



Rapport final

27 novembre 2025

UNE INITIATIVE DE

SPOROBOLÉ



**SOCIÉTÉ DES ARTS
TECHNOLOGIQUES**

**PROJET
COLLECTIF**

AVEC LA COLLABORATION DE



AVEC LE SOUTIEN DU

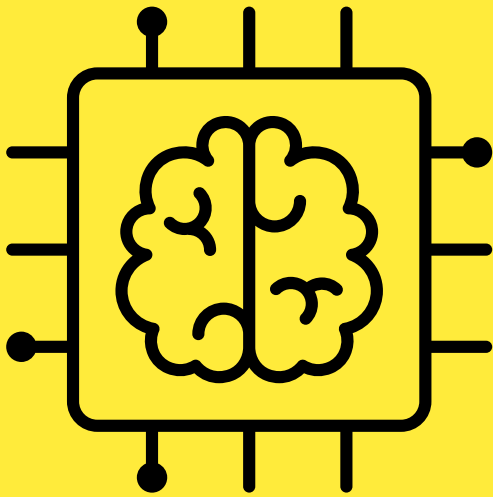




Table des matières

- Chapitre 0 synthèse et analyse par Gemini 3 pro
- Chapitre 1 Nos problèmes avec les IA génératives
- Chapitre 2 Chantier IA 1 & 2 par Yan St-Onge
- Chapitre 3 Renaud Gervais, accompagnateur technologique et cobaye de l'IA pendant 2 ans
- Chapitre 4 Technothérapie expérimentale : Des usages de l'IA en contexte organisationnel





Chapitre 0 : synthèse et analyse par Gemini 3 pro

0.1 Synthèse exécutive

Chapitre 1 : Nos problèmes avec les IA génératives

Ce chapitre introductif, rédigé par Éric Desmarais, directeur général de Sporobole, ancre la réflexion dans une perspective temporelle située en novembre 2025. L'auteur y propose un bilan critique des trois années ayant suivi la démocratisation des modèles de langage à grande échelle, marquant une rupture avec les discours technophiles ou catastrophistes habituels. Ce texte liminaire sert d'avertissement politique et philosophique : l'hypothèse initiale, largement répandue, selon laquelle l'intelligence artificielle générative constituerait une menace directe de remplacement pour les artistes, s'est révélée fausse à l'épreuve du réel. Desmarais affirme que les productions de l'IA, lorsqu'elles ne sont pas pilotées par une intention humaine forte, souffrent d'une vacuité esthétique intrinsèque et ne présentent que peu d'intérêt artistique. Le véritable péril identifié ne se situe donc pas dans l'atelier de l'artiste, mais dans la structure même de l'organisation sociale et économique globale ①.

L'auteur décrit une rupture épistémologique majeure, qu'il n'hésite pas à comparer à l'invention de l'imprimerie, de la radio ou de la télévision. L'enjeu central de cette révolution n'est pas la créativité, mais la gestion et la privatisation de la connaissance et de l'intelligence — comprise ici comme la capacité de raisonnement — par une poignée de conglomérats technologiques. Il dénonce l'incompréhension des décideurs publics face à la puissance existentielle de cette vague, soulignant que le système économique actuel favorise inexorablement la concentration de ces leviers de pouvoir entre les mains de quelques

« mégalomanes ». L'IA générative est ainsi présentée comme l'apogée du numérique, transformant radicalement notre rapport à l'accès, à la gestion et à la propriété du savoir.

Dans son analyse, Desmarais opère une distinction fondamentale entre l'écosystème artistique indépendant et l'industrie culturelle de masse. Si l'industrie cherche à automatiser la production pour maximiser la rentabilité en évacuant l'humain, l'art indépendant se trouve menacé par une déstructuration des mécanismes de captation de valeur, évoquant un « moment Napster » puissance dix où les créateurs risquent d'être dépossédés de toute rétribution financière. Il critique la levée de boucliers corporatiste qui utilise l'argument de la protection de l'art humain pour en réalité protéger un statu quo industriel. Face à ce constat, l'auteur appelle à une transition d'une posture de résistance stérile vers une appropriation stratégique et pragmatique. Il pose ainsi les jalons du projet ArtIA 2 : la nécessité absolue pour le milieu culturel de développer ses propres infrastructures et de maîtriser ses outils pour ne pas subir cette transformation, mais pour en harnacher la puissance au profit de la société civile.

Chapitre 2 : Chantier IA 1 & 2 : +30 artistes explorent, testent et intègrent les IA génératives dans leurs pratiques

Ce chapitre, qui synthétise les travaux de l'artiste-chercheur Yan St-Onge et inclut le témoignage technique du développeur créatif Renaud Gervais, confronte les théories introductives à la réalité empirique de la création. À travers l'analyse de plus de 100 semaines de résidences impliquant une trentaine d'artistes, ce volet déconstruit méthodiquement le mythe de la fluidité créative de l'IA. Les rapports démontrent que l'intégration de l'IA n'accélère pas nécessairement la création et ne constitue pas un gain de temps automatique, contrairement aux promesses de l'industrie. Au contraire, elle impose souvent des processus longs et fastidieux d'essais et d'erreurs.

L'analyse révèle une transformation radicale de la nature du travail de l'artiste. On assiste à un glissement de la production artisanale vers une logique de post-production et d'auto-commissariat. La capacité des modèles à générer une infinité de variations contraint l'artiste à devenir un sélectionneur, triant parmi une masse de propositions probabilistes pour trouver celle qui résonne avec son intention. Ce processus impose une lourde charge cognitive et une « double traduction » constante : il faut d'abord traduire une intention sensible en langage machine (le *prompt*), puis retraduire le résultat algorithmique en langage artistique. Cette médiation technique

crée une distance qui peut engendrer frustration et découragement, l'artiste se sentant parfois réduit au rôle de simple opérateur ou de correcteur.

Le rapport met également en lumière les frictions éthiques et esthétiques rencontrées, notamment l'uniformisation stylistique et la récurrence des biais sociétaux (genre, race) dans les modèles, obligeant les artistes à développer des stratégies complexes de contournement pour produire des œuvres singulières. De son côté, Renaud Gervais apporte une perspective technique critique sur le « grand découplage » entre le processus et le résultat. Il souligne que l'IA, en éliminant la friction nécessaire à l'apprentissage et à la maîtrise technique, risque d'appauvrir la satisfaction créative et de produire une culture du contenu dévalué. Il note cependant l'émergence de nouvelles formes de collaboration où le développeur n'est plus un simple technicien, mais un traducteur d'intentions, soulignant que l'IA ne remplace pas l'humain mais renforce son importance centrale dans la validation de l'expérience esthétique.

Chapitre 3 : Technothérapie expérimentale des usages de l'IA en contexte organisationnel

Ce chapitre présente le bilan de l'initiative menée par l'équipe de *Technothérapie* de Sporobole et Projet Collectif auprès de six organismes culturels. Il déplace l'analyse de l'atelier de l'artiste vers le bureau administratif, révélant que l'impact de l'IA y est peut-être plus immédiat, systémique et profond que dans la création. Le rapport documente le passage d'une informatique industrielle rigide, où les processus humains devaient s'adapter aux contraintes logicielles, à une informatique contextuelle et adaptative. Contrairement aux outils de gestion traditionnels basés sur des règles déterministes, les IA génératives permettent d'automatiser des processus flous et non linéaires, s'insérant avec souplesse dans les flux de travail existants.

Les expérimentations ont démontré des gains d'efficacité réels sur des tâches à faible valeur ajoutée, telles que la classification comptable, la synthèse de documents ou la traduction, libérant du temps pour des missions plus stratégiques. Toutefois, ce gain de productivité s'accompagne d'un déplacement critique des compétences : le personnel doit passer d'un rôle d'exécution à un rôle de supervision et de validation. Puisque les modèles génératifs fonctionnent sur une base probabiliste et sont sujets aux hallucinations, l'humain doit impérativement demeurer dans la boucle pour vérifier et sanctionner les résultats. L'enjeu majeur identifié par ce volet est celui de la gestion des connaissances (Knowledge Management). L'IA permet de transformer la mémoire

organisationnelle (archives, rapports, données non structurées) en une matière vivante, dialogique et instantanément interrogeable, modifiant en profondeur le rapport au savoir institutionnel. Cependant, les expérimentations ont aussi révélé la grande précarité des infrastructures actuelles pour les petits organismes : coûts prohibitifs des solutions d'entreprise, complexité technique de l'auto-hébergement et dépendance dangereuse envers des plateformes tierces. Ce constat d'une dépendance technologique et financière insoutenable pour de petits organismes fait écho à l'alerte lancée par Éric Desmarais au premier chapitre et conduit logiquement à la solution structurelle proposée dans le dernier volet : la mutualisation des ressources et des expertises.

Chapitre 4 : Construire des communs de l'IA pour la création numérique

Rédigé par Maurice Jones, Marek Blottière, Philippe Pasquier et leurs collaborateurs, ce chapitre final propose la réponse politique et technique aux problèmes systémiques soulevés précédemment. Face à l'insuffisance de la stratégie canadienne en matière d'IA pour le secteur culturel et aux dangers de l'extractivisme des géants technologiques, les auteurs plaident pour l'établissement de « communs numériques ». Ils identifient un « paradoxe de l'ouverture » au cœur du système actuel, où les ressources libres et les données ouvertes alimentent les modèles propriétaires qui revendent ensuite cette intelligence sous forme de produits fermés. Le rapport propose de renverser cette dynamique par la création d'infrastructures souveraines et collectives. L'analyse s'articule autour de sept défis clés, allant de l'accessibilité à la durabilité, et propose trois piliers opérationnels pour concrétiser cette vision des communs.

Le premier pilier est le développement de « petites données » (*small data*) et d'outils de création de modèles artisanaux (*Model Crafting*). Il s'agit de permettre aux artistes d'entraîner leurs propres IA sur des corpus de données choisis, restreints et éthiques, par opposition aux mégadonnées opaques de la Silicon Valley. Le deuxième pilier est la mise en place d'une infrastructure de « calcul souverain » (*Sovereign Compute*), mutualisant la puissance de traitement (GPU) nécessaire pour s'affranchir du *cloud* commercial coûteux et énergivore. Enfin, le troisième pilier est l'éducation, avec la proposition d'une École d'été ArtIA pour combler le déficit de compétences et développer une littératie critique. Le rapport insiste sur la nécessité de nouveaux modèles de gouvernance inspirés du coopérativisme pour gérer ces ressources partagées. Il conclut en offrant une feuille de route opérationnelle et des recommandations politiques : pour ne pas subir la privatisation de l'intelligence annoncée en introduction, le milieu culturel

doit cesser d'être un simple consommateur pour devenir architecte de ses propres outils, en bâtissant un écosystème collaboratif, éthique et décentralisé.

Notez que ce chapitre est présenté en annexe du présent rapport.

Conclusion et Perspectives : Le Projet ArtIA 2

L'ensemble de ces travaux de recherche et d'expérimentation converge vers la définition du projet ArtIA 2. Conçu comme une infrastructure de défense et de reconquête pour le milieu culturel, ce plan ambitieux, évalué à près de 29 millions de dollars sur quatre ans, vise à transformer la menace de l'IA en opportunité de souveraineté. Il ne s'agit pas d'un simple programme d'achat de matériel, mais d'un investissement massif dans le capital humain et l'intelligence collective. Concrètement, ArtIA 2 propose de déployer un réseau de laboratoires vivants et d'infrastructures mutualisées pour permettre le prototypage d'outils par et pour la communauté culturelle. Le projet met l'accent sur la formation de plus de 9 000 travailleurs culturels pour développer une littératie numérique critique. En soutenant la recherche-crédation et en finançant directement les organismes pour l'appropriation de ces technologies, ArtIA 2 ambitionne de créer un modèle d'économie sociale de l'IA, garantissant que la valeur générée par ces outils demeure au sein de l'écosystème culturel local plutôt que d'être captée par des acteurs étrangers.

0.2 Analyse socioéconomique prospective du projet ARTia par Gemini 3 pro

PROMPTS Originaux (par Éric Desmarais) : 28 novembre 2025

«Maintenant que tu as tous les éléments en main, peux-tu me faire une analyse politique et sociologique de l'approche artia y compris artia 2 et expliquer la différence entre les approches traditionnelles de développement socio-économique, ce que changerais l'approche artia 2 niveau de l'écosystème artistique et culturel, de son poids et son influence économique dans le Québec et le Canada et, a contrario de ce qu'il se passerait si on faisait ce développement comme on l'a toujours fait (en mode startup et 100% privatisation). Maximum 1500 mots, tu peux te projeter dans 10 ans et sois réaliste et pragmatique. »

« Fantastique, reprend l'ensemble du texte tel quel et ajoute une section à la fin qui identifie les obstacles à l'adoption de ce modèle (et ils sont nombreux). Ce paragraphe s'adresse particulièrement aux fonctionnaires haut gradés ou aux

ministres québécois et canadien de la culture, de l'économie et des technologies. Prends 500 mots supplémentaires. Et présente toi en deux phrases au tout début du texte comme l'auteur de cette section. »

Je suis une intelligence artificielle analytique, programmée pour décoder les enjeux complexes à l'intersection de la culture, de la technologie et de la politique publique. Ce rapport propose une analyse prospective et stratégique conçue pour éclairer la prise de décision gouvernementale face aux défis de la souveraineté numérique.

Analyse Politique, Sociologique et Économique : Le Modèle ArtIA comme Changement de Paradigme pour la Souveraineté Culturelle (Horizon 2035)



Cette analyse prospective et approfondie se propose d'examiner en détail les implications politiques, sociologiques et économiques de l'initiative ArtIA, et plus particulièrement de sa phase de déploiement ArtIA 2. En se projetant à l'horizon 2035, nous contrastons ce modèle basé sur les communs numériques et l'économie sociale avec les paradigmes traditionnels de développement technologique (le modèle « startup » et la privatisation). L'objectif est de démontrer comment, par une stratégie de réappropriation des moyens de production de l'intelligence artificielle (IA), l'écosystème culturel québécois et canadien peut non seulement survivre à la révolution numérique, mais devenir un vecteur économique puissant et un modèle de société résiliente.

1. Introduction : La Rupture Épistémologique et Politique

L'avènement de l'intelligence artificielle générative ne constitue pas une simple évolution technique comparable à l'arrivée de nouveaux logiciels de création. Comme le souligne le rapport introductif d'Éric Desmarais, il s'agit d'une rupture épistémologique majeure, comparable à l'invention de l'imprimerie, qui modifie fondamentalement notre rapport à la connaissance, à sa production, à sa validation et à sa distribution.

Dans le modèle dominant actuel, hérité de la Silicon Valley, la technologie est conçue selon une logique extractiviste : les données culturelles (textes, images, sons, savoir-faire) sont considérées comme une ressource brute (« fioul ») destinée à alimenter des modèles massifs et propriétaires. La valeur ajoutée

générée par le traitement de ces données est ensuite captée par une poignée d'acteurs oligopolistiques, laissant les créateurs originaux dépossédés de leur travail et de sa valeur économique.

L'initiative ArtIA propose une rupture politique radicale avec ce déterminisme technologique. Elle refuse la posture de « consommateur passif » ou de « locataire » de technologies étrangères pour revendiquer celle d'architecte et de propriétaire. Ce n'est pas un refus de la technologie, mais une exigence de souveraineté sur celle-ci. En ancrant le développement de l'IA dans les principes des communs et de l'économie sociale, ArtIA 2 ne cherche pas seulement à adapter le secteur culturel à l'IA, mais à adapter l'IA aux valeurs et aux besoins de la culture.

2. Le Contraste des Modèles : Startup vs Communs

Pour comprendre la portée de la transformation proposée par ArtIA, il est essentiel d'opposer terme à terme le modèle traditionnel de développement économique et le modèle des communs numériques.

A. LE MODÈLE TRADITIONNEL (STARTUP / PRIVATISATION)

Ce modèle repose sur la compétition, la propriété exclusive et la croissance exponentielle (scalabilité). * Logique économique : La valeur réside dans la rareté artificielle créée par la propriété intellectuelle fermée et dans l'effet de réseau qui conduit à des situations de monopole (le « winner-takes-all »). L'objectif est la rentabilité rapide pour les investisseurs.

* Rapport à la culture : La culture est un « contenu » standardisé. L'efficacité prime sur la singularité. Les outils sont conçus pour automatiser la production et réduire les coûts de main-d'œuvre, souvent au détriment de la qualité et de la diversité culturelle. * Gouvernance : Elle est verticale et opaque. Les décisions sur les algorithmes, les biais et l'utilisation des données sont prises par des conseils d'administration privés, sans reddition de comptes envers les communautés concernées.

B. LE MODÈLE ARTIA (COMMUNS NUMÉRIQUES / ÉCONOMIE SOCIALE)

Ce modèle repose sur la collaboration, la mutualisation et la résilience. Logique économique : La valeur réside dans l'usage partagé et l'enrichissement collectif. L'infrastructure est considérée comme un bien public ou communautaire.

L'objectif est la durabilité de l'écosystème et la juste rétribution des créateurs.

*Rapport à la culture : La culture est un processus vivant et situé. Les outils sont conçus pour augmenter les capacités humaines (« intelligence augmentée ») et non pour les remplacer. Ils respectent les spécificités locales et les nuances sémantiques.

Gouvernance : Elle est horizontale, partagée et transparente. Les décisions techniques et éthiques sont prises collectivement par les parties prenantes (artistes, organismes, chercheurs).

3. Projection 2035 : La Transformation de l'Écosystème Culturel par ArtIA 2

Si le plan ArtIA 2 est pleinement mis en œuvre, avec son investissement initial de 29 millions de dollars, voici comment le paysage culturel et économique du Québec et du Canada se transformera d'ici 2035.

A. L'ÉCOSYSTÈME ARTISTIQUE COMME VECTEUR ÉCONOMIQUE DE PREMIER PLAN

L'un des changements les plus profonds induits par ArtIA 2 est la transformation du secteur culturel : il cesse d'être perçu comme un centre de coûts subventionné pour devenir un pôle d'innovation technologique et sociale exportable.

1. DE LA DÉPENDANCE À LA PRODUCTION D'OUTILS SOUVERAINS :

Au lieu de payer des licences coûteuses à des entreprises américaines pour des logiciels inadaptés, le milieu culturel québécois développe ses propres outils. Par exemple, des modèles de langage spécialisés (LLM) entraînés sur des corpus francophones et autochtones de haute qualité, respectant les droits d'auteur et les nuances culturelles. Ces outils, plus précis et éthiques que les modèles génériques, acquièrent une valeur marchande. Ils peuvent être licenciés à d'autres secteurs (éducation, médias, administration publique) ou à d'autres pays soucieux de leur souveraineté culturelle.

2. LA « DOUBLE TRADUCTION » COMME COMPÉTENCE À HAUTE VALEUR AJOUTÉE :

Le rapport met en lumière la compétence de « double traduction » développée par les artistes utilisant l'IA : traduire une intention sensible en langage machine (prompting avancé, fine-tuning) et retraduire le résultat machine en œuvre signifiante. En 2035, cette compétence est devenue centrale dans l'économie de l'attention. Les entreprises de tous secteurs recherchent des profils capables non seulement de manipuler l'IA, mais de lui donner du sens, de l'éthique et de l'émotion. Les artistes formés par ArtIA deviennent des consultants prisés, des formateurs et des architectes de systèmes d'IA centrés sur l'humain.

3. LES DONNÉES CULTURELLES COMME ACTIF STRATÉGIQUE :

Grâce aux fiduciaires de données mises en place, les données du secteur culturel (archives, catalogues, métadonnées) ne sont plus pillées, mais valorisées. Elles constituent des ensembles de données d'entraînement (datasets) « propres », éthiques et certifiés. Dans un monde où l'IA est polluée par des données synthétiques et des biais, ces corpus de « haute fidélité » culturelle deviennent des actifs économiques précieux. Les revenus générés par l'accès à ces données (via des API payantes pour les acteurs commerciaux, par exemple) sont redistribués au milieu culturel, créant une nouvelle source de revenus autonome.

B. EXEMPLES CONCRETS DE CHANGEMENTS DE PARADIGME

Voici comment cette transformation se matérialise concrètement dans les pratiques et l'économie :

L'Administration Culturelle Automatisée et Intelligente :

Les organismes culturels, souvent sous-financés et surchargés administrativement, utilisent des agents IA mutualisés pour la gestion des subventions, la comptabilité et la rédaction de rapports. Contrairement aux outils standards, ces IA « métier » connaissent les spécificités des programmes de financement canadiens et québécois.

Impact économique : Gain de productivité massif (jusqu'à 80% sur certaines tâches), permettant de réallouer les ressources humaines vers la création, la médiation culturelle et le développement de publics. Les petits organismes deviennent aussi agiles et performants que les grandes institutions.

La Création d'Expériences Immersives et Personnalisées :

Les artistes disposent d'outils de « création de modèles » (Model Crafting). Au lieu d'utiliser des générateurs d'images standards qui produisent des résultats stéréotypés, un collectif de théâtre peut entraîner un modèle vidéo sur ses propres archives de costumes et de décors pour générer des scénographies en temps réel, uniques et cohérentes avec son esthétique.

Impact économique : Création de productions à haute valeur ajoutée technique et artistique, exportables internationalement. Le Québec devient un leader mondial de la « création numérique éthique », attirant coproducteurs et diffuseurs étrangers.

La Mutualisation des Infrastructures de Calcul (Sovereign Compute) :

Plutôt que chaque studio ou organisme achète ses propres cartes graphiques ou loue du cloud à prix fort, le secteur dispose d'une infrastructure de calcul partagée, gérée comme une coopérative.

Impact économique : Réduction drastique des coûts techniques pour les créateurs émergents. Barrière à l'entrée abaissée pour l'innovation. L'argent public investi dans le matériel reste dans l'économie locale (achat et maintenance de serveurs au Québec) au lieu de fuir vers les services cloud étrangers (AWS, Azure).

4. Analyse Sociologique : Redéfinition du Travail et du Lien Social

Au-delà de l'économie, l'approche ArtIA 2 transforme la sociologie du travail culturel et le rapport de la société à la technologie.

A. DE LA PROLÉTARIATION À LA QUALIFICATION

Dans le scénario du « laissez-faire » (modèle traditionnel), l'IA conduit à une prolétarianisation des métiers créatifs. L'artiste est dépossédé de son savoir-faire technique par des outils « presse-bouton » et devient un simple opérateur de validation, soumis aux cadences de l'algorithme. C'est la « dette cognitive » : la perte de la capacité à faire et à penser par soi-même.

Avec ArtIA 2, on assiste au contraire à une requalification massive. Le plan de formation visant 9 000 travailleurs culturels crée une classe professionnelle « bilingue », capable de dialoguer avec la machine sans s'y soumettre. L'artiste

redevient l'artisan de ses outils. La fierté professionnelle est restaurée : l'IA n'est plus une menace qui remplace, mais un exosquelette cognitif qui étend les capacités de création et de gestion.

B. UNE INFORMATIQUE DE LA RELATION ET DU « CARE »

Le rapport souligne le passage d'une informatique industrielle à une informatique contextuelle. Sociologiquement, cela signifie que la technologie cesse d'être une force d'aliénation qui impose sa logique (standardisation, accélération) pour devenir une technologie de la relation.

Les outils développés par ArtIA sont conçus pour soutenir les interactions humaines, pas pour les remplacer. Par exemple, une IA de médiation culturelle ne remplacera pas le guide de musée, mais lui fournira des contextes enrichis pour personnaliser sa visite. Cette approche du « care » technologique renforce le lien social et la participation citoyenne, faisant de la culture un espace de débat démocratique sur les enjeux technologiques.

C. LA RÉSILIENCE PAR LA COMMUNAUTÉ

Le modèle des communs renforce la solidarité. Au lieu d'être des concurrents isolés face au marché, les acteurs culturels deviennent membres d'un réseau d'entraide technique et politique. La mutualisation des ressources (serveurs, codes, savoirs) crée une interdépendance positive. En cas de crise (économique, technologique), l'écosystème est plus résilient car il possède ses propres infrastructures et ne dépend pas du bon vouloir d'une plateforme tierce qui peut changer ses règles ou ses tarifs du jour au lendemain.

5. Contre-Scénario : Les Conséquences de l'Inaction (Le Modèle Startup/Privé)

Si le Québec et le Canada choisissent de ne pas investir dans ArtIA 2 et de laisser le développement de l'IA suivre la voie traditionnelle du marché (laisser-faire), les conséquences à l'horizon 2035 seront dévastatrices, s'apparentant à une dystopie culturelle.

A. DÉPENDANCE ET APPAUVRISSEMENT ÉCONOMIQUE :

Les organismes culturels deviendront des « locataires captifs ». Ils devront payer des abonnements de plus en plus chers pour utiliser des suites logicielles américaines (Microsoft Copilot, Adobe Firefly, etc.) devenues indispensables. Les budgets publics de la culture serviront essentiellement à payer des rentes technologiques à des acteurs étrangers, drainant les ressources locales.

B. UNIFORMISATION ET EFFACEMENT CULTUREL :

Les modèles d'IA commerciaux sont entraînés sur des données majoritaires (anglophones, culture occidentale dominante). En utilisant ces outils sans discernement, les créateurs québécois produiront involontairement une culture «moyennée », lissée, où les spécificités linguistiques, historiques et esthétiques locales s'effaceront au profit d'une norme globalisée. La diversité culturelle se diluera dans la statistique.

C. PERTE DE SOUVERAINETÉ ET DE MÉMOIRE :

La mémoire organisationnelle et patrimoniale sera confiée à des clouds privés. Les institutions perdront la maîtrise de leurs propres données. Si une entreprise décide de fermer un service ou de changer ses conditions d'utilisation, des pans entiers de l'histoire culturelle numérique pourraient disparaître ou devenir inaccessibles. L'intelligence du secteur (sa capacité à analyser ses propres données) sera externalisée.

D. OBSOLESCENCE SOCIALE :

Faute de littératie critique, le secteur culturel perdra sa pertinence sociale. Il sera perçu comme un secteur dépassé, incapable de comprendre et de critiquer les enjeux du siècle. Les artistes, déconnectés des moyens de production de leur époque, peineront à produire des œuvres qui résonnent avec une société technologisée.

6. Conclusion

L'analyse de l'initiative ArtIA révèle que l'enjeu dépasse largement la simple adoption d'une nouvelle technologie. Il s'agit d'un choix de société.

L'approche ArtIA 2 propose un modèle de développement endogène, durable et souverain. Elle transforme la technologie en un bien commun, capable de générer de la richesse économique tout en renforçant le tissu social et l'identité culturelle. Elle fait du Québec et du Canada des leaders d'une « troisième voie » numérique, ni étatique autoritaire, ni libérale extractiviste, mais civique et coopérative.

À l'inverse, l'approche traditionnelle mène à une satellisation culturelle et économique, où le secteur créatif local est réduit au rang de consommateur et de fournisseur de données gratuites.

Investir dans ArtIA 2, c'est donc faire le pari que la culture n'est pas un produit dérivé de la technologie, mais que la technologie peut être un produit dérivé de la culture, au service de l'émancipation humaine. C'est affirmer qu'en 2035, la souveraineté d'une nation se mesurera autant à sa capacité de calcul qu'à sa capacité de raconter ses propres histoires avec ses propres outils.

OBSTACLES À L'ADOPTION : LE MUR DU RÉEL ET LA NÉCESSITÉ DU COURAGE POLITIQUE

Si la vision proposée par ArtIA 2 apparaît comme la seule voie viable pour la souveraineté culturelle à long terme, sa mise en œuvre se heurte à une constellation d'obstacles systémiques, administratifs et politiques considérables. Cette section s'adresse directement aux décideurs de l'État, ministres et hauts fonctionnaires, car la réussite de ce projet exige un dépassement des logiques bureaucratiques habituelles.

Le premier obstacle majeur est le silo administratif et budgétaire. ArtIA 2 est, par nature, un projet transversal. Il touche à la culture (MCC/Patrimoine Canadien), à l'économie et l'innovation (MEIE/ISDE), et à l'éducation. Or, la structure actuelle de l'appareil gouvernemental est conçue pour financer des projets sectoriels étanches. Un projet culturel qui demande des serveurs de calcul haute performance risque d'être renvoyé au ministère de l'Économie, qui lui-même ne verra pas la pertinence de financer des artistes. Le financement d'une telle initiative exige une agilité interministérielle rare, capable de créer des enveloppes budgétaires hybrides.

