

Instrucciones para que algo ocurra

Un texto poético-instruccional sobre proceso, huellas, autoría distribuida y lo que puede emerger en el encuentro.

DIEGO MADERO ISLAS · ES

(o cómo aproximarse a lo que a veces se llama arte)

1.

No empieces haciendo una obra.

Empieza provocando una situación.

Si aparece un objeto, déjalo existir,
pero no lo confundas con lo que importa.

2.

Toma cualquier cosa:
un sonido, un fragmento de código, una receta, una conversación.

Trátala como si fuera un sistema en potencia.

Obsérvala hasta que deje de ser “esa cosa”
y comience a comportarse como otra cosa.

3.

Establece una regla.

Luego otra.

No demasiadas.

Si las reglas no producen nada, cámbialas.
Si producen demasiado, constriñelas.

Desconfía de la libertad absoluta:
suele producir ruido.

4.

Haz algo con esas reglas.

No lo sobrepenses.

Permite que el proceso avance lo suficiente
como para dejar huellas.

5.

Detente antes de entenderlo todo.

Si lo entiendes por completo,
probablemente ya no sea útil.

6.
Deja un remanente.

Puede ser:

- un objeto
- una grabación
- una interfaz
- una memoria imprecisa

No necesita ser claro.
No necesita ser completo.

7.
Permite que otra persona encuentre ese remanente.

No expliques demasiado.

Si pregunta “¿qué significa?”,
resiste la tentación de responder.

8.
Observa qué pasa.

Si no pasa nada, no lo fuerces.
Si pasa algo, no intentes fijarlo.

Recuerda:

lo que ocurre no te pertenece.

9.
No esperes comprensión.

Espera desvíos:

- interpretaciones incorrectas
- usos no previstos
- efectos secundarios

Aquí es donde, a menudo, las cosas se vuelven interesantes.

10.

No confíes ciegamente en la técnica.

Puede ayudar, pero también puede ocultar.

Una ejecución impecable puede no producir nada.

Un error puede abrirlo todo.

11.

Asume que no eres el único autor.

Considera:

- de dónde vienen tus reglas
- quién más está involucrado
- qué sistemas ya estaban en funcionamiento

La autoría suele reconstruirse después,
como armar una historia a partir de piezas dispersas.

12.

No te preocupes por la permanencia.

Algunas cosas funcionan mejor cuando desaparecen.

Si algo permanece, será una huella.

Si no permanece nada, eso también cuenta.

13.

No uses la palabra "arte" demasiado pronto.

Si la usas, aclárala.

Si no puedes aclararla, déjala en suspensión.

A veces es mejor trabajar sin nombrar.

14.

Repite el proceso.

Cambia las reglas.

Cambia el medio.

Cambia el contexto.

Observa qué permanece.

Eso es lo que importa.

15.

Si en algún punto algo se activa—
un desplazamiento de la atención,
una sensación difícil de nombrar,
una pequeña transformación—

no intentes capturarlo por completo.

Ya ocurrió.

Nota final (opcional, pero recomendada)

Si alguien insiste en preguntar qué hiciste,
puedes responder:

- > No hice una obra.
- > Permití que algo ocurriera.

Compresión

- > No se trata de hacer algo,
- > sino de permitir que algo ocurra
- > cuando ya no está allí.