

Les écoles d'art et de design bousculées par les intelligences artificielles génératives : « Ça m'intéresse de savoir les dompter pour ne pas me faire remplacer »

Séverin Graveleau et Nicolas Six

Face aux mutations amorcées par les IA génératives sur le marché du travail, les formateurs apprennent aux élèves à « domestiquer » ces outils pour devenir plus créatifs et plus productifs. Toutefois, avec ces gains de rendement, le corps enseignant craint que les entreprises ne soient tentées d'alléger leurs équipes.

En cette fin de septembre, sous l'immense verrière centrale de l'Ecole nationale supérieure de création industrielle (Ensci - Les Ateliers), à Paris, quelques étudiants s'affairent déjà sur leur projet de fin d'études. Au milieu d'un mélomélom de pots de peinture, de maquettes de toutes formes, d'odeurs de bois et de colle, ils travaillent la matière pour peaufiner cette création qui leur permettra, dans moins d'un an, de sortir d'ici avec un diplôme de « créateur industriel » ou de « designer textile ». Ce rapport aux matériaux, présent partout ici, tranche avec le thème du tout nouveau cours que le designer et formateur Etienne Mineur entame avec une quinzaine d'élèves dans une petite salle à l'étage : les usages des intelligences artificielles (IA) génératives en design.

A l'image des multiples machines des ateliers « bois », « métal » ou « plastique » qui grondent au rez-de-chaussée, ces IA constituent « un autre type d'outil qu'il va vous falloir apprendre à savoir utiliser intelligemment dans votre processus de création », explique le professionnel devant ces étudiants de différents niveaux. ChatGPT, Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, Lensa : sur son écran défilent les noms de ces IA dont les écoles d'art et de design ne peuvent plus ignorer l'existence tant elles sont « susceptibles de bouleverser certains métiers de la création », selon Etienne Mineur.

Les élèves, tous volontaires pour participer à ce « studio expérimental », écarquillent les yeux lorsqu'il leur montre les progrès phénoménaux des IA en matière de génération d'images, de sons ou de vidéos depuis deux ans. Ils sourient lorsqu'il leur dévoile les productions parfois hasardeuses de « ce nouvel assistant des créateurs, complètement fou mais infatigable ». Et font la moue quand il évoque les limites de ce dernier, ses biais culturels et les risques qu'il fait peser sur la diversité dans la création...

« Ça m'intéresse de savoir dompter ces IA pour que ça devienne un outil et pour ne pas me faire remplacer par elles », commente Elisabeth, 18 ans, dans une analogie autour de la « domestication de la bête » que l'on retrouvera dans le vocabulaire de plusieurs interlocuteurs. « L'IA n'a pas l'éthique, la morale et l'empathie nécessaires au créateur, complète Tess, 18 ans. Mais si elle permet, comme celles entraînées à jouer aux échecs, de faire des coups "non humains", de penser à des choses auxquelles on n'aurait pas pensé seul, il ne faut pas rejeter par principe... » Jonas (l'ensemble des jeunes interrogés n'ont pas souhaité donner leur nom de famille), 22 ans, le résume autrement : « Au début, j'avais peur. Maintenant, je vois que ça peut surtout me servir pour la phase d'inspiration au début d'un projet. Mais ça manque d'intuition et de caractère... »

Une forme de désintérêt

Ces témoignages mêlant crainte, parfois rejet, curiosité mais attentisme, rarement teintés d'enthousiasme béat pour les IA, sont au diapason des échos recueillis par Le Monde dans différentes formations qui se sont ouvertes récemment à ces nouveaux outils, et dont les étudiants rejoindront les secteurs des arts, du design, du graphisme, de la photographie, de la publicité, ou encore de l'architecture.

Certes, les IA visuelles sont loin d'être enseignées partout. Beaucoup de bac pro et de BTS ne sentent pas l'urgence de leur consacrer un nouvel apprentissage. Dans les écoles des beaux-arts, une forme de désintérêt semble dominer pour l'instant, observe Didier Lechenne, professeur à Bordeaux : « Peu de personnes en parlent vraiment. » La directrice des Beaux-Arts de Nîmes, Delphine Paul, évoque même une « vision des enseignants souvent assez critique, car l'IA questionne l'originalité et le concept même d'auteur ».

A l'opposé, dans les formations bac + 5 d'arts appliqués, ces nouveaux outils sont déjà souvent enseignés. Parmi les professeurs qui s'en sont saisis, certains confient même avoir vécu une révélation en soumettant à l'IA leur première consigne (ou « prompt », c'est-à-dire toute commande écrite envoyée à une IA), puis en voyant une image apparaître. Comme Claire Bras, normalienne chargée de l'enseignement artistique de l'image dans l'école de cinéma et de photographie Louis-Lumière, à Saint-Denis (Seine-Saint-Denis). « Je me suis rendu compte que, depuis trente ans, je ne faisais que ça : décrire des images de la façon la plus précise possible. Et voilà que ce travail de verbalisation devient le cœur du processus de création par IA. »

