

## 10. Ensayo y error

### Equivócate mejor. Estética de la caída

"Prueba. Equivócate. Vuelve a probar. Equivócate mejor."<sup>1</sup>

En 1995, el artista Vuk Cosic recibió un mensaje que su cliente de correo electrónico no conseguía descifrar bien. Lo que veía en su pantalla parecía ruido, algo así como "J8~g#;Net.Art{-^s1-". A Cosic este resultado fallido le hizo gracia. De paso, le dio un término - el de **\*net-art** - que le sirvió para poder, por fin, designar un tipo de práctica que, aunque ya en aquel entonces practicaban muchas otras artistas, todavía carecía de nombre.

Así, un error informático sirvió para bautizar el net-art - una forma de producir arte basada en y generada en la Red, y, por tanto, y aun hoy en día, fuera de la capacidad del radar de las instituciones culturales oficiales.

Esta anécdota es importante para nosotros, porque señala que, a pesar de la retórica del ámbito cultural oficial, el fallo, el error y el fracaso siempre han sido una parte importante en la creación cultural, y que, en términos de creatividad y aprendizaje, el error es un elemento que suma experiencia y aprendizaje, no los resta.

Una práctica cultural que quiera generar algo distinto, innovador, o experimental, tiene a su alcance pocas metodologías mejores y más productivas que la del ensayo y error: intentar algo, fallar, y seguir probando, hasta alcanzar el objetivo, o hasta que los errores resulten lo suficientemente interesantes. Se trata de aceptar la casualidad, el error, el desarrollo no-lineal dentro de la práctica creativa, y de entenderlos no como un riesgo o inconveniente, sino como parte indispensable y hasta necesaria de la producción de cultura.

---

<sup>1</sup>"*Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better.*", Beckett, Samuel, "Worstward Ho" (1983).

Podríamos lanzarnos, incluso, a perfilar un acercamiento estético a este tipo de prácticas del ensayo/error. El salto, el error, la caída... es lo que activa el deseo. La estética de la caída es lo que más nos seduce, lo que capta nuestra atención, no encontrándolo como algo que se prefiere evitar sino como la acción necesaria para que algo suceda.

Encontramos una buena imagen para entender esto si nos paramos a observar a las skaters en la calle. Primero porque de entrada se sitúan en las grietas de lo permitido, en los lugares de libertad que ellas mismas declaran como tal. Ocupan el espacio público sin pedir permiso, reapropiándose de algo al tiempo que lo convierten temporalmente en otra cosa. Las reglas cambian y en ese momento la calle es el lugar donde se viene a caer, repetidas veces, cuantas más mejor. Si lo pensamos, los saltos y las piruetas no son nada sin las caídas. La finalidad de la práctica no es evitar la caída sino experimentarlas, hasta quizá convertirlo en otra cosa.

La estética de lo inacabado o del error pone el acento además en la manera en que miramos las cosas. En aquello que nos decía Duchamp con los 'ready made' de que la obra la completa el espectador y que no tienen por qué ser creadas sino encontradas. Por supuesto, también estas piezas eran un cortocircuito, nuevamente un error, una broma, un tropiezo que pretende ponerte a pensar. El cruce sólo es posible si te expones, si te colocas en una posición de vulnerabilidad, siendo esto connatural a la práctica artística desde siempre. Darle la vuelta a una cosa, cambiarle el uso para el que ha sido pensado un objeto, permitir la ambigüedad de una idea, no cerrar sino abrir posibilidades, es parte de los procesos creativos y de su manera de presentarse ante nosotras.

Como decía Francis Alÿs, "... realmente el espacio que me interesa está en el proceso, o en el intento, en este avance sin fin que yo veo como el espacio real de producción."<sup>2</sup>

Eso sí, es inevitable constatar que estas prácticas operan como una especie de contra-historia o como una narrativa oculta, secreta, en el ámbito del arte y la cultura. Un mercado y unas instituciones comprometidas con la idea de presentar obras culturales de calidad y servicios de excelencia no ven con buen ojo: la idea de un fallo creativo.

Los discursos dominantes en el ámbito de la cultura suelen ofrecernos narrativas lineales y lógicas en el desarrollo del trabajo creativo de una autora, planteándonos una construcción de "autora" como una entidad coherente, lógica, cuyos pasos y decisiones

---

<sup>2</sup> Herrero, Alicia, *"El espacio de desarrollo y de investigación como el espacio real del proyecto. Entrevista con Francis Alÿs"*, Magazine In Situ, 2006 [<http://www.magazineinsitu.com/entrevistas/AI%FFs.htm>]

creativas obedecen a una cierta lógica. Las exposiciones de arte nos presentan una serie de piezas acabadas y terminadas, donde la idea de error, incluso de un error afortunado, brillan por su ausencia. Las colecciones de las grandes instituciones nos presentan una narrativa histórico-artística que ni siquiera se atreve a enfrentarse a su propia naturaleza parcial e incompleta.

