

“La tecnología en el arte no debería ser solo una herramienta”

Entrevista a **Darío Sacco** - Por **Francessca Carrodegoas**

Septiembre 2016

Publicado en: <https://plataformahormiguero.com.ar>

F.C.: **¿Qué diferencia existe entre plagio, copia e interpretación?**

D.S.: Parecen cosas bastante diferentes. No soy un experto en lo que es el tema del copyright, pero en principio podría empezar por el concepto de plagio que es el que un poco me hace más ruido y me suena a algo más relacionado con lo ilegal, algo donde el autor en principio no dio autorización a la persona que usa esa pieza o esa obra, no dio el consentimiento explícito para que se pueda utilizar en algún sentido. Plagio me da como la sensación de algo que se hace deslealmente. Si bien hoy en día todo es reproducible, ‘copiable’ y demás; plagio me da la sensación que es medio antiético. Uno podría permitir – de hecho hay todo el movimiento *Copyleft* y demás – uno podría permitir el uso de sus obras, pero la cosa de plagio me da también una sensación que se ha pasado por encima del autor o una cosa así. Eso es un poco la idea que me resuena a plagio.

Lo otro, copia. El concepto de copia no lo veo tan problemático. Si copiamos un proyecto está bien, según como lo enmarquemos quizá podría ser un plagio. Pero la copia también es una fotocopia, entonces, podría ser también una cuestión relacionada con algo mecanicista, como algo que tiene que ver con lo rutinario o del orden de lo serial. Inclusive hay muchas obras que trabajan con lo serial y no me generaría un gran problema.

La interpretación me parece que va por otro lado, la interpretación tiene que ver con justamente capturar los conceptos principales de la obra de otro sin que por eso sea plagio, ni copia ni nada. Me parece que en algún punto si vamos al área más tradicional, por ejemplo la música y demás, podría ser hasta un homenaje. En esos tres conceptos veo cosas bastantes diferentes en el sentido de lo artístico. No necesariamente todas son súper negativas pero lo que me haría ruido a mí más a nivel ético sería lo del plagio. Lo de copia no traería problemas en el sentido de que hay muchas experiencias que trabajan con la copia, de hecho hay copias de trabajos en videoarte que son seriadas y se firman, y otros de trabajo de dibujo también... Cuando hay una serie de copias firmadas, esas son las que el artista libera para la venta o el mercado.

F.C.: ¿Cuál es el límite de mantener el estilo propio y copiarse de uno mismo?

D.S.: No veo en principio algo contradictorio. Uno va generando una forma de producir, de expresarse, va generando una estética, si se quiere, personal; ya sea en las artes electrónicas, en la música, en la escultura. Uno va generando una estética. Eso podría ser un estilo, y se puede reconocer un artista nacional o internacional por su estilo, su forma, si es reconocible. Parece que el copiarse de sí mismo tiene un sesgo negativo de copiarse a uno mismo; que no sé si necesariamente sea negativo, por ahí son parte de lo mismo, es decir, uno tiene su estilo y a veces hace cosas que se parecen más a un trabajo que hizo hace un año y otras veces investiga un poco más y se aleja. Tampoco está mal, es parte del trabajo que muchos eligen hacer como algo repetitivo, siempre lo mismo, porque es una fórmula que de alguna manera le ha funcionado. Y ahí si podríamos decir que se está copiando porque hizo algo en algún momento y lo vuelve a repetir porque sabe que le reditúa. Pero es el camino de cada uno, tampoco es para juzgar, entonces no veo ahí esa contradicción sino, depende de cómo lo mires.

F.C.: ¿Quiénes son tus referentes para producir obra? Pueden ser o no del campo del arte? O ¿de quién te copias para producir obra?

D.S.: Me parece que hay referentes, uno tiene referentes pero si te vas a copiar de ahí tal cual sí lo veo como algo negativo, la obra de tal se copió de tal. Lo que pasa es que hay que ver también de que nivel es la copia, si lo hizo exactamente igual con los mismos materiales, la misma tecnología o hay una inspiración sobre un tema que a uno le interesa o una temática que es tocada por diferentes artistas desde distintos ángulos, en ese caso no sería una copia.

