



Fastwalkers de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual

Fastwalkers by Ilan Manouach. AI and conceptual comics

MIGUEL PEÑA MÉNDEZ

Universidad de Granada

Miguel Peña es licenciado en Geografía e Historia (Historia del Arte) y doctor en Bellas Artes. Profesor titular de Universidad en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, imparte su docencia tanto en el grado como en el máster de Investigación y Producción en Arte. Es director del grupo de investigación *Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea* (HUM736) de la Junta de Andalucía. Director de la Revista *Papeles de Cultura Contemporánea*, centrada en procesos de artificación en el arte contemporáneo, y miembro de la Asociación Cultural Tebeosfera.

Fecha de recepción: 22 de enero de 2024

Fecha de aceptación definitiva: 23 de abril de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2419

Resumen

La publicación de *Fastwalkers* de Ilan Manouach ha supuesto una de las primeras creaciones reflexivas y ambiciosas realizadas mediante Inteligencia Artificial (IA) en el mundo del cómic. Alrededor de ella, el artículo revisa su trabajo, valorando lo que ello supone para el mundo de la creación de cómics tanto en sus repercusiones técnicas como conceptuales, y se exponen algunas ideas sobre sus implicaciones narratológicas, estilísticas y estéticas.

Palabras clave: cómic digital, inteligencia artificial, apropiacionismo, Ilan Manouach, arte contemporáneo.

Abstract

The publication of Ilan Manouach's *Fastwalkers* has been one of the first thoughtful and ambitious creations made using Artificial Intelligence (AI) in the world of comics. Around it, this article reviews his work, assessing what it means for the world of comic creation both in its technical and conceptual repercussions, as well as the concepts it exposes regarding the narratological, stylistic, and aesthetic implications in comics.

Keyword: digital comic, artificial intelligence, appropriationism, Ilan Manouach, contemporary art.

Cita bibliográfica

PEÑA MÉNDEZ, MIGUEL. «*Fastwalkers* de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual», en *CuCo*, *Cuadernos de cómic*, n.º 22 (2024), pp. 161-179.

Introducción

En un mundo donde las imágenes han alcanzado cada vez mayor velocidad generativa, la figura de Ilan Manouach (Atenas, 1980) destaca como hijo de su tiempo, tanto por su carácter prolífico como por la agudeza de sus propuestas. El abordar aquí su figura está motivado por el acercamiento arriesgado y experimentador que ha hecho de la utilización de plataformas de Inteligencia Artificial o, como él prefiere llamarlas, de «generación sintética». Es un autor peculiar dentro del mundo del cómic y, aunque fiel a este lenguaje, tal vez sería más justo considerarlo simplemente un artista contemporáneo, más allá de la consideración del cómic como una tipología artística. Ajustando más su personalidad creativa, podríamos definirlo como un artista conceptual de cómics, ya que con su obra reflexiona sobre aquello que está afectando al mundo de la creación contemporánea mediante el empleo de diferentes roles y experimentaciones desde la tradición del cómic².

Tras graduarse (BFA) en la École Supérieure des Arts Saint-Luc en Bruselas, realizó su doctorado en la Universidad Aalto de Helsinki con una tesis sobre epistemología de los cómics. En ella exploraba los efectos de las tecnologías de frontera, los medios sintéticos, *fintech* y la logística globalizada en la industria del cómic. En su carrera posterior, ha sabido navegar entre la teoría y la práctica solventando esa escisión gracias a la puesta en marcha de una «teoría en acto» en la que la reflexividad y la experimentación se aúnan. La rentabilidad que saca a sus distintos proyectos hace que se le pueda considerar un autor muy prolífico, no solo en publicaciones, sino también en intervenciones museísticas, charlas, conferencias y proyectos de investigación. De entre todos ellos tal vez el de mayor resonancia ha sido el proyecto Shapereader³, una propuesta para emplear un lenguaje háptico que sirva para realizar cómics para invidentes. Hasta hace poco, ha sido profesor visitante en el Metalab⁴ de la Universidad de Harvard y, recientemente, el Fondo Belga de Investigación Científica (FNRS) le concedió una beca postdoctoral de tres años para un proyecto sobre creatividad computacional y cómics sintéticos (IA) dependiente de la Universidad de Lieja.

¹ «¿Cómo puede un artista ser competente a la hora de producir monumentos e imágenes artificiales?», véase el primer bocadillo de MANOUACH, Ilan. *Fastwalkers*. S. l., Le Cinquième Couche, Chili Com Carne, Topovoros Books, D Editore & Fortepressa, 2021, p. 9.

² Él mismo se define como «un autor e investigador de cómics que trabaja en la creatividad digital. Llevo más de veinte años publicando cómics y utilizo el cómic como herramienta para producir nuevas formas de conocimiento». Véase MANOUACH, Ilan. «Carte blanche: “Pourquoi payer des auteurs de BD alors que les BD peuvent se faire toutes seules?”», en *Le Vif focus*, 16 de octubre de 2023. Disponible en <https://focus.le-vif.be/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/>

³ Véase <https://shapereader.org/>

⁴ Véase <https://cyber.harvard.edu/research/metalab>

Apropiacionismo y cómic

Gran parte de su producción artística se basa en estrategias «apropiacionistas»: cómics ajenos que manipula con propósitos conceptuales dejando la valoración creativa y moral de tal estrategia en manos de críticos y artistas, así como del público, quienes han considerado sus obras desde simples pirateos creativos a profundas reflexiones conceptuales sobre la creación contemporánea. El hecho de emplear el apropiacionismo artístico como metodología de trabajo le ha puesto en entredicho, llegando a situaciones en las que ha tenido que ser la Justicia quien ha tenido que evaluar qué es realmente lo que ha hecho, ¿una creación artística, un uso indebido, un plagio, una copia o una utilización fraudulenta? Esta mecánica de trabajo nos acerca al tema que queremos tratar en este artículo: la incorporación de las nuevas tecnologías de creación mediante Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito del cómic. El debate sobre la legitimidad de la utilización de las tecnologías en el arte en general no es nuevo, es un tema recurrente en la historia del arte y, de un tiempo a esta parte, se ha avivado con la progresiva accesibilidad de la IA, poniéndose sobre la mesa cuestiones sobre la autoría que desafían conceptos como la originalidad, la creatividad, la autoría profesional, las implicaciones éticas y laborales de su uso, el mérito artístico de las mismas, etc.⁵

Para reflexionar sobre el trabajo de este pionero vamos a poner el punto focal en su libro *Fastwalkers*, hacia el que nos iremos acercando haciendo referencia a otras de sus publicaciones previas y paralelas que nos pueden ayudar a poner en valor su aportación. No son toda su producción, sino que se han seleccionado siguiendo criterios basados en sus paralelismos conceptuales, así como en su carácter experimental, novedad y la adecuación a nuestros propósitos.

