

LE PROJET A L'HEURE DE L'IA

Notes complémentaires, Bernard-André Gaillot, 2025

Ce ne sont que quelques notes.

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 (2025) 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 : « L'École doit donner aux élèves les clés pour comprendre cette technologie, en appréhender les opportunités comme les limites, développer un esprit critique à son égard et, pour certains – filles comme garçons –, leur permettre de s'orienter vers des études et des métiers dans le domaine de l'intelligence artificielle² ».

Dès 1950, le mathématicien Alan Turing disait « intelligentes » les premières machines informatiques et un premier robot conversationnel, sous le nom d'*Eliza*, fut rendu opérationnel en 1964. 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. 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 sait³.

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

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

² MEN, 2025, p. 9, en ligne : <https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

- Dès le premier degré, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base sur les IA, mais sans manipuler directement des services d'IA générative.
- L'utilisation pédagogique des IA génératives par les élèves, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, est autorisée en classe à partir de la 4e en lien avec les objectifs des programmes scolaires et du CRCN.
- Au cours de leur scolarité, les élèves reçoivent une formation obligatoire aux IA et à leurs enjeux, au moins en 4e, 2de des voies générales, technologiques et professionnelles, et en première année de CAP.
- Au lycée, les élèves peuvent les utiliser de manière autonome dans un cadre d'apprentissage et de formation explicitement défini par l'enseignant.

³ Lire notamment par Hugues Dufour, *L'Art face à l'IA – Vers un imaginaire augmenté*, Roubaix, FYP éditions, 2023.

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 usages⁴.

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 qualificatif anglais s'origine dans le renseignement, une "*intelligence service*" programmée pour recueillir et présenter des données dans une logique statisticienne. « L'IA générative fonctionne en apprenant à partir d'un très grand nombre d'exemples. Elle est principalement fondée sur une conception statistique du langage : pour produire sa réponse, elle ne fait que déterminer le mot suivant le plus probable sur la base de ses données d'entraînement, indépendamment de toute capacité de prise de conscience ou de compréhension du contexte. Une IA générative n'est donc pas "intelligente"⁵ ». 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" (ou fabulations), d'animer des images fixes, si on leur demande.

En France, nous le verrons, de nombreuses réflexions ont d'ores et déjà été entreprises tant au niveau du ministère que sur le terrain scolaire des AP où l'IA générative a permis des expériences très intéressantes. Donnons d'abord un large écho au Séminaire *IAN Arts Plastiques*⁶, piloté par Christian Vieaux, IGEN-AP, et François Miquet, expert IAN-AP, à Marseille en 2023. Voici quelques extraits :

Le séminaire des IAN-AP (interlocuteurs académiques au numérique) a pu mettre en lumière de nombreuses expérimentations et innovations menées en AP questionnant les usages du numérique et leurs impacts pédagogiques et didactiques. On dénombre beaucoup d'expérimentations organisant une articulation entre pratique plastique « traditionnelle » et numérique. Ces expérimentations peuvent se retrouver dans :

- *Les TraAM (travaux académiques mutualisés) :* <https://eduscol.education.fr/692/les-travaux-academiques-mutualises-traam>
- *Les lettres ÉduNum en arts plastiques :* <https://eduscol.education.fr/4123/les-lettres-d-actualite-edunum-sur-le-numerique-educatif>
- *Les lettres ÉduNum transversales :* <https://eduscol.education.fr/4123/les-lettres-d-actualite-edunum-sur-le-numerique-educatif>

De nombreuses ressources produites dans les académies s'inscrivent également dans des dynamiques d'écriture collaborative via les groupes de travail académiques au numérique :

- *GEP :* <https://arts-plastiques.ac-versailles.fr/spip.php?article632>
- *GRaAP :* <https://pedagogie.ac-toulouse.fr/arts-plastiques/etiquettes/graap>
- *GREID :* <https://arp.ac-creteil.fr>
- *INSITU :* <https://pedagogie.ac-nantes.fr/les-disciplines-du-second-degre/arts-plastiques-insitu/insitu-arts-plastiques-5>

