

Garder la main : pratiques, enjeux et perspectives des IA génératives dans l'artisanat d'art

Keeping control: practices, challenges, and prospects of generative AI in arts and crafts

Marie-Hélène Pigis¹

¹ Consultante, formatrice et speaker en métiers d'art et IA, France, mh.pigis@gmail.com

RÉSUMÉ. Les artisans d'art ont une longue histoire d'intégration de nouveaux outils dans leurs ateliers, au service de leur geste. Les Intelligences Artificielles Génératives (IAG) sont une nouvelle technologie qui s'inscrivent dans ce continuum technologique, avec des spécificités liées à leur statut numérique. Elles offrent de nouvelles perspectives, via des cas d'usage appliqués à des tâches périphériques ou de cocréation. Elles présentent cependant de nombreux enjeux identitaires, économiques, juridiques, éthiques et environnementaux. « Garder la main » nous semble être l'enjeu central dans le rapport des artisans à l'IA, dans la maîtrise technique des outils et de toutes les décisions associées au fil du processus de création, mais aussi dans la maîtrise de la narration. Les IA peuvent, dans certains cas, être une chance pour les artisans, mais ce sont surtout les artisans qui sont une chance pour l'IA, par leurs usages et leur confrontation pertinente des outils !

ABSTRACT. Craftspeople have a long history of integrating new tools into their workshops, enhancing their craft. Generative Artificial Intelligence (GAI) is a new technology that fits into this technological continuum, with specific characteristics linked to its digital nature. It offers new perspectives through use cases applied to peripheral tasks or co-creation. However, it also presents numerous challenges related to identity, economics, legal issues, ethics, and the environment. "Keeping control" seems to be the central issue in the relationship between craftspeople and AI, in the technical mastery of the tools and all the associated decisions throughout the creative process, but also in the control of the narrative. AI can, in some cases, be an opportunity for craftspeople, but it is above all the craftspeople who are an opportunity for AI, through their uses and their relevant interaction with the tools!

MOTS-CLÉS. Intelligence artificielle. Intelligence artisanale. Discernement. Contrôle. Technologie. Geste. Hybridation.

KEYWORDS. Artificial Intelligence. Craft intelligence. Discernment. Control. Technology. Gesture. Hybridization.

Les artisans d'art ont un rapport particulier à leur geste, à leurs mains et à leurs outils. Ils en font un usage différent, souvent plus exigeant, plus poussé, produisant ainsi des pièces d'excellence technique et créative. A ce titre, ils ont un point de vue intéressant sur les « nouveaux » outils qui entrent dans leur atelier, car ils les poussent davantage dans leurs retranchements. C'est pourquoi je me suis intéressée aux outils d'Intelligence Artificielle (IA), et notamment ceux d'IA générative (IAG), lorsqu'ils sont utilisés par des artisans d'art : des outils comme les autres ?

Précisons que le propos de l'article n'est pas d'être particulièrement « pro IA », mais de faire, dans le présent chapitre, un état des lieux de cas d'usage qui existent ou commencent à émerger dans les ateliers d'art français à la date de rédaction de cet article (Mars 2026).

Dans une première partie, nous analyserons comment les IAG viennent s'inscrire dans un continuum technologique au sein de l'atelier de l'artisan d'art. Puis nous passerons en revue les principaux cas d'usage de l'IA aux mains des artisans d'art, distinguant entre les tâches périphériques et les tâches de cocréation. Nous identifierons ensuite les principaux enjeux à l'usage de ces technologies par les artisans : enjeux identitaires, mais aussi économiques, juridiques, éthiques et environnementaux. Dans une quatrième partie, nous nous attacherons à creuser la notion de contrôle, de maîtrise. « Garder la main » nous semble être l'enjeu central dans le rapport des artisans (et par extension de tous les usagers) à l'IA. Et enfin, dans une dernière partie, nous explorerons quelques pistes dans ce rapport particulier des artisans d'art à la technologie, dont l'IA, en particulier sur la base de nombreux échanges avec les professionnel.le.s concerné.es.

Cet article n'a évidemment aucune prétention à l'exhaustivité. C'est un état des lieux à date (Mars 2026), pertinent pour la France (même si plusieurs points sont très probablement partagés par les artisans d'autres pays). Il a pour objectif de partager des pistes stimulantes intellectuellement, sans volonté de défendre particulièrement l'IA, ou de prétendre qu'elle soit indispensable ou inéluctable pour les acteurs du secteur de l'artisanat d'art, mais en illustrant de cas récents et concrets la manière dont les artisans s'en emparent (ou non) et ce qu'ils en font. Les évolutions étant tellement rapides en ce domaine, cet article sera sûrement dépassé par de nouvelles pratiques, mais pourra servir de « photo » et de base de comparaison. Je nourris aussi l'espoir qu'il génère de l'intérêt et de la curiosité pour ces sujets, et non du rejet, afin que nous défrichions collectivement les meilleures manières de manier cet outil très puissant, selon l'image du « fusil chargé », dont la puissance nous somme d'endosser des responsabilités à sa hauteur. L'intelligence collective est bien nécessaire pour tenter d'en faire le meilleur usage, et j'ai la conviction que les artisans d'art en particulier ont une voix tout-à-fait pertinente à porter, du fait de leur longue intimité avec leurs outils, et à leur recherche d'excellence.

Cet article se fonde sur plusieurs sources :

- Des interviews et échanges avec des artisans ayant mené dans certains cas à des verbatims reproduits dans cet article, avec l'autorisation de leurs auteurs. Je les remercie chaleureusement, car toutes mes interactions avec les professionnels de ce secteur sont une source d'enrichissement, d'admiration et de joie.
- Des recherches bibliographiques et en ligne.
- Mon expérience de formatrice en « IA pour les métiers de la création » au BDMMA (Bureau Design Mode Métiers d'Art de la Ville de Paris).
- Mes conversations avec des outils d'IA (Perplexity, Chat GPT, Claude AI) : en tant qu'auteurice de cet article, je m'efforce de questionner le plus finement possible l'impact des outils d'IA pour les artisans d'art, mais je suis aussi usagère de ces outils d'IA. Je me suis heurtée aux problèmes propres à leur usage (liste non exhaustive) : les incohérences, les nombreuses « hallucinations » (au sens de résultat incorrect ou trompeur généré par un outil d'IA), la nécessité de vérifier toutes les affirmations et sources citées, de rédiger des prompts (requêtes, instructions rédigées en langage naturel pour poser une question à un outil d'IA) très précis et mis en contexte. C'est pourquoi, pour la rédaction de cet article, j'ai choisi délibérément un usage de l'IA aligné avec mes choix déontologiques et personnels, à savoir plutôt tardivement dans le processus de conception et de rédaction de l'article, selon les principes élaborés notamment par Marion Carré [CAR, 2025]. J'ai plutôt utilisé les outils d'IA pour venir défier des hypothèses, textes ou plan déjà élaborés afin de les corriger, les compléter ou les critiquer de façon constructive. J'ai également délibérément choisi de rédiger moi-même le contenu de cet article, même si certaines sources ou inspirations m'ont été suggérées par des prompts sur les outils d'IA. Pour simplifier, cet article portant sur l'IA n'a pas été rédigé par l'IA, mais avec de l'IA. Je suis reconnaissante à ces outils pour les synthèses, les sources nouvelles, les reformulations parfois tout à fait judicieuses. Mais, même si cela était plus exigeant, je souhaitais « garder la main », à la manière de l'artisan, sur les idées structurantes et le contenu de cet article. A l'issue de ce travail, il me semble impossible aujourd'hui (avec les outils dont nous disposons début 2026) de mener une réflexion critique, novatrice et approfondie sur les impacts de l'IA, sur un sujet aussi pointu que l'artisanat d'art, en déléguant cette tâche à de l'IA (même via une série de prompts élaborés). Cela m'a semblé intellectuellement rassurant et stimulant, et cette conclusion est en soi une leçon importante et une forme de mise en abîme de ce travail.

1. Cartographie d'un secteur face à la transition numérique

1. 1. L'artisanat d'art en France : spécificités et fragilités structurelles

Cet article s'attache à dresser un panorama des pratiques émergentes de l'usage d'outils numériques et en particulier d'Intelligence Artificielle Générative (IAG) dans le milieu de l'artisanat d'art français, à la date de rédaction de cet article (Mars 2026).

Depuis la loi Artisanat de 1996, les métiers d'art bénéficient d'une définition juridique et d'une reconnaissance institutionnelle. Ils sont dorénavant inscrits sur une liste de 281 métiers, répartis en 16 domaines d'activité, liste définie par l'arrêté du 24 décembre 2015, consultable sur le site web de l'Institut des Savoir-faire Français (ISFF)¹ : « Relèvent des métiers d'art, les personnes qui exercent une activité indépendante de production, de création, de transformation ou de reconstitution, de réparation et de restauration du patrimoine, caractérisée par la maîtrise de gestes et de techniques en vue du travail de la matière et nécessitant un apport artistique. ». L'artisan d'art se distingue ainsi de l'artisan en ce qu'il travaille généralement sur des pièces uniques, souvent avec une dimension patrimoniale, et en apportant un savoir-faire créatif requérant une sensibilité et une créativité artistiques. Bien que le secteur soit très atomisé, et majoritairement composé de Très petites entreprises (TPE), Petites et moyennes entreprises (PME) ou microentreprises, la 3^e édition des Rencontres économiques des Métiers d'art qui s'est tenue jeudi 22 janvier 2026 à la Maison de la Chimie à Paris, a permis de synthétiser les chiffres clés de ce secteur et de mettre en lumière son poids économique, pas forcément visible : le secteur représente un chiffre d'affaires cumulé de 68 Milliards d'euros, et concerne 500 000 actifs, dont 280 000 salariés, majoritairement au sein de PME². Des chiffres issus de l'étude réalisée en 2024 par l'ISFF et Xerfi, intitulée « Les Eclaireurs, Mesurer le poids économique des entreprises des métiers d'art et savoir-faire d'exception »³.

Ces métiers véhiculent une image d'excellence très fortement valorisée dans la population, ainsi que l'a montrée l'étude Perceptio, réalisée par le cabinet IPSOS Bva⁴ en novembre 2025 auprès de 5000 personnes. Ainsi les métiers d'art et de savoir-faire recueillent 97% d'opinion positive dans le public. Toutefois, le secteur fait également face à des enjeux majeurs pour sa pérennité : enjeux d'attractivité des métiers, de transmission des entreprises (37% des dirigeants des entreprises des métiers d'art ont plus de 55 ans, dont 25% partiront à la retraite d'ici 2030), et de transmission des savoir-faire (plus de 50 % des 281 métiers d'art n'ont plus de formation initiale !).

A première vue, on décèle une forme de tension « fondatrice » entre d'une part les technologies numériques en général, et l'IA générative en particulier en tant qu'outils de production, et d'autre part l'artisanat d'art comme pratique, où le geste est porteur de sens et de valeur. L'imaginaire traditionnel de l'artisan d'art, souvent fantasmé, est davantage associé à la main et à l'implication personnelle de l'artisan, qu'aux outils et technologies que celui-ci utilise. Toutefois nous verrons que les technologies sont largement présentes au sein des ateliers, et nous nous attacherons à cerner l'IA et ses spécificités en tant que nouvelle arrivée dans ce paysage.

