

***Indagando en poéticas de la accesibilidad.
Una propuesta artística desarrollada
para la comunidad no vidente***

Fernando Funaro¹
Mayra Garcimuño²

Resumen

El presente artículo analiza un proyecto de instalación interactiva propuesto y seleccionado en la convocatoria "Nuevas Investigaciones. Nuevos Investigadorxs", organizada por la Secretaría de Investigación y Posgrado de la Facultad de Arte de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN) en 2023.

El objetivo principal es examinar el proceso de producción de la obra, destacando cómo dicho proceso condujo a reconfiguraciones en los objetivos del proyecto. Estas modificaciones surgieron a partir del intercambio transdisciplinario y la colaboración con producciones de otros integrantes del núcleo de investigación TECC, al cual pertenecen los autores. La propuesta inicial, que consistía en la producción de una instalación interactiva con miras a articularse con la Fototeca del Club Ferrocarril Sud y pretendía indagar en torno a las producciones de Arte y Archivo, concluyó en el desarrollo de una obra que podría permitir, además de las indagaciones mencionadas, concebir la idea de "poéticas-políticas de la accesibilidad", a través de la vinculación del objeto artístico con una asociación de ayuda a no videntes de la ciudad de Tandil.

Palabras clave: Arte - Tecnología - Instalación interactiva - Inclusión

¹ Realizador Integral en Artes Audiovisuales. Graduado de la Facultad de Arte, UNCPBA. Mail: fernandofunaro@gmail.com

² Dra. Facultad de Ciencias Exactas, Facultad de Arte, UNCPBA, Docente. Mail: mayragarcimuno@gmail.com

Abstract

The main objective is to examine the production process of the work, highlighting how this process led to reconfigurations of the project's objectives. These modifications arose from transdisciplinary exchange and collaboration with productions by other members of the TECC research group, to which the authors belong. The initial proposal, which focused on creating an interactive installation aimed at linking with the Ferrocarril Sud Club's Photographic Archive and exploring the intersection of Art and Archive, resulted in the development of a piece that not only addressed these inquiries but also enabled the conceptualization of "poetic-politics of accessibility." This was achieved by connecting the artistic object with an association supporting visually impaired individuals in the city of Tandil, Buenos Aires province, Argentina.

Keywords: Art - Technology - Interactive installation - Inclusion

Proyecto “Escáner de la Memoria Fotográfica”

La propuesta original consistió en la producción de una instalación interactiva audiovisual, concebida desde la perspectiva de la investigación en artes (Borgdorff, 2010) como medio y resultado de la investigación.

Con este trabajo se buscaba continuar una línea conceptual y estética iniciada en los últimos años, en el marco de diversos proyectos de investigación desde la práctica artística³, cuyos ejes son Tecnología, Memoria y Archivo.

La instalación se basaba en la intervención de un escáner de documentos, con el objetivo de resignificarlo en un *“escáner de memoria en las fotografías”*, que opere sobre fotos impresas y documentos de archivo.

³ Entre ellos: Proyecto Arte y Memoria (03/G170), Proyecto PEIDyT “Experiencias transmedia en el universo patrimonial de museos. MUHFIT y el Bicentenario de Tandil”, Proyecto de articulación CONICET/Museo Nacional Casa del Acuerdo de San Nicolás.

Esta obra formaría parte de un recorrido que pone en cuestión la problemática de archivo y memoria en tiempos de las tecnologías digitales y los medios de hipercomunicación (Huysen, 2002; Groys, 2008; Didi-Huberman, 1997; Richard, 2007; Bourriaud, 2009).

El recorrido comenzaría con una serie de fotografías en formato físico expuestas sobre una mesa. Esta exposición estará cubierta por una proyección audiovisual. La proyección, entendida como “lo digital” representa los mecanismos de la era digital, con su saturación de información y deslocalización de tiempos y espacios (Martín Barbero, 2015). Las fotos físicas, o fotografías objeto, posibilitan un anclaje espacio-temporal, miradas diversas y reflexiones en torno a la imagen, donde interviene lo táctil, la relación corpus-cuerpo (Tello, 2011), la interacción y observación meditativa, contemplativa.