Y eso que es común, sobre todo en el ámbito de la alta cultura hablar de "experimentación", "investigación", "work in progress", etc., habitualmente en referencia a artefactos culturales que son, realmente, productos listos para el consumo. Si a esto le sumamos una mentalidad social dominante volcada en la consecución de objetivos y el éxito profesional, el error en cultura pasa a ser una especie de extrañero secreto a voces: algo que siempre está ahí, pero del que casi nadie se atreve a hablar en voz alta.

Por estas razones, entre otras, veremos que las metodologías basadas en el ensayo y error han buscado otros cauces y lugares de producción y presentación, lejos de los canales oficiales de las instituciones culturales. Adoptar una metodología de ensayo y error también acerca la producción cultural a otras prácticas de investigación e innovación, como el desarrollo tecnológico, y permite compartir pautas de investigación y producción con otros ámbitos, aparentemente alejados de la producción cultural.

En este sentido, solía ser frecuente indicar que la diferencia entre ambos ámbitos es cómo se afronta el error. Hasta hace pocas décadas el pensamiento convencional hacía la distinción entre el mundo tecnológico (ingeniería, desarrollo de software, ciencia, etc.) que, al toparse con una limitación técnica, innovaba hasta resolverla y eliminarla. Por otro lado, estaba el entorno artístico que, al toparse con una limitación técnica, innovaba aprovechándola creativamente. Pero hoy en día esta distribución de papeles no es en absoluto así de estanca.

Quizás un buen ejemplo para entender la complejidad de esta situación sea el desarrollo de la guitarra eléctrica, un instrumento musical casi omnipresente en la música popular de las cuatro últimas décadas. La guitarra eléctrica fue un instrumento que se desarrolló a partir de los años 40 del siglo pasado con el objetivo de darle más presencia al instrumento en las bandas de blues y jazz de entonces. Estas agrupaciones, que solían incluir un piano, percusión y vientos, no permitían que una guitarra acústica se oyera, incluso cuando el guitarrista interpretaba un solo.

El principal problema técnico al que se enfrentó gente como Les Paul a la hora de electrificar el instrumento era el **\*feedback\***: los molestos acoples que generaba la caja acústica de la guitarra. La solución definitiva al problema pasó por prescindir del todo de la caja acústica, y diseñar un nuevo instrumento de cuerpo sólido. Les Paul fue un reconocido guitarrista por mérito propio. Pero no sabemos cuál fue su opinión de cómo se tocaba su instrumento allá a finales de los 60, cuando músicos como Jimi Hendrix o Sterling Morrison y Lou Reed de la Velvet Underground dieron con un nuevo lenguaje musical basado, entre otras cosas, precisamente en los acoples que tantos quebraderos de cabeza le habían dado al luthier. Fue el feedback, así como la distorsión, lo que más caracterizó el sonido de las guitarras de esa época.

Y no se trata sólo de un aprovechamiento creativo de un fallo técnico: se trata de darle al instrumento un carácter propio, y de auparlo a una categoría mayor que la de "una guitarra acústica amplificada".

Este desarrollo de acontecimientos es frecuente en el ámbito del arte y la cultura. Más recientemente, y durante la década de los 90 del siglo pasado, alrededor de sellos como Mille Plateaux, y en el trabajo de músicos como Oval, Kim Cascone o Prefuse 73 surgió toda una corriente de música electrónica en la que el principal objetivo era emplear el software de diseño y secuenciación musical de manera inapropiada, o manipularlo hasta generar errores y fallos: de hecho, toda esa corriente se denominó **\*"glitch"**, es decir, error, desliz, metedura de pata.

Este enfoque - el de usar cierto software no para lo que se ha diseñado, sino de manera inapropiada - entronca con una rica tradición que se remonta a los inicios de la cultura en red. Estamos hablando de la **\*cultura hacker\***, cuyo principal rasgo distintivo es precisamente, esa actitud lúdica de trastear e intentar llevar más allá de su uso normativo las herramientas. El espíritu, o actitud hacker, nutrida en los entornos académicos de finales de los 50 del siglo pasado, ha resultado una de las principales fuerzas motrices de desarrollo e innovación tecnológica. Pasado el umbral del siglo XXI, su influencia o legado se ha hecho sentir en muchos otros ámbitos de actividad social, hasta el punto de que no es, en absoluto, descabellado hablar de "life hacking" o de "culture hacking" hoy en día.

