

Penser les IA génératives en éducation artistique

ou

Réflexion(s) sur quelques enjeux (déjà) présents et possiblement à venir

Christian Vieaux, Inspecteur général de l'éducation, du sport et de la recherche

P(art)AGER - les rencontres - Réseau Canopé – Atelier Canopé 59

19 novembre 2025

Ce document est une version enrichie et réagencée du support de la présentation orale effectuée devant plus 70 professeurs.

Ces enseignants étaient présents, en nombre, sur leur temps personnel dans le cadre du dispositif P(art)AGER proposé par Canopé Hauts de France. La plupart étaient des professeurs d'arts plastiques, mais pas que. Il y avait aussi des enseignants d'autres disciplines du second degré et d'autres exerçant dans le premier degré.

Préambule

En amont de l'IA générative et d'autres technologies contemporaines, notre propos s'enracine aussi dans des fondements philosophiques et politiques des principes de notre École (cf. *infra* Condorcet) – là et pourquoi tous réunis ici nous travaillons –, tout autant que dans les évolutions des esthétiques, de leurs réceptions et des débats sur l'art à l'ère de la modernité (cf. *infra* Baudelaire) – ce à quoi nous ouvrons ensemble tous les élèves auxquels nous enseignons –.

Il s'agit de deux traditions éducatives. L'une étant le terreau de l'instruction publique dans l'École de la République, l'autre étant l'esprit et le corps d'une éducation artistique moderne et démocratique, dans cette École de la République. Toutes les deux sont sous-tendues par des dispositions inscrites dans la Loi (Code de l'éducation).

Les agencer et les faire vivre, chaque jour de classe, est un sérieux et exigeant « travail » en éducation artistique. Pour cela, il faut parfois tenir, avec un juste souci d'équilibre, les deux extrémités d'un arc éducatif qui, pourtant, pourraient paraître contradictoires dans ces deux filiations également reconnues. Il s'agit, d'un côté, de la possibilité de l'éducation de la sensibilité de tous (il y a alors une place pour la création sensible et des **émotions personnelles** dans une éducation à l'art et par l'art pour tous les élèves à l'École) et, de l'autre, de l'exercice du primat de la raison sur toutes les autres causes de l'esprit (il faut s'inscrire dans un apprentissage de règles relevant d'**approches issues de la science et visant la vérité factuelle** dans toutes les composantes de la scolarité commune).

Les questions que pose l'IA générative dans l'École et, dans celle-ci, lors des temps et des modalités de l'éducation artistique – des enseignements artistiques à l'éducation artistique et culturelle (EAC) – s'inscrivent en grande partie dans ce cadre :

À l'ère d'accès massifs à ces IA génératives, qu'en est-il – à la fois – de la singularité comme de l'authenticité des expressions sensibles et des imaginaires, dans les arts, et du pouvoir de l'exercice de l'esprit critique, par l'art ?

Nicolas de Condorcet, *Mémoires sur l'instruction publique*, 1791

« L'instruction vise à transmettre des savoirs et à cultiver la raison ; l'éducation, elle, a pour tâche de transmettre non seulement "des vérités de fait et de calcul", mais aussi "des opinions politiques, morales et religieuses" », *Premier mémoire*.

Charles Baudelaire, *Le Salon de 1859*

« En matière de peinture et de statuaire, le Credo actuel des gens du monde, surtout en France (et je ne crois pas que qui que ce soit ose affirmer le contraire), est celui-ci : "Je crois à la nature et je ne crois qu'à la nature (il y a de bonnes raisons pour cela). Je crois que l'art est et ne peut être que la reproduction exacte de la nature (une secte timide et dissidente veut que les objets de la nature répugnante soient écartés, ainsi un pot de chambre ou un squelette). Ainsi l'industrie qui nous donnerait un résultat identique à la nature serait l'art absolu." Un Dieu vengeur a exaucé les vœux de cette multitude. Daguerre fut son messie. Et alors elle se dit : "Puisque la photographie nous donne toutes les garanties désirables d'exactitude (ils croient cela, les insensés !), l'art c'est la photographie". »

→ Nous pourrions ici remplacer le mot « photographie » par la mention « IA générative »...

Une tradition républicaine de l'Ecole (française)

– dans les évolutions mondialisées de la société contemporaine ? –



Humanisme, science et raison
VS
Emotion et croyance

Créativité et interprétation
VS
Exactitude et conformisme



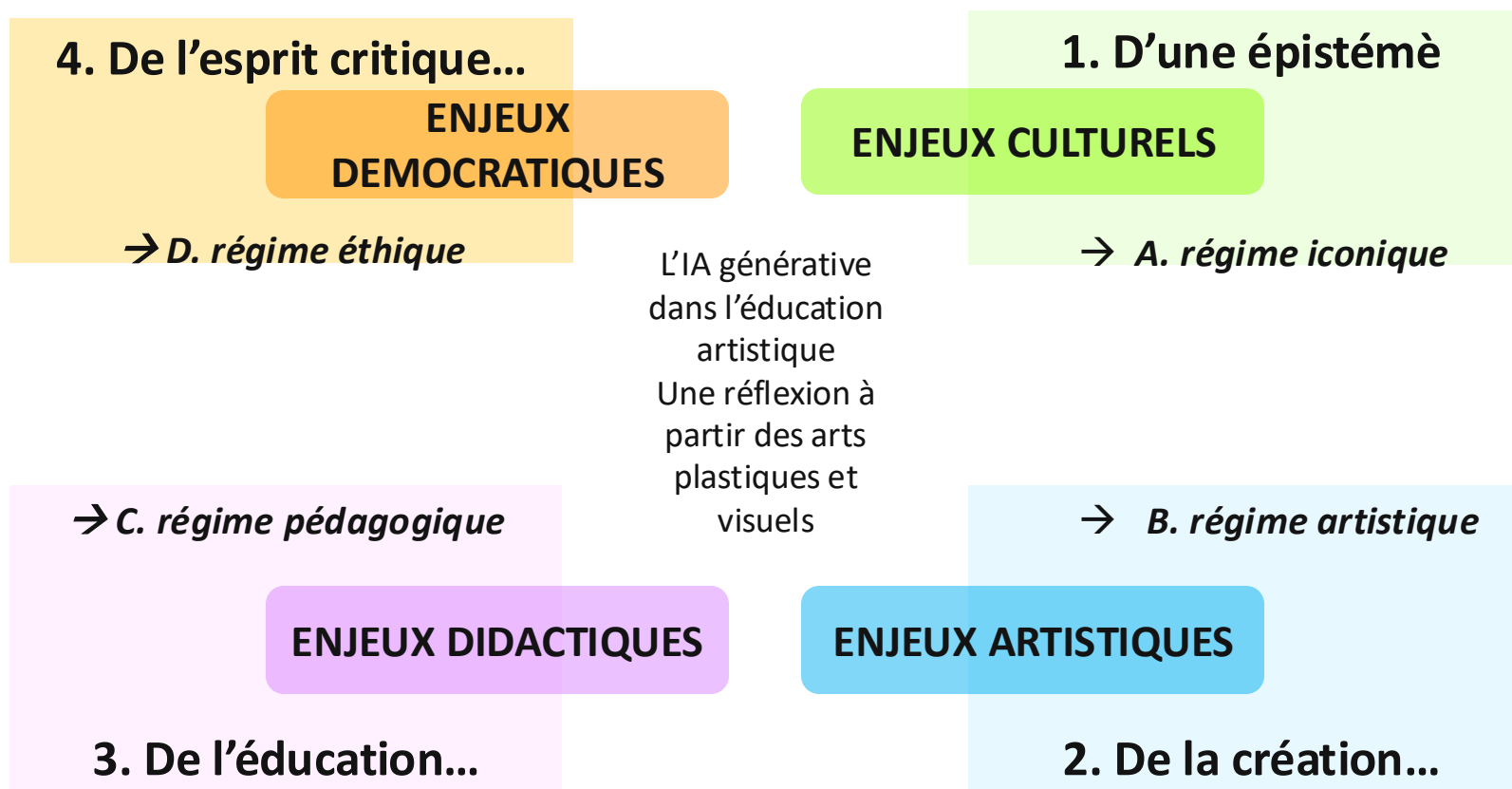
Une tradition de la création en démocratie (occidentale)