El público usuario, al encontrarse con las fotografías en papel, invisibilizadas por la proyección, tendría la posibilidad de rescatarlas, retirarlas de esa “capa digital” y llevarlas hacia otro punto marcado en el espacio. Allí se dispondría de un sillón, una luz puntual, una lupa y el escáner de memoria. En esta etapa del recorrido se propone una contemplación reflexiva, pausada y la posibilidad de insertar la fotografía en el dispositivo. El escáner, forma parte también de aquello que llamamos “lo digital”, pero al someterse a una resignificación, y en diálogo con las proyecciones sobre las fotografías permite problematizar por un lado, los mecanismos técnicos y productivos que operan en estos elementos, y por otro, las relaciones sociedad-cuerpos-corpus-tecnología, convirtiendo así el dispositivo propuesto, en una tecnopoética.

Al insertar una fotografía en el escáner, ésta es “leída” y el dispositivo proyecta distintos materiales en formato audiovisual (sonidos ambientes de la época de la fotografía, testimonios relacionados a la escena insertada, animaciones, entre otras posibilidades).

Este proyecto surge a partir de intercambios con diversos actores sociales⁴, cuyas actividades se orientan a la preservación, gestión y difusión de archivo visual en formato físico. Como es el caso de Gonzalo Celasco, fotógrafo, impulsor de la Fototeca Comunitaria, quien expresa:

Lo digital va todo tan rápido que ni llegás a “guardarlo” en la memoria, digamos. La foto en papel tiene esa diferencia que al tocarla, mirarla, produce un acto de concentración más interesante que una foto en las redes sociales.

El dispositivo de escaneo continúa con una línea de producciones artísticas realizadas en los últimos años que busca (des)programar máquinas productivas en desuso, para reconvertirlas en máquinas simbólicas.

La investigación sobre estos objetos, su historia y su función se traducen (...) en una “máquina imaginada”, una “máquina poética” cuya función es encontrar y dar nuevos sentidos; como aquellas “máquinas imposibles” que construía Edgardo Antonio Vigo a mediados de los cincuenta. (...) Máquina para diagnosticar los errores de una maquinaria (...), la máquina productiva, la máquina capitalista (Rocha, 2019).

Estos escáneres se alejan de su función “utilitaria” para comenzar a producir otro sentido que tensiona la dicotomía útil/no útil, y produce reflexiones orientadas hacia la noción de *Usuario emancipado*⁵.

⁴ Entre ellos: CDAB, Investigadorxs y Docentes de las Facultades de Arte y de Ciencias Sociales de UNICEN, Asamblea del Barrio de La Estación, MUHFIT, Realizadores Audiovisuales, Artistas Visuales, Fotógrafxs y Músicxs.

⁵ Noción que surge en mi Beca Doctoral, que parte del “espectador emancipado” de Ranciére (2008), y busca reconfigurarse para entender el discurso que podría conllevar en sí misma, la interactividad de una obra.

Cuando miramos el reloj, hacemos tácitamente uso de la “posición del sol” por la que se hace la medición astronómica oficial del tiempo. En el uso de ese útil tan inmediata e inadvertidamente a la mano que es el reloj se encuentra también a la mano la naturaleza del mundo circundante. (...) De igual manera, el faltar de un ente a la mano cuya disponibilidad cotidiana era tan obvia que ni siquiera nos percatábamos de él, es un quiebre de las conexiones remisionales descubiertas en la circunspección. La circunspección se pierde en el vacío, y sólo ahora ve para qué y con qué estaba a la mano lo que falta. (Heidegger, 1926: 90)

Esto supone la transmediatización del objeto técnico porque lo convierte en un artefacto multimedia fabricado para intermediar entre los actores, el público, el territorio, los testimonios y los discursos re-construidos a partir de relatos, imágenes y documentos audiovisuales.⁶

