



# Les enjeux de l'IA en arts plastiques



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



@Eduscol-AP

Expert national du numérique éducatif en arts  
plastiques

[francois.miquet@education.gouv.fr](mailto:francois.miquet@education.gouv.fr)



# GRAND LEXIQUE FRANÇAIS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



« L'Intelligence Artificielle est un ensemble de technologies numériques, mathématiques, statistiques et algorithmiques évoluées qui permettent d'imiter ou d'étendre l'intelligence humaine à l'aide de machines capables d'apprendre, de « raisonner » et de prendre des décisions. »



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



@Eduscol-AP

Expert national du numérique éducatif en arts  
plastiques

[francois.miquet@education.gouv.fr](mailto:francois.miquet@education.gouv.fr)



## Quelles sont les grandes orientations de l'IA ?

Faire en sorte que les agents interagissent confortablement avec les humains est un défi de taille pour les développeurs d'IA

Les ordinateurs perçoivent le monde à l'aide de capteurs

Les applications de l'IA peuvent avoir un impact sur la société, tant positif que négatif

Les agents entretiennent des modèles/ représentations du monde et les utilisent pour "raisonner"

Les ordinateurs peuvent apprendre à partir des données



**ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



@Eduscol-AP

Expert national du numérique éducatif en arts  
plastiques

[francois.miquet@education.gouv.fr](mailto:francois.miquet@education.gouv.fr)



## Comment les expérimentations menées à partir d'algorithmes sont-elles en train de révolutionner le champ de la création artistique et de son écriture ?

National Gallery of Denmark SMK lance une plateforme de diffusion et valorisation de sa collection en ligne [SMK Open](#) en open content répertoriée au moyen de l'intelligence artificielle.

Le projet européen [HIMANIS](#) grâce à l'apprentissage profond.

Dans [La méthode scientifique](#) sur France Culture, l'historienne de l'art Béatrice Joyeux-Prunel interroge la place de l'Intelligence artificielle dans l'art aujourd'hui, place qui réactive le questionnement posé par les avant-gardes dans les années 1910, celui de la main créatrice et de la souveraineté de l'artiste.

[L'exposition Pavillon de l'Arsenal](#) conçue en 2020 par Stanislas Chaillou, architecte, chercheur IA et data scientist, interroge les impacts de l'IA sur les créations architecturales de demain et explore [les différentes échelles d'expérimentation en matière de représentations](#).

IA : une tension entre conception et inspiration

[Les Immatériaux](#) au Centre Pompidou (1985) du commissaire et philosophe Jean-François Lyotard inaugure la réflexion sur le rôle des nouvelles technologies, du bouleversement des liens entre matrice, matériau, matériel et matière.

[Neurones, les intelligences stimulées](#) au Centre Pompidou (2020) soulève la question et démythifie les fantasmes autour des nouvelles technologies.

[Artistes & Robots](#) au Grand Palais commente dans la création plastique le bouleversement de l'expérience sensible de l'espace et du temps par les programmes informatiques.



## IA & création

Le débat actuel autour de l'IA nous rappelle l'apparition de la photographie, au début du 19e siècle, où la disparition du geste manuel au profit de l'enregistrement mécanique du réel nourrissait de vives discussions sur ce qui fait art. L'IA semble au premier abord potentiellement effacer l'artiste lui-même au profit d'une création qui serait de nature autonome.

Penser le présent, Grégory Chatonsky et le concept de “disréalisme”.

Two Ways of Life [Les deux façons de vivre], 1857, Oscar Gustaf Rejlander.

The Next Rembrandt impression 3D allant jusqu'à simuler la matérialité de la peinture, Ron Augustus, ingénieur Microsoft.

Travaux de Vera Molnar, programme de Tle spécialité, Machines à dessiner

Mario Klingemann, Neural Network Art

L'art génératif de Miguel Chevalier

L'artiste ne crée pas seulement ou strictement une œuvre, il crée un processus.

# Premières expérimentations en arts plastiques



Catalogue d'Intelligences Artificielles utilisables en cours d'Arts Plastiques à des fins de créations plastiques

@ac-Poitiers

Hasard, programme et processus

@ac-Paris

Un témoignage vidéo réflexif (Rencontres numériques de 2009 organisées conjointement par le Ministère de la Culture, de la Jeunesse et les Sports et l'Éducation nationale à la Cité des Sciences à Paris) indique précisément ce que peut être une didactique des arts plastiques utilisant les outils numériques :  
l'outil logiciel de dessin aléatoire (Alchemy) permet d'aider l'élève à prendre conscience de la problématique du choix (poïétique) dans le processus de création.

Dossiers thématiques

IA et l'agence des usages

@canopé

Lettres EduNum thématiques

IA



@Eduscol-AP

Expert national du numérique éducatif en arts  
plastiques

[francois.miquet@education.gouv.fr](mailto:francois.miquet@education.gouv.fr)