En general, las respuestas al fenómeno de la irrupción de los sistemas de inteligencia artificial siguen repitiendo el patrón que ya planteara Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* (1964). Para Manouach, ese jugar con los límites entre el lenguaje y el metalenguaje es el centro de sus esfuerzos, algo que hace plenamente consciente y que le ha llevado a crear desde hace años una red tanto académica como creativa de discusión sobre estos temas. Con este propósito ha coordinado varias antologías de cómics que reúnen contribuciones de artistas que cuestionan la creatividad, como una operación *ex nihilo* y la impulsan más allá de lo comercial y convencional para dejar caer el peso de su creatividad hacia terrenos más conceptuales. En relación al tema que nos ocupa, la reflexión teórica más reciente protagonizada por nuestro autor es *Chimeras. Inventory of Synthetic Cognition* (2022), un glosario colectivo coeditado por él junto con Anna Engelhardt, que reúne a 150 colaboradores (artistas, críticos, abogados, profesionales de la industria del libro, etc.). En él se exploran una variedad de perspectivas epistémicas sobre

⁵ Las referencias de todo tipo (científicas, divulgativas y de creación) llenan hoy bibliotecas, librerías y redes sociales, generando un repertorio en continuo crecimiento. La imaginación del hombre desde antiguo se ha recreado en la fantasía de la generación de estos agentes artificiales y en las consecuencias de su interferencia con la vida del ser humano. Un buen repertorio de estos mecanismos, entre la utopía, la distopía y la fantasía, la podemos encontrar en Gefen cuando realiza la reseña del libro *Chimeras*, del propio Ilan Manouach y Anna Engelhardt, consultable en https://www.academia.edu/93654011/Alexandre_Gefen_Fictions_in_Chimeras_Inventory_of_synthetic_cognition_Ilan_Manouach_et_Anna_Engelhardt_dir_Onassis_Foundation_2022

Por otra parte, la posición de Manouach al respecto se puede leer en el artículo antes mencionado «Carte blanche: “Pourquoi payer des auteurs de BD alors que les BD peuvent se faire toutes seules?”».

inteligencia artificial, en el que se discuten conceptos implicados en esta tecnología, como, por ejemplo, los de «interespecie», la nueva irrupción de lo monstruoso, el papel del feminismo en este contexto, la distribución de estos contenidos o las perspectivas decoloniales, entre otros. Con ello intentan desmontar y reformular lo que se podría entender como IA, analizando las nociones de «artificialidad» e «inteligencia» y reflexionando sobre qué nuevo significado producen cuando se recombinan. Este glosario, según el propio Manouach, intenta «ampliar el concepto de “inteligencia artificial” al de “cognición sintética”, un enfoque que destaca la dualidad que se produce entre lo “artificial” y lo “auténtico”, amplificando los métodos no humanos de cognición y anticipa modos de simbiosis»⁶.

Precedentes y estado de la cuestión

Esta incorporación y utilización de programas de generación automática de imágenes ha sido muy debatida en los últimos tiempos. Disquisiciones y exposiciones acerca de los peligros y ventajas de la utilización de esta tecnología han inundado las redes sociales y han acalorado los ánimos de numerosos artistas, intelectuales y académicos, ante la posible amenaza que supondría para la figura y función de los autores de cara al futuro⁷. Nadie ha puesto en duda las enormes posibilidades que esta ofrece, así como la variedad y rapidez de resultados de la misma, pero donde todo el mundo ha planteado la alerta ha sido especialmente en las implicaciones éticas de su utilización: la protección de los artistas frente a la utilización de sus obras por parte de la IA, la necesaria revisión al concepto de creatividad para esta nueva etapa, así como otras reflexiones críticas procedentes desde el mundo del arte en general⁸.

En relación directa con nuestro tema y como precedente en la obra de nuestro autor, anterior al uso de las IA, Manouach publicó el libro *Katz* (2011)⁹. Una obra polémica que desembocó en una decisión judicial y que, como él mismo reconoce en su página web, es «una edición pirateada de la novela gráfica seminal *Maus* de Art Spiegelman. *Katz* es una copia exacta de la edición francesa de *Maus*, con la diferencia de que todos los personajes animales, han sido redibujados como gatos» y continúa narrando los procedimientos y documentos que se manejaron y llevaron a esa resolución. Como decimos, esta acción le llevó a los tribunales en los que se corroboró el pirateo. Sin embargo, Manouach en la misma página web protesta tímidamente ante la resolución final, pues considera que la editorial Flammarion, titular de los derechos de edición de *Maus* en Francia, se negó «a tener en cuenta la naturaleza conversacional de la operación y su

⁶ MANOUACH, Ilan y ENGELHARDT, Anna (eds.). *Chimeras. Inventory of synthetic cognition*. S.l., Onassis Foundation, 2022. Este libro es descargable en <https://www.onassis.org/el/culture/publications/chimeras-inventory-of-synthetic-cognition>

⁷ En su página de Facebook se puede ver, en la entrada del 4 de diciembre de 2023, una discusión al respecto. Disponible en <https://www.facebook.com/ilan.manouach>

⁸ Sobre este tema y su bibliografía actualizada se puede consultar este artículo MARTÍN PRADA, Juan. «La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos», en *Revista Eikon/Imago*, vol. 13 (2023). Disponible en https://juanmartinprada.net/textos/Martin_Prada_Juan_La%20creacion%20artistica%20visual%20ante%20los%20retos%20de%20la%20inteligencia%20artificial_REVISTA%20EIKON.pdf

⁹ Para consultar la información referida a esta obra véase MANOUACH, Ilan. «Katz», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en <https://ilanmanouach.com/work/katz/>

tirada muy limitada», reduciendo su obra a ser exclusivamente un producto falsificado, hecho por el cual se dictó una orden judicial contra la editorial, ordenando la destrucción total de la tirada. La sentencia fue acatada y la destrucción tuvo lugar en Bruselas el 15 de marzo de 2012, en una instalación especializada en la destrucción de papel.

Ahora bien, la cosa no terminó aquí, pues planteó para Manouach un nuevo punto de reflexión que se concretó en un nuevo acto creativo subsidiario. Ahora se trataba de llevar a cabo un acto teórico y crítico que reflexionara sobre las importantes cuestiones que se habían puesto en juego, tanto las que se plantearon explícitamente como las que lo fueron de manera implícita y a todos los niveles. Este se concretó en la publicación de *Metakatz* (2013), un libro en el que se hace una revisión de los derechos de autor y sus excepciones (la parodia, la cita, el pastiche, las versiones, el collage o el *sampling*), todos ellos conceptos nada nuevos en la historia del arte y mucho menos en el mundo del cómic¹⁰. Junto a esa revisión histórica se proponen cambios legislativos de cara a la creación en la era digital. Artistas, críticos, abogados, científicos sociales, especialistas en instalaciones de destrucción y usuarios anónimos de blogs fueron invitados a contribuir con sus comentarios, investigando prácticas parecidas o paralelas en los cómics o en la producción de obras derivadas¹¹.

Cómics sintéticos: *Fastwalkers & Co.*

Es así, con ese espíritu conceptual como hay que abordar *Fastwalkers*, por lo que habría que alejarse de concebirlo como la mera operación formal pionera de realizar un cómic mediante IA. Es por ello que Manouach prefiere referirse a este tipo de obras con la expresión «cómics sintéticos», definiéndolos como aquellos que se generan, modifican o manipulan de manera altamente automatizada a través de aprendizaje automático. Sus formas, cualidades materiales y operaciones se delegan a sistemas técnicos programados para generar un suministro de resultados únicos basados en grandes conjuntos de datos. Por lo tanto, la computación es una parte esencial de su producción, y fundamental para comprender y construir la experiencia intersubjetiva que estos trabajos hacen posible.

