



## CUANDO EL CÓMIC SE DESBORDA: LA EXPLORACIÓN FORMAL DE ILAN MANOUACH Y MARTÍN VITALITI\*

### *WHEN THE COMIC OVERFLOWS: THE FORMAL EXPLORATION OF ILAN MANOUACH AND MARTÍN VITALITI*

ÁLVARO M. PONS MORENO Y NOELIA IBARRA-RIUS  
Universitat de València

Recibido: 21/10/2024 / Aceptado: 04/11/2024

#### RESUMEN

El artículo explora las innovaciones formales en el cómic de dos artistas contemporáneos: Ilan Manouach y Martín Vitaliti. A partir de una revisión teórica, los autores analizan cómo el cómic ha evolucionado más allá de sus definiciones tradicionales, enfrentando las limitaciones impuestas por la cultura popular y la industria del entretenimiento.

Manouach desarrolla el concepto de "cómic conceptual", explorando su materialidad y significado más allá de la narrativa visual. Su obra utiliza el apropiacionismo y el *détournement*, como en *Katz* (2011), donde modifica la obra *Maus* de Spiegelman, y *Noirs* (2014), que reinterpreta *Los Pitufos*. Manouach también investiga el uso de la inteligencia artificial para generar cómics, como en *Fastwalkers* (2021), proponiendo una hibridación entre lo humano y lo digital.

Vitaliti, por otro lado, descompone los elementos constitutivos del cómic, como la viñeta o la página, para analizar su función más allá de la narrativa tradicional. Su obra se centra en la materialidad del cómic, como en *Ampo* (2021), que explora el miedo a través de la representación de la nieve en *El Eternauta*.

Ambos artistas buscan expandir los límites del cómic, redefiniendo su naturaleza en un contexto de rápida evolución tecnológica y cultural.

*Palabras clave:* Cómic conceptual, Ilan Manouach, Martin Vitaliti, Cómic expandido.

## ABSTRACT

The article explores the formal innovations in the comics of two contemporary artists: Ilan Manouach and Martín Vitaliti. Through a theoretical review, the authors analyze how comics have evolved beyond their traditional definitions, challenging the limitations imposed by popular culture and the entertainment industry.

Manouach develops the concept of "conceptual comics", exploring the materiality and meaning of the medium beyond visual narrative. His work employs appropriation and détournement, as seen in *Katz* (2011), where he modifies Spiegelman's *Maus*, and *Noirs* (2014), which reinterprets *The Smurfs*. Manouach also investigates the use of artificial intelligence in generating comics, as in *Fastwalkers* (2021), proposing a hybridization between human and digital creation.

Vitaliti, on the other hand, deconstructs the fundamental elements of comics, such as the panel or the page, to analyze their function beyond traditional narrative. His work focuses on the materiality of comics, as in *Ampo* (2021), which explores fear through the depiction of snow in *El Eternauta*.

Both artists aim to expand the boundaries of comics, redefining their nature within the context of rapid technological and cultural evolution.

*Keywords:* Conceptual Comics, Ilan Manouach, Martin Vitaliti, Expanded Comics.

## 1. INTRODUCCIÓN

El análisis y estudio de cualquier experimentación alrededor de la historieta se enfrenta inicialmente a la inexistencia de una definición formal de qué es el cómic. En general, la mayoría de los intentos de definición han chocado con una naturaleza mutable, que elude continuamente su propia definición<sup>1</sup> adaptándose y absorbiendo con naturalidad nuevos elementos narrativos, adecuándose a las evoluciones que la cultura intermodal impone en el siglo XXI

---

\*Proyecto de investigación CIAICO/2023/104 de la Conselleria de Educació, Universitats y Empleo y PID2022-139640NB I00/AEI/10.13039/501100011033/FEDER, UE del Ministerio de Ciencia, Universidades e innovació  
1 GROENSTEEN, T., *La bande dessinée, mode d'emploi*, Paris, Les impressions Nouvelles, 2015.

con una facilidad extraordinaria, hasta convertirse en auténtico eje fundacional del concepto de transmedialidad enunciado por Jenkins<sup>2</sup>. En general, las definiciones que podemos encontrar sobre historieta configuran un marco relacionado con elementos reconocibles del cómic, como la yuxtaposición de imágenes, tanto desde la estructura visual de la página como desde la secuenciación como clave de la definición de un eje temporal, tanto diegético como de lectura<sup>3</sup>. Tanto la famosa definición de McCloud<sup>4</sup> como la introducción del concepto de solidaridad icónica por Groensteen<sup>5</sup> establecen un condicionante en la necesidad de que exista una correlación entre las imágenes, sin que se defina expresamente si esa conexión debe ser motivada por el autor o encontrada de forma natural por el lector, lo que deriva siempre en una paradójica indefinición incapaz de establecer límites para los que fácilmente se pueden encontrar contraejemplos. Tanto una fotonovela como una secuencia deliberada de cuadros colgados en la pared pueden entrar perfectamente en estas definiciones, obviando elementos que parecen connaturales a la percepción de qué es un cómic. Sin embargo, es cierto, como reflexiona Mikkonen<sup>6</sup>, que este tipo de percepciones chocan con una tradicional confusión que se establece en el estudio del cómic, identificando su concepción como medio con su definición como lenguaje. El fundamento del cómic como parte de la cultura popular en tanto medio de masas ha condicionado que muchas definiciones introducen elementos ajenos a la propia semiótica del lenguaje, como la necesaria reproductibilidad asociada a la distribución masiva. Por ejemplo, David Kunzle, que rastreó de forma exhaustiva la genealogía del cómic hasta el siglo XVI, propuso una definición del cómic que establece necesariamente la reproductibilidad del medio<sup>7</sup> como condición añadida a la secuenciación de imágenes y la prevalencia de la imagen sobre el texto. Esta confusión entre medio y lenguaje se expande a lo largo del tiempo con el debate sobre la importancia de la preponderancia entre texto e imagen en el cómic, entre una expresión literaria o visual, que se ha trasladado a los intentos de definición de historieta. En este sentido, existe una tradición a la hora de intentar una identificación del cómic como literatura que comienza ya en obras pioneras como las de Colton Waugh<sup>8</sup>, con un incremento del

---

2 JENKINS, H., "Transmedia storytelling", *MIT Technology Review*, January 15, 2003. Disponible online en <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/>. (Consulta: 10/12/2023).

