

Criptoarte: la obra de arte en el paradigma virtual contemporáneo

Tesina de grado

Lic. en Bellas Artes

Escuela de Bellas Artes

Facultad de Humanidades y Artes

Universidad Nacional de Rosario

Alumna: Chiara Barese

Legajo: B-4351/6

Directora: Lic. Ma. Carolina Landoni

Rosario, junio de 2023



Introducción	2
Capítulo I	5
Breve historiografía del mercado del arte	5
1 . 1 - Estructuración de un mercado del arte	6
1 . 2 - Tras la autonomía del mercado del arte	12
1 . 3 - Modalidades del mercado del arte en la era digital	15
Capítulo II	19
Criptoarte: algunas definiciones y problematizaciones	19
2 . 1 - Sobre el sistema de encriptación y sus usos	20
2 . 2 - Breve genealogía del criptoarte	24
Capítulo III	30
Replanteo del estatuto de la obra de arte en el contexto de la virtualidad	30
3 . 1 - Notas hacia una “criptoestética”	31
3 . 2 - El aura en los tiempos de la reproducción digital	36
3 . 3 - Serialización automatizada: la obra como cyborg	47
3 . 4 - Camino a la institucionalización	51
Consideraciones finales	57
Referencias	63

Introducción

Desde el inicio del siglo pasado, y particularmente desde el surgimiento de Internet, la velocidad a la que se desarrollan y aparecen nuevos avances tecnológicos ha aumentado exponencialmente. De modo casi constante asistimos a la aparición y caída de tecnologías, en un ciclo aparentemente infinito de obsolescencia programada y conquistas del espacio digital. Frente al vertiginoso transcurrir de estos sucesos, sólo el tiempo permite dilucidar cuáles de ellos trascenderán el microclima del mundo *IT*¹ y el shock de la novedad para afirmarse como parte del cotidiano. Mientras tanto, la digitalización de la vida es un hecho consumado; aceptada en principio como tan sólo una variante más de la comunicación, como lo habían sido antes la radio y la televisión, Internet se ha consagrado en la última década como posibilitadora de una realidad aumentada permanente, replicada cada vez por más dispositivos: computadoras, teléfonos inteligentes, relojes inteligentes, tabletas, televisores, e incluso electrodomésticos. Mientras lxs nacidxs antes del nuevo milenio pueden haber llegado a cuestionar su alcance o planteado una supuesta “dualidad” entre el mundo real y el mundo digital, sobreentendiendo que lo digital no forma parte del mundo de las acciones, las generaciones posteriores ya no conocen un mundo sin Internet. Lxs llamadx “nativxs digitales” nacieron y crecieron en un mundo donde las herramientas virtuales forman parte del día a día. A esta altura, imaginar un futuro de la humanidad sin digitalidad parece prácticamente imposible.

Si esta dominación del espacio social era ya inminente, la pandemia de COVID-19 no hizo más que acelerar el proceso y extenderlo además a áreas donde antes parecía prescindible o innecesario. Fue este hito en nuestra historia reciente el que

¹ Sigla de *Information technology*, “La ciencia y actividad de usar computadoras y software para almacenar y enviar información”. Cambridge Dictionary (s.f.), <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/it>

catapultó al centro de la opinión pública el tema de esta tesina: el criptoarte. Si bien esta modalidad ya existía previamente, la virtualidad obligada de la pandemia sumada a una serie de medidas regulatorias del mercado del arte, que serán desarrolladas más adelante, generaron las condiciones necesarias para que esta tecnología prendiera y se propagara rápidamente. Albergado en el ciberespacio, el criptoarte parte de un concepto sencillo: inscribir las obras de arte digitales en el sistema de encriptación *blockchain* (cuyo funcionamiento particular desarrollaremos en el segundo capítulo) para su compra, venta y transacción virtual, otorgándole a cada una de ellas un *token* o código único e intransferible. Al igual que en el caso de las criptomonedas², sus características primordiales son, por un lado, su total virtualidad, y por el otro, el respaldo de un sistema de encriptación descentralizado que garantiza tanto su seguridad como su permanencia en línea, más allá de cualquier desperfecto.

Nacido en el entorno *blockchain*, el origen del criptoarte está más marcado por la ciencia de la computación y el marco económico de las criptomonedas que por las propias motivaciones de la teoría del arte y la estética. La mayoría de los análisis elaborados al respecto se realizan desde esos enfoques, llegando a producir titulares tan polémicos y cuestionables como que “Walter Benjamin coleccionaría criptoarte”³. Con ese sesgo a cuestas, y con un anclaje en las definiciones puntuales del criptoarte y su estructura técnica, este trabajo se propone la lectura y redefinición de este fenómeno desde textos y conceptos propios del mundo del arte, deshilvanando el pedestal de la novedad digital absoluta en el que se lo ha situado para anexarlo a una historicidad artística, y específicamente al trayecto del mercado del arte desde su origen alrededor

² Unidades cambiarias virtuales independientes de los sistemas bancarios convencionales, administradas también mediante la *blockchain*.

³ Carrión, J. (11 de abril de 2021). Walter Benjamin coleccionaría criptoarte: el aura llega a internet. The New York Times.
<https://www.nytimes.com/es/2021/04/11/espanol/opinion/criptoarte-nft.html>

del s. XIX hasta hoy, preguntándose si las presuntas innovaciones y diferenciaciones respecto al mercado del arte tradicional-analógico realmente son tales.

Habiendo sorteado estas primeras definiciones, lo segundo a revisar es la cuestión del *token*, la cual pone rápidamente en jaque el concepto de aura definido hace poco menos de cien años por Walter Benjamin en su obra “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica”, a través del cual se han analizado extensamente los fenómenos del último siglo. Al fin y al cabo, el interés de asignar un código exclusivo a cada obra reside en la definición de un original, en un contexto digital donde parecía que eso había perdido enteramente su valor. Este original, a su vez, se codifica completamente en cuanto a su valor transaccional. La problemática del aura conduce a una serie de planteos: la función del mercado del arte en la producción de obras contemporáneas, cómo se define un original en una digitalidad que aboga por la producción, reproducción y copia constantes, la desmaterialización de la obra en el marco del arte contemporáneo, y en definitiva, cómo puede reelaborarse esa idea de aura concebida en un tiempo y espacio donde el alcance de las tecnologías informáticas como las conocemos hoy era imaginable solamente en las novelas de ciencia ficción.

Capítulo I

Breve historiografía del mercado del arte

1.1 - Estructuración de un mercado del arte

Remontarse al origen del mercado del arte conlleva necesariamente entender las modalidades de consumo y circulación de obras a lo largo de la historia, pero sobre todo de los cambios específicos que supuso el s. XIX y sus innovaciones en este y todos los campos. Entenderemos entonces por “mercado del arte” aquellas transacciones de compra y venta de obra que comenzaron a darse de modo externo al extendido sistema de mecenazgo, donde lxs artistas producían específicamente por encargo, trabajando frecuentemente a lo largo de sus vidas para las mismas familias nobles y espacios religiosos. El puntapié inicial para un mercado concebido en el sentido contemporáneo, aquel al que queremos llegar en el marco de esta investigación, basado en galerías, subastas y ferias, reside en la subjetivación de lxs artistas como individuos productores.

Gombrich cita como antecedente de este fenómeno el Renacimiento, momento en el cual la figura del artista cobra relevancia en sí misma, asistida por la visión humanista y su consiguiente corrimiento filosófico hacia una postura antropocéntrica. Sumado a esto, la iconoclasia aparejada a la Reforma protestante, que alejó pinturas y esculturas de las iglesias que supieron ser su principal destino⁴, reorientó la producción artística a nuevos fines. Sin embargo, estas primeras bifurcaciones, que dieron lugar a un puñado de casos particulares de compra y venta de obras, no fueron lo suficientemente profundas como para hablar de un cambio global a nivel del mercado; en esta etapa aún de antesala en la sistematización de instituciones y estructuras específicas que alberguen y den un marco a las actividades de compra y venta de arte, los tempranos *marchands* escasean y las prácticas son difusas y tienden a fundirse con aquellas correspondientes al mecenazgo. Y es aquí donde el factor fundamental de

⁴ Gombrich, E. H. (1999), *La historia del Arte*. Ediciones Diana y Conaculta, p. 475.

diferenciación de épocas es precisamente la constitución de un marco filosófico y político propicio para la emancipación del arte de sus mandatos previos, como lo fue la Ilustración.

Desde finales del s. XVII, la Ilustración trajo aparejados cambios de paradigma en todas las instancias de la vida. Puerta de entrada a la modernidad histórica, Habermas caracteriza al iluminismo como gestante de una nueva conciencia moderna, asentada en “...La confianza, inspirada en la ciencia, en un progreso infinito del conocimiento y un infinito mejoramiento social y moral.”⁵. En el contexto de esta era de profundos cambios sociales, la emergencia de la burguesía parece ser el lugar a donde todos los caminos conducen. Es el avance económico en pos de una estructura liberal y racional el que desvincula al arte de su sistema de mecenazgo, ya sea noble o religioso, para comenzar a girarse a la nueva clase consumidora. A pesar de que podríamos tomar como punto de partida el giro antropocéntrico del humanismo a la figura del artista, profundizado estéticamente con el manierismo y el barroco, cabe tener presente que si bien el surgimiento de una precoz burguesía se remonta a la primera revolución industrial del s. XVIII, en conjunto con la obsolescencia del mundo feudal, esta modificación sistemática hacia la consolidación de esta misma como una clase influyente y relativamente numerosa fue lenta y gradual. Hasta mediados y fines del s. XVIII, la sociedad europea era principalmente rural, analfabeta y vulnerable en términos económicos. Aquella burguesía dominante era un estrato aún escaso, cuyo poder y volumen se vio impulsado primordialmente por la revolución liberal implicada por la Revolución Francesa⁶.

⁵ Habermas, J. (2004). *Modernidad: un proyecto incompleto*, en N. Casullo (Ed.) El debate modernidad-posmodernidad (2ª ed.). Retórica Ediciones, p. 54.

⁶ Hobsbawm, E. (2007). *La era de la revolución. 1789 - 1848*. Paidós.

Asimismo, la secularización iluminista de la vida y los diversos campos de conocimiento impulsaron precisamente la focalización de las disciplinas que los estudiaban y profesionalizaban, incluido dentro de estos mismos el arte. La misma modernidad que propicia el avance de la burguesía, crea nuevos espacios y modalidades para el coleccionismo y la exposición. Mientras el primero comienza a cobrar relevancia en el marco de instituciones públicas y estatales, como los museos y salones, la segunda tiende sucesivamente a una democratización en el acceso al público general. Esto se debió al avance de una mirada pedagógica, no necesariamente orientada al público general, pero sí, justamente, en consonancia con la especialización técnica y teórica de los distintos participantes en el área de las artes, que dio lugar a la creación de academias, escuelas y casas de estudios diversas. En el albor de la modernidad del s. XVIII, la apertura de estos espacios en condiciones propicias para la exposición, como lo fue por ejemplo el Salón Carré de París, se constituye como uno de los elementos centrales de la ruptura con el sistema de producción artística previo, a merced de mecenas e incluso de lxs propixs artistas, únicas personas lo suficientemente capacitadas para curar las colecciones de, por ejemplo, las casas reales⁷. La exposición pública y abierta de las obras supone en sí misma la transformación del modo de vinculación de lxs espectadorxs con ellas; en una acción retroalimentativa, la Academia que genera las condiciones necesarias para el surgimiento de estos espacios ve recíprocamente como la ampliación del público, así como el ascenso social de buena parte de él, despierta un nuevo nicho de coleccionismo, así como un nuevo crisol de personajes en torno a las obras, tales como críticos, historiadores, galeristas, etc. A diferencia de épocas pasadas, entonces, la brecha entre espectadorxs y artistas se achica: lxs artistas ya no se deben a “Las exigencias más inmediatas de ciertos individuos y

⁷ Moulin, R. (2012). *El mercado del arte. Mundialización y nuevas tecnologías*. la marca editora.

grupos minoritarios”⁸, sino en parte a sus propias búsquedas personales, en extensión a los ideales románticos, y por otro lado al público heterogéneo que comienza a formar como una especie de entelequia al llamado “mercado”.

Desde luego, la apertura de los espacios y colecciones al público general no supuso en sí mismo el desplazamiento total de los individuos y grupos que antaño habían monopolizado esos espacios. De hecho, la propia Academia donde la mayoría de lxs artistas de renombre se formaban era la que, tácitamente, delineaba las formas y límites del gusto; y a su vez, este gusto academicista el que servía de referencia para curar salones y exposiciones oficiales. Es precisamente esta idea, la de espacios “oficiales”, la que permite definir por oposición el resto de los escenarios donde transcurría la vida artística. El gusto académico comienza entonces a homologarse con el de la tradición pictórica, incluso en algunas de sus tendencias románticas más recientes, en tanto temas, composición, tratamiento pictórico, exactamente en oposición a la corriente imperante de transgresión de todas estas variables, y sobre todo de la novedosa vertiente realista. El s. XIX, con su convulsión política, movimientos sociales y avances tecnológicos, fue una invitación abierta a la ruptura de los formatos en todos sus sentidos, en una escalada que irá a desembocar ni más ni menos que a las vanguardias del s. XX. Sin precipitarnos a este desenlace, valdrá recordar que gran parte de los cuerpos de obra que hoy por hoy se incluyen como parte de la historia del arte hegemónica, fueron en su tiempo expresiones igualmente celebradas como expulsadas; el surgimiento de nuevos y diversos públicos, en sumatoria a las nuevas experimentaciones del campo pictórico, permitió que artistas, que incluso formados en la Academia, se opusieran a ella y trascendieran aún por fuera de los circuitos oficiales. De esta manera, el Salón se configuró como un circuito conservador, cuyo porcentaje de

⁸ Crow, T. E. (1989). *Pintura y sociedad en el París del siglo XVIII*. Editorial Nerea, p. 13.

rechazo de artistas creció tan agigantadamente que acabó por crearse, en 1873, un Salón oficial de la anti-oficialidad, el Salón de Rechazados. Como es de esperar, este Salón respondía igualmente a un jurado, lo cual no hacía más que generar una ilusión de alternatividad. Por este motivo, en 1874 se crea una exposición paralela, gestionada por lxs propixs artistas, trascendida como la primera exposición “impresionista”, término acuñado despectivamente por los críticos contrarios a esta nueva variable estética⁹.