1. 2. Histoire des technologies dans l'atelier : inscription des IAG dans un continuum technologique aux mains des artisans d'art

Avant de questionner les IAG dans leur rôle d'outil, revenons un instant sur les rapports si souvent évoqués entre l'artisan, sa main et ses outils. Cette rapide synthèse soulève déjà des interrogations

¹ <https://www.institut-savoirfaire.fr/les-metiers-dart>

² <https://www.linkedin.com/pulse/ce-quil-sest-dit-aux-rencontres-économiques-jd7de/>

³ https://ftp.inma-web.org/Institut/Eclaireurs/DP_LesEclaireurs_Final2_Interactif_Mail.pdf

⁴ <https://www.ipsos.com/fr-fr/metiers-dart-et-savoir-faire-dexception-une-image-forte-mais-une-connaissance-encore-limitée>

profondes quant à la spécificité des outils d'IAG par rapport aux outils précédemment inventés ou utilisés par l'homme, et aux gestes associés.

Les questions posées en histoire des techniques sont transposables à l'IA. Chez Aristote comme chez Leroi-Gourhan, l'outil est comme le prolongement extériorisé du geste. Dans *Le Geste et la Parole*, André Leroi-Gourhan dit : « La main libérée se prolonge dans l'outil » ; les gestes se déposent dans des formes techniques, mais l'outil reste inséparable de la gestuelle qui l'anime. « L'outil prolonge le corps » : on « sent » le monde non plus au bout de la peau mais au bout d'un ensemble main + outil (ex. fer à repasser, scalpel, échasses) [LER 64]. Pour Heidegger, dans *Être et temps*, le rapport originel à l'outil est pratique, pas théorique, et pour un artisan, cette idée est très transposable : le bon outil se fond dans le geste [HEI 27]. L'outil « sous-la-main » s'efface dans la pratique. C'est tout l'enjeu avec l'IA : restera-t-elle « sous-la-main » (discrète, intégrée, maîtrisée ?), ou deviendra-t-elle une puissance qui impose sa logique ?

Dans un troisième pan du « triptyque classique » sur l'outil comme prolongement de la main, on peut introduire les travaux de Mauss. Dans sa conférence sur *Les techniques du corps*, Mauss montre que les gestes ne sont pas naturels mais appris, culturels, souvent inséparables d'instruments (armes, outils, accessoires rituels) [MAU 34]. Pour lui, il existe des techniques du corps qui supposent un instrument, et l'apprentissage associe indissociablement posture, gestuelle et outil. Transposé à l'artisanat d'art, on pourrait dire qu'apprendre à tourner, à souffler le verre, à tisser, c'est toujours apprendre un couple corps + outil. On peut alors poser la question : quelles seront les « techniques du corps » associées au prompt et à la navigation dans des centaines d'images IA ? Beaucoup plus récemment, Sennett décrit le rapport entre artisan et outil comme un dialogue patient : l'outil résiste, impose ses limites, ce qui nourrit la créativité [SEN 10]. L'outil ne fait sens que dans la durée, l'apprentissage, la répétition, l'erreur. Il participe de la formation du caractère autant que de la forme des objets. C'est une ressource précieuse, voire essentielle, et qui contraste avec l'IA, laquelle donne l'illusion de sauter certaines frustrations (essais ratés, lenteur du croquis), au risque de court-circuiter ce temps long formateur.

La frontière outil / machine / système technique (tels que décrit par Arendt) devient floue avec l'IA, qui automatise des pans entiers de la conception. La notion d'« homo faber » a été reprise par Hannah Arendt où elle définit l'humain comme « fabricant d'outils », capable de transformer durablement son environnement [ARE 61]. Arendt distingue l'outil, prolongement de la main, de la machine, qui automatise le geste et peut déposséder le travailleur du sens de son activité. Dans cette perspective, les IA génératives ressemblent moins à un simple outil qu'à une quasi--machine symbolique : elles produisent des formes, des images, des textes sans qu'un geste manuel ne soit nécessaire, ce qui réactive les inquiétudes d'Arendt sur la perte de maîtrise du travailleur. Nous reparlerons de ces frontières dans la suite de l'article.

Le philosophe français Gilbert Simondon refuse de voir l'objet technique comme simple instrument externe et propose de penser une co-individuation entre humain et technique [SIM 58]. Pour lui, les objets techniques existent aussi comme des *schèmes d'action* incorporés chez l'humain : habitudes, gestes, tours de main qui permettent de se servir d'outils variés. Ainsi l'artisan est un « individu technique » : son identité se construit à travers des relations fines avec des ensembles techniques (atelier, outillage, machines). Cette vision est particulièrement utile pour parler de l'IA : l'enjeu n'est pas seulement de savoir si l'IA prolonge la main, mais quels nouveaux schèmes de geste mental et matériel celle-ci installe (prompt, tri, paramétrage, etc.).

Enfin les travaux contemporains sur l'incorporation des outils montrent que, dans certaines conditions, un outil est littéralement intégré au schéma corporel : on « sent » le monde au bout du bâton, du scalpel, des baguettes. Cette incarnation (« embodiment ») dépend de l'ajustement entre la morphologie de l'outil et le geste de l'utilisateur. Des auteurs contemporains (par exemple dans les arts martiaux et la danse)

décrivent l'outil comme part d'un assemblage corporel étendu : la repasseuse sent le tissu à travers le fer, le calligraphe sent le papier à travers le pinceau. Si nous appliquons rapidement ces réflexions à l'IA, celle-ci externalise une partie du jugement et de l'imagination, ce qui déplace la question du « prolongement » vers celle du partage de l'initiative créatrice.

Une fois brossé ce portrait de l'artisan son outil en main, élargissons le champ pour contempler l'atelier où se joue cette scène. Les artisans d'art sont parfois malgré eux figés dans une image caricaturale de techniciens opérant dans un contexte très peu technique, maniant des outils rudimentaires mais qui, grâce à un savoir-faire longuement acquis, et aux heures infinies dédiées à leur art, transforment la matière de façon un peu magique, insufflant une âme aux objets inanimés. La réalité des ateliers d'aujourd'hui est souvent loin de cet archétype, et les artisans ont pour la majorité intégré des innovations techniques ou technologiques dans leurs pratiques, selon leurs préférences et leurs choix, guidés par leurs envies ou besoins de transformer la matière.

Les artisans ont donc continuellement adopté des outils et techniques dans leurs pratiques afin de soulager, simplifier, optimiser, améliorer des tâches ou des résultats, ou parfois simplement afin de pouvoir réaliser certaines tâches. Avant l'IA, et sans faire l'historique de la technologie, les outils numériques ont fait leur entrée dans l'atelier et dans la vie quotidienne des artisans sous la forme par exemple de sites e-commerce, de comptes sur divers réseaux sociaux, d'outils de bureautique ou d'outils de Conception/fabrication Assistée par Ordinateur (CAO/FAO) déjà présents dans certains métiers (bijouterie, lutherie, céramique...).

Avant d'être vraiment « visible » (sous la forme de moteur de recherche ou d'outil conversationnel), l'Intelligence Artificielle a d'abord été et reste souvent « invisible », c'est-à-dire embarquée dans des outils existants, sans que nous en soyons toujours conscients. Ainsi l'IA est depuis longtemps déjà présente dans de nombreux outils du quotidien tels que les GPS, les applications météo, les jeux vidéo, mais aussi sur les réseaux sociaux et internet *via* les publicités ciblées ou les algorithmes de recommandations personnalisées en fonction de nos achats passés sur des sites marchands par exemple.

C'est pourquoi, même si depuis fin 2022 et l'apparition des outils grand public d'IA conversationnelle, nous avons l'impression de vivre une véritable révolution d'une nature singulière, l'IA s'inscrit dans un continuum technologique à la disposition de l'artisan ou de l'artisane d'art, qui peut choisir de s'en saisir pour l'appliquer à différents stades de sa pratique. En outre les évolutions technologiques de ces outils eux-mêmes se déroulent à un rythme effréné, exponentiel, nous laissant peu de loisir de digérer les changements qu'ils induisent. L'artisan, dans ou hors de son atelier, utilise généralement déjà de l'IA, parfois sans en avoir conscience.

Les artisans d'art ont généralement choisi leur propre pratique de façon déterminée, par amour pour le travail de la matière et sa transformation, avec une recherche d'excellence d'exécution et de maîtrise d'un ou plusieurs savoir-faire spécifiques. L'IA n'ayant (pour le moment) pas d'expérience de la matière, de la matérialité, elle semble à l'opposé du principe artisanal lui-même, et la majorité des artisans d'art sont aujourd'hui plutôt réfractaires au premier abord sur l'usage de l'IA, car celle-ci semble s'opposer à ce qu'ils aiment dans leur métier : la maîtrise de son geste de A à Z, la créativité dans ses productions, le développement pour certain.e.s d'un vocabulaire esthétique personnel différenciant.

Cependant, certains artisans d'art font le choix de s'emparer de ces outils pour certaines étapes de leur processus de conception ou de fabrication. Cette appropriation n'est aucunement nécessaire ni inéluctable, mais lorsqu'elle advient, elle est intéressante car les artisans d'art ont l'habitude d'utiliser leurs outils comme des outils d'excellence et d'en tirer plus que le commun des mortels. A ce titre, ils ont une voix singulière et pertinente à porter dans l'usage et la critique des outils d'IA.

2. Les pratiques émergentes : comment les artisans d'art s'approprient l'IA générative dans les ateliers

Les outils d'IAG peuvent être employés de multiples façons par les artisans d'art, mais on peut grossièrement distinguer d'une part les usages qui viennent en soutien de tâches périphériques au cœur de métier de l'artisan - par exemple les tâches de productivité, administratives, de recherche ou de veille (concurrentielle, technique ou esthétique), les tâches de rédaction, d'organisation du travail, etc. - et d'autre part les usages de l'IA pour de la cocréation, qui viennent plus en amont dans le processus de design, de conception ou d'idéation, et qui rejoignent en ce sens davantage le cœur de métier de l'artisan. La première catégorie (tâches périphériques) est moins polémique et souvent considérée comme plus acceptable que la deuxième catégorie (tâches de cocréation ou « l'IA comme partenaire créatif ») car empiétant moins sur le domaine de créativité spécifique à l'artisan.

Les outils d'IA n'ont pas d'intérêt en eux-mêmes, mais dans la pertinence et l'adaptation fine des cas d'usage développés par les différents métiers. Le sujet du rapport à l'IA étant à la mode, il est abordé dans la plupart des grands salons et conférences de la profession depuis deux ans, participant à diffuser les témoignages et exemples d'adoption par des pairs, à les démocratiser et à dédramatiser certains usages. L'usage de l'IA, au départ anecdotique, se développe à mesure que les artisans découvrent des cas d'usage applicables à leur propre pratique.

2. 1. Production, organisation du travail, rapport au geste

Dans la phase de production des ateliers, l'IA est embarquée par exemple dans les outils de générations de patrons de gabarits, ou la préparation de matrices préalables au travail manuel. Elle est également couplée à des outils de fabrication numérique (machine-outil à commande numérique ou CNC, broderie numérique, impression céramique...) ; la frontière est fine et on peut se demander où s'arrête l'outil et où commence le geste ?

