

## 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 »<sup>1</sup>.

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 artificielle* »<sup>2</sup>.

L'ambition est loin d'être nouvelle si l'on suit ce rappel que « l'IA, dans sa forme actuelle, est le produit d'une longue histoire enchevêtrée de tentatives d'automatiser le calcul, la production et la communication. Un tournant majeur est amorcé, au XIXe siècle, par Charles Babbage (1792-1871), qui inaugure l'ère de la programmation informatique en empruntant aux métiers à tisser leurs cartes perforées pour élaborer sa machine analytique, dont le code est conçu par Ada Lovelace (1815-1852) »<sup>3</sup>.

Dès 1950, le mathématicien Alan Turing disait « intelligentes » les premières machines informatiques (notion reprise par les mathématiciens John McCarty puis Marvin Minsky qui conseillèrent Stanley Kubrick en 1968 pour son film "2001 : l'Odyssée de l'espace" dans lequel le personnage principal est, de fait, l'ordinateur du vaisseau spatial). Depuis, les fictions mettant en scène des interactions dramatiques entre humains et ordinateurs sur fond de guerre ou de fin du monde ont témoigné de l'engouement du public pour ces nouveaux instruments.

En 1957, le psychologue américain Franck Rosenblatt, invente le *Perceptron*, un algorithme d'apprentissage fonctionnant comme une reconnaissance de caractères.

En 1966, un premier robot conversationnel, créé par Joseph Weizenbaum au MIT de Boston, fut rendu opérationnel sous le nom d'*Eliza*, en référence à Pygmalion.

---

<sup>1</sup> Selon les mots du *Wall Street Journal* du 11 juin 2025.

<sup>2</sup> 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.*

<sup>3</sup> Exposition « *Le Monde selon l'IA* », Paris, Jeu de Paume, avril-septembre 2025, dossier documentaire, <https://jeudepaume.org/wp-content/uploads/2025/11/DD-IA-WEB.pdf>

L'IA s'est ensuite développée de manière fulgurante, ainsi se souvient-on qu'en mai 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 ». Lors de l'exposition « *Le Monde selon l'IA* » au Jeu de Paume à Paris d'avril à septembre 2025, le commissaire Antonio Somaini avait présenté l'expression "IAG" comme désignant aujourd'hui « des algorithmes et des modèles capables d'effectuer automatiquement des opérations – détection, reconnaissance, classification, prédiction, analyse et génération de données – aux innombrables applications. Depuis la fin des années 2000, ces algorithmes et ces modèles s'infiltrèrent dans toutes les strates de la culture et de la société, de l'économie et de la politique, de la science et des opérations militaires. Partout, leur usage soulève de multiples questions éthiques, épistémologiques, politiques et géopolitiques, d'autant qu'il nécessite de colossales ressources matérielles et environnementales. Dans ce contexte, les images jouent un rôle crucial : l'impact de l'IAG sur les pratiques artistiques contemporaines et sur la culture visuelle en général compte parmi les phénomènes les plus visibles dans un environnement pourtant hautement dominé par des opérations discrètes, des processus invisibles, des boîtes noires. Les technologies d'IAG transforment en profondeur la manière dont les images sont prises, créées, modifiées, diffusées, décrites et vues »<sup>4</sup>. 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*, en 2022 *ChatGPT*, bientôt suivi par *Midjourney*, *NightCafe*, puis d'autres avec le succès que l'on sait<sup>5</sup>.

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 usages<sup>6</sup>.

L'IAG 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*. Sur un plan général, 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"<sup>7</sup> ». Pour l'historien du cinéma Alain Boillat, « cette trouvaille langagière est

<sup>4</sup> Antonio Somaini, introduction à l'exposition « *Le Monde selon l'IA* », *op.cit.*

<sup>5</sup> Lire notamment par Hugues Dufour, *L'Art face à l'IA – Vers un imaginaire augmenté*, Roubaix, FYP éditions, 2023.