El examinar los cómics sintéticos y abordarlos como una gran ontología¹² de imágenes, no fotográficas y ricas en metadatos, lleva a relacionarlos con las capacidades generativas y las posibilidades computacionales de la abundancia de medios en línea. Los cómics generados mediante

¹⁰ Nótese la referencia en el título a *Metamaus* (2011) en el que Art Spiegelman a su vez reflexionaba sobre las consecuencias de su *Maus* (1991).

¹¹ En un giro de tuerca especialmente acertado, *Metakatz* viene acompañado de un disco de vinilo de siete pulgadas en el que se documenta sonoramente la destrucción mecánica del libro *Katz*. Este detalle deja patente el carácter conceptual de la obra y el espíritu que la animaba, en absoluto un mero pirateo que busca el simple lucro o la sátira, sino que mediante esta inclusión se estaba citando una de las obras más emblemáticas del arte conceptual: *Box with the Sound of Its Own Making* (1961) de Robert Morris, en la que junto a la obra en cuestión se reproducían los sonidos producidos durante su construcción. Un juego de citas múltiple: construcción/destrucción.

¹² «Ontología», según la RAE, en su segunda acepción es «En ciencias de la comunicación y en inteligencia artificial, red o sistema de datos que define las relaciones existentes entre los conceptos de un dominio o área del conocimiento». Véase «*Ontología*», en Real Academia Española, s.f. Disponible en <https://dle.rae.es/ontolog%C3%ADa>

IA y publicados por Ilan Manouach hasta la fecha son *Fastwalkers* (2021) y *Le VTT Comme je l'aime* (2022). Junto a ellos también destacar *The Neural Yorker*, un *work in progress*, co-creado con IA emergente fruto de la colaboración entre Manouach y el ingeniero Yannis Siglidis y que consiste en la realización de chistes gráficos sintéticos que se publican periódicamente en Twitter/X. Estos se basan «en un modelo derivado de GAN, desarrollado por Applied Memetic, que ha sido entrenado en millones de unidades de datos cuya recopilación se produce en una variedad de diferentes regímenes de indexación y sistemas de clasificación y etiquetado»¹³. En este caso, el resultado es en viñeta única y de iconización precaria, cuando no abstracta, con un pie textual que, la mayoría de las veces, funciona como un desafío entre cómico y profundo.

Los títulos de todas estas obras navegan entre lo paródico y lo paradójico y tanto *Fastwalkers* como *VTT* son neologismos con doble significado. El término *Fastwalker* hace referencia a los objetos volantes no identificados que aparecen y desaparecen del firmamento a gran velocidad, según cuentan los que dicen haberlos visto, y al colectivo de personas que realizan ejercicio físico mediante un andar acelerado, pero sin correr. Por su parte, *VTT* también se refiere a los archivos de texto que contienen subtítulos de vídeo escritos con el estándar *WebVTT* para mostrar texto temporizado (subtítulos cerrados) durante una reproducción de vídeo y, por otro lado, se refiere al acróstico en francés de bicicleta todo terreno (*vélo tout terrain*). ¿Cuál es el significado final de estos títulos? No se puede saber, ninguno tiene sentido y cualquiera puede ser el apropiado. Por su parte, *The Neural Yorker* es un juego de palabras que conjuga el nombre de la popular revista norteamericana (*The New Yorker*) con sus afamados chistes gráficos (*cartoons*) y la intencionalidad artístico-conceptual de la obra, así como a su canal de difusión mediante una red social y, por tanto, interconectada al modo de una estructura neuronal (construcción ambigua).

La estrategia utilizada para titular estas obras parece regirse por el mismo mecanismo: acoger un término de la «neojerga» cultural contemporánea que confluya en otro, dotándolo de un carácter polisémico, abierto y desconcertante para que el lector juegue a otorgarle su significado. Aunque no podamos aportar más que conjeturas al respecto, lo que sí sabemos es su propósito. Con respecto a *Fastwalkers*, lo definían así:

Es el primer canal de aprendizaje profundo para producir una novela gráfica sintética. Nuestro método puede sintetizar desde cero secuencias atractivas de páginas de novelas gráficas, centrándose en el género manga. Para lograr esto, extraemos imágenes y textos de alrededor de 670 000 páginas de Manga, que utilizamos por separado para entrenar arquitecturas generativas de última generación, como GPT-2 para generación de texto y StyleGAN2 para síntesis de imágenes. Utilizando estos como fuentes de contenido sintético, desarrollamos un conjunto de reglas estéticas algorítmicas para reunir páginas de manga, completas y continuas¹⁴.

¹³ MANOUACH, Ilan. «The Neural Yorker», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en <https://ilanmanouach.com/work/neuralyorker/>

¹⁴ Así lo exponían en la ponencia «A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels», presentada por Manouach, junto con Thomas Melistas, Yannis Siglidis y Fivos Kalogiannis en el Simposio *AI Fictions*, Universidad de París3-Sorbonne Nouvelle, París, junio, 2021. Véase <https://ilanmanouach.com/papers/> y MELISTAS, Thomas *et al.* «A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels», en *Proceedings of the 12th International Conference on Computational Creativity (ICC '21)*. México, ITAM, 2021, pp.

Así pues, *Fastwalkers* sería el primer cómic sintético escrito y dibujado con IA emergente cuyo contenido es una meditación no lineal sobre el *Deep Learning*¹⁵, mediante la cual se logra una poética inesperada de la computación generativa y se explora su potencial para generar nuevas sensibilidades en los lectores. Un reto frente a la actual fría sobreabundancia de información y la peculiar relación emocional que se produce entre el lector y los cómics.

Desde sus inicios a finales del siglo XIX, la industria del cómic ha ido creciendo apoyada en tres pilares básicos: el desarrollo de las tecnologías de impresión, la distribución y la comunicación creativa. La introducción de los medios tecnológicos en la ancestral tradición de narrar mediante imágenes, desde la litografía, las planchas de acero, el *offset*, a los programas informáticos de dibujo, color y retoque, o la actual incorporación de versiones sucesivas de programas experimentales como GPT, Dall-e, Stylegan o Midjourney ha provocado cambios sucesivos que han afectado a la creación de los artistas de diversas formas. La revolución digital en la que estamos inmersos ha hecho que la digitalización de los procesos creadores sea exponencial. El mundo del cómic (junto con el de la ilustración, la fotografía y el cine) es a día de hoy uno de los ámbitos de creación más altamente digitalizados, con comunidades activas en línea, inmersos en contextos programáticos donde los procesos sintéticos y el aprendizaje automático están remodelando la forma en que estos se producen, consumen, archivan y los entendemos.

Para la creación de *Fastwalkers*, el equipo de producción recibió soporte desde la plataforma NVIDIA Inception, utilizando para ello la última IA del momento (GAN, GPT-3), siendo desarrollado por un equipo interdisciplinar de científicos, informáticos y diseñadores.

Fastwalkers es una amalgama de diferentes conjuntos de datos comunitarios, algoritmos propietarios, regímenes de indexación, pruebas beta y modelos generativos, todos entrenados en millones de unidades de datos y cuerpos de texto específicamente para hacer este libro. El resultado es un paisaje semántico de capas ambientales cuyas armonías y disonancias revelan la naturaleza agregada del intercambio de conocimiento en la era *semicapitalista*¹⁶ e iluminan las cualidades computacionales inherentes de los cómics para jugar con el espacio latente que acecha en la cognición del lector¹⁷.

