

UN PROJET D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS QUI QUESTIONNE
L'ÉTHIQUE ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

OK MILA

N°06 · IA ET CRÉATIVITÉ



Editrice, rédactrice et co-fondatrice du projet

Cassi Ninja (Tapage Studio)

Co-fondatrice du projet

Alyssia Ricci

Mise en page du mag papier

Gaëlle Defeyt (Gilda Fêlée)

Mise en page mag online

Cassi Ninja

Charte graphique

François d'Alcamo

Communication et réseaux sociaux

Anne-Sophie Skit

Journaliste podcast et voix off

Julie Mouvet

Réalisateur et monteur vidéo

**Francisco Luzemo
(Hiola Films)**

Réalisateur et monteur podcast

**Marius Adam
(MadSound)**

Relectrice

Elisabeth Bois d'Enghien

OK MILA

CE PROJET EST RENDU POSSIBLE GRÂCE AU CSEM, LE CONSEIL
SUPÉRIEUR DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

OK MILA A ÉTÉ CRÉÉ PAR TAPAGE STUDIO-
HELLO@TAPAGE.STUDIO - WWW.TAPAGE.STUDIO

EDITO

Cassi Ninja

C'est moi, Cassi Ninja, qui reprends la plume pour cet édito (enfin, presque). J'avais signé le tout premier numéro, et je trouvais ça amusant de boucler la boucle avec ce dernier. Sauf qu'ici, je vais faire un pas de côté : plutôt que d'écrire "à l'ancienne", j'ai décidé de laisser ChatGPT s'inviter beaucoup plus franchement dans le processus.

Depuis le début d'OK Mila, j'ai utilisé l'IA comme partenaire de travail : un coup de main pour structurer, organiser, clarifier. Mais j'ai toujours écrit, formulé, injecté ma voix, parce que c'est ce que j'aime. Cette fois, j'ai eu envie de tester l'inverse : lâcher prise, donner mes idées, mes intuitions, et voir ce que l'IA en fait. Un numéro écrit presque "à quatre mains", où ma patte sera minimale, du moins, au départ.

Pourquoi ? Parce que ce numéro a une couleur particulière. J'ai demandé à une vingtaine d'artistes de me parler de leur rapport à l'IA dans leurs processus créatifs : leurs enthousiasmes, leurs doutes, leurs expérimentations, parfois leurs résistances. J'avais envie de restituer cette matière en laissant aussi une IA en faire la synthèse. Comme un miroir double : artistes et machines, regards croisés.

Alors voilà, vous lisez en ce moment un texte qui est passé entre les circuits d'une IA. Vais-je résister à la tentation d'y retoucher ? Vais-je trahir mon propre protocole en reprenant la main ? Vous le découvrirez à la fin, car cette fois il y aura aussi un édito de sortie, pour raconter ce qu'il s'est vraiment passé.

En attendant, bonne lecture !



Les entretiens n'ont pas été menés de manière classique autour d'un café et/ou d'un micro. Les artistes et créatifs-ves ont répondu à distance, par écrit, parfois en messages vocaux, souvent entre deux projets ou deux résidences. Les caractères pour le mag papier étant limités, une présentation de chacun et chacune des artistes est dispo sur notre Instagram, héhé. À partir de toutes leurs réponses, et dans la continuité de la démarche expliquée dans l'édito, j'ai donc demandé à ChatGPT (appelons le 'Chatty') de m'aider à structurer l'ensemble (apparemment, donc, en 5 points).

1. RETOURS D'EXPÉRIENCES

Impossible de résumer une seule façon d'utiliser l'intelligence artificielle. Pour les artistes rencontré-es, l'IA est tour à tour complice, outil de dépannage, terrain d'expérimentation ou partenaire un peu capricieux. Entre curiosité, contrainte, et plaisir, leurs pratiques dessinent un panorama à la fois multiple et cohérent : celui d'une génération qui teste, bricole, détourne.

- **L'outil comme prolongement créatif**

Pour certain-es, l'IA ouvre des champs qui étaient tout simplement inaccessibles. Caroline Prévinaire, productrice et autrice pour [LVDT Studio](#), raconte avoir utilisé l'IA pour écrire et composer des chansons pour son podcast [Contes des Fées](#) : *"Je ne suis pas musicienne, je ne sais pas écrire des chansons, et encore moins des bonnes. Là, en un coup, ce champ devenait possible."* L'outil devient alors un prolongement de la pensée créative, un tremplin. Mais il ne remplace pas les métiers : au contraire, les morceaux générés ont ensuite été rejoués, enregistrés, mixés. *"Ça a créé du travail"*, insiste-t-elle.

Même constat chez Roberto aka [Royal Caniche](#) : *"Ça faisait des années que j'avais envie de me lancer dans la musique, mais ce qui m'a vraiment permis de franchir le cap, c'est l'arrivée des outils d'IA pour créer mes visuels. Organiser un clip vidéo, ça demande beaucoup d'énergie, du temps, un budget important, parfois des figurants, un casting... bref, tout un dispositif que je n'avais pas les moyens de mettre en place, surtout en débutant, sans maison de disque derrière moi. Et si un jour ça décolle, je veux revenir à des humains."* Pour ces artistes, l'IA agit comme un accélérateur d'accès : elle rend possible un projet là où les conditions de production, elles, restent précaires.

- **Le laboratoire : explorer sans garantie**

Pour certain-es, l'IA devient un véritable terrain d'expérimentation — entre recherche artistique, curiosité technologique et réflexion critique. Le photographe et vidéaste [Rino Noviello](#) en a fait l'expérience dès 2022 avec sa série *Bienvenue en Entropie*, créée avec DALL-E : *"C'était une série de photographies d'anticipation générées par IA, qui nous plongeaient dans un futur très proche, à la frontière entre réalité et fiction. L'idée, c'était de documenter par l'image des solutions de géo-ingénierie — injection de soufre dans la stratosphère, placement d'un immense parasol dans l'espace, ou encore déclenchement d'une fausse éruption volcanique... des idées complètement folles, symptomatiques du technosolutionnisme. Et ça, sans IA, je n'aurais jamais pu le mettre en image."*

Paradoxe assumé : c'est grâce à la technologie qu'il a pu en critiquer les dérives. Ce travail visuel, exposé à l'époque, reste pour lui une manière d'interroger notre rapport à la technique : *"Les images portent encore la touche très reconnaissable de DALL·E. Si je les régénérerais aujourd'hui, le résultat serait tout autre. C'est aussi ça, l'IA : un médium éphémère."*

Même esprit d'expérimentation chez Naïm Baddich, directeur artistique du studio créatif Saru Saru, qui l'intègre dès le début : *"Je l'intègre dès les premières phases de préparation, de recherche et parfois de conception. D'abord pour cartographier un univers culturel, tester une stratégie, appliquer la méthodologie de travail que j'ai apprise à l'IA, répertorier ce qui a déjà été fait. Ensuite, pour prototyper des idées, c'est toujours plus rapide que si je devais tester des choses et découvrir que finalement ça ne marche pas. Enfin, pour tester des variations qui marcheraient mieux à des contraintes de production par exemple."*

