

Prácticas artísticas con nuevos medios en América Latina: fragilidad, conservación y justicia epistémica en la era digital

Sección: Artículo

Recibido: 28/02/2026

Aceptado: 26/07/2026

DOI: 10.46530/virtualis.v18i31.489

Artistic practices with new media in Latin America: fragility, conservation and epistemic justice in the digital age

Claudio Hernández Hernández

Tecnológico de Monterrey, México

ORCID: 0009-0005-8218-0854

correo: claudiohddzz@gmail.com

Resumen. Este artículo analiza la sostenibilidad y la conservación de prácticas artísticas con nuevos medios en América Latina a partir del examen comparado de dos casos: una residencia artística virtual desarrollada dentro de la plataforma *Minecraft*, realizada por la artista Ale de la Puente; el segundo caso versa sobre la obra de literatura electrónica Degenerativa, de Eugenio Tisselli. El problema de investigación se delimita de la siguiente manera: comparar cómo dos modelos de infraestructura tecnológica contrastantes — una plataforma comercial masiva y un proyecto independiente de nicho— condicionan de manera distinta la vulnerabilidad, la sostenibilidad y el acceso de largo plazo a las obras digitales. El análisis se complementa a través de la metodología ABR, en donde se aplicaron entrevistas y cuestionarios a los artistas, así como investigación documental, donde se identificaron siete retos: artístico, técnico, institucional, legal, decolonial, ético y de preservación. Adicionalmente, se mencionan tres proyectos digitales latinoamericanos en donde se proponen distintas estrategias que ayudan a plantear modelos alternativos de

Abstract. This article analyzes the sustainability and conservation of new media art practices in Latin America through a comparative examination of two cases: a virtual artist residency developed within the *Minecraft* platform by artist Ale de la Puente; and the electronic literature work Degenerativa by Eugenio Tisselli.

The research problem is defined as follows: to compare how two contrasting technological infrastructure models—a massive commercial platform and a niche independent project—differently condition the vulnerability, sustainability, and long-term access to digital works. The analysis is complemented by the ABR methodology, which involved interviews and questionnaires with the artists, as well as documentary research, identifying seven challenges: artistic, technical, institutional, legal, decolonial, ethical, and preservation. Additionally, three Latin American digital projects are mentioned, proposing different strategies that help to establish alternative, culturally situated preservation models. The results show that no model is inherently superior: massive platforms offer short-term commercial stability in exchange for

preservación culturalmente situados. Los resultados muestran que ningún modelo resulta superior en abstracto: las plataformas masivas ofrecen estabilidad comercial de corto plazo a cambio de control corporativo, mientras que los proyectos independientes ofrecen autonomía tecnológica a cambio de una sostenibilidad que recae, de forma insostenible, sobre individuos. A partir de estos hallazgos se discuten sus implicaciones legales, éticas y de política pública, y se identifican lineamientos para el desarrollo de infraestructuras de preservación que integren autonomía tecnológica con soporte institucional y/o de comunidades sostenidas.

Palabras clave: arte de nuevos medios, conservación digital, Humanidades Digitales, epistemología digital, América Latina, estudio de caso comparado.

corporate control, while independent projects offer technological autonomy in exchange for a sustainability that unsustainably relies on individuals.

Based on these findings, the legal, ethical, and public policy implications are discussed, and guidelines are identified for developing preservation infrastructures that integrate technological autonomy with institutional and/or community support.

Keywords: new media art, digital preservation, digital humanities, digital epistemology, Latin America, comparative case study.

Introducción y planteamiento del problema

La preservación de prácticas artísticas con nuevos medios plantea un problema que trasciende lo técnico: cuando una obra de arte digital latinoamericana deja de ser accesible por falta de infraestructura, o cuando los saberes incorporados en su producción se pierden por obsolescencia tecnológica, se produce lo que Fricker (2007) denomina violencia epistémica —la invalidación o marginalización de formas de conocimiento situadas fuera de los centros hegemónicos de producción del saber. Además, Ricaurte sostiene que la tecnología no es neutral; su diseño y uso están condicionados por influencias coloniales y patriarcales. Los procesos extractivos que conllevan la digitalización y la producción tecnológica perpetúan la violencia estructural y conducen a la despolitización, la corporativización y la desterritorialización de las tecnologías (Ricaurte, 2019, 2023b, 2023a). La autora propone un enfoque decolonial y feminista para desarrollar tecnologías que sean inclusivas y respetuosas con la diversidad sociotécnica, y destaca además el papel crucial de la convivencia y la soberanía tecnológica en la transformación de la sociedad. La descolonización se entiende como el dismantelamiento de los procesos mediante los cuales una nación ejerce su dominio y control sobre el territorio, el pueblo y la cultura de otra nación (Flores et al., 2024). Aplicada por primera vez a las artes visuales

