

Arte y mediación tecnológica, intersecciones entre interactividad, lenguaje y subjetividad. El proyecto *Voz* de Clemencia Echeverri

Resumen

El artículo presenta reflexiones acerca del entrecruzamiento del arte, el cuerpo y la tecnología en el actual contexto físico-virtual, tomando como hilo conductor el proyecto *Voz* de Clemencia Echeverri. El proyecto *Voz* es una pieza de arte interactivo que plantea un entorno virtual para ser explorado por un espectador significante. Se propone como un caso de arte inmaterial disruptivo, que descentraliza la percepción del ojo para priorizar sonido y espacialidad. *Voz* está atravesado por interfaces tecnológicas y por interfaces simbólicas que articulan también sujeto-arte-sociedad y al mismo tiempo presente-pasado, espacio museológico-espacio carcelario; se articulan arte y tecnología; obra de arte y receptor; ser y estar; cuerpo y voz; palabra y sujeto. En *Voz* se hace explícita la finalidad última de la interactividad en el campo de lo virtual: el encuentro intersubjetivo. A partir de estas nociones, se aborda la construcción de la tecnología como un fenómeno que excede la técnica y la producción de artefactos para permear, como fenómeno sociotécnico, la dimensión subjetiva, social y cultural.

Griselda Guarnieri. PhD
Doctora en Humanidades y Artes,
con mención en Cs. De la Educación
Consejo de Investigaciones
Universidad Nacional de Rosario
Rosario, Argentina
Correo electrónico:
gguarnie@unr.edu.ar
orcid.org/0000-0002-3540-8810
Google Scholar

Susana Pérez Tort
Doctoranda en Humanidades y Artes,
con mención en Bellas Artes
Universidad Nacional de Rosario
Rosario, Argentina
Correo electrónico:
callerelatores@intercom.com.ar
orcid.org/0000-0002-2240-8803
Google Scholar

Recibido: mayo 29 de 2018

Aprobado: julio 22 de 2019

Palabras clave:
arte, interactividad, mediación
tecnológica, Clemencia
Echeverri



Revista KEPES Año 17 No. 21 enero-junio 2020, págs. 225-253 ISSN: 1794-7111 (Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea)
DOI: 10.17151/kepes.2020.17.21.9



Art and technological mediation, intersections between interactivity, language and subjectivity. The *Voice* (Voz) project by Clemencia Echeverri

Abstract

The article presents reflections on how to interweave art, body and technology in action in the current physical-virtual context, taking Clemencia Echeverri's project *Voice* as a common thread. The *Voice* project is an interactive piece of art which suggests a virtual environment to be explored by a significant viewer. It is proposed as a case of disruptive immaterial art which decentralizes the perception of the eye to prioritize sound and spatiality. *Voice* is crossed by technological interfaces and symbolic interfaces that also articulate subject-art-society and present and past, museological-space prison-space at the same time. Art and technology, work of art and its audience, body and voice, words and subject are articulated. In *Voice*, the ultimate purpose of interactivity in the virtual field is made explicit: the intersubjective encounter. From these notions, the construction of technology is approached as a phenomenon that exceeds the technique and the production of artifacts to permeate, as a sociotechnical phenomenon, the subjective, social and cultural dimension.

Key words:
art, interactivity,
technological mediation,
Clemencia Echeverri

Introducción

El sujeto del pensamiento acaba de cambiar.
Michel Serrés

En este texto proponemos una reflexión acerca de los cruces posibles entre el arte interactivo y el espectador, que asume en la nueva configuración de las narrativas interactivas, un nuevo rol de sujeto interactuante. Explora el Proyecto *Voz Resonancias de la Prisión*, de Clemencia Echeverri (en adelante *Voz*) el cual plantea en su proceso de creación, producción y montaje, interfaces virtuales y simbólicas que se proponen a la audiencia como un entorno físico-virtual. En el próximo apartado explicitamos los motivos por los cuales seleccionamos *Voz* como objeto de estas reflexiones que entendemos plantean nuevos modos de articulación entre la producción de arte y las audiencias. Referimos en segundo lugar a Clemencia Echeverri como referente del arte crítico latinoamericano ideado, producido y montado por la mediación de tecnologías. Luego, se plantean cuestiones relacionadas al poder significativo del montaje de obras en un contexto físico-virtual, que en este caso vincula conceptos como museo/cárcel, exhibición/encierro, entre otras articulaciones habilitadas por *Voz* como obra de montaje *site specific*. Abordamos seguidamente el papel de la palabra en la construcción de la subjetividad y destacamos a *Voz* como obra que enfatiza la dimensión del lenguaje. Se trata después la compleja relación entre la dimensión humana y las tecnologías, problematizando conceptos tales como interactividad e interfaces. Se considera necesario distinguir las interfaces que actúan en el universo del arte de otros modelos interactivos. Por último, abordamos el problema de la presencialidad –ser y estar– en contextos físico-virtuales, en el cual observamos las narrativas del arte con mediación tecnológica en su habilitación de la intersubjetividad.

Acerca de la elección de la obra voz

Elegimos a Clemencia Echeverri (Colombia) como artista emblemática del arte crítico latinoamericano por entender que su producción visibiliza asimetrías, postergaciones y violencias implícitas en el cuerpo social de América Latina. La selección del Proyecto *Voz* como objeto de análisis, obedece a la consideración de esta pieza de arte como un caso de uso de la virtualidad para un proyecto en el cual la condición de encuentro intersubjetivo propuesto por la obra excede la lógica artefactual que suele atribuirse a las tecnologías desde perspectivas deterministas. *Voz* dispone del universo tecnológico de ingenierías de sonido, visuales, de montaje, de software e interfaces que se presentan dócilmente subsumidas en una narrativa en la que, ajena a cualquier alarde de artefactos, hace posible la concurrencia al espacio del museo de la memoria; del contraste entre presencia y ausencia; del encierro; la temporalidad, orquestando una fiesta del encuentro intersubjetivo. En el marco de la sociedad informacional, *Voz* se presenta modélica de las potencialidades de los despliegues tecnológicos para la construcción de espacios de interacción virtual con dimensión simbólica. En su diseño, producción y montaje, *Voz* integra medios y dispositivos de alta tecnología, en un encadenamiento de articulaciones que posibilitan pensar la interfaz –en general entendida como zona de comunicación que permite la vinculación de un sistema sobre otro– como un medio para el encuentro intersubjetivo, condición vertebradora del proyecto. *Voz* se presenta por su autora como “Proyecto de interactividad sonora y video espacial para lugar específico”, montado en 2006 en tres salas del primer piso del Museo Nacional de Colombia, ganador de la Beca de creación (2004-2005) otorgada por la Universidad Nacional de Colombia, en convocatoria nacional. Proponemos mediante el estudio de *Voz* visibilizar la finalidad última de los procesos interactivos que entendemos exceden la condición artefactual para bosquejar cómo la mediación tecnológica habilita encuentros intersubjetivos que subsumen, también, fenómenos subjetivos, sociales y culturales.

