

## **Bandes dessinées synthétiques : créativité computationnelle dans l'artisanat en bande dessinée**

### **Abstrait**

Des outils populaires en ligne tels que Stable Diffusion ou Midjourney, qui invitent les utilisateurs à introduire des mots-clés pour générer des images de synthèse générées par des modèles algorithmiques, ont propulsé les débats sur la démocratisation de la créativité computationnelle dans la sphère publique. Bien que la discussion polarisée ne soit pas dépourvue d'intensité émotionnelle, l'impact potentiel des technologies de l'IA sur la bande dessinée, un medium qui a historiquement servi de laboratoire pour les industries mondiales du divertissement d'aujourd'hui, en est un bon exemple.

Par le terme « bande dessinée synthétique », je propose de décrire tout contenu de bande dessinée qui a été généré, modifié ou manipulé de manière hautement automatisée par le biais d'algorithmes génératifs et d'intelligence artificielle (IA), ou pour lequel la computation est fondamentale pour comprendre et construire l'expérience intersubjective qui en résulte. En visant un objet en évolution rapide et constante, la recherche propose une compréhension quantitative de la bande dessinée en tant qu'instance de Big Data, et vise à examiner les précédents d'automatisation dans l'industrie qui suggèrent des continuités historiques avec le « tournant computationnel » actuel. L'analyse cherchera à comprendre comment les outils informatiques contribuent à la reconfiguration des traditions artisanales, ainsi qu'à l'élargissement du patrimoine historique du médium, particulièrement en France où la bande dessinée est une composante importante de l'héritage culturel. Cette pratique émergente de la BD synthétique contribuera également aux débats actuels sur les interactions complexes (et spécifiques à chaque medium) entre l'art et la technologie, sur les théories computationnelles de la créativité, sur la spéculation infrastructurelle dans les arts et les médias d'anticipation.