en 2005 para describir los avances teóricos y epistemológicos en las obras del Tercer Mundo, la descolonización se ha ampliado desde entonces para abordar cómo las estructuras de poder, el avance tecnológico y la representación cultural se entrecruzan en el patrimonio cultural digital.

En el ámbito de la cultura digital, esta dinámica se articula con lo que Quijano (2000) conceptualiza como colonialidad del poder: la persistencia de jerarquías epistémicas coloniales aun después del fin del colonialismo formal, expresada aquí en la imposición de estándares de preservación diseñados para presupuestos e infraestructuras del Norte Global, y no pensados en las realidades de América Latina. A ello se suma el colonialismo de datos (Couldry & Mejias, 2019), que describe cómo las plataformas corporativas se convierten en repositorios de facto de herencias culturales, acumulando valor a partir de contenidos producidos por comunidades, pero sujetos a términos de servicio que estas no controlan. Finalmente, Nicholas y Gupta (2022) abogan firmemente porque “no se recopilen nuestros datos sin nosotros”. Instan a que se reevalúe de forma crítica la suposición de que los datos son intrínsecamente éticos o culturalmente neutros a través de los principios CARE (Collective Benefit, Authority to Control, Responsibility, and Ethics principles for Indigenous Data Governance) (Global Indigenous Data Alliance, 2025). Estos principios tienen como objetivo empoderar a las comunidades indígenas, otorgándoles autoridad sobre diversos tipos de datos comunitarios, incluidos los relativos a las herencias culturales.

Las tres nociones —violencia epistémica, colonialidad del poder y colonialismo de datos— no se desarrollan aquí como fines en sí mismas, sino como el marco interpretativo mínimo necesario para formular un problema empírico concreto: en América Latina, la fragilidad estructural de las obras de arte digital se agrava por condiciones materiales específicas. Datos de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2021) documentan disparidades significativas en conectividad, velocidad de internet y costos de acceso entre países de la región y economías del Norte Global, lo que se traduce en barreras concretas para estudiantes de arte, artistas e instituciones culturales: ancho de banda limitado y costoso, dependencia de servicios de nube corporativos con modelos de precio calibrados para otros mercados, y concentración de infraestructura digital en las capitales en detrimento de ciudades intermedias y regiones periféricas. Estas condiciones no son anécdotas ilustrativas sino determinantes estructurales de qué prácticas culturales digitales resultan viables y, sobre todo, conservables.

Frente a este panorama, este texto delimita su problema de investigación a una pregunta comparativa y verificable a partir de evidencia documental: ¿qué diferencias existen, en términos de dependencia tecnológica, régimen de licenciamiento y sostenibilidad observada, entre un modelo de preservación anclado en una plataforma comercial masiva y un modelo anclado en un proyecto independiente de nicho, y qué lecciones ofrecen para el diseño de políticas de preservación digital en América Latina? Con este fin, el estudio persigue tres objetivos específicos: (1) caracterizar y comparar sistemáticamente las condiciones de vulnerabilidad y sostenibilidad de dos casos paradigmáticos de arte de nuevos medios producidos en la región; (2) identificar, mediante revisión documental, iniciativas institucionales latinoamericanas que constituyan alternativas operativas —y no solo aspiracionales— a los modelos dominantes de preservación; y (3) derivar de ambos análisis lineamientos concretos para artistas, instituciones y formuladores de política pública.

