

# Revista Brasileira de Letras, Linguística e Artes

ISSN 3085-816X

vol. 2, n. 1, 2026

## ••• ARTIGO 5

Data de Aceite: 26/01/2026

# ARCHIVO Y MEMORIA DE LO CONVENCIONAL A LO EXPERIMENTAL EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

**Juan Francisco Benavides**

UArtes, Guayaquil, Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-3330-1171>

**Juan Francisco Benavides**

UArtes, Guayaquil, Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-3330-1171>



Todo o conteúdo desta revista está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição 4.0  
Internacional (CC BY 4.0).

**Resumen:** Los conceptos de archivo texto y memoria se han transformado profundamente debido a los cambios que se han producido tecnológicamente en el mundo contemporáneo. El desarrollo del mundo digital ha generado transformaciones que cuestionan la praxis artística en su totalidad, desde la propia práctica de la creación artística hasta el desarrollo de los marcos teóricos tradicionales. El archivo se había concebido como un depósito delimitado de información, mismo que en la actualidad y gracias a las nuevas tecnologías es capaz de generar procesos creativos y reflexivos, convirtiéndose en un dispositivo activo y según algunos teóricos: vivo. En este trabajo se busca analizar la convergencia que por mente existe entre el arte la tecnología y la filosofía, el mismo redefine al texto y la memoria como un flujo constante que se encuentra en permanente proceso de transformación y construcción, en ese sentido el archivo será una herramienta de creación. Por otro lado, se propone la comprensión de las metodologías que están sustentadas en procesos de investigación y creación, las mismas valoran la operatividad La tradicional acumulación documental. Todo esto obliga a la reflexión sobre los conflictos entre lo efímero y lo permanente, las definiciones de autoría y sus desafíos éticos y todo lo que acompaña a la reflexión sobre las tecnologías de emergentes como la IA, la *blockchain* y otros entornos inmersivos.

**Palabras clave:** archivo vivo, memoria digital, investigación-creación, arte contemporáneo, inmortalidad digital.

Archivo y memoria

De lo convencional a lo experimental en el arte contemporáneo.

## Introducción

La expansión de la cultura digital ha transformado de manera sustantiva los modos en que se producen, organizan y transmiten el conocimiento, alterando categorías que durante siglos parecieron estables, como archivo, texto y memoria. El desarrollo de la computación y de las redes de información no solo ha introducido nuevas herramientas técnicas, sino que ha modificado profundamente las condiciones culturales, simbólicas y políticas desde las cuales se construyen los relatos históricos y las prácticas artísticas contemporáneas.

En este contexto, el archivo ya no puede comprenderse únicamente como un depósito pasivo de documentos que resguardan vestigios del pasado. Su función se ha desplazado hacia modelos operativos y relaciones que permiten la activación, reinterpretación y transformación constante de los materiales que lo conforman. El acceso distribuido a bases de datos, plataformas digitales y sistemas en red habilita nuevas formas de intervención sobre la información archivada, cuestionando la idea de estabilidad, autenticidad y cierre que caracterizaba al archivo tradicional.

Este desplazamiento ha tenido consecuencias directas en las metodologías de investigación-creación, donde nociones como texto y memoria dejan de remitirse exclusivamente a objetos cerrados o a relatos fijados. El texto se amplía hacia todo aquello

que puede ser interpretado, activado o reescrito; la memoria se reconoce como una construcción social atravesada por intereses, disputas y relaciones de poder; y el archivo se redefine como un dispositivo que opera en el presente, más que como una garantía de conservación del pasado.

Desde esta perspectiva, el arte contemporáneo se configura como un espacio privilegiado para explorar las tensiones entre lo efímero y lo permanente, entre la experiencia sensible y la mediación técnica. Prácticas como el media art, los archivos vivos y las obras basadas en sistemas digitales no solo problematizan las formas de preservación y transmisión de la memoria, sino que también interrogan los límites de la autoría, la noción de originalidad y las relaciones entre inteligencia humana e inteligencia artificial.

El media art, los archivos vivos, las estrategias de inmortalidad digital como la inteligencia artificial, el metaverso y los NFT (*Token No Fungible*), y en general el uso de tecnologías digitales y virtuales, generan reflexiones que redefinen las nociones de autenticidad, originalidad y hasta unicidad. Pues en medio de la facilidad de reproducción que presenta la información digital, se busca generar archivos únicos, inscritos en *blockchain*, que pretenden ser certificados de autoría y valor para la conservación y circulación de las obras artísticas virtuales.

Esta investigación pretende redefinir las nociones de archivo en el ámbito del arte, sacándolo de la lógica de acumulación documental para entenderla como una práctica crítica y creativa. Limitación tecnológica de la era digital provoca que entre el archivo y la memoria existan intenciones que habilitan nuevas formas de interpretación, análisis, comprensión y reescritura del pasado y del presente.

Por ello el archivo puede ser abordado desde distintos ejes complementarios: la narrativa abierta que deja de pensar en verdades últimas e interroga a la historia en un diálogo deconstrutivo que pretenden desarmar los procesos estructurados de la historia para repensarlos en un diálogo con la memoria social. En segundo lugar, la hibridación digital genera dinámicas que provocan mutabilidad en cuanto a veracidad, estabilidad y permanencia de los datos. Finalmente, las metodologías de investigación creación articulando estructuras académicas para el desarrollo de procesos experimentación estética, estas reconocen las dimensiones subjetivas interpretativas y situadas que son parte del ámbito de la praxis artística.

Esta enfoque se puede concebir al archivo no solo como texto sino como una obra activa y vital que está en constante transformación interpretativa. Por otra parte, se busca reflexionar en la relación entre la materia real y el objeto digital. Para ello investigación creación colectiva resulta ser un marco flexible que permite la producción de conocimiento técnico y sensible, dejando de lado los métodos normativos y cerrados.

La posibilidad de hibridación entre los medios digitales y las prácticas tradicionales, parece ser una estrategia fundamental para la creación de nuevos lenguajes y soportes. Se puede pensar que esto contribuirá a una democratización en las prácticas artísticas, en que los talleres, los procesos creativos y los mecanismos de difusión cultural permitan a los espectadores un acceso más allá de los límites temporales y espaciales. En la actualidad el uso de la tecnología digital atraviesa a todas las disciplinas artísticas, incluso aquellas que parecían de difícil acceso, lo cual ha dado lugar a expresiones como la videodanza como el teatro virtual como la

música y la literatura generadas mediante inteligencia artificial, en la elaboración de películas sustentadas en el uso de efectos virtuales, entre otras.

