

# La bande dessinée à l'épreuve de l'IA

 alternative francophone  
pour une francophonie en mode mineur

DOI : <https://doi.org/10.29173/af29544>



Jean-Charles Andrieu de Levis  
[jean-charles.andrieudelevis@uqo.ca](mailto:jean-charles.andrieudelevis@uqo.ca)  
Université du Québec en Outaouais

Sylvain Lemay  
[sylvain.lemay@uqo.ca](mailto:sylvain.lemay@uqo.ca)  
Université du Québec en Outaouais

**Résumé :** Dans le monde francophone perdure la vision romantique de l'artiste réalisant son œuvre seul, et à travers laquelle s'exprimerait son génie propre. La bande dessinée n'échappe pas à cette tradition qui entraîne, de la part de ses différent.es acteur.ices, des réticences à propos de certaines avancées technologiques. Ces dernières années, l'arrivée des intelligences artificielles génératives de textes et d'images, leur accessibilité et la fulgurance de leur perfectionnement ont introduit de manière soudaine de nouveaux paradigmes et soulèvent diverses réactions. Entre méfiance et espace d'expérimentation, notre article propose de dresser un panorama de l'état de l'art et des problématiques soulevées aujourd'hui par l'utilisation de l'IA dans le champ de la bande dessinée francophone.

**Mots clés :** bande dessinée; créativité; théorie philosophique de l'image; intelligence artificielle; esthétique

**Abstract:** In the French-speaking world, there is a persistent romantic vision of the artist creating their work alone, through which their own genius is expressed. Comic books are no exception to this tradition, which leads to reluctance on the part of its various actors to embrace certain technological advances. In recent years, the arrival of generative artificial intelligence for text and images, their accessibility, and the rapid pace of their development have suddenly introduced new paradigms and provoked a variety of reactions. Between mistrust and experimentation, our article offers an overview of the state of the art and the issues raised today by the use of AI in the field of French-language comics.

**Keywords:** comics; creativity; philosophical theory of the image; artificial intelligence; aesthetics

## CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES

Ces dernières années, nous avons assisté à un développement exponentiel des algorithmes d'intelligences artificielles génératives, autant en termes de performance qu'en termes d'accessibilité, permettant désormais à des personnes inexpérimentées de créer des textes et des images surpassant parfois la qualité de certaines créations professionnelles. Alors que des artistes et chercheur.euses se sont penchés sur les conséquences heuristiques et épistémologiques de l'usage d'Intelligences artificielles (que nous nommerons aussi IA) dans le cadre d'une pratique artistique, la bande dessinée constitue encore un angle mort de la recherche et de la création sur le sujet.

D'abord imaginé par des auteur.ices de science-fiction, ce concept d'intelligence non humaine est présent dans des romans et des films comme *Les Marteaux de Vulcain* de Philip K. Dick publié en 1960, 2001 *L'Odysée de l'espace* de Stanley Kubrick en 1968 ou *I.A. : Intelligence artificielle* de Steven Spielberg sorti en salles en 2001 ou encore, du côté francophone, le film *Alphaville* de Jean-Luc Godard, Ours d'or à la Berlinale de 1965. Très loin des personnages de ces fictions démontrant une certaine autonomie de pensée et d'actions, l'intelligence artificielle « que nous voyons aujourd'hui se concentre principalement sur des tâches spécifiques et n'a pas de conscience de soi. Elle peut être considérée comme un outil permettant d'accomplir une tâche spécifique, plutôt que comme un être autonome doté de ses propres pensées et émotions. » (De Sepausy). La révolution que nous vivons ces jours-ci en lien avec cet outil concerne surtout sa nouvelle disponibilité et sa très grande facilité d'utilisation. Ce sont d'ailleurs les élèves des écoles qui ont compris, les premiers, les capacités de ces applications qui leur permettent de faire rédiger des travaux scolaires et trouver des réponses à des questions d'examens. Très rapidement, le milieu de l'éducation a dû réagir afin de se positionner sur l'utilisation de cet outil dans les salles de classe. L'impact de ces logiciels capables de produire des textes et de générer des images en se nourrissant de ce qui existe déjà dans le monde virtuel inquiète également d'autres corps de métier qui pourraient se voir métamorphosés par l'implantation de ces logiciels dans le cadre de leurs fonctions autrefois réservées aux personnes humaines. Ainsi, le gouverneur de la Banque de Finlande, Olli Rehn, a affirmé dans un discours prononcé le 19 juin 2023 que « l'intelligence artificielle [IA] a le potentiel de déplacer les travailleurs à travers la distribution des compétences et des revenus. [Le défi le plus important qu'elle pose] est peut-être l'augmentation potentiellement significative de l'inégalité entre les travailleurs. » (cité dans Bérubé).

Dans le même article publié dans les pages économiques du *Devoir* et qui cite les propos précédents, Gérard Bérubé mentionne « (...) que cette révolution technologique (...) expose près de 40 % des emplois dans le monde. Dans les pays avancés, elle aura une incidence sur environ 60 % des emplois, calcule le Fonds monétaire international. ». Un tableau présente les métiers qui seront le plus ou le moins impactés, nous constatons l'absence des dessinateur.ices. En fait, la seule occupation artistique relevée par les chercheur.euses est celui de la danse, un art qui a moins à craindre de l'IA puisqu'il concerne le déplacement et le mouvement de corps dans l'espace, ce qu'un être sans corps peut difficilement réaliser. En ce qui concerne la bande dessinée, un.e auteur.ice n'a besoin que d'un crayon et d'une feuille de papier pour développer son récit en images, la technologie intervenant jusqu'à tout récemment, surtout dans le processus d'édition. S'il est vrai que certain.es auteur.ices, notamment le Québécois Delaf, ont abandonné le papier au cours de leur carrière pour ne dessiner qu'à l'aide d'une tablette graphique, le geste est conservé malgré tout. Les logiciels utilisés pour le volet créatif de la bande dessinée constituent

des logiciels de traitement d'images (e.g., Photoshop). Or, l'apparition de logiciels d'intelligence artificielle ces dernières années et leur démocratisation viennent brouiller les frontières entre l'utilisation d'outils facilitant le travail de l'artiste et le remplacement même de l'artiste dans son travail.

