



PROJET TRAAM

2025

LES INTELLIGENCES
ARTIFICIELLES, AIDE OU LIMITE
À LA CRÉATION ?



PRESENTATION

A travers une série de dessins à l'encre, les 22 élèves de première de spécialité arts plastiques du lycée Jean Macé donnent vie aux mots d'Hélène Dorion, transformant ses poèmes, en paysages visuels. Chaque œuvre explore les thèmes de la nature, de l'introspection et de la quête de soi, offrant aux visiteurs une expérience immersive qui transcende la page écrite.

L'interprétation, impliquant d'analyser les éléments d'une œuvre pour comprendre l'intention de l'artiste, est au cœur de ce projet. Qu'elle soit celle déléguée et générée par la machine par le biais des intelligences artificielles, ou celle subjective du créateur, un dialogue vibrant s'opère entre le texte et l'image. L'accident, l'erreur, l'écart devient alors source de création.



CONSTAT

- Nous sommes entrés dans une époque inédite, marquée par une prolifération d'images sans précédent. L'avènement des intelligences artificielles génératives a radicalement bouleversé notre rapport à la production visuelle. Là où, pendant plus d'un siècle, la photographie avait établi un certain rythme de création, ces dernières années ont vu exploser les volumes d'images générées, dépassant de loin tout ce qui avait été produit depuis l'invention même de la photographie au XIXe siècle.
- Les outils d'intelligence artificielle, étant capables de produire en quelques secondes des images majoritairement photoréalistes, engendrent une quantité écrasante d'images, que ce soit pour l'art, la publicité, ou les médias sociaux.
- Ce raz-de-marée visuel soulève des questions profondes. Que devient la valeur d'une image dans un monde où elle peut être générée à l'infini ? Comment distinguer l'œuvre unique dans un océan de contenus automatisés ? Et surtout, quel regard porter sur cette abondance ?
- Dans cette nouvelle ère, il ne s'agit plus seulement de produire des images, mais de redéfinir leur sens, leur usage et leur portée.

LE LYCÉE

JEAN MACÉ DE NIORT

Projet pour le lycée Jean
Macé de niort

A destination d'une classe
de première de spécialité
arts plastiques.

Le lycée Jean Macé est un établissement public d'enseignement général et technologique situé à Niort, dans les Deux-Sèvres. Il propose des enseignements variés, dont la spécialité arts plastiques.

Se situant en centre ville, il bénéficie d'une situation privilégiée au cœur d'un riche écosystème culturel. Il est proche du centre national de la photographie Villa Pérochon, du Séchoir, du Piloni, de l'espace Grapelli, où se tiennent régulièrement des expositions artistiques.



Financement : Pass
culture

Période : de novembre
2024 à mars 2025.



LE PROJET

La séquence proposée entre dans le cadre d'un projet EAC.

- **Un projet pluridisciplinaire** (Impliquant les professeurs de Français, SVT, Arts plastiques, les documentalistes, l'infirmier et des partenaires extérieurs).
- **Un partenariat avec la villa Pérochon** (centre national de la photographie) et le Lion's club Doyen.
- **Trois rencontres avec des artistes** (Pascal Mirande, Thomas Pendelieu, Brodbeck et de Barbuat) et le médiateur de la Villa Pérochon (M Fouet)
- **Une double exposition** (lycée - "Temple" de Chauray)



LES PARTENAIRES

- Un partenariat a été mis en place avec la Villa Pérochon. Ses conditions sont définies par une convention signée entre la direction et la structure culturelle.
- Le Lion's club Doyen Niort



LA SEQUENCE

Crédit photographique : Brodbeck et de Barbuat

Cette séquence interroge la place des intelligences artificielles dans le processus de création artistique.

Questionnements

- 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 ?

