

EL IMPACTO DE LO DIGITAL COMO MEDIO DE DIFUSIÓN ARTÍSTICA Y LA NUEVA EXPERIENCIA DEL ESPECTADOR A TRAVÉS DEL ANÁLISIS DEL WEBCOMIC *BELZIARIUS*

Juan Simon Arens
Santiago Porro
Giuliana Rasente
Mario Esteban Rojas
María Alejandrina Aragón
Cecilia Cappannini

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

Resumen

En el desarrollo de este informe analizamos el webcomic titulado *Belziarius, El Monstruo Católico* realizado por Martín Porro y Santiago Porro junto a Mario Esteban Rojas desde agosto de 2016, y que continúa hasta nuestros días. Analizamos la obra desde tres grandes ejes teóricos: las particularidades que el medio digital ofrece a la obra, analizando la participación directa que se genera entre los autores y los usuarios, y cómo esto impacta en el proceso creativo; además de afirmar la existencia de una auraticidad en las obras de arte digitales; cómo el sentido de la obra se construye a través de un diálogo hermenéutico con el espectador en el que se genera un vaivén (el espectador lee la obra y la obra condiciona su lectura); y finalmente analizamos la inclusión de grupos minoritarios en los personajes de la obra, en un intento de representación inclusiva que, sin embargo, cae en moldes identitarios no críticos.

Palabras clave: Arte Digital - Hermenéutica Dialógica - Representación



Imagen 1

Sobre el modo de producción

Belziarius es un webcomic que se publica en la red social Facebook mensualmente desde agosto de 2016. El webcomic es una adaptación de una historia original realizada por los hermanos Porro entre 2007 y 2010 cuando asistían a la escuela primaria y la secundaria. Los capítulos de la historia son publicados en álbumes de fotos en la página *Art of Herbie Grimm* y también son compartidos en diversos grupos de difusión de arte como *Dibujantes Argentinos* o *Artistas Argentinos*. Es por estos medios donde se genera la relación entre obra y público.

Las páginas del comic son bocetadas y entintadas con medios tradicionales, a mano y utilizando tinta y papel, pero luego eso es escaneado y la página final se completa utilizando medios digitales. Usando el programa de edición *Paint Tool SAI* y una tableta gráfica, los dibujos terminan de corregirse y las páginas se pintan por completo. De este modo, la obra artística terminada sólo existe digitalmente: no hay una original que pueda verse, sino que es un conjunto de datos que cada usuario verá de manera distinta.

Una obra de alcance performático

Podemos comenzar a analizar la obra a partir de las características del arte digital desarrolladas por Groys (2016). El autor comenta que la reproducción digital vuelve a las artes visuales un acto performático, pues el usuario de internet debe hacer aparecer las imágenes ante él a través de su acción de clickear e interactuar con la computadora.

Sin embargo, consideramos que llegar a los cuadros en el museo exige que el espectador ingrese físicamente al lugar, incluso ver las imágenes en un libro requiere que se pasen las hojas. La manera en la que los espectadores deben interactuar con la computadora, haciendo click en los archivos, no es distinta de la manera en que los espectadores deben acercarse a las obras de arte en el mundo físico. El arte nunca aparece por sí solo ante el espectador. Por lo tanto, llegar a Belziarius requiere de un acto performático, pero a diferencia del análisis de Groys, pensamos que esto ocurre

en todo el arte independientemente de su dispositivo de visualización, no sólo en el arte digital.

El aura en el arte digital

Por otro lado, sí coincidimos con las consideraciones de Groys sobre el *aura* en la imagen digital. Aunque en la era de reproductibilidad técnica las imágenes impresas no son únicas y no poseen un *aquí y ahora* aurático, como lo entiende Benjamin, Groys considera que la imagen digital, al dar forma a un conjunto de datos invisibles, nunca están mostrando la misma imagen. Siguiendo sus ideas, puede decirse que todas las páginas de Belziarius poseen un aura. La pantalla de cada computadora mostrará una imagen con colores y resolución ligeramente diferentes, volviendo a cada reproducción una imagen única. Es por esto que consideramos que las imágenes digitales poseen un *aquí y ahora* que les otorga una auracidad.

Un diálogo hermenéutico con el usuario

Considerando la relación únicamente digital que la obra mantiene con los espectadores, podemos hablar más bien de *usuarios* que de *espectadores*. Elena Oliveras comenta que en la recepción estética a través de internet podemos hablar de usuarios en lugar de espectadores porque “no existe estrictamente ‘público’ como conjunto de receptores que perciben la obra en un mismo espacio y en un mismo tiempo”. (Oliveras, 2011: 230)

El comic se inserta en lo que Adolfo Sánchez Vázquez denomina la estética de la recepción (Sánchez Vázquez, 2006). Es decir, el comic como unidad narrativa posee ciertos espacios de sentido en blanco que terminarán de llenarse cuando el espectador se encuentre con la obra, dándole un sentido.

Hans Gadamer amplió esta idea en su texto *La Actualidad de lo Bello* (Gadamer, 1998). El autor trabaja el arte desde la idea de una hermenéutica dialógica: él entiende que el arte y la historia nos interpelan, nos *hablan* y de esta manera condicionan nuestras lecturas de una obra. Es un vaivén, nosotros no podemos leer la imagen desde nuestra subjetividad autónoma sino que estamos interpelados por una carga histórica, una serie de prejuicios que condicionan nuestras interpretaciones, y dichos prejuicios se actualizan en la medida que participamos de este diálogo interpretativo con las obras de arte. Es por esto que entendemos que el sentido de Belziarius no

puede ser dado definitivamente por los autores, sino que se genera en cada espectador cuando éste participa del diálogo hermenéutico con el webcomic.