Manu Di Martino, artiste transmedia visuel et chorégraphe belge, l'a expérimenté surtout pour le son : *"J'ai testé des IA comme Suno pour des essais de bandes son. Ce n'est pas encore public, mais ça m'aide à affiner ce que je veux dire à un compositeur, à traduire des idées que je ne saurais pas encore formuler autrement."*

Luc Hanneuse, fabmanager au FabLab UniLaSalle, s'en sert avec un regard d'ingénieur curieux : *"Je détourne les outils pour voir comment ils réagissent, où ils se trompent. C'est une manière d'apprendre en les piégeant un peu. Certains génèrent des images ou vidéos que je n'aurais jamais pu réaliser autrement."*

Serge "Snooba", DJ et artisan sonore, en a une approche très concrète, presque artisanale : *"Je l'utilise avec intérêt et curiosité pour mes couvertures d'épisodes de mix radiophoniques ou pour illustrer mes podcasts. Comme je n'ai pas les compétences Photoshop, l'IA m'aide à aller plus loin que les formats tout faits. C'est du chipotage créatif, mais ça m'amuse."*

Et puis il y a cet artiste hybride (qui ne souhaite pas être diffusé) a fait de l'IA le prolongement direct de ses sculptures. À partir de ses photographies de cartons recyclés, il compose des images hybrides : *"Je garde la trace de tout ce que j'y injecte. Mon but, c'est de conserver ma singularité et d'éviter le pillage inconscient. L'IA, c'est grisant, mais aussi inquiétant."* Chez eux, la machine devient un laboratoire artistique, un espace de test et d'erreur, un miroir de la pratique qui oscille entre fascination et vigilance.

- **L'usage raisonné : entre prudence et réflexivité**

Certain-es créatif-ves adoptent un rapport beaucoup plus mesuré à la machine. Charlotte Thibaut, illustratrice et graphiste, l'utilise à la marge, pour ce qu'elle appelle "le sale boulot" : *"Je peux m'en servir pour la mise en page d'un dossier, mais pas pour la création. Hors de question. Le temps de réflexion fait partie du projet."*

Même prudence chez Gilda Fêlée aka Gaëlle, illustratrice : *"Je n'ai jamais utilisé l'IA pour la création d'image en tant que telle, plutôt parfois pour me sortir de la page blanche. Par exemple, si je ne trouve pas de photo d'inspiration pour une position, une posture, l'IA me permet d'avoir un modèle de dessin juste. J'y fais aussi appel si j'ai besoin d'une citation de référence que je ne trouve plus. Je l'ai déjà utilisé aussi pour m'aider à peaufiner un texte de présentation pour un appel à candidature, histoire d'éviter les éléments redondants et les fautes. C'est comme si je faisais relire mon travail par quelqu'un d'extérieur et d'impartial."*

- **L'IA comme assistant technique**

Et puis il y a celles et ceux qui l'utilisent comme une collaboratrice silencieuse : pas pour créer, mais pour mieux comprendre. Stephanie Halfon, scénariste et réalisatrice, en parle comme d'un assistant de documentation. *"Quand j'écris une scène d'opération vétérinaire ou d'architecture, l'IA m'aide à comprendre les gestes, le vocabulaire, les contraintes techniques. Avant, j'aurais dû appeler des pros, trouver un-e expert-e, assister à une intervention... Aujourd'hui, elle me fait gagner ce temps-là. Mais je garde la recherche humaine pour le fond."*

Elle l'utilise aussi pour débloquer des passages de scénario, tester des dialogues ou éclaircir une idée technique : *"C'est un peu comme discuter avec une co-autrice absente. Parfois ça marche, parfois c'est nul, mais ça permet de relancer la machine."* Chez Stéphanie, l'IA devient une assistante technique de terrain, capable d'expliquer, d'analyser, d'informer mais pas d'inventer.

2. INTENTION, ÉMOTION, HUMANITÉ : ENTRE INTUITION ET PROBABILITÉ

"Pour moi, la différence fondamentale entre la créativité humaine et celle d'une intelligence artificielle, c'est l'intention. Chez l'humain, la création vient d'un élan intérieur : on crée parce qu'on en a envie, parce qu'on a quelque chose à dire, à partager, à transformer. Même quand c'est spontané, ça reste lié à une expérience vécue, à des émotions, à un contexte culturel ou personnel." — **Rino NovIELLO photographe, vidéaste et formateur**

"L'IA n'a aucune volonté propre. Au maximum de son entraînement, l'IA pourrait imiter le résultat de cet acte avec un grand mimétisme mais pour moi, jamais on ne pourra parler de création vu que d'une certaine façon, elle n'a pas eu la volonté de le faire." — **François d'Alcamo, dessinateur et illustrateur**

Ces mots posent le cœur du débat : qu'est-ce qui fait qu'une œuvre "veut" exister ? L'intention — ce mouvement premier, parfois inexplicable — distingue l'acte créatif de la simple production. Là où l'humain crée à partir d'un manque, d'un vécu ou d'un trouble, la machine ne fait que calculer les probabilités d'une combinaison pertinente. L'artiste fait d'abord l'expérience du doute, du questionnement. Il ou elle accepte le tâtonnement, la surprise, l'inattendu. L'intelligence artificielle, elle, fonctionne à l'inverse : elle calcule, prédit, anticipe. Chaque mot, chaque image qu'elle génère n'est pas le fruit d'une intuition, mais d'une probabilité.

"Si on met dans un chat GPT 'il était un petit navire...', il y a zéro chance sur un million qu'il mette autre chose que qui n'avait jamais navigué. Tandis que moi, être humain, je peux imaginer autre chose à ça. Je suis donc surprenante, je fais des associations qui sortent des sentiers probables." — **Caroline PrévinAIRE productrice et autrice LDVT**

La machine excelle donc dans la prédiction, mais échoue dans la déviation. Elle ne connaît pas le vertige de l'intention, ce moment où l'idée naît sans raison apparente. Pour l'IA, tout a une cause, un contexte, un calcul. Pour l'humain, il y a l'irrationnel, la fulgurance, la trace d'un vécu.

Dans une étude menée par moult·s chercheur·euses (Nicolas E. Neef, Sarah Zabel, Maria Papoli, et Siegmund Otto) qui s'appelle "Drawing the full picture on diverging findings: adjusting the view on the perception of art created by artificial intelligence", on remarque que l'art étiqueté comme étant créé par des humains dans la condition de compétition a été évalué significativement mieux que l'art étiqueté comme humain dans la condition de contrôle. C'est pourquoi les auteur·es affirment que, plutôt que de parler d'un biais négatif envers l'IA, il est plus approprié de parler d'un biais positif envers les humains en présence de l'IA.