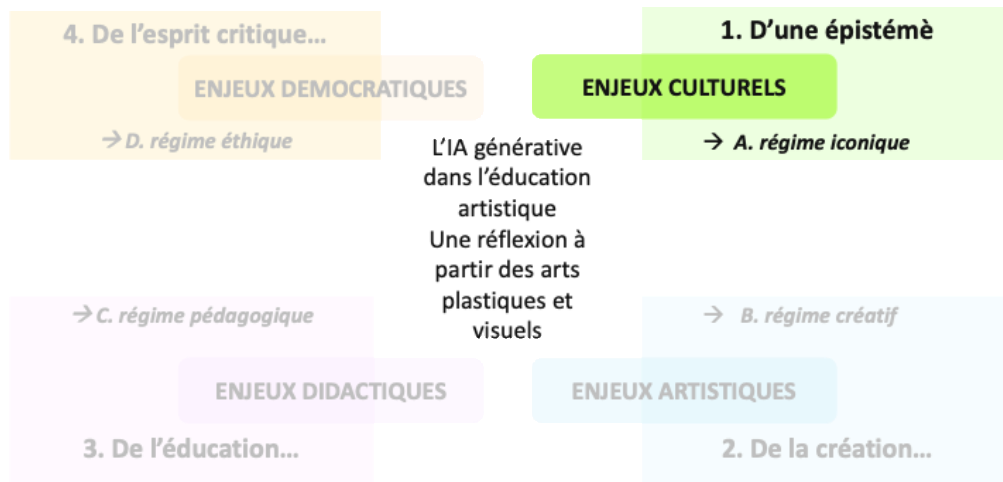
– dans la définition contemporaine collective du jugement de goût ? –

De quoi parlerons-nous ?

Cette communication est structurée en quatre temps successifs d'inégales durées. D'autres approches étaient possibles. Le choix opéré vise à balayer rapidement plusieurs problématiques à partir de la thématique qui m'était proposée.

Ce n'est pas un exercice énonçant des certitudes, mais une manière de partager des questions nourries de rencontres de terrain, d'observations, de discussions, de lectures, d'un regard porté sur la création vivante en lien avec notre sujet.





Cette première partie focalise sur les images produites par le moyen de l'IA générative.

Partant de constats déjà opérés après l'avènement et la prolifération de l'image numérique, il est proposé un ensemble de réflexions sur sa nature dès lors que, en l'état de la situation de l'IA générative, les images ainsi produites sont massivement d'apparence photographique.

Dans cet aspect, elles sont en outre principalement « photo-réalistes ». Cependant, factuellement, elles ne sont ni des photographies ni des captures de la réalité.

Loin d'être anecdotique, ce fait engage un certain nombre de problématiques sérieuses.

1. D'une épistémè...

→ A. Sur un régime iconique de l'IA générative

Constats (déjà anciens) sur un « état contemporain » des images

Les catégorisations héritées de l'approche des images, relevant des formes de la photographie (ou du cinéma), par exemple selon qu'elles soient uniques ou multiples, fixes ou animées, analogiques ou numériques, ne sont plus si opérantes. En effet, les technologies produisent – depuis déjà longtemps – des images pouvant, d'une part, ne pas avoir d'auteurs (une machine ou un système enregistre seul), d'autre part, changer d'états (passant du virtuel à une matérialité et réciproquement). Aujourd'hui, des algorithmes et des réseaux de « neurones artificiels » génèrent (par des prompts) des images de mêmes types (des simulations).

Il y a quelques années (2011), dans un ouvrage édité par le CRDP Nord/Pas de Calais (*Des images aujourd'hui. Éduquer à l'image contemporaine*), une équipe de professeurs avait envisagé d'enrichir la taxonomie devenue traditionnelle (*supra*) des notions d'**images stables** et **instables** (cf. changement d'état par le numérique). Avec l'IA générative, cette précision ne suffirait plus.

Une première nécessité apparaît donc de se déplacer vis-à-vis d'un outillage et de repères « classiques » du rapport à l'image « ressemblante » au regard de ce qu'elle est censée représenter. Ce besoin est accru par l'IA générative (désormais accessible au grand public) et devenant progressivement le plus grand générateur mondial d'images dites « réalistes ».

→ Un premier biais possible

Ne relevant ni d'une capture du réel (la réalité sensible) ni d'une élaboration éprouvée par un individu (un imaginaire cognitif et des gestes humains)



On pourrait donc considérer que l'image générée par IA n'aurait pas de référent et faire de ce constat un argument solide au service d'une approche critique.

Il faudrait prendre avec **prudence** cette affirmation.

Si l'image générée par « automatisation » avec l'IA n'a pas pour référence une réalité matérielle, elle a toutefois :

- celle d'un **champ de ressources algorithmiques** (des données) ;
- **orientables « représentation visuelle »** (une organisation par la puissance du calcul sur ces données) ;
- produisant massivement des **images « écraniques » numériques** (susceptibles de nourrir ou d'entraîner le champ de ressources algorithmiques de départ).

→ Un second biais à considérer

Totalement synthétiques, ces images épouseraient donc d'autres codes.

Or, elles sont
**perçues
comme les
autres images**

- Elles **travaillent dans un régime iconique.**
- Elles disposent donc de **degrés d'iconicité.**
- Elles s'inscrivent dans des **standards perceptuels et culturels de la représentation.**



L'image générée par « automatisation » avec l'IA serait possiblement un **sérieux problème quant au « piège » de son ontologie** (au regard d'une conception « classique » de l'ontologie de l'image photographique – cf. A. Bazin : « ...un enregistrement automatique, dénué de toute humanité, garantissant une analogie parfaite **entre le réel et son image** »).

L'artefact visuel ainsi produit par l'IA est le simulacre d'un type d'image (surtout la photographie, également la peinture, mais de manière pour l'instant moins convaincante au regard de ses critères moderne, aussi le dessin, etc.) n'ayant aucun référent dans la réalité ni dans le cerveau d'un humain. Toutefois, la reconstitution visuelle algorithmique qui résulte de son processus de réalisation renvoie à quelque chose qui se saisit et se décode comme **relevant bien de la réalité perceptive des images** (engagement de la physiologie, de la psychologie de la perception, de mécanismes cognitifs, etc.).

Bien qu'elles soient « synthétiques » et sans référents dans le réel, ces images disposent de l'**iconicité** des artefacts dont elles sont le simulacre. En cela, elles sont comme les autres images, dont les plus anciennes dans l'histoire de la représentation par l'image (la peinture, par exemple) :

Elles font **visuellement signe par rapport à ce qu'elles désignent** (même si elles ne réfèrent à rien dans la réalité sensible).

Dans leur **manière de figurer**, les images générées par l'IA nous proposent donc un certain **degré d'iconicité**, principalement celui de la très forte ressemblance avec le réel ou à ce qu'elles imitent comme types de sa représentation par l'image. Sur ce dernier plan, leur iconicité (primaire – *supra* –) se redoublerait d'un **autre degré d'iconicité** (secondaire ?), **celui de la ressemblance à des artefacts visuels déjà produits ante IA, donc par rapport à nos connaissances plus ou moins riches de ce répertoire culturel.**

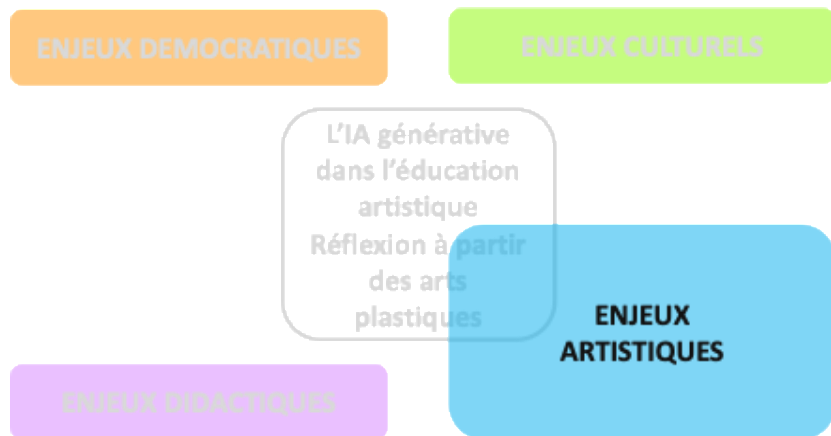
→ Deux constats

L'automatisation par l'IA générative des images tendrait à :

- **exalter des standards visuels banals** (possibles véhicules de stéréotypes) ou **des lieux communs culturels** ;
- dans une **flatterie de résultats visuels séduisants et proliférants**, jouant également sur des **ressorts d'un plaisir immédiat.**



Du fait de la masse actuelle et à venir de ces types d'images, y aurait-il anthropologiquement un **péril de l'épuisement de nos imaginaires « imagés »** ?