Si hoy en día las instituciones de compra y venta de arte pueden ser consideradas parte de las instancias oficiales de circulación, en aquel entonces más bien eran un espacio de desmarcación de los Salones oficiales, que con frecuencia rechazaban, o aceptaban a regañadientes, incluso a artistas que triunfaron comercial y póstumamente. Este rasgo puede ser encuadrado como parte del fenómeno de autonomización del arte que ya se venía dando en el ámbito de los géneros pictóricos y la técnica: el sucesivo alejamiento del arte de la tradición arrastró consigo también a las instituciones que hasta aquel entonces lo habían regulado. Más aún, la liberalización no sólo del arte sino de prácticamente todos los ámbitos de la vida, y por sobre todo el mercado, traslada sus intereses incluso a esta disciplina, hasta ese entonces aún escasamente alcanzada por el capitalismo en ascenso. Las nuevas búsquedas formales se aúnan con el renovado público, interesado cada vez más en los fenómenos de modernidad y vanguardia como definitorios de su propio estatus de clase y pertenencia a esta ola de progreso. Para esta nueva burguesía, hasta poco tiempo antes más cerca del campesinado que de la clase aristocrática, era de vital importancia la generación de una identidad moderna y progresista bajo la cual ampararse; sin más, uno de los ideales burgueses era el del desprendido *dandy*, que Baudelaire define como poseedor de

⁹ Janson, H.W, Rosenblum, R., (1992). *El arte del siglo XIX*. Akal.

“...Una quintaesencia de carácter y una inteligencia sutil de todo el mecanismo moral de este mundo...”¹⁰.

La autonomía del arte, en cuanto disciplina en sí misma, puede trasladarse análogamente a su mercado. En mayor medida, los motivos que empujaron a una lo hicieron a la par con la otra. El afloramiento de la industria, la prosperidad económica y esta sed de invencible progreso son el lecho para la emancipación del arte de sus anteriores rótulos, en favor de un constructo liberal y, a priori, independiente. No es de particular interés el surgimiento específico de cada una de las ferias, galerías y formatos que lo componen, sino más bien de la lógica común que los hila en su conjunto. A simple vista, es apreciable como estas primeras formas de transacción de arte se abrieron paso hasta el mundo contemporáneo, readaptándose a los tiempos que corren, pero sin sustanciales transformaciones, más que su absoluto asentamiento como instituciones legítimas y legitimadoras dentro del campo. Pondremos entonces el énfasis en esta característica autonomía, enunciada primeramente como un concepto un tanto desdibujado, pero a esta altura del partido ampliamente debatida y puesta en crisis por pensadores de todo el s. XX y XXI, y utilizada hoy en día, cada vez con más frecuencia, como una alfombra bajo la cual deslizar conflictos coyunturales mucho más profundos que este aparente ornamento de libertad absoluta e incuestionable.

1.2 - Tras la autonomía del mercado del arte

Reconocer la constitución de un mercado del arte, sistematizado en los términos en los que mayormente perdura hasta el día de hoy, bajo la condición de “autónomo”, supone hacer a un lado los intereses y tensiones que esta categoría reviste. Adorno y

¹⁰ Baudelaire, C. (1995). *El pintor de la vida moderna*. Colegio oficial de aparejadores y arquitectos técnicos de Murcia, p. 86.

Horkheimer renegarán de esta conceptualización ya en su *Dialéctica de la ilustración*, sosteniendo que la obra de arte está intrínseca e inexorablemente ligada a su condición de mercancía. Es un hecho claro en la historia del arte que en un estadio previo a la constitución del capitalismo moderno, la obra obedeció a dogmas religiosos y aristocráticos, desde la necesidad de producción de sentidos que educaran, disciplinaran y garantizaran el orden social; fue una herramienta en la garantía de la fe, no sólo clerical, sino de la creencia social y global necesaria para mantener en pie los estatutos del poder en cualquiera de sus formas.

El sustento de que trascendidos los órdenes tradicionales hacia una nueva sociedad liberal, burguesa y democrática produce la resignificación tanto de las obras de arte como de su mercado hacia una modalidad “autónoma” replica lo que Adorno y Horkheimer llamaron el “mito de la ilustración”, donde se enmascaran los intereses diversos implicados en el sostenimiento de la oferta y la demanda. Del mismo modo que el llamamiento liberal francés hacia la igualdad era, en la práctica, un derecho reservado a un grupo de ciudadanos relativamente exclusivo, la libertad que se asocia tácitamente a la autonomía de la obra no es más que la transformación de los intereses de uso y transacción, de los términos y condiciones para su puesta en funcionamiento mercantil. No hay tal “liberación” de aquellas finalidades previas, sino en palabras de los autores:

La utilidad que los hombres esperan de la obra de arte en la sociedad competitiva es, en gran medida, justamente la existencia de lo inútil, que es no obstante liquidado mediante su total subsunción bajo lo útil. Al adecuarse enteramente a la necesidad, la obra de arte defrauda por anticipado a los hombres respecto a la liberación del principio de utilidad que ella debería procurar. Lo que se podría denominar valor de uso en la recepción de los bienes culturales es sustituido por el valor de cambio; en lugar del goce

se impone el participar y estar al corriente; en lugar de la competencia del conocedor, el aumento de prestigio. (Adorno, Horkheimer, 1998, p. 203)

En otras palabras, la experiencia estética, el goce, se ve sustituido por el mero “fetiche” frente a la mercancía; no hay una valoración de la obra que no sea o bien la monetaria, como objeto de lujo y bien material, o la de su experienciación “inútil”, pero sesgada por el signo de la pertenencia, a cierta clase social, a cierto acceso a una cultura exclusiva, a un conocimiento solamente al alcance de quienes pueden costearlo. El bien cultural tiene un valor económico, sí, pero además tiene un valor intangible como legitimador de privilegio e identidad de clase.

Por otro lado, cabe aún otra definición de la autonomía del arte, que profundiza en sus vinculaciones sociales y contextuales. Recortada de su superflua modernidad, posicionarse frente a las obras de arte ejecutadas previamente a su dominio metafísico como subordinadas a un orden inalterable puede rápidamente convertirse en un rasgo *naif* e incluso de subestimación de los artistas. Bourdieu¹¹ pone en conflicto la naturaleza de la producción artística: ¿Fueron acaso los artistas anteriores al advenimiento de la Ilustración meros vehículos de las exigencias de la demanda? Del mismo modo que la fetichización de la figura del maestro que Benjamin rechaza, la absoluta oposición al reconocimiento de una cualidad subjetiva en tanto capacidad técnica, abordaje temático y compositivo, y la ejecución en términos integrales de una obra artística resulta expulsiva y reduccionista. Si bien el sistema de mecenazgo implicaba de por sí una respuesta directa a la demanda de quien financiaba el encargo de obras, no puede pensarse en sí misma una obra de arte en su ley sin reconocer a la par la figura del artista que la lleva a cabo. De igual modo, no pueden sintetizarse los estímulos que llevan al artista a producir una obra específica a su mero trasfondo

¹¹ Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Grijalbo.

personal; para dimensionar más exhaustivamente las condiciones de producción del arte, es necesario entrecruzar, en el léxico del sociólogo francés, los distintos *habitus* que rodean tanto al productor como a sus espectadores-consumidores y cuantos agentes mediadores del campo artístico intervengan. Así, el arte no se erige, ni lo ha hecho, únicamente en función de sus consumidores, sino que “...Cada clase de clientes puede encontrar productos a su gusto y cada una de las clases de productores tiene posibilidades de encontrar, al menos en algún momento (es decir, a veces póstumamente) consumidores para sus productos”.¹² En consecuencia, podemos concebir la autonomía del arte como un rasgo no universal, sino parcial, y apoyándonos en esto, llegar a esbozar que el cambio de paradigma iniciado en el s. XVIII no alcanzó en el s. XIX la cumbre de la independización de las estructuras y condicionamientos productivos, porque en primer lugar no había sido tal el yugo. En todo caso, la propia transformación del mercado reorienta el foco estético hacia una nueva modalidad de intercambio económico y simbólico entre los pares productor-consumidor, artista-público, que ya se venía dando, aunque en circunstancias diferentes.

De la yuxtaposición de estas variadas perspectivas de pensamiento podemos sacar en limpio, sobre todo, dos cuestiones principales: por un lado, la “funcionalidad inútil” del arte como moneda de cambio simbólica donde, independientemente de las situaciones particulares que rodean su producción, prima como una mercancía cultural necesaria para justificar su valor de mercado y la emergencia del mismo. Por otro, y en resonancia con el mencionado “mito de la Ilustración”, desvelar la supuesta exclusividad del fenómeno de la autonomía a un único momento temporal y espacial como aún otro fetiche de la industria cultural, utilizado para ensalzar la novedosa modernidad y enaltecer las nuevas instituciones aparejadas al recientemente descubierto

¹² Bourdieu, P. (1990). Sociología y cultura. Grijalbo, p. 164

mercado liberal. Ambas definiciones serán útiles tanto para comprender el incipiente mercado surgido en la Europa decimonónica, como para trazar una continuidad que alcanza inclusive los formatos recientes, atribuidos frecuentemente a una especie de contemporaneidad todopoderosa sin precedentes.

1.3 - Modalidades del mercado del arte en la era digital

Hablar del mercado del arte en la actualidad, y en el margen particular que implican los entornos digitales, conlleva primeramente comprender cuáles fueron los focos de modernización del mercado durante el s. XX. A saber, las grandes instituciones se conservaron en términos generales sin mayores modificaciones: las galerías, ferias y subastas no se han movido notoriamente de sus sendas iniciales. Sin embargo, sí lo ha hecho el ecosistema que las rodea. Estos cambios, que se dieron paulatinamente desde el inicio de estos espacios, se vieron acrecentados a lo largo del último siglo, a la par del definitivo enraizamiento del capitalismo y la globalización.

La evolución temporal de estos lugares trajo aparejada la aparición de una serie de “reglas”, tácitas o no, que permitieron la sistematización tanto de la selección de obras como de su valoración monetaria. La primordial de ellas, quizás por su característica de exceder al mercado del arte para trasladarse a la concepción de la obra de arte en general, sea la rareza, introducida por Raymonde Moulin en su libro *El mercado del arte*. Esta idea podría considerarse el derivado mercantil del aura benjaminiana: la diferencia fundamental entre ambas es que mientras al aura se le consigna una cualidad estética, histórica, e incluso metafísica, la rareza es un hecho fáctico determinado por la unicidad de la obra. Cuanto más rara es una obra, ya sea por su imperdurabilidad o por la limitación en la disponibilidad de otras obras del mismo

autor por ejemplo, más aumenta su valor de mercado. Asimismo, esta rareza otorga a quien la posea el monopolio sobre ese fetiche artístico. En este sentido, el mercado artístico se comporta similarmente al mercado bursátil, donde la compra y venta de arte se vuelven una especulación inversionista.

A partir de la década de 1970, frente al exacerbado interés en la transacción de pinturas antiguas, creció igualmente el interés en estudiar estos fenómenos, aunque de modo inconcluyente.¹³ La particularidad específica de cada obra y las circunstancias que la rodean hace del muestreo estadístico una tarea compleja e incluso poco fiable. A pesar de esto, resulta de la observación de estos fenómenos que la existencia de algunos casos testigo mediáticos¹⁴ conduce a un aumentado interés en la incursión en las inversiones artísticas, de igual modo que ocurre con frecuencia en la bolsa: el alza en ciertas acciones/obras despierta el interés de más compradores, lo cual deviene en incluso un mayor crecimiento del valor de estas. Pero esta acción retroalimentativa articulada sobre la propia demanda tiende a ser frágil y volátil, y no garantiza su sustentabilidad en el tiempo.

Por otro lado, el crecimiento de los mercados se ve estrechamente ligado a la llegada de Internet: la accesibilidad virtual se lleva por delante las limitaciones geográficas, temporales e inclusive fiscales que anteriormente encorsetaban las posibilidades del mercado global. Moulin considera que “La mundialización del mercado se vio estimulada por la desmaterialización de los flujos financieros capaces de

¹³ Moulin, R. (2012). *El mercado del arte. Mundialización y nuevas tecnologías*. la marca editora.

¹⁴ La autora menciona en el texto el alza cuasi-bursátil que se da en torno a la pintura, particularmente impresionista y moderna de final del s. XIX, entre las décadas de 1980 y 1990, apañada por *auctioneers* y casas de subasta francesas. Los precios de las obras no sólo suben sino que son revendidas una cantidad inusual de veces, justamente con el propósito de especular con el aumento de precios, al igual que con los fraudes fiscales. Caso notorio de estos movimientos fue la pintura *Los iris* de Van Gogh, vendida por Sotheby's en 1987 por la suma de 53,9 millones de dólares.

invertir en bienes artísticos”¹⁵, cuyos “operadores se desplazan en función de las condiciones que presentan la reglamentación de impuestos y el fisco en los diferentes países”¹⁶. Aun así, con la disponibilidad de un mercado digital pujante, hasta hace no tanto tiempo atrás la gran mayoría de las obras transaccionadas eran obras físicas, bienes materiales que responden a los parámetros tradicionales de coleccionismo y experiencia estética. Si bien las vías de compraventa se habían actualizado, los objetos seguían siendo los mismos: artículos materiales reservados en bodegas, galerías, puestos a disposición de la guarda de sus dueños para su propia contemplación, exposición o conservación. Objetos coleccionables cuyo valor monetario se sostiene tanto en el fenómeno de la rareza como en la experimentación de la obra.

Así, una de las mayores rupturas ocurridas en la última década en materia de comercialización, fue la irrupción de las criptomonedas, los *tokens* digitales, y con ellos el criptoarte¹⁷. Si bien ya se venían produciendo obras digitales albergadas en el ciberespacio, este nuevo horizonte logra restituir un foco de conflicto frente a los intereses del mercado: la anteriormente mencionada rareza. Ahondaremos en las definiciones técnicas de esta modalidad más adelante, pero vale recalcar a priori su posibilidad de sostener la rareza traducida en código digital a través de un *token*, un código de encriptación, único e irremplazable.