D'ailleurs, quand on dit à un public qu'une œuvre a été produite par une IA, les gens la trouvent souvent moins émotive, moins authentique — même si l'image est identique à une œuvre "humaine". L'origine, plus que la forme, influence la perception du sens. Ce n'est pas l'émotion représentée qui compte, mais la croyance en une intention derrière elle. Ce biais révèle quelque chose de profond : nous ne cherchons pas seulement à être émus, nous cherchons **QUI** nous émeut.

"L'IA ne crée pas, elle combine. Elle n'a pas d'enfance, pas de manque, pas de doute, pas d'avis sur la société. L'idée, la direction, l'émotion de départ, ça, c'est toujours moi. Ce qu'elle fait, c'est accélérer la mise en forme d'une vision. Mais une vision sans sens, ça reste du bruit bien présenté." — **Naïm Baddich, fondateur de Saru Saru**

"J'ai ressenti récemment une vraie émotion en écoutant une chanson remontée par IA, cette version m'a fait redécouvrir un morceau qui me touche beaucoup sous un angle qui m'a davantage ému que la version originale. J'ai eu envie de féliciter la personne derrière l'outil qui a été au bout de son idée et qui a posté cette chanson, pas l'IA." — **François d'Alcamo, dessinateur et illustrateur**

"On ne peut même pas comparer l'humain et l'IA : il n'y a pas d'âme. La créativité humaine, ça vient de l'âme, ça vient de la collectivité, ça vient du vécu, ça vient d'une histoire qu'on veut raconter. Évidemment que ça peut émouvoir vu que ça va chercher dans toutes les œuvres artistiques qui ont déjà ému..." — **Charlotte Thibaut, illustratrice**

"Pour moi, l'IA ne sera jamais comparable à la créativité humaine. Pourquoi ? Parce que si on «retire la prise», elle s'arrête net. Elle ne crée pas par elle-même, elle ne vit pas d'élan intérieur ni de désir d'exprimer quelque chose. Elle ne fait que recombinaison, piocher dans ce qu'elle a déjà appris sur internet pour donner le résultat qui semble le plus proche de la demande qu'on lui fait." — **Royal Caniche, artiste visuel**

D'ailleurs, au-delà de l'intention, une autre différence essentielle se joue : celle du rapport à la matière et au temps. Créer, ce n'est pas simplement produire une forme, c'est entrer en relation avec une résistance : celle du corps, de la technique, du matériau. La création, pour toutes les personnes interviewées, c'est un rapport physique au monde. C'est manipuler, découper, effacer, recommencer. C'est sentir la résistance d'un pinceau, la texture d'un son, la fatigue d'un montage. L'intelligence artificielle, elle, produit sans contact, sans friction. Elle crée des images parfaites, des formes lisses, mais sans trace de main, sans hésitation, sans effort visible.

*"Je trouve intéressant ce que ça révèle sur notre manière de créer, mais j'ai besoin de sentir que la main reste là." — **Gilda Fêlée, illustratrice***

Cela me fait penser à un bouquin que j'ai lu (oui, là, c'est moi qui reprend la main) "24/7, le capitalisme à l'assaut du sommeil" de Jonathan Crary. Il y décrit un monde où plus rien n'a le droit de s'interrompre. La nuit, le repos, l'ennui, ces espaces de retrait indispensables à l'imagination, sont colonisés par la logique de production continue. Dans ce régime, l'attention devient une marchandise et la fatigue, une anomalie. L'intelligence artificielle prolonge cette logique dans le champ créatif : elle permet de produire sans pause, sans raté, sans attente. (Je rends la main...)

C'est ce que rappellent aussi plusieurs artistes rencontrés : l'IA fait gagner du temps, mais un temps qu'on ne passe plus à chercher, douter ou expérimenter. Elle lisse les processus au point de risquer d'effacer la part sensible du travail créatif. Créer, c'est donc s'autoriser à ralentir.

3. EFFICACITÉ OU PRÉCARITÉ AUGMENTÉE ?

Ralentir, ça me fait gentiment sourire (coucou, c'est Cassi). On nous dit que l'IA "fait gagner du temps", mais à quoi faire ? Ce temps gagné n'est jamais rendu au repos, à la recherche ou à la réflexion. Il est aussitôt réinvesti dans la production, dans la nécessité de répondre plus vite, d'être présent-e partout, tout le temps. Ralentir devient à la fois un impératif et une contradiction. Le monde culturel et artistique en est une illustration directe.

Le secteur culturel et artistique vit depuis des années (et voyons 2026... BERK) dans un état de tension chronique : budgets instables, appels à projets compétitifs, rémunérations intermittentes, précarisation du statut d'artiste, injonctions à la polyvalence. Vivre de la création aujourd'hui, c'est souvent cumuler : être à la fois auteur·ice, technicien·ne, communicant·e, comptable, community manager et producteur·ice. Dans cet écosystème déjà saturé, l'IA ne surgit pas comme un souffle nouveau, mais comme un outil de survie.

*"Quand t'as pas d'équipe, faut bien se débrouiller. L'IA, c'est juste un coup de pouce. Un outil de terrain." — **Snooba, DJ et artisan sonore***

ELLE MASQUE UNE CRISE DES MOYENS

L'IA pallie les failles du système : elle pallie les manques humains, structurels, financiers. Là où il faudrait des équipes, elle offre des outils. Là où il faudrait du temps, elle propose de l'automatisation. Sous couvert d'innovation, elle masque une crise des moyens. "C'est formidable, l'IA, ça me permet de tout faire seul-e. Sauf que je ne devrais pas tout faire seul-e." Cette phrase, entendue dans plusieurs interviews, résume bien le paradoxe. Le discours sur la polyvalence se confond avec celui de la débrouille : on apprend à coder, à communiquer, à produire, mais rarement parce qu'on le veut. On le fait parce qu'il faut bien que ça tienne.

Le danger, c'est que cette débrouille soit érigée en modèle. Qu'on valorise la "créativité augmentée" sans regarder le prix payé : la surcharge mentale, la dilution des métiers, la disparition des postes.

LA FRACTURE LINGUISTIQUE ET CULTURELLE

La promesse est séduisante : "avec l'IA, tout le monde peut créer". Mais créer avec une IA suppose déjà un capital : matériel, culturel, linguistique, technique. Les générateurs d'images ou de textes ne "remplacent" pas l'apprentissage : ils le déplacent. Il faut savoir quoi demander, comment le formuler, comment interpréter le résultat.

"Elle me permet d'aller plus rapidement, plus loin dans mes idées, et parfois de sortir d'une impasse créative. Mais pour en tirer quelque chose d'intéressant, il faut déjà posséder un vocabulaire riche, une culture visuelle, une sensibilité esthétique, une maîtrise de la technologie — bref, une éducation artistique est indispensable."

— **Princess Prompt, photographe et enseignante**

Pour "parler" à une IA, il faut parler sa langue — souvent l'anglais ou le français, et ses codes esthétiques dominants. Les modèles sont nourris d'images, de textes et de sons majoritairement occidentaux : ils reproduisent les normes d'un monde déjà inégalitaire. L'universalisme de l'outil cache mal ses biais culturels. Les IA traduisent mal les imaginaires locaux, minoritaires, vernaculaires. Un prompt en wallon, en arabe ou en swahili ne produira pas les mêmes images qu'en anglais.