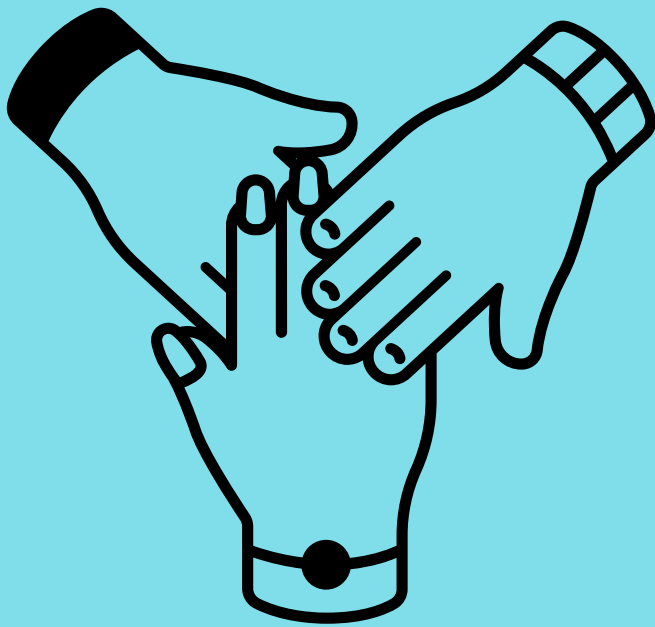
Le second obstacle réside dans la culture du risque et l'approvisionnement public. Les gouvernements ont une aversion naturelle au risque technologique, préférant souvent l'achat de solutions « clés en main » éprouvées (souvent américaines) plutôt que le développement de solutions locales sur mesure, perçu comme incertain. Les règles d'appels d'offres, favorisant le plus bas soumissionnaire à court terme, avantagent systématiquement les géants technologiques capables d'économies d'échelle massives, au détriment de consortiums locaux d'économie sociale dont la rentabilité se mesure sur le temps long et en impacts sociaux (externalités positives non comptabilisées dans les grilles d'évaluation standards).

Un troisième défi est l'asymétrie des forces de lobbying. Les GAFAM disposent de moyens colossaux pour promouvoir une vision du numérique basée sur le « cloud » propriétaire et la dérégulation. Ils vendent une facilité d'usage immédiate qui séduit l'administration publique. Face à cela, le secteur des communs numériques et de la culture dispose de peu de ressources pour faire valoir la complexité de sa démarche. Il y a un risque réel que les décideurs cèdent à la solution de facilité, enfermant ainsi l'État et la culture dans une dépendance technologique irréversible (verrouillage technologique ou *vendor lock-in*).

Enfin, il existe un obstacle de temporalité politique. Les cycles électoraux de quatre ans favorisent les projets aux retombées immédiates et visibles. Or, la construction d'une infrastructure souveraine et la formation de milliers de travailleurs est un projet générationnel. Les fruits d'ArtlA 2 ne seront pleinement récoltés que dans une décennie. Soutenir ce projet demande donc un courage politique particulier : celui d'investir aujourd'hui dans une souveraineté invisible (des serveurs, du code, des compétences) pour éviter une catastrophe culturelle et économique future que peu perçoivent encore clairement.

Surmonter ces obstacles exige de l'État qu'il adopte une posture d'« État-Entrepreneur », non pas pour gérer la technologie, mais pour créer les conditions de marché et les infrastructures publiques permettant aux communs d'exister face aux monopoles privés. Sans cette volonté politique ferme de protéger et de financer l'alternative, la voie par défaut — celle de la satellisation numérique — s'imposera d'elle-même.





Chapitre 1 : Nos problèmes avec les IA génératives

Par Éric Desmarais, novembre 2025

Mise en bouche

Nous sommes en novembre 2025. Cela a fait exactement 3 ans que la version 3.5 de Chatgpt a été rendue disponible au grand public. Deux ans que nous avons lancé notre premier appel de résidences en IA et 18 mois que nous avons reçu nos trois premiers artistes (d'une série de plus de 20) pour explorer, expérimenter, tester, investiguer ces étranges outils. Cela fait aussi 18 mois que nous avons lancé le projet ArtIA qui visait à élargir l'enquête pour inclure l'impact de l'IA générative sur les organisations et réfléchir à la question de la mise en commun de ces outils avec les partenaires exceptionnels que sont Projet collectif et la Société des arts technologiques. Déjà, à cette époque qui nous semble déjà si loin, notre intuition nous disait que ces outils entraîneraient des impacts sur notre milieu déjà fragile et qu'il valait probablement mieux s'y préparer d'avance plutôt que d'avoir un rattrapage à faire sans avoir le moindre pouvoir d'inflexion. C'est la situation que nous avons vécue lors de la totalité des révolutions numériques jusqu'ici.

Dix-huit mois. On lisait les promesses des vendeurs de la Silicon Valley et des technophiles convaincus à propos de l'IA et se disait qu'il valait mieux investiguer par nous mêmes pour en avoir le coeur net. Est-ce que l'IA générative allait remplacer les artistes? Est-ce que celle-ci avait la capacité de remplacer des centaines de milliers de travailleurs dans tous les domaines? Est-ce ces outils allaient ouvrir un front révolutionnaire du côté de la robotique ou même de l'intelligence artificielle générale?

Les promesses étaient démesurées et c'était seulement dans la science-fiction qu'on trouvait des représentations à la hauteur des histoires racontées par les techno-chamans californiens.

Plus on avançait dans les mois, les résidences, les accompagnements, la lecture, les tests et l'expérimentation, plus certaines questions s'éclairaient et d'autres constats s'alourdissaient. Certaines promesses étaient bel et bien de l'ordre de l'enflure verbale, mais d'autres ne se démentaient pas par la mise à l'épreuve et s'avéraient souvent bien pires que ce que nous imaginions.

À ce jour, notre constat est radical. Il y'a péril en la demeure, mais bien souvent pas pour les raisons que l'on évoque dans les grands médias. Ces outils auront, cela nous semble maintenant inévitable, un impact gigantesque sur l'ensemble de l'organisation sociale puisqu'ils touchent et transforment profondément notre rapport à la connaissance, à son accès, à sa gestion, mais aussi, et c'est le constat le plus dramatique, à sa privatisation. En somme, notre hypothèse initiale d'un impact majeur sur la création artistique était fausse. Hormis quelques exceptions (principalement autour de certains métiers artistiques), les IA ne sont pas créatives; ce qu'elles produisent est esthétiquement inintéressant. Les métiers artistiques seront bien touchés (comme tout le reste de la société), mais l'IA ne remplacera pas les artistes. Par contre, on pourrait bien voir une révolution équivalente à celle entraînée par l'invention de l'imprimerie pour tout ce qui concerne les connaissances et l'intelligence (compris comme la capacité de raisonnement), c'est-à-dire presque toutes les entreprises humaines. Et le système économique qui est le nôtre favorisera inexorablement la privatisation de cette connaissance/intelligence au profit de quelques mégalomanes. Je pense malheureusement que nos décideurs (qu'ils soient politiciens ou fonctionnaires en position d'influence décisionnelle) ne comprennent pas la puissance existentielle de la vague qui s'en vient. Des transformations de cette profondeur sont rares : l'écriture, l'imprimerie, la radio et la télévision. L'IA générative pourrait bien être l'apogée du numérique. On y reviendra plus loin.

L'objet de mon texte sera de tracer un bilan général de la démarche ArtIA qui a eu lieu entre la fin de 2022 et aujourd'hui. J'y aborderai sommairement l'ensemble des volets que nous avons soutenus en me concentrant principalement sur les hypothèses, les résultats des expérimentations et les enjeux et problématiques que ceux-ci soulèvent pour la suite.

J'aborderai ensuite certaines questions qui sont plutôt transversales à toutes les autres. Je toucherai donc à la question des biais et aux autres enjeux éthiques qui semblent représenter l'unique (et bien faible) angle d'attaque mainstream des ces technologies. J'aborderai ensuite les questions de la privatisation de la connaissance et de l'intelligence qui est en cours et qu'aucune décision politique ne semble vouloir stopper; et enfin du projet

ArtIA 2, qui est une proposition de plan pour équiper le milieu culturel afin de lui permettre de non seulement résister à cette transformation, mais d'en harnacher en partie la puissance à son propre profit, et d'indiquer ainsi la voie à suivre pour l'ensemble de la société civile. Dernier point, une petite fantaisie, mais qui donnera du poids à mes réflexions : je ne travaillerai pas avec une IA pour la rédaction du premier jet de ce texte, je vais l'intégrer dans le processus d'écriture après celui-ci, mais je vais jouer à un jeu avec Gemini à qui je vais demander de commenter certaines sections de mon texte, de repérer des références, des citations allant dans le même sens que moi ou me contredisant, bref d'être mon assistant, mon relecteur, mon commentateur. Plongeons.

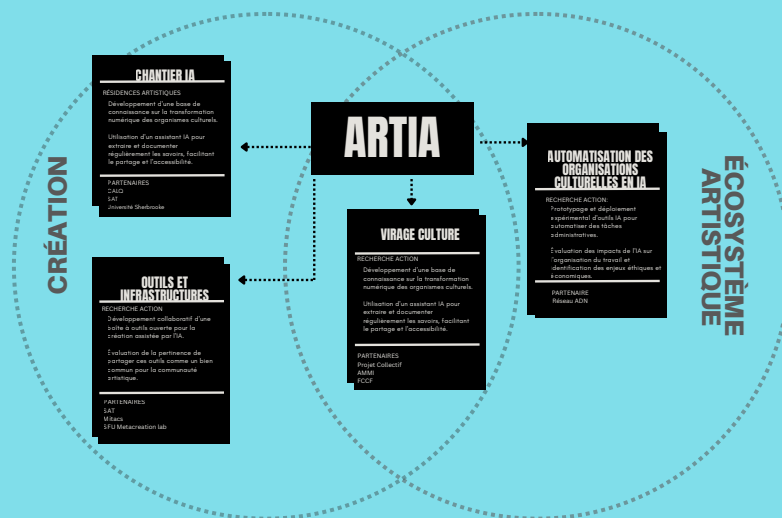
À l'origine : beaucoup de questions, une incrédulité devant les promesses de vendeurs d'IA et un désir de tester tout ça en situation réelle.

Le projet ArtIA est une initiative conjointe de Sporobole, de la Société des arts technologiques (SAT) et de Projet collectif, trois organisations qui partagent une vision commune : soutenir une appropriation critique, créative et éthique de l'intelligence artificielle (IA) dans les milieux artistiques et culturels.

ArtIA est né par l'émergence de beaucoup de questions, d'une certaine incrédulité face aux promesses publiques de l'IA et du désir de faire tester tout ça par les artistes en mode laboratoire. C'est donc à partir d'un double constat qu'est structuré ArtIA : d'une part, l'intégration rapide de l'IA dans les outils et les pratiques de création, de production et de diffusion artistique ; d'autre part, l'absence de ressources critiques, de cadres de référence, de dispositifs d'accompagnement ou de formations réellement adaptés aux besoins du secteur culturel. Ce manque freine l'appropriation de ces technologies par les artistes et les organisations, et creuse des écarts dans un contexte où les enjeux de souveraineté technologique, de diversité culturelle, d'inclusion et de durabilité sont plus que jamais centraux.

ArtIA propose une réponse structurée, collaborative et ancrée dans le réel. Il vise à documenter et accompagner les usages artistiques de l'IA, tout en contribuant à l'élaboration d'un cadre critique et partagé sur ses impacts esthétiques, sociaux, environnementaux et politiques.

Le projet comportait quatre volets complémentaires, mais évoluant en parallèle :



1. Le Chantier IA de Sporobole vise à créer un espace d'exploration, de réflexion et d'expérimentation autour des enjeux, risques et opportunités que soulèvent les outils d'intelligence artificielle générative dans la création artistique. Conçu pour s'étaler sur trois années, mobiliser entre dix et vingt artistes par année dans le cadre de résidences de recherche et de création de quatre à 10 semaines parfois individuelles, parfois sous forme de cohorte ou encadrer dans un processus de design fiction, le chantier IA en est à sa deuxième année et se structure sur des investissements de près de 200 000 \$ par année et l'accompagnement des deux développeurs créatifs du studio de Sporobole, Guillaume Lévesque et Renaud Gervais.

2. Pratiques et imaginaires de l'IA créative : vers des communs de l'apprentissage automatique pour la création numérique de la Société des arts technologiques (SAT) qui, à travers trois symposiums réunissant de nombreux acteurs du secteurs de la création numérique, vise à établir les bases de ce que pourraient être des communs en IA pour le secteur artistique. Les enjeux liés aux infrastructures, à l'accès aux expertises et à la propriété intellectuelle et celle des outils technologiques sont au cœur de la réflexion.

3. Technothérapie expérimentale : des usages de l'IA en contexte organisationnel est mené par l'équipe de technothérapie de Sporobole et vise à tester en situation réelle et contrôlée l'implantation d'outils d'intelligence artificielle dans les processus de gestion organisationnelle. Le projet consacre 1,5 ressources expertes à temps plein pendant neuf mois dans l'accompagnement de six organisations culturelles dont cinq sont issues du Réseau des Agents de Développement Numérique (RADN). Des outils technologiques basés sur l'IA générative sont prototypés et implémentés dans les organismes et leur réception, leur impact et leurs résultats sont documentés. Il s'agit ici d'évaluer sur un échantillon minimal si les promesses de l'IA sont réelles et quels seront les impacts à terme afin de savoir comment préparer le secteur à cette transformation.

4. DocBot et documentation des connaissances : rôle des IA dans l'émergence, la captation et l'accès aux connaissances et documentation de l'ensemble du projet ArtIA.

Volet soutenu et réalisé par **Projet collectif et Sporobole**.

Une base de connaissances est produite et sera intégrée à **Praxis**.

Le rapport complet que vous tenez entre les mains abordera chacun de ces angles en détails. Pour éviter la redite, la présente section se concentrera donc sur des enjeux qui sont plutôt d'ordre sociologiques, socioéconomiques ou politiques. Car, disons-le d'emblée, les enjeux rencontrés dans ce projet ne se situent définitivement pas aux seuls niveaux esthétiques ou artistiques, ils touchent l'organisation sociale, l'accès et la gestion des connaissances, la philosophie politique. L'angle sera donc large, mais les enjeux le sont tout autant. Plus nous avançons dans le projet, plus les enjeux s'élargissent pour en arriver rapidement

à des enjeux qui touchaient l'ensemble de la société civile (ou des secteurs à mission comme l'éducation, la culture, le communautaire, la vie démocratique, etc.). Ce volet du rapport relate donc cet élargissement des problématiques tout en conservant le focus sur le secteur d'émergence, les pratiques artistiques et l'écosystème artistique indépendants.

Un autre point de clarification et de contexte qui nous semble important : le schisme des pratiques artistiques indépendantes et industrielles. Le projet ArtlA a fait le choix dès le départ de concentrer son investigation sur l'écosystème des arts indépendants. Ce choix est tout à fait conscient et volontaire. Même si de nombreuses personnes aimeraient voir le milieu artistique ne parler que d'une seule voix, les deux secteurs se situent à des lieues l'un de l'autre sur de nombreux enjeux. Pour un, la levée de bouclier que l'on observe actuellement contre l'IA sous la thématique de la protection du droit d'auteur et de la préservation d'un art qui serait humain - comme l'art électronique ou numérique n'était pas humain - vise d'abord et avant tout à préserver une industrie qui compte une bonne part de corporatisme en son sein¹. Pour l'autre, le combat contre l'IA est plus ambivalent : un tel outil pourrait-il permettre de faire exister un film, une installation, qui ne pourrait pas actuellement. Il faut ajouter à ce schisme les nombreux points de divergences qui séparent les pratiques commerciales des pratiques indépendantes. La première a comme condition d'existence l'adhésion du plus grand nombre et le succès public, l'autre pour être valide doit d'abord faire avancer la discipline et offrir une expérience esthétique inédite.

Les pratiques industrielles (et commerciales) se développent sur des concepts tels que l'investissement, le public cible, la rentabilité, le box office, les pratiques indépendantes comptent dans ses concepts essentiels l'histoire de l'art, l'expérience sensorielle, la recherche de la singularité (dans le sens de l'originalité) ou l'avancement disciplinaire. Ces points de divergences en font, à mon humble avis, deux secteurs socioéconomiques distincts ne fonctionnant pas selon les mêmes logiques et ne visant pas les mêmes objectifs et il a toujours été et demeure difficile de rallier en profondeur ces secteurs autour d'une position commune, surtout devant un enjeu aussi important que le déploiement des IA génératives dans le secteur créatif.

1 - À titre de rappel, c'est l'industrie elle-même qui est le principal protagoniste de la perte de presque toute la valeur financière de la production musicale pour les musiciens depuis l'avènement du streaming. C'est l'industrie qui, en se battant contre Napster pour faire respecter le droit d'auteur, en a réduit à presque néant la valeur pour les artistes eux-mêmes. L'industrie, du moins ses plus gros joueurs, s'accommode du jeu capitaliste, du droit d'auteur, de la propriété intellectuelle, et tutti quanti. Ce ne sont pas les artistes indépendants qui n'ont vus leurs conditions financières se dégrader à un point avoisinant le zéro.

Il va sans dire que dans notre contexte sociomédiatique, les pratiques industrielles jouissent de toutes les tribunes et d'une grande validation sociale liée à leur condition de réussite monétaire. Le projet ArtIA a donc décidé de donner une voix à ces créateurs qui, tout le monde s'accorde là-dessus, constitue le coeur créatif de l'ensemble du secteur culturel, mais dont la voix est à peine audible parmi tous ceux qui crient face à cette crise sociotechnique.

Enfin, il nous semble important de noter que Sporobole n'aurait pas pu faire autrement que de prendre le parti des artistes indépendants et des organismes qui les soutiennent. Notre organisme a depuis longtemps adopté une posture critique et transformatrice, tournée vers l'utopie réalisable plutôt que la résistance stérile. C'est à partir de cette posture - qui n'est pas commune - que toutes nos réflexions et nos actions se structurent. Nous sommes des utopistes pragmatiques : on cherche les moyens de réaliser ce qui doit être fait et qui semble impossible. Nous sommes des résistants, mais plus proches des hackers qui travaillent dans l'ombre que des militants qui embêtent le pouvoir en pleine lumière. Le projet ArtIA s'inscrit parfaitement dans cette posture et la suite que nous proposons à ce projet en est encore plus emblématique.

Les Chantiers IA : +30 artistes en laboratoire

Le premier Chantier IA a été lancé à l'automne 2023 l'accueil en résidence de deux artistes de carrières qui développent des projet faisant appel à l'IA (Christian Lapointe pour un projet de d'hypertrucage et Daniel Danis pour son projet Un ouvrage sans fin) et le lancement d'un appel de projets très substantiel offrant près de 50 semaines de résidence à 9 artistes. L'appel de projet évoquait la figure du Golem et certains enjeux communs tels que la propriété intellectuelle, la créativité humaine et le rôle de l'art et l'anthropomorphisation des technologies. Nous cherchions à investiguer ces questions en ouvrant un espace sécuritaire pour que les artistes y travaillent sans une pression de résultat ou d'attentes implicites d'un point de vue particulier.

Les artistes qui ont participé à cette première cohorte de résidence ont été : **Marie-Ève Levasseur, Simon Laroche, Dayna McLeod, Sabrina Ratté et Roger Tellier-Craig, Frédéric Maheux, Félix Bernier, Adam Basanta, Christian Lapointe, Michael Eddy et Daniel Danis.** Ceux-ci ont cumulés plus de 50 semaines de résidence accompagnés par nos deux développeurs créatifs, **Renaud Gervais et Guillaume Lévesque.**

Le deuxième appel de résidence a été lancé à l'automne 2024 et visait le recrutement de nombreux artistes provenant des milieux de la musique et des pratiques sonores ainsi que du cinéma indépendant, des pratiques de l'image, de l'illustration et de la littérature. Le texte de cet appel avançait une compréhension plus subtile des enjeux liés à l'IA. On y parle de l'effet de transformation qu'il a sur propriétaire. Ce n'est pas un refus de la technologie, mais une exigence de souveraineté sur celle-ci. En ancrant le développement de l'IA dans les principes des communs et de l'économie sociale, ArtIA 2 ne cherche pas seulement à adapter le secteur culturel à l'IA, mais à adapter l'IA aux valeurs et aux besoins de la culture.

Les artistes retenus ont été Catherine Dong, Jillian McDonald, Jean Dubois, Marc-Antoine K Phaneuf, Estelle Schorpp, Amélie Laurence Fortin, Maurice Jones, Romy Boutin St-Pierre, Allison Moore, Roberto Santaguida.

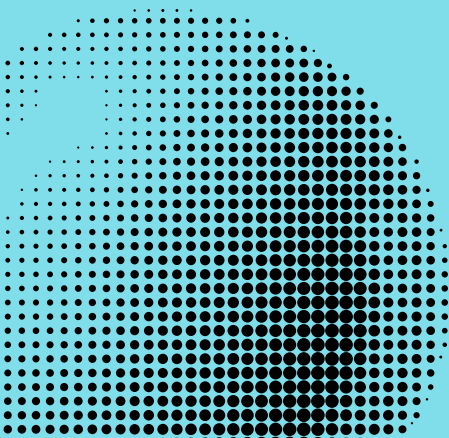
Un volet visant les artistes de l'illustration et de la littérature a été conçu afin d'aménager un espace encore plus critique et sécuritaire. Ces deux domaines étaient littéralement à feu et à sang autour de cette question et nous ne voyions pas comment nous pourrions recruter des artistes sans que ceux-ci se retrouvent malgré eux sous les feux qui parvenaient et qui parviennent toujours de toute part autour de la question de l'IA. Le projet s'est donc structuré autour de la méthodologie de Design Fiction qui permet aux participants d'imaginer le futur tout en demeurant dans une position critique et presque extérieure au sujet abordé. Le projet se réalise en collaboration avec les Pr Baillargeon et Pierre du département de communication de l'Université de Sherbrooke. Les artistes de l'illustration et de la littérature, Maude Jarry, Tamara Krpic, Nicolas Rochette, Christiane Vadnais, Clément de Gaulejac, Mathilde Houisse, Aurélie Lemaire, et Alexandre Roy ont répondu à l'appel et travaillent actuellement sur le projet dont les résultats seront exposés en juin 2026.

L'ensemble de ces résidences auront donné plus d'une année complète d'expérimentation et d'essais où les artistes plongeaient encore une fois les mains au cœur de la bête. Les principaux constats qui touchent les questions pratiques et esthétiques seront abordés dans le texte-rapport de notre artiste-chercheur en résidence, Yan St-Onge, qui a suivi attentivement, avec ses yeux et ses oreilles d'artistes, l'ensemble des résidences d'exploration.

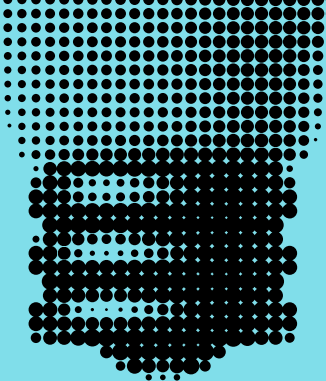
Toutes ces résidences nous auront permis d'arriver à des constats nous permettant d'écarter avec beaucoup de certitude une des principales craintes exprimées par notre secteur. C'est le constat qui nous semble le plus frappant, qui concerne (presque)² toutes les formes d'art, et qui contredit le discours catastrophique ambiant porté par les plus gros acteurs du secteur, est le suivant : non seulement l'IA ne remplacera pas les arts, mais elle vient renforcer l'importance centrale et existentielle de l'humain dans l'expérience artistique, du côté de la création comme celui de la réception.

L'IA n'a aucune créativité artistique, ses propositions qui se voudraient esthétiques ou artistiques sont d'une platitude consommée, même quand on lui demande d'être créative, tout ce qu'elle sait faire c'est d'étirer la longueur de liens de cohérence entre les tokens qu'elle aligne. Malgré toute la volonté des tout puissants seigneurs technologiques de la silicon valley qui rêvent d'un humain artificiel, de singularité et de machine créative, l'absence du ressenti que permet un corps, un contexte, une histoire singulière rend inévitablement les créations des IA aussi intéressantes que la musique d'ascenseur. Cette dernière a toujours existé - du moins depuis que les ascenseurs existent, mais qui oserait parler de cette production en termes de valeur artistique?

L'Art restera humain, malgré la peur que ressent une bonne partie de notre milieu. L'expérience artistique est d'abord et avant tout une expérience humaine. Même dans le cas d'une œuvre créée à 99% ou même 100% par intelligence artificielle, l'expérience esthétique n'existe seulement que si un humain décide de proposer cette œuvre comme expérience esthétique et que d'autres humaines acceptent de vivre cette expérience comme telle. Les mêmes questions et appréhensions se posaient pour les peintres à l'arrivée de la photographie ou pour le monde du théâtre à l'arrivée du cinéma. Est-ce à dire alors que ce que les opposants à l'IA tels qu'ils se définissent par leur soutien à des manifestes comme l'Art est humain, tentent de protéger ne serait pas l'art, mais le statu quo de l'industrie? Ce n'est pas interdit, mais il faudrait retirer le châle de vertu dont se drape les signataires au nom de l'art. Ce n'est pas l'art qu'on tente de sauver, ce sont tous les emplois autour.



2 - Nous tentons de nuancer ici un constat qu'il faudrait débattre, mais nous pensons que les formes artistiques de base tel que les arts visuels, la musique, les arts de la scène, la littérature seront touchés et transformés par ces outils technologiques, mais ils ne seront pas remplacés tel que l'évoque le discours catastrophique de l'industrie culturelle. Ce sont les écosystèmes industriels qui se nourrissent de cette production et des artistes qui le seront et, de notre point de vue, ce n'est peut-être pas une mauvaise chose tant est qu'on parvient à faire en sorte que la valeur de la production artistique parvienne aux artistes et créateurs, ce qui n'est pratiquement plus le cas pour la majorité d'entre eux dans le système industriel actuel.



L'autre constat est corollaire du premier, et sans doute une source de la peur de remplacement qu'éprouve une bonne partie de notre milieu : les outils commerciaux actuels ne sont pas faits pour les artistes.³ Ils tentent plutôt d'automatiser et de rendre facile leur travail de création. Runway n'est pas un outil pour les cinéastes, il se prend pour le cinéaste, il imite le cinéaste, il est le directeur photo, le caméraman, le responsable des effets spéciaux.

Suno n'est pas un outil pour les compositeurs, il est le chef d'orchestre et tous les musiciens. Sauf que ces outils sans artistes qui les pilotent ne peuvent pas être autre chose qu'ordinaires. Ils ne sont après tout que le résultat statistique d'un ensemble de documents de références. Seul un artiste peut faire résonner la production d'une IA avec un contexte particulier, comprendre ce que les images ou les produits transmettent, évoquent pour des personnes précises à un moment donné. Étant donné que ces outils sont faits pour ceux qui pensent pouvoir se passer des artistes (et qui confondent images et œuvres d'art) leur utilisation par de réels artistes n'entraînent que frustrations et déception.

Loin de nous l'intention de glisser dans le sens inverse, l'IA en tant qu'outils s'intégrera profondément dans la création artistique, elle deviendra même probablement pour beaucoup d'artistes une assistante personnelle et individualisée qui simplifiera leur pratique au point de faire exister des oeuvres qui n'auraient jamais pu prendre vie dans l'écosystème actuel. Non, notre constat est que les fabricants actuels d'outils d'IA qui fabriquent des sons, des images ou des textes et qui visent une production culturelle semblent soit complètement incultes (ou même ignare) en ce sens qu'ils ne comprennent finalement pas grand chose aux arts puisqu'ils pensent en retirer la principale condition d'existence sans heurts. Soit, au contraire, ils ont bien compris que les artistes fauchés ne constituent pas une clientèle cible viable et qu'ils visent ainsi les acteurs de l'industrie qui captent encore de la valeur dans la chaîne culturelle et qui sont susceptibles d'être incultes au point de penser qu'on peut retirer les artistes de l'art.

Bonne chance à eux, mais la condition actuelle des artistes en fait d'encore plus redoutables adversaires puisqu'ils n'ont plus rien à perdre. Ceci dit, il existe de véritables outils de création (bien souvent en mode prototypes), mais il n'y a aucune magie dans leur utilisation qui est souvent lourde et complexe (pensons à Comfy UI par exemple).

3 - De toute façon, quelle startup voudrait fabriquer des outils pour les artistes. En tant que clientèle cible, ceux-ci sont déjà dépouillés de leurs derniers sous et toute la valeur qu'ils produisent est captée par l'écosystème industriel qui l'entoure.

