



Divaguer, expériences de pensée divergente avec l'IA

publié le 16/05/2025 - mis à jour le 18/05/2025

Dans le cadre des TraAM arts plastiques 2024-25

Descriptif :

Dans le cadre des TraAM arts plastiques 2024-25



"Au sein d'une classe d'arts plastiques, l'enseignant-e se trouve souvent confronté à la difficulté de devoir amener à faire évoluer des formes de travail qu'on qualifierait parfois de « scolaires » avec l'ambiguïté que recèle cette expression dans le contexte du lycée et des « écoles » à venir. De fait, si les pensées inductive (du fait au concept), déductive (méthode expérimentale), ou dialectique (thèse - antithèse !) sont largement inscrites au sein des différentes pédagogies auxquelles les élèves sont habitués, la pensée divergente, non-algorithmique reste un impensé de l'essentiel des formations scolaires mais qui est pour autant indispensable dans les processus de réflexion qui initient le travail artistique.

Autrement dit, la polysémie que cherche à construire le travail artistique est une complexité qui ne résiste pas à la linéarité de la pensée. Il faut, pour le moins, s'égarer, divaguer, errer et se tromper, produire des pas de côté, multiplier les points de vue pour que l'œuvre échappe à son statut littéral d'illustration d'une idée qui serait « résolue » par la création d'une image, d'une matérialité adéquate.

(...) Une question émerge alors : comment un outil statistique peut-il être utilisé comme une aide à la divergence, nécessaire à une forme de pensée créatrice ? " Propos de Ronan Marec.

 [Divaguer, expériences de pensée divergente avec l'IA](#) (PDF de 12.5 Mo)

Par Ronan Marec



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.