"L'éthique de l'innovation, c'est aussi se demander à qui elle profite. Les outils sont formidables, mais pas neutres. Tout le monde n'a pas les infrastructures, ni la même aisance numérique. Dans les campagnes, dans les milieux moins formés, les IA sont encore des objets étrangers." — **Luc Hanneuse, responsable du FabLab UniLaSalle et artiste numérique**

"Tous ceux qui n'ont pas accès à la technologie, ou qui ne parlent pas la langue dominante des IA — l'anglais. Et plus largement, toutes les cultures non majoritaires. L'IA amplifie le mainstream : sans vigilance, elle peut lisser la diversité au lieu de la nourrir." — **Naïm Baddich, fondateur de Saru Saru**

LE LISSAGE DES IMAGINAIRES

Cette fracture n'est pas seulement linguistique : elle est esthétique et donc, directement liée à une question d'imaginaires. En étant entraînées sur des corpus massifs — largement occidentaux et standardisés — les IA apprennent à reproduire ce qui "marche" : des formes lisibles, spectaculaires, immédiatement reconnaissables. Les plateformes renforcent ce biais en privilégiant les contenus qui performant le mieux (clairs, rapides, émotionnellement efficaces). Résultat : convergence des styles et normalisation du goût. On parle moins d'œuvres que de "contenus", calibrés pour circuler.

Dans cette logique, la diversité devient plus coûteuse : un imaginaire minoritaire "sort du modèle" et perd en visibilité. Le numérique, rappelle la littérature critique contemporaine, n'est pas qu'un outil : il reconfigure notre horizon commun. En d'autres termes, l'IA n'uniformise pas seulement des images, elle installe un régime d'évidence — une manière de voir et d'anticiper — qui tend à lisser les écarts. C'est l'idée d'un "nouvel imaginaire numérique" : la technique ne se contente pas d'illustrer le monde, elle oriente ce que nous jugeons plausible, pertinent, désirable.

Les artistes le constatent dans la pratique : pour éviter l'effet "même résultat que tout le monde", il faut remettre du geste, du contrepoint, du "retravail".

Le risque, souligné dans ces entretiens, est double : mainstreamisation et appauvrissement. D'un côté, la logique d'optimisation pousse vers des esthétiques dominantes. De l'autre, si les modèles s'auto-alimentent de productions déjà générées, on obtient un bouclage qui rétrécit les possibles.

POUR UNE ÉTHIQUE DE L'INNOVATION

Même lorsqu'elle élargit l'accès, l'IA ne garantit pas la reconnaissance. Pour émerger dans le flux, il faut articuler vision, stratégie et technologie, et disposer de relais : réseaux, communication, budgets. Ceux et celles qui maîtrisent ces codes — souvent les mieux formé-es ou les mieux doté-es — restent les principaux bénéficiaires. Cette asymétrie traverse tout le champ artistique. Là où l'IA est censée réduire les inégalités, elle les réorganise : elle donne plus de puissance à celles et ceux qui savent déjà s'en servir. Le discours de "l'accès pour tou·tes" dissimule une forme d'élitisation technique, sociale, informative.

"Les vrais gagnant-es, ce sont celles et ceux qui savent articuler vision, stratégie et technologie. L'IA démocratise les outils, mais pas la reconnaissance." — **Naïm Baddich, fondateur de Saru Saru**

PISTES CONCRÈTES POUR DÉ-LISSER, RÉ-ÉQUILIBRER, ET REDONNER DU TEMPS AU TEMPS

- **Financer le temps long (et arrêter de faire de l'IA un emplâtre budgétaire)**

Si l'IA permet de "gagner du temps", réinvestissons ce temps dans la recherche, les répétitions et la documentation — pas dans la seule production accélérée. Concrètement : lignes budgétaires "temps long" dans les aides (écritures, résidences, documentation), clauses de "non-substitution de postes par outils" dans les conventions, et indicateurs d'évaluation qui valorisent l'exploration et l'itération (pas uniquement le volume de livrables). C'est un levier simple pour ne pas transformer l'IA en cache-misère structurel. (Cadre réglementaire : ces objectifs sont cohérents avec l'approche "risque & finalité" de l'AI Act qui laisse de la marge aux secteurs pour définir des garde-fous adaptés.)

- **Traçabilité & rémunération : exiger des "contenus avec étiquette" + des bases documentées**

Aujourd'hui, quand une image, une chanson ou un texte circule sur Internet, on ne sait presque jamais qui l'a produit, ni comment, ni avec quels outils. Or cette opacité rend impossible toute reconnaissance (artistique, symbolique ou financière). L'idée, c'est de mettre en place une sorte "d'étiquette de traçabilité", un peu comme les labels bio ou les crédits de fin d'un film. On pourrait alors y lire qui a créé ou transformé l'œuvre, quand et avec quel outil, et, si une IA a été utilisée, à quelle étape.

Ce type d'étiquette existe déjà sous le nom de "Content Credentials" (une norme soutenue par Adobe, la BBC, l'AFP, etc.). Elle permet d'afficher les métadonnées d'origine d'un contenu directement dans le fichier. Exemple : une photo d'expo pourrait indiquer "prise par X / retouchée avec IA : Midjourney / 2025".

À cela s'ajoute une autre piste : documenter les bases de données qui servent à entraîner les IA. On appelle ça des "fiches techniques de données" (Datasheets for Datasets) : elles expliquent d'où viennent les images ou les textes utilisés, qui les ont collectés, et à quoi elles servent. Exemple : si un modèle a été nourri d'archives belges, il doit le dire.

- **Passer de la capture au consentement : licences collectives & deals sectoriels**

Le secteur culturel peut pousser des accords où l'entraînement des modèles se fait sur des catalogues sous licence avec rémunération des ayants droit (logique "collective licensing") — des acteurs d'images de stock ont déjà ouvert la voie (génératifs entraînés sur bibliothèques sous licence + schémas de répartition). Cela n'est pas "la" solution, mais c'est une preuve de faisabilité à adapter aux scènes indépendantes, aux labels, aux bibliothèques et aux centres d'archives.

- **Multiplier les IA “situées” : jeux de données pluriels, résidences et communs culturels**

Contre le lissage, il faut de la diversité à la source : financer des corpus locaux (langues minorées, archives de scènes, fonds de radios/centres d'art), des résidences “IA & patrimoine” (création de datasets + documentation), et publier ces corpus sous des licences claires (quand c'est possible) pour nourrir des modèles ouverts, situés et auditables. C'est du technique mais c'est aussi de la politique culturelle : plus les ensembles d'entraînement sont variés et contextualisés, moins les modèles convergent vers les mêmes clichés. La littérature “datasheets/model cards” outille précisément cette démarche.