Des repères communs pour agir, accompagner, poursuivre la réflexion sur le numérique et les apprentissages en arts plastiques en opérationnalisant le travail dans la classe. Ces réflexions ouvrent diverses perspectives en arts plastiques :

- → *Participer à l'environnement des usages et des apprentissages. Accessibilité immédiate des outils d'apprentissage ;*
- → *Nouveaux modèles de pédagogie hybridant temps synchrones et asynchrones, formes simultanées et mutuelles, adaptés aux approches de la création artistique ;*
- → *Promouvoir une didactique en lien avec les processus de création ;*
- → *Questionner une économie générale des pratiques pédagogiques.*

⁴ 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>

⁵ MEN, 2025, *op. cit.*, p.4.

⁶ Séminaire qui s'est tenu à la Friche Belle de Mai, Marseille, les 19-20 janvier 2023. Actes nourris de multiples références, compte-rendu en ligne : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2023-04/cr_seminaire_ian_ap_2023.pdf Ce compte rendu est riche de multiples informations.

En classe d'AP, l'IA générative (nous écrirons désormais IAG) devient un « outils au service de l'enseignement et des apprentissages, mais aussi pour soutenir le "geste enseignant" (dans la préparation de cours, l'aide à l'évaluation, etc. (MEN, 2025) ». Elle peut être à la fois un déclencheur de la pratique plastique mais elle peut aussi faciliter l'articulation entre le projet à dimension artistique de l'élève et la (sa) recherche de références artistiques.

1) Pour réaliser un travail au moyen d'une IAG, l'élève pourra utiliser des modèles tels que *Midjourney*, *DALL·E3*, *StableDiffusion*, *Dezgo*, *Firefly* ou *Craiyon*, par exemple, qui sont capables de produire des images à partir de mots et de textes (instructions dites "prompts" ou "invites"⁷). 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.

- *Midjourney* : pour l'essayer depuis votre navigateur, vous devez télécharger Discord, et vous créer un compte : <https://www.midjourney.com/home/>
- *DALL·E* : pour l'essayer depuis votre navigateur, vous devez disposer d'un compte OpenAI : <https://openai.com/research/dall-e>
- *StableDiffusion* : pour l'essayer depuis votre navigateur et utiliser l'IA de manière illimitée pour générer vos images, vous devez télécharger : <https://stability.ai/stable-diffusion>

A titre d'exemple, nous pouvons trouver sur le portail académique d'Orleans-Tours des séquences en cycle 4 qui permettent d'apprendre à rédiger et affiner un prompt, à s'acculturer avec l'IAG, à identifier des périodes historiques et des styles auxquels l'IAG a fait appel, à mettre les élèves dans une situation de pratique et de choix pertinent par rapport aux images générées, ainsi de cette séquence s'appuyant sur l'étude de la période surréaliste, les élèves de collège étant invités à donner à voir « un rêve » (lien ci-dessous⁸ en NBP).

Sur ce même portail, est présenté un autre dispositif (cité dans la *Lettre EduNum* n°29 téléchargeable sur le site Eduscol arts plastiques avec d'autres excellents exemples) qui propose un travail comparatif ayant comme but de réfléchir à l'écart entre une image produite manuellement et celle générée par une IAG (lien ci-dessous⁹) :



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* dans l'exemple ci-dessus, on conviendra que la réponse IAG 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 ; une ambiance de... » ? Le fait provient aussi des algorithmes qui

⁷ 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](#)

⁸ En ligne : [IA SURREALISME Inquiétante étrangeté | Séquences pédagogiques IA et Arts plastiques | Portail pédagogique académique](#). On peut y trouver la fiche descriptive de la séquence : [ia_surrealisme_seq_inquietante_etrangete-3e_compressed-2 \(1\).pdf](#)

⁹ Séquence intitulée "*IA-t-il un artiste dans l'ordi*", sur l'IAG *Dezgo*, collègue 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/> On peut y trouver la fiche descriptive de la séquence : [ia_t-il_un_artiste_dans_l_ordi_a_malraux_amboise_compressed-3 \(2\).pdf](#)

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 »¹⁰.

