

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN ARTS PLASTIQUES

État des lieux des pratiques en cours d'arts plastiques /
compte rendu des journées IAN 2024-2025

CHEVROT

L'IA

NÉCESSITÉ D'UNE PRISE EN COMPTE DES USAGES ÉLÈVES :

- = Les élèves **utilisent déjà** les IA (réseaux sociaux, applications)
- = Besoin d'**accompagnement + de cadrage pédagogique**
- = Développement d'une **expertise enseignante indispensable**
- = **Formation à un usage critique + créatif**

L'IA = UNE QUESTION CENTRALE POUR LES ARTS PLASTIQUES

- = Place légitime en arts plastiques = approche par le **prisme de la créativité**
- = **Interrogation sur la place de l'IA dans le processus créatif**
- + **Impact sur notre culture visuelle contemporaine**
- + **Redéfinition des notions d'auteur, d'original, de copie**
- + **Nouveaux rapports à l'image et à la création**

1. LE RÉSEAU IAN

LE RÉSEAU IAN

(Interlocuteurs Académiques pour le Numérique) en Arts Plastiques

- = Un interlocuteur par académie pour toutes les questions liées au numérique
- = Prend en compte + engage une réflexion + partage + veille sur les usages des IA
- = Participe au développement d'une expertise enseignante

Pour l'académie de Lyon

Audrey DOBREMETS :

audrey.dobremetz@ac-lyon.fr

Accessible via le site académique arts plastiques

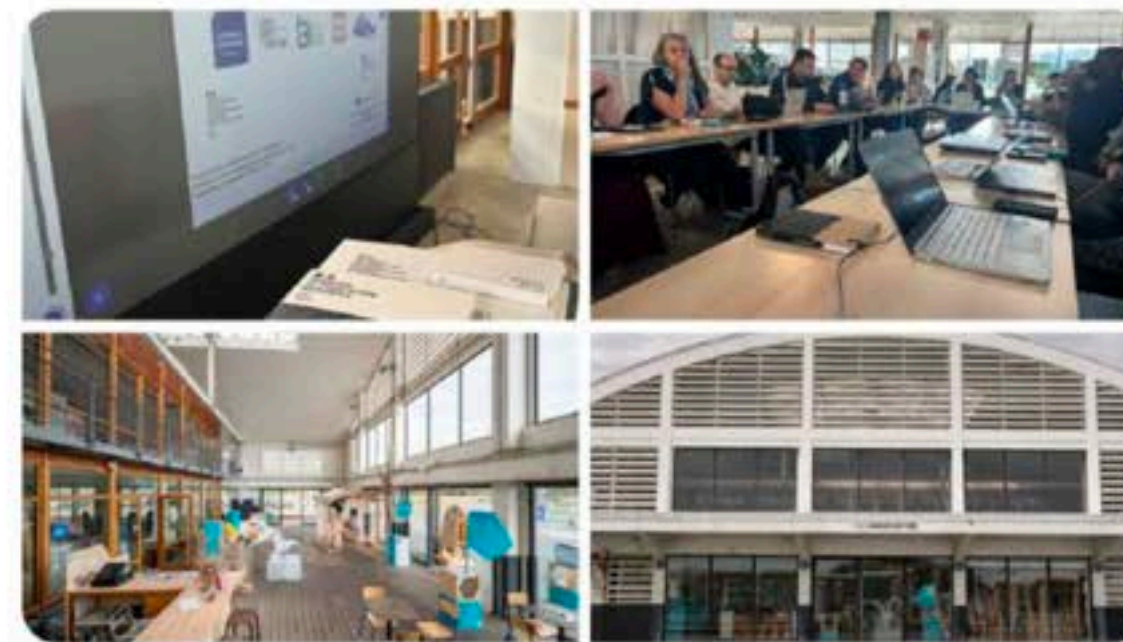


éduscol Arts plast.
@eduscol_AP

Séminaire #IAN #ArtsPlastiques

✓ Lancement du séminaire des interlocuteurs académique au numérique en #AP au #Commonlab de #LaRochele

eduscol.education.fr/4117/reseaux-e...



Comm'on lab - Université de La Rochelle

Marie Pons, Responsable Cellule Science et Société

éduscol Arts plast.
@eduscol_AP

Séminaire #IAN #ArtsPlastiques
#CommonLab #LaRochele

✓ Présentation du Comm'on Lab par #MariePons lieu modulaire questionnant les liens entre #Art & #Science

univ-larochelle.fr/recherche/scie...



BUREAU DNE-TN3

Direction du Numérique pour l'Éducation

Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)

François Miquet = Expert national du numérique éducatif en arts plastiques + coordinateur national des réflexions IA et arts plastiques =
= Participe à **L'ESPACE ÉDUBASE**
= **Gestion de la banque nationale de séquences pédagogiques + valorisation des pratiques innovantes**

= **COORDONNE LES TRAAM** = Travaux

Académiques Mutualisés

Missions du bureau :

- Accompagne les usages du numérique
- Production de ressources institutionnelles
- Animation des réseaux disciplinaires
- Veille technologique et pédagogique

Lien Éduscol : <https://eduscol.education.fr/arts-plastiques>

Recherche

Recherche

Académie ou organisation

Discipline / enseignement

Édubase

Édubase pour expérimenter, s'inspirer, se former

Édubase s'adresse principalement aux enseignants, formateurs et inspecteurs du premier et du second degré.

Cette plateforme permet de rechercher un scénario pédagogique élaboré en académie, validé par les corps d'inspection, en lien avec les programmes ainsi qu'avec le numérique éducatif et d'afficher sa description pour 20 disciplines et enseignements du cycle 3 au post-bac.

Un navigateur récent, compatible avec HTML5 et CSS3, est recommandé pour ce site.



2. CARTE HEURISTIQUE DES USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA

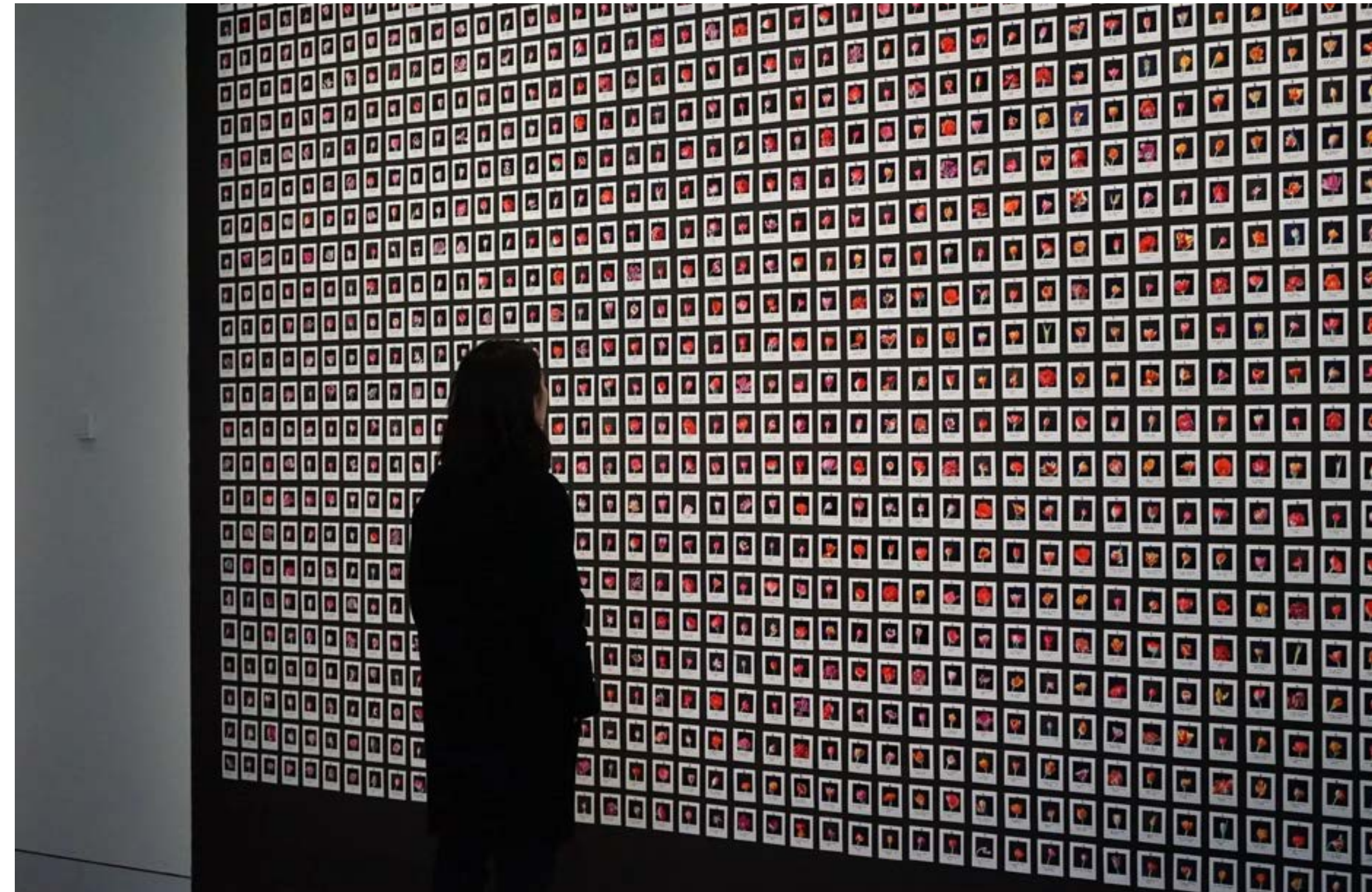
Travail collectif des IAN lors du séminaire

CARTE HEURISTIQUE DES USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA

5 branches principales
identifiées :

1. Identification de références artistiques

- Recherche d'œuvres similaires
- Découverte de mouvements artistiques
- Établissement de filiations
- Constitution de corpus visuels
- Densification de la culture artistique



Anna RIDLER, *Mosaic Virus*, 2018-2019,
installation vidéo générée par IA, entraînée avec 10 000 photographies de tulipes,
dimensions variables.

→ *Dataset personnel - 10 000 photos tulipes - Cryptomonnaie - Spéculation - Tulipomanie numérique*

CARTE HEURISTIQUE DES USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA

5 branches principales
identifiées :

2. IA et vision critique

- Analyse des biais algorithmiques
- Identification des stéréotypes reproduits
- Questionnement éthique
- Comparaison avec la création humaine
- Développement de l'esprit critique
- Déconstruction des images



Hito STEYERL, *Power Plants*, 2019,

installation vidéo avec IA de reconnaissance faciale appliquée aux plantes, écran LED, dimensions variables, Serpentine Gallery, Londres → Absurdité algorithmique - IA appliquée plantes - Critique surveillance - Anthropomorphisme machine

CARTE HEURISTIQUE DES USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA

5 branches principales
identifiées :

3. L'outil IA (dimension technique)

- Maîtrise des interfaces
- Compréhension du prompt engineering
- Paramétrage et réglages
- Expérimentation des modèles
- Itération et ajustements
- Documentation technique