- **Réguler les vitrines : transparence et options sur les recommandateurs**

Les recommandateurs, ce sont les algorithmes qui décident ce que vous voyez en ligne : les vidéos proposées après celle que vous êtes en train de regarder, les chansons suggérées sur Spotify, les posts qui remontent dans votre fil Instagram ou TikTok. Ils analysent ton comportement (ce que tu likes, regardes, écoutes, commentes, le temps que tu passes sur un contenu...) pour te proposer d'autres contenus “susceptibles de te plaire”.

Le DSA impose déjà aux très grandes plateformes une transparence accrue sur leurs systèmes de recommandation et des options de classement non profilé/chronologique. Pour la culture, revendiquer (et utiliser) ces modes est un moyen concret de desserrer la tenaille de la “mainstreamisation” et de redonner de la visibilité aux esthétiques minorées.

- **Rendre l'IA explicable (au moins un minimum)**

L'AI Act arrive avec des obligations de transparence proportionnées au risque (notamment pour les modèles génériques) : documentation, informations aux utilisateur·ices, reporting. Les institutions culturelles peuvent s'appuyer sur ce cadre pour exiger des fournisseurs d'IA des notices claires (provenance des données, limites, usages déconseillés), et intégrer ces exigences dans leurs achats publics, appels à projets et chartes maisons.

- **Et surtout : éducation critique (technique et éthique)**

Dernière brique — mais centrale autour de 3 grands axes :

- **Compétences de base** (prompter comme intention, lire une *model card*, repérer une *content credential*, comprendre un pipeline audio/vidéo/texte).
- **Culture des données** (consentement, droits, “datasheets” comme réflexe, respect des communs et des minorités linguistiques).
- **Curateurs de signal** (apprendre à paramétrer les recommandateurs, à créer des playlists/éditions éditoriales, à ralentir le flux pour remettre du contexte).

5. ÉDUIQUER À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : APPRENDRE À PENSER LA MACHINE

- **Comprendre avant d'utiliser**

Apprendre à se servir d'une IA, ce n'est pas seulement savoir écrire un bon "prompt" ou maîtriser les bons outils. C'est comprendre ce qu'on manipule : des modèles statistiques entraînés sur des milliards de données, avec leurs angles morts, leurs biais et leurs limites. La plupart des programmes d'AI literacy — qu'ils viennent d'universités, de fablabs ou d'écoles d'art — insistent sur cette idée : l'éducation à l'IA doit d'abord être une éducation à la compréhension.

"Il faut une éducation à l'IA tout court. Je vois beaucoup de jeunes qui sortent des écoles et qui ont un usage dangereux : ils se laissent duper par son semblant d'humanité. L'IA finit par penser à leur place, créativement ou même intellectuellement." — **Caroline Prévinaire productrice et autrice LDVT**

"Je pense qu'il est nécessaire d'interpeller les étudiant·e·s à une éthique d'utilisation. Non seulement par rapport aux autres êtres humains mais surtout par rapport à leur propre démarche de travail. A minima se poser la question : à quel point je laisse la main à telle ou telle IA pour telle ou telle tâche ? me paraît fondamental et d'utilité publique." — **François d'Alcamo, dessinateur et illustrateur**

Former à l'IA, ce n'est donc pas une simple question d'efficacité : c'est donner à chacun·e les moyens de rester maître de son intention, de comprendre ce que l'outil fait, et ce qu'il fait disparaître.

"Former les créatifs à l'IA, c'est les former à penser le prompt comme une intention artistique. L'outil n'est pas neutre, il amplifie ce qu'on y met. Autant savoir ce qu'on y met." — **Naïm Baddich, fondateur de Saru Saru**

- **De la donnée à l'éthique : une culture de la traçabilité**

L'autre pilier, c'est la culture des données. On parle souvent d'IA "créative", mais rarement de ce qu'elle consomme : des bases d'images, de sons, de textes issus de millions d'œuvres humaines, collectées sans transparence. Savoir d'où viennent les données, comment elles ont été produites, dans quels contextes et avec quelles intentions : c'est une compétence éthique essentielle.

"Il faut une véritable éducation artistique à l'IA mais pas seulement pour apprendre à l'utiliser : pour comprendre de l'intérieur comment ça fonctionne.

Si les étudiants pouvaient entraîner leurs propres modèles localement, à partir de leurs données, ils auraient une vraie autonomie créative et un regard critique sur les grands outils existants. Ils et elles pourraient affiner ou créer leurs propres modèles à partir de leurs données artistiques personnelles, hybrider des approches, explorer librement. Ils bénéficieraient aussi d'une expérience complète : préparation des données, entraînement, optimisation, évaluation." — **Rino Noviello photographe, vidéaste et formateur**

- **Former au discernement**

Dans l'écosystème numérique, on est constamment exposé-es à un flux de contenus : recommandations automatiques, fils d'actualité, playlists, tendances... Ce flux est géré par des algorithmes de recommandation qui décident pour nous ce qu'on voit, lit, ou écoute. Être "curateur-ice de signal", c'est reprendre la main là-dessus. C'est apprendre à sélectionner, ordonner et contextualiser les contenus plutôt que de les consommer passivement.

"Il faut une éducation critique de l'IA et pas uniquement "consommatrice"/utilisatrice. Comme il faudrait généraliser l'éducation aux médias et leur critique d'ailleurs". — **Luc Hanneuse, responsable du FabLab UniLaSalle et artiste numérique**

Concrètement, cela peut vouloir dire :

- savoir paramétrer les algorithmes de recommandation (par exemple sur YouTube, Spotify, Instagram...) pour limiter les biais ou diversifier ses sources ;
- apprendre à créer ses propres sélections (playlists, "fils" éditoriaux, éditions de contenus) en fonction d'une intention ou d'un regard critique ;
- ralentir le flux : ne pas se laisser happer par la vitesse et la surabondance, mais remettre du contexte autour de ce qu'on diffuse (d'où ça vient, pourquoi c'est là, qui l'a produit).

COMMENT UTILISER L'IA INTELLIGEMMENT DANS UN PROCESSUS CREATIF ?

Pour répondre à cette question, nous avons interviewé Romain Boonen, fondateur d'Empowork Culture, ingénieur du son et consultant après quinze ans dans la musique. Pour Romain, l'IA n'est pas une baguette magique, encore moins un miracle. Elle doit être envisagée comme un outil méthodique : elle nous aide à clarifier nos intentions, à accélérer certaines étapes, tout en nous laissant le choix de ce que nous voulons vraiment créer.

La méthode en pratique

Inspirée de Scrum et du design thinking, cette approche propose de travailler avec des agents d'IA comme avec des collaborateur·rices, étape par étape :

ÉTAPE 1 – STRUCTURER LA PENSÉE

Tout commence par un grand déballage. On rassemble la matière brute par tous les moyens possibles : écrire des notes, taper à l'ordi, dicter en vocal, scanner des carnets, coller des post-it virtuels. L'important, c'est de sortir les idées de la tête, sans les juger.