La investigación para la producción del libro fue dirigida por *Echo Chamber*, una pequeña organización sin ánimo de lucro con base en Bruselas creada con la misión de investigar, documentar

256-265. Disponible en https://computationalcreativity.net/iccc21/wp-content/uploads/2021/09/ICCC_2021_paper_52.pdf

¹⁵ El *deep learning* es un tipo de *machine learning* que entrena a una computadora para que realice tareas como las hacen los seres humanos, como el reconocimiento del habla, la identificación de imágenes o hacer predicciones. En lugar de organizar datos para que se ejecuten a través de ecuaciones predefinidas, el *deep learning* configura parámetros básicos acerca de los datos y entrena a la computadora para que aprenda por cuenta propia reconociendo patrones mediante el uso de muchas capas de procesamiento.

¹⁶ Aquí Manouach utiliza el término «semicapitalismo», acuñado por el filósofo italiano Franco Bifo Berardi, el cual se definiría como «una forma de capitalismo impulsada por la acumulación, la producción y la reproducción de signos». Véase <https://www.revistaanfibia.com/semicapitalismo/>

¹⁷ Véase <https://ilanmanouach.com/work/fastwalkers>

y, ocasionalmente, lograr financiación para producir obras radicales y prácticas especulativas en el campo del cómic contemporáneo.

Los cómics: ámbito de investigación, experimentación y vanguardia

A inicios de los años 2000, se percibió que el cómic a lo largo del siglo XX había desarrollado un precipitado técnico y narrativo que casi agotó su sentido artesanal, tanto dibujístico como de género. Sin embargo, envuelto irremediamente en un proceso de cambio se ha visto regenerado mediante nuevas temáticas y, gracias a las nuevas tecnologías, se han abierto puertas a nuevas configuraciones en el cómic; un medio que se rige desde sus inicios por sus perpetuas metamorfosis.

Por su parte, el estudio teórico del cómic, a partir del gran desarrollo que se produjo desde los años sesenta, ha sido un campo subsidiario de su práctica donde, una vez el autor ha realizado la labor artística, se ponen en marcha la crítica, el ámbito académico o la reflexión teórica. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, los autores han empezado a teorizar y se están produciendo acercamientos a lo que se denomina «teoría en acto», en los que la creatividad, la reflexividad y la experimentación se aúnan¹⁸. La personalidad creativa de Manouach se sumaría a esta tendencia de una manera extrema, desarrollando su labor sobre tres ejes de actuación: como autor, teórico y editor.

Estas tres acciones centran su desarrollo en el mundo del cómic¹⁹ y, desde estas experiencias, se entienden sus obras tanto en el campo intelectual-conceptual como en el campo práctico-estético. Evidentemente, estas actividades se unifican de manera necesaria y, aunque separarlas puede resultar artificioso, vamos a destacarlas por separado, ya que nos servirán para la puesta en valor de cada una de ellas y para reafirmar el poder de la forma a la hora de comunicar contenido.

Para ello, vamos a hacer primero una reflexión preliminar sobre Manouach, considerado dentro de su contexto histórico-estético que sería el del post-posmodernismo, teniendo en cuenta el posmodernismo al modo de Arthur Danto (*Después del fin del arte*, 1999) como una fase transicional hacia el arte contemporáneo o actual, inserto de pleno en los nuevos y determinantes contextos digitales que nos rodean, aunque finalmente nuestro mayor interés estará concretado en la experimentación gráfica realizada mediante la IA por nuestro autor.

¹⁸ Desde la publicación de Will Eisner (*Comics and Sequential Art*, 1985) han sido múltiples los autores que se han acercado a teorizar sobre su propio campo artístico. Así lo demuestran los tres libros de Scott McCloud (*Understanding Comics: The Invisible Art*, 1993, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, 2000 y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, 2006), los de Matt Madden y Jessica Abel (*Drawing Words and Writing Pictures*, 2008, y su continuación *Mastering Comics*, 2012) en el ámbito norteamericano o en el ámbito español Sergio García (*Sinfonía gráfica*, 2000), pero sobre todo es en la obra creativa de estos (y otros más) autores donde se han plasmado sus reflexiones, y es más evidente esta puesta en marcha de la «teoría en acto».

¹⁹ Estas tres vertientes también han sido desarrolladas por otros autores como, por ejemplo, Jean-Christophe Menu, cuyas ideas confrontaremos con las de Manouach, especialmente a partir de su obra *La Bande dessinée et son doublé* que abordaremos a partir del estudio que sobre este autor ha realizado Jesús Gisbert (2023), al que se le deben muchas «iluminaciones» a la hora de escribir este apartado.

La producción de Manouach podemos entenderla pues dentro de una dinámica heredera de la *Vanguardia* y, por tanto, impregnada por el concepto de «modernidad» como proyecto en marcha, inacabado o en perpetuo devenir según lo expresaba Habermas (*El discurso filosófico de la modernidad*, 2013). Así, el experimentalismo, el salirse de los cauces convencionales, la búsqueda de la novedad, la originalidad y la crítica son características bien visibles en sus cómics, siguiendo los parámetros conceptualmente vanguardistas más allá de cuestiones estilísticas o desarrollos formales.

El concepto de autoría para Manouach es peculiar, en primer lugar, porque lo desarrolla casi siempre a partir de la apropiación artística y, en segundo lugar, porque la realización es casi siempre fruto de una obra en equipo. Sin embargo, la presentación de Ilan Manouach como autor es clara y así lo destaca su nombre en la portada sin indicación de director, coordinador, instigador o autor principal. Sin embargo, en el interior de *Fastwalkers*, la producción está acreditada a la anteriormente mencionada *Echo Chamber*²⁰, de la que Manouach es fundador.

DATOS TECNICOS DE FASTWALKERS
Investigación y producción: Echo Chamber
Modelos AI: Yannis Siglidis /Asuntos generales: Dimitrios Vourakis /AI Consultoría: Vitalii Duk, Theimos Stafylakis, Yannis Panagakis
Diseño editorial y gráfico: Luca Reverdit
Edición de copia: Kasia Maciejowska
Tipografía de contenido: «Fastwalkers» de Luca Reverdit, «Antique Olive» de Roger Excoffon
Publicado por: Bélgica: La Cinqieme Couche / Portugal: Chili Com Carne / Italia: D Editore y Fortepressa / Grecia: Topovoros Books
512 páginas Edición Tapa blanda CMYK 2021 240 x 300 mm.
Financiación: Koneen Säätiö (Finlandia, 2020) y la Federation Wallonie-Bruxelles (Bélgica, 2019)

TABLA 1. Información extraída de MANOUACH, Ilan. «Synthetic comics: Echo Chamber», en *Eco Chamber*, s.f. Disponible en <https://www.echochamber.be/en/projects/syntheticcomics/>

Esa forma de hacer la ha empleado también en otras iniciativas como: *Futures of Comics*²¹, un programa internacional de investigación que examina las mutaciones históricas que se están

²⁰ Como se señala en MANOUACH, Ilan. «Synthetic comics: Echo Chamber», en *Eco Chamber*, s.f. Disponible en <https://www.echochamber.be/en/projects/syntheticcomics/>: «*Echo Chamber's Synthetic* propone examinar los cómics sintéticos y abordarlos como una gran ontología de imágenes no fotográficas y ricas en metadatos, relacionadas con las capacidades generativas y las posibilidades computacionales de la abundancia de medios en línea».