## **Hackers & Artists. Ensayo y error en la producción de cultura libre**

- "15. The harder you try, the harder you will fail.  
16. If you fail in epic proportions, it may just become a winning failure.  
17. Every win fails eventually."

[4chan, "Rules of the Internet": [http://rulesoftheinternet.com/index.php?title=Main\\_Page](http://rulesoftheinternet.com/index.php?title=Main_Page)]

Cuando observamos las pautas y modos de trabajo en el ámbito de la cultura libre, vemos que los procedimientos de ensayo y error cobran un valor distinto. En este contexto, el error, la equivocación, el "glitch", se rentabiliza en un grado incluso mayor, llegando a ser indispensable. Para la producción de cultura libre, el método de ensayo y error implica, sobre todo, un proceso de aprendizaje y de puesta en valor de experiencias propias y ajenas, proceso que se ve considerablemente aumentado por la inteligencia colectiva de la Red.

Como en casi todo lo que estamos abordando en esta publicación, esto tampoco viene de la nada, y ni siquiera es un fenómeno particularmente nuevo. El conjunto de prácticas culturales que hoy en día podemos agrupar bajo el denominador común de "producción de cultura libre" hunde sus raíces en la cultura "hacker" que creció alrededor de la incipiente red y los medialabs académicos en EEUU entre finales de los años 50 y principios de los 80 del siglo pasado.

Antes de que adquiriera sus connotaciones actuales, el término "hacking" era una expresión que se usaba para designar una cierta actitud, un cierto modo de enfrentarse y de hacer las cosas. Se trataba de una actitud lúdica, investigadora, que intentaba forzar software y hardware a ir más allá de sus posibilidades, o a buscar maneras para averiguar "qué otra cosa se puede hacer con eso". Con el tiempo, se hizo evidente que era esta actitud la que realmente hacía avanzar la tecnología. Incluso hoy en día, ser "hacker" es un título de mérito: es algo que los demás dicen de una, no algo que una pueda decir de sí misma.

Y, efectivamente, la metodología de ensayo y error, el aprovechamiento creativo de fallos, la puesta en valor de errores técnicos u organizativos, es parte del *modus vivendi* del "hacker", hasta el punto de que, de hecho, el error (un fallo de software, un comportamiento nuevo e inesperado, un resultado diferente al esperado) suele resultar

más productivo que el procedimiento normal de la tecnología - es el error el que causa correcciones, cambios, y procesos de innovación y mejora.

En la producción de software libre, es el fallo, el error, el motor del desarrollo, el elemento básico que da lugar a la mejora del código. Aportar "bug reports" informes de fallos es el primer paso para entrar a formar parte de una comunidad y una manera de contribución que no requiere maestría o grandes conocimientos y sin embargo es imprescindible para la mejora.

En "The Art of Unix Programming", Eric S. Raymond<sup>3</sup> describe algunas de las peculiaridades del diseño del que quizás sea el sistema operativo favorito de los hackers (o, al menos, el más longevo): **\*Unix**. Una de ellas es la llamada Regla de la Transparencia: "When you must fail, fail noisily and as soon as possible." (Si tienes que fallar, falla de la manera más ruidosa posible, y hazlo cuanto antes.)<sup>4</sup>

El término "hacker" no llegó a tener connotaciones negativas hasta muy tarde, hasta principios de los 90, cuando la prensa sensacionalista lo asoció a una serie de operaciones policiales contra el crimen en red. Bruce Sterling hace un relato novelado en "The Hacker Crackdown". Pero lo cierto es que el objetivo de aquella operación no eran \*hackers: se trataba de algo que quedaría mejor definido como **\*crackers**, al menos según el **\*Jargon File** [<http://catb.org/jargon/html/crackers.html>].

De hecho, la actitud "hacker" nunca se limitó al desarrollo de software, y hoy en día es frecuente encontrársela en otros ámbitos sociales. Hasta se ha llegado a hablar de "hacking cultural"<sup>5</sup>

Al igual que otras sub-culturas, la cultura "hacker" ha sabido mantener y divulgar su propio bagaje. Una referencia muy útil es el llamado Jargon File, un documento que recoge buena parte de las expresiones de jerga, peculiaridades, y folklore de la comunidad "hacker". Aquí tenemos, por ejemplo, la definición de "hack" según el Jargon File<sup>6</sup>

La herencia de la cultura del software libre, que bebe directamente de la tradición "hacker", es crucial para entender cómo operan hoy en día las comunidades que producen

---

3 Raymond, Eric S. "The Art of Unix Programming" (Addison-Wesley 2008) <http://catb.org/~esr/writings/taoup/>

4 ref: <http://catb.org/~esr/writings/taoup/html/ch01s06.html#rule5>

5 ref: <http://www.tucamon.es/contenido/hackers-culturales-prosumers-bricoleurs>

6 <http://catb.org/jargon/html/meaning-of-hack.html>

Petroski, Henry (1992). The Evolution of Useful Things. New York: Alfred A. Knopf. pp. 84-86. ISBN 0-679-41226-3. OCLC 24906856

Johnson, Steven "Where Good Ideas Come From. The Natural History of Innovation"

cultura libre, y cómo la metodología de ensayo y error se convierte en un principio central en su trabajo.