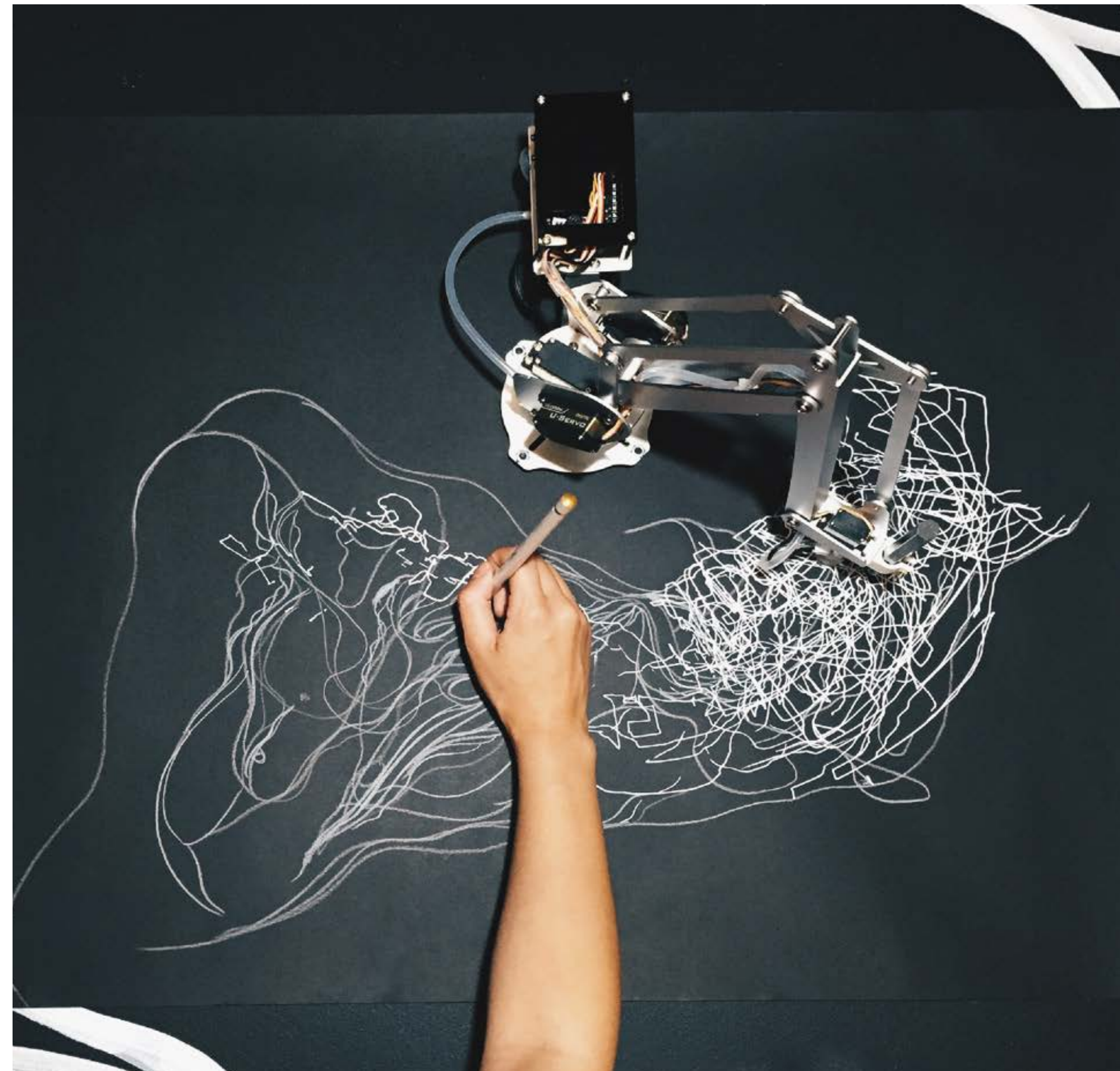
Robbie BARRAT, *AI Generated Nude Portrait #1*, 2018, impression sur toile d'image générée par GAN entraîné sur nus classiques, 100 x 70 cm, collection privée. → GAN dataset histoire de l'art - Déformation corporelle - Esthétique glitch - Nu réinventé

CARTE HEURISTIQUE DES USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA

5 branches principales
identifiées :

4. Collaborer avec l'IA

- Co-crédation homme-machine
- Dialogue itératif
- Négociation avec l'algorithme
- Enrichissement mutuel
- Processus créatif augmenté
- Démarche de projet collaborative



Sougwen CHUNG, *Drawing Operations Unit: Generation 3*, 2019,
performance avec bras robotique apprenant du geste de l'artiste, dimensions
variables, MoMA PS1, New York → Co-crédation - Bras robotique - Apprentissage geste -
Dialogue homme/machine - Performance augmentée

CARTE HEURISTIQUE DES USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA

5 branches principales
identifiées :

5. L'IA comme assistant (pour l'enseignant)

- Support à la conception de séquences
- Génération de variantes
- Aide à la recherche documentaire
- Production de supports
pédagogiques
- Gain de temps
- Différenciation facilitée



Pierre HUYGHE, *Umwelt*, 2018, installation incluant système IA réagissant à environnement, aquarium, organismes vivants, dimensions variables, Luma, Arles, France. → *Écosystème vivant - IA réactive - Environnement autonome - Biotope artificiel - Système complexe*

3. CHARTE IA & ARTS PLASTIQUES

Objectifs de la Charte pour l'IA dans l'Art



<https://app.napkin.ai/page/CgoiCHByb2Qtb25lEiwKBFBhZ2UaJGI5MjM5ODUxLWFiNWQtNGY1ZS05NDQ4LTE4MDExYTBiMGQ4Nw?s=1>

CHARTRE IA & ARTS PLASTIQUES

1. Cadre éthique

- Transparence sur l'utilisation de l'IA
- Information des élèves et familles
- Respect du droit d'auteur
- Protection des données personnelles (RGPD)

2. Principes pédagogiques

- L'IA comme outil, non comme fin
- Maintien de l'exigence créative
- Articulation avec les pratiques traditionnelles
- Développement de l'esprit critique

3. Posture enseignante

- Expérimentation préalable des outils
- Accompagnement réflexif des élèves
- Formation continue

4. Usage élève

- Cadre d'utilisation explicite
- Citation des sources et outils utilisés
- Valorisation du processus
- Réflexion sur le statut d'auteur

Intérêt de cette charte :

- Cadre déontologique partagé
- Réponses aux questionnements éthiques
- Harmonisation des pratiques
- Légitimation institutionnelle des usages



Liens versions Canva : <https://www.canva.com/design/DAGoPe4q2ag/...>

Enseignants

Elèves

Les deux

CADRE LÉGAL

- Choix d'outils RGPD
- Pas de mail en @ac-académie
- Confidentialité des données

- Connaissances sur le RGPD
- Anonymisation des données
 - Utiliser l'IP de l'établissement
 - Pas de diffusion des données personnelles

- Questions sur les sources
- Questions sur les droits d'auteur
- Consentement machine learning

FORMATION

- Gagner en expertise
- Maîtriser les différents usages

Questionnements plasticiens

- **La matérialité**
- **L'écran comme objet**
- **Le rapport au réel :**
Le réel / le virtuel / le fictif / le vrai / le faux /
La mimesis / La vraisemblance / Le simulacre
- **L'image comme ...**
 - Modèle
 - Inspiration
 - Référence
- La question de l'écart
 - Gérer les erreurs :
 - Entre l'idée et l'image obtenue
 - Entre le prompt et l'image
 - Entre les différentes images
 - Les corriger
 - Ou les exploiter

- Quels outils pour quels usages ?
- Maîtriser le prompt

LES USAGES

Assistance

- Aide et conseils pour la conception de contenu
 - pour rédiger des Incitations
 - pour concevoir des Scénarios
 - pour organiser ses séquences / séance
 - pour Synthétiser des contenus

- L'IA comme déclencheur
- Progresser
- S'autoévaluer

- Idéation
- Allègement cognitif
- Gain de temps
- Efficacité

Génération

- Générer des plans de cours
- Générer des exercices, des QCM
- Mettre en forme des contenus

- Collaborer
- S'entraîner

Évaluation

- Accompagner
- Différencier
- Corriger

- Déléguer des tâches techniques
- Déléguer des tâches prenant du temps

- Gestion des erreurs / bugs :
 - Les corriger
 - Les exploiter ?

Contrôle

- Contrôle de l'information
- Garde-fou
 - Éthique
 - Écologique
 - Protection des données

- Questionner les stéréotypes
- Réinterroger
 - Le statut de l'artiste
 - Le statut de l'image
 - Le statut de l'œuvre

- Questionner les stéréotypes

4. DISPOSITIF TRAAM

PRINCIPE ET FONCTIONNEMENT

- Appel à projets annuel national
- Mutualisation d'expérimentations entre académies
- **Travail collaboratif sur une thématique commune**
- Production de ressources pédagogiques publiées

THÉMATIQUE 2024-2025 = L'IA EN ARTS PLASTIQUES

Académies participantes pour 2024-2025 : Besançon + Martinique + Normandie + Limoges + Poitiers + Amiens

STRUCTURE DU TRAVAIL

= **Expérimentations en classe tout au long de l'année + réunions de travail inter-académiques + documentation rigoureuse des séquences + publication** sur Édubase et sites académiques + **présentation lors du séminaire national**

PRODUCTION ATTENDUE

= Fiches de séquences détaillées + analyses critiques des usages + ressources techniques + retours d'expérience

Lien : <https://eduscol.education.fr/cid98083/les-travaux-academiques-mutualises-traam.html>

DISPOSITIF TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
Dispositif porté par la DNE (Direction du Numérique pour l'Éducation)

The screenshot shows the website interface for the TraAM project. At the top, there are logos for the Ministry of National Education (Liberté, Égalité, Fraternité) and Eduscol. A navigation menu includes 'Enseignement et formation', 'Scolarité de l'élève et diplômes', and 'Vie des écoles et des établissements'. A search icon is also present. The main content area features a banner image of students in a classroom. Below the banner, there is a breadcrumb trail: 'Accueil > Enseignement et formation > Pratique enseignante > Enseigner avec le numérique > Les travaux académiques mutualisés (TraAM)'. There are two filter buttons: 'enseigner avec le numérique' and 'numérique'. A 'Sommaire' (Table of Contents) section lists: 'Actualités de décembre', 'Présentation', 'Zoom pratique du numérique en classe', and 'À consulter'. A featured article is titled 'Des pratiques numériques au service de la classe : les Travaux académiques mutualisés (TraAM)'.

EXEMPLES

TRAAM NORMANDIE

Faire Faire : déléguer la création à des tiers, apports culturels et théoriques.

Exploration de la délégation artistique : les élèves conçoivent un projet qu'un ou des tiers exécutent selon leurs consignes. L'usage du numérique intervient dans la formulation, la transmission et l'analyse des consignes, favorisant la distanciation critique et la prise de recul sur le processus de création.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Machine Artiste : relations entre ars et techné, apports culturels et théoriques.

Questionnement sur la place de la machine dans la création. Les élèves utilisent des outils d'IA pour générer des images et débattent sur la nature de la création et de l'auteur. Le projet stimule l'esprit critique et interroge la frontière entre outil et créateur.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

L'intention au coeur de la pratique, comparaison de différents modes de création.

Mise en parallèle de différentes modalités de création (traditionnelle, assistée, autonome, numérique) dans un parcours comparatif. Les élèves expérimentent divers outils pour comprendre ce que produit chaque contexte sur l'oeuvre et leur posture d'artiste.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Approche expérimentale du geste pictural numérique dans une réflexion sur le paysage.

Expérimentation picturale sur tablette. Les élèves réalisent des productions plastiques numériques, ou hybrides, et interrogent les contraintes spécifiques de ce support (absence de matière, lumière-écran, gestes) Les élèves re-composent des paysages fictifs ou augmentés, en manipulant les images à l'aide d'outils numériques.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Speed débat ! Créer les conditions d'une réflexion artistique sur les IA.

Les usages des IA se généralisent et entraînent des questionnements dont les élèves doivent se saisir. La forme du débat par petits groupes permet de faire émerger des pistes.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

TRAAM NORMANDIE - APPROCHE PROGRESSIVE

Question centrale :

Comment développer progressivement et méthodiquement l'intégration de l'IA dans les pratiques pédagogiques ?

TRAAM 2024-2025: AC NORMANDIE

Comment développer progressivement et méthodiquement l'intégration de l'IA dans les pratiques pédagogiques en arts plastiques ?