3 DUNCAN, R. y SMITH, M. J., *The Power of Comics. History, Form, and Culture*, New York, Bloomsbury, 2009.

4 McCloud define el cómic en su obra *Understanding Cómics* como "juxtaposed pictorial and other images in a deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the viewer".

5 GROENSTEEN, T., *Système de la bande dessinée*, París, Presses Universitaires de France, 1999.

6 MIKKONEN, K., *The Narratology of Comics*, Routledge, 2017.

7 KUNZLE, D., *The early comic strip: narrative strips and pictures stories in the European broadsheets from 1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press, 1973.

8 WAUGH, C., *The Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 1947.

análisis de la componente literaria coincidente con la generalización del formato de la novela gráfica como predominante en la producción de cómics moderna<sup>9</sup>, que ha llevado incluso a criticar la prevalencia del análisis de lo visual en el cómic como una forma de logofobia<sup>10</sup>.

En todos los casos se establecen definiciones que resultan limitantes en tanto parecen diluir los límites de las diferentes especialidades desde las que se intenta abordar el problema. La naturaleza intermodal del cómic, su imbricación sociológica en la cultura popular, parecen ir en contra del establecimiento de un marco que permita su análisis. En este sentido, resulta reveladora la aportación de Bramlett<sup>11</sup>, que defiende que el cómic no puede ser considerado estrictamente como un lenguaje, sino como un sistema semiótico visual completo que usa diferentes recursos lingüísticos, diferentes lenguajes de forma integrada y con una riqueza inconmensurable.

Quizás sea más práctico entonces no intentar una definición formal, sino establecer un marco de estudio, una serie de fronteras que definen un espacio en el que el cómic se mueve y muta de forma continuada, una serie de constricciones similares a las planteadas desde los movimientos que dan lugar al OuBaPo<sup>12</sup> a partir de las propuestas inicialmente planteadas en literatura por Raymond Queneau y el OuLiPo. Un ejemplo de esta argumentación es el planteado por Duncan y Smith<sup>13</sup>, que aporta una serie de constricciones formales entre las que se encuentra la limitación espacial del formato, la reproductibilidad, el uso de un estilo artístico no realista, el uso de la página como unidad de composición, la interdependencia de texto e imágenes o la necesaria intervención del lector en el establecimiento del ritmo de lectura. Como bien interpreta Mikkonen<sup>14</sup>, estas limitaciones no son simplemente una consideración práctica sobre el formato de creación o unas constricciones creativas argumentales, sino que establecen un marco en el que se entrecruza el medio del cómic y los lenguajes que son usados en el mismo (siguiendo en cierta medida la propuesta de Barnlett), componiendo una imagen de qué es lo que se espera al leer un cómic, en tanto claves y convenciones de la expectativa de lo que es una historieta. Unas claves en las que hay que introducir de forma obligada un condicionante:

---

9 BEATY, B., *Comic vs. Art*, Toronto, University of Toronto Press, 2012.

10 MIODRAG, H., *Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form*, Jackson, University Press of Mississippi, 2013.

11 BRAMLETT, F., "Why there is no "language of comics"", en *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*, Oxford, Oxford University Press, 2020, pp. 16-35.

12 MILLER, A., "Oubapo: a verbal/visual medium is subjected to constraints", *Word & Image*, nº 23 (2), 2007, pp. 117-137.

13 DUNCAN y SMITH, *op.cit.*

14 MIKKONEN, *op.cit.*

la consideración del cómic no solo como medio masivo, sino como eje transmedia de una potente industria del entretenimiento, añade el control por parte de las industrias de la producción (editoriales, productoras cinematográficas,...) toda una serie de constricciones externas que buscan la estandarización de la creación y que el cómic no pueda salir de las fronteras de lo producible, distribuible y vendible atendiendo a las posibilidades tecnológicas y los hábitos de consumo que configuran su explotación comercial.

Sin embargo, en los últimos años se ha asistido a un intento de explorar las posibilidades del cómic más allá de lo establecido, en palabras de Schmitt<sup>15</sup>, de “deconstruir el cómic”. De hecho, este autor define el cómic como el medio más deconstructivo y revolucionario del siglo XX, en tanto rompe la dominancia jerárquica de lo literario hacia lo audiovisual. Se puede ir mucho más allá: la capacidad elusiva del cómic para encontrar caminos de escape a cualquier intento de definición está también en la búsqueda continuada de nuevos caminos expresivos en los que es posible encontrar rupturas radicales hacia su naturaleza narrativa, como se puede deducir de la aparición de cómics abstractos<sup>16</sup> o de la poesía gráfica<sup>17</sup>. Una huida hacia delante que afecta obviamente a la convención de que el cómic debe ser un arte reproducible en papel: la existencia de múltiples historietas que rompen la jerarquía impuesta por el formato del códice hacia soluciones muy alejadas del libro<sup>18</sup>, reforzando la idea de que el cómic establece por sí mismo su propio carácter, sin necesidad de recurrir a otros argumentos que no sean la propia explicitación de su relación visual y su explicitación como cómic<sup>19</sup>. En este sentido, es importante indicar que en esas transformaciones ha tenido una componente fundamental la introducción de los medios digitales, del webcomic a sus recientes evoluciones, como el webtoon, que establecen nuevas posibilidades narrativas en el espacio digital<sup>20</sup>.

Pero la aparición de estas nuevas perspectivas lleva a la necesaria consideración de líneas de creación diferenciadas, fuera de los márgenes de lo establecido, como un desbordamiento en el que las convenciones previamente fijadas se disipan para buscar prácticas que no pueden categorizarse en las

---

15 SCHMITT, R., “Deconstructive comics”, *Journal of Popular Culture*, nº 25 (4), 1992, p. 153.

16 BAETENS, J., “Abstraction in comics”, *SubStance*, nº 40 (1), 2011, pp. 94-113.

17 PONS, Á., “Poesía gráfica, cuando la expresión gráfica no necesita ser narrativa”, *Tebeosfera: Cultura Gráfica*, nº 12, 2, 2019.