## **El prototipo como artefacto principal**

"La noción de **\*prototipo**, explícita o implícitamente, ha venido siendo una especie de lugar común en el que han caído o encajado, uno tras otro, la mayor parte de los proyectos. En estos momentos, creo que el verbo prototipar es el mejor contenedor para el conjunto de las actividades que hemos venido desarrollando en varios lugares, dentro y fuera de su actual sede en la madrileña Plaza de las Letras."

Antonio Lafuente , "Taller de prototipado", Medialab-Prado, Madrid, 2011

**[seguir desarrollando]**

## **Labs, no más museos ni salas de exposición**

Esta necesidad de poner en valor y entender que son centrales las dinámicas 'ensayo/error' dentro de las prácticas culturales, dar importancia al proceso antes que al resultado, se asocia con la emergencia de espacios tipo laboratorio en el ámbito cultural. Cada vez viene siendo más frecuente la aparición de espacios, independientes o anexos a otros espacios, en los que existe el equipamiento y las condiciones adecuadas para que se pongan en marcha estas metodologías. Para que se generen verdaderos procesos de creación y experimentación, no tanto enfocados a la producción como al aprendizaje colaborativo y al desarrollo de ideas y prototipos, es necesario que no se tengan que ver sometidos a las exigencias de un producto final terminado ni a parámetros como "utilidad", "efectividad" o "rentabilidad", habituales cuando se considera prioritaria la obra

final de un artista y su exposición ante el público, generalmente vinculadas con el mercado del arte.

Es interesante cómo, al escapar de estos condicionantes, se rompe con un circuito cerrado que tiende a asfixiar la creatividad y la capacidad de disfrute de los procesos artísticos y creativos. Es en estos espacios que priorizan lo procesual y admiten el error donde podemos recuperar la idea de la práctica artística como método de conocimiento, más allá de resultados concretos. En el caso de ser prácticas compartidas, también es cuando se da una real socialización del arte no limitada a la mera recepción privada de participación e implicación en los procesos de creación.

Las nuevas tecnologías son, a su vez, potenciadoras de la emergencia de estos espacios al haberse aumentado la complejidad de las herramientas y la necesidad de trabajar en equipo. Los 'medialabs' o 'labs' están estrechamente vinculados con la incorporación y desarrollo de las herramientas digitales por ser un campo de investigación cada vez más accesible que abre nuevas vías y múltiples posibilidades de desarrollo creativo. En la actualidad es absolutamente necesario integrar espacios tipo laboratorio, permanentes o temporales, dentro de los diferentes centros culturales. No podemos contentarnos con la proliferación de espacios que sí permiten estas prácticas experimentales sino que además es conveniente que intentemos incluirlos dentro de otras instituciones y empresas para beneficiarse de las interferencias que ellos pueden aportar a otros departamentos. Éstos beneficios vienen de la necesidad de formación continua que se da en estos espacios de manera casi central. También en ellos se da de manera espontánea la tan codiciada "innovación" social y cultural, siendo cada vez más evidente que es en estos espacios, no sujetos al control y la productividad de las empresas, donde se da con más frecuencia.

***\*Nota:** Este capítulo fue cerrado sin que se pudieran terminar durante el booksprint algunos de sus apartados. Hemos decidido dejarlo tal como se quedó para que se puedan apreciar las líneas que iban a desarrollarse y porque, además, lo inacabado del texto no entorpece la comprensión en su lectura. También queremos recordar que éste decálogo invita a la continuación, revisión y/o modificación de sus contenidos.*

## RECETA PARA ENSAYO Y ERROR: Quinoa con pollo y verduras

1 kg de quinoa

4 pechugas enteras de pollo

5 dientes de ajo

1 pimiento

1 berenjena

Perejil picado

Salsa de soja

Sal

Cortar el pollo en tacos pequeños y freír a fuego fuerte. Cuando empieza a tostarse remover y añadir salsa de soja. Añadir el ajo picado, se tuesta en unos 2 minutos, bajar el fuego y añadir el pimiento cortado pequeño y 5/10 minutos después añadir la berenjena cortada pequeña. Sofreír todo junto durante 10 minutos y añadir 2 vasos de agua. Dejar cocinar durante 15 minutos más y parar. Comprobar la sal y servir

(Se puede reemplazar completamente la sal con salsa de soja)