

UN COLLAGE **POP ART** **mais...** SANS COLLE

Quand l'intelligence artificielle rencontre les pratiques du Pop Art : une séquence pédagogique pour interroger la création à l'ère numérique

Classe de 4^{ème}



Une démarche critique de l'I.A. par le biais du Pop Art.

Cette séquence pédagogique propose une réflexion critique sur l'usage de l'intelligence artificielle dans une pratique artistique historiquement liée à la matérialité, au geste et au détournement : le collage. En s'appuyant sur les démarches emblématiques du **Pop Art** (*Richard Hamilton, Robert Rauschenberg, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, James Rosenquist*) qui critiquait la société et son désir insatiable des produits de consommation et de recherche de matérialité. Les élèves sont invités à concevoir un collage numérique à partir d'objets du quotidien contemporains et l'utilisation de l'I.A.

L'enjeu fondamental de cette séquence n'est pas la performance technique de l'image générée, mais *la mise en tension entre un geste artistique traditionnel et son "équivalent numérique"*. Cette approche permet d'interroger les pratiques toujours contemporaines du collage en réaffirmant les fondamentaux de l'enseignement du geste en arts plastiques et de la matérialité physique des travaux plastiques des élèves.



Le langage avant l'image : la phase d'écriture

01

Formulation du prompt

Les élèves doivent d'abord rédiger une description précise avant toute génération d'image. Cette étape place le langage et l'écrit au cœur du processus créatif.

03

Conception de l'assemblage

Réflexion sur la composition, les ruptures visuelles et l'esthétique critique recherchée avant et après la mise en œuvre numérique.

Cette phase d'écriture remplace symboliquement les gestes traditionnels de découpage, de tri et d'assemblage propres au collage manuel. Elle permet aux élèves d'apprendre à formuler une intention plastique précise et consciente. Toutefois l'I.A générative se trouve souvent en difficulté pour générer un semblant de collage. Se référant plus souvent aux stéréotypes du POP ART.

02

Choix des objets

Sélection d'objets du quotidien dans une logique critique de la société de consommation, en référence aux codes du Pop Art. Même si les objets ont changés ils restent des biens de consommation populaires et parfois iconiques encore aujourd'hui.

04

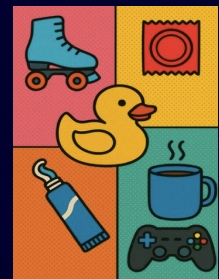
Ajustements atifs

Aller-retour entre texte et image générée pour comprendre les contraintes et possibilités de l'outil.

Les résistances de l'IA face au collage

1) Une composition "stéréotypée".

L'IA sait reproduire des couleurs et/ou des motifs répétitifs et conventionnels qui ne correspondent pas à l'esprit de détournement et de discontinuité du collage artistique mais du "à la manière de" *Andy Warhol* ou le "Poster POP ART" divisé souvent en 4 couleurs (CMJN).



Les résistances de l'IA face au collage

2) Des images lisses ou cohérentes

L'IA tend aussi à produire des compositions unifiées et séduisantes, souvent en volume ou en 3D, en éliminant souvent les ruptures visuelles caractéristiques du collage. Et si elle s'échappe des stéréotypes des couleurs, elle peut alors générer de l'anecdotique, voire des anachronismes.



Or, le collage repose précisément sur la **rupture**, la **discontinuité** et une certaine **maladresse assumée**. Cette contradiction devient un levier pédagogique majeur : l'élève comprend que l'IA ne pense pas le collage, mais cherche avant tout à produire une image normalisée.

Les résistances de l'IA face au collage

3) Absence de matérialité

L'IA se retrouve surtout en difficulté pour reproduire les superpositions visibles, les bords découpés, la texture du papier et l'imperfection assumée du geste manuel. L'intelligence ne peut pas facilement imiter le geste ou la maladresse.



Or, une fois encore le collage repose justement sur le **découpage**, la **matérialité du papier**, sa **brillance ou non**, et de ses **superpositions là encore assumées**. Cette contradiction entre intelligence, et matérialité : l'élève comprend que l'IA ne pense pas le collage, mais cherche avant tout à produire une image normalisée.

Ce que l'IA ne sait pas faire... sans une écriture précise.



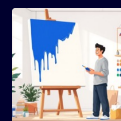
La coupure



Le geste physique de découper, qui crée des bords nets et des ruptures franches entre les éléments ou des déchirures



L'accident



Les erreurs heureuses, sont ici maîtrisées sans les débordements et imprévus qui enrichissent la création manuelle



La matérialité



L'épaisseur du papier, la texture de la colle, la présence physique des matériaux assemblés



Le geste



L'intentionnalité incarnée, le mouvement de la main, la présence du corps dans l'acte créatif

Loin de remplacer les pratiques plastiques traditionnelles, l'IA peut réaliser une illusion de collage mais rarement avec ces 4 fondamentaux du "COLLAGE" sur le même rendu final. Cette **outil de questionnement critique**, prolongeant l'esprit du Pop Art tout en réaffirmant les fondamentaux de l'enseignement des arts plastiques : **intention, regard, détournement et sens**. Ce « **collage sans colle** » et aussi « **sans mains** » révèle finalement autant les limites de l'IA que la richesse irremplaçable du geste artistique.