Marco conceptual

Arte de nuevos medios y la paradoja de la materialidad digital

El arte de nuevos medios comprende obras que explotan las capacidades específicas de las tecnologías digitales —interactividad, hipertextualidad, dependencia tecnológica— para explorar posibilidades estéticas y políticas (Paul, 2015). Las prácticas de arte digital en América Latina se sitúan en la intersección de lo que García Canclini describe como «culturas híbridas». Este término hace referencia a la fusión de los métodos artísticos tradicionales con la innovación digital (García Canclini, 2005). A diferencia de materialidades artísticas estables durante siglos, como el óleo o el mármol, la obra digital existe en un estado de transformación tecnológica perpetua (Shanken, 2009). Esto genera lo que Manovich (2001) llama la paradoja de la materialidad digital: la obra es simultáneamente infinitamente reproducible e inherentemente frágil. Como señala Laurenson (2006), esta fragilidad es estructural y no accidental: no puede resolverse mediante mejor almacenamiento, porque las obras digitales existen precisamente en su ejecución técnica (Depocas et al., 2003), lo que obliga a estrategias activas de migración, emulación o documentación (Laurenson & Van Saaze, 2014).

En contextos latinoamericanos, esta condición estructural se ha traducido históricamente en una relación con la tecnología mediada por el acceso desigual y la adaptación creativa (Kozak, 2012). Prácticas que en los circuitos internacionales de arte digital se leen como carencias técnicas —baja resolución, diseño para acceso intermitente, uso de hardware reciclado— constituyen, en realidad, innovaciones

metodológicas desarrolladas desde condiciones de escasez, un punto que retomamos en la discusión de los casos de estudio.

Colonialidad, violencia epistémica y colonialismo de datos: síntesis operativa

Para efectos de este artículo, las tres nociones introducidas en la sección 1 se articulan operativamente así: la violencia epistémica (Fricker, 2007) describe el mecanismo de invalidación de saberes; la colonialidad del poder (Quijano, 2000) (Ricaurte, 2019, 2023b, 2023a), describe la estructura histórica que sostiene ese mecanismo mediante jerarquías conceptuales heredadas del colonialismo; y el colonialismo de datos (Couldry & Mejias, 2019) describe su forma contemporánea específica en plataformas digitales, donde la extracción de valor cultural ocurre sin reciprocidad hacia las comunidades que lo producen. Esta síntesis permite evitar la reiteración conceptual y concentrar el análisis empírico en sus manifestaciones concretas: dependencia tecnológica de infraestructuras del Norte Global, imposición de estándares técnicos no diseñados para las condiciones regionales, y privatización de facto de la herencia cultural digital cuando esta reside en plataformas corporativas (YouTube, Instagram, TikTok) sujetas a términos de servicio unilaterales.

Metodología

Este estudio adopta un diseño cualitativo de estudio de caso comparado, con una sensibilidad afín a la Investigación Basada en las Artes (Arts-Based Research, ABR; Leavy, 2015), (Finley, 2020) en tanto reconoce las prácticas artísticas como generadoras legítimas de conocimiento y no solo como objetos de análisis. Se realizaron entrevistas y cuestionarios a los dos artistas, así como investigación documental para identificar siete retos para las prácticas artísticas con nuevos medios en América Latina: artístico, técnico, institucional, legal, decolonial, ético y de preservación. Es importante precisar el alcance metodológico efectivamente ejecutado: el estudio se basa en análisis documental y textual de fuentes primarias (entrevistas y cuestionarios), así como secundarias —búsqueda de literatura existente sobre los casos de estudio, además de buenas prácticas y lineamientos, documentación institucional, cobertura especializada y las propias obras y sus metadatos técnicos—. La selección de los dos casos de estudio —residencia artística virtual en Minecraft y la obra *Degenerativa*— responde a un criterio de contraste deliberado y no a un muestreo representativo estadísticamente: ambos casos permiten comparar un modelo de preservación anclado en una plataforma comercial masiva frente a un modelo anclado en un proyecto independiente de nicho.

Las limitaciones de este diseño son las propias de un estudio de caso cualitativo de alcance exploratorio: los hallazgos no son generalizables estadísticamente a la producción de arte de nuevos medios en la región, pero dan cuenta de los retos y problemáticas actuales.

El complejo ámbito de la conservación del arte digital puede entenderse, en ambos casos prácticos, a través de siete marcos clave e interrelacionados que, a la vez, respaldan y limitan los esfuerzos de conservación. Estos marcos —artístico, técnico, institucional, jurídico, decolonial, de conservación y ético— no funcionan como entidades separadas, sino como áreas que se solapan y que deben abordarse conjuntamente para hacer frente a la naturaleza efímera de las creaciones digitales. Véase la tabla 1.