<sup>6</sup> 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>

<sup>7</sup> MEN, 2025, *op. cit.*, p.4.

basée sur une habile exploitation de la polysémie du mot « intelligence » : en cybernétique, la notion renvoie de manière circonscrite à la capacité d'une machine à rétroagir à une information entrée par un humain, c'est-à-dire à améliorer de manière automatique (...) en fonction d'un calcul de probabilités ». L'auteur signale avec humour que la passion japonaise pour les mangas de science-fiction (ainsi le titre du manga de Ken Akamatsu "*A.I. Love You*" en 1994) tient probablement « au fait qu'en japonais, « amour » s'écrit avec le caractère 恋 qui se prononce « ai » - le sigle pour l'IA et le mot amour [se trouvant] homophones »<sup>8</sup> ! En 2025, Somaini (« *Le Monde selon l'IA* ») avait proposé de remplacer « intelligence artificielle » par d'autres formulations comme « vision artificielle » pour éviter la confusion avec les multiples technologies que le premier terme recouvrait (l'exposition reflétait la distinction fondamentale entre « IA analytique », dont font partie les systèmes de vision artificielle et de reconnaissance faciale, et « IA générative ». Désormais, des systèmes comme GAN (Generative Adversarial Network), LLM (Large Language Models) ou RAG (Retrieval Augmented Generation) sont déjà capables d'évaluer toutes sortes de données, 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, selon notre demande.

Une étape nouvelle a été franchie officiellement au Festival de Cannes 2026 lorsque furent présentés – en in ou en off – des films 100% IA tels que "*Critterz*", long métrage d'animation, réalisé par OpenAI en collaboration avec le studio Native foreign (qui raconte l'histoire de créatures de la forêt partant à l'aventure après qu'un inconnu a perturbé leur village). Plus fort encore, "*Hell Grind*", premier long-métrage 100 % IA présenté au Marché du Film du Festival de Cannes, s'est révélé comme l'un des projets les plus controversés et fascinants de l'année. Ce long-métrage est présenté comme le premier film entièrement généré par intelligence artificielle, sans tournage classique, sans plateau physique et avec une production largement automatisée grâce aux technologies d'IA générative, coécrit par Adilkhan Yerzhanov, cinéaste reconnu dans les festivals internationaux, en collaboration avec la plateforme technologique Higgsfield AI. Tous les éléments visuels du film, personnages, décors, effets spéciaux et scènes d'action ont été créés en 14 jours à partir d'algorithmes génératifs et de milliers de prompts détaillés. Le budget du film se situerait entre 500.000 et près d'un million de dollars, principalement consacrés à la puissance de calcul nécessaire au fonctionnement des modèles d'intelligence artificielle tandis que comparativement le coût de production traditionnel aurait été d'environ 50 millions de dollars ! Cette avancée technologique divise déjà profondément le monde du cinéma. Pour certains professionnels, l'IA ouvre une nouvelle ère de création accessible et moins coûteuse. D'autres redoutent au contraire une menace directe pour les métiers liés aux effets visuels, au tournage ou à la création artistique traditionnelle...

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'IAG a permis des expériences très intéressantes. Donnons d'abord un large écho au Séminaire **IAN Arts Plastiques**<sup>9</sup>, piloté par Christian Vieaux, IGEN-AP, et François Miquet, expert IAN-AP, à Marseille en 2023. Voici quelques extraits :

---

<sup>8</sup> Alain Boillat, *Les visages de l'IA à l'écran*, Rennes, PUR, 2026, pages 9, 10, 23.

<sup>9</sup> 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](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. Ajoutons, en ligne : [https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c\\_11487299/fr/traam-ia-arts-plastiques-academie-d-aix-marseille-2025-2026](https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_11487299/fr/traam-ia-arts-plastiques-academie-d-aix-marseille-2025-2026) Ainsi qu'un complément fort utile, cette fiche technique par le lien : [Arts Plastiques, Aix - Marseille, Intelligence artificielle](#)

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.

En classe d'AP, l'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*"<sup>10</sup>). 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

---

<sup>10</sup> 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/>

Concrètement, nous noterons, en revenant sur le premier long métrage 100% IA ("*Hell Grind*" présenté à Cannes en 2026), que les 25 premières minutes du film avaient nécessité 16 181 générations vidéo initiales, qui ont fini par 253 plans finaux. Ces prompts individuels étaient en moyenne constitués de 3000 mots chacun !

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-dessous <sup>11</sup> 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 :



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 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 »<sup>12</sup>.

