

# El error en los aparatos como posibilidad estética

por Alejandro Schianchi

Abstract: El error parece ser aquello que se interpone entre el ser ideal y el real. Un acontecimiento, un No-Ser que transforma y deforma al Ser. Dentro de las técnicas, tecnologías, soportes, y medios audiovisuales, se intenta suprimir, pero también se oculta una posibilidad estética e ideológica en su uso.

## 1. Introducción

El error, fallo, o accidente, connota algo malo, equivocado, inapropiado. El objetivo de este trabajo es demostrar el aspecto positivo de los errores en la producción estética con máquinas audiovisuales.

Comencemos por dar un significado más preciso a lo que llamamos error. Para ello, utilizaremos su definición científica, particularmente en la física y la matemática: 'la diferencia entre el valor medido o calculado y el real'<sup>1</sup>, es decir que existe una diferencia entre el resultado real obtenido y la previsión que se había hecho o que se tiene como cierta. Aquí introducimos un elemento que es importante remarcar: el concepto de error sería imposible de concebir sin la idea de previsión. Suponer, esperar, y sobre todo 'crear', en términos de fe, que algo va a suceder y de algún modo; únicamente desde este lugar puede aparecer el error. Si no esperamos nada en particular, por ejemplo, de un artefacto que produce imágenes, cualquier resultado sería satisfactorio. Podemos adelantar, además, que en el campo del arte la originalidad, a diferencia de la repetición, tendrá un valor diferente. En todo momento en que el arte se aparte de la presión normativa del academicismo (dado de forma notoria a lo largo del siglo XX a través de las vanguardias) aquella diferencia que exponen las ciencias exactas como una deficiencia, en el arte obtendrá un sentido positivo.

Si hablamos de previsión y repetición, surge inevitablemente el concepto de definición, para luego transformarse en clasificación. La estabilidad nos permite ordenar los elementos de un sistema según sus características. Cuando utilizamos de manera corriente una cámara fotográfica esperamos obtener, luego de ciertos procesos, una imagen fiel a la que se encontraba frente al objetivo en el momento de la exposición. Si en lugar de esto obtenemos una mancha, nuestra deducción será que se produjo algún error durante el proceso, porque la máquina fotográfica (en su definición clásica) no produce imágenes abstractas, sino que reproduce objetivamente aquello que capta su lente

## 2. Máquinas perfectas

La utopía de una máquina sin errores se desarrolló principalmente a partir de dos grandes campos que son la ciencia y la religión.

---

<sup>1</sup> Diccionario de la Real Academia Española. Vigésima segunda edición.

Antes mencionamos la definición peyorativa del error en la matemática y la física, donde claramente se intenta eliminar los errores, y el motivo por el que tomó impulso el desarrollo de la “Máquina de diferencias Nro. 1”, considerada un antecedente directo de las actuales computadoras. Diseñada por Charles Babbage prescinde de la intervención humana en el proceso de cálculo. Se ingresan los datos, se giran sus engranajes y se obtiene el resultado, sin los usuales errores de las tablas matemáticas que se utilizaban en la época.

Por otro lado, desde la utilización del reloj por los monjes en el siglo VII para saber cuando rezar, la religión (occidental judeo-cristiana) se vio involucrada en cargar de sentido a las máquinas. Y como explica David F. Noble, durante la baja Edad Media los artefactos tecnológicos comienzan a ser vistos como una manera de reestablecer el orden divino que reinaba en el paraíso perdido. Uno de los primeros registros que existe de esta relación es en el ‘Salterio de Utrecht’ donde se observan diferentes imágenes de dos grupos armados, uno vinculado a Dios y otro al Demonio. En este último se observan piedras de afilar para mejorar los filos de sus armas, mientras que en el bando ‘divino’ se ubica una máquina de amolar. El avance tecnológico comienza a ser una virtud, y una búsqueda de la perfección tanto en la ciencia como en la religión. Una posibilidad para eliminar los “errores”, que a su vez, conduce una búsqueda general de la sociedad moderna hasta nuestros días.

Con el transcurrir del tiempo los aparatos se hicieron cada vez más complejos y esto fue transformando el ideal de la máquina en un sistema automático y sin errores. El usuario sólo quiere encenderla y que produzca lo que tiene que producir. Y el ingeniero, programador o técnico, tiene que prever en el momento de su construcción todas las posibilidades a las que el sistema automático puede enfrentarse, para así minimizar el margen de error durante su funcionamiento. Esta automatización convirtió a las máquinas en una caja negra para la mayoría de los usuarios, pero que, en su funcionamiento automático suele ocultarse una acción imprevista y que llevó a imaginar escenarios de rebeliones de las máquinas hacia sus creadores.

### 3. Error en el Arte

A diferencia de la ciencia y la religión, las vanguardias artísticas del siglo XX plantearon que las excepciones a las reglas y sistematizaciones, lo incierto, el azar, y los “errores”, o todo aquello que quedaba fuera de las convenciones clásicas del Arte, podían incluirse y utilizarse como un elemento más en la creación audiovisual.

Las producciones y reflexiones de Luigi Russolo y John Cage en la música, Marcel Duchamp, Nam June Paik, y Wolf Vostell, entre otros, no hacen más que continuar la propuesta de inclusión del error en el ámbito artístico y confrontar los usos habituales de los aparatos tecnológicos que nos rodean.

Estas subversiones de la tecnología produjeron un impacto aún más fuerte en el actual entorno masificado de soportes ‘digitales’ donde los errores se intentan eliminar bajo un sistema de más de 50 métodos diferentes de

corrección, que tanto se publicitaron con el advenimiento de los soportes “digitales”.

En el mundo del sonido y la imagen digital los casos de Yasunao Tone, Oval, Takeshi Murata, y JODI, entre otros, instalaron una corriente estética denominada “glitch” que paradójicamente plantea la repetición de cierto tipo de sonido o imagen a partir de los accidentes y acontecimientos “imprevistos” de los aparatos audiovisuales digitales.

#### 4. Glitch expandido

De cualquier forma, no creemos que el análisis del error se deba circunscribir a los artefactos audiovisuales, ya que pensamos que los errores son esenciales para el funcionamiento de cualquier sistema, por lo tanto, podríamos analizar cómo funcionan en sistemas filosóficos, científicos, sociales, y económicos. Y alentar a tomar a los errores, dentro del campo estético, como una posibilidad para descubrir nuevos elementos de una obra de arte.

Muchas veces un fallo en el programa del aparato nos devuelve una imagen o un sonido imposible de concebir de otra manera. Los límites se desdibujan, y se nos presenta la ‘verdad’ desnuda, sin ropajes ni simulaciones. Datos, ondas, información expuesta según un mecanismo artificial que se define constantemente en sus errores. Es lo que lo hace único, revolucionario y bello. Allí reside su valor.

Un corto-circuito en un artefacto construye un mundo nuevo, imprevisible, contenido en el campo artístico como un elemento estético más.



Atribución  
CC BY