Acerca de la autora de voz: Clemencia Echeverri

En la producción de obra crítica de Clemencia Echeverri asistimos a la realización de “proyectos” mediados por nuevas tecnologías *high tech*, con la intervención de pantallas, video y fotografía, campos sonoros, interactividad, en obras realizadas para montaje en espacios físicos o virtuales. Entre el registro documental y la poética del arte, Echeverri asume una aproximación blanda a la tecnología dura en obras donde la espesura semántica de lo “no transparente”, sitúa al espectador lejos del “mensaje” o de la procura de “un” sentido. Rosamaría Ravera (1988) refiere así a esta condición del arte:

[...] el sentido no puede desprenderse de los signos punto por punto, en correspondencia de término a término. Se organiza a partir de la relación ente los signos, oblicuamente, creciendo como los vericuetos de un inmenso paño labrado al revés, mientras revolotea entre las palabras surgiendo del movimiento total de éstas, en y desde el silencio. (1988, p. 34)

Echeverri encuentra en la apertura tecnológica al campo del arte, la posibilidad de construir relatos que dan voz e imagen –entre metáfora, aliteración y metonimia– a carencias, asimetrías y violencias percibidas en la sociedad colombiana. Su obra nos remite a Susan Sontag cuando a propósito de la fotografía sostiene que:

[...] son múltiples los usos para las incontables oportunidades que depara la vida moderna de mirar —con distancia, por el medio de la fotografía— el dolor de otras personas. Las fotografías de una atrocidad pueden producir reacciones opuestas. Una llamada a la paz. Un grito de venganza. O simplemente la confundida conciencia, repostada sin pausa de información fotográfica, de que suceden cosas terribles da uno de sus textos —al dolor de los demás. (Sontag, 2010, p. 10)

Singular alianza de “alta tecnología” y de carencias, el diseño sonoro vertebró gran parte del cuerpo de obra de esta artista de Colombia, como el Proyecto Voz que tratamos. Preguntada acerca de su producción, Echeverri sostiene que se trata de (2009) “instancias atravesadas por actos de creación localizados en momentos de horror y dificultad (p. 4)”, donde “las obras cruzan por

experiencias cotidianas relacionadas con estados de dislocación traumática de la cultura”. En un mundo que entendemos sumergido en la lógica del consumo, la desmesura visual y discursiva, la ausencia de transparencia que imprime a su obra propone la tensión entre lo oído, lo visto o silenciado en función de hacer visible/audible, “el dolor de los demás”.

El arte en un contexto físico-virtual: el montaje de Voz

Voz se montó como *site specific* —término que aplica a las obras ideadas para un sitio en singular para el cual son específicamente diseñadas— en este caso ideada para el actual Museo Nacional de Colombia, que ocupa el original panóptico de la ex cárcel de Cundinamarca. Proponemos al montaje interactivo *Voz* como una interfaz —modelo lógico de procesos— que vincula la memoria del lugar y las huellas, tanto físicas como simbólicas, de su función original. Prisión y museo, como entidades en principio opuestas. Prisión como lugar construido para el encierro que aísla al reo del cuerpo social. Museo como sitio que *ex-hibe*, “muestra en público”. Uno encierra, pone fuera de la vista; el otro muestra, en palabras de Clemencia Echeverri (2009) “(...) la prisión cancela de manera progresiva el vínculo con la realidad, al disminuir en cada preso su propia expresión y contacto” (p. 104). Asistimos en consecuencia a otra interfaz entre el prisionero privado de lo público y el museo como institución que conserva lo que se quiere hacer público.

Sobre un andamio de construcciones retóricas se conjuga este proyecto, con origen en las prisiones —Pentonville, Brixton, Swelside y Rye Hill en Inglaterra y El Buen Pastor, en Colombia— instituciones donde la artista interactúa con prisioneros colombianos y registra sus voces.

Como dijimos, *Voz* se instala en el Museo Nacional de Colombia. En las columnas que sostienen la bóveda del techo, se disponen parlantes accionados

por interfaces sensibles al movimiento que se activan con el paso del espectador. En cada sala se exhibe un video en el que se ve la imagen de propio espacio de la instalación proyectado sobre el muro posterior, de modo tal que la imagen de las salas se percibe en espejo. Según la artista, este efecto crea un espacio que se desdobra más allá de los muros físicos y del tiempo real. Cuando el espectador transita el espacio, se activan 16 sensores de movimiento que habilitan la emisión de fragmentos de voces femeninas y masculinas, que enuncian lo que fuera dicho y registrado técnicamente por los citados presos colombianos detenidos en las cárceles de Inglaterra y Colombia. Referimos a *Voz* como montaje de un entorno virtual al cual accede el espectador quien —en el recorrido aleatorio por el espacio de las salas— oye pares de voces emitidas por los parlantes que penden de las columnas de la arquitectura neo-barroca del museo. Si el espectador permanece quieto, la voz desaparece por la condición planteada por el diseño del sistema interactivo de interfaces ocultas en las columnas.

Una parte del montaje de *Voz* es videográfico. El espectador ve la imagen de un previo registro la misma sala en la que se encuentra y que se muestra visitada por “otros” espectadores, en este caso virtuales porque son imágenes proyectadas por la inmaterialidad de la imagen videográfica. Entendemos que hay, en la condición de espejo planteada, una referencia a la condición fotográfica desarrollada por Roland Barthes en *La cámara lúcida* (2005). Por un lado, se sitúan los espectadores físicos, capaces de activar el sistema de voces, lo cual enfatiza su necesario “estar” en la sala en el tiempo presente de su actuar y por el otro, espectadores ficcionales, que fueron grabados por las lentes quienes, con su materialidad perdida al ser registrados como videografía, pertenecen al pasado. Esta condición de temporalidad desdoblada se presenta también en el campo sonoro que trae al espacio del museo las voces registradas en las cárceles. El video se repite en *loop playback* y la secuencia, como el encierro del reo en su celda, se repite día a día sin solución de continuidad. El

video suma a la imagen de los paseantes una secuencia de imágenes fijas de los presos de la expenitenciaría en su vida cotidiana en la prisión; el detalle del registro de huellas de su presencia en el sitio y la imagen de las celdas, sus rejas y cerrojos, como testigos visuales de la vieja estructura carcelaria.

