

PROJETS CULTURELS ET ARTISTIQUES AVEC L'IA

Rechercher, comprendre, conceptualiser, visualiser, développer et produire des projets complexes avec l'intelligence artificielle

Format : un jour et demi. 12 h d'atelier pratique, réparties entre une après-midi et une journée complète, plus un temps de conseil ouvert et facultatif en fin d'après-midi le vendredi, pendant le déjeuner du samedi et en fin de journée.

Transfrontalier : au Museu de l'Empordà (Figueres), l'atelier sera bilingue catalan-castillan ; au Musée d'art moderne de Céret, en français.

INFORMATIONS PRATIQUES

Langue : bilingue catalan-castillan

Dates : vendredi 30 et samedi 31 octobre

Lieu : Museu de l'Empordà (Figueres)

Horaires : VE 15 h – 19 h · SA 10 h – 19 h

Jauge maximale : 15 places

Prix : 125 € (déjeuner du samedi inclus)

Langue : français

Dates : vendredi 6 et samedi 7 novembre

Lieu : Musée d'art moderne de Céret

Horaires : VE 14 h – 18 h · SA 10 h – 19 h

Jauge maximale : 15 places

Prix : 125 € (déjeuner du samedi inclus)

QU'EST-CE QUE CET ATELIER

L'objectif de l'atelier est d'apprendre à utiliser les outils d'IA pour mieux rechercher, développer et conceptualiser des idées, organiser la documentation, planifier des exécutions simples et complexes, prévisualiser avant de produire, accélérer la préproduction, chercher des financements, demander et justifier des subventions, gérer la bureaucratie et communiquer avec clarté.

Une bonne partie du travail artistique et culturel n'est pas consacrée au cœur des projets, mais à tout ce qui les entoure : demandes et justifications de subventions, mémoires, fiches techniques, budgets, coordination avec des professionnels, des équipes de travail, des équipements et des institutions, stratégies de communication et relations avec les médias, etc. Même la recherche, l'archivage et le classement des références, qui sont le cœur de nombreux projets, impliquent des heures de travail mécanique. L'atelier concentre les outils d'IA sur ce type de tâches.

Le grand objectif de l'atelier est de gagner du temps et de l'efficacité pour les consacrer à ce qui compte : nous construirons des systèmes personnalisés avec des objectifs concrets pour chaque participant·e, qui continueront à fonctionner après l'atelier, et nous établirons une méthode simple pour continuer à apprendre et à se mettre à jour quand les outils changent.

À QUI S'ADRESSE-T-IL

Artistes, créateur·rice·s et penseur·se·s de toutes disciplines et de tous formats, commissaires, producteur·rice·s, éditeur·rice·s et traducteur·rice·s, gestionnaires culturel·le·s, journalistes et communicant·e·s, etc., qui souhaitent intégrer l'intelligence artificielle à leur flux de travail dans une perspective critique, en conservant leur voix, leur jugement et leur autonomie.

L'atelier est pensé pour les professionnel·le·s indépendant·e·s, les profils hybrides créatifs-techniques et les petits studios, avec des niveaux de familiarité technique variés : il convient aux utilisateur·rice·s débutant·e·s des outils d'IA et apporte aussi de la profondeur à celles et ceux qui les utilisent déjà.

PORTÉE

L'atelier parcourt cinq phases de la vie d'un projet : recherche, conceptualisation, prévisualisation, préproduction et gestion (appels à projets, financement, justification et communication).

L'image et la vidéo sont travaillées jusqu'au niveau requis par un dossier, un *pitch* ou une présentation, et la 3D comme outil de prévisualisation et de communication.

CE QUE VOUS CONSTRUIREZ PENDANT L'ATELIER

- Un assistant d'IA configuré avec vos instructions et votre type de projet, et une *skill* avec votre manière de travailler, utilisable dans n'importe quel projet.
- Un carnet de recherche de votre projet avec vos propres sources, qui répond à partir d'elles et cite d'où vient chaque chose.
- Un outil personnel en état de marche : p. ex. calculateur de budget, plan de salle, calcul de *mapping* ou de capteurs, tableau d'appels à projets, ou ce que demande votre pratique.
- Une première série visuelle d'un projet personnel, avec l'œuvre située dans un espace réel.
- Et, surtout, des méthodes et des connaissances pour configurer, gouverner et automatiser l'IA de manière libre et autonome, sans dépendre d'outils en particulier.

CE QUE VOUS RECEVREZ À LA FIN : KIT DE RESSOURCES

- Bibliothèque d'assistants prête à copier et à adapter, pour la pratique artistique et pour la gestion culturelle : dossier de projet, lecteur d'appels à projets, recherche curatoriale, direction artistique, fiche technique, communication, budget et orientation juridique.
- Portefeuille de *prompts* organisé par tâche et par modèle, avec des critères sur quand utiliser chacun.
- Gabarits de structure pour la documentation, les *briefings* et les fiches techniques.
- *Skill* de base adaptable à tout projet.
- Carte commentée et à jour des outils gratuits du secteur.
- *Checklist* juridique à jour de la réglementation européenne sur l'IA applicable à la date de l'atelier, avec un assistant pour continuer à la consulter.
- Liens et guide bref d'outils de 3D générative pour continuer à explorer.