¿Cómo definir estos dispositivos escáner? ¿instalación artística transmedia? ¿instrumento de divulgación cultural? Quizá no haya necesidad de definir, de clausurar un sentido; el valor de lo poético se da muchas veces en esa ambigüedad inclasificable. Síntoma de su época, la experiencia traduce el borrado de los límites entre arte y técnica, entre el arte y el mundo del trabajo. Definirlos como parte de una poética política tecnológica demanda reflexionar sobre su especificidad pero, si como propone Kozak, una poética política tecnológica se establece cuando las

⁶ Por transmediatización se comprende un proceso por el cual un relato, una práctica artística o un objeto cultural es narrado de forma no lineal y, a través de distintos lenguajes y soportes, creando para cada uno de ellos una suerte de sub-relato “relativamente autónomo” de los otros de manera tal que cada uno pueda significar, también, como una pieza separada. Como lo define Kozak, “lo transmedial se agrega a la idea de lo multimedia o intermedial para hablar de una suerte de transferencia de elementos de un medio a otro sin que cada uno de ellos pierda su especificidad” (Kozak, 2012: 237). En este sentido, lo que unifica al relato es la comunión a partir de un mismo tópico que puede transfigurarse y mutar según la forma y el medio que adopte.

prácticas artísticas asumen explícitamente el entorno tecnológico, entonces estos dispositivos podrían serlo. Detrás de toda tecnología hay una matriz política socio-económica que denominamos como “inscripción social y política de la técnica”. No hay técnicas neutrales porque toda técnica supone una “maquinaria social” (Kozak 2006: 8-9).

Como plantea Andreas Huyssen, la vanguardia instauró, como en parte lo hizo el romanticismo, una ambigüedad inaugural respecto de la tecnología: por un lado, es el horror de la guerra; por otro, es la estrategia para desarmar las formas burguesas de producción, circulación y recepción. Son dos los efectos buscados: la crítica al instrumentalismo tecnológico mediante la creación de una tecnología de lo inútil, lo improductivo; y la ruptura radical con la autonomía del arte (Huyssen, 2006: 20).

Opera en estos dispositivos artístico-tecnológicos, el ejercicio del “desvío” como una práctica política de transgresión que deviene del concepto de *détournement* situacionista y que propone la distorsión de las formas, significados y funciones de los objetos de consumo o producción. Se construyen “máquinas imposibles” como una acción de deconstrucción de una técnica y reconstrucción de otra; de cuestionamiento de un sentido de las cosas y su funcionamiento, y de invención de otros posibles.

El dispositivo propuesto tiene la posibilidad de modificarse desde su programa interno y adaptarse a diversos materiales de archivo. Esto permite la posibilidad de resignificar la instalación para distintos eventos, territorios y convocatorias.

Además, esta producción se articula y nutre proyectos de investigación, extensión y educación vigentes de la Facultad de Arte, además de departamentos académicos relacionados a la archivística⁷.

Desde una perspectiva centrada en la dimensión política de las prácticas de archivo, la iniciativa busca problematizar las par-

⁷ Proyecto de Extensión “Memoria Fotográfica”, Proyecto JOVIN “03-JOVIN-82G”, CDAB, Proyecto PIO “03-PIO-87D”, Diplomatura DaTe, Cátedras Teorías de la Comunicación y la Cultura, y Educación de la Voz III.

ticulares condiciones históricas y sociotécnicas en las que se están configurando las relaciones contemporáneas entre memoria(s) social(es) y tecnología informática/digital.

Entendiendo la problemática del Archivo como vigente, cabe considerar que el proyecto permitiría no solo la democratización del acceso a fuentes documentales para la comunidad en general, sino también una revisión de los relatos hegemónicos sobre las memorias e identidades, sumado a una serie de reflexiones de carácter intelectual y sensorial en torno a la fotografía-objeto (fotografía física/fotografía digital) a través de su manipulación, y una propuesta de interactividad que pone en tensión los procesos de digitalización y consumo de imágenes, entendiendo el Archivo como una maquinaria social en la que intervienen relaciones de poder.