Ainsi, en 2023, un professeur de journalisme et de communication de l'Université Tsinghua de Beijing a soumis à un concours littéraire une nouvelle entièrement rédigée par une IA. Il a fallu, à ce professeur, Shen Yang, trois heures de travail et 66 requêtes ou « prompts » (instructions données à une intelligence artificielle) pour parvenir à compléter un texte de 6000 signes qui a obtenu le deuxième prix du concours (France-Soir).

De nombreux éditeurs et organismes utilisent également l'IA pour générer des illustrations pour des couvertures de livres ou des affiches. Cela permet, outre la rapidité d'exécution et de corrections, de sauver sur les coûts de production puisque l'on peut ainsi se passer de la main-d'œuvre artistique d'un.e illustrateur.ice. Ainsi, en septembre 2023, les Éditions Druides ont fait paraître le roman *Elias et Justine* de l'auteur Samuel Larochelle. Ce n'est qu'une fois arrivé dans les librairies que des gens perspicaces ont constaté que le personnage féminin possédait trois jambes. L'éditeur a clamé son innocence, expliquant que l'illustration avait été achetée, de bonne foi, sur une plateforme proposant des banques d'images. Personne ne s'était rendu compte que l'illustration avait été produite artificiellement (Carrier).

L'intelligence artificielle ne crée pas des images à partir du néant. Pour qu'elle puisse concevoir ses créations, elle doit puiser dans un large répertoire d'images préexistantes. Comme le mentionne *Illustration Québec* dans son guide « L'illustration et l'intelligence artificielle. Miracle ou mirage ? » :

L'IA ne crée pas d'images, elle les génère. Pour ce faire, elle utilise des milliards d'illustrations et de photos qui servent à nourrir un algorithme. Elle synthétise des styles, des compositions, des éléments graphiques et des palettes de couleurs. La majorité des logiciels d'IA générative actuels s'alimentent de milliards d'images appartenant à des autrices, auteurs, artistes ou ayants droit. Dans la très grande majorité des cas, ces images sont prélevées sans avoir obtenu d'autorisation, sans crédit et sans compensation financière pour l'utilisation de l'œuvre.

Quelqu'un peut alors s'improviser artiste et créer de nouvelles œuvres à partir d'images préexistantes. D'après des messages publiés sur les réseaux sociaux, l'auteur de la série très populaire de bande dessinée, Paul, Michel Rabagliati a ainsi eu la surprise de constater que l'on vendait des images de sa série réalisées par intelligence artificielle (Michel Rabagliati). « L'artiste » ne s'en cache pas. Mais puisque l'auteur de ces images se considère responsable de cette « création » et qu'il en revendique la paternité, aucun montant de la vente n'est reversé au réel créateur de la série.

Nous avons vu jusqu'à maintenant des cas où on remplace un.e illustrateur.ice par une intelligence artificielle pour générer une seule et unique illustration. Or, la bande dessinée est un art séquentiel qui s'exprime par la solidarité iconique d'images mises en relation afin de créer du sens (ou du non-sens). Il ne suffit pas de rassembler des images sur un même support pour créer un récit.

La maison d'édition québécoise Émotion, qui se spécialise dans la publication de livres psychopédagogiques, revendique de son côté son droit d'utiliser cet « outil » dans la conception de ses livres. L'éditeur a ainsi obtenu les droits pour la publication au Québec du roman graphique *Au-delà du brouillard* dans lequel l'autrice française, Roman Dalov, partage son quotidien avec un trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH). Toutes les images de cette bande dessinée ont été

réalisées par l'autrice à l'aide d'un logiciel d'intelligence artificielle. Face au tollé créé autour de cette publication, l'éditeur se défend sur les réseaux sociaux en clamant haut et fort que l'intelligence artificielle n'est qu'un outil ayant servi à générer les images que l'autrice avait dans sa tête faisant fi de la provenance des nombreuses images nécessaires à l'intelligence artificielle pour «créer» sa propre image en réponse aux demandes de l'entité humaine derrière les commandes des requêtes (Kiera-Lurin).

D'autres maisons d'édition, notamment en France, se sont montrées frileuses face à des projets de bande dessinée utilisant l'Intelligence artificielle. Thierry Murat, auteur français ayant publié quelques albums chez l'éditeur Delcourt, a signé un contrat en 2022 avec cet éditeur pour la publication d'un nouvel album en 2023 dont les images, illustrant un scénario écrit par l'auteur, seraient entièrement réalisées à l'aide du logiciel Midjourney. L'album a bien été finalisé dans les temps impartis, mais l'éditeur a décidé de reculer et d'annuler le contrat craignant les retombées négatives qu'un tel projet pouvait susciter dans le monde de la bande dessinée et de l'illustration. Thierry Murat s'est donc tourné vers le sociofinancement pour le faire paraître.

Ces exemples montrent qu'il est possible de faire créer des histoires et des images par des IA. Mais qu'en est-il du neuvième art qui n'est pas qu'illustration, mais art séquentiel ? Est-ce que l'IA peut ou pourrait, joindre les deux composantes que sont la narration et le dessin, afin de créer des bandes dessinées ? Et advenant le cas, qu'en sera-t-il du statut auctorial de la personne créatrice ? Et s'abreuvant de tout ce qui existe déjà dans le monde virtuel, et qui a été créé par des intelligences humaines, que restera-t-il de la notion de droit d'auteur lorsque cela arrivera ?