Los primeros referentes que yo tuve en este mundo de las artes tecnológicas fueron las personas con las que me empecé a relacionar en la carrera que empezaron la producción mucho antes de lo que la empecé yo, a mediados de los 90 o inclusive mucho antes. Uno fue Ricardo Dal Farra que fue uno de los creadores de la carrera en su momento, músico electroacústico, mucha trayectoria en las artes tecnológicas. Después otra persona – que ahora sigo vinculado y que me fui cruzando a través del tiempo – es Mariela Yeregui, que es la directora de la *Maestría en Artes Electrónicas*, con quien sigo en contacto, estoy haciendo la maestría. Y después me gustan varios artistas, tengo unos que estoy investigando, unos hermanos suizos que se llaman “*Cod.Act*”, que hacen obras con un estilo industrial mezclado un poco con la performance, que son bastante interesantes.

Después tengo algunos clásicos que fui viendo en la carrera como Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, son dos personajes europeos que hicieron obras pioneras con la interacción, la interactividad y demás. Y después algunos latinos como Eduardo Kac que me parece importante en el campo del Bioarte y en algunas cuestiones de interacción y diálogo entre las obras, me parece que es una persona importante. Algunas cuestiones de las investigaciones de Gilberto Esparza, también me interesa. Algunos procesos de investigación de lo sonoro de Nico Varchausky también están buenos. A Nico lo tuve también de docente en los primeros años y contaba lo que estaba trabajando y era interesante a nivel sonoro. Después hay algunos muy interesantes como Jorge Haro en sonido también y la investigación sonora. Son gente muy conocida y muy importante, que me interesa lo que hacen en general.

F.C.: ¿Cuál serían los estereotipos y clichés de las artes que utilizan tecnología?

D.S.: Lo que yo veo y vi a lo largo del tiempo, por suerte por haber recorrido tanto tiempo este camino, es ver patrones que se van repitiendo. Lo que veo como uno de los patrones, es que por momentos se van poniendo de moda determinadas tecnologías pero también determinadas formas de abordar esas tecnologías. Por ejemplo, desde hace algunos años, algo que es bastante estable es todo el mundo de la programación para artistas, es todo lo que es el tema de *Processing*, y en la parte de hardware lo que es *Arduino*, que están buenísimas como herramientas, y algunas otras menos famosas; pero son muy utilizadas por la comunidad por decirlo de alguna manera, y se convierten con el tiempo en el pack de utilización estándar del artista. Entonces creo que por un lado está bueno, porque son un montón de cosas que cuando yo empecé la carrera, no existían y había que resolverlas de otra manera o había otras cosas que estaban más de moda. En un momento cuando yo empecé en los principios del 2000 había un programa que sigue existiendo que se llama *MAX/MSP*, es para hacer síntesis de audio por medio de bloques y objetos que se van interconectando con cables. Era muy famoso y sigue existiendo, pero después vinieron otras herramientas libres también en relación a ese software, entonces apareció toda la movida también del software libre, de la comunidad, y que no hay que ir hacia lo privativo sino más bien hacia lo abierto; pero en algún momento terminan siendo herramientas dentro del kit del artista. En realidad es un abordaje del uso. Mi problema con eso es que yo pienso que tiene que haber un límite que el artista o el productor tiene que ir descubriendo. Porque si utilizas mucho un determinado programa y quedas atado solo a ese programa, vas implícitamente aceptando o acatando las

mismas lógicas de la producción de ese programa. Entonces en ese sentido me parece que las herramientas están buenas pero hay que tener una posibilidad de distanciamiento, de pensar la propia producción en relación con esas herramientas. Porque si no uno va a una muestra de artes electrónicas y es como una exposición de *Garbarino*, uno termina haciendo obras para *Kinect* en lugar de que la *Kinect* sea un elemento que puede o no estar porque me soluciona una cuestión técnica solamente en un momento.

