

Imaginer le numérique :

Cartographier l'intersection entre l'IA et les Arts

Note d'orientation

Pourquoi cette note

Cette note condense les enseignements de *Dreaming Digital: Mapping the Intersection of AI and the Arts* à l'intention des organisations artistiques actives en Afrique et au Moyen-Orient. Elle vise à décrire les conditions, les pratiques, les tensions et les pistes déjà perceptibles sur le terrain, non à avancer une nouvelle thèse ni à esquisser une stratégie opérationnelle.

L'argument central du rapport est net : l'intelligence artificielle, ou IA, n'entre pas dans les arts comme une vague technologique abstraite. Elle arrive à travers des infrastructures inégales, des systèmes de financement fragiles, des asymétries linguistiques, des dépendances aux plateformes et les exigences concrètes du travail artistique et communautaire. Dans ce paysage, la question n'est pas simplement de savoir si les artistes utilisent l'IA, mais dans quelles conditions matérielles, linguistiques, éthiques et institutionnelles ils peuvent s'en saisir selon leurs propres termes.

Ce que recouvre l'IA dans cette note

Ici, comme dans le rapport, l'IA ne renvoie pas seulement à des systèmes génératifs autonomes de texte, d'image, de son ou de vidéo. Elle désigne aussi des fonctionnalités d'IA intégrées aux logiciels de création, comme les outils de montage, de mastering ou d'amélioration, ainsi que des systèmes opérant au niveau des plateformes qui orientent la visibilité et la circulation des contenus culturels par la recommandation et la modération. Ce périmètre élargi importe, car nombre d'artistes rencontrent moins l'IA comme une technologie unique, clairement nommée, que comme un ensemble stratifié de capacités réparties entre outils, plateformes et infrastructures.

Principaux constats en bref

- L'IA est déjà présente dans la vie artistique à l'échelle de la région, mais son appropriation demeure inégale et dépend moins d'un enthousiasme technologique que de l'accès aux infrastructures, à la formation et à des outils pertinents localement.
- La connectivité, la puissance de calcul, la fiabilité de l'électricité, le coût du matériel, les frictions de paiement et l'accès au cloud ne relèvent pas de l'arrière-plan. Ils définissent l'horizon pratique de l'expérimentation et l'échelle de ce qu'il est possible de produire.
- La langue n'est pas un enjeu secondaire. Les dialectes arabes, les registres mixtes et de nombreuses langues africaines demeurent pris en charge de manière inégale,

avec des effets directs sur l'expression artistique, l'adresse aux publics et la continuité culturelle.

- L'IA entre dans la pratique comme outil, matériau, partenaire de travail et contrainte. Elle apparaît dans l'écriture, la performance, l'image, le travail sonore, les archives et les formes immersives, mais souvent par frottement, improvisation et adaptation partielle plutôt que par intégration fluide.
- La précarité économique, les pratiques extractives de collecte de données, l'ambiguïté de la paternité, la fragilité du consentement et l'incertitude juridique continuent de structurer le champ. Les institutions comptent donc non comme hôtes neutres, mais comme médiatrices de l'accès, de l'éthique et de l'apprentissage collectif.

L'infrastructure fixe l'horizon de l'expérimentation

À travers l'Afrique et le Moyen-Orient, la possibilité de travailler avec l'IA est façonnée par les réalités physiques de la bande passante, du stockage, de l'électricité et du matériel. Un artiste visuel qui teste des outils génératifs peut devoir envoyer puis récupérer des fichiers volumineux, à répétition. Un musicien qui travaille avec des plugins activés par l'IA ou des services de mastering dans le cloud dépend de sessions ininterrompues. Les commissaires d'exposition et les producteurs qui gèrent des archives, du streaming ou des collaborations à distance ont besoin de capacités de transfert et de stockage qui dépassent largement l'usage personnel courant. Lorsque ces conditions font défaut, les flux de travail artistiques se fragmentent.

Ces pressions sont visibles en Tunisie, sans toutefois se manifester de manière uniforme. Le pays reflète une tension régionale plus vaste entre la montée des ambitions numériques, une énergie entrepreneuriale réelle et des conditions matérielles inégales qui déterminent l'accès à des usages avancés de l'IA. En pratique, cela n'empêche pas l'expérimentation. Cela l'oriente plutôt vers des formats en ligne, collaboratifs ou délibérément réduits d'échelle, selon l'infrastructure disponible, le soutien institutionnel et l'accès aux outils.