MÉTHODOLOGIE

Chaque participant·e doit apporter un projet réel sur lequel travailler les exercices, même s'il en est au stade des idées ou s'il est déjà terminé : la compréhension et la mémorisation s'améliorent quand la pratique s'applique à un défi personnel.

Chaque bloc combine une explication brève et une application immédiate. Les exercices ont un double énoncé : une version orientée vers les pratiques artistiques et une autre vers la gestion de projets et la programmation culturelle. Ainsi, chaque profil travaille à partir de situations qui correspondent à sa réalité et lui sont utiles. Tout ce qui est travaillé s'applique le jour même au projet de chaque participant·e.

Quelques jours avant l'atelier, nous enverrons aux participant·e·s les instructions d'inscription aux plateformes numériques gratuites que nous utiliserons, ainsi qu'un bref questionnaire sur leur pratique et leur projet de travail.

Équipement : il est nécessaire d'apporter un ordinateur portable (Windows ou macOS) avec un navigateur à jour. Il n'est pas possible de suivre l'atelier avec une tablette ou un téléphone.

OUTILS

Modèles de langage : Claude, ChatGPT, Gemini, Perplexity, avec un rapide coup d'œil à d'autres modèles et aux modèles ouverts.

Recherche : Gemini Notebook (anciennement NotebookLM), projets de Claude et de ChatGPT et fonctions de recherche avancée.

Image et vidéo : Google Flow avec Nano Banana et Veo, ChatGPT, Midjourney, Kling, Seedance, Hailuo ou d'autres, selon les nouveautés du moment.

Construction et automatisation : Claude Artifacts, *Skills* de Claude et de Gemini (anciennement *Gems*), Claude Cowork, ChatGPT Work, Canvas de Gemini, Google AI Studio, extensions et assistants de navigateur, avec un coup d'œil aux environnements de code comme Claude Code, Codex ou Antigravity.

Prévisualisation 3D : SAM 3D de Meta, Meshy, Tripo et similaires.

La majeure partie de l'atelier peut être suivie avec les offres gratuites des outils. Certains, comme Midjourney ou Claude Cowork, ne fonctionnent que sur abonnement et seront montrés en démonstration. Celles et ceux qui ont des abonnements payants pourront en tirer parti, et pendant l'atelier nous verrons pour quels usages concrets il vaut la peine de payer et pour lesquels l'offre gratuite suffit déjà.

PROGRAMME

SESSION 1. VENDREDI APRÈS-MIDI : FONDAMENTAUX ET PREMIER SYSTÈME

Bloc 1. Ce que l'IA fait bien dans un processus créatif

Un tour d'horizon pratique des endroits où travailler avec l'IA fonctionne bien et de ceux où votre jugement reste maître. L'IA peut se tromper, tomber dans le générique et fonctionner moins bien si elle ne connaît pas votre contexte. Apprendre à le détecter et à le corriger fait partie de la méthode. Sur cette base, chaque participant·e identifie ses propres points de friction : où il ou elle perd du temps, où ça bloque, quelle partie du travail l'éloigne de la création. Cette carte est l'index personnel de l'atelier et tout ce qui suit s'y rattache.

Bloc 2. S'orienter : interfaces, gratuit ou payant, raccourcis, voix et navigateur

Nous commençons par le plus pratique : réglages, raccourcis et fonctions qui font gagner du temps. Comment s'orienter dans une interface, choisir le bon modèle et savoir ce qu'apporte une offre payante par rapport à l'offre gratuite ; préférences, langue, mémoire, historique, projets et raccourcis clavier ; dictée et conversation pour penser à voix haute et transformer une idée parlée en matériau de travail ; l'IA dans le navigateur : des assistants qui travaillent sur la page ouverte pour lire des appels à projets, comparer des aides, résumer des fiches ou extraire des données d'un catalogue. Et une méthode pour apprendre n'importe quel nouvel outil sans avoir à l'étudier par cœur : explorer, essayer, comparer et décider lequel convient à votre projet.

Bloc 3. Prompting, contexte, mémoire et instructions système

Comment un modèle se comporte et comment on le gouverne : différence entre *prompt*, contexte, mémoire et instructions système. Anatomie d'une bonne instruction et usage du *méta-prompt*. Des gabarits de structure sont remis pour travailler directement sur le projet.

Bloc 4. Assistants personnalisés : les projets

Passer de la consigne simple à un système qui la porte déjà en lui : instructions persistantes, mémoire contextuelle et spécialisation, avec des notes de contexte, des fichiers de référence et des consignes de réponse pour que l'assistant ne reparte pas de zéro à chaque fois. On travaille avec les projets de Claude et de ChatGPT, qui se configurent en langage naturel (ce qu'il sait, comment il répond et quels documents il doit consulter) et qui, avec les fichiers de référence ajoutés, peuvent déjà travailler avec ce contexte. Un assistant converse avec vous, lit, rédige, recherche et conseille à partir de votre matériel. Chaque participant·e en construit un pour son projet.