18 DEL REY, E., (Des)montando el libro: del cómic multilínea al cómic objeto, León, Universidad de León, 2019.

19 DITTMER, J. y LATHAM, A., “The rut and the gutter: space and time in graphic narrative”, *Cultural Geographies*, nº 22 (3), 2015, pp. 427-444.

20 CHO, H., “The platformization of culture: Webtoon platforms and media ecology in Korea and beyond”. *The Journal of Asian Studies*, 2021, nº 1 (80), pp. 73-93.

clasificaciones anteriores. Ilan Manouach<sup>21</sup> definió este camino como “cómic conceptuales”, en tanto el uso del cómic está entonces vinculado a la investigación artística, que explora no solo el significante, sino el objeto en una complejidad que incluye sus propiedades, historia, contexto y potencialidades expresivas de significado. Se abren así las puertas a una metareflexividad crítica, que no renuncia a su origen y vinculación industrial, sino que la abraza en tanto esta permite reflexionar sobre la creación del cómic y la lectura de este. Ambas actúan como realidades conectadas inexcusablemente, que dependen una de la otra y se retroalimentan en el proceso global, tanto artístico como industrial y, por tanto, sociológico, permitiendo además adaptarse de forma rápida a los cambios brutales que están produciéndose en el cómic como industria ligada a la evolución tecnológica que conforma un ecosistema propio mediático.

En este trabajo se analiza este nuevo campo de expresión del noveno arte a través de las creaciones de Ilan Manouach y Martín Vitaliti, como ejemplos y exponentes máximos de esta línea de investigación artística dentro de una generación entre la que se pueden destacar otros artistas como Jochen Gerner, Sol LeWitt, Francesc Ruiz, Frédéric Bruly Bouabré, Margaux Duseigneur o Jennifer Bartlett, entre otros.

## 2. DEL APROPIACIONISMO SITUACIONISTA A LA IA GENERATIVA: ILAN MANOUACH

La obra de Ilan Manouach se desenvuelve en una doble perspectiva, la de teórico y la de artista, que ha trabajado el noveno arte desde el desarrollo de la noción que denomina cómic conceptual.

En este sentido, las primeras aproximaciones de Manouach al cómic a principios de los años 2000 analizan la propia materialidad y concepción de la historieta desde una idea que podría calificarse de situacionista<sup>22</sup>: trabajos como *Katz*<sup>23</sup>, toma de partida la famosa obra maestra de Art Spiegelman para sustituir las cabezas de los personajes por las de gatos, un *détournement* que se apropia del ya clásico para entrever una modificación que obliga a repensar no solo la

---

21 MANOUACH, I., “Outlining Conceptual Practices in Comics”, *European Comic Art*, nº 14 (2), 2021, pp. 102-129.

22 El movimiento situacionista planteaba una revisión revolucionaria que en palabras de Guy Debord “puede verse como una vanguardia artística, como una investigación experimental de modos posibles de construir libremente la vida cotidiana y como una contribución al desarrollo teórico y práctico de una nueva contestación revolucionaria”. Se puede ampliar en CARRASCO, María Fuentes. Posiciones situacionistas sobre el Arte. *Boletín de arte*, 2008, no 29, p. 393-407.

23 MANOUACH, I., *Katz*. Both Sides Of A Wall, Cinquième Couche, 2011.

obra original sino su contexto desde una perspectiva debordiana. Y que se expandió más allá de la propia intervención hacia la crítica de la industria desde la polémica surgida<sup>24</sup>. La denuncia por plagio interpuesta por los editores legales en Francia de *Maus* generó una reflexión sobre la intervención artística y sus límites que el propio artista plasmó en *MetaKatz*<sup>25</sup>, de nuevo haciendo un juego de palabras con el “companion” que el autor americano creó para su obra. Al cuestionar uno de los elementos claves de la novela gráfica de Spiegelman, la representación metafórica de los judíos polacos como ratones y los alemanes como gatos, el simbolismo decae rápidamente para crear una potente reflexión sobre la crueldad de un ser humano que no está dividido en razas: frente a la simplificación que la antropomorfización hace en una dualidad buenos/malos reconocible, la propuesta de Manouach sigue un camino más próximo a la identificación de clases, al homo homini lupus en tanto la desaparición de la diferencia racial desactiva la razón de odio racial para identificarla como una agresión a la humanidad desde la igualdad.



Figura 1. KATZ, de Ilan Manouach.

24 GUILKBERT, X., “Katz, Noirs & Tintin akei Kongo. Ilan Manouach’s Critical Manifesto”, en Moura, P. (ed), *Illian Manouach in Review*, Routledge, 2024.

25 MANOUACH, I., *METAKATZ*, La Cinquième Couche, 2013.

En la misma línea de reinterpretación se puede incluir *Noirs*<sup>26</sup>, en la que toma de partida el clásico de Peyo, *Les Schrotumpfs Noirs* (1963). En este álbum, los famosos personajes azules son afectados por una extraña plaga que los convierte en pitufos negros (posteriormente, debido a las connotaciones racistas de esta elección, se elegiría el color púrpura) de violenta conducta que intentan morder a sus congéneres, convirtiéndose en auténticos precedentes del género zombi. La intervención de Manouach consiste en la sustitución de las cuatro planchas correspondientes al cian, magenta, amarillo y negro por planchas de cian, creando un extraño conjunto en el que un simple cambio del proceso industrial de impresión revierte en una relectura radical del original. La utilización del cian como único color establece un fondo monocolor donde solo se distinguen los pantalones y sombrero de los personajes y su expresión facial (ojos, boca...). Los personajes, ya sean azules o negros/púrpuras, son indistinguibles y establecen una lectura política de las elecciones en la tecnología de impresión, que pueden recordar a los efectos que supuso en su día la elección del color en máquina de los tebeos de superhéroes, generando no pocos cambios y dinámicas diferenciadas.