Utilisée dans des outils de simulation de matières ou de visualisation, (texture, rendu, lumière...), elle peut être une aide utile à la décision avant l'exécution. Ici, il s'agit vraiment d'anticipation, et d'aide à la conception.

Au-delà de la production elle-même, l'IA peut aussi s'avérer très utile pour optimiser les opérations logistiques et la gestion des stocks, ainsi que la prévision des ventes. L'étude du cabinet Bain & Company⁵ réalisée pour le Comité Colbert fin 2024 a mis en lumière quatre objectifs stratégiques servis par l'IA dans le luxe : l'IA au service de l'efficacité opérationnelle, l'IA au service de la relation client, l'IA au service des collaborateurs (le « vendeur augmenté ») et l'IA au service de la fonction créative [BAI 24]. Même si tous les artisans d'art ne sont pas fournisseurs de l'industrie française du luxe, ils sont un élément essentiel de cet écosystème et les conclusions de l'étude restent intéressantes pour le secteur, à ajuster à la taille des entreprises considérées. Parmi les quatre objectifs stratégiques, les cas d'usage relevant de l'efficacité opérationnelle sont ceux qui enregistrent les plus hauts niveaux d'adoption, avec 60% des Maisons du Comité Colbert interrogées dans le cadre de l'étude déclarant avoir adopté ou tester des solutions de prévisions des ventes, et 50% des solutions d'allocation des stocks. En analysant les données de production et les prévisions de vente, l'IA permet d'ajuster les volumes selon la demande, de minimiser les pénuries ou de diminuer la frustration générée par des ruptures. Au service des collaborateurs, notamment ceux en contact avec la clientèle, les outils d'IA viennent compléter la panoplie d'outils « orientés clients », qui permettent d'avoir une vision centralisée des clients selon tous les canaux d'interaction avec la marque (magasin, site web, réseaux sociaux...), et permettent d'être

⁵ <https://www.bain.com/contentassets/ba2be6a3261441cb8801fd75ebb564a2/luxe-et-technologie-2024---lia--la-revolution-discrete.pdf>

pertinents dans la connaissance des habitudes et préférences du client, par exemple pour lui faire des recommandations adaptées de produits complémentaires, ou de services adaptés. Cette étude incluait des grandes entreprises, mais également des entreprises de taille plus modestes et les conclusions restent globalement pertinentes pour certains ateliers d'artisanat d'art. Y compris pour les conclusions relatant un tabou ou une réticence à adopter l'IA (et à communiquer sur son adoption !) dans le quatrième objectif stratégique, l'IA au service de la fonction créative. Nous reviendrons sur ce point et ses spécificités plus bas.

2. 2. Gestion, marketing, relation client, valorisation

Une étude réalisée par le cabinet Asterès pour le Fonds d'Assurance Formation des Chefs d'Entreprise Artisanales (FAFCEA) en 2024-2025 réalisée auprès de 1200 chefs d'entreprises artisanales⁶, et reprise par la Chambre des Métiers et de l'Artisanat (CMA France) en juillet 2025 dans un Livre blanc intitulé « L'Intelligence Artificielle dans l'artisanat et les TPE »⁷, montre que 27% des artisans déclarent utiliser des outils d'IA dans leur quotidien et la perçoivent comme une opportunité, estimant un gain de temps de 2,1 heures par semaine, soit un gain de productivité estimé à 5% aujourd'hui. La diffusion est rapide puisque seulement 13% des TPE/artisans déclaraient utiliser l'IA en 2024 ; le chiffre a donc doublé en un an. Les outils utilisés sont majoritairement des IA génératives, particulièrement pour des tâches de gestion et de communication : 81% des artisans utilisateurs déclarent s'en servir pour la création et la mise à jour de supports de communication, tels que la rédaction de *posts* pour les réseaux sociaux, la réalisation de fiches produits, la rédaction de newsletters, de textes pour les sites web etc., mais aussi la création de visuels, logos, mises en page, prémaquettes produits (exemple : images IA de pièces). Les outils de génération d'images ou de vidéo sont également utilisés pour reconstituer ou générer des restaurations visuelles d'œuvres, par exemple dans le cadre de médiation culturelle ou de supports pédagogiques.

24% déclarent se servir d'outils d'IA pour la relation client : réponse à des emails, rédaction de devis, gestion de FAQ, messages pour réseaux sociaux, mais aussi utilisation de configurateurs ou d'outils de visualisation pour gagner du temps et augmenter l'impact auprès des clients et prospects. Le cabinet Asterès estime, selon les scénarios d'appropriation, un potentiel de 1,7 à 4,3 heures gagnées par semaine (scénario prudent à optimiste), avec des ressentis globalement très positifs : 84% des utilisateurs déclarent gagner du temps et 87% estiment que l'IA améliore la qualité du travail sur les tâches concernées.

Ainsi, les premiers gains mesurés se concentrent essentiellement sur les tâches périphériques (gestion, communication), ce qui libère du temps potentiellement réinvesti dans le geste et la relation au client.

2. 3. Conception, idéation, design : l'IA comme partenaire créatif

Même l'usage de l'IA était tabou à ses débuts, il se démocratise dans la phase de cocréation. L'IA est alors expérimentée soit pour créer des tableaux de tendances actuelles, soit comme un « carnet de croquis augmenté » pour générer des variations à partir d'un dessin de sa conception, d'une photo ou d'un croquis, pour investiguer d'autres sources d'inspirations ou aller dans des directions créatives que l'artisan n'aurait pas arpentées habituellement. Les exemples sont applicables à tous les segments, toutes les matières : textile d'art (motifs, coloris), céramique (formes, émaux), ébénisterie (ornements, gabarits), vitrail (compositions), joaillerie (volumes)... La qualité des rendus visuels est cependant extrêmement variables selon la qualité de son prompt. Un prompt basique, peu détaillé, peu spécifique, n'indiquant

⁶ <https://www.fafcea.com/actualites/limpact-de-lintelligence-artificielle-dans-lartisanat/>

⁷ [https://www.artisanat.fr/analyses-donnees/intelligence-artificielle-service-artisanat?](https://www.artisanat.fr/analyses-donnees/intelligence-artificielle-service-artisanat?mtm_campaign=Livre%20blanc%20IA&mtm_source=France%20Num)

mtm_campaign=Livre%20blanc%20IA&mtm_source=France%20Num

© 2026 ISTE OpenScience – Published by ISTE Ltd. London, UK – [openscience.fr](https://www.Openscience.fr)

pas de précisions concernant le format attendu jusque dans ses moindres détails produira généralement un visuel très lisse, peu original, contenant souvent des incohérences visuelles parfois grossières (une troisième main, des objets comportant un problème d'échelle évident, ou ne respectant pas les principes élémentaires de la gravité...). A l'inverse, s'il s'est formé et qu'il introduit dans son prompt des spécifications très précises concernant le style d'inspiration recherché, mais aussi le format, le degré « d'imperfection » attendu du visuel, et que l'on introduit une grande finesse sémantique (déformations organiques, écailles irrégulières, microfissures, patine usée, no symmetry...), alors le rendu visuel peut être à la hauteur de ce que l'utilisateur a en tête et peut produire des visuels photoréalistes de grande qualité.

Comme dans tout travail avec des outils d'IA, le processus reste itératif, progressif. Le résultat de l'IA est rarement un produit fini. Il doit non seulement être sélectionné mais aussi généralement repris ou recomposé manuellement. On assiste donc à une évolution de la façon de travailler : l'artisan qui n'avait pas forcément de formation en design a maintenant accès à des outils gratuits ou peu onéreux, intuitifs ou peu difficiles d'utilisation, afin de produire des modèles ou motifs qu'il n'aurait pas été en mesure de produire précédemment. Il devient également curateur ou « directeur artistique » de ses propres productions, gardant à la fois l'impulsion, l'initiative de la création mais aussi l'étape de sélection parmi les visuels produits par l'IA.

Henri Danzin et Charles de Dainville, créateurs de la maison d'édition de mobilier JAUH⁸, se sont saisis très tôt des tous premiers outils d'IA sortis dans le grand public, dans un but d'optimiser et d'accélérer le processus de création avec leurs partenaires de travail ébénistes, de libérer du temps en atelier et pour le choix des bois, mais aussi pour « jouer » avec la grande liberté offerte par les outils pour créer ce qu'ils appellent leur « grammaire visuelle », leur style de mobiliers. Ils ont ensuite fait évoluer leur outil d'IA en customisant leur propre modèle en local, afin de contourner les (lourdes) problématiques écologiques, mais aussi juridiques (propriété intellectuelle) posées par l'utilisation de l'IA :

« La collaboration avec les outils d'IA a été présente dès la genèse de la maison JAUH. En effet, lors de la création de notre première ligne de mobiliers (table, banc, chaise) en 2023 avec un designer tiers et un menuisier de la région Poitou, nous avions une forte contrainte de temps, ne pouvant exiger que le menuisier consacre trop de temps hors de son atelier. Nous avons donc conçu une méthodologie de travail sur une semaine inspirée du sprint design, en utilisant d'abord ChatGPT pour prompter et définir ensemble nos objectifs, puis Midjourney pour la production de visuels illustrant le vocabulaire créatif que nous voulions élaborer tous ensemble. L'usage de ces outils a permis de mettre tout le monde au même niveau en termes de création graphique, même sans compétences en dessin. C'est cela qui nous a permis de co-crée en quelques jours les modèles que nous voulions produire, et de laisser plus de temps au choix des bois, au travail en atelier, aux finitions... Quelques mois plus tard nous pouvions exposer nos modèles à la Paris Design Week, et l'année suivante notre table 01 entrait dans les collections du Mobilier national ! »

Henri Danzin, co-fondateur de JAUH.

3. Les enjeux : ce qui est réellement en tension

Dans cette section nous nous efforcerons d'identifier les enjeux sous-tendus dans l'usage des outils d'IA dans le contexte spécifique de l'artisanat d'art - mais cela peut être étendu au design, à d'autres

⁸ <https://jauh.maison/>

formes d'arts plastiques, voire à toutes les industries culturelles et créatives. Nous questionnerons également l'impact des technologies employées en fonction du stade de la création/production.

3. 1. L'enjeu identitaire : qu'est-ce que le geste artisanal à l'ère de l'IA ?