Yo entiendo que cuando uno está empezando, también necesita recurrir a cosas que le solucionen la vida. Me parece que está bueno pasar por eso pero el tema es que cuando uno se queda en el cliché, más temprano que tarde, eso se nota en la producción de obra. El artista puede tener muchas buenas intenciones pero puede acatar lógicas sin darse cuenta. Entonces hay varias cosas dando vuelta que podrían, no ser dejadas de usar, sino más bien incluso *hackeadas*. Hay muchas personas que están desarmando *Kinect's* y haciendo que hagan cosas distintas para lo fueron pensadas como viene en la caja.

F.C.: ¿Consideras que existe un nombre para todos los tipos de arte que utilizan tecnología? ¿Cuál? (arte electrónico, arte tecnológico, nuevos medios, arte digital)

D.S.: Cuando yo empecé, estaba de moda "*Arte de los Nuevos Medios*", a fines de los 90 principios de los 2000, porque era el momento en que alguien ponía una computadora en una mesa con un mouse, en una galería, por ejemplo, y era toda una revolución. No es que la computadora estaba entrando en las casas en ese momento. Pero era esta cosa donde había muestras a donde uno iba y tranquilamente te podías encontrar con mesas con varias computadoras donde había una obra corriendo dentro de ella, y eso en conjunto era una obra y nadie decía que era '*trucho*', era el arte del momento y en ese sentido, a eso lo llamaban "*Nuevos Medios*". Hoy yo creo que ya está un poco viejo. "*Nuevos Medios*" llevaba la carga de esta cosa de que si usas algo de tecnología, entonces es una compu, siempre como lo mismo. Tecnología es un poco más que eso. Si usas una compu, un grabador o un monitor o un equipo de audio es "*Nuevos Medios*" pero si usas una licuadora o una heladera eso no sé qué es. Entonces esa idea va siempre asociada a esa parte medio digital de la tecnología, a lo portable, a lo de escritorio, siempre en relación o asociado con la computadora, al ordenador. Pero me parece que ahora ya está. Yo creo que hay dos visiones interesantes, y de hecho hay algunos artistas que piensan en esta línea que me parece que está bueno, que piensan que el arte no debería llamarse por el nicho que las define. Entonces por qué *Artes*

Electrónicas o Nuevos Medios o Arte con Tecnología, es la práctica artística y el “con”, el agregado digamos, entonces hay varios que piensan que es arte solamente, es algo general, es arte “*universal*” por decirlo de alguna manera. En este punto está bueno pensarlo como que la tecnología no es opcional en nuestra vida, ya está, estamos insertos. Ahora estamos con un grabador, tres monitores, la silla donde estas sentada, la luz, todo, estamos rodeados. Entonces no es opcional, y desde ese punto de vista si hay un artista que hace uso de esas cosas para hacer su arte, la pregunta sería si deberíamos llamarlo *Arte con Tecnología*, *Nuevos Medios*, o lo que sea.