²¹ «Según Ilan Manouach, el creador del proyecto: *Futures of Comics* busca documentar y reflexionar sobre las prácticas artísticas con el objetivo de proporcionar una cámara de resonancia para prácticas poco conocidas fuera de las comunidades de cómics.[...] “Los cómics están experimentando mutaciones históricas en medio

produciendo en la industria del cómic, la cual se percibe cada vez más financiada, globalizada y tecnológicamente implementada; actuar como co-comisario junto con Kenneth Goldsmith en Shadow Libraries²², un archivo de bibliotecas pirata que surgió inicialmente como un festival sobre la consistencia conceptual y la ética de la preservación y distribución digital de las bibliotecas web, a través de la lente de usuarios y creadores; y, finalmente, su labor como curador de las colecciones de cómics conceptuales Ubuweb²³ y Monoskop²⁴.

Los cómics de Manouach: concepto y conceptualismo

Con respecto a la edición de sus publicaciones, aunque estas no puedan considerarse marginales, sí son exclusivas y cercanas a la edición artística destinada a coleccionistas²⁵. Su carácter artístico se asienta sobre una estrategia alternativa a la publicación industrializada de cómics, que mantiene e incluso reivindica la «objetualidad» de los mismos con unos acabados lujosos. Esto no es óbice para abrirse a su divulgación digital, lo cual inteligentemente afirma la realidad de un presente en el que «todo está en la red», pero teniendo en cuenta la realidad del pasado que todavía ilumina los modos de hacer actuales y se proyecta hacia un futuro lleno de posibilidades sin explorar (o simplemente incoadas en el pasado y el presente) de cara a la confección y materialización de los mismos. Por ello, puede afirmarse que sus publicaciones se apuntalan sobre una tipología de edición de nuevo cuño, sustentada en los canales de distribución del presente a la vez que, de modo inseparable, se ejerce como crítica a la estabulación de una modernidad acomodaticia e inerte, puramente mercantilista.

Estos aspectos periféricos de su obra hacen de ellas unas publicaciones alternativas, a menudo comprometidas, y voluntariamente orientadas a públicos escasos con vocación elitista. Esto casa a la perfección con su concepto de cómic, propio de un arte que se sitúa entre el texto y la imagen, entre la tradición y la ruptura, entre el mercantilismo y la vanguardia, el academicismo y la innovación. De tales escisiones deviene el cómic defendido por Manouach, su teoría y su praxis. Su resolución por una sola vía, además de ser posiblemente incoherente con sus planteamientos, es la condición de su vitalidad y de su carga potencial.

de posibilidades tecnológicas cada vez más financiadas y globalizadas y propone mapear las dinámicas sociales y económicas, también relacionadas con las prácticas dominantes de racialización y género, que configuran las rutinas comerciales, comunicación y producción de la industria». Véase RAFFAELLI, Luca. «Quale futuro per il fumetto? Per saperlo non perdetevi una nuova rassegna a Roma», en *La Repubblica*, 8 de junio de 2023. Disponible en https://www.repubblica.it/cultura/2023/06/08/news/quale_futuro_per_il_fumetto_per_saperlo_non_perdetevi_una_nuova_rassegna_a_roma-403742440/?fbclid=IwAR1ycPAYgRSxnhcI-giXMkD0KSPOQE6k-VyD1FpeFe07j92HOq9KEaO6A6I8. Véase también <https://futuresofcomics.org/>

²² Véase <https://shadowlibraries.github.io/esp/>

²³ Véase <https://ilanmanouach.com/curatorial/ubuwebathens/>

²⁴ Véase <https://monoskop.org/Monoskop>; para ver todos sus proyectos, consúltese <https://www.echochamber.be/en/home/>

²⁵ Sobre este aspecto quizá su publicación más evidente sería *Onepiece*, una obra de la que tan solo se han hecho 50 ejemplares, que reúne en un solo e ilegible volumen todos los números publicados hasta la fecha de este aclamado manga. Véase <https://ilanmanouach.com/work/onepiece>

Tal y como exponía Jean-Christophe Menu en *La Bande dessinée et son double* (2011)²⁶, la experiencia del cómic puede suponer, como en la obra de Manouach, el otro lado del espejo en que se halla ese otro cómic posible, más allá de las servidumbres impuestas por el sector de la producción. Ese desdoblamiento es el que articula los tres ejes de su actividad que citábamos antes. Del lado de la creación, el doble se manifiesta como autobiografía, ya que su obra se vincula estrechamente a su biografía intelectual y vital. Del lado de la producción, su labor editorial se basa en lograr consorcios editoriales forzados, inexistentes previamente, que se consolidan de manera etérea como un reflejo o posibilidad de labor editorial, alternativa, circunstancial y configurada específicamente para su cometido. Y finalmente del lado de la reflexión, Manouach realiza una exploración del lenguaje del cómic que implica una historia del arte paralela y potencial, de modo que texto, secuencia, imagen y libro sean espacios donde los dobles convocados operen como elementos constitutivos no solo del cómic, sino también del arte y de la literatura²⁷.

Sin embargo, en las operaciones conceptuales que maneja Manouach, un concepto tan asentado historiográficamente como el de vanguardia es algo de fondo, una referencia que se supera a sí misma, de la que solo queda, por un lado, una cierta resistencia a lo establecido y, por otro, una voluntad de transformación de las producciones ya asumidas, consumidas o industrializadas. Su mecanismo creador apropiacionista se presenta como una acción posmoderna, pero sin la visión paródica que la caracterizaba. Al contrario, la operación se toma con toda seriedad y, ante la constatación de que las vanguardias literarias y artísticas del siglo XX han devenido imposibles y su operatividad ya solo es posible en el museo, nuestro autor encuentra en el cómic un espacio de posibilidad para su continuación gracias a las nuevas tecnologías de creación (lo digital como herramienta de trabajo) y de comunicación (todo tipo de soportes web y aplicaciones sociales).

Visto desde esta perspectiva también le podríamos aplicar a Manouach la idea de Menu de que el cómic es un arte con retraso (*en retard*) respecto a las otras artes. Con ello el autor francés se refería a que mientras en estas artes las vanguardias están agotadas, en el cómic no, lo cual permite a Manouach acoger de manera total estrategias conceptualistas nunca vistas en este.

El sistema del arte de vanguardia se planteó basado en la tensión ante el dilema arte-vida. Por un lado, estaban los artistas que abogaban por la integración del arte y la vida y, por otro, los que reivindicaban su separación. En los postres de la modernidad, los situacionistas de los años 60, con Guy Debord a la cabeza, creyeron que la superación de tal dilema sería por medio del «espectáculo» (*La sociedad del espectáculo*, 1967), que convierte al arte en mercancía y por la acción del capitalismo, bien en fetiche o bien en producto de consumo masivo. Así lo entiende también Manouach, que admite la asimilación por el sistema capitalista de contenidos, ideas y formas de vida... pero al que lleva aún más lejos, ya que a nuestro parecer lo sublima, eliminando de la ecuación tanto el fetiche como la producción masiva, reduciéndolo todo a especulación conceptual.

Su producción va a ser elitista, pero sin aura; exquisita, pero con un toque de vulgaridad. Esta operación la realiza mediante dos estrategias: la adopción de un producto de valor seguro dentro

²⁶ MENU, Jean-Christophe. *La Bande dessinée et son doublé*. París, L'Association. 2011.