Beaucoup d'artisans refusent explicitement l'IA pour de multiples raisons, esthétiques, éthiques, commerciales ou tout simplement personnelles. Les biais à l'usage de ces outils sont réellement nombreux (voir chapitre 5.4 sur les points de vigilance) et si l'on considère de façon un peu rapide et réductrice l'IAG comme un outil de substitution rapide, efficace et totale du créateur, il n'est pas étonnant que beaucoup d'artisans d'art se déclarent prudents, sceptiques voire totalement opposés à son utilisation. Et on le comprend car les personnes qui se sont orientées vers l'artisanat d'art l'ont fait précisément parce qu'elles aimaient et désiraient le contact avec la matière et la recherche d'excellence dans la pratique, qui semblent totalement absents dans l'usage de l'IA. Précisons qu'évidemment dans le cas de productions matérielles, le rôle de l'IA se situe (pour le moment) sur la partie amont de la création du design et non pas sur la partie de la production. Les plus jeunes, engagés dans des formations artisanales, sont souvent les plus viscéralement opposés à l'idée d'introduire de l'IA dans leur pratique, à la fois parce qu'ils n'apprécient pas l'idée de repasser du temps devant un écran et pour diverses raisons notamment éthiques (dépendance numérique, impact écologique, principe éthique, risques de copies involontaires, problèmes de propriété intellectuelle...). Nous avons souvent remarqué que ce sont les personnes plus âgées dans les équipes ou dans leur carrière qui étaient les plus curieuses et ouvertes à l'idée d'essayer des outils d'IA, peut-être parce qu'elles ont assouvi par ailleurs beaucoup des recherches formelles et créatives qu'elles poursuivaient dans leur pratique, et aussi parce qu'elles ont déjà vécu des révolutions technologiques par le passé, celle-ci n'étant qu'une de plus dans ce paysage des évolutions techniques rapides qui se sont accélérées depuis les années 1990.

Collectionneurs et acheteurs d'artisanat d'art recherchent souvent dans ces objets une pièce unique ou de petite série, véhiculant un univers vaste et comme englobant une image souvent fantasmée de l'artisan seul dans son atelier, maniant des outils simples (cf. partie 1) et consacrant un temps très long à produire ses pièces. L'« effet Gepetto » en somme ! Ces acheteurs ou prescripteurs ont donc une notion de l'authenticité artisanale peu compatible avec l'image technologique de l'IA. Encore mal connue et comprise, ce qui est normal au regard de sa très grande jeunesse, cette technologie n'est pas du tout associée à l'image traditionnelle de l'artisanat d'art et n'est pas valorisée dans ce contexte.

C'est pourquoi beaucoup d'artisans communiquent à l'inverse sur l'authenticité et la spécificité de leurs pratiques manuelles et cherchent à se distinguer de l'imaginaire technologique, trouvant ce faisant un renouveau d'intérêt pour leurs pratiques, de la part d'acheteurs lassés d'être envahis par la technologie dans leur quotidien. Certaines expressions telles que « sans IA » commencent à être employées mais pas encore de façon centralisée, mettant en avant le « fièrement humain » (dont on retrouve l'esprit dans l'AI Act européen de 2024). Un label « Fabrication humaine »⁹ a même émergé dans le domaine de la bande dessinée (BD) et de la musique, car tous les segments des industries culturelles et créatives sont potentiellement touchés par la diffusion de l'Intelligence Artificielle. Face à une production artisanale, il est peut-être plus facile pour un artisan de mettre en avant la différence de sa pratique.

En définitive, peut-être assisterons-nous à une redéfinition ou une consolidation des valeurs de l'authenticité artisanale, s'appuyant sur une intention artistique unique et forte, une responsabilité créatrice, des savoir-faire maintenus ou renouvelés, et souvent l'usage de matériaux locaux et parfois biosourcés ou ré-employés. Bref une revivification des marqueurs de l'artisanat traditionnel local, qui

⁹ <https://www.fabricationhumaine.org>

viennent proposer une alternative rassurante et crédible au développement trop rapide pour être digéré de la technologie.

« Augmentation » versus « Diminution » : ce qu'on « abandonne » en utilisant de l'IA et l'importance des stades d'usage

La notion d'augmentation par la technologie a été popularisée par exemple avec celle de l' « homme augmenté ». Comme pour l'image de l'exosquelette, on imagine certaines de ses capacités décuplées grâce à un « double numérique » ou tout simplement un robot logiciel ou un outil numérique ou physique, permettant d'être plus efficace, plus rapide, plus précis, moins fatigué, etc. L'expérimentation d'un dialogue avec un outil d'IA10 par le biais de prompts et de relances assez précises est très instructive sur le fonds, au-delà de la mise en abîme amusante de l'exercice « d'introspection » réalisé par l'outil. A titre d'exemple, voici un de mes prompts à Perplexity : Peut-on parler de notions d'« augmentation » ou de « diminution » de l'artisan d'art lorsqu'il utilise des outils d'IAG? Qu'est-ce qu'on abandonne en utilisant de l'IA : sa créativité personnelle ? La souveraineté de ses choix ? Son intégrité morale en pillant la propriété intellectuelle d'autres créateurs à son insu si l'IA nous propose des motifs dont on ignore qu'ils appartiennent à d'autres créateurs ? Est-ce que les différents stades de l'usage de l'IA dans son processus de production/création ont un impact sur cette « augmentation » ou « diminution » ? Par exemple est-ce moins grave d'utiliser de l'IAG une fois qu'on a déjà créé son design, juste pour l'affiner ?

Et voici les réponses de Perplexity :

« Oui, on peut parler d'« augmentation » ou de « diminution » de l'artisan, mais ces notions restent subjectives et dépendent du stade d'usage de l'IAG, de l'intention et de l'apport humain final.

1. Augmentation versus diminution : un débat ouvert dans les métiers d'art

Augmentation : l'IAG est souvent vue comme un « assistant créatif » qui accélère l'exploration (moodboards, variations, brainstorming), libérant du temps pour le geste et la réflexion ; gains de productivité jusqu'à 23% sur tâches créatives/administratives.

Diminution : risque de perte d'autonomie créative (dépendance à des suggestions algorithmiques) et d'atrophie du geste imaginatif, avec une production perçue comme moins « authentique » ou émotionnelle.

Dans le secteur des métiers d'art, 60% des artistes-auteurs voient l'IAG comme une menace (concurrence, substitution), contre 16% qui constatent déjà un effet négatif sur leur activité ; débats vifs sur la valeur du « travail humain ».

2. Ce qu'on « abandonne » avec l'IAG

2.1 Créativité personnelle ?

Pas nécessairement : l'IAG amplifie souvent la créativité (styles inédits, rapidité d'itération), mais peut créer une dépendance à des résultats « parfaits » qui freinent l'exploration imparfaite propre au geste artisanal.

Argument contre : l'IAG recycle des motifs appris sur des milliards d'œuvres, produisant des hybrides sans « étincelle » humaine originale ; risque d'uniformisation stylistique.

2.2 Souveraineté des choix ?

L'artisan garde le contrôle via prompts et itérations, mais cède une partie de la décision initiale à l'algorithme ; question de « qui décide vraiment de la forme ? ».

1. Intégrité morale et Propriété Intellectuelle (PI) ?

En droit français, la paternité requiert une « contribution humaine substantielle » (retraitement, choix créatifs) ; sans cela, l'œuvre n'est pas protégée comme originale. **Pillages invisibles** : les IAG s'entraînent sur des œuvres aspirées sans consentement (65% des artistes opposés même contre rémunération), risquant de proposer des motifs/styles « volés » sans traçabilité ; l'artisan devient complice involontaire de contrefaçons.

Enjeux éthiques forts : dilution de l'originalité, concurrence déloyale pour les illustrateurs/designers ; débats sur labels « humain versus IA ».

4. Impact selon les stades d'usage dans le processus

Oui, le stade modifie fortement la perception d'augmentation/diminution ; voici une grille graduée :

Alors moins grave en affinage ?

Oui : si l'IAG intervient après un design personnel (ex. raffiner un croquis), l'apport humain reste substantiel, préservant paternité et intégrité ; c'est perçu comme un « outil comme un autre » (Photoshop, etc.).

Stade critique : **génération initiale**, où l'algorithme « crée » le premier jet, risquant de court-circuiter le geste originel et d'importer des biais/propriété intellectuelles tiers.

J'ai trouvé intéressante la façon très structurée de l'outil de produire un tableau distinguant clairement les différentes phases de production. C'est un peu manichéen, et la réalité est plus floue car nous revenons en arrière et nous ajustons en permanence dans les phases de création et de production, mais cela a le mérite d'essayer de clarifier les types d'impacts et de nous en faire prendre conscience. Nous reviendrons sur certains de ces points dans la section 4 sur la question du contrôle, et dans la section 5.4 sur les points de vigilance. Le tableau ci-dessous résume notre propos.

	Stade d'usage IAG (exemples)	Augmentation ? Diminution ?	Impact PI/éthique
Phase préparatoire (idéation)	Génération de moodboards, motifs exploratoires, brainstorming	++ (libère imagination, +40% phase préparatoire)	Risque dépendance stylistique Fort (risque pillage non détecté)
Phase affinage (post-création)	Amélioration d'un design existant (variations, retouches)	+ (outil comme un pinceau numérique)	Faible (apport humain dominant) Modéré (si base originale)
Phase production	Génération directe de fichiers pour FAO/3DNeutre (optimise exécution)	++ si substitution du geste	Faible (focus technique)
Phase post-production	Textes produits, visuels marketing	+ (gain temps administratif)	Modéré (contenus dérivés)

3. 2. Enjeux économiques et modèles d'affaires : disruption ou opportunité ?

Les outils d'IA représentent une opportunité de gain de productivité pour les artisans d'art, d'une part pour être plus efficaces par exemple pour l'accélération de la phase de prototypage, la réduction des coûts d'exploration créative, voire l'accès à des marchés de niche (en répondant plus rapidement à des appels d'offre par exemple, *via* des outils dédiés tels Tenderstrike). D'autre part pour passer moins de temps sur les tâches qui ne sont pas le cœur de métier mais néanmoins indispensables, telles que les

tâches administratives, les devis, la gestion des appels téléphoniques, etc. In fine, si les outils d'IA sont bien appropriés et utilisés, ils permettent idéalement à l'artisan de passer plus de temps à faire ce qu'il apprécie, ce qui est son cœur de métier et ce pour quoi il apporte le plus de valeur.

Evidemment, l'IA représente également une menace directe pour certains métiers ou certaines tâches dans ces métiers. Ainsi les personnes précédemment spécialisées dans la production d'esquisses préliminaires (perspectivistes) sont directement touchées par la possibilité de leurs clients d'utiliser des outils faciles et gratuits pour mettre en situation leurs produits ou leurs chantiers. C'est particulièrement vrai pour tous les métiers du design graphique, les stylistes, mais aussi rédacteurs. En ce sens, on peut dire que les artisans se voient dotés d'outils leur permettant d'accéder à des pans entiers de compétences nouvelles qui sont sources de réelles économies. Même si des designers graphiques expérimentés seront toujours plus pertinents et efficaces dans leurs analyses, leurs recommandations et l'exécution de leur travail, une remise en question rapide de leur « modèle d'affaire » est en cours. Certains ont déjà pris le tournant en se formant aux outils d'IA pour proposer de nouveaux services de formation et d'accompagnement à leur tour. L'agilité et la saisie de nouvelles opportunités est probablement une voie de sortie positive, comme dans tous les cas de métiers « disruptés » par des innovations technologiques.

3. 3. L'enjeu juridique : droit d'auteur, propriété et protection du savoir-faire

L'Europe s'est saisie assez rapidement des enjeux de l'IA et a travaillé à la formalisation et au vote de l'AI Act, le règlement européen sur l'IA, applicable progressivement depuis 2024. Ce dernier impose davantage de transparence, de traçabilité et de respect du droit d'auteur aux fournisseurs de modèles et, dans certains cas, aux utilisateurs qui diffusent des contenus générés. Pour les artisans d'art et les créateurs de contenus français, l'effet concret est qu'il devient plus important d'indiquer quand une image, un texte ou une vidéo est généré ou fortement modifié par IA. Par ailleurs, les outils devront à terme être plus clairs sur les données utilisées à l'entraînement. En pratique, cela favorise les démarches de transparence vis-à-vis des clients et du public, ce qui est plutôt cohérent avec les métiers d'art, mais cela ne résout pas encore toutes les questions sur l'entraînement des modèles et la rémunération des créateurs dont les œuvres ont servi à les former...

