numérique *Je est un autre* : <https://www.biennalenemo.fr>
- Cord M. et Caselles-Dupré H. (2025) : <https://www.sorbonne-universite.fr/dossiers/intelligence-artificielle/>
- Couchot E. (1999), *La technologie dans l'art*, Nîmes, J. Chambon.
- Dufour H. (2023), *L'Art face à l'IA – Vers un imaginaire augmenté*, Roubaix, FYP éditions.
- Kestin, Miller, Klaes, Milbourne, Ponti (2025), *AI tutoring outperforms in-class active learning*, Scientific Report, 15 : <https://doi.org/10.1038/s4/598-025-97652-6/>
- LettreÉduNum** en arts plastiques, n°29, mai 2025 : <https://eduscol.education.fr/document/65046/download?attachment>
- Masse B. (2024), *L'art, la technique ou la science du prompt* : <https://pressbooks.pub/iapourlesenseignants/chapter/of-assignments-and-assessments/>
- Mohr M. (2021) : <https://www.emohr.com/> Et : *L'Art de la Pensée Générative | Manfred Mohr en conversation avec Margit Rosen* .
- Moles A. (1971), *Art et ordinateur*, Paris, Casterman.
- Molnar V., in Braun P. (2011), *Computer drawing* : <https://doi.org/10.58079/n1xg>
- OpenAI, *ChatGPTplus, Sora 2* : <https://openai.com/fr-FR/index/sora-2/>
- Programme de 4^{ème}-3^{ème}, arrêté du 16.11.1978, B.O. spécial du 11.01.1979, Paris, CNDP.
- Revue *Communications* (Ecole des hautes études en sciences sociales) : Roland Barthes (4, 1964), Christian Metz (15, 1970) Michel Rio (29, 1978), Paris Seuil.