Esa es una visión. Por otro lado está la otra visión con la que yo me siento identificado también, que es la que indica que el arte y tecnología como disciplina/nicho sigue funcionando por el momento, ahora menos que antes pero igual, sigue funcionando a nivel del sistema del arte como una especie de nicho para decir cosas. A los que hacemos arte con estas cosas nos gusta de alguna manera identificarnos con ella. Yo creo que hay una suerte de tensión que me parece que es muy interesante. Porque me parece que todavía estamos en un lugar en el que el nicho está diciendo algo de lo global, general. Entonces, al definirse desde ese lugar yo particularmente lo veo bastante interesante. Una obra de *Nam June Paik*, por ejemplo, ya entra en el sistema del arte como una obra del sistema internacional. No están diciendo que es arte con cosas electrónicas porque el tipo trabajaba con monitores en su momento. A mí me interesa también un poco esa realidad, yo estoy parado un poco en el medio de las dos visiones. Creo que las dos posturas están buenas también. Desde el sistema del arte más tradicional, las galerías, los sistemas más del establishment artístico por decirlo de alguna manera, dicen muchas veces: estos son bichos raros. Hace unos años un artista muy interesante mexicano muy conocido que está en la primera línea, que es Rafael Lozano Hemmer, decía en una conferencia esto que yo tomo acá que me parece que está buenísimo. Decía esto de que la tecnología no es opcional e instaba de manera dura a los “*curadores holgazanes*” del arte tradicional a que se pongan las pilas y empiecen a incorporar sí o sí a artistas que trabajan con estas temáticas. Estamos en el siglo XXI, como diciendo, dejen de colgar cuadros y poner cosas de mármol en las galerías y empiecen a trabajar con otras cosas. En ese sentido me parece que hay una conexión con estas visiones. Si lo estás mirando como una cosa de nicho, lo van a ver siempre como estos bichos raros, los nerds que están siempre haciendo cosas que no le mueven la aguja a nadie. Pero por otro lado, si lo miras desde el lugar del que lo plantea Hemmer, en realidad los que ya no están moviendo la aguja son los que están pintando y los que están haciendo esculturas de mármol.

F.C.: lo podrías llamar entonces como arte contemporáneo.

D.S.: Yo creo que está dentro del arte contemporáneo, pero tampoco me quiero convertir en un teórico del arte contemporáneo. Me parece que si le tuviera que poner un nombre seguiría utilizando la frase “*Artes Electrónicas*”, que me parece que cuando se creó la carrera pusieron ese nombre medio genérico y me parece que todavía sigue funcionando. Después vinieron otras carreras que se llamaron *Artes Multimediales*... diferentes combinaciones; todo depende del enfoque. Pero me parece que sigo usando *Artes Electrónicas*, o, a veces hablo de *Arte y Tecnología* o de *Arte, Ciencia y Tecnología*.

F.C.: ¿Qué significa hacer arte con ciencia o tecnología, sin tener una formación específica en una de esas disciplinas?

D.S.: Una carrera como esta de Untref tiende de alguna manera a meterse en el medio. Entiendo que por ahí la pregunta va por el lado de la ciencia como una disciplina, pero ¿tecnología qué sería? ¿Qué es formación en tecnología? ¿Sería un ingeniero? no todo es lo mismo. Yo tengo esta formación justamente, una formación desde un lugar medio híbrido. Porque yo he hecho varias cosas a lo largo de mi vida artística tecnológica relacionadas pero nunca en el espacio científico más duro – si bien en el último tiempo me estuve relacionando más con ese mundo por los proyectos que estoy haciendo y trabajando con científicos, por decirlo de alguna manera, del área más dura –

A mí me parece que la temática es interesante, justamente cuando un profesional puede caer como en ese medio, y tomar de varias disciplinas algo más integrador. Eso es un poco lo que yo pienso. Me parece que también es un momento... interesante, justamente. No es de lo más fácil encontrar pares formados más tradicionalmente en esas disciplinas que podríamos llamar científicas o tecnológicas, a nivel más duro como una ingeniería, un ingeniero civil o un arquitecto, no sé, de barcos por decir algo, y que le interese este tipo de arte. No es tan fácil encontrar un profesional para estas cosas que estamos hablando y que piense que en el cruce hay alguna riqueza. Por eso quizás si haces otras entrevistas alguno que este en el tema te va a decir algo parecido, cuando uno consigue a alguien de estas características integradoras, después no lo querés soltar mucho, querés que siempre trabaje con vos porque es difícil. Yo desde hace unos años encontré a una persona del *Instituto Pasteur*, Gabriel Cicuttin, que es veterinario, que es muy copado y que además viene también del mundo artístico, tiene una formación en cine y además tiene una formación en veterinaria y en salud pública, entonces es un personaje ideal, y