Les risques relatifs aux données et à la confidentialité (notamment par rapport au Règlement Général sur la Protection des Données ou RGPD), ou encore au copyright et aux droits de propriété intellectuelle relatifs aux images générées par de l'IA, sont multiples et relativement identifiés. Heureusement, quelques bonnes pratiques existent également en ce domaine ! Schématiquement, il convient de rester très prudent dans l'usage des outils d'IA car des données sensibles sont divulguées sur des outils (surtout lorsqu'ils sont gratuits) et en ligne, telles que des listes de clients et les adresses ou leurs coordonnées, des devis, des contrats, des modèles créatifs, des photos d'identité, etc. la responsabilité légale retombe sur l'utilisateur et non l'IA ! Il convient donc de ne jamais envoyer de données identifiantes à une IA publique ; celles-ci peuvent être anonymisées ou généralisées systématiquement (exemple : au lieu de « rédige-moi un mail en réponse à celui de Mme Dupont », indiquer plutôt « rédige un modèle de mail de réponse client sur un ton chaleureux et professionnel... »). L'utilisateur doit également vérifier les conditions d'utilisation des outils : ainsi dans la version gratuite de ChatGPT, nos données peuvent être utilisées comme données d'entraînement, alors qu'elles ne sont pas conservées dans la version Pro de ChatGPT ou de Claude. Mistral AI, outil français, est hébergé en Europe et compatible avec les données RGPD ; cela peut faire partie des paramètres de choix des outils utilisés.

Il demeure des zones grises légales relativement aux images générées avec des outils d'IA, car l'image est en quelque sorte une création collective entre l'outil (qui a été entraîné avec une large quantité de données, souvent sans consentement des créateurs) et le prompt. En droit français l'image ainsi produite n'est pas automatiquement protégée. L'usage commercial des images produites par les outils d'IA est

conditionné, de nouveau, aux conditions d'utilisation. Par exemple, l'outil MidJourney autorise l'utilisation commerciale des photos produites, mais Dall-E, outil intégré à ChatGPT, a des conditions d'utilisation qui varient selon le niveau d'abonnement (usage autorisé dans la version payante de ChatGPT). Là encore, les bonnes pratiques élémentaires consistent à ne pas vendre directement des visuels produits par de l'IA mais non modifiés. Plus la contribution personnelle est visible, moins le risque légal existe. Pour un projet important par exemple, on peut documenter son processus créatif, enregistrer ses prompts et toutes les altérations demandées, voire déposer une enveloppe Soleau¹¹ ou faire un enregistrement à l'Institut National de la Propriété Industrielle (INPI). Pour protéger ses productions, il existe des solutions de « watermarking » (filigrane ou « tatouage numérique ») encodé dans la photo, mais non visible à l'œil nu, afin de tracer ses œuvres et de pouvoir démontrer leur utilisation sans autorisation le cas échéant.

Pour rebondir sur le débat augmentation versus diminution et l'impact « éthique » ou de propriété intellectuelle selon la phase d'utilisation des outils d'IA, plus l'usage de l'IA arrive tôt et est massif dans le processus de création, plus il sera difficile de prouver l'originalité et la personnalisation de l'œuvre. On peut résumer en disant qu'une image, un texte ou toute autre œuvre produite par/avec de l'IA ne doit jamais être un produit fini, mais sera un produit intermédiaire, qu'il s'agira de retoucher, corriger, adapter, affiner, altérer et ainsi personnaliser. L'IA comme matière à travailler, au même titre que l'argile ou le métal ?

3. 4. L'enjeu éthique et environnemental

Les enjeux environnementaux peuvent être considérés comme une sous-catégorie des enjeux éthiques liés au développement et à l'usage des technologies d'IA. Depuis 2015, les centres de données nécessaires à entraîner puis faire tourner les outils d'IA consomment un volume d'électricité extrêmement important et en très forte progression. La part représentée par la seule consommation des datacenters par rapport aux autres consommations (refroidissement, infrastructures, autres équipements tels que réseaux, stockage, générateurs) dans le monde est passée d'environ 50 térawatt-heure (TWh) en 2015 à plus de 350 TWh en 2025 (à titre de comparaison, l'intégralité de l'électricité consommée en France représente 415 TWh en 2024) [DES 25]¹².

L'IA au niveau mondial utilise des quantités astronomiques d'eau : elle pourrait utiliser entre 4,2 et 6,6 Milliards de mètres cubes d'eau en 2027 [DES 25] soit l'équivalent de la consommation annuelle en eau de l'Allemagne (fourchette basse) ou de la France et du Royaume-Uni réunis (fourchette haute). De même, pour la production de gaz à effet de serre, les projections deviennent exponentielles à partir de 2025, rendant les objectifs de transition écologique tout simplement impossibles à atteindre sans réduction drastique des consommations [DES 25]. Ces enjeux sont maintenant connus et remontent dans les principaux arguments des personnes qui s'opposent à l'utilisation de ces outils. L'impact de l'éducation à l'usage de ces outils est très fort : il faut restreindre leur usage à des recherches ponctuelles et complexes et ne pas substituer les moteurs de recherche classiques par des outils d'IA qui sont surdimensionnés pour des recherches simples.

C'est un enjeu sensible pour l'artisanat d'art, qui valorise souvent la sobriété, la durabilité et le rapport lent à la matière.

¹¹ Une enveloppe Soleau est un dispositif de l'INPI permettant de déposer sous format papier (d'où l'enveloppe) ou numérique la description d'un projet, d'une méthode, d'une création, d'une solution technique innovante (textes, images, sons), afin de les dater de façon certaine. Cette formalité ne confère pas un droit de propriété intellectuelle sur un contenu : un tel droit naît soit d'un dépôt de titre de propriété industrielle (marque, brevet, etc.), soit de la création elle-même pour les œuvres de l'esprit (musique, texte, film, etc.). Mais c'est un outil qui permet de sécuriser la preuve d'une **date de création** afin de confirmer que telle personne ou entité en est à l'origine. Ce n'est pas le seul dispositif existant, il est préférable de prendre l'avis d'un professionnel pour son cas particulier.

¹² Magazine Socialter N°73, IA, et si on débranchait ?, Décembre 2025-Janvier 2026.

Par ailleurs, les biais éthiques des outils d'IA sont également bien documentés maintenant : les IA apprennent sur des jeux de données très déséquilibrés et reproduisent souvent des normes visuelles dominantes, notamment occidentales, au détriment de styles minoritaires ou vernaculaires. Pour l'artisanat d'art, cela peut homogénéiser les formes, les palettes et les compositions, et pousser vers des objets « joliment IA », mais moins situés culturellement. Quand beaucoup d'artisans utilisent les mêmes outils et les mêmes prompts, les images de référence convergent vers quelques esthétiques très reconnaissables : surfaces lisses, éclairage parfait, silhouettes organiques similaires. Dans un secteur fondé sur la singularité de la main et du matériau, ce lissage peut appauvrir la diversité des écritures visuelles et des identités d'atelier.

L'entraînement sur des œuvres sans consentement pose une question morale forte : l'IA capitalise sur des créations humaines souvent non rémunérées. Pour les métiers d'art, cela touche directement la notion de style, de signature et de filiation : une IA peut proposer des visuels proches d'un atelier existant, sans reconnaissance ni retour économique pour l'auteur d'origine. L'absence d'information claire sur l'usage de l'IA peut faire perdre confiance au client, surtout dans des métiers où l'authenticité du geste est une valeur centrale.

Ainsi que l'a exprimé David Arnaud lors de nos échanges :

« Les questions éthiques soulevées par ces outils relèvent souvent moins de la technologie elle-même que des stratégies des entreprises qui la développent et la commercialisent - leurs modèles économiques, leurs choix d'entraînement, leurs logiques de captation de valeur. Aucun outil n'est neutre, mais il importe de distinguer ce qui tient à la nature de l'outil et ce qui tient aux conditions sociales et économiques de sa production.

Cela nous oblige, plus que jamais, à cultiver notre discernement - non pas pour rejeter ces outils, mais pour savoir ce que nous acceptons de leur déléguer, et ce que nous choisissons de garder. »

David Arnaud, responsable de projet numérique, Cerfav¹³.

Le risque de dépendance technologique et de perte de savoir-faire seront abordés dans les sections 4 et 5.

4. La question du contrôle : garder la main, concrètement

Après avoir identifié les risques liés à l'usage des outils d'IA dans l'atelier, cette section a pour objectif d'analyser plus précisément quelles seraient les conditions auxquelles l'artisan d'art pourrait utiliser l'IA en évitant ses principaux écueils. Il nous semble que l'enjeu principal est celui du contrôle ; « garder la main » prend un sens particulièrement approprié pour l'artisan d'art !

4. 1. Maîtrise technique : comment évaluer et choisir ses outils

La section 3.3 sur les enjeux juridiques a permis d'aborder quelques écueils et, à l'inverse, de prendre conscience de quelques critères de sélection utile pour un artisan d'art : transparence des données d'entraînement, souveraineté des résultats produits (outputs)... Le choix peut aussi se porter sur des outils dits « éthiques » ou « consentis » ; par exemple Adobe Firefly revendique être entraîné sur les contenus Adobe Stock licenciés.

Mais la possibilité de « d'ajuster » un outil open source localement avec son propre corpus de données (textes, dessins, croquis, modèles...) semble être aujourd'hui une des pistes les plus solides pour d'une part éviter de faire fuiter ses propres productions à l'extérieur et qu'elles soient réutilisées même involontairement par d'autres créateurs, et d'autre part éviter soi-même de détourner involontairement des modèles tiers.

¹³ Centre Européen de Recherches et de Formation aux arts verriers : <https://www.cerfav.fr/>
© 2026 ISTE OpenScience – Published by ISTE Ltd. London, UK – [openscience.fr](https://www.istesci.com/)

Le fine-tuning consiste à spécialiser ou adapter un modèle d'IA de base (qui a été pré-entraîné) à des tâches précises ou des domaines spécifiques. En somme, cela consiste à adapter et développer son propre modèle d'IA et à l'alimenter uniquement avec des sources propres ou identifiées. Le fine-tuning s'apparente un peu à un acte de réappropriation puisqu'on entraîne un modèle avec son propre style, et on limite les variations à ce corpus défini.