Illustration Québec, un organisme regroupant près de 300 illustrateur.ices, a réagi rapidement au développement et à l'utilisation de ces intelligences artificielles qui permet notamment à des éditeurs de se passer des services d'artistes pour la création d'images à moindres frais, en publiant un guide sur le sujet en octobre 2024. On y lit :

[qu']Illustration Québec (IQ) n'est pas réfractaire aux avancées technologiques et ne se positionne pas contre toutes les utilisations de l'intelligence artificielle, qui est déjà employée avantageusement dans plusieurs secteurs d'activités.

Cependant, IQ constate qu'en l'absence d'un encadrement transparent, équitable et respectueux des artistes, l'IA générative en particulier et l'usage qui en est fait aujourd'hui bafouent souvent les droits d'auteur des illustrateur·trices et mettent en péril leur rémunération et la valeur de leur travail de création, ainsi que leurs conditions de travail. Face à ces constats, IQ cherche à sensibiliser les illustrateur·trices, les client·es et le public pour permettre à chacun·e de comprendre les enjeux et de faire des choix éclairés. (2)

De l'autre côté du spectre, un auteur comme Ilan Manouach qui explore depuis plusieurs années les possibilités créatives de l'IA dans la construction de récits en images affirme déjà, dans un récent article, que l'utilisation de l'IA « a évolué à un point tel que le descripteur 'généré par l'IA' est devenu courant ; mentionner l'origine générative du livre est aussi typique que de faire référence à des outils numériques dans la production ». Il va jusqu'à prétendre, c'est le titre de son article, que «Grâce à l'IA, la BD se découvre dépositaire du savoir humain ».

Outil facilitateur ou menace directe à la notion d'auteur, l'IA prend une place de plus en plus grande dans le milieu de l'illustration et de la bande dessinée. Pour l'instant, nous ne pouvons que constater ce qu'elle est en mesure de produire tout en étant attentif aux bouleversements éthiques qu'elle provoque et qu'elle va continuer, nous en sommes convaincus, à provoquer.

## PRÉSENTATION BIBLIOGRAPHIQUE

De nombreux exégètes ayant écrit sur l'IA utilisent un vocabulaire mettant en scène un affrontement entre les artistes et les algorithmes. Pour Hugues Dufour, « les artistes humains se trouv[ent] bafoués, voire humiliés, par une réalisation entièrement artificielle » (8) tandis que Dave McKean parle, pour sa part, d'« offensive du monde tactile et physique » (112). Plutôt que de vouloir jouer la théorie de la confrontation, et après avoir soulevé les problèmes éthiques que l'usage des IA génère, nous souhaitons maintenant présenter des démarches d'artistes explorant le potentiel de ces nouvelles technologies appliquées à la bande dessinée afin d'essayer, dans un second temps, de cerner la poétique originale qui se dégage de ces créations. Généralement, il s'agit d'expériences limitées dans le temps, réduites à un seul album, à l'exception d'Ilan Manouach dont l'approche de ces algorithmes procède d'une démarche artistique plus large. Commençons donc notre parcours avec l'auteur grec.

### ILAN MANOUACH

Ilan Manouach est un chercheur et auteur de bande dessinée qui réalise depuis plusieurs années des bandes dessinées « conceptuelles », c'est-à-dire, selon ses mots, des créations qui « mettent à distance les œuvres prônant l'expression, le génie artistique ou l'originalité narrative » (2020, 21). Depuis la publication d'*Harvested* (5e couche, 2016), il s'intéresse particulièrement aux processus d'automatisation dans le champ de la production artistique. Pour *Peanuts minus Schulz*, il mobilise une plateforme de travail en ligne qui, pour le dire vite, met à disposition une main-d'œuvre abondante, flexible et peu qualifiée (que l'on appelle aussi des microtravailleurs) afin de réaliser des tâches très variées allant de l'abonnement à des chaînes YouTube à la rédaction de commentaires sur des sites internet<sup>1</sup>. Manouach commande alors la reproduction de strips des *Peanuts* de Charles Schultz, en indiquant parfois des variations à apporter. Le recueil propose des résultats très différents, souvent mal exécutés et prenant des libertés quant à la demande initiale. L'auteur associe alors une poétique de la maladresse à un projet plus politique interrogeant les conditions de travail de ce nouveau type de travailleurs et travailleuses. La même année sort *The Cubicle Island* conçu à partir d'un protocole similaire, à la différence que, cette fois-ci, Manouach n'a pas demandé aux microtravailleurs de refaire des dessins, mais d'imaginer les légendes d'illustrations humoristiques. Les résultats sont peut-être encore plus aléatoires que pour l'album précédent, d'autant plus que certains travailleurs ont fait appel à des IA pour réaliser cette mission, sans que cela ne soit indiqué. Manouach mélange ainsi main-d'œuvre humaine peu qualifiée et « main-d'œuvre » algorithmique, et par-là interroge la notion même d'auctorialité. Après ces expériences, Manouach s'est penché de manière plus approfondie sur l'usage des IA génératives dans la création, en réalisant *Fastwalkers* (5e couche, 2021) et *Le VTT Comme je l'aime* (BDCul, 2022) dont les textes et les dessins ont été entièrement générés par des machines. Cette fois-ci Manouach ne s'adresse plus à des microtravailleurs, mais bel et bien à des algorithmes afin de produire des bandes dessinées érotiques. Il annonce ainsi renégocier le concept même de création (*Le VTT* 246). À noter également que, parmi les diverses expériences sur ce genre de création, il est le seul à utiliser des générateurs de texte, les autres auteurs se limitant d'ordinaire aux générateurs d'image. Enfin (pour le moment du moins), Manouach a réalisé *Out Side, between art and hallucination* (JBE Books, 2023) en collaboration avec K. Allado-Mcdowell, figure majeure de la littérature IA. À l'inverse de ses albums précédents, les images sont ici

<sup>1</sup> Pour aller plus loin, voir notamment l'introduction de *The Cubicle Island* par Ilan Manouach, pp. 3-4.

soignées, ne jouent pas sur les erreurs figuratives liées aux IA, mais proposent des rendus hyperréalistes pour des compositions fantasmagoriques.

