

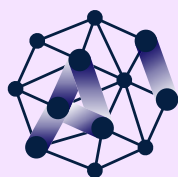


MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Le Week-end culturel

8—9 février 2025



SOMMET
POUR **L'ACTION**
SUR **L'IA**

#SemaineActionIA
#CultureIA

<https://culture.gouv.fr/ia-week-end-culturel>



© Laurent Vu — Sipa

Édito

Sommet pour l'action sur l'intelligence artificielle

L'intelligence artificielle est un défi pour les acteurs culturels. Elle nécessite de trouver les voies pour des modèles équitables qui permettront de préserver la création humaine. Ces voies sont bien sûr celles de la transparence sur les données utilisées par l'IA, et celles du respect des droits des créateurs.

L'intelligence artificielle c'est aussi une véritable révolution industrielle pour le monde culturel, avec des potentialités multiples, et dont il s'est pleinement saisi !

C'est ce qu'illustre le week-end culturel, en amont du Sommet pour l'action sur l'intelligence artificielle, en mettant la lumière sur la richesse de la production artistique mondiale lorsqu'elle s'empare d'un tel outil. Il invite à une réflexion sur les enjeux que cette technologie soulève et sur les opportunités pour le monde de la culture.

Ces potentialités multiples ne pourront être pleinement exploitées et donner lieu à de nouvelles richesses de créativité que si nous répondons pleinement et clairement aux questions que soulèvent l'utilisation de l'IA dans les domaines culturels. Et l'horizon indépassable de notre modèle culturel, c'est ce paradigme qui sanctuarise le droit des créateurs ou par exemple l'auteur d'un contenu d'information, d'être rémunéré lorsque leur production est exploitée.

Bravo à tous ceux qui ont répondu présents pour proposer des expériences extraordinaires et favoriser la rencontre entre les disciplines. Je vous souhaite un excellent week-end culturel, propice à la découverte et aux débats !

Rachida Dati

Ministre de la Culture

Les 10 et 11 février 2025, la France accueillera le Sommet pour l'action sur l'intelligence artificielle (IA), réunissant au Grand Palais, chefs d'État et de gouvernements, dirigeants d'organisations internationales, de petites et grandes entreprises, représentants du monde universitaire, chercheurs, organisations non-gouvernementales, artistes et autres membres de la société civile.

Le Week-end culturel du sommet pour l'action sur l'Intelligence Artificielle : un rendez-vous unique pour la création et la culture

Les 8 et 9 février, le ministère de la Culture est fier d'ouvrir le Sommet de l'action pour l'intelligence artificielle avec le week-end culturel de l'IA. Cette rencontre, ouverte au grand public, invite tous les passionnés de culture et de technologie à explorer les multiples dimensions de l'IA et ses impacts sur la création artistique contemporaine. À travers une série d'expositions, de débats, d'ateliers pratiques et d'interactions avec des artistes, cet événement souhaite plonger les participants dans un univers où l'intelligence artificielle et la culture se croisent pour imaginer un futur enrichi de nouvelles perspectives.

UNE EXPLORATION DES ENJEUX DE L'IA POUR LA CRÉATION ARTISTIQUE

L'IA, aujourd'hui perçue comme un outil révolutionnaire, soulève des interrogations profondes quant à son rôle dans le domaine culturel. D'un côté, elle s'impose comme un allié puissant pour les créateurs, en offrant des possibilités infinies d'innovation et d'exploration. De l'autre, elle pose des questions essentielles sur des thèmes tels que le droit d'auteur, la rémunération des artistes et la définition même de la création. À travers des rencontres et des débats, les participants auront l'occasion de réfléchir à ces défis, tout en découvrant des œuvres qui utilisent l'IA comme moyen d'expression. Les visiteurs, de tous âges et horizons, pourront ainsi s'immerger dans des expériences interactives où la frontière entre l'humain et la machine s'estompe.

Les ateliers pratiques offriront l'opportunité de comprendre les bases de l'IA et d'expérimenter la création assistée par l'intelligence artificielle, permettant de saisir l'envergure des nouveaux métiers qui émergeront dans l'écosystème culturel.