<https://arts-plastiques.ac-normandie.fr/?TraAM-2025-academie-de-Normandie-Intelligence-artificielle-et-formes-de-la>

APPROCHE PROGRESSIVE -

NIVEAU 1 : Découverte et première approche

Objectifs :

- Démystifier l'IA
- 1ère **manipulation** simple
- **Observation des résultats**
- Émergence de questions

Activités :

- Génération guidée avec prompts simples
- **Comparaison des outputs**
- Verbalisation collective
- **Identification des surprises**

NIVEAU 2 : Expérimentation encadrée

Objectifs :

- **Affiner** la maîtrise technique
- **Comprendre l'influence des paramètres**
- Développer une **méthodologie**
- Commencer la **documentation**

Activités :

- Exercices de variations systématiques
- Tests de différents prompts
- **Capture et archivage** des résultats
- **Analyses comparatives**

NIVEAU 3 : Projet personnel guidé

Objectifs :

- **Développer une intention artistique**
- Utiliser l'**IA au service d'un projet**
- **Documenter** rigoureusement le processus
- **Réfléchir au statut d'auteur**

Activités :

- Définition d'une problématique personnelle
- Recherches et essais multiples
- Production finale (IA seule ou hybride)
- Présentation argumentée

NIVEAU 4 : Expertise et autonomie = projets Lycée, post-bac

Objectifs :

- Maîtrise approfondie
- Capacité d'innovation
- Réflexion critique autonome
- Transmission de compétences (entre pairs)

MÉTHODOLOGIE D'INTÉGRATION PROGRESSIVE :

Étape 1 : L'enseignant expérimente d'abord

- Test personnel des outils
- Compréhension des possibilités + limites
- Constitution d'un répertoire d'exemples
- Anticipation des difficultés élèves

Étape 2 : Introduction en classe

- **Séance de découverte collective**
- **Démonstration guidée**
- **1ers essais encadrés**
- **Recueil des réactions + questions**

Étape 3 : Pratique régulière

- Intégration dans plusieurs séquences
- **Diversité des usages** (outil parmi d'autres)
- Développement de l'aisance

Étape 4 : Approfondissement

- Projets plus ambitieux
- Autonomie croissante
- Réflexion critique approfondie
- Ouverture culturelle

DIVERSITÉ DES OUTILS ET APPROCHES :

Varier les outils :

- Différentes IA pour différents rendus
- Comparaison des réponses générées par l'IA
- Compréhension de la diversité technique
- Choix adaptés aux projets

EXEMPLE DU TRAAM 2024-2025 DE L'ACADÉMIE DE NORMANDIE

<https://arts-plastiques.ac-normandie.fr/?TraAM-2025-academie-de-Normandie-Intelligence-artificielle-et-formes-de-la>

VARIER LES USAGES

IA comme point de départ

IA comme outil intermédiaire

IA comme finalité

IA comme objet d'analyse

VARIER LES MÉDIUMS :

Image fixe

Animation et vidéo (RunwayML)

Son (si pertinent - autres IA)

3D (à venir)

DISPOSITIF TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés Dispositif porté par la DNE
(Direction du Numérique pour l'Éducation)

Exemple du TRAAM
2024-2025 de l'académie
de Normandie

ACADÉMIE
DE NORMANDIE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Intelligence artificielle et formes de la création

Projet TraAM Arts plastiques
2024-2025

<https://arts-plastiques.ac-normandie.fr/?TraAM-2025-academie-de-Normandie-Intelligence-artificielle-et-formes-de-la>



ENTANGLED OTHERS, (Sofia Crespo& Feileacan K Mc Cornick), *Sediment Nodes [Nœuds de sédiments #01, #02, #03]*, 2022-2023, 9 vidéos de 2 minutes environ chacune, disposées sur 7 écrans, Centre des Arts, Enghien-les- Bains, exposition MIRABIL-IA. Comment l'IA métamorphose la création ?, du 14 juin au 13 juillet 2024.

Sylvie Gautier-Lapouge, Marie Rousseau (inspectrices). Tran Phoummasak, Bruno Gonzalez, David Safourcade, Mael Judic, Laura Bernard et Emmanuelle Lechevallier (enseignants).

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
académie de Normandie

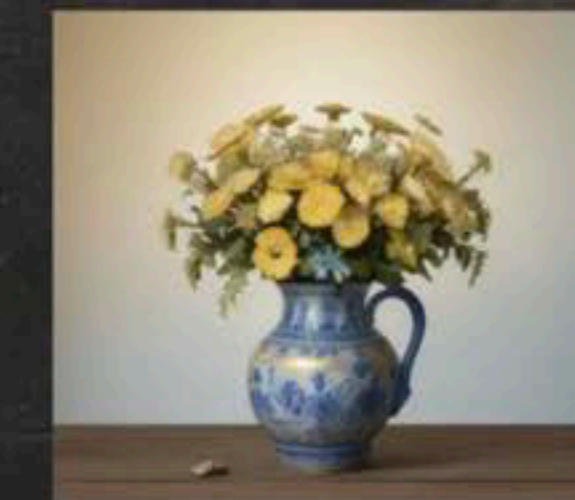
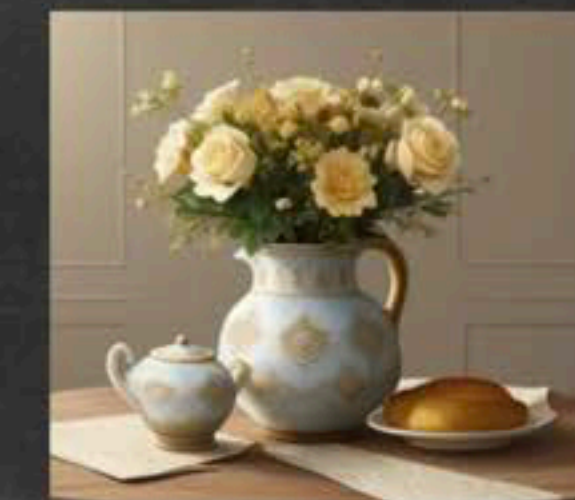
Séquence pédagogique: Formes de l'intelligence artificielle

= Projet d'enseignement :
Bruno Gonzalez, collège
Lechanteur, Caen.

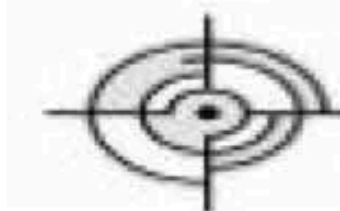
= Pourquoi se questionner sur
l'IA et lui donner une forme ?
Que montrer de l'IA ?
Quelles relations entretient
l'IA avec nous ?

Réflexion sur l'IA et les biais

L'élève propose de tester les biais liés à la composition des images. En générant plusieurs images avec le même prompt et en les superposant, l'élève rend visible les constructions stéréotypées des images de nature morte.



Projet d'enseignement de Bruno Gonzalez, collège Lechanteur, Caen



Les IA utilisables en classe

Le compte à utiliser sur les applications sera toujours le même :

Compte gmail : ialechanteur@gmail.com

Mot de passe : peinture



Clipdrop : Reimagine

Pour générer des variations d'une image



Clipdrop : Generative Fill

Pour rajouter et effacer des éléments d'une image



Turbo art

Pour générer une image à partir d'un prompt ou à partir d'un dessin



Night Café

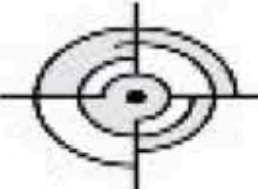
Génère une image à partir d'un texte (Prompt)



Mage

Génère une image à partir d'un texte (Prompt)

= Fiche sur le choix des I.A. génératives utilisables en classe



Objectif visé par l'utilisation de l'IA
→ Définir vos attentes et indiquer votre prompt

Nom :

Spécifier l'IA utilisée
Difficultés rencontrées

Résultat
 Pas concluant
 Concluant
→ Expliquer

Autres remarques :

= Fiche permettant de garder une trace du travail mené sur les I.A. génératives

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
académie de Normandie

Séquence pédagogique: Machine artiste - L'œuvre se fait presque sans l'artiste

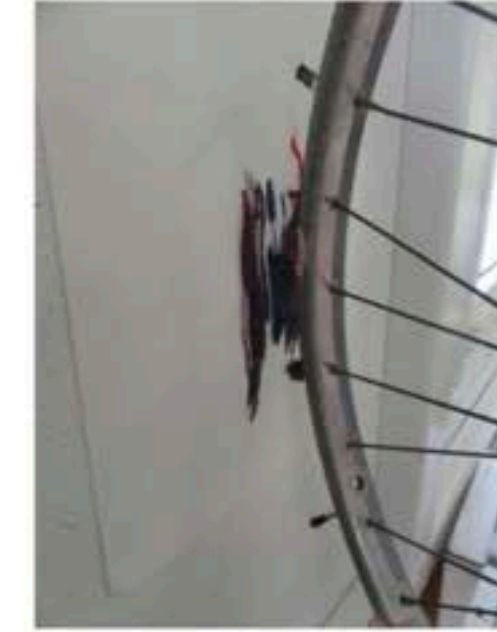
Séquence proposée à des
4ème par David Safourcade,
collège La Chaussonnière,
Avranches

**= Une machine peut-elle
faire preuve de créativité ?
= L'artiste est-il
indispensable à la création
d'une œuvre ?**

Lana et Justine

Une roue qui peint !

Roue sur fourche de vélo sur support trouvée dans la réserve + vieux pinceaux usés + papier toilette, journal, scotch et gouache.



Enora et Abel



« Voiture mélangée à un aspirateur de couleur verte sur fond orange, sur un socle blanc »



« Voiture mélangée à un Rubik's Cube sur fond bleu ciel »



« Voiture orange mélangée à un balai orange sur fond rose »



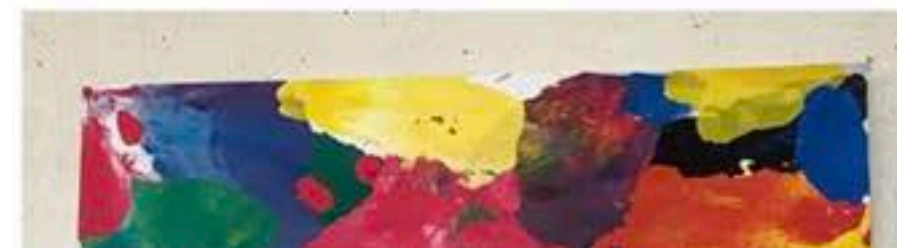
« Voiture mélangée à un lit bleu sur fond rouge »



« Voiture mélangée à un four de cuisine jaune, sur un fond violet et un socle blanc »

« On a utilisé une IA pour créer des voitures hors du commun à partir d'un prompt avec des objets du quotidien, on a respecté le sujet car nous ne sommes pas à l'origine de l'image. Fait avec Neuralblender ».

Thaïs et Maélyss



Une peinture entièrement réalisée avec une feuille, de la gouache et un sèche cheveux.
(Format raisin)

Chagua et Thiméo

Projet d'enseignement de Bruno Gonzalez, collège Lechanteur, Caen

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
Académies Poitiers

Speed débat et IA !

par Laura Bernard et
Emmanuelle Lechevallier
(Lycée Terminale)

**= Travailler commentaire
critique pour BAC +
mutualiser connaissances
+ construire
argumentation +
problématiser.**

SPEED DÉBAT ET IA !

Les usages des IA se généralisent et entraînent des questionnements dont les élèves doivent se saisir. La forme du débat par petits groupes permet de faire émerger des pistes.



Exemples de questions posées

= Si une œuvre IA procure émotion, a-t-elle valeur artistique ?

= La valeur artistique dépend-elle de la valeur esthétique ?

= Tout le monde peut-il être artiste avec les nouvelles technologies ?

= La machine va-t-elle remplacer les artistes ?

= En quoi l'IA est-elle une menace pour l'artiste ?

= Débat interne = tirage au sort 2 POUR / 2 CONTRE

Reynald Drouhin
Défragmenter l'internet par l'image : à l'aide d'un ou de plusieurs mots clés : déterminer les images qui seront recherchées (modules mosaïques) pour recomposer l'image que vous aurez soumise (à la matrice).

« Des frags » est un projet utilisant les ressources disponibles sur le net pour leurs faire dire autre chose que leur message initial, pour cela le projet est en apparence très simple : utiliser des outils existants et disponibles sur le web pour réaliser l'oeuvre finale (depairer avec le net). « Des frags », c'est une défragmentation du réseau internet, il existe une multitude d'informations sur la toile, ce projet permet de les faire coexister ensemble dans une même image finale : Une matrice qui servira de repère global aux différents éléments qui la composent...

« Des frags » c'est aussi un coup (un meurtre pour les joueurs de jeux vidéo), je l'étends jusqu'au hold-up des images existant sur le net : Appropriation d'une matière première présente sur le réseau et réactivation de cette mémoire morte archivée en une mémoire vive éphémère.



J'eux est un projet à la fois matrice et interface, réalisé sur le principe de Des Frags, puis reconstruit dans le contexte du réseau. Grâce à l'élaboration d'une base de données qui trouve sa racine au sein de moteurs de recherches d'images à l'aide du mot clé : « portrait » et de la mise en forme d'une collection de liens vers des fichiers images provenant d'anonymes, J'eux régénère le portrait d'un enfant.

Un collage de l'artiste américain **Beeples** a été vendu jeudi 69,3 millions de dollars par la maison d'enchères Christie's, un record pour une œuvre entièrement numérique, nouveau signe d'une révolution en cours sur ce marché longtemps confidentiel.