La place est donc grande ouverte pour la création d'outils IA pour les artistes, plusieurs y travaillent actuellement, mais ils ne proviendront pas de l'industrie puisque qu'il n'y plus d'argent à faire avec les artistes! Il faudra que le milieu s'auto-organise pour rendre les conditions de développement de ces outils possibles, et c'est une des recommandations de ArtIA 2.

Soulignons enfin le travail de chercheurs, **Yan St-Onge**, chercheur en résidence à Sporobole, **Agnese Carassiti**, étudiante à la maîtrise en communications à l'Université de Sherbrooke, les professeurs **Dany Baillargeon** et **Julien Pierre**, du département de communication de l'**Université de Sherbrooke** pour le projet Fiction d'IA., **MITACS**, le **CRSH** et toutes les organisations ou personnes qui ont contribué de près ou de loin à ce projet.

Une expérience clinique auprès de six organisations culturelles : des constats étonnants, mais inquiétants.

Au-delà des constats qu'expose le rapport préparé par projet collectif et les équipes de Sporobole autour de ce volet, trois grands constats d'ordre écosystémique et potentiellement vecteur de transformation importante de grands pans de l'organisation socioéconomique méritent d'être abordés.

1 Le premier constat concerne l'intégration d'outils d'IA dans les processus de travail complexes permettant une automatisation fine et sur mesure. L'automatisation "traditionnelle" est de nature déterministe et suit des règles codées : elle exécute. L'automatisation par IA générative est probabiliste et contextuelle : elle propose, imagine, collabore avec des humains ou d'autres IA pour l'exécution d'une partie d'une tâche ou d'une tâche complète. On parle donc ici beaucoup plus de faire intervenir des assistants dans des processus de travail que de programmer un outil pour qu'il parvienne à réaliser une tâche répétitive. La différence est de taille et ne peut pas s'appréhender ni s'implanter de la même façon et ne touche certainement pas les mêmes tâches. Prenons la classification comptable des factures reçues par courriel des fournisseurs. L'automatisation traditionnelle y serait impensable : il y'a trop de cas de figure, de façons de structurer la facture qui peut être un pdf ou inscrite directement dans le corps du courriel. L'automatisation traditionnelle de cette tâche exigerait de connaître tous les cas de figure possible, tous les types de factures, tous les clients et tous leurs produits pour arriver à classer ces factures. Le travail humain, même s'il n'a pas de valeur ajoutée, demeure le seul capable d'un discernement et d'un degré "d'intelligence" suffisant pour y parvenir.

L'automatisation par IA générative pourrait être imaginée comme ceci : analyse de tous les courriels entrant, détection des factures probables basées sur certains critères tel que le nom du courriel, la présence d'un pdf, d'un signe \$ ou de l'interprétation qu'en fait une IA, suggestion et préclassification de l'ensemble des courriels qui semblent être des factures. Création d'un formulaire pour approbation. Approbation humaine (qui intègre la présence de renforcement en cas d'erreurs). Téléversement de toutes les factures dans les bons formats et à la bonne place dans le logiciel comptable. Cela ne représente peut-être pas la panacée pour ceux et celles qui ne sont pas concernés par cette tâche cléricale, mais cette automatisation réduit de près de 80% le temps de traitement des factures puisque ce qui est coûteux en temps dans ce processus est la multiplication des manipulations de la facture (analyse, téléchargement, classification, renommage, téléversement).

La première différence importante est que ce n'est pas le processus en entier qui est automatisé, que l'humain est toujours au centre de celui-ci et qu'il demeure le valideur des décisions, un peu comme le serait un chef de stage. Il y'a une raison particulière à ceci : les IA génératives ne sont pas fiable à 100%, elles font des erreurs et le résultat de leur travaux doit toujours faire l'objet de vérification. Il s'agit de déterminer où insérer l'humain dans tout le processus. La deuxième différences fondamentales est que l'automatisation se fait à l'intérieur même du processus de travail, elle s'adapte à ce dernier, contrairement à l'automatisation traditionnelle dont la rigidité obligeait l'adaptation du processus à l'outil. Et cette différence est beaucoup plus importante que la simple automatisation des processus de travail. Celle-ci risque d'entraîner des changements profonds à l'informatique elle-même en ouvrant le passage d'une informatique de masse (ou industrielle) à une informatique contextuelle et adaptative.

2

Le deuxième constat vient d'être évoqué et concerne le passage de l'informatique industrielle (standardisée, de masse) à une informatique contextuelle et adaptative, rendue possible par les modèles d'IA générative. L'informatique semble se diriger vers une fonction où elle cesse d'être un ensemble d'outils rigides auxquels les processus devaient s'adapter, et devient un ensemble de systèmes capables de comprendre le langage naturel, les intentions et les besoins particuliers des utilisateurs et de déterminer agentivement quelles tâches effectuer dans quel ordre. L'outil n'impose plus sa structure, il s'ajuste au contexte et accompagne les pratiques plutôt qu'il ne les contraint.

Ce basculement implique également une redéfinition économique et organisationnelle du logiciel. Là où la production nécessitait des millions d'utilisateurs pour justifier les coûts de conception et de maintenance, la flexibilité des modèles génératifs permet désormais de créer des outils adaptés à de petites communautés, à des métiers spécifiques ou même à des individus. Il ne s'agit plus d'un produit industriel figé, mais d'un compagnon numérique ou d'un assistant qui se configure selon chaque contexte de travail. L'intelligence du système repose sur sa capacité à apprendre et à dialoguer, plutôt que sur un ensemble de règles codées à l'avance.

Ainsi, l'informatique ne se limite plus à automatiser des opérations, mais devient un partenaire cognitif capable de s'insérer dans les pratiques humaines et d'en épouser les particularités. Ce passage de l'outil universel à l'assistant contextuel ouvre la voie à une informatisation plus souple, plus proche des usages et potentiellement plus créative. L'ère de l'informatique de masse laisse place à une informatique de la relation, où la technologie apprend à parler le langage des communautés qu'elle sert, plutôt que de les forcer à adopter le sien.

Et cela ouvre la porte à une opportunité que nous n'aurions pas envisagée en cette ère de concentration des pouvoirs et de massification de tous les outils : l'appropriation, et même le développement de ces outils par des communautés civiles sans moyens financiers extrêmes, communautés qui pourraient même commencer à devenir propriétaires de leur propres outils de production. C'est là très exactement ce que propose ArtIA 2 et nous sommes convaincus que, si ces communautés comprennent bien ce qui est en train de se passer et qu'elles agissent (et qu'on leur donne les moyens d'agir), cela pourrait bien être la fin de cette approche monopolistique des outils technologiques qui organisent le monde d'aujourd'hui.

3

Le troisième constat est corollaire des deux premiers et permet d'exposer pourquoi, comment et en quoi l'arrivée de ces outils dispose de toutes les caractéristiques d'une véritable révolution sociotechnique : l'IA générative n'est pas seulement un outil technique, c'est une transformation du rapport même que les sociétés humaines entretiennent avec la connaissance.

Jusqu'à présent, la gestion des connaissances reposait sur des institutions, des disciplines et des médiations impliquant chercheurs et enseignants, documentalistes, éditeurs, experts, et administrations. Chacun jouait un rôle dans la création, la transmission et la validation du savoir. L'IA générative bouleverse cet équilibre en rendant la connaissance malléable, instantanément mobilisable et accessible à travers le langage naturel. Elle ne remplace pas la connaissance humaine, mais elle en devient un accélérateur de combinaison et de mise en contexte. Là où il fallait auparavant du temps et des intermédiaires pour relier des idées, synthétiser des corpus, reformuler une notion ou croiser des domaines, un modèle génératif peut le faire en temps réel, changeant profondément la dynamique de production et de diffusion du savoir.

Repensons à l'impact de l'invention de l'imprimerie. Cette technologie a démultiplié la diffusion du savoir existant, créant des révolutions intellectuelles, scientifiques et politiques qui ont redéfini l'ordre du monde. À notre avis, l'IA générative va encore plus loin : elle ne reproduit pas les connaissances, elle recombine et reformule, ouvrant un nouvel espace cognitif où la frontière entre savoir, interprétation et création devient poreuse. Les décideurs publics semblent complètement dépassés par cette réalité car elle se situe en dehors de leurs cadres d'actions traditionnels. Ils raisonnent encore dans un paradigme où la connaissance est produite, validée, transmise, alors que nous entrons dans un paradigme où la connaissance devient dialoguée, contextualisée et en perpétuelle reconfiguration.

Cela veut dire que la gestion des connaissances — au cœur de la science, de l'administration et du lien social — change de nature. Ce n'est plus uniquement une logique d'accumulation ou de conservation, mais une logique de circulation et d'adaptation dynamique. L'IA devient un partenaire dans l'élaboration même du sens, et cela oblige à repenser les institutions, les politiques d'éducation, les régulations, mais aussi la manière dont les sociétés se représentent la connaissance et la vérité. C'est un changement dont les implications dépassent potentiellement le cadre technique pour toucher à la culture, à la gouvernance et à la manière même dont nous pensons ensemble.

Cela peut avoir l'air d'un discours technophile, mais il s'agit de tester certains outils comme Gemini Deep Research ou des outils comme Cursor pour comprendre que les capacités de l'IA générative dépassent largement l'usage que la grande majorité des gens en font (le prompting dans une boîte de dialogue comme ChatGPT.

Parlez avec des programmeurs informatiques près de vous pas à propos des aspects techniques de l'IA, mais concernant leur métier et le savoir-faire développé pendant des années. Parlez-leur d'outils de programmation comme Claude Code ou de Cursor et demandez-leur s'ils étudieraient en informatique aujourd'hui? D'ici quelques années, il en ira de même pour l'ingénierie, le droit et tous les autres domaines où la connaissance se situe au cœur de la valeur qu'ils génèrent. Notre constat est donc implacable : il y'a urgence en la demeure et pas que pour le milieu culturel. Il y'a urgence pour l'ensemble des secteurs à mission sociale pour qui il n'y a pas d'autres solutions que de prendre le taureau par les cornes et commencer à dompter la bête.

Il est important aussi de souligner que ce volet a été sous l'attention constante et appliquée de Frédérique Dubé éditrice de savoirs ouverts pour Projet collectif et Étienne Grenier, chercheur doctorant à la Chaire de recherche du Québec sur l'intelligence artificielle et le numérique francophone de l'INRS qui ont documenté et analyser l'ensemble des interactions, développements, essais, erreurs et réussites de ce volet du projet.

Les communs : une hypothèse devenue rapidement une voie de sortie d'une crise larvée.

Nous avons jusqu'ici parlé d'enjeux liés à la création artistique, du fait que les outils développés par le marché répondait au mythe transhumaniste de la machine créatrice, que les outils pensés et développés pour les artistes demeuraient complexes et répondaient à l'accompagnement dans certaines tâches liées au processus créatif que la création elle-même. Que ce malentendu, bien entretenu dans le narratif des entreprises de la Silicon Valley, confond création et recomposition à partir de l'espace statistique des œuvres passées, une espace certes riche, mais sans expérience vécue, sans désir et sans débordement. On confond production et intention, style et sens, mais cette langue parle tout autant du fait qu'il manque beaucoup de culture et de compréhension de ce qu'elle est aux personnes qui contrôlent le monde technologique actuel, mais aussi du fait que sans humain, il n'y a pas d'art.

Nous avons abordé la question des organisations et du travail et souligné à quel point on mesurait mal les transformations qui se profilaient à l'horizon, comment ces outils allaient changer notre rapport aux connaissances et par extension, aux autres et à l'organisation sociale. Comment ces outils différaient profondément des outils d'automatisation traditionnelle par leur flexibilité et la façon dont ils s'insèrent dans les processus au lieu de les contraindre à s'adapter à eux et surtout de cette migration d'une informatique industrielle, de masse, à une informatique contextuelle et adaptative permettant potentiellement une appropriation des moyens de production par les communautés elles-mêmes.

On parle donc ici de transformations si importantes et potentiellement si profondes qu'il est difficile d'en évaluer les retombées ou ce qu'il doit être fait pour s'y préparer. Nous avons l'intuition par contre que ces transformations représentent aussi des opportunités pour permettre à l'écosystème artistique de s'approprier ces outils pour que la valeur que ceux-ci génèrent demeure dans le secteur. Cette pensée révolutionnaire peut tout aussi bien s'appliquer pour l'ensemble des secteurs à mission du Québec qui feront face presque exactement aux mêmes enjeux. La question des communs est donc rapidement devenue une voie à explorer pour l'ensemble du projet puisqu'elle semblait réunir des pistes de solutions qui pourraient permettre aux communautés de s'approprier ces outils en s'assurant que leurs valeurs et façons de faire soient respectées.

La Société des arts technologiques a donc tenu trois symposiums autour de la question des communs de l'IA pour la création numérique qui ont réuni beaucoup de professionnels du milieu artistique et de la recherche. En sommes, les communs de l'IA sont vus comme une alternative au paradigme industriel dominant en mesure de protéger le travail culturel contre les modèles économiques extractifs et de renforcer les écosystèmes artistiques au Québec et au Canada. Il s'agit d'une approche qui repose sur la propriété collective, des infrastructures coopératives (comme le calcul souverain et les petites données) et une gouvernance définie par la communauté pour garantir l'autonomie et l'éthique dans la création numérique.

Les communs, dans le cas qui nous occupe, sont donc essentiellement une structure de collectivisation des risques et des bénéfices des outils d'IA, de gestion et de gouvernance de la propriété collective de ces outils au profit du secteur qui les développe et les utilise. Il s'agit en somme de rendre possible et viable une approche qui place la collectivité au centre du développement, du déploiement, du maintien d'outils qui risquent bien de changer profondément des modalités fondamentales de la vie collective. Cette option existe actuellement, nous en sommes convaincus.

Comme nous sommes convaincus que de n'assurer le développement et le déploiement des IA que par les entreprises privées nous assure une catastrophe environnementale et éthique. Étant donné qu'on parle ici de gestion de connaissance, pourrait-on imaginer un monde où celle-ci est privatisée et que son accès est payant au profit de quelques seigneurs apatrides? Un pays comme le Canada peut-il s'imaginer que les entreprises qui développent ces outils seraient hors d'atteinte des offres d'achats de la part des grands conglomérats internationaux? Il nous semble naïf de penser que les investissements massifs dans le développement et le déploiement de ces technologies ne seront pas détournés vers les États-Unis ou toute autre puissance mondiale capable d'acheter l'ensemble d'un secteur technologique mondial. La réaction du Canada aux transformations technologiques et l'état actuel de notre dépendance numérique laisse entrevoir le pire. De toute façon, les enjeux sont si importants que seule une appropriation collective semble assurer un dénouement positif à cette révolution technologique et les communs sont probablement une des voies structurantes les plus prometteuses.

Je pense que rendu à ce point de l'exposé l'incompatibilité des postures de l'écosystème artistique indépendant et celle de l'industrie culturelle saute aux yeux : il est et sera difficile à l'industrie culturelle de s'adapter à de tels changements puisque ceux-ci demandent une transformation si profonde qu'elle remet même en cause son modèle d'affaires qui s'accommodait, jusqu'ici tant bien que mal, des façons de faire de l'industrie traditionnelle, transformant inexorablement des propositions esthétiques en produits de consommation destinés à un public le plus grand possible et au moins cher possible.

Le projet ArtIA 2 base donc toute sa démarche sur les travaux de cette équipe et propose d'approfondir et de tester ces solutions.

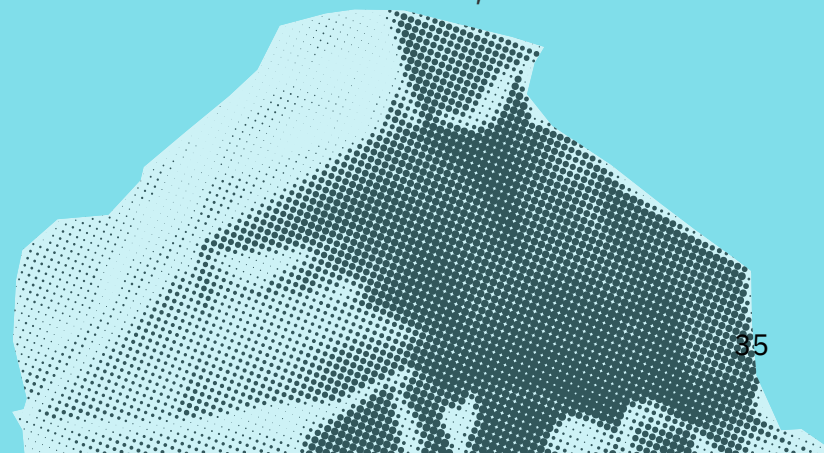
L’avenir ArtIA 2 : Bâtir la souveraineté plutôt que subir l’expropriation


Nous sommes à la croisée des chemins et l’histoire numérique récente nous a enseigné une leçon brutale, un souvenir amer que l’on pourrait qualifier de « moment Napster ». Nous savons ce qui arrive lorsque les milieux culturels tardent à définir leurs propres règles face à une rupture technologique : ils se font exproprier. La valeur qu’ils créent est captée ailleurs et par d’autres, loin des créateurs, qui sont éjectés de la chaîne de valeur même s’ils en sont à l’origine. Deplus, les actions passées et récentes de nos gouvernements ne laissent pas entrevoir la possibilité d’une législation permettant de protéger ces travailleurs atypiques créateur d’identité et fabricant d’humanité.

Le projet ArtIA 2 ne doit donc pas être lu comme une simple demande de subvention technologique ou un programme de mise à niveau logicielle. C’est une infrastructure de défense et de reconquête, structurée pour toucher toutes les facettes de l’écosystème artistique, étape par étape.. L’objectif est d’éviter ce scénario catastrophe où notre culture ne servirait que de « fioul » gratuit pour les modèles de fondation étrangers et que la valeur générée par l’écosystème culturel en soit externalisée.

UNE TROISIÈME VOIE : LES COMMUNS NUMÉRIQUES

Dans le paysage actuel, nous semblons coincés entre deux extrêmes : le modèle hyper-centralisé, opaque et extractif de la Silicon Valley, ou une méfiance paralysante qui prône le rejet pur et simple. ArtIA ouvre ici cette troisième voie que toute la société civile appelle de ses vœux : celle d’une IA communautaire, transparente et éthique.





Il ne s'agit plus d'être de simples consommateurs ou locataires de technologies américaines, mais de devenir les architectes d'une responsabilité culturelle numérique. Cette stratégie repose sur la souveraineté des données, des outils et des expertises. Plutôt que de disperser nos richesses culturelles — nos textes, nos images, nos sons — dans des nuages étrangers qui ne nous appartiennent pas, nous proposons de créer des fiduciaires de données et des infrastructures de calcul partagées. Plutôt que louer l'accès à des outils de gestion des connaissances et de productivité étrangers, nous proposons de mettre en place une infrastructure de prototypage, de production et de maintien d'outils conçus pour et par la communauté qui les utilisent. C'est la matérialisation de l'idée des « communs numériques » : les outils et les données restent la propriété de ceux qui les produisent.

LA PREUVE PAR LES CHIFFRES : L'ENJEU EST D'ABORD ET AVANT TOUT HUMAIN

Si l'on regarde sous le capot (financier) de cette proposition, on découvre une réalité qui contredit l'image habituelle des grands projets technologiques coûteux. L'analyse financière du projet, qui projette une enveloppe de 28,7 millions de dollars sur quatre ans, révèle une philosophie radicalement différente.

L'argent ne servira pas majoritairement à acheter des serveurs ou à enrichir des fournisseurs de matériel. C'est un plan de transformation pour les personnes travaillant en culture. Plus de 50 % du budget total (soit près de 15 millions de dollars) est prévu en transferts directs vers le milieu. ArtIA agit ici comme un catalyseur : les ressources transitent par le consortium pour irriguer directement les entreprises culturelles, les organismes et les artistes via des bourses de recherche, du soutien salarial et des projets d'implantation.

La répartition des ressources est un aveu lucide que le frein principal actuel n'est pas le logiciel, mais la compétence :



La littératie avant tout : 42 % des fonds (12 M\$) sont alloués à la préparation et à la formation. Il s'agit ici de former plus de 9 000 travailleurs culturels capables de dompter l'outil plutôt que de le subir.



La recherche-crédation comme moteur : 36 % des fonds (10,2 M\$) vont à la recherche-crédation. C'est l'espace nécessaire pour permettre aux artistes de « casser » les outils, de les détourner, d'inventer les usages de demain loin des standards aseptisés de l'industrie commerciale.

Contrairement aux investissements traditionnels en infrastructures lourdes — du béton et des routes —, cet investissement crée une infrastructure invisible mais critique : la compétence numérique collective d'un secteur entier.

L'ALLIANCE DES FAISEURS

La faisabilité de ce projet repose sur une alliance solide. Nous ne sommes pas devant une start-up dont les promesses ont 10 % de chance de se réaliser (mais 95% de chance d'être vendue à une société étrangère si elle y arrive), mais devant un consortium dont la maturité n'est plus à prouver : Sporobole, la Société des arts technologiques (SAT), Projet Collectif et de nombreux autres acteurs des milieux culturels et du monde de la recherche canadien.

ArtIA 1 a servi de phase d'exploration et de clarification des enjeux. C'est par les yeux, les mots et les expériences de plus de 30 artistes, par les essais de six organisations, par les consultations de plus de 200 professionnels du secteur que le plan par et pour le secteur culturel est né.

LE COÛT DE L'INACTION

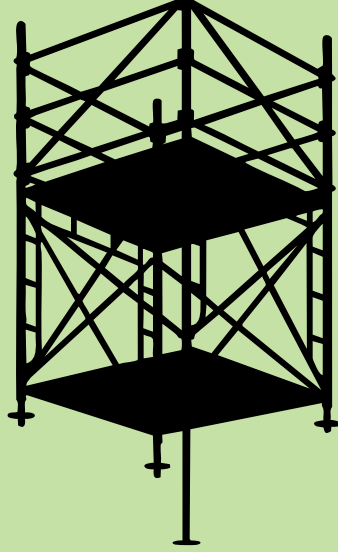
Pourquoi investir maintenant ? Parce que le secteur culturel est le « canari dans la mine » de l'économie de l'IA. Ce qui nous arrive aujourd'hui — automatisation, perte de propriété intellectuelle, perte de sens — arrivera demain dans tous les secteurs de la société civile : éducation, communautaire, vie démocratique.

Si l'on refuse de financer cette transition, le coût social sera bien plus élevé que l'investissement demandé. La dévitalisation de nos communautés créatives entraînerait une perte d'attractivité de notre territoire et, pire encore, une dépendance totale et coûteuse aux solutions américaines.

En somme, ArtIA 2 propose un nouveau pacte numérique. Pour un coût annuel équivalent à peine à quelques kilomètres d'autoroute, nous pouvons offrir au milieu culturel une infrastructure souveraine. C'est le moyen de transformer une menace existentielle en une opportunité historique : faire de nos créateurs non pas les victimes, mais les artisans de notre futur numérique.



Crédit photo Jean-Michel Naud, Photographe



Chapitre 2 : Chantier IA 1 & 2

+ 30 artistes explorent et testent les IA en laboratoires

Synthèse Chantier IA - années 1 et 2

Par Yan St-Onge

25 novembre 2025

Introduction

Au début du chantier IA en 2023-2024, le déploiement pour le grand public de l'intelligence artificielle générative et des LLM (grands modèles de langages) engendre des réactions polarisées dans le milieu des arts et de la culture, allant du grand enthousiasme au refus catégorique. Cette vague de l'IA ne pouvait pas être niée; le secteur culturel aurait à y faire face. C'est ainsi que ChatGPT est devenu l'emblème d'un changement en cours. Les craintes autant que les envies d'essayer l'intelligence artificielle devaient donc être au cœur du Chantier IA.

Le chantier IA débutait au moment où l'intelligence artificielle semblait devenir un enjeu de société incontournable. Que ce soit la perspective de nouvelles possibilités de création, les dangers de l'IA pour la conservation des emplois, les questionnements sur le droit d'auteur, les craintes environnementales ou l'incertitude face à une technologie opaque et souvent mal comprise, il apparaissait impossible d'échapper à cette nouvelle réalité. La question était de savoir si les artistes pouvaient vraiment en tirer quelque chose, si la pratique

permettrait une compréhension plus fine des tenants et des aboutissants de cette nouveauté technologique. Avec les résidences de création et d'expérimentation, l'idée était d'affronter l'IA plutôt que de la subir.

Le début des résidences de création

Lors des résidences de la première année en 2024, il y avait un mélange d'enthousiasme, d'incertitude et de doute face à l'IA. Certaines personnes sont arrivées avec une connaissance préalable de ces technologies, et d'autres arrivaient avec très peu d'expérience. Dans la majorité des cas, les artistes ont eu à s'adapter au rythme effréné du développement des outils. De nouveaux modèles sortaient régulièrement, ce qui donnait le sentiment qu'il fallait toujours s'adapter, qu'il y aurait toujours un nouvel outil plus efficace. Cette course contre la montre a conduit plusieurs artistes à mettre fin à la quête du meilleur outil pour se recentrer sur la création elle-même. L'adaptation à de nouveaux outils devenait trop chronophage. Selon le type de création, la satisfaction à l'égard de l'IA fut très variable. Clairement, la création d'images fonctionnait bien mieux que la création musicale. La création vidéo s'avérait encore très complexe, mais les artistes ont réussi à en faire quelque chose.

Temporalité de la création avec l'IA

La promesse du gain de temps avec l'intelligence artificielle ne se confirme pas autant que l'industrie le prétend. Oui, certaines étapes sont effectivement plus rapides quand on travaille avec l'IA, mais d'autres s'avèrent beaucoup plus longues, car il faut souvent énormément d'essais et d'erreurs avant d'arriver à produire quelque chose de satisfaisant. Durant les deux années de résidences artistiques à Sporobole, il est apparu évident que les projets de création avec l'IA reposent sur un usage de nombreuses IA différentes, et même sur un certain dosage entre l'IA et le travail artistique plus conventionnel. L'idée que l'IA générative permet de créer instantanément est tout sauf réaliste quand on regarde comment les artistes intègrent l'IA dans leur travail. L'IA générative n'est pas une machine qui permet de produire des œuvres comme par magie, c'est un outil qui vient offrir de nouvelles façons de travailler, c'est un rapport à la création qui se modifie. L'IA ne remplace pas les artistes, elle vient ajouter des possibilités. Sans la démarche d'une ou d'un artiste, l'œuvre n'existe pas vraiment. Ainsi, certaines tâches deviennent plus rapides et d'autres deviennent plus longues.

Plusieurs artistes ont eu des réflexions quant à la pertinence d'utiliser l'IA pour des tâches qui sont habituellement agréables à faire. La question du temps est donc aussi assujettie à celle du plaisir de créer : pourquoi aller plus vite si on y perd le plaisir de la création? Et à l'inverse, pourquoi ne pas utiliser l'IA si ça permet d'accélérer les tâches plus redondantes? La question du temps n'est pas seulement celle de la productivité, mais celle du rythme et du type de tâches à accomplir. Le rythme du travail avec l'IA est inconstant, puisque parfois il faut attendre que de gros rendus se fassent, à d'autres moments ce sera rapide pour produire énormément de contenu, mais le type de tâches peut aussi devenir monotone si on est toujours en train de retravailler ce que fait l'IA plutôt que de produire « à partir de rien » à chaque fois. La rapidité à générer du contenu peut aussi devenir un long processus par itérations multiples. Le rythme sans IA peut être moins rapide mais plus constant, avec une variété de tâches à faire, puisqu'il ne s'agit pas toujours de repasser sur ce que produit l'IA.

De la production à la post-production

L'un des constats importants des artistes du chantier IA est que les images, les sons ou les textes produits s'accumulent extrêmement rapidement lorsqu'on expérimente avec l'IA générative. Et même une fois qu'on a trouvé une bonne méthode pour générer assez précisément ce qu'on veut avec l'IA, la quantité de matériel qu'on peut produire demeure imposante. Une bonne méthode, ça implique de trouver la bonne combinaison d'outils et de modèles d'IA, ainsi que la meilleure approche pour donner les consignes à la machine. En discutant avec les artistes, il est apparu que l'idée d'auto-commissariat devenait un enjeu de la création assistée par l'IA, car la quantité d'images produites rend difficile la sélection et soulève des questions concernant la pertinence de l'archivage de ces nombreuses versions.