La langue est une question artistique centrale

Le rapport traite la langue comme un pilier analytique majeur, parce qu'elle est à la fois un médium artistique et l'interface par laquelle de nombreux systèmes d'IA sont pilotés. Même lorsque les artistes travaillent surtout avec l'image ou le son, ils rencontrent généralement la machine à travers des prompts, des scripts, des réglages de paramètres, des légendes ou des métadonnées. Une prise en charge linguistique inégale devient ainsi une question esthétique, et non seulement technique.

Pour les artistes qui pensent, composent et se produisent en arabe, en tamazight, en swahili, en wolof, en haoussa, en amharique ou dans des registres linguistiques mixtes, le choix se fait souvent entre traduction et distorsion. La traduction vers l'anglais peut améliorer les performances du système, mais elle peut aussi appauvrir le ton, le rythme, l'humour et le

registre. L'usage direct de langues peu prises en charge peut produire des résultats qui paraissent inexacts, génériques ou incomplets. En arabe, l'asymétrie est particulièrement visible : la prise en charge de l'arabe standard moderne s'est améliorée, mais des dialectes comme la derja tunisienne, la darija marocaine, la dziriya algérienne, les variétés levantines ou les parlers du Golfe restent représentés de manière inégale. À terme, ce déséquilibre risque de reconfigurer ce qu'il semble possible de dire, de rendre lisible ou de produire grâce à l'IA.

L'IA au cœur de la pratique artistique

Le rapport montre clairement que l'IA ne doit pas être comprise uniquement sous l'angle de l'infrastructure, de la politique ou de l'éthique. Elle entre aussi dans la pratique artistique elle-même. À travers la région, les artistes la testent dans la composition, la dramaturgie, le travail sonore, le travail d'archive et la simulation. Dans bien des cas, l'intérêt artistique réside moins dans un résultat finalisé et lissé que dans l'acte d'éditer, de mettre en scène, de composer ou de contester ce que le système produit. L'échec, le glitch, la mauvaise traduction et l'inachèvement deviennent alors une part du matériau même de l'œuvre.

Cela importe, car la région ne se contente pas de recevoir l'IA depuis ailleurs ; elle la reconfigure aussi par des pratiques situées. Des approches à faibles volumes de données, des archives conservées par les communautés, des initiatives centrées sur les langues, des festivals, des labs et des réseaux de pairs montrent que les artistes élaborent des manières de travailler avec l'IA plus proches de la mémoire locale, de la langue locale et des rythmes locaux. Ces pratiques restent fragiles, mais elles contestent déjà l'idée selon laquelle un art de l'IA porteur de sens devrait refléter les infrastructures ou les esthétiques de la Silicon Valley ou du Golfe.

Travail, droits et pression extractive

L'IA entre dans une économie culturelle déjà précaire. Des contenus générés à faible coût et quasi instantanément entrent désormais en concurrence directe avec des formes de travail rémunéré qui soutiennent souvent les artistes au début de leur parcours : conception d'affiches, montages vidéo simples, musiques d'ambiance, visuels promotionnels et autres petites commandes de début de carrière. Cela exerce une pression à la baisse sur les honoraires et fragilise le premier échelon de la trajectoire professionnelle. Dans le même temps, les artistes qui intègrent effectivement l'IA absorbent de nouveaux coûts. Ils doivent apprendre à manier des outils peu familiers, payer des abonnements facturés en devises étrangères et consacrer du temps à résoudre les dysfonctionnements de systèmes dont l'usage ne se traduit pas nécessairement par une meilleure rémunération.

Le rapport met aussi en lumière une dynamique extractive plus profonde. Des styles, des voix, des dialectes, des traditions orales et des répertoires visuels sont aspirés dans des corpus mondiaux d'entraînement sans consentement, sans attribution et sans compensation. Le paradoxe est saisissant : des artistes peuvent finir par payer pour utiliser

des outils partiellement entraînés sur des matériaux culturels qui leur ont été pris. Cette dynamique est renforcée par le travail invisible dont dépendent les systèmes d'IA, dont une part importante est effectuée dans des contextes africains sous des conditions précaires. Vu depuis le champ artistique, l'IA n'est donc pas seulement un outil de productivité ; elle constitue aussi un lieu où le travail, les données et la mémoire culturelle sont réorganisés de manière inégale.