Je crée de l'art numérique depuis un moment maintenant", explique **Mike Winkelmann** "mais ce truc de NFT, c'est nouveau pour moi. (...) J'avais l'impression que ça sortait de nulle part." "C'est comme si, tout d'un coup, y avait le moyen parfait pour vendre les œuvres que je fais depuis une décennie", s'émerveille-t-il.

Pendant 14 ans, il a accumulé près de deux millions d'abonnés sur Instagram et collaboré avec de grandes marques ou des musiciens célèbres, attirés par son univers graphique, sans pour autant vendre aucune œuvre à son nom. Mais en quelques jours, une nouvelle technologie l'a placé en orbite, pour en faire l'un des artistes les plus en vogue du monde. Elle permet de commercialiser des œuvres, et à peu près tout ce qui est imaginable sur internet sous la forme de "NFT", pour "non-fungible token", ou jeton non fongible. Cette appellation, née en 2017, recouvre tout objet virtuel à l'identité, l'authenticité et la traçabilité en théorie incontestable et inviolable, grâce à la technologie dite de la "Blockchain", utilisée pour les cryptomonnaies telles le bitcoin.

Un montage photo numérique vendu 70 millions de dollars américains



Après des Mille-milles

- Sculptures, happenings, dessins
- Double lecture : l'œuvre n'est à la fois la machine et le dessin.
- Une série de 20 machines
- Création interactive, vidéo, bande dessinée, sculpture
- Dessins souvent selon la transcription, le support (le papier), l'outil, la vitesse...

L'œuvre est faite de mille pages, chaque feuille, et d'un ressort.

« Une zone blanche est remplie par des caractères à une ou plusieurs lettres qui bougent et entraînent un objet mouvant qui ressemble à une ligne en mouvement bréviaire. L'utilisateur fait à l'échelle de cette ligne un mouvement de crabe, un tigre, un lézard à tête ou un bébé, qui ouvre de toute sa griffure le papier posé sur le support prévu à cet effet. »
Machine Poulain, Gilles Ponsard.

Un simple grain active l'œuvre et permet de choisir le coloris des machines actionnées.

Les « machines à dessiner » imaginées par l'artiste suisse produisent des graphismes hors-dessin.

Les Machines à dessiner sont non seulement des œuvres d'art (dynamique), mais aussi des appareils qui produisent en même temps des œuvres d'art (dynamique) de l'art qui produit de l'art.



L'œuvre produite c'est la machine, non le dessin. Et donc un degré supplémentaire de lecture de l'œuvre à envisager. Les dessins sont des machines de l'écriture, au moment où ils ont été produits, n'avaient pas réellement le statut d'œuvre, sauf sous une forme brique : « critique ». Avec le temps, un grain accidentel, au détour d'une machine, voit exposer quelques-uns de ces dessins (sans d'ailleurs plus particulièrement du Cyclogravure, parfois signes, et devenus, paradoxalement sans doute, œuvres d'art.

Vera Molnar a continué d'expérimenter et d'explorer formes géométriques simples, le carré en tête, porté irrésistible désir de transgresser les règles.

Conjuguant mathématiques et géométrie pour créer et dénué de toute référence au réel. Dès 1959, comme « machine imaginaire », soit un programme simple combinant consignes et interdits. Elle décide des formes, des supports et dessine sur un rouleau les programmes de sa machine imaginaire, co-fondée en 1965.

L'ordinateur n'est pas l'objet d'une fascination technique tant d'explorer de nouvelles combinaisons possibles une série et extraire les formes qui répondent à ses critères.

Art concret ? l'art concret rompt avec les processus monde réel, construisant son langage sur une utopie (formes, surfaces, couleurs) pour servir un principe géométrique.

En 2022, elle a produit une série de NFT vendue aux enchères sur le marché numérique, est un token unique bien numérique (objet de collection, item d'un jeu vidéo, œuvre d'art, immobilier et bien d'autres). Un NFT désigne un fichier numérique auquel un certificat numérique est associé. Plus exactement, le NFT est un jeton cryptographique numérique qui est fongible, qu'il s'agisse d'une photo, d'un dessin, d'un fichier audio, etc.

La programmation informatique permet de produire des œuvres d'art de manière automatisée, ce qui permet de produire en masse des œuvres d'art.




1 sur 4

Rechercher dans le document...

Tout surligner Respecter la casse

Match Diacritics Mots entiers



1 sur 1

Voici quelques artistes célèbres qui utilisent l'intelligence artificielle pour créer des images :

1. **Refik Anadol** – Artiste et designer turc connu pour ses œuvres génératives et immersives qui utilisent l'IA et les données massives pour créer des visualisations dynamiques.
2. **Mario Klingemann** – Artiste pionnier dans l'art génératif et l'IA, il travaille avec les réseaux de neurones pour créer des œuvres inspirées par la peinture classique et la culture numérique.
3. **Robbie Barrat** – Artiste et programmeur qui explore l'IA pour créer des images surréalistes et abstraites, souvent basées sur l'apprentissage automatique et les GANs (réseaux antagonistes génératifs).
4. **Anna Ridler** – Artiste qui utilise l'apprentissage machine et l'IA pour explorer la relation entre l'homme et la technologie, notamment à travers des œuvres...

EXEMPLE

TRAAM BESANÇON

1 Besançon

Impossible mais presque vrai

Dans cette séquence, des élèves de 3e utilisent l'IA générative et l'associent à différents médiums d'expression pour fabriquer des fausses preuves destinées à nous faire croire à la véracité d'une histoire impossible.

[Site académique](#) ● ——— ● [Édubase](#)

Fake Food

Dans cette séquence, des élèves de 4e utilisent l'IA pour générer l'image appétissante de leur plat favori. Ils le réalisent ensuite en volume en utilisant divers matériaux pour l'imiter le mieux possible. Enfin, ils le prennent en photo, en veillant à en soigner le dispositif de représentation.

[Site académique](#) ● ——— ● [Édubase](#)

Vanités

Cette séquence emmène des élèves de 4e et 1ere à s'interroger sur ce qui constituerait une vanité contemporaine. Les élèves comprennent la force symbolique des objets et l'importance du dispositif de représentation. Ils réalisent leurs propres vanités, tout d'abord en utilisant une IA, puis en mettant en scène des objets qu'ils photographient.

[Site académique](#) ● ——— ● [Édubase](#)

Ceci n'est plus un pot

Cette séquence s'appuie sur les possibilités qu'offrent les outils d'IA pour modifier (« remodeler ») l'image d'un objet.

[Site académique](#) ● ——— ● [Édubase](#)

Planche naturaliste d'un animal hybride

Des élèves de 5e ont imaginé des animaux hybrides. Afin d'obtenir des résultats variés, ils ont utilisé l'IA pour travailler les notions d'analogie et d'homogénéité. Suite aux résultats obtenus, ils ont réalisé des planches naturalistes de leurs animaux hybrides.

[Site académique](#) ● ——— ● [Édubase](#)

De l'autoportrait expressif à l'avatar photoréaliste.

Des élèves de 5e utilisent l'IA pour modifier l'apparence d'autoportraits réalisés en papiers découpés, les amenant à s'interroger sur la notion de stéréotype, réalisme et écart.

[Site académique](#) ● ——— ● [Edubase](#)

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés

Exemple du TRAAM
2024-2025 de l'académie
de Besançon

<https://traam-arts-plastiques.site.ac-besancon.fr/>

LES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES GÉNÉRATIVES

Qu'est-ce qu'une IA générative ?

L'intelligence artificielle générative est **une catégorie d'IA qui se concentre sur la création de contenu** (textes, images, vidéos, sons, musiques...) par des systèmes informatiques. Ces systèmes utilisent des modèles d'apprentissage automatique pour générer du contenu qui peut ressembler à ce qui est créé par des êtres humains.

Qu'est-ce qu'un « prompt » ?

Un prompt (ou requête), c'est **une instruction destinée à une intelligence artificielle générative**. L'algorithme va ensuite analyser l'ensemble de vos instructions pour y répondre.

Est-ce de l'art ?

Il est possible de créer des images, des textes, des musiques en quelques secondes en utilisant l'intelligence artificielle. Cependant, ces réalisations ne sont pas considérées comme des œuvres d'art, puisqu'aujourd'hui, 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. C'est donc **l'intention artistique du créateur qui définit l'œuvre d'art**, plus que la technique utilisée. Or les algorithmes ne peuvent pas, pour le moment, avoir d'intention, d'autonomie propre à créer. Les IA génératives sont donc utilisées par les artistes pour les possibilités techniques et esthétiques inédites qu'elles leur offre.



[Pour aller plus loin, regardez ce reportage](#)

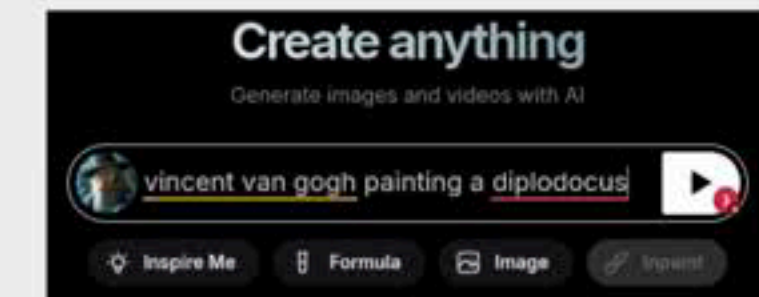
CRÉER DES IMAGES PAR PROMPT

Il existe une multitude d'applications permettant de générer des images complètes à partir d'une simple phrase (le « *prompt* »). Certaines sont très complètes, complexes pour les débutants et payantes (Citons par exemple [Midjourney](#) ou [Dall-E](#)). Mais il existe également des applications gratuites (telles que [Mage](#) ou [craiyon](#)) qui permettent de s'initier à cette pratique.

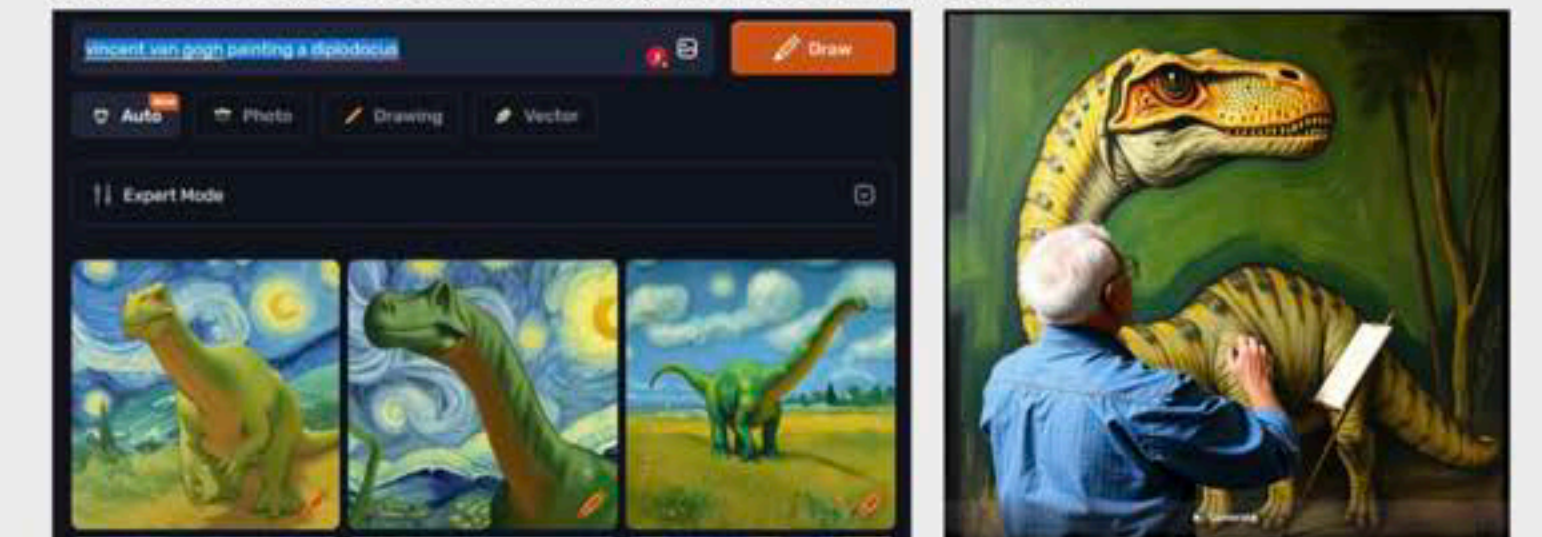
Comment procéder ?