Cette deuxième partie s'intéresse, rapidement, à la manière dont les artistes « orientent Art » les IA, y compris génératives.

Relevant de l'IA, les réflexions et les pratiques des artistes ne se réduisent pas à l'image d'apparence photographique.

Elles sont la possibilité disponible de se saisir d'autres approches dans la création que les automatisations de l'IA générative.

Il serait alors « salubre » d'être attentif aux œuvres des artistes et de se tourner vers elles pour tenter de déjouer l'érosion, voire le nivellement des esthétiques et des systèmes de l'image, telle que générée par l'IA dans ses approches banales et massives.

Il s'agit ainsi de se nourrir des dynamiques d'un pouvoir critique de leurs créations.

De la création...

→ B. Sur un régime artistique de l'IA générative

→ Un constat

Les pratiques artistiques dans le champ des arts plastiques et visuels ne confinent pas à l'approche de l'IA à l'image, ce faisant à l'image ressemblante ou réaliste.



Il existe une large « orientation Art » des possibilités de l'IA pour produire aussi des œuvres bi et tridimensionnelles, **mobilisant du code mais aussi de la matérialité, de l'espace, du rapport au corps, etc.**

Depuis les années 2010, de **nombreux artistes interrogent l'influence croissante de l'IA** dans nos sociétés et explorent ces bouleversements **au moyen de différents médiums**.

Une exposition récente, *Le monde selon l'IA*, au musée du Jeu de Paume à Paris a pu témoigner de ces pratiques : https://youtu.be/v3clqj_ze_E



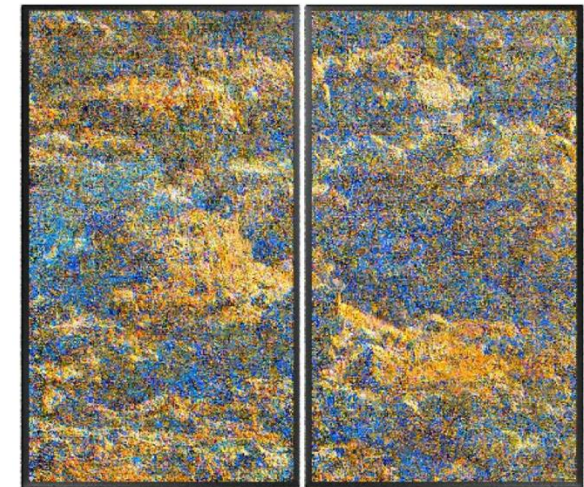
Christian MARCLAY, *The Organ* (vue de l'installation), 2018 © Christian Marclay et Snap Chat.



Meta Office, *Meta Office: Behind the Screens of Amazon Mechanical Turks* 2021-2025 © Meta Office



Joan FONTCUBERTA
Typha volans, série eHerbarium, 2024-2025



Jacques PERCONTE,
Better mont Blanc (détail de la vidéo) 2024

Il existe une investigation critique des artistes, par l'art et dans l'art, de l'IA et de l'IA générative dont il est possible de s'inspirer et s'emparer.

→ Un second constat

Si ces pratiques sont innovantes, elles paraissent également continuer d'explorer des questions profondes – anthropologiques –, sur les modalités de la création, de son authenticité, de sa diffusion, de sa perception, de sa réception dans une société donnée.



→ En quoi est-ce la possibilité d'un nouveau **dépassement des limites de l'art**, physiques et temporelles ?

→ Comment ces ancrages dans une réitération des questions sur la **nature de l'œuvre et le statut de l'artiste** jouent la problématique de la **création « instrumentée »** ou de la **co-création** ?

→ Y aurait-il une évolution vers une **nature multimodale de l'incarnation** de l'œuvre ?

S'agirait-il alors de l'installation d'un primat du verbal sur l'image et tous les arts, où la « **forme** » **est toujours seconde à « un énoncé »** ?

→ Dans le cadre éducatif, notamment celui des enseignements, il serait utile d'être attentif à ce point, notamment au sein de l'Ecole française qui, historiquement, **tend à privilégier l'écrit** et les discours sur le faire.

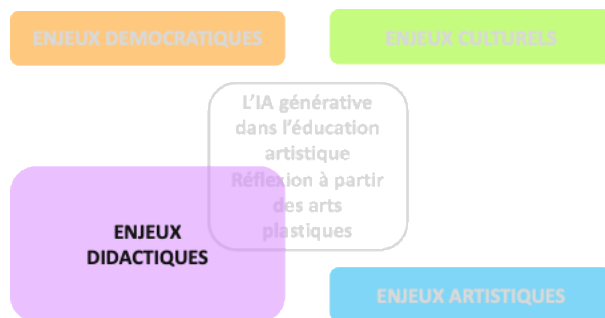


→ Or, dans le parcours scolaire, les arts sont quasiment les seuls moments où les élèves fréquentent des **langages « non verbaux » par une pratique où le penser et le faire interagissent**.

→ En l'état des IA génératives, un primat du prompt (une modalité conversationnelle, notamment par l'écrit) pourrait-il tendre « mécaniquement » à **réduire plus encore la part et les processus de la pensée et de l'expression non-verbales dans les apprentissages scolaires** ? Y compris de nature et de visée artistiques.

→ Une rupture épistémologique

En l'état de l'IA, l'art et l'artiste peuvent être numériquement non experts du codage. Ceci pourrait conduire à un « **art du prompt** » (une « **tekhne sémantique** » ne réclamant pas, à un certain niveau, d'expertise plastique particulière ?



Cette troisième partie porte sur la dimension éducative, en amont de l'activité proposée dans la classe ou dans un contexte encadré (éducation formelle).

Il ne s'agit pas ici de proposer des exemples analysés de séquences visant des apprentissages de l'IA générative, soient-ils très créatifs et bien raisonnés. Nous n'en avons pas le temps. Des équipes en académie partagent leur réflexion et leurs projets d'enseignement.

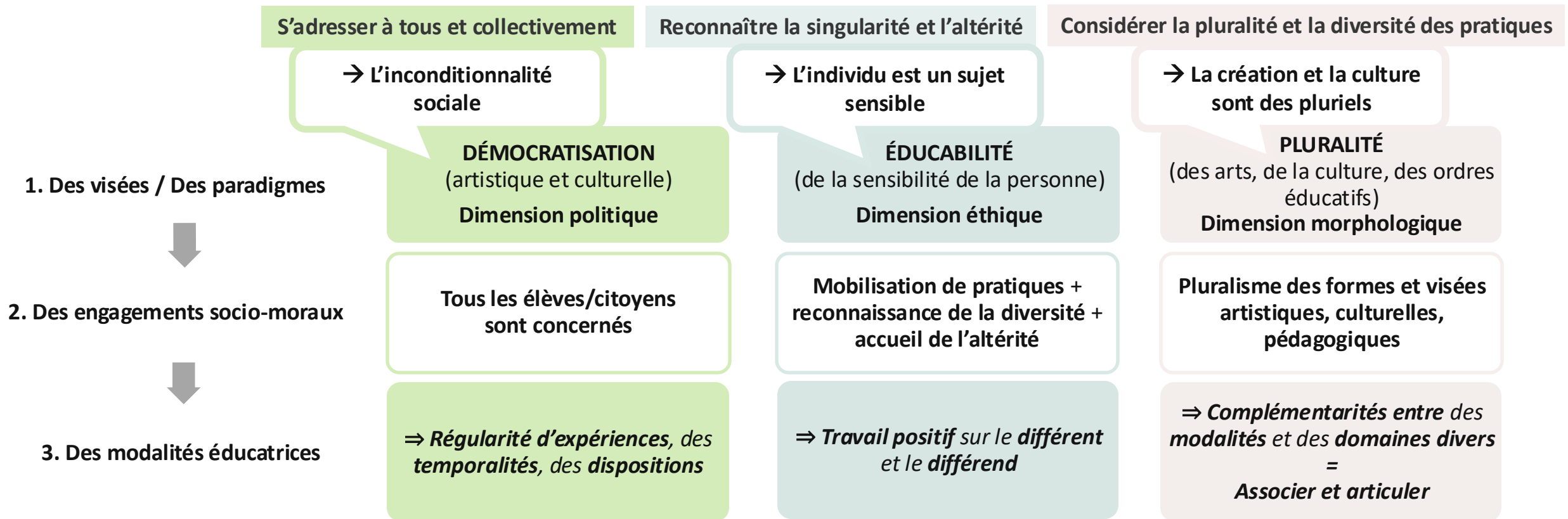
Notre propos couvre un ensemble de considérations sur la place et la part, tantôt positives ou tantôt possiblement négatives, de l'IA dans l'enseignement scolaire des points de vue des « apprenants » et des enseignants, sous la forme d'une cartographie.

