

# Las Bitácoras Digitales, en el arte contemporáneo

**Gustavo A. Ortiz Serrano**

## Introducción

Los nuevos medios han abierto un sinnúmero de oportunidades para la creatividad. Las aplicaciones web 2.0 y, en especial las bitácoras por sus características de movilidad, accesibilidad, flexibilidad, ubicuidad y usabilidad, lo hacen un medio ideal para toda persona que desea comunicar con palabras, imágenes, videos y sonidos su visión personal sobre cualquier aspecto de la sociedad.

Los artistas gráficos y visuales, poetas, músicos, videoartistas han encontrado en las bitácoras un nicho que les permite comunicarse con audiencias que crecen y se multiplican día a día, sin los intermediarios tradicionales: galerías, editoriales, casas disqueras, canales de tv, distribuidoras.

Como testigo de los desarrollos y evolución de las bitácoras en Hispanoamérica y como creativo, encuentro en ellas una audiencia que no puedo

alcanzar por otros medios, cada semana es un reto colocar una reseña en mi libro digital, pero a la vez una gran satisfacción el ver cómo la audiencia espera y comenta ansiosamente cada nueva entrega.

En los últimos 5 años, la bitácora Digitalbook, recoge y enlaza la multiplicidad y variedad del arte contemporáneo, empleando una de las principales características de la web 2.0, la folksonomía, una serie de etiquetas asignadas por los usuarios que generan contenido y que permiten una valoración más allá de la establecida por los círculos y engranajes del mundo del arte.

## Uso de tecnologías para la creación, distribución y semantización

La introducción de las tecnologías de la información en el mundo del arte ha generado numerosos cambios que



afectan a la producción, exposición, circulación, apropiación y percepción de la obra de arte.

Las interfaces tecnológicas permiten actuar en un entorno lejano y eventualmente alterarlo, percibir objetos de forma virtual, interactuar con gente que se encuentra físicamente en sitios distintos.

Así mismo, ya sean prótesis electro-mecánicas, exoesqueletos, sistemas sensores, Internet, programas o dispositivos varios, estos mecanismos influyen directamente en la relación del espectador con la obra de arte, permitiéndole un grado de interacción y participación nunca antes experimentado.

Las interfaces permiten trasladarse, del estado de contemplación tradicional hacia una obra de arte, al proceso interactivo donde emisor y receptor establecen estructuras amplias que se

desenvuelven en un entorno determinado.

A diferencia de la Ciencia que busca explicar, la tecnología busca aplicar; la ciencia busca la verdad; la tecnología busca la eficiencia; el científico contrasta teorías, el tecnólogo las utiliza. La ciencia persigue leyes, la tecnología aspira a establecer normas de comportamiento; el científico busca el conocimiento por sí mismo; en cambio, el tecnólogo utiliza el conocimiento para el hacer; los científicos actúan sobre hechos y situaciones; los tecnólogos actúan sobre procesos y acciones.

Si realizamos el ejercicio de cambiar la palabra tecnología y tecnólogo por crítica y artista en el párrafo anterior, sin pretender igualar ecuaciones, encontramos que las nuevas tecnologías de la información, en la sociedad del conocimiento, aportan un nuevo paradigma a la creación artística.

El arte es un sistema de conocimiento que nos permite comprender la realidad multidimensional que nos rodea y que emplea la imaginación, entendida ésta como el ciclo constante de conexiones sinápticas para crear símbolos, significados, connotaciones y denotaciones, en estrecha relación con las aspiraciones humanas dándoles forma y sentido.

Producir conocimiento es el resultado del interés del sujeto por saber más, por escudriñar sobre las diversas relaciones entre objetos, sujetos e ideas y responde tanto a una intención como a una estrategia para realizarlo.

Mi propuesta es este campo consiste en investigar las relaciones, procesos, técnicas y tácticas derivados de los sistemas de información, para estimular la creatividad o sea ese sistema de relaciones en los usuarios de los mismos, para alcanzar diversos niveles de conocimiento.

## Materialidad e inmaterialidad

Las tecnologías de la información se han convertido en una herramienta

muy importante para los artistas, que ven en ellas innumerables posibilidades creativas, expresivas y de comunicación, acordes con las prácticas artísticas contemporáneas.

La simultaneidad en su acceso y lectura desde diversos puntos geográficos y a través de multitud de dispositivos CTR, TTF, WAP, WAM y los que están por venir, lo hace apetecible para cualquier persona que se plantee seriamente su trabajo como productor de conocimiento y creador de significado.

Su carácter multimedial que incluye texto, sonido, imagen, movimiento y sus múltiples relaciones por medio de una interface en donde se producen hibridaciones de emisor y receptor, plantean un nuevo plano de comunicación al que estamos abocados.

Esta oportunidad se nos presenta no como un hecho cumplido, sino como proceso, en el cual podemos contribuir, redefinir e interactuar desde el ámbito académico, pedagógico, praxiológico y profesional.