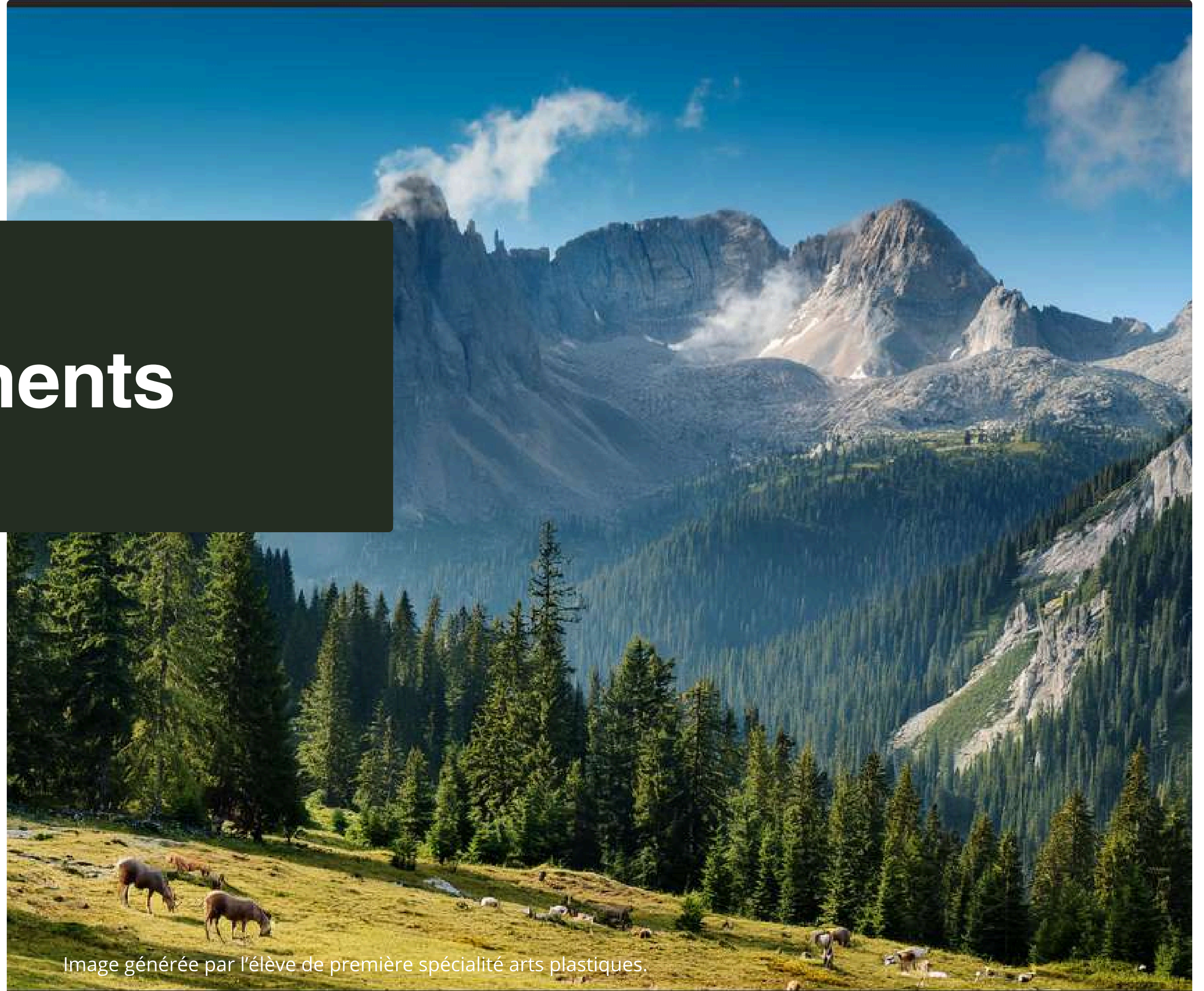


Image générée par l'élève de première spécialité arts plastiques.



Image générée par une élève - phase de recherche de son travail.

Déroulement

1 UN PREALABLE AU SUJET : “INTERPRETEZ”

Dans le cadre d'un projet pluridisciplinaire, les élèves ont questionné la notion **d'interprétation** à partir de “mots” choisis dans les textes poétiques d'Hélène Dorion. Ces termes agissent comme des incitations à créer, et questionnent la métaphore, les symboles, l'oxymore...

2 UNE PROPOSITION : “FORET ARTIFICIELLE”

et utilisation des intelligences artificielles dans le processus de création

3 DES RENCONTRES AVEC DES ARTISTES

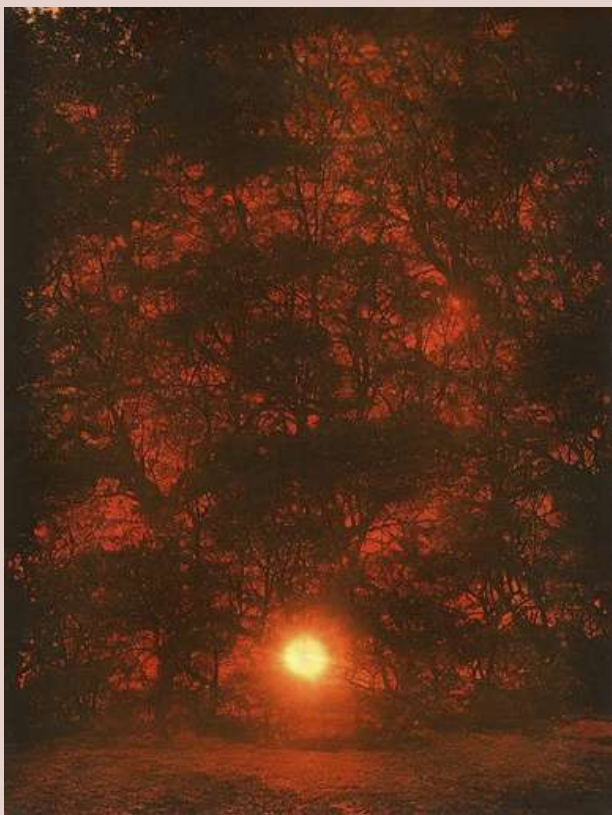
Entretiens et conférences avec des artistes.

4 SELECTION DES TRAVAUX ET EXPOSITION

Travail de verbalisation pour sélectionner, et associer les travaux entre eux en vue de leur exposition. Accrochage.

Proposition : FORÊT ARTIFICIELLE.

En ayant recours, dans votre processus de création, à l'intelligence artificielle, de manière ponctuelle ou fréquente, proposez une réalisation plastique dessinée, à travers laquelle vous questionnerez la proposition : "Forêt artificielle". Cette réalisation sera la seconde de votre série.



Mathieu Bernard-Reymond,
The sun will spew red, then it will be gone. (Si le soleil ne revenait pas).

"Comment l'artiste, se demandait-on déjà, peut-il créer et raconter le monde, son monde, en compagnie de cette technologie de plus en plus bavarde ? Comment le peut-il encore, désormais qu'elle est intelligente ?

[...]

Des bribes de souvenirs personnels à la littérature syncopée de Ramuz, les mots appellent des images, que l'artiste fait décanter dans son creuset algorithmique. Prises de vue, images générées artificiellement, images collectées s'y mêlent. À l'objectif de la perfection promise par un maniement docte de ces outils numériques, il préfère une exploration de leurs failles, pour immiscer, dans ce monde d'images pleines d'assurance et vides d'expériences, un peu du tremblement de nos destins humains."

Centre photographique Rouen Normandie, à propos de l'exposition de Mathieu Bernard-Reymond.

Questionnements

- L'IA PEUT-ELLE ÊTRE CONSIDÉRÉE COMME UN VÉRITABLE CRÉATEUR ARTISTIQUE ?
- L'IA DEVIENT-ELLE UN SIMPLE OUTIL, OU L'ARTISTE DEVIENT-IL UN "DIRECTEUR DE CRÉATION" QUI GUIDE L'IA POUR EXPRIMER DES IDÉES ? QUELLE EST LA PART DE L'ARTISTE DANS CE PROCESSUS COLLABORATIF ?

CHAMP DES QUESTIONNEMENTS PLASTICIENS

Représentation : Langages, moyens plastiques & enjeux artistiques

Figuration et construction de l'image.

Figuration et construction de l'image : espaces narratifs de la figuration et de l'image, temps et mouvement de l'image figurative.