Pour aller dans ce sens, cet exemple vécu. 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 *inframine* 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 Barbat<sup>13</sup>, qui avaient publié en 2022 une recherche sérielle consistant demander à

<sup>11</sup> 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](#) Séquence intitulée "IA-t-il un artiste dans l'ordi", sur l'IAG 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/> 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](#)

<sup>12</sup> 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 ? »

<sup>13</sup> S. Brodbeck, L. de Barbat (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-

*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<sup>14</sup>, 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



## 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 collège 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<sup>15</sup> recommandait-il en 2024 « que les établissements d'enseignement supérieur (...) s'assurent que sont expliqués aux personnes étudiantes, de façon claire et transparente, les

---

numérique aux générateurs actuels, le projet montre comment chaque innovation reconfigure notre perception du réel ». Se référer au site : <https://www.brodbeckdebarbuat.com>

<sup>14</sup> 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>

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 possible».

Comme l'écrivait fort bien Edmond 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 »<sup>16</sup>. En respectant une stricte déontologie, en s'interdisant toute action nocive, en espérant contribuer à la construction et à l'épanouissement de l'individu<sup>17</sup>... 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<sup>ème</sup> ou lycée) un formidable moyen d'éduquer à l'image, désormais très éloignée du « ça a été » de Roland Barthes<sup>18</sup>. L'IAG est incontestablement un auxiliaire précieux pour ressusciter virtuellement des architectures disparues, pour fabriquer d'incroyables univers fictionnels<sup>19</sup>. Toutefois et loin de l'art, son potentiel subversif, incontrôlable du fait de sa prolifération instantanée<sup>20</sup> 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

---

<sup>16</sup> E. Couchot, *La technologie dans l'art*, Nîmes, J. Chambon, 1999, p. 238.

<sup>17</sup> 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 GAFAs.

<sup>18</sup> 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.

<sup>19</sup> 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 Nêmo - Je est un autre ? \(biennalenemo.fr\)](http://biennalenemo.fr)

<sup>20</sup> 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, ainsi en 2026 des images iraniennes ridiculisant les courtes vues d'un président américain...

nouveaux programmes d'arts plastiques<sup>21</sup> préconisaient en 4<sup>ème</sup>-3<sup>ème</sup> « l'investigation du visible » dans une attitude critique. 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 d'un détail qui la rend suspecte, ainsi en est-il encore aujourd'hui des images produites par l'IAG (pour l'instant, avant de devenir indétectable)<sup>22</sup> ; 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<sup>ème</sup> 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. Le Ministère de l'Éducation du Québec a publié en 2025 un guide destiné aux enseignants<sup>23</sup> 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.

---

<sup>21</sup> « 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<sup>ème</sup>-3<sup>ème</sup>, 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 les numéros de 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.

<sup>22</sup> 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/>

<sup>23</sup> 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>

Le Conseil supérieur de l'éducation du Québec déjà cité, s'appuyant sur une étude de l'UNESCO<sup>24</sup>, 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)<sup>25</sup>. 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 gratuite<sup>26</sup>.

Si l'on n'y porte pas remède, c'est donc tout l'enseignement supérieur qui serait remis en question<sup>27</sup> 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 »<sup>28</sup>.

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* »<sup>29</sup>.

Aussi, pour les auteurs, la solution n'est pas de renoncer mais *d'apprendre autrement* :

---

<sup>24</sup> UNESCO (2023). *Guidance for generative AI in education and research*, p. 28.

<sup>25</sup> 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.

<sup>26</sup> *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 € !

<sup>27</sup> 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.

<sup>28</sup> Alexandre & Babeau, successivement, p. 108, 162, 121, 87, 158, 89.

<sup>29</sup> *Ibid*, p. 138, 200.

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 »<sup>30</sup>.

Dans le même esprit, le pédagogue Philippe Meirieu écrivait récemment<sup>31</sup> 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 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 »<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> 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, Klales, 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).

Notons que la première version d'images native dans *ChatGPT* date de mars 2025, tandis que la version 2.0, avec ses améliorations de raisonnement et de rendu, est arrivée en avril 2026.

<sup>31</sup> 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*.

<sup>32</sup> Alexandre & Babeau, successivement p. 223-234, 246, 250-253.

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.