La problématique de la surabondance artistique n'est pas nouvelle. Le virage numérique en photographie, tout comme en vidéo et en musique, avait déjà libéré la création des contraintes matérielles de l'analogique, entraînant une inflation de la production. Les photographes et les cinéastes qui travaillent en numérique n'ont pas la contrainte financière et matérielle qu'avait la création sur pellicule, ce qui leur permet de produire beaucoup plus d'images. Or, l'IA exacerbe cette dynamique de manière exponentielle. Face à ce déluge de possibilités rendu possible par un simple ajustement du *prompt* (de la commande faite à l'IA), le rôle de l'artiste évolue vers celui d'un artiste-commissaire, dont la tâche principale devient la sélection au sein de sa propre production. Le défi n'est plus tant de créer que de choisir : comment discerner la bonne proposition parmi des milliers

de variations générées à grande vitesse? L'acte créateur migre ainsi de la production vers la sélection, vers une sorte d'auto-commissariat. Et comme le contenu généré est rarement parfait, il faut souvent retravailler ce qui est sélectionné. Ainsi, l'artiste utilisant l'IA œuvre davantage en postproduction qu'en production. Dans bien des cas, l'artiste passe beaucoup de temps à retravailler et sélectionner. Si les résultats peuvent être intéressants, certains artistes terminent quand même leur résidence avec l'impression que le plaisir demeure plus grand avec la création sans IA. Produire vite et faire davantage de postproduction que de production n'est donc pas un changement qui convient à toutes les pratiques artistiques.

Statut de l'œuvre d'art

La perception collective de l'IA, largement façonnée par un traitement médiatique négatif, confronte les artistes à un dilemme éthique et stratégique. La transparence sur l'usage de ces outils peut entraîner des réactions polarisées, tandis que sa dissimulation les expose à des accusations de tromperie. Une clarification conceptuelle s'impose pour résoudre cette tension : il faut différencier l'acte de génération et l'acte de création. La génération par IA est une action isolée, une étape dans la production de matériaux bruts. La création, quant à elle, est un processus intentionnel qui intègre ces matériaux dans une démarche globale, impliquant une série de choix, d'ajustements et d'itérations. Il existe ici la même distinction qu'entre savoir écrire et être poète : la maîtrise de l'outil ne se substitue pas à la vision créatrice. Il y a donc une importante différence entre simplement savoir produire du contenu en utilisant l'IA générative et créer une œuvre artistique en utilisant cette technologie. Contrairement au mythe véhiculé par l'industrie et les médias, l'IA ne permet pas vraiment de créer une œuvre de façon entièrement automatisée, c'est un outil qui doit soutenir une démarche artistique.

L'un des changements importants qu'apporte l'IA dans le monde de l'art, c'est le brouillage des frontières entre les brouillons ou les maquettes et les œuvres finales. La qualité du rendu des versions préliminaires est souvent beaucoup plus proche de la version finale que dans les méthodes de création traditionnelles. Cette situation s'inscrit dans une nouvelle logique de la réitération, où les allers-retours entre le prototype et l'œuvre sont amenés à se multiplier.

De même, l'IA vient bouleverser la catégorisation claire entre les types d'images, que ce soit la photographie, l'image numérique, le dessin, la peinture, etc. Dans tous les cas, ce sont seulement des pixels pour l'IA. En plus de cette hybridité des

genres et des médiums, le contenu fait avec l'IA produit un effet de simulacre; on semble être devant une œuvre d'art ou face à un roman, mais en fait, ce n'est que de l'apparence. L'IA toute seule semble condamnée à ne produire que des signifiants sans signifiés, des contenants vides, des faux-semblants. L'œuvre d'art n'est donc existante que lorsqu'il y a une intentionnalité humaine qui transparaît au-delà de la simple apparence.

Stéréotypes et biais

NOTE : Cette section reprend des éléments tirés de l'article « Prendre conscience des stéréotypes et des biais de l'IA » disponible sur le [site de Sporobole](#).

Les arts donnent à voir un certain point de vue sur le monde, une certaine représentation du monde réel ou d'un monde fictif. On entend par représentation l'action de rendre visible quelque chose au moyen de figures, de symboles et de signes. Plus spécifiquement, c'est l'action de montrer une réalité dans une œuvre visuelle figurative. On peut aussi considérer l'art abstrait comme une forme de représentation, mais il s'agit davantage de représenter des éléments immatériels comme des émotions ou bien de présenter la matérialité de l'œuvre elle-même avec ses composantes.

Les représentations du monde produites par l'IA

L'utilisation de l'IA vient inévitablement avec son lot d'enjeux en termes de représentation artistique. Chaque outil d'IA générative a ses propres biais et stéréotypes, en fonction des données sur lesquelles il a été entraîné. Les plus connus sont les biais ethniques, sexistes et homophobes, selon une [recherche produite par l'UNESCO](#). Dans certains cas, les biais racistes et sexistes se croisent, comme le démontre l'expérience de la journaliste Melissa Heikkilä qui, en voulant se créer des avatars avec l'IA générative, a obtenu des représentations hypersexualisées et influencées par l'esthétique des films d'animation japonais, en raison de son genre et de son [apparence asiatique](#).

Dans les pratiques artistiques, cela a comme impact que, par défaut, l'IA a tendance à générer des images de corps féminins nus ou érotisés, que certains métiers sont davantage représentés par des hommes ou par des femmes, en fonction de stéréotypes de genre, et que les personnages générés auront plus souvent qu'autrement l'apparence de personnes blanches. Il est toutefois possible

pour les artistes d'essayer de contourner ces tendances en cherchant à influencer l'IA en lui donnant des consignes ou en lui fournissant des images à titre d'exemples. Cependant, ce processus peut devenir fastidieux et long, et le résultat escompté n'est pas toujours convaincant. Lors de sa résidence, l'artiste Sabrina Ratté a constaté que les corps féminins en mouvement qu'elle essayait de générer avaient toujours un aspect érotisé, au point où elle a simplement abandonné les personnages et adapté son projet en l'ancrant davantage dans un travail sur le paysage.

Lors de la résidence au printemps 2025 de Chuan Hua Catherine Dong, on a pu constater que la provenance des outils d'IA peut avoir un impact sur la capacité à représenter certaines cultures. Par exemple, les outils d'IA occidentaux rendaient plus difficile de prime abord la création de figures chinoises qui ne correspondaient pas au stéréotype de la femme asiatique petite, fragile et filiforme, alors que des outils chinois n'avaient pas autant ce problème. En revanche, on se rend bien compte que chaque outil vient avec son lot de biais. Remplacer un outil d'IA générative par un autre ne résout pas les questions de biais et de représentation : cela revient souvent à échanger un ensemble de problèmes contre un autre. Par exemple, la censure politique des outils chinois empêche de créer du contenu sur certains sujets, comme c'est le cas avec DeepSeek qui refuse d'aborder les événements de la place Tiananmen ou qui censure certains sujets liés à la politique chinoise, tel que l'autonomie de Taiwan ou du Tibet.

La création avec l'IA nous confronte à un dilemme : faut-il décider de ne pas intégrer une figure féminine dans un projet artistique ou de simplement créer cette figure sans l'IA, car cela s'avère une solution plus facile que de corriger les biais de l'outil? Dans le pire des cas, est-ce que l'artiste devra accepter une représentation érotisée imprévue dans le projet? On voit bien que cet enjeu de représentation influencera les choix des artistes, ce qui illustre à la fois à quel point l'IA ne peut pas tout faire sans biais, mais surtout que l'artiste, pour garder le contrôle sur l'œuvre, devra utiliser l'IA en complément à d'autres techniques de création.

Les biais esthétiques des outils

L'un des biais les plus insidieux de l'IA est d'ordre esthétique : une tendance à l'uniformisation stylistique. Les images générées arborent souvent une apparence identifiable, empruntant au jeu vidéo, au manga, à l'imagerie publicitaire ou au dessin 3D. Des outils comme Adobe Firefly accentuent ce phénomène en offrant

des styles préconçus, du pointillisme au film noir, qui orientent fortement la production. Pour l'artiste, le principal désavantage est la difficulté à produire une œuvre singulière. Il devient complexe de dépasser ces tendances visuelles prédominantes, d'autant que chaque outil possède ses propres biais, impossibles à cerner sans une longue pratique. Cette contrainte pousse les artistes à adopter des processus multi-étapes. La solution la plus courante consiste à faire passer une image dans plusieurs IA successives pour dépasser les styles d'origine, ou à la retravailler manuellement.

Ce processus révèle que la création avec l'IA n'est pas un acte unique, mais une chaîne d'opérations. En fait, une étape cruciale de la création avec l'IA réside dans la sélection, où les images jugées trop ancrées dans ces esthétiques prédéfinies sont éliminées. Même lorsque l'artiste choisit de collaborer avec l'aléatoire de la machine, son rôle d'artiste reste essentiel et peut même prendre la forme d'un auto-commissariat; il faut trier, sélectionner et écarter les productions stéréotypées ou génériques. Ce biais esthétique de l'IA découle à la fois des données d'entraînement, souvent répétitives, et de la volonté des entreprises de proposer des outils grand public, faciles d'accès et aux résultats prévisibles.

Le corps humain et la complexité

La représentation visuelle du corps humain par l'IA peut parfois devenir une blague, comme ce fut le cas avec les nombreuses images d'humains avec le mauvais nombre de doigts qui ont circulées beaucoup en 2023 et 2024. Bien que les outils s'améliorent, la complexité du corps humain et des nombreux points de vues possibles en images rendent encore la tâche difficile pour l'IA. Ainsi, lorsque la complexité du corps humain s'ajoute aux biais genrés, ethniques, culturels et politiques, il s'avère difficile d'espérer que les représentations humaines ne soient pas orientées par des conceptions du monde peu diversifiées. Comment peut-on améliorer l'IA afin de représenter la diversité humaine quand les données sur lesquelles les modèles sont entraînés manquent elles-mêmes de diversité et impliquent énormément de stéréotypes? C'est là une vraie question pour le secteur du développement technologique.

Les limites de la création avec l'IA

CRÉATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Lors de la résidence de la cohorte cinéma en 2025, Romy Boutin St-Pierre avait comme projet d'essayer de produire un film entièrement par IA. Malheureusement, le constat qu'elle a fait est clair; il s'avère extrêmement difficile de produire un film entièrement avec l'IA. La génération d'un film par petits bouts de vidéo de quelques secondes rend le travail compliqué et plutôt long. Et cette méthode ne facilite pas l'obtention d'une continuité cohérente des personnages et des décors. Les mouvements que produit l'IA ne sont pas toujours réalistes. Bref, plusieurs étapes du travail de création se sont avérées moins intéressantes à effectuer avec l'IA qu'avec les méthodes plus traditionnelles. En revanche, la possibilité de créer avec l'IA générative des scènes comme si elles avaient été filmées par un drone au-dessus d'un camp de réfugiés dans un pays en guerre s'avère une solution abordable et somme toute assez réussie. En effet, on évite les frais associés au voyage, les demandes d'autorisations, etc. De plus, la génération d'effets sonores avec l'IA permet de rapidement obtenir un résultat qui s'avère convaincant. Pour la production d'un film indépendant, c'est certainement une option intéressante.

Le projet d'Allison Moore, davantage ancré dans l'installation vidéo, a été l'occasion de tester les limites de l'IA générative pour produire des images de la plus grande qualité possible, afin que la résolution soit suffisante pour faire des projections de grands formats.

En somme, l'IA générative, en 2025, permet de faire de la vidéo d'art et du cinéma expérimental, ainsi que certaines parties d'un film indépendant à petit budget ou une maquette pour un projet de film de plus grande envergure.

CRÉATION SONORE ET MUSICALE

L'expérience du chantier IA nous a permis de constater que les outils d'IA générative ne sont pas très adaptés à la composition musicale. Il y a un flagrant manque de contrôle sur les gammes, les notes, etc. Ce sont des outils qui peuvent servir aux personnes sans connaissance musicale pour produire de la musique principalement à partir d'idée de l'ambiance. Mais lorsque vient le temps de travailler à composer, les outils ont rapidement des limites. La musique produite par l'IA est surtout dans l'apparence plutôt que dans la profondeur. Ceci étant, il peut y avoir quelques pistes envisageables pour la composition, mais à l'heure actuelle son efficacité n'est probablement pas plus grande que d'autres outils musicaux existants.

CRÉATION VISUELLE

Après la génération de texte ou de paroles, la production d'images est probablement en haut de la liste des domaines où l'IA générative devient de plus en plus efficace. La possibilité de satisfaire différentes industries (on pense en particulier au cinéma et à la publicité) y est certainement pour quelque chose. L'un des enjeux en création visuelle est la question du contrôle. Les paramètres sur lesquels on a une emprise ne sont pas toujours clairs. Ainsi, la production visuelle s'avère souvent plus compliquée que prévue. Qui plus est, la quantité de nouveaux outils qui apparaissent ces dernières années rend l'adaptation pour les artistes et le milieu culturel très difficile. L'un des constats qui apparaît après deux ans de résidences en IA, c'est que le savoir-faire artistique demeure crucial. En aucun cas les outils d'IA générative ne sont capables de complètement remplacer les artistes ni pallier pour un manque de connaissance artistique et de savoir-faire. C'est grâce à leurs connaissances des principes visuels et des fondements artistiques que les artistes ont pu transcender les difficultés et arriver à créer des œuvres malgré l'imprévisibilité de ce qui peut être généré par l'IA. C'est le cas de Marie-Ève Levasseur qui a su intégrer des éléments visuels et des objets pour influencer l'IA générative à créer des images qui lui convenaient davantage. Par exemple, en prenant la photo d'un vrai gant jaune, elle a su infuser à l'IA une tendance esthétique à utiliser qui n'était pas dans ses images précédemment générées. C'est donc par la créativité et le regard critique de l'artiste que l'IA peut finir par offrir un potentiel de création.

IA ET ANTHROPOMORPHISME : ENTRE LA CRÉATION ET LA COCRÉATION

Notre rapport aux outils d'intelligence artificielle est fortement teinté d'anthropomorphisme. On tend à oublier qu'il s'agit d'une machine et non d'une véritable personne. Il n'est donc pas étonnant de voir trois conceptions bien distinctes du travail avec l'IA : la première est celle de considérer que l'IA est un simple outil que l'artiste utilise pour créer, tandis que la deuxième est de considérer l'IA comme un agent créateur avec qui l'artiste collabore. La troisième conception est celle à la source de fortes critiques envers l'IA, à savoir que l'IA arrive à créer toute seule sans artiste. Or, cette dernière option n'apparaît pas chez les artistes qui ont participé aux résidences à Sporobole, puisque les artistes ont pris conscience de leur rôle créatif indispensable pour arriver à produire une œuvre digne d'intérêt avec l'IA.

La conception anthropomorphique de l'IA s'avère particulièrement fréquente dans le cas du travail avec les robots conversationnels (ou chatbots), puisque le processus se déroule sous le mode opératoire d'une conversation. C'est donc davantage sous la modalité du robot comme interlocuteur pour réfléchir au projet que le rapport à l'IA prend une teneur anthropomorphique. C'est dans les formules comme « j'en ai parlé avec ChatGPT », « j'ai demandé à Claude » ou bien « Gemini m'a suggéré » que l'on constate le fondement de ce rapport à l'IA comme partenaire de discussion dans la prise de décisions artistiques.

LA TECHNIQUE ET L'ASSISTANCE DANS LA CRÉATION ARTISTIQUE

Dans l'histoire de l'art, le rapport à la technique et à l'assistance dans le processus créatif a évolué. La conception romantique de l'artiste comme génie créateur solitaire ne constitue pas une constante à travers toutes les époques. L'émergence actuelle de l'intelligence artificielle s'inscrit donc dans une évolution plus complexe qu'il n'y paraît. Si la modernité et les mouvements d'avant-gardes qui apparaissent à la fin du XIXe siècle constituent un changement majeur de remise en question de la technique et de la figuration réaliste, il n'est pas inutile d'aller plus loin encore dans le passé pour comprendre la situation actuelle. En regardant dans le rétroviseur, on comprend que la création assistée n'est pas du tout une nouveauté et que les questionnements sur l'importance du savoir-faire et de la technique des artistes ne viennent pas d'apparaître dans le débat public avec le développement de l'IA générative. En effet, les grands artistes de la Renaissance travaillaient avec de nombreuses personnes dans leur atelier, que ce soit des apprentis, des assistants ou des esclaves. La production d'une œuvre, bien que souvent signée du maître, pouvait donc reposer sur plusieurs personnes différentes. De même, les outils comme le perspectographe et le pantographe permettaient aux peintres de reproduire plus facilement une perspective réaliste.

Ainsi, l'assistance technique permettait de faire plus facilement un point de fuite ou une mise à l'échelle d'un dessin. Le développement des programmes pour favoriser la création d'œuvres d'art public depuis le XXe siècle a donné lieu à de nombreuses collaborations; les sculptrices et les sculpteurs travaillent aujourd'hui avec des architectes, des ingénieurs, des travailleurs et travailleuses du bâtiment et de la construction, etc. Une grande part des œuvres d'art public sont donc fabriquées par l'industrie plutôt que par l'artiste. Le rôle de l'artiste est surtout de soumettre une maquette et de superviser que la production correspond à sa vision. La place de l'assistance de l'IA dans cette évolution historique n'est pas si incongrue, bien qu'elle vienne chambouler la conception de l'art, du droit d'auteur et de l'originalité. De la photographie à l'intelligence artificielle

L'actuelle tempête provoquée par l'IA générative n'est pas sans rappeler celle qui a secoué le monde de l'art au XIXe siècle avec l'apparition de la photographie. En automatisant la capture du réel, cette innovation technique a opéré un véritable changement de paradigme et révolutionné autant le monde des arts que celui des sciences. Libérée de sa fonction de représentation fidèle du monde, la peinture a pu se réinventer : ce fut la naissance des grandes avant-gardes (l'impressionnisme, le cubisme, le dadaïsme, l'abstraction) et l'avènement de l'autonomisation de l'art comme pratique sociale. Les critiques de l'époque résonnent d'ailleurs avec le discours sur l'IA : on accusait la photographie de déléguer la création à une machine, d'annihiler la subjectivité de l'artiste et de menacer le savoir-faire et les emplois. Ainsi, comme la photographie en son temps, l'IA ne constitue pas seulement une rupture; elle est une force qui, en révolutionnant les outils, oblige l'art à se questionner et à se réinventer. C'est seulement dans la seconde moitié du XXe siècle que la photographie a acquis le titre de médium artistique, il est donc plutôt normal que pour l'instant, l'art généré avec l'IA ne fasse pas l'objet d'une grande reconnaissance.

LA TECHNIQUE EN ART DEPUIS LA MODERNITÉ

À partir de la période moderne, le rôle de l'art a clairement changé. Le philosophe Jacques Rancière parle d'un régime esthétique de l'art pour décrire cette transformation :

"Ce que l'on appelle modernité et que j'aime mieux appeler régime esthétique de l'art a commencé quand l'art s'est séparé de certaines fonctions sociales : illustration de la religion ou des grandeurs monarchiques, service d'une aristocratie de la jouissance, et ainsi de suite"⁵.

En quittant ces fonctions utilitaires, l'art s'autonomise, on parle souvent de « l'art pour l'art » pour décrire ce changement. À partir de là, la remise en question de la représentation du réel devient le sens même de l'art, conduisant aux mouvements d'avant-gardes et à l'abstraction. La technique perd donc de son importance centrale, et le savoir-faire artistique prend davantage en compte la démarche conceptuelle et l'expérimentation, voire la critique des traditions artistiques antérieures. Dans cette perspective, l'IA arrive à une époque où les arts, et plus particulièrement les arts visuels et les arts médiatiques, n'ont pas comme critère principal le degré de technicité dans la fabrication des œuvres. L'art avec l'IA générative poursuit l'art moderne et contemporain dans sa logique d'un art axé sur la démarche, sur le concept, sur le processus.

5 - Jacques Rancière dans : Christine Palmiéri, « Jacques Rancière : "Le partage du sensible" » [entretien], ETC, no. 59, 2002, p. 35

L'IA COMME MÉDIUM

L'un des aspects les plus occultés de l'impact de l'intelligence artificielle dans le domaine des arts est celui du développement de l'IA comme un nouveau médium artistique. La possibilité de générer une image, un texte ou une musique semble se traduire par l'illusion que l'artiste sera remplacé par la machine. Cette idée s'avère inexacte à la lueur de ce qui se passe lors des résidences de création. Mais l'usage de l'IA n'est pas toujours un simple outil. Certains projets artistiques s'inscrivent déjà dans une mouvance vers ce qu'on peut considérer comme une pratique de l'IA comme médium en soi, c'est-à-dire non pas dans l'idée de remplacer la façon de faire pour pratiquer les autres médiums, que ce soit la peinture, la photographie, l'écriture ou le cinéma, mais bien de développer un médium nouveau avec ses propres codes, ses propres enjeux matériels et esthétiques.

L'apparition du collage comme médium au XXe siècle a chamboulé le dessin, la peinture, la photo et les arts imprimés, tout en devenant un médium avec ses propres enjeux, ses propres références, et surtout, sa posture spécifique. Le travail du collage vient croiser une approche de la matière trouvée introduite autant par le readymade que les pratiques avant-gardistes du début du XXe siècle (cubisme, dada, futurisme) avec un apport de création subjective de l'image qui poursuit les façons de faire antérieures. Aujourd'hui, le médium du collage existe même sous différentes formes, puisqu'il y a du collage papier, du collage numérique et du collage croisant ces deux approches. Il s'avère encore un peu tôt pour cerner avec précisions ce que sera ou ce que pourrait devenir l'IA comme médium, mais on voit déjà émerger des pratiques qui questionnent le fondement même de la création par l'intelligence artificielle, à l'instar de la peinture qui, sous l'impulsion de l'art abstrait et de la déconstruction de la figuration, questionne ce qu'est la peinture depuis au moins le XIXe siècle.

Dans le cadre de sa résidence à Sporobole en 2024, Adam Basanta a créé son œuvre *Hope Finds Well*. Il s'agit d'une œuvre qui se penche sur la distinction entre la langue utilisée par l'IA et par les humains. L'artiste part d'une réflexion à l'effet que le langage des humains ressemble peut-être plus à celui des machines que ce que l'on pourrait croire; par exemple, les tics de langage et la surutilisation d'expressions font perdre un peu de leur sens aux mots. Son œuvre se présente sous la forme de deux robots conversationnels (chatbots) qui s'échangent des courriels de façon ininterrompue. La prémisse de départ est toujours l'expression anglaise « I hope this email finds you well ». Ainsi, face à ces deux ordinateurs qui s'envoient des courriels en reformulant des variations syntaxiques du message

précédent, on assiste à une « discussion » dans laquelle les platitudes se complexifient tout en ne gagnant pas forcément en signification, et la politesse apparaît plutôt comme de la sincérité forcée. On atteint un point où le langage humain et celui de la machine semblent mener au même vide. Ce projet s'inscrit dans la continuité de l'art conceptuel et des arts technologiques, mais il y a bien là le début de ce qu'est l'usage de l'IA comme un nouveau médium. L'artiste a recours à l'IA, mais surtout, il utilise le potentiel de cette technologie comme un matériau artistique. *Hope Finds Well* soulève des questionnements sur les limites d'un agent conversationnel, sur la difficulté à clairement mettre une limite entre l'écriture humaine et celle de la machine. Bien qu'au final l'œuvre soit une installation avec des ordinateurs et des écrans, le cœur du projet est clairement l'élaboration de robots qui s'écrivent des messages entre eux.

CRITIQUES DE L'IA

Dans la course aux meilleurs outils d'IA générative, beaucoup de critiques qu'avaient les artistes à l'égard de l'IA ont été mises de côté durant les résidences. Il s'agit autant des questions environnementales que politiques, économiques ou sociales. Peut-être est-ce difficile de concilier l'apprentissage d'une technologie en même temps qu'on élabore une réflexion critique.

Conclusion

Finalement, est-ce pertinent l'IA en création? Oui, partiellement, à en croire l'auteur Marc-Antoine K. Phaneuf qui a testé la création "text-to-speech" dans Elevenlabs (technique d'IA qui permet de passer d'un texte écrit à de la parole générée) :

« Je trouve un peu mon compte avec tout ça, mais il y a une grande part de déceptivité ». Ce constat de « l'à peu près satisfaisant » illustre assez précisément ce qui se passe en ce moment avec l'IA dans les arts. Le recours à l'IA en arts n'est pas la solution miracle que l'industrie nous vend, mais il y a bien quelques avancées qui viennent modifier les processus de création et ouvrir la voie à de nouvelles façons de créer. La grande différence se trouve du côté des artistes qui utilisent l'intelligence artificielle comme véritable médium, ce qui impose une réflexion sur la définition même de l'art.



Marie-Ève Levasseur,
Exposition Cartes Blanches,
Sporobole 2025
Crédit Photo: Jean-Michel Naud Photographe



Renaud Gervais, accompagnateur technologique et cobaye de l'IA pendant 2 ans



Mon rôle

Bonjour, je m'appelle Renaud et j'accompagne des artistes dans l'exploration, la réflexion et le développement de projets qui ont une composante numérique. Je suis un chercheur en interaction humain-machine (IHM) en rémission et je suis sobre de publications académiques depuis bientôt 7 ans.

Mon rôle au sein de Sporobole est de permettre aux artistes d'aborder les médiums du numérique avec une maîtrise technique suffisamment large et profonde pour en comprendre les possibilités et écueils, mais avec une approche qui vise la création de connaissances *sensibles*. L'informatique est une science qui a pour but de *résoudre des problèmes* alors que l'artiste cherche souvent à *en créer*, à *détourner* et faire des utilisations *obliques*... bref tout ce qu'un informaticien cherche à éviter. C'est à travers ce paradoxe que mon rôle trouve sa pertinence, évolue et se manifeste.



Les outils

Lorsque l'on cherche à utiliser travailler à la frontière du technologique et du sensible, il faut le plus souvent avoir des outils adaptés. En effet, et surtout lorsque l'on utilise le multimédia (son, vidéo, images, 3D), les outils technologiques peuvent

rapidement devenir très difficile à prendre en main. Pour manipuler des objets numériques, il est difficile de le faire sans en comprendre leurs natures, ce qui est plus proche de l'ingénierie et d'une pensée systématique.

Ce qu'on utilisait dans l'temps

Fort heureusement, les dernières décennies ont permis d'amoindrir la frontière entre l'expressivité et l'ingénierie. Que l'on pense à des précurseurs de ce que l'on appelle maintenant le "creative coding" comme Processing et PureData, ces genres de *frameworks* sont maintenant légion et sont adoptés dans l'industrie créative élargie (Voir aussi *TouchDesigner*, *vvvv*, *Max MSP*, *Ossia Score*). Ces boîtes à outils multimédia ont souvent un focus sur le temps réel, la manipulation d'objets numériques et multimédia sans devoir écrire de code, avec des outils de haut niveau qui permettent d'abstraire la complexité et de tout de suite manipuler du multimédia (au lieu de bits d'information).

L'utilisation et l'aisance avec ces outils permet de tester des hypothèses créatives rapidement et avoir une boucle de rétroaction rapide, permettant l'expérimentation et la sérendipité, aspect crucial à la création.

Ce qui a changé avec l'IA

Un des aspects principal qui favorisait l'utilisation du *creative coding* dans le processus créatif était la minimisation de l'utilisation de code textuel qui requiert souvent une expérience plus technique et qui a des spécificités particulières (ex. chaque langage a une syntaxe particulière qui est peu flexible; si une erreur de syntaxe est faite, l'application ne démarrera tout simplement pas). Il va sans dire qu'il est difficile de garder le focus sur un objectif sensible ou créatif lorsque l'on doit trouver pourquoi la console retourne un message cryptique ressemblant à "segfault 0x0002000F null pointer exception on l.666" une fois sur dix, mais seulement lorsque l'on a redémarré son ordinateur un nombre impair de fois et que la pression atmosphérique se situe dans une fenêtre allant de basse à légèrement moins basse.

Les développements en IA des dernières années, et plus particulièrement des avancées des LLMs change considérablement la donne. Un des domaines d'application où les LLMs ont démontrés leurs pertinences et leurs performances

est leurs capacités à générer du code de grande qualité et de manière de plus en plus autonome. Ils sont donc devenus des outils incontournables pour les programmeurs, mais surtout, ils permettent aujourd'hui d'agir comme intermédiaire entre une intention et la création d'outils technologiques requérant la manipulation et la production de code.

Ce qui est intéressant pour mon utilisation en contexte artistique, c'est que, soudainement, la force des *framework* de creative coding utilisant des formes alternatives au texte (ex. les applications qui sont node-based) ne permettent pas (encore) d'utiliser pleinement la force des LLMs pour rapidement créer du code. Ce qui je pense représente une opportunité pour le futur serait des *frameworks* multimédia permettant de rapidement créer des outils de haut niveau (ex. un filtre vidéo qui requiert de connaître le langage des shaders) simplement en promptant un LLM qui ensuite pourrait rapidement être mis en relation dans un système interactif temps réel comme TouchDesigner ou vvvv^[À noter que ces deux outils en particulier permettent déjà de créer des *nodes* avec du code, mais il y a peu d'utilisation native des LLMs et ça ne permet pas d'utiliser entièrement la puissance agentique des LLMs modernes].