Touchant globalement aux métiers de l'élève et du professeur, elles se déclinent dans les diverses situations de différentes modalités de l'éducation artistique. Sur certains aspects, relevant des savoirs et des apprentissages de type artistique, des problématiques spécifiques sont considérées.

De l'éducation...

→ C. Sur un régime pédagogique de l'IA générative

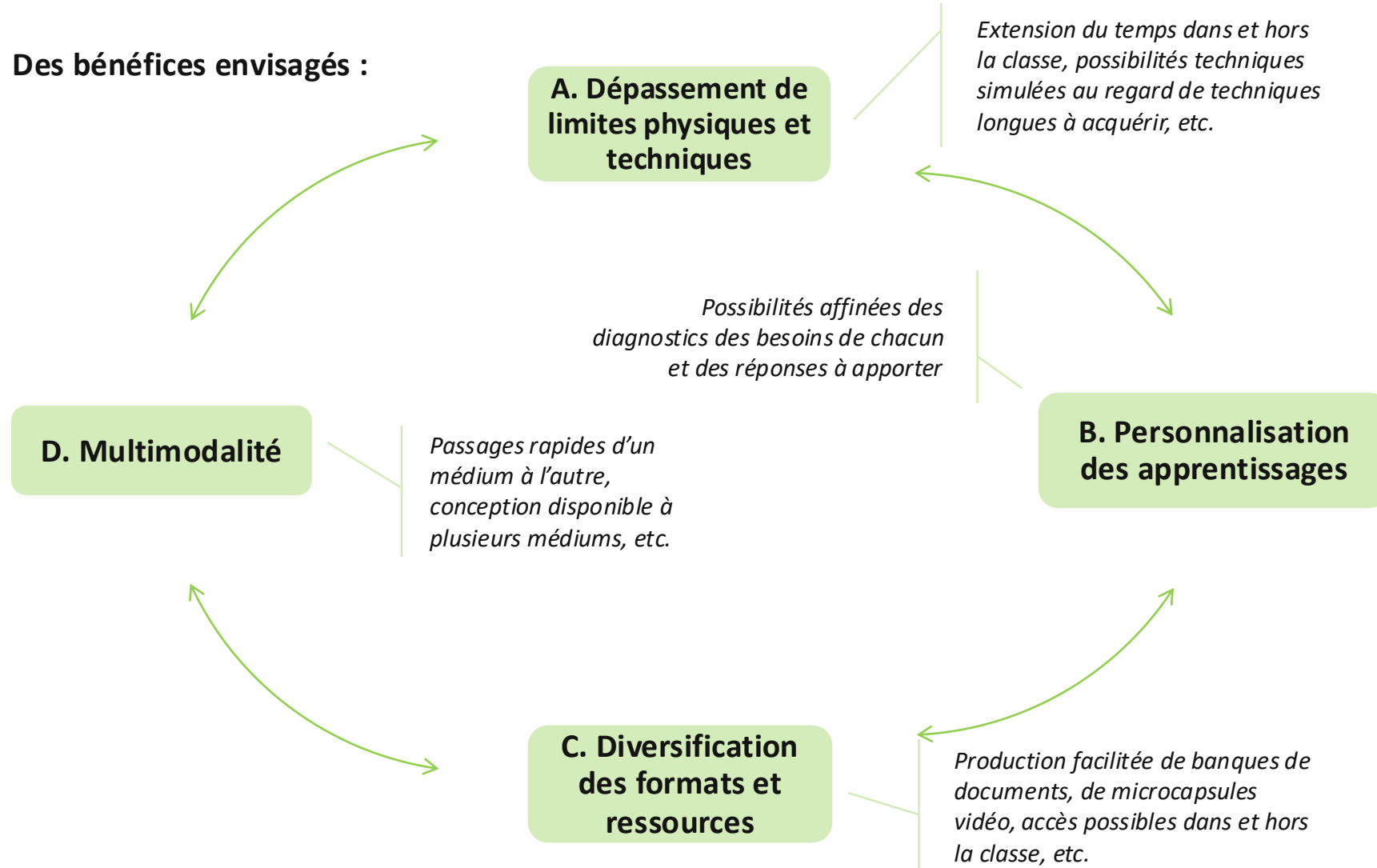
Rappel : nous partageons ici **3 principes cardinaux** d'une éducation artistique moderne. Il conviendrait de les relier à une nouvelle situation installée par les images issues de l'IA générative (cf. risques d'individualisation relationnelle, de standardisation des formes et du goût, de minoration de certaines esthétiques).



Contexte : « à date » un **état des lieux de l'IA dans l'École** dans un récent rapport de l'IGESR et un **cadre d'usage** récemment défini par l'éducation nationale dans un document de référence. L'IA act est loin d'être massivement connu par les équipes pédagogiques.

Une cartographie entre **bénéfices** et **risques** ?

Des bénéfices envisagés :



Un enseignant « augmenté » ?

Un apprenant mieux « outillé » ?

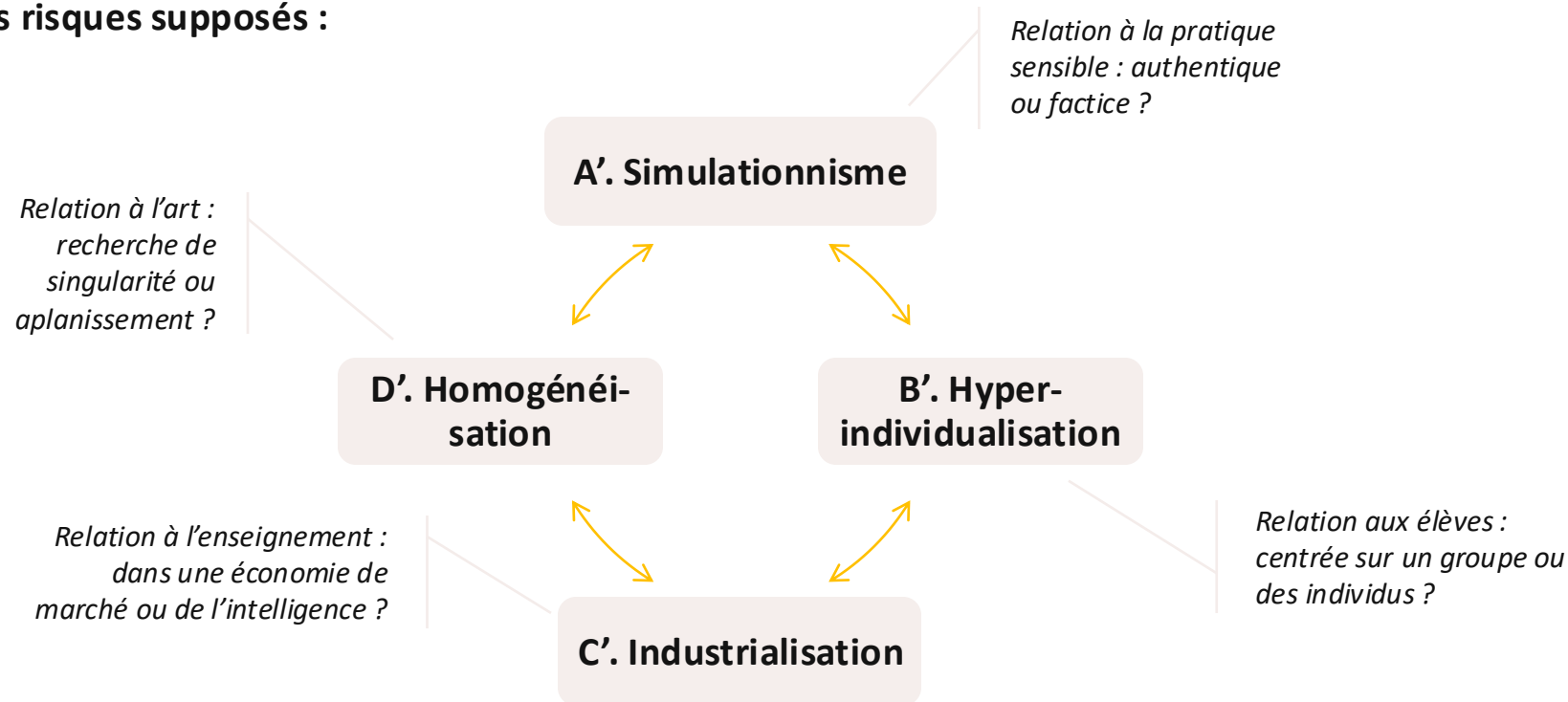
Enseignant :