1- **Se rendre sur un site** : tel que <https://www.mage.space/>, <https://www.craiyon.com/>, <https://pollinations.ai/>, <https://turbo.art/> ou <https://deepdreamgenerator.com>

2- **entrer une requête** : taper une phrase la plus descriptive possible, correspondant à l'idée que vous avez en tête.



3- **Affiner la requête** : il ne faut pas se contenter du premier résultat donné par l'IA. En effet, celle-ci apprend au fur et à mesure de vos demandes ! Par conséquent, plus vous serez précis, plus vous entraînerez l'application, et plus le résultat sera original et susceptible de correspondre à vos envies. N'hésitez pas à ajouter des informations concernant l'éclairage, la présence d'un décor, d'accessoires, le style visuel à utiliser, etc.



Un document proposé par Yann Delmas, professeur d'arts plastiques au collège Pierre-Hyacinthe Cazeaux et au lycée Victor Bérard à Morez

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
académie de Besançon

Séquence pédagogique : Une salle de classe bien étrange

Séquence proposée par
Aurélie Jacquenod,
enseignante au collège
Michel Brezillon à Orgelet
dans le Jura.

[https://traam-arts-
plastiques.site.ac-
besancon.fr/](https://traam-arts-plastiques.site.ac-besancon.fr/)



TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
académie de Besançon

Séquence « Fake food »

Interroger la matérialité de l'IA et questionner les processus à l'oeuvre des IA génératives par Yann Delmas, Professeur d'arts plastiques au collège Pierre-Hyacinte Cazeaux à Morex.

Créer une image IA d'un plat favori → analyse des textures et couleurs → production plastique croisée.

<https://traam-arts-plastiques.site.ac-besancon.fr/>



« Tajine marocain avec du poulet, de la carotte et des pommes de terre. Des épices, sans riz et sans sauce, dans un tajine »



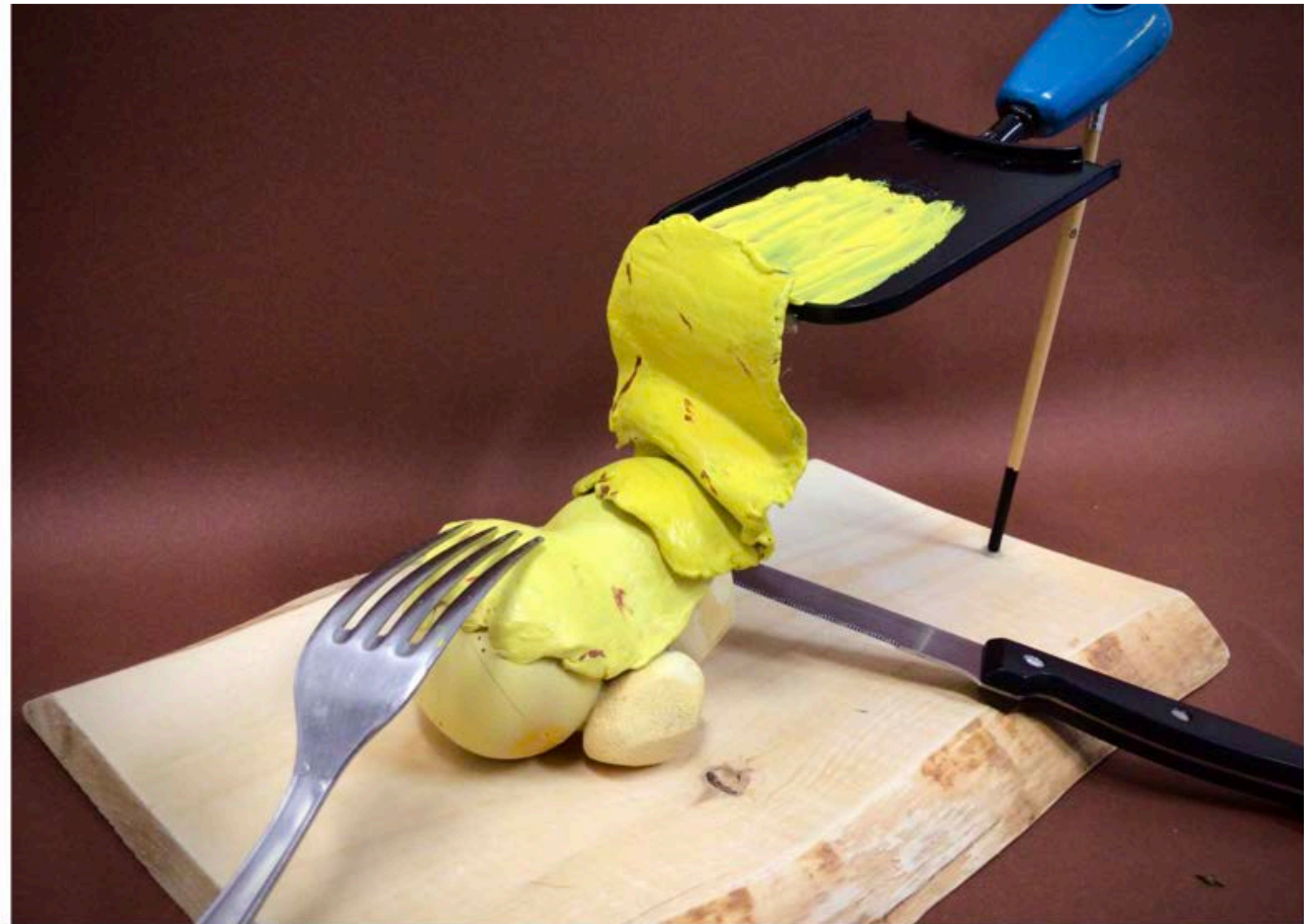
« pâtes bolognaise sur une table en extérieur avec des plantes aromatiques et une vue sur le Mont Blanc en 2eme plan et le soleil en 3eme plan »



« A dish of spaghetti bolognese with a leaf of parsley on top with a little gruyere and then I want some salt »



Pizza aux merguez avec un hamburger au dessus, avec beaucoup de fromage qui dégouline sur la croûte. La pizza est bien croustillante et le burger est très volumineux. J'ai deux plats préférés et je ne savais pas lequel choisir alors je les ai combinés !



TRAAM 2024-2025

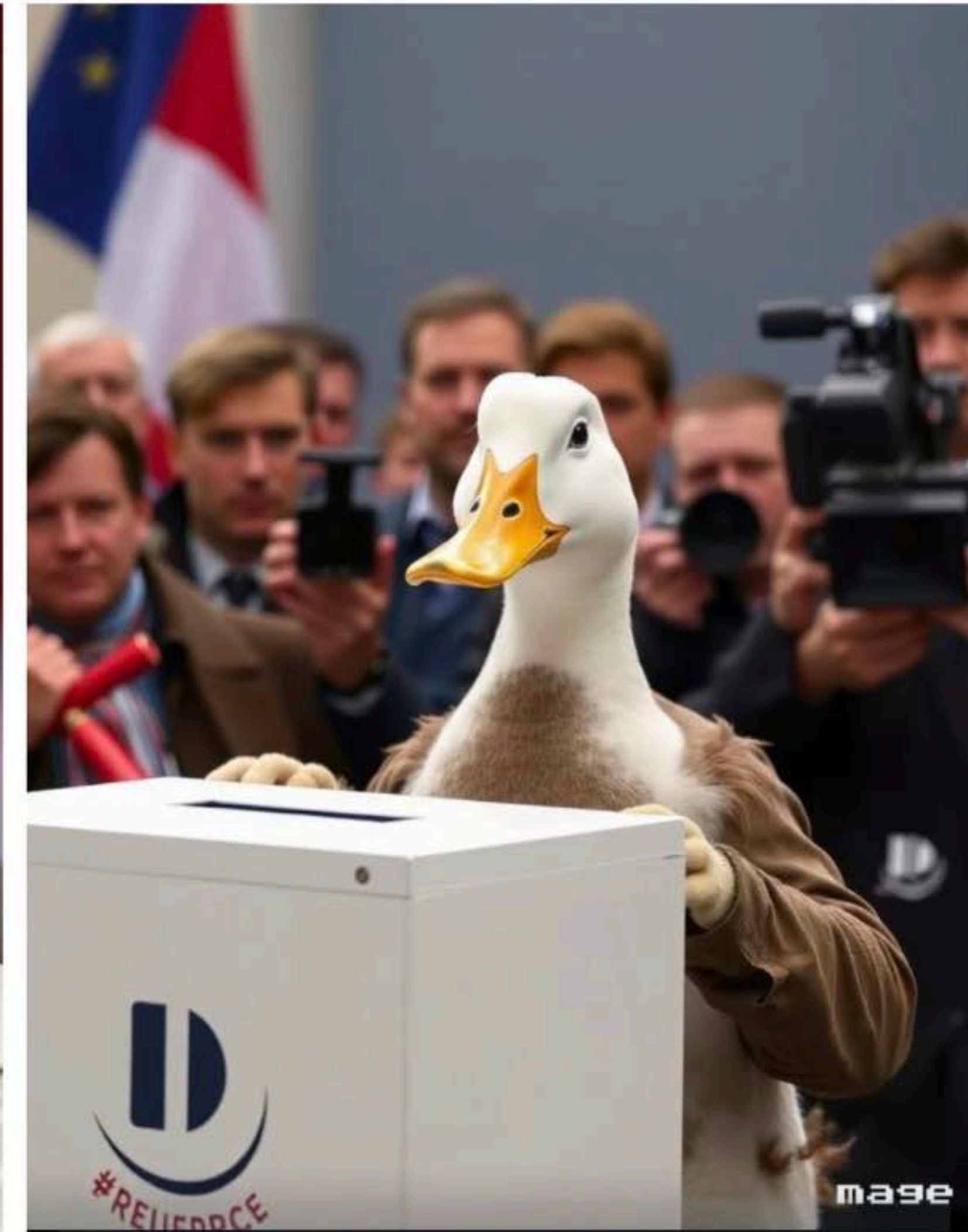
Travaux Académiques Mutualisés
académie de Besançon

Séquence « Impossible mais presque vrai »

Interroger la façon dont les images générées par I. A. peuvent nous duper par Yann Delmas, Professeur d'arts plastiques au collège Pierre-Hyacinthe Cazeaux à Morex.

Créer une histoire impossible → générer des images de cette situation → produire des preuves concrètes et apparemment irréfutables.

<https://traam-arts-plastiques.site.ac-besancon.fr/>



Jean-Michel signe son investiture, et tient un premier discours de politique générale devant une foule de journalistes.