En plus d'investir le champ de la création algorithmique, l'originalité de Manouach est d'accompagner ses œuvres d'un discours conceptuel construit qui permet de replacer ses productions dans un espace intellectuel précis. Il accompagne ainsi son travail d'une médiation qui met en perspective les pages que le lecteur s'apprête à découvrir ou qu'il vient de parcourir. Parmi ses différents essais, notons « Le travail distribué comme pratique organisée » et « Why hire comics artists when comics can draw themselves ? », respectivement placés en introduction de *Peanuts minus Schultz* et en postface de *OutSide*, et qui constituent deux belles portes d'entrée pour appréhender son engagement conceptuel et créatif.

### ***REQUÊTE, CONVERSATION AVEC UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DE DAVE McKEAN***

*Prompt, conversation avec une intelligence artificielle* (éditions Barbier, 2024) peut se concevoir comme un laboratoire expérimental réalisé par l'artiste britannique multidisciplinaire Dave McKean entre le 21 juin et le 2 juillet 2022, soit en l'espace de 10 jours environ. Le livre s'articule autour de quatre parties, autant d'expériences conçues avec des protocoles de création spécifiques. Pour la première, il demande à la machine d'imaginer des bas-reliefs babyloniens racontant le mythe de Gilgamesh. La seconde consiste en la création d'images photoréalistes générées à partir de gros titre du journal *The Guardian*. Pour la troisième, il entre dans sa requête des questions qui lui viennent lors de promenades bucoliques. La dernière est une courte bande dessinée muette dont on ne connaît pas la méthode de création. Sur ces quatre expériences, aucune n'est véritablement convaincante, autant du point de vue narratif que graphique. Les différents récits sont confus ou particulièrement prolixes en textes, et les différentes images générées, présentant une grande diversité plastique, n'ont pas de véritable fonction énonciative. Mais justement, l'enjeu de cet album n'est pas nécessairement dans la réussite de ces expériences, mais plutôt dans leur résultat et dans la réflexion que ceux-ci suscitent. C'est ici que se trouve tout l'intérêt d'un tel laboratoire, dans cette possibilité d'entrer au contact du parcours exploratoire de l'auteur et qui l'a finalement amené à abandonner l'usage des algorithmes.

À noter que Dave McKean est un auteur de *comics* mondialement reconnu, notamment pour avoir dessiné une aventure emblématique de Batman (*Arkham Asylum*, DC comics, 1989), pour avoir signé toutes les couvertures de la série mythique *Sandman* (DC comics, 1989-1997) ou encore pour avoir réalisé des romans graphiques comme le célèbre *Cages* (Tundra 1990-96; Kitchen Sink press, 1998). Ses images, reconnaissables entre toutes et qui ont fait école, sont réalisées avec des fusions de collages, de peintures, de dessins ou encore d'autres techniques. Il y a ainsi une forme de continuité stylistique esthétiquement entre les images générées par Midjourney et celles qu'il réalise d'ordinaire, et l'intérêt de l'auteur pour les IA semble dès lors tomber sous le sens. De plus, signe d'une forme de réticence à ce genre de production, si ses œuvres sont traduites, publiées et soutenues en France par des éditeurs grand public (Delcourt, Futuropolis), *Prompt* fut exceptionnellement édité par son galeriste à l'occasion d'une exposition de planches issues de son album précédent (éditions Barbier).

### ***INITIAL\_A DE THIERRY MURAT***

*initial\_A* (Log\_out, 2023) de l'auteur de bande dessinée Thierry Murat dénote matériellement peu de sa production « habituelle » : c'est un album cartonné, en couleur et dépassant la centaine de pages. En introduction, l'auteur explique les conditions de création de l'album liées à la découverte de Midjourney : en quelques semaines, le dessinateur a créé un millier d'images qu'il a ensuite assemblées afin d'illustrer un scénario écrit deux ans auparavant. Il met ainsi en scène une fable postapocalyptique au cours de laquelle les références à *Alice au pays des merveilles* affluent et guident cette rêverie philosophique au sujet de l'avenir de l'humanité dans un monde dominé par les intelligences artificielles. La thématique de l'onirisme existentiel permet à l'auteur de justifier les variations de styles graphiques et les changements de lieux sans réelle transition. Le découpage est aussi aéré que dans ses albums précédents tandis que le style graphique des images change radicalement. Le personnage principal, comme le lecteur, est emporté par un flux d'images et par un flot de paroles qui prévient de la possible extinction de l'humanité sous l'effet des bouleversements des IA<sup>2</sup>. *initial\_A* prend alors les atours d'un album réflexif, car il utilise l'IA dans un scénario qui interroge justement les dangers de ces nouvelles technologies.