En el caso particular de la instalación propuesta, se trabajará con herramientas como Inteligencia Artificial, Machine Learning, “Basura tecnológica” y la programación con fines artísticos. Dichos elementos, algunos relacionados a los sistemas de vigilancia, otros a la recolección de datos y otros directamente des-utilizados, abren la posibilidad de generar preguntas y reflexiones no sólo desde la investigación desde las artes, sino también sobre las artes y desde diversas disciplinas científicas y técnicas que exceden el campo artístico.

Funcionamiento de la Instalación

La instalación opera principalmente a partir de lo que se conoce como *Visión por computadora o Computer Vision*.

La visión por computadora, un campo de investigación interdisciplinario en la intersección de la inteligencia artificial, la ingeniería de imágenes y la ciencia de datos, ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas. Su objetivo principal es desarrollar algoritmos y sistemas que permitan a las

computadoras interpretar y comprender el contenido visual del mundo real, como imágenes y videos.

Un componente fundamental de esta tecnología es la adquisición de imágenes, que implica el uso de dispositivos como cámaras o sensores para capturar datos visuales del entorno. Está información luego es procesada digitalmente para realizar tareas específicas como detección de objetos, reconocimiento facial o análisis de movimiento.

Una vez que las imágenes han sido preprocesadas, se lleva a cabo la extracción de características, donde se identifican y se extraen elementos significativos de la imagen, como bordes, esquinas, texturas y formas. Estos indicadores se utilizan luego para describir la imagen de una manera que sea comprensible para el sistema informático, facilitando así tareas posteriores como la detección y el reconocimiento de objetos. Estos procesos que son clave en la visión por computadora, implican identificar y localizar elementos específicos dentro de una imagen o video.

La propuesta de instalación se centra en la creación de un dispositivo que simula un escáner de fotografías de estilo antiguo, con una estética *steampunk* que evoca una época previa a la revolución digital. En su interior, se encuentra una cámara web oculta, conectada a una Raspberry Pi (una computadora de tamaño reducido y gran capacidad de procesamiento), que también se aloja dentro del prototipo. Esta configuración permite que el dispositivo sea capaz de llevar a cabo funciones avanzadas de reconocimiento visual.

La cámara web captura imágenes en tiempo real de las fotografías que el usuario decide introducir en el escáner. Utilizando la biblioteca de visión por computadora OpenCV (Open Source Computer Vision Library), la Raspberry Pi analiza las capturas y las compara con un banco de imágenes almacenadas en su base de datos interna. Cuando encuentra una coincidencia entre la foto escaneada y otra previamente almacenada, activa la ejecución de un contenido multimedia asociado con esa relación de imágenes. Este

contenido multimedia puede incluir testimonios documentales, archivos de sonido, imágenes adicionales, entre otros recursos.