Espaces propres à l'image figurative

Proposition

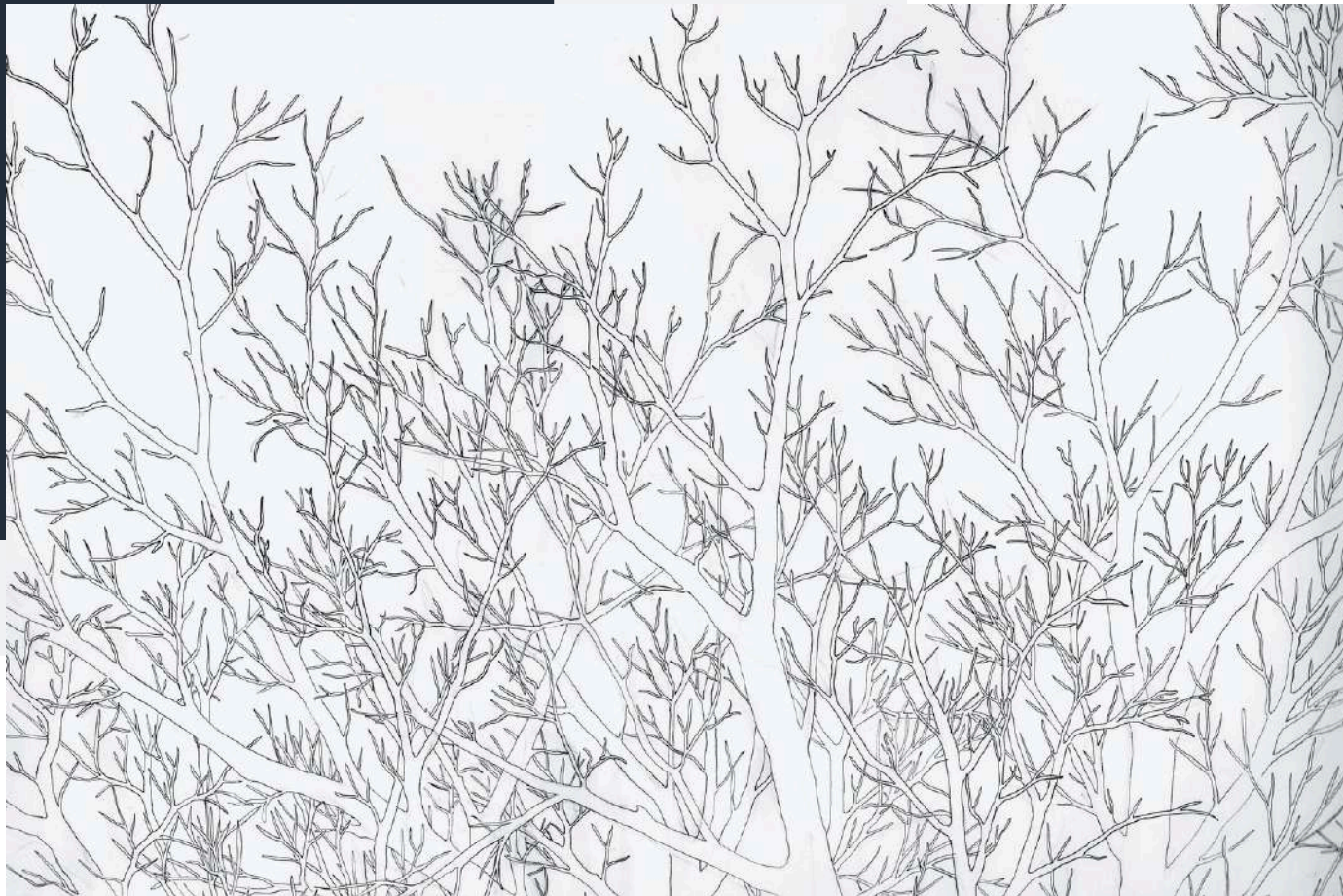
DE COURS : FORÊT ARTIFICIELLE

- L'IA peut-elle être considérée comme un véritable créateur artistique ?
- L'IA devient-elle un simple outil, ou l'artiste devient-il un "directeur de création" qui guide l'IA pour exprimer des idées ? Quelle est la part de l'artiste dans ce processus collaboratif ?

La dimension exploratoire et réflexive de cette séquence, permet aux élèves de questionner en profondeur la notion de création artistique à l'ère numérique, tout en développant une démarche plastique personnelle. En associant expérimentation graphique et usage critique de l'intelligence artificielle, elle ouvre un espace de recherche artistique hybride entre technologie et sensibilité, où l'élève devient à la fois créateur, observateur et analyste de son propre processus.

Objectifs

DE LA SEQUENCE PEDAGOGIQUE



Détail d'un dessin à l'encre d'une élève de première de spécialité arts plastiques.

1. Explorer les potentialités plastiques et conceptuelles de l'intelligence artificielle dans un processus de création artistique.

> Amener les élèves à expérimenter différentes modalités d'utilisation de l'IA (générative, suggestive, transformante...) afin d'en évaluer les apports et les limites dans la production d'une œuvre plastique.

2. Questionner la notion d'auteur et de créativité dans une démarche collaborative homme/machine.

> Développer une réflexion critique sur la place de l'artiste face à une IA créative, en interrogeant la répartition des rôles entre outil et intention artistique.

3. Construire une image figurative autour de la proposition "Forêt artificielle" en mobilisant les moyens plastiques du dessin.

> Travailler la représentation d'un espace narratif ou symbolique (la forêt), en y intégrant une tension entre naturel et artificiel, réel et imaginaire, par le biais de la figuration.

4. Développer une démarche de création sérielle en lien avec un projet personnel.

> Inscrire cette production comme une étape d'un travail plus large, en cohérence avec une première réalisation, en affinant une posture artistique et des choix plastiques.

5. Analyser et justifier ses choix plastiques et conceptuels dans une production accompagnée d'une trace écrite.

> Encourager les élèves à expliciter leur processus de création, le rôle de l'IA, les références artistiques ou visuelles mobilisées, et les intentions liées à la représentation choisie.

Place de l'IA dans le processus



Détail d'un dessin à l'encre d'un élève de première de spécialité arts plastiques.

L'intelligence artificielle peut intervenir à plusieurs moments clés du processus de création, selon les intentions de l'élève et la place qu'il souhaite lui donner.

1. Phase de recherche et d'inspiration visuelle

L'IA peut générer des images à partir de mots-clés ou de descriptions liées à "Forêt artificielle", servant de base de réflexion, de collage, ou de stimulation de l'imaginaire. Cela peut aider l'élève à explorer différentes ambiances, textures ou formes.

2. Élaboration de croquis ou de compositions préliminaires

L'IA peut proposer des variations de compositions, des mises en scène ou des éléments visuels que l'élève peut ensuite sélectionner, transformer, ou combiner dans une démarche plastique plus personnelle.

3. Transformation ou altération d'éléments figuratifs

L'élève peut utiliser l'IA pour transformer des éléments réalistes (ex. : arbres, branches, animaux) en structures hybrides, mécaniques ou artificielles, créant ainsi un dialogue entre naturel et technologique dans l'image.