Interfaz entre pasado y presente, entre el espectador en su libre recorrido de las salas del museo y los presos en condición de encierro. El efecto de espejado actúa, entonces, como interfaz simbólica que articula presencialidad (cuerpo) y virtualidad (cuerpos-algoritmo. En la proyección se incluye la imagen de la propia artista, cuya presencia proponemos como un guiño velazqueño. A su vez, entendemos que el ingreso del reo al sistema carcelario actúa como una ablación simbólica del sujeto, aislado de lo público al asumir su reclusión. Quiasma, ablación e interfaz articulan los primeros signos que vertebran *Voz*.

La palabra y la construcción de la subjetividad

Voz asume a la palabra como mediadora de la intersubjetividad. Abordar el peso intangible de la palabra en la constitución subjetiva implica centrarnos en lo específicamente humano. La dimensión de aquel sujeto que es hablado por el otro que, inclusive, lleva un nombre propio que es absolutamente impropio ya que no le pertenece ni lo ha elegido. La palabra inviste el cuerpo meramente biológico y, también, instaura las prohibiciones que ofician de base a la cultura humana (Freud, 1984). En este sentido deberíamos dejar de lado tentadoras posturas psicológicas centradas en la biología, el determinismo ambiental o aquellas que consideran el humano como procesador de información para abordar la intersubjetividad, y, para ello, es necesario salir de lógicas con afanes de universalidad. La subjetividad y la búsqueda del significado dentro de una cultura escapan al rigor científico, coincidimos con Cassirer en que:

[...] en el contenido objetivo de la ciencia se olvidan y borran estos rasgos individuales, pues uno de los propósitos principales del pensamiento científico reside en la eliminación de todos los elementos personales y antropomórficos. Según las palabras de Bacon, la ciencia trata de concebir el mundo ex analogía universi y no ex analogía hominis. (Cassirer, 2009, p. 196)

Jerome Bruner (1995), a pesar de ser un miembro fundador de la ciencia cognitiva (movimiento que abraza la tecnología y equipara al hombre como procesador de información) termina por abandonar esta postura teórica por considerar sus aportes centrales excesivamente generalizadores y abstractos. Bruner sostiene que la ciencia cognitiva, al abordar el conocimiento en las máquinas, en los animales y los hombres, tiende a perder de vista lo específicamente humano, es decir, la creación de significado dentro de la cultura. Con ese marco y tratándose Voz de una pieza con mediación tecnológica, consideramos establecer la diferencia entre las computadoras, que necesitan categorías claras y prefijadas, libres de ambigüedad, en contraposición a los sujetos como creadores de significados. Los significados se encuentran culturalmente influidos, siendo básicamente la cultura y la existencia de sistemas simbólicos compartidos lo que habilita la creación de relaciones convencionales entre acciones, palabras y situaciones. La intersubjetividad es la capacidad única del hombre para poder comprender estados intencionales de otros sujetos y es una de las bases de la cultura. Es así como, lo que distingue al ser humano de otros organismos o de los procesadores de información es la capacidad de intersubjetividad y la sutil tarea de crear significados. Bruner destaca que son tan importantes las acciones, como lo que los sujetos dicen sobre actos propios y ajenos. En este sentido, Voz expone al espectador a la narrativa de los prisioneros desde su “estar aquí”, expresión que desarrollaremos más detalladamente al abordar las “presencialidades”.

Las voces audibles en la sala, diseñadas “por capas”, se disponen en ocho puntos de actividad sonora, urdidas por su autora de modo tal que el espectador puede transitar tres veces el espacio, sin que se repita su secuencia. Asistimos a

la ablación del cuerpo de las voces, lo que el espectador percibe (en el video) son también cuerpos de prisioneros, sin embargo, no hay registro de imagen de los presos que emitieron su voz.

- “Cuando yo dije que era colombiano [...] les dije [...] que me van a juzgar por colombiano”.
- “Y voy para un juicio donde tengo el cincuenta por ciento en contra por ser colombiano”.
- “El día que me arrestaron mataron a mi esposa en Colombia”.
- “Por eso yo he seguido robando, por eso yo estoy acá, tengo cinco hijos y ahí los estoy levantando”.
- “Y yo empecé a robar por eso. Porque yo quería tener a mi niño bien y ayudarle a mi mamá”.
- “Mi padre se fue”.
- “Lo que hizo en la vida, lo hizo por darnos un estudio”.
- “Trabajé con políticos ladrones de cuello blanco”
- “Es que estar aquí encerrado no es fácil”.
- “Yo tengo todo en Colombia, tengo mi esposa, mi hija, tenía un trabajo, tenía todo”.
- “Yo he trabajado con gente muy correcta y muy corrupta”.
- “En mi casa los pisos eran impecables debido a lo estricta que era mi mamá”.
- “Yo lo odiaba, lo odiaba, lo odiaba. Mi papá le pegaba mucho a mi mamá. Yo le daba gotas de Sinagan para dormirlo”.
- “En mi casa era diferente, solo era pobreza y violencia”
- “Porque si él se hubiera tomado la molestia de darnos cariño, de preguntarnos, como están, cómo les ha ido, las cosas habrían sido diferentes”
- “Mi infancia fue muy aterradora”. Fragmentos de los audios registrados y elegidos por Echeverri en el proceso de edición sonora. (2009, p. 105)

La dimensión humana de las tecnologías: creación y diseño en el despliegue de Voz

Los procesos interactivos vertebran lo vivo, subsumen la vida humana y la condición social del hombre. Presente en tanto visible o acaso imperceptibles, genes, células, órganos, sistemas, interactúan entre sí y con el medio ambiente. Los humanos creamos el lenguaje y aprendimos a interactuar como sujetos, con herramientas y con máquinas, con señales y con signos. En el actual estado de la sociedad informacional, el intercambio del *dato* atraviesa nuestro modo de estar en el mundo y se incorpora el entorno físico-virtual como un nuevo actor. La interactividad mediada por dispositivos en entornos virtuales posibilita

nuevas lógicas de las relaciones intersubjetivas. Como se dijo, los despliegues tecnológicos y sus aparatos procesadores de información necesitan para su función de categorías previamente establecidas, pautas de total transparencia lógica como, en el caso de *Voz*, del diseño de un sistema de articulación de voces diseñado por la autora y dispuesto en la sala del museo. La audiencia a la que se destina la obra, en su condición de interactuante con el complejo tecnológico, aporta el necesario significado a la arquitectura de procesos y dispositivos de alta tecnología que cooperan en aportar la opacidad necesaria a la tecnología, para que lo que podría articularse como un videojuego sostenido en el espacio físico de una sala, actúe sobre la conciencia del espectador como un disparador de sensaciones, pero también de sentimientos, lógicas, valores.