Paternité des œuvres, consentement et responsabilité institutionnelle

Les questions de paternité ne disparaissent pas lorsqu'un artiste recourt à l'IA ; elles se complexifient. Lorsqu'une œuvre combine des dessins réalisés à la main, du son enregistré, des images filmées ou des récits issus de communautés avec des contenus générés, l'attribution devient instable. Le contrôle artistique aussi. Les systèmes génératifs peuvent faire écho à des styles, des motifs et des voix préexistants sans reconnaissance explicite, alors même que les normes juridiques relatives au droit d'auteur, aux droits moraux, à la protection des données et au droit à l'image demeurent incertaines dans l'ensemble de la région.

Pour les pratiques ancrées dans les communautés et socialement engagées, l'enjeu est plus aigu encore. Le consentement ne peut pas être réduit à une simple case technique à cocher lorsque les projets mobilisent des photographies, des enregistrements, des récits ou des savoirs locaux partagés dans des relations de confiance. Des personnes peuvent accepter de participer à une œuvre sans saisir pleinement la manière dont des systèmes d'IA peuvent transformer, stocker, faire circuler ou réutiliser leur contribution. Les institutions ont dès lors un rôle singulier. Elles peuvent construire une culture commune de ces enjeux, clarifier un socle minimal d'exigences en matière de transparence et d'attribution, faire office de tampon entre les artistes et les plateformes, et créer des voies par lesquelles les préoccupations puissent être formulées avant que le dommage ne se banalise.

Un écosystème régional fragmenté

Le rapport met en évidence une forte asymétrie dans le paysage régional du financement. Les pays du Golfe investissent massivement dans les infrastructures de l'IA, les institutions de nouveaux médias et les projets numériques de prestige, tandis que de nombreux écosystèmes artistiques en Afrique du Nord et sur le continent continuent de fonctionner avec un soutien spécifique à l'IA très limité. Les financements existants pour les arts numériques prennent rarement en compte les besoins de calcul, les inégalités linguistiques, les coûts d'infrastructure ou les enjeux éthiques propres à l'IA. Il en résulte un terrain inégal où certaines expérimentations gagnent une forte visibilité, tandis que beaucoup d'autres restent sous-dotées, de courte durée ou impossibles à soutenir dans le temps.

Cette asymétrie compte autant sur le plan culturel que matériel. En l'absence de formes de soutien durables, accessibles et ancrées dans les communautés, l'avenir culturel de l'IA risque d'être raconté depuis un nombre restreint de centres, pendant que d'autres mondes

artistiques continuent d'être traités comme des réservoirs de données, d'esthétiques ou de contenus, plutôt que comme des lieux de paternité et de définition des priorités.

Pistes illustratives déjà visibles dans le rapport

Les éléments prospectifs du rapport sont formulés comme des pistes qui émergent de pratiques existantes, et non comme des recommandations ou comme l'esquisse d'un programme. Pour une circulation auprès des organisations artistiques, les pistes les plus utiles sont les suivantes.

Pour les artistes

- Traiter les productions issues de l'IA comme un matériau plutôt que comme une œuvre achevée. L'acte créatif réside souvent dans le fait d'éditer, d'agencer, de traduire, de mettre en scène et de recadrer ce que le système produit, y compris ses erreurs et ses absences.
- Travailler la langue comme une interface artistique. Les prompts, la friction dialectale, la traduction et l'instabilité des écritures peuvent devenir des composantes de la composition plutôt que des problèmes à dissimuler.
- Constituer, lorsque c'est possible, des corpus de départ ancrés localement. De petites archives, des matériaux conservés au sein des communautés et des approches à faibles volumes de données peuvent déplacer l'usage de l'IA, en l'éloignant d'une consommation passive de modèles globaux pour l'orienter vers une fabrication située.
- Faire des festivals, des labs et des communautés de pairs des infrastructures de production. Ces espaces partagés abaissent déjà les barrières, favorisent la circulation des techniques et soutiennent la discussion critique là où le soutien formel demeure faible.

Pour les organisations artistiques

- Documenter ce qui se fait déjà. Cartographier les outils, les flux de travail, les points de rupture et les questions éthiques récurrentes au sein d'un réseau artistique peut devenir une ressource institutionnelle durable.
- Mettre en place un soutien partagé, même modeste. Un accès de base à des comptes, à des équipements, à la connectivité, à un espace de travail et à une culture commune des enjeux peut rendre l'expérimentation plus réaliste, sans exiger un laboratoire technique complet.
- Traiter la langue et le consentement comme des contraintes de conception. Une facilitation multilingue, une attention portée aux dialectes et aux systèmes d'écriture, ainsi que des pratiques claires en matière d'attribution, d'usage des données et de compréhension effective par les communautés concernées devraient être intégrées à la programmation dès le départ.