### MOEBIA

*Moebia* (autoédition, 2022) est un album réalisé par le studio numérique u2p050, collectif qui considère l'IA comme membre à part entière. Pour ce projet, le studio a constitué une banque d'images uniquement composée de dessins réalisés par le célèbre dessinateur de bande dessinée Moebius, dont s'est servie l'IA pour générer des images. Ces dernières portent donc la trace (couleurs, lignes, textures) du dessinateur tout en réinventant des compositions qu'il aurait imaginées. Cependant, si l'on retrouve bien des portions de dessin issues de Moebius, l'ensemble des planches ne donne pas des espaces réalistes, mais plutôt des amas organiques desquels émergent des formes vaguement familières. De plus, l'écriture poétique dégage l'image d'une réelle fonction narrative. Soulignons toutefois que cet album, au contraire des précédents cités ci-dessus, a été conçu par des créatifs qui ne sont pas issus du milieu de la bande dessinée : le recours à l'IA a ainsi permis à des novices en dessin de réaliser un ouvrage de bande dessinée.

## UN NOUVEAU TYPE D'IMAGES

Dans les productions que nous venons d'aborder, il ne fait aucun doute que les images ont été réalisées par des intelligences artificielles. Toute ambiguïté levée, car l'usage de ces programmes est ouvertement annoncé et même médiatisé à travers un paratexte pourtant peu fréquent en bande dessinée<sup>3</sup>. À l'instar de nombreux albums patrimoniaux qui sont introduits par tout un appareil critique, il semble indispensable que le contexte de création soit précisé afin d'éviter toute ambivalence sur la nature expérimentale de ces créations : l'ambition des auteurs n'est pas de faire passer le travail de machines pour des œuvres réalisées par la main d'un ou d'une artiste, mais bien, dans le contexte d'une création de bande dessinée, d'explorer les spécificités liées aux images générées par une ou des IA, d'éprouver l'effort et les compétences qu'exigent la création de ces images et, peut-être, d'en étudier la poétique.

<sup>2</sup> On retrouve cette thématique dans plusieurs albums antérieurs du dessinateur, dont *Cerveaux, augmentés (humanité diminuée ?)* (Delcourt, 2023) qui traite de la question de l'hybridation de l'homme et de la machine)

<sup>3</sup> *initial\_A* possède même un logo sur lequel est indiqué : « Trigger warning Ai generated images ».

Après avoir discuté des bouleversements épistémologiques liés à l'introduction de l'IA dans le champ de la bande dessinée et après avoir présenté un certain nombre de créations explorant le potentiel de ces IA, nous proposons maintenant d'observer attentivement les images générées, non pas pour les juger, mais pour les jauger, et ainsi révéler certaines singularités esthétiques. Bien que foncièrement dissemblables, il nous semble que ces images sont liées par un même trouble que leur lecture engendre. Tout comme Roland Barthes parlait d'un « effet de réel » que procurent certaines descriptions littéraires, il nous semble qu'il existe un « effet d'IA » que procure la lecture de ces images et qui provient essentiellement de l'originalité ontologique de celles-ci. En effet, la nature même de *l'apprentissage profond* consiste à aller chercher des exemples pour recomposer des images. Une image générée par IA se conçoit donc à travers un agrégat de sources incalculables et non retraçables : elle est fondamentalement hybride<sup>4</sup>. Les IA produisent donc un nouveau type d'images qui, bien qu'y ressemblant, diffèrent ontologiquement des images que nous connaissons bien et que nous avons pour habitude de décrypter. Nous proposons donc de décrire dans les lignes qui suivent les raisons pour lesquelles elles perturbent le regard et interrogent les modalités de lecture ordinaires. Laissons donc de côté la fascination ou les intrigues que peuvent susciter ces créations pour nous approcher au plus près de leur matière.

Avant de commencer, notons que ces programmes de *l'apprentissage profond* se multiplient et évoluent si vite qu'il se révèle impossible de garantir la continuité des effets que nous allons présenter. D'une part cet « effet d'IA » est donc voué à une forme d'obsolescence programmée, d'autre part il ne peut pas s'appliquer à toutes les images générées par des IA. Néanmoins, il se perçoit sur les albums que nous avons présentés et sur un très grand nombre des productions que nous avons pu observer par ailleurs. De plus, loin de viser l'exhaustivité, nous souhaitons, à travers la description de cet « effet d'IA », mettre en lumière une poétique féconde qui nous semble constituer le cœur de ces nouvelles productions.

## ROMPRE AVEC L'ESSENCE MATÉRIELLE DES IMAGES

L'image dessinée et l'image photographique sont, dans leur essence même, intrinsèquement antinomiques (Andrieu de Levis). Chimiquement, une photographie est une empreinte de ce qui a été devant l'objectif au moment de la prise de vue (Schaeffer). C'est ce que Roland Barthes exprime avec le concept du « ça a été » photographique : l'image photographique est dépendante d'un référent et constitue même un « certificat de présence » (Barthes 135) de ce référent. Cette acception fondamentale constitue les fondements de notre appréhension de l'image photographique<sup>5</sup>. Au contraire, l'image dessinée (ou analogique) n'a pas besoin de référent pour exister. Elle émerge dans la page au gré de l'inspiration de l'artiste dont l'imagination saura faire surgir des formes inspirées de la réalité (anatomie, perspective, etc.) ou non (vaisseaux spatiaux, faune et flore fantastiques, etc.). Comme l'explique Thierry Groensteen, « parmi ses multiples qualifications, l'image graphique (le dessin) dispose du pouvoir d'explorer l'imaginaire, de s'affranchir du réel et des lois physiques qui le gouvernent » (27). La seule empreinte qu'elle porte en elle est celle de l'artiste qui laisse des traces sur le papier (Marion). À travers le mode d'hybridation du *l'apprentissage profond* qui fusionne sans hiérarchie des images photographiques et des images analogiques, les programmes d'intelligences artificielles génératives bousculent singulièrement cette dichotomie centenaire et rompent avec l'essence même des images.