Pero así como este nuevo modo de operar dentro del espacio virtual brinda la posibilidad de sostener cierto carácter de su originalidad, carga consigo una contracara: por un lado, la desmaterialización de la obra, hecho no del todo novedoso si unx traza

¹⁵ Moulin, R. (2012). El mercado del arte. Mundialización y nuevas tecnologías. la marca editora, p. 63

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Como se verá a principio del próximo capítulo, estos tres conceptos responden a la misma lógica, es decir, un mercado capital digital e intangible, alojado en la *blockchain*. Las criptomonedas son unidades de cambio dentro del sistema, mientras que se entiende por criptoarte a la compraventa de obras de arte dentro del mismo. Los *tokens* son códigos de registro virtuales con los cuales opera el sistema.

una historia del arte desde los movimientos del net art; por el otro, la absoluta privatización de estas obras. Traducidas en un código digital, las obras desaparecen de su lugar de consumo estético para almacenarse en la *blockchain*, este gran libro de escrituras virtual donde todo se almacena, a disposición tan solo de su propietario. Si Benjamin afirmaba que “...Lo que decrece en tiempos de la reproductibilidad técnica de la obra de arte es su aura”¹⁸, ahora cada vez más el cuerpo físico-estético representado tradicionalmente en la obra de arte parece trascender este estadio para ingresar a un estado donde el aura se aleja incluso un poco más de su implicancia metafísica: el registro de la presencia física como productora de una experiencia simbólica se desvanece y en su lugar parece quedar tan solo su espíritu, encapsulado en una secuencia numérica intangible. Antes de adelantarnos al desarrollo de esta cuestión, más exployada en el tercer capítulo, proseguiremos entonces a relevar y definir las tecnologías y procesos involucrados en el hacer del criptoarte.

¹⁸ Benjamin, W. (2019). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ediciones Godot, p. 88.

Capítulo II

Criptoarte: algunas definiciones y problematizaciones

2.1 - Sobre el sistema de encriptación y sus usos

Si hay un término que hoy en día emerge permanentemente como sinónimo de progreso tecnológico, ese es el de *blockchain*. Brevemente mencionada con anterioridad, la blockchain es, literalmente en castellano, una cadena de bloques. En principio, es necesario saber sobre ella que es una tecnología informática digital de encriptación. Su sistema de “bloques” permite la generación dentro de ella de unidades únicas, induplicables e indisolubles de información registrada bajo un código irrepetible. Como imagen visual, podríamos pensar en ella como un gran libro de escriba donde uno tras otro se suceden estos módulos de información inalterable, cada uno encadenado al anterior y al siguiente¹⁹.

Podría argumentarse que el registro único y digital de informaciones ya existía mucho antes de la blockchain. Entonces, ¿Qué es lo que hizo que esta modalidad de un paso al frente ante las demás en la última década? Originada alrededor de 2011-2012, este nuevo sistema funciona mediante una comprobación simultánea de operaciones descentralizadas; en otras palabras, cada vez que se opera dentro de ella (supongamos, en una transacción de dinero), los bloques preexistentes asociados que la conforman comprueban matemáticamente que esa acción es válida. Para operar dentro de la blockchain, no dependemos de un único servidor o centro de operaciones en funcionamiento: mientras haya una red de bloques dispersos activa que la sustente, se mantendrá en pie. Cada vez que una transacción se inscribe en la red, volviendo al ejemplo del intercambio de dinero, los bloques ya inscritos en el sistema “compiten” a través de un cálculo matemático para ver cuál de ellos lo resuelve más rápido. Los que resultan “ganadores” se encargan de verificar esa operación. A esta especie de concurso

¹⁹ IBM (s.f.). *¿Qué es la tecnología de blockchain?*
<https://www.ibm.com/ar-es/topics/what-is-blockchain>

de máquinas se le llama *proof of work*, prueba de trabajo; a medida que se generan nuevas acciones dentro de la blockchain, el cálculo de prueba tiende a complejizarse, requiriendo cada vez más energía y recursos para funcionar.

Por sus características de seguridad y, sobre todo, de descentralización de la información y autonomía del sistema (en contraste con, por ejemplo, los movimientos monetarios operados a través de entidades bancarias), el uso más extendido de la blockchain es el alojamiento de activos digitales, las llamadas criptomonedas, unidades de cambio pura y exclusivamente virtuales. Esta clase de intercambio de tipo monetario, donde cada moneda tiene un valor previamente asignado e inmutable, igual al de todas las demás, se conoce como fungible.

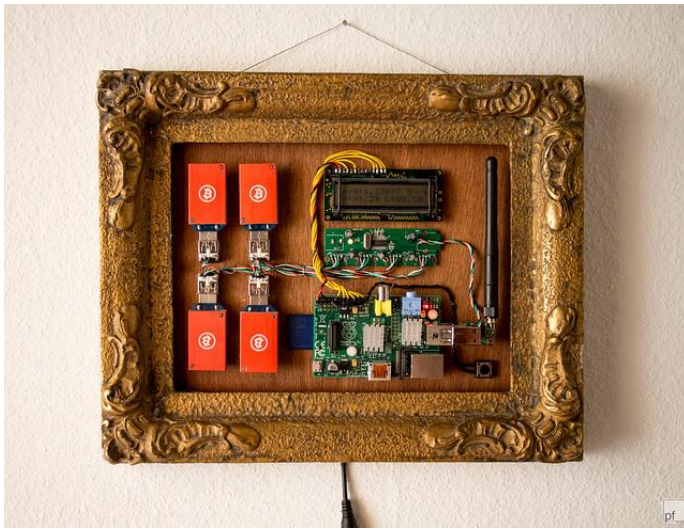
La otra cara de esta moneda es la operación inversa a la previamente descrita, los tokens no fungibles, NFT por su sigla en inglés (*non-fungible token*), un término que se ha difundido al punto de utilizarse prácticamente como sinónimo de criptoarte. En este caso, los tokens no poseen un valor global preestablecido e intercambiable, sino que cada uno posee sus propios atributos, del mismo modo que un artículo a la venta con un precio único. Otra de las opciones, no menor, ofrecida por el sistema es la posibilidad para lxs artistas o productoxs de cobrar regalías de por vida, cada vez que su obra vuelve a ser vendida.

Esta variable de uso de la tecnología blockchain comienza a pensarse con posterioridad al uso monetario. En 2014, mientras todavía se estaban desarrollando herramientas para que la tecnología fuera accesible a un público más general y no exclusivamente formado en materia informática, Kevin McCoy, un docente de la Universidad de Nueva York, desarrolla Monegraph, un intermediario o *marketplace* que permitía, precisamente, inscribir URL en la blockchain Namecoin. Desde el comienzo,

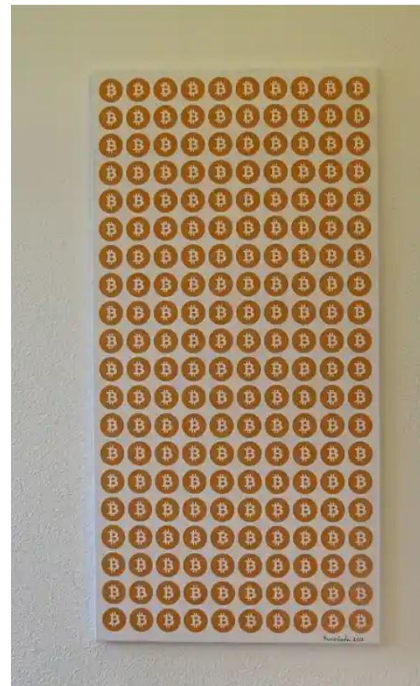
McCoy piensa la plataforma como un modo de resguardar derechos intelectuales de obras de arte, considerando la capacidad a futuro de la blockchain de interceder y validar incluso más procesos jurídicos.²⁰ Este incipiente inicio de NFT difiere en su lógica de la finalidad que se le acabará dando: mientras McCoy habla de la blockchain como un sistema de validación de derechos intelectuales, casi como un certificado de autenticidad digitalmente resguardado, pronto el mercado NFT giraría hacia una nueva variable: la de alojar completamente las obras en el sistema. Así, mientras una funciona como certificación de veracidad, la otra se convierte en la obra total: no hay obra y certificado, sino el conjunto global obra-certificado. Esto es, asimismo, volátil, como veremos más adelante.

Luego de este primer hito, las reacciones artísticas frente al novedoso fenómeno comienzan a multiplicarse. Frente a las primeras manifestaciones post-surgimiento de las criptomonedas, aún convencionales mediante pinturas y objetos, como el *Untitled Mining Installation* de Peter Frölich o la pintura de *200 Bitcoin* de Kuno Goda, ambas de 2013, pronto comienzan a surgir proyectos que se sumergen enteramente en esta nueva tecnología para hacerla carne, o más bien, bits.

²⁰ Cawrey, D. (15 de mayo de 2014). *How Monegraph Uses the Block Chain to Verify Digital Assets*. CoinDesk.
[https://www.coindesk.com/markets/2014/05/15/how-monegraph-uses-the-block-chain-to-verify-digital-as
sets/](https://www.coindesk.com/markets/2014/05/15/how-monegraph-uses-the-block-chain-to-verify-digital-assets/)



Untitled Mining Installation por Peter Frölich (arriba)
y *200 Bitcoin* por Kuno Goda (derecha)



Si bien la tecnología blockchain ha logrado el renombre que posee por su garantía de seguridad y perdurabilidad, hay un obstáculo técnico que interfiere en este proceso: el tamaño o peso (virtual) de la obra. La blockchain no fue pensada para almacenar sino unidades simples y livianas de información; en contraste, muchas de las obras que hoy por hoy son transaccionadas por medio de ella se renderizan²¹ en alta resolución. De igual modo, por las propias prestaciones del universo digital, podemos encontrarnos con obras no solamente audiovisuales sino incluso inmersivas, con NFT que van desde modelados 3D bidimensionales hasta realidades virtuales completas, con la complejidad gráfica y ciberespacial que ello conlleva. Así, algunas de las obras pueden alcanzar fácilmente algunos cuantos cientos de megabytes, imposibles de

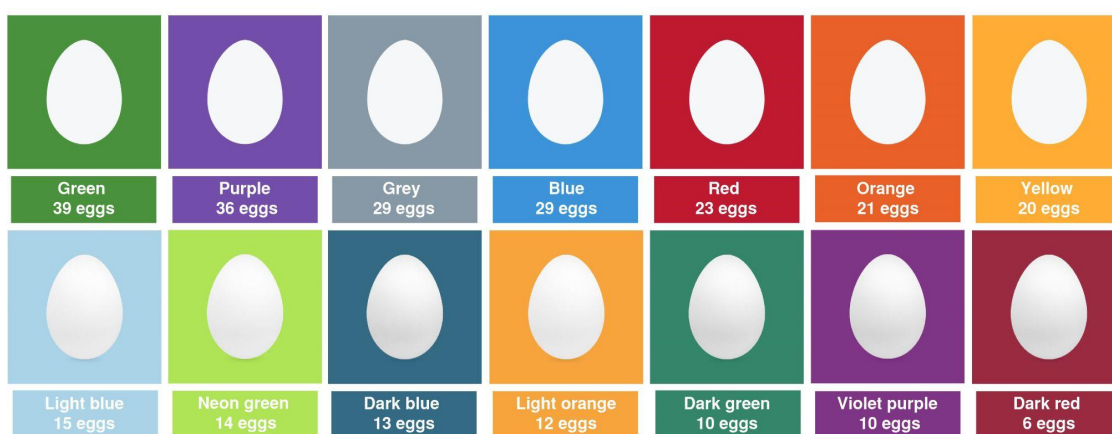
²¹ El término renderizar viene del término anglosajón *render*. Refiere al procesamiento o compilación de un archivo de imagen virtual editable para obtener una versión final, inalterable, del mismo. Se utiliza frecuentemente para hablar imágenes estáticas y videos generados digitalmente, donde suelen intervenir diversos procesos que requieren un “ensamblado” final del trabajo y las modificaciones introducidas por el usuario.

almacenar directamente en blockchain. La solución ideada para esta cuestión es la de alojar las obras en enlaces (*links*) virtuales, posteriormente registrados en blockchain, a los que lxs compradorxs pueden acceder. Por supuesto, al margen de la blockchain, esta forma de almacenar la información es sabidamente frágil. Los servidores pueden caerse, los dominios vencer, y de la noche a la mañana, las valiosas obras-inversiones desaparecer, quedándonos con el certificado de autenticidad de la blockchain, pero sin el elemento escriturado²².

Habiendo sentado las bases del cbersistema en el cual surge esta nueva modalidad, veremos entonces cuál fue la dinámica de su evolución en el tiempo, y la comprobación, o no, de su funcionamiento en la práctica.

2.2 - Breve genealogía del criptoarte

Por su relevancia, podríamos establecer como primer marcador del criptoarte como un formato propiamente dicho la “tokenización” (registro en la blockchain) de los TwitterEggs, las fotos de perfil que Twitter asignaba automáticamente a sus nuevos usuarios. Como su nombre lo indica, eran un gráfico bicolor plano, donde un óvalo blanco se recortaba de un fondo de color aleatorio. Los nuevos usuarios eran “huevos”



²² Magnani, E. (19 de mayo de 2021). Criptoarte: ¿cuánto vale el arte digital?. Revista Anfibia. <https://www.revistaanfibia.com/criptoarte-cuanto-vale-arte-digital/>

de la red social cuyo logo es un pájaro. Lo que ocurrió fue que Namecoin, una de las más primitivas plataformas para registrar NFT, la misma que anteriormente se había asociado con Monegraph, utilizaba como forma de registro directo la cuenta de Twitter de lxs usuarixs. De esta manera, al registrarse muchxs de ellxs importaron sus fotos de perfil, que se inscribieron involuntariamente en la blockchain. Sin saberlo, estaban creando una de las primeras colecciones de NFT. Para que esto sucediera, se dieron dos circunstancias particulares: por un lado, eventualmente Twitter modificó su interfaz y dejó atrás los famosos huevos, condición fundamental para sustentar el factor de rareza que los remontó como piezas de interés arqueológico; por el otro, Namecoin, la blockchain donde se alojaban, integró un puente (*bridge*) con Ethereum, una plataforma cripto mucho más difundida, lo que trajo aparejada la apertura a un público más amplio²³. Al día de hoy, Ethereum continúa siendo la plataforma que aloja la gran mayoría de los NFT, transaccionados por la criptomoneda homónima, una de las más estables del mercado. Como cualquier tipología de objeto que de pronto pasa a ser de colección, ya sea por su carácter obsoleto o de rareza, 277 huevos se pusieron a la venta —*mintearon* en la jerga específica. Estas imágenes provenían de las cuentas que por la propia falta de popularidad de Namecoin habían quedado en desuso, y con el tiempo inhabilitadas. En el transcurso de un par de años, todos ellos fueron adquiridos, como si fueran piezas de colección de un mundo recién extinguido.

