

## Lettre d'introduction

En Octobre 2023, je commencerai ma recherche postdoctorale sur la créativité computationnelle en bande dessinée à l'Université de Liège (FNRS). J'ai récemment terminé un doctorat à l'Aalto School of Arts, Design and Architecture à Helsinki. Mes recherches ont porté sur l'émergence récente de formes radicales d'expérimentation dans la bande dessinée et ont examiné comment les bandes dessinées conceptuelles ont intensifié le décloisonnement du médium bande dessinée. Ma thèse de doctorat a été récompensée par un **prix universitaire d'excellence en recherche**, et a également reçu la **distinction du jury** présidé par le Pr. Jan Baetens.

Outre mes recherches universitaires, j'ai, au cours des douze dernières années, travaillé avec la bande dessinée de multiples façons, de sa création à son archivage, en passant par son enseignement et sa conservation. Cela me place dans une position idéale pour comprendre la bande dessinée dans toute sa complexité et pour développer une méthode interdisciplinaire cohérente et multiforme pour l'étudier. Au cours des 18 derniers mois, au-delà de la recherche, de l'enseignement occasionnel (ésam Caen/Cherbourg, Université Rennes 2, Stockholm Konstfack, UCLA, Université de Chicago), j'ai poursuivi mon travail artistique avec **Shapereader** (un système de communication tactile pour les personnes souffrant de handicaps visuels), publié des bandes dessinées et participé à des programmes de résidence d'artistes (**Academia Belgica**, Vooruit, Morpho, Takt, Frans Masereel Centrum), j'ai rejoint la dynamique communautaire de chercheurs du **Berkman Klein Center de Harvard**, que je visiterai pendant les trois prochaines années de ma recherche postdoctorale. De plus, j'ai co-édité *Chimeras*, un glossaire collectif international sur l'intelligence artificielle avec 150 contributeurs, et mon travail sur les bandes dessinées d'IA a été développé dans l'un des plus importants accélérateurs technologiques pour les startups, le **programme Inception de Nvidia**, par l'intermédiaire d'Echo Chamber vzw. J'ai également travaillé comme **consultant Art & Technologie pour Onassis**, l'une des institutions culturelles les plus influentes d'Europe, et j'ai été **nommé expert** en bande dessinée expérimentale par la **Fédération Wallonie-Bruxelles** pour son programme national de financement de l'art. Enfin, j'ai acquis une compréhension plus approfondie et pratique de l'intégration de l'IA dans la bande dessinée en suivant des séminaires intensifs sur l'apprentissage profond, une expérience qui servira de base à un volume édité qui est sous contrat avec **Punctum Books** à New York.

Un signe important de reconnaissance académique qui me fait honneur sera la prochaine édition de **Routledge**, intitulée *Ilan Manouach in Review : Critical Approaches to his Conceptual Comics*, Moura P. (ed.), une anthologie qui rassemble vingt articles universitaires internationaux examinant mes recherches sur la bande dessinée conceptuelle, qui sera publiée au deuxième trimestre (contrat disponible). J'ai également eu l'honneur de recevoir une proposition du Dr. Christine Ji, éditeur de la série fondatrice de **Cambridge Studies in Language Practices and Social Development**, pour écrire une monographie sur mon projet *Shapereader* (invitation par courriel disponible). Grâce aux expériences susmentionnées, je développe des compétences transférables et j'établis des partenariats universitaires qui peuvent soutenir mon travail en tant qu'universitaire et artiste. Travailler avec le Laboratoire Paragraphe me permettrait de développer mes recherches sur la créativité computationnelle dans la bande dessinée dans un contexte culturel plus porté sur la théorie, un contexte très significatif étant donné l'héritage de la France en matière de bande dessinée, mais aussi au sein d'une institution ayant une reconnaissance internationale dans le domaine des Humanités Numériques.