

HOME ([HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/](https://www.artribune.com/)) › EDITORIA ([HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/CATEGORY/EDITORIA/](https://www.artribune.com/category/editoria/)) › FUMETTI ([HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/CATEGORY/EDITORIA/FUMETTI/](https://www.artribune.com/category/editoria/fumetti/))

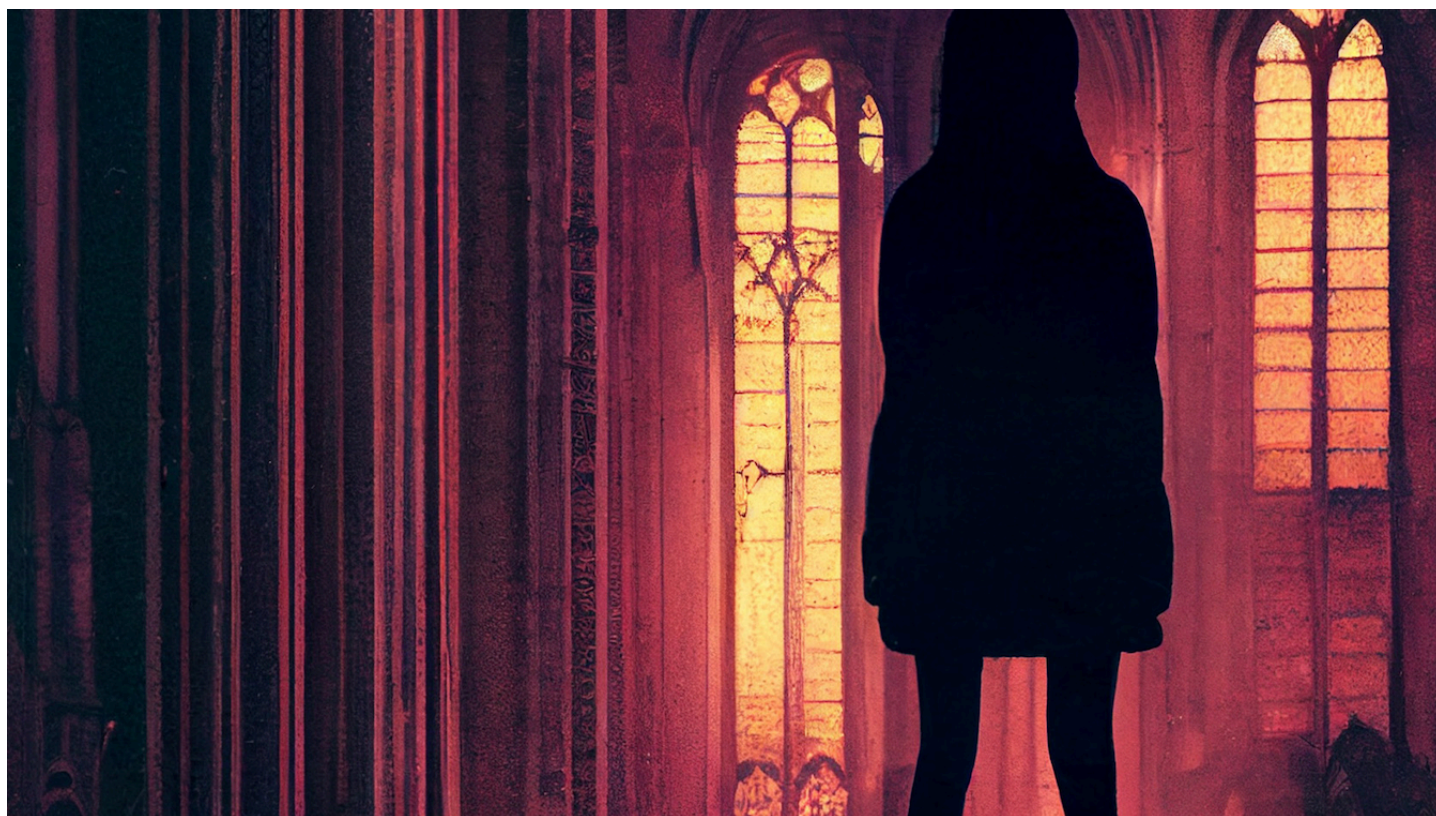
# Così le intelligenze artificiali stanno trasformando il fumetto