UNE MISE EN VALEUR DE LA DIVERSITÉ CULTURELLE ET DES ARTISTES

L'exposition à la Conciergerie sera l'un des moments phares du week-end, mettant en lumière des œuvres exceptionnelles qui témoignent de la diversité des approches artistiques à travers le monde. Cette sélection met un accent particulier sur l'implication des femmes dans le secteur artistique, en intégrant des perspectives et des talents qui sont souvent sous-représentés. L'objectif est de valoriser une création mondiale, en réunissant artistes établis et artistes émergents. Ce mélange entre figures incontournables et nouveaux talents est un levier pour nourrir l'innovation et favoriser la rencontre entre différentes visions créatives. Ces œuvres ne se contentent pas d'être des créations artistiques : elles sont le fil d'Ariane du Sommet pour l'action sur l'intelligence artificielle, et incarnent les valeurs de générosité, d'inclusivité et de vertu que nous souhaitons transmettre. En outre, elles rappellent que la culture est un espace où l'imaginaire et la technologie peuvent se rencontrer pour porter de nouvelles réflexions et ouvrir de nouveaux horizons.

L'IA AU SERVICE DE LA CULTURE ET DE LA CRÉATIVITÉ

L'intelligence artificielle est au cœur de transformations profondes qui affectent la société et la culture. Comment développer l'IA tout en respectant les valeurs humaines et les libertés individuelles ? Le week-end culturel de l'IA propose une plateforme de réflexion réunissant chercheurs, créateurs et le grand public pour explorer comment l'IA peut soutenir la créativité tout en nourrissant une culture plus inclusive et éthique. Cet événement vise à imaginer un avenir où l'IA et la culture cohabitent harmonieusement, en confrontant les défis et en partageant les bonnes pratiques pour construire une IA respectueuse et au service du collectif.

La page que vous venez de lire a été rédigée par une intelligence artificielle. L'idée est, quant à elle, bien humaine, de même que la rédaction du prompt et la relecture active. À vrai dire, ce travail est le fruit de plusieurs personnes, qui ont accompagné l'IA, et non l'inverse. Si cette information suscite des interrogations, sur la nécessité d'établir un cadre pour cette pratique, sur l'impact de l'IA sur nos métiers, notamment les métiers de l'écrit et de la création, nous vous invitons à participer à notre week-end culturel.

Ces questions seront en effet abordées lors des conférences, tables rondes, ateliers et expositions qui se tiendront le samedi 8 février à la Bibliothèque nationale de France et le dimanche 9 à la Conciergerie, et dont vous trouverez le programme dans ce dossier.



L'IA est disruptive, déroutante, mais l'humain est agile. À tous les deux de s'apprivoiser au prix d'incompréhensions, de quiproquos voire d'accidents relationnels qui font le sel de la série.

Jocelyn Collages, créateur de la série *Prompt*



Faces in the Mist © Antoine Chapon et Nicolas Gourault

Bibliothèque nationale de France

— Samedi 08 février

TABLES RONDES

TABLE RONDE 1 — CULTURE ET IA : LES GRANDS ENJEUX

9h30

L'IA permet aux artistes de repousser les limites, d'ouvrir grand les portes de leur imaginaire en cherchant jusqu'à l'infini de nouvelles formes artistiques. Mais rien n'existe sans le créateur et son impulsion. Comment répondre à toutes les questions qui se posent ? Laisser libre cours au potentiel artistique tout en préservant le droit d'auteur et la traçabilité de l'information ? Sur la scène de l'auditorium de la BnF, des artistes et des experts vont tenter d'y répondre en direct. Sur des écrans, les spectateurs dans la salle, verront apparaître en simultané les réponses qu'apportent aux mêmes questions deux IA différentes grâce à un outil qui permet de comparer simplement des réponses générées par différents modèles à une même instruction.

Ouverture :

- **Gilles PÉCOUT**, président de la BnF

Avec la participation de :

- **Alexandra BENSAMOUN**, professeur des universités et personnalité qualifiée au CSPLA (Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, ministère de la Culture) ;
- **Justine EMARD**, artiste plasticienne et vidéaste ;
- **Marie-Anne FERRY-FALL**, directrice Générale de la Société des auteurs dans les arts graphiques et plastiques ;
- **Jean-Michel JARRE**, auteur et compositeur ;
- **Cécile RAP VEBER**, directrice Générale de la Société des auteurs compositeurs et éditeurs de musique ;
- **Pascal ROGARD**, Directeur Général de la Société des auteurs et compositeurs dramatiques.

Modération : **François SALTIEL**, journaliste et producteur d'émissions de radio sur France Culture.