Voz, como narrativa interactiva propuesta en el campo del arte, actúa con los mismos procesos artificiales que se prevén en el orden de las tecnologías de vigilancia, o en el orden de la jugabilidad como fin último de la interacción en el videojuego. Sin embargo, la obra encuentra el modo de “oscurecer” la necesaria transparencia de los sistemas informáticos, para dar lugar a lo puramente humano: la capacidad de dar significado a sus interfaces, aportar la escucha a la palabra, comprender el desguace de los cuerpos y las voces. Nos referimos previamente a una oposición entre las máquinas que requieren de transparencia programática y el sujeto creador de significados. Sin embargo, lejos de proponer lo humano y lo tecnológico como entidades contrapuestas, asumimos la perspectiva constructivista de la tecnología y entendemos con Núñez Jover (2002), que “(...) El enfoque constructivista sugiere estudiar las trayectorias tecnocientíficas como el resultado de fuerzas e intereses en pugna y expresión de las voluntades individuales y colectivas que adoptan decisiones con arreglo a valores” (p. 463). Por otro lado, desde la lógica relacional, consideramos que la capacidad de crear máquinas, técnicas, tecnologías y sistemas sociotécnicos es un modo más de colaboración con el proceso de humanización (Latour, 2007, 2008). Oigamos en ese mismo sentido la voz de Simondon:

La cultura se ha constituido en sistema de defensa contra las técnicas, ahora bien, esa defensa se presenta como una defensa del hombre suponiendo que los objetos técnicos no contienen realidad humana. Queríamos mostrar que la cultura ignora en la realidad tecnológica una realidad humana y que, para cumplir su rol completo, la cultura debe incorporar los seres técnicos bajo la forma de conocimiento y de sentido de los valores [...] El hombre “está *entre* las máquinas que operan con él. (Simondon, 2007, p. 34. La cursiva corresponde al texto original)

En la articulación y colaboración entre lo humano y lo técnico observamos la serie de procesos que requirió *Voz* para el logro de su diseño, realización y posterior montaje. En el proceso de ideación, Echeverri proyecta la visita a prisioneros colombianos a un lado y otro del océano. Planea y realiza el guion de las entrevistas con los presos. Idea la alternancia de voces femeninas y masculinas. Analiza la historia del museo y la identifica con su pasado carcelario –condición necesaria para el planteo de su proyecto como *site specific*–, asunto que le permitirá a su vez habilitar la interfaz entre pasado y presente de las actuales salas, exceldas y panóptico de la prisión. Releva las fotografías que dan testimonio de la permanencia de los presos en el actual museo. Selecciona las imágenes que entiende refieren a la condición de encierro. Concibe la idea de duplicar en espejo, mediante una imagen videográfica, las dimensiones de la sala donde se desplegará la obra y, a la manera de un director teatral, proyecta la condición de espectadores ficcionales para que su actuación permita fingir un recorrido de la sala, de modo tal que los reales espectadores que visiten el Proyecto *Voz* perciban gente andando por las salas, espejando su propio acto de circulación y aproximación a las columnas que sostienen las bóvedas. Idea la participación de interfaces sensibles al movimiento y su sostén oculto en la arquitectura de la sala. Realiza el guiño de registrar su propio paso por lo que será el espacio de su obra como una paseante más integrada al video a proyectar. Por otro lado, asistimos al despliegue tecnológico: registro y edición sonora; registro y edición de las fotografías como testigos del pasado carcelario de Cundinamarca; realización en colaboración del diseño de las interfaces para el registro del movimiento del espectador; diseño tecnológico de las interfaces

sonoras; diseño tecnológico de los potenciales recorridos del espectador en función del diseño algorítmico de la emisión de las voces; registro y edición de la videografía presente en las salas.

Dicho esto, entendemos que *Voz* requiere de un pensar en y con la tecnología, un oficio que, como ayer el pintor frente al lienzo o el escultor frente a la materia, integra en el proceso creativo a la idea y el medio que la hace posible. Todo el cuerpo de obra de Clemencia Echeverri se asume posible desde la lógica de la colaboración mutua de lo humano con la tecnología, entendiendo como dijimos previamente, las cosas y las tecnologías integran al “hombre” como parte de su capital gnoseológico. El proyecto *Voz* es profundamente humano por cuanto se trata de una narrativa vertebrada por la cárcel, justicia e injusticia, ausencia, aislamiento, castigos y delito, aunque no sería posible sin el concurso de alta tecnología. La narrativa se hace posible por el desarrollo de ingenierías algorítmicas que son posibles como creación humana, en la sintonía de una sociedad de la información, con artistas que como Echeverri, idean, procesan y montan sus obras atravesadas por la lógica del dato. Si acaso se preguntara si el arte en esta instancia tecnológica tomó distancia de la naturaleza, en primer lugar responderíamos que la creación en sí misma, como lo es la creación de ingenierías tecnológicas es un acto de la naturaleza y diríamos luego con Tomás Sánchez-Criado (2008) que “(...) las nociones sobre naturaleza humana tienen que ver con la forma en que construimos nuestras ecologías”, a lo que agrega:

Todo indica que nos encaminamos hacia otro proyecto antropológico. La naturaleza humana, tal como ha sido concebida y analizada en los dos últimos siglos (Ingold, 1995) ha sido ampliamente criticada y se nos muestra cómo una forma histórica (transformable, quizá) ligada a diversos proyectos políticos de control poblacional. Sin embargo, un cambio de proyecto antropológico consiste en una redefinición de nuestra forma de estar instalados en el mundo, de componer nuestros mundos. (Sánchez Criado, 2004, archivo líquido sin paginado)

En el mismo sentido, Mercedes Bunz (2007) sostiene:

La técnica y el sujeto tienen cada uno, sus propiedades, pero mantienen relaciones complejas y sinuosas [...] Es justamente la “confusión” entre ser humano y máquina, su “inseparabilidad”, lo que requiere un análisis atento e insistente (...) Si se quiere desarrollar un modelo de “la capacidad de acción” de la técnica, estamos obligados a prestar atención a los proyectos que hasta ahora existieron y elaborar las relaciones entre sujeto y tecnología –su naturaleza, la forma en la que se organiza esa interfaz– deconstruyendo el orden conceptual de los sistemas teóricos. Debemos aislar tendencias que pertenecen al pasado pero que siguen teniendo por contemporáneas en el discurso actual. (pp. 68 y 69)

En el Proyecto *Voz*, entonces, técnica y sujeto mantienen una articulación que se hace presente en dos niveles: por un lado, en el proceso de ideación, producción y montaje, mientras que por el otro, para operar su recepción se requiere un espectador que “active” las tecnologías. Es así como, el artista y sus máquinas y el espectador frente al objeto de arte, actúan la condición de inseparabilidad a la que refiere Bunz. Del mismo modo que la artista requirió del objeto técnico para hacer posible una narrativa de lo individual, lo colectivo, lo social y cultural en la que el espectador queda “preso” del objeto de arte cuando, al circular por las salas asume ser parte del sistema que activa la emisión de voces. Despojado del sujeto el sistema no se acciona, pero al mismo tiempo es el sujeto el que puede darle sentido y significarlo. Sin la presencia física del sujeto y el contexto que aporta el proyectarlo para el sitio específico de una vieja cárcel, la tecnología empleada se reduce a un sistema de sensores como un software diseñado como sistema de “seguridad” que advierte acerca de un desplazamiento dado. Así el artefacto urdido para un fin instrumental asume, por la mediación de un acto creativo, la opacidad que requiere la lógica discursiva de lo sensible. El abanico de ideas y valores que pone en acto la obra asumen la articulación de lo humano con una técnica que lo hace posible.

