

**UNTREF**  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE TRES DE FEBRERO

# CRIPTO ARTE

Gabriel  
Londonio

La obra artística en tiempos  
de semiocapitalismo.



## CRIPTO ARTE

---

La obra artística en tiempos de semiocapitalismo.

## **Universidad Nacional de Tres de Febrero.**

Rector: Aníbal Y. Jozami.

Trabajo final de grado de la Licenciatura en Artes Electrónicas.

*Cripto Arte. La obra artística en tiempos de semiocapitalismo.*

Buenos Aires, Argentina (2022).

**Escrito por Gabriel Londonio, tutoría a cargo de Cecilia Iida.**

Contacto: [gabriellondonio97@gmail.com](mailto:gabriellondonio97@gmail.com)

**Diseño de portada y caratulas de capítulos realizado por Camila Scian y Luciana Garrido.**

[behance.net/camilascian](https://www.behance.net/camilascian)

[behance.net/lugarriido](https://www.behance.net/lugarriido)

Quiero agradecer a mi familia, a Tigre, a Yhomi, a mis amigos y amigas. Agradezco a la Universidad Nacional de Tres de Febrero por crear y potenciar estas carreras artísticas, también a su excelente cuerpo docente y al no docente. Especialmente quiero agradecer a Cecilia Iida por confiar en mi visión y acompañarme en este proyecto, pero, además, por haberle puesto tanto entusiasmo, pasión y esfuerzo a todas tus clases que fueron de gran motivación para animarme a un trabajo de este tamaño. Agradezco a Gabriela E. Golder, Micaela F. Paz, Lucía Kuschnir y Pamela Catarin, docentes a cargo de la cátedra de Seminario I y II, por crear un hermoso espacio de trabajo junto al resto de mis compañeros. Finalmente quiero agradecer a todos aquellos artistas que confiaron en mi visión y me permitieron utilizar sus increíbles obras en este libro, especialmente a *no\_people* –Fernando Rodríguez– por ser quien me ayudo cuando quise entrar al mundo del cripto arte.

Gabriel Londonio

## CRIPTO ARTE

---

La obra artística en tiempos de semiocapitalismo.

Tutoría a cargo de Cecilia Iida.

**UNTREF**

UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE TRES DE FEBRERO



**Resumen:** En 2021 estallan los portales de noticias online con artículos sobre el cripto arte y los tokens no fungibles, mejor conocidos por sus siglas en inglés NFT. A través del discurso mediático, que hace uso de llamativos titulares sobre las ventas millonarias de arte criptográfico, este fenómeno logra captar la atención del público para introducirlos al mercado de las cripto monedas. De esta manera, el cripto arte se inserta en la sociedad como un nuevo campo de producción artística que se caracteriza principalmente por su mercantilización mediante el uso de la tecnología de *blockchain* [Cadena de bloques]. En este libro, se propone indagar en la relación que hay entre el cripto arte y su emergencia en el contexto semiocapitalista –un concepto introducido por el filósofo Franco Berardi–. Haciendo énfasis en la manera en que nos relacionamos con la tecnología, primero se procederá a explicar el funcionamiento de estas innovaciones. En segundo lugar, se procederá a analizar el contexto en el que este fenómeno emerge. En tercer lugar, se analizará el discurso tecnológico impartido por los medios de comunicación y el fanatismo por un ideal de futuro. Luego, examinando la relación entre artista-redes sociales, presentando obras y describiendo la propia experiencia, se buscará llegar a una definición del cripto arte describiendo sus características y poniéndolo en contraste con categorías propias de la autonomía del arte moderno como estilo, vanguardia y originalidad. Finalmente, se acompañará este libro con un glosario y manual para facilitar el acceso a aquellos artistas que quieran formar parte de esta comunidad.

**Palabras clave:** cripto arte, NFT, redes sociales, futuro, semiocapitalismo, mercado del arte, arte digital

**Abstract:** In 2021, online news portals exploded with articles about crypto art and non-fungible tokens, better known by their acronym NFT. Through media discourse, which makes use of clickbait headlines about million-dollar sales of crypto art, this phenomenon manages to capture the public's attention in order to introduce them to the cryptocurrency market. In this way, crypto art is inserted into society as a new field of artistic production that is mainly characterized by its commoditization through the use of blockchain technology. This book proposes to inquire into the relationship between crypto art and its emergence in the semiocapitalist context –a concept introduced by philosopher Franco Berardi–. Emphasizing the way in which we relate to technology, it will first explain the functioning of these innovations. Secondly, it will proceed to analyze the context in which this phenomenon emerges. Third, it will analyze the technological discourse imparted by the media and the fanaticism for an ideal of the future. Then, by examining the relationship between artist-social media, presenting works of digital art and describing one's own experience, it will seek to arrive at a definition of crypto art by describing its characteristics and contrasting it with categories proper to the autonomy of modern art such as style, avant-garde and originality. Finally, this book will be accompanied by a glossary and a manual to facilitate access to those artists who want to be part of this community.