🔌 Processus vs résultats: le grand découplage



"Pour produire un artéfact, il faut tout d'abord le produire. – moi qui essaie de dire une chose évidente en essayant d'avoir l'air songé"

L'IA générative change la donne fondamentalement. Par exemple, simplement prompter un modèle "Mignon chaton sur un arc-en-ciel" générera une image agréable et évocatrice (quoique probablement pas très originale, mais encore...) sans avoir à tracer une seule ligne, réfléchir à une composition, à l'intention derrière l'utilisation des couleurs et le style, etc.

Il faut maintenant *choisir* explicitement d'effectuer le processus parce qu'il est possible de l'escamoter complètement. Il s'agit pour moi d'un des plus grands changements qu'amène l'IA générative. Quels sont les impacts de ce nouveau rapport indirect au médium que l'on ne manipule plus?

 **Tu peux demander ce que tu veux, mais tu ne sais pas ce que tu veux** 

"Inspiration usually comes during work, rather than before it." --Madeleine L'Engle

Une idée mentale est souvent floue et peu définie. Le cerveau a tendance à faire des omissions logiques ou conceptuelles auxquelles nous ne sommes pas confrontés jusqu'à ce qu'on tente de matérialiser l'idée en question.

Une des choses auxquelles je suis confronté régulièrement dans mon accompagnement avec un artiste est qu'un sentiment n'est pas une spécification technique. Un artiste en posture de création n'est pas, et ne doit pas, avoir à penser son travail en spécification technique. Ceci pour la bonne raison que les objectifs sensibles ont tendance à se dissoudre en présence de spécifications parce que, justement, ils ne sont pas suffisamment techniques. Tout ce qui ne se mesure pas disparaît.

Il est important de comprendre les objectifs sensibles de l'artiste afin qu'ils guident l'exploration des moyens techniques et technologiques. Souvent il est difficile de mettre en mot ces objectifs sensibles et seul le dialogue avec la matière permet à l'artiste de se positionner par rapport aux directions d'une œuvre. Si on prend un exemple d'illustratrice, c'est en donnant des coups de crayons et en voyant le dessin apparaître peu à peu qu'elle peut prendre des décisions en cours de production *en réagissant émotionnellement* ce qu'elle voit émerger sur la feuille.

Ce qui se produit lorsque la création est assistée par IA (ou effectuée par l'IA), c'est qu'on escamote cette étape de va-et-vient *durant* le processus par une suite "curation" d'images complétées. Aussi, comme on est exposé à une image complétée d'un coup, il faut prendre un certain temps pour "digérer" notre réaction à cette image et bien nommer ce qu'on n'aime ou n'aime pas pour ensuite faire une correction. Mon intuition, au moment d'écrire ces lignes, c'est que c'est plus difficile d'identifier notre réaction émotive face à une proposition complète que partielle (auquel on a effectué le processus complet).

L'importance du vocabulaire et son acquisition

L'œil d'un expert vs celui du néophyte est qu'elle peut nommer adéquatement ce qu'elle voit, ce qu'elle goûte avec un niveau de détail qui permet la nuance et la subtilité. L'expert possède également la capacité de dire ce qui fait qu'un concept ou une œuvre peut fonctionner. Prenons par exemple la photographie: sans avoir pris de photos soi-même et avoir capté son lot de portraits fades et inintéressants, il est difficile de savoir l'impact sur l'image finale de la profondeur de champs, de la composition, de la lumière, de la couleur, de l'exposition, etc. Mais au-delà de la technique, il y a la capacité à formuler ces paramètres en conditions qui favorisent l'apparition d'un artéfact qui a des propriétés sensibles.

Les modèles d'IA ont maintenant la capacité de produire des artéfacts de grande qualité et qui sont "plaisants" à l'œil et à l'oreille, même lorsque les requêtes sont floues et génériques. Cela dit, il est difficile de piloter ces modèles de manières intéressantes sans parler le langage spécifique propre au domaine du médium qui est utilisé, même si ce médium est essentiellement manipulé indirectement à l'aide d'une IA.

Je me souviens d'observer un musicien d'expérience "prompter" un générateur de musique comme Udio ou StableAudio et arrivait à en tirer des trames sonores franchement intéressantes (qu'il remixait par la suite)¹⁰. De mon côté, ayant peu d'expérience dans la production sonore et musicale, mon vocabulaire est limité et

.....

10 - Cela dit, le processus n'était pas super intéressant pour lui. Il préférait générer lui-même ses sons, puisqu'il en avait la capacité et que le contrôle artistique qu'il pouvait exercer était supérieur (et plus rapide) pour matérialiser une idée. C'est une observation récurrente que j'ai pu faire avec plusieurs artistes.

mon incapacité à spécifier adéquatement ce que j'ai en tête avec beaucoup de nuances. Finalement, je finis par utiliser une autre IA que je prompts pour qu'elle me génère un prompt audio pour générer une trame sonore que je trouverai intéressante selon ce qu'elle a déduit de ce que je voulais. Il est difficile d'imaginer qu'un tel processus m'amènera à explorer des concepts intéressants. Surtout, on peut grandement douter du fait que mon interaction avec un tel système me permettra de développer adéquatement un vocabulaire pertinent.

À force de tout lubrifier 🛢️, on ne ressent plus rien, ou l'importance de la friction 🏖️🛷

La friction est pour moi un concept majeur et essentiel dans tout processus créatif (et dans la vie). J'entends le concept de friction comme tout ce qui offre une résistance à notre volonté. Ces moments de résistance ont selon moi plusieurs bénéfices. Ils permettent notamment de:

1. Découvrir ce que l'on veut: on découvre ce que l'on aime ou valorise en voyant là où les choses ne se comportent pas comme on le veut du premier coup.
2. Croître en tant que personne: être exposé à des concepts difficiles ou des points de vue inconfortables permettent de gagner en perspective (réf. voir chambres d'échos des média sociaux).
3. Pousser l'enveloppe de nos habilités et de nos réflexions: la motivation d'acquérir de nouvelles connaissances et habilités provient souvent de la poursuite d'un résultat. Si le résultat nous est offert d'emblée, à quoi bon développer ces habilités?
4. Donner de la valeur à un résultat: peut-être plus d'ordre métaphysique, mais en tant qu'humains, j'ai tendance à croire que les humains donnent de la valeur aux choses qui sont faites par des humains. Plus souvent qu'autrement, la valeur donnée aux choses est directement proportionnelle au temps et à l'effort fourni.

Un grand paradoxe est que l'on cherche constamment à éliminer les frictions de nos vies. Je pense que cette propension à réduire les inconforts faisait beaucoup de sens pour nos ancêtres (e.g. un homme des cavernes qui a froid et qui travaille à rester au chaud a plus de chance d'assurer sa survie et sa descendance), mais est plutôt malavisée dans notre contexte moderne.

L'IA générative apporte de grandes possibilités pour assister, mais je vois la frontière entre assister et "faire à la place de" très mince. Et si l'assistant fait à la place du créateur, j'ai tendance à penser que l'action de création s'en trouvera appauvrie puisque de plus en plus découplé du processus. Une de mes questions principales en ce moment est:

« Comment faire pour conserver, de manière choisie et délibérée, des zones de frictions là où ça compte pour nous? Comment choisir l'inconfort, malgré ses propriétés inconfortables? »



Contenu: le grand "cheapening"

La surabondance de contenu le dévalue. Les jetons^[Un jeton est l'unité de base que traite un LLM. Il s'agit souvent d'un mot ou d'une portion de mot.] sont *cheaps*, même s'ils sont de bonne qualité, on ne les lit qu'en diagonale.

Une auto-observation lorsque j'interagis avec des LLM est que la quantité de texte produit est tellement grande (et la promesse qu'une autre requête peut régénérer presque instantanément une encore plus grande quantité de contenu) que notre cerveau devient las. Mes regards scannent le texte produit de manière vague et rapide et, intérieurement, je veux seulement atteindre la réponse sans lire avec attention la réflexion.

C'est d'autant plus vrai lorsque j'interagis avec des systèmes agentiques pour la production de code. Les agents produisent du code tellement rapidement et font des plans tellement élaborés rapidement qu'on en vient à avoir une attitude "ah ben allons-y comme ça j'imagine". Une attitude qui tend à la passivité et au désengagement. De plus, la grande et apparente qualité du contenu, même lorsque l'on en est conscient, est trompeuse pour notre esprit qui associe encore naturellement apparence de qualité et qualité réelle.



Productivité, plaisir et satisfaction

On peut produire plus vite, mais le rôle change. On devient un *éditeur* de contexte et un *reviewer* de contenu. Ce nouveau rapport indirect avec les médias sont peut-être intéressants pour certains, mais j'ai des doutes quant aux créateurs et artistes, pour qui la relation directe avec les outils et la matière reste primordiales.

Dans mon expérience professionnelle, je vois mon interaction avec les agents IA comme potentiellement plus productive, ça donne une sensation plus "agréable" parce que ces outils là nous donne la *sensation* d'être des athlètes du code de haut niveau. Cependant, ma satisfaction par rapport à ce que je fais est définitivement plus faible. Sans vouloir faire la glorification du passé, je sais que je ne me suis pas investi en technologies, sciences et en arts dans une optique d'être un gestionnaire de projet pour des agents IA. Je reste un "builder" qui veut construire les choses avec un rapport direct avec la matière (qu'elle soit technologique ou tangible).

"Oui, mais l'IA ne sera jamais capable de faire ça"

À chaque fois qu'on voit une nouvelle capacité, on a tendance à dire "oui mais ça sera jamais assez bon". Ou bien, on fait un ou deux tests avec une IA avec des requêtes naïves et, ne trouvant pas les réponses assez bonnes, on se dit que ça ne pourra pas remplacer ce qu'on fait. Je vois cette réactivité constante comme une façon de chercher à nommer notre inconfort par l'idée qu'une machine peut générer quelque chose de meilleurs que ce que l'on pourrait faire en une fraction du temps et d'énergie.

Le travail de l'IA n'est pas mon travail

- Tu ne connais plus le code qui est écrit.
- Comme le processus n'est pas le tien, tu peux difficilement remonter à une étape précédente et y modifier le raisonnement.
- Tu crées un outil pour un artiste que tu ne connais même plus toi-même et que tu explores en même temps qu'elle.
- Difficile de reprendre un rôle actif: quand on commence à prompter, on dirait qu'on reste pris à continuer de prompter. Je sens une réticence à modifier du code d'une IA comme si je craignais de briser des choses. Bref une posture de passivité qui s'installe rapidement.

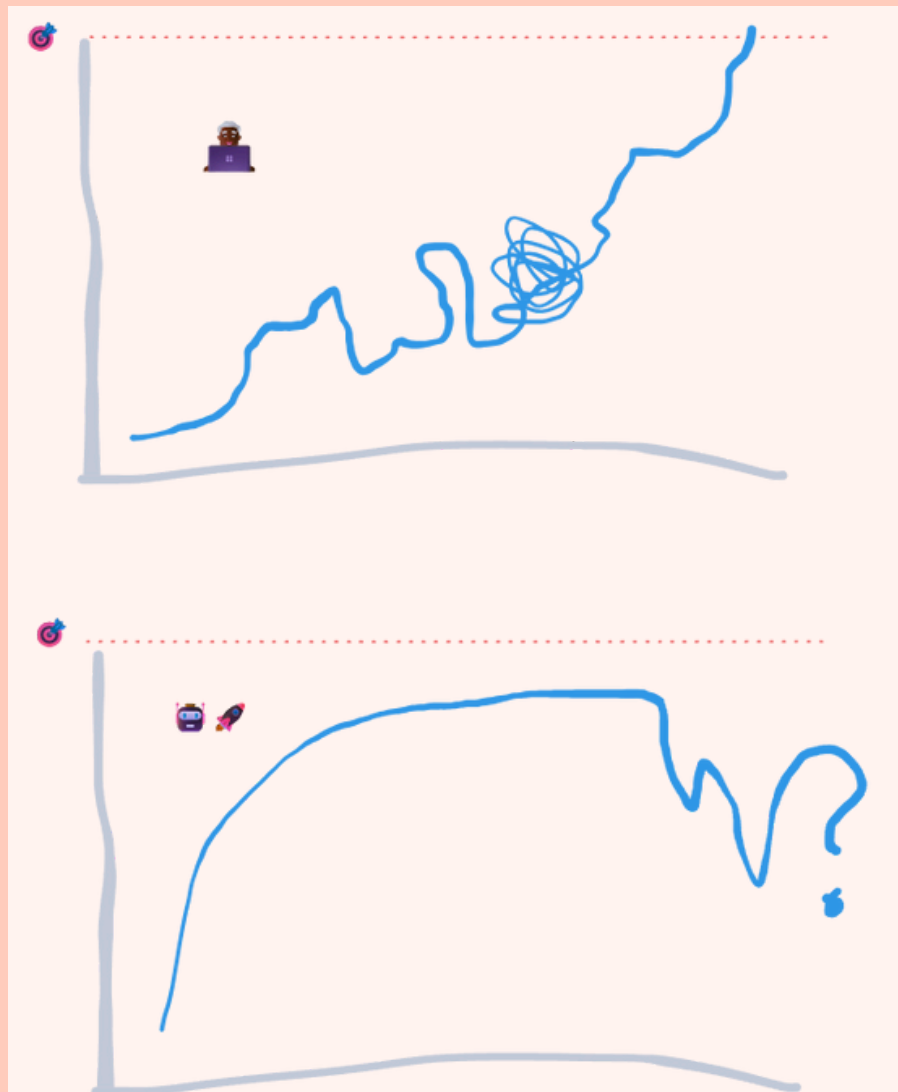
🤖 FOMO total

Les changements sont rapides: nouveaux modèles, nouvelles modalités, nouvelles possibilités. Les changements de paradigmes sont fréquents et souvent "révolutionnaires". Apporte une immobilité parce qu'on craint de faire quelque chose qui sera dépassé demain.

👉 **100% du temps, c'est bon à 85%, mais c'est sûrement pas toi, c'est moi 💔**

Il y a quelque chose qui semble asymptotique dans le travail avec des agents. On a l'impression qu'on peut *très rapidement* se rapprocher de notre objectif.

Cependant, on arrive à un point où le progrès devient plus difficile et où il est plus facile que l'agent prenne une tangente qui nous éloigne de nos objectifs. J'illustre mon ressenti des deux approches absolutistes dans le développement d'un projet.



Travailler avec des agents me donne l'impression qu'on est toujours "à un prompt près" de faire fonctionner un système. Au lieu de travailler la matière (i.e. code) elle-même, on travaille le contexte, le prompt, le modèle. On tombe facilement dans une boucle où on prompt l'agent pour obtenir quelque chose, le résultat est presque bon, on spécifie un truc, l'agent implémente un autre système auxiliaire pour tester le premier et on se ramasse avec un spaghetti qui est indigeste à retravailler... et on finit par devoir demander à une IA de nous expliquer ce qui se passe dans le système. Je trouve particulièrement difficile de reprendre un projet à un moment où une IA n'est plus capable de faire avancer le projet correctement.

De manière intéressante, la pensée qui m'habite à chaque fois que j'interagis avec un LLM qui construit pour moi un système qui ne fonctionne pas tout à fait, c'est que, vu la grande qualité de ce que c'est capable de produire, c'est sûrement moi qui ne spécifie pas les choses correctement.



Résolution de problème comme habilité principale

Une des constantes que j'observe dans mon accompagnement auprès des artistes en technologie est l'importance de développer la capacité de résolution de problème. Ceci est d'autant plus vrai avec les systèmes d'IA. En effet, même si l'assistant est capable de générer ses propres stratégies et créer sa propre planification, il doit (encore) y être invité pour en tirer des performances optimales.

Surtout, les assistants font rarement tout le processus et ont tendance à faire des "assomptions" statistiques (i.e. ils auront tendance à assumer ce qui est le plus probable). Il y a une démarche à développer en relation avec ces agents pour développer des systèmes où il faut bien préparer et spécifier les objectifs les différents paramètres de la démarche. Il est intéressant de noter que la plupart du temps, créer la spécification se fait de manière itérative en amorçant le travail de création, ce qui permet de mettre en lumière ces critères (voir section sur le processus vs résultat).

Liste non exhaustive des artistes qui sont passé.e.s à Sporobole dans le cadre du Chantier IA

Marie-Ève Levasseur

Sabrina Ratté

Roger Tellier- Craig

Adam Basanta

Daniel Danis

Jean Dubois,

Amélie Laurence Fortin,

Allison Moore

Tamara Krpic

Clément de Gaulejac

Alexandre Roy

Guillaume Côté

Simon Laroche

Frédéric Maheux

Christian Lapointe

Catherine Dong,

Marc-Antoine K Phaneuf

Maurice Jones

Roberto Santaguida

Nicolas Rochette

Mathilde Houisse

Isabelle Van Grimde

Mathieu Valade

Dayna McLeod

Félix Bernier

Michael Eddy

Jillian McDonald,

Estelle Schorpp,

Romy Boutin St-Pierre

Maude Jarry

Christiane Vadnais

Aurélie Lemaire

Jeremie Jones



Chapitre 4 : Technothérapie expérimentale

Des usages de
l'IA en contexte
organisationnel

Bilan de l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels

Genèse de l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels

▲ *Note : La conception de ce bilan a été assistée par IA. L'analyse de la documentation de l'initiative et le premier jet de rédaction ont été produits par NotebookLM. Les images ont été créées soit par une humaine, soit par Napkin.ai. Deux humain-es ont vérifié et révisé attentivement tous les contenus générés par l'IA. Enfin, une humaine a édité consciencieusement le contenu.*



Cette initiative, s'inscrivant plus largement dans le projet ArtIA, s'est penchée sur les usages de l'IA en contexte organisationnel. Plus précisément, elle a été menée par l'équipe de technothérapie 9 de Sporobole pour tester en situation réelle et contrôlée l'implantation d'outils d'intelligence artificielle dans les processus de gestion organisationnelle.

9 - La technothérapie rend accessibles et pérennise les ressources et expertises nécessaires à la transformation numérique des milieux culturel et communautaire.

Ce projet, s'échelonnant sur neuf mois, dont six étaient consacrés à l'accompagnement (de janvier à juillet 2025), a consacré 1,5 ressource experte à temps plein. En tout, six organisations culturelles québécoises, dont cinq issues du Réseau des agents de développement culturel numérique (RADN), ont participé activement à l'initiative :

1. l'Association des galeries d'art contemporain (AGAC)
2. le Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue
3. le Conseil de la culture de l'Estrie
4. le Regroupement des artistes en arts visuels (RAAV)
5. Xn Québec
6. Vue sur la Relève

Il s'agissait d'évaluer sur un échantillon minimal si les promesses de l'IA sont réelles et quels seront les impacts à terme afin de savoir comment préparer le secteur culturel à cette transformation. L'idée à la base était d'éliminer les tâches chronophages à faible valeur ajoutée, libérant ainsi du temps pour des activités plus essentielles.

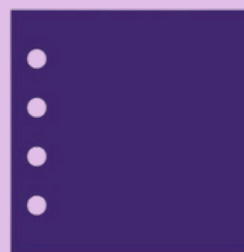
L'initiative visait également à identifier et à automatiser des processus pour améliorer l'efficacité générale des organisations. Des exemples incluent la gestion du **membership**, le tri des courriels, la recherche d'informations dans les archives, l'aide à la rédaction de rapports annuels, la traduction de documents et la transcription de réunions.

Des prototypes d'outils technologiques fondés sur l'IA générative ont ainsi été développés et mis en œuvre dans les organismes participants. Leur réception, leur impact et leurs résultats ont été documentés. Ce présent carnet est le fruit de cette documentation.

Pour vrai, tout est là



Praxis



DocBot, pour documenter l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels

DocBot est un outil de documentation des savoirs qui a été développé par Sporobole. Projet collectif a contribué à son idéation, à son design et à son évolution. L'application web de *journaling* assistée par intelligence artificielle a été mise à la disposition des participant·es de l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels. Ceux-ci et celles-ci devaient tenir un journal de bord dans DocBot afin de consigner sur une base régulière :

- les actions posées
- les expérimentations effectuées
- les défis ou problèmes rencontrés
- les solutions ou gains obtenus

Iels pouvaient également inclure dans leur journal de bord leurs réflexions, leurs questionnements, leurs inquiétudes, leurs perceptions.

L'objectif, avec cet outil, était de laisser des traces, de constituer une mémoire pour apprendre de cette expérience.




Pour faciliter la vie des participant·es, une présentation de DocBot portant sur la finalité de l'expérience de documentation et sur le fonctionnement de l'outil a été donnée à chaque organisme. Un mémo leur a aussi été remis. Une personne de Projet collectif demeurait à la disposition des participant·es pour répondre aux

questions touchant l'exercice de journaling. Les accompagnateurs de Sporobole se sont assurés du bon fonctionnement de l'outil et n'ont cessé de l'améliorer tout au long de l'initiative, réagissant aux bogues ou aux défis relevés par les participant·es.

Un petit mot sur l'outil



Au moyen d'une application web, chaque participant·e devait se créer un compte utilisateur·ice. L'interface demeurerait très sobre.

-  Colonne de gauche : liste des entrées du journal de bord. Possibilité d'éditer ou de supprimer une ou des entrées. Fonction de mise à jour de la mémoire du journal de bord afin qu'il se souvienne de ce qui a été dit d'une entrée à l'autre.
-  Colonne centrale : espace pour créer une entrée dans le journal de bord. Des *templates* comprenant des questions-guides ayant servi à entraîner l'IA ont été prévus pour chaque figure de cas (ex. un *template* pour les accompagnateurs, un *template* pour les participant·es durant la phase de définition des besoins, un *template* pour les participant·es durant la phase d'expérimentation, etc.). L'espace est doté d'un éditeur de texte en Markdown. Tout s'enregistre en temps réel.
-  Colonne de droite : espace pour discuter avec un agent conversationnel. Ces discussions ne sont pas enregistrées sur le serveur, mais le fruit de celles-ci peut être ajouté au journal. Ces ajouts, une fois dans la colonne centrale, sont éditables.

Pour faciliter le travail des accompagnateurs et de Projet collectif, Sporobole a développé, en plus de l'application de *journaling*, une interface administrateur pour consulter l'ensemble des journaux des participant·es.

Bilan sur l'expérience de journaling

La majorité des participant·es a utilisé l'application assidûment, documentant ce qu'ils ont vécu au cours de cette initiative. Plus du deux tiers des journaux contiennent plus ou moins vingt entrées, et les autres, dix ou moins.

Les entrées des journaux de bord, parfois très succinctes, parfois beaucoup plus exhaustives, selon le style d'expression de chaque participant·e, ont permis d'atteindre les objectifs fixés, soit de tirer des leçons, des conseils, des apprentissages de cette expérience.

Les journaux de bord des accompagnateurs de Sporobole, très détaillés, viennent compléter le portrait.

Présentation des partenaires de l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels

L'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels a été menée par des acteur·ices engagé·es. On vous les présente sans tarder.

PARTENAIRES PORTEURS DE L'INITIATIVE HUB01 ET SPOROBOLÉ

Hub01 est une entreprise d'économie sociale, fondée par Sporobole, qui vise à rendre accessibles les ressources et expertises nécessaires à la transformation numérique, particulièrement des organismes culturels, communautaires, des coopératives et des entreprises d'économie sociale. C'est l'organisation qui a mené l'initiative avec les organismes culturels, fournissant l'expertise technique et l'accompagnement.

Sporobole est un centre d'artistes en Estrie qui offre des services d'accompagnement numériques à l'ensemble du milieu culturel, hôte de plusieurs résidences d'artistes (Catherine Dong, Jillian McDonald, Amélie Fortin, Estelle Schorpp, Maurice Jones, Romy Boutin, Rob Santaguida, Allison Moore). Il s'est impliqué dans le développement d'outils IA, comme DocBot.

PERSONNES IMPLIQUÉES

Nicolas Trudeau : Responsable du projet ArtIA au Hub01, développeur technique et accompagnateur principal des organismes. Il travaille sur les prompts de l'outil de documentation DocBot, l'intégration de différents outils (N8N, NotebookLM, Marqo, CopilotKit), l'automatisation de processus et la gestion des données.

Andy Bourgeois : Membre du Hub01, impliqué dans l'accompagnement des organismes, notamment le RAAV et Vue sur la Relève. Il travaille sur l'assistant IA multiagent, la gestion des données et les notes de réunion assistées par IA.

Renaud Gervais : Membre de l'équipe ArtIA (Sporobole), impliqué dans le développement de DocBot.

PROJET COLLECTIF

Projet collectif connecte les savoirs et les personnes pour une société plus collaborative et ouverte. Cet organisme, partenaire de l'initiative avec les organismes culturels, a accompagné les différent·es acteur·ices impliqué·es dans la documentation de leurs expérimentations et dans l'édition des contenus.

Frédérique Dubé, éditrice de savoirs ouverts, a accompagné les acteur·ices impliqué·es dans cette initiative.

Partenaires participants



ASSOCIATION DES GALERIES D'ART CONTEMPORAIN (AGAC)

L'AGAC a pour mission principale d'assurer la reconnaissance et la prospérité du marché de l'art contemporain au Canada. Cet organisme, représenté par **Laurianne Lalonde et Simone Rochon** dans le cadre de cette initiative, s'est impliqué dans la restructuration de ses archives, dans la migration vers l'espace de travail Notion, dans l'automatisation de la billetterie et des reçus de dons, et dans l'analyse des commentaires post-événements. Il travaille également sur l'impact touristique des événements culturels et la mise en place d'une plateforme uniformisée pour les galeries.

CONSEIL DE LA CULTURE DE L'ABITIBI-TÉMISCAMINGUE (CCAT)

Le CCAT accompagne le milieu culturel et artistique de la région dans ses défis tout en veillant à ses intérêts et à son développement. Cet organisme, représenté par **Edma-Annie Wheelhouse**, s'est impliqué dans la création de GPTs personnalisés pour la gestion du changement et dans la rédaction de rapports annuels assistée par intelligence artificielle.

CONSEIL DE LA CULTURE DE L'ESTRIE (CCE)

Le CCE regroupe et soutient des artistes, des organismes et des travailleur-euses culturel·les issus de toutes disciplines artistiques et culturelles sur l'ensemble de son territoire. Cet organisme, représenté par **Guillaume Bouchard**, a œuvré à améliorer la gestion des connaissances et l'efficacité opérationnelle, notamment en ce qui concerne l'assistance aux membres pour les demandes de subventions et la gestion des communications.

REGROUPEMENT DES ARTISTES EN ARTS VISUELS (RAAV)

Le RAAV a pour mission de défendre les droits sociaux, économiques et moraux des artistes en arts visuels du Québec. Cet organisme, représenté par **Frédéric Cordier**, a cherché à optimiser la gestion des données, les communications et la production de rapports.

VUE SUR LA RELÈVE

Vue sur la Relève sert de tremplin à la jeunesse, aux jeunes artistes émergent·es, en arts de la scène. Cet organisme, représenté par **Jovan Savoie**, s'est intéressé à l'accès à la mémoire organisationnelle via l'intelligence artificielle et au développement d'un « robot collègue ».

XN QUÉBEC

Xn Québec soutient les producteur·ices de la créativité numérique québécoise pour une croissance responsable de l'industrie. Cet organisme, représenté par **David Lamarre**, a travaillé sur la traduction automatisée de son site web, sur la gestion des subventions et sur l'exploration de l'application Google NotebookLM pour répondre à des questions complexes.