Pour aller dans ce sens, cet exemple. Invité à deviner, lors d'une émission de radio, quel est le siècle et l'auteur d'un morceau de musique classique diffusé sans référence, l'auditeur parvient assez aisément à suspecter une IAG 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 (encore pour quelques temps) la différence *infra-mince* de Duchamp (entre deux gouttes d'eau), celle qui fait "art" en nous émouvant !

A propos de l'écart entre une image réalisée à l'ancienne et ce que peut proposer une IA, nous disposons d'un témoignage (déjà historique !) dans le travail de deux anciens élèves de l'ENS de la photo d'Arles et au parcours désormais prestigieux, Simon Brodbeck et Lucie De Barbuat¹¹, qui avaient publié en 2022 une recherche sérielle consistant demander à *MidJourney*, au moyen de prompts descripteurs, de "re-produire" à sa façon les photos les plus célèbres de l'histoire de la photographie. Révélant le rôle déterminant du vocabulaire descriptif (richesse et précision) du prompt, l'ensemble donne à voir, d'abord, des maladresses techniques qui font sourire aujourd'hui mais qui sont actuellement, en 2025, quasi surmontées ; donne à penser, ensuite, face aux images obtenues souvent aseptisées ou composées sur un mode que l'on sent idéologisé, quant à la part souterraine des algorithmes introduits dans la machine. L'analyse esthétique des images se doit de prendre en compte ce nouveau paramètre.

Edward Weston, *Nude*, 1936



Brodbeck & de Barbuat, 2022



¹⁰ Selon Matthieu Cord et Hugo Caselles-Dupré, *Quand l'art rencontre l'intelligence artificielle*. Sorbonne-Université, (2024), en ligne : <https://www.sorbonne-universite.fr/dossiers/intelligence-artificielle/> « Dans un monde où la technologie façonne notre quotidien à un rythme effréné, une question persiste : l'IA peut-elle être douée de créativité ? »

¹¹ S. Brodbeck, L. de Barbuat (2022), *Une Histoire Parallèle*, Heimat éditions. Les auteurs « mettent l'intelligence artificielle à l'épreuve de la mémoire collective. En partant de descriptions minutieuses de plus de deux cents images emblématiques — de Man Ray à Dorothea Lange, de Guy Bourdin à Jeff Wall — ils confrontent MidJourney aux mythologies de l'histoire de la photographie. Les images générées ressemblent aux originaux mais laissent affleurer des anomalies : mains difformes, motifs récurrents, détails déplacés. Elles révèlent les enjeux brûlants de l'IA : appropriation, dilution d'un patrimoine visuel, standardisation esthétique. Inscrit dans la longue histoire des manipulations d'images, du pré-numérique aux générateurs actuels, le projet montre comment chaque innovation reconfigure notre perception du réel ».

Se référer au site : <https://www.brodbeckdebarbuat.com>

2) Pour ce qui se rapporte à l'information délivrée par une IAG, en revanche, 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 pourrait ainsi aisément s'envisager. Car l'auteur que nous sommes face à une IAG 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* ». Ainsi, considérant les risques de mésinformation associés à l'IAG et les risques de discrimination pouvant découler de certains contenus biaisés produits par l'application, le Conseil supérieur de l'éducation du Québec recommandait-il en 2024

...« que les établissements d'enseignement supérieur (...) s'assurent que sont expliqués aux personnes étudiantes, de façon claire et transparente, les risques posés par cet outil relativement à la qualité de l'information ; que les personnes étudiantes sont invitées à diversifier leurs sources d'information, en s'appuyant notamment sur les sources primaires et sur l'expertise des personnes enseignantes lorsque cela est possible¹² ».