Los análisis conceptuales en la actualidad tratan de comprender como este intersección computacional modifica nuestra percepción de lo material y reconfigura las prácticas artísticas, dejando de ser solamente un instrumento para convertirse en un lenguaje crítico que interroga la materialidad misma del arte como sus condiciones de existencia y conservación hasta su propio sentido.

Todo esto, se relaciona indudablemente con nuestras propias experiencias de lo vital, asistimos a un momento histórico en el cual la virtualidad a inundado el mundo. La información, las clases los libros la música las películas el dinero las relaciones personal y laborales y en general todas las actividades humanas han sido alteradas por la tecnología virtual. Tanto así, que en este momento llegamos a preguntarnos hasta dónde la inteligencia artificial, la robótica y toda la tecnología que estas llevan podría generar que nosotros mismos nos convirtamos en seres artificiales, archivando en nuestra memoria en sistemas de información.

## Transformación del archivo: del objeto al dispositivo

La progresiva pérdida de materialidad asociada al desarrollo de entornos virtuales y digitales ha generado tensiones significativas en los modos de registro, conservación y activación de la información. Por un lado, se intensifican las preocupaciones en torno a la vulnerabilidad de los datos y a la obsolescencia tecnológica; por otro, emerge una dimensión operativa del archivo que se basa

en la interacción, la actualización y la reactivación constante de los contenidos.

Estas transformaciones no solo afectan al estatuto de los objetos artísticos, sino que también abren interrogantes de orden filosófico más amplio. La pregunta por la existencia del objeto se entrelaza con la reflexión sobre la memoria misma: si los recuerdos humanos se construyen a partir de narrativas y procesos de inscripción en el cerebro, ¿en qué medida las memorias computacionales reconfiguran nuestra comprensión de lo real, lo vivido y lo recordado?

Esta investigación sobre el archivo el texto y la memoria vinculados con el arte contemporáneo se aborda desde cuatro ejes conceptuales: En primer lugar, sólo un contenedor de alguna manera define al objeto artístico en sí mismo, así el art media preserva la memoria no mediante artefactos tecnológicos con estrategias de tumbas de la educación necesarias para no perder su esencia operativa. No sólo son el registro como en el caso de otro tipo de obras conceptuales, que no requieren de materialidad, pero existen a partir de su registro y difusión.

El desarrollo de la inteligencia artificial ha generado un cuestionamiento con respecto a las nociones tradicionales de autoría y memoria, misma que ya no se fundamenta en el archivo tradicional sino en procesos algorítmicos. Así el archivo se convierte en un conjunto de datos que son procesados por la inteligencias artificiales para generar nuevos productos artísticos. Esto pone en crisis la idea de autor pues las sombras pueden ser realizadas en colaboración o como resultado un proceso de programación.

La irrupción de la informática y lo que podría llamarse la democratización por la computadora, los *mass medias* y las llamadas

redes sociales, han transformado el archivo de un espacio elitista a uno democrático y participativo, permitiendo modelos concepcionales más abiertos.

Sin embargo, existen debates que se centran en la posible pérdida de la experiencia fenoménica, las sensaciones y los sentidos que nos permiten acercarnos a la realidad de las obras, terminan siendo falsificados por la virtualidad. Yo no hay aproximación al objeto artístico material, sino a su simulación, es algo que parece ser y que finalmente solo es una apariencia que tiene una existencia efímera e intemporal.

Estos conceptos permiten que, en la actualidad, un proyecto artístico y cultural pueda transitar de ser un archivo pasivo hacia una memoria viva y digital, pero al mismo tiempo ficticia y sin aura. Este tránsito en el arte contemporáneo implica un cambio de paradigma, de la tradicional conservación del objeto a la preservación de la experiencia y el proceso, que no se sostiene en la sensación, sino en la idea.

Este proceso de transformación requiere de algunas cosas a considerarse, como por ejemplo el salto de Contenido a Operatividad, mientras el archivo material prefiere el contenido, la memoria viva de las artes mediáticas debe preservar la operación de los objetos y artefactos digitales para retener su esencia artística.

Bajo estas condiciones, el archivo no fija significados ni garantiza lecturas establecidas. Funciona, más bien, como un espacio de activación donde pasado y presente se encuentran de manera contingente. Cada acceso, cada uso y cada relectura introduce variaciones que afectan la memoria colectiva y la forma en que esta se actualiza. En este sentido, hablar de archivo vivo implica re-

conocer que la memoria no es una entidad cerrada, sino un proceso performativo a través de decisiones, silencios y disputas simbólicas.

## **Materia y código: metodologías de investigación-creación**

La experimentación contemporánea en el cruce entre arte y tecnología asume que la materia ya no puede pensarse de forma unívoca. Los soportes físicos —papel, pigmento, cerámica o cuerpo— conviven y se entrelazan con capas de código, algoritmos, interfaces y bases de datos. Esta coexistencia no da lugar a una sustitución de lo material por lo digital, sino a una reorganización de sus relaciones, en la que la obra se concibe como un sistema en funcionamiento, capaz de modificarse en el tiempo.

Desde esta lógica, la creación artística se desplaza del resultado final hacia los procesos que la sostienen. Documentar una obra ya no implica únicamente registrar su apariencia, sino describir sus modos de operación, sus dependencias técnicas y las condiciones que permiten su reactivación. La obra deja de entenderse como un objeto clausurado y pasa a configurarse como un conjunto de operaciones que pueden actualizarse, reinterpretarse o incluso fallar.

Este giro metodológico genera en la investigación-creación, una apuesta donde el taller, el laboratorio y la obra son también métodos, y donde la validación estética convive con la validación académica. En esta visión de construcción de conocimiento no existe una vía única, y aunque la ruta cualitativa permite diseñar itinerarios alternativos en los que la práctica artística genera conocimiento técnico y sensible, y en los

que el archivo y el texto se comportan como entidades vivas que interrogan la memoria colectiva, se integran también otras formas de conocimiento que no corresponden solamente a un conocimiento racionalizado, se apuesta por las múltiples formas de inteligencia para la creación .

Es por lo que hibridar medios físicos y digitales no solamente es incorporar herramientas informáticas al proceso; es convertir lo digital en un mecanismo que cuestiona la misma materialidad y su realidad, se pierden parámetros tradicionales de temporalidad y espacialidad, “todo sucede al mismo tiempo y en todas partes”. La escultura que se prolonga en realidad aumentada, la instalación que combina superficies táctiles con proyecciones, o el libro objeto que despliega capas de datos en red, son estrategias donde el objeto virtual y el proceso material interactúan. Este cruce “democratiza” la tecnología en el taller y abre la posibilidad de que la obra exista como flujo y no como registro cerrado.