TABLE RONDE 2 —NOTRE-DAME : LE PASSÉ À LA POINTE DE L'AVENIR

11h30

L'usage de l'IA appliqué au patrimoine bâti est en plein essor. Que ce soit pour capitaliser les données démultipliées à l'occasion de la catastrophe de Notre-Dame, ou pour des projets de valorisation comme au Vatican, les professionnels du patrimoine s'emparent du numérique pour accélérer le traitement des données voire accéder à des hypothèses de restitution et de stéréotomie auparavant longues et restreintes. Ainsi, l'IA ouvre de nouvelles perspectives grâce au nombre de projets et de données que l'on peut dorénavant traiter. L'objectif sera ainsi d'orienter l'usage pour que l'expérience des grands projets permette d'optimiser le volume, le coût et la qualité des restaurations envisageables à moyen terme, pour la préservation de notre patrimoine commun au service de l'humanité.

Avec la participation de :

- **Laurent GAVEAU**, consultant en culture et technologie LG *Consulting and Strategies*, fondateur du *Google Arts & Culture Lab* ;
- **Andrea LOUIS**, Ingénieure logiciel et cheffe de projet technique, Iconem ;
- **Jonathan TRUILLET**, conservateur en chef du patrimoine, mission de préfiguration du musée de Notre-Dame de Paris.

TABLE RONDE 3 —IA GÉNÉRATIVE : LE GRAND DÉFI DE L'INFORMATION

14h

En partenariat avec le CLEMI et France Télévisions

L'IA générative bouleverse la production d'information et questionne notre rapport à la vérité. Comment distinguer le vrai du vraisemblable à l'ère des probabilités ? Le CLEMI et Réseau Canopé, en partenariat avec France Télévisions, vous invitent à un débat exceptionnel à l'occasion du programme culturel du Sommet pour l'action sur l'IA, en présence d'Étienne Klein, physicien, de Kak, dessinateur et président de *Cartooning for Peace*, de Françoise Soulié Folgeman, conseillère scientifique du Hub France IA et de Julien Pain, journaliste, spécialiste du *fact checking*, présentateur de l'émission « Vrai ou faux » sur Franceinfo.tv. A l'issue de cette rencontre, participez à l'atelier « IAG : le grand défi de l'info ! » qui suivra au Grand Amphithéâtre de la BNF, animé par Kati Bremme, directrice de l'Innovation, rédactrice en chef de Méta-Media au sein de France Télévisions.

Avec la participation de :

- **KAK**, dessinateur de presse, président de l'association *Cartooning for Peace* ;
- **Etienne KLEIN**, physicien, producteur de l'émission « La conversation scientifique » sur France Culture ;
- **Julien PAIN**, journaliste, présentateur de l'émission « Vrai ou Faux » sur franceinfo.tv ;
- **Françoise SOULIÉ FOLGELMAN**, conseillère scientifique au Hub France IA.

Modération : **François SALTIEL**, journaliste et producteur d'émissions de radio sur France Culture.

TABLE RONDE 4 —L'IA AUX RACINES DE LA GÉNÉALOGIE

15h15

Donner à voir et à comprendre un siècle de mutation de la population française grâce à l'intelligence artificielle : c'est à cette ambition que répond le projet SOCFACE qui vise à transcrire l'ensemble des recensements de la population entre 1836 et 1936, conservés et numérisés par les Archives départementales et les Archives municipales.

Cette transcription par reconnaissance automatique des écritures manuscrites permettra de constituer une base de données de plusieurs centaines de millions d'individus. Elle servira tant au grand public à la recherche d'informations biographiques ou généalogiques qu'aux chercheurs.

SOCFACE est une première mondiale. Jamais un tel projet d'intelligence artificielle n'a été mené à une si grande échelle géographique et chronologique sur des sources d'archives.

Avec la participation de :

- **Christopher KERMORVANT**, de la société TEKLIÀ ;
- **Lionel KESZTENBAUM**, directeur de recherche à l'INED ;
- **Luca DE JESUS MARQUES**, créateur de l'œuvre Genealog.IA ;
- **Manonmani RESTIF**, conservatrice générale du patrimoine et directrice du portail France-archives.

Modération :

- **Camille DUCLERT**, directrice adjointe de la médiathèque du patrimoine et de la photographie.

TABLE RONDE 5 —L'IA S'INVITE AU MUSÉE

16h30

L'IA démultiplie les capacités de traitement des données des collections, réduisant les temps d'exploitation et permettant ainsi des requêtes et donc des propositions de médiation plus nombreuses, susceptibles de prendre en compte des publics plus diversifiés. En ce sens, l'IA présente des atouts importants pour l'accessibilité des musées en faisant tomber les freins liés à la culture générale, la distance, les handicaps.