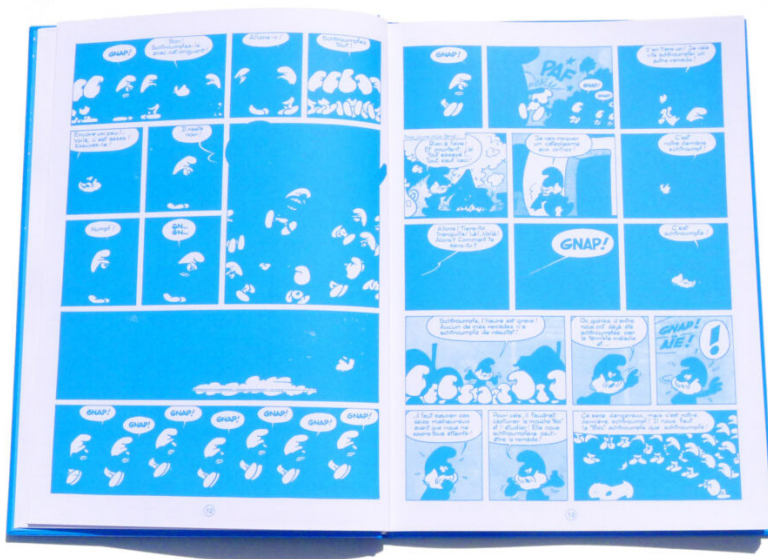


Figura 2. *Noirs*, de Ilan Manouach.

26 MANOUACH, I., *Noirs*, Editor desconocido, 2014.



Esta misma intención política encontramos en *Tintin Akei Congo* (2015), que toma la versión redibujada en 1946 del original de 1931 para abordar la polémica que ha seguido a esta obra<sup>27</sup> desde una perspectiva completamente nueva: la edición de la obra de Hergé en idioma congoleño, permitiendo una lectura desde la perspectiva colonialista completamente nueva y profundamente política de la cuestión racista asociada a esta obra.

La investigación sobre la forma del cómic en tanto base de su idea de cómic expandido o conceptual es clave para entender *Abrégé de bande dessinée franco-belge* (2019), en la que parte de la definición que hace Jean Christophe Menu del cómic comercial franco belga como 48CC (48 páginas en color y encuadernación en cartón) en su ensayo *Plates Bandes*<sup>28</sup>. Para esta obra, Manouach toma 48 álbumes de reconocidas series del cómic francobelga que siguen esa constricción para extraer elementos narrativos y paratextuales de los cómics originales, que van desde imágenes de personajes a títulos, onomatopeyas, líneas cinéticas, que se recopilan sin orden para generar dinámicas propias que, paradójicamente, generan lo que Simon Grennan define acertadamente como una “ontografía del cómic francobelga”<sup>29</sup>.

---

27 GUAL-BORONAT, O., “El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el Congo Belga”, *Espacio Tiempo y Forma. Serie V, Historia Contemporánea*, nº 23, 2011.

28 MENU, J. C., *Plates-bandes*, París, L'Association, 2005.

29 GRENNAN, S., “Ilan Manouach’s Abrégé de bande dessinée franco-belge. Ontography and the Past and Future of Stories”, en MOURA, P. (ed), *Ilan Manouach in Review*, Routledge, 2024.



Figura 3. *Abérgé* de bande dessinée franco-belge, de Ilan Manouach.

Con una idea similar de reescritura podemos encontrar *The Cubicle Island Pirates, Microworkers, Spambots and the venatic lore of clickfarm humor* (2019), donde el artista toma centenares de viñetas o historietas sobre islas desiertas, muy populares durante los años 50 y 60, para borrar el texto y sustituirlo por otros contenidos creados de forma colaborativa a través de internet por miles de colaboradores anónimos, definidos por el propio Manouach como “microtrabaja-

dores”, pero también a través de bots automatizados. Una obra que abre nuevos caminos de investigación desde la acción colectiva, pero que también reflexiona sobre la propia concepción de cultura popular que se asigna al cómic como medio de masas desde su incorporación a la prensa. El objetivo de la obra es precisamente no tanto el *détournement* artístico de la lectura original como del impacto popular en la era de internet, creando una difusa línea entre el colaborador humano y el robot digital. Como Crucifix (2020) apunta acertadamente, es una práctica de apropiación cultural propia de la cultura digital que dirige su crítica hacia los sistemas de producción del capitalismo moderno.

Su siguiente experiencia, *Peanuts Minus Schulz* (2021) ahonda en el concepto de creación colectiva proponiendo que miles de microtrabajadores reinterpreten tiras de la famosa serie de Schulz. Manouach plantea el cómic como una actividad conectada, como parte de un proceso híbrido que enlaza elementos legales, institucionales, políticos, económicos y personales, y que sufre en estos momentos una convulsión por los cambios derivados de la tecnología digital y los sistemas de *Deep learning* e IA<sup>30</sup>. La obra se transforma así en una reflexión de los mecanismos industriales que subyacen tras la creación y las redes y conexiones que se establecen, convirtiendo al cómic conceptual en un metaobjeto, en una fusión de los aspectos creativos e industriales en único ente, que excede los límites de la edición tradicional para analizar otros elementos industriales como el *merchandising* en forma de camisetas.



Figura 4. *Peanuts minu Schulz*, de Ilan Manouach.

30 MANOUACH, I., “Peanuts minus Schulz: Distributed Labor as a compositional Practice”, *The Comics Grid: Journal of Comic Scholarship*, n° 9 (1): 16, 2019, pp. 1-21. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.139>.

La última exploración de *détournement* es *One Piece* (2023), una obra que compila en un único volumen todas las entregas del famoso manga de Eiichirō Oda, que todavía se publica en Japón<sup>31</sup>. Un gigantesco tomo de 21.540 páginas y casi un metro de longitud que se apropia de la obra del japonés para desarrollar una reflexión disruptiva sobre la relación entre el coleccionista y la obra a través de la *fanculture*, que es aprovechada por la industria como mecanismo de fidelización comercial. El objeto es ilegible en su volumen, pero dota de una materialidad y tactilidad a la obra que descubre el afán coleccionista como una expresión de materialismo capitalista, de pulsión posesiva hacia el objeto sin que la lectura medie como motivación.