²⁷ Cfr. GISBERT, Jesús. «Situacionismo, historieta y vanguardia: Jean-Christophe Menu»: Menú y la modernidad», en *Tebeosfera*, 13 de marzo de 2023. Disponible en <https://www.tebeosfera.com/documentos/situacionismo-historieta-y-vanguardia-jean-christophe-menu.html>

del cómic (ya sean los Pitufos²⁸ o los cómics de la escuela franco-belga²⁹) a los que vacía de significado y, por consiguiente, de su valor comercial para convertirlo en mera reflexión formal; o bien los resignifica mediante mecanismos decoloniales (Tintín³⁰ o Corto Maltés³¹). El hecho de la problemática presencia o ausencia de vanguardia en el cómic así se lo permite³², ya que mientras las vanguardias artísticas (desde el cubismo al punk) fueron «asimiladas por el sistema», el cómic tal como lo propone Manouach utiliza «al sistema» para elaborar su vanguardia y así se apoya tanto en la inteligencia artificial desarrollada por OpenAI (la compañía de investigación de IA cofundada por Elon Musk) como en la Onassis Foundation, imágenes ambas de la plutocracia mundial.

Estilo, apariencia y discurso

El frontispicio de *Fastwalkers*³³ dice:

El libro que tienes en tus manos explora la ciencia especulativa extraterrestre del *Hentai*. Los componentes molares de la inmensidad de su universo son etéreos – “etéreos” en el sentido de desencarnados, teóricos, inmateriales, pero también libidinales, aerodinámicos, radicalmente seductores. *Fastwalkers* opera una revelación psicodélica a través de contradicciones y aforismos. Refleja una topología erótica oblicua que sutura el panorama expansivo de nuestras neurosis. Nada es más sexy que la difusión selectiva (*narrowcast*) del aroma residual de la computación.

Este texto quiere dejar claras sus intenciones. En primer lugar, su propósito sería el de explorar la «ciencia» (*sic*) del *hentai*, a la que califica de especulativa y extraterrestre (*sic*). Después habla de los misteriosos «componentes molares (*sic*) del *hentai*»³⁴ a los que califica de etéreos, especificando que son de carácter inmaterial y radicalmente seductores. Entre la verborrea que caracteriza los textos de Manouach, aquí sí que parece que nos da pistas de lo que va a tratar en *Fastwalkers*: un tratamiento del erotismo y la imagen pornográfica soslayando los cuerpos y su sexualidad explícita. Su enfoque parece estar de acuerdo con el de Elsa Caboche, quien opina que «lejos de ser diluidos por la ausencia de cuerpos reales, los cómics sexuales son, por el contrario,

²⁸ Véase <https://ilanmanouach.com/work/noirs/>

²⁹ Véase <https://ilanmanouach.com/work/compendium/>

³⁰ Véase <https://ilanmanouach.com/work/tintinakeikongo/>

³¹ Véase <https://ilanmanouach.com/work/tintinakeikongo/>

³² La modernidad *per se* de la historieta es algo que, si por un lado se percibe como genética (surge y se nutre de la modernidad), consolidándose ella misma como signo y marca de modernidad, por otro lado, no puede apoyarse en la apreciación que hacen de ella los autores de historietas, que son críticos con ella y la hacen diana de sus burlas mediante historietas y humor gráfico (cfr. SIRONI, Marta. *Ridere dell'arte. L'arte moderna nella grafica satirica europea tra Otto e Novecento*. Milán, Mimesis, 2012). Sin entrar en más detalles, la consideración vanguardista del cómic es algo que es motivo de debate, ya que hay muchos pros y contras por aclarar a este respecto, siendo los argumentos de Morgan (2005) y Groensteen (2020) dos ejemplos de ello.

³³ Véase MANOUACH, Ilan. *Fastwalkers*. S. l., Le Cinquième Couche, Chili Com Carne, Topovoros Books, D Editore & Fortepressa, 2021, p. 5.

³⁴ Mol: unidad con que se mide la cantidad de sustancia.

estimulados»³⁵. Manouach, en su apropiación del *hentai*, no sigue la censura japonesa (tapar con una banda o soslayar los órganos sexuales), sino que directamente los suprime, sumidos en el magma confuso de una figuración asexual de los cuerpos, siguiendo los parámetros propios de la figuración sintética producida por la IA.

Las imágenes electrónico-digitales han generado siempre una apariencia estética específica, reconocible mediante la presencia de unas constantes superficiales de acabado, color y texturas; tal como pasó en su momento en la fotografía con el grano y el desenfoque, en el videoarte con sus colores ácidos o en el *net-art* con sus formas pixeladas, lenguaje máquina, etc. Al enfrentarnos a esta nueva tecnología, una de las cuestiones más polémicas en relación a la generación de imágenes sintéticas es su supuesta capacidad para emular o inspirarse en cualquier estilo, por personal que este sea, pero hasta ahora con errores fatales y mixtificaciones delatoras, así como desfiguraciones, fusiones corporales, rostros mixtificados, dedos multiplicados, miembros fantasma, etc.

La elección de Manouach de adoptar para esta obra uno de los estilos de dibujo más codificados y estereotipados del mundo del cómic, el manga, no es algo inocuo. El hecho de que dentro del manga optase por el género del *hentai*, asimilado genéricamente en Occidente a lo pornográfico pero que en japonés significa más exactamente «anormalidad» o «perversión», está pleno de significado. Son imágenes anormales y, más que perversas, pervertidas en sentido material estricto.

Por otra parte, parece que la utilización por Manouach del concepto de pornografía parece una excusa discursiva. Los comentarios a *Le VTT comme je l'aime*, señalan que:

La industria para adultos es el motor oculto que impulsa la innovación en tecnología y *Le VTT Comme Je l'Aime* es un cómic cuya narrativa completa fue compuesta por un modelo de lenguaje GPT-2 entrenado en decenas de miles de historias eróticas. Las imágenes se representan en un entorno 3D utilizando los últimos activos OpenGL del mercado de la pornografía oscura. Está estructurado como una serie de confesiones cortas y fragmentos filtrados a través de una subjetividad maquínica [*sic*] donde se interrumpen la mayoría de las convenciones del género: los accesorios de escena se describen minuciosamente, los personajes cambian de género y sexo en un párrafo largo, en un arco narrativo totalmente anticlimático. [...] Este libro revela el lado alienígena de la excitación³⁶.

Esta obra reincide de nuevo en la temática pornográfica con un estilo diferente, ahora con reminiscencias a las dos viñetas por página de los cómics italianos para adultos de los años 60 y 70. Su publicación la va a hacer dentro una editorial con una colección dedicada a ese género («BD-cul», de la editorial Les Requins Marteaux), lo cual significa que no sea una ocurrencia, sino una apuesta seria. El peso sexual de la obra recae eminentemente en los textos, que han sido generados a partir de un banco de palabras preestablecido, asociando términos de una manera aparentemente lógica. Suficiente para almacenar decenas de diálogos más o menos realistas. Combinados con imágenes generadas por software de dibujo 3D, han dado lugar a breves

³⁵ CABOCHE, Elsa. «Erotisme et pornographie», en GROENSTEEN, Thierry (dir.). *Le Bouquin de la Bande Dessinée*. París, Robert Laffont, 2020, pp. 265-266.