Invitation à nous emparer de ces moyens nouveaux, conscients des enjeux que décrit Alexandre Gefen, directeur de recherche au CNRS :

« Même si l'on tient en peu d'estime les œuvres produites par des IAG, on doit tout de même aussi leur reconnaître de mettre devant nous le statut spécifique de l'art moderne où se disjoint, d'une part, le projet, l'idée, le concept et, d'autre part, la réalisation elle-même qui devient secondaire, déplaçant la question de la valeur qui n'est plus celle de la capacité artisanale à réaliser concrètement l'œuvre, mais celle consistant à en avoir l'intention, quitte à s'emparer d'artefacts existants et sans qualité artistique : même s'il crée des imitations médiocres, celui qui s'empare d'un générateur d'art perçoit cette disjonction entre le projet formulé par le prompt servant à générer l'image et l'image elle-même (...). Resterait-on sceptique vis-à-vis des innovations esthétiques des productions des IA génératives que l'on ne saurait ainsi négliger la manière dont celles-ci reposent frontalement des questions majeures ouvertes par la modernité qui a comme on le sait « *dédéfini* » l'œuvre d'art, c'est-à-dire en a récusé les définitions préétablies : le problème de l'originalité, de l'auctorialité, de l'intentionnalité, de la matérialité de l'œuvre et de son unicité, la transformation des critères du jugement esthétique, des normes de la beauté, de l'établissement de la valeur »<sup>33</sup>.

En Art, la confirmation a toujours été là : ce fut d'abord le simple désir de se surpasser puis, au XIX<sup>ème</sup> 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 fort bien survécu.

Au début du XX<sup>ème</sup> 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 déchirés et recollés tels que jetés au sol, 1917), les limites de la sous-traitance radicalement malmenées par László Moholy-Nagy ("*Telephone Pictures*"<sup>34</sup>, 1922). Suivront les "*Statements*" de Lawrence Weiner, en 1968 : « (1) *The artist*

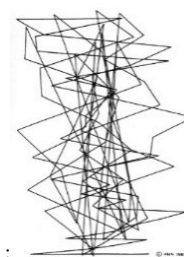
<sup>33</sup> A.Gefen (2024), « *Ce que l'intelligence artificielle change à l'art* », Nouvelle Revue d'esthétique, 2024, n° 33, p. 5-9.

<sup>34</sup> " 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.

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 ».

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.

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

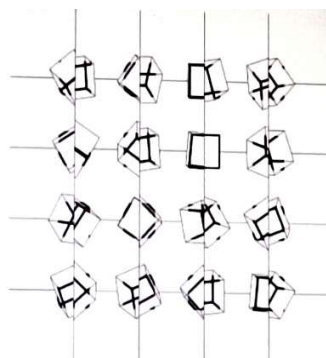


Pour les autres, espérons-les nombreux, il faudra piéger l'IA, pour le moins lui demander l'impossible, ainsi en était-il déjà des travaux de A.M. Noll ci-dessus et, ci-dessous, des travaux de Manfred Mohr, considéré comme un des pionniers de l'art digital<sup>35</sup> : toutes ses œuvres étaient générées 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).

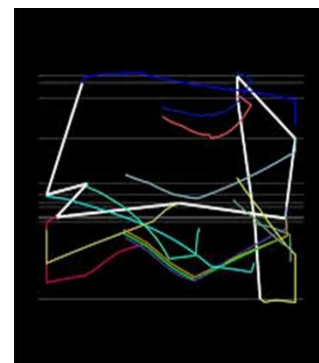


M. Mohr

1970-76



1977-87



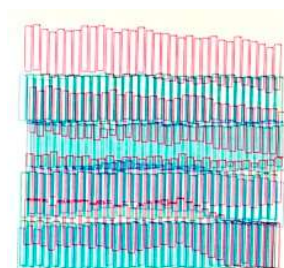
2012-15



Ajoutons ceux de Harold Cohen et de Véra Molnar<sup>36</sup> qui tous, dès la fin des années 1960, conçurent des programmes pour générer des compositions abstraites.

H. Cohen 2004

V. Molnar 1985



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.

<sup>35</sup> Manfred Mohr 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. .