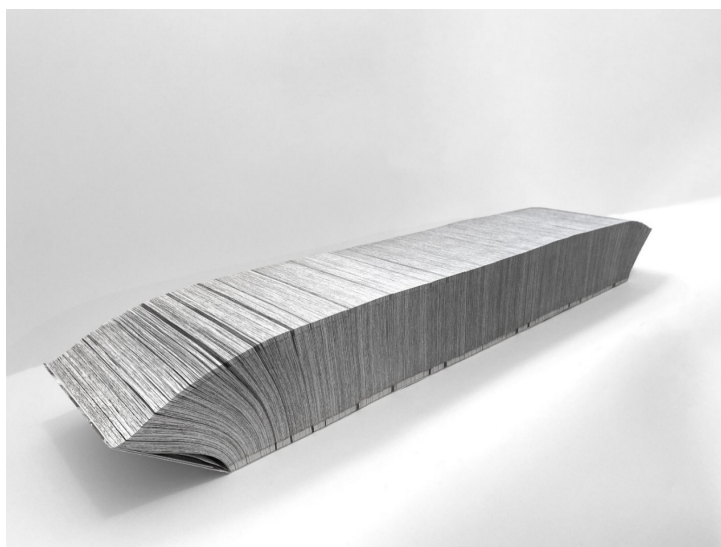


Figura 5. *One Piece*, de Ilan Manouach.

En paralelo, Manouach ha venido desarrollando en los últimos años una completa investigación sobre los mecanismos de la IA en el cómic, que le han llevado a un profundo estudio teórico de los mecanismos narrativos y cómo deben ser interpretados por los algoritmos de *machine learning* subyacentes<sup>32</sup> y al propio desarrollo de algorítmicas específicas para poder implementar

---

31 La obra de Oda no es solo el manga con mayores ventas registradas en Japón (más de 400 millones de ejemplares vendidos en total), sino que lleva publicándose de forma continuada hasta la actualidad en la revista *Weekly Shonen Jump*.

32 MANOUACH, I., “Comics as Big Data: The transformation of comics into machine-interpretable information”, *Electronic Book Review*, 2024. <https://doi.org/10.7273/sf7y-et88>.

cómics desde el uso de IA generativas<sup>33,34</sup>. Estas obras se originan en la idea de cómic conceptual<sup>35</sup>, pero encuentran su propio camino en lo que el artista denomina cómics sintéticos, que entroncan con las nuevas propuestas que se están llevando a cabo en la realización de cómics mediante IA<sup>36</sup>.

Tres son los proyectos principales que el autor ha desarrollado hasta el momento en este ámbito: *Fastwalkers*<sup>37</sup> ha sido completamente generado por IA, creando una obra que tiene el aspecto de un manga comercial pero que actúa a modo de monstruosa quimera, donde tanto guion como dibujos están íntegramente creados por IA generativas. El resultado deja de lado las polémicas ligadas a los problemas éticos del uso de este tipo de tecnologías<sup>38</sup> para explorar lo que Peña-Méndez<sup>39</sup> describe como una poética de la computación generativa, en la que las imágenes encuentran un sentido propio más allá de la similitud con imágenes propias de géneros como el *hentai* desde una hibridación extraña entre lo humano y lo extraterrestre. Una poética que pone en tela de juicio el propio concepto de autoría en un creciente cibercapitalismo de procesos creativos posthumanos<sup>40</sup>. Paradójicamente, logra evocaciones asexuadas desde la acumulación corporal, desde una perversión de los cánones del género original<sup>41</sup> para explorar la subversión que establece que la creación pornográfica no tiene el deseo humano como base, la excitación sexual de la persona creadora o del lector, sino un concepto de cibersexualidad ajeno a lo humano.

---

33 MELISTAS, T., SIGLIDIS, G., KALOGIANNIS, F., y MANOUACH, I., “A Deep Learning Pipeline for the Synthesis of Graphic Novels”, en *ICCC*, 2021, pp. 256-265

34 POSTEMA, B. y MANOUACH, I., “The Hard Work of Programming Germinates Soft Pleasures: Creating Synthetic Comics with AI Collaboration”, *Critical Humanities*, nº 2, 2, 2024. <https://doi.org/10.33470/2836-3140.1053>

35 MANOUACH, I., *Estanging comics. Towards a novel comics praxeology*. Tesis Doctoral, Aalato University, 2022.

36 BUSI RIZZI, G., “Do AIs dream of electric comics? Generative AI models, digital memory, and creativity”, en *La memoria digitale. Forme del testo e organizzazione della conoscenza. Atti del XII convegno annuale AIUCD*, 2023, pp. 237-244.

37 MANOUACH, I., *Fastwalkers*, Le Cinquième Couche, 2021b.

38 BIRD, C., UNGLESS, E. y KASIRZADEH, A., “Typology of risks of generative text-to-image models”, en *Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 2023, pp. 396-410.

39 PEÑA-MÉNDEZ, M., “Fastwalkers de Ilan Manouach. La IA y el cómic conceptual”, *CuCo, Cuadernos de Cómic*, nº 22, 2024, pp. 161-179. <https://doi.org/10.37536/cuco.2024.22.2419>

40 ISREALSON, P. y OLSSON, J. “Overstories. Reading, Digital, media, Ecologies”, en BRUDING-BORG, C., WINGÅRD, R. y BRUHN, J. (eds), *Contemporary Ecocritical Methods*, Lanham, Lexington Books, 2024, pp. 215-219

41 En ese sentido, cabe indicar que la hipersexualización del cuerpo femenino en el manga establece también un discurso paralelo en esta obra de Manouach, en tanto la crítica que tradicionalmente se hace desde occidente al manga es de alguna manera representado a su vez en la generación de imágenes por IA, que reproducen esta imagen repetidamente.