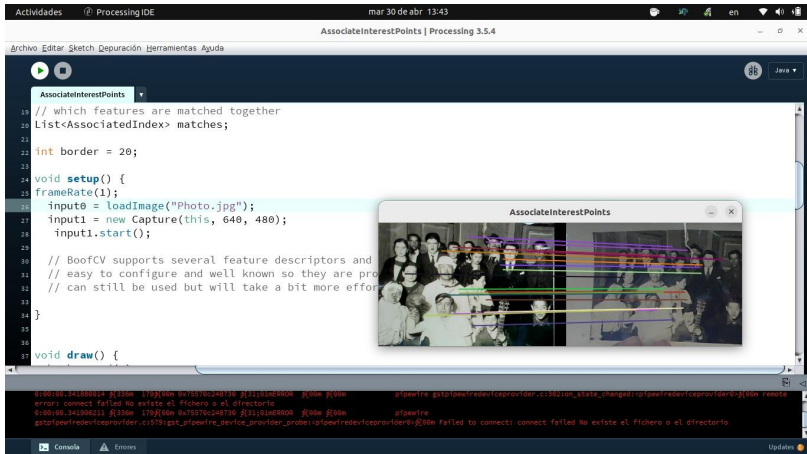


Imagen 1

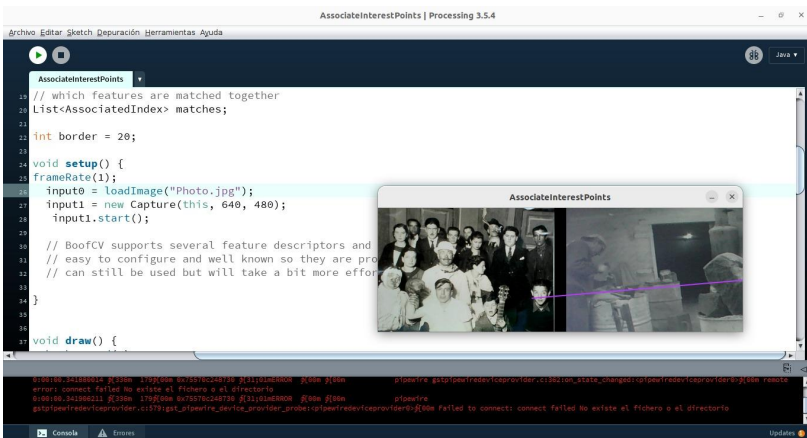


Imagen 2

En las capturas de pantalla de la página anterior podemos ver del lado izquierdo, la imagen que está almacenada en la base de datos de la Raspberry pi, y del lado derecho lo que es captado en tiempo real por la cámara web. En la Imagen 1, la fotografía que el usuario ubica ante la cámara web coincide en muchos puntos con la fotografía de la base de datos. Esos puntos son representados como referencia visual a través de las líneas de colores que cruzan de una imagen a otra.

En la Imagen 2, la fotografía que el usuario ubica ante la cámara web no está en la base de datos, por lo que el programa muestra aquella que, según los parámetros programados se acerca más a la imagen que captó la cámara. En este caso, la fotografía mostrada coincide en apenas un solo punto con una de las imágenes de la base de datos, por lo tanto no es la misma fotografía.

¿Por qué OpenCV?

Para la producción de esta instalación se decidió trabajar con OpenCV, una biblioteca de software de código abierto especializada en el procesamiento y análisis de imágenes y videos. Desarrollada originalmente por Intel y ahora mantenida por una comunidad de desarrolladores, está escrita en lenguaje C++ y proporciona una amplia gama de herramientas y funciones para diversas tareas. Esta biblioteca, y otras similares, se utilizan para la detección y reconocimiento de rostros, seguimiento de objetos, procesamiento de imágenes en tiempo real, calibración de cámaras, reconstrucción 3D, y otras aplicaciones avanzadas. Se aplican en sistemas de seguridad y vigilancia, reconocimiento Facial como controles de acceso, detección de movimiento, realidad aumentada, reconocimiento de texto, automóviles autónomos, medicina y salud (análisis de Imágenes médicas y ayuda en la detección de enfermedades a partir de imágenes de resonancia magnética, radiografías y tomografías), robótica (los robots utilizan OpenCV para evitar obstáculos y navegar en entornos complejos), permite analizar movimiento y expresiones faciales, o

adaptar contenido audiovisual en pantallas según las personas que se encuentran frente a ella.

Desde su lanzamiento inicial en el año 2000, OpenCV ha sido ampliamente adoptada tanto en la academia como en la industria debido a su versatilidad y eficiencia. Proporciona interfaces en varios lenguajes de programación, incluyendo Python, Java y MATLAB, lo que facilita su integración en diversos proyectos y plataformas.

La biblioteca incluye algoritmos optimizados que aprovechan la aceleración de hardware y está diseñada para funcionar en múltiples sistemas operativos, como Windows, Linux, macOS y Android. Esta capacidad de ser multiplataforma la convierte en una herramienta esencial para desarrolladores e investigadores que trabajan en aplicaciones de visión por computadora y aprendizaje automático.