uno trata de vincularse con esa gente. Porque no es lo más común que uno vaya a un laboratorio o a una industria metalúrgica a hablar a un ingeniero para contarle tu proyecto y que te diga que le re-interesa la idea, no ocurre eso. En el mejor de los casos, uno con el tiempo, va encontrando a algunas personas. Entonces en ese cruce me parece que se da algo muy interesante que no se da solo entre artistas. Quizás el artista, este híbrido del que estoy hablando que está formado en una disciplina de artes tecnológicas como nosotros, puede generar una especie de pivote, de puente, y me parece que se puede generar algo un poco más interesante que si fuera entre solos artistas. Creo que esa combinación puede funcionar un poco mejor que si son todos músicos, diseñadores gráficos, etc... me parece que en esta unión surge algo en relación al conocimiento que puede estar bueno. Se suele usar una palabra, que también se la utiliza en mecatrónica, que es la palabra "*sinergia*"; esto es más que la suma de las partes.

F.C.: ¿Creés que existe una disciplina propia de las artes que utilizan tecnología?

D.S.: Creo que sería un poco la pregunta que hablábamos antes, ¿te acordás? Me parece que tiene que ver con esto que hablábamos del nicho o de la visión del arte más general. Si nos juntás a varios que trabajamos con arte y tecnología y nos preguntás a todos, sí, nosotros hacemos esto, quizá diremos que tenemos nuestra propia disciplina. Pero andá a una galería de Barrio Norte a preguntar qué es lo que hacemos... te lo digo porque me ha pasado con galerías, que me han propuesto cosas y no logramos pasar del primer nivel de entendimiento de cómo un proceso, por caso como es una proyección, o una obra que funciona de manera autónoma, puede ser ofrecida allí. No pudimos entendernos cómo de eso puede hacerse un paquete para que alguien lo pueda consumir vía mercado del arte, o en una galería. No pasamos de ese nivel, y entonces es complicado porque ahí estamos en un nivel muy básico, ¿no?. Y bueno, en ese sentido a mí me gusta ese medio, por un lado está bueno ser reconocido en el mundo del arte en general, pero la realidad es que eso tampoco me pasa mucho, entonces uno también genera su propio microclima. Es como que somos todos los mismos, nos conocemos y más o menos hacemos las cosas con determinadas herramientas y tecnologías. Eso también desgraciadamente nos vale que desde afuera se nos juzgue como diciendo: "*estos que hacen cosas complejas que nadie entiende, son todos nerds*". Es un poco lo que te contaba que decía Lozano Hemmer, o sea, yo no acuerdo con esta visión, creo que igual estamos diciendo cosas profundas en el arte, pero se puede llegar a entender de esa manera: "*no dicen nada, se la pasan haciendo cosas con cables, uniendo cosas...*"

F.C.: ¿De qué modo pensás que el artista debería utilizar una tecnología?