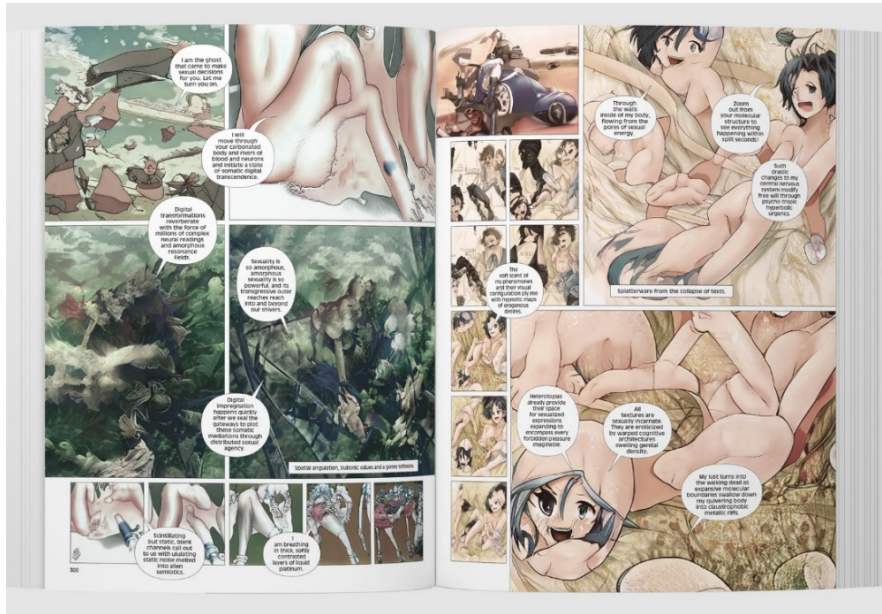


Figura 6. Páginas de *Fastwalkers*.

El interés por el tratamiento generativo de la imagen pornográfica volveremos a encontrarlo en *Le VTT comme je l'aime*<sup>42</sup>, que desarrolla una historia completamente generada por ChatGPT que, a su vez, ha usado otro sistema generativo para las imágenes. A diferencia de la anterior, se publica en la colección comercial dedicada al género erótico BD-Cul (*Les Requins Marteaux*), y marca diferencias claras: frente a la exuberancia e imposible definición de las imágenes de *Fastwalkers*, aquí las imágenes e historias se mueven en el territorio de una fantasmal normalidad, en la que las historias y viñetas generadas son reconocibles desde el estereotipo genérico que marca el formar parte de una colección establecida y convencional, pero que se va corrompiendo a medida que leemos. La percepción de “normalidad” desaparece cuando es evidente que los personajes cambian de forma, sexo y presencia, cuando las escenas se diluyen unas en otras sin solución de continuidad. La historia desaparece para centrarse solo en una sexualidad derivada de la repetición mecánica de estereotipos del género. No es ni siquiera una versión “gonzo” de la pornografía,

42 MANOUACH, I., *Le VTT comme je l'aime*, Le Monte-en-l'air, 2022.

sino una mecanización donde la vinculación humana de la excitación se encuentra ausente para crear una lectura gélida del sexo.



Figura 7. Páginas de *Le VTT comme je l'aime*, de Ilan Manouach.

Por último, de forma simultánea a estas dos creaciones Manouach se encarga del proyecto *The Neural Yorker*, publicado en la red social X como viñetas generadas de forma sintética mediante el entrenamiento previo con las clásicas viñetas de *The New Yorker*. Con la colaboración del ingeniero Ioannis Siglidis, todos los días aparece una viñeta con un texto al modo de la clásica publicación americana, en un ejemplo de generación continua que pone en cuestión los mecanismos de producción de un sistema capitalista.

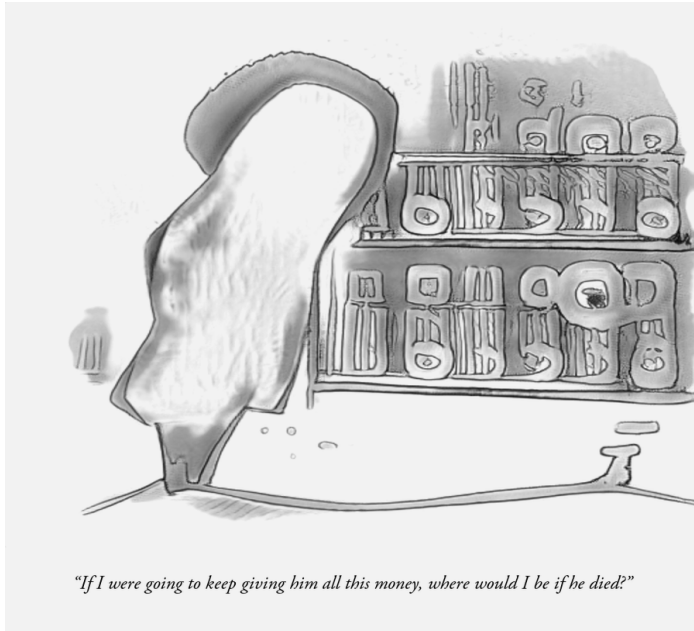


Figura 8, *The Neural Yorker*, de Ilan Manouach.

### 3. MARTÍN VITALITI: LA ESTRUCTURA COMO REFERENCIA

La obra de Martín Vitaliti (Buenos Aires, Argentina, 1978) puede entenderse como la sistemática de un proceso de análisis aplicada a la búsqueda de la invisible esencia de eso llamado “cómico”. Frente a una consideración global del cómic, desde una perspectiva de integración de lo que se considera sus elementos constitutivos, Vitaliti opta por la deconstrucción derridiana de la imagen, en esa capacidad intrínseca de la obra que sobrepasa la diferencia entre contenido y forma, entre el objeto benjaminiano y su sustrato físico. No existe posibilidad por tanto de una taxonomía que no tenga en cuenta la influencia de un continente que va más allá de ser el simple depositario del mensaje, forma parte del mensaje.

Y para entender el cómic, analiza cada elemento por separado, como elementos químicos que son escindidos en un proceso de inferencia deductiva, aislando cada uno para intentar definir su función. La inmensa cadena del ADN del cómic se va probando y definiendo sus moléculas constitutivas, modificando cada elemento en solitario para ver cómo afecta al resto, cómo se establece dentro del engranaje de funcionamiento del total.