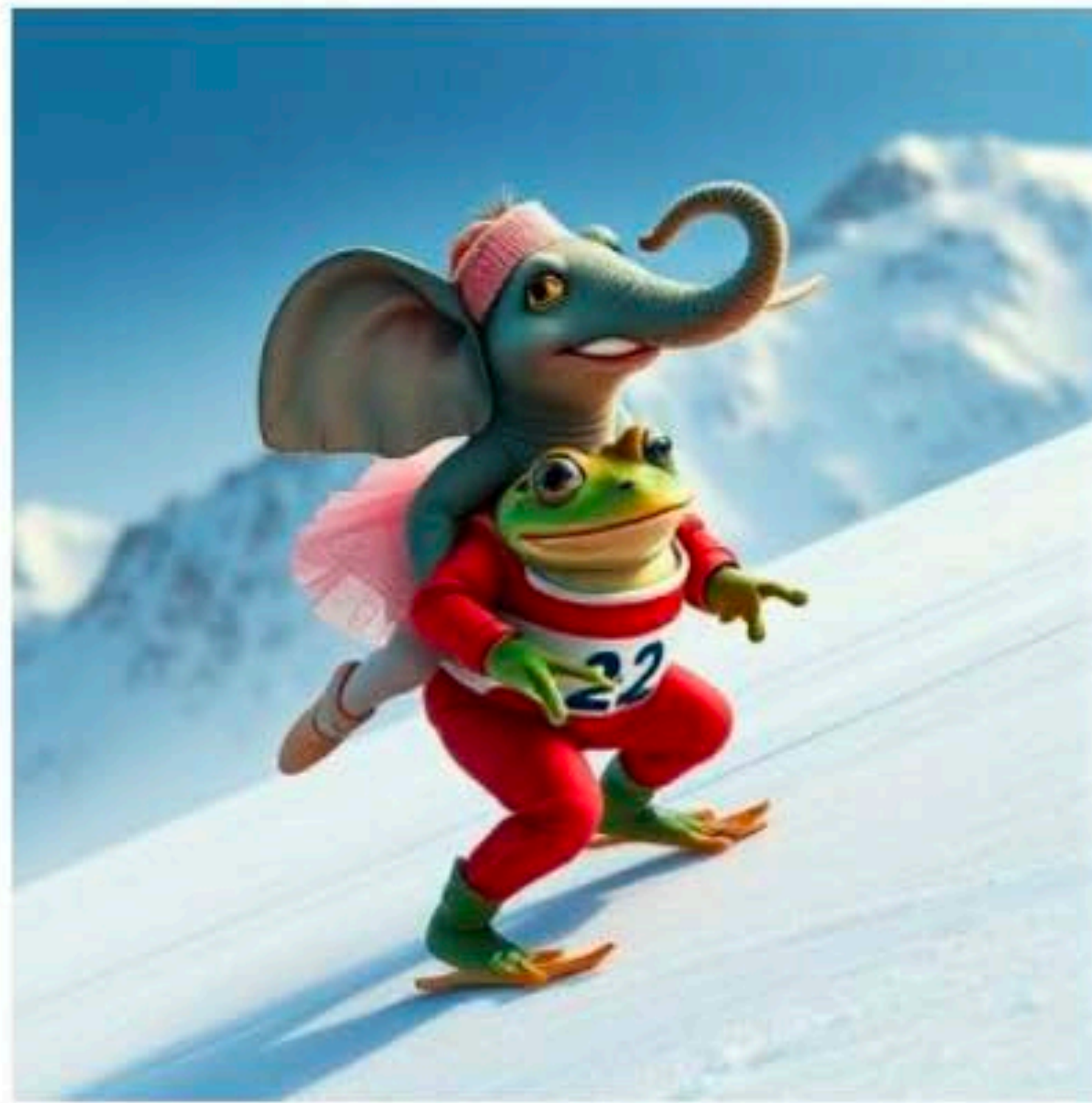
C'est l'histoire d'un chien qui est seul et très triste. Il a la chance de ne pas être un chien ordinaire et de savoir jouer de la guitare.



Il décide un jour de montrer son talent, alors il s'installe en pleine ville et se met à jouer comme un pro. Petit à petit, un public se forme. Il finit par devenir célèbre et aimé par des tas de gens.



Gilberte la grenouille et Bob l'hippopotame se lancent le défi de gravir l'Everest après avoir vu le reportage *Kaizen* de Inoxtag.



Pendant l'ascension, Bob veut abandonner car c'est trop dur.



Avec l'aide de Gilberte ils arrivent à atteindre le sommet

Dans un premier temps, les élèves imaginent l'histoire d'un éléphant en tutu et d'une grenouille qui décident de gravir ensemble l'Everest...

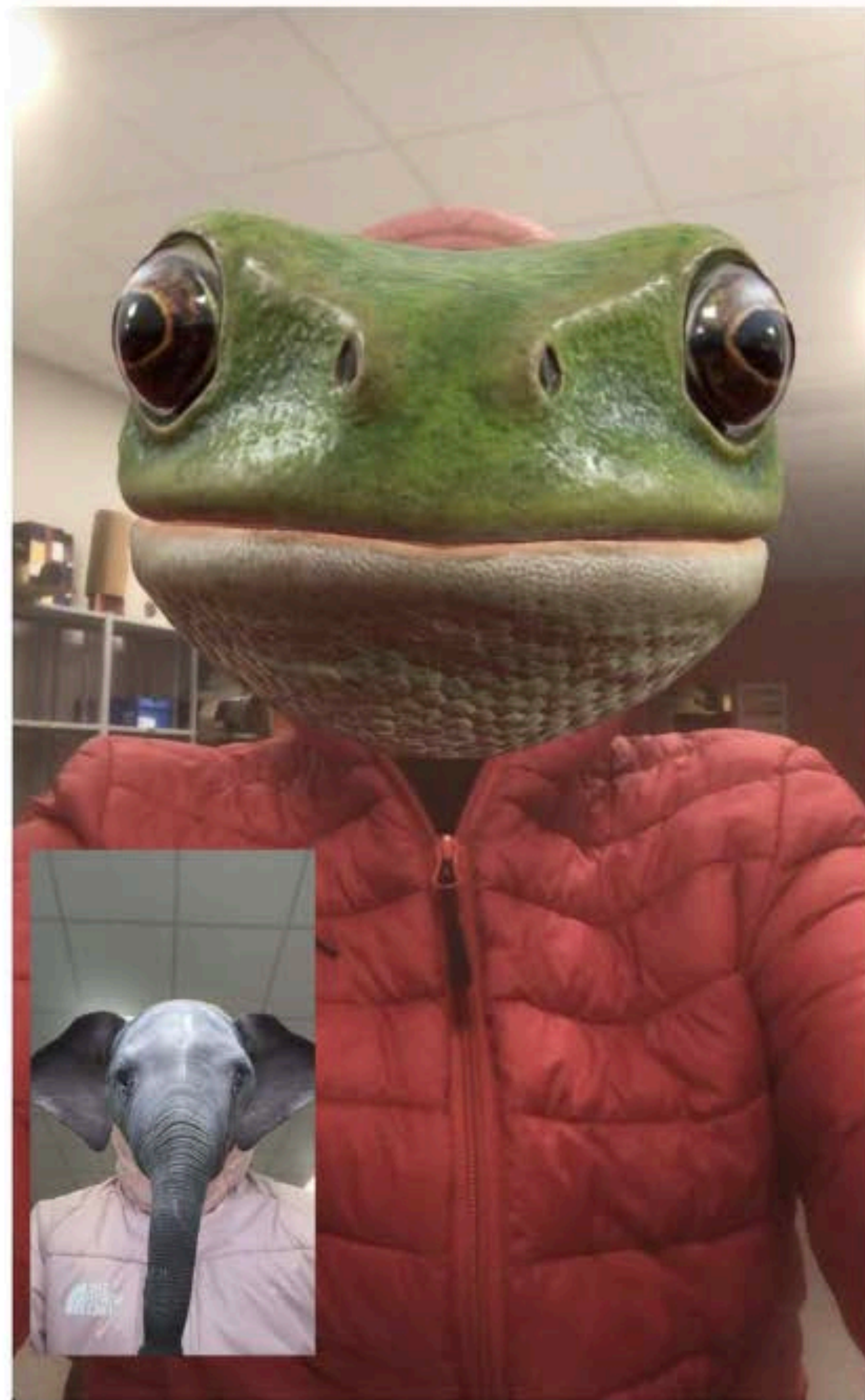
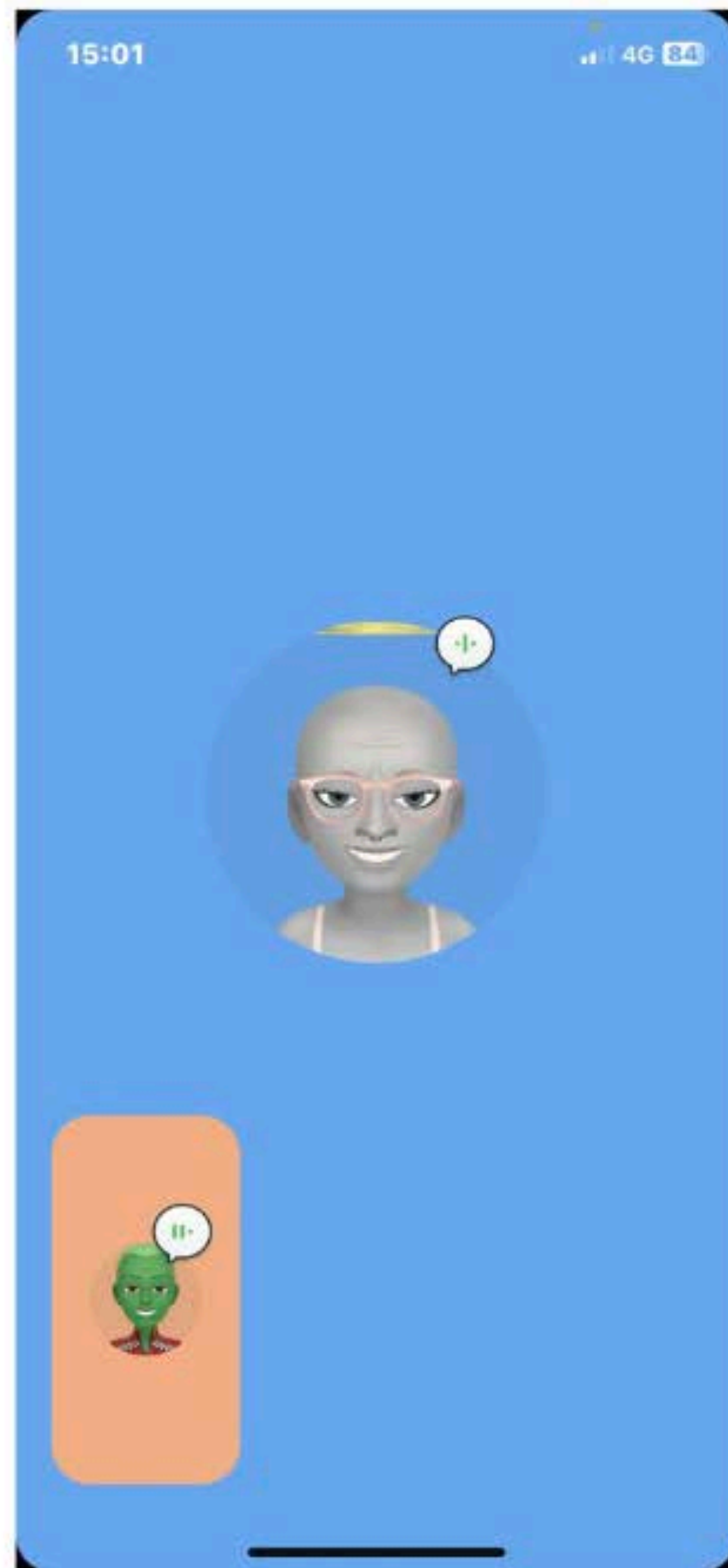


Rendu trop réaliste



Aberrations anatomiques

Il a fallu ajuster les requêtes données à l'IA afin que les images correspondent au rendu visuel souhaité par les élèves.