**Keywords:** crypto art, NFT, social media, future, semiocapitalism, art market, digital art

# Índice

1. Declaración de artista .....	1
2. Estado del arte .....	7
3. Blockchain ≠ Cripto moneda ≠ Token no fungible.....	17
3.1 Blockchain .....	19
3.2 Cripto moneda .....	21
3.3 Token no fungible .....	22
3.3.1 Obra artística con NFT .....	23
4. Contexto de emergencia .....	25
5. Cripto arte.....	37
5.1 El ideal de futuro y la novedad del cripto arte .....	39
5.2 Arte en Internet .....	45
5.3 Originalidad .....	54
5.3.1 En el proceso creativo .....	55
5.3.2 En la comercialización.....	57
6. Consideraciones finales .....	63
7. Adjuntos.....	71
7.1 Glosario.....	73
7.2 Manual para mintear, vender y comprar NFT .....	75
8. Bibliografía.....	79



# DECLARACIÓN DE ARTISTA

# O1

CRIPTO ARTE

Para el cine es más vendible y aliviador imaginar el fin del mundo que intentar imaginar cómo cambiar algo del hoy. Ya Žižek pensó algo así.

¿Será solo una cuestión de ficción? Pensemos en Elon Musk y su viaje a Marte. Por suerte el futuro es error, porque sino yo ya estaría andando en un skate volador -no me gusta rimar, pero bueno-

Por suerte también fracasó el horrible manifiesto futurista de Marinetti. Principio de siglo pasado y ya hablaban de futuro. ¿Cuándo llega el futuro?

Quizás el futuro es como esa promesa mérito-karmática y manipuladora de las religiones de "se bueno y serás recompensado". Pero ¿cuándo se te recompensa según las religiones? ¿Cuándo te moris! ergo, ¿está chequeado?

Todo es política. Spoiler: el futuro también. Pero cuidado, porque la política no es lo mismo que lo político [Ranciere, 2006] y quizás la política tenga que exceder la ideología y el fanatismo porque si no corre el riesgo de ser una fuerza inconsciente y de lo político no podemos esperar mucho.

Mejor voy a dejar de pensar en el futuro y me voy a poner a hacer algo, ahora. Tenía pendiente ver 2012.

disQtible,  
2022

## 1. Declaración de artista

Como parte de una sociedad siempre hemos buscado comunicarnos, expresarnos y hacernos de herramientas con las cuales facilitar nuestras vidas. Atravesando guerras, revoluciones industriales y revoluciones sociales, en las últimas dos décadas nos hemos adentrado en un nuevo paradigma donde los saltos tecnológicos son cada vez de mayor distancia y rápidamente accesibles para gran parte de la población<sup>1</sup>. Lo que muchos autores han denominado la cuarta revolución industrial, la revolución 4.0 o simplemente la *revolución de la información*<sup>2</sup> es la era donde el poder de la organización social refuerza y apuesta todo por la automatización, la conectividad, la globalización y claramente, por el consumo. Con impresionantes desarrollos de nuevas tecnologías como la realidad aumentada, la inteligencia artificial, el Big Data, la biotecnología, la impresión 3D, programas de predicción y la red de *Blockchain*, entre muchos otros, hoy ya no solo ocupamos el territorio físico con nuestro cuerpo, sino que también ocupamos y estamos presentes en un territorio virtual.

En este nuevo espacio que ocupar nos encontramos con medios de comunicación, redes sociales y plataformas de consumo, entre otras, que nos entrega Internet a fin de facilitar nuestra experiencia comunicativa. Sin dudas la pandemia global del COVID-19 enfatizó este proceso de ocupación virtual, nos demostró que a pesar del bloqueo físico aún podemos continuar —con particularidades y diferencias— las clases, el trabajo, nuestras relaciones familiares y amistades a través de las video llamadas y los *chats*. Fue curioso también que con la pandemia, al estar lista la primera vacuna contra esta enfermedad, no tardaron en llegar descabelladas conspiraciones

---

<sup>1</sup> Como consecuencia arrastrada del proyecto modernista-colonial y el disciplinamiento del poder, la distribución de recursos continúa siendo desigual y jerarquizada. Configurando centros y periferias, esta desigualdad no solo aplica a las diferentes regiones dentro de un territorio nacional, sino que también se configuran relaciones de poder entre centros y periferias a nivel mundial provocando una notoria desigualdad de acceso, incluso a recursos básicos, entre las distintas naciones.

<sup>2</sup> Rodríguez, P (2012). *Historia de la información*. Editorial Capital Intelectual.

en forma de noticias<sup>3</sup> o *memes*<sup>4</sup> sobre tecnologías de control nano robóticas y microchips escondidos en las sustancias inyectadas en nuestros brazos. Incluso las publicaciones de redes sociales como *Instagram* que contienen palabras claves relacionadas a la enfermedad tuvieron que ser intervenidas por un hipervínculo que te conduce a un centro de información oficial sobre la misma.

Parece increíble que estas teorías cobren relevancia y se propaguen en pleno siglo XXI cuando probablemente en este preciso momento, al igual que la mayoría de las personas en el mundo, estés sosteniendo en tu mano o en tu bolsillo una extensión, una prótesis para el cuerpo y la mente que constantemente registra tus datos y localizaciones a fin de ofrecerte determinados servicios y productos: un *smartphone*<sup>5</sup>.