<sup>36</sup> 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](https://computerdrawing.hypotheses.org/197#_edn2)

Ainsi, comme ce rapide panorama d'initiatives prises au XXI<sup>e</sup> siècle pour dépasser l'orthodoxie des pratiques académiques ou bien le bon usage des nouvelles technologies nous le montre, les artistes (ici plasticiens), qui ont toujours su que les règles n'étaient là que 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 Net<sup>37</sup> :

- 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 ».

Manière de faire le point sur l'utilisation de l'IA, cet exemple de voie empruntée par l'artiste numérique Beeple<sup>38</sup>, exposé au centre d'art The Shed à New York en 2025. Son installation, *Diffuse Control*, aborde la question du partage de l'acte créateur avec la machine ainsi que les dimensions collective et participative de l'œuvre. C'est une tour composée de plusieurs écrans superposés, qui diffuse des images animées abstraites en lien avec des œuvres d'art connues mais dont la part relative de chacune peut être modulée par le visiteur. Pour Beeple, « cela symbolise la nécessité de sélectionner ce que l'on regarde, consulte et lit dans une société de surabondance de l'information (...) La possibilité de contrôler le média numérique est devenue une évidence ».

*Diffuse Control 2025 (ici à partir de Portrait multiple de M. Duchamp, 1917)*



Le plasticien Grégory Chatonsky offre un autre exemple qui inverse le processus usuel en faisant générer des images directement à partir de textes, notamment ici l'*Economie libidinaire* de Jean-François Lyotard dont l'introduction fait frémir, ainsi : « *Donnez jour au prétendu intérieur de l'intestin grêle, au jéjunum, à l'iléon, au duodénum, ou bien à l'autre bout, débridez la bouche aux commissures, déplantez la langue jusqu'à sa lointaine racine et fendez-la.* », donnant ce visuel :

Pellicule e-phémère (livre) 2021



Interrogés par la revue *Artpress* en 2021, Chatonsky dit se positionner « dans un rapport de fragile codépendance : « Pour moi, l'IA est comme une altérité (...). J'ai

<sup>37</sup> 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/>

<sup>38</sup> Elisabeth Karolyi (2025), Beeple s'amuse avec l'IA, *Artpress*, n°536, p. 18-20.

récemment co-écrit un roman avec une IA (...), quand je manquais d'inspiration je demandais à cette IA, nourrie d'une bibliothèque à mon goût, Pessoa, Beckett (...), elle me faisait plusieurs propositions, j'en retenais une et l'intégrais, puis je continuais ». De son côté, le musicien Trevor Paglen dit qu'il « utilise l'IA de la même manière que des gens comme John Cage et Sol LeWitt ont pu utiliser des algorithmes pour produire des œuvres expérimentales et susciter de nouvelles manières de voir »<sup>39</sup>.

Car il faut bien reconnaître que, sinon, la machine est programmée et entraînée à apprendre de ses actions successives pour produire une réponse – une "œuvre" ? – qui puisse plaire au plus grand nombre, ce qui ne peut qu'inquiéter... dans un article paru en 2025, Alain Assouline, ex-président du réseau des écoles WebForce3 nous interroge : « La danse, les arts plastiques, la littérature, la musique et tous les autres arts existent depuis que le genre humain est apparu. Ce sont les différentes expressions des émotions et des relations humaines. C'est la part la plus profondément humaine d'une culture. Qu'est-ce que l'IA va faire de cela ? Que doit-on lui permettre de faire ? Avons-nous encore le choix ? Une IA au service de l'humanité, des femmes et des hommes, peut augmenter et peut-être magnifier encore plus les arts. Une IA au service de logiques algorithmiques d'efficacité, de rentabilité ou de pouvoirs, réduirait l'art à un outil de communication sans doute très performant mais en annihilant la diversité, l'originalité, bref, le génie humain ». Et l'auteur précise :

« On verra alors tout notre environnement visuel (affiches, images, vidéos, publicités, mais aussi architectures, etc.) et sonore (musiques, bruits, alertes) se ressembler comme deux gouttes d'eau et les créatifs (*design* graphique, directeurs artistiques, créateurs de sons, etc.) soumis à rude concurrence. Ce sera aussi le cas des créations plastiques, littéraires ou musicales qui deviendront hyper efficaces pour plaire au plus grand nombre. Et on dira que c'est de l'art, l'avènement d'un art démocratique accessible à tous ! Mais que restera-t-il de l'artiste ? Du génie humain de la création ?