³⁶ Véase <https://ilanmanouach.com/work/vtt/>

historias pornográficas donde todos los clichés del género están presentes. En una o dos páginas cada vez, con pocas viñetas, la escena «se despliega» lo más fríamente posible.

Al hablar de cuestiones de estilo, como dice Tomi Musturi:

En el peor de los casos, el estilo solo es algo superficial. Los significados únicamente se forman a través de la relación de la obra con la identidad del receptor y el mundo de la experiencia. En el complejo mundo del siglo XXI, la gente a veces añora la sencillez, y muchas veces la mera superficie se comercializa en productos. En la era de las redes sociales, cientos de millones de personas pueden sentir que una obra concreta se dirige a ellos en particular. Imagina un mundo en el que todos compartan las mismas experiencias desde su infancia. Lo único que se necesita para su crianza es *la eterna papilla* que alimenta todos sus sentidos. Desde el punto de vista del capitalismo, lo más sencillo es discapacitar a las personas tan pronto como sea posible, y el estilo constituye ciertamente, una herramienta expresa del capitalismo. [...] La idea es ofrecerle al receptor algo que resulte familiar. Presentar nuevas ideas, información sencilla o contenidos ideológicos podría, simple y llanamente, dañar *el negocio*³⁷.

Se podría decir que las obras de Manouach asumen estos pensamientos para hacer desde dentro su crítica. Superando incluso la «ultracrítica» de J. C. Menu (la crítica a la crítica), se introduce en las vías de la producción y el consumo para asumir las proyecciones que desde allí se realizan, para que, de modo inseparable, se pueda ejercer la crítica a una modernidad acomodaticia e inerte, puramente mercantilista.

Para Manouach ese fagocitar estilos diversos también es una manera de no aburrirse, ya que, como dice Musturi, «el artista que ha encontrado su estilo se aburre [...] La creatividad se convierte en una serie de repeticiones. Surge el manierismo»³⁸. Parece que nuestro autor «utiliza» la maquinaria editorial, ya que manipula a su antojo tanto los conceptos de autor como de estilo (esa especie de marca registrada reconocible por el consumidor), sabiendo que, a través de ambas, logrará su fin: lograr audiencia. Su «pirateo» de estilos es su estilo. Manouach ya es reconocible en su indefinición estilística; ha convertido su estilo en una cuestión conceptual, no formal.

Por otra parte, los estilos reflejan su tiempo. La adopción de los estilos «de moda» da seguridad tanto al autor como al consumidor, ya que «es aterrador quedarse fuera de la escena o de la aceptación; carecer de estilo es lo mismo que ser insignificante»³⁹. La apropiación que usa Manouach se ríe de esto a la vez que se lo toma muy en serio, por tanto, su «no-estilo» no es algo tan distinto a lo que hacen el resto de autores que se copian unos a otros conformando una masa estilística globalizada: «desde efectos 3D hasta arte *outsider*, cuadernillos impresos en

³⁷ MUSTURI, Tomi. «La Prisión del Estilo (y un plan para escapar de él). Reflexiones sobre el estilo y su significado», en MUSTURI, Tomi. *Antología del Alma: Relatos seleccionados*. Logroño, Fulgencio Pimentel, 2018, pp. 117-118.

³⁸ *Ibid.*, p. 118.

³⁹ *Idem.*

risografía con impresiones falsas copiadas del mundo del arte, los mismos sonidos y uniformes, etc.»⁴⁰.

Arte, cómic e IA

Frente a todo esto, nos surgen algunas preguntas y reflexiones acerca de la presencia y eficacia de la IA en la creación artística. Son muchos los pensadores e intelectuales que se han cuestionado la pertinencia de su acceso abierto, que está sirviendo como campo de experimentación y de autoaprendizaje de la herramienta. Si las dudas no han tardado, tampoco las propuestas entre las que destaca la de una moratoria hasta que no esté más experimentada y regulada legalmente y, por tanto, seamos conscientes de sus consecuencias. Entre las preguntas que nos podrían surgir, sobresale la de si realmente la IA obedece a los usuarios o si esta condiciona sus indicaciones o *prompts*. Las pruebas realizadas hasta hoy parecen acabar, además de en sorprendentes resultados, muchas veces en un intento de los humanos de pervertir los límites éticos o lógicos de la IA, llegando esta a descalificar en ocasiones al usuario mismo⁴¹.

Unos defienden que la aplicación de esta tecnología producirá un avance/revolución cultural, pero hay visiones críticas que consideran que la efectividad en la cultura es mínima o solo aparente, subyaciendo principalmente el sustrato animal, instintivo del ser humano, quedando lo cultural como algo pretencioso en este aspecto, poniendo en duda las posibilidades de este medio como herramienta de creatividad e ingenio. Lo pornográfico, lo violento, ocupa un gran territorio en este terreno.

En la cuestión de poder que supone tener la capacidad de usar esta tecnología, que se inicia en el económico, el propósito final parece ser el de someter la mente humana a la tecnología. No son pocos los psicólogos que advierten que la dependencia tecnológica hace disminuir capacidades humanas antes desarrolladas (desde el desarrollo de la memoria o la capacidad de orientarse hasta las de dibujar o narrar una historia, entre otras muchas cosas) convirtiendo en mundo real, lo que aceptamos como «nuestro mundo», lo que no es más que virtualidad.

En el caso de Manouach, la libertad creativa surge de la conciencia de estilo y los límites que lo definen. Un autor puede imponerse restricciones y trabajar dentro de ellas, puede emplearlas para especificar y orientar el mensaje. Es conocida la de afinidad Manouach a operaciones cercanas al colectivo Oubapo (*Ouvrier de Bande Dessinée Potentielle*—Taller potencial de historietas) y muchos de sus proyectos y publicaciones se basan en crearse unas restricciones. Sabe que el artista ha de tener algo que decir y saber decirlo. En su caso, el cómic, su contenido, es tanto literario como icónico, agrupados en un todo. A su obra hay que acercarse desde este punto de vista. La creación de estos cómics sintéticos así lo confirman: como una ensalada de palabras

⁴⁰ *Ibid.*, p. 119.

⁴¹ Es sintomático para nuestro tema el manifiesto y los ejercicios que realiza el guionista argentino Diego Agrimbau en su página web <https://www.pornosinhumanos.com/>. La relación entre la creación de un guion y la redacción de un *prompt* abre un nuevo campo a explorar en este contexto, ya que de la calidad de este depende un buen trabajo final, tanto del dibujante como de la herramienta generativa artificial.

con cierto sentido críptico que quedan inmersas en un hipertexto inabordable para la mente humana y una cascada de imágenes semiabstractas, semifigurativas, repetitivas e incesantes.

Además de crear, Manouach ha sabido encontrar los canales para publicar sus trabajos, consciente de que lamentablemente, la idea de que una buena obra habla por sí misma es errónea en esta época. Al igual, se le ve convencido de que la obra ha de comenzar por su contenido —tal vez en su caso, por su concepto— dejando que el contenido elija su mejor forma, aspirando a comunicar el mensaje de la manera más precisa posible. Su yo como autor no es un ejercicio de estilo, sino que la identidad de éste define precisamente el propósito de lo que hace, estableciendo una equivalencia entre lo que quiero decir y quién soy.