En realidad, más que increíble, esta situación es irónica y predecible ya que nadie nos obliga a la fuerza a formar parte del territorio virtual. Todos los datos que entregamos a los dispositivos lo hacemos por decisión propia, ya sea por nuestra necesidad de comunicarnos entre pares, por querer mostrarnos ante el otro, por querer comprar o por querer formar parte de la memoria de la sociedad. Hace años que estos dispositivos se volvieron una necesidad más, estar exento al acceso de un celular o una computadora hoy en día representa una gran pérdida de posibilidades en cuanto a comunicación, estudio y trabajo. Sería un error intentar catalogar a cualquiera de estas tecnologías que llenamos con información como buena o mala, porque la tecnología en sí no puede ser entendida en dichas categorías ya que, a diferencia de nosotros, estos dispositivos no piensan; siendo el pensamiento y la espontaneidad aquello que hemos creído que nos diferencia de las entidades tecnológicas.

Sin embargo, en estos tiempos de cambios rápidos, tenemos que pensar nuestra actitud frente a las nuevas tecnologías y frente a las estrategias modernas del consumo que se encargaron de trabajar sobre nuestra psiquis,

---

<sup>3</sup> Diario El Economista (26 de julio de 2020). *Por primera vez Bill Gates respondió a los anti vacunas*. El Economista. Recuperado el 27 de agosto de 2021 de <https://eleconomista.com.ar/2020-07-por-primera-vez-bill-gates-le-respondio-a-los-grupos-anti-vacunas/>

<sup>4</sup> Un meme es la materialización, generalmente a través del humor, de un pensamiento, idea o concepto para ser distribuido en internet en forma de imagen, audio, video, cómic, etc.

<sup>5</sup> Un celular inteligente.

de presentarnos este territorio virtual de forma amable y persuasiva como espacios donde reina la libertad y la libre expresión cuando en realidad, esta libertad ilimitada no es más que la consolidación de una oferta específica sobre la que elegir libremente y de un espacio cerrado al que transitar, por más amplio que este parezca. Es en este sentido que quizás no seamos tan distintos como pensábamos de las entidades tecnológicas ya que, al igual que a nuestros dispositivos, a nosotros también se nos llena constantemente con información para procesar y consumir.

Particularmente en 2021 estallaron las noticias e información en medios de comunicación digitales sobre el *cripto arte* y los *Non fungible tokens* [token no fungible], de ahora en adelante abreviado como NFT. Este tipo de manifestaciones artísticas se popularizaron como el resultado de una mezcla que involucra intereses artísticos, tecnológicos, económicos, políticos y energéticos. Ante todas estas nuevas terminologías que llegan de la matemática y la criptografía, uno no puede evitar preguntarse: ¿Qué es el cripto arte? En principio voy a definirlo como una transacción artística digital en la cual se venden obras digitales –o digitalizadas– junto a un NFT. Estos tokens permiten al autor de la obra certificar públicamente la autoría de su producción, dándole credibilidad y valor de venta. A lo largo de este libro, profundizaré en varias discusiones que surgen a partir de la aparición de esta nueva categoría artística.

Partiendo de lo que el escritor, filósofo y activista Franco “Bifo” Berardi denomina como *semiocapitalismo* –para referirse a la actual configuración de relación entre lenguaje y economía–, me será de vital importancia analizar el contexto actual donde los medios de comunicación implementan un discurso tecnológico enfocado en promocionar a los NFT como el éxito comercial y la salvación económica para los artistas a través de llamativos titulares que nos hablan de ventas millonarias de un *simple archivo jpg*<sup>6</sup>.

Como estudiante de la Licenciatura en Artes Electrónicas no podía dejar pasar por alto este incipiente fenómeno que involucra arte, ciencia, comercio, consumo energético, redes sociales, lucha por la visibilidad, originalidad y propiedad intelectual, entre otras cuestiones. De esta forma, considero que es

---

<sup>6</sup> Bajo las siglas de *Joint Photographic Experts Group*, los archivos jpg son uno de los formatos de compresión digital de imágenes más utilizados.