Il serait alors intéressant d'explorer la ressemblance de l'art produit par l'IA avec ce que furent en leur temps le réalisme socialiste ou l'art nazi : un art normé par une conception idéologique totalitaire, pour exprimer une réalité qui ne doit pas être remise en cause, politiquement correct, avec un culte de la beauté défini une fois pour toutes (...).

Dans sa publicité, un producteur de méthode pour créer des prompts efficaces dit : « Je fixais mon écran, bouche bée. L'image que je venais de générer avec l'IA était... parfaite ». Mais qu'est-ce qu'une image « parfaite » ? L'artiste est un artisan qui fabrique de l'originalité. Il est souvent fabricant en même temps que créateur. L'IA peut jouer le rôle de partenaire de travail pour augmenter sa créativité, pousser son imagination et ses limites artistiques, lui éviter des tâches longues et fastidieuses. L'avenir de l'art pourrait être une fusion parfaite entre imagination humaine et efficacité de l'intelligence artificielle. Mais si l'intelligence artificielle réalisait la production parfaite de ce que l'humain imaginerait, que resterait-il à produire pour l'humain ? N'est-ce pas là que l'art se cache ? Au moment de la production, dans les imperfections et les doutes ? »<sup>40</sup>

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,

<sup>39</sup> Cavanna A., Leydier R. (2021), dossier IA, mode(s) d'emploi(s), revue *Artpress*, n° 492, p. 30-41.

<sup>40</sup> Alain Assouline, *La création artistique à l'épreuve de l'intelligence artificielle*, Mars 2025 – N°29 © Annales des Mines, p. 33 et 36.

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-Dupré<sup>41</sup>, « 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 ? ».

\* \* \* \* \*

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 général<sup>42</sup>) 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 ?*

---

<sup>41</sup> M. Cord & H. Caselles-Dupré, *Quand l'art rencontre l'intelligence artificielle* (2024), *op. cit.*

<sup>42</sup> MEQ, 2025, *op. cit.*, p. 6-8.

- 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 ?<sup>43</sup>
- 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 ?
- Cet outil est-il une menace pour les artistes ? Dans quels cas ? Et pour la photographie ?
- L'œuvre produite est-elle plutôt artistique, décorative, communicationnelle, agréable jeu, objet commercial ?
- L'IA n'a-t-elle pas un inquiétant potentiel de désinformation ? Peut-on repérer un faux ?<sup>44</sup>
- 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, mai 2026.

---

<sup>43</sup> 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.

<sup>44</sup> 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

Arts plastiques, académie d'Aix-Marseille, TraAM IA, en ligne : [https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c\\_11487299/fr/traam-ia-arts-plastiques-academie-d-aix-marseille-2025-2026](https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_11487299/fr/traam-ia-arts-plastiques-academie-d-aix-marseille-2025-2026)

Assouline A. (2025), « *La création artistique à l'épreuve de l'intelligence artificielle* », Annales des Mines, "Pour une IA responsable et éthique", mars 2025, n°29, p. 33-36.

*Automates Intelligents*, IA dans l'art : créativité augmentée ou menace éthique ? En ligne : <https://automatesintelligents.com/ia-dans-lart-creativite-augmentee-ou-menace-ethique/>

Boillat A. (2026), *Les visages de l'IA à l'écran*, Rennes, PUR.

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>

Cavanna A., Leydier R. (2021), dossier IA, mode(s) d'emploi(s), revue *Artpress*, n° 492, p. 30-41.

*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.

Exposition « Le Monde selon l'IA », Paris, Jeu de Paume, avril-septembre 2025, dossier documentaire, <https://jeudepaume.org/wp-content/uploads/2025/11/DD-IA-WEB.pdf>

Gefen A. (2024), « *Ce que l'intelligence artificielle change à l'art* », Nouvelle Revue d'esthétique, 2024, n° 33, p. 5-9. En ligne : <https://shs.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2024-1-page-5?lang=fr/>

Karolyi E. (2025), Beeple s'amuse avec l'IA, revue *Artpress*, n°536, p. 18-20.

Kestin, Miller, Klaes, 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](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](https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2023-04/cr_seminaire_ian_ap_2023.pdf)

\* \* \* \* \*