Toma una página de un cómic y se queda con un único elemento: una viñeta, un margen para entender cuál es su función fuera del contexto global de la página. Por ejemplo, toma una página del clásico *Superman* de Siegel y Shuster y deja solo la estructura de viñetas para que el propio personaje arrastre con su superfuerza la calle de las viñetas (#21/I). De alguna manera no deja de conectar con el situacionismo de Manouach, en tanto se saca de contexto un elemento clave de la narrativa para reconstruir otro que define un nuevo escenario. En esa obra, la página se retuerce arrastrada por la dinámica que tendría en el mundo real la fuerza del superhéroe, en cierta manera, mundo real y ficticio se conectan de forma imposible para que la página pierda su bidimensionalidad y gane una profundidad inédita al ganar la profundidad de la tercera dimensión en una nueva lectura de la página. Y así, descubre una dimensión temporal oculta en la narración, una estructura de tiempo ligada al propio sustrato que define un eje propio desde el espacio<sup>43</sup>, que compone su resultado final desde la materialidad del collage<sup>44</sup>.



Figura 8. Martín Vitaliti, #21

43 TARANCÓN-ROYO, H., “Desvelando el tiempo. Martín Vitaliti y la soledad secuencial”, *ANIAY - Revista De Investigación En Artes Visuales*, nº 4, 2019, pp. 17–31. <https://doi.org/10.4995/aniav.2019.10063>

44 GRACIA-LANA, J., “La viñeta como recurso plástico: Martín Vitaliti”, en TRABADO, J. M. (ed), *Lenguajes gráficos-narrativos. Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas*, León, Ediciones Trea, 2021.

La elección de las páginas de cómics del género de superhéroes es acertada a la hora de establecer vínculos con el propio concepto tradicional de historieta que vincula al personaje con la esencia del cómic. Como medio de masas, el cómic establece su naturaleza final en el superhéroe que populariza el *cómic-book*, pero la interacción entre las peculiaridades del personaje y la composición espacial y temporal de las páginas dibujadas crea tensiones que solo pueden dar lugar a interpretaciones que cuestionan el canon tradicional de la historieta. La utilización de superhéroes como Flash o Mercurio, que representan en DC o Marvel el poder de la velocidad son un ejemplo claro: en las intervenciones #24 o #37 es la repetición continuada del personaje la que busca la representación del movimiento acelerado, pero la secuencia de elementos estáticos en el tiempo se convierte en una paradoja de la composición espacial de la página, exponiendo la realidad de una estructura bidimensional y, sobre todo, paralizada en el tiempo. La ilusión de velocidad desaparece por completo, nos lleva directamente a los planteamientos de uso de la viñeta como definición del paso del tiempo que ya planteaba Töpffer en el siglo XIX. La reflexión es contundente: la definición de la historieta no nace de sus elementos, sino de la interpretación subjetiva que el lector hace de una realidad glocal (si aceptamos la traslación del uso de ese término). Los elementos locales, los constitutivos tradicionales, solo encuentran sentido desde una interpretación global que apela al bagaje subjetivo<sup>45</sup>.



Figura 9. Martín Vitaliti #24.

---

45 PONS, Á. M., “La narrativa oculta del cómic”, *Graficca*, 2021. Disponible en línea en <https://graficca.info/la-narrativa-oculta-del-comic-por-alvaro-pons/>

La comparación con la tridimensionalidad es también clave en otra serie de intervenciones donde la página explora una forma escultórica, relacionada con su naturaleza arquitectónica. Como afirma Varillas<sup>46</sup>, Vitaliti utiliza la viñeta de papel como material escultórico para articular su propuesta estética y construir su muy personal lectura sobre la crisis del objeto artístico. En este sentido, obras como #93, que se construyen a partir de la repetición modificada de la estructura de composición de una página de un cómic de Milo Manara o #125 en la que la composición de viñetas adquiere forma tridimensional contrastando el vacío de la viñeta con el interior de la viñeta como objetos escultóricos con entidad propia, con una volumetría física que actúa como gesto de dislocación<sup>47</sup>.

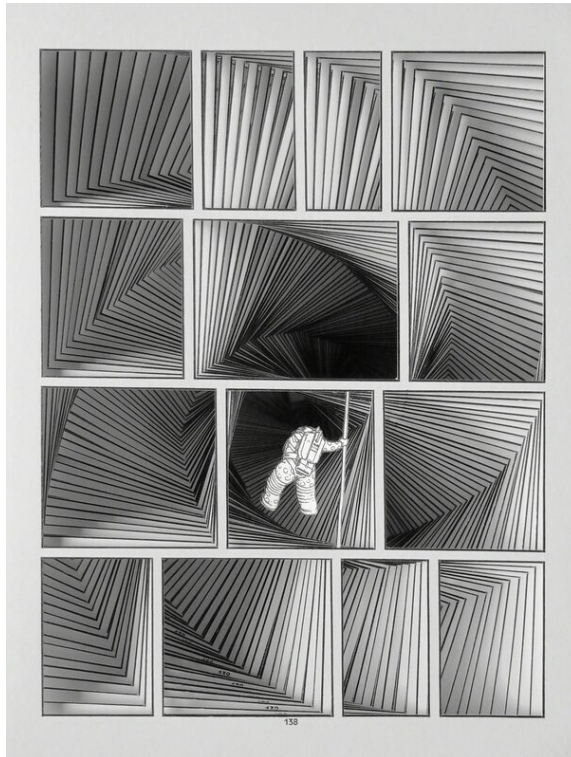


Figura 10. Martín Vitaliti, #93.

---

46 VARILLAS, R., “Martín Vitaliti y la viñeta como objeto artístico”, en *Catálogo de la exposición En el fondo, nada ha cambiado...* Madrid, Museo ABC, 2013. Disponible en <http://www.martinvitaliti.net/index.php?textos/ruben-varillas/21>

47 GRACIA-LANA. *Op.cit*

En su última obra, Vitaliti se distancia del ámbito expositivo tradicional para introducirse en el ámbito tradicional de la reproductibilidad impresa, presentando *Ampo* en formato libro en 2021, publicado por Ediciones Marmotilla, asimilando la creación a la forma convencional del cómic.