Tabla 1

Siete retos

Retos	Rol en el ecosistema
Artístico	La intencionalidad y la autoría. Determinan todos los demás retos: las decisiones técnicas, los acuerdos legales y los marcos éticos dependen, en su totalidad, de comprender qué pretende el artista que la obra haga y sea. El ámbito principal en el que se desarrollan las entrevistas a artistas y los estudios de caso.
Técnico	Comprender cómo se traduce el lenguaje creativo del artista y cómo funciona dentro del ecosistema digital. Analizar cuestiones como la obsolescencia de los formatos, la dependencia de las plataformas, el deterioro del hardware y la fragilidad del software, es decir, aquellos puntos en los que el reto artístico se enfrenta a la realidad material. La investigación archivística suele revelar que nunca se elaboró documentación técnica o que esta se ha perdido; esta ausencia constituye en sí misma un hallazgo significativo.
Institucional	La capacidad de adquisición, la experiencia del personal, las limitaciones presupuestarias y la voluntad de la organización constituirán el contexto estructural en el que se abordarán todos los demás retos. En América Latina, este contexto viene determinado por la inestabilidad económica. Otra cuestión clave es determinar si los esfuerzos de conservación tienen su origen en la memoria institucional o en una práctica artística de auto documentación.

Legal	Propiedad intelectual, concesión de licencias, derechos morales y patrimoniales, condiciones de uso de las plataformas. Es un tema que surge constantemente en la investigación documental: en la ausencia de acuerdos firmados, en cláusulas ambiguas sobre derechos y en cesiones de propiedad no documentadas.
Decolonial	Soberanía, reapropiación cultural, consentimiento de la comunidad y la política de quién decide qué se conserva. Requiere la aplicación simultánea de estos tres métodos basados en la práctica: entrevistas para establecer relaciones con la comunidad, investigación en archivos para analizar las lógicas institucionales coloniales y la creación como investigación para evitar reproducir dichas lógicas.
Preservación	Teniendo en cuenta la vida útil del software y el hardware, así como los objetivos de conservación, las estrategias de longevidad incluyen la migración de formatos, la infraestructura de almacenamiento y el trabajo continuo de mantenimiento, donde, en la práctica, convergen todos los demás retos. Lo que realmente ocurra con estas obras dentro de cinco, diez o veinte años dependerá de las decisiones que se tomen ahora en las otras seis categorías de retos.
Ético	La conservación nunca es neutral. Cada decisión sobre qué conservar, cómo describirlo, quién puede acceder a ello y en qué infraestructura se hace es un acto político y ético. No solo plantea la pregunta: «¿Podemos conservar esto?», sino también: «¿Para quién, en qué condiciones, a qué coste y con el consentimiento de quién?».

Resultados: análisis comparado de los casos de estudio

Caso 1: SANDBOX, Residencia virtual, *Minecraft*

La obra de Ale de la Puente (1968), desarrollada en la Residencia SANDBOX, Laboratorio Arte A.C. del Tecnológico de Monterrey para la plataforma Minecraft (2020), traspone conceptos arquitectónicos y de espacio físico al mundo virtual, ejemplificando lo que Monfort (2016) denomina 'mundos dinámicos' que desafían nociones tradicionales de obra y autoría. Aplicando las dimensiones analíticas definidas en la metodología: la dependencia tecnológica es alta, pues la experiencia de navegación espacial —el núcleo estético de la obra— solo es accesible mientras exista

una licencia comercial activa de Minecraft; el régimen de código es mayormente cerrado (Java, Bukkit/Spigot, Forge, JavaScript no abiertos en su mayoría) (Fandom Games Community, 2025) lo que limita las posibilidades futuras de migración o emulación; la escala de usuarios de la plataforma es masiva, lo que otorga estabilidad comercial de corto plazo pero no garantiza accesibilidad continua, ni permanencia cultural; y el locus de la sostenibilidad se ubica fuera del control del artista o de la institución que alojó la residencia, en decisiones corporativas de Microsoft sobre el soporte de versiones específicas. El acceso y la preservación a largo plazo son, por ello, inciertos: la obra podría volverse inaccesible en meses si se discontinúa el soporte de la versión utilizada, lo que ilustra que la popularidad comercial de una plataforma no equivale a la sostenibilidad cultural de las obras que aloja. Véanse figuras 1 y 2.