- Accueillir le dialogue qui manque souvent ailleurs. Réunir dans un même espace des artistes, des technologues, des juristes et des bailleurs peut réduire l'isolement et clarifier l'incertitude.

Rôles possibles pour les organisations artistiques

Les organisations qui travaillent depuis des positions socialement engagées, ancrées dans les communautés ou centrées sur les artistes peuvent fonctionner moins comme des vitrines technologiques que comme des infrastructures institutionnelles de soin et de médiation. Le rapport identifie quatre rôles particulièrement pertinents :

- Un pôle d'écoute, où artistes, techniciens et partenaires locaux peuvent décrire leurs expériences de l'IA dans leurs propres mots.
- Un laboratoire d'expérimentation attentive, où de petits groupes testent des outils dans des conditions façonnées par le consentement, la transparence et l'intention artistique.
- Un pont entre la pratique et les conversations de gouvernance, qui traduit les préoccupations artistiques dans un langage audible pour les bailleurs, les régulateurs et les acteurs technologiques.
- Un point de repère pour les questions éthiques, en particulier autour de la paternité, du consentement et de l'usage de matériaux issus des communautés.

Vers des avènements technologiques dignes

Le rapport se clôt sur l'idée d'avènements technologiques dignes. Dans cette perspective, la dignité n'a rien de rhétorique. Elle désigne un ensemble de conditions pratiques : les artistes comprennent ce que fait un outil et d'où proviennent ses données ou matériaux d'entraînement ; les communautés conservent le droit de refuser ; la diversité linguistique est traitée comme une exigence de conception ; l'expérimentation ne l'emporte pas sur la sécurité, la reconnaissance ou la durabilité ; et les institutions disposent d'une capacité organisationnelle et technique suffisante pour soutenir le travail sans déléguer chaque décision à des plateformes extérieures.

Une séquence pour l'apprentissage institutionnel

Le rapport dégage également une séquence par laquelle les institutions peuvent passer de l'observation à une pratique ancrée, sans transformer ce travail en stratégie rigide :

- Comprendre le terrain. Cartographier la manière dont les artistes rencontrent réellement l'IA, les outils auxquels ils ont accès, les points où l'infrastructure fait défaut et les peurs ou les espoirs qui traversent le plus fortement la pratique quotidienne.

- Traduire cette compréhension dans un langage partagé. Nommer les principaux risques et les principales possibilités dans des termes qui aient du sens pour les artistes, les producteurs, les techniciens et les bailleurs.
- Co-concevoir des repères pratiques. Élaborer des principes clairs et des procédures simples en matière de consentement, d'usage des données, de paternité et d'attribution, capables de fonctionner sous des contraintes réelles.
- Mettre les idées à l'épreuve dans de petites expérimentations soigneusement cadrées. Des résidences courtes, des labs ou des projets collaboratifs peuvent servir d'espaces d'essai où les outils, l'éthique et les questions artistiques évoluent ensemble.
- Consolider les apprentissages. Documenter les réussites et les échecs, les partager avec des pairs et maintenir les cadres d'action ancrés dans la pratique vécue plutôt que dans des idéaux abstraits.

Cette séquence ne transforme pas le rapport en feuille de route. Elle désigne un chemin concret par lequel l'IA peut devenir moins une force extérieure qu'un médium négocié, façonné par les artistes et les communautés.

Dans ces conditions, l'IA devient un instrument parmi d'autres dans la boîte à outils culturelle. Elle peut contribuer à la restauration, à la traduction, à la composition, à la documentation et à l'expérimentation, mais elle ne détermine ni ce qui compte comme art de valeur, ni quelles mémoires importent, ni quelles langues méritent de survivre sous forme numérique. Pour les organisations artistiques, c'est là le constat le plus important du rapport. L'avenir de l'IA dans les arts sera façonné non seulement par les modèles et les plateformes, mais aussi par les institutions, les publics et les communautés créatives qui décident de la manière dont ces systèmes sont reçus, contestés et retravaillés.

Cette étude est rédigée par le lauréat du programme, qui conserve l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur son contenu, et est publiée sous une licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0. Les opinions et conclusions exprimées sont uniquement celles de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement celles de L'Art Rue ou de la Fondation Mozilla. L'auteur est responsable de l'exactitude des informations présentées ainsi que du respect des normes d'originalité, notamment quant à l'utilisation appropriée et à la reconnaissance de toutes les sources et ressources utilisées.