In un articolo pubblicato lo scorso ottobre sul settimanale belga Le Vif, il fumettista Ilan Manouach si interrogava sulle relazioni tra AI e comics. Qui una sintesi del testo, tradotto per noi dallo scrittore e artista Francesco D'Isa

di [Redazione \(https://www.artribune.com/author/redazione/\)](https://www.artribune.com/author/redazione/)  03/01/2024

TAG [ILAN MANOUACH \(HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/TAG/ILAN-MANOUACH/\)](https://www.artribune.com/tag/ilan-manouach/)

[LE VIF \(HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/TAG/LE-VIF/\)](https://www.artribune.com/tag/le-vif/)



Francesco D'Isa - Sunyata (Eris Edizioni, 2023), dettaglio

L'avvento di strumenti che permettono l'uso di prompt testuali per la generazione di immagini ha dato inizio al dibattito sulla **democratizzazione della creatività**. Le discussioni sul potenziale **impatto delle AI sulle industrie culturali** non sono state prive di reazioni di pancia, polarizzazioni e dilemmi etici. All'interno della contesa emerge come caso di studio emblematico l'industria del fumetto, dove molti addetti ai lavori hanno espresso un profondo disagio riguardo ai fumetti AI e l'imminente impatto di queste

La prima cosa che leggerete ogni mattina! Iscrivetevi alla newsletter quotidiana di Artribune per non perdere nessuna notizia

## I dilemmi intorno al rapporto tra fumetto e AI

I fumetti sintetici sono opere la cui produzione si basa su **processi tecnologici avanzati**, che includono la sintesi delle immagini, la generazione del testo e la loro correlazione. La loro produzione è legata a operazioni discrete, decentrate e in qualche modo asincrone, ben descritte con ciò che il *computer scientist* Rudy Rucker ha definito “**computazione**”, ovvero qualsiasi “*processo finito descrivibile da regole*”. L'importanza della computazione nella loro creazione non può essere sopravvalutata, poiché è fondamentale nella definizione della loro estetica.

L'ARTICOLO CONTINUA PIÙ SOTTO



**Incanti, il settimanale sul mercato dell'arte**

Informazioni, numeri, tendenze, strategie, investimenti, gallerie e molto altro.

Artribune Srl utilizza i dati da te forniti per tenerti informato con regolarità sul mondo dell'arte, nel rispetto della privacy come indicato nella [nostra informativa \(https://www.artribune.com/privacy-policy/\)](https://www.artribune.com/privacy-policy/). Iscrivendoti i tuoi dati personali verranno trasferiti su MailChimp e trattati secondo le modalità riportate in [questa informativa \(https://mailchimp.com/legal/\)](https://mailchimp.com/legal/). Potrai disiscriverti in qualsiasi momento con l'apposito link presente nelle email.

Iscriviti

Va notato che, in un medium che storicamente è servito da laboratorio per le industrie dell'intrattenimento, la stragrande maggioranza dei fumettisti contemporanei non solo vede con sospetto gli strumenti computazionali, ma è anche fermamente contraria all'idea di utilizzarli. **L'apprensione che circonda l'introduzione di strumenti di Machine Learning nei fumetti** sembra contraddire i principi di quest'arte, guidata da un approccio democratico ed egualitario alla creatività, alimentata dallo spirito inventivo e dalla mentalità aperta degli artisti e del pubblico. Questa preoccupazione va contro la stessa storia dei fumetti, dato che produzione industriale, automazione e scalabilità sono da sempre elementi intrinseci ai processi produttivi del medium.