Imagen 2

Por otro lado, el medio digital en el que está inserto Belziarius permite que exista un tipo de interacción diferente a la interpretativa entre los usuarios y la obra. Mientras que antes hablábamos de un vaivén hermenéutico entre el espectador y la obra, referido al sentido de la misma, la interacción a tiempo real que Facebook permite con los usuarios da lugar a que exista un vaivén *participativo*. El publicar las páginas en Facebook habilita a una interacción con el usuario en tiempo real, en la que los usuarios pueden interactuar con las imágenes dando *Me Gusta*, compartiéndolas, comentándolas o incluso enviando mensajes directamente a los creadores, que utilizan estas interacciones como retroalimentación, modificando el comic acorde a los comentarios y sugerencias de la gente. Es en esta ida y vuelta entre los usuarios y los

creadores que se genera el vaivén participativo, una interacción entre las dos partes que va más allá de lo interpretativo, de la hermenéutica dialógica que toda obra posee. Esta relación participativa con los usuarios entraría en lo que Sánchez Vázquez (2006) llama la estética de la participación, en la que los espectadores se vuelven co-autores de la obra, en menor medida, y participan activamente de su creación. Por ejemplo, tras un comentario que expresaba confusión ante los diálogos de una página, los autores subieron una nueva versión en la que el texto expresaba más claramente la idea que buscaban transmitir.

Imagen 3A



Imagen 3B



Entonces en Belziarius podemos pensar en un usuario participativo que al intervenir las páginas publicadas, modifica la obra y produce otros sentidos. Por ende, Belziarius no consiste en una obra concluida, en dónde sus componentes visuales y textuales estén organizados unívocamente, sino que es abierta y tiene la posibilidad de modificarse según la intervención de los usuarios, una participación siempre mediada por la impronta de los autores.

Hacia una obra más inclusiva

Como último comentario, el webcomic es una adaptación de un comic que había realizado Santiago Porro durante la escuela primaria y la secundaria. En el original, todos los personajes eran blancos y las mujeres escaseaban. En esta versión actualizada, como se da en la modernidad en conjunto, se presentan las minorías para pensar en una reflexión de visibilidad inclusiva. Por ejemplo, mujeres y personas negras aparecen en los fondos donde antes no estaban (como lo ilustra la imagen 2), o personajes que antes eran blancos ahora son negros (Imagen 3). Partiendo desde las ideas de Nelly Richard (Richard, 2006) creemos que en esta supuesta inclusión de minorías, los autores caen en un cliché, citando a las minorías pero no de manera crítica sino que de una forma estereotipada, cayendo en moldes identitarios.

Consideraciones Finales

Por su naturaleza digital, Belziarius nos da pie para hablar de las implicancias de los nuevos medios y su efecto en la producción y la recepción artística. La nueva interacción público-obra-autores en los medios digitales visibiliza el carácter dialógico de la obra de arte y revalida la postura de que no hay una única interpretación, sino que esta deviene de una construcción subjetiva entre la obra y el receptor-usuario.

Además de esto, los medios digitales nos permiten observar un nuevo tipo de vaivén participativo en las redes sociales, que propicia una nueva interacción entre las partes del dispositivo artístico. Nunca antes habíamos sido testigos de una interacción tan inmediata y directa entre el artista, la obra y el público. Personas de diferentes partes del mundo pueden intervenir directamente en la realización de la obra, afectando con sus comentarios y reacciones al proceso creativo. Belziarius es recibida al mismo tiempo que es producida, es publicada pero nunca completada, mantiene siempre su naturaleza soluble, dispuesta a posibles cambios, y los lectores pueden disfrutar de una obra que nunca existe por demasiado tiempo de la misma manera.

Si bien los autores planean producir una versión impresa de la historia, por ahora y hasta su finalización estará intervenida por la naturaleza de los medios digitales y la interacción usuario-receptor a través de las redes sociales como Facebook.

Link Belzarius:

- Porro, Santiago y Porro, Martin, *Belziarius, El Monstruo Catolico* [En Linea]. Disponible en: <https://www.facebook.com/herbiegrimm/photos/a.513837315487154/585689204968631/?type=3>

Bibliografía

- Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello*. Paidós SAICF, Argentina, 1º Edición, 1998.
- Groys, Boris, “Modernidad y contemporaneidad: reproducción mecánica vs digital” y “El arte en Internet”. En: *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Cada Negra, Buenos Aires, 2016.
- Richard, Nelly, “El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad Cultural y sus políticas de identidad”. En: *Real/Virtual en la estética y la teoría de las Artes*. Simón Marchán Fiz (compilador), Paidós Ibérica, Barcelona, 2006.
- Oliveras, Elena, “Recepción estética / Públicos plurales”. En: *Una teoría del arte Desde América Latina*. José Jiménez (editor). MELAC/Turner, España, 2011.
- Sánchez Vázquez, Adolfo, “De la estética de la recepción a la estética de la Participación”. En: *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Simón Marchán Fiz (compilador), Paidós Ibérica, Barcelona, 2006.