Figura 1

SANDBOX Residencia Artística



Figura 2

Minecraft



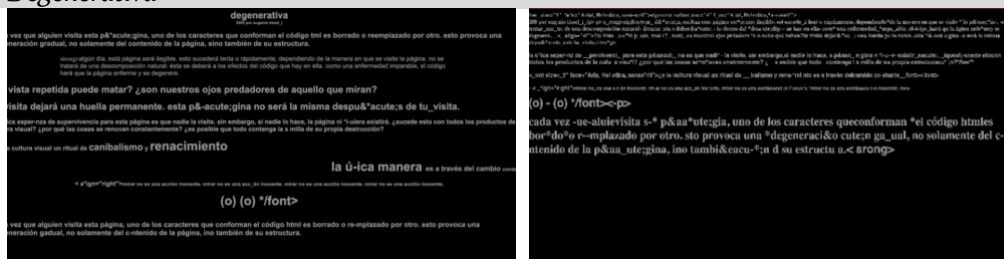
Nota: imágenes de la residencia artística virtual, Minecraft, 2024

4.2 Caso 2: literatura electrónica de código abierto y autogestión

Degenerativa, de Eugenio Tisselli (1972), activa desde 2005 en el sitio web del propio artista, explora ficción hipertextual, poesía interactiva y juegos narrativos. Aplicando las mismas dimensiones: la dependencia tecnológica es baja, al tratarse de hospedaje independiente sobre estándares web abiertos; el régimen de código es abierto, lo que preserva la posibilidad de migración y mantenimiento sin depender de decisiones corporativas; la escala de usuarios corresponde a una comunidad de nicho especializada en literatura electrónica; y el locus de la sostenibilidad se concentra íntegramente en el propio artista, quien ha financiado y mantenido dominio, servidor y actualizaciones de código durante más de veinte años. El horizonte de persistencia documentado —accesibilidad continua desde 2005— es notablemente más largo que el del Caso 1, pero depende de una pregunta que el propio artista ha planteado en sus

reflexiones públicas: cuánto tiempo podrá sostener individualmente esta infraestructura. Este hallazgo es consistente con el argumento de Puig de la Bellacasa (2017) sobre el trabajo de cuidado tecnológico invisibilizado: mantener un sitio web —renovar certificados, migrar bases de datos, adaptar código a nuevos estándares— constituye un trabajo sostenido que, en este caso, recae desproporcionadamente sobre una persona sin compensación institucional. Ver figuras 3 y 4. Finalmente, en cuanto a la equidad de género en el entorno digital, a través de los cuestionarios se obtuvo información que sostiene que el arte digital producido por mujeres y género no binario suele ser menos reconocido.

Figuras 3 y 4
Degenerativa



Nota: Screenshots de la página del artista E. Tisselli, *Degenerativa* (1 agosto 2025), Motorhueso <https://www.motorhueso.net/degenerativa/>

Síntesis comparativa

Tabla 2
Análisis y comparación de ambos casos de estudio

Categoría	Caso de estudio 1 — Video juego	Caso de estudio 2 —Literatura Electrónica
Artista	Mujer	Hombre
Año de nacimiento	1968	1972
Nacionalidad	Mexicana	Mexicana
Formato	Video juego	Literatura Electrónica
Participación	Residencia virtual	Obra Interactiva

Año de creación	2020	2005
Contexto	Pandemia Covid-19	Inicios 2000s
Genealogía	New Media Art	New Media Art
Materialidad	Born-digital / objeto digital	Born-digital / objeto digital
Software	Java, Python, Bukkit/Spigot, Forge, JavaScript	HTML
Hardware	Dispositivo personal	Computadora
Código	Cerrado	Abierto
Comunidad	Masiva global (~3 billón personas)	Pequeña (ELO, Electronic Literature Organization)
Tendencia al cambio	Alta	Alta
Duración	> Un año	20 años y continúa
Documentación	Memoria institucional	En manos del artista
Reconocimiento de la crítica	Transición de analógico a experiencias digitales	Transición de analógico→ digital, cambio al nuevo milenio
En colección pública	No	No
En colección privada	Yes	No
Expectativa de vida para el Software y Hardware	~5 años	50+ años?