Cabría preguntarse: ¿Es suficiente la inscripción en este tipo de eventos, e incluso en la blockchain, para que estos gráficos, aparentemente sin ningún valor previo, pasen de pronto a ser arte, o al menos cryptoarte? La respuesta, lisa y llanamente, podría ser sí. Y es que el cryptoarte, más que un agrupamiento programático de obras, es

²³ TwitterEggs (12 de noviembre de 2021). *TwitterEggs — The NFTs From Namecoin*. Medium. <https://medium.com/@TwitterEggs/twittereggs-the-nfts-from-namecoin-f3be18273b91>

una modalidad de transacción. De modo contraintuitivo, las obras y piezas que forman parte del mundo del criptoarte no responden en primer lugar a un paradigma estético, aunque con el tiempo se han forjado ciertos parámetros de cómo luce o debería lucir una cripto-obra, así como también se han jerarquizado ciertas experiencias digitales. Su común denominador es formar parte de la blockchain, del mundo cripto. Del mismo modo, no pertenecen al criptoarte las piezas virtuales que no se hallan inscritas en esta modalidad. La condición sine qua non para su legitimación es la encriptación, no vinculada ya en este punto a un modo de autenticación de la obra, sino como signo de pertenencia a este metaverso paralelo.

A este fenómeno de los TwitterEggs se sucedieron otras conocidas colecciones, como los Crypto Punks o los Bored Apes, ambos pertenecientes a Yuga Labs, uno de los gigantes productores de tokens no fungibles en el mundo. Estos últimos ofrecen la creación de una suerte de “avatar” o personaje distinto para cada comprador. Las piezas adquiridas son únicas; esto se logra mediante la modificación de unos pocos parámetros



CryptoPunks por Yuga Labs

como el color o pequeños detalles, iterables hacia el infinito. La característica común a estas colecciones es la intensiva difusión y propagación en redes sociales, más específicamente en Twitter, probablemente por haber sido la primera plataforma asociada. Los avatares no son simples obras, sino tótems de pertenencia a una cofradía virtual cuyo costo de ingreso es precisamente el valor de uno de estos NFT.



Bored Apes por Yuga Labs

Otra de las interrogantes bien podría ser por qué se catapultó como novedad el criptoarte en estos últimos años, particularmente a partir de 2020-2021, si como ya vimos hasta ahora el modelo de NFT está activo desde el 2014. La respuesta señalada por algunos investigadores y videoensayistas, como la youtuber Georgie Taylor, es que tanto la Unión Europea a principios del 2020 como Estados Unidos en 2021 sancionaron leyes para regular más estrictamente el mercado del arte analógico y tradicional, utilizado en gran parte por sus compradorxs como una coartada para el

lavado de activos y la evasión fiscal²⁴. Hecha la ley, hecha la trampa, muchxs de lxs subsidiarixs que adquirirían obras como una forma de mantener el dinero *off-shore* se habrían mudado al ciberespacio para continuar operando a la sombra de las regulaciones. De hecho, fue a través de la renombrada casa de subastas estadounidense Christie's que Beeple, un artista digital, vendió poco después de sancionada la ley un NFT por el valor de 69 millones de dólares²⁵. Con esto, la ponderada descentralización, pensada como una forma más justa, segura o directa de poseer dinero, se reafirma en los arraigados valores tradicionales y conservadores del capitalismo devenido tecnocapitalismo.

En esta última categoría donde asimismo reside en gran parte el quid de la cuestión. Este *boom* del mundo cripto es analizado a su vez como una suerte de movimiento de marketing por parte de la industria de Silicon Valley, poseedora de la mayor parte de los activos. Mientras se nos convence de que la tenencia de NFT es una inversión sumamente favorable, así como a lxs artistas de que es el camino hacia una circulación más abierta y democrática de obra, en términos objetivos, la mayor parte de los *assets* digitales pertenecen a un puñado de criptotenientes. Las estrategias utilizadas para aumentar el público consumidor de esta clase de obras es la de tender un caso testigo, como una suerte de anzuelo, donde unx artista vende su obra por una cantidad desorbitante de dinero, mientras que quien la compró se hace con una inversión a futuro cuyo precio tenderá a crecer paulatinamente. Los hechos comprueban, sin embargo, que

²⁴ Grossman, J.B., Lucas, K., Ruiz, G. y Volkman, E. (30 de marzo de 2021). *New U.S. Anti-Money Laundering Laws and Sanctions Advisory Impose Compliance Obligations on Art Market*. ARTNews. <https://www.artnews.com/art-news/market/new-u-s-anti-money-laundering-laws-and-sanctions-art-market-impact-1234588194/>

Pegasiou, P. (7 de mayo de 2021). *Anti-Money Laundering and the Art Market*. *counterculture*. <https://www.counterculturellp.com/blog/anti-money-laundering-and-the-art-market/>

²⁵ Kastrenakes, J. (11 de marzo de 2021). *Beeple sold an NFT for \$69 million*. The Verge. <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million>

esto no es así. En octubre de 2022 fue noticia como Bumblebee, un NFT adquirido en 2021 por el youtuber Logan Paul por 188 ETH (la sigla del Ethereum), unos 623.000 dólares estadounidenses, se había desplomado a sólo 10 dólares a finales de septiembre de 2022. Esto ocurre secuencialmente a la caída del mercado cripto en mayo de 2022, cuando las operaciones NFT descendieron hasta un 98%²⁶. La ansiedad por ingresar a estos clubs, liderados por los ídolos de las industrias tech, de la mano de youtubers, influencers y otras personalidades famosas, e implícitamente el deseo de ascenso social, movió a un público mayormente masculino y de clase media a invertir ahorros para adquirirlos. En muchos casos, la promesa de una inversión que sólo tiende a crecer se vio desmoronada por la propia volatilidad del mercado. Muchxs compradorxs perdieron todos sus ahorros en este movimiento. Retroalimentativamente, muchxs de ellxs, que habían contraído deuda dentro de las plataformas utilizando como bien en garantía los propios NFT, se demostraron insolventes en el pago del crédito, lo que empujó a una caída aún más drástica del valor de las monedas²⁷.

Si bien estos últimos casos mencionados son tan sólo algunos de los numerosos tira-y-afloja de la industria cripto, alcanzan para ilustrar el carácter de las transacciones y sujetxs involucradxs. Habiendo definido algunos conceptos y situaciones fundamentales tanto del criptoarte como de la tecnología implicada, nos moveremos ahora al abordaje de la obra de arte en este entorno, desde un marco teórico que nos permita encuadrar este fenómeno directamente en la teoría del arte.

²⁶ Katte, S. (11 de octubre de 2022). *Nifty News: IHOP decepciona a los usuarios de criptomonedas con su "NFT", el NFT de Logan Paul cae a USD 10 y más*. Cointelegraph. <https://es.cointelegraph.com/news/nifty-news-logan-paul-s-nft-sees-small-jump-in-value-after-600k-loss-paramount-ford-and-other-big-brands-make-notable-nft-trademark-filings-and-more>

²⁷ Gola, Y. (19 de agosto de 2022). *Nearly \$55M worth of Bored Ape, CryptoPunks NFTs risk liquidation amid debt crisis*. Cointelegraph. <https://cointelegraph.com/news/nearly-55m-worth-of-bored-ape-cryptopunks-nfts-risk-liquidation-amid-debt-crisis>

Capítulo III

Replanteo del estatuto de
la obra de arte en
el contexto de la virtualidad

3.1 - Notas hacia una “criptoestética”

El filósofo Éric Sadin nombra esta edad digital como una “silicolonización”²⁸ del mundo. Esta idea se mueve codo a codo con lo que el autor llama economía del dato: como su nombre lo indica, es precisamente la supremacía de los datos informáticos, y su secuencial monetización, por sobre cualquier otro aspecto de la vida. La capacidad de convertir en información digital cada aspecto de la vida se ve inevitablemente anudado al deseo de una explotación económica global y absoluta, imparabile. La característica de colonización por parte de este paradigma tecnoliberalista se distingue por no ser explícitamente violenta; en cambio, lxs propixs sometidxs se disponen anhelantes a su opresión, frente a una “cultura del riesgo” que pondera como audaz y de valía todas aquellas acciones e inversiones que, en el plano de lo potencial, podrían llegar a ser retribuidas. Bajo la doctrina de la juventud innovadora y emprendedora de Silicon Valley, tomar riesgos, llamémosle comprar NFT, atrae un valor de pertenencia a esa estirpe profética de ingenieros, programadorxs y *drop-outs* universitarixs que vio el futuro antes de que arribara.

La mistificación de la economía en estos términos ocupa el lugar de una otrora religiosidad, que viene a despertar el “afecto” humano por una creencia y una fe ciegas de ciencia, una “futurología euforizante”²⁹ que rige ya no como moderador social sino puramente económico. En este sentido, la “innovación disruptiva” apunta precisamente a generar nuevas “soluciones” o modalidades para todas las acciones de la vida donde pueda haber una mínima falencia, pero, como apunta el autor, acotando su abanico de herramientas a las tecnologías preexistentes, sin el ánimo ni la creatividad de atinar a proponer nuevas formas de la técnica en la que apoyarse. En este contexto, podríamos

²⁸ Sadin, E. (2020). La silicolonización del mundo. Caja Negra Editora.

²⁹ *Ibid*, p. 35.

leer el hecho mismo del registro de *tokens* como una solución inespecífica, más ligada a las ansias de dinero que a la misma producción artística, volviendo por ejemplo a la inestabilidad al largo plazo de aquellas obras almacenadas en links; esta modalidad, auráticamente ineficaz, de albergar obras existe desde que existe Internet misma, y la blockchain es, en muchos casos, incapaz de suplirla. En su lugar, proporciona una garantía, un certificado, que sí es más perdurable que su antecesor en papel, pero que de nada vale si el objeto de su validación se pierde en el éter.

A nivel de la práctica artística, cabe entender que si bien esta tecnología alberga obras que frecuentemente explotan herramientas y formatos aún poco vistos, no es en sí misma novedosa en calidad de *techné*, porque de hecho, no es una herramienta de elaboración. Excepto claro, que planteáramos obras invisibles o inexistentes como lo hizo Yves Klein en su *Zona de sensibilidad pictórica inmaterial* de 1958, donde se subastó un certificado por una obra totalmente intangible e invisible. Pero incluso así, nos topáramos con el inconveniente de que aún el propio certificado es un bien inmaterial. Como herramienta técnica, la blockchain es incapaz de producir nada.

Por otro lado, si la idea base es la de tener una herramienta que certifique la rareza y unicidad de una obra, es paradójico que el uso práctico que se le de a través de la tercerización de otras plataformas sea el de generar series que tienden al infinito de obras visuales donde la única diferencia entre una y otra podría ser un píxel de color imperceptible. Una vez más, la reproductibilidad técnica se lleva al extremo: las obras pueden no repetirse a nivel microscópico, pero no hay detrás de ellas sino una serialización mecánica e industrial como la que la Escuela de Frankfurt problematiza, donde las diferencias entre cada unidad individual se tornan difusas y solubles.

Volviendo a algunas de las ideas desarrolladas en la primera parte de este trabajo, el criptoarte parece erigirse como la consumación total del mito de la ilustración del que Adorno y Horkheimer reniegan: tras de sí, ya no hay ningún interés estético más que el de valor de cambio. Tal es así que las propias herramientas que consagran o rechazan una obra como perteneciente a esta corriente son en realidad máquinas de operaciones. Su programa estético ya no está definido por una exploración técnica, un marco ideológico, filosófico o incluso teológico, sino que es pura y estrictamente mercantil. La supuesta autonomía del arte se emancipa de su objeto hasta el punto de abandonarlo por completo en pos de una liberalización absoluta. Si en términos de Bourdieu cada artista produce independientemente, y asimismo el público es libre luego de elegir la obra que sea más de su agrado, sin que el mercado condicione de algún modo la producción, en el caso del criptoarte el agente productor-artista pierde rotundamente su lugar central para pasar a tenerlo una obra frecuentemente automatizada, elaboración de una secuencia matemática computacional. La subjetividad de una obra, su autonomía, pierde total relevancia frente a la demanda de una producción única, cuya rareza no está determinada ya en el sentido benjaminiano, sino en el marco de un razonamiento puramente lógico. Lo que adviene es la descomposición del “aquí y ahora” del aura de Benjamin, y aún más su materialismo histórico y antropológico.

Lejos de introducir debates novedosos o modalidades sin precedentes, estos nuevos formatos digitales con aspiraciones vanguardistas acaban enfrentados y retrotraídos a los mismos juicios y problematizaciones que surgieron en el albor de la modernidad histórica. El foco de debate frecuente entre usuarixs de redes sociales, principales analistas y moderadorxs del tópico, es la cuestión de la valía del criptoarte y

los NFT como arte, en un juicio estético cuanto menos cercano a la crítica propuesta por Kant en el s. XVIII. Según el juicio del gusto kantiano, la condición inequívoca para que el arte sea arte, a diferencia de la ciencia y de cualquier otra disciplina, es su producción a través de un absoluto estado de libertad. Sólo el arte creado ociosamente, y no como demanda “mercenaria” a cambio de dinero o ningún tipo de retribución, estará alineado con el ideal de libertad necesario para alcanzar la moralidad. Esta visión de un arte puro y desinteresado se disuelve en sí misma. Como apunta Peter Mattick, el propio camino para la consagración de la autonomía del arte fue pasar de la producción en el contexto de un sistema de mecenazgo hacia una producción orientada al mercado en su sentido más amplio³⁰.

El argumento idealista de un arte real o puro en oposición a lo que podríamos llamar un arte “productivista” pretende homologarse en la actualidad con el arte manufacturado y el arte virtual, respectivamente. Esta pronta definición resulta insuficiente para el análisis de las prácticas actuales; si bien la priorización de la elaboración manual, humana y subjetiva se entiende como una forma de salvaguardar y salvar la crisis aurática que supone la desmaterialización, no va de la mano con este concepto la suposición de que por ello esta modalidad está menos inclinada al mercado. Posturas idealistas como la de Kant o Schiller, e incluso materialistas como el propio Marx, detentan como último bastión del arte puro la antigüedad griega, estado primigenio donde aún ni la religión ni el dinero (al menos en términos modernos) habían alterado el curso de la libertad creativa humana³¹.