Interfaz y lógica relacional en el proyecto Voz

Antes de reflexionar acerca de la noción de interactividad en *Voz*, referimos en general al proceso articulador de los humanos con las máquinas que la accionan. Entendemos que la condición de interactividad está profundamente entramada en los procesos de digitalización. No se puede pensar la interactividad separada de las posibilidades de intercambiar, modificar y transmitir paquetes de información. El término interactividad reviste un amplio grado de saturación y polisemia en el actual contexto físico-virtual, por lo cual, algunos autores la definen como la mera comunicación o relación de dos objetos (Wagner, 1994) mientras que otros no eluden el factor subjetivo subyacente (Rost, 2004) (Silva, 2005) (Guarnieri, 2012). Cabe destacar, como hemos dicho, que el abordaje meramente técnico de la interacción reduce ampliamente la complejidad de la *pregnancia tecnológica* en la sociedad humana. *Voz* resume un caso en el cual se hace presente la imposibilidad de la comunicación. En tal sentido remitimos a la invención del teléfono como una muestra de la reconfiguración social de las invenciones tecnológicas que se reformulan según el uso que les aporta una sociedad. Sus desarrolladores revolucionaron ampliamente el terreno de las comunicaciones, pero no analizaron correctamente la dimensión humana que subsumía esa tecnología y consideraron que su invento se utilizaría mayoritariamente para comunicaciones de larga distancia. Llamativamente, la mayoría de los usuarios no se vieron tentados de usar esta nueva invención para vencer el peso de la distancia geográfica y subjetiva y recurrieron al teléfono, en su mayoría, para realizar llamadas locales, es decir, para contactarse más asiduamente con quienes ya tenían previamente un vínculo que ameritara un diálogo. Es decir, los diseños tecnológicos son reconfigurados según la dimensión humana, si acaso el teléfono no hubiera permitido llamadas locales, su éxito habría sido menor. La legitimación y extensión de esta tecnología, es tributaria de quienes supieron enmarcarlo en su cotidianidad. La interactividad, además de contemplar diversas mediaciones

tecnológicas, tiene como fundamento último la subjetividad humana. Es en ese sentido que propusimos a la interacción como fundante de la condición biológica y social de lo vivo y a la intersubjetividad como fin último de los procesos interactivos que subsumen lo humano, que forman parte de la construcción tanto de la poética como de la técnica articuladas del Proyecto Voz, que resultan inescindibles.

Analizamos los componentes de Voz. Hay interacción entre sujeto y tecnología en los prisioneros colombianos emisores de las “voces”, con los sujetos interactuantes en el montaje, los espectadores. Entre unos y otros, se hace presente un hiato, una tensión que “me despunta”, “lastima”, “punza” –términos con los que Barthes refiere al *punctum* (2005, p. 59)–, tensión entre el cuerpo físico ausente de los prisioneros –de los que sólo se hace presente su voz– y el cuerpo físico del espectador que la masa en movimiento que activa el sistema. Tensión. Porque entre voces y escuchas hay vacío, una oquedad que hiere, que punza: el sistema no habilita un encuentro ni en imagen ni en lenguaje entre los presos y la audiencia; hay emisión de enunciados y un sujeto que escucha, mediado por una serie de interfaces tecnológicas sin hacer posible, sin embargo, la comunicación.

240

Los fines instrumentales caben en la dimensión del arte sólo en su condición de mediadores. En el caso citado, el tipo de interfaz técnica que acciona el sistema –sensores de movimiento en las columnas– es transparente (Norman y Nielsen, 2010) y su activación no presenta dificultad alguna al espectador. La opacidad está centrada en un espectador que ingresa al proyecto ignorando el funcionar técnico del sistema, la presencia sin cuerpo de las voces como interfaces entre espacios, pero también entre hombre y técnica, entre imagen y palabra. Es la transparencia (sencillez y operatividad) del medio diseñado para la activación de las voces, lo que permite al espectador su “*tempo*” receptivo, liberado a la significación del montaje según su subjetividad. El espectador/transeúnte

sólo debe transitar, ajeno a lo que sucede a su paso. En este sentido, deseamos retomar las reflexiones de Derrida quien, haciendo referencia a Lévinas (2001), expone que “el sujeto es un anfitrión que debe acoger lo infinito más allá de su capacidad de acogida, (...) eso quiere decir, que debo recibir o que recibo allí donde no puedo recibir, allí donde la venida del otro me excede” (p. 94). El entorno virtual de *Voz* es entonces opaco porque subsume la tensión que produce lo no dicho, la sinécdoque de la parte por el todo. Punza, lastima. Resuelta la obra *con* la acción del espectador, con la visión relacional del arte (Bourriaud, 2008), *Voz* reúne un núcleo de interfaces que permite proponer esta obra como un caso disruptivo en las artes visuales, aunque lo “visual” aquí es un acento que no es su núcleo ni su eje vertebrador.

Voz y su condición de entorno virtual

Hemos asumido referir al concepto de “interfaz” como un medio que habilita la conexión de dos entidades integradas para accionar un cambio. La interfaz, como agente mediador es parte de los entornos de intercambio tanto de objetos físicos como inmateriales o simbólicos. “Como término especializado del universo discursivo informático la interfaz designa un dispositivo capaz de asegurar intercambio de datos entre dos sistemas (o entre un sistema informático y una red de comunicación)” (Scolari, 2004, p. 39).

También definido, en su dimensión simbólica como “Procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari, 2008, pp. 113-114).