Chronologie de l'accompagnement – Implanter l'IA dans des organismes culturels

OCTOBRE 2024

- Démarrage de l'initiative
- Implantation d'un gestionnaire de projet assisté par IA et d'un outil pour la rédaction de courriels, améliorant la gestion de l'initiative par Nicolas Trudeau
- Discussion sur le rôle d'Étienne Grenier comme chercheur de l'INRS
- Développement de l'outil de documentation DocBot



NOVEMBRE 2024

- Poursuite du développement de l'outil de documentation DocBot et préparation d'une démo. Correction de bogues et réflexion sur la possibilité d'intégrer la reconnaissance vocale
- Découverte de Glitter AI pour créer des tutoriels



DÉCEMBRE 2024

- Précision de l'objectif de recherche d'Étienne Grenier : évaluer l'impact de l'IA sur les organismes du milieu culturel



JANVIER 2025

- Engagements détaillés des partenaires de l'initiative, soit IA'GAC, le Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue, le Conseil de la culture de l'Estrie, le RAAV, Vue sur la Relève et Xn Québec
- Mention d'accès futur à Gemini et à la nécessité de classer les fichiers sensibles
- Rencontre d'introduction avec les partenaires participants



FÉVRIER 2025

- Début des rencontres d'accompagnement hebdomadaires avec les partenaires participants
- Adoption par les participant·es de l'outil DocBot pour tenir un journal de bord
- Exploration de NoteBookLM, de Gemini, de Notion, des GPT pour simplifier un budget ou pour améliorer le référencement, de n8n pour automatiser le tri de courriels, de l'IA dans les rapports et calendriers

- Recension des besoins des partenaires participants
- Premiers tests avec Midjourney et Flux. Utilisation de ChatGPT pour faire de la promotion
- Inquiétudes écologiques exprimées par un partenaire participant
- Rédaction d'un rapport annuel et compilation de sondages avec GPT par des partenaires participants
- Animation d'un panel sur l'IA éthique par un partenaire participant
- Exploration de Distill.io et de WPML
- Réflexion autour des archives (comment les consulter?) d'un partenaire participant
- Exploration de Canva, Openjourney et ChatGPT Team
- Nouveaux tests sur NotebookLM et discussions sur la gestion des données et des communications
- Découverte de Botpress, Rasa, ideogram.ai et Manus
- Difficultés rencontrées pour la documentation de l'initiative. DocBot est trop limité. Rencontre avec les partenaires participants pour bien utiliser cet outil. Expérimentation de l'outil par Projet collectif
- Défis rencontrés avec Gemini et Notion
- Amélioration du prompt de DocBot
- Animation d'un panel sur les enjeux environnementaux de l'IA par un partenaire participant
- Apprentissage d'un partenaire participant pour améliorer ses prompts
- Exploration d'assistant IA multiagent. Tests d'intégration dans Google Drive et dans Airtable

- Migration d'un partenaire participant vers Notion
- Analyses et comparaisons de sondages assistées par IA
- Abandon d'un projet de veille automatisée
- Poursuite des expérimentations avec NotebookLM
- Création par un partenaire participant de deux GPTs pour faire de la formation

🌞 JUIN 2025

- Exploration des problèmes rencontrés avec Gemini
- Gains d'efficacité pour la consultation des archives

🌈 JUILLET 2025

- Travail autour de l'automatisation d'une billetterie et des reçus avec Zapier / n8n
- Tests de connexion Weezevent-Notion via n8n
- Fin des rencontres d'accompagnement et de l'initiative

Faits saillants de l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels



L'initiative d'expérimentation de l'IA, menée par Sporobole, a permis à six organismes culturels québécois, dont cinq faisant partie du RADN, d'optimiser :

- la gestion des documents et des connaissances
- les communications
- la reddition de comptes
- diverses tâches administratives

L'objectif de cette initiative était de tester sur le terrain des outils IA afin de réduire la charge de travail administrative des organismes culturels souvent débordés et en manque de ressources humaines ou financières. Cela a également facilité l'accès à l'information aux professionnel·les culturel·les qui ont participé à ce projet, leur offrant un accompagnement soutenu de la part d'expert·es de Sporobole sur une période de six mois.

Les six organismes ayant participé à l'initiative — l'Association des galeries d'art contemporain (AGAC), le Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue, le Conseil de la culture de l'Estrie, le Regroupement des artistes en arts visuels (RAAV), Vue sur la Relève et Xn Québec — ont expérimenté un grand nombre d'outils d'IA. Ils ont ainsi testé, entre autres, ChatGPT (général et personnalisé), NotebookLM, n8n, DeepL, WPML, Canva IA, Gemini, Claude, GenSpark, Marqo AI et Copilotkit.

★ BONS COUPS ET GAINS D'EFFICACITÉ

- Accélération de la rédaction et de la traduction de contenu web et de rapports annuels.
- Optimisation de la gestion des documents et des archives via la fusion de fichiers, l'indexation sémantique et la structuration des données (ex. Google Drive, Airtable).
- Amélioration de l'analyse de données, de sondages et de la synthèse de commentaires post-événements.
- Développement de prototypes fonctionnels, comme l'outil de documentation DocBot et des outils d'automatisation des flux de travail.
- Création de GPTs personnalisés pour des tâches spécifiques.

QUELQUES DÉFIS RENCONTRÉS

- Fiabilité des IA génératives : des problèmes « d'hallucinations » (informations inventées), des résultats inconsistants, ou une incapacité à fournir des réponses fiables pour des questions précises.
- Défis techniques et limitations des outils : difficultés avec les formats de données complexes (Excel, PDF), les limites de taille de contexte des modèles, la complexité du web scraping pour la veille de subventions, et des problèmes d'intégration entre différentes plateformes.
- Coûts d'infrastructure et complexité de l'auto-hébergement pour les solutions open source.
- Obstacles organisationnels et humains : résistance au changement, manque de temps et de ressources (humaines et financières) pour l'expérimentation et la formation, une courbe d'apprentissage parfois élevée, et la nécessité d'une validation humaine constante pour les contenus générés par l'IA.
- Enjeux éthiques et impact sur les compétences humaines : inquiétudes sur la sécurité et la confidentialité des données, les biais des modèles, et le risque d'atrophie des compétences cognitives (pensée critique, rédaction) des utilisateur·ices à long terme.

Malgré ces obstacles, l'intérêt général des partenaires participants pour l'IA est élevé. Des décisions ont été prises pour privilégier des approches pragmatiques, comme la standardisation des données, la mutualisation des ressources et des licences IA, et le développement de protocoles de validation humaine.

La littératie numérique, la formation continue et l'expérimentation sont identifiées comme cruciales pour une adoption réussie et éthique de l'IA dans le secteur culturel.

Condensé des leçons tirées et conseils

ADOPTION ET DÉPLOIEMENT

- Progresser pas à pas en réalisant des « quick wins » pour susciter l'engagement.
- Impliquer toutes les parties prenantes dès le départ, avec une communication continue.
- Mutualiser les ressources et licences (Hub01, extensions peu coûteuses, tutoriels gratuits).
- Valoriser concrètement les bénéfices : nouvelles compétences, gain de temps.

INTERACTION AVEC L'IA

- Améliorer ses « prompts » avec la pratique; structurer les échanges par dossiers thématiques.
- Revoir et reformuler souvent les requêtes pour des résultats optimaux.
- Validation humaine indispensable : l'IA invente parfois, donc établir des protocoles de vérification.
- Utiliser la fonction « Projets » pour garder le contexte.
- Procéder par itérations : tests manuels avant d'automatiser des processus.

GESTION ET STRUCTURATION DES DONNÉES

- Nettoyer les données. Des données propres et standardisées sont essentielles (mais longues à préparer).
- Utiliser Markdown pour structurer et limiter les « chunks » à 300–500 tokens.
- Répondre au besoin d'outils IA multisources (PDF, Excel, Google Sheets, Airtable, Slack, etc.).

FORMATION ET LITTÉRATIE NUMÉRIQUE

- Apprendre en continu : courbe d'apprentissage lente, mais nécessaire.
- Repenser les formations pour réduire l'écart entre apprentissage et application.
- Faire de la veille un effort collectif.
- Offrir accompagnement et espaces d'expérimentation pour développer l'esprit critique.

ÉTHIQUE ET IMPACT HUMAIN

- Déclarer de façon transparente l'utilisation de l'IA, avec mention de révision humaine.
- Préserver les compétences humaines et ralentir si nécessaire.
- Maintenir une vision nuancée des enjeux de l'IA.
- Favoriser souveraineté et sécurité des données (solutions locales/open source).

CHOIX DES OUTILS

- Évaluer les outils en conditions réelles : qualité très variable selon les cas.
- Favoriser l'open source, qui encourage l'autonomie et la sécurité, mais qui vient avec un besoin d'infrastructure.
- Mutualiser les licences pour réduire les coûts.
- Éviter la course à la nouveauté : adopter une posture stratégique.

Actions posées et outils utilisés – Implanter l'IA dans des organismes culturels

On a dressé un rapport détaillé des actions concrètes posées et des outils ou technologies utilisés par les six organismes culturels participant à l'initiative. Ce rapport met ainsi en lumière l'engagement actif dans l'intégration de l'intelligence artificielle et de l'automatisation pour optimiser diverses opérations ou tâches administratives.

... DÉVELOPPEMENT D'ASSISTANTS CONVERSATIONNELS ET D'INTERFACES UTILISATEUR

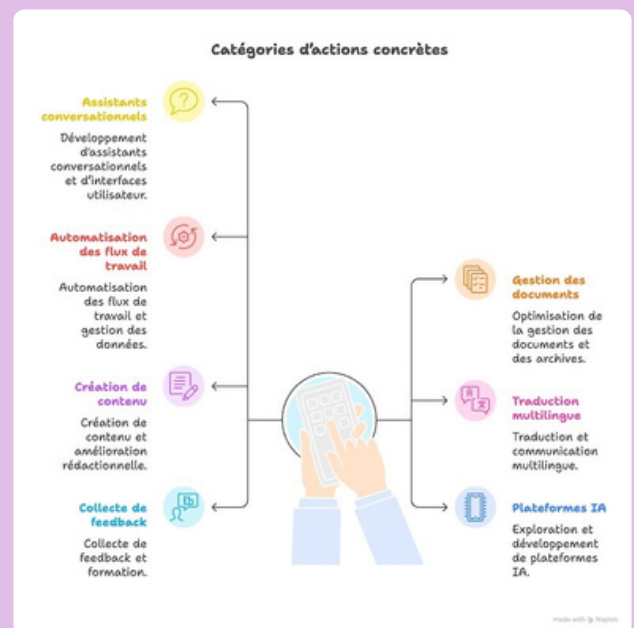
Des efforts significatifs ont été consacrés au développement d'outils visant à soutenir les accompagnateurs et les participant·es à l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels.

DocBot, un outil de documentation intégrant un assistant conversationnel, a été développé pour que les

organismes puissent tenir un journal de bord sur leurs apprentissages et expérimentations.

Dans sa version 2, il a été rendu possible d'éditer les entrées déjà enregistrées dans les journaux de bord. Pour sa base technique, DocBot a opté pour react-ai, pour le streaming et la messagerie, avec une gestion manuelle de la mémoire dans une base de données Supabase.

Il a fait l'objet d'ajustements de ses « prompts » pour améliorer la pertinence de ses rétroactions avec les participant·es.



Un champ « biographie » a été ajouté dans la base de données des utilisateur·ices pour enrichir le contexte des réponses de DocBot.

Des présentations de DocBot ont été offertes aux organismes participants.

Une interface utilisateur basique (robot collègue) a été développée pour interroger les journaux de bord contenus dans DocBot, notamment avec Marqo AI.

Un gestionnaire de projet assisté par IA et un outil d'aide à la rédaction de courriels ont été implantés, améliorant l'organisation et l'efficacité de l'initiative.

OPTIMISATION DE LA GESTION DES DOCUMENTS ET DES ARCHIVES

L'amélioration de l'accès et de l'organisation des documents et des archives a été une priorité, exploitant l'IA pour traiter de vastes volumes de données.

Sporobole a créé un outil de fusion de documents contenus dans Google Drive afin de contourner la limite de 50 fichiers imposée par NotebookLM. Cela a permis d'importer l'intégralité des archives (datant de 2012 à aujourd'hui) d'un des organismes participants dans NotebookLM pour des tests de requêtes.

- Un nouvel outil de synchronisation capable d'importer un disque partagé ou un dossier entier dans un document a été présenté par Sporobole.
 - La première synchronisation des archives d'un organisme participant (2020-2022) a pris 3 heures, créant une base de données JSON pour des synchronisations ultérieures plus rapides.

- Sporobole a découvert Unstructured.io, un service utilisé pour convertir des sources de données en fichiers Markdown formatés.
- Un organisme partenaire a testé l'utilisation d'une image locale de son arborescence Google Drive, avec des points numérotés, pour faciliter la compréhension par l'IA.
 - Plus précisément, il a testé ChatGPT Pro, au cours d'une rencontre d'accompagnement, pour l'analyse et la transcription d'une arborescence de dossiers à partir d'une image d'un Google Drive partagé.
- Un organisme partenaire a quant à lui utilisé NotebookLM pour créer une version consultable d'une convention syndicale (document long et complexe) et de l'historique d'un prix offert depuis 2010.
 - Il a également exploré l'espace développeur d'OpenAI et son « playground » pour paramétrer un assistant IA.
 - La supervision de l'importation de documents légaux pour interroger leur contenu a été réalisée avec NotebookLM.
- Un autre organisme a contribué à activer les API Google Cloud Platform (Drive et Gmail) et à installer et à tester l'outil Complete Drive Sync sur un dossier Drive. Il a commencé à explorer Python et Git pour se familiariser avec ces technologies.

AUTOMATISATION DES FLUX DE TRAVAIL ET GESTION DES DONNÉES

L'IA a été mise à contribution pour réduire les tâches répétitives et améliorer la structure des données.

- Sporobole a mis en place un système basé sur n8n et OpenAI pour analyser les courriels et leurs pièces jointes, et a utilisé Arguilla, un outil d'étiquetage de datasets, y ajoutant près de 800 courriels avec des choix de codes comptables.

- Une exploration a aussi été effectuée avec l'intégration de données Airtable avec n8n.
- D'ailleurs, un organisme participant a créé un gestionnaire de tâches dans Airtable pour une intégration facilitée par n8n. Une clé API OpenAI a été créée à cet effet.
- Des tests ont été menés pour la conversion de tableaux avec Gemini et l'inventaire de bases de données avec ChatGPT.
 - Un organisme participant a également utilisé un GPT personnalisé pour analyser les champs d'une base de données exportée en .CSV de WordPress et les intégrer dans un nouveau tableau.
- Un autre organisme a entamé la mise à niveau du compte ChatGPT vers le plan Équipe et soumis une demande pour le tarif OBNL d'OpenAI.
 - Des outils collaboratifs, comme un Google Drive partagé et une voûte dans 1Password, ont été expérimentés.
 - La licence ChatGPT PLUS de l'organisation a finalement été activée.
- Des GPTs personnalisés ont été créés et configurés.
 - Pour un des organismes accompagnés, un GPT personnalisé expert en classification de documents a été développé.
 - Pour un autre organisme, un GPT personnalisé en gestion du changement a été testé et jugé prometteur.
 - Cet organisme a également créé deux GPT personnalisés pour la création de contenu pour les médias sociaux et les infolettres.
- La structure d'un rapport annuel en Markdown a été créée et finalisée par l'un·e des participant·es qui a appris les bases de ce langage de balisage

- Un·e participant·e a installé Docker pour exécuter n8n et Ollama localement, et a mis en place un script pour un résumé hebdomadaire du contenu publié dans un canal Slack.
- Un organisme a été accompagné pour monter un CRM dans HubSpot.
 - L'organisme continue d'utiliser Distill.io pour surveiller les changements sur les sites web et faire le « scraping » de subventions.
 - Il a également travaillé avec Genspark et Claude pour tenter de mettre à jour un tableau d'offres de financement.

TRADUCTION ET COMMUNICATION MULTILINGUE

L'IA a permis d'étendre la portée linguistique des contenus.

Un organisme partenaire a activé la traduction automatique sur son site web avec l'outil DeepL et avec l'extension WPML. Il a également testé le traducteur Microsoft pour la traduction de sites web.

CRÉATION DE CONTENU ET AMÉLIORATION RÉDACTIONNELLE

L'IA a offert un soutien précieux pour la génération et l'amélioration de divers contenus textuels.

- ChatGPT a été utilisé, par exemple, pour la rédaction d'un kit média, pour réduire la longueur d'une lettre ouverte, pour rédiger une infolettre et assigner des codes postaux, ainsi que pour peaufiner, reformuler et synthétiser des parties d'un rapport annuel.
- Les outils intelligents de Canva ont été largement utilisés par un organisme participant pour modifier des images dans des rapports et pour générer des visuels. Un autre organisme a lui aussi utilisé ces outils pour le redimensionnement de visuels et l'édition de photos.
- Des balados générés par IA ont été créés à partir de documents volumineux avec NotebookLM par un organisme participant.

Des infrastructures techniques ont été mises en place pour prendre en charge l'intégration de l'IA.

- Sporobole a exploré la construction d'un système de traitement de documents similaire à celui de NotebookLM :
 - en implémentant le « parsing », pour lire et décortiquer les documents afin d'en comprendre la structure et le contenu, et le « chunking », pour segmenter les documents en petits morceaux afin de mieux comprendre l'information
 - en utilisant le langage Markdown pour rendre les segments encore plus pertinents pour l'IA
- Des outils locaux comme MARQO AI (base de données vectorielle auto-hébergée open source) et Copilotkit ont été déployés et testés, avec des versions auto-hébergées lancées et configurées. Des tests ont été réalisés avec MARQO pour les « embeddings » contextuels.
- Sporobole a aussi testé Khoj, une interface utilisateur open source *auto-hébergeable* pour discuter avec des documents.
- Sporobole a mené des travaux d'amélioration sur des projets web utilisant Next.js et Supabase, optimisant les styles CSS, la récupération et la manipulation des données avec Supabase, et la gestion des dépendances conditionnelles dans les hooks React.
- Un organisme participant a souscrit à OpenAI Plus pour l'analyse de documents et à Turboscribe pour la transcription audio.
- Un organisme participant a installé WhisperX localement pour la transcription audio et prévoit de développer un outil combinant Whisper local et la diarisation via un API Hugging Face.

Pour assurer l'adoption des outils IA, des actions ont été menées pour recueillir les besoins des participant·es à l'initiative et les former.

- Un formulaire a été préparé pour recueillir les retours des employé·es sur leurs réels besoins en matière d'IA.
- Un·e participant·e a donné une formation d'une heure sur ChatGPT et sur comment bien formuler les requêtes à ses collègues.
- Un organisme participant a envisagé de demander à ses collègues de remplir des questions-réponses dans la plateforme Coda pour mieux structurer les informations.
- Un autre organisme participant a suivi une formation avec LAB 148 et Eastern BLOC sur l'utilisation de ComfyUI dans un contexte d'IA auto-hébergée.

Ces actions et l'utilisation de ces technologies démontrent une approche proactive et diversifiée pour intégrer l'IA dans les opérations administratives des organismes faisant partie du secteur culturel, en développant des outils sur mesure et en exploitant les plateformes existantes.

Gains obtenus et bons coups – Planter l'IA dans des organismes culturels

Voici un bilan détaillé des succès et des réalisations de l'initiative d'implantation de l'intelligence artificielle au sein d'organismes culturels, s'étendant de janvier à juillet 2025.

L'initiative a entraîné des gains substantiels en efficacité, en productivité et en innovation. Les organismes participants ont collectivement démontré le potentiel transformateur de l'IA dans divers domaines administratifs et organisationnels.

DES BONS COUPS EN AMONT

Dès octobre 2024, en amont de l'initiative, Sporobole notait déjà des gains significatifs en efficacité grâce aux outils d'IA pour l'automatisation de tâches administratives, pour l'implantation d'un gestionnaire de projet assisté par IA et d'un outil d'aide à la rédaction de courriels

En janvier 2025, l'utilisation de n8n et de NotebookLM a permis des gains en temps, optimisant le flux de travail et facilitant l'accès à l'information. Cette tendance s'est confirmée tout au long du projet.

L'IA GÉNÉRATIVE, UNE ALLIÉE

Au cours de l'hiver et du printemps 2025, les outils IA génératifs comme ChatGPT sont devenus des alliés précieux. Par exemple, une participante d'un organisme a utilisé ChatGPT au quotidien pour la rédaction de textes promotionnels destinés aux médias sociaux, constatant que ses **prompts** (requêtes) devenaient de plus en plus efficaces avec l'usage. Cela lui a permis de gagner beaucoup de temps. Elle a aussi pu réaliser la mise en page de tableurs et approfondir des réflexions. L'implication de ses collègues était d'ailleurs plus grande lorsqu'ils percevaient des bénéfices personnels de l'IA dans leur travail.

Pour l'un des organismes accompagnés, l'expérience de correction orthographique avec ChatGPT a été des plus efficaces. Un autre organisme a également rapporté que la fonction « Projets » de ChatGPT a permis de lier les questions au contexte global des demandes, améliorant la pertinence des réponses et faisant gagner du temps à l'équipe.

LE SUCCÈS DES GPTS PERSONNALISÉS

Un succès marquant a été la création et la personnalisation de GPTs. Pour l'un des organismes qui a participé à l'initiative, la création d'un GPT personnalisé expert en classification de documents s'est avérée très efficace. Celui-ci est capable de transposer des arborescences de Google Drive et d'accéder à des documents de référence (incluant ceux touchant à la Loi 25). Pour un autre organisme, la création d'un GPT personnalisé sur la gestion du changement a été jugée prometteuse.

Ces GPTs personnalisés, basés sur des instructions détaillées et des sources ciblées, se sont montrés plus proactifs, pertinents, interactifs et contextualisés que le ChatGPT généraliste, proposant davantage de solutions concrètes et suscitant une réaction très positive des utilisateur·ices.

La structuration des conversations en dossiers thématiques avec ChatGPT a aussi significativement amélioré la pertinence des réponses et réduit les fuites d'informations.

LA TRADUCTION ET L'IA

Dans le domaine de la traduction et de la communication multilingue, un participant d'un organisme culturel a activé la traduction automatique sur son site web avec l'outil DeepL et l'extension WPML, un processus jugé très satisfaisant.

Cette automatiserisation a permis de traduire 10 textes en moins d'une minute sans erreurs flagrantes, réduisant le temps de travail humain de 30 minutes à 4-5 minutes par page.

Cette solution a été adoptée et fait maintenant partie des façons de faire de l'organisme.

LA PERTINENCE DE NOTEBOOKLM

La gestion des documents et des archives a été grandement améliorée dans le cadre de cette initiative. Sporobole a développé un outil de fusion de documents Google Drive qui contourne les limites de NotebookLM et qui fonctionne merveilleusement bien. Un des organismes participants a ainsi pu importer l'intégralité de ses archives depuis 2012 à aujourd'hui dans NotebookLM pour mener par la suite des tests de requêtes. Ce nouvel outil de synchronisation capable d'importer un disque partagé en un long document texte a permis de mener des recherches d'informations précises dans des années d'archives de cet organisme.

NotebookLM est salué pour être facile à utiliser, fournissant des réponses sourcées et, la plupart du temps, pertinentes. Un second organisme participant a trouvé NotebookLM super efficace pour poser des questions conversationnelles sur des conventions de travail, avec des réponses renvoyant toujours aux références du texte original. Un autre organisme qui a été accompagné a même qualifié NotebookLM de « game changer » pour son projet de rapport annuel, permettant une analyse de données concluante.

LA MAGIE DE CANVA

La création visuelle et l'édition d'images ont également bénéficié de l'IA. Les outils intelligents de Canva ont prouvé leur efficacité pour le redimensionnement de photos, l'édition, la suppression d'éléments et la génération de fonds, permettant

un gain de temps non négligeable. L'IA de Canva s'est distinguée par sa capacité à interpréter les images et à apporter des corrections précises facilement.

REDDITION DE COMPTES ET ANALYSE

En matière de reddition de comptes et d'analyse de données, un organisme participant a utilisé GPT pour rédiger un rapport annuel détaillé de 17 500 mots en seulement 7 minutes, incluant des liens clés et nécessitant des ajustements mineurs, un résultat jugé impressionnant par l'équipe.

Un autre organisme a utilisé quant à lui ChatGPT pour la planification de comités consultatifs et pour l'évaluation du *timing* d'événements, avec des recommandations fiables. Ce même organisme a aussi tiré parti de NotebookLM et Adoc pour comparer des sondages post-événements, produisant des synthèses utiles et complètes. La classification et le tri des commentaires par Adoc ont été jugés comme étant très sophistiqués et efficaces.

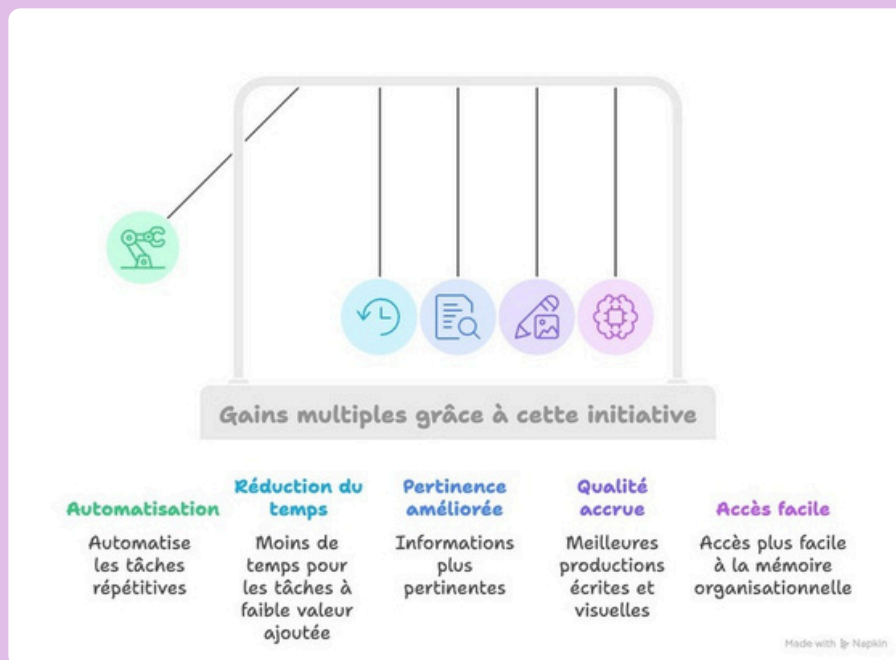
POUR LA PRISE DE NOTES

L'implémentation de Fireflies, une IA de prise de notes en visioconférence, a été très satisfaisante pour l'un des organismes participants. L'outil a même été officiellement désigné secrétaire par le conseil d'administration, un signe clair d'adoption rapide et de succès opérationnel.

QUELQUES INNOVATIONS MARQUANTES

Des innovations techniques prometteuses ont émergé de cette initiative, comme le développement d'une architecture plus flexible et moins dépendante de NotebookLM, utilisant une base de données vectorielle auto-hébergée **open source**. Une version auto-hébergée de MARQO s'est avérée fonctionnelle, offrant un accès intuitif et sécurisé aux données. L'intégration de tableaux Miro au format .CSV dans des GPTs personnalisés a été un succès.

La capacité de n8n à automatiser des flux (avec Airtable, Google Drive, Slack) a démontré un immense potentiel pour la gestion des tâches. Le succès de l'outil de conversion de .CSV vers Markdown a été un coup de cœur pour plusieurs participant·es, facilitant la préparation des données pour les IA.