L'IA comme un « assistant » de l'ingénierie pédagogique – produire des ressources, des analyses, des supports dynamiques, etc. – interroger des sources, des bases de données, etc.

Elève :

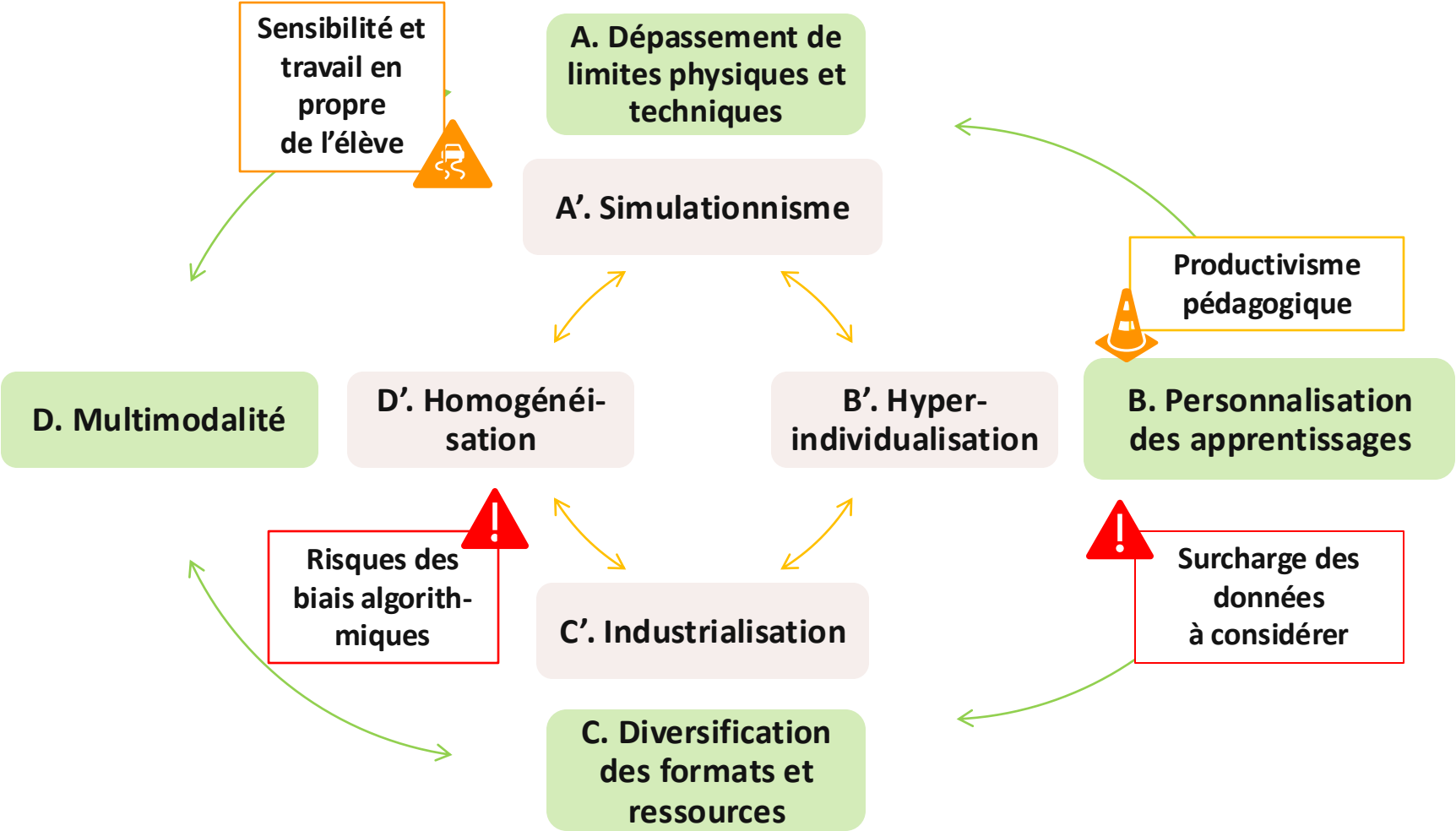
L'IA comme un « interlocuteur » (agent conversationnel) toujours disponible – accompagner la réflexion, la pratique, une recherche, etc. –

Des risques supposés :

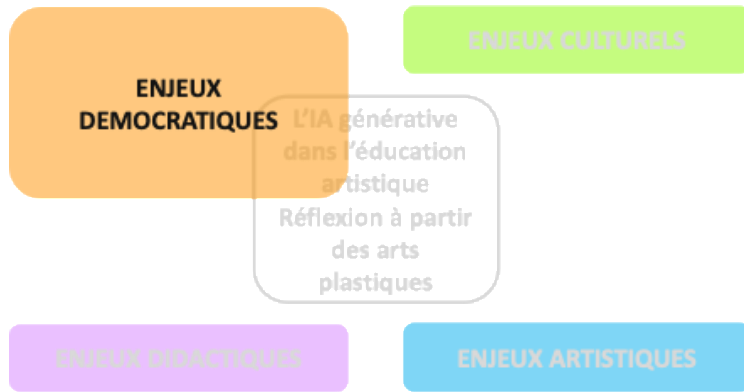


Un enseignant « augmenté » ?
Un apprenant mieux « outillé » ?

Des alertes :



Un enseignant « augmenté » ?
Un apprenant mieux « outillé » ?



Cette quatrième partie s'attache à ce qui, dans une conception universelle, relève de l'exercice de l'esprit critique dans la formation scolaire et sa pratique citoyenne tout au long de la vie.

Le propos développé s'ancre délibérément dans une présentation de concepts et de grands courants de pensée comme de pratiques liés à la **production des œuvres de l'esprit** dans les régimes de la **représentation par l'image**.

Sous la forme d'une cartographie à visée synthétique, elle en propose de grandes scansions qui en constituent des modalités cumulatives (des concepts et des positions très anciennes sont toujours en travail). Il s'agit, en quelque sorte, d'une schématisation de conceptions cardinales présidant à la fois à l'élaboration d'images-œuvres et à la réception d'images-représentation (artistiques et non artistiques).