4. Travail de finalisation ou d'enrichissement plastique

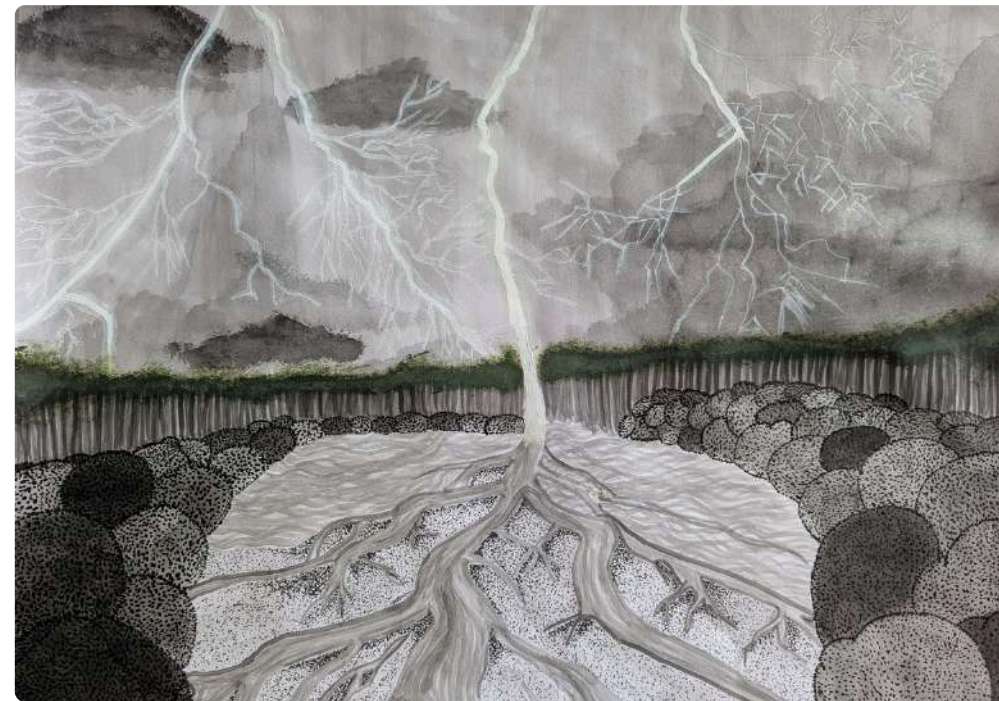
À ce stade, l'IA peut être mobilisée pour générer des textures, des motifs ou des détails que l'élève intègre manuellement dans son dessin, ou qu'il interprète graphiquement, prolongeant le dialogue créatif homme/machine.

Réalisations d'élèves

- Pour la rédaction du prompt, les élèves décrivent l'image mentale qu'ils ont de leur réalisation. Ils sont surpris de l'écart qui s'opère entre cette image mentale et la proposition de l'intelligence artificielle.

Prompt :

“Des racines fendent le sol comme des éclairs chacun de leur côté. Au loin, dans une grande forêt de bois, des racines se mélangent à la sève de ces arbres. On peut avoir une impression que certaines de ces racines, on un regard vers le ciel et qu'elles observent les nuages. On peut s'imaginer qu'elles essayent d'apprendre une langue, la langue de l'horizon.”



Réalisation d'une l'élève à l'encre et à la peinture acrylique, et son étape intermédiaire générée par l'intelligence artificielle Photoshop.

Réalisations d'élèves

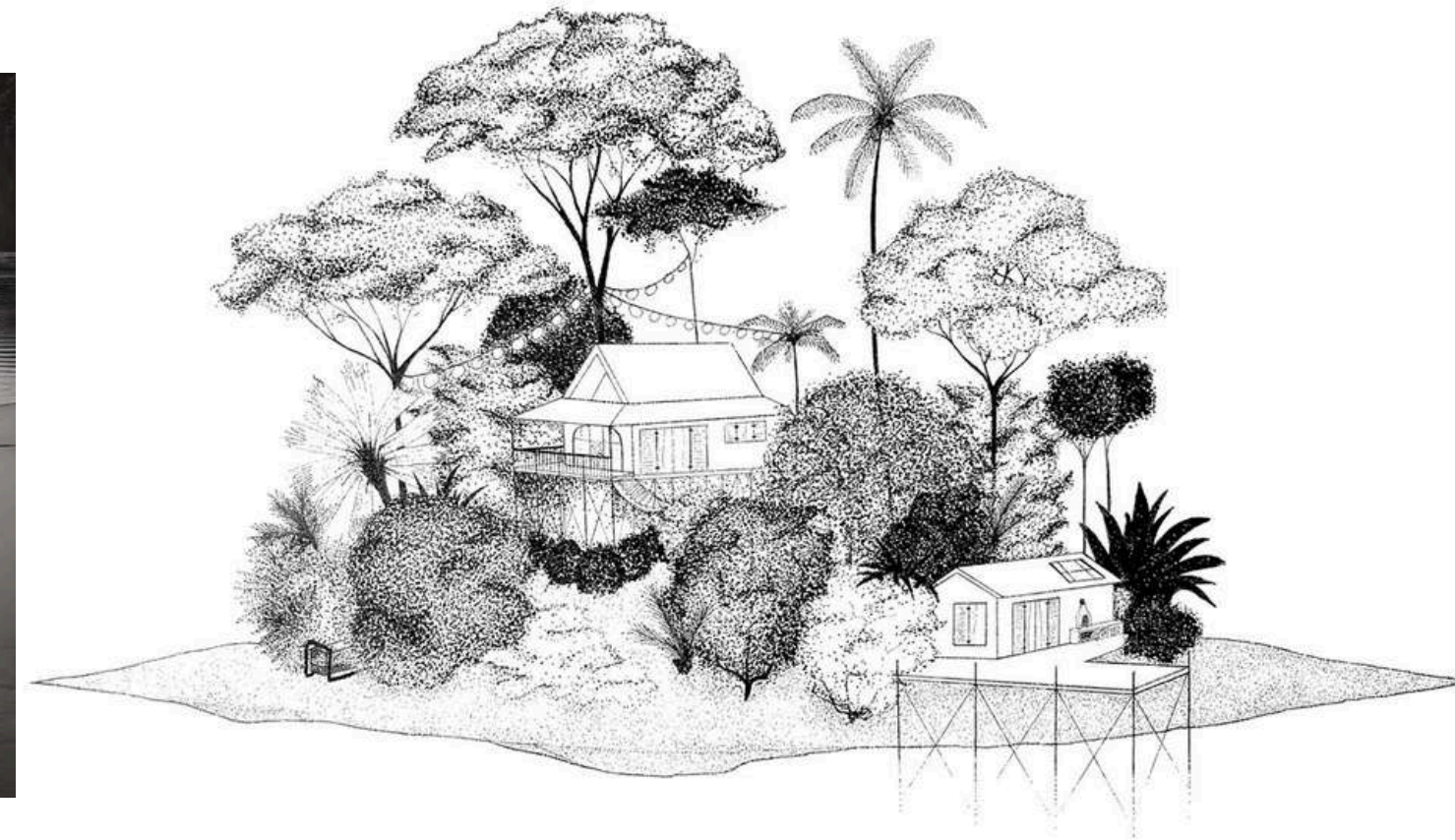
Etape 1 : le premier dessin (sans IA)