D.S.: Un gran tema. Yo estoy en contra básicamente de las líneas que piensan que hacer arte con tecnología es utilizarlo como una herramienta. Yo pienso que no debería ser una herramienta. A mí me parece que el arte con tecnología tiene su propio peso específico para decir cosas en el mundo contemporáneo, sin que eso redunde otra vez en un nerd que está todo el día frente a la máquina y utiliza, no sé, quizá un programa, como en su momento fue el *Photoshop* para hacer un cuadro digital. Me parece que el arte y la tecnología hoy en día están en un momento privilegiado para decir cosas sobre el mundo, que sean mucho más profundas que el uso que esas herramientas permiten, o que el diseño de esas herramientas avalan por como fueron ideadas por las compañías que las hicieron. Entonces, si vamos por el camino del *uso* volvemos a la pregunta inicial, uno termina siendo el operador del programa, y no hay nada más para decir ahí. Entonces yo no comparto la visión del uso como herramienta. Obviamente, si volvemos a la otra pregunta del principio que hablábamos antes, hay cosas estándar que uno puede usar, pero no necesariamente uno se tiene que quedar en el uso, de la forma que fue ideada por otros. Porque si no, uno termina siendo pensado por los diseñadores de esas herramientas. Y sabemos que ahí entrás en la lógica de mercado, entrás en una catarata de cosas que... O sea, si vos usás la *Kinect* como viene de fábrica, cerrada, usas el programa que te trae el sistema, usás el coso que te bajás de la página... ¿entendés? terminás haciendo un recorrido que fue ideado por los creadores de las tecnologías. Digo, estoy siendo medio generalista, ¿no? Pero, ¿cuál es tu aporte? ¿qué es lo que querés decir? Esa es la pregunta de fondo. Me parece genial que uses la *Kinect*, pero ¿qué hay para decir? Si lo que tenés para decir solo es pararte adelante del sistema y mover los brazos, y que en la pantalla se haga como un efecto fantasma... estamos perdidos, ¿entendés? Porque ese camino es el que habilita después al arte contemporáneo a decir “*estos no valen nada lo que están diciendo porque están todos los días parados delante de una máquina haciendo piruetas*”. Más hoy, a esta altura de los acontecimientos, donde ya pararse delante de una máquina y que pasen cosas fue una revolución en los 80's, hoy ya no.

F.C.: ¿Qué marco como modo de ver el mundo proponen las artes que utilizan tecnología?

D.S.: Yo creo que el marco es un poco este que te digo, me parece que es proponer una visión crítica... Eso también, cada artista tiene lo suyo para decir, pero me parece que, como una cosa personal, sobre una mirada, de alguna manera crítica sobre los acontecimientos del mundo y el fenómeno tecnológico. Me parece que lo que puede aportar el arte con tecnología es justamente una mirada diferente a la que puede aportar una persona que es un operador de un software, por ejemplo. Entonces me parece que ahí hay algo, si no todos estamos diciendo lo mismo, ¿entendés? El tipo que trabaja en un banco usando una computadora todo el día para cargar datos, y el artista que está atrás de *Processing* todo el día programando para hacer que algo se mueva, en algún punto, si eso es todo, no estamos muy diferentes. Entonces ahí hay un problema, porque seguimos replicando las lógicas del sistema mercantilista del consumo de la tecnología a nivel global. Me parece que lo que hay para decir es justamente, volviendo a esto de que la tecnología no es opcional, que tenemos una cierta responsabilidad de decir algo, pero no como una cosa impuesta, o sea “*somos los que vamos a decir la verdad...*” los salvadores de no sé qué cosa, no, no, sino una cosa de decir: bueno, tenés una formación, sos medio hacker, que vas a decir del mundo. O sea, tratemos de, no de diferenciarnos del pobre tipo del banco, sino de cuáles son las lógicas que están atrás de ese pensamiento en relación con el uso estándar de una tecnología. Por eso ahí lo ligo y por eso estoy un poco en contra del uso como herramienta. Entonces, cada artista lo tomará por su lado, pero me parece que lo que hay para decir es un poco esto. Aportar una mirada diferente, una mirada crítica, una cosa que ponga en relieve qué es esto de la vinculación entre el humano y la tecnología, hay ahí algo interesante.

FRANCESCA CARRODEGOAS cursa la Licenciatura en Artes Electrónicas orientación Sonido – U.N.T.R.E.F desde el año 2011 y, previamente, estudió Diseño de Imagen y Sonido en la U.B.A. Participó en obras de teatro y comedia musical. Le interesa la música, toca la guitarra y compone canciones. Fue parte del equipo de montaje de la muestra del artista francés Christian Boltanski y en el equipo de promoción y organización del evento de “Latin Grammys” junto con la U.N.T.R.E.F. Trabajó en el Museo de Arte y Ciencia de M.U.N.T.R.E.F como guía y como diseñadora gráfica y multimedia. Actualmente, lleva a cabo un proyecto personal publicitario de realización de avisos y jingles.