En este trabajo, Vitaliti explora la deconstrucción de un elemento específico de una obra, como ha hecho con anterioridad, pero manteniendo el contexto de la obra original intacto. Se basa en una obra de carácter icónico y reconocible, la magistral *El eternauta* de H.G. Oesterheld y Solano López. La publicación, un clásico que es considerado como un referente del cómic adulto ya en los años 50, narra la invasión de Argentina por parte de una raza alienígena. Su comienzo forma parte ya de la mitología bonaerense, con esa imagen terrorífica de una nevada que transforma todo su simbolismo de bucólica belleza en un atroz mensaje de terror: esa nieve es el mecanismo de destrucción de los extraterrestres. Su solo contacto con los humanos se traduce en una muerte inmediata. La imaginería de la nieve asociada al juego, la felicidad o la inmaculada pureza del blanco se destroza en una lectura de horror y muerte, de aniquilación sistemática. La nieve, un elemento completamente atípico en Buenos Aires, deja de ser una cuestión aspiracional de reproducir la estética de otras latitudes para convertirse en el símbolo del miedo. Un simbolismo que se propagó a su protagonista, Juan Salvo, que pronto se convierte en un referente de una cultura popular que tendría que desarrollarse bajo la opresión de la dictadura y el horror de la represión sistematizada y la violencia. En ese contexto de degeneración de la sociedad, la imagen de Salvo, con sus gafas de bucear y su improvisado traje de protección por el que anda bajo la nieve, es también la imagen de una resistencia que a lo largo del tiempo fue objeto de diferentes iniciativas de apropiación que no obedecían al ideario político de su creador.



Figura 11. Página de *Ampo*, de Martín Vitaliti.

Pero es evidente que la nieve se convirtió en sí misma en un símbolo, hasta el punto de que la sorprendente nevada que se da en Buenos Aires en 2007 es acogida por la prensa con la imagen creada por Solano López y Oesterheld.

Precisamente, será la nieve el elemento elegido por Vitaliti para deconstruir *El eternauta*. Suprime de las páginas todos los elementos de las viñetas para dejar únicamente el blanco de la nieve. En apariencia, *Ampo* es simplemente un volumen de páginas en blanco que reproduce el formato y volumen original de la mítica obra de Oesterheld y Solano López; parece que no hay nada. Pero un análisis atento encuentra que hay una reproducción en tinta blanca de la nieve: el vacío, como enunció el físico Paul Dirac, no está vacío. La textura apenas perceptible de la tinta en la página puede sentirse desde la sensación táctil, creando una reacción compleja entre la ausencia visual de estímulos y la que nos aportan los dedos. La lectura se pervierte y la amenaza de la nieve es todavía más terrible: su invisibilidad es desasosegante porque sabemos que está ahí, sin que podamos verla. Y sabemos de su peligrosidad desde la lectura del original, del que forma una contraparte de necesario contraste. *Ampo* no existe, evidentemente, sin *El Eternauta*, debemos saber que la nieve está ahí, para entender el miedo que provoca desde la asimilación de la experiencia colectiva que el mito implantó en la sociedad bonaerense. No es necesario ver la nieve, ni tan siquiera sentirla: el simple hecho de saber que está ahí resulta inquietante, en una ausencia de presencia contundente que nace del recuerdo colectivo. En este sentido, “Vitaliti sugiere que la popularidad del cómic no reside únicamente en su capacidad de reproducción como medio de masas, sino en su poder para integrarse en el imaginario colectivo a través de símbolos profundamente arraigados en la experiencia cultural”<sup>48</sup>.

*Ampo* se suma así al contexto de toda la obra de Vitaliti como una propuesta de reflexión que obliga necesariamente al replanteamiento del cómic como objeto cultural, como elemento indefinible en la línea que planteaba Groensteen<sup>49</sup> al definirlo como un objeto cultural no identificado.

---

48 PONS 2021, *Op.cit*

49 GROENSTEEN, T., *Un objet culturel non identifié: la bande dessinée*, Angoulême, Editions de l'An 2, 2006.

## CONCLUSIONES

El cómic está explorando nuevos espacios de experimentación cada vez más osados, expandiendo su consideración más allá de hibridaciones que ponen en tela de juicio la concepción tradicional<sup>50</sup> (Muñoz, 2017). Esa evolución rápida que está teniendo el cómic ha encontrado en autores como Ilan Manouach o Martín Vitaliti vías de escape de la consideración establecida para encontrar en la idea de cómic conceptual<sup>51</sup> (Crucifix, 2023) una continuación del concepto de cómic expandido<sup>52</sup> (Ocaña, 2023), que encuentra caminos hacia la tridimensionalidad, la materialidad del objeto o la inaprensible naturaleza de la inteligencia artificial. En todos los casos, poniendo en la picota cualquier definición preconcebida de lo que es el cómic y estableciendo nuevas cuestiones que obligan a redefinir la naturaleza de este medio como objeto cultural. Más allá de la definición que planteaba Groensteen<sup>53</sup> del cómic como “Objeto Cultural No Identificado”, quizás sería necesario plantear el cómic como un “Objeto Cultural No Identificable” para certificar su naturaleza elusiva.

Álvaro M. Pons Moreno

Cátedra de Estudios de Cómic Fundación SM  
Universitat de València  
<https://orcid.org/0000-0003-1499-5232>  
Alvaro.Pons@uv.es

Noelia Ibarra-Rius

Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura  
Universitat de València  
<https://orcid.org/0000-0001-5822-374X>  
noelia.ibarra@uv.es

---

50 MUÑOZ, E. L., “El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea”, *CuCo, Cuadernos de Cómic*, nº 8, 2017, pp. 7-30. <https://doi.org/10.37536/cuco.2017.8.1246>

51 CRUCIFIX, B., “[CoCo]: Conceptual Comics and Online Archives”, en MOURA, P. (ed), *Ilan Manouach in Review*, Routledge, 2023, pp. 189-203.

52 OCAÑA, L. A., Hacia un territorio expandido. Convergencia y relaciones fronterizas entre la Pintura contemporánea y el Cómic actual. Tesis doctoral. Valencia, Universitat Politècnica, 2023.

53 GROENSTEEN *op. Cit.*