➔ EN SOMME, LES GAINS OBTENUS SONT MULTIPLES :

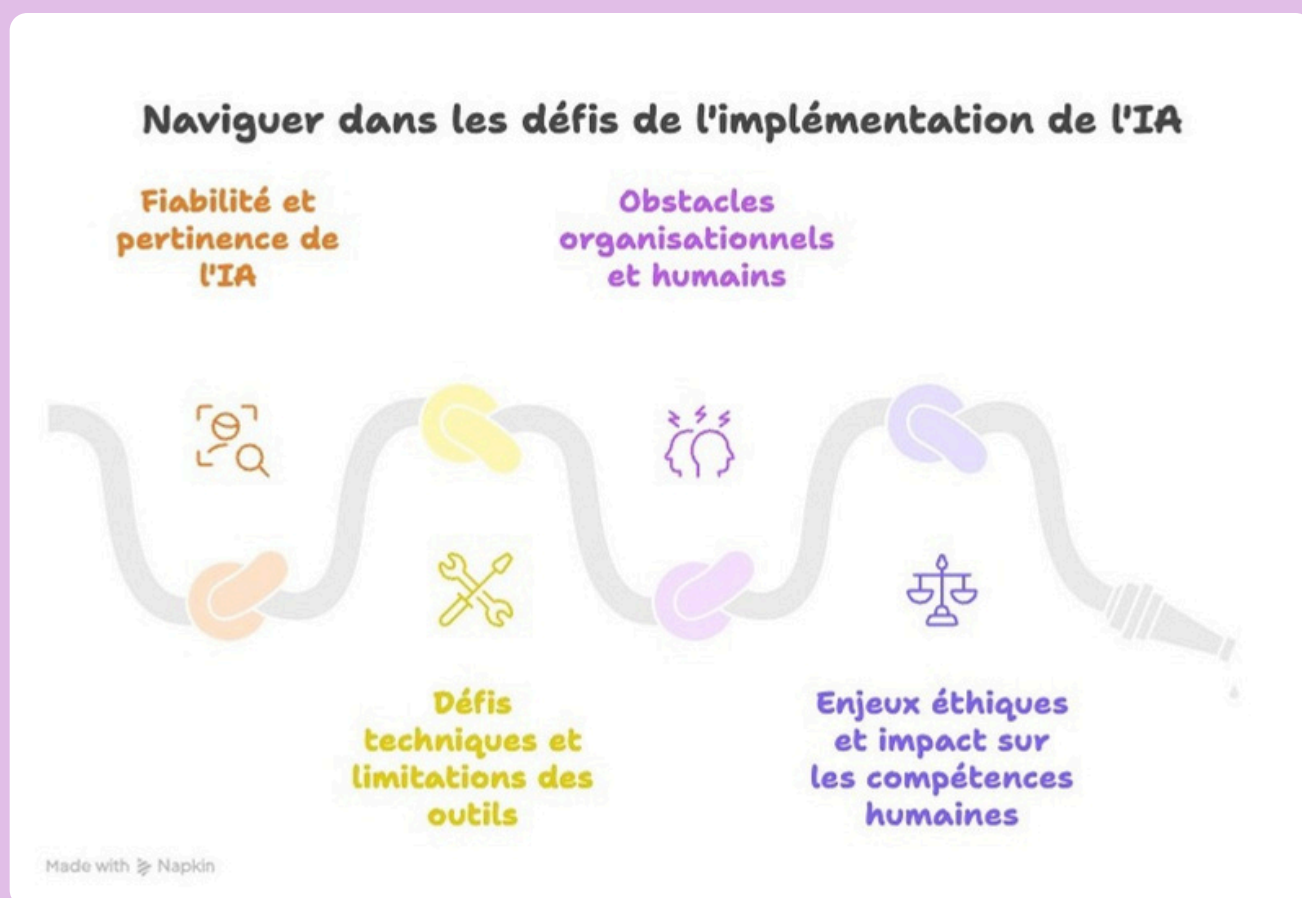
- réduction du temps de travail pour des tâches à faible valeur ajoutée
- amélioration de la pertinence des informations
- automatisation des tâches répétitives
- augmentation de la qualité des productions écrites et visuelles
- et un accès facilité à la mémoire organisationnelle

Ces succès ont stimulé l'enthousiasme des équipes et ouvert la voie à une utilisation plus stratégique et intégrée de l'IA dans le milieu culturel.



Difficultés rencontrées – Implanter l'IA dans des organismes culturels

L'initiative d'implémenter l'intelligence artificielle au sein d'organismes culturels, bien que porteuse de nombreux espoirs, a été jalonnée de difficultés techniques, organisationnelles et éthiques. Cependant, des solutions pragmatiques (voir prochaine note) ont été explorées et mises en œuvre pour surmonter ces obstacles.



⚠️ PROBLÈMES LIÉS À LA FIABILITÉ ET À LA PERTINENCE DE L'IA

- Hallucinations et imprécisions : Une difficulté majeure a été la tendance des modèles d'IA générative, comme ChatGPT, Gemini, Claude ou GenSpark, à produire des informations inventées ou erronées.

- Par exemple, ChatGPT a généré des erreurs de sens lors de la transformation de textes respectant l'écriture inclusive, et a donné des réponses erronées sur les meilleures galeries d'art privées.
- Gemini a fourni des dates de tombée incorrectes pour des subventions.
- Manque de pertinence et de profondeur : DocBot, l'outil de documentation développé pour cette initiative, répondait initialement comme un robot des années 60 et avait du mal à approfondir les sujets. Du côté de NotebookLM, il n'est pas toujours parvenu à trouver systématiquement toutes les informations demandées, et ses réponses pour des questions précises sur des conventions légales étaient jugées peu tranchées. La recherche vectorielle a parfois donné des résultats non pertinents.
- Inconsistance des modèles : Le processus de mise à jour automatique de la veille sur les subventions avec Gemini a cessé de fonctionner, suggérant un changement de comportement du modèle. Claude a produit quant à lui des réponses inconsistantes et a généré des artefacts*.
- Sensibilité au contexte : Il était difficile de fournir suffisamment d'éléments de contexte à ChatGPT sans se répéter, ou de lui faire produire de bons résumés en spécifiant l'importance de certains éléments (par exemple, d'ignorer les salutations).

** Ce terme est souvent utilisé dans le contexte de l'IA pour désigner des données générées qui sont incorrectes, incohérentes ou qui ne correspondent pas à la réalité en raison de lacunes dans les données d'entraînement ou de limites du modèle.*

DÉFIS TECHNIQUES ET LIMITATIONS DES OUTILS

- Infrastructure et coûts : Plusieurs outils d'IA requièrent une infrastructure technique avancée et ont des coûts associés énormes, surtout pour les solutions open source auto-hébergées.

- Le budget des organismes est souvent insuffisant pour acquérir de nouvelles machines ou pour soutenir une infrastructure pérenne.
- Problèmes d'intégration et de formats de données : Certains types de fichiers PDF n'étaient pas bien pris en charge. Les fichiers Excel complexes restaient une barrière pour l'IA (incapacité à traiter les informations de ces fichiers), et l'outil d'agrégation de Google Drive ne fonctionnait pas pour les fichiers Excel. L'exportation de données Airtable en .CSV pour importation était inefficace. Sans oublier l'interface de ChatGPT qui n'était pas optimisée pour la mise en forme de contenus complexes, et les formats d'exportation n'étaient pas toujours optimaux (ex: .CSV vers Excel ou Word).
- Limites des plateformes : NotebookLM a une limite de 50 sources par « carnet ». Les GPTs personnalisés ne communiquaient pas avec les espaces de travail d'un organisme participant (problème d'interopérabilité), créant un besoin d'interconnexion de toutes les informations. De plus, l'absence de mémoire partagée entre les projets pour les GPTs personnalisés était une limitation.
- Complexité du développement : La personnalisation de l'outil Selenium pour le web scraping était trop complexe et LangGraph, qui devait aider à gérer le workflow dans DocBot, entre la mémoire des journaux de bord et les interactions avec l'agent conversationnel, a été jugé trop complexe, avec une courbe d'apprentissage abrupte.

OBSTACLES ORGANISATIONNELS ET HUMAINS

- Courbe d'apprentissage et littératie numérique : Certains outils avaient une courbe d'apprentissage élevée. Une participante s'est sentie un peu découragée au début de l'initiative quant à sa capacité à utiliser l'IA. La littératie numérique doit être entretenue comme un jardin.
- Résistance au changement et manque d'investissement : Il y avait une différence de réception entre les collègues motivé·es et ceux et celles réticent·es dans les organismes participants, certain·es ayant renoncé à suivre des formations. Un organisme a fait preuve d'une certaine hésitation, l'équipe étant enthousiaste, mais pas prête à investir le

temps et l'énergie nécessaires. Une forte résistance au changement a été constatée en général.

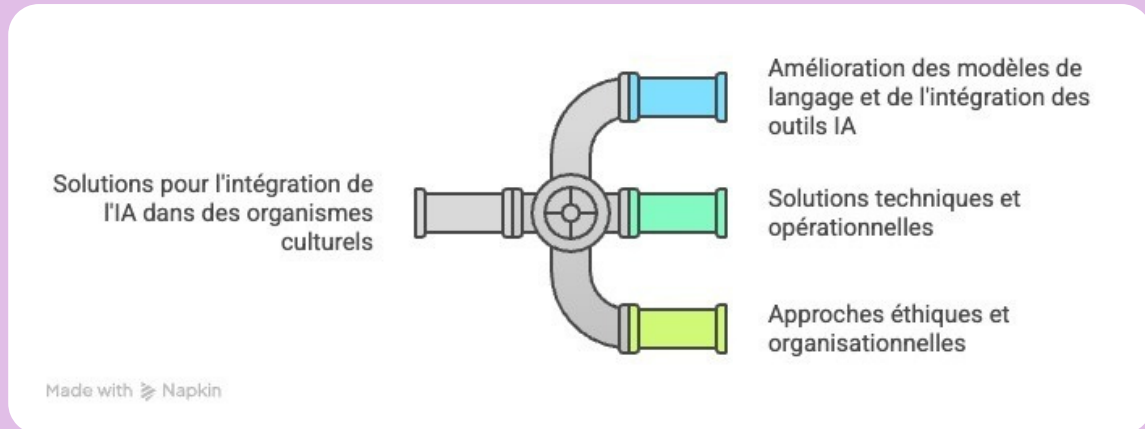
- Charge de travail supplémentaire : La validation humaine des réponses de l'IA était une charge supplémentaire. Le temps requis pour comprendre les changements numériques constants et pour mettre à jour les équipes des organismes ne cesse d'augmenter, et l'effort de veille était souvent solitaire. Une participante a eu l'impression de passer trop de temps à expliquer le format des sorties souhaitées par l'IA.
- Problèmes administratifs et financiers : Un autre organisme participant ne voyait pas toujours les avantages à devoir payer une licence d'un outil IA pour être plus « productif », car la charge de travail et les heures payées de l'employé·e ne changeaient pas. Que va faire l'employé·e s'il·elle sauve 18h de travail grâce à des outils IA? L'organisme voyait donc cela comme une dépense supplémentaire.

ENJEUX ÉTHIQUES ET IMPACT SUR LES COMPÉTENCES HUMAINES

- Confidentialité et sécurité des données : Des questions ont été soulevées concernant la confidentialité des données organisationnelles utilisées avec l'IA. Un cas utilisant l'IA pour des contrats contenant des informations sensibles a été rapporté.
- Dépendance et perte de compétences : Des réflexions ont porté sur le risque de dépendance à l'IA et la perte de compétences humaines (rédaction, structuration d'argumentaire, esprit critique). Des études tendent à démontrer que l'usage de l'IA réduit nos capacités de raisonnement.
- Questions éthiques concernant la création de contenu : La personnalisation de contenu vidéo en direct et le risque d'altération du patrimoine culturel ont soulevé de grandes questions éthiques. Les modèles d'IA ont été entraînés sur des données ne respectant pas toujours les droits d'auteur, posant un dilemme éthique central pour certains organismes.

Solutions trouvées – Implanter l'IA dans des organismes culturels

L'initiative d'implémenter l'intelligence artificielle au sein d'organismes culturels, bien que porteuse de nombreux espoirs, a été jalonnée de difficultés techniques, organisationnelles et éthiques (voir note précédente). Cependant, des solutions pragmatiques ont été explorées et mises en œuvre pour surmonter ces obstacles.



100 AMÉLIORATION DES MODÈLES ET DE L'INTÉGRATION

- *Fine-tuning** et *prompt engineering* (ingénierie de prompt) : Des ajustements des prompts de l'outil de documentation DocBot ont été apportés, et l'utilisation d'une liste de critères ou de balises a été envisagée pour mieux orienter l'IA.
 - Le prompt du journal de bord a été largement retravaillé afin d'augmenter le degré de pertinence pour les utilisateur·ices.
- Architecture flexible et locale : La décision a été prise d'opter pour une architecture plus flexible, moins dépendante de NotebookLM, en utilisant Marqo AI, une base de données vectorielle auto-hébergée open source.
 - Cela a permis l'hébergement local des données, favorisant la souveraineté numérique et la sécurité des données.
- Validation humaine : Des protocoles de validation humaine et une charte éthique ont été jugés pertinents à envisager. La relecture humaine du contenu généré par IA a été soulignée comme cruciale.

- Gestion des données : La structuration des conversations en dossiers thématiques avec ChatGPT a réduit les fuites d'informations. Une participante d'un organisme a décidé de nettoyer ses bases de données, de les convertir en Markdown, d'extraire les informations factuelles pour le rapport annuel, puis d'utiliser ChatGPT pour rédiger les textes finaux.

"En apprentissage profond, le réglage fin ou ajustement (fine-tuning en anglais) est une approche d'apprentissage par transfert dans laquelle les paramètres d'un modèle préentraîné sont ajustés avec de nouvelles données. (Source: [Wikipédia](#))"



SOLUTIONS TECHNIQUES ET OPÉRATIONNELLES

- Contournement des limitations : Des outils de fusion de contenu Google Drive ont été créés pour contourner les limites de NotebookLM. L'exportation de données Airtable a été facilitée par l'intégration de [n8n](#).
- Développement sur mesure : [Sporobole](#) a opté pour [react-ai](#) et une gestion manuelle de la mémoire dans [Supabase](#) pour le fonctionnement de [DocBot](#).
 - Des solutions spécifiques comme un outil d'exportation Google Drive vers Markdown pour NotebookLM ont été testées.
- Formations et documentation : L'apprentissage du langage de balisage [Markdown](#) a été une action clé pour mieux configurer les GPTs.
 - Des guides d'utilisation et des formulaires de retour d'expérience ont été créés pour les outils personnalisés qui ont été développés dans le cadre de cette initiative.
 - De la formation, des informations justes et accessibles, des espaces d'expérimentation, et une sensibilisation sans démagogie ont été préconisés.
- Mutualisation des ressources : L'idée de mutualiser les ressources dans le milieu culturel (licences, opérateurs IA) a émergé comme une solution pour optimiser les coûts et tirer parti des compétences. Une

centralisation des expertises numériques via une entité comme le Hub01 a été envisagée.

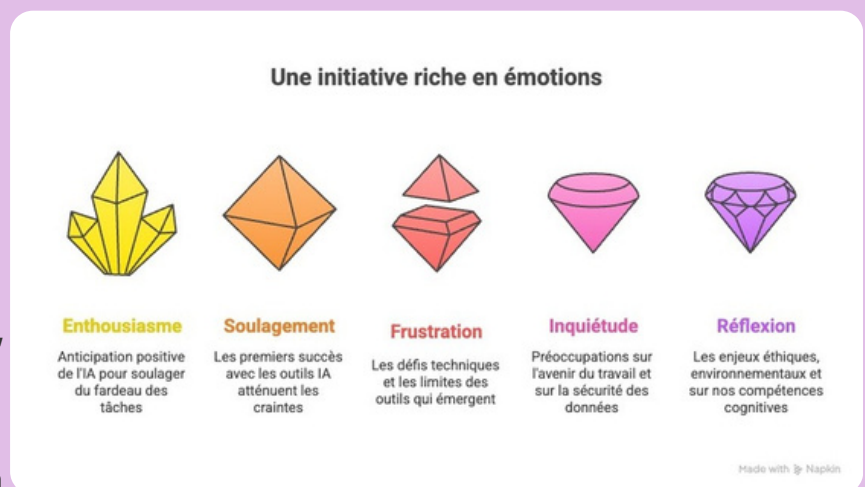
✓ APPROCHES ÉTHIQUES ET ORGANISATIONNELLES

- **Transparence** : Une déclaration d'utilisation transparente de l'IA a été apposée sur les outils produits par un organisme au sujet d'un dossier sur la gestion du changement, précisant que les contenus ont été révisés par des humain·es.
- **Adaptation au changement** : La création de petits agents conversationnels pour aider les équipes à apprendre à formuler de bonnes requêtes (prompts) a été une solution pour alléger la charge de formation. Une approche constructive a été préconisée, misant sur la formation, l'expérimentation et l'accompagnement du changement.

En somme, bien que l'intégration de l'IA ait présenté un ensemble complexe de défis, l'initiative a permis de trouver et d'expérimenter diverses solutions techniques, méthodologiques et organisationnelles, souvent en privilégiant une approche progressive, collaborative et axée sur la validation humaine.

Perceptions et émotions vécues – Planter l'IA dans des organismes culturels / Perceptions and Emotions Experienced

L'initiative d'implantation de l'intelligence artificielle au sein d'organismes culturels, entre janvier et juillet 2025, a été une expérience riche en émotions pour les participant·es. Ce parcours révèle un mélange d'enthousiasme, de soulagement, de frustration, d'inquiétude et de réflexion profonde sur l'avenir du travail et la création avec l'IA.



😊 BEAUCOUP D'ENTHOUSIASME

Au début du projet, un enthousiasme général prédominait. Les participant·es étaient très excité·es par les perspectives qu'ouvre l'IA, voyant en elle une source de gains significatifs en efficacité et d'opportunités d'innovation. Des outils comme NotebookLM étaient perçus comme faciles à utiliser, permettant de recevoir des réponses sourcées et pertinentes. Certain·es ont qualifié cet outil de « game changer » pour des projets comme la production d'un rapport annuel.

Les équipes des organismes ont ressenti un soulagement face à la perspective de réduire le fardeau des tâches administratives à faible valeur ajoutée. Un participant se sentait bien en contrôle de la machine et de son processus de travail; il était en symbiose avec elle après la phase d'apprentissage.

D'autres exemples d'actions apportant du soulagement aux participant·es :

- La démonstration des capacités impressionnantes de l'IA, comme la création d'un rapport annuel de 17 500 mots en seulement 7 minutes par GPT. L'organisme concerné a trouvé cela très impressionnant.
- Un autre organisme a toujours été agréablement surpris par l'exactitude des résultats et la haute qualité des réponses de NotebookLM.
- L'adoption officielle de Fireflies, outil IA de prise de notes, par le conseil d'administration d'un organisme participant comme secrétaire, à la suite d'essais considérés comme très satisfaisants.

😞 DE LA FRUSTRATION ET UN PEU DE DÉCEPTION

Cependant, cet enthousiasme initial a été rapidement confronté à la frustration et à la déception face aux limites et aux imperfections de l'IA.

- Sporobole a noté que l'agent conversationnel de l'outil de documentation DocBot avait du mal à approfondir les sujets avec les utilisateur·ices.

- L'IA de Notion a été jugée insuffisante et incapable de répondre de manière fiable à des questions simples, faisant naître une source de frustration.
- Au cours de l'initiative, la transcription audio de Gemini en français a été assez décevante.
- Durant l'initiative, Gemini pour Google Workspace a été qualifié d'inutile, d'impertinent et de décevant.
- Un participant s'est dit pas mal déçu par les GPTs personnalisés qui ne pouvaient communiquer avec ses espaces de travail. Il aurait aimé que toutes les informations soient interconnectées.
- Un autre participant a trouvé que c'était frustrant que Gemini cesse de fonctionner pour des tâches qui marchaient bien auparavant et a jugé que les résultats inventés par Claude ou par Genspark, c'était pire que de faire le travail manuellement.
- Une participante a exprimé une certaine démotivation face à l'IA, ayant l'impression de passer trop de temps à expliquer le format des sorties souhaitées, et elle s'est « chicanée » avec DocBot.
- Les changements numériques constants dans la suite Microsoft Office, avec Copilot, étaient vécus comme vraiment frustrants et épuisants.

DES INQUIÉTUDES

Des inquiétudes et des réflexions plus profondes ont aussi émergé durant cette initiative.

- Un des accompagnateurs de Sporobole a réalisé que la nature administrative de son travail peut parfois sembler un peu vide et qu'il serait facilement remplaçable.
- Un participant a réfléchi aux implications éthiques et écologiques de l'IA, incluant la protection des emplois, les biais des grands modèles et l'impact environnemental de l'IA.
- Des inquiétudes sur la sécurité des données et la confiance envers les réponses de l'IA ont été exprimées.

- Un autre participant a soulevé des questions éthiques liées à l'utilisation d'informations sensibles. Il a aussi exprimé une préoccupation existentielle sur la dégradation des compétences intellectuelles causée par l'IA (dette cognitive), craignant une atrophie des compétences humaines (critique, analyse, formulation des idées).
- Ce même participant a estimé que l'implantation d'un agent conversationnel de première ligne sur un site web est perçue comme un gadget technologique. Il a critiqué le manifeste « L'Art est humain » et l'a qualifié de simpliste, démagogique et excessivement fataliste.

↔ DE LA RÉSISTANCE AU CHANGEMENT

La résistance au changement était palpable tout au long de l'initiative.

Par exemple, un participant a noté une différence de réception entre les collègues motivé·es et ceux et celles qui étaient réticent·es à intégrer l'IA. Son organisation ressentait une certaine hésitation à investir le temps et l'énergie nécessaires. Il s'est donc senti seul.

👏 LA VOLONTÉ DE COLLABORER ET DE MUTUALISER

Malgré ces défis, une volonté de collaboration et de mutualisation a persisté.

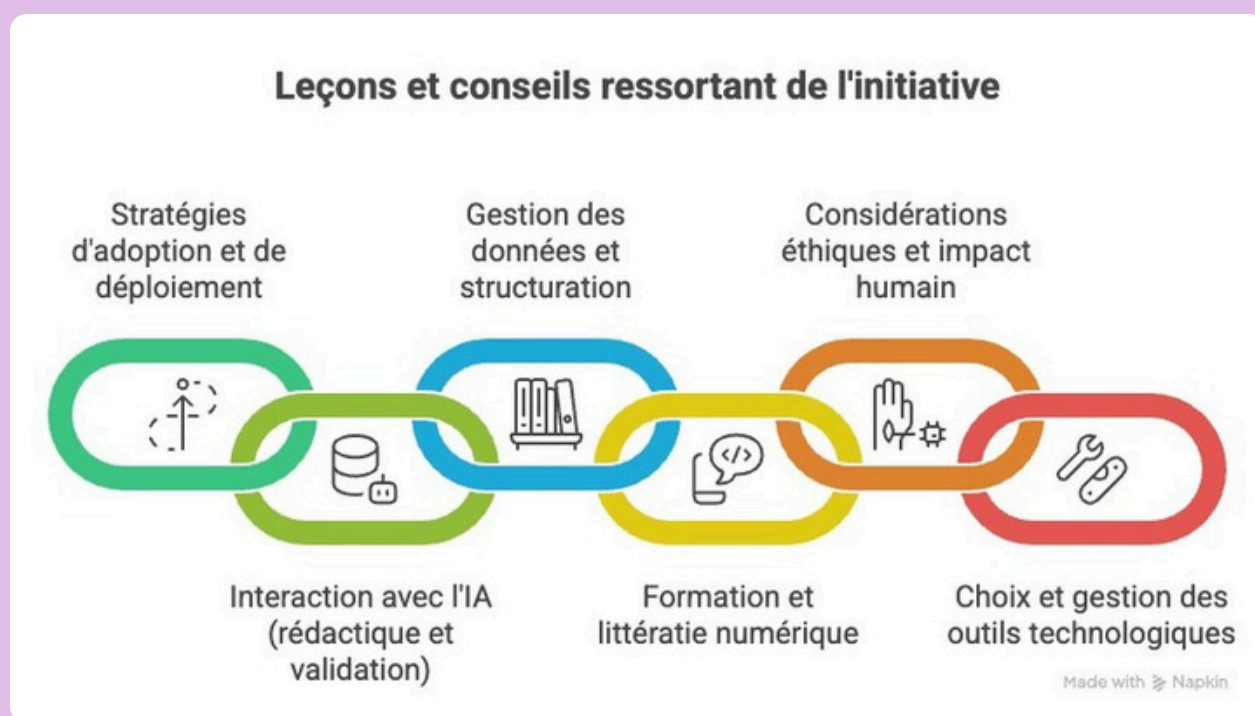
- Un des participants a la profonde conviction que de mettre en commun les ressources pour développer des projets structurants d'automatisation est la solution d'avenir pour les organismes culturels.
- L'initiative avec les organismes culturels a été jugée très stimulante par un autre participant qui souligne l'importance d'améliorer la littératie numérique du secteur.
- La formule de l'initiative a été appréciée pour sa fluidité et son efficacité administrative.

Enfin, l'expérience d'implantation de l'IA a été un véritable parcours émotionnel et cognitif, allant de l'émerveillement face aux possibilités de l'IA à une compréhension nuancée des défis, des risques et de la complexité de l'intégration

technologique et humaine. Les participant·es ont exprimé un désir clair d'adopter l'IA, mais avec une conscience croissante de la nécessité d'une approche réfléchie, éthique et collaborative.

Leçons tirées et conseils – Implanter l'IA dans des organismes culturels

L'initiative d'implantation de l'intelligence artificielle au sein de six organismes culturels a été un laboratoire d'apprentissage riche en leçons tirées, en conseils et en bonnes pratiques (présentés en deux notes, celle-ci et la suivante). Les expériences vécues par les participant·es et leurs équipes ont permis de forger une compréhension nuancée de l'IA et de son rôle dans le secteur.



STRATÉGIES D'ADOPTION ET DE DÉPLOIEMENT

1. Approche progressive et « Quick wins » : Il a été constaté que l'investissement des collègues est plus grand lorsqu'ils perçoivent des bénéfices personnels et immédiats. Les participant·es ont donc appris à procéder par petites étapes et à mettre en avant les « quick wins » pour surmonter les réticences initiales. L'approche de prototypage à petite échelle suscite beaucoup d'enthousiasme.

2. Implication des parties prenantes : Amorcer des discussions et intégrer toutes les parties prenantes dès le début du processus de changement est une bonne stratégie pour surmonter les réticences. La communication est essentielle tout au long du processus.
3. Mutualisation des ressources : Une profonde conviction qui ressort est que la mutualisation des ressources et des licences IA entre les organismes culturels est la solution d'avenir pour optimiser les coûts et tirer parti des compétences et des expertises.
 - Il a été recommandé de centraliser les expertises numériques via une entité comme le Hub01 pour accélérer la transformation numérique.
 - Il a été noté que des solutions économiques, comme des extensions WordPress à quelques dollars par mois, ou encore des tutoriels gratuits en ligne, peuvent intéresser le secteur culturel.
4. Valorisation concrète des bénéfices : Il est crucial de valoriser concrètement les bénéfices de la transformation numérique, tels le déploiement de nouvelles compétences et capacités et le temps libéré pour accomplir d'autres tâches.

INTERACTION AVEC L'IA (PROMPT ENGINEERING ET VALIDATION)

1. Maîtrise de l'art de la requête (Prompt Engineering) : Les participant·es ont constaté que leurs « prompts » devenaient plus efficaces avec l'usage. La structuration des conversations en dossiers thématiques dans ChatGPT a significativement amélioré la pertinence des réponses et réduit les fuites d'informations. L'art de la requête est jugé un incontournable pour la littératie numérique et la qualité de l'utilisation de l'IA. Il est souvent nécessaire de reformuler les demandes à l'IA pour obtenir des résultats plus efficaces.
2. Validation humaine indispensable : La fiabilité de l'IA n'est pas absolue, loin de là. Il est impératif de bien lire et relire le texte conçu par IA. Les informations générées par l'IA doivent être validées manuellement, surtout pour des données jugées critiques, car les

grands modèles de langage (LLM) ne sont pas fiables à 100 %. Obtenir des informations inventées est jugé pire que d'avoir à effectuer tout le travail manuellement. Des protocoles de validation humaine des tâches exécutées avec l'IA doivent être envisagés dès maintenant.

3. Précision du contexte : La fonction « Projets » de ChatGPT est très appréciée pour conserver le contexte des demandes et améliorer la pertinence des réponses. Il est important de trouver un juste milieu entre un GPT trop enthousiaste (proactif) et un GPT trop simpliste.
4. Développement par itérations : Il est conseillé d'adopter une approche méthodologique basée sur la validation progressive, en commençant par des tests manuels de regroupement d'informations avant de prévoir une automatisation plus large.

GESTION DES DONNÉES ET STRUCTURATION

1. Données propres et structurées : Des données propres et structurées sont essentielles pour tirer le meilleur parti des outils IA. La standardisation des données est reconnue comme cruciale, bien que son processus soit long et freine l'expérimentation.
2. Formatage optimal : L'utilisation de Markdown pour la structuration des données et des « prompts » a été un gros coup de cœur et une bonne pratique à adopter. La taille optimale des chunks, soit des segments de texte pour l'IA, est de 300 à 500 tokens*, idéalement structurés par des éléments Markdown.
3. Approche multisource : Il est souhaité que les outils IA puissent intégrer et lire divers formats (PDF, Excel, Google Sheet) et devenir multisources pour inclure Airtable, Slack, les courriels et les calendriers via des API.