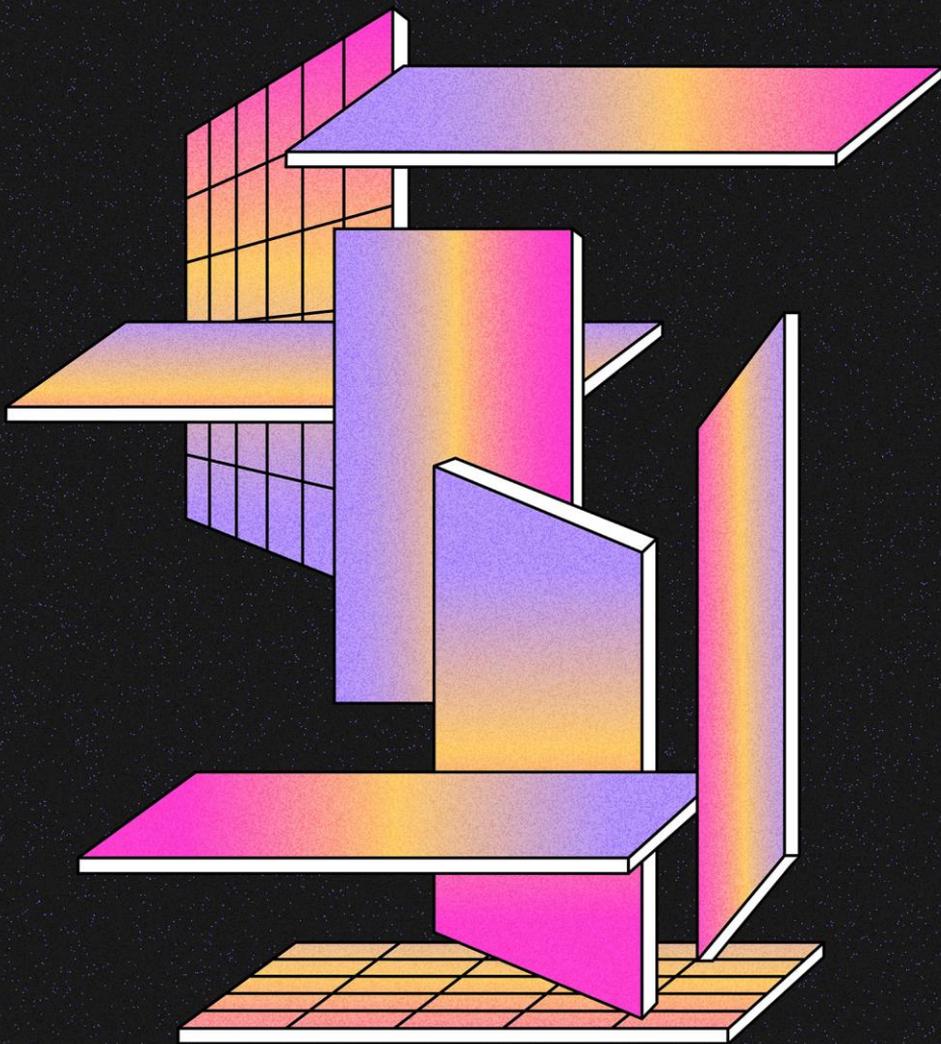
necesario plantear un debate sobre el contexto tecnológico y consumista actual en el que vivimos y como esto influye en las formas de producir arte y en quienes somos. Por estos motivos, en este libro me voy a dedicar a investigar específicamente cómo se articula el reciente fenómeno del cripto arte con el contexto actual semiocapitalista.

Escribo este libro principalmente para artistas del ámbito local, pero también para toda aquella persona fuera del ámbito académico que quiera entender que es lo críptico y como esto se desenvuelve en el mundo artístico. En este sentido, realizo este libro desde mi visión como artista latinoamericano en un constante ida y vuelta con artistas locales para poder entender y dar a conocer su situación en este nuevo ámbito. Además, para entender y conocer en profundidad este nuevo fenómeno artístico, desde que comencé a escribir decidí introducir mis propias obras al cripto arte a través de la plataforma Teia bajo el seudónimo de *disQtible*. De esta forma, exploré por cuenta propia las posibilidades y dificultades de este nuevo espacio artístico que serán transmitidas en este libro.

**ESTADO  
DEL  
ARTE**

**CRIPTO ARTE**

**02**



**Sentient lab #02 (2021) por Salomekunst (Argentina)**

Ilustración digital

[objkt.com/asset/hicetnunc/560894](https://objkt.com/asset/hicetnunc/560894)

## 2. Estado del arte

A pesar de que el cripto arte es un fenómeno incipiente a la fecha de publicación de este libro, ya podemos encontrar artículos y publicaciones académicas que abordan el tema desde distintas perspectivas. La gran mayoría de estos autores se abocan al objeto de investigación a partir de los protocolos de privacidad y seguridad de los NFT para re pensar la idea de original en el arte. Si bien no me he encontrado con ninguna publicación académica que piense al cripto arte desde mi perspectiva en particular –esto es, en función de su emergencia en el contexto semiocapitalista–, si he tenido acceso a algunos artículos de carácter más antropológico que se encuentran más cercanos a mis planteamientos.

En 2021 se publica en el marco de la Universidad Erasmus de Rotterdam, Países Bajos, el artículo *From Painting to Pixel: Understanding NFT artworks* [De la pintura al pixel: entendiendo las obras de arte NFT] de la autora Sheila Bsteh. En esta publicación, la autora investigó de qué manera el arte NFT tiene el potencial de cambiar la dinámica de los mercados del arte. Para lograr esto, Bstesh decidió entrevistar a diversos asesores y coleccionistas de arte europeos y norteamericanos.

Los diversos entrevistados coinciden, según nos cuenta la autora, en clasificar a los NFT como un movimiento artístico en vez de arte contemporáneo. Hacen énfasis también en la transparencia y la democratización del acceso al mercado, diferenciándolo del arte físico donde consideran que recae puramente en un grupo de coleccionistas elitistas. A partir de estas ideas, la autora va a considerar que los NFT brindan un alto grado de transparencia y garantizan la protección de la propiedad intelectual.