De igual modo, la condición de virtualidad de las obras no necesariamente las priva de una subjetividad humana detrás: la digitalidad alberga una infinidad de

³⁰ Mattick, P. (2003). *Illusions of Disinterest* en Hulst, T. (ed.) (2017). *A history of the western art market*. University of California Press.

³¹ Hulst, T. (ed.) (2017). *A history of the western art market*. University of California Press.

herramientas y plataformas donde es posible desarrollar obras, ideas, proyectos y formatos de lo más diversos. La idea de manufactura se vuelve un tanto controversial, ya que si bien la concepción básica del trabajo manual y material no tiene lugar en estos modos, la operación de la máquina como herramienta creadora no deja de necesitar aún, en la amplia mayoría de los casos, de una persona. Si bien en el próximo capítulo ahondaremos en algunos ejemplos, podemos ilustrar esta idea con el modelado escultórico. Si nuestra idea tradicional y manual es, por ejemplo, el modelado en arcilla, hoy en día podemos contraponer como su par tecnocontemporáneo los modelados tridimensionales virtuales, que si bien no exigen el material físico, las estecas, el espacio particular de taller, no deja de ser una disciplina virtual de altísima complejidad que exige horas y horas de trabajo y retrabajo computarizado, del mismo modo que el trabajo físico. Jerarquizar una insinuada “pureza” de la obra manufacturada analógicamente por sobre otras variables digitales, en un mundo regido desde hace casi dos décadas por el permanente influjo de la virtualidad en la vida cotidiana física, es una lectura que se queda atrás no solo en el mundo contemporáneo sino en la propia teoría de la industria cultural. Adorno distinguirá la técnica en dos contrapartes: la técnica artística y la técnica de la industria cultural³². La primera se considera intrínseca e interna a la obra, abarcando su hacer, composición, temas y demás elementos que podríamos utilizar para su análisis, mientras que la segunda es totalmente externa a la misma, representada por las estrategias de reproducción y distribución mecánica de las obras. Podemos pensar entonces que el punto en crisis de las prácticas digitales se sitúa precisamente en la intersección de estas dos perspectivas, donde aún las obras que conservan la característica de la técnica artística (podríamos separar aquí aquellas que se

³² Adorno, T. (1975). *Culture Industry Reconsidered* en Hulst, T. (ed.) (2017). *A history of the western art market*. University of California Press.

basan en el uso de inteligencias artificiales o generadores digitales automáticos) tienden a desmaterializarse en la técnica de la industria cultural, devenida en nuestro caso particular en tokens.

3.2 - El aura en los tiempos de la reproducción digital³³

Si, como se mencionó previamente, la característica básica y primordial del criptoarte no es ya la adhesión a un programa estético-metafísico sino su capacidad de ser alojado y distribuido de un modo particular, a través de tokens, cabe entender que su basamento está asentado totalmente en la técnica de la industria cultural descrita por Adorno. Y, en consiguiente, intrínsecamente en tensión con la reproducción técnica benjaminiana, convertida ahora en reproducción digital.

Para interpretar este segmento particular del arte en contexto, parece inevitable recurrir al concepto de aura de Benjamin. Rápidamente definida por su autor como el “aquí y ahora” de la obra, él mismo amplía esta idea desde ese momento presente y particular, hacia el trayecto histórico, material y social recorrido desde su creación hasta su momento presente, llamada por Benjamin su “autenticidad”: “La autenticidad de una cosa es el conjunto de todo lo que desde el origen compete a transmisibilidad, desde su duración material hasta su condición de testimonio histórico”³⁴. De la mano de la idea de rareza que utilizamos para entender el interés del mercado por las obras particulares, su valoración y demanda, el aura se constituye como tal en tanto la irrepetibilidad del objeto al cual es asignado. Por ello, describe Benjamin, en tiempos de la

³³ Tomado prestado del capítulo homónimo de Ticio Escobar en *Aura latente*

³⁴ Benjamin, W. (2019). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ediciones Godot, p. 88.

reproductibilidad técnica, consagrada en aquel entonces a la fotografía y prontamente al cine, el aura tenderá a decrecer.

La reflexión benjaminiana a propósito de este fenómeno no es necesariamente negativa; si bien su valoración al respecto muestra aspectos tanto aceptados como rechazados por el autor, entre otras cosas considera que “...La reproductibilidad técnica de la obra de arte la emancipa por primera vez en la historia del mundo de su existencia parasitaria como ritual”³⁵. Es decir, la disminución del aura contribuye, entre otras cosas, a alejar las obras de su destino de fetiche, viéndose obligadas a reemplazar esta lógica de funcionamiento por otra distinta: la de la política.

Mientras este primer acercamiento se veía ejemplificado en su momento, como comentábamos antes, en las técnicas existentes a la hora de su desarrollo teórico (la fotografía y el cine), siendo a su vez debatido y refutado luego por Adorno y Horkheimer en su definición de las industrias culturales, la situación del aura se ha visto revolucionada a niveles que ninguno de los tres autores podría potencialmente haber imaginado a partir de la irrupción de las tecnologías digitales, particularmente Internet. Benjamin vio en la reproductibilidad técnica una posibilidad de expansión del territorio artístico-político. Por otro lado, Adorno y Horkheimer refutaron que la “comfortización” del arte en las industrias culturales, difusoras masivas de mensajes globalizados, estandarizados y esterilizados de contenido, conduciría a una decadencia y uniformación de la sociedad. Ninguno de los tres erró ni acertó por completo: de algún modo, ambas perspectivas se han desarrollado y trascendido en sus propios cursos, llegando a convivir en la sociedad contemporánea.

³⁵ Benjamin, W. (2019). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ediciones Godot,, p. 93

La situación de los tokens no fungibles es un tanto contradictoria; hasta hace poco, hablar de “reproducción digital” parecía necesariamente hacer a un lado la noción de aura. La aparición de medios digitales abiertos y accesibles a un público general supuso recientemente lo que Fontcuberta³⁶ denomina postfotografía. En un mundo donde todos tenemos derecho a la publicación y generación de nuestras propias imágenes en esta especie de *res* pública y extensa que son Internet y las redes sociales, el curso y la producción permanente de las mismas, de modo prácticamente ilimitado, dan lugar a una sobrecarga de información. En palabras de Ticio Escobar “...Un flujo desorbitado de imágenes que no tendrán tiempo de ser consumidas, un superávit de imaginario vacante”³⁷. Si todo importa, entonces ya nada importa. El autor reconoce en esto un arma de doble filo: esta apertura del campo de juego de las imágenes contempla siempre una posibilidad de ir por el margen del mercado y la hegemonía cultural. Sin embargo, la pérdida de control sobre estas mismas puede operar como su opuesto, cediendo terreno a la propaganda, los medios masivos y el consumo.

En el criptoarte se dan entonces dos situaciones en simultáneo, a primera vista enfrentadas entre sí: por un lado, la restitución de un aura, o al menos rareza de mercado, determinada por este token intransferible. Por el otro, la recomposición de este aura no es más que, justamente, una herramienta del mismo mercado para revalorizar monetariamente y sistematizar la transacción en un territorio donde hasta hace relativamente poco había escasas herramientas para ello, jerarquizando y poniendo precio de esta manera a imágenes que en muchos casos no serían sin los NFT más que chatarra digital acumulada en el ciberespacio. Escobar, en su ya mencionado texto, entiende que “...El signo político de la técnica (referida a la producción del arte)

³⁶ Fontcuberta, J. en Escobar, T. (2021). *Aura latente*. Editorial Tinta Limón.

³⁷ Escobar, T. (2021). *Aura latente*. Editorial Tinta Limón, p. 138

determinará el del aura que resulte de ella”³⁸. De este modo, sintetiza que el aura en tanto concepto no acarrea en sí mismo una intención. Su propia mutabilidad y fluidez hace que se adapte a la obra de arte que la precede.

Ahora bien, el análisis de Escobar contempla un tipo de imagen/contenido digital que podríamos llamar “abierto”, alojado en redes sociales, sitios web y plataformas varias de acceso simple. Como comentamos en secciones anteriores, la pérdida de la materialidad de la obra, así como la degradación del aura, no son características introducidas por el fenómeno del criptoarte. La reproducción digital es un hecho desde mucho antes del desarrollo de la tecnología blockchain, con la llegada misma de Internet. Si *googleamos* cualquier obra popular, como podría ser La Gioconda, los motores de búsqueda nos devolverán una infinidad de resultados. Más allá de sus diferencias a nivel de procesamiento de la imagen, el color, resolución, tamaño, recortes, marcas de agua y otro sinfín de variables de modificación, el cuadro al que referencian es el mismo. Más aún, así las copias fueran perfectamente idénticas entre sí, la condición de almacenamiento digital supone que cada una de ellas responde a un URL único, un código único, una serie de registros secuenciales solo otorgados a ella. Esto no subsana en primera instancia la cuestión del aura: podemos pensar que por más copias que existan en la red, el aura pertenece solamente a la obra original; la obra original es la única que ha “vivido” en carne propia su devenir a través del tiempo y la historia, la única que puede proveer la experiencia sacra a la que refiere Benjamin.

Escobar retoma el concepto de índice, según propuesto por la semiótica de Peirce, para incorporar bajo su denominación todo tipo de fotografía, tanto digital como analógica. Con esta idea en mente, podemos incluir bajo el abanico “fotografía” cualquier reproducción fotográfica de una obra física, sin importar su modo de

³⁸ Escobar, T. (2021). *Aura latente*. Editorial Tinta Limón, p. 145

obtención, y en consecuencia, distinguir estas copias del original físico, constituido como autorreferencial, en la medida en la que la obra de arte se presenta como objeto autónomo. Para volver al ejemplo del principio, nadie que descargue en su computadora una imagen de La Gioconda y la utilice como fondo de pantalla piensa que esa sola acción lo vuelve poseedor de la obra. Esta especie de “reproducción por la propia reproducción” da lugar a no más que algunos fantasmas del original. En el mismo escalón representacional podríamos situar los catálogos, libros, láminas y otro tipo de materiales impresos. La condición de digitalidad en este caso es anecdótica: es más constitutiva su condición de copia. Sin embargo, el reconocimiento de esta variable nos permite contrastarla con aquellas propias del mundo y el arte digital³⁹.

Si bien la reproducción digital de obras físicas es una de las posibilidades provistas por Internet, en la actualidad, muchas obras son nativas digitales en su totalidad, creadas, difundidas y almacenadas en el medio virtual. Este fenómeno surge, una vez más, en un tiempo anterior a la blockchain. Conservadas en el éter del ciberespacio hay experiencias del Net Art de la década de 1990, muchas de ellas gestadas y albergadas en tecnologías hoy obsoletas, se conservan en sitios que emulan navegadores y herramientas que fueron creadas, utilizadas y descartadas en menos de 25 años⁴⁰. Para ellas, la copia, y sobre todo la readaptación de la copia a los medios actuales, es el único modo de vida posible. Muchas incluso desafiaron la capacidad de galerías, museos y centros de arte de conservar ese tipo de producción. Pero incluso así, estas copias se construyen, en términos de imagen digital, de un modo distinto al ejemplo del párrafo anterior. La digitalidad, fotográfica o no, abandona su lugar de

³⁹ Reservaremos la categoría “arte digital” para aquellas prácticas donde la digitalidad sea protagonista y pilar fundamental. En este caso, las reproducciones digitales de obras analógicas quedarían excluidas de ella.

⁴⁰ Net Art Anthology (s.f) RETELLING THE HISTORY OF NET ART FROM THE 1980S TO THE 2010S. <https://anthology.rhizome.org/>

huella indiciaria para asentarse como obra autoportable en su propia ley. Incluso en los casos donde existan múltiples copias, generadas por la serialización o por el procedimiento de adaptación al medio de las tecnologías, podríamos homologar el funcionamiento de las obras al del readymade, cuyo eje primordial no es la unicidad sino la continuidad temporal y conceptual de la obra.

Aunque este último sería un camino posible, la propuesta del criptoarte es, en sus formas más difundidas, distinta. Del mismo modo que no sugiere nuevos modos de creación, tampoco busca nuevas lógicas de circulación. La asignación de un token parece ser más un artilugio para reencontrar la rareza de mercado en términos de lo propuesto por Moulin (desarrollada en el primer capítulo de este trabajo), perdida en la accesibilidad democrática de la primitiva Internet: una pertenencia individual que de pronto se convierte en accesible indiscriminadamente a través de motores de búsqueda y otros medios de indexación pierde sentido como tal. El procedimiento de encriptación viene a resguardar el interés en la obra 0, en la generación de un original y el mito que lo rodea; si bien esta característica podría no estar ligada inexorablemente a una circulación e interés comercial, la puesta en práctica real y efectiva de esta tecnología conduce casi exclusivamente allí. Esto no desprestigia al cien por ciento la capacidad aurática de las obras. Recuperamos en este punto la idea de Escobar: es el modo de producción de la obra la que determinará su intención. No todas las obras comercializadas en NFT fueron creadas con esa intención en mente, o al menos no todas ellas responden a las características estéticas y plásticas que han logrado conformar el imaginario visual del criptoarte a través del tiempo. El modo de circulación no determina el contenido, ni limita su capacidad poética. En este punto, Groys considera que:

...En el contexto de la civilización contemporánea casi completamente dominada por el mercado, todo puede ser interpretado, de un modo u otro, como un efecto de las fuerzas del mercado. Por este motivo, el valor de tal interpretación es casi nulo ya que lo que sirve como explicación para todo, deja de explicar lo particular. (Groys, 2014, p. 17)

Pensarlo en esos términos implicaría descartar todas las obras que transitan por las galerías de arte tradicionales. Al fin y al cabo, la blockchain no es más que un modo de circular en la virtualidad, una galería privada y protegida con todos los seguros que la tecnología digital contemporánea ofrece.

