

BANDE DESSINÉE

# Le premier album de BD d'une intelligence artificielle

« Fastwalkers » est une épopée extraterrestre, où la machine écrit, mélange les mots, accumule les datas et nous fait rêver de nouvelles sensations graphiques.

DANIEL COUVREUR

Si nous ne pouvons humaniser la machine, la machine nous humanisera. C'est la prophétie d'une princesse de *Fastwalkers*, la première bande dessinée de l'histoire de l'humanité écrite par une intelligence artificielle. Derrière cette prouesse artistique et technologique se cache l'auteur bruxellois Ilan Manouach, un explorateur des mondes conceptuels et post-numériques. Selon la revue américaine *The Comics Journal*, c'est « l'un des dessinateurs et penseurs contemporains les plus critiques » de notre temps. Le poète new-yorkais Kenneth Goldsmith le considère même comme « l'artiste de bande dessinée le plus provocateur, le plus critique et le plus intelligent du monde »...

Dans la vie, Ilan Manouach est chercheur invité au Metalab de l'université Harvard, où il réfléchit à un nouveau modèle de l'industrie de la bande dessinée pour le troisième millénaire, basé sur les technologies de pointe, l'intelligence artificielle et la logistique mondialisée. Il a signé le *Shapereader*, un système de narration tactile destiné aux lecteurs et créateurs de bandes dessinées malvoyants ou non voyants. Et ce visionnaire a coédité *Chimeras: Inventory of Synthetic Cognition*, un ouvrage d'étude scientifique sur le sens et la philosophie de l'intelligence artificielle.

Son nouveau livre, *Fastwalkers*, est une bande dessinée synthétique de 512 pages, cocrée avec le software Emergent par une intelligence artificielle, avec l'aide de Peanuts Minus Schulz, un service de « main-d'œuvre numérique ». Les personnages de *Fastwalkers* proposent une méditation non linéaire sur l'apprentissage. Le scénario célèbre la poésie de l'informatique et explore son potentiel à éveiller le lecteur à de nouvelles formes de sensibilité. « Détendez-vous et laissez les liens technologiques vous enduire », nous glissent les étranges héroïnes de cette aventure « idéographique », avant de nous précipiter dans un *delirium* de « datastream ».

## Un étrange voyage

La fantasy de wetware, de software et de hardware de *Fastwalkers* convie le lecteur à un étrange voyage utopique, né d'une alliance entre l'homme et la machine. Ce récit « neuromécanique » complexe métamorphose les corps et la création. Emotion, action, désir... : tous les ingrédients d'une véritable bande dessinée sont présents. Ce nouveau monde de plaisir digital, d'interfaces



Bienvenue dans l'empire idéographique des princesses de « Fastwalkers ».

© 5C/CHILI CON CARNE/ECHO CHAMBER/D EDITORE/FORTE PRESS/A.T.



**Fastwalkers**

★★★★☆

ILAN

MANOUACH

5C

512 p., 60 €

éphémères et de poésie de l'inconscient nous dépouille de nos vieilles idées, ouvrant l'esprit à une expérience « post-humaine ». Les créatures de *Fastwalkers* sont nées du monde sauvage de l'internet avec des cerveaux en formes d'ombrelles d'hypertexte et des peaux faites de membranes virtuelles.

Pour la fabrication de cet ovni graphique, Ilan Manouach a pu compter sur le soutien de Nvidia, une entreprise américaine spécialisée dans la conception de cartes graphiques et de puces graphiques pour PC et consoles de jeux, à la pointe de l'innovation en matière d'intelligence artificielle. « J'ai bénéficié d'une aide de 100.000 dollars, sans laquelle rien de tout cela n'aurait été possible », nous explique le chercheur. « J'ai également eu accès à la base d'images de Sentai, un géant des

séries animées japonaises, dans laquelle l'intelligence artificielle a pu puiser des millions d'images. Et j'ai reçu les soutiens financiers de la Fédération Wallonie-Bruxelles, ainsi que de la fondation finlandaise Koneen Säätiö. »

## Une aventure inscrite dans l'histoire industrielle de la BD

Le but poursuivi par Ilan Manouach n'est pas de chercher à substituer une intelligence artificielle aux créateurs de bande dessinée. « *Fastwalkers* est une cocreation », rappelle-t-il. « J'en suis l'auteur tout autant que l'intelligence artificielle. Cela s'inscrit parfaitement dans l'histoire de la bande dessinée qui est un art industriel dont le format a toujours été déterminé par des machines. L'album classique cartonné couleur de 48 pages était le résultat de

l'utilisation d'un certain type de machine, dans l'immédiat après-guerre, et d'un calcul d'optimisation des coûts. Je propose avec *Fastwalkers* une piste pour la bande dessinée post-digitale, qui prend en compte l'évolution des moyens technologiques. C'est une rencontre entre la littérature, la poésie et la machine. Je travaille déjà sur d'autres livres, en lien avec la direction artistique de Google. Il n'est pas possible de continuer à faire de la bande dessinée comme si rien ne s'était passé depuis sa naissance au XX<sup>e</sup> siècle. »

*Fastwalkers* est déjà un modeste succès de librairie en Italie. Disponible uniquement en langue anglaise, il est coédité par les Belges de 5C, les Italiens D Editore et Forte Pressa, les Portugais de Chili Con Carne et les Grecs de Topovoros Books.

**MAD**  
LE MAGAZINE  
DES ARTS  
ET DU DIVERTISSEMENT  
DU SOIR



## CINÉMA

### Astérix et Obélix: L'Empire du Milieu

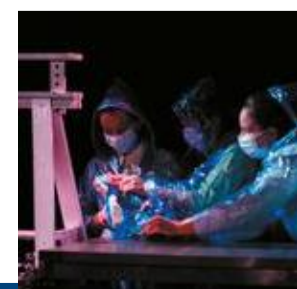
Un budget de 65 millions pour le tournage épique d'un scénario original, avec un casting de guests allant de Angèle à Zlatan Ibrahimovic



## MUSIQUES

### 2023, année Rachmaninov

Le 1<sup>er</sup> avril prochain, on fêtera le 150<sup>e</sup> anniversaire de la naissance du compositeur, un romantique exilé au XX<sup>e</sup> siècle



## SCÈNES

### The Manx Cat Project

Un projet singulier qui entend mettre en lumière l'action de femmes belges remarquables et pourtant trop longtemps invisibilisées.