En base a los dichos de los entrevistados, la autora va a explicar una serie de beneficios para los artistas que ingresan al mercado de NFTs. Fundamentalmente, va a destacar la independencia de las instituciones y la posibilidad de construir una propia marca a través de las redes sociales. Sobre esto, va a llegar a la conclusión de que *“los artistas exitosos en el mercado se caracterizan por lo tanto por un alto grado de creatividad en la conceptualización de estrategias a largo plazo, que guían sus obras de arte y comunidades.”* Esta conclusión la obtiene a partir del análisis de los entrevistados sobre el mercado secundario –el de reventa–, sobre lo que van

a considerar que el valor de las obras se define por la historia de los artistas, el valor estético y las innovaciones que implementaron.

Otro rasgo interesante y consultado por la autora es la opinión de los entrevistados respecto a una de las principales críticas de las criptomonedas: su impacto ambiental por el consumo energético. Sobre esto, los entrevistados van a restarle importancia al argumentar que son bajos en comparación al impacto ambiental que genera el transporte, almacenamiento y comercio de objetos físicos.

Encontrando algunas similitudes, pero mayormente diferencias de argumentos con el artículo de Bstesh, en julio de 2021 se publica en Art Nodes –una revista española online que analiza las intersecciones entre el arte, ciencia y tecnología– un artículo titulado como *NFT y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo* (2021) escrito por Salomé Valera, Paula Valdés y Salvador Viñas. En dicho artículo se analiza los principales problemas del arte digital en general e intenta clarificar la información que circula al respecto de los certificados criptográficos en el arte.

En principio, este artículo también va a resaltar aquellos rasgos positivos presentes en el texto de Sheila Bstesh argumentando que los NFT traen ventajas para la creación y distribución de las obras digitales. Sin embargo, en la publicación de Art Nodes rápidamente se va a aclarar que los NFT tienen sus propias problemáticas relacionadas a su acceso, uso y sostenibilidad. Para respaldar estas ideas, las escritoras van a decir que el acceso al mismo no es tan simple e incluso como indica el discurso mediático ya que *"los artistas deben pagar una cuota denominada gas fee, que llega a alcanzar los 1.000 USD"*.

La primer gran diferencia argumental entre estos dos textos se da cuando la revista española sostiene que la creación de un NFT no es un mecanismo que impida o prevenga que la obra se copie y distribuya sin permiso del autor. De esta forma, difieren de la transparencia y protección de los derechos de autores que argumentaba Bstesh. Para respaldar este argumento van a afirmar que un NFT *"solo certifica una copia concreta de la imagen mientras se mantiene el carácter duplicable de la pieza"*. La segunda gran diferencia está en el peso y atención que si le dan las autoras españolas al impacto ambiental de las cripto monedas.

En este artículo de Art Nodes se explica, además, que los NFT se instalan en el marco de la producción artística digital; caracterizada según ellas por una concepción difusa de la categoría *artista* en el plano digital donde retoman a Joseph Beuys para decir que *"cualquiera puede ser artista"*. De esta forma, este argumento también entra en conflicto con lo que opinaban los entrevistados del primer artículo que encontraban el peso de la obra en el valor estético y la historia del artista.

Las investigadoras españolas también van a considerar que este espacio se caracteriza por una mayor demanda de tiempo hacia los dispositivos electrónicos, donde el artista *"es un productor, y su identidad, simultáneamente, es un producto"*. Finalmente, las autoras se preguntarán cual es el sentido de comprar algo que podés descargar gratuitamente. Para responder a ello, el artículo hace un giro hacia los aspectos más técnicos y definitorios de esta tecnología para explicar porque los NFT habilitan el surgimiento de un activo económico inmaterial en el marco de lo digital.

Previo al análisis de Art Nodes se publica una investigación de origen latinoamericano con una línea de pensamiento similar a estas autoras españolas, pero haciendo mayor énfasis en un análisis económico-social. Dicha investigación corresponde al investigador brasileiro Gabriel Menotti que en diciembre de 2021 publicó el artículo *Cripto arte: A metafísica do NFT e a tecnocolização da autenticidade* [Cripto arte: La metafísica del NFT y la tecnocolonización de la autenticidad]. En dicho artículo examina el crecimiento del cripto arte en relación al mercado de las cripto monedas, sobre la cual, el autor va a argumentar que la popularización del cripto arte está *"sujeta a la lógica e intereses especulativos de la industria de las cripto monedas"* a fin de configurar un mercado cultural tecno-financiero. Con esta idea, Menotti busca visibilizar una fuerte manipulación de ventas y valores sin supervisión que configuran un público consumista e impulsivo.

El investigador brasileiro considera también que el abrupto crecimiento de este campo artístico se debe en parte al *"fracaso del estado y, en particular, de las instituciones del mundo del arte para brindar el apoyo necesario a los artistas y sus comunidades"*. Por este motivo, Gabriel Menotti va a plantear que los participantes de esta comunidad criptica rempazan su confianza en el estado y las instituciones por la confianza en la tecnología de blockchain.