La utilización que hace Manouach de las tecnologías de síntesis son procesos que le sirven para experimentar, sentir y desafiar el *statu quo* del cómic, para finalmente pensar acerca de ello. El que tenga éxito o no dependerá de lo que aprenda en esta operación, de su capacidad, de lo que está dispuesto a aprender y de lo que es capaz de aprender. Así como la IA se entrena (aprende) a partir de los usuarios que la utilizan, el proceso también es inverso y los artistas o personas que interactúan con ella aprenden de sus comportamientos y resultados. Uno de los artistas más comprometidos con el uso de la IA en arte, Refik Anadol, lo comenta en una entrevista realizada para la revista digital *MoMA Magazine* con motivo de la exposición de su obra *Unsupervised* (2021) en el Museum of Modern Art de Nueva York, confeccionada mediante IA gracias al programa *Artists and Machine Intelligence (AMI)* de Google: «Creo que será solo una nueva forma de ver, o más bien una nueva puerta a la percepción, ¿verdad? ¿Podemos fusionar múltiples medios a propósito? ¿Podemos reconstruir la realidad a partir de lo que aprendemos, de lo que podemos aprender?»⁴².

El objetivo de Manouach es la comunicación y, en este caso más que nunca, el medio (la IA) es el mensaje. En el momento actual, los medios de producir una obra tienden al infinito y la brillantez de su obra reside en cómo Manouach se ha enfrentado a esa múltiple diversidad. Los distintos formatos, desde la habitual publicación editorial en papel a exposiciones e intervenciones en espacios urbanos, congresos o encuentros, sabe utilizarlos creando lo que se suele denominar un «espectro creativo»: un estado de la mente y del cuerpo donde los pensamientos e ideas encuentran, mejor y de una manera natural, su expresión y formato, sin atarse a una solución preestablecida. La obra de Manouach en su interacción con la IA muestra cómo hay que entender los distintos modos de expresión y los estilos, así como los canales de comunicación que facilitan estas nuevas herramientas: como un espectro de comunicación y creación que no tiene límites.

⁴² ANADOL, Refik, REAS, Casey y KUO, Michelle. «Modern Dream: How Refik Anadol Is Using Machine Learning and NFTs to Interpret MoMA's Collection», en *MoMA Magazine*, 15 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.moma.org/magazine/articles/658>

Bibliografía

- AGRIMBAU, Diego. *Porno sin humanos* [página web], 2023. Disponible en <https://www.pornosinhumanos.com/>
- ANADOL, Refik, REAS, Casey y KUO, Michelle. «Modern Dream: How Refik Anadol Is Using Machine Learning and NFTs to Interpret MoMA's Collection», en *MoMA Magazine*, 15 de noviembre de 2021. Disponible en <https://www.moma.org/magazine/articles/658>
- CABOCHE, Elsa. «Erotisme et pornographie», en GROENSTEEN, Thierry (dir.). *Le Bouquin de la Bande Dessinée*. París, Robert Laffont, 2020, pp. 260-266.
- DANTO, Arthur C. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona, Paidós, 1999.
- DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-textos, 2012 [1967].
- DUNNE, Carey. «A Conceptual Artist Designs Tactile Comic Books for Blind Readers», *Hyperallergic*, 5 de Agosto de 2016. Disponible en <https://hyperallergic.com/312333/a-conceptual-artist-designs-tactile-comic-books-for-blind-readers/>
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Lumen, 2023 [1964].
- GEFEN, Alexandre. «Fiction», en MANOUACH, Ilan y ENGELHARDT, Anna (eds.). *Chimeras. Inventory of synthetic cognition*. S.l., Onassis Foundation, 2022. Disponible en https://www.academia.edu/93654011/Alexandre_Gefen_Fictions_in_Chimeras_Inventory_of_synthetic_cognition_Ilan_Manouach_et_Anna_Engelhardt_dir_Onassis_Foundation_2022
- GISBERT, Jesús. «Situacionismo, historieta y vanguardia: Jean-Christophe Menu», en *Tebeosfera*, 13 de marzo de 2023. Disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/situacionismo_historieta_y_vanguardia_jean-christophe_menu.html
- GROENSTEEN, Thierry. «Avant-garde», en GROENSTEEN, Thierry (dir.). *Le bouquin de la bande dessinée*. París, Robert Laffont, 2020, pp. 74-79.
- HABERMAS, Jurgen. *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid, Katz Editores, 2013 [1985].
- MANOUACH, Ilan. *Metakatz*. Bruselas, La Cinquième Couche. 2013.
- Fastwalkers*. S. l., Le Cinquième Couche, Chili Com Carne, Topovoros Books, D Editore & Fortepressa, 2021.
- La VTT comme je l'aime*. Francia, Le Monte-en-l'air, 2022.
- y ENGELHARDT, Anna (eds.). *Chimeras. Inventory of synthetic cognition*. S.l., Onassis Foundation, 2022.
- «Carte blanche: "Pourquoi payer des auteurs de BD alors que les BD peuvent se faire toutes seules?"», en *Le Vif focus*, 16 de octubre de 2023. Disponible en <https://focus.levif.be/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/>
- «Katz», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en <https://ilanmanouach.com/work/katz/>
- «Portada», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en <https://ilanmanouach.com/>
- «The Neural Yorker», en *Ilan Manouach*, s.f. Disponible en <https://ilanmanouach.com/work/neuralyorker/>
- MARTÍN PRADA, Juan. «La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos», en *Revista Eikon/Imago*, vol. 13 (2023). Disponible en

https://juanmartinprada.net/textos/Martin_Prada_Juan_La%20creacion%20artistica%20visual%20ante%20los%20retos%20de%20la%20inteligencia%20artificial_REVISTA%20EIKON.pdf

MELISTAS, Thomas *et al.* «A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels», en *Proceedings of the 12th International Conference on Computational Creativity (ICC '21)*. México, ITAM, 2021, pp. 256-265. Disponible en https://computationalcreativity.net/iccc21/wp-content/uploads/2021/09/ICCC_2021_paper_52.pdf

MENU, Jean-Christophe. *La Bande dessinée et son doublé*. París, L'Association. 2011.

MORGAN, Harry. «Mauvais sujet. Quels discours sur la BD?», en «*Special Bandes d'auteurs*», *Art Press*, n.º 26 (2005), pp. 61-67.

MUSTURI, Tomi. «La Prisión del Estilo (y un plan para escapar de él). Reflexiones sobre el estilo y su significado», en MUSTURI, Tomi. *Antología del Alma: Relatos seleccionados*. Logroño, Fulgencio Pimentel, 2018, pp. 117-123.

RAFFAELLI, Luca. «Quale futuro per il fumetto? Per saperlo non perdetevi una nuova rassegna a Roma», en *La Repubblica*, 8 de junio de 2023. Disponible en https://www.repubblica.it/cultura/2023/06/08/news/quale_futuro_per_il_fumetto_per_saperlo_non_perdetevi_una_nuova_rassegna_a_roma-403742440/?fbclid=IwAR1ycPAYgRSxnhcIgiXMkD0KSPOQE6k-VyD1FpeFe07j92HQk9KEaO6A6I8

SIRONI, Marta. *Ridere dell'arte. L'arte moderna nella grafica satirica europea tra Otto e Novecento*. Milán, Mimesis, 2012.

SPIEGELMAN, Art. *Metamaus: una mirada de Art Spiegelman a su clásico moderno*. Barcelona, Mondadori, 2012.