## Fumetto e AI: quali possibili scenari?

Durante la seconda metà del XX secolo, le speculazioni sul crescente ruolo dell'automazione nella produzione artistica sono state un tema costante nei dibattiti sull'arte moderna e contemporanea. Parallelamente, i fumetti si sono affermati nell'economia dell'informazione, emergendo come risultato di processi industriali incentrati sulla standardizzazione per massimizzare l'efficienza. In questo contesto, concetti come utilità e computabilità hanno sempre avuto un'importanza fondamentale, sia concettuale che tecnica. La produzione del fumetto, caratterizzata da un'ampia scala industriale che va dalle fasi iniziali di ideazione fino alle ultime revisioni editoriali, si basa generalmente su una **divisione del lavoro ben orchestrata tra uomo e macchina**. L'integrazione dei processi computazionali è quindi coerente con i primi esperimenti dell'industria del fumetto con l'automazione, e può essere ricondotta alle origini di quest'arte e della sua espansione simbiotica allo sviluppo delle tecnologie di stampa, distribuzione e comunicazione. Inoltre – ed è la cosa più importante – **i fumettisti hanno storicamente abbracciato, sperimentato e contribuito all'espansione di una vasta gamma di strumenti** che vanno dalle primissime tecnologie di fotoincisione come il Ben Day, all'uso dei software per l'editing di immagini, il lettering, la colorazione e l'impaginazione. Hanno costantemente utilizzato le tecnologie del loro tempo non solo come mezzo per espandere i loro strumenti espressivi, ma anche come modo per esplorare processi artistici non convenzionali.

La prima cosa che leggerete ogni mattina! Iscrivetevi alla newsletter quotidiana di Artribune per non perdere nessuna notizia



(<https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2024/01/Francesco-DIsa-Sunyata-Eris-Edizioni-2023-scaled.jpg>) 1/6

(<https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2024/01/FraEdizioni-2023-.jpg>) 2/6



## Le posizioni dei fumettisti

Ciononostante, l'accoglienza dei fumetti sintetici è controversa: **professionisti ed esperti “disconoscono l'IA”** pubblicamente e chiedono l'ostracismo per gli artisti che creano immagini “ingannevolmente” usando Midjourney. Chi si aspettava che l'industria che ha istituzionalizzato la copia di una vignetta o di una pagina da un altro fumetto – una pratica chiamata “swiping” – avesse addetti ai lavori che considerano la “mano umana” l'unica garanzia di creatività?

Alcuni professionisti arrivano persino a **proporre un'etichetta “Made by Humans”**, che ricorda i tempi oscuri della Comics Code Authority. Per chi non lo sapesse, la CCA era un organismo di autocensura creato nel 1954 dall'industria del fumetto americana per regolare il contenuto dei fumetti. Legittimato da oscuri intellettuali come Fredric Wertham, che si specializzò nella “patologizzazione” dei lettori, aveva il compito di far sì che i fumetti fossero conformi a un “codice di etica standard” contro il degrado sociale. I toni tribali e conservatori dei sentimenti anti-IA hanno una genealogia molto chiara – le distruzioni pubbliche di libri e i divieti sui fumetti sono i precursori delle loro varianti contemporanee, come ostracismo, deplatforming e doxxing.

## La posizione di Ilan Manouach su fumetto e AI

Non è assurdo che gli stessi **fumettisti che denunciano il furto da parte dell'IA** (<https://www.tribune.com/progettazione/new-media/2023/01/artiste-causa-generatori-arte-intelligenza-artificiale/>), non solo siano attivi sui social media, ma li abbiano usati da sempre per promuovere il loro lavoro? Sono anni che concedono l'accesso non solo ai loro fumetti, illustrazioni, schizzi, video, ecc., ma alla loro intera vita, contribuendo alla formazione di modelli statistici e algoritmi di raccomandazione. Lo hanno fatto senza scrupoli etici riguardo all'accumulazione di ricchezza del capitalismo estrattivo. Non sembravano preoccuparsi della “assenza di compenso” e di rado si sono rifiutati di “cedere i propri dati” alle piattaforme. Non hanno tenuto conferenze ai propri follower contro questi mezzi e non si sono mai preoccupati di fare lunghi video in cui analizzano tutta la documentazione contrattuale di queste piattaforme. Queste nuove

La prima cosa che leggerete ogni mattina! Iscrivetevi alla newsletter quotidiana di Artribune per non perdere nessuna notizia

## Così le intelligenze artificiali stanno trasformando il fumetto

5 min. lettura

ed eccezioni, sperimentare tecniche innovative di visualizzazione dei dati, applicare la propria esperienza narrativa all'estrazione di informazioni, o (perché no?) non affidarsi a soluzioni preconfezionate e costruire i propri modelli generativi. Queste nuove competenze potrebbero riscrivere e riconfigurare il ruolo di chi fa fumetto in un contesto tecnologico, così come l'idea di creatività, di autorialità, attribuzione e co-proprietà.