La experimentación multifacética profundiza ese diálogo al asumir que la “materia” puede ser a la vez soporte físico (papel, cerámica, pigmento) y código (algoritmo, dataset, interfaz). El proceso creativo en ambos niveles permite pensar la obra como sistema operativo: una pieza que no se agota en su forma, sino que evoluciona en el tiempo, y que, por tanto, reclama metodologías orientadas a desarrollar procesos más que contenidos. En lugar de fijar la obra como algo acabado y definitivo, se documenta su operatividad, su manera de funcionar, sus dependencias técnicas y sus condiciones de uso.

La irrupción de la computación en la vida cotidiana ha transformado radicalmente la manera en que entendemos la materia-

lidad de las obras artísticas. Ya no basta con pensar en la conservación como un proceso fisicoquímico -como ocurre con la pintura tradicional-, sino que en el caso del arte digital lo esencial es asegurar que la obra pueda seguir funcionando dentro de su ecosistema operativo: software, hardware, protocolos, versiones y entornos específicos que posibilitan la experiencia misma. Preservar ya no significa únicamente resguardar un objeto, sino sostener las condiciones técnicas que permiten que la obra continúe desplegándose como experiencia viva (Falcão, Dekker & Laurenson, 2016).

Estas tensiones se ven incrementadas por la expansión de la inteligencia artificial y del luso computacional para el desarrollo creativo. Muchas de las obras actuales se generan en la colaboración entre redes neuronales modelos algorítmicos. Es así como en el mundo contemporáneo el archivo se define como un conjunto de datos que están en constante proceso de la organización, el texto es una secuencia de información procesable y la memoria, un grupo de patrones que se encuentra en constante proceso de variación. Es por esta razón que la autoría deja de pensarse como algo definible y entra en terrenos de la complejidad. (Goodfellow, 2024). Se pregunta si es posible continuar atribuyendo a los humanos la decisión de crear cuando los sistemas producen comportamientos imprevistos de forma directa e indirecta.

Comprender como una obra se convierte en la articulación entre un proceso técnica y una decisión estética requiere de entender que la documentación no puede limitarse nada más a un resultado final, los procesos de entrenamiento, iterativos y de selección desplazan la creación del objeto a la operatividad. Lo que se preserva es la posi-

bilidad de reactivación dentro de un ecosistema técnico específico (Falcão, Dekker & Laurenson, 2016).

Una memoria digital viva requerirá de una ética de documentación, es una reflexión que promueve la emulación, virtualización y reactivación, no se trata solo de acumular información, se pretende que el archivo sea un medio para construir relaciones, interpretaciones y comprensión del presente.

Es entonces que el archivo ya no fija significados, sino que se constituye en un espacio de activación. El archivo vivo por ejemplo a demostrado que la co-presencia entre pasado y presente hace de la memoria un terreno performativo, sujeto a decisiones silencios y disputas simbólicas (Carlin & Vaughan, 2016/2017). El arte digital no es tan solo un repositorio de información, es su generador de relaciones y transmisiones experiencias que exceden tan solo un proceso técnico.

Esta perspectiva propone reconocer que creación e investigación son parte de un mismo sistema. La obra artística se configura como un proceso de escritura en acto, ubicada entre lo material y lo computacional, que tiene una memoria que se constituye en capas técnicas conceptuales y participativas. Lejos de clausurar el sentido el archivo se convierte en un proceso activo que integra transformaciones, reactivaciones y relecturas permanentes.

### Trascender la memoria: arte y divergencia

Desde los discursos dominantes -tanto individuales como colectivos- se suele tratar la memoria como un mecanismo que organiza relatos, fija identidades y reordena el pasado bajo parámetros institucionales que aspiran a estructurar todo. Sin embargo,

esa aparente solidez es falsa. La memoria, lejos de funcionar como un archivo neutro o inocente, se configura como un espacio de disputas simbólicas, cargado de tensiones, selecciones y omisiones. Comprenderlo así permite reconocer que cada forma de preservar también implica un modo de ejercer poder.

Frente a esta concepción normativa, la práctica artística abre grietas y posibilidades. El arte contemporáneo —particularmente en su condición híbrida entre materia, tecnología y código— deja ver memorias que no se cristalizan, sino que se activan. No se trata de fijar significados, sino de generar otros modos de hacerlos circular: fragmentados, procesuales, incluso performativos. Las obras que emplean algoritmos, sistemas en red o entornos inmersivos no solo registran datos; los transforman, los devuelven reorganizados, los ponen nuevamente en juego.

De este modo, la memoria deja de concebirse como un cúmulo de hechos recuperados y se aproxima más a una experiencia viva. En lugar de cerrar lo ya ocurrido, habilita espacios de reflexión donde lo recordado puede alterarse, replantearse o resignificarse. A la vez, esta apertura la vuelve susceptible a manipulaciones y mediaciones que no pueden ignorarse: toda memoria en movimiento implica también vulnerabilidad.

Este desplazamiento obliga a revisar los métodos tradicionales de análisis y conservación. En vez de privilegiar el contenido cerrado, gana importancia la operación misma: cómo funciona aquello que recordamos, cómo circula, quién lo activa y en qué condiciones. El archivo, entendido así, deja de ser un inventario estático; deviene un dispositivo capaz de reordenar materiales y producir relaciones nuevas, reactivándose cada vez que alguien lo utiliza o lo relee. Esta

mirada se aproxima a lo que diversos teóricos han descrito como un archivo vivo: un entramado que se rehace con cada interacción y que depende tanto de sus condiciones técnicas como las humanas.

En consonancia, el texto -tradicionalmente visto como un producto concluido -pasa a entenderse como un proceso en continuo armado. Se vuelve un tejido que enlaza conceptos, decisiones materiales, capas digitales y registros que pueden ser retomados y alterados. Desde aquí, la práctica artística excede la fabricación de objetos y se convierte en un modo de producir memorias alternativas, capaces de interpelar los relatos hegemónicos y de ensayar modos distintos de organizar la experiencia.

El giro se vuelve más claro cuando la creación acontece en la intersección entre lo material y lo computacional. La investigacióncreación, al asumir el hacer como forma de conocimiento, articula obra, teoría y documentación en un mismo gesto. A ello se suman los enfoques actuales de preservación del *media art*, que, en lugar de salvar únicamente la apariencia de la obra, buscan mantener las condiciones que permiten su funcionamiento. La emulación o la virtualización no sustituyen al original, sino que conservan su lógica operativa.