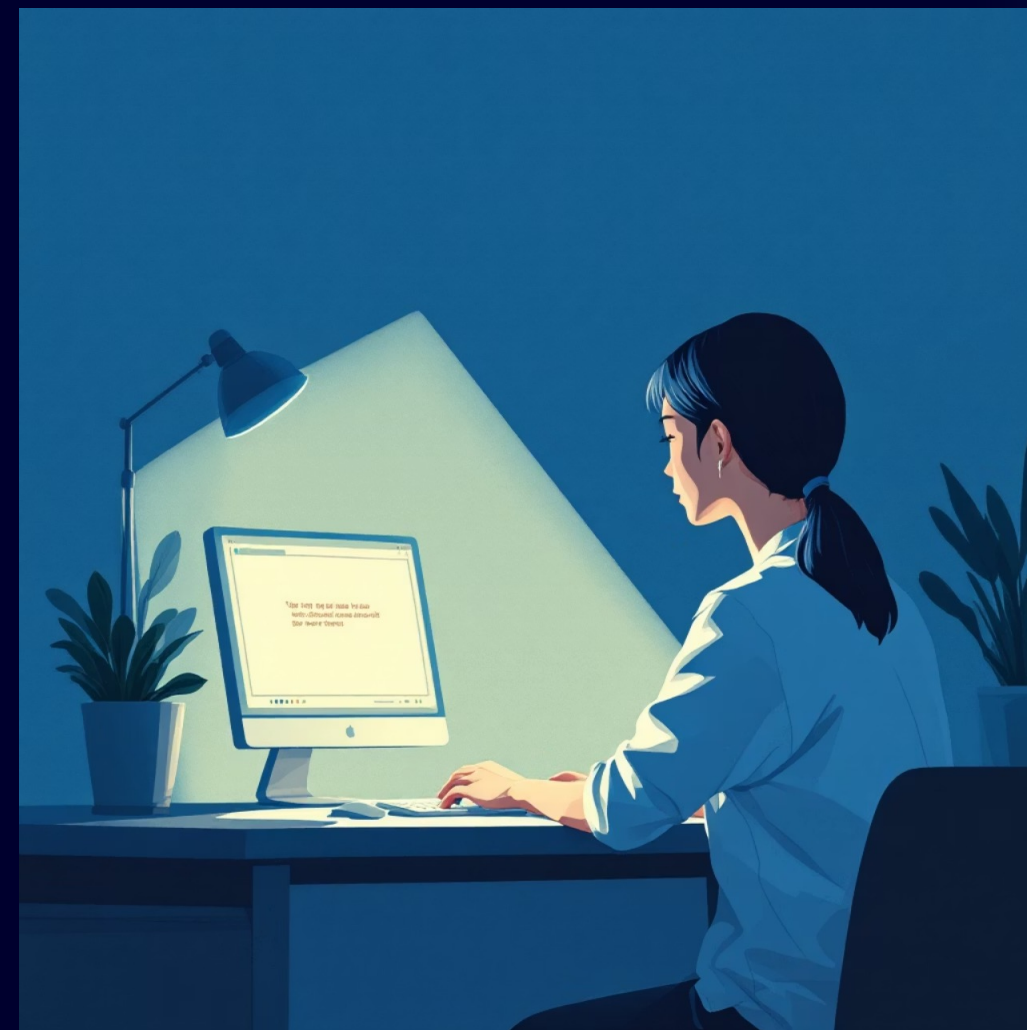
Détourner l'outil : stratégies de reformulation

Pour contourner les automatismes de l'IA, les élèves doivent donc **réécrire, contraindre et détourner** leurs prompts de manière progressive. Ce travail de reformulation révèle que l'image générée n'est jamais immédiate, mais le résultat d'un dialogue avec la machine.

Les stratégies développées incluent :

- Spécifier explicitement les ruptures visuelles souhaitées
- Demander des assemblages « imparfaits » ou « découpés »
- Contraindre le style graphique pour éviter le rendu 3D
- Multiplier les descripteurs de discontinuité
- Référencer des artistes précis du Pop Art

L'IA apparaît alors comme un **outil normatif**, porteur de biais esthétiques et conceptuels qui nécessitent une vigilance critique constante de la part du “créateur”. Elle peut figurer une idée, voir l'améliorer mais ne peut d'évidence à aucun moment remplacer le geste ou simuler un heureux hasard.



Questions critiques : Quid de l'objet, les marques et la responsabilité... légale (?)

Le statut de l'objet reproduit

L'IA reproduit de plus des logos et objets de consommation sans distance critique ni responsabilité symbolique, contrairement à une démarche artistique consciente et située dans son contexte.

Droit à l'image et propriété

Questions juridiques et éthiques autour de la reproduction automatisée de marques commerciales sans autorisation ni intention artistique délibérée.

La notion d'auteur

Cette absence d'intention interroge fondamentalement la notion d'auteur, de citation et de responsabilité dans la production des images contemporaines générées par IA.



Une vraisemblance pour une ressemblance...



Finalemment...

L'élève comprend que l'IA peut certes produire après de nombreux essais un collage artificiel. L'intelligence de l'élève est donc de contraindre par l'écrit l'IA afin d'assembler des images dans un semblant de collage et de matérialité. Mais qu'elle ne peut en aucun cas remplacer le hasard, la main, ou le geste de l'Humain.





Un projet de collage valorisant et efficace



110 min

Durée d'une séquence

Réalisable en deux heures de cours incluant présentation, recherche, écriture, génération et verbalisation

100%

Accessibilité

Élèves en difficulté valorisés, y compris ceux moins à l'aise avec les pratiques plastiques traditionnelles du collage.

3

Phases clés

Recherche, production technique et temps de verbalisation critique

Les images générées se révèlent visuellement satisfaisantes et rapides à produire, renforçant l'engagement et la motivation des élèves.