Si bien el trabajo con OpenCV fue complejo y excedió el tiempo programado para la producción, a causa de no tener experiencia con este tipo de herramientas, su implementación permitió considerar las múltiples ventajas que esta posibilidad ofrecía por sobre métodos más simples.

En primer lugar, resultó fundamental el hecho de que no haya que intervenir la materialidad de la fotografía de archivo con otro objeto que responda a la instalación digital, como puede ser una etiqueta o un marcador de realidad aumentada⁸. En segundo lugar, se tuvo en cuenta que la implementación de esta herramienta permite una serie de reflexiones que se producen en el mismo acto de interacción, entre la interfaz y el usuario. En este aspecto, se produce una poética-política tecnológica (Kozak, 2004) en la que se interviene un dispositivo de producción (OpenCV), y se reprograma (o desprograma) hacia un objeto artístico. El dispositivo que opera principalmente en mecanismos

⁸ Uno de los ejemplos más utilizados y reconocibles en este ámbito es el Código QR.

de vigilancia, resignifica su función hacia un objeto artístico que pretende liberar, emancipar.

Si se define una interfaz como un intermedio entre un usuario y una ejecución, una interfaz puede ser un tenedor, un automóvil o un libro. El usuario opera sin ser consciente de los mecanismos que se desarrollan entre su operación y el dispositivo utilizado. Esta instalación permite traer a la superficie los mecanismos que se desarrollan en ese intermedio.

También resulta pertinente destacar la característica de *software de código abierto* que presenta OpenCV. El software de código abierto se caracteriza por ofrecer acceso al código fuente de manera abierta y libre, lo que permite a cualquier individuo o entidad examinar, modificar y distribuir el software según sus necesidades específicas. Esta transparencia y libertad inherente al código abierto fomenta la colaboración global, donde una comunidad diversa de desarrolladores puede contribuir con mejoras, correcciones de errores y nuevas características. Este modelo de desarrollo colaborativo promueve la innovación al aprovechar una variedad de ideas y perspectivas, resultando en productos de alta calidad que están en constante evolución para satisfacer las necesidades cambiantes de los usuarios.

Además de su naturaleza colaborativa, el software de código abierto ofrece beneficios prácticos significativos. En primer lugar, al no estar restringido por licencias costosas, el uso y la distribución de software de código abierto son generalmente gratuitos, lo que puede representar un ahorro considerable para individuos y organizaciones. Esta accesibilidad económica se combina con la flexibilidad y la capacidad de personalización que brinda el acceso al código fuente, permitiendo a los usuarios adaptar el software a sus requisitos específicos. Además, la transparencia del código abierto promueve la seguridad, ya que una mayor revisión por parte de la comunidad puede conducir a una detección y corrección más rápida de vulnerabilidades, lo que resulta en un software más seguro y resistente a los ataques cibernéticos. Si bien estos factores no forman parte del área de conocimiento que se tratan

en este trabajo, permitirían articular reflexiones en torno a las problemáticas en la gestión institucional, la seguridad de los datos y el libre acceso a herramientas digitales de producción.

Operar sobre la acción del público en la obra, emancipar al usuario

La interactividad en el arte no es novedad sino que se instaura durante las vanguardias del siglo XX, y se vuelve aún más notable a finales del siglo XX y principios del siglo XXI con la aparición de las tecnologías digitales y la Internet.

En el arte contemporáneo, podría plantearse dado el caso, si la interactividad funciona como un atractivo, o más bien como un discurso. Cabría cuestionarse cómo esta interactividad influye sobre el público usuario. Retomando la idea de Ranciere del “espectador emancipado”, podría reformularse bajo este contexto la noción de un “usuario emancipado”. El mero hecho de que una obra requiera de la acción del público para manifestarse no siempre estaría produciendo un acto de emancipación en el mismo.