L'IA intervient ensuite pour aider à mettre de l'ordre dans ce chaos créatif. Elle peut :

- trier les idées en grandes catégories (intentions, formats, publics, contraintes, ressources),
- proposer plusieurs structurations alternatives (par temporalité, par impact, par priorité),
- générer des cartes mentales ou des schémas qui donnent une vue d'ensemble.

Cette étape ressemble à un brainstorm façon design thinking : on produit d'abord un maximum de matière, puis on demande à l'IA de la restructurer. Cela permet de voir apparaître des angles auxquels on n'aurait pas pensé seul·e, tout en gardant la liberté de sélectionner ou d'écarter.

ETAPE 2 – PROJECT BRIEFING

Une fois les idées rangées, il faut transformer cette matière en une vision de projet. Pour ça, on revient aux cinq questions fondamentales :

- Quoi ? Qu'allons-nous créer ?
- Pourquoi ? Quelle est notre intention, quel sens voulons-nous donner ?
- Pour qui ? À qui s'adresse ce projet ?
- Avec qui ? De quelles compétences et partenaires avons-nous besoin ?
- Comment ? Avec quels formats, quels moyens, quelles méthodes de travail ?

L'IA peut ici jouer deux rôles :

1. Répondre pour nous : à partir des notes et de la structuration de l'étape 1, elle génère plusieurs briefs possibles:

- Un brief orienté artistique (accent sur la recherche, la forme, le sens)
- Un brief orienté public (impact, accessibilité, diffusion)
- Un brief orienté ressources (budget, équipe réduite, contraintes)

2. Nous poser les questions : comme un-e coach qui guide, en demandant à chaque fois "quoi ? pourquoi ? pour qui ?..." et en attendant nos réponses.

Dans les deux cas, l'intérêt est le même : ouvrir le champ des possibles. On ne se contente pas d'un seul brief, on compare plusieurs versions pour voir laquelle résonne le plus — ou on les mélange pour créer un cap hybride qui nous correspond.

ETAPE 3 – SPÉCIFICATIONS

Une fois un scénario choisi, il faut descendre dans le concret. Ici, on traduit l'intention en objectifs et besoins précis. Une méthode efficace est celle des *user stories* (issue de la méthodologie Agile):

En tant que [qui], je veux [quoi], afin de [pourquoi].

Exemples (généraux) :

- En tant que public, je veux une expérience accessible, afin de pouvoir y participer facilement.
- En tant que partenaire, je veux un projet clair, afin de savoir comment contribuer.
- En tant qu'artiste, je veux un espace de liberté, afin de pouvoir expérimenter.

L'IA peut aider à générer une série de user stories à partir du brief choisi, puis les transformer en :

- liste d'objectifs clairs
- contraintes techniques, financières, temporelles
- ressources nécessaires

À la fin de cette étape, on a une fiche projet structurée : un cahier des charges souple, qui reste ouvert mais qui sert de base solide pour avancer ou collaborer.

ETAPE 4 – LE MODE D'EXÉCUTION

Dernière étape : décider de ce que l'on fait soi-même et de ce que l'on délègue à l'IA. Deux grands chemins possibles :

- **Déléguer à l'IA** : lui confier la génération de prototypes, de variantes, de brouillons ou de tâches répétitives (synthèses, résumés, maquettes, etc.). Cela permet d'avancer vite, de tester plusieurs options, de libérer du temps.
- **Garder pour soi** : choisir consciemment les parties où l'on prend du plaisir et où se joue l'identité artistique.

Les questions à se poser : où est-ce que je prends du plaisir ? Dans la réflexion stratégique ? Dans la pratique artisanale ? Dans l'improvisation ? Dans la relation au public ?

L'IA ne décide pas : elle libère du temps et de l'énergie pour que nous puissions investir là où ça compte vraiment. Ce choix n'est pas figé : on peut commencer par déléguer beaucoup puis reprendre la main, ou inversement. L'important est de rester en maîtrise de l'intention, de ne jamais déléguer le désir de création.

L'IA n'est pas un oracle, mais un miroir qui permet de se recentrer sur ce qui fait sens et donne du plaisir. Romain insiste : « *La plupart du temps, je crois qu'on ne doit pas demander à l'IA de bosser avec ses propres idées. Tout commence par l'intention humaine, par ce qu'on a à l'intérieur.* » Voilà, la boucle est bouclée.

EDITO DE SORTIE

Cassi Ninja

OMG. Si vous me connaissez, vous me l'entendez dire. Si vous ne connaissez pas, dommage pour vous ;-) C'était vraiment un exercice super compliqué. Je pensais que ce serait un gain de temps, un genre de "co-auteur pratique". En réalité, c'était plutôt comme bosser avec un assistant borné : toujours dispo certes mais qui ne comprend pas la moitié de ce que je lui dis (et sous format vocal bien entendu). Étant donné que j'avais écrit mes questions, lu et réécouté mes interviews, j'avais déjà une trame, une idée préconçue des points percutants que je voulais aborder dans ce numéro. Mais bon, le deal, c'était de lui laisser carte blanche et de lâcher prise (hum).

Pour que ça tienne debout, je lui ai tout donné : les interviews, les documents, les notes. Il m'a pondu une structure correcte, pas révolutionnaire, mais cohérente, alors je l'ai suivie. Et puis est venue l'étape la plus frustrante : l'écriture. Il (oui, je le genre mec, allez savoir pourquoi) me proposait des tournures toutes lisses, parfois poétiques (trop), souvent carrément à côté de la plaque. Il inventait des citations, effaçait mes aspérités, arrondissait tout. Bref : il écrivait bien, mais il écrivait **vide**. Résultat : j'ai passé plus de temps à le corriger qu'à écrire moi-même.

Mais quelque part, c'était aussi intéressant : ça m'a obligée à réfléchir au pourquoi "moi j'écris comme ça". Pourquoi j'aime les hésitations, les ruptures, les phrases pas parfaites. Pourquoi je mets des parenthèses partout (sûrement parce qu'on est plusieurs dans ma caboche). Parce que ma manière d'écrire dit quelque chose qu'aucun modèle ne peut apprendre : la manière dont je pense, dont je doute, dont je fais mon métier finalement. Et je trouve que ça rejoint bien les propos tenus par mes collègues artistes : l'IA est utile mais créer, écrire, dessiner, peindre, ce sont des actes profondément humains.

UN ÉNORME MERCI

aux artistes et créatifs et créatives qui ont répondu
à notre appel à témoignage.

Dans la version papier, il n'y avait pas assez de place pour
les présenter entièrement mais ici... OUI !