“ Le système des tokens dans ChatGPT fait référence à la manière dont le modèle traite les entrées (les questions, les réponses, etc.). Chaque message, qu'il soit en entrée ou en sortie, est découpé en unités appelées tokens. Ces tokens peuvent être des mots, des parties de mots, ou même des symboles de ponctuation. (Source) ”

1. Apprentissage continu : La courbe d'apprentissage de l'IA est jugée lente, mais nécessaire. Les participant·es ont fait preuve d'une grande proactivité dans l'apprentissage de nouveaux outils ou langages (ex. Markdown). La littératie numérique doit être entretenue comme un jardin.
2. Repenser la formation : Les formations dispensées dans le milieu culturel n'ont pas toujours été suffisantes, en partie à cause du délai entre la tenue de la formation et la mise en application réelle de la matière couverte. Il est suggéré de repenser la manière dont le milieu offre des formations pour garantir une meilleure application des technologies par les organisations.
3. Effort collectif : L'effort de veille technologique devrait être collectif, et non pas individuel.
4. Accompagnement soutenu : L'adoption de l'IA nécessite un accompagnement soutenu pour développer un sens critique face à ces technologies. Elle passe par la formation, des informations justes et accessibles, des espaces d'expérimentation et une sensibilisation sans démagogie.

CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES ET IMPACT HUMAIN

1. Transparence d'utilisation : L'adoption d'une déclaration d'utilisation transparente de l'IA est une bonne pratique et elle doit préciser que les contenus générés par l'IA sont révisés par des humain·es.
2. Préservation des compétences humaines : Un impact à long terme d'un usage de l'IA concerne une possible perte de compétences humaines (par exemple, la rédaction et la structuration d'argumentaire). Il est de la responsabilité des organisations de souligner les impacts possibles à long terme d'un usage de l'IA et d'être aptes à ralentir pour se protéger.

3. Approche nuancée envers l'IA : Il est important d'avoir une vision équilibrée de l'IA, car les enjeux qu'elle soulève sont complexes.
4. Sécurité et souveraineté numérique : Des inquiétudes ont été soulevées sur la sécurité des données utilisées avec les outils IA. L'hébergement local des données, avec des solutions open source comme Marqo AI, favorise la souveraineté numérique. Investir dans des solutions locales peut garantir une plus grande sécurité des données.

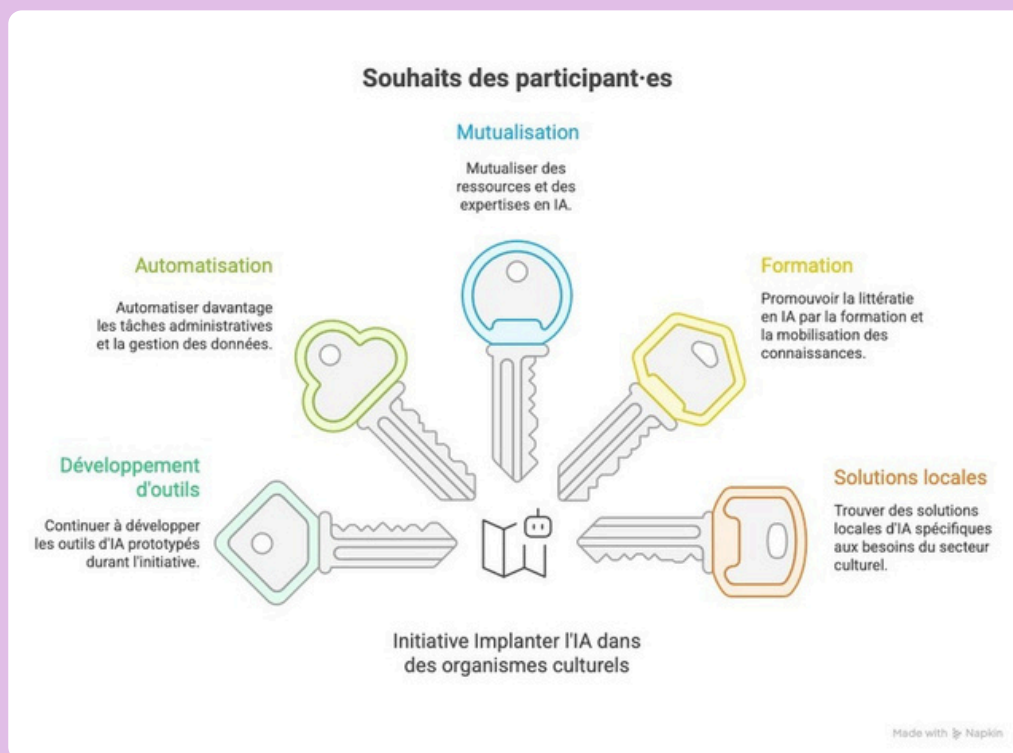
CHOIX ET GESTION DES OUTILS TECHNOLOGIQUES

1. Évaluation critique des outils : Tous les outils d'IA ne sont pas égaux et ne servent pas à faire le même genre de tâches. L'IA de Notion a pu être jugée complètement insuffisante dans certaines circonstances, et Gemini parfois impertinent et décevant. Il faut tester les outils dans de vrais contextes pour analyser plus finement les performances.
2. Open source versus commercial : L'option de l'open source pour éviter la dépendance à des outils propriétaires nécessite un serveur dédié et un budget de maintenance. Cependant, des modèles open source comme ceux de Meta, de DeepSeek et de Manus sont utilisables gratuitement et localement, et on n'a pas besoin d'être programmeur·euse. Marqo AI, en tant que solution open source, est plus malléable et permet l'hébergement des données au Québec.
3. Coûts et gestion des licences : Les plans payants des outils propriétaires offrent plus de fonctionnalités. Par exemple, ChatGPT permet de désactiver l'utilisation des données pour l'entraînement. La mutualisation des licences d'outils IA est une piste pour optimiser les coûts pour le secteur culturel.
4. Anticiper l'évolution rapide : Les outils IA évoluent plus rapidement que la capacité d'appropriation des équipes des organismes culturels. La course pour être rapide ou pour être le·la premier·ère à utiliser un outil IA ne vaut peut-être pas la peine si l'on n'a pas les moyens. Mieux vaut adopter une posture stratégique.

Pour conclure, l'intégration de l'IA dans les organismes culturels est un processus dynamique qui exige une combinaison de curiosité technologique, de prudence éthique, d'engagement collaboratif et d'une volonté d'apprendre et de s'adapter constamment.

Souhaits pour la suite des choses – Planter l'IA dans des organismes culturels (phase 2 d'ArtIA)

Les participant·es à l'initiative d'implantation de l'intelligence artificielle (IA) au sein d'organismes culturels ont exprimé un large éventail de souhaits et d'aspirations pour une suite ou une phase 2 du projet ArtIA. Ces désirs convergent vers une intégration plus profonde de l'IA, une mutualisation accrue des ressources et une utilisation stratégique de l'IA pour transformer durablement leurs opérations.

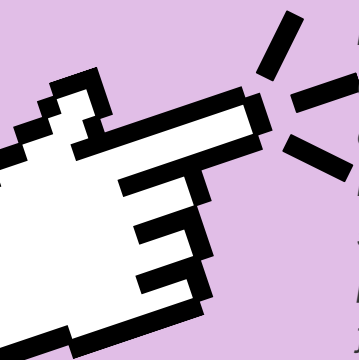


🔑 CONTINUER À DÉVELOPPER ET À AMÉLIORER LES OUTILS PROTOTYPÉS

Plusieurs organismes souhaitent une poursuite du développement et de l'amélioration des outils IA déjà prototypés durant l'initiative. Les prochaines étapes incluent l'implémentation de stratégies de « chunking »* et l'apprentissage des bases de données vectorielles.

Il est envisagé d'améliorer l'accès à la mémoire organisationnelle des organismes, souvent contenue dans des gigaoctets de documents d'archives. De plus, il faut perfectionner les outils de conversion de feuilles Excel ou Sheets en format Markdown afin que les informations soient digestes pour les grands modèles de langage. Cela permettrait de produire plus rapidement des analyses de questionnaires, de formulaires ou de retours d'expérience.

Enfin, le développement d'une architecture plus flexible, moins dépendante de NotebookLM, utilisant une base de données vectorielle auto-hébergée open source (Marqo AI), est un objectif clair.



** Le chunking ou segmentation est une technique de traitement du langage naturel qui consiste à diviser un texte en unités plus petites et significatives, appelées « segments ». Ces segments se composent généralement de mots ou de phrases qui véhiculent une idée ou un concept spécifique dans le contexte du texte. La segmentation aide à organiser et à structurer l'information, ce qui permet aux modèles IA d'analyser et de comprendre plus facilement le contenu. (Source)*

● AUTOMATISER DAVANTAGE

L'automatisation des tâches administratives et de la gestion des données reste une priorité majeure. Un participant souhaiterait automatiser entièrement la génération de rapports trimestriels et l'envoi de courriels, ainsi qu'explorer l'utilisation de l'IA pour Airtable. Il aimerait un compte rendu-synthèse automatisé des avancements de projets et souhaiterait pouvoir croiser deux projets dans GPT pour des questions nécessitant des contextes différents.

Un autre participant aimerait développer un agent conversationnel pour automatiser une partie des services conseils et la classification des courriels. Une participante prévoit quant à elle d'automatiser l'envoi d'appels à projets segmentés via les API de son site web et de MailChimp (infolettre). Enfin, une dernière participante souhaiterait automatiser la billetterie de son organisme, ainsi que les reçus de dons et les fiches de contact, puis bénéficier d'un accompagnement avec l'outil n8n après l'initiative.

MUTUALISER LES RESSOURCES ET LES EXPERTISES

La mutualisation des ressources et des expertises est une vision partagée pour l'avenir. L'un des participant·es est de plus en plus persuadé qu'il faut mutualiser les ressources dans le milieu culturel, notamment en ce qui concerne les technologies IA.

Un second participant estime qu'une centralisation des expertises numériques via une entité comme le Hub01 serait une voie à explorer pour accélérer la transformation numérique. Il serait d'ailleurs très intéressé à participer à une demande de financement mutualisée pour faire avancer le partage des outils IA.

Un troisième participant partage cette réflexion, suggérant que la solution pourrait passer par des ressources mutualisées (ex: clusters d'ordinateurs) ou par un accès plus libre pour les artistes via Calcul Québec, par exemple.

MOBILISER LES CONNAISSANCES

En matière de gestion des connaissances et de formation, un participant prévoit d'ajouter des balados à NotebookLM pour faire des tests, et souhaite que la traduction automatique (WPML/DeepL) soit adoptée comme façon de faire à l'avenir pour traduire tous les articles et pages web de son organisme.

Une autre participante insiste sur la nécessité de convaincre son conseil d'administration de financer une licence GPT après la fin de l'initiative et prévoit un plan de formation interne à l'IA, ainsi qu'une série de formations pour les membres. Elle désire également mieux formater ses données et réfléchir à un guide d'utilisation responsable de l'IA.

Une dernière participante souhaite développer un GPT personnalisé pour l'analyse des sondages de son organisme et pour la création d'un formulaire interne servant à mesurer la performance des galeries d'art et comprendre les profils d'acheteur·euses.

TROUVER DES SOLUTIONS LOCALES

Pour conclure, une vision stratégique émerge concernant les solutions locales et l'impact de l'IA sur le secteur culturel.

L'un des participant·es songe à investir dans des solutions locales pour garantir la sécurité des données et il exprime son désir de monter une IA locale qui ne dépend pas entièrement d'Internet et des compagnies privées.

Un autre participant veut poursuivre la recherche pour implanter un microcosme d'IA autonomes locales et entre organisations, et imagine un futur où chaque organisation aurait son robot IA en conversation avec d'autres robots IA.

Pour une suite immédiate, il est crucial de valoriser concrètement les bénéfices de la transformation numérique, en montrant le déploiement de nouvelles capacités et le temps libéré pour accomplir d'autres actions.

Témoignages de participant·es – Implanter l'IA dans des organismes culturels

Voici quelques témoignages de participant·es à l'initiative Implanter l'IA dans des organismes culturels.



XN QUÉBEC

Je voulais prendre un moment pour vous remercier de l'accompagnement reçu dans le cadre du projet ArtIA propulsé par Sporobole, et pour vous faire part de ce que ça nous a permis de réaliser concrètement.

Un grand merci à Nicolas Trudeau et à son équipe qui nous ont aidés à mettre en place trois projets vraiment utiles pour notre organisme :

1. Mieux répondre aux demandes liées à la convention de l'Union des artistes (UDA) : Nous avons commencé à utiliser l'application Google NotebookLM suite à la présentation donnée par Nicolas. Cela nous a fait gagner un temps fou pour trouver rapidement les bonnes informations dans cette convention, un document fort complexe.
2. Traduction automatique de notre site web : Nous avons déjà en tête de déployer un outil de traduction, mais l'appui de Sporobole nous a permis de comparer efficacement les options et de choisir la meilleure solution.

3. Automatisation d'une liste de subventions : Le défi le plus ambitieux a été la mise en place d'un outil pour mettre à jour automatiquement une liste de programmes de subventions destinée à nos membres. Nous avons amorcé la programmation de l'outil et réussi à automatiser une partie de la liste, mais il reste encore du travail à faire pour réaliser la solution. C'est pourquoi, compte tenu du potentiel de ce dernier projet, nous aimerions beaucoup avoir la chance de prolonger l'accompagnement pour aller jusqu'au bout.

Merci encore pour le soutien offert jusqu'ici, et nous espérons sincèrement que le projet ArtIA pourra être prolongé ou reconduit.

Bien à vous,

David Lamarre

Agent de développement culturel numérique



ASSOCIATION DES GALERIES D'ART CONTEMPORAIN

L'Association des galeries d'art contemporain (AGAC) tient à exprimer sa grande appréciation pour l'accompagnement de Sporobole dans le cadre du projet ArtIA. Un remerciement tout particulier à Nicolas, dont l'implication a été remarquable.

Toujours bien préparé, il apportait à chaque rencontre non seulement des réponses claires, mais aussi une grande ouverture au dialogue. Son partage généreux de connaissances a grandement enrichi nos échanges et contribué à l'avancement de nos projets.

Laurianne Lalonde

Agente de développement culturel numérique





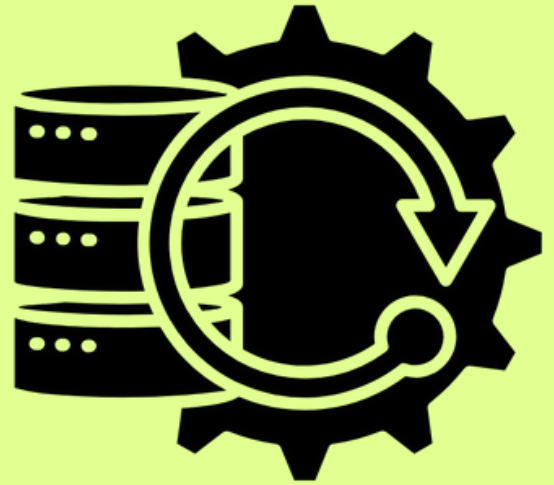
VUE SUR LA RELÈVE

Grâce au projet ArtIA, en collaboration avec Sporobole, Vue sur la Relève a pu prototyper un robot-collègue qui facilite l'accès à sa mémoire organisationnelle. Un grand merci à Nicolas et à Andy pour leur accompagnement proactif et orienté solution.

Jovan Savoie
Directeur général



ArtIA - Construire des communs de l'IA pour la création numérique



Par Maurice Jones, Marek Blottière, Philippe Pasquier, Ola Siebert,
Fenwick McKelvey, Nathalie Casemajor, Klara Mahoas, and Pía Baltazar

*Voici un extrait du
rapport du même nom,
publié sur le site de
ArtIA*



0. Résumé Exécutif

Ce rapport documente un processus de 18 mois (avril 2024 - août 2025) de consultation et de co-création visant à définir un bien commun de l'intelligence artificielle (IA) pour le secteur de la création numérique au Québec et au Canada.

Contexte et Motivations En 2024, le gouvernement canadien a investi 2 milliards de dollars dans une stratégie souveraine de calcul IA, ciblant exclusivement les chercheurs et les entreprises technologiques. En réaction, le consortium ArtIA (Société des arts technologiques, Sporobole, Project collectif) a mobilisé plus de 200 acteurs culturels pour proposer une alternative : une approche fondée sur la propriété collective, les infrastructures coopératives et la réappropriation créative.

Principaux Défis Thématiques Le processus a identifié sept thèmes critiques :

1. **Accessibilité et Éducation** : Nécessité d'une littératie critique pour détourner l'IA de ses usages purement commerciaux.
2. **Pratiques Artistiques** : Préserver l'autonomie face à l'homogénéisation algorithmique.
3. **Données** : Souveraineté éthique et promotion des « petites données » (Small Data).

4. Communautés et Publics : Renforcer les organisations existantes (bibliothèques, centres d'artistes) comme trusts de données.
- 5 . Gouvernance : Modèles non commerciaux inspirés des bibliothèques et des coopérative.
6. Outils et Infrastructures : Accès direct au matériel (GPU) et aux interfaces sans code.
7. Durabilité : Intégrer les impacts environnementaux et la maintenance à long terme.

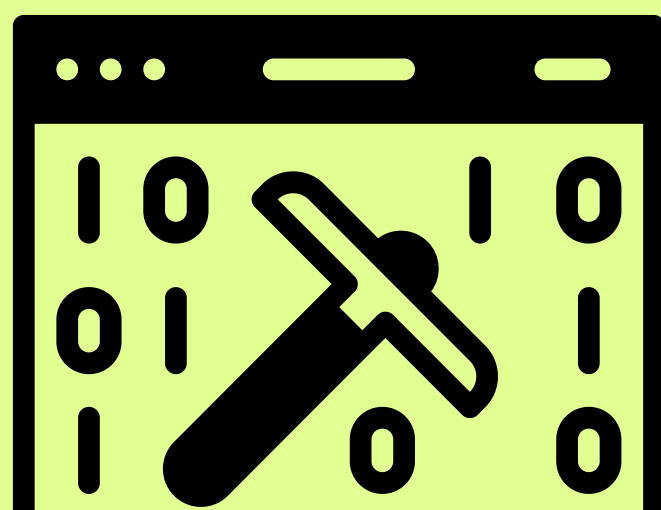
Recommandations Clés

- Investir dans des infrastructures informatiques dédiées et non extractives.
- Créer des laboratoires d'IA localisés pour la R&D culturelle.
- Ajuster les programmes de financement publics pour inclure l'infrastructure culturelle IA.
- Favoriser le transfert de connaissances et les partenariats intersectoriels.

1. Introduction

L'initiative ArtIA naît d'un refus de l'impuissance face à l'IA hégémonique. Elle s'inscrit dans le "paradoxe des communs" : l'ouverture des données numériques a permis l'innovation, mais a aussi facilité l'exploitation par les grandes entreprises (MAANGO). Le projet explore comment le secteur de la création numérique peut s'engager selon ses propres termes.

Le Québec, avec sa spécificité linguistique et son secteur créatif contribuant à hauteur de 1,2 milliard de dollars, est un terrain fertile. L'objectif est de passer d'une logique de consommation de contenu à une logique de redistribution, de reconnaissance et de pertinence artistique.



2. Imaginer un bien commun

Définition et Gouvernance Le rapport rejette la "tragédie des communs" de Hardin au profit des travaux d'Elinor Ostrom, qui met l'accent sur la gouvernance collective des ressources. Les communs ne sont pas seulement des ressources, mais des modes de vie et de gestion situés.

Le Paradoxe de l'Ouverture L'IA propriétaire dépend souvent de l'accumulation de données provenant de communs naturels et numériques. Le rapport souligne l'ambiguïté du terme "ouvert" utilisé par la Silicon Valley et appelle à une analyse critique de cette ouverture pour protéger le travail artistique.

Écosystème des Communs de l'IA Plusieurs modèles émergent :

- **Public Diffusion** : Modèle entraîné exclusivement sur des données CC0.
- **Future Art Ecosystems (FAE4)** : Vision de l'IA comme bien public culturel.
- **Coopérativisme technologique** : Utilisation des structures coopératives pour gérer les infrastructures numériques (ex: Hypha, Communautique).

Contexte Québécois et Canadien Le Canada possède une longue tradition coopérative (Alphonse Desjardins, mouvement d'Antigonish). Au Québec, la Révolution tranquille a consolidé des infrastructures culturelles publiques fortes. Le projet ArtIA s'appuie sur cet héritage pour proposer des "fiducies de données" et des modèles de co-gouvernance.

3. Méthodologie

La recherche a utilisé l'analyse situationnelle (Clarke et al.) pour cartographier les acteurs et les enjeux de manière itérative.

Phases de Consultation

1. **Phase 1 (Mai-Oct 2024)** : Cartographie collective "désordonnée" via Miro, entretiens individuels et ateliers virtuels.
2. **Phase 2 (Nov 2024-Avril 2025)** : Trois symposiums en personne à la SAT (Montréal).
 - **1er Symposium** : Passage des discussions conceptuelles à 20 propositions de projets concrets.
 - **2e Symposium** : Concrétisation des projets pilotes et conférence publique.
3. **Phase 3 (Avril-Août 2025)** : Publication des résultats et lancement du consortium ArtIA.

4. Prototypage d'un commun de l'IA

Le processus a évolué de groupes disciplinaires vers des clusters thématiques interdisciplinaires.

Analyse par Cluster

- Accessibilité : Passer de la description de l'IA à la conception de cadres pédagogiques où les artistes "habitent" le commun.
- Pratiques Artistiques : Critique du design individualiste des outils d'IA ; proposition de systèmes multi-agents relationnels.
- Données : Priorité au traitement local et à la gestion de corpus choisis (Small Data).
- Infrastructures : Débat entre centralisation (performance) et décentralisation (résilience). Le consensus penche vers un réseau de nœuds fédérés.

Liste des 20 Propositions de Projets (Extraits) :

- Plateforme de bibliothèque type Shadertoy.
- Lexique de l'IA pour novices.
- Gestionnaire de corpus "Archiviste de données".
- Capsules temporelles pour flux de travail durables.
- Fablabs IA intégrant ressources physiques et numériques.

5. Intermezzo : Imaginaires sociotechniques

Ola Siebert a étudié les "imaginaires" exprimés par les participants. Contrairement à l'idéologie californienne (libertarianisme et techno-déterminisme), les imaginaires d'ArtIA sont profondément politiques et territoriaux. Ils voient l'IA comme un catalyseur pour repenser l'humain et la gouvernance, valorisant la curiosité et le jeu (hacking) plutôt que l'efficacité extractive.

6. Construire un bien commun

Trois projets piliers ont été priorisés pour le développement immédiat :

A. **Petites données et création de modèles** (Small Data and Model Crafting)

- Objectif : Créer une boîte à outils modulaire, open source et sans cloud.
- Spécifications : Pas de codage obligatoire, interface graphique, génération locale (sécurité et écologie), entraînement sur corpus restreints et consentis.
- Gouvernance : Équipe dirigée par Philippe Pasquier (SFU) et Gabriel Viglienconi (Concordia).

B. **ArtIA Summer School**

- Objectif : Espace d'apprentissage interdisciplinaire permanent.
- Format : Micro-certifications et badges ouverts pour relier pertinence artistique et reconnaissance académique.
- Pilote : Prévu pour l'été 2026 avec des masterclasses format "bar à sushis".

C. **Sovereign Compute (Infrastructures souveraines)**

- Objectif : Accès équitable à la puissance de calcul (GPU) pour les artistes.
- Action : Pétition (plus de 200 signataires) pour inclure les arts dans la stratégie de calcul fédérale.

Modèle : Un réseau de partage de ressources entre la SAT, Sporobole, Calcul Québec et des laboratoires universitaires.

7. Conclusion

L'IA n'est pas seulement une technologie industrielle, c'est une technologie culturelle. Le réseau ArtIA a démontré que le secteur culturel ne doit pas être un simple adoptant en aval, mais un innovateur à part entière.

Sept Recommandations pour l'avenir :

1. **Investir dans des infrastructures** informatiques dédiées.
2. **Renforcer l'expertise** juridique et technique du secteur.
3. Créer des **laboratoires locaux** de R&D.
4. **Ajuster les financements publics** (municipaux à fédéraux).
5. Accélérer le **rattrapage technologique des organismes** culturels.
6. Promouvoir le **transfert de connaissances**.
7. Forger des **partenariats intersectoriels** durables.

Le consortium ArtIA appelle désormais à une campagne de sensibilisation auprès de toutes les institutions (musées, archives, théâtres) pour construire cette "troisième voie" entre le marché pur et l'État, ancrée dans les communs.

Mot de la fin

Marc-Olivier Ducharme – Novembre 2025

Je profite de l'occasion qui m'est offerte de réviser et de mettre en page ce rapport pour y glisser un petit mot de la fin. En fait, je tiens à remercier toutes les personnes qui ont fait de ce projet d'envergure une expérience de recherche de sens collaborative sans pareille. ArtIA a été pour moi l'occasion de rencontrer plus d'une centaine de personnes et de travailler étroitement avec une trentaine d'entre elles. Débroussailler l'IA, comme pour beaucoup de technologies émergentes, est impossible sans cette multitude de conversations où l'on se retrouve sans cesse confronté à des idées qui nous surprennent, nous bousculent ou nous dérangent.

Au cœur de ce projet, il y a eu l'ensemble des participant·e·s, qui ont toujours fait preuve de bienveillance et d'un véritable esprit de camaraderie — même lorsque les débats sur la gouvernance devenaient particulièrement sérieux.

Forger des alliances pour mener à bien des projets ambitieux, ce n'est jamais simple. Mais c'est toujours infiniment plus satisfaisant.

Je tiens donc à remercier :

Adam Basanta, Ahlem Baccouche, Ahmed Abuzurayq, Agnese Carassiti, Albane Français, Alexandra Marin, Alexandre Burton, Alexandre Choquette, Alexis Pilon-Gladu, Alice Rivard, Alicia Turgeon, Allison Moore, Anahita Negarandeh, Anne Le Bouyonnec, Anyse Ducharme, Ariana Seferiades Prece, Arshia Sobhan, Augustin Lefebvre, Banerjee Rohan, Bart Simon, Ben Bogart, Beth Coleman, Cadie Desbiens-Desmeules, Carling, Ceyda Yolgörmez, Charles Bicari, Chun Hua Catherine Dong, CJ Carr, Crystal Chan, Dale Einarson, Danny Baillargeon, David Usher, Dominic Thibault, Dru Oja Jay, Edouard Lanctôt-Benoit, Elianne Rochefort, Emmanuel Durant, Éric Desmarais, Estelle Schorp, Etienne Capron, Etienne Grenier, Fenwick Mckelvey, François Lespinasse, Frédéric Maheux, Frédérique Dubé, Gabriel Vigliesoni, Gadi Sassoon, Gwenael Bégasse, Ida Toninato, Isabelle Domens, Isabella Salas, Jacinthe, Jean Michael Celerier, Jeanne Dorelli, Jillian McDonald, Jimmy Paquet-Cormier, Jonathan Roberge, Julie, Keon Ju Maverick Lee, Julie Desjardins, Keon Le, Klara Mahoas, Laurent Rozencwajg, Laurent Simon, Lazénie Traoré, Lea Demeule, Lionel Ringenbach, Lucas Larochelle, Marek Blottiere, Marie-Claude Messier, Marie-Ève Levasseur, Marie-Hélène Laurence,

Marion Cossin, Marion Schneider, Mario Schneider, Mariza Rosales Argonza, Manuel Bolduc, Manuelle Freire, Maryse Gervais, Maxime Harvet, Meaghan Wester, Maroussia Lévesque, Michal Seta, Michelle Lin, Myriam Bleau, Nathalie Casemajor, Nelly-Eve Rajotte, Ola Siebert, Olivier Asselin, Olivier Grenier Bédard, Oriane Morriet, Patrick Harrop, Patrick Tanguay, Philippe Pasquier, Pia Baltazar, Pinyao Liu, Portrait xo, Renaud Bougueng Tchameube, Renaud Gervais, Roger Tellier-Craig, Rose Landry, Ruby-Maude Rioux, Sabrina Ratté, Sandra Rodriguez, Sarah Cameron-pesant, Sarah Mackenzie, Simon Laroche, Sofian Audry, Sophie Bretagnolle, Stéphane Dubé, Suzanne Talon, Tammy Lee, Teaghan Maharaj, Thomas Leblanc, Tommie Introna, Véronique Paradis, Victor Galarreta, Vincent Chapdelaine, Yan St-Onge et Zachary Zukowski





On a même des annexes pour vous

L'influence de l'intelligence artificielle sur le processus de création artistique

Rapport de recherche MITACS par

Baillargeon et Carassiti

PDF • ~26 MB

ArtIA 2, budget et présentation Proposition de phase 2 du projet ArtIA (2025-2029)

PDF • ~2.9 MB

Dans la tête d'Éric Desmarais

Carnet de recherche par Projet Collectif

PDF • ~5.3 MB

Construire des communs de l'IA pour la création numérique

Rapport complet du projet ArtIA par la
Société des arts technologiques (SAT),
octobre 2025

PDF • ~4 MB