Etape 2 : l'image générée par ordinateur (IA)

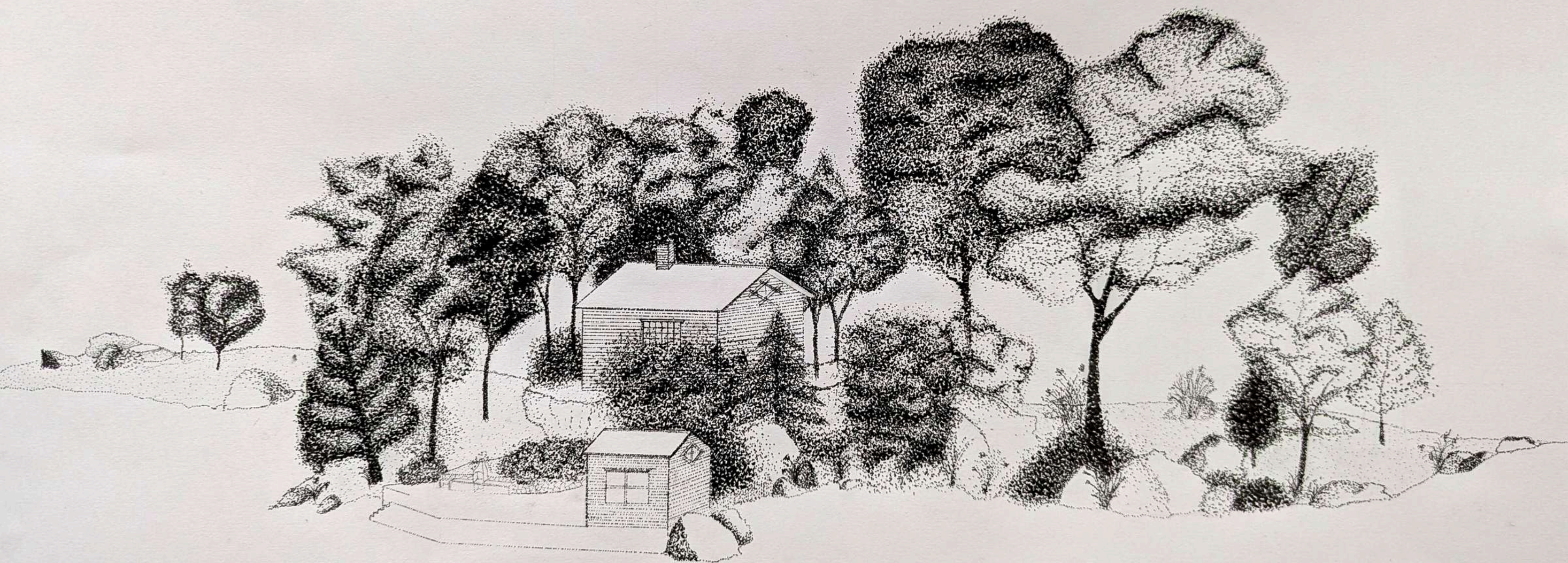


Etape 3 : le dessin réalisé avec une intervention ponctuelle de l'IA dans le processus de création



Les différentes étapes de la réalisation du projet d'un élève de première de spécialité arts plastiques du lycée Jean Macé

Deux dessins à l'encre ; une image générée par ordinateur.



Les limites de l'IA



Nous pouvons constater, que l' intelligence artificielle de Photoshop, génératrice d'images, a ses **limites**. Nous faisons le constat avec les élèves :

- de **déformations, d'incohérences**.
- d'une **censure éthique** liée à des filtres.
ex : sur Photoshop, le terme "mort" dans un texte bloque toute génération d'images.

Pour générer cette image, nous n'avons pas pu employer le terme "arbre mort" dans le prompt. Nous l'avons remplacé par celui "d'arbres desséchés" pour que l'image soit générée.



Image générée par une élève de première du lycée Jean Macé.

AUTRES LIMITES DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES PROPOS GÉNÉRAUX

1 LIMITES TECHNIQUES

- **Compréhension du contexte limitée**

L'IA ne comprend pas réellement le monde : elle associe des mots à des motifs visuels appris. Résultat :

→ erreurs anatomiques, objets incohérents, arrière-plans flous, etc.

- **Dépendance aux données d'entraînement**

Si une IA n'a jamais vu un certain style ou sujet, elle risque de mal le générer ou de l'ignorer.

- **Difficulté à suivre des instructions complexes.**

Elle peut produire un résultat partiellement incohérent (flou, déformation, etc.).

3 LIMITES JURIDIQUES

- **Droit d'auteur**

Les IA génératrices d'images peuvent utiliser des œuvres protégées sans permission. Qui détient alors les droits sur l'image générée ?

- **Risques liés à la désinformation**

Les deepfakes ou fausses images

2 LIMITES ÉTHIQUES

- **Risque de génération de contenus nuisibles**

L'IA peut produire des images violentes, discriminatoires ou trompeuses si elle n'est pas correctement filtrée.

- **Reproduction des biais**

Si elle a été entraînée sur des données biaisées (ex : stéréotypes), elle les reproduit.

- **Violation de la vie privée**

L'IA peut générer des visages ou des scènes ressemblant à des personnes réelles sans leur consentement.

4 LIMITES ARTISTIQUES ET HUMAINES

- **Créativité limitée par les données**

L'IA ne crée rien de fondamentalement nouveau : elle réassemble ce qu'elle connaît.

- **Absence d'intention ou d'émotion**

Une image générée ne porte pas de message conscient, de symbolisme volontaire, ou de vécu personnel.

- **Uniformisation des styles**

Tendance à produire des images "lisses" ou similaires, manquant d'une vraie singularité artistique.