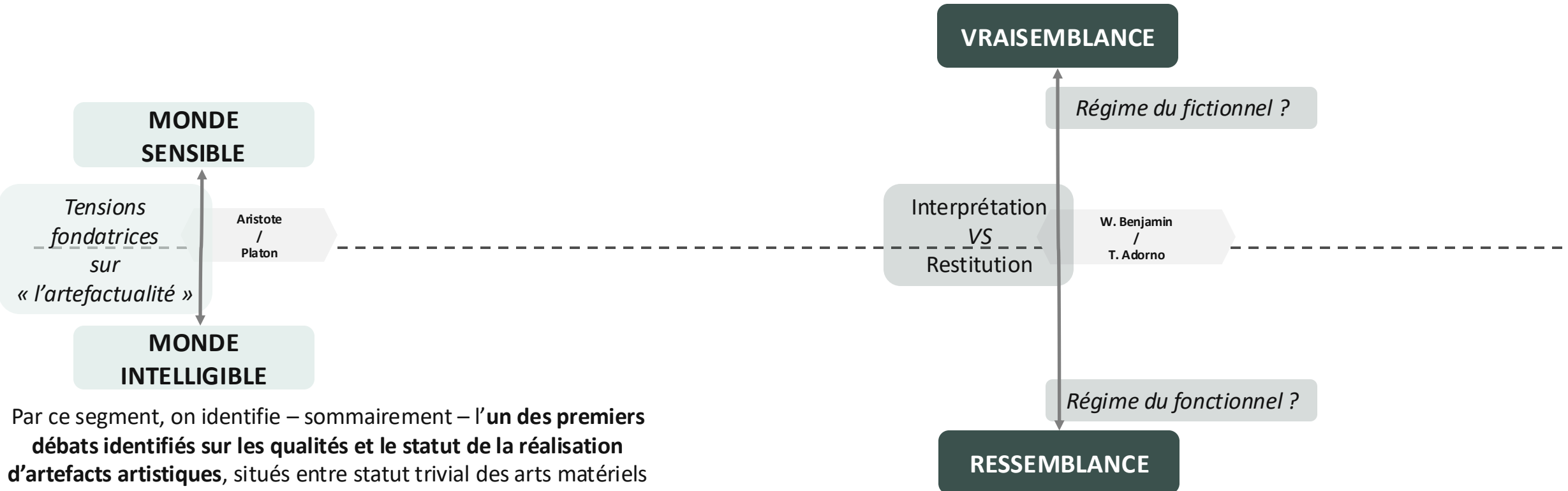
Une étude de cas est proposée pour illustrer quelques enjeux sur l'éthique.

De l'esprit critique...

→ D. Sur un régime éthique de l'IA générative

En abordant des « **positions** » de la question de l'art sous l'axe de la « **représentation** », il possible de situer – globalement – des dynamiques nourrissant des esthétiques, des partis-pris artistiques, un **imaginaire humain, un rapport collectif au réel par l'art**.

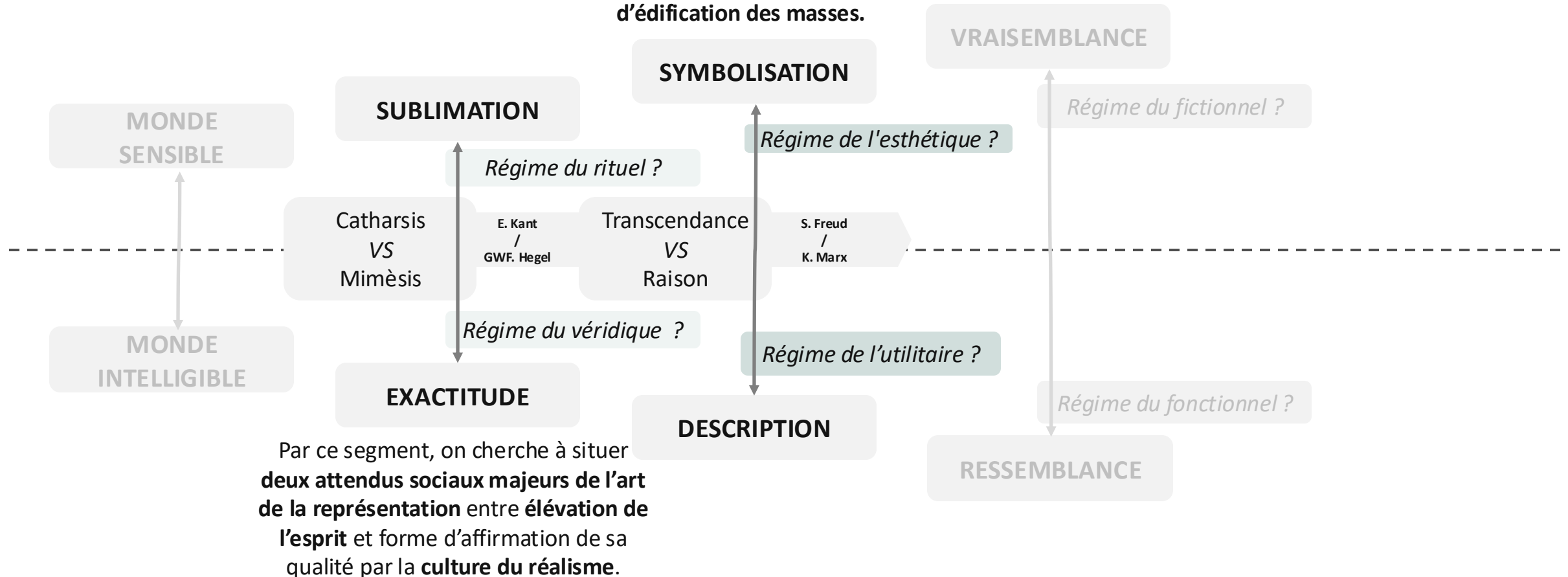
Par ce segment, on identifie l'**un des paradigmes de la modernité en art** dans lequel se travaillent notamment des « écritures visuelles » jouant des **plus ou moins grands écarts avec le réel** comme de la production affirmée de formes de la fiction.



Par ce segment, on identifie – sommairement – l'**un des premiers débats identifiés sur les qualités et le statut de la réalisation d'artefacts artistiques**, situés entre statut trivial des arts matériels de la représentation mimétique et possibilité reconnue de production par l'art d'une réalité sensible supérieure et en propre.

Aux deux segments précédents, en nous en adjoignons deux autres, d'émergences successives dans l'histoire de la représentation, mais tout autant cumulatives dans nos temps contemporains.

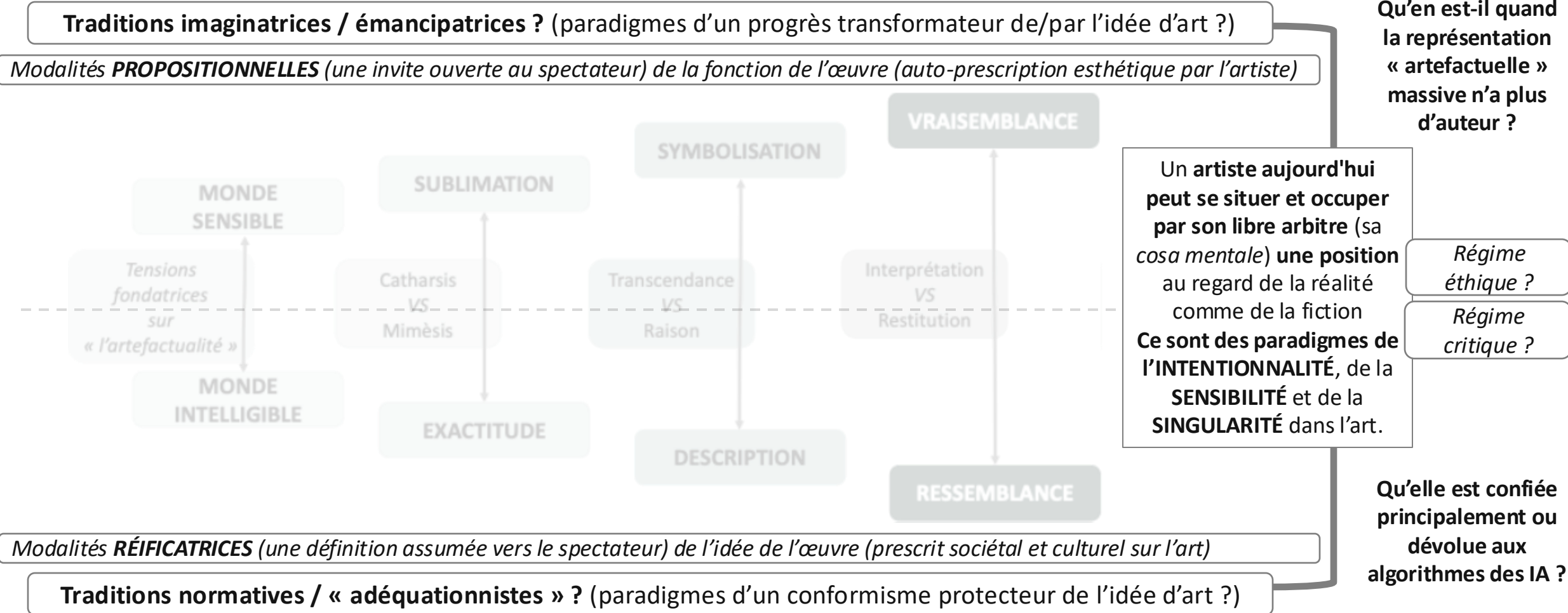
Par ce segment, on tente de situer des **modalités opératives de l'œuvre d'art et de ses « langages »** en finalités et en réception par un public, entre **codifications culturelles de plus en plus raffinées** et **quasi-outil d'édification des masses.**