SESSION 2. JOURNÉE COMPLÈTE : RECHERCHER, CONSTRUIRE, VISUALISER

Bloc 5. Recherche et documentation

Les processus les plus chronophages : lecture de cahiers des charges et de règlements d'appels à projets, préparation de mémoires, documentation pour les demandes et les justifications, et recherche curatoriale avec le carnet de recherche du projet. Avec un exercice d'ingénierie inverse créative : analyser une œuvre, une image ou un texte pour en reconstruire la structure, l'intention et la logique interne, et en tirer une méthodologie applicable à son propre projet.

Bloc 6. Fabriquez-vous l'outil qui vous manque

Tout le monde a un tableur à moitié fait, un carnet de formules et une méthode personnelle que personne d'autre ne connaît. Ce bloc systématise tout cela. La différence avec l'assistant : ici, nous construisons un outil avec des champs, des boutons et des résultats, utilisable par quelqu'un qui ne connaît rien à l'IA. L'assistant interprète ; l'outil exécute une tâche précise. On décrit ce qu'il faut et on en construit une première version. On l'affine ensuite dans la même conversation jusqu'à ce qu'il s'ajuste à votre manière de travailler. On travaille avec Claude Artifacts et Google AI Studio, avec des pages HTML simples pour perdre la peur du code. Le bloc se clôt par un tour rapide des autres outils du marché et des alternatives gratuites.

Bloc 7. Skills, Work et Cowork : de l'assistant à l'agent

Skills. Des instructions réutilisables empaquetées dans un dossier : critères d'écriture, gabarits de fiche technique et format de dossier. On les construit une fois et le modèle les charge quand il travaille sur un de vos projets. Expliquer votre contexte cesse d'être une tâche quotidienne. On la construit à partir de l'assistant du bloc 4 : ce qui relève de votre manière de travailler passe dans une *skill*. Les *Gems* de Gemini évoluent vers ce même format.

Agents. Des environnements comme ChatGPT Work ou Claude Cowork, où l'IA travaille sur votre matériel et livre des tâches terminées. On compare ce que fait chacun et lequel convient selon l'endroit où se trouve votre matériel.

Permissions et contrôle. Le revers, posément : quelles permissions vous accordez, ce qu'un agent ayant accès à vos dossiers peut lire et modifier, comment vérifier ce qu'il fait avant de l'accepter et comment garder le contrôle sur ce qui sort de votre machine.

Bloc 8. Visualisation d'espaces, cohérence visuelle et 3D

Utiliser l'IA pour voir une installation avant de la produire. L'objectif est de représenter des concepts spatiaux, d'explorer des variations de direction artistique et de préparer du matériel visuel pour le *pitching*, le dossier et les appels à projets. Des images aux décisions visuelles : à partir d'une image de l'œuvre et d'une photographie de l'espace, transformer des références en décisions sur l'échelle, la lumière, le parcours, les matériaux et les limites de production. Avec des types de *prompts* pour prévisualiser et un petit outil ou une *skill* pour des cas précis. Le bloc se clôt par un bref regard sur la 3D générative : des outils de navigateur qui isolent un objet d'une photographie, en obtiennent un volume approximatif ou génèrent des formes simples à partir de texte pour une maquette rapide.

Bloc 9. Où vit votre matériel : local ou cloud, modèles ouverts et réglementation

Ce qui change quand on travaille en local ou dans le cloud, et avec des modèles ouverts ou commerciaux : confidentialité, droits sur le matériel que vous téléversez, coût et dépendance à une plateforme. Tour d'horizon des obligations de la réglementation européenne sur l'IA qui concernent la création et la gestion culturelle (transparence, étiquetage des contenus générés, droits d'auteur et données personnelles), enregistrement du processus créatif avec les certificats de contenu (C2PA) et bonnes pratiques pour travailler avec l'IA de manière responsable. C'est la base de la *checklist* juridique du kit.

Clôture

Ce que vous emportez, ce que vous avez construit et quelle est votre prochaine étape : plan personnel à trente jours.

Conseil ouvert et facultatif pour celles et ceux qui peuvent rester. À la fin, les participant·e·s reçoivent le kit de ressources.

LA FORMATRICE

Henriette Martínez est consultante en IA appliquée à l'audiovisuel et directrice de projets mediaspace, avec plus de 30 ans de création de contenus pour des expositions, des musées et des espaces immersifs. Parmi ses travaux, l'exposition permanente du CERN, le pavillon de la Mobilité de l'Expo 2020 de Dubaï et Galáctica (CEFCA), ainsi que des *showrooms* et des *motor shows* pour de grandes marques. Elle a commencé à la réalisation, est passée à la direction de projets de grand format et dirige et conseille aujourd'hui des équipes créatives et de production – un tour complet qui lui permet de lire un projet en entier : l'idée, la salle et ce dont chaque profil a besoin pour avancer. Elle a dirigé l'audit transversal d'adoption de l'IA d'une société de production de 60 personnes et accompagne cette adoption avec discernement, équipe par équipe.

ORGANISATION

Cet atelier est une collaboration entre le Museu de l'Empordà, le Musée d'art moderne de Céret, Telenoika et Les antípodes.