# blaubo design

copyright © 2009 blaubo design all rights reserved.

FUJI ROCK FESTIVAL '09  
2003-2009



FLENS  
2008-2009



e-TREND  
2006-2009



Es la interactividad su característica más destacada, aunque en sí no sea novedosa, toda vez que como seres humanos, desde el inicio hemos interactuado con nuestro entorno, pero ahora lo hacemos ya no de manera lineal como quien pasa las páginas de un libro, sino en forma intertextual e hipertextual, para conectar las más variadas ideas y establecer relaciones separando el contenido de la forma y vertiéndolo en moldes flexibles que dan lugar a lenguajes, comportamientos, así como apropiaciones.

Estamos inmersos en una cultura líquida que cambia constantemente de contenedores y fluye por los meandros de la diversidad, para aumentar constantemente su caudal de información.

La era digital trae consigo la desmaterialización como condición fundamental para ser transportada en la red; ya el texto, la imagen, el sonido, el video no tienen un soporte material, son parte del lenguaje binario que flu-

ye, circula y recircula por todo tipo de conexiones, y se materializan en pantallas, reproductores mp3, consolas, teléfonos inteligentes o agendas digitales.

Se cumple así la predicción “el arte del siglo XXI no se exhibirá, sino que se difundirá”.

Propongo la aproximación a estos lenguajes con criterio abierto, crítico y dinámico para deconstruir su semántica.

En eCuaderno han creado este excelente post acerca de los blogs y cómo dejar de confundirlos con otros medios.

1. Los blogs no son un género, son un medio.
2. Los blogs no son medios de masas, son medios sociales.
3. Los blogs no son espacios privados, son comunicación pública.





4. Los blogs no van a acabar con ningún medio, pero les están haciendo cambiar.
  5. Los blogs no son periodismo por ser blogs (cuando lo son, es por otra cosa).
  6. Los blogs no tienen editores, son medios autogestionados por sus autores.
  7. Los blogs no son complicados, pero mantenerlos exige dedicación.
  8. Los blogs no son sólo un formato, también son una cultura.
  9. Los blogs no son un monólogo, son una conversación.
  10. Los blogs son personales.
- Algunos conceptos sobre el Internet como medio y gestor social
- Internet es diferente.
  - Internet es un imperio mediático de bolsillo.
  - Internet es nuestra sociedad y nuestra sociedad es Internet.
  - La libertad de Internet es inviolable.
  - Internet es la victoria de la información.
  - Internet (cambia) mejora al periodismo.
  - La red requiere gestión de relaciones.
  - Los enlaces recompensan, las citas adornan.
  - Internet es la nueva sede del discurso político.
  - Hoy, libertad de prensa significa libertad de opinión.
  - Más es más, no existe algo como demasiada información.

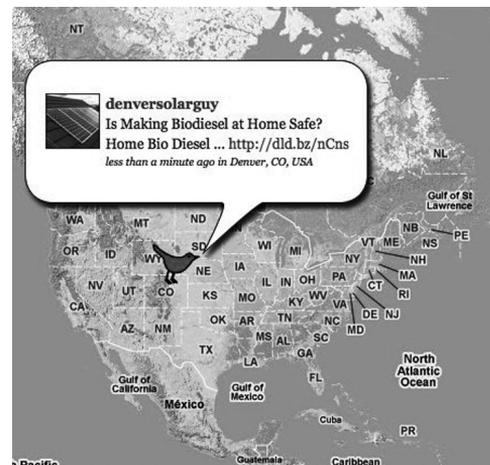


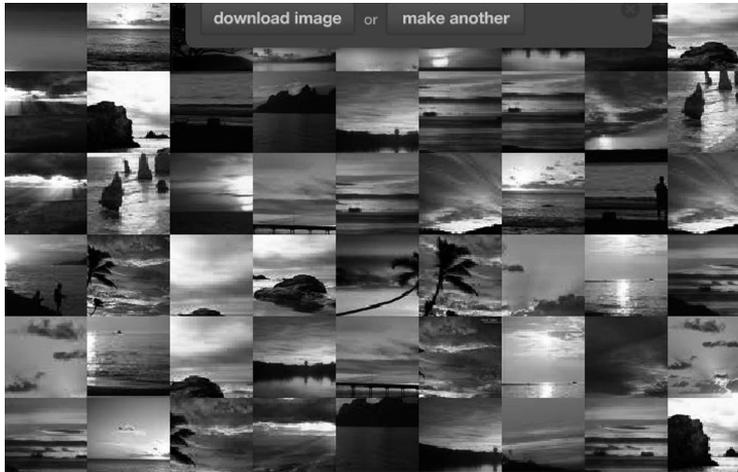
- La tradición no es un modelo de negocio.
- El derecho de autor se convierte en un deber cívico en Internet.
- Internet tiene muchas monedas.
- Lo que está en la red permanece en la red.
- La calidad sigue siendo la cualidad más importante.
- Todos para todos.