A esta perspectiva se añade la expansión de la noción de archivo vivo hacia dimensiones colectivas. La participación de comunidades, la multiplicidad de capas documentales y la actualización constante de las piezas muestran que recordar no es solo registrar lo ocurrido; es activar, reinterpretar, volver a hacer presente lo que estaba latente. Aquí la inteligencia artificial introduce desafíos adicionales: al redistribuir la autoría y complejizar los procesos, exige que parámetros, decisiones y criterios humanos se docu-

menten con claridad para sostener una ética de atribución adecuada a sistemas híbridos.

Desde el arte contemporáneo, este tránsito —del depósito normativo a la práctica crítica— tiene resonancias profundas. El “impulso de archivo” señalado por Hal Foster cobra sentido como una práctica que reconfigura el pasado en el presente y que, más que acumular materiales, los monta, los combina y los tensiona. Del mismo modo, la cultura del software, según Manovich, transforma por entero las lógicas de producción y circulación, haciendo que la memoria digital opere como un flujo en constante reescritura.

Las metodologías desarrolladas en investigacióncreación en Iberoamérica, junto con los debates sobre conservación en instituciones como Tate y LIMA, han mostrado que el archivo puede funcionar como un espacio dinámico donde se registran decisiones técnicas, iteraciones, dependencias y modos de uso que permiten reproducir —o incluso reinventar— la experiencia estética. En ese marco, la conservación del *media art* no apunta al objeto, sino a su comportamiento: la obra es un sistema operativo, y preservarla exige mantener vivas sus condiciones de ejecución.

En conjunto, este recorrido evidencia que la memoria, entendida desde el arte, no es una acumulación de rastros, sino una práctica en movimiento. Su potencia no reside en fijar el pasado, sino en permitir que se reactive, que circule y que dialogue con el presente.

## Operatividad como criterio de preservación en media art

En el debate actual sobre arte contemporáneo, el archivo ha dejado de ocupar ese lugar rígido que durante décadas se asumió como natural. Ya no basta con imaginarlo como un depósito ordenado donde se guardan rastros del pasado. Cada vez es más evidente que funciona como un tejido en movimiento, una estructura que cambia a medida que cambian las obras y quienes se relacionan con ellas. En ese sentido, su tarea no consiste únicamente en conservar evidencias, sino en sostener los procesos, los comportamientos y las dependencias técnicas que permiten que una obra pueda desplegarse una y otra vez, en distintos contextos. Este desplazamiento conceptual—especialmente visible en el *media art*—invita a mirar menos la forma estable del objeto y más aquello que lo mantiene vivo: su modo de operar.

La expansión de las tecnologías digitales ha acelerado esta transformación. Muchas obras simplemente no pueden ser conservadas mediante métodos tradicionales porque su identidad no está anclada en un soporte fijo, sino en la forma en que funcionan. Conservar, en estos casos, no equivale a “guardar” algo, sino a cuidar el ecosistema -software, hardware, protocolos, versiones- que hace posible la experiencia. Si ese entorno se pierde, también se pierde la obra, aunque sobrevivan sus imágenes o sus documentos. Bajo esta perspectiva, preservar implica reactivar condiciones, no acumular objetos.

De aquí surge la idea de *archivo vivo*: un enfoque que entiende la memoria como un proceso en constante actualización. La

documentación deja de ser un añadido tardío y pasa a convertirse en una capa esencial del trabajo artístico. Registra decisiones, dependencias, instrucciones y modos de uso que permiten que la obra vuelva a encenderse más adelante. No se trata, por tanto, de mantener un registro estático, sino de habilitar un espacio donde pasado y presente coexisten y se reescriben mutuamente.

Esta forma de pensar obliga también a replantear la noción misma de obra. Más que un objeto acabado, aparece como un sistema operativo en continua evolución. Conservarla requiere comprender qué hace, cómo lo hace y qué necesita para hacerlo. La conservación deja de orientarse únicamente a proteger una apariencia y pasa a mediar las condiciones para su activación, aun cuando sus tecnologías se vuelvan obsoletas.

Considerar el archivo como un organismo vivo abre, además, un campo ético y político más amplio. La memoria -entendida ahora como un proceso- se vuelve sensible a las relaciones, decisiones y activaciones que la atraviesan. No fija significados, sino que los vuelve móviles. A partir de esta movilidad, el archivo permite lecturas nuevas, diálogos que antes no existían y experiencias que no se derivan simplemente de “lo conservado”, sino de su puesta en relación con el presente.

En conjunto, la articulación entre archivo vivo y operatividad transforma de raíz las prácticas de conservación y producción artística en la era digital. Permite comprender las obras como procesos sostenibles en el tiempo, atentos a su propia variación. La memoria se activa, la técnica se documenta y la experiencia vuelve a producirse sin quedar congelada. El archivo lejos de ser una vitrina pasiva se transforma en una zona de reactivación, la obra permanece viva precisa-

mente porque no está forzada a quedarse en un único estado.

Como se puede apreciar, Abramovich toma obras realizadas y las repone, lo cual resulta ser muy cercano a lo que hace un intérprete musical o actoral, que no desconoce al creador original, los problemas se complejizan cuando la expansión de la IA tensiona los marcos de autoría: investigaciones recientes proponen entenderla como autoría distribuida, donde las contribuciones de artistas, data sets, modelos y plataformas se entrelazan en sistemas complejos; el artista se transforma en traductor/curador de objetos generados (Goodfellow, 2024). No obstante, para declarar autoría en trabajos con IA es necesario que exista intención y autonomía humana para comenzar y confirmar la obra, a la vez que se reconoce la dualidad entre las producciones del sistema y las obras de arte generadas por IA (Anscomb, 2025).

Hay evidencias empíricas de que la recepción del público varía cuando se da cuenta de que una obra fue generada por un sistema automatizado: suele aumentar la apreciación estética y el sentido de competencia si la autoría es humana, lo cual denota resistencias afectivas que deben ser tenidas en cuenta en los procesos curatoriales. Simultáneamente, se han desatado debates legales, especialmente en Europa sobre los criterios y pruebas que deberían realizarse para decidir sobre la atribución de obras asistidas por inteligencia artificial (IA), tomando en cuenta quién participa, qué sistemas se emplean, los juicios subjetivos que intervienen y el control ejercido en el proceso y su ejecución, lo cual se toma en cuenta en la construcción de protocolos para la responsabilidad técnica y documentación (Fritz, 2025).

Este panorama obliga a ampliar la reflexión metodológica que atraviesa todo el

texto, si el archivo contemporáneo ya no se concibe como un depósito estático, sino como un entramado operativo y relacional, entonces las obras mediadas por IA requieren que se hagan visibles las decisiones que configuran su producción -selección y limpieza de datos, *prompts*, iteraciones y criterios curatoriales- como parte de ese archivo vivo que sostiene la memoria en acto.