L'appétit des recruteurs

Pour sa dernière année avant la retraite, l'enseignante a monté un atelier de création d'images par IA. Selon elle, ces outils permettent aux élèves de progresser plus vite dans leurs apprentissages, et l'enseignement de ces instruments fait consensus à Louis-Lumière. L'école tient chaque année un conseil de perfectionnement où d'anciens étudiants sont invités à suggérer des améliorations du cursus. « L'un d'eux, le fondateur d'un studio photo new-yorkais, nous a dit cette année : "Dépêchez-vous !" L'IA est un séisme, mais notre école est une vieille dame de 100 ans, elle en a vu d'autres. »

« Les demandes d'intervention dans les formations ont explosé en 2023 », confirme Etienne Mineur. Les écoles considèrent que leur mission est de préparer les élèves pour les mutations à venir. Claire Eliot, enseignante en design textile dans plusieurs écoles, veut leur épargner « les frustrations, les peurs exagérées, la méconnaissance ». Car, dans certaines filières, des enseignants ont déjà noté l'appétit des recruteurs pour les étudiants qui y sont formés. « Les agences de publicité en sont friandes, car, en interne, peu d'employés les maîtrisent », observe Pierre Belin, publicitaire et enseignant à Sup de Pub.

Les outils les plus populaires, Stable Diffusion et Midjourney, ont à peine plus d'un an, mais leur vitesse d'adoption étonne de nombreux enseignants, qui attribuent cette mutation accélérée aux qualités des IA. Pour Frédérique Pain, directrice de l'Ensci, elles sont un « catalyseur de perceptions, capable d'aller chercher une somme considérable de références inspirantes ».

« Une période de libération totale »

Beaucoup d'enseignants sont convaincus que les IA vont changer la façon de fabriquer des prototypes. Elles permettent d'explorer des idées à une vitesse inédite : il faut quelques dizaines de secondes pour taper une consigne et obtenir la réponse de la machine. On peut ensuite corriger immédiatement celle-ci pour affiner le résultat ou s'orienter vers une autre idée.

A Sup de Pub, où la création d'images fait aussi partie des fondamentaux, les élèves « savent rarement dessiner, témoigne Pierre Belin. Avant ces outils, ils exploraient leurs idées avec des collages, des montages, des "boards", des textes. C'était lent, ça donnait des résultats imprécis. Là, tout à coup, on passe aux images réalistes. On peut se tromper et recommencer en dix secondes. Les élèves vivent une période de libération totale ».

Avec une IA, créer un brouillon convaincant est beaucoup plus facile. « Il suffit de dessiner au crayon un bonhomme avec quelques bâtons, puis de demander à l'IA ControlNet de le transformer en chevalier en armure », témoigne Guillaume Lebrasseur, formateur en IA pour les filières du cinéma et du jeu vidéo.

Les IA ne sont pas seulement un catalyseur de créativité, elles ont aussi le potentiel d'augmenter la productivité des professionnels de l'image. Guillaume Lebrasseur a demandé à ses étudiants de créer un jeu de plateau complet en trois heures : règles, cartes, etc. « Etonnamment, ça a fonctionné. Ils ont même eu le temps d'imprimer les cartes et le plateau. »

Pour Pierre Belin, les IA arrivent à point nommé pour accompagner les évolutions de la publicité, transformée par l'arrivée de la data : « On s'adresse de moins en moins à la population entière, on cherche des cibles précises (âge, profession, CSP). L'IA permet de multiplier les visuels pour toucher chaque groupe. »

« Après tout, Hergé ne faisait pas ses couleurs »

Mais ces gains de productivité suscitent aussi des inquiétudes dans le corps enseignant, qui craint que le marché du travail ne se raidisse, et la tentation pour les entreprises d'alléger leurs équipes. En première ligne figurent les créations peu élaborées et les activités d'illustration généraliste pour lesquelles les IA ont d'ores et déjà montré leurs capacités.

Il en est ainsi, illustre Claire Bras, de l'école Louis-Lumière, « dans les métiers de "photographes presse-bouton", comme on les appelait autrefois avec mépris, qui produisent des images commerciales utilitaires ». Cela risque aussi d'être le cas, par exemple, dans « le travail de petites mains et les boulots alimentaires qui permettent de faire vivre les artistes et designers en free-lance (production de pages Web à la chaîne pour des petits sites, d'une affiche pour un festival, etc.), à côté de plus gros projets plus intéressants », complète Frédérique Pain, directrice de l'Ensci.

Face à ces dangers, Guillaume Lebrasseur les encourage à abandonner les tâches ingrates à l'IA pour se concentrer sur la partie créative, « à devenir leur propre n + 1, en somme (...). Si je suis graphiste, je deviens directeur artistique. Si je suis designer de personnages, j'utilise l'IA pour les coloriser. Après tout, Hergé ne faisait pas ses couleurs ». Les étudiants sont invités à « déplacer » leurs compétences.