Et si on soumettait à l'IA un extrait de texte du recueil d'Hélène Dorion *Mes Forêts ?*



Les racines

fendent le sol comme des éclairs

avancent dans leur solitude et tremblent

pareilles à une vaste cité de bois les racines

s'accordent à la sève qui les fouille

observent-elles les nuages

pour apprendre

la langue de l'horizon



Je veux que les images soient plus surréalistes ! *



*prompt du professeur dans le cadre d'une démonstration.

Les élèves ont été amenés à choisir trois questions dans cette liste et à les traiter.

Choisis 3 questions dans cette liste et traite les.

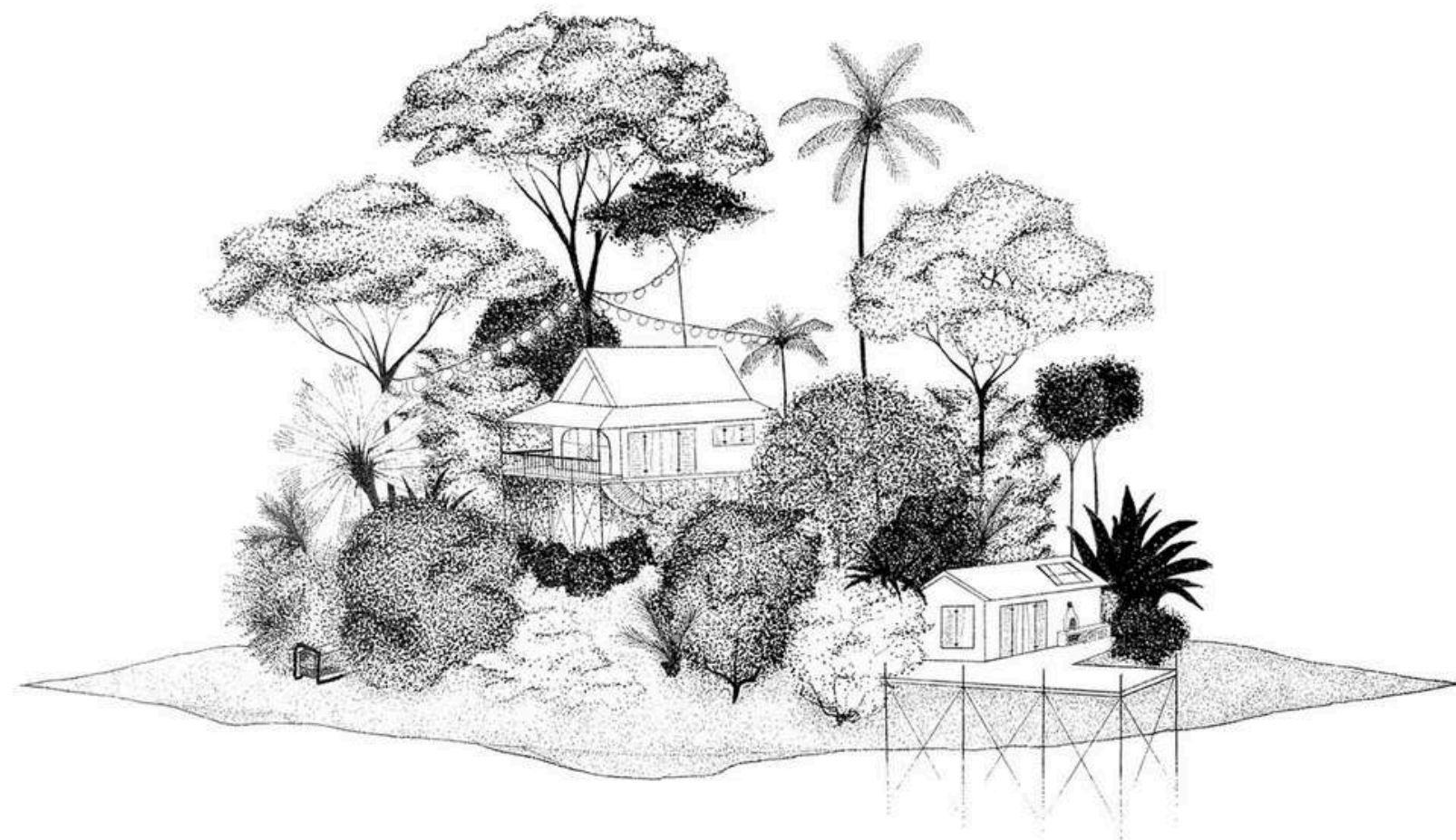
Questions générales sur la proposition donnée : “Forêt artificielle”.

1. Qu'est-ce qu'une "forêt artificielle" aujourd'hui ? Est-elle purement technologique, ou peut-elle aussi être une métaphore ?
2. Comment une forêt, symbole du naturel et du vivant, peut-elle être imitée ou réinventée par l'intelligence artificielle ?

Questions sur l'usage de l'intelligence artificielle dans ton processus créatif

3. Comment l'IA influence-t-elle ton regard artistique sur la nature ?
4. Ton intervention humaine est-elle en collaboration ou en tension avec les suggestions de l'IA ?
5. L'IA peut-elle vraiment “comprendre” ce qu'est une forêt ou se contente-t-elle d'en générer des images stéréotypées ?
6. Quelles limites rencontres-tu en travaillant avec l'IA sur un sujet aussi symbolique et organique ?
7. L'utilisation de l'IA dans la création ne rend-elle pas ta "forêt artificielle" doublement artificielle (par le thème et par le processus) ? Développe ta réponse.

Réponses données par les élèves :



“Les limites imposées par l'IA sont dans son nom : c'est une intelligence robotique, sans âme, contrairement au sujet sur lequel j'ai travaillé. Même si il est intéressant de travailler avec elle, je pense qu'elle ne pourra jamais apporter d'émotion (celle qu'on ressent en voyant une œuvre), car les images produites ne viennent pas d'un humain.”

“L'intelligence artificielle se contente d'assimiler toutes les informations qu'elle a à disposition pour générer une image qui ressemblent assez à la forêt pour satisfaire l'utilisateur. Le côté stéréotypé peut se faire ressentir car elle se nourrit des "clichés" trouvés sur internet.”

1- Comment l'IA influence-t-elle ton regard artistique sur la nature ?

Avec une idée déjà bien précise en tête, j'ai exécuté Photoshop Beta pour avoir un modèle sur lequel m'appuyer par la suite, j'ai alors obtenu différentes générations IA, certaines étaient aux antipodes de mon imagination, d'autres étaient à peu de chose près ce que je voulais, c'est pourquoi j'ai aussi choisi de mêler différents éléments (ex: guirlandes initialement absentes que j'ai ajouté sont issues d'un autre tirage) pour que je puisse retrouver l'image bien précise que je m'étais imaginée.