<sup>4</sup> C'est pourquoi il nous paraît naturel qu'un auteur comme Dave McKean utilisant le mix média depuis ses débuts se soit essayé à cette technologie.

<sup>5</sup> Qui a déjà été bousculée par différents procédés photomontages qui jouaient justement sur cette notion de vérité photographique.

Reprenons le cas de l'image photographique. Les intelligences artificielles rompent toute adhérence à un référent ou, pour le dire précisément, abolissent le « ça a été » photographique. En effet, en prélevant l'appareil photographique du processus de création de l'image, cette dernière perd automatiquement son essence d'empreinte. Avec les IA, la photographie nous présente quelque chose de non réel, elle n'a plus valeur de certificat de présence. C'est donc désormais une réalité truquée, qui n'a qu'un rapport diffus et inconnu avec le réel. Pour le dessin, qu'une image ne soit pas réalisée directement par la main de l'artiste sur le papier, c'est une révolution qui a déjà été entérinée par les progrès des technologies numériques, comme nous l'avons vu précédemment. L'effet de trace perçue sur l'écran de l'ordinateur, c'est-à-dire les qualités plastiques de cette trace (couleur, texture et style), n'est plus seulement le résultat d'un geste, mais également celui du traitement informatique de ce geste (certains logiciels permettent de vectoriser et donc de corriger certaines trajectoires de lignes, l'usage de calques permet de déplacer et repenser la succession des traits ou des plages de couleur, etc.). Ce que l'IA apporte d'inédit dans la conception du dessin est que celui-ci ne possède plus le pouvoir de l'imaginaire. Les IA n'inventent pas, elles réagencent et ne peuvent donc reproduire que ce qui a déjà été produit. Le dessin n'est plus une possibilité infinie, mais se retrouve dépendant d'un inventaire limité.

Les intelligences artificielles génératives génèrent donc des images photographiques sans référent direct et des images analogiques dégagées de toute origine manuelle et restreintes à un répertoire de formes déjà connues. Elles dissolvent ainsi les frontières qui séparent la nature des images et proposent un nouveau type d'images dont les qualités plastiques se mélangent et se nourrissent.

## **DISSOUDRE LES FRONTIÈRES ET SABORDER LE LEURRE**

Une autre différence, inhérente à leur nature matérielle, distingue l'image photographique du dessin : la première capte toute la réalité dans son exhaustivité (dans les limites du cadre de l'objectif) tandis que la seconde est sélective. Le ou la photographe capte le réel dans sa totalité tandis que la dessinatrice ou le dessinateur choisit les éléments qu'il souhaite représenter et opère un travail d'éლისion figurative (en particulier dans le cadre de la bande dessinée). Cette distinction explique notamment la difficulté de mettre les premières en récit au contraire des secondes (Baetens). C'est en particulier à ce niveau que les programmes d'intelligences artificielles opèrent une forme d'hybridation des systèmes de représentation qui va, en particulier, perturber l'image analogique.

En effet, les images générées par IA prenant l'apparence de dessins (que nous nommerons « dessin IA » pour ne pas encombrer le texte), composées d'une multitude de sources visuelles, adoptent généralement une représentation réaliste accompagnée par l'accumulation d'un très grand nombre de détails qui finit par l'encombrer. Sans réelle intention narrative, l'IA parsème donc la composition d'informations non nécessaires à la compréhension de l'image et participe à une forme d'abondance visuelle proche de l'image photographique. Ce qui est troublant, c'est que cette profusion affleure également lorsque le dessin IA se révèle plus schématique dans son style graphique. Le regard est alors sollicité par de très nombreux éléments qui retardent le déchiffrement de l'image. Ces détails ne sont pas discriminés dans la composition, ils ne sont pas distribués en vue d'orienter l'œil dans son parcours sur la surface de l'image : le dessin IA perd ainsi en transitivité. Il englué le regard alors même que, en bande dessinée, pour que la lecture de la séquence soit pleinement opérante, il est souvent dit que l'œil doit instantanément capter les informations essentielles et ainsi être expulsé de la case pour passer à la suivante. Cette lecture s'avère difficile dans les albums de notre corpus. Prenons *initial\_A* par exemple : il est souvent difficile de préciser ce qui, dans une case, nous est réellement montré, c'est-à-dire ce qui participe pleinement au

récit. Certains décors possèdent différents espaces, eux-mêmes composés d'un grand nombre de détails qui finissent par noyer un trop grand nombre d'informations. Le regard ne sait ni où se poser ni quoi regarder pour percevoir l'énoncé contenu dans la case. *A contrario*, dans une case de décors d'Hergé par exemple, le regard est toujours guidé pour percevoir ce qui participe au récit. Dans un dessin IA, l'œil ricoche de détail en détail sans parfois trouver de logique narrative à la composition. Il est d'ailleurs remarquable de noter que les bandes dessinées de notre corpus IA sont majoritairement pourvues d'un récitatif conséquent qui supplée aux latences de l'image, voire qui prend pleinement en charge l'énonciation.

De plus, dessins IA comme photographies IA possèdent des erreurs qui invalident le réalisme d'abord affiché. Certaines images IA, photographies ou dessin, semblent de prime abord présenter une portion de réalité, mais, dès que l'on se met non plus à vaguement voir l'image, mais à la regarder vraiment, celle-ci se révèle rapidement parcourue d'incohérences figuratives. L'impression d'ensemble prévaut alors sur les logiques internes. Ilan Manouach joue beaucoup sur cette précision approximative avec *Fastwalker*. Dans cet album, des détails anatomiques émergent de masses colorées qui donnent l'illusion de corps et d'actions dessinés. Certains éléments de la case sont figurativement convaincants puis glissent vers des espaces diffus d'où émergent des formes non déterminées ou en désaccord avec le reste de la figuration. Dans *Moebia* également, les planches présentent des images IA qui peuvent être associées à Moebius de loin seulement. En réalité, de nombreux traits contredisent les espaces qui sont développés et il se crée de nombreuses ruptures graphiques qui rendent ces compositions abstraites et en rupture avec les paysages fantastiques développés par le dessinateur.

