

Le sujet proposé par le projet académique fédérateur qui s'intitule DESSIN - DESSEIN.

Le dessin comme projet de réalisation avec l'IA.

Nous devons être capable d'intégrer et de justifier le recours à l'IA dans nos pratiques.

Exemple de fresques, d'installations vidéo

L'IA en arts plastiques pour une fresque, une installation vidéo : c'est un outil, pas l'artiste, c'est comme un projecteur, un pochoir.

Les 4 angles abordés :

L'IA comme carnet de croquis augmenté :

La phase de recherche graphique. : On garde la main sur le choix, l'assemblage, le sens. Le dessin existe vraiment dans le carnet de projet.

L'IA intervient en phase d'idéation, comme un brainstorming visuel. La sélection, la recomposition et l'adaptation au mur restent des gestes de créateur.

L'IA comme outil de co-création avec le lieu/le public :

Ancrage contextuel de la fresque et de l'installation vidéo.

L'IA implique des mots-clés, des notions acquises, des photos du mur. Elle sort des pistes visuelles qui mixent le style + l'identité du lieu.

Une fresque est un art contextuel, une installation vidéo est éphémère : L'IA devient un moyen de digérer vite un gros volume de données sensibles du lieu pour proposer des formes pertinentes.

L'IA est utilisée comme médiateur en propositions plastiques., comme simulateur d'échelle et de rendu .

Problème technique spécifique à la fresque. : Projeter ton dessin sur une photo du mur, tester des gammes colorées selon la lumière, simuler le rendu à 10m de distance.

En arts plastiques, nous faisons des maquettes. L'IA nous fait une maquette photoréaliste en 3 mn au lieu de 3 séances

Ça évite de peindre 20m² et de se rendre compte que ça n'avale pas la lumière.

Outil de prévisualisation, l'IA sécurise les choix plastiques avant un engagement physique, limitant le gaspillage de matière et de temps.

L'IA comme matière première à transformer :

Posture artistique contemporaine. On génère des fragments, on les imprime, on les découpe, on les colle, on les repeint et on les installe.

Le résultat IA n'est jamais le résultat final.

Depuis le collage, le pop art, le sampling, l'art intègre des images existantes pour créer du sens nouveau. L'IA est juste un producteur d'images sources parmi d'autres.

L'image générée est considérée comme un matériau brut, au même titre qu'une photo d'archive ou un motif imprimé, destiné à être recadré, hybridé et recouvert par le geste pictural.

Les 3 arguments qui tuent pour éviter le "c'est pas toi qui l'a fait" :

L'IA fait à ta place : Non, elle propose. Je dispose. 1% de ce qu'elle génère finit sur le mur, et 100% est retravaillé à la main. La fresque peut faire 40h de peinture pour 1h d'IA.

Il n'y a plus de geste technique : Le geste est déplacé : il est dans le prompt, le tri, le photomontage, puis dans l'agrandissement, l'adaptation au mur, la matière. Le geste pictural reste central et visible.

C'est pas original : L'originalité est dans l'intention et l'assemblage. Duchamp n'a pas fabriqué l'urinoir. Warhol n'a pas dessiné la boîte Campbell. L'art pose des questions sur les images, il ne les fabrique pas toujours ex nihilo.