Según el autor de *La autoría distribuida del arte en la era de la IA* (Goodfellow, 2024), los sistemas virtuales no solo garantizan transparencia y una atribución justa, sino que, además, se puede entender la autoría como una red distribuida. Lo cual es coherente con los cambios propuestos sobre la hibridación entre código, materia y formas contemporáneas de creación.

Desde esta perspectiva, superar la memoria hegemónica no quiere decir solamente desplazar una autoridad centralizada, sino principalmente redefinir las funciones del archivo: de acumular a operar, de poseer objetos a revivir experiencias, y de conservar la memoria a la construcción de esta con la comunidad.

## Inmortalidad digital: tensiones en los aspectos éticos, ontológicos y estéticos.

En la actualidad, pensar la inmortalidad requiere de una intersección entre disciplinas que raramente se cruzan sin conflictos: filosofía, estética, arte, ciencia y tecnología. Las cuestiones que anteriormente se enfocaban en el escepticismo contemporáneo frente a la continuidad personal o en el destino del alma, ahora se replantean en un entorno marcado por algoritmos, datos y redes. En

esta situación, prácticas como los NFT, la inteligencia artificial o los memoriales digitales no solo reavivan un antiguo anhelo de perdurar, también hacen evidente la tensión entre lo auténtico y lo simulado, y exigen replantear cómo se construyen el archivo y la memoria cuando el contenido del recuerdo se transforma en códigos.

La aspiración de “permanecer ahí” ha acompañado a la humanidad desde tiempos remotos, pero en la actualidad toma nuevas formas.

¿De qué hablamos cuando hablamos de inmortalidad en la era digital, de un problema ontológico, de una ficción cultural o de una promesa técnica? Para avanzar, conviene leer en paralelo las tradiciones filosóficas y las gramáticas recientes del mundo computacional, allí donde la extensión del ser se imagina -o se intenta- mediante dispositivos de captura, modelado y reactivación de la experiencia.

Haciendo una breve reflexión sobre el paso de los clásicos a la técnica, podemos analizar que, en la línea clásica, Platón separa la inmortalidad del alma del cuerpo; Aristóteles matiza con la noción de *nous*; la teología medieval enlaza eternidad y salvación. Con la modernidad, Descartes reafirma el dualismo, Spinoza reubica la idea de eternidad, Nietzsche rompe el esquema, y Heidegger devuelve la cuestión a la finitud como condición de autenticidad. Frente a estos hilos, el transhumanismo ensaya otra ruta: ya no se trata de trascender por la vía metafísica, sino de prolongar por la vía técnica -IA, biotecnología, digitalización de la conciencia-, desplazando el problema hacia el terreno éticopolítico y hacia la ingeniería de lo humano.

El arte siempre dialogó con la muerte, a veces para negarla, a veces para asumirla. Lo digital complejiza ese gesto. La promesa de inmutabilidad asociada a la *blockchain* -visible en casos como *Everydays*- sugiere una forma de resguardo técnico del valor y del registro, mientras que las instalaciones de Refik Anadol desplazan la memoria a paisajes de datos en transformación: allí la “permanencia” ya no depende del mármol o del bronce, sino de entornos de ejecución, versiones y mantenimiento. En paralelo, los memoriales digitales abren rituales de duelo que exceden el espacio físico y convierten el recuerdo en experiencia colaborativa.

Este mismo eje alimenta el proyecto transhumanista: identidades y cuerpos se reescriben en arquitecturas algorítmicas e inmersivas, donde la agencia se reparte entre sujetos y sistemas. El resultado es un sujeto híbrido -humanomáquina- que opera con otros ritmos, otros límites y otras responsabilidades.

Aquí esta tesis sobre humanidad aumentada y archivo como dispositivo cobra un lugar central. Lo digital no actúa como simple herramienta: es un medio que escribe y reescribe prácticas, documentos y sentidos en tiempo real. La creación, entonces, se piensa como flujo operativo -y no como mera acumulación- y encuentra validación en la investigacióncreación, donde obra, teoría y documentación se implican mutuamente. Esta clave permite juzgar las promesas de inmortalidad técnica sin ingenuidad: no basta con que algo “quede”, importa cómo queda, dónde se activa y quién custodia las condiciones de su reaparición.

## De lo virtual y extensión del yo

Para la agenda transhumanista, es decisiva la pregunta ontológica: si lo virtual es real, la extensión del yo a esos entornos no es ficción, sino otra modalidad de presencia. La tesis del realismo virtual sostiene que los objetos digitales cuentan con existencia y poder causal dentro de sus marcos, de modo que generan efectos genuinos y sostienen prácticas con valor de realidad (Chalmers, 2025). Esta lectura converge con tu planteamiento sobre la memoria mediada por software como proceso actualizable (versiones, operaciones, reescrituras), más afín a un estado vivo que a un depósito fijo (Manovich, cit.). (Chalmers, 2025; Manovich, cit.)

El paso del “cuerpo mejorado” a la encarnación digital redefine el límite: avatares, interfaces y mundos inmersivos configuran un *embodiment* distribuido donde la agencia se reparte entre capacidades humanas y sistemas computacionales. Esto no solo amplifica la expresión y la percepción; también instala nuevos modos de presencia y co-agencia con la IA en el espacio creativo y cultural (*Posthumanism & Digital Embodiment Theory*, 2025; Tüfekçi Can, 2023).

Es así como la IA no solo asiste, co-produce. De ahí que la autoría se vuelva distribuida y exija protocolos de documentación -datos, *prompts*, iteraciones, criterios curatoriales- para mantener transparencia, atribución justa y responsabilidad técnica en obras híbridas (Goodfellow, 2024; Anscomb, 2025). La evidencia empírica sugiere, además, que el público valora de forma distinta cuando percibe autoría humana, lo que demanda mediaciones curatoriales cuidadosas; al mismo tiempo, marcos jurídicos europeos han comenzado a delinear criterios

para atribución en obras con IA (intervinientes, tipo de sistema, control sobre la ejecución) (Fritz, 2025). (Goodfellow, 2024; Anscomb, 2025; Fritz, 2025)

La virtualidad consolida tu giro del archivo-objeto al archivo-operación: lo preservable es el funcionamiento -comportamientos, entornos de software/hardware, dependencias y manuales de reactivación- más que la mera apariencia. De ahí la centralidad de emulación y virtualización para sostener experiencias ante la obsolescencia técnica en media art (Falcão, Dekker, & Laurenson, 2016; Rechert, Falcão, & Ensom, 2015). Al mismo tiempo, el archivo vivo introduce participación comunitaria, co-presencia entre pasado y presente, y una memoria performativa que se reactiva en el uso (Carlin & Vaughan, 2016/2017; Sabiescu, 2023). (Falcão et al., 2016; Rechert et al., 2015; Carlin & Vaughan, 2016/2017; Sabiescu, 2023)

## Heidegger y la crítica a la ilusión de permanencia técnica

Desde la óptica heideggeriana, estas prácticas dramatizan la tensión entre autenticidad y evasión. En Ser y tiempo, la muerte es la “posibilidad posible” que estructura la existencia; asumirla abre la vía de la autenticidad. Los dispositivos de “inmortalidad digital” -NFT, IA, avatares- generan la ilusión de una presencia en registro permanente, desplazando la experiencia de la finitud por la aparente certeza técnica de continuidad, lo cual también es inauténtico (Heidegger, 1927/1962; 1954/1977).