Les progrès des IA permettent graduellement de corriger ces erreurs grossières, mais les dernières expériences continuent de pointer les limites figuratives de ces algorithmes, à l'image des mains qui n'ont pas toujours le bon nombre de doigts. On pourrait alors affirmer que ces erreurs permettent d'approcher l'imaginaire du dessin. Cependant, ces défauts sont ponctuels et n'adhèrent pas à une économie générale. Prenons l'exemple de l'univers anthropomorphe imaginé par Walt Disney qui dessine seulement quatre doigts aux mains de ces personnages : reconduisant cette singularité morphologique sur tous les personnages et au cours de toutes leurs apparitions, celle-ci devient un effet de style. Avec l'IA, ces anomalies sont très variables et n'adhèrent à aucune ambition stylistique. L'instabilité de ces difformités signe ainsi leur nature d'erreurs et rend difficile, en bande dessinée, l'obtention d'une réelle harmonie sur toutes les cases. Et de fait, *Out There* contient de nombreuses pages avec des mains à six, sept ou huit doigts sans qu'il n'y ait de logique narrative à ces distorsions.

### UN « EFFET D'IA »

Les images générées par IA contiennent donc de nombreux détails qui grippent le système représentatif et interrogent le regard. Comme le précisait Daniel Arasse, un simple détail peut saborder tout le motif illusionniste d'une image (11), ce détail pouvant être d'ordre figuratif (doigt en trop, anatomie ou architecture approximatives, etc.) ou plastique (stylistique, matériel, etc.). L'IA tend donc un leurre et le neutralise en même temps : d'une part elle simule une image pouvant concurrencer avec des images réalisées par l'homme (analogique ou indicielle), et d'autre part elle propose un réalisme non réaliste, des images parsemées de détails qui invalident le vérisme de la représentation. Il s'opère ainsi une double tension dans l'image IA qui piège le regard. D'autre part, en plus d'y avoir association de la nature matérielle des images, le dessin IA devenant aussi chargé en détails qu'une photographie et les photographies IA contenant des erreurs réalisables seulement par le dessin, il s'opère dans certaines cases

une fusion de l'une dans l'autre; certaines parties adoptant un mode de représentation pictural puis glissant progressivement vers le photographique (c'est par exemple le cas dans *initial\_A* ou *Out There*). À travers cette intrusion subreptice de l'anormal dans le rationnel, la lecture de ces bandes dessinées confère un sentiment d'« inquiétante étrangeté » (Freud), rapporté au niveau purement visuel de l'image. Il nous semble que c'est ici que se situe cet « effet d'IA ». Dans cette manière de produire des représentations nouvelles qui interrogent les modalités de lecture que nous utilisons d'ordinaire : ces dernières ne sont plus totalement opérantes tant l'image glisse d'un mode de représentation à l'autre tout en égrenant des détails qui contrarient la figuration mise en scène. Ces images composent des oxymores visuels au sein de séquences qui accumulent les espaces de dissemblances et accentuent ainsi les aspérités propres à ce nouveau type d'images.

Précisons que notre réflexion s'est construite autour de l'usage d'IA dans le cadre de créations en bande dessinée. Nul doute que, devant une image isolée, on ne peut potentiellement affirmer si celle-ci a été générée ou non par une IA. Cependant, ce leurre nous semble plus difficile à réaliser avec une suite d'images, ou mieux, avec une séquence d'images. Le système propre à la bande dessinée met ainsi en lumière et même accroît les apories de ces représentations. En effet, l'organisation des images, le dialogue qui s'opère avec un texte ou encore l'itération des personnages ou des décors tout le long de séquence ou d'un album entier sont autant de facteurs essentiels à la bande dessinée qui contrarient la mécanique de ces IA génératives. Par exemple, celles-ci évoluant sans cesse, nourries en permanence par des milliers de nouvelles images, proposent, pour chaque requête, de générer des images uniques. Ainsi, suivant les évolutions des algorithmes, une même requête donne une image différente à deux instants différents. Il devient donc difficile d'obtenir exactement les mêmes décors et exactement les mêmes personnages. Thierry Murat y est parvenu, mais les mouvements de son personnage sont particulièrement réduits : elle n'ouvre jamais la bouche, ne marche pas et demeure constamment debout, presque immobile. De même, les bandes dessinées que nous avons étudiées ne présentent jamais vraiment de séquences d'action et prennent souvent le pli du poétique, d'une narration contemplative où le texte conduisant le récit se révèle indépendant de l'image.

Plus largement, il n'existe pas encore, à notre connaissance, d'intelligence artificielle ayant généré une bande dessinée dans sa totalité. À chaque fois, des IA de création de texte et/ou des IA de création d'images ont été mobilisées pour produire des textes et/ou des images, puis le résultat de ces productions a été agencé de manière à en faire une bande dessinée. En ce sens, elle ne peut être qu'un outil et ne peut donc se substituer à la production de l'œuvre dans son ensemble. L'« effet d'IA » nous semble fécond, car il entre en travail avec la lecture de bande dessinée. Il nous interpelle aussi, car, pour le moment, les expériences utilisant les IA ne nous semblent pas pleinement probantes. En effet, elles sont stimulantes, car elles participent d'une exploration cahotante dont les erreurs confèrent aux productions une poésie singulière, mais elles pointent également toutes les difficultés des IA (ou plutôt des utilisateur.ices d'IA) à réaliser des bandes dessinées classiques, et restent donc toujours en marge, dans une lecture à distance qui interroge l'usage de l'IA. Celle-ci ne disparaît donc jamais vraiment comme peut le faire le style d'un ou d'une artiste. Il reste présent, presque encombrant et ne permet pas pleinement à un récit de se réaliser. Peut-être que finalement, ce ne serait pas tant la bande dessinée qui est à l'épreuve de l'IA, que l'IA qui est à l'épreuve de la bande dessinée.