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 »¹³. En respectant une stricte déontologie, en s'interdisant toute action nocive, en espérant contribuer à la construction et à l'épanouissement de l'individu¹⁴... 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'IAG 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, on 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 4^{ème} ou lycée) un formidable moyen d'éduquer à l'image, désormais très éloignée du « ça a été » de Roland

¹² Conseil supérieur de l'éducation du Québec, *Intelligence artificielle générative en enseignement supérieur : enjeux pédagogiques et éthiques*, p.XX. En ligne : <https://www.cse.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/2024/04/50-0566-RP-IA-generative-enseignement-superieur-enjeux-ethiques.pdf>

¹³ E. Couchot, *La technologie dans l'art*, Nîmes, J. Chambon, 1999, p. 238.

¹⁴ 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.

Barthes¹⁵. L'IAG est incontestablement un auxiliaire précieux pour ressusciter virtuellement des architectures disparues, pour fabriquer d'incroyables univers fictionnels¹⁶. Toutefois et loin de l'art, son potentiel subversif, incontrôlable du fait de sa prolifération instantanée¹⁷ dans les réseaux planétaires, effraie les concepteurs eux-mêmes tant il est en mesure d'impacter les équilibres géopolitiques et la sécurité mondiale.

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 Walter 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 critique¹⁸. 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'IAG (pour l'instant, avant de devenir indétectable)¹⁹ ; 2) l'écart, au contraire et heureusement, qui surprend et ouvre à un au-delà de la dénotation spéculaire.

Avant d'aborder l'IAG spécifiquement dans le cadre du PROJET PLASTIQUE de l'élève, espace où son utilisation prendra tout son sens (de la classe de 4^{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

¹⁵ R. Barthes, *La chambre claire : Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980. Le « ça a été » conduit à la question de l'*indexicalité* de la photographie, c'est-à-dire sa capacité à témoigner de l'existence d'un objet, d'une personne ou d'un événement, ce qui conduisait à penser que la photographie pouvait être considérée comme une preuve tangible de ce passé.

¹⁶ 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 : [Biennale Nemo - Je est un autre ? \(biennalenemo.fr\)](http://biennalenemo.fr)

¹⁷ Désormais, les images ultraréalistes (mais trompeuses) pullulent en ligne. *Midjourney* a évoqué des "*abus d'essais*" pour justifier la suspension de sa formule gratuite. Cette IAG a souvent été utilisée en vue de la diffusion de nombreuses images manipulées malveillantes et fallacieuses sur les réseaux sociaux. On avait ainsi vu circuler en 2023 des images du président Macron blessé dans une manifestation, ou encore du pape François équipé d'une doudoune ultra-fashion. Le pire est déjà en cours, celui des *fake pictures*, sur fond de conflits mondiaux...

¹⁸ « 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.

¹⁹ 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 : <https://openai.com/fr-FR/index/sora-2/>

retombées induites par un outil nouveau. Le Ministère de l'Éducation du Québec a publié en 2025 un guide destiné aux enseignants²⁰ qui répertorie l'essentiel des questions à se poser à propos de sa compétence numérique, parmi lesquelles :

- Est-ce que ma compétence numérique me permet d'évaluer correctement la valeur pédagogique de mon utilisation de l'IAG en classe ?
- Est-ce que ma compétence numérique me permet d'expliquer le fonctionnement de base de l'IAG aux élèves ?
- Est-ce que la compétence numérique des élèves est suffisamment développée pour qu'ils puissent réaliser l'activité pédagogique ?
- Est-ce que l'activité mise en œuvre au moyen de l'IAG vise le développement de la compétence numérique des élèves ?
- Est-ce que l'IAG peut m'aider à adapter l'activité aux besoins diversifiés des élèves ?

Dans un premier temps, nous avons montré que l'IA 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). 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.