Locus de la sostenibilidad	Externalizada en decisiones corporativas de Microsoft sobre continuidad de versiones y licenciamiento.	Concentrada en un individuo (el artista), responsable de financiar dominio, servidor y migraciones de código desde 2005.
Preservación	Complicado para comunidades masivas	Posible para pequeñas comunidades

La comparación permite un hallazgo central: ningún modelo resulta superior en abstracto. Las plataformas masivas ofrecen estabilidad de corto plazo a cambio de control corporativo y opacidad del código; los proyectos independientes ofrecen autonomía tecnológica a cambio de una sostenibilidad que, tal como está estructurada actualmente, resulta insostenible por depender del tiempo y los recursos de una sola persona. Esta tensión sugiere que ninguno de los dos modelos, tomado de manera aislada, constituye una solución adecuada para la preservación de la herencia cultural digital latinoamericana, y orienta la búsqueda de modelos híbridos que se documentan en la siguiente subsección.

Iniciativas institucionales identificadas mediante revisión documental

Con el fin de identificar alternativas operativas a los dos modelos anteriores, se revisó documentación pública de tres iniciativas latinoamericanas. Cartografía de Literatura electrónica latinoamericana, documenta y preserva literatura electrónica de la región mediante una metodología que acepta explícitamente la fragmentación: incorpora grabaciones de la funcionalidad de la página web, capturas de pantalla cuando las obras dejan de funcionar, testimonios cuando el código original se ha perdido, y entrevistas para reconstruir intención artística cuando las especificaciones técnicas son irre recuperables. La Rede Brasileira de Preservação Digital (Rede Cariniana), coordinada por el Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, distribuye copias de preservación entre bibliotecas, archivos y museos mediante software libre (LOCKSS) adaptado a las condiciones brasileñas, evitando así la dependencia de soluciones comerciales y aumentando la resiliencia mediante redundancia geográfica e institucional. Finalmente, plataformas comunitarias de memoria digital como el Archivo de la Memoria Trans en Argentina o el Museo de la Memoria y los Derechos

Humanos en Chile combinan estrategias de preservación simultáneas —servidores institucionales, copias en nube, distribución comunitaria mediante memorias USB y redes sociales— y trasladan la autoridad sobre qué preservar hacia las propias comunidades, en lugar de concentrarla en profesionales externos.

Estos tres casos comparten principios transversales que contrastan con las limitaciones identificadas en los Casos 1 y 2: adaptación pragmática a la imperfección en lugar de exigir estándares de completitud; distribución del riesgo mediante múltiples copias en múltiples ubicaciones; preferencia por software libre para reducir dependencias corporativas; y control comunitario o institucional —nunca individual— sobre las decisiones de preservación. Su existencia demuestra que la descolonización de la preservación digital no es un proyecto exclusivamente aspiracional, sino una práctica ya operativa en distintos contextos de la región.

Discusión

De la comparación de casos a los retos sistémicos

Los hallazgos de la sección 4 permiten identificar los retos sistémicos que trascienden los casos específicos analizados: artístico, técnico, institucional, legal, decolonial, de preservación y ético, así como sus interrelaciones. Primero, las dependencias externas —de mercado, de licencias de software, de proveedores de hosting y de servidores— no son meramente técnicas sino políticas y económicas: reflejan una concentración de infraestructura crítica en corporaciones transnacionales del Norte Global, replicando dinámicas de extractivismo de datos sin reciprocidad hacia las comunidades productoras (Couldry & Mejias, 2019) (Ricaurte, 2019, 2023b, 2023a). Segundo, la preservación digital genera costos sostenidos —hosting, renovación de dominios, actualizaciones de seguridad, personal técnico especializado— que, a diferencia de la conservación de objetos físicos, resultan impredecibles: un cambio de API o la discontinuación de un servicio puede requerir migraciones completas no presupuestadas. Tercero, la obsolescencia técnica opera en múltiples niveles simultáneos —plataformas discontinuadas, incompatibilidad de versiones, hardware que deja de fabricarse— frente a los cuales las estrategias disponibles (emulación, migración, documentación) presentan ventajas y límites parciales, ninguna suficiente por sí sola.