C'est par exemple le chemin choisi par les co-fondateurs de JAUH, Charles de Dainville et Henri Danzin :

« Aujourd'hui nous avons customisé un outil d'IA open source qui tourne uniquement sur nos jeux de données, afin d'éviter les problèmes de fuite de nos designs et de propriété intellectuelle (risque de copie fortuite d'un modèle tiers), mais aussi la consommation excessive de ressources (notre modèle est très frugal en électricité). Cet outil fait maintenant partie intégrante de notre méthodologie de travail, nous permettant d'hybrider ou de faire muter nos propres modèles dans de nouvelles directions. Nous avons décidé de mettre cet outil en accès libre, afin que la communauté des designers et artisans d'art puisse s'en emparer et l'utiliser sur leurs propres projets. Notre conviction est en effet que, pour celles et ceux qui souhaitent "jouer" avec les outils d'IA dans leur phase de conception, nous avons collectivement une grande responsabilité, à la hauteur de la puissance de ces nouveaux outils. La responsabilité de développer de nouvelles compétences dans le maniement de l'IA, et d'inventer un usage écologiquement et éthiquement soutenable. »

Henri Danzin, co-fondateur de JAUH.

Gardons en tête que si les outils d'IA sont très puissants pour manipuler des idées, des concepts, voire des images ou des sons, ils n'ont pas l'expérience de la matière ! Ils n'ont aucune notion de la gravité, de l'échelle des êtres animés ou des objets inanimés, des grands principes physiques qui constituent l'environnement naturel où nous évoluons en tant qu'êtres humains. C'est pourquoi cela les rend illégitimes et inefficaces dans beaucoup de contextes où elles doivent représenter ou « parler de » la matière.

De façon très éclairante, David Arnaud prend l'exemple d'une matière qu'il connaît très bien, le verre : « Elle (*l'IA*) produit des représentations visuellement plausibles, mais (souvent) matériellement impossibles : les formes générées ignorent la viscosité du verre en fusion, sa dynamique de refroidissement, les tensions internes qu'il accumule. Elles ignorent aussi ce qui se passe dans un atelier : la correction silencieuse d'un geste par un pair, la lecture collective d'une matière en train de changer, le partage d'un jugement qui ne s'énonce pas toujours en mots. (...) C'est pourquoi, dans le contexte spécifique de la pratique verrière, les visuels produits par ces outils sont souvent impossibles à transcrire physiquement en l'état. Ce n'est pas une question de qualité graphique - les rendus peuvent être sophistiqués - c'est une question de nature du savoir mobilisé. Les quelques expérimentations que nous avons conduites suggèrent qu'une image générée ne devient exploitable qu'après réinterprétation par un praticien expert, capable de la lire à travers le filtre de ce que le verre autorise réellement : corriger les proportions irréalisables, identifier les zones de tension impossibles, reformuler la forme pour qu'elle devienne faisable. Ce travail de traduction reste entièrement à la charge du verrier. »

David Arnaud, responsable de projet numérique, Cerfav.

Cet exemple illustre très finement en quoi l'artisan « garde la main », surtout dans le contexte d'une production et d'un savoir-faire d'exception complexe tel que le soufflage de verre, où tant d'autres paramètres entrent également en jeu dans la production (interactions explicites ou implicites avec les pairs, intimité avec la matière, expérience, émotions, désirs ou envies...).

4. 2. *Maîtrise du processus créatif : garder la décision*

Pour les artisans qui choisissent de s'emparer des outils d'IA à certains stades de leur création ou production, les exemples les plus aboutis sont ceux de personnes ayant été vigilants à garder une maîtrise fine des arbitrages et choix tout au long du processus d'idéation/création.

Le travail avec des outils d'IA fait évoluer le travail créatif : de producteur, l'utilisateur devient cocréateur, voire « directeur artistique » de son propre travail ! L'impulsion créative en amont reste à la main du créateur - aucun outil d'IA, du moins pour le moment, ne peut prendre l'initiative de lancer une demande, impulser un projet, avoir l'idée de d'initier une création.

Puis tout au long du processus de cocréation avec un outil d'IA, le créateur (ici l'artisan) garde la main du choix ou de la sélection des options proposées par l'IA, de l'envie ou non de « relancer » l'outil pour préciser un point, affiner une image, reformuler un concept. Et en fin de processus, l'artisan garde la main pour décider quand arrêter le travail, quand la pièce a atteint la forme et la qualité escomptée, quand elle rejoint au plus près le projet qui est né dans l'esprit du créateur.

Le concept de « *human-in-the-loop* » (« humain dans la boucle »), présent dans le secteur informatique, et notamment dans l'automatisation (robot logiciel), est ici appliqué à la pratique artisanale : l'humain reste celui qui tranche, choisit, fait les arbitrages, décide.

Afin d'encadrer la place laissée à l'IA dans un processus créatif, certains praticiens s'imposent des rituels ou des « garde-fous » tels que ne jamais utiliser un résultat produit avec de l'IA (output) tel quel sans y mettre sa patte (voir section 3.3), la règle des « 3 interventions manuelles minimum », ou tout autre process personnel qui vise à garder la maîtrise du processus créatif.

Qu'elle que soit la puissance des outils d'IA utilisés, rien ne remplacera la culture et le savoir-faire dont l'utilisateur est déjà détenteur. Ceci n'est pas une formule creuse ou incantatoire. C'est ce qui ressort factuellement de l'analyse de créations réussies réalisées par des artisans d'art avec de l'IA : celles et ceux qui obtiennent des résultats satisfaisants de leurs prompts sont ceux qui ont une culture approfondie de leur pratique et de l'histoire de l'art dans laquelle elle s'inscrit, utilisent un champs lexical profond et varié, choisissent avec discernement les éléments de contexte sur lesquels s'appuyer pour orienter le « travail » de l'IA. C'est parce qu'ils et elles maîtrisent déjà leur art qu'ils obtiennent les résultats les plus appropriés, les plus originaux, les plus réalisables.

J'en ai vu notamment la démonstration lors d'une présentation et d'échanges avec Valentin Goux, lorsqu'il a présenté des visuels de tables basses en marqueterie levantine en placage de bois et nacre, qu'il avait produits pour valider rapidement un concept avec un client. Ces visuels étaient de grande qualité, même pour une néophyte comme moi, car Valentin Goux est un spécialiste (et praticien) de ce type de marqueterie : il a su choisir précisément les termes appropriés et les sources d'inspiration pour guider l'IA à produire efficacement des visuels qui rejoignaient son idée et le désir du client :

« J'utilise différents outils d'IA pour une grande variété de tâches "périphériques" telles que des traductions, la production de textes ou de visuels pour la communication, ou des tâches administratives. Mais je l'utilise aussi pour le design : les IAG permettent d'obtenir plus rapidement une validation créative avec le client, et de réduire le champ des possibles, de savoir plus rapidement dans quelle direction on va se diriger. Nous avons rapidement embrassé ce changement technologique : j'ai proposé à mes équipes d'explorer plusieurs outils et de sélectionner ceux qui leur paraissaient les plus efficaces. Mais l'expérience nous a montré que l'usage de l'IA n'est pas autonome, **il requiert une direction claire et permanente**. L'IA peut tout produire mais ne sait pas quoi aller chercher. Elle mélange toutes les tendances, c'est donc plus difficile d'obtenir un design différenciant ou de niche si on n'a pas déjà les références culturelles associées. En ce sens, ces outils redonnent paradoxalement un pouvoir aux « savants cultivés », aux personnes qui ont déjà les références. C'est en somme la récupération d'un avantage compétitif pour les artisans d'art ! Le geste n'est pas générable par l'IA, surtout le geste fécondé

par la culture. L'IA est donc une bonne assistante mais une mauvaise remplaçante : elle ne nous remplacera pas, si tant est que notre métier a encore une bonne part manuelle et créative ! »

Valentin GOUX, président de l'atelier RINCK¹⁴.

4. 3. Maîtrise de la narration : communiquer sur sa pratique hybride

Si elles sont amenées à englober progressivement des technologies telles que l'IA, les pratiques artisanales doivent également développer un « récit » qui incorpore le processus de production avec de l'IA le cas échéant, sans dévaloriser l'œuvre finale.

Le problème n'est pas nouveau. Il s'est posé préalablement à chaque entrée de technologies dans l'atelier, mais un outil aussi « virtuel » que l'IA soulève encore plus de réserves, car il semble moins prolonger le geste que court-circuiter l'esprit créatif (voir section 1.2 sur l'histoire rapide des technologies dans l'atelier).

Le sujet reste encore très polémique, par exemple au sein même des syndicats professionnels qui pour le moment refusent en général d'intégrer des artisans d'art assumant ouvertement l'usage de technologies additives (impression 3D) ou soustractives (découpe laser, quoiqu'elle soit moins stigmatisée), sans aller jusqu'à parler de l'IA !

C'est un sujet particulièrement délicat en France, encore marquée par la vieille querelle entre arts mineurs et arts majeurs, où l'artisanat d'art est certes très valorisé (voir étude citée en page 5), mais souffre également d'une pesante conception romanesque du geste, parfois poussée jusqu'à la caricature et ne reflétant souvent pas les conditions réelles de production dans les ateliers comme on l'a vu plus avant. D'autres pays (pays anglo-saxons, pays nordiques, Pays-Bas...) ne se posent même pas ces questions ou sont au contraire beaucoup plus technophiles et accueillent les nouvelles compétences liées aux outils d'IA comme une corde de plus à l'arc de l'artisan, un atout dont ils reconnaissent ceux qui savent les maîtriser.

Pour les artisans d'art qui voudraient utiliser l'IA, deux chantiers s'ouvrent : d'une part la transparence (communiquer avec clarté sur le sujet, dans l'esprit de l'AI Act) et d'autre part la pédagogie, pour expliquer la démarche et l'intégrer au récit personnel de leur création, afin d'accompagner l'évolution des attentes de la clientèle. L'expérience m'a montré que, lorsqu'une personne parfois très réfractaire à la technologie au premier abord prend le temps d'entrer en dialogue avec l'artisan, elle peut changer radicalement de regard et finalement voir les similarités de la technologie avec les autres savoir-faire que peaufine l'artisan, et peut apprécier tout-à-fait différemment le travail. De même que l'impression 3D, lorsqu'elle est utilisée avec doigté et créativité n'est pas du tout « presse-bouton » comme sa caricature le laisse croire, de même les objets (qu'ils soient écrits, visuels, sonores) co-produits avec de l'IA peuvent atteindre une forme d'excellence lorsque l'artisan a poussé l'outil dans ses retranchements, mais l'a surtout expérimenté suffisamment longuement pour savoir comment le paramétrer, l'utiliser de façon optimale, voire le détourner.

5. Perspectives : vers quels futurs pour l'IA dans l'artisanat d'art ?

Investiguons ici très rapidement quelques pistes prospectives intéressantes, et présentons quelques leçons tirées de la très jeune histoire de l'IA dans l'artisanat d'art.

¹⁴ <https://rinck.fr/fr/>

5. 1. Les évolutions technologiques à surveiller

Comme nous l'avons évoqué précédemment, les technologies d'IA ont cette différence fondamentale avec les artisans d'art qu'elles n'ont pas d'expérience de la matérialité. C'est précisément un des angles morts que les recherches dans « l'IA multimodale » ou les « physical AI » veulent creuser : inventer des modèles qui pourraient comprendre les contraintes de la matière (rigidité, texture, cuisson, torsion...).

Le 10 mars 2026, Advanced Machine Intelligence (AMI), la startup fondée par Yann LeCun, ancien responsable scientifique de Meta Platforms, a déclaré avoir levé 1,03 milliard de dollars, pour se concentrer sur le développement de modèles d'intelligence artificielle non-générative fondés sur la perception du monde et la prédiction d'actions.¹⁵ Yann LeCun précise que l'AMI vise à construire des systèmes capables de raisonner et de planifier dans des environnements complexes du monde réel.