Le Conseil supérieur de l'éducation du Québec déjà cité, s'appuyant sur une étude de l'UNESCO²¹, présentait cette perplexité en ces termes : « Comme de plus en plus de personnes utilisent les systèmes d'IAG comme assistants de rédaction ou dans le cadre d'autres activités créatives, elles pourraient involontairement en venir à s'y fier. Cela pourrait compromettre le développement de leurs compétences intellectuelles. On peut également supposer qu'en réalisant des tâches complexes à la place des personnes étudiantes, les technologies les déchargent d'efforts qui pourraient néanmoins contribuer à leur apprentissage. En effet, certaines tâches laborieuses pouvant être déléguées à l'IAG pourraient se révéler nécessaires à l'apprentissage des notions fondamentales d'une discipline, par exemple la production de résumés de textes, la rédaction d'essais ou l'exercice de son esprit critique vis-à-vis des connaissances. Ces tâches peuvent être essentielles au développement de la pensée critique et d'autres compétences de haut niveau cognitif chez les personnes étudiantes ».

De sorte que, revenant au contexte français qui nous intéresse, on devra rapidement craindre que nos élèves et nos 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 d'être à nouveau exprimée et développée par Laurent Alexandre (le créateur de Doctolib) et Olivier Babeau (universitaire essayiste fondateur de l'institut Sapiens)²². 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 €) 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 gratuite²³.

²⁰ MEQ (2025), *L'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificielle générative (IAG)*, en ligne : <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/Numerique/Guide-utilisation-pedagogique-ethique-legale-IA-personnel-enseignant.pdf>

²¹ UNESCO (2023). *Guidance for generative AI in education and research*, p. 28.

²² 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

²³ *Ibid*, p. 22, 40-59. Certes en 2025 pour le Robot R1 (4800 €), mais le robot humanoïde Unitree G1 Robot EDU AI, décrit comme un « robot bionique programmable pour les développements et l'éducation » coûte en Europe plus de 60.000 € !

Si l'on n'y porte pas remède, c'est donc tout l'enseignement supérieur qui serait remis en question²⁴ 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 »²⁵.

L'IA existe, il nous faut donc œuvrer avec l'IA. Encore qu'il ait 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* »²⁶.

Aussi, pour les auteurs, la solution n'est pas de renoncer mais *d'apprendre autrement* : l'IA peut devenir un « compagnon d'apprentissage ». 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 »²⁷.

Dans le même esprit, le pédagogue Philippe Meirieu écrivait récemment²⁸ que si l'application *ChatGPT* peut être utilisée pour "tricher" et certains enseignants s'en inquiéter, « d'autres considèrent, en revanche, que toute tentative d'interdiction en la matière restera vaine et préfèrent s'emparer de l'outil pour travailler avec leurs élèves ou leurs étudiants. Ils leur apprennent à poser des questions sous différentes formes pour comparer les réponses ; ils confrontent ces réponses avec celles des manuels et des encyclopédies ; ils les aident à repérer les glissements sémantiques qui induisent des malentendus et compromettent l'objectivité du texte ; ils utilisent les propositions de *ChatGPT* comme des brouillons à compléter et à personnaliser, ou encore les font traduire sous d'autres formes textuelles, graphiques ou visuelles ». Il ajoutait : « Le danger majeur de *ChatGPT* n'est donc pas dans la fraude qu'il autoriserait, mais plutôt dans le rapport aux connaissances que promet un robot conversationnel conçu pour donner le sentiment de parler à un humain et qui inverse complètement le sens de la relation pédagogique. En effet, *ChatGPT*, bien plus encore que les traditionnels moteurs de recherche, *comble le désir de savoir et tue le désir d'apprendre*. Il donne des réponses immédiates objectives et abolit ainsi la dynamique du questionnement. Il

²⁴ Le premier réflexe a été la peur. Ainsi par exemple, en 2023, Sciences-Po Paris interdisait à ses élèves d'utiliser *ChatGPT* pour toute production écrite ou orale, sous peine d'exclusion tandis qu'au Québec, l'Université de Montréal (UQAM) interdisait l'utilisation de l'IAG dans le cadre de l'évaluation des apprentissages.