Trayendo a colación los dichos de Escobar, “En verdad, los apuros que acarrea la imagen técnica no hacen más que remover conflictos desencadenados por la modernidad tras el surgimiento de la estética”⁴¹. No es la primera vez que la imagen digital se emancipa completamente de un cuerpo físico al que aludir, esto ocurría ya con las URL, pero sí es la primera vez que esto ocurre a contracorriente de la lógica abierta del Internet original. La garantía de la blockchain es, en definitiva, la de una bóveda de alta seguridad: al adquirir este bien, será mío y solo mío, para determinar quiénes acceden, cuándo lo hacen y cómo. Una vez más, este modo de funcionamiento va a la par de la de un Internet cada vez más resguardado del ojo público y alineado con los intereses de un mercado que coopta y absorbe la opinión pública para alinearse con la propia. El autor se aproxima a tres “figuras-obstáculo” modernas cuya oposición ha asistido a conceptualizar el pensamiento contemporáneo: “...El culto de la novedad, el esteticismo globalizado y la autonomía formal”⁴². Sortear estas tres cuestiones, considera Escobar, es lo que ha empujado al pensamiento y producción contemporáneos

⁴¹ Escobar, T. (2021). *Aura latente*. Editorial Tinta Limón, p. 139

⁴² *Ibid*, p. 162

a terreno fértil. Por el contrario, la estrecha vinculación de la imagen digital con el tecnocapitalismo es precisamente la limitante que la mantiene con frecuencia atada más a ideales modernos que contemporáneos, corriendo el riesgo de perder su carga conceptual y crítica, y por sobre todo, la capacidad poética y conceptual que prestigia Groys por sobre la factura técnica y formal.

Para profundizar en la articulación de lo moderno y lo contemporáneo, vale entender que esta categorización no responde, al igual que en la mayoría de los procesos de la historia del arte, a un momento cronológico particular, sino a su contexto y significación conceptual. Groys describe la condición de contemporáneo del arte como directamente relacionado con su topología, es decir, el espacio real y finito que ocupa y en el cual se contextualiza. La instalación, dirá el autor, es la forma por excelencia del arte contemporáneo: la originalidad de una obra no se asienta en su factura técnica ni temática como en la edad moderna, sino en su composición específica en un cierto tiempo, espacio y entorno. Si la premisa de la obra de arte moderna era su autoproclamación como verdadera, autónoma, “desoculta” en términos de Groys, la obra de arte contemporánea, en la forma de instalación, genera un campo delimitado dentro del cual todo aquello que acontece forma parte de la obra. La originalidad de esta no se afirma en la originalidad propia del objeto-obra, sino en la pertenencia total de los objetos contenidos en ese momento en particular: “El arte Moderno estuvo trabajando en el nivel de las formas individuales. El arte contemporáneo está trabajando en el nivel del contexto, del marco, el fondo, o de una nueva interpretación teórica”⁴³. Es más, se extiende el autor, ninguno de los objetos dentro de la instalación pretende ser original por sí mismo, en todo caso se jacta de su condición de copia devenida original en ese contexto y marco de situación excepcional.

⁴³ Groys, B. *La topología del arte contemporáneo*, p. 6

Este acercamiento a una potencial catalogación entre lo moderno y lo contemporáneo abre la pregunta acerca de cuál de las dos categorías resulta más acertada, o al menos más cercana, en el caso del criptoarte. El punto crítico en esta no es tanto la situación de su aura como pasa a serlo su incorporeidad digital. En principio, podríamos decir que la obra de criptoarte tiene ganada o asegurada su condición de moderna, asegurada por este aura *por defecto* que impone el token no fungible. Pero a la vez, podemos pensar que esa misma tokenización digital del arte se vuelve un corte en la capacidad autorrepresentacional del mismo: no hay en el sistema binario posibilidad de sostener un cuerpo autónomo por sí solo, al menos en el plano material. El recorrido histórico y emotivo de la obra se ve acotado a un recorrido operacional matemático, una secuencia de transacciones y carreras entre robots, registradas una tras otra en blockchain. La consumación de Malevich o Mondrian del objeto artístico perfecto y autoportable se pierde en el mismo instante en el que se pierde el cuerpo físico. La portabilidad del “objeto” digital artístico se ve condicionada y acotada en su totalidad a los sistemas digitales e informáticos en los que es concebida. En toda operación perceptiva hay un intermediario obligatorio: la computadora. Más allá, por las propias características de estas obras, muchas de ellas sólo podrán ser accedidas en sistemas con ciertas especificaciones de alto rendimiento: placas de video, memorias RAM potentes, etc. Por otro lado, si bien en la actualidad todas estas tecnologías son de uso cotidiano y frecuente, no hay seguros de que de acá en adelante no vayan a quedar obsoletas, las computadoras, los programas, o incluso la propia blockchain, del mismo modo que ocurrió con el Net Art. Hasta cierto punto, podríamos afirmar que una obra de estas características es imposiblemente independiente. La única forma de conservarla en su estado propio y originario sería considerar como parte de la misma el sistema que la

alberga en su totalidad, aislado como en una placa de Petri de los inciertos cambios del tiempo. Operación que resultaría, ni más ni menos, que en una instalación.

La contemporaneidad artística del NFT está íntimamente ligada entonces a su situación material, y es por consiguiente bastante contradictoria: si bien los tokens no fungibles producen interés por su condición de inmateriales, o más bien por su digitalidad, su forma de conservación estará inevitablemente vinculada al *hardware* terrenal que lo transmite. Asimismo, el criptoarte hace alarde de su capacidad de conservar y sistematizar la creación de originales, mientras que para el paradigma contemporáneo, por definición, los originales importan relativamente poco. En su ensayo “Política de la instalación”, posterior a “La topología del arte contemporáneo”, Boris Groys determina que “...En el marco de la cultura contemporánea, una imagen circula permanentemente de un medio a otro y de un contexto cerrado a otro contexto cerrado”⁴⁴. Esto último es discutible, en cuanto las imágenes digitales albergadas en Internet son fácilmente indexables. El ciberespacio no parece ser un contexto cerrado sino más bien una extensión del mundo mismo, con una capacidad de cerramiento, pero al mismo tiempo una alta fluidez de circulación e intercambio público. Las imágenes, considera sin embargo, están en permanente proceso de transformación, reprocesamiento y reedición. Estas aparentes “copias” no son más que una convención social en sí misma. La decisión de reconocerla copia u original “...Es siempre una decisión contemporánea; no pertenece al pasado ni al futuro sino al presente. Y esta decisión es también siempre soberana. De hecho, la instalación es un espacio para tal decisión...”⁴⁵.

⁴⁴ Groys, B. (2014) *Volverse público*. Caja Negra Editora, p. 63

⁴⁵ *Ibid*, p. 65

Todo esto permite esbozar al menos algunas repreguntas. En primer lugar, ¿podríamos pensar una instalación en el marco de lo virtual? A esta altura del desarrollo tecnológico, parece evidente que la virtualidad no se conforma como un plano paralelo, sino una extensión y ampliación del propio mundo. Nuestras vidas han transcurrido, al menos desde la última década y en sintonía con la irrupción de los *smartphones*, en un flujo permanente entre ambas realidades, al punto de estar al filo, sino ya completamente arrojadas, a una fusión entre ellas. Podemos estar bastante convencidos que aún si todos los sistemas de nuestra actual y conocida Internet fallaran y cayeran, algún sustituto surgiría en su lugar; en otras palabras, parece bastante improbable que el universo virtual que hemos sabido montar se esfume sin dejar rastro. Esto nos propone una hipotética independencia de los sistemas digitales más específicos: el englobamiento bajo Internet, en su concepción abierta y pública, ofrece un cierto resguardo del olvido, y a su vez, abre el juego al público general que considera Groys, no sólo aquel específicamente coleccionista. Podríamos plantear como hipótesis que toda Internet es una gran instalación repleta de copias, donde incluso los “originales” primeros se transparentan copias en su posibilidad de reproducción. La incorporeidad de Internet es una incorporeidad “palpable”, en el sentido de que es alcanzable, accesible. Mientras tanto, el criptoarte aboga por un arte de coleccionismo. Paradójicamente, para que el coleccionismo pueda ver y elegir sobre el catálogo de obras, la creación de copias es obligatoria. El original pasa a ser un original absolutamente tautológico, encerrado dentro de sí, un código-significante que sin copia se vacía de referente y significado. La supuesta resurrección del aura de los NFT es autocancelable: el token como conjunto de caracteres no tiene contenido. Lo tiene, en teoría. Pero es un contenido inimaginable sin una copia. El arte en términos de criptoarte es una operación metafísica humanamente

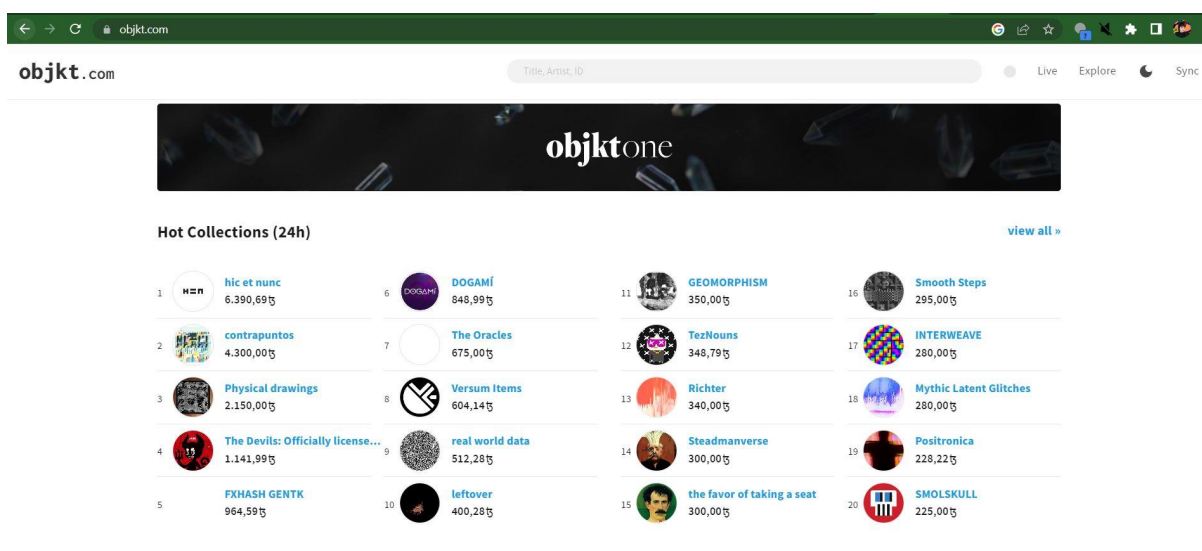
imposible. Cualquier observación física, estética o poética que podamos hacer a propósito de una obra de criptoarte se la debemos enteramente a la tercerización de la imagen en una copia. En tanto formato, es una trampa retórica, eternamente circular. La dependencia de la copia no es un problema per se, si el criptoarte no renegara como lo hace de ella. Una potencial salida de lectura sería “empaquetar” tokens y copias como parte de una misma instalación, por extensa que fuera, pero este desde luego atentaría contra la intención fundamental del token, que es la de ofrecer un código *único e irreplicable*. Atentaría contra el interés de mercado, y con él, con toda la fundamentación conceptual en la que se enmarca el criptoarte. Si necesitamos copias, y todas ellas son ambiguamente copias y originales, el mercado de los puros originales es nada más que una coartada para seguir arrastrando caudales bajo el molino de las criptomonedas.

3 . 3 - Serialización automatizada: la obra como cyborg

A lo largo de este trabajo hemos hecho mención, a grandes rasgos y de algunos casos en específico, de la modalidad que adoptan las obras en el contexto del criptoarte. Habiendo planteado la cuestión de la desmaterialización, en estrecha vinculación con las copias y el aura, nos detendremos ahora unos instantes en otro de los puntos “clave” en los que se apoya el fenómeno: la producción seriada.

Antes de adentrarnos en este fenómeno, es importante mencionar que si bien no es excluyente (no todas las obras circuladas en formato NFT operan bajo esta lógica), sí es el modo de uso más frecuente e incluso incentivado por las plataformas de transacción. Si bien ya hemos visto la forma de operación de la tecnología blockchain por sí sola, hay que saber que por la misma falta de iconicidad del NFT mencionada en el capítulo anterior, los *tokens* son publicados y “distribuidos” por páginas web que

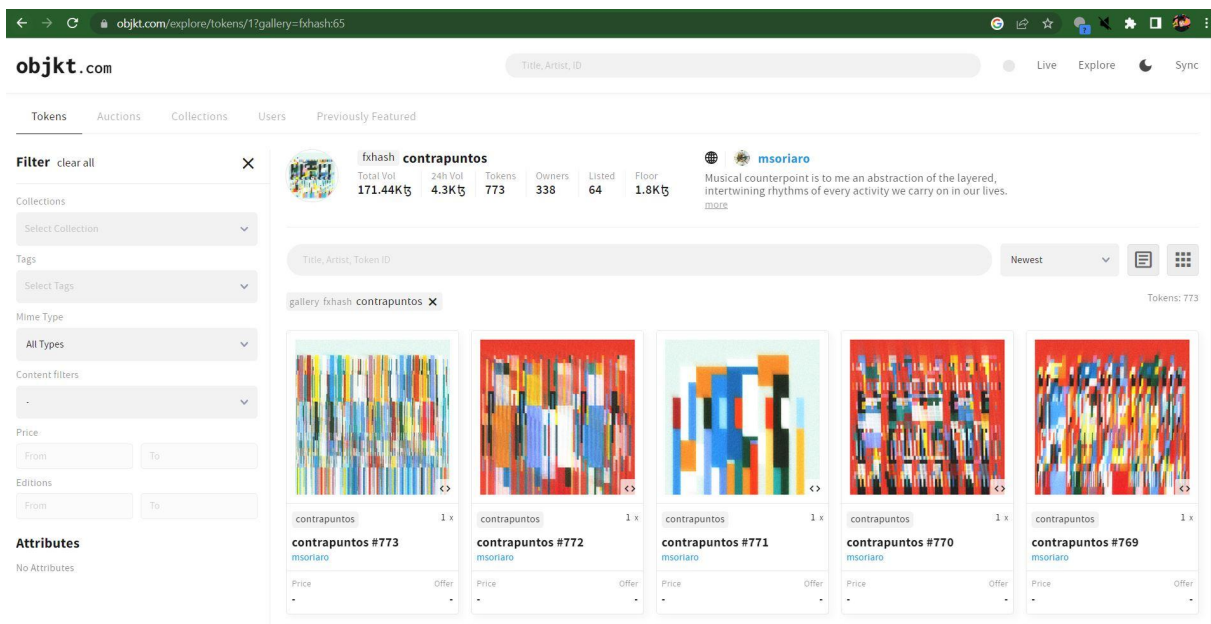
hacen las veces de galería de arte. Algunas de ellas se orientan solo a la venta por un precio preestablecido, y otras permiten también la opción de subastar las obras al mejor postor en un período de tiempo dado. Una de las más conocidas y difundidas solía ser Hic et Nunc, anteriormente alojada en www.hicetnunc.cc, desaparecida repentinamente y sin ninguna explicación el 13 de noviembre de 2021⁴⁶. Debido al carácter descentralizado de la blockchain, las colecciones albergadas en esa página pueden encontrarse hoy por hoy en objkt.com, ambas operadas en una red blockchain particular llamada Tezos, reconocida por su estabilidad en contraste con las primeras y más primitivas redes. Además de servir como vidriera de los NFT, estas páginas funcionan como intermediarias entre el NFT en la blockchain, las transacciones criptomonetarias y el usuario, simplificando en un solo lugar y en una interfaz accesible al público general todas las operaciones. En la propia página de inicio encontramos la sección *Hot Collections* que muestra las colecciones más populares (con más ventas) en las



Página de inicio de objkt.com, donde se ven las *Hot Collections*

⁴⁶ Hakki, T. (13 de noviembre de 2021). *Desaparece Mercado de NFT en Tezos, Hic et Nunc*. <https://decrypt.co/es/86035/desaparece-mercado-de-nft-en-tezos-hic-et-nunc>

últimas 24 horas. En primer lugar, vemos que aparece Hic et Nunc, que es en realidad una colección heterogénea de diversxs autorxs, cuyo único común denominador es haber pertenecido a la obsoleta web. Pero si observamos la segunda, *contrapuntos*, del usuario msoriario, podemos observar con claridad el trabajo en serie.