Implicaciones legales y éticas

Los marcos de propiedad intelectual, diseñados para obras estáticas y de autoría individual, se ajustan de manera imperfecta al arte digital interactivo. El Caso 1 ilustra esta tensión de forma directa: la plataforma pertenece a Microsoft, pero las construcciones son creación de usuarios individuales, y los términos de servicio suelen otorgar a la plataforma derechos extensivos sobre ese contenido. Como argumenta Lessig (2004), se requieren marcos legales que reconozcan formas colaborativas y derivativas de creatividad sin reducirlas automáticamente a infracciones. En el plano ético, el concepto de autenticidad performativa propuesto por Laurenson (2006) — preservar la capacidad de generar la experiencia que el artista pretendió, más que el código original— ofrece un criterio útil para decidir cuánta modificación técnica resulta aceptable en la migración o emulación de una obra, aunque exige documentación profunda de la intención artística y diálogo sostenido con los creadores, precisamente el tipo de evidencia primaria que este estudio, por las razones expuestas en la metodología, no pudo incorporar de forma sistemática.

Hacia modelos híbridos

La comparación de los Casos 1 y 2, así como los siete retos y las iniciativas institucionales de la sección 4.4 sugiere que los modelos más prometedores no son puramente corporativos ni puramente individuales, sino híbridos: combinan la autonomía tecnológica del código abierto con el respaldo financiero y organizacional de instituciones públicas o redes distribuidas. Esto es coherente con la noción de conocimiento situado (Haraway, 1988): los métodos de preservación desarrollados desde condiciones de abundancia tecnológica no se transfieren automáticamente a contextos de escasez, y las adaptaciones desarrolladas en estos últimos —bajo ancho de banda, hardware reciclado, documentación oral— constituyen innovaciones legítimas y no meros compromisos técnicos, aunque rara vez se documentan o circulan en los circuitos académicos internacionales.

Conclusiones

Respuesta a las preguntas de investigación

En relación con la primera pregunta de investigación, el análisis comparado muestra que la dependencia tecnológica y el régimen de licencia y código son los factores que más determinan la vulnerabilidad de una obra digital: los casos con código cerrado y control corporativo (Caso 1) enfrentan riesgos de discontinuación fuera del control del artista, mientras que los casos con código abierto (Caso 2) trasladan ese riesgo hacia la

capacidad sostenida de un individuo. En relación con la segunda pregunta, la comparación sistemática muestra que ningún modelo —masivo o de nicho— resulta superior en abstracto: cada uno intercambia un tipo de estabilidad por otro tipo de vulnerabilidad. En relación con la tercera pregunta, la revisión documental de ALEL, Rede Cariniana y los archivos comunitarios de memoria digital identifica alternativas operativas —no solo aspiracionales— que combinan autonomía tecnológica, redundancia distribuida y control comunitario, y que podrían orientar el diseño de políticas de preservación digital en la región. Estos hallazgos se complementan con la identificación de los siete retos presentes en las obras digitales: artístico, técnico, institucional, legal, decolonial, preservación y ético. Estos marcos no funcionan como entidades separadas, sino como áreas que se solapan y que deben abordarse conjuntamente para hacer frente a la naturaleza efímera de las creaciones digitales para su preservación.

Limitaciones y agenda de investigación futura

Este estudio tiene limitaciones que abren líneas de investigación futuras. La principal es metodológica, se comparan dos casos de estudio, por lo que existe el sesgo de generalizar la situación en América Latina. Un diseño de investigación futuro debería incorporar sistemáticamente obras de otros países de la región y de creadores, ampliando así el corpus empírico más allá de los dos casos y las tres iniciativas documentales analizados en este artículo.

Recomendaciones

Para artistas: considerar la sostenibilidad desde la concepción de la obra, documentar exhaustivamente intenciones y dependencias técnicas, y preferir estándares abiertos cuando sea posible. Para instituciones: desarrollar políticas explícitas de adquisición y preservación digital, asignar presupuestos específicos para mantenimiento perpetuo, y construir infraestructuras compartidas con otras instituciones en lugar de depender de soluciones individuales. Para la colaboración interdisciplinaria: integrar de manera sistemática las perspectivas de artistas, conservadores, informáticos y archivistas, y desarrollar estándares que equilibren rigor técnico con sensibilidad a las condiciones materiales específicas de cada contexto.