²⁵ Alexandre & Babeau, successivement, p. 108, 162, 121, 87, 158, 89.

²⁶ *Ibid*, p. 138, 200.

²⁷ 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). Une étude de Harvard [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>] a montré qu'un étudiant éduqué apprenait davantage de contenus scientifiques avec *ChatGPT* qu'avec un enseignement magistral à l'université (*ibid*. p. 190).

²⁸ P. Meirieu, *ChatGPT ou la parole morte*, article paru dans Le Monde du 10 février 2025, d'après un texte publié dans les revues *CEMEACTION* et *CURSEURS* en janvier 2024 : <https://www.meirieu.com/>, article *Robots conversationnels*.

produit des certitudes qui enkystent la pensée... Tout le contraire de ce qui incombe au professeur : susciter des interrogations pour libérer des préjugés ».

Il faut donc dialoguer avec les machines, dompter les algorithmes, maîtriser l'art du *prompt*, se mettre constamment à jour. 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 »²⁹.

Les lecteurs qui auront consulté la plupart de mes écrits comprendront 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 le risque de 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, puis jusqu'à l'abstraction : les trente 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 ».

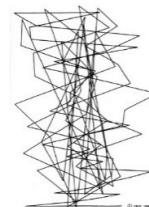
Et ce dernier point quant au faire nous ramène à notre sujet initial qui est l'interférence facilitatrice offerte par les IAG : *déléguer son art* d'une façon ou d'une autre n'est pas une invention de l'ère numérique. Dans les ateliers, les artistes des temps anciens confiaient déjà les premières élaborations d'un ouvrage à leurs apprentis ; la photographie, inquiétante avant d'être adoptée, s'est affirmée comme art sans tuer la peinture ; le théâtre eut peur du cinéma mais a survécu. Au début du XX^{ème} siècle, après les *ready-mades* de Marcel Duchamp (*Roue*

²⁹ Alexandre & Babeau, successivement p. 223-234, 246, 250-253.

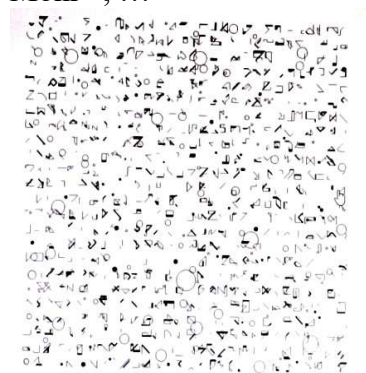
de bicyclette, 1913), les limites de l'intentionnalité ont été déplacées par Jean Arp ("Selon les lois du hasard", quelques morceaux de croquis déchirés et recollés tels que jetés au sol, 1917), les limites de la sous-traitance radicalement malmenées par László Moholy-Nagy ("Telephone Pictures" ³⁰, 1922). Suivront 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 ».

A.M. Noll, *Gaussian Quadratic*, 1963 :

En regard de cela, les possibilités offertes par l'IAG 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'IAG 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.

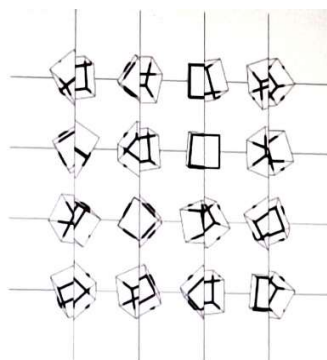


Pour les autres, espérons-les nombreux, il faudra piéger l'IA, pour le moins lui demander l'impossible, ainsi en était-il déjà des travaux de A.M. Noll déjà cité, de Manfred Mohr³¹, ...

