

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «LA MATERIA DE LOS MEDIOS»

El error en los aparatos como posibilidad estética

Alejandro Schianchi

Universidad Tres de Febrero (Buenos Aires)

Fecha de presentación: julio de 2012

Fecha de aceptación: septiembre de 2012

Fecha de publicación: noviembre de 2012

Resumen

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.

Palabras clave

error, estética, medios, *glitch*

Error in Apparatus as Aesthetic Value

Abstract

An error seems to be that which gets between the ideal being and the real being; the error appears to be a singularity, a Non-being that transforms and distorts the Being. Audiovisual techniques, technologies, devices and media try to suppress errors; however, an ideological and aesthetic possibility hides behind the use of errors.

Keywords

error, aesthetics, media, glitch

1. Introducción

El error, el fallo o el accidente connotan 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»¹, 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 destacar: el concepto de error sería imposible de concebir sin la idea de previsión. Suponer, esperar y sobre todo «creer», 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 será 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 (lo que ha sucedido de forma notoria a lo largo del siglo xx a través de las vanguardias), aquella diferencia que las ciencias exactas exponen 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, tras 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.

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 diferencial n. 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 cuándo rezar, la religión (occidental judeocristiana) 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 restablecer el orden divino que reinaba en el paraíso perdido. Uno de los primeros registros que existe de esta relación se encuentra en el *Salterio de Utrecht*, en el que 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, lo cual fue transformando el ideal de la máquina en un sistema automático y sin errores. El usuario sólo quiere encenderla para que produzca lo que tiene que producir. Y el ingeniero, el programador o el técnico tienen 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 las máquinas en una caja negra para la mayoría de los usuarios, pero en su funcionamiento automático suele ocultarse una acción imprevista 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, de 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 cincuenta 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

1. *Diccionario de la Real Academia Española*. Vigésima segunda edición.

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 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 cortocircuito en un artefacto construye un mundo nuevo, imprevisible, contenido en el campo artístico como un elemento estético más.

Referencias bibliográficas

- BADIOU, A. (1999). *El ser y el acontecimiento*. Buenos Aires: Manantial.
<http://dx.doi.org/10.3366/para.2005.28.2.35>
- CASCONE, K. (2002). «The Aesthetics of Failure: Post-Digital. Tendencies in Contemporary Computer Music», *Computer Music Journal*. Vol. 24, n.º 4, págs. 12-18.
- FLUSSER, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.
- MUMFORD, L. (2000). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza Editorial.
- NOBLE, D. (2003). *The Religion of Technology: The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. Nueva York: Penguin.
- STUART, C. (2003). «Damaged Sound: Glitching and Skipping Compact Discs in the Audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins, and Oval», *Leonardo Music Journal*. Vol. 13, págs. 47-52.
<http://dx.doi.org/10.1162/096112104322750782>
- THOM, R. (1997). *Estabilidad estructural y morfogénesis*. Barcelona: Gedisa.
- BROUWER, J. (ed.) (1998). *The Art of the Accident*. Rotterdam: Dutch Architecture Institute/V2.

Cita recomendada

SCHIANCHI, Alejandro (2012). «El error en los aparatos como posibilidad estética». En: Jamie ALLEN (coord.). «La materia de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 12, pág. 30-33. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n12-schianchi/n12-schianchi-es>>
DOI: <http://10.7238/artnodes.v0i12.1591>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV

**Alejandro Schianchi**

Universidad Tres de Febrero (Buenos Aires)

alejandro@schianchi.com.ar

Universidad Nacional Tres de Febrero

Valentin Gómez 4772

Departamento 2

Caseros – Tres de Febrero

Buenos Aires

Alejandro Schianchi es un teorizador, profesor y artista residente en Buenos Aires, Argentina. Actualmente sigue un máster de Arte electrónico. Graduado en Cinematografía por la Universidad del Cine, también es técnico electrónico de computadoras. Es profesor de diversas materias de Arte Electrónico en la Universidad de Tres de Febrero, y ha enseñado también en la Universidad de Buenos Aires en la Facultad de Arquitectura y Diseño, en la Universidad del Cine, en el Cievyc y en la Universidad Maimónides. Ha producido instalaciones, vídeos, fotografía, videoesculturas y performances, y ha exhibido sus obras en Alemania, Estados Unidos, Canadá, España, Rumanía, Dinamarca, Eslovenia, Perú, Brasil y los lugares más conocidos de Argentina. Ganó una mención en el premio Limbo de Electrónica y Nuevos Medios en colaboración con el Espacio Fundación Telefónica y el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Ha realizado presentaciones sobre Arte y Tecnología en la Cátedra Unesco de Turismo Cultural, AAMNBA 2009; 'Medida Italiana: Videoarte Italiano', Espacio Fundación Telefónica, 2010; 'GLI.TC/H', Chicago, Estados Unidos, 2010; 'Pursuit: Failure Symposium', Berlín, Alemania, 2010, entre otros.