Dobbiamo ricordare che i fumettisti non hanno mai fatto soltanto immagini. Hanno creato sistemi e affrontato l'artigianato in termini sociali, evolutivi e dinamici. **L'integrazione delle AI fa parte di un processo di world-making tecnologico** che è profondamente inscritto nella storia del medium, tanto più nei Paesi dove i fumetti sono una parte essenziale del patrimonio culturale popolare, e dove le comunità artistiche vogliono partecipare alla costruzione del futuro.

Ilan Manouach

Traduzione di Francesco D'Isa

Leggi qui l'articolo completo in lingua originale

<https://focus.levif.be/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/>  
(<https://focus.levif.be/carte-blanche-pourquoi-payer-des-auteurs-de-bd-alors-que-les-bd-peuvent-se-faire-toutes-seules/>)

Artribune è anche su Whatsapp. È sufficiente [cliccare qui \(https://whatsapp.com/channel/0029Va9iaYUEFeXeqRR2yT1y\)](https://whatsapp.com/channel/0029Va9iaYUEFeXeqRR2yT1y) per iscriversi al canale ed essere sempre aggiornati



### Lettera, la newsletter quotidiana

Non perdetevi il meglio di Artribune! Ricevi ogni giorno un'e-mail con gli articoli del giorno e partecipa alla discussione sul mondo dell'arte.

- Voglio ricevere anche "Segnala": focus su mostre, festival, didattica ed eventi culturali.
- Voglio ricevere anche "Incanti": il settimanale di Artribune sul mercato dell'arte.
- Voglio ricevere anche "Render": il bisettimanale sulla rigenerazione urbana

Artribune Srl utilizza i dati da te forniti per tenerti informato con regolarità sul mondo dell'arte, nel rispetto della privacy come indicato nella [nostra informativa \(https://www.artribune.com/privacy-policy/\)](https://www.artribune.com/privacy-policy/). Iscrivendoti i tuoi dati personali verranno trasferiti su MailChimp e trattati secondo le modalità riportate in [questa informativa \(https://mailchimp.com/legal/\)](https://mailchimp.com/legal/). Potrai disiscriverti in qualsiasi momento con l'apposito link presente nelle email.

Iscriviti



### Redazione

Artribune è una piattaforma di contenuti e servizi dedicata all'arte e alla cultura contemporanea, nata nel 2011 grazie all'esperienza decennale nel campo dell'editoria, del giornalismo e delle nuove tecnologie.

[Scopri di più \(https://www.artribune.com/author/redazione/\)](https://www.artribune.com/author/redazione/)

TAG

[ILAN MANOUACH \(HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/TAG/ILAN-MANOUACH/\)](https://www.artribune.com/tag/ilan-manouach/)[LE VIF \(HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/TAG/LE-VIF/\)](https://www.artribune.com/tag/le-vif/)

La prima cosa che leggerete ogni mattina! Iscrivetevi alla newsletter quotidiana di Artribune per non perdere nessuna notizia



## Così le intelligenze artificiali stanno trasformando il fumetto

5 min. lettura



### **Il romanzo cult La strada diventa uno straordinario fumetto**

(<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/20...>)

di Alex Urso  
(<https://www.artribune.com/author/alexurso/>)

(<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2024/05/la-strada-cormac-mccarthy-intervista-manu-larcenet/>)



### **Lady Oscar compie 45 anni: una mostra a Milano celebra l'affascinante eroina**

(<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/20...>)

di Alex Urso  
(<https://www.artribune.com/author/alexurso/>)

(<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2024/05/lady-oscar-mostra-milano-45-anni/>)



EDITORIA  
([HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/CATEGORY/EDITORIA/](https://www.artribune.com/category/editoria/))

### **Il festival del fumetto di Roma compie 10 anni. Intervista agli organizzatori**

(<https://www.artribune.com/editoria/2024/05/f...>)

di Alex Urso  
(<https://www.artribune.com/author/alexurso/>)

(<https://www.artribune.com/editoria/2024/05/festival-fumetto-roma-10-anni/>)