Pour le publicitaire Pierre Belin, les professionnels qui resteront seront ceux qui « maîtrisent les concepts et les idées. Nous essayons au maximum de pousser nos étudiants à être force de propositions plutôt qu'exécutants ». Pour l'enseignante en graphisme Anne Civel, « il faut miser sur l'esprit critique, ou sur une signature particulière qui donne à l'élève sa personnalité ». Florent Michel, responsable de la formation UI/UX à l'Ecole de design Nantes Atlantique, rappelle, lui, que l'IA n'est « pas capable de prendre en charge la conceptualisation, l'innovation, l'expérience utilisateur ».

« Evoquer une véritable intention visuelle »

Il reste qu'à l'échelle globale du marché de l'emploi, les professionnels des arts visuels ne pourront pas tous devenir leur propre n + 1 en même temps. Si la place venait à manquer, de l'avis de nombreux enseignants, les étudiants auraient tout intérêt à être en pointe sur l'IA. Une compétence plus difficile à acquérir qu'on ne pourrait le penser.

Certaines IA, comme Stable Diffusion, sont difficiles à manier. D'autres, comme Midjourney, paraissent simples, mais produisent des résultats très insatisfaisants si l'on n'apprend pas à les maîtriser. « La différence entre l'amateur qui clique et obtient un résultat joli, et le pro, c'est la capacité à tenir la bête, à avoir avec ces IA un résultat attendu et constant, dans un style voulu... », résume Guillaume Lebrasseur. Ce qui suppose de maîtriser la syntaxe d'un « prompt » efficace, mêlant des mots intelligibles à un vocabulaire spécifique ne parlant qu'aux experts.

Les formateurs s'accordent également sur la nécessité, pour les élèves, de d'abord consolider leur culture générale et artistique. « Pour faire des choses intéressantes avec les IA, il faut connaître l'histoire du design afin de réussir à discerner ce qui est original dans ce que propose l'IA », insiste de son côté le designer Etienne Mineur auprès de ses étudiants. « C'est cette capacité à solliciter et à croiser des références riches et diverses, à les choisir à bon escient, à évoquer de manière sensible et poétique une véritable intention visuelle qui est fondamentale à la rédaction d'un "prompt" », complète Claire Bras, de l'école Louis-Lumière.

Renforcer les cours de dessin à la main

Beaucoup insistent aussi sur la nécessité d'affermir un esprit critique envers ces outils. Car, passé le temps de la défiance et des craintes, « l'effet de fascination, qui arrive à un moment ou à un autre, peut être évité en développant chez les étudiants un arsenal conceptuel et théorique sur l'effet des IA et des médias techniques dans le processus de création », commente Emmanuel Guez, directeur de l'Ecole supérieure d'art et de design d'Orléans.

Cet esprit critique doit aller de « la compréhension des biais culturels ou de genre dans les réponses des IA, au risque de la standardisation et d'eugénisme culturel qui vont avec, à la question de l'empreinte écologique de ces outils. D'où l'intérêt d'alterner mise en pratique et questions philosophiques », complète Philippe Marin, enseignant à l'Ecole nationale supérieure d'architecture de Grenoble, où sera prochainement dispensé un cours sur les IA.

Equiper les étudiants pour faire avec les IA – mais aussi contre elles – passera par un renforcement des compétences artistiques de base. « Les élèves s'emparent parfois trop bien des nouveaux outils numériques », commente ainsi Frédérique Pain, la directrice de l'Ensci. Pour éviter le risque de la facilité et ne pas « perdre le réflexe du premier croquis sur un coin de feuille, qui lance l'inspiration et permet de structurer la pensée », l'école a fait le choix depuis deux ans de renforcer les cours de dessin à la main.

L'Ecole de design Nantes Atlantique a décidé, depuis peu, de relancer les cours de photo argentique. « "Comment je décris dans un "prompt" une profondeur de champ, le grain d'une photo, un angle ou une lumière ?" : les IA nous rappellent paradoxalement l'extrême nécessité de maîtriser les bases et le langage de l'image et de la photo », explicite l'enseignant Florent Michel. Dans la petite salle de l'Ensci, Etienne Mineur prévient ses étudiants en guise de conclusion du premier cours : « Vous avez une grande responsabilité dans la manière avec laquelle vont évoluer le design et la création avec ces nouveaux outils... »

Cet article est paru dans [Le Monde \(site web\) \(https://www.lemonde.fr/campus/article/2023/10/24/les-ecoles-d-art-et-de-design-bousculees-par-les-intelligences-artificielles-generatives-ca-m-interesse-de-savoir-les-dompter-pour-ne-pas-me-faire-remplacer_6196175_4401467.html\)](https://www.lemonde.fr/campus/article/2023/10/24/les-ecoles-d-art-et-de-design-bousculees-par-les-intelligences-artificielles-generatives-ca-m-interesse-de-savoir-les-dompter-pour-ne-pas-me-faire-remplacer_6196175_4401467.html)

Aussi paru dans 24 octobre 2023 -

Publi© Certificat émis le **27 octobre 2023** à **MEDIATHEQUE-D'ORLEANS** à des fins de visualisation personnelle et temporaire.

news-20231024-LMF-6196175_4401467