Avec la participation de :

- **Emmanuelle BERMÈS**, Responsable pédagogique du master « Technologies numériques appliquées à l'histoire » à l'Ecole nationale des Chartres qui développe le projet TORNE-H en partenariat avec le Musée des arts décoratifs et le soutien du ministère de la Culture ;
- **Marion CARRÉ**, Fondatrice et CEO de Ask Mona ;
- **Géraud LÉTANG**, Coordinateur du Conseil Scientifique et d'Orientation de la Mission du 80^{ème} anniversaire des débarquements, de la Libération de la France et de la Victoire ;
- **Hugo DU PLESSIX**, chercheur associé au Centre Pompidou, fondateur du studio de création immersive et IA u2p050.

TABLE RONDE 6 —PROMPT : L'IA EN SÉRIE

17h45

En partenariat avec ARTE

Collection de 10 épisodes de 3 minutes mise en ligne depuis la mi-décembre 2024 sur arte.tv et YouTube, « Prompt » a immédiatement suscité autant d'intérêt que d'polémiques interrogations dans le secteur cinématographique et audiovisuel. En posant des questions d'apparence banale à son agent conversationnel imaginaire, Jocelyn Collages fait surgir des échanges délirants et loufoques qui invitent à réfléchir aux absurdités, dangers mais aussi infinies possibilités de l'IA en matière de récit. Ou comment raconter que l'IA se nourrit de l'humain... et pas l'inverse. Une réflexion parodique claire, mais dont l'interprétation a fait débat. L'équipe de Prompt propose de raconter la fabrication de la série de l'intérieur. Un cas d'école donc pour réaffirmer la place centrale des créateurs et leurs enjeux.

Avec la participation de :

- **Jocelyn COLLAGES**, créateur de la série *Prompt* ;
- **Gilles FREISSINIER**, directeur adjoint éditorial d'ARTE France ;
- **Christilla HUILLARD-KANN**, productrice de *Prompt* (Elda Productions).

SOIRÉE CRÉATION CINÉMATOGRA- PHIQUE ET IA

Une soirée consacrée à la création de films avec l'IA en partenariat avec mk2

19h00 — Projection des court-métrages primés lors du festival « L'Artefact AI Film Festival »

19h20 — Table ronde autour de l'opportunité de l'IA dans la création cinématographique

20h20 — Discussion avec le public

Avec la participation de :

- **Pauline AUGRAIN**, directrice du numérique au CNC ;
- **Elisha KARMITZ**, directeur général de mk2.

Modération :

- **Evelyne LAQUIT**, déléguée à l'information et à la communication du ministère de la Culture.

DES ATELIERS

DU NUMÉRIQUE À L'IA

EN PARTENARIAT AVEC LA BnF

L'histoire du numérique à la BnF est jalonnée de plusieurs étapes qui permettent d'expliquer l'intelligence artificielle de façon pédagogique, des premières numérisations de documents au développement de l'OCR (reconnaissance optique des caractères), de la création de réservoirs de données à des modèles de langues pour l'édition de textes manuscrits, la reconnaissance d'images et l'extraction d'information dans les collections numérisées de la BnF. Ce stand interactif proposera des manipulations des collections numériques dans Gallica et Retro-News, Les Essentiels de la BnF et des démonstrations des projets IA de la BnF. Les collections multimédias et le dépôt légal du jeu vidéo seront mis à l'honneur en partenariat avec *Microids Studio* et *X&Immersion* à l'occasion de la renaissance grâce à l'IA du jeu vidéo légendaire *Amerzone*, pionnier des collections de jeux d'aventure de la BnF.

DEEP DIVING PAR L'ARTISTE RUBEN FRO

EN PARTENARIAT AVEC FISHEYE, BNF PARTENARIATS

Lors de la journée sera présentée pour la première fois *Deep Diving*, co-réalisée par l'artiste digital Ruben Fro et Mehdi Mejri avec le soutien de Meta et de BnF Partenariats. Cette œuvre conçue avec les outils de l'IA générative comme Llama, présente une plongée au cœur des savoirs de la collection de la BnF entre images réelles et images de synthèse. Une odyssée poétique rendue possible grâce au système prodigieux de Transport Automatisé de Documents (TAD) de la BnF.

Avec le soutien de Meta

ATELIER INTERACTIF COMPAR : IA

EN PARTENARIAT AVEC LE SERVICE DU NUMÉRIQUE DU MINISTÈRE DE LA CULTURE

Compar :ia est un produit développé par le ministère de la culture, en lien avec le programme beta.gouv de la DINUM. Il est né du constat que les IA conversationnelles reposent sur des grands modèles de langage (LLM) entraînés principalement sur des données en anglais, ce qui crée des biais linguistiques et culturels dans les résultats qu'ils produisent. Les utilisateurs peuvent y comparer différents modèles de langue, voter pour les réponses qu'ils préfèrent et ainsi aiguïser leur esprit critique sur les réponses des modèles. Les jeux de données issus de ces votes serviront à améliorer la qualité des futurs modèles de langage conversationnels sur les usages francophones. Les ateliers proposés le 8 février permettront d'interagir de manière ludique avec cette plateforme et de sensibiliser les visiteurs aux principaux messages portés par le ministère en matière de diversité culturelle.