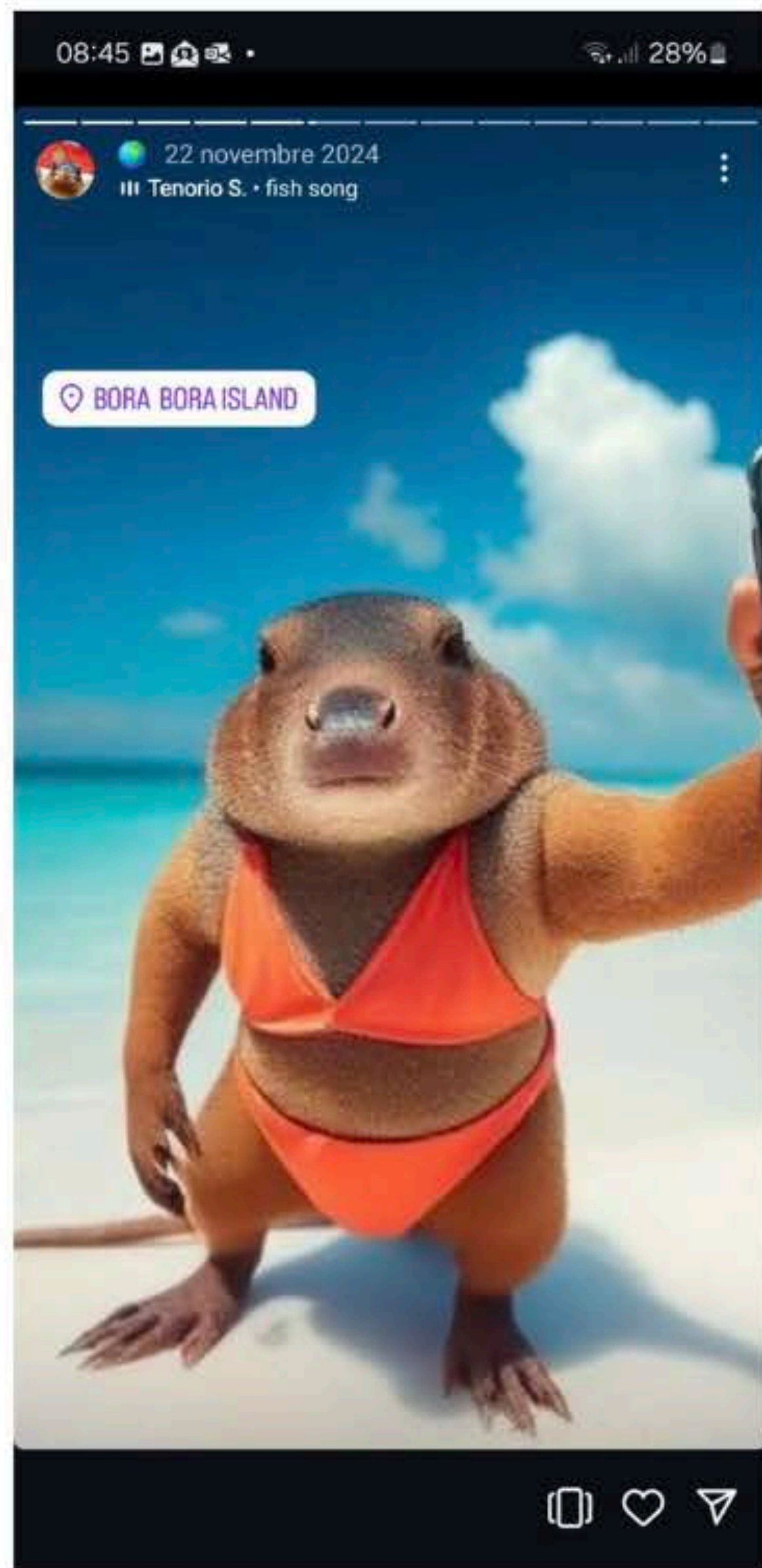


Les élèves décident ensuite d'imaginer les situations de vie digitale (discussions sur les réseaux, compte sur un réseau social) qui ont instillé chez leurs personnages l'idée de ce projet d'ascension. Elles créent donc un avatar grenouille » et un autre « éléphante », utilisent des filtres en portant des vestes d'hiver, afin de réaliser une fausse discussion Facetime et Snapchat.



@ORNIQUIVISITELEMONDE

La seconde fausse preuve est un socle regroupant tous les souvenirs rapportés par Orni de ses voyages.



Sur un mode un peu similaire, un groupe d'élèves imagine l'histoire d'un ornithorynque voyageur qui poste des selfies sur les réseaux sociaux.... Après avoir généré des images grâce à l'IA, elles créent un compte Instagram et publient du contenu et des stories en tagguant les lieux et en ajoutant les offices de tourisme du monde entier en ami.

EXEMPLE

TRAAM LIMOGES-POITIERS

2 Limoges-Poitiers

Toi+Pika+IA : Une Collaboration entre Intelligence Artificielle & Collégiens

Une séquence menée en classe de 6e qui propose aux élèves de s'initier aux outils d'IA, de questionner l'inattendu dans la création, de développer une collaboration critique avec l'IA, de déconstruire des stéréotypes culturels et d'expérimenter des formes hybrides de production. La réalisation attendue produite via une IA de type sketch to image consistait en la production d'une image qui « ressemble » à un modèle, présente une « originalité » et, est identifiable comme étant le produit d'une collaboration humain/IA.

[Site académique](#)

[Édubase](#)

Forêt artificielle

Cette séquence, en direction d'une classe de première, enseignement de spécialité, se propose d'interroger la place des intelligences artificielles dans le processus de création artistique. Y a-t-il une esthétique de l'IA ? Comment la dépasser ? A quel moment intervient l'IA dans mon processus de création ? Quelle influence a-t-elle sur ma production ? Est-elle une aide à la création ou un frein ? Intelligence artificielle et tradition du dessin s'opposent-elles ?

[Site académique](#)

[Édubase](#)

DIVAGUER, expérience de pensée divergente avec l'IA

Cette proposition invite les étudiants d'une CPESS-CAAP à explorer une pensée divergente, propre à la création artistique. En s'appuyant sur les intelligences artificielles comme outil, l'objectif est de favoriser l'errance, l'erreur et la multiplicité des points de vue. L'enjeu est de produire des œuvres qui ne soient pas de simples illustrations d'idées toutes faites : comment un outil statistique (l'IA) peut-il être utilisé comme une aide à la divergence, nécessaire à une forme de pensée créatrice ?

[Site académique](#)

[Édubase](#)

Un "djipiti" (chatbot) pour apprendre et mémoriser quelques éléments de culture artistique

Expérimentée en Première, enseignement de Spécialité Arts plastiques, cette proposition pédagogique prend la forme d'un chatbot conçu par l'enseignant pour proposer des travaux complémentaires aux élèves volontaires, enrichir leur vocabulaire artistique et leurs connaissances des courants majeurs, tout en les engageant dans une pratique plastique liée aux notions abordées.

[Site académique](#)

[Édubase](#)

<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/L3bY8q9jKkCEGpw?dir=/&editing=false&openfile=true>

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés
Académies Poitiers

Divaguer, expériences de pensée divergente avec l'IA

Faire divaguer l'IA par Ronan Marec - En lien avec la CPES-CAAP Valin (Classe Préparatoire aux études supérieures - Classe d'Approfondissement en Arts Plastiques)

= **Comment détourner les usages attendus de l'IA pour explorer sa dimension poétique, ses accidents créatifs et ses limites ?**

= **Principe de la divagation comme méthode créative**



DIVAGUER

Expériences de pensée divergente avec l'IA— Traam 2025
Ronan Marec— CPES-CAAP Valin - La Rochelle

TRAAM 2024-2025

Travaux Académiques Mutualisés - Académies Poitiers

Quel est le chemin de ma pensée ?

1. UTILISER L'IA COMME OUTIL DE BIFURCATION CRÉATIVE

= **détourner** un outil statistique (ChatGPT, écriture prédictive) pour **générer des "divagations"** + échapper à la pensée linéaire scolaire. **Le paradoxe de la contrainte génère la liberté créative.**

2. DOCUMENTER LES MOMENTS DE "PAS DE CÔTÉ » =

Tracer ses échanges avec l'IA (cartes mentales, transcriptions) pour **identifier où la machine a permis une ouverture, une bifurcation conceptuelle inattendue dans le processus de création.**

3. TRANSFORMER L'INTERACTION EN DIALOGUE

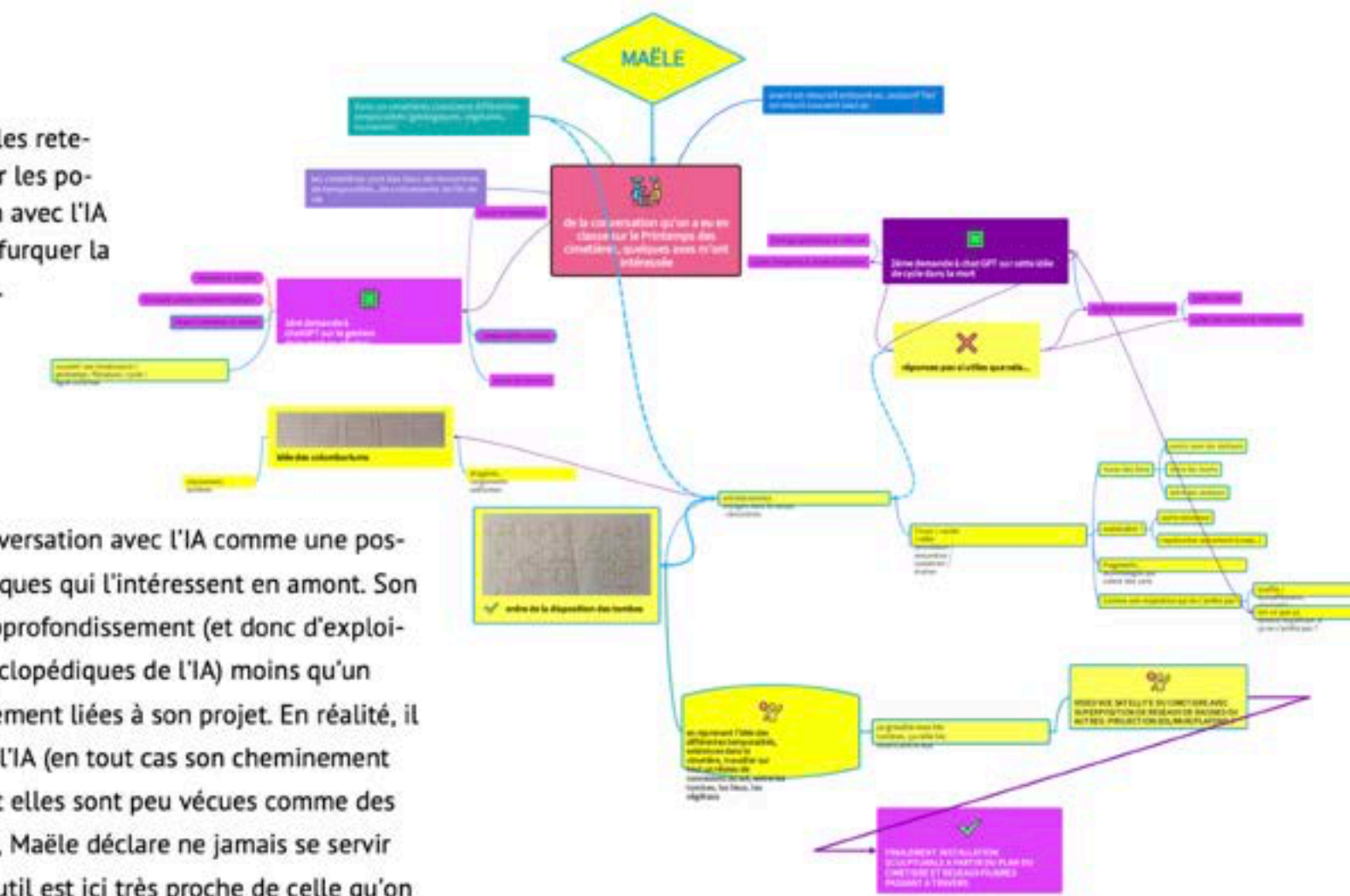
HORIZONTAL = Apprendre à recadrer l'IA pour échapper aux réponses descendantes et créer un véritable dialogue **créatif** propice à la pensée divergente **comparable aux échanges entre pairs dans les CÉNACLES** traditionnels.

QUELQUES EXEMPLES DE TRANSCRIPTION DE CE CHEMINEMENT DE REFLEXION :

A travers les différents exemples retenus, l'idée était de documenter les potentiels moments d'interaction avec l'IA qui auraient permis de faire bifurquer la pensée, voire la faire divaguer.

MAËLE :

Maële aura utilisé la conversation avec l'IA comme une possibilité de creuser des thématiques qui l'intéressent en amont. Son usage est plutôt un usage d'approfondissement (et donc d'exploitation des connaissances encyclopédiques de l'IA) moins qu'un usage génératif d'idées directement liées à son projet. En réalité, il y a eu peu d'interactions avec l'IA (en tout cas son cheminement en recense deux seulement) et elles sont peu vécues comme des aller-retours. Dans le sondage, Maële déclare ne jamais se servir de l'IA et son utilisation de l'outil est ici très proche de celle qu'on ferait d'une source documentaire qui permet de vérifier de l'information, de découvrir des éléments (au sens de la découverte de quelque chose qu'on ne connaissait pas mais aussi dans le sens de quelque chose de connu mais qu'on n'aurait pas spontanément regardé comme potentiellement intéressant) qui peuvent ouvrir des pistes dans le travail.