FUMETTI  
([HTTPS://WWW.ARTRIBUNE.COM/CATEGORY/EDITORIA/FUMETTI/](https://www.artribune.com/category/editoria/fumetti/))

### **La musica dei Joy Division in un fumetto. Ecco le prime pagine in anteprima**

(<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/20...>)

di Alex Urso  
(<https://www.artribune.com/author/alexurso/>)

(<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2024/05/fumetto-joy-division-intervista-lorenzo-coltellacci/>)

## Artribune

(<https://www.artribune.com>)

[Arti visive \(https://www.artribune.com/category/arti-visive/\)](https://www.artribune.com/category/arti-visive/)

[Progetto \(https://www.artribune.com/category/progettazione/\)](https://www.artribune.com/category/progettazione/)

[Professioni \(https://www.artribune.com/category/professionisti-e-professionisti/\)](https://www.artribune.com/category/professionisti-e-professionisti/)

[Arti performative \(https://www.artribune.com/category/arti-performative/\)](https://www.artribune.com/category/arti-performative/)

[Editoria \(https://www.artribune.com/category/editoria/\)](https://www.artribune.com/category/editoria/)

[Turismo \(https://www.artribune.com/category/turismo/\)](https://www.artribune.com/category/turismo/)

[Dal mondo \(https://www.artribune.com/category/dal-mondo/\)](https://www.artribune.com/category/dal-mondo/)

[Jobs \(https://www.artribune.com/category/jobs/\)](https://www.artribune.com/category/jobs/)

[Television \(https://www.artribune.com/category/television/\)](https://www.artribune.com/category/television/)

[Chi siamo \(https://www.artribune.com/chi-siamo/\)](https://www.artribune.com/chi-siamo/)

[Pubblicità \(https://www.artribune.com/pubblicita/\)](https://www.artribune.com/pubblicita/)

[Contatti \(https://www.artribune.com/contatti/\)](https://www.artribune.com/contatti/)

[Abbonamenti \(https://www.artribune.com/abbonati-al-magazine/\)](https://www.artribune.com/abbonati-al-magazine/)

[Magazine \(https://www.artribune.com/magazine/\)](https://www.artribune.com/magazine/)

[Newsletter \(https://www.artribune.com/newsletter/\)](https://www.artribune.com/newsletter/)

[Podcast \(https://www.artribune.com/podcast/\)](https://www.artribune.com/podcast/)

[Eventi e Mostre \(https://www.artribune.com/calendario-eventi/\)](https://www.artribune.com/calendario-eventi/)

[Inaugurazioni \(https://www.artribune.com/calendario-eventi/?mode=opening\)](https://www.artribune.com/calendario-eventi/?mode=opening)

[Finissage \(https://www.artribune.com/calendario-eventi/?mode=opening\)](https://www.artribune.com/calendario-eventi/?mode=opening)

[Eventi in giornata \(https://www.artribune.com/calendario-eventi/?mode=opening\)](https://www.artribune.com/calendario-eventi/?mode=opening)

[University \(https://www.artribune.com/artribune-university/\)](https://www.artribune.com/artribune-university/)

[Travel \(https://www.artribune.com/artribune-travel/\)](https://www.artribune.com/artribune-travel/)

[Produzioni \(https://www.artribune.com/artribune-produzioni/\)](https://www.artribune.com/artribune-produzioni/)

Sito realizzato con il contributo bando TOCC Decreto Direttoriale n. 385 del 19/10/2022 PROT. PROGETTOTOCC0000125 COR15906233 CUPC87J23001080008



© 2011-2024 ARTRIBUNE srl – Via Ottavio Gasparri, 13/17 – 00152, Roma - P.I. 11381581005

Privacy: Responsabile della protezione dei dati personali ARTRIBUNE srl – Via Ottavio Gasparri, 13/17 – 00152, Roma

[Termini e condizioni \(https://www.artribune.com/termini-e-condizioni/\)](https://www.artribune.com/termini-e-condizioni/)

[Privacy Policy \(https://www.artribune.com/privacy-policy/\)](https://www.artribune.com/privacy-policy/)

[Cookie Policy \(https://www.artribune.com/cookie-policy/\)](https://www.artribune.com/cookie-policy/)

[Credits \(https://metaline.it/\)](https://metaline.it/)