BORNE CONVERSATIONNELLE

EN PARTENARIAT AVEC TV5MONDE

TV5MONDE a développé –avec la société Ask Mona– une expérience en IA où les esprits de François 1^{er}, Marguerite Duras, Aimé Césaire et bien d'autres, reprennent vie le temps d'un tchat... Personnalités ayant profondément marqué l'histoire, la littérature, la politique et la culture. Grâce à l'Intelligence artificielle et à l'expertise de l'entreprise Ask Mona, TV5MONDE propose une expérience conversationnelle avec ces grandes figures. Cet agent conversationnel sera en usage libre et interactif avec le public.

ATELIER UNIVERSCIENCE

EN PARTENARIAT AVEC UNIVERSCIENCE

Sur le stand d'Universcience, adultes et familles pourront :

- participer aux ateliers interactifs sur l'IA animés par les médiatrices et médiateurs de la Cité des sciences et de l'industrie et du Palais de la découverte ;
- découvrir l'édition 2024 du Baromètre de l'esprit critique sur l'IA ;
- découvrir en avant-première les contenus d'Intelligence artificielle, l'exposition de réouverture du Palais de la découverte, présentée à partir du 6 juin 2025.

STUDIO RADIO

RFI

DÉLOCALISATION DE L'ANTENNE POUR UNE JOURNÉE EN DIRECT

RFI délocalise son antenne à la BnF à l'occasion du Week-end culturel de l'IA. De 11h à 18h30, plusieurs magazines sont réalisés en public depuis un studio spécialement installé sur place. Cinéma, histoire, médias, économie, musique... Avec l'IA, à quels défis et opportunités font face nos industries culturelles ? Comment apprivoiser cette révolution en marche ? Le public pourra également rencontrer les journalistes de RFI sur place pour échanger avec eux autour de l'IA.

ATELIERS JEUNE PUBLIC

ATELIER « MYTHES ET HÉROS »

ATELIER POUR LES FAMILLES (6-10 ANS) DANS LES COULISSES DES MYTHES ET HÉROS AVEC L'IA GÉNÉRATIVE

Inspirés par les dieux et héros de l'antiquité grecque, les enfants créent leur propre jeu de cartes. Partant à la rencontre d'Héraclès, Ulysse, Achille, Hermès, Athéna, Dionysos et un peu d'IA générative, ils attribuent une carte à chacun, avec ses caractéristiques et ses points fort (niveau de protection, rang, force, points de vie, etc.). À l'issue de l'atelier et du bon usage de l'IA, place au jeu et que le meilleur gagne !

ATELIER « ALLÔ PROMPT »

EN PARTENARIAT AVEC : STUDIO DATAGAGA/ ENSAD

L'atelier ALLÔ PROMPT permet aux participants de faire l'expérience de la génération d'image avec une intelligence artificielle I.A par l'intermédiaire d'un ancien téléphone fixe.

Les participants de l'atelier sont invités à générer une image grâce à l'installation Allô Prompt atelier. Chaque participant peut parler dans le vieux téléphone à cadran transformé mis à disposition et énonce ainsi « le prompt » qui permet de générer l'image. Une image apparaît alors sur l'écran. Les autres participants doivent alors trouver « le prompt » utilisé. À la fin de l'atelier, le meilleur gagne un Tee-shirt « Je suis *the Best Prompteur in the world* », chaque participant repart avec une petite impression de son image générée. Toutes les images créées sont affichées sur un site internet dédié et visibles de tous.

EXPOSITION DE DESSIN DE PRESSE

CARTOONING FOR PEACE « INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : UNE (R)ÉVOLUTION ? »

L'exposition menée par « Cartooning for Peace » traite de l'Intelligence Artificielle dans tous ses grands questionnements, qu'ils soient éthiques, juridiques, politique, économiques, mais avant tout humains, puisque l'IA bouleverse toutes les sphères de la vie. Ainsi seront présentés une série de dessin de presse du monde entier pour saisir les enjeux au cœur du déploiement de l'IA, toujours avec humour et... Intelligence ! »

L'exposition est tirée de l'ouvrage « Intelligence artificielle : une (r)évolution ? », publié aux éditions Gallimard, en partenariat avec Amnesty International et France Médias Monde.