Luego de hacer una descripción del funcionamiento de esta tecnología, el autor explica que los NFT se presentaron previo a la pandemia del COVID-19 como una forma consistente de comercializar el trabajo artístico. En paralelo a las criptomonedas, argumenta que el cripto arte busca *“acabar con los intermediarios, oxigenar los mercados culturales y crear un mundo artístico más justo y libre de influencias curatoriales”*. Sobre esta presentación de los NFT ante el público, el investigador afirma que el discurso mediático recae completamente en las ventas millonarias como las de *Beeple*, generando titulares que impulsaron a muchos artistas e instituciones directamente a *“rendirse ante este nuevo mercado”*.

Distinguiéndose de las tres publicaciones antes mencionadas –donde si bien había fuertes diferencias también hubo algunos puntos en común–, el artículo publicado en abril del 2021 y titulado como *NFTs & the death of art* [Los NFT y la muerte del arte] del autor Brian L. Frye hace uso de ejemplos históricos como los *ready-made* [ya-hecho] de Marcel Duchamp o la obra *merda d’artista* [mierda de artista] de Piero Manzoni para directamente plantear la inexistencia de dichos beneficios de los NFT y afirmar que en el mercado del arte es irrelevante la obra en sí, ya que su valor radica únicamente en la firma y la posibilidad de invertir en dicha propiedad.

Bajo esta idea, el autor considera que el coleccionista de arte compra obras porque espera que su adquisición se revalorice e incremente radicalmente su valor. En este punto, el autor va a argumentar que los NFT aparecen como un intento de *“hacer el arte digital más palatable para el mercado del arte, facilitando la propiedad de las obras digitales únicas”*. Sin embargo, Frye va a considerar que no hay nada que poseer sobre esta originalidad y unicidad que prometen los cripto activos ya que, según explica, comprar un NFT significa comprar el acceso a un archivo digital, pero no la obra en sí.

Siguiendo esta idea, el autor indaga en el terreno de los derechos de autor sobre las obras digitales y llega a la conclusión de que, si bien los mismos pueden adquirirse mediante un contrato que así lo especifique, no existe algo tal como una copia única e irrepetible en el marco de la digitalidad. Esto lo lleva a decir que *“toda forma de arte digital, es una forma de arte conceptual”* porque, según argumenta, lo único que se adquiere al comprar un NFT es un concepto, una idea: el derecho a decir que lo adquiriste y es tuyo.

El artículo de Brian L. Frye concluye haciendo énfasis en que mucha gente cree que el NFT es la obra en sí, pero sobre esto, el autor argumenta que son dos cosas distintas y no tienen relación ya que el NFT es solo un código inserto en la blockchain que únicamente refiere y dirige a un archivo en la web. Todo esto lo lleva a concluir que *“el problema de los NFT es que están diseñados para resolver un problema que no existe”*. En este punto, va a plantear que el mercado del arte tradicional sabe comprar y vender arte a través de certificados de autenticidad sin la necesidad de los NFT que, según el autor, *“solo hacen que las transacciones sean más riesgosas y complicadas, sin crear ninguna certeza adicional sobre la propiedad”*.

A diferencia de Frye, en la publicación de Okonkwo Ifeanyi titulada como *NFT, Copyright & intellectual property commercialisation* (2021) [Comercialización del NFT, derechos de autor y propiedad intelectual], el autor va a incorporar el factor comercial-consumista al argumentar que los NFT no son sinónimo de propiedad intelectual sino una forma de comercializar la misma. Luego su análisis se focalizará en argumentar que cualquiera puede ingresar a las plataformas de venta de cripto arte y robar identidades –por ejemplo, descargando obras y vendiéndolas como propias– debido a que no existe *“un proceso o una regulación legal para determinar y verificar la autoría o los derechos de propiedad del creador del token no fungible”*. Por este motivo, Ifeanyi va a plantear que *“las plataformas NFT se convierten en un sitio infractor para las obras de autores/propietarios”*.

Secundariamente, en este libro se analiza el contexto en el cual emerge el cripto arte. Por esta razón, me resulta necesario presentar y expandir brevemente los estudios previos respecto al concepto de *semiocapitalismo*. Con respecto a estas lecturas, y dado a la magnitud de lo que esto implica, claramente dicho contexto ha sido trabajado ampliamente previo al surgimiento del fenómeno cripto artístico. Un ejemplo de esto es el libro *Psicopolítica* (2016) del autor surcoreano Byung-Chul Han. En este libro, el autor plantea que vivimos en una sociedad donde hay un traspaso del poder biopolítico –conceptualizado M. Foucault– al poder psicopolítico. El autor define a este último como un poder que actúa sobre la psiquis en vez del cuerpo argumentando que psicopolítica significa vivir en una *sociedad del me gusta* donde el poder *“no niega o somete la libertad, sino que la explota”* ya

que, parafraseando al autor, el *deber hacer* tiene un límite, pero, por el contrario, el *poder hacer* no tiene ninguno.