También debe entenderse que el discurso de la interactividad no está sólo en el recorrido y la performance que el público hace, sino también en las huellas mismas de ese recorrido y de esa performance. Poner de manifiesto la huella de la interactividad permite al público usuario justificar o entender sus decisiones, y justificar o entender la decisión abre a la reflexión, a comprender las consecuencias y a entender y replantear próximas decisiones.

De esta manera, el público puede convertirse en usuario emancipado siempre y cuando entienda, justifique, plantee y replantee las decisiones y recorridos (conscientes) que realiza sobre la obra. Caso contrario, si el público se limita a realizar acciones de manera intuitiva, maquinal y sin reflexionar sobre las mismas sería un espectador (emancipado o no) de las respuestas que la obra da a las acciones que realiza. El arte interactivo, con la interactividad como discurso y no como mero estímulo, podría poner en tensión la di-

cotomía de “público operario” (alienado, maquinal, estandarizado) y “usuario emancipado”.

**No producir imágenes para ser vistas,
sino problematizar el acto de producir**

Byung Chul (2015), afirma que las formas culturales en el capitalismo del siglo XXI no consisten tanto en consumir imágenes, sino en producirlas, y estas imágenes intentan evitar o cubrir cualquier desastre, vulneración, quiebra, agrietamiento y costura. Según el autor, “todo fluye en transiciones suaves y pulidas. Todo resulta redondeado, pulimentado, bruñado”.

Producir imágenes no sólo para ser vistas, sino revelar a través del acto mismo de ver, aquello que hay en la producción de imágenes, concluiría en un relato que muestra esos “desastres” y “vulneraciones”, esos “agrietamientos” y esas “costuras”. Si el paradigma de hoy es abandonar el hábito consumista para tomar el hábito productor y hacerlo en imágenes donde todo resulta redondeado, pulimentado y bruñado, el proyecto propuesto, a través de la tensión entre imagen digital/imagen objeto, podría indagar en las herramientas que redondean, pulimentan y bruñen. ¿Qué hay detrás de su uso? ¿Por qué se producen? ¿Por qué se adoptan y se prefieren?. De esta manera se buscaría alterar la experiencia reconstruyendo los objetos de la experiencia (Marcuse, 1978).

Permitir a los usuarios reflexionar no solo sobre sus acciones sobre la obra, sino que estas acciones localizadas permitan reflexionar cuestiones universales como la interacción con el cotidiano, lo que se muestra, lo que se oculta y lo que se pule, redondea y bruñe, podría entenderse como un ensayo, una muestra de la interacción con el mundo.

Intercambio transdisciplinario y reconfiguración del proyecto

En las distintas reuniones mantenidas con los integrantes del núcleo de investigación, los autores intercambiaron sus avances con el resto del grupo, generando un espacio de enriquecimiento mutuo. En uno de estos intercambios, una integrante del grupo comentó que estaba trabajando en un proyecto con una asociación de ayuda a personas con discapacidad visual conocida como APRONOVID (Asociación Pro Ayuda al No Vidente y Disminuido Visual), inserta en la comunidad local. Los audios generados para este proyecto no se concebían como meros relatos expositivos de las imágenes, sino que se diseñaron como productos de radio-teatro. Estos audios buscaban hacer que las fotografías "se escucharan" de manera sensorial, empleando sonidos ambientales, voces de la época y sonidos de objetos característicos, entre otros elementos.

A partir de este intercambio, quienes proponen esta instalación consideraron la posibilidad de articular el proyecto con aquel asociado a APRONOVID. Esta colaboración no solo permitiría que la instalación tuviera un impacto social significativo en la comunidad, sino que también ofrecería nuevas perspectivas y reflexiones en torno a nuestra producción. Además, la integración con ese otro proyecto podría contribuir a resolver ciertos desafíos que dificultaban la ejecución de su iniciativa.