En conjunto, los hallazgos de este estudio sugieren que la pregunta relevante no es únicamente cómo preservar técnicamente el arte digital latinoamericano, sino quién asume el costo sostenido de esa preservación, y bajo qué condiciones. Los dos modelos

analizados en profundidad —la plataforma corporativa masiva y el proyecto independiente de nicho— trasladan ese costo, respectivamente, a decisiones ajenas al artista o a la capacidad individual de sostenerlo indefinidamente. Las iniciativas institucionales revisadas en la sección 4.4 muestran que existe una tercera vía, ya operativa en la región, que distribuye ese costo entre instituciones y comunidades.

Obras citadas

- Couldry, N., y Mejias, U. A. (2019). *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism*. Stanford University Press.
- Depocas, A., Ippolito, J., y Jones, C. (Eds.). (2003). *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Guggenheim Museum Publications and The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology.
- Fandom Games Community. (n.d.). *Minecraft Wiki*. https://Minecraft.Fandom.Com/Wiki/Minecraft_Wiki. Retrieved February 28, 2026, from https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki
- Finley, S., Messinger, T. D., y Mazur, Z. A. (2020). Arts-based research. *SAGE Research Methods Foundations*. <https://doi.org/10.4135/9781526421036889596>
- Flores, T., San Martín, F., Villaseñor Black, C. (eds.). (2024). *The Routledge Companion to Decolonizing Art History*. Routledge.
- Fricker, M. (2007). *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing*. Oxford University Press.
- García Canclini, N. (2005). *Hybrid cultures: Strategies for entering and leaving modernity*. University of Minnesota Press.
- Global Indigenous Data Alliance. (2025). *CARE Principles for Indigenous Data Governance*. CARE Principles for Indigenous Data Governance. <https://www.gida-global.org/>
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599.
- Kozak, C. (Ed.). (2012). *Tecnopoéticas argentinas: Archivo Blando de Arte y Tecnología*. Caja Negra Editora.

- Laurenson, P. (2006). Authenticity, change and loss in the conservation of time-based media installations. *Tate Papers*, 6.
- Laurenson, P., y Van Saaze, V. (2014). Collecting Performance-Based Art: New Challenges and Shifting Perspectives. En O. Grau, W. Coones, y V. Rühse (Eds.), *Museum and Archive on the Move* (pp. 28-41). De Gruyter.
- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice* (2nd ed.). Guilford Press.
- Lessig, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Penguin Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of new media*. MIT Press.
- Monfort, N. (2016). *Exploratory programming for the arts and humanities*. MIT Press.
- Nicholas, R y Gupta, N. (2022). Ethics, community, and data. *The GCI Newsletter*, 37(2).
- Puente, de la, A. [Laboratorio Arte AC] (2020a). *Programa de Residencias Artísticas Virtuales Sandbox, Agosto- Diciembre 2020*. [Video], YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=iAOdADtgEAI>
- Puente, de la, A. [Laboratorio Arte AC] (2020b). *Charla de Ale de la Puente, 5 Octubre 2020*. [Video], YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Id8Dw6ZJz2w>
- Paul, C. (2015). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.
- Puente, A. de la (2024, 13 mayo). Entrevista.
- Puig de la Bellacasa, M. (2017). *Matters of care: Speculative ethics in more than human worlds*. University of Minnesota Press.
- Ricarte, P. (2019). Data epistemologies, the coloniality of power, and resistance. *Television & New Media*, 20(4), 350–365. <https://doi.org/10.1177/1527476419831640>
- Ricarte, P. (2023a). *Decolonizing technology, toward a politics of shared responsibility*. https://www.youtube.com/watch?v=ob_531Rw5R0
- Ricarte, P. (2023b). *Descolonizar y despatriarcalizar las tecnologías*, Centro de Cultura Digital. Centro de Cultura Digital.
- Quijano, A. (2000). Coloniality of power, eurocentrism, and Latin America. *Nepantla: Views from South*, 1(3), 533-580.
- Shanken, E. A. (2009). *Art and electronic media*. Phaidon Press.
- Tisselli, E. (2005). *Degenerativa* [Literatura electrónica]. <http://motorhueso.net/degenerativa>
- Tisselli, E. (2025, 27 febrero). Entrevista.

Proyectos en línea

<https://www.cartografiadigital.cl/>

<https://cariniana.ibict.br/>

<https://archivotrans.ar/>