Reconocemos entonces en *Voz*:

- a- Interfaz entre hombre y tecnología.
- b- Interfaz entre arte, tecnología y sujeto social.

c- La interfaz resultante del objeto perseguido por la artista con la obra concluida.

d- interfaz del montaje con el espectador, también protagonista del espacio que asume las condiciones de entorno virtual.

e- interfaz entre la presencialidad de los espectadores que transitan la sala y los espectadores virtuales aprehendidos por las lentes y presentes en el video.

f- interfaz entre el dispositivo enunciador y el espectador/gerenciador y las lecturas individuales de cada uno, los posibles sentidos y significación.

g- entre el Museo Nacional de Colombia y su pasado, mediación de la arquitectura de las salas y su memoria de panóptico de la penitenciaría de Cundinamarca, interfaz de presente con pasado.

h- entre los prisioneros colombianos actuales y los que habitaron la antigua penitenciaría.

i- entre la arquitectura emplazada en Bogotá, Colombia, y las prisiones no visibles en el sitio, donde se registraron las voces que se emiten en las salas.

j- entre el espectador en movimiento y la arquitectura de la sala –las columnas– soporte de los sensores que activan el programa y los parlantes que emiten la voz.

k-entre las escuchas y el sentido.

l-entre campo sonoro, el visual, el kinestésico. La detención del espectador calla las voces.

o- entre los espectadores activos en la sala y los fantasmales del video.

p- interfaz (en este caso artefactual) entre los sensores y el dispositivo que contiene el programa.

Cuerpos, voces, geografías, presos, museo, prisión, Colombia, presente y pasado, encierro, en un ejercicio de semiosis que puede ser ilimitado, formulando un juego de tensiones resueltas a contracorriente del lenguaje visual/sonoro que entendemos se proponen como lógica visual y significativa en la pantalla contemporánea, que entendemos como parte del vértigo que

proponen al espectador los diseños interactivos industriales, que asumen otra dimensión significativa. El diseño de entornos interactivos no artísticos requiere entonces de respuestas que se esperan eficientes, operadas por un “usuario”, que entendemos lejos del espectador que asiste a *Voz* donde, no hay jugabilidad sino opacidad, veladuras del sentido. A diferencia de quien interactúa con un videojuego, en *Voz* la respuesta del espectador en el proceso de interacción requiere del retardo. Estrategias del arte que permiten desalojar automatismos propios del *usuario* y son ideadas para un espectador significativo sin cuya presencia el proyecto queda mudo.

Recepción y multiplicidad de agenciamientos

Con anterioridad de la emergencia del conceptualismo, el modelo de recepción de los objetos de arte situaba al espectador frente a la imagen cristalizada sobre la superficie matérica del cuadro, según un modelo establecido por la lógica moderna. El espectador clásico percibe y da sentido a la imagen cristalizada de una vez y para siempre en la materialidad de una pintura, pieza gráfica o dibujo. Puede verla y prestarle significación, pero no puede ni atenta a modificarla. Por otro lado, hasta la emergencia de los regímenes audiovisuales en las artes, las así llamadas “artes visuales” fueron oculo-centristas, la percepción refería a la visión, no al sonido. El caso de interacción con el espectador al que nos remite *Voz* es un caso de “hipertextualidad” que depende de los recorridos procesados por quien las actúa. A pesar del tiempo transcurrido desde la apertura del cuadro a otros modelos de recepción que propusieron la participación del espectador con condiciones hápticas, sonoras, móviles, penetrables o accionables, en general aún se asume para la recepción del objeto de arte, un régimen visual centrado en la imagen fija sobre un soporte material (Brea, 2010). Quien mira un cuadro no supone que su acción modifique el agenciamiento creado por el autor. Por otro lado y como apelación al modelo de recepción, *Voz* requiere de la espacialidad, del oído y de la escucha además de lo visual que, como

dijimos se presta solamente como acento. También observamos que en la no materialidad de *Voz* no se ofrece al espectador objeto alguno y la condición de “cosa” del objeto de arte se diluye.

En relación con los agenciamientos posibles, aquí el diseño permite la habilitación de tantos trayectos como el espectador formule, según los aleatorios recorridos que haga en el espacio de la sala, condicionado –como todo patrón de interacción electrónica– por lo programado en el sistema. El algoritmo y su condición de control asoma en el terreno del arte.

Destacamos el hecho de que no hay en *Voz* un “artefacto” con el cual se interactúa, es el propio espacio –la centenaria arquitectura del panóptico de la antigua prisión de Cundinamarca– la que acciona sin estridencias, el abanico de interfaces en su discursividad semántica. El algoritmo asume entonces una nueva discursividad sumándose al arte como una de las primarias acciones simbólicas del hombre en sociedad y como otra disruptiva huella de la existencia humana. *Voz*, a la manera de un videojuego, a la manera de dispositivo interactivo en un entorno físico-virtual asume, un “corpus artístico representacional de sociedades en mutación que asumen que la dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana y sus subjetividades” (Pérez Tort, 2016, p. 93).

244

Presencialidad: ser y estar en voz

La actual proliferación de entornos físico-virtuales habilita entonces a reflexionar sobre las interacciones interpersonales y la necesidad o ausencia de la presencia física. En *Voz*, las “presencialidades” son necesarias para que la obra “suceda”. La irrupción de tecnologías en la cotidianeidad de las personas ha dado lugar a un amplio debate sobre nuevas modalidades de “ser” y “estar”, es así como proliferaron términos tales como *cyborgs*, prótesis

magnificentes, hombres post-orgánicos, avatares, entre otros. En este sentido, variados autores plantearon que la pesadez y materialidad de los cuerpos sería vencida finalmente por la virtualidad

[...] Cabalgador de olas, viviendo en la intimidad de las mareas, el surfista californiano se clona en *net surfer*. Las rompientes del Pacífico remiten el diluvio informacional y el hipercuerpo a la hipercorteza. Sometido a la gravedad, pero jugando con los equilibrios hasta convertirse en aéreo, el cuerpo que salta o se desliza ha perdido su pesadez. Se vuelve velocidad, travesía, sobrevuelo. Ascensional, aun cuando parece caer o fluir hacia lo horizontal; he aquí el cuerpo glorioso del saltador o del surfista, su cuerpo virtual. (Lévy, 1999, p. 24)

Otros autores consideran que lo verdaderamente relevante se centra en la presencialidad subjetiva (Guarnieri, 2012), que supera de este modo la dicotomía presencial/virtual, los grados y tipos de mediatización planteados respecto de las TIC y revaloriza el vínculo subjetivo como fundamento último de la interactividad. La emergencia de modelos interactivos en el universo del arte requiere reflexionar sobre los modos de significación de la presencialidad. En ese contexto, retomamos las consideraciones sobre la diferente condición de “ser” y de “estar” (este último indicador de presencialidad y temporalidad) capaces de ser distinguidos en una sutileza idiomática del español. Roldolfo Kusch (2009) sostiene que el estar precede al ser desde un punto de vista cultural y propone que el “ser” es una experiencia relativamente nueva, ligada a Occidente, sus ciudades, mercancías y a la necesidad de individuación, de “ser reconocidos”, de “destacarse de la competencia”. En palabras del propio Kusch (2009):