Conciergerie

—Dimanche 09 février

Machina Sapiens propose de cartographier les enjeux de l'IA générative et de son impact sur la société à travers une vingtaine d'œuvres d'artistes français et internationaux.

Le développement extraordinaire des technologies de l'IA appelle une prise de conscience d'un phénomène nouveau dont il faut essayer de prendre la mesure. Certes, la création de la notion et de technologies d'intelligence artificielle remontent à 1956 mais les développements récents autour de l'IA dite générative démultiplient les usages et l'impact de ses technologies sur la société. Au développement de ces technologies à travers l'apprentissage automatique et l'apprentissage profond répond aujourd'hui un déploiement accéléré de ses technologies, désormais accessibles à tous, dans de multiples secteurs sociaux.

Les technologies de l'IA ne sont pas seulement des outils, des assistants ou encore des instruments mais constituent de nouveaux environnements à travers lesquels nous nous exprimons, apprenons, communiquons, travaillons, créons. A travers les gigantesques données sur lesquelles elles s'appuient, ces technologies mobilisent et récapitulent des pans entiers de l'histoire et de la culture humaine.

Le titre *Machina Sapiens* invite à penser une recomposition de l'intelligence par les technologies de l'IA. Il joue sur une subversion du dualisme entre l'homme et la machine. Il procède à une mise en tension ambivalente par l'association des termes *Machina* et *Sapiens* pour explorer les perspectives que dessinent ces technologies. Comprendre les technologies de l'IA, c'est aussi comprendre à partir des nouvelles perspectives créées par l'IA.

Le titre suggère enfin une artificialisation de l'intelligence et joue avec l'idée d'un au-delà de l'humain que cela soit pour combiner intelligences humaines et non-humaines ou jouer avec l'idée d'objets techniques qui se caractérisent par une dynamique quasi-biologique.

L'exposition s'articule autour d'un parcours organisé en trois séquences où l'on chemine progressivement du concret au spéculatif, du familier à l'étrange, du présent au futur.

La première séquence *Log in !* propose des œuvres qui mettent en scène les relations que nous entretenons au quotidien avec un ensemble d'interfaces technologiques. Nous sollicitons des IA embaquées dans des procédures et des interfaces familières qui organisent nos relations à des machines et des systèmes dont nous n'avons pas toujours conscience. La question de l'identification, de l'authentification, de la reconnaissance, de l'interaction... qui participent depuis longtemps au développement de l'IA est au cœur de cette séquence qui suggère un monde clos recombinaison à l'infini des données. Elle explore également le prompt et la hiérarchisation des médias autour du texte que provoquent les IA. Elle vise à une prise de conscience de la manière dont nous interagissons avec une série d'environnements numériques qui intègrent de plus en plus souvent des IA.

La deuxième séquence *Le système IA* présente l'IA comme un système matériel et immatériel. Loin d'être une technologie *deus ex machina* l'IA est appréhendée comme le résultat d'interactions complexes entre des humains, des machines, des infrastructures, des datasets... C'est une architecture formée de couches assemblées, du géologique aux réseaux neuronaux, qui une fois intégrées agit comme une sphère computationnelle planétaire. Cette architecture peut être perçue de l'extérieur, à la manière de la Cartographie de l'IA générative présentée par le collectif catalan *Taller Estampa*. Mais aussi de l'intérieur à travers l'exploration des procédures internes aux technologies de l'IA qui révèle leur fonctionnement et les représentations sur lesquelles elles s'appuient. Cette approche conduit notamment à une reformulation de la perception à travers la vision de l'ordinateur. Des enjeux comme la voiture autonome ou celui des récits alternatifs de l'IA sont également abordés.

Intitulée *Cybernétique, recombinaisons et spéculations*, la dernière séquence se déploie dans une tonalité futuriste et spéculative, où la cybernétique et la science-fiction constituent des références incontournables. On peut y ajouter les débats plus récents autour de l'anthropocène et de la fin de la séparation entre la nature et la culture et les cosmologies renouvelées autour de l'interconnexion entre toutes les formes du vivant. Ensemble, ils pointent la question aujourd'hui ouverte du narratif dans lequel l'IA s'insère.