Manu Di Martino



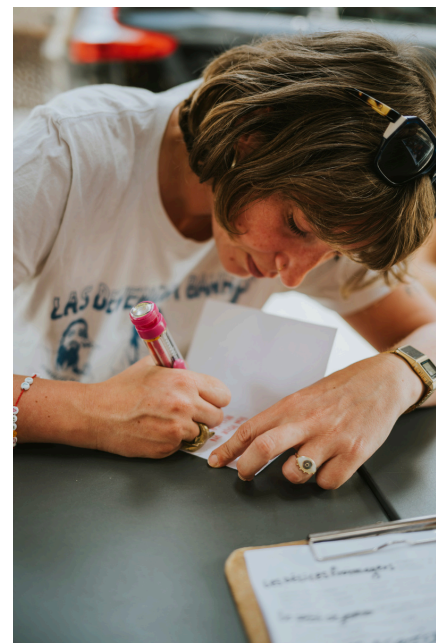
Emmanuel Di Martino est un artiste transmedia visuel et chorégraphe belge, issu d'une formation en biochimie et en génie génétique. Il développe des œuvres à la croisée de la danse, des arts visuels et des médias numériques. Sa recherche se concentre sur la mutation chorégraphique, l'hypnose et la spatialisation de la lumière en réalité virtuelle et en performance.

SON SITE
SON INSTAGRAM

Gilda Fêlée (Gaelle Defeyt)

Gaëlle aka Gilda Fêlée est passionnée par mille choses dont l'illustration, les techniques d'impression, le(s) féminisme(s), l'organisation d'événements. C'est toujours un plaisir pour elle de mettre la main à la pâte et ses compétences créatives à disposition pour soutenir des projets porteurs de sens, liés à l'éducation permanente, l'accès à la culture, vecteurs de transformation sociale. Toujours enthousiaste à l'idée de nouveaux projets, elle s'investit avec énergie et conviction pour faire bouger les lignes.

SON SITE
SON INSTAGRAM



Naïm Baddich



Après plus de vingt ans travaillant parallèlement dans la publicité (dont plusieurs années au sein de Publicis Groupe) et la création artistique, il explore aujourd'hui les liens entre stratégie, culture et émotion. Il met son exigence narrative au service des acteurs culturels et des artistes, pour les rendre plus accessible, plus populaire et plus conscient, dans le but de toucher le plus grand nombre.

SON SITE

SON INSTAGRAM

François pourrait passer sa vie à déguster des mets en parlant de rap. Mais il préfère s'impliquer dans toutes sortes d'aventures artistiques et/ou sociales tant qu'elles sont en accord avec ses valeurs, portées avec joie et engagement. Fonctionnant à l'humain, avec une croyance assumée en l'importance des détails et du sensible, il aime mettre son travail de dessin, de BD et de graphisme au service d'œuvres à illustrer, de paroles à défendre, de pensées à exprimer, d'histoires à raconter.

SON INSTAGRAM

SON PODCAST
"DROP LA BASTON"

François d'Alcamo



Stéphanie Halfon

Stéphanie Halfon est une scénariste et réalisatrice franco-italienne, qui a réalisé plusieurs courts métrages à ce jour, et s'apprête à tourner son premier long. Son travail tourne principalement autour de la condition féminine.

SON SITE

SON INSTAGRAM



Princess Prompt

Princess Prompt est photographe et enseigne le graphisme en Haute École. Ses portraits de personnages mis en scènes en studio sont retouchés afin de brouiller la frontière avec la réalité et se rapprocher du rendu pictural. Elle expérimente l'utilisation de l'IA générative depuis ses débuts afin de l'intégrer dans son propre processus créatif. Suite à ses recherches, elle propose des formations sujet afin de faire découvrir cet outil en constante évolution à un public curieux et créatif.



SON INSTAGRAM
SON FACEBOOK



Charlotte Thibaut

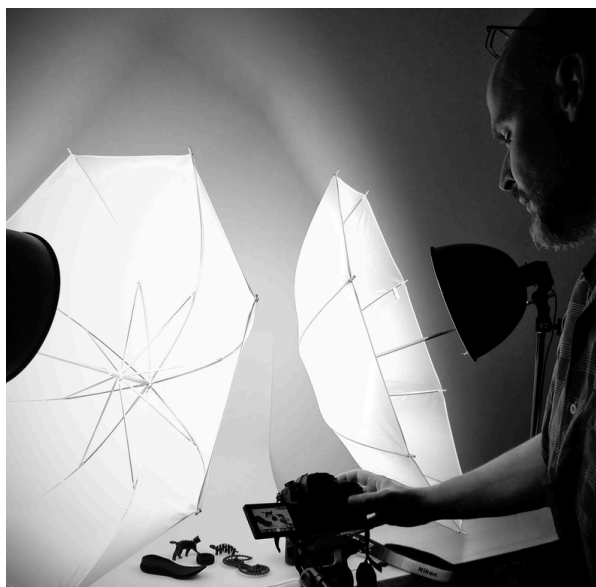
Charlotte Thibaut, c'est une illustratrice et graphiste namuroise. Elle puise son inspiration dans le monde qui l'entoure. Vibrante et sensible, elle collabore avec son fort intérieur, riche en couleurs et en poésie.

SON INSTAGRAM
SON SITE

Rino Noviello

Photographe, vidéaste et formateur professionnel depuis 2001, Rino Noviello se partage entre projets artistiques et réalisation de commandes (portraits, architecture, reportages et studio). Il fonde l'agence de photographie et de vidéo Picturimage en 2004. Il anime régulièrement des formations permettant à l'art de rencontrer la technologie et la culture.

SON SITE
SON LINKEDIN



Royal Caniche **SON LINKTREE**



Enfant des années 90, Royal Caniche puise une grande partie de son inspiration dans ses souvenirs de clubs et de festivals. Son passage par un vidéoclub a nourri son amour pour le cinéma d'horreur, tandis que ses études en beaux-arts ont affiné sa vision artistique. Son univers musical, sombre et cinématographique, n'est pas toujours taillé pour la piste de danse... mais dans la vie réelle, rassurez-vous, Royal Caniche est d'une compagnie des plus chaleureuses.

Luc Hanneuse

Né à Bruxelles, installé en France, il dirige AgriLab UniLaSalle. Ex-ingénieur du son et artiste numérique (iMAL, La Monnaie, RTBF), il explore les liens entre art, tech et critique sociale, et forme à l'international via le FabAcademy.



AGRILAB

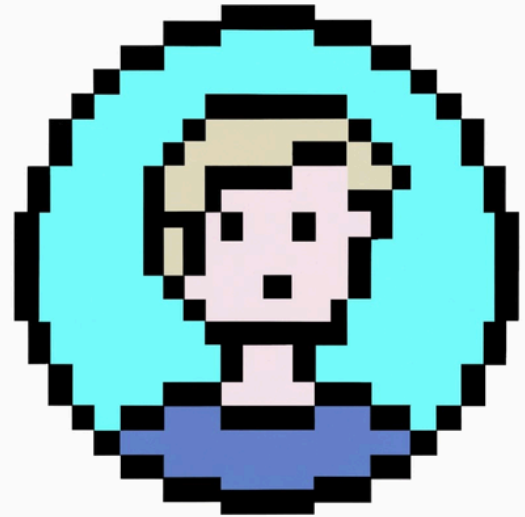
SON LINKEDIN

FABACADEMY



Snooba

Serge alias Snooba, est une figure emblématique et un pionnier de la radio communautaire bruxelloise et par delà. Du global au local : Animateur, réalisateur et programmeur, depuis les 90's, on lui doit, entre autres, la singulière émission "Fade to pleasure", diffusée sur plusieurs stations alternatives, naviguant entre territoires musicaux organiques et électroniques. Une rotation culturelle, oscillant entre DJ set, émissions sonores & podcast, art radio, animation & partage média, avec une sensibilité particulière, à la fois portée sur la créolisation des échanges, tout en versant à un amalgame des échos du contre champ, à la croisée des pratiques et des genres.