## BIBLIOGRAPHIE

- Andrieu de Levis, Jean-Charles. « De la fiction au reportage : variations stylistiques chez Jean Teulé dans Gens de France et d'ailleurs. » *Presse et bande dessinée, une histoire sans fin*, édité par Alexis Levrier et Guillaume Pinson, Les Impressions nouvelles, 2021, pp. 271-296.
- Arasse, Daniel. *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*. Flammarion, 1992.
- Baetens, Jan. *Pour le roman-photo*. Les Impressions Nouvelles, 2010.
- Barthes, Roland. « L'Effet de réel. » *Communications*, no. 11, 1968, pp. 84-89.
- Bérubé, Gérard. « La rentrée dans l'œil de l'IA. » *Le Devoir*, 7-8 septembre 2024. [https://www.ledevoir.com/opinion/chroniques/819398/rentree-oeil-ia?utm\\_source=infolettre-2024-12-19&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=infolettre-quotidienne](https://www.ledevoir.com/opinion/chroniques/819398/rentree-oeil-ia?utm_source=infolettre-2024-12-19&utm_medium=email&utm_campaign=infolettre-quotidienne).
- Carrier, Léa. « Quand l'intelligence artificielle déjoue un auteur... et sa maison d'édition. » *La Presse*, 19 août 2023. <https://www.lapresse.ca/arts/litterature/2023-08-19/quand-l-intelligence-artificielle-dejoue-un-auteur-et-sa-maison-d-edition.php>.
- Dalov, Roman. *Au-delà du brouillard*. Émotion, 2024.
- De Sepausy, Victor. « Intelligence artificielle dans la science-fiction et utilisation de l'IA dans la vie quotidienne ». *Actualité*, 20 janvier 2023. <https://actualitte.com/article/109620/livres/intelligence-artificielle-dans-la-science-fiction-et-utilisation-de-l-ia-dans-la-vie-quotidienne>.
- Dufour, Hugues. *La beauté sous algorithmes, quand la machine bouscule nos codes culturels*. FYP, 2024.
- France-Soir. « En Chine, une IA remporte un prix littéraire pour la première fois de l'Histoire. » *France-Soir*, 29 décembre 2023. <https://www.francesoir.fr/culture-livres/en-chine-une-ia-remporte-un-prix-litteraire-pour-la-premiere-fois-de-l-histoire#:~:text=Avec%20%22Le%20pays%20des%20souvenirs,%C3%A9criture%20de%20science%2Dfiction%20officiel>.
- Freud, Sigmund. « L'inquiétante étrangeté. » *Essais de psychanalyse appliquée*. Traduit par Marie Bonaparte et Mme Edouard Marty. Gallimard, 1933, pp. 163-210.
- Groensteen, Thierry. « Teulé et la question du réalisme. » *Les cahiers de la bande dessinée*, no. 74, mars-avril 1987.
- Illustration Québec. *L'illustration et l'intelligence artificielle. Miracle ou mirage ?*. Illustration Québec, octobre 2024.
- Kiera-Laurin, Maude. « Les illustrations d'un roman générées par l'IA choquent des illustrateurs québécois. » *Le Journal de Montréal*, 25 octobre 2024. <https://www.journaldemontreal.com/2024/10/25/les-illustrations-dun-roman-generées-par-lia-choquent-des-illustrateurs-quebecois>.

Larochelle, Samuel. *Elias et Justine*. Druide 2023.

Manouach Ilan. «Grace à l'IA, la BD se découvre dépositaire du savoir humain. » *Multitudes*, vol. 96, no. 3, Automne 2024, pp. 201-203. <https://doi.org/10.3917/mult.096.0201>.

Manouach, Ilan, et Allado-McDowell, K.. *Out Side, Between art and hallucination*. JBE Books, 2023.

Manouach, Ilan. « Note for Fastwalkers. » *Créativités artificielles – La littérature et l'art à l'heure de l'intelligence artificielle*, édité par Alexandre Gefen. Les presses du réel, 2023, pp. 241-248.

Manouach, Ilan. *Fastwalkers*. La 5e Couche, 2022.

Manouach, Ilan. *Le VTT comme je l'aime*. BDCul, 2022.

Manouach, Ilan. *Peanuts Minus Schulz*. Jean Boite Éditions, 2020.

Manouach, Ilan. *The Cubicle Island*. La 5e Couche, 2020.

Manouach, Ilan. *Harvested*. La 5e Couche, 2016.

Marion, Philippe. *Traces en case, Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Academia, 1993.

McKean, Dave. *Requête, conversations avec une intelligence artificielle*. Éditions Barbier, 2024.

Murat, Thierry. *initial\_A.* Log Out, 2023.

Schaeffer, Jean-Marie. *L'image précaire du dispositif photographique*. 1987, Seuil.

Rabagliati, Michel. "Paul pillé par petits morceaux par notre amie voleuse IA !." Facebook, 24 octobre 2024, <https://www.facebook.com/share/p/1F1k86VKnB/>. Consulté le 6 juin 2025.

u2p050. *Moebia*. Autoédition, 2022.