La técnica, advierte Heidegger, no es neutral, enmarca el mundo como reserva disponible (Gestell), reduciendo el *Dasein*

a un recurso manipulable, que, convertido en un ente sin sentido, se vuelve objeto de productividad, en una existencia inauténtica. Así, la permanencia *blockchain* y la “vida” algorítmica pueden leerse como intensificación de la disponibilidad, más que como apertura de sentido (Ruin, 2013).

Democratizar la inmortalidad plantea dilemas éticos: desigualdad, sobre población, identidad, pero también es el fundamento de la necrópolítica, solo basta pensar quién decidirá quiénes “viven” y permanecen virtualmente o mueren. Por otro lado, la memoria colectiva, mediada por archivos vivos, se convierte en espacio de disputa simbólica.

En este marco, la práctica artística no solo produce obras: genera formas alternativas de recordar, que cuestionan la hegemonía y habilitan nuevas éticas de la conservación y la autoría distribuida (Anscomb, 2025; Fritz, 2025).

La inmortalidad, lejos de ser un concepto estático, se revela como un campo dinámico a debatir en múltiples espacios sociales, en donde convergen filosofía, arte y tecnología.

Las prácticas digitales contemporáneas -NFT, IA, memoriales- dramatizan la tensión entre autenticidad y evasión, pidiéndonos que reimaginemos la memoria como un proceso operativo y por tanto manipulable, y la obra como un sistema vivo, que tal cual el *Dasein*, también puede perder su autenticidad. El problema es evitar que la tecnología neutralice la experiencia de la finitud, pero dejar espacios donde el arte reingrese a una ética de límites y cuidado.

El arte contemporáneo es en parte una respuesta a un sentido de impermanencia y la naturaleza efímera de la existencia, dependiente esencialmente de la acción, la

performance, el happening, la instalación, el videoarte y el acontecimiento, aspiran a ser momentáneos. En contraste, herederos de la idea moderna de permanencia o eternidad, hay arte que está sujeto al deseo de inmortalidad basándose en las tecnologías digitales (NFT, IA, metaverso, hologramas y memoriales virtuales) que hacen posible nuevos tipos de permanencia simbólica. Se afirma que estos dispositivos expanden el campo del archivo y la memoria, al tiempo que reabren preguntas sobre autoría, autenticidad y duelo en una clave sociotécnica. El arte como respuesta a la ilusión de inmortalidad.

## **Finitud y permanencia: una tensión histórica de las prácticas artísticas.**

En el presente, los lenguajes del archivo y la memoria se desplazan desde la acumulación de registros hacia una experiencia viva que se activa, se interpreta y se reescribe (p. ej., performatividades y dispositivos digitales). En este marco, el arte interroga el deseo de inmortalidad no solo mediante la materialidad y el monumento, sino mediante protocolos técnicos que prometen persistencia y circulación de la obra en red. Esta promesa, sin embargo, abre dilemas sobre qué se conserva (contenido u operatividad) y quién autoriza esa persistencia (autoría humana, colaborativa o distribuida por sistemas de IA).

Una línea continua de creación exige que se cuestione la finitud, entre monumentos y obras de arte permanentes e instalaciones transitorias que desaparecen al final de su exhibición, se encuentra la pregunta sobre la “eternidad” como un valor estético (el énfasis en ese momento en obras que terminan su existencia como un gesto de

crítica crítica). Así, por ejemplo, Christian Boltanski, entre otros artistas, ha trabajado con la memoria y la preservación y ha levantado “monumentos contra el olvido” que crean el espacio para que el archivo se convierta en una práctica muy sensible y social, no solo un archivo (el fragmento insiste en el vínculo del arte, el archivo y la memoria como uno de colección). Por otra parte, Damien Hirst -quien ha mostrado el arte de preservar animales usando formaldehído- encarna una especie de inmortalidad artificial que difumina la conservación entre la fetichización de la vida y la preservación de esta; Marina Abramović trabaja en relación con la resistencia del cuerpo y la memoria, desplegando performances que se vuelven a escenificar o se traducen en videoarte para preservar la experiencia más allá del registro documental.

En el terreno del data art, Refik Anadol ensaya “paisajes” de información que sobreviven al tiempo como sistemas operativos, reforzando la idea de obra proceso y archivo vivo.

## Tecnologías de Permanencia -- NFT, IA, Metaverso y Ritos Digitales.

Durante una década, la cadena de bloques, la *blockchain* ha sido promocionada como una infraestructura de permanencia técnica. Casos icónicos que muestran esto -desde *Everydays*, *The First 5000 Days of Beeple* subastado por Christie's; las *tokenizaciones* de *CryptoPunks* y *Nyan Cat*, demuestran la promesa de inmutabilidad y autenticidad de la *blockchain*, y que la cultura digital puede convertirse en objetos de memoria transferibles y verificables. El arte “on-chain” también crea códigos y datos vi-

suales directamente en la *blockchain*, para el más alto nivel de resistencia a la censura y garantía de preservación.

Pero los entornos algorítmicos también han creado una imaginación de la vida misma: Refik Anadol realiza instalaciones como *Machine Hallucinations* o *Unsupervised* donde enormes bases de datos y modelos de IA crean mundos inmersivos y abiertos de experiencia continua que definen la memoria misma como un patrón operable y trasladan la propiedad a la órbita de un régimen humano-máquina.