Serie *contrapuntos* del usuario msoriario

En la misma lógica se encuentran los ya mencionados TwitterEggs o BoredApes. Y desde luego, el trabajo en serie no es nuevo al mundo del arte tampoco. Lo que sí es novedoso es la utilización de las tecnologías digitales para automatizar el proceso de las series. A diferencia de la concepción original de las series, estas no refieren ya a un agrupamiento programático o intencional, un gesto propio de la autoría, sino a la producción masiva, casi fordista, de copias similares. La similitud entre unas y otras varía desde nuestra conocida asociación temática, técnica o estética entre unas y otras,

hasta la modificación de variables de color, forma, tamaño, aleatorización de partes, etc. Este último modelo de creación se conoce como arte generativo.

Por definición, califica como arte generativo cualquier pieza creada total o parcialmente por un sistema autónomo, no humano⁴⁷. La plataforma Async (async.art), similar a las mencionadas anteriormente, permite mostrar y transaccionar NFT, con un agregado: los archivos no se cargan como estáticos, sino que se permite desglosarlos en capas modificables, a modo de variables. A su vez, a estas variables se les asignan rangos de modificación. Si, por ejemplo, cargamos una obra que es un cielo celeste con un árbol, podríamos separar por un lado el cielo, cuyo color podrá cambiar aleatoriamente en un rango de colores definidos por códigos hexadecimales⁴⁸, y por otro el árbol, del que podrían modificarse bien el color, la escala, o su posición relativa dentro del cuadro de imagen a partir de las coordenadas X e Y. Pero estas variables no se modifican a demanda del usuario-comprador, sino que se modifican aleatoriamente cada vez que se realiza una compra, de modo que cada ofertante consiga una obra única. Las posibles proyecciones y resultantes, claro está, son prácticamente infinitas. La automatización de la creación de nuevas obras a partir de un algoritmo no solo beneficia enormemente su explotación mercantil, sino que prescinde completamente de la subjetividad e intencionalidad humanas.

Otra de las novedosas tendencias a nivel de la técnica es la utilización de inteligencias artificiales (IA) generativas para producir imágenes. La mayoría de ellas parte de un sistema que procesa texto ingresado por el usuario para traducirlo en una

⁴⁷ Spittel, A. (3 de octubre de 2018). *An introduction to Generative Art: what it is, and how you make it*. freeCodeCamp. <https://www.freecodecamp.org/news/an-introduction-to-generative-art-what-it-is-and-how-you-make-it-b0b363b50a70/>

⁴⁸ La codificación hexadecimal es un sistema de nomenclación y procesamiento de color web; un estándar que asigna a cada tono un código único basado en su conversión a RGB.

nueva imagen. Para llegar a esta “nueva imagen”, en realidad, el sistema abreva en una gran cantidad de bases de datos provistas por empresas, navegadores, etc., compuestas por imágenes indexadas y catalogadas por lo que muestran, los sentimientos a los que se asocian, los colores que usan, y otra infinidad de categorías. Estas imágenes son tomadas por los sistemas de IA y reprocesadas en una especie de “collage” fabril y digital. Esto resulta en imágenes supuestamente “nuevas”, pero que con frecuencia reproducen totalmente (o casi) los trabajos de artistas visuales, dando lugar a disputas no solo por los derechos autorales sino también por el usufructo monetario de esas producciones; tal es así, que la empresa Nvidia anunció estar trabajando en software que evite este tipo de apropiaciones⁴⁹.

3.4 - Camino a la institucionalización

Detrás de este tipo de conflictos existe otro telón de intereses: la progresiva institucionalización y legitimación de estos nuevos modos de producción y circulación. A nivel global y local, los casos se multiplican permanentemente, y parece pertenecer cada vez menos a grupos específicos o de nicho haciéndose su lugar, para expandirse a figuras y espacios ya bien establecidos en el mundo del arte.

Caso de esto es el artista británico Damien Hirst, que en su proyecto *The currency* produjo y vendió 10.000 NFT, producidos a partir de la digitalización de 10.000 obras físicas de sus pinturas de puntos, producidas en 2016. Al cabo de un tiempo, hizo elegir a los compradorxs entre conservar la versión digital, o canjearla por su equivalente material. Las que no fueran seleccionadas serían destruidas. De las

⁴⁹ Brodsky, S. (22 de marzo de 2023). *How New Tech Can Prevent Artists' Work From Being Copied By AI*. Lifewire.
<https://www.lifewire.com/how-new-tech-can-prevent-artists-work-from-being-copied-by-ai-7369934>

10.000, 5.149 optaron por la física y 4.851 por la digital. Las copias físicas descartadas fueron quemadas en una transmisión abierta desde la Galería Newport Street en Londres el 10 de octubre de 2022⁵⁰.



Registro de la quema de obras de *The currency* por Damien Hirst

⁵⁰ Oelze, S. (13 de octubre de 2022). *Artista británico Damien Hirst quema sus obras durante transmisión en vivo*. Deutsche Welle. <https://www.dw.com/es/artista-brit%C3%A1nico-damien-hirst-quema-sus-obras-durante-transmisi%C3%B3n-en-vivo>

Otra artista que optó por la experimentación de estos nuevos formatos fue Marina Abramović, que desglosó los 17 minutos de registro audiovisual de su obra *El héroe* de 2001 en una colección de 6500 fotogramas, devenidos NFT, llamada *El Héroe 25fps*, que podían ser adquiridos individualmente o de a grupos, dando lugar a breves imágenes *gif*⁵¹.



Fotograma de *El héroe* por Marina Abramović

Ambos casos dan cuenta de varias particularidades descritas anteriormente: la creación de series-colecciones de numerosos ejemplares y la reterritorialización, o desterritorialización, casi el reciclaje, de obras anteriores. Mientras la obra de Hirst resuena de manera performática, y plantea al menos un juego conceptual, una suerte de enfrentamiento real-virtual donde lxs coleccionistas deben decidir quién se queda y quién se va, la obra de Abramović resulta en una especie de tercera generación de

⁵¹ Benito, L. (3 de agosto de 2022). 'EL HÉROE' NFT DE ABRAMOVIC. Vein. <https://vein.es/el-heroe-nft-de-abramovic/>

pérdida de fidelidad. Primero, la performance ocurriendo; segundo, su registro audiovisual; tercero, su reproducción y desguazado en *tokens*.

No son lxs artistas lxs únicxs alcanzadxs por la tentación del mundo no fungible. A principios de febrero de 2023, el Centre Pompidou en París se hizo eco del avance de los NFT y adquirió como parte de su acervo 18 obras de este tipo, creadas por 13 artistas francesxs e internacionales, autoproclamándose así como la primera institución en el mundo en realizar una acción de este tipo. Entre ellas, se encuentra el *CryptoPunk #110*, de la serie de 10.000 imágenes generadas algorítmicamente mencionada en el capítulo previo, donada por Yuga Labs, una de las empresas predominantes en el mercado cripto⁵².



CryptoPunk #110 por Yuga Labs

⁵² Pierron, S. (10 de febrero de 2023). *The Centre Pompidou in the age of NFTs*. Centre Pompidou. <https://www.centrepompidou.fr/en/magazine/article/the-centre-pompidou-in-the-age-of-nfts>

Harley-McKeown, L. (10 de febrero de 2023). *Punks in the Pompidou: Yuga Labs donates second CryptoPunk in three months*. The Block. <https://www.theblock.co/post/210635/punks-in-the-pompidou-yuga-labs-donates-second-cryptopunk-in-three-months>

A nivel local no nos quedamos atrás. Si bien en esa oportunidad los NFT fueron solamente expuestos, no adquiridos, el 24 y 25 de junio de 2022 tuvo lugar en el Museo Castagnino de nuestra ciudad la muestra Vibrant, de arte digital y NFT, coauspiciada por la Municipalidad de Rosario y DFINITY, una fundación suiza. De ella formaron parte artistas internacionales, a la vez que se abrió una convocatoria para la selección de artistas de NFT locales⁵³.



Montaje de la muestra Vibrant, en la sala principal del Museo Castagnino

Parece paradójico e incluso en contra de la propia naturaleza del formato la exposición tradicional en museos, por más pantallas digitales que se coloquen; sin embargo, el desembarco del criptoarte en las grandes instituciones históricas del arte se

⁵³ Castagnino+Macro (24 de junio de 2022). *NFT y arte digital en el Castagnino*. <https://castagninomacro.org/page/eventos/id/632/title/NFT-y-arte-digital-en-el-Castagnino->

sugiere inminente. Algunxs por interés genuino, y otrxs arrastradxs por las “nuevas olas” como consideraría Sádín, cada vez más artistas, nuevxs y reinventadxs, se suman a la tendencia. Si bien considerar estos hechos como la norma, y aún más como una garantía de la legitimidad institucional de la categoría, es todavía un poco precoz, sí podemos atisbar que la intención de recorrer ese camino está presente, y es activamente buscado. Tanto en el caso del Pompidou como del Castagnino, quienes proponen o donan obras como un modo de instalarse en esos lugares son las propias empresas, fundaciones y agrupaciones diversas del criptoarte. De su nacimiento como anti-institucional, descentralizado y emancipado de las dependencias físicas del arte, el criptoarte vuelve ahora a la institución moderna por excelencia: el museo. Ya sea por la inestabilidad de su mercado, como un modo de revalorizarse monetariamente, o incluso por una pulsión, una necesidad, de inscribirse en los procesos de la teoría e historia del arte hegemónicas, paso a paso esta tendencia ha ido avanzando desde lo desconocido para intentar adentrarse y tomar el lugar de lo familiar, lo tradicional; a pesar de que esto no es completamente novedoso (recordemos que desde sus primeros pasos, el criptoarte ha sido patrocinada por casas de subasta de la talla de Sotheby’s o Christie’s), sí puede pensarse que es un primer paso del ámbito de lo comercial y privado a lo público. Mientras tanto las instituciones intentan, a veces torpemente, adaptarse a los requerimientos de este nuevo modelo.

Consideraciones finales

A lo largo de este trabajo hemos desarrollado como el aparentemente naif e independiente criptoarte está arraigado en realidad, mayoritariamente, en las mismas formas y lógicas que envuelven tanto al mercado del arte como al sistema económico que lo contiene desde el principio. Sin que esto se vuelva un sesgo en los potenciales técnicos de la modalidad, hemos intentado reenmarcar y conceptualizar más ampliamente las posibilidades que tiene para ofrecer. Reconociendo desde el principio que su amalgama como movimiento o corriente no es la que habitualmente acostumbramos al recapitular las distintas instancias de la historia del arte, sino que se basa en su modo de circulación, compra y venta, podemos atisbar que en un tecnocapitalismo tardío como el nuestro estas nuevas figuras podrían no ser excepciones, más bien nuevas y progresivas normas de una regla que está actualmente escribiéndose.

La aparición de estos nuevos formatos digitales han generado una serie de acusaciones cruzadas entre quienes defienden a los mismos y su “contraparte” material y analógica. Ambos discursos presentan prejuicios y objeciones al modo de hacer opuesto. Estos enfrentamientos, sin embargo, no son conclusivos, sino que parecen tender a plantear nuevas interrogantes frente a este mundo aún en desarrollo y proceso de descubrimiento. En este jaque de definiciones y preguntas, surgen como terreno común algunas cuestiones: la producción seriada, el lugar del aura benjaminiana, el espacio que ocupa el mercado en el arte contemporáneo, y sobre todo, cómo se ensamblan las lógicas de la desmaterialización de la obra en un marco teórico aún profundamente enraizado en las formas modernas y materiales del arte.

Uno de los principales prejuicios frente a esta nueva forma artística digital es la suposición de que su nexos con el tecnocapitalismo la convierte en un modelo más mercantil, o más fácilmente comerciable, que las variables analógicas; esto, sumado a la lógica de la factura manual, resulta en una valoración de la “subjetividad” o gestualidad artística, donde tiende a pensarse que en la obra digital ambas estas cuestiones se reducirán. Como hemos visto, sobre esto Groys opina que hoy por hoy no existe en nuestro mundo ninguna sección escindida del capitalismo: en mayor o menor medida, todo aquello que nos rodea y conforma en una biosfera tecnológica está tocado por el halo del mercado. Si este supuesto parámetro de análisis resulta en una característica que todo atraviesa, como en una operación matemática, se vuelve nulo.