Estas ideas tratadas en el libro de Byung Chul-Han están presentes y pueden establecer relaciones con lo desarrollado en el libro *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación colectiva* (2016) de Franco "Bifo" Berardi. Ambos autores plantean que la diferencia temporal entre la rapidez evolutiva de la tecnología y la de la mente humana va a producir patologías sobre la psiquis que implican una sobrecarga y auto explotación del individuo, motivo por el cual, ambos autores van a coincidir en que no es casualidad la escalada de suicidios de los últimos años en las sociedades más tecnológicas.

Por su parte, Franco Berardi va a plantear un recorrido sobre las formas de mutación sensitiva signadas por una transición tecnológica hacia lo que él denomina como semiocapitalismo. El autor propone entonces enfocarse en la modelización biosocial de la sensibilidad, lo que define como *"la inserción de automatismos cognitivos en los profundos niveles de la percepción, la imaginación y el deseo"*. Con esta idea, busca argumentar que ya no se puede comprender el devenir social desde un marco social, sino desde uno evolutivo, particularmente desde uno evolutivo-neurológico.

En este sentido, Berardi va a definir al semiocapitalismo como una configuración dada entre la relación lenguaje-economía donde *"la producción de cualquier bien, ya sea material o inmaterial, puede ser traducida a una combinación y recombinación de información"*. Además, el autor va a argumentar que el semiocapitalismo logro convertir el sufrimiento mental en una epidemia social ya que este se basa en *"una constante explotación de la energía mental donde la competencia constituye una forma generalizada de las relaciones en el precario mercado laboral"*.

Desde la perspectiva latinoamericana, por su parte la psicoanalista brasilera Suely Rolnik publico el artículo *A la escucha de los afectos: Notas para combatir el inconsciente colonial-capitalístico* (2018) donde, al igual que los dos autores antes mencionados, también explora la situación actual de las políticas de consumo, pero se va a caracterizar por argumentar que no basta con reconocer el panorama y nuestra inconsciencia ante él, sino también que es necesario recuperar el impulso creativo y generar una resistencia. Sobre esto, va describir que *"en la nueva versión del régimen colonial-proxenético, el arte se ha convertido en un campo especialmente codiciado"*

*por el capitalismo como fuente privilegiada de apropiación de la fuerza creadora con el fin de instrumentalizarla*".

Indagando más profundamente en la relación persona-redes sociales, y teniendo esta una conexión más evidente con el cripto arte, la publicación de la antropóloga argentina Paula Sibilía titulada como *La intimidación como espectáculo* (2008), busca dar cuenta que en las redes sociales los usuarios realizan su vida exponiendo imágenes que deciden o no compartir puramente por voluntad propia. Sobre esto, argumenta que *"vivir se asemeja a actuar y que "ser alguien" equivale a interpretar el papel de un personaje ... lo que se es, debe ser visto, y se supone que cada uno es aquello que muestra de sí mismo"*. Además, y poniendo nuevamente en foco las ideas que planteaban las españolas en Art nodes de que cualquiera puede ser artista, Sibilía ya había publicado también en 2013 un escrito titulado como *El artista como espectáculo: autenticidad y performance en la sociedad mediática*. En este texto analiza en detalle el contexto del artista con respecto al surgimiento de las redes sociales y la identidad megalómana en el marco de lo digital, planteando que *"la capacidad de creación se ve capturada sistemáticamente por los tentáculos del mercado, que atizan como nunca esas fuerzas vitales, pero, al mismo tiempo, no cesan de transformarlas en mercancía"*. Incluso, a raíz de esto, la autora va a sostener que el termino *performance* muto lo suficiente para entenderse como *"exhibirse al máximo"*.



**BLOCKCHAIN ≠  
CRYPTOMONEDA ≠  
TOKEN NO FUNGIBLE**

**03**

**CRIPTO ARTE**



**Panic (2021) por Grecorando (Argentina)**  
Ilustración digital  
[objkt.com/asset/hicetnunc/565045](https://objkt.com/asset/hicetnunc/565045)

### 3. Blockchain ≠ Cripto moneda ≠ Token no fungible

Un gigante de tres cabezas. De forma análoga a lo que expresa esta ilustración digital del artista argentino *grecorando*, inevitablemente ingresar a la comunidad del cripto arte implica chocarse con un gigante que contiene muchos términos propios, innovadores e incluso completamente ajenos a cualquier otra categoría artística.

Para aquellos que no pertenecemos al campo ingenieril, toda esta variedad de conceptos que los medios de comunicación tratan de explicar en un corto artículo bajo la idea unánime del gigante *cripto arte* se nos pueden prestar a la confusión e incluso podemos terminar asociándolos o pensando que son lo mismo. Si bien son muchos los términos, los tres mencionados son las grandes cabezas y es importante saber diferenciarlos. De esta forma, y sin entrar en la abstracción matemática de la tecnología de blockchain, me parece que para poder hablar de cripto arte es necesario aclarar que los tres conceptos titulados refieren a cosas distintas y para ello, las cabezas deben ser cortadas.