L'ensemble de ces segments trace une représentation possible d'une dynamique. Elle est toutefois régulièrement « percutée » par des œuvres et des démarches jouant sur des registres *a contrario* et des régimes hybrides (par ailleurs sources d'enrichissements ou de ruptures de la pratique et de la pensée des arts de la représentation par l'image).

Cette cartographie invite à une taxonomie des dynamiques de **deux grandes traditions**, dont les hiérarchisations et la domination de l'une sur l'autre peuvent varier selon des **conceptions d'une « politique des images »** comme des **débats dans l'art et entre l'art et la culture**.

Dès lors que l'image par l'IA deviendrait le générateur principal et « automatique » des images, une telle cartographie l'intègre-t-elle ?



Comme une étude de cas, **deux types d'images délicates à considérer**, mais dont les problématiques sous l'angle de l'éthique ne sont pas d'égales conséquences.

Produites par l'IA générative



Produites par un artiste (celles capturées par la photographie ci-dessous)



Ces deux « reconstitutions » ci-dessous sont reproduites telles que visuellement rencontrées sur Internet.

Elles sont visibles par une **multitude**, susceptibles de **requêtes via le web** et de **documenter un propos sur la Shoah** comme d'en imprimer **une représentation orientée** (mentale, culturelle, idéologique).



A. Soit deux images de type « photographique », **immédiatement préhensibles comme tel**, ces images sont dotées de l'apparence d'une **production technique du passé** et se donnent à recevoir. Elles ne faisaient **pas polémique** au moment de leur capture sur écran.

B. Soit deux résultats probables de « prompts », donc de l'**usage intentionnel par des individus d'une sémantique pour décrire un résultat tel qu'attendu** (ici représenter la Shoah). Elles occuperaient un « manque » de sa représentation « *in vivo* ».

Elles sont susceptibles d'**alimenter des IA**.

C. Soit des questions lourdes sur **les sources visuelles** et les **données numériques** « utiles » pour produire cette « représentation » artificielle (de synthèse)

Y a-t-il une éthique des auteurs de ces prompts ? Une éthique de l'IA générative qui répond ? La généralisation d'une obscénité ?

On considérera ici une œuvre de Gerhard RICHTER, intitulée *Birkenau*, au sens d'un **dispositif restituant des états successifs d'une appropriation, par des moyens artistiques, de documents authentiques de la réalité de la Shoah**, selon un régime d'articulation entre **mémoire personnelle** (l'artiste est enfant au moment des faits dans une famille impliquée par l'Histoire) et **collective** (de l'Allemagne).

Par sa nature et ses lieux de présentation, elle est visible par **peu de personnes comparativement aux deux images précédentes**. L'artiste donne également à voir et à comprendre son impossibilité, éprouvée longuement, de représenter tout ce à quoi réfère l'œuvre.



Vue panoramique de *Birkenau* de Gerhard RICHTER, 2014, photographie du dispositif d'exposition à la Fondation Vuitton à Paris en novembre 2025.

« En 2014, il (G. Richter) a révélé les quatre toiles intitulées Birkenau, du nom du camp d'extermination nazi. Elles se fondent sur les photos du camp prises en août 1944 par un déporté, publiées et analysées en 2004 par Georges Didi-Huberman dans son livre *Images malgré tout* (Minuit), où Richter les a découvertes en 2008. Après avoir d'abord essayé d'agrandir les photos en grisaille selon sa méthode, il les a recouvertes sous des gris raclés et écrasés, avec de rares traces de rouge et de vert. Ces abstractions ne laissent rien voir des images originelles » (devant l'impossibilité de « représenter»). *In Le Monde*.

A. Soit un ensemble d'artefacts (les 4 images prises dans le camp de Birkenau, 4 peintures, 4 peintures abstraites faisant miroir) disposés dans l'espace selon un **agencement sensible et complexe à saisir**.

Une proposition artistique faisant débat dans le monde réduit de **quelques experts** sur l'art et la maîtrise de ses discours.

B. Soit une œuvre résultant d'un **processus complexe et long**, engageant le **regard d'un artiste** et sa **responsabilité**, qui exige d'accepter la polysémie et engage également le corps du public pour la recevoir.

C. Soit une « image » artistique très **peu susceptible**, par la difficulté à la documenter visuellement et à la traduire en données numériques, d'**alimenter positivement des IA**.

Il y a dans cet « espace-là » une réflexion sur une éthique de la représentation visuelle. Une possibilité de déjouer le risque de l'obscénité ?

Trois réflexions dans une perspective éducatrice aux arts à l'ère déjà massive de l'IA générative (d'images)

- **Informar les élèves sur les risques des formes visuelles numériques « écraniques » est important.** C'est donc une approche plus large que celle des arts. Elle nécessiterait de la transversalité et de l'interdisciplinarité structurées et pilotées. Mais, dans cette approche assez strictement informative, ces modalités éducatrices classiques autant que nécessaires peuvent conserver leur pouvoir sur nous aux productions « imagières » trompeuses de l'IA (portées par des algorithmes prédictifs ciblant les émotions).
→ **L'étude de l'apparence suffit-elle aujourd'hui à déjouer une contre-factualité massive ?** L'expérience d'une pratique serait fondamentalement utile. Nous pensons, qu'en l'espèce, **la contribution formatrice de l'expérience concrète ne doit pas être négligée.**
- **Aujourd'hui, un enseignant peut aussi documenter les apprentissages qu'il propose de sources fausses issues des IA.** Il peut également les héberger numériquement en ligne, les exposant de la sorte à des « moissonnages » alimentant les IA et imprimant les consciences.
→ **Garantir les sources présentées aux élèves se relie plus que jamais à l'éthique professionnelle.** Au-delà des images, au sens générique, il apparaît essentiel en éducation artistique de s'assurer que l'on fait découvrir aux élèves de vraies œuvres, qui plus est les ouvrant aux divers régimes et modalités de la représentation artistique par l'image. Nous devons **nous convaincre que cette problématique ne sera pas limitée aux élèves.**
- **Éprouver la subtilité et la complexité des états contemporains des œuvres plastiques et « visuelles » est une nécessité accrue.** C'est une approche qui réclame de prendre le temps nécessaire. Il faut redonner du pouvoir aux imaginaires individuels et collectifs. **Il faudrait alors possiblement plus d'art pour les élèves...**
→ **Il est de la responsabilité d'une politique publique éducative de donner les moyens de sensibiliser et d'instruire les élèves sur des processus complets de la question de la création :** intentions/essais sensibles ; états divers d'une pensée sensible ; production/monstration... Nous estimons que les arts ne être la seule réponse éducative « utilitariste » vis-à-vis de l'IA générative, mais que leur place **est essentielle en tant que capacité à encourager et cultiver de vrais imaginaires.**

Les enseignants (d'art) savent
déjà « didactiser » les

**Œuvres
protéiformes,
procédurales**



Par exemple : Marcel DUCHAMP, *3 stoppages-étalon*, 1913/1964, Centre Pompidou
<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/crb5LdB>