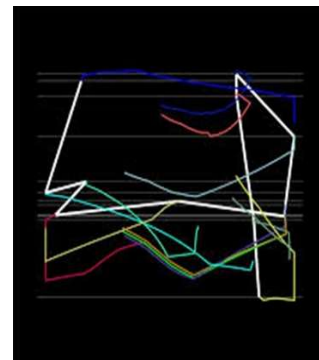


M. Mohr

1970-76



1977-87



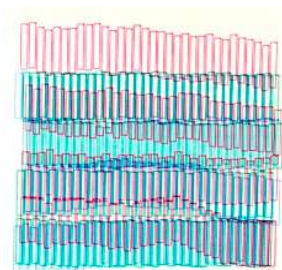
2012-15



...de Harold Cohen et de Véra Molnar³² qui tous, dès la fin des années 1960, conçurent des programmes pour générer des compositions abstraites.

H. Cohen 2004

V. Molnar 1985



³⁰ " 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.

³¹ 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.

³² 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. Décrit par Pierre Braun dans *Véra Molnar : atlas génératif et stitch up graphique*, en ligne : https://computerdrawing.hypotheses.org/197#_edn2

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 IAG.

Ils ont immédiatement su prendre en compte dans leurs pratiques les enjeux induits par l'IAG, ainsi qu'on peut en juger d'après les études accessibles sur le Net³³ :

- Sougwen Chung, artiste numérique, 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 ».

Echoueront demain seulement ceux qui se satisferont de la "surprise" des productions, amusantes ou jolies, voire crétinisantes, nées des prompts qu'ils lui auront prescrits.

Pour que l'IAG 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 générer) et, d'autre part, garantirait de développer à cette occasion les capacités qui seront 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...*

Ainsi, pour revenir en conclusion provisoire sur les propos de Cord et Caselles-Dupré³⁴, « l'art n'est pas défini par la technique, mais par la volonté d'une personne d'exprimer un message et de rencontrer son public ». Si les algorithmes ne peuvent pas, pour le moment, avoir d'autonomie propre à créer, les défis éthiques liés à l'utilisation de l'IA dans la création artistique « soulèvent plusieurs préoccupations importantes comme la question de l'originalité et de l'authenticité des œuvres générées, la question de la responsabilité et de la transparence dans le processus de création, les droits d'auteur et la propriété intellectuelle, ou encore les risques de manipulation ». Si l'on écarte l'utilisation de l'IAG à des fins commerciales, si l'IAG peut devenir un outil courant dans la création, elle ne remplacera pas les artistes eux-mêmes : « on peut s'aider de la machine pour créer, mais ce qu'on apprécie avant tout dans l'œuvre d'art, n'est-ce pas justement le fait de savoir que l'on partage une commune humanité ? L'essence de l'art ne réside-t-elle pas au fond dans la connexion émotionnelle et intellectuelle entre le créateur et le spectateur ? ».

* * * * *

³³ 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/>

³⁴ M. Cord & H. Caselles-Dupré, *Quand l'art rencontre l'intelligence artificielle* (2024), op. cit.

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

La stratégie *didactique* est finalement assez simple. 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 aussi cet « *au-delà de la pratique* » qui caractérise l'enseignement des AP.

Nos collègues Québécois s'interrogeaient en 2025 (sur un mode général³⁵) quant à l'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificielle générative de l'IAG en ces termes :

- *Est-ce que mon utilisation de l'IAG me permet d'atteindre mon objectif ?*
- *Qu'en est-il de l'engagement et de la motivation des personnes apprenantes ?*
- *Des ajustements sont-ils nécessaires ?*
- *Est-ce que les résultats d'apprentissage et les objectifs sont atteints grâce à mon utilisation de l'IAG ?*
- *Quels ont été les réussites et les défis rencontrés ?*
- *Est-ce que mon utilisation de l'IAG pourrait être transférée à d'autres contextes pour qu'il me soit possible d'atteindre d'autres intentions pédagogiques ?*
- *Est-ce que les expériences vécues peuvent être partagées avec d'autres personnes pour améliorer l'intégration de l'IAG dans l'enseignement et l'apprentissage ?*
- *En quoi l'IAG permet-elle de soutenir l'évaluation de mon objet d'apprentissage ?*
- *Ai-je vérifié la pertinence et la qualité de la rétroaction ou de l'évaluation générée par l'IAG ?*
- *Est-ce que le recours à l'IAG me permet de maintenir ou d'approfondir ma compétence à évaluer ?*
- *Est-il nécessaire de revoir les modalités et les objets d'évaluation ?*