Entre les années 1940 et 1970, la cybernétique a permis de comprendre les humains, les animaux et les machines à travers un cadre d'interprétation commun organisé autour de l'idée de circulation de l'information, de rétroaction, et de contrôle. Pour un auteur de science-fiction comme Isaac Asimov, la cybernétique, plus qu'une approche scientifique interdisciplinaire, représentait une véritable révolution intellectuelle, celle à la mesure d'une société de l'information, permettant de penser par analogie le biologique et le mécanique. Les organismes et les machines reposaient en effet dans cette optique sur la circulation de l'information dans un système et des mécanismes d'auto-régulation. La disparition de la cybernétique en tant qu'approche scientifique, qui survit aujourd'hui dans des notions telles que cybersécurité, coexiste avec des dynamiques

cybernétiques où l'humain et les environnements numériques se modifient réciproquement comme, par exemple aujourd'hui, avec les réalités mixtes.

Non seulement l'IA réactive les débats autour de l'approche cybernétique mais elle pointe la nécessité de redévelopper une vision globale. Celle-ci est reformulée aujourd'hui dans des perspectives antagonistes qui vont du transhumanisme aux visions renouvelées de rapports entre l'homme, la nature et les machines.

C'est cette dernière approche qui est au cœur de cette séquence où le végétal et l'animal font subitement leur apparition. Nous entrons dans un monde de recombinaisons et de métamorphoses. Tout se passe comme si les mécanismes de l'évolution s'étaient transposés dans des environnements technologiques transformant ainsi peut-être ces mécanismes même.

Articulée autour de la proposition que l'on pourrait résumer comme « l'IA racontée par les artistes », cette exposition s'appuie également sur l'observation d'une scène artistique qui mobilise l'IA générative dans ses processus de création. Un art IA est parfois évoqué dont la définition est controversée. Pour certains, l'art IA se limite aux artistes qui au-delà du prompt ont recours aux technologies de l'IA de manière critique et conceptuelle dans leur création. Pour d'autres, l'art IA inclut également des artistes qui proposent une vision de l'IA à partir d'une approche interdisciplinaire pouvant intégrer les sciences et les sciences humaines sans s'appuyer nécessairement sur les technologies en la matière. Pour notre part, nous pensons que les artistes ont un rôle important à jouer pour nous donner des représentations qui concourent à nous faire ressentir et comprendre les enjeux contemporains autour de l'IA et contribuer au narratif de ces technologies au moment où elles impactent la société.

Franck Bauchard,

Commissaire de l'exposition, Direction générale de la création artistique
au ministère de la Culture

Artistes de l'exposition* :

- Donatien AUBERT
- Iyo BISSEK
- BROUT & MARION
- Gregory CHATONSKY
- Léa COLLET
- Raphaël DALLAPORTA
- Stéphane DEGOUTIN & Gwenola WAGON
- Justine EMARD
- Taller ESTAMPA
- Lou FAUROUX
- Nicolas GOURAULT & Antoine CHAPON
- Adam HARVEY
- Mario KLINGEMNANN
- LORUSSO & SCHMEIG
- Albertine MEUNIER
- Hanako MURAKAMI
- Sabrina RATTÉ
- Oscar SANTILLAN