Il existe déjà des recherches très concrètes sur des machines qui « sentent » la matière, même si on est encore loin d'une sensibilité humaine complète. Les travaux actuels portent surtout sur des peaux électroniques, des capteurs tactiles et des modèles d'IA capables d'interpréter pression, texture, température, rugosité ou rigidité. Les recherches sur les interfaces haptiques et l'IA montrent que la machine commence déjà à mesurer, reconnaître et interpréter des qualités matérielles sans pour autant égaler la perception humaine globale. Dans les métiers d'art, cela ouvre des pistes pour le contrôle qualité, l'aide au geste, la téléprésence ou la formation, par exemple en simulant la résistance d'un matériau ou en détectant des défauts de surface sans contact direct. Un bon exemple est le « smart finger » tactile fondé sur la triboélectricité (électricité statique produite par frottement), capable de reconnaître différents matériaux et leur rugosité avec une précision très élevée, ce qui montre que l'IA peut déjà classer la matière à partir de signaux tactiles. Autre exemple marquant : la peau électronique souple de Cambridge publiée en 2025, conçue pour donner aux robots une sensibilité tactile plus riche, proche de plusieurs formes de toucher simultanées¹⁶. Pour l'artisanat d'art, l'enjeu n'est pas de remplacer la main, mais de voir comment ces systèmes pourraient aider à documenter le geste, comparer des textures, surveiller une cuisson, repérer une fissure, ou transmettre un savoir-faire.

En revanche, on reste encore loin d'une machine qui « sentirait » la matière comme un artisan, parce que le toucher humain mêle mémoire, intention, sensibilité, contexte et jugement, ce que les capteurs ne font qu'assembler partiellement. Les travaux de David Arnaud au Cerfav, dans le cadre du projet [G]host¹⁷, portent précisément sur tout « ce qui se joue dans la transmission des apprentissages, la façon dont un savoir s'incorpore ». Et c'est beaucoup plus complexe que l'amplitude ou l'angle d'un geste qui serait mesuré précisément par un capteur :

« Ce que la communauté des artisans rend possible, c'est une réflexivité issue de deux processus indissociables : la négociation continue avec la matière qui impose ses corrections en temps réel, et la verbalisation entre pairs, qui permet de nommer et de stabiliser ce qui resterait autrement purement tacite. Cette double expérience, répétée, produit des schémas cognitifs anticipatoires — des représentations mentales du comportement de la matière construites dans le corps avant d'être accessibles à la conscience. C'est ce que le philosophe Hubert Dreyfus, dans sa critique de l'intelligence artificielle, désignait comme le propre de l'expertise incarnée : l'expert ne raisonne plus par règles explicites, il répond à la situation par une perception globale forgée dans la pratique. Les modèles génératifs actuels

¹⁵ <https://www.usine-digitale.fr/start-up/financement/levee-de-fonds/ami-la-start-up-de-yann-lecun-fait-sensation-apres-avoir-boucle-une-levee-de-fonds-de-890-millions-deuros.P634I45HYJDZLB4VEZESYL6WDA.html>

¹⁶ <https://www.ins2i.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/une-peau-electronique-pour-doter-les-robots-du-sens-du-toucher>

¹⁷ Le projet [G]host propose de déployer de manière pertinente et éthique dans le monde verrier les nouvelles technologies numériques de représentation et de manipulation d'objets virtuels en 3 dimensions (technologies XR).

ne disposent d'aucune information kinesthésique. Ce n'est pas ici une affirmation sur ce que l'IA ne pourra jamais faire — c'est un constat sur l'état actuel des outils et de leurs usages : il s'est creusé un angle mort considérable entre ce que ces modèles peuvent représenter et ce que la pratique incarnée mobilise réellement. Un angle mort d'autant plus problématique qu'il est rarement mesuré, ni par les utilisateurs ni par ceux qui développent ces outils. »

David Arnaud, responsable de projet numérique, Cerfav.

L'IA pourra peut-être, au sein d'un éventail d'autres technologies telles que capteurs, dispositifs volumétriques ou casques de réalité virtuelle, être mise au service de la restauration ou de la reconstitution patrimoniale, ou aider à capturer et transmettre le geste expert, dans un objectif de conservation de savoir-faire qui se perdent. Mais elle n'a pas vocation à se substituer à l'artisan d'art car cela contredirait précisément ce qui fait la richesse d'une production humaine porteuse de sens en même temps que d'émotions liées à la beauté d'un objet fonctionnel.

5.2. Vers un modèle de coévolution ?

On s'oriente donc davantage vers un modèle d'hybridation des techniques et des savoir-faire et non de substitution.

Sylvain Quidant, fondateur de l'entreprise Cogitech¹⁸, participe à faire bouger les lignes de ce qu'on appelle « métier d'art », en ne mettant pas de frontière étanche entre les gestes artisanaux, en particulier pour les finitions (moulage, bois, peinture, laque, vernis ou chrome, pour lesquels l'entreprise est labellisée Entreprise du Patrimoine Vivant) et l'utilisation d'outils numériques au sens large (robot d'usinage 5 axes, découpe jet d'eau, impression 3D), le tout au service des projets de ses clients, et de sa recherche et développement en nouveaux matériaux :

« Suite à notre participation à la table ronde "L'IA et la tech, des outils comme les autres pour l'artisan d'art ?" au salon Révélation 2025¹⁹, l'équipe de Cogitech et moi-même nous sommes lancés dans des réflexions prospectives sur l'intégration plus avancée et l'utilité de l'IA dans notre processus de création. Nous avons commencé à jouer sérieusement avec ces outils pour construire une série de vases qui nous servent de démonstrateurs de formes originales obtenues grâce à des outils d'IA. Cela nous a permis d'aller plus loin qu'on ne serait allé ordinairement, avec une liberté de formes nouvelle. Mais pour nous l'aventure ne s'arrête pas là ; au contraire, elle commence au moment où il faut déterminer quel rendu IA est le plus intéressant et sera réalisable, puis produire l'objet grâce à de l'impression 3D (par exemple), mais en s'attachant à réaliser des finitions impeccables. Cette qualité de rendu n'est possible que parce que nous avons l'expérience de l'intégralité de la chaîne, de la conception à la production. Le produit de l'IA n'est jamais un produit fini, il est toujours un produit intermédiaire à corriger, peaufiner, modifier. C'est à cette condition qu'on crée des objets du niveau de qualité attendu par nos clients, notamment dans l'industrie du luxe. »

Sylvain Quidant, Dirigeant fondateur de Cogitech.

De même que les meilleures productions avec de l'IA viennent d'artisans qui ont une solide compétence et culture artistique, nous constatons ici que c'est la maîtrise de la chaîne complète de conception et de production qui assure la qualité du résultat. Dès le choix du modèle généré par l'IA, l'artisan est en mesure de discerner lequel sera réalisable, puis d'effectuer toute une série de choix, au fil

¹⁸ <https://cogitech.fr/>

¹⁹ <https://www.revelations-grandpalais.com/programmation/conference/lia-et-la-tech-des-outils-comme-les-autres-pour-lartisan-dart/>

du processus de production, pour rendre réel un objet qui n'aurait pas pu être produit seulement et séquentiellement par une succession d'outils technologiques.

Etienne Mineur est designer et directeur artistique ; il est aussi professeur dans plusieurs écoles de design et est engagé quotidiennement dans l'expérimentation de multiples outils d'IA au service de la création. Voici ce qu'il dit de l'IA dans *Philosophie Magazine*²⁰ :

« Je ne l'emploie pas pour compenser une carence mais pour explorer des territoires où je ne serais pas allé spontanément. (...) Je comparerais l'IA à un instrument de musique difficile à maîtriser comme le thérémine, le tout premier instrument musical électronique : capricieux, étrange... mais magique et unique quand on commence à l'apprivoiser. (...) Le moindre mot, l'ordre dans lequel on les place, la langue employée, le ton, le vocabulaire... tout est signifiant et peut déclencher la génération d'images surprenantes. »

Etienne Mineur, Designer, directeur artistique.

Pour autant, rappelons que même si cet article s'intéresse par construction à l'intérêt potentiel de l'IA dans l'artisanat d'art, il reste évident que ce n'est pas pour tout le monde : beaucoup d'artisans d'art refuseront de l'utiliser, et c'est très bien ainsi. Et beaucoup d'acheteurs seront rebutés par l'idée que leur artisan a pu utiliser de l'IA au cours de son processus. Paradoxalement, dans un monde saturé de contenus générés et où l'IA montre chaque jour ses limites (*fake news*, « AI slop » ou prolifération de contenus générés par IA sans valeur ni intérêt...), l'artisanat d'art au sens classique du terme voit sa valeur différentielle croître grâce à l'unicité et la traçabilité des gestes humains qui en sont l'origine !

5. 3. Points de vigilance : l'importance cruciale de la formation et des usages

Les multiples échanges que j'ai pu mener avec des artisans et artisanes d'art, y compris auprès de différents Compagnons du Devoir²¹ (une association ayant une expérience ancienne de transmission de gestes d'excellence) ont été éclairants sur les points d'achoppement de l'usage de l'IA au service de métiers d'excellence.

Si on devait le résumer, ce serait de ne pas introduire l'IA trop tôt dans le parcours de compétences, ni trop tôt dans son propre processus de création et de production.

Comme nous l'avons abordé précédemment, ne pas commencer par se reposer sur les outils d'IA permet de bâtir d'abord son socle de compétences, de construire cette intimité avec les outils et la matière, d'identifier ses envies, d'affirmer ses convictions. C'est sur ce socle solide que l'IA pourra, peut-être, trouver une utilité et un développement de qualité.

Jean-Christophe Da Veiga est Directeur des formations et de la pédagogie au Campus Versailles.²² Il rencontre plutôt de la méfiance, voire de la défiance, vis-à-vis de l'IA chez ses élèves en début de leur parcours :

« Aujourd'hui avec les jeunes étudiants du cursus Design et métier du bois de CY Cergy Paris Université, j'introduis les outils d'IA générative aussi bien pour les faire découvrir que les défantasmer et les dédiable. Je veux amener l'étudiant et futur artisan à penser que l'IA peut être un outil créatif supplémentaire à leur disposition, qui intervient comme un élément ou un rouage du processus de création, à actionner là où on le souhaite. C'est un outil à double tranchant, il peut faire perdre beaucoup de temps, notamment au début, car il faut le dompter et à tout moment l'amener là où l'on veut vraiment aller. Le dessin manuel reste un outil de conception indispensable par le geste, comme prolongement de

²⁰ MINEUR E., CORTEEL M., « Leurs codes ont changé », *Philosophie Magazine*, n° 192, p. 56, 2025.