SON SOUNDCLOUD
SON FACEBOOK



Caroline Prévinaire

Diplômée de l'AD Théâtre en 2007, Caroline est comédienne de formation. Après 10 ans dans le théâtre de rue, elle co-écrit et réalise le premier podcast de fiction de la RTBF : DOULANGE. Depuis, Caroline a fondé le studio de podcast lvd studio et un magazine en ligne de curation de podcasts, lvd.audio. Host de "Bières et Faits Divers" et "Paumé•e", elle produit et réalise de nombreux podcasts. Elle est aussi Maître de Conférence à l'Université de Liège et formatrice pour l'Association des Journalistes Professionnels.

SON SITE
SON INSTAGRAM

REMERCIEMENTS

La team OK Mila, Gaëlle Defeyt, Anne-Sophie Skit, Julie Mouvet, François d'Alcamo, Marius Adam, Francisco Luzemo, Elisabeth Bois d'Enghien, Cassi Henaff, Alyssia Ricci

Le CSEM, le Conseil Supérieur de l'Education aux Médias sans qui le projet OK Mila, n'aurait pas pu voir le jour.

Toutes nos contributeurs et contributrices de feu pour le podcast et le mag :

- Damien Van Achter : <https://da.van.ac/>
- Zorana Rosic : <https://www.linkedin.com/in/zorana-rosi%C4%87/>
- Romain Boonen d'Empowork Culture : <https://www.empowork-culture.org/accueil>
- Chanel Genova de NUMEE : <https://www.numee.org/>

Merci aussi à Alice Benoit de chez Amplo, Jérôme Marciniak de Technocité, Catherine Genaux de Condorcet, Sarah Ladam et Charlotte Benedetti du Pavillon.

Ce projet a été créé par Tapage Studio www.ok-mila-eam.be - cassi@tapage.studio - www.tapage.studio

NOTRE PODCAST



EPISODE 6A avec Damien Van Achter

EPISODE 6B avec Zorana Zoric



BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

- Perplexity – *IA : quand l'algorithme appauvrit* : <https://www.perplexity.ai/page/ia-quand-l-algorithme-appauvri-7XMfB9hQ4CiAwppr7gg.A>
- Perplexity – *L'IA, l'art et la créativité* : https://www.perplexity.ai/page/lia-l-art-et-la-creativite-jzY_VafzQHmgvAFJIZIE8w
- Perplexity – *L'illusion du génie : pourquoi l'IA uniformise ?* <https://www.perplexity.ai/page/l-illusion-du-genie-pourquoi-l-BLS9vwBKT2SFsb0h6FBMNA>
- Radio Panik – *Copyright ta grand-mère* (dossier/émission) : <https://www.radiopanik.org/topiks/thematiques/copyright-ta-grand-mere/>
- Aoki Studio – *50 arguments contre l'utilisation de l'IA dans les domaines créatifs* : <https://aokistudio.com/50-arguments-contre-l-utilisation-de-l-ia-dans-les-domaines-creatifs.html>
- Le Grand Continent – *Le nouvel imaginaire numérique* (13 octobre 2022) : <https://legrandcontinent.eu/fr/2022/10/13/le-nouvel-imaginaire-numerique/>
- Le Grand Continent – *Pouvoir total : l'IA et la fin de l'imagination* (3 octobre 2025) : <https://legrandcontinent.eu/fr/2025/10/03/pouvoir-total-lia-et-la-fin-de-limagination/>
- Article sur AI & Society (2024) – *Drawing the full picture on diverging findings* : https://www.researchgate.net/publication/383176870_Drawing_the_full_picture_on_diverging_findings_adjusting_the_view_on_the_perception_of_art_created_by_artificial_intelligence

OK MILA

L'intelligence artificielle bouleverse notre manière de nous informer, de créer et d'interagir. Avec OK Mila, nous décryptons ses impacts éthiques et sociétaux à travers six thématiques clés :

- **IA et cyber-harcèlement (septembre 2025)** : Le cyber-harcèlement se renouvelle sans cesse à travers de nouvelles formes : deepfakes pornographiques, création de nudes, faux chatbots d'harcèlement, modération douteuse sur certaines plateformes comme Twitch. Comment sensibiliser pour mieux prévenir ces violences et, surtout, quelles solutions proposer aux victimes pour réagir efficacement ?
- **IA et politique (octobre 2025)** : La propagande politique ne concerne pas uniquement les régimes autoritaires. Elle s'exerce aussi chez nous, à travers les algorithmes de big data, les chatbots des partis ou encore l'ajustement permanent des stratégies de communication. Comment l'intelligence artificielle impacte-t-elle concrètement nos démocraties ?
- **IA et créativité (novembre 2025)** : Si l'IA suscite des inquiétudes légitimes du côté des artistes, elle ouvre aussi des perspectives inédites en matière de création. Elle soulève en parallèle des questions essentielles sur la protection des œuvres et les droits d'auteur-ices. Comment utiliser l'IA pour stimuler sa créativité tout en respectant celles et ceux qui créent ?

Les 3 premières thématiques sont sorties en mars, avril et juin et abordaient : l'IA et la désinformation, l'IA et la diversité et l'IA et l'écologie.

Un projet multimodal pour toucher un large public

OK Mila, c'est trois formats interconnectés pour explorer ces enjeux en profondeur et développer un esprit critique face à l'IA :

- Un podcast (12 épisodes) : une thématique et 2 interventions, un sujet et deux volets car les discussions autour de l'IA et de l'éthique révèlent de nombreuses questions.
- Des vidéos courtes : des capsules percutantes et accessibles pour sensibiliser un large public autour d'informations concrètes.
- Un magazine papier (6 numéros) : un format A2 pliable avec un lexique IA, des interviews et des QR codes vers des ressources supplémentaires, diffusé dans les écoles, maisons de jeunes, AMO et centres culturels.

Où nous retrouver ? ► Écoutez nos podcasts sur **Spotify, Apple Podcasts, Deezer et toutes les plateformes d'écoute**. ► Retrouvez nos vidéos et ressources sur **www.ok-mila-eam.be**. ► Suivez-nous sur **Instagram** pour ne rien manquer !

OK MILA MAG

UN PROJET D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS QUI
QUESTIONNE L'ÉTHIQUE ET L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE

N°06 · IA ET CRÉATIVITÉ