La importancia del descubrimiento estriba en el hecho de que es el encuentro entre dos experiencias del hombre. Por una parte, la del ser, como dinámica cultural, cuyo origen se remonta a las ciudades medievales y que adquiere madurez hacia el siglo XVI. Por otra es la experiencia del estar, como sobrevivencia. (p. 171)

Nos hemos extendido en diferenciar esta sutileza idiomática por entender, por un lado, que *Voz* es un proyecto realizado por una artista latinoamericana. Que

trata de prisioneros a un lado y el otro del Atlántico, identificados por un delito y por su nacionalidad colombiana. Que se trata de condiciones epistémicas y sociales que atraviesan la condición latinoamericana. Asumimos, entonces, que el “estar” se encuentra vinculado a quienes tienen una condición precaria que relacionamos con los prisioneros, la ablación de sus cuerpos y su presencia reducida a la voz. En este sentido, Kusch desarrolla dos conceptos de historia, la grande y la pequeña, esta última ligada a lo estrictamente humano, europeo y ocurrido dentro de los últimos cuatro siglos. La pequeña historia es la de los que “quieren ser alguien”, cuando hacemos historia hablando de individuos no dejamos de hacer historia de élite “o sea jugamos a la soberbia de ser hombres racionales en medio de una masa que no lo es” (p. 161).

Siguiendo a Kusch, la gran historia, sin embargo, abarca el hacha de piedra, el gliptodonte, está relacionada con una simple y profunda vivencia humana que puede observarse actualmente en tribus, pero también, en las masas de nuestras grandes ciudades. “Ella comprende el episodio total de ser hombre, como especie biológica, que se debate en la tierra sin encontrar mayor significado en su quehacer diario que la simple sobrevivencia, en el plano elemental del *estar aquí*” (p. 160).

246

Como se ha mencionado, la cárcel, discursivamente sostenida como una rehabilitación y criticada por ser un mero sistema de encierro, transforma la experiencia cotidiana de los prisioneros en un mero *estar aquí*. El proyecto *Voz* enfrenta al espectador con la Historia grande; el poder significativo de la obra radica, en gran medida, por la decisión de la artista de preservar el anonimato de quienes hablan. El espectador, al recorrer la obra, es *hablado* desde la “gran historia”, aquella de los que nunca van a subir a cohetes interestelares, aquella de la masa invisible. *Voz* no se trata de grabar y reproducir frases con pulcritud técnica, no apunta a traficar palabras desde una cárcel a otra cárcel devenida museo, sino que actúa como un sofisticado dispositivo artístico que enfrenta al

espectador con el gran dolor humano. La gran historia que excede al individuo en sí mismo para transformarse en un clamor comunitario.

Cabría preguntarse cuan “interactiva” es *Voz*, ¿permite que el espectador conteste a las voces? Dijimos ya que no es así, entonces ¿en qué se diferencia de una mera selección y reproducción de voces? En este punto, cabe destacar la diferencia entre la interactividad de los objetos marcada por la usabilidad versus la interactividad como vínculo intersubjetivo mediatizado. Así como el sujeto nunca pudo ser obturado por la ciencia, el arte interactivo escapa a las lógicas de la interactividad/usabilidad. Si consideramos que el fundamento último de la interactividad es el vínculo intersubjetivo, *Voz* enfrenta al espectador con la Gran Historia que se ve reflejada en las voces de aquellos que recuerdan su infancia como un infierno.

Conclusiones

La reflexión acerca de *Voz*, como referente del arte crítico contemporáneo con mediación tecnológica, nos permite pensar la agencia que ejerce la tecnología en el conjunto de la sociedad, el arte en particular y el sujeto, destinatario último de obras y artefactos. Más allá de análisis meramente tecnocráticos (donde lo artefactual parece opacar lo humano, cuando es el hombre el creador de técnicas y artefactos), el análisis socio-tecnológico del acceso y los usos de las tecnologías visibiliza asimetrías y postergaciones, al igual que el arte. En variadas reflexiones se examinan la tecnología y la sociedad como compartimientos estancos e incluso opuestos, lo que da lugar a inevitables sesgos. Es así como, en ciertas posturas las tecnologías gozan de características tales como la neutralidad y la asepsia. Esta supuesta autosuficiencia tecnológica se complementa, de forma inevitable, con aquellos análisis de las sociedades humanas que postergan el factor tecnológico como agente económico, social y cultural. En este sentido, deseamos remarcar que las sociedades se encuentran

tecnológicamente constituidas, en la misma medida que las tecnologías son socialmente configuradas y re-configuradas por el hombre. Hemos asumido entonces la perspectiva sociotécnica que permitió constituirse en el punto de partida para interrogar variadas temáticas relacionadas al contexto físico-virtual contemporáneo, y que nos permitió entrecruzar el análisis sobre las mediaciones, la interactividad, las interfaces de los objetos, las interfaces del arte, la intersubjetividad y la presencialidad. Concluimos que las mediaciones tecnológicas pueden ser cuasi-absolutas y sencillas en aquellos objetos que poseen un mero valor de uso o intercambio. En oposición a lo anteriormente mencionado, la obra de arte resiste esta lógica meramente operacional y utilitarista. El objeto que posee sólo un valor de cambio o uso permite plenamente su digitalización, es así como, poco importa si el dinero es actualmente un billete o una transferencia bancaria, su valor de intercambio no se ve afectado por su condición física o virtual. En contraposición, el arte en general y el arte mediado por tecnologías, situado en un espacio físico, escapa a esta lógica ocupando otro lugar y campo, haciendo surgir el acontecimiento único de la obra: la creación de significados. La obra, tanto en sus aspectos físicos como virtuales, se constituye en un entramado signifiante que visibiliza la necesidad del hombre de trascender, desde la caverna hasta el código binario. El caso de *Voz* constituye una interfaz signifiante en la que asistimos a su diseño como *site specific* montada en el original panóptico de la excárcel de Cundinamarca, alidada a los medios virtuales con las que fue posible el objeto de arte, propiciando la intersubjetividad, el encuentro con el otro.