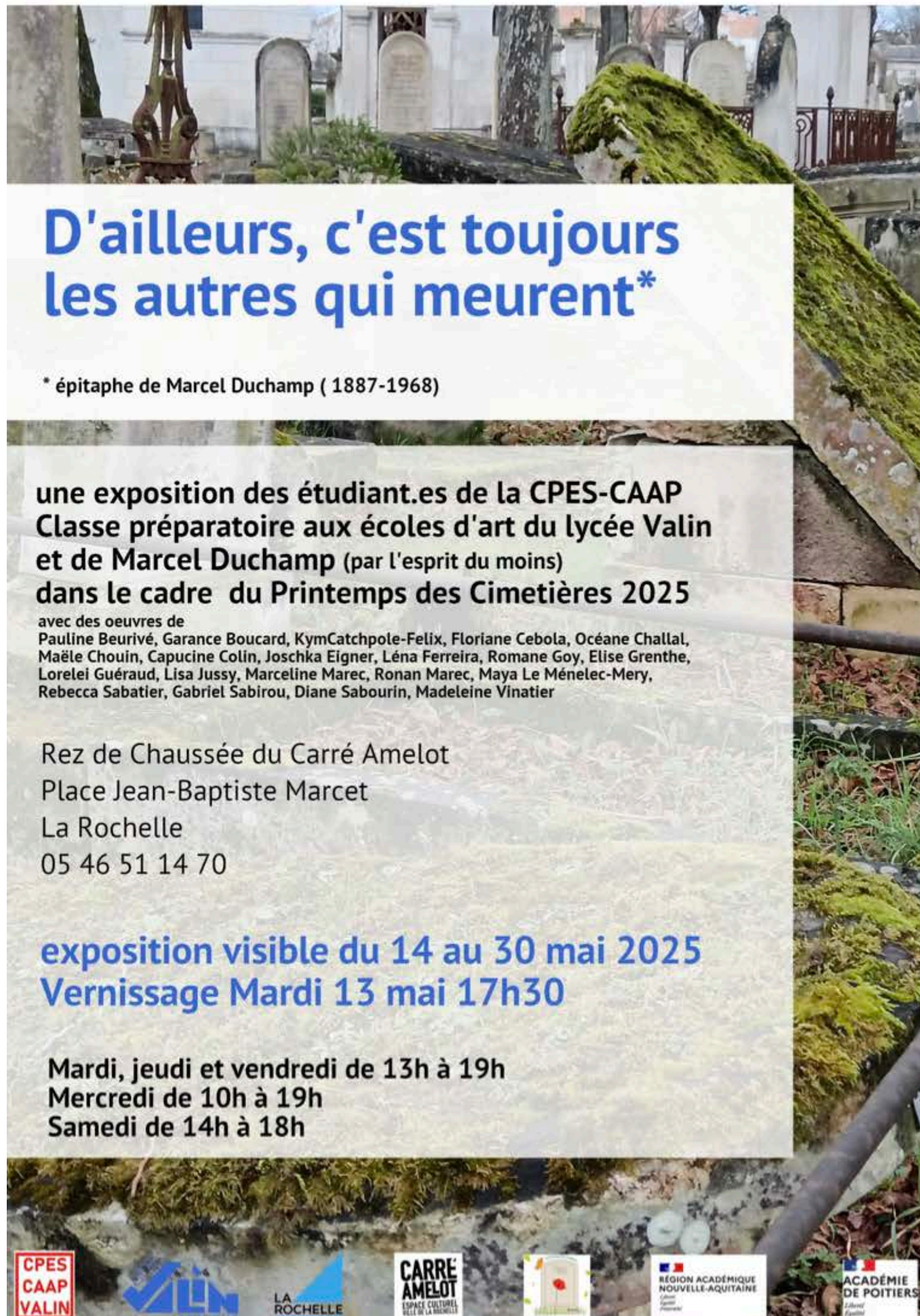
[Lien vers la carte mentale sur gitmind.com](https://gitmind.com)

Divaguer, expériences de pensée divergente avec l'IA

Divaguer,
expériences de
pensée
divergente avec
l'IA

Visuels de
l'exposition des
travaux
d'étudiants qui a
été produite
suite à ce travail
mené au sein du
cours de
méthodologie

ANNEXES—vues de l'exposition *D'ailleurs c'est toujours les autres qui meurent*—Carré Amelot— mai 2025



D'ailleurs, c'est toujours les autres qui meurent*

* épitaphe de Marcel Duchamp (1887-1968)

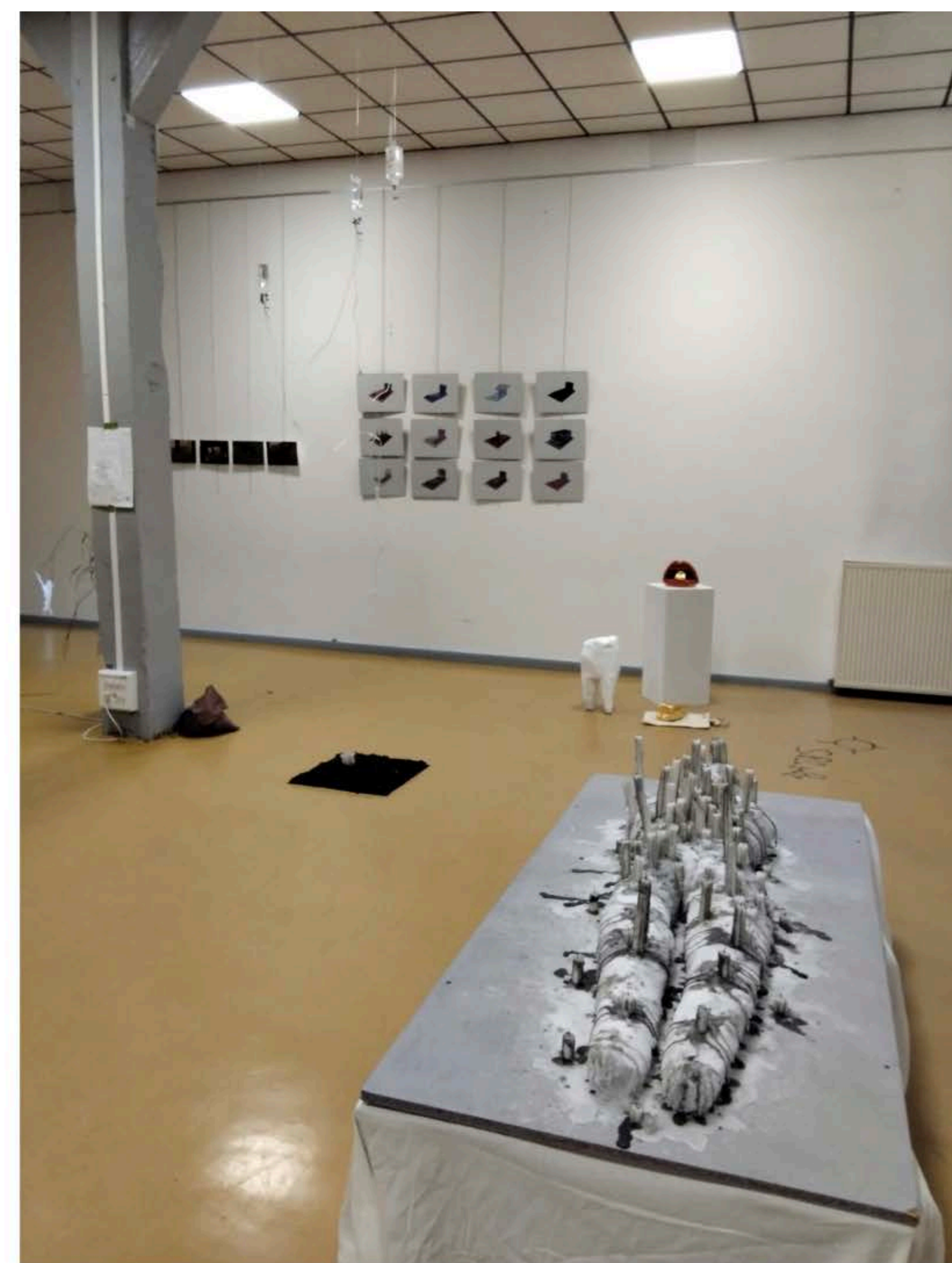
une exposition des étudiant.es de la CPES-CAAP
Classe préparatoire aux écoles d'art du lycée Valin
et de Marcel Duchamp (par l'esprit du moins)
dans le cadre du Printemps des Cimetières 2025
avec des oeuvres de
Pauline Beurivé, Garance Boucard, KymCatchpole-Felix, Floriane Cebola, Océane Challal,
Maëlle Chouin, Capucine Colin, Joschka Eigner, Léna Ferreira, Romane Goy, Elise Grenthe,
Lorelei Guéraud, Lisa Jussy, Marceline Marec, Ronan Marec, Maya Le Ménelec-Mery,
Rebecca Sabatier, Gabriel Sabirou, Diane Sabourin, Madeleine Vinatier

Rez de Chaussée du Carré Amelot
Place Jean-Baptiste Marcet
La Rochelle
05 46 51 14 70

exposition visible du 14 au 30 mai 2025
Vernissage Mardi 13 mai 17h30

Mardi, jeudi et vendredi de 13h à 19h
Mercredi de 10h à 19h
Samedi de 14h à 18h

CPES CAAP VALIN
LA ROCHELLE
CARRÉ AMELOT
RÉGION ACADÉMIQUE NOUVELLE-AQUITAINE
ACADÉMIE DE POITIERS



TRAAM MARTINIQUE

3 Martinique

Collaboration surréaliste : Qui fait mieux ? L'intelligence artificielle ou nous ?

Utilisation d'IA Génératives d'images à des fins de création. Travail réalisé en parallèle d'un travail plastique avec des techniques traditionnelles. Analyse critique et comparative des deux méthodes de création.

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

L'intelligence artificielle : mon nouvel outil numérique

Comment réaliser un travail plastique à partir des nouvelles technologies (IA) et amener l'élève à savoir utiliser et maîtriser l'IA à des fins pédagogiques (textes et images) tout en développant l'imaginaire, dans le but de relever les écarts entre les différentes propositions ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

C'est bien moi l'artiste, pas l'intelligence artificielle ! Et je le prouve !

Utilisation d'IA Génératives d'images en salle informatique et en BYOD dans un objectif d'appropriation artistique par l'élève et de justification des choix plastiques opérés.

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Devenez pilote créatif d'intelligence artificielle

Utilisation d'une IA Générative d'image en temps réel dans un but de production artistique pilotée par trois facteurs : la référence, le prompt et le choix au sein du processus itératif. Travail réalisé en ULIS TFM-TFC.

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/L3bY8q9jKkCEGpw?dir=/&editing=false&openfile=true>

TRAAM NICE

4 Nice

Travailler sur l'environnement direct des élèves avec l'Intelligence Artificielle

Aborder l'espace de la classe comme atelier proposant plusieurs zones de création différentes, et de fait plusieurs postures d'élèves. Comment l'IA peut-elle aider à repenser l'aménagement de la salle de cours ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Travailler avec l'Intelligence Artificielle

Questionnement sur la conception et la production de l'œuvre plastique à l'ère du numérique
En quoi l'IA peut-elle faire émerger une nouvelle esthétique en Arts plastiques ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Travailler avec l'IA pour explorer la thématique « documenter et augmenter le réel »

Stimuler la créativité des élèves et leur maîtrise des technologies modernes. Comment créer une bande-annonce de jeu vidéo en utilisant l'intelligence artificielle, tout en explorant la thématique de la transformation du réel ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Chasse au musée avec l'IA

Préparer une chasse au Trésor dans un espace muséal afin de stimuler l'intérêt des élèves pour l'art en général par des énigmes. Comment l'IA peut-elle aider à préparer une sortie scolaire dans un musée ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Travailler avec l'Intelligence Artificielle

Questionnement sur la conception et la production de l'œuvre plastique à l'ère du numérique en interdisciplinarité. Dans quelle mesure l'IA peut-elle permettre de donner forme à son imaginaire ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Travailler avec l'IA pour apprendre à se construire en spectateur éclairé et critique

Comment savoir si une image est réelle ou modifiée ? Comment amener le spectateur à se questionner sur ce qu'il voit ? Comment témoigner d'une période historique artistiquement ?

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Travailler avec l'Intelligence Artificielle au service de la narration

Peut-on cocréer avec une Intelligence Artificielle ? Qu'apporte l'IA dans la création d'une narration visuelle ? Peut-on se dispenser d'une réflexion plastique pour réaliser une production numérique ?

[https://nuage01.apps.education.fr/
index.php/s/L3bY8q9jKkCEGpw?
dir=/&editing=false&openfile=true](https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/L3bY8q9jKkCEGpw?dir=/&editing=false&openfile=true)