La articulación de ambos proyectos y la reconfiguración de nuestros objetivos nos permitieron considerar la noción de "poéticas-políticas de la accesibilidad". Estas reflexiones, aún en desarrollo, han permitido cuestionar la producción artística en torno a poéticas que dialoguen con personas con discapacidad y con las instituciones que les prestan servicio. No se trata únicamente de diseñar dispositivos al servicio de la discapacidad desde una perspectiva de "productividad", sino de ofrecer acceso a experiencias culturales, estéticas y artísticas.

Esta colaboración y enfoque expandido invitan a replantear la manera en que la accesibilidad puede integrarse en la producción

artística, promoviendo una inclusión que va más allá de la funcionalidad técnica. Se busca, así, crear una experiencia que enriquezca el diálogo entre la producción artística y las diversas formas de percepción y experiencia del mundo.

Conclusiones

En la experiencia de investigación artística que se presenta en este artículo, el concepto de la obra propuesta se enriqueció y profundizó significativamente. Este enriquecimiento no solo se debió a la decisión de no considerar el objetivo final como un producto cerrado, sino también a la adopción de un enfoque que valoró el proceso mismo como un elemento abierto y permeable. Esta perspectiva permitió que la obra final se reconfigurara hacia una instalación que ninguno de los autores había previsto en la propuesta inicial.

El proyecto, que comenzó con el objetivo de explorar las poéticas del archivo y la interactividad, evolucionó hacia la posibilidad de reflexionar sobre el concepto de “poéticas-políticas de la accesibilidad”. La obra propuesta tendrá ahora como objetivo no solo poner en tensión los discursos sobre archivo y memoria, interpelando al público inicialmente previsto, sino también desafiar los discursos sobre accesibilidad y cultura. Esta evolución abre el campo de nuestra producción artística a un público cuyas formas de percepción y recepción modifican las interfaces y códigos que habíamos establecido al principio.

Desde esta nueva perspectiva, se presentan una serie de posibles indagaciones para investigaciones futuras, que hasta el momento previo al proceso de producción de la obra eran desconocidas. Esta posibilidad amplía el alcance como artistas e investigadores, y permite explorar nuevas dimensiones en la intersección del arte, la cultura, la heterogeneidad de los consumos culturales y la accesibilidad.

Bibliografía

- BERARDI, F. (2016) *Fenomenología del fin*. Caja Negra. Buenos Aires, Argentina.
- BORGENDORFF, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista de ciencias de la danza*.
- Bourriaud, N. (2009). *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- DIDI-HUBERMAN, G. (1997) *Lo que vemos. Lo que nos mira*. Buenos Aires, Manantial.
- GROYS, B. (2008) *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Valencia, PreTextos.
- HEIDEGGER, M. (1926) *Ser y tiempo*. Buenos Aires, FCE.
- HUYSENS, A. (2002). *En busca del futuro perdido*. Río de Janeiro: UFRJ.
- KOZAK, C. (2012). Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires: Caja Negra
- KOZAK, C. (2006). Técnica y poética. *I Jornadas Internacionales: "Poesía y experimentación"*, Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Filosofía y Humanidades, Escuela de Letras. Córdoba.
- LEFÉBVRE, H. (1978) "Contenido ideológico de la obra de arte". En Sánchez Vázquez, A. *Antología Textos de estética y teoría del arte*. México, UNAM, pp.154-164.
- MARTÍN BARBERO, J. (2015). Estéticas de comunicación y políticas de la memoria. *Calle 14*, 10(17), 14-30.
- MONGUIN, O. (1994). ¿Una memoria sin historia? Hacia una relación diferente con la historia. *Punto de vista*, 49, 24-29.
- RANCIÈRE, J. (2008) *El espectador emancipado*. Buenos aires, Manantial.

- RICHARD, N. (2007) *Fracturas de la memoria: Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- SUCARI, J. (2015) *Atravesar la ventana: incursiones del documental interactivo en el mundo presencial*. *Obra Digital*. Núm. 8.
- TELLO, A. (2018). *Tecnologías políticas del archivo*. Adrogué: La Cebra.