2-Ton intervention humaine est-elle en collaboration ou en tension avec les suggestions de l'IA ?

Le rendu œuvre de l'IA, dont je me suis servie pour mon second dessin m'a forcément plu puisque que je l'ai choisie, peut être grâce à l'harmonie, le style, la disposition, le type de faune... Mais ces détails qui mon plus ont, pour la plupart, été précisés dans MON prompt (si on exclut les poteaux électriques indésirables!) c'est donc pour moi une véritable collaboration, m'appuyant en grande partie sur cet exemplaire, mais en ajustant le curseur de manière à ne pas faire une copie conforme. Montrant ainsi les limites de cet outil parfois si pratique.



LES RENCONTRES AVEC LES ARTISTES

Crédit photographique : Brodbeck et de Barbuat



RENCONTRE 1

Pascal Mirande, artiste plasticien et photographe.

Il travaille autour de la thématique de la forêt à travers une série de dessins au stylo à bille noir.

N'utilisant pas l'intelligence artificielle dans sa pratique, et revendiquant une démarche qui se veut la plus simple possible, son point de vue nous semblait tout aussi important.

RENCONTRE 2

Brodbeck et de Barbuat

Brodbeck et De Barbuat sont diplômés de l'**École nationale supérieure de la Photographie d'Arles**. Ils ont été résidents de la **Villa Médicis** de 2016 à 2017 (**Académie française de Rome**). Lauréats de la commission photographique nationale « Image 3.0 » en partenariat avec le Jeu de Paume et les collections nationales Cnap en 2021, ils se sont vu décerner le Prix Jeune Création 2013, le **HSBC Award for Photography** et le **prix Nestlé** au Festival Images Vevey en 2010.





Brodbeck et de Barbuat (Simon Brodbeck et Lucie de Barbuat) sont un duo d'artistes franco-allemands basé à Paris. Depuis 2005, leurs projets prennent la forme d'ensembles qui remettent en question l'histoire de la photographie et la représentation de la réalité dans les images contemporaines. Inspirés par les croyances liées au mystère de l'âme, leur travail capture la mélancolie silencieuse de l'homme de différentes manières, soulignant le fossé entre son existence et le monde des rêves.

La visioconférence a duré une heure. Elle a débuté par une présentation de leur travail par les artistes. S'en est suivi une série de question posée par les élèves.

Questions aux artistes

Parmi les questions posées, il y eut :

Comment s'organise votre travail de collaboration ?

D'où vous est venue l'envie de mélanger les anciennes œuvres avec l'IA dans la série *Une histoire parallèle* ?
Pensez-vous que cette série est plus d'actualité que jamais ?



Visez-vous un public en particulier ?

Quel projet a été un tournant dans votre carrière d'artistes ?

de
et
Brodbeck
Barbuat

Séries présentées en conférence :



Crédit photographique : Brodbeck et de Barbuat

de
et
Brodbeck
Barbuat



Scènes de Vie, 2006-2008.

“Scènes de vie révèle à partir de la hauteur d'un plafond un moment de vie simple et quotidienne.”

Les Mondes perdus, 2004-2008.

Ce n'est que par la photographie et la lenteur de son enregistrement que les couleurs voilées de la nuit apparaissent et révèlent des mondes cachés à la périphérie de nos villes.



Les Mondes Silencieux, 2008-2011.

Cette série trouvera une résonance dans la réalité, onze ans plus tard, au cours de la période Covid-19.



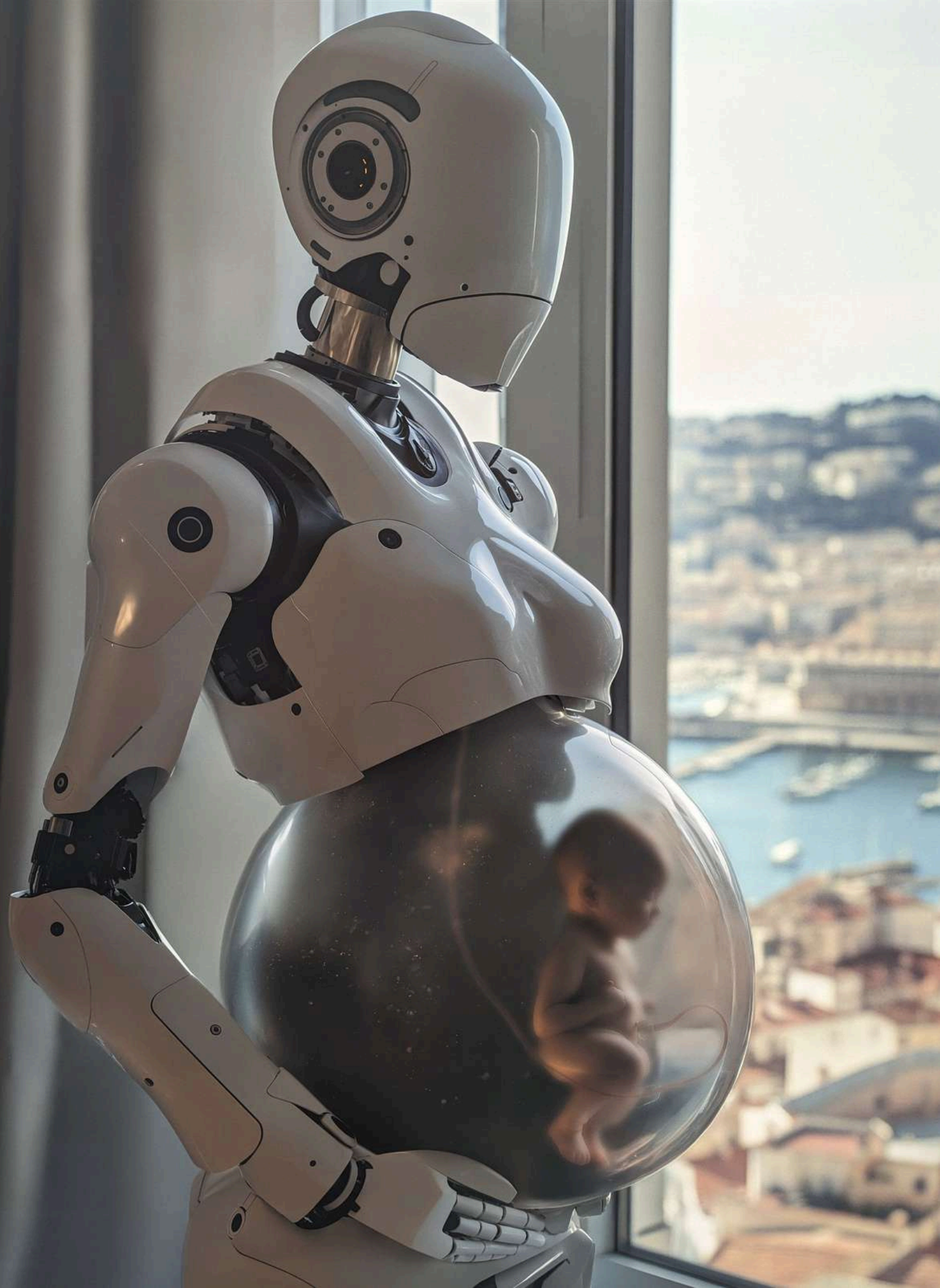
Les Mille Vies d'Isis, 2019-2021.