Este modelo mueve el archivo hacia una transmisión social donde la curaduría, la comunidad y la ética de los metadatos verificables se intersectan. (Archivo Vivo, Autoría Distribuida y la Ética de la Memoria.) La expansión de la tecnología nuevamente plantea cuestiones de autoría y mediación. En las prácticas de IA, la autoría tiende a ser compartida entre artistas, conjuntos de datos, arquitecturas de modelos y plataformas, y por lo tanto la prueba de autoría depende de la intervención intencional de los humanos y la autonomía sobre el acto de iniciar, dirigir y ratificar el trabajo, registrando decisiones, parámetros y criterios de selección. Esta estructura privilegia protocolos que hacen visible la cadena técnica curatorial (*prompts*, limpieza de datos, iteraciones) como parte del archivo vivo, evitando opacidades y abrazando la agencia distribuida. En términos de recepción estética, se reconoce que el público muestra más preferencia y atribuye más ‘competencia’ cuando están convencidos de que el trabajo es humano; esta resistencia afectiva requiere mediaciones curatoriales que describan la relación humano-máquina y la ética de atribución. Mientras tanto, los marcos normativos (como Europa) prueban la atribución (intervinen-

tes, tipo de sistema, nivel de juicio subjetivo, control sobre la ejecución) a obras asistidas por IA, que pueden incorporarse en protocolos de documentación y responsabilidad.

Como resultado, el archivo y la memoria se conceptualizan como funciones, la preservación es lo que se mantiene como objeto, su forma de operación y dependencia técnica, y la condición de reactivación, que permite la conservación basada en comportamientos y entornos (el software, hardware), en lugar de solo evidencias.

El arte contemporáneo transforma el archivo en una práctica performativa y la memoria en un torrente: desde instalaciones evanescentes hasta NFTs y arte de datos, el paisaje se establece donde la “inmortalidad” deja de ser una abrogación de la muerte para convertirse en un método de presencia y reactivación. Este método -cuando se registra y media críticamente- puede generar comunidad y cuidado; cuando se fetichiza, tiene el potencial de convertir la experiencia en una presencia implacable. El desafío teórico y curatorial es nutrir la riqueza ética de la memoria y la naturaleza operativa del trabajo sin alcanzar tanta persistencia técnica que se impida la posibilidad de reflexionar sobre la finitud.

El arte digital podría alcanzar formas de inmortalidad simbólica y material, mantenerse operativo (como con una IA viva), preservado (en una *blockchain*), incluso invocado en cada giro por la memoria colectiva (memoriales interactivos), superando la existencia humana y su delicada existencia temporal.

El arte digital moderno con su búsqueda de modos de inmortalidad simbólica a través de *blockchain*, que promete una permanencia inmutable, las IA's generando

creaciones sin la mortalidad del creador y, el metaverso que ofrece presencias descorporalizadas; encarnan la tensión heideggeriana entre autenticidad y finitud, entre ser y la tecnología y la evasión del el concepto heideggeriano del *Sein-zum-Tode* (ser-hacia-la-muerte) como condición esencial de la existencia auténtica.

Este tipo de tecnología para arte busca la inmortalidad digital como una forma de huida (*Verfallen*) de nuestra condición finita, Heidegger advertía sobre cómo la tecnología (*Gestell*) puede alienarnos del ser auténtico, convirtiendo todo -incluso al arte- en un recurso más de su propio desarrollo y concepción inauténtica. (Yuste, 2020)

Las propuestas de “inmortalidad digital” en el arte contemporáneo se alinean estrechamente con las reflexiones sobre la ontología de Martin Heidegger, especialmente en lo que respecta al ser-hacia-la-muerte en *Ser y Tiempo* o la crítica de la tecnología como *Gestell* (enmarcamiento).

En este sentido, la promesa de permanencia técnica y presencia continua en estos proyectos tiende a desplazar la experiencia de la finitud, que para Heidegger es una condición de autenticidad, mientras que simultáneamente sirve como un laboratorio en el que podemos reconceptualizar el “cuidado” (*Sorge*) y la memoria, en el sentido de una clave contemporánea. (Heidegger (1927/1962); 1954/1977).

En *Ser y Tiempo*, Heidegger caracteriza la muerte como la “posibilidad más propia” del *Dasein*, una posibilidad no relacional cierta e insuperable que da forma a la existencia en relación con el horizonte temporal; su posesión por la resolución anticipatoria allana el camino hacia la autenticidad,

una solución para combatir la dispersión del “ellos” (Das Man) que hace que lo propio se desvanezca en lo común (Heidegger, 1927/1962).

La inmortalidad digital es el resultado de la tecnología, tan diversa como la nueva alta tecnología (NFTs) que, según su diseño, ayuda a mantener la “presencia” del artista o sujeto en las *blockchains* para que todo pueda cambiar, así como los avatares que pretenden hacer contacto con los vivos, transformando la presencia del artista o sujeto en un registro permanente y consumible. Esto enriquece la transmutación de la existencia en “presencia constante” en términos heideggerianos, alejándose del reconocimiento de la finitud a través del estatus técnico como continuidad (Heidegger, 1927/1962).

Surge otra inmortalidad potencial, y también funcional, la “vida continua” de una instalación de datos que evade -en lugar de confrontar- la finitud. Se han convertido en avatares, hologramas y presencia prolongada. Prácticas que permiten diálogos con los fallecidos a través de respuestas pregrabadas e inteligencia artificial, y espectáculos con avatares/hologramas de KISS, Elvis Presley o Michael Jackson, que se muestran en una especie de “resurrección virtual”, manteniendo la figura en el escenario, accesible para el encuentro.

Desde *Ser y Tiempo*, esto significa que estas prácticas de la negación de la figura niegan a la muerte su naturaleza “no relacional” e “insuperable”: la muerte “no deja de ser”: la figura ya no está en la figura, sino que se rehace como una figura presentable y conversable, lo que se convierte en un duelo tecnocratizado que impide la apropiación genuina de la finitud (Heidegger, 1927/1962). La autenticidad requiere, para Heidegger, “una relación anticipatoria con la propia

muerte que no puede ser suplantada por simulacros” (Gorner, 2007; Steeves, 1997). Las plataformas digitales de memoriales, por el contrario, permiten una participación que puede unir la memoria colectiva de manera asincrónica e interactiva, convirtiéndose en un nuevo ritual de duelo y recuerdo.

En términos heideggerianos, esto podría considerarse una capa técnica de cuidado, la memoria colectiva preserva el sentido de comunidad y pertenencia. Pero el peligro, indicado por la crítica de la tecnología, es que el archivo se convierta en un sustituto de la experiencia, la memoria se transforme en datos y el duelo se resalte como consumo de presencia (Heidegger, 1954/1977).