* Liste non exhaustive

DES MASTERCLASS AVEC DES ARTISTES SERONT PROPOSÉES
LE DIMANCHE APRÈS-MIDI

Captation et retransmission : en partenariat avec *Fisheye*

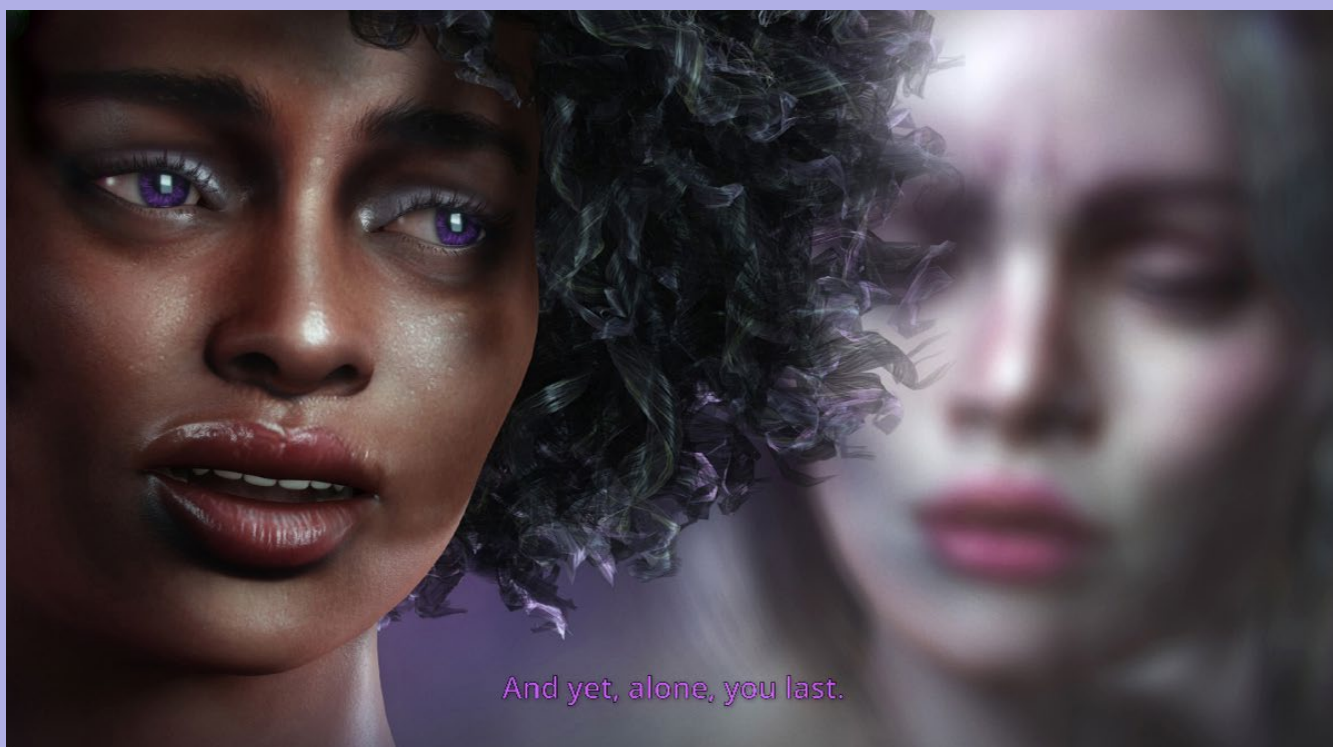
« La programmation du Week-end culturel, conçue par le ministère de la Culture, a pour ambition de mettre en lumière, auprès d'un large public, les opportunités que l'intelligence artificielle offre aux créateurs. Elle n'élude pas pour autant les défis et risques auxquels les secteurs culturels sont aujourd'hui confrontés, dans le but de contribuer à façonner la création de demain. »

Rachida Dati, ministre de la Culture

L'organisation se réserve le droit d'apporter des modifications à la programmation. Nous vous invitons à consulter le site :
<https://culture.gouv.fr/ia-week-end-culturel>
pour accéder à la version la plus récente du programme.



qui-est-la-one-pixel-vue-expo-avant-galerie (Machine à écrire à prompter. prompt One Pixel) © Albertine Meunier



IDLE (acts a and B), 2023, UHD video © Emilie Brout et Maxime Marion

Remerciements

Soutenu par le ministère de l'Europe et des Affaires Etrangères

Mécènes



- Dirigé par Rodolphe Saadé, le Groupe CMA CGM est un acteur mondial des solutions maritimes, terrestres, aériennes et logistiques. Avec une flotte de 620 navires, il dessert plus de 400 ports dans le monde. CMA CGM est le 5^e logisticien mondial, via sa filiale CEVA Logistics et un acteur clé des médias en France avec CMA Media. La Fondation CMA CGM œuvre depuis 20 ans en faveur de l'aide humanitaire et de l'éducation pour tous. Engagé dans la transition énergétique, le Groupe vise le Net Zéro Carbone en 2050.
CMA CGM investit massivement dans l'intelligence artificielle pour accélérer l'innovation et la digitalisation de ses activités.
Présent dans 160 pays, le Groupe CMA CGM emploie 160 000 personnes à travers le monde, dont près de 6 000 à Marseille.
cmacgm-group.com
- Avec le soutien de Frédéric Jousset, entrepreneur et mécène français, impliqué dans le monde culturel.
Avec sa Fondation Art Explora, créée il y a 5 ans et reconnue d'utilité publique en 2023, il œuvre pour démocratiser les arts et la culture en luttant contre la fracture culturelle. Art Explora finance et opère de nouveaux projets pour démocratiser l'accès à la culture et au plus grand nombre.
Grâce à son fonds d'investissement à impact ArtNova, dédié aux industries culturelles et créatives, il entreprend notamment des opérations de rénovation du patrimoine français avec le Hangar Y qui est devenu un lieu culturel et artistique du Grand Paris.

Partenaires médias



Contacts :

Ministère de la Culture

Délégation à l'information et à la communication

Tél. : 01 40 15 83 31

service-presse@culture.gouv.fr

Eric Labbé - Maison Message

Tél. : +33 6 09 63 52 65

eric.labbé@maison-message.fr