CGI : Acronyme signifiant "Computer-Generated Imagery", et désignant autrement dit l'ensemble des images, séquences, animations 3D, effets spéciaux etc. générés sur ordinateur. La CGI permet de maîtriser son image totale, contrairement aux IA génératives. Il est très utilisé dans la conception des jeux vidéos.



Une histoire parallèle, 2022-2023.

Etude d'après Helmut Newton, Bergström at the University of Miami pool, Florida, 1978 - 2022.



RENCONTRE 3

Thomas Pendeliau,
photographe et vidéaste.

Le Fresnoy

Il questionne la relation entre le vivant et l'artificiel.

Comment l'IA modifie notre rapport au réel et ce qui est vivant ?

Il réalise un film de science fiction qui se situe à la fin du siècle. Son travail vidéo commence là où s'est arrêté sa série photographique *La 5ème saison*. Les figures de personnes âgées dans un ephad, de robot enceinte sont récurrentes dans son oeuvre.

Crédit photographique : Thomas Pendeliau, *La Cinquième saison*



La Cinquième Saison, Thomas Pendeliau

Crédit photographique : Thomas Pendeliau, *La Cinquième saison*

PRINCIPALES COMPETENCES TRAVAILLEES

1

PRATIQUE

S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique.

2

PROJET

Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.

3

OUTILS NUMERIQUES

Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.

4

SAVOIRS

Établir une relation sensible et structurée par des savoirs avec les œuvres et s'ouvrir à la pluralité des expressions.

“Les questionnements du programme sont travaillés en faisant interagir la pratique et la culture artistiques.” Extrait du programme.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

- Le cadre de référence des compétences numériques (CRCN) est inspiré du cadre européen DigComp 2.1 (Digital Competence Framework for Citizens, 2017)
- Il est entré en vigueur à la rentrée scolaire 2019.
- Il est valable de l'école primaire à l'université.

DOMAINE 2

Communication et collaboration

- **Compétence 2.3 Collaborer**

DOMAINE 5

Domaine 5 : Environnement numérique

- **Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique**



Image générée par intelligence artificielle par une élève de première, à partir d'un prompt.

RÉCAPITULATIF DES OUTILS EMPLOYÉS

- Une caméra de visioconférence à cadrage automatique (elle analyse les mouvements et repère le locuteur, pour automatiquement le cadrer et faire le point), une enceinte pour les visioconférences et un vidéoprojecteur.
- 5 Ordinateurs
- Intelligences Artificielles : Photoshop 2025, chat GPT.
- Messagerie de l'ENT.
- Apps éducation et Google meet (pour les visioconférences).





ADOBE CREATIVE CLOUD

“Adobe Creative Cloud est un ensemble d'applications et de services proposés par Adobe Systems, qui permet aux abonnés d'accéder à une collection de logiciels.”



PHOTOSHOP BETA

Photoshop Beta est une application distincte d'Adobe Photoshop. Elle y est néanmoins rattachée. La dernière version intègre des fonctionnalités propulsées par l'intelligence artificielle, telles que la génération d'objets à l'aide de prompts, une suppression d'éléments facilitée ou encore l'étirement d'image.

!!!! L'utilisation de Beta nécessite un abonnement payant à Photoshop. Elle est soumise à des crédits (1000). Le dépassement engendre une facturation supplémentaire.



UNE ALTERNATIVE : chat gpt

“ChatGPT est un agent conversationnel (chatbot) développé par OpenAI. Il utilise des grands modèles de langage appelés transformeurs génératifs préentraînés Chat GPT peut aussi être utilisé comme générateur d'images.” (Wikipedia). Il est “conçu pour créer des images à partir de descriptions textuelles.” (Chat GPT)

The image shows an art exhibition in a room with stone walls and wooden beams. Various student artworks are displayed, including a large tapestry of a horse, a drawing of a forest, and a drawing of birds on a branch. A teal banner with white text is overlaid on the bottom left.

L'EXPOSITION DES TRAVAUX D'ÉLÈVES

Vue de l'exposition au Temple de Chauray, travaux d'élèves



**Vue générale de l'exposition qui s'est tenue au Temple de Chauray, mars 2025.
A cette occasion, les travaux des élèves ont été présentés.**



CONCLUSION

L'utilisation des images générées par intelligence artificielle (IA) dans le processus artistique peut être vue à la fois comme une aide puissante et une source de questionnements, voire de limites, selon le point de vue adopté.

Une aide à la créativité

L'IA offre aux élèves de nouveaux outils pour explorer des idées visuelles rapidement, générer des esquisses, simuler des styles variés ou encore expérimenter des compositions impossibles à réaliser autrement. Elle permet aussi à des novices de s'exprimer visuellement, élargissant ainsi l'accès à la création artistique. Dans ce cadre, l'IA est un accélérateur de créativité.

Une limite potentielle

Cependant, elle soulève des problèmes éthiques, juridiques et artistiques. D'une part, l'utilisation d'images produites à partir de modèles entraînés sur des œuvres existantes pose la question de la propriété intellectuelle. D'autre part, certains craignent une standardisation esthétique ou une perte de la "main de l'artiste", de son intention et de son imperfection humaine. Dans cette optique, l'IA pourrait devenir un frein à l'originalité si elle est utilisée sans recul critique.

En résumé

L'IA n'est ni une simple aide ni une simple limite : elle transforme profondément le rapport à l'image et à la création. Tout dépend de l'intention de l'artiste et de la manière dont il ou elle s'approprie l'outil.