Il devient nécessaire pour eux de
« didactiser » mieux les

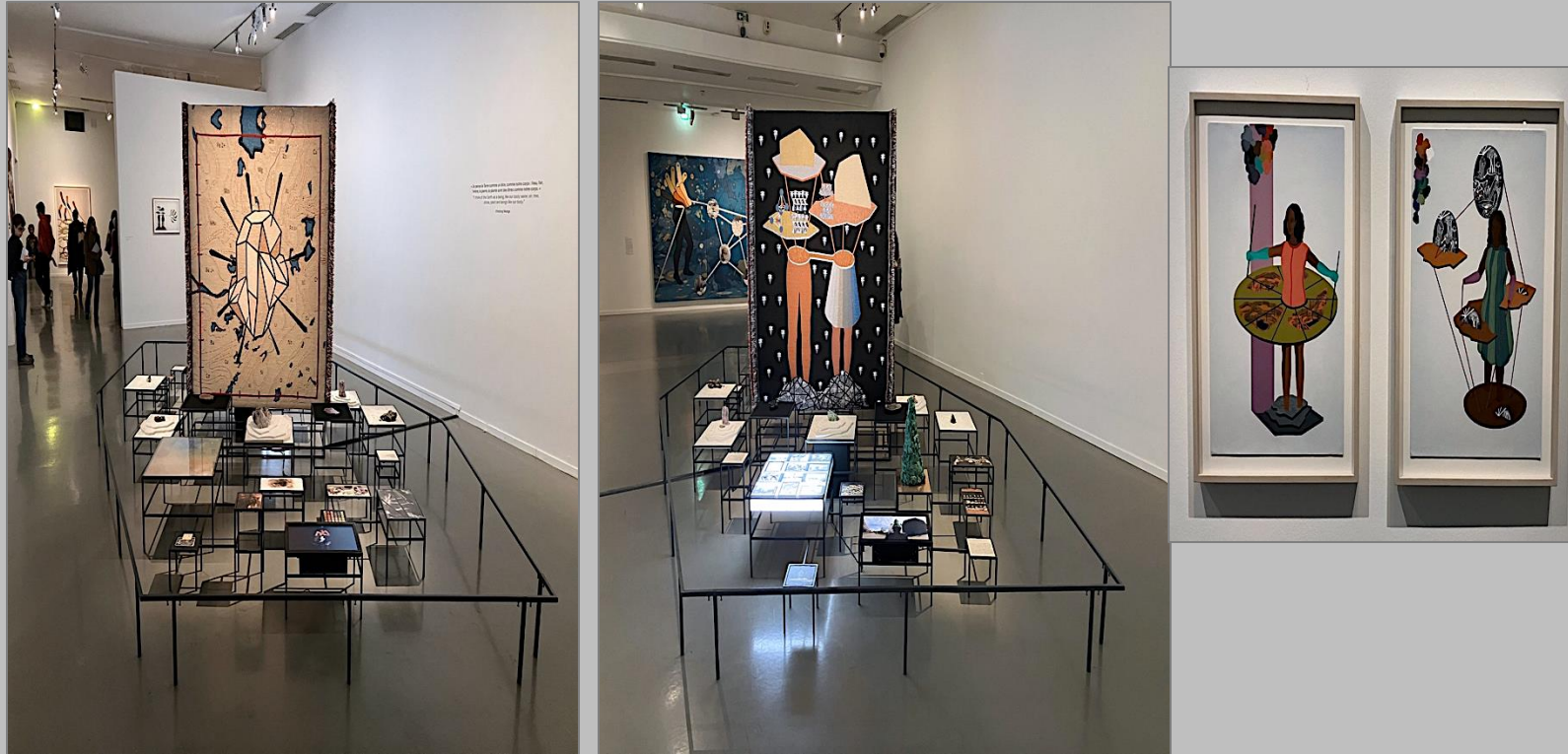
**Œuvres
multimodales,
simultanées**



Par exemple: David HOCKNEY, *Me draw on iPad*, 2011, Louisiana museum,
Danemark

Christine Chevret-Castellani, *Le « phénomène d'enchâssement » de l'innovation
dans la création à travers la médiation et la médiatisation d'œuvres numériques de
David Hockney*
[https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/wp-content/uploads/2018/12/05-2015A-
ChevretCastellani.pdf](https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/wp-content/uploads/2018/12/05-2015A-ChevretCastellani.pdf)

Contextualiser et travailler dans l'Ecole l'art dans ses **dimensions de dispositif**.



Par exemple : Otobong NKANGA, vue d'exposition au musée d'art moderne de Paris, 2025

Il s'agit de **ne pas rester à la surface des images**, mais d'en envisager par l'art les **répertoires** et les **genèses**, les **multimodalités** de ses monstrations et de ses **partages sensibles** et **éthiquement responsables**.

Faire vivre et actualiser les **dimensions anthropologiques** profondes de la création.



Par exemple : Patrick TRESSET, *In Love*, Centre Pompidou, 2013

Il s'agit de relier des pratiques artistiques mobilisant l'IA à des **causes** et des **besoins profonds de l'humanité**.

Y-a-t-il un artiste dans l'ordinateur ?

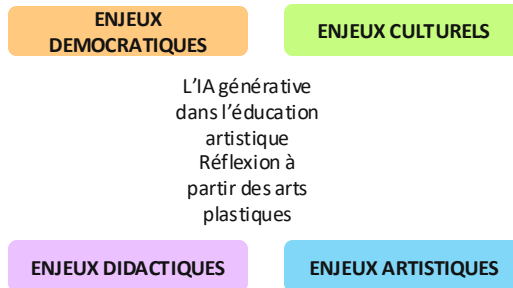
Résumé des questionnements d'une séquence d'arts plastiques au collège, dans l'académie d'Orléans-Tours, 2024.

https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/documents/pdf/ia_t-il_un_artiste_dans_l_ordi_a_malraux_amboise_compressed-3.pdf

Vous versus l'IA

Deux défis proposés à des élèves de collège, également dans une séquence d'arts plastiques, dans l'académie de Versailles

<https://arts-plastiques.ac-versailles.fr/IMG/pdf/vous-versus-lia-2.pdf>



« La situation, dit Brecht, se complique du fait que moins que jamais, la simple reproduction de la réalité » ne dit quoi que ce soit sur cette réalité »

Walter Benjamin, *Petite histoire de la photographie*, 1931.

Vous remerciant pour votre attention.

Vous pourrez retrouver cette présentation, sous la forme d'un article, sur Parole(s) en archipel (un site personnel de Christian Vieaux sur l'éducation artistique, notamment l'enseignement des arts plastiques et, plus largement, l'ensemble du périmètre de l'éducation artistique et culturelle. Propos, analyses, billets tenus par un expert).

<https://parolesenarchipel.fr>

Quelques ressources reliées à cette présentation

L'intelligence artificielle dans les établissements scolaires, sur le plan administratif et pédagogique, rapport à madame la ministre d'État, ministre de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche,, N° 24-25 016B - mai 2025, IGESR, <https://www.education.gouv.fr/l-intelligence-artificielle-dans-les-etablissements-scolaires-450655>

Cadre d'usage de l'IA en éducation, <https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

La loi européenne sur l'intelligence artificielle, <https://artificialintelligenceact.eu/fr/>

Ophir LEVY, Puissance politique des images, collection laviedesidées.fr, sociologie et sciences de l'éducation, 2023.

« L'ontologie de l'image photographique », in André BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma ?* (1958), Les éditions du Cerf, collection le 7ème art, 2002.

Des images aujourd'hui, repères pour éduquer à l'image contemporaine, Sceren/CRDP Nord Pas-de-Calais-Lille, 2011.

Eduquer à l'image contemporaine. 11 situations pédagogiques, Canopé édition, collection Agir
https://ateliercanope35.canoprof.fr/eleve/Ressources%20&%20tutos/Arts/PresentationART_@3/res/Eduquer_a_l_image_contempo.pdf

Patrick TRESSET, <https://patricktresset.com/new/>

Otobong NKANGA, <https://www.otobong-nkanga.com>