¿Qué reseño? Cada día navego por diversos sitios: Blogs, galerías, museos, bienales, revistas, portafolios, etc., que tengo en mis marcadores o que son referidos por otros sitios, amigos o correos electrónicos, y hago un proceso de selección que anoto en la libreta de notas de google o en evernote. El fin de semana hago un filtro de las anotaciones hechas en la semana y publico entre tres y cuatro notas con sus correspondientes imágenes y enlaces en el blog.

## Digital book una experiencia de búsqueda y encuentro

¿Qué busco?: Hace cinco años inicié la experiencia del blog como una libreta de anotaciones, donde iba reseñando las manifestaciones del arte contemporáneo que me llamaban la atención por diversos motivos personales, sociales, técnicos, tecnológicos, estéticos, conceptuales, éticos, filosóficos, políticos o procesuales.





¿Qué pretendo?: Aunque el blog está centrado en la temática del arte contemporáneo, no pretende establecer o categorizar lo que es arte, sus enlaces y comentarios buscan ampliar el campo y el concepto de las prácticas artísticas, mostrando sus diversas manifestaciones para que el lector juzgue o se apropie de dichas prácticas.

¿Qué gano?: Audiencia, la mayor ganancia de un blog es su audiencia, sus seguidores.

Herramientas que uso: Blogger, Wordpress, Evernote, Scribfire, picasa, picnick, skitch.

## Ejemplos colaborativos

Reloj web cam  
[http://now.sprint.com/dev/media\\_units/clock/sprint\\_clock\\_960x250.html](http://now.sprint.com/dev/media_units/clock/sprint_clock_960x250.html)

Crear videos  
<http://animoto.com/>

Reportero ciudadano  
<http://www.youtube.com/reporterscenter>

video mosaico  
<http://www.youtube.com/watch?v=054xg4Cidv4>

video colaborativo  
<http://www.youtube.com/watch?v=WfBIUQguyw>

composición de usuarios  
<http://inbflat.net/>

Mapa de portafolios  
<http://www.blaubo.com/>

vision de Twitter  
<http://beta.twitvision.com/>

palabras  
<http://www.wordle.net/>

montaje  
<http://grant.robinson.name/projects/montage-a-google/app/>

## Referencias

[1] Alcalá, José Ramón; ARIZA, Javier: *Explorando el laberinto*, Ed. UCLM, Cuenca, 2004.

[2] Bohm, David: *Sobre la creatividad*. Ed. Cairos, Barcelona, 2002.

[3] Benjamin, Walter: *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*. *Discursos interrumpidos*, Ed. Taurus, Madrid, 1982, ps 15-60.

[4] Berger, Peter L., Luckmann Thomas, *La construcción social de la realidad*. Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1995.

[5] Deleuze, Gilles y Guattari Felix: *Rizoma*, Ed. Pretextos, Valencia 1977.

*Repetición y diferencia*, Cuadernos Anagrama, Barcelona, 1972.

[6] McLuhan, Marshall: *La galaxia Gutemberg*, Ed. Aguilar, Madrid 1972.

[7] Ortiz, Gustavo: *La contemporaneidad en Colombia*. Uniminuto, Bogotá. 2006.

[8] Papastergiadis, Nikos. *Enfoques a distancia sobre la producción de cultura en la situación contemporánea*. Teor/Etica, San José, 2005.

## Sitios en la red

[www.rhizome.com](http://www.rhizome.com)

<http://aleph-arts.org/pens/>

<http://digitalconcept.blogspot.com>

[www.we-make-money-not-art.com](http://www.we-make-money-not-art.com)

[www.aec.at/](http://www.aec.at/)

[www.coudal.com/](http://www.coudal.com/)

Herrell, Alan, Are Weblogs Journalism?, Poynter Online, 15 de septiembre de 2002.

Orihuela, José Luis, La revolución de los blogs, La Esfera de los Libros, Madrid, 2006.

Searls, Doc y David Weinberger, World of Ends. What the Internet Is and How to Stop Mistaking It for Something Else, 3 de octubre de 2003.

**Gustavo A. Ortiz Serrano.** Artista plástico, máster en museología y actual director del Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá. Ganador de cinco premios de la Academia de Artes Digitales en Ottawa, Canadá. Ganador premio al mejor blog de Colombia otorgado por la Cámara Colombiana de Informática y Tecnología CCIT. Autor del libro *Estudio Digital con la Editorial Pearson* y de artículos para revistas especializadas en arte, museología, informática y tecnología. Docente universitario en pregrado y posgrado en la Universidades Nacional y Minuto de Dios; docente invitado de las Universidades de Antioquia, SEK Santiago de Chile, Universidad Industrial de Santander.