A pesar de esto, podemos considerar que la conformación del criptoarte como corriente en sí misma si apela a algunas de estas cuestiones. Resulta útil acudir a la distinción propuesta por Adorno, entre la técnica artística y la técnica de la industria cultural. La primera responde a todo aquello propio e intrínseco a las obras, mientras que la segunda es externa, relacionada a los modos de reproducción y distribución mecánica de ellas. Desde ya, en la digitalidad ambas se desmaterializan. Esto no implica de primera mano un obstáculo “espiritual” para la obra individual. Pero por definición, todo aquello englobado bajo el criptoarte lo hace no más que por suscribir a un modo de circulación comercial y digital específico, el del token no fungible, convirtiéndolo de esta manera en un modelo donde la importancia de la técnica de la industria cultural se impone sobre la de la técnica artística. En síntesis, si bien el mercado no parece ser una métrica válida en términos de la producción propiamente dicha, sí funciona como segmentador de esta corriente, y diferenciador en relación a otros agrupamientos en la historia del arte. Aún si lo llevamos a un terreno más similar, como el caso del NetArt,

nos encontramos con que mientras en este último el común denominador fue la incursión de las tecnologías computacionales e Internet a nivel de la técnica productiva, en su par más reciente esto no es una condición exclusiva para su inclusión, ya que puede haber obras producidas análogamente y digitalizadas que aún así sean criptoarte, debido a su formato de circulación.

Esta última cuestión dispara directamente a otro de los temas centrales del *criptoverso*, la oposición, aunque también la conexión, entre reproducción digital y obra nativa digital. Ambos están continuamente entrelazados, en un mapa de situación que todavía se esfuerza por definir el límite entre uno y el otro. Esto se da no únicamente en el marco del criptoarte, sino de la digitalidad reciente. Desde el desembarco de las redes sociales y la producción masificada de imágenes y contenidos, los límites entre los originales y las reproducciones no han hecho más que difuminarse: encontrar el ejemplar 0 de una imagen, copiada y replicada hasta el hartazgo en el ciberespacio, es no sólo una tarea ardua sino inútil. No hay entre ambas un valor diferencial, como lo fue el aura en tiempos de la emergencia de la fotografía. El criptoarte se propone, en un primer momento, la recomposición de este aura perdida: el sistema de token apunta a asignar a cada obra cargada en la *blockchain* virtual un código único, irrepetible e inalterable que la diferencie no sólo de otras obras sino de sus potenciales apócrifos. En un primer vistazo, esta idea es relativamente simple y sensata. Pero al profundizar un poco, es evidente que la precisión del sistema informático no llega a dar respuesta a las inquietudes particulares del arte. Vale recordar que el alojamiento en la *blockchain*, a esta altura del partido, es bastante limitada en su capacidad y prestaciones para los tipos de archivo a los que apunta. Esto obliga la tercerización en otros *hosts* y servicios de alojamiento, y en esa mera operación, se genera automáticamente una copia. Así las

obras fueran cien por ciento alojadas en blockchain, las copias parecen ser aún una parte indisoluble del todo: el sistema provee solamente un código, sin traducción visual. Todo intento de difusión, circulación o venta ha de ser mediado por una copia que sirva como testimonio de *qué* es lo que se está ofreciendo o adquiriendo. La tokenización, y su consecuente pérdida del cuerpo físico, son un obstáculo en la propia conformación de la unicidad que parece ser el primer objetivo de los NFT. El no disponer de un cuerpo visible obliga a los productores de obras digitales en NFT a generar copias para mostrarlos, y autocancela así el valor “aurático” del mismo.

Esta última idea parece contradictoria, habiendo comenzado afirmando que la distinción entre copia y original en la digitalidad es irrelevante. Llegado este punto, vale hacer aún otra distinción, ahora entre las obras que pertenecen o han sabido pertenecer a la versión de Internet abierta y accesible al público general, y la más actualizada caracterizada por el criptoarte, que refleja los mismos objetivos que ocuparon tradicionalmente al arte de coleccionismo, bregando por una privatización de la obra y el sistema que lo acoge, cuyo respaldo es su certificación como única. En pocas palabras, su objetivo primordial como pieza de mercado. Esto no resta ni suma valor a la obra, desde ya, pero tener en cuenta sus fines y medios resulta relevante para tratar de comprender e interrogar a dónde apuntan estas vías de lo digital, y en algún punto, cuánto sentido tienen en el contexto del arte contemporáneo que se supone las rodea y contiene.

La generación de este token original y aurático es asimismo un circuito cerrado en sí mismo en la medida en la que su única forma de acceso y conservación continúa siendo la blockchain y sus sistemas de mediación y tercerización, encadenados a su vez a un hardware que los soporte, ya sea computadora, teléfono inteligente, tableta,

etcétera. Esto fortalece esa condición de rareza de mercado que hemos definido al principio del trabajo y que le da potencia a la obra como original, resucitando alguna especie de aura. Pero también la vuelve proclive a la anacronía y el encierro en una tecnología que no podemos saber de antemano cuánto ni cómo durará. La ponderada descentralización de la blockchain es una trampa conceptual: funciona así por su definición técnica e informática, pero si trasladamos esta idea al acceso a las obras de arte, es todo lo contrario. La forma de acceder a los NFT es única, nuclear, y requiere para ello poseer los medios específicos que funcionan como llave del sistema. No hay capacidad de vinculación directa, corporal y visual entre una persona y el esforzadamente conservado original.

La carencia de un cuerpo físico con el cual entrar en contacto disrumpe la autoportabilidad de la obra, y la recomposición de un aura tokenizado e inalcanzable se convierte en una forma de legitimación de imágenes que sin ese indicador a su favor podrían simplemente perderse en la infinitud de la red. Paradójicamente, esta forma de otorgar un sello distintivo y contexto como forma de garantizar sentido a la obra, es parte del planteo fundamental de Groys en relación a la topología del arte contemporáneo y la política de la instalación. Este pensamiento surge justamente de la lectura de la obra como tal en un contexto dado por su entorno temporoespacial, pasando a segundo plano su necesidad de ser o no original. El concepto se remonta al origen del ready-made y el objeto duchampeano: para estas formas, no importa tanto que la pieza que se sitúa como parte o total de la obra sea la original, proyectada y manipulada por el artista, sino que la pieza similar que ocupe ese lugar lo haga evocando el sentido e intenciones originales de la obra, así como lo han hecho las diversas presentaciones y evocaciones de, por ejemplo, *La fuente* de Duchamp, o sus réplicas de

El gran vidrio. El énfasis en el mundo contemporáneo lo tiene el gesto autoral, pero no determinado por la mano de lx artista, sino por su intención de fondo, la construcción (y sucesivas reconstrucciones) de su poética. Así, el movilizante número uno del criptoarte en el avance tecnológico parece evidenciarse determinadamente moderno, aunque no así contemporáneo en su análisis metafísico.

Como última hipótesis, podemos pensar que las condiciones de la instalación como las menciona Groyes y las conocemos hoy en día no tienen por qué ser coartadas por la materialidad o digitalidad de las obras. Precisamente, reivindicar la validez de ambas es reconocer la amplificación del mundo en un híbrido digital igualmente real que el mundo material que conocemos desde el principio de los tiempos. Pueden haber instalaciones materiales, digitales, e incluso mixtas. El criptoarte bien podría adherir a esta política, reconociendo a sus huérfanas copias como parte válida del espacio total, pero en su lugar decide testarudamente abogar por un reconocimiento del original que desde hace un siglo está en proceso de desdibujarse. Su potencial como, por ejemplo, herramienta de conservación digital, aunque sea de un referente en base al cual reproducir luego copias o nuevos formatos, se ve en la mayoría de los casos opacado por sus ansías de ser una verdad sólida e intransgredible, para una forma del arte para la que el concepto tradicional de aura está caduco. Como frente a todo avance, y más aún aquellos gestados en el seno del mercado, quedará en mano de lxs artistas y productorex tantear los límites, desafiarlos, y crear, o no, a partir de sus bordes nuevos sentidos que empujen esta era recién cimentada hacia adelante.

Referencias

Adorno, T., Horkheimer, M. (1988). *Dialéctica de la ilustración*.

Editorial Sudamericana.

Amer, K., Noujaim, J. (2019). *Nada es privado* [Documental]. The Othrs.

Baudelaire, C. (1995). *El pintor de la vida moderna*. Colegio oficial de aparejadores y arquitectos técnicos de Murcia.

Benito, L. (3 de agosto de 2022). 'EL HÉROE' NFT DE ABRAMOVIC. Vein.

<https://vein.es/el-heroe-nft-de-abramovic/>

Benjamin, W. (2019). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

Ediciones Godot.

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Grijalbo.

Brodsky, S. (22 de marzo de 2023). *How New Tech Can Prevent Artists' Work From*

Being Copied By AI. Lifewire.

<https://www.lifewire.com/how-new-tech-can-prevent-artists-work-from-being-copied-by-ai-7369934>

Carrión, J. (11 de abril de 2021). *Walter Benjamin coleccionaría criptoarte: el aura*

llega a internet. The New York Times.

<https://www.nytimes.com/es/2021/04/11/espanol/opinion/criptoarte-nft.html>

Castagnino+Macro (24 de junio de 2022). *NFT y arte digital en el Castagnino*.

<https://castagninomacro.org/page/eventos/id/632/title/NFT-y-arte-digital-en-el-Castagnino->

- Cawrey, D. (15 de mayo de 2014). *How Monegraph Uses the Block Chain to Verify Digital Assets*. CoinDesk.
<https://www.coindesk.com/markets/2014/05/15/how-monegraph-uses-the-block-chain-to-verify-digital-assets/>
- Crow, T. E. (1989). *Pintura y sociedad en el París del siglo XVIII*. Editorial Nerea.
- Enking, M. (5 de agosto de 2022). *Artist Damien Hirst Will Burn Thousands of Paintings in NFT Experiment*. Smithsonian Magazine.
<https://www.smithsonianmag.com/smart-news/artist-damien-hirst-will-burn-thousands-of-paintings-in-nft-experiment-180980529/>
- Escobar, T. (2021). *Aura latente*. Tinta Limón Ediciones
- Gombrich, E. H. (1999), *La historia del Arte*. Ediciones Diana y Conaculta.
- Gola, Y. (19 de agosto de 2022). *Nearly \$55M worth of Bored Ape, CryptoPunks NFTs risk liquidation amid debt crisis*. Cointelegraph.
<https://cointelegraph.com/news/nearly-55m-worth-of-bored-ape-cryptopunks-nft-s-risk-liquidation-amid-debt-crisis>
- Grossman, J.B., Lucas, K., Ruiz, G. y Volkman, E. (30 de marzo de 2021). *New U.S. Anti-Money Laundering Laws and Sanctions Advisory Impose Compliance Obligations on Art Market*. ARTNews.
<https://www.artnews.com/art-news/market/new-u-s-anti-money-laundering-laws-and-sanctions-art-market-impact-1234588194/>
- Groys, B. (2008). *La topología del arte contemporáneo*, extraído de *Antinomies of Art and Culture*. Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity. Duke University Press. Traducido por Ernesto Menéndez-Conde.

- Groys, B. (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja Negra Editora.
- Groys, B. (2016). *Arte en flujo*. Caja Negra Editora.
- Habermas, J. (2004). Modernidad: un proyecto incompleto en N. Casullo (Ed.) *El debate modernidad-posmodernidad* (2ª ed., pp. 53-64). Retórica Ediciones.
- Hakki, T. (13 de noviembre de 2021). *Desaparece Mercado de NFT en Tezos, Hic et Nunc*.
<https://decrypt.co/es/86035/desaparece-mercado-de-nft-en-tezos-hic-et-nunc>
- Harley-McKeown, L. (10 de febrero de 2023). *Punks in the Pompidou: Yuga Labs donates second CryptoPunk in three months*. The Block.
<https://www.theblock.co/post/210635/punks-in-the-pompidou-yuga-labs-donates-second-cryptopunk-in-three-months>
- Hobsbawm, E. (2007). *La era de la revolución. 1789 - 1848*. Paidós.
- Horvat, S. (27 de abril de 2021). *Semiocapitalismo: las emociones como la moneda viva*. Revista Anfibia. <https://www.revistaanfibia.com/semiocapitalismo/>
- Hulst, T. (ed.) (2017). *A history of the western art market*. University of California Press.
- IBM (s.f.). *¿Qué es la tecnología de blockchain?*
<https://www.ibm.com/ar-es/topics/what-is-blockchain>
- Janson, H.W., Rosenblum, R. (1992). *El arte del siglo XIX*. Akal.
- Kastrenakes, J. (11 de marzo de 2021). *Beeple sold an NFT for \$69 million*. The Verge.
<https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beeple-christies-nft-sale-cost-everydays-69-million>

- Katte, S. (11 de octubre de 2022). *Nifty News: IHOP decepciona a los usuarios de criptomonedas con su "NFT", el NFT de Logan Paul cae a USD 10 y más*. Cointelegraph.
<https://es.cointelegraph.com/news/nifty-news-logan-paul-s-nft-sees-small-jump-in-value-after-600k-loss-paramount-ford-and-other-big-brands-make-notable-nft-trademark-filings-and-more>
- Magnani, E. (19 de mayo de 2021). *Criptoarte: ¿cuánto vale el arte digital?*. Revista Anfibia.
<https://www.revistaanfibia.com/criptoarte-cuanto-vale-arte-digital/>
- Moulin, R. (2012). *El mercado del arte. Mundialización y nuevas tecnologías*. la marca editora.
- Net Art Anthology (s.f) *RETELLING THE HISTORY OF NET ART FROM THE 1980S TO THE 2010S*. <https://anthology.rhizome.org/>
- Oelze, S. (13 de octubre de 2022). *Artista británico Damien Hirst quema sus obras durante transmisión en vivo*. Deutsche Welle.
<https://www.dw.com/es/artista-brit%C3%A1nico-damien-hirst-quema-sus-obras-durante-transmisi%C3%B3n-en-vi>
- Pegasiou, P. (7 de mayo de 2021). *Anti-Money Laundering and the Art Market*. counterculture.
<https://www.counterculturellp.com/blog/anti-money-laundering-and-the-art-market/>

Pierron, S. (10 de febrero de 2023). *The Centre Pompidou in the age of NFTs*. Centre Pompidou.

<https://www.centrepompidou.fr/en/magazine/article/the-centre-pompidou-in-the-age-of-nfts>

Sadin, E. (2020). *La silicolonización del mundo*. Caja Negra Editora.

Spittel, A. (3 de octubre de 2018). *An introduction to Generative Art: what it is, and how you make it*. freeCodeCamp.

<https://www.freecodecamp.org/news/an-introduction-to-generative-art-what-it-is-and-how-you-make-it-b0b363b50a70/>

TwitterEggs (12 de noviembre de 2021). *TwitterEggs — The NFTs From Namecoin*. Medium.

<https://medium.com/@TwitterEggs/twittereggs-the-nfts-from-namecoin-f3be18273b91>