Une ressource publiée sur tmnlab.com

IA et création artistique : deux publications et des ressources

Posted on 19 mars 2026 by Bénédicte Chipault

À l'heure où l'intelligence artificielle transforme en profondeur les pratiques artistiques, les acteurs du secteur culturel découvrent de nouveaux outils et de nouvelles formes d'expression. Cependant, elle soulève de nombreuses questions, notamment d'éthiques et d'uniformisation. Pour mieux comprendre ces transformations, nous vous proposons de parcourir deux ressources autour de l'IA et la création artistique.

L'impact de l'IA sur la création artistique à l'échelle internationale

« ***Intelligence artificielle et création : enjeux et pratiques***« , un projet porté par les **Villes créatives de l'UNESCO** et soutenu par la **Commission Nationale Française pour l'UNESCO** et le **Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères**. C'est un projet international issu d'une collaboration entre plusieurs villes du réseau des industries culturelles et créatives, dont Angoulême, Casablanca, Cannes, Enghien-les-Bains, La Havane, Lyon, Montréal, Mumbai, Potsdam, Québec et Toulouse.

Cette publication est structurée autour de quatre domaines : cinéma, littérature, musique et arts numériques. Elle propose une analyse critique et prospective de l'impact de l'intelligence artificielle sur la création en croisant contributions d'experts, chercheurs et artistes à l'échelle internationale.

Consultez le livre numérique en ligne

Intelligence_Artificielle_et_Creation_N1_2025_LDTélécharger

IA générative et création artistique : enjeux, usages et

appropriation critique

La deuxième ressource est le rapport « ***IA générative et création artistique*** » du groupe 3 de la session 2024-2025 du **Cycle des Hautes Etudes de la Culture (CHEC)**. Répartis en plusieurs groupes qui reflètent divers parcours et fonctions, les auditeurs du CHEC ont mené un travail collectif encadré par un référent autour du sujet : **“Identités, altérités : quels enjeux pour la culture ?”**.

Le groupe 3 accompagné par leur référent **Frank Madlener**, directeur de l’IRCAM, s’est appuyé sur une veille académique, des entretiens et des expérimentations, pour analyser les effets des IA génératives sur la création : évolution du rôle de l’artiste, co-création, enjeux éthiques, risques d’uniformisation et dépendance aux plateformes.

Le rapport plaide pour une appropriation critique de ces outils, c’est-à-dire avoir une meilleure compréhension de leurs limites et structurer l’apprentissage, afin de préserver la diversité culturelle. Il est décliné en plusieurs formats générés par IA et accessibles via le QR code figurant dans le rapport et dans sa synthèse.

Consultez le rapport du CHEC en ligne

Rapport du groupe 3 du CHEC 24-25 – IA générative et création artistiqueTélécharger

Autres ressources pertinentes

Lors des journées Chaillot augmenté x Rencontre TMNlab 2025 nous avons exploré les liens entre arts vivants et numérique avec deux focus sur l’IA. Nous vous proposons de parcourir à nouveau les ressources produites lors de cet événement qui a permis d’explorer les pratiques émergentes et les enjeux transversaux autour du spectacle vivant et son appropriation des environnements numériques.

> Entraîner une IA sur un corpus artistique : « Il y a une vraie collaboration entre un être vivant, sensible, et une technologie » Tammara Leites

> Technologies, création et prospectives | « L’important, c’est de faire tout ce que l’industrie n’a pas prévu. » Adelin Schweitzer

> [Chaillot augmenté x Rencontre TMNlab 2025] Treize tables-rondes et keynote pour

explorer les arts vivants et les environnements numériques

[Chaillot augmenté x Rencontre TMNlab 2025] Plongée sonore au cœur des mutations numériques du spectacle vivant avec Chrystèle Bazin