En nous plaçant du point de vue des AP, on pourrait énumérer à notre tour, parmi les nombreuses questions à aborder :

- *Comment pratiquer pour obtenir une image IA moins décevante et de bonne sophistication ?*
- *Comment s'approprier les propositions produites par la machine ?*
- *L'outil numérique ne risque-t-il pas de diminuer nos facultés créatrices ?*³⁶
- *Qu'en est-il de la notion d'auteur ? L'IA sait-elle s'écarter des sources iconiques exploitées ?*
- *La singularité technologique de l'IA (se perfectionner seule) est-elle inquiétante ?*
- *L'algorithme ne pille-t-il pas sans autorisation la propriété intellectuelle, des œuvres protégées ?*

³⁵ MEQ, 2025, *op. cit.*, p. 6-8.

³⁶ Si l'on met en parallèle, 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.

- *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 ?³⁷*
- *Un algorithme de recueil de données iconique n'est-il pas inévitablement idéologisé ?*
- *Quelles compétences spécifiques aux AP 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.

De même sorte que 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 ; comme 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. Il en va de la crédibilité de notre discipline, dès maintenant mais plus encore pour demain. Affaire à suivre !

Bernard-André Gaillot, décembre 2025.

³⁷ Il existe des méthodes pour effectuer une vérification comme par exemple, la recherche d'image inversée de Google.

REFERENCES

- 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, Intelligence artificielle
- Automates Intelligents, *IA dans l'art : créativité augmentée ou menace éthique ?* En ligne : <https://automatesintelligents.com/ia-dans-l-art-creativite-augmentee-ou-menace-ethique/>
- Barthes R. (1980), *La chambre claire : Note sur la photographie*, Paris, Seuil.
- Brodbeck S., de Barbuat L. (2022), *Une Histoire Parallèle*, Heimat éditions. En complément, se référer au site : <https://www.brodbeckdebarbuat.com>
- Communications* (revue de l'Ecole des hautes études en sciences sociales) : textes de Roland Barthes (4, 1964), de Christian Metz (15, 1970) et Michel Rio (29, 1978), Paris Seuil.
- Cord M., Caselles-Dupré H. (2024), *Quand l'art rencontre l'intelligence artificielle*. Paris, Sorbonne-Université, en ligne : <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, 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>
- LettreÉduNum* en arts plastiques, n°29, mai 2025, en ligne : <https://eduscol.education.fr/document/65046/download?attachment>
- Masse B. (2024), « L'art, la technique ou la science du prompt », dans 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/>
- Meirieu P. (2024), *ChatGPT ou la parole morte*, texte publié dans les revues *CEMEACTION* et *CURSEURS*, en ligne : <https://www.meirieu.com/>, article *Robots conversationnels*.
- Ministère de l'Éducation du Québec (2025), *L'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificielle générative (IAG)*, en ligne : <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/Numerique/Guide-utilisation-pedagogique-ethique-legale-IA-personnel-enseignant.pdf>
- Ministère de l'Éducation Nationale (2025), *L'IA en éducation, cadre d'usage*, en ligne : <https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>
- Mohr M., en ligne <https://www.emohr.com/>
- Moles A. (1971), *Art et ordinateur*, Paris, Casterman.
- Molnar V. par P. Braun, *Véra Molnar : atlas génératif et stitch up graphique*, en ligne : https://computerdrawing.hypotheses.org/197#_edn2
- Séminaire *IAN arts plastiques*, Marseille, janvier 2023. Compte-rendu en ligne : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2023-04/cr_seminaire_ian_ap_2023.pdf