²¹ <https://compagnons-du-devoir.com/>

²² <https://campusversailles.fr/>

son idée. Par ailleurs, les outils d'IA posent de multiples questions au niveau éthique, social, écologique. Les étudiants comme les artisans sont très sensibles à ces sujets, et cela peut les amener de principe à refuser d'utiliser l'IA. Par ailleurs, les personnes engagées dans l'artisanat d'art ont parfois moins d'appétence pour l'abstraction que représente le numérique, et recherchent plutôt le contact sensible avec la matière qu'avec l'écran. Les attitudes de **partage de pratiques, voire d'outils**, développées par certains créateurs et artisans utilisant l'IA sont des exemples enthousiasmants que nous valorisons au sein du Campus Versailles : le fait de créer une communauté et de grandir ensemble est une perspective beaucoup plus attractive, et c'est peut-être un modèle plus soutenable qu'on devrait contribuer à construire ensemble ! »

Jean-Christophe Da Veiga, Directeur des formations et de la pédagogie au Campus Versailles.

Le partage de pratiques et d'outils, décelé par J-C. Da Veiga, n'est pas propre aux outils d'IA, mais est une piste très enthousiasmante pour aborder l'avenir : peut-être un élément narratif à créer pour les artisans d'art ? Développer une communauté, grandir ensemble alors que nous sommes tous débutants avec ces nouvelles technologies, être dans une logique de partage à l'inverse de la logique privatisée qui a prévalu au développement et à l'entraînement des outils : toutes ces perspectives, alignées avec celles de l'artisanat, peuvent apporter une contribution positive et impactante à notre rapport aux outils d'IA.

Par ailleurs, appliqué à un projet unitaire, l'IA introduite trop tôt dans son propre processus de création et de production ne laisse pas la place à l'éclosion d'une réflexion personnelle. L'utilisateur est immédiatement embarqué dans une direction qui est celle de l'outil, qui le fait dériver dans une direction qui n'est très probablement pas elle où il se serait engagé seul. Marion Carré utilise l'image du tapis roulant : l'IA est comme un tapis roulant qui nous emmène tous plus vite dans le même sens, mais « s'il peut nous dispenser de l'effort, il peut aussi, s'il est utilisé comme tapis de course, nous inciter à en fournir davantage. Le fonctionnement reste identique : seul notre usage change » [CAR 25].

Plusieurs études mettent en lumière les effets délétères de certains usages des outils d'IA pour les personnes qui les utilisent. Ainsi, le Massachusetts Institute of Technology (MIT) a suivi pendant quatre mois 54 étudiants et jeunes professionnels répartis en trois groupes distincts²³. Le premier utilisait ChatGPT pour rédiger des rédactions, le deuxième, un moteur de recherche classique comme Google, et le troisième, baptisé le « groupe Cerveau-Seul », devait se fier à leurs connaissances seules. L'activité cérébrale des participants ainsi que leurs essais ont été analysés avant d'être évalués par des enseignants humains et même par une IA juge. L'étude a démontré que le groupe n'utilisant pas d'aide numérique a montré la connectivité neurale la plus forte et la plus étendue, suggérant un engagement cognitif interne élevé, une recherche sémantique créative et un contrôle exécutif accru. Ceux qui utilisent un moteur de recherche ont présenté un engagement intermédiaire, avec une connectivité totale inférieure de 34 à 48% par rapport au groupe Cerveau-Seul. Enfin, le groupe utilisant des outils d'IA tels que les Large Language Model (LLM) a présenté la connectivité la plus faible (jusqu'à 55 % de réduction par rapport au groupe Cerveau-Seul). Leurs cerveaux semblaient soulagés d'une partie du travail de planification et de génération d'idées, assurée en partie par l'IA. C'est-ce que les chercheurs appellent le « délestage cognitif ». Du côté des essais, les résultats ne sont guère brillants pour le groupe des LLM. Ces derniers ont eu plus de mal à citer leur propre travail, preuve qu'ils n'ont pas vraiment intégré les connaissances dans leur mémoire. S'ajoute à cela un sentiment d'appropriation du travail « fragmenté » : certains sujets ont déclaré qu'ils ne se sentaient pas pleinement auteurs de leur texte, qualifiant leur travail de « partiellement le leur ». ²⁴ Les chercheurs ont même potentiellement identifié des effets à plus long terme : lors d'une nouvelle session de rédaction, le groupe habitué à l'usage de l'IA a dû écrire un essai

²³ « [Your Brain on ChatGPT: Accumulation of Cognitive Debt when Using an AI Assistant for Essay Writing Task](#) », Juin 2025.

²⁴ <https://www.ladn.eu/tech-a-suivre/lia-rend-elle-idiot-une-etude-du-mit-alerte-sur-ses-effets-cognitifs/>

sans avoir accès aux assistants. Leurs cerveaux n'ont alors pas retrouvé le niveau d'engagement observé chez les « Cerveaux-Seuls » entraînés sans IA. Cela suggère que la dépendance à l'IA pourrait freiner le développement de réseaux neuronaux essentiels à la planification, au langage et au contrôle attentionnel. En d'autres termes, l'IA pourrait nous rendre moins performants lorsque nous sommes livrés à nous-mêmes, installant une véritable « dette cognitive » rendant le raisonnement et la génération d'idées plus difficiles.

Ces études ont porté sur des cohortes assez petites. Elles doivent être poursuivies, complétées et approfondies, mais chacun d'entre-nous peut faire cette expérience assez rapidement, comme le souligne Marion Carré [CAR 25] : rassurés par les résultats (qui semblent) cohérents et crédibles que l'IA nous livre en une fraction de secondes, nous développons une forme d'addiction aux outils par facilité, déléguant progressivement des tâches de moins en moins secondaires aux outils, et émoussant notre sens critique.

Un des écueils principaux, qui n'est pas du tout propre à l'artisan d'art, est donc le risque de paresse intellectuelle, l'abandon progressif de notre réflexion, puis de notre savoir-faire, à l'outil d'IA, à force de ne plus exercer les compétences dont on était dépositaire.

David Arnaud le formule de la façon suivante, dans le contexte de l'art verrier qui est le sien :

« Cela pose une question sérieuse que nous ne pouvons pas éluder : d'un côté, on développe effectivement de nouvelles compétences, celle du pilotage de l'outil, de la formulation de requêtes. De l'autre, en déléguant progressivement la production d'images de référence, on risque d'externaliser précisément ce qui constitue le cœur du savoir verrier : la capacité à imaginer dans les contraintes, à **penser à travers la négociation avec la matière.** »

David Arnaud, responsable de projet numérique, Cerfav.

Cette formule très juste me semble résumer assez bien un des principaux enjeux de l'utilisation de l'IA dans le cadre des métiers d'art.

Conclusion

L'angle choisi pour cet article était « garder la main ». La formule avait pour objectif de faire un lien sémantique avec cette « intelligence de la main » qu'on associe fréquemment avec l'artisan d'art, du fait de son rapport intime à ses outils et à la matière.

Il est évident que les outils d'IA (et d'IAG en particulier) ont nécessairement un impact différent du fait de leur nature numérique. Cependant, il est intéressant de constater que les artisans qui choisissent de se saisir de ces outils appliquent les mêmes qualités qu'à leurs autres outils : travail long et approfondi pour cerner puis maîtriser la programmation ou le paramétrage de l'outil ; patience pour affiner les prompts, faire de multiples essais et itérations ; degré d'exigence élevé pour obtenir le niveau de rendu escompté ; inventivité et innovation, recherche perpétuelle pour explorer ces nouveaux territoires, au service de leur pratique, sans quitter de vue la matière et la fonctionnalité dans le monde réel !

En complément de toutes les analyses amorcées dans cet article, je retiendrai l'importance fondamentale du discernement et de l'intention, sans quoi l'utilisateur « perd la main » et se laisse entraîner par les directions prises par l'outil. Parce que, contrairement peut-être à beaucoup d'autres, l'IA est un outil qui prend certaines initiatives et nous fait dériver, malgré nous, parfois loin de notre intention propre. C'est un cheval fougueux que nous devons sans cesse canaliser.

Face à des outils aussi puissants que le sont les Intelligences Artificielles, cette autre IA qu'est « l'Intelligence Artisanale » dévoile la force de ses qualités intrinsèques – sens, mémoire, savoir-faire,

transmission, qualité, travail local, valeur patrimoniale -, peut-être encore davantage mises en valeur face à la désincarnation de l'Intelligence Artificielle. Alors, l'IA : une chance pour les artisans d'art ? Je pense surtout que ce sont les artisans d'art qui sont une chance pour l'IA !

Références

- [ARE 61] ARENDT H., *Condition de l'homme moderne*, Calmann-Lévy, Paris, 1961.
- [BAI 24] BAIN & COMPANY POUR COMITE COLBERT, Rapport « Luxe et technologie : la révolution discrète », Septembre 2024.
- [CARB 25] CARBOU G., « En finir avec la neutralité de l'IA », *AOC*, 22 Mai 2025.
- [CAR 25] CARRE M., *Le paradoxe du tapis roulant*, JC Lattès, Paris, 2025.
- [COL 25] COLAMEDICI A., GANCITANO M., « Apprendre à prier à l'ère de l'IA », *Philosophie Magazine*, n° 192, p. 58-61, 2025.
- [CRA 10] CRAWFORD M., *L'éloge du carburateur*, La Découverte, Paris, 2010.
- [DAM 24] DAMASIO A., *Vallée du silicium*, Albertine/Seuil, Paris, 2024.
- [DES 25] DESROUSSEAU J., *L'IA, une bulle toxique ?* in *Socialter N°73*, Paris, Décembre 2025-Janvier 2026.
- [ECL 24] LES ECLAIREURS, Rapport Institut des Savoir-Faire Français « Mesure le poids économique des entreprises des métiers d'art et savoir-faire d'exception », Novembre 2024.
- [HEI 27] HEIDEGGER M., *Être et temps*, NRF Gallimard, Paris, 1927
- [KOS 25] KOSMYNA N., « Your Brain on ChatGPT: Accumulation of Cognitive Debt when Using an AI Assistant for Essay Writing Task », Juin 2025
- [LER 64] LEROI-GOURHAN A., *Le geste et la parole*, Albin Michel, Paris, 1964.
- [NUR 24] NUROCK V., *Quelle éthique pour les nouvelles technologies ?*, La vie morale, Vrin, Paris, 2024.
- [MAN 25] MANITSARIS S., GLUSHKOVA A., SPYRIDONOS A., SENTERI G., *Travailler avec l'IA dans les industries culturelles et créatives*, Presses des Mines, Paris, 2024.
- [MAU 34] MAUSS M., *Les techniques du corps*, conférence donnée à la Société de Psychologie, Paris, 1934.
- [MIN 25] MINEUR E., CORTEEL M., « Leurs codes ont changé », *Philosophie Magazine*, n° 192, p. 56, 2025.
- [POU 12] PORQUET JL., *Jacques Ellul, l'homme qui avait (presque) tout prévu*, Le Cherche Midi, Paris, 2004-2012.
- [PIG 24] PIGIS MH., *L'artisan et l'automate*, Slow Made/Les influences N°4, Paris, 2024.
- [SEL 25] SELIGNAN O., Prométhée 2.0, thèse non publiée, Paris, 2025.
- [SEN 10] SENNET R., *Ce que sait la main, La culture de l'artisanat*, Albin Michel, Paris, 2010.
- [SIM 58] SIMONDON G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Editions Aubier-Montaigne, Paris, 1958.
- [VAC 25] VACCA P., « L'IA et le piège générationnel que nous n'avons pas vu venir », *AOC*, 25 Juillet 2025.