El arte digital contemporáneo que aspira a la inmortalidad resalta la lucha heideggeriana entre autenticidad y evasión: para garantizar una presencia constante y accesibilidad infinita del ser, también oculta la finitud y, en la era del Gestell, transforma el ser en un recurso. Pero estos dispositivos plantean preguntas fértiles sobre el cuidado, la memoria y la comunidad que, cuando se ejecutan a la luz de la finitud, también podrían reintroducir una ética de la temporalidad y el límite (Heidegger, 1927/1962; 1954/1977). Para un programa artístico filosófico, sería bueno evaluar cada propuesta de “inmortalidad digital” con dos criterios heideggerianos: ¿Abraza la apropiación de la finitud (ser-para-la-muerte) o la oculta a través de la presencia técnica?; y, ¿Funciona como un encuadre (Gestell) que reduce el mundo a disponibilidad, o crea un claro a través del cual algo se desoculta más allá del cálculo? (Heidegger, 1954/1977).

## Conclusión: hacia una ética del límite en entornos digitales

Pasar del archivo como un lugar estático a la memoria real y procesual replantea las prácticas artísticas en la era digital. Es un área de evolución y un proceso de redefinición: más allá de simplemente adoptar nuevas tecnologías, también se reconceptualiza una gama de categorías filosóficas clave: autenticidad, finitud y cuidado.

Los métodos para la formulación de investigación y preservación basados en la operatividad (emulación, virtualización, documentación de dependencias) aseguran que el espíritu mismo de las obras vistas como sistemas vivos se preserve para evitar que la obsolescencia técnica apague su aspecto estético. De manera similar, la difusión del archivo vivo y la autoría distribuida también hace que las normas y protocolos normativos y curatoriales trabajen en contra de sí mismos, requiriendo protocolos éticos para hacer visibles las decisiones, los datos y los procesos.

En la era de la promesa de inmortalidad digital, el arte contemporáneo se convierte en un laboratorio significativo: puede ocultar la finitud siendo presencia perpetua o, a su vez, puede ser espacios para la meditación sobre el límite y la temporalidad. Como tal, la convergencia del arte, la filosofía y la tecnología nunca debe entenderse simplemente en términos de fascinación técnica, sino que debe entenderse como aquello que se produce para mantener la experiencia, la participación y el significado, ya que lo hace para reconocer, cuando la memoria se activa como un flujo, que siempre es una construcción abierta y compartida. Quizás el arte contemporáneo usa

la inmortalidad digital **críticamente** - para exponer precisamente esta huida inauténtica de la muerte.

## Referencias

- AI+Info. (2025, julio 2). *AI Avatars and the New Afterlife*. <https://www.aiplusinfo.com/ai-avatars-and-the-new-afterlife/> <https://doi.org/10.24242/jclis.v3i1.96>
- Anscomb, C. (2025). *Who authors AI art? (And why does it matter?) AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02325-7>
- AppsInsight. (2025, enero 25). *10 Best NFT Examples for Inspiration in 2025*. <https://appsinsight.co/best-nft-examples/>
- Artchive. (2024, julio 18). *19 Famous Digital Artists You Should Know About – Artchive*. <https://www.artchive.com/art-mediums/digital-art/artists/>
- ArtCritic. (2024, diciembre 29). *Refik Anadol: The Illusionist of Empty Data*. <https://www.artcritic.com/en/refik-anadol-the-illusionist-of-empty-data/>
- Ballesteros Mejía, M., & BeltránLuengas, E. M. (2020). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Universidad El Bosque. <https://repositorio.unbosque.edu.co/items/8867901c-4342-496b-9d58-916a13d67d81>
- Bilansky, A. (2019). *Velvet evolution: A review of Lev Manovich's Software Takes Command*. *Digital Humanities Quarterly*, 13(1).
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.
- Carlin, D., & Vaughan, L. (Eds.). (2016). *\*Performing Digital: Multiple Perspectives on a Living Archive\**. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315599960>

- Chalmers, D. J. (2022). \*Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy\*. W. W. Norton & Company.
- Christie's. (2021, March 12). \*EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS sold for \$69,346,250 to Metakovan, founder of Metapurse\* [Press release]. Christie's Press Center.
- Falcão, P., Dekker, A., & Laurenson, P. (2016). An exploration of significance, dependency, and virtualization in the conservation of softwarebased artworks. \*Electronic Media Review\*, 4 (American Institute for Conservation).
- Foster, H. (2004). An archival impulse. \*October\*, 110, 3–22.
- Heidegger, M. (1927/1962). *Being and Time*. Blackwell.
- Heidegger, M. (1954/1977). *The Question Concerning Technology, and Other Essays*. Harper & Row.
- Kaltman, E., SchwaidLindner, W., Jonathan, D., Borman, A., Garnett, A., & Masinter, L. (2025). *An overview of emulation as a preservation method (CLIR Publication 194)*. Council on Library and Information Resources. [https://www.clir.org/wp-content/uploads/sites/6/2025/07/An\\_Overview\\_of\\_Emulation\\_as\\_a\\_Preservation\\_Method\\_CLIRpub194.pdf](https://www.clir.org/wp-content/uploads/sites/6/2025/07/An_Overview_of_Emulation_as_a_Preservation_Method_CLIRpub194.pdf)
- Kurzweil, R. (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Viking.
- LIMA. (n.d.). \*Artwork Documentation Tool\*. LIMA (Living Media Art).
- Manovich, L. (2013). \*Software Takes Command\*. Bloomsbury Academic (Open Access).
- MoMA Magazine. (2022, December 20). Refik Anadol on AI, Algorithms, and the Machine as Witness. The Museum of Modern Art. [El\_arte\_co...PLETO.docx | Word]
- Observer. (2023, October 11). MoMA acquires Refik Anadol's 'Unsupervised' [News article]. Observer. [academia.edu]
- The Museum of Modern Art (MoMA). (2022–2023). \*Refik Anadol: Unsupervised\* [Exhibition page]. The Museum of Modern Art.
- Rechert, K., Falcão, P., & Ensom, T. (2015). \*Introduction to an emulationbased preservation strategy for softwarebased artworks\*. Tate / PERICLES Project.
- Reflslund Christensen, D., & Sumiala, J. (2024). Introducing the Special Issue Digital Death: Transforming Rituals, History, and the Afterlife. *Social Sciences*, 13(7), 346. <https://doi.org/10.3390/socsci13070346> [office.com]
- Rhizome. (2016–2019). \*Net Art Anthology\*. Rhizome.
- StoryFile. (2022, August 14). \*The Telegraph: Grandmother talks to mourners at her own funeral\* [News roundup]. StoryFile.
- The Verge. (2021, March 11). Beeple sold an NFT for \$69 million [News article]. The Verge. [www.norton.com]