El sujeto, en el contexto físico-virtual, tampoco puede ser absolutamente mediatizado en la misma medida que su presencialidad dista de ser un mero factor físico. Su materialidad corpórea contrapone la postura de Levy sobre el *net surfer*, el cuerpo no se virtualiza, es así como, el “peso” de la subjetividad sigue gravitando el concepto de interactividad (entendida como vínculo intersubjetivo). En este sentido, como se ha dicho en el cuerpo del artículo,

las presencialidades se reconfiguran, mutan, y escapan de lógicas simplistas donde virtual supone sólo una digitalización de lo físico. El *ser* y el *estar*, como experiencia subjetiva, posee profundas raigambres culturales y sociales que no pueden ser traducidas totalmente al código binario. En las pantallas, los vestigios del *ser* se aprecian permanentemente en las pequeñas biografías cotidianas de las redes sociales, la mayoría, sin otra transcendencia que la necesidad de autoafirmación. En contraposición, *Voz* expone fragmentos de historias anónimas de aquellos cuyo *estar* implica una supervivencia cotidiana y arrastran la pesada carga de inequidades infinitas. El arte carga sutilmente al espectador con el peso de la gran historia.

Respecto de la interactividad, podemos distinguir la que contempla el factor meramente instrumental, es decir, la que comanda las acciones de los objetos, aquella de la cual no se puede ni debería esperar ningún efecto innovador y solo se destina a reproducir lo siempre igual a sí mismo. En contraposición asistimos en *Voz* a una especie de interactividad que actúa como vínculo intersubjetivo, visibiliza el factor humano como sustento de la mediatización y así concebida, deja de lado su lógica de herramienta artefactual limitada a la comunicación para reconocerse como el fin último de la articulación intersubjetiva, condición que excede los artefactos para asumir una dimensión humana, social y cultural.

Finalmente, el haber asumido un objeto de arte como el proyecto *Voz* de Clemencia Echeverri como esencia para la meditación en torno a la articulación humanos y tecnologías, nos permite asistir a la dimensión no solamente subjetiva, social y cultural de las tecnologías, sino presumir su dimensión antropológica entendiendo que lo producido por el “hombre” se incorpora a su condición gnoseológica. Un objeto como *Voz* permite concluir, también, que la problemática de la sociedad informacional no debe debatirse sólo en el campo de las tecnologías –su diseño, usabilidad, portabilidad, artefactos– sino

en el ámbito del sujeto social y cultural, entendiendo la tecnología como un dispositivo que adquiere una dimensión extendida a todos los aspectos que integran la múltiple dimensión de lo humano.

Referencias

- Barthes, R. (1968). "La muerte del autor". Traducción: C. Fernández Medrano. Recuperado de <http://lpad.liedonet.org/wp-content/uploads/2013/02/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>
- Barthes, R. (2005). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-image*. Madrid: Akal Editores.
- Bruner, J. (1995). *Actos de significado*. Barcelona: Alianza.
- Bunz, M. (2007). *La utopía de la copia. El pop como irritación*. Buenos Aires: Interzona.
- Cassirer, E. (2009). *Antropología filosófica*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Derrida, J. (2007) "Cierta posibilidad imposible de decir el acontecimiento." *Seminario Decir el acontecimiento ¿es posible?* Madrid. Arena Libros.
- Echeverri, C. et al. (2009), *Sin Respuesta- Unanswered*. Edición bilingüe. Bogotá: Dirección Nacional de Divulgación Cultural de la Universidad Nacional –DNDC- y Villegas Editores.
- Freud, S. (1984). *Tótem y Tabú en Obras Completas*. Buenos Aires: Editorial Amorrortu.

- Guarnieri, G. (2012). *El modo interactivo del Dispositivo Hipermedial Dinámico*. *Diss*, 8 (4)-2. Recuperado de <http://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/1902>
- Heredia, J.M. (2012). "Cogitamus". Reseña de Cogitamus, por Bruno Latour. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, CTS, 7 (21). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92424175011> (Acceso octubre 2017)
- Hernández Reynés, J. (2009). "Lo natural y lo artificial en Aristóteles y Francis Bacon". En *Ontology Studies*, p. 290-291. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/ontstu/15762270n9/15762270n9p289.pdf>.
- Kusch, R. (2009). *Obras Completas*: Tomo II. Rosario: Editorial Fundación Ross.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor red*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Latour, B. (2000). When Things Strike Back: a Possible Contribution of 'Science Studies' to the Social Sciences. *British Journal of Sociology*, 51 (1), 107-123. Recuperado de <https://www.nyu.edu/classes/bkg/objects/latour-strike.pdf>.
- Latour, B. (2012). *Nunca fuimos modernos. Ensayos de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Lévinas, E. (2001). Trascendencia y altura. *La realidad y su sombra*, 85-125.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/31679803_Que_es_lo_virtual_P_Levy_tr_por_Diego_Levis
- Norman, D.A. & Nielsen, J. (2010). Gestural interfaces: a step backward in usability. *Interactions*, 17.5, 46-49.
- Núñez Jover, J. (2002). *Ética, ciencia y tecnología. Sobre la función social de la tecnociencia*. ILUIL, 25, 459-484. Universidad de La Habana. Recuperado de <https://documat.unirioja.es/descarga/articulo/300397.pdf>

- Pérez Tort, S. (2016). "Arte, latencia, ubicuidad" en *Estética, medios masivos y subjetividades*. Pablo Corro y Constanza Robles. Ed. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile. Facultad de Filosofía. Instituto de Estética.
- Ravera, R. (1988). *Estética y Semiótica*. Rosario: Editorial Fundación Ross.
- Rost, A. (2004). "Pero ¿De qué hablamos cuando hablamos de interactividad?" en *Congresos ALAIC/IBERCOM 2004*, Red Nacional de Investigadores en Comunicación. Recuperado de <http://redcomunicacion.org/wp-content/uploads/2017/09/2006rorost.pdf>
- Sánchez-Criado, T. (2008). *La construcción técnica de las ecologías humanas*. Tomo I. AIBR primera edición. Madrid: Ed. Tecnogénesis, Antropólogos Latinoamericanos en Red.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las integraciones digitales*. Barcelona: Gedisa, p. 39.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Serrés, M. (2013). *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Silva, M. (2005). *Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line*. Barcelona: Gedisa.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires. Prometeo Libros.
- Sontag, S. (2010). *Ante el dolor de los demás*. Buenos Aires: Debolsillo.
- Wagner, E.D. (1994). In support of a functional definition of interaction. *American Journal of Distance Education* 8.2., 6-29.

Guarnieri, G. y Pérez, S. / Arte y mediación tecnológica, intersecciones entre interactividad, lenguaje y subjetividad. El proyecto *Voz de Clemencia Echeverri*.

SITIOS WEB

Echeverri Clemencia: (www.clemenciaecheverri.com/clem/index.php/proyectos/voz). (Acceso de septiembre 2017 a enero 2018).

Como citar: Guarnieri, G. y Pérez, S. (2020). Arte y mediación tecnológica, intersecciones entre interactividad, lenguaje y subjetividad. El proyecto *Voz de Clemencia Echeverri*. *Revista KEPES*, 17 (21), 225-253. DOI: 10.17151/kepes.2020.17.21.9