#### 3.1 Blockchain

Traducida al español como *cadena de bloques*, la blockchain es una tecnología informática de código abierto que tiene una base de datos distribuida, segura y pública que organiza la información en bloques. Si bien sus orígenes se rastrean a 2009 con el surgimiento a manos de un creador anónimo —o un grupo de creadores— de la blockchain llamada *Bitcoin*<sup>7</sup>, esta tecnología ha ganado gran popularidad en los años previos a la publicación de este libro por su velocidad, menor costo y mayor seguridad. Tal cual lo indica su nombre, la arquitectura de este sistema tecnológico configura cadenas de bloques donde cada uno de estos puede contener diferentes tipos de información. Por eso, sus aplicaciones son muy diversas: Cripto monedas, almacenamiento en la nube, sistemas de votación, NFTs y *Smart Contracts* [Contratos inteligentes], entre otras.

---

<sup>7</sup> Nakamoto, Satoshi (2009). *Bitcoin, un Sistema de efectivo electrónico usuario a usuario*. Traducido al español por Angel León. Recuperado el 10 de noviembre de 2021 de [https://bitcoin.org/files/bitcoin-paper/bitcoin\\_es\\_latam.pdf](https://bitcoin.org/files/bitcoin-paper/bitcoin_es_latam.pdf)

Si bien puede haber distintos tipos de bloques, todos ellos cuentan con el dato de un *Hash* –un código de identificación de bloque que es único e irrepetible para cada bloque– y, además, todos los bloques cuentan con el hash del bloque antecesor. De esta manera, “*todas las transacciones realizadas se comprueban, ordenan y almacenan en un bloque que se une al bloque anterior, creándose así una cadena. Cada bloque debe referirse al bloque anterior para ser válido*”<sup>8</sup>. Este hash es único e irrepetible y se genera en función del contenido del bloque, si se cambia la información contenida, o si se intenta hackear, el hash cambiará su valor y se romperá la cadena de conexión que tenía con su antecesor, quedando así totalmente fuera del sistema.

La seguridad de la tecnología blockchain radica en que ningún registro de la blockchain puede alterarse –sin ser detectado y eliminado de la cadena– porque el mismo no está alojado en un solo lugar, sino en los múltiples nodos que la conforman. Esto significa que es una tecnología distribuida: las cadenas no son únicas, sino que, de forma simultánea, se encuentran como copia idéntica en millones de ordenadores y su acceso es público; no hay una entidad que audite las diferentes transacciones, sino que todo el mundo que resida en la red puede tener acceso a las cadenas cuando quiera y ver las transacciones realizadas. En este sentido, si bien los datos personales pueden mantenerse anónimos, cualquiera puede ver cuánto dinero tenés en tu cuenta, que compraste, que vendiste y demás transferencias.

No existe un edificio o una institución física que represente y sostenga energéticamente las blockchain, sino que esto lo realizan miles de computadoras de usuarios que deciden convertirse en una sucursal de dicha cadena. Estas computadoras –los nodos– son las que registran las transacciones de los usuarios y las validan comparando con las demás computadoras que forman parte del sistema. Este accionar –conocido como *minería*– es una competencia entre los distintos nodos donde quien logró resolver la transacción más rápido es premiado con cripto monedas.

Por este motivo, toda operación que se quiera realizar en una blockchain debe pagar un *gas fee* [tarifa de gas]. La misma se denomina así porque es

---

<sup>8</sup> Tapscott Don y Tapscott Alex (2016). *La revolución del Blockchain*. Traducido al español por Salmeron Juan Manuel (2017). Ediciones Deusto, p. 28.

proporcional al consumo energético que se necesita para realizar dichas operaciones de registro de información en una red de blockchain. Este consumo energético es una de las principales críticas que se les hace a las redes blockchain que utilizan el protocolo *Proof of Work* [PoW]<sup>9</sup> debido a los altos niveles de consumo eléctrico que representan anualmente.

### 3.2 Cripto moneda

Las cripto monedas hacen referencia a una de las primeras aplicaciones que se obtuvieron de la tecnología de blockchain. El prefijo *cripto* proviene del lenguaje *criptográfico* que refiere a una escritura secreta, un método de protección matemática que permite codificar la información contenida.

Este tipo de activos digitales son creados por diferentes blockchains como *Bitcoin* y *Ethereum*, por nombrar las más conocidas, que utilizan dicha tecnología para crear una moneda digital que sirve para intercambiar bienes o servicios a través de un sistema de transacciones seguras y directa entre comprador-vendedor, sin la necesidad de un intermediario. Por ejemplo, la moneda de Bitcoin también se llama *bitcoin* [BTC], la moneda de Ethereum se conoce como *ether* [ETH] y la de Tezos se llama *Tez* [XTZ]. De esta forma, bajo distintos nombres, podemos encontrar miles de cripto activos distintos.

Las cripto monedas son una nueva forma de pensar el dinero. Principalmente porque permiten realizar transacciones de dinero entre personas de forma privada sin intermediarios ya que, a diferencia de las monedas tradicionales, las cripto monedas están descentralizadas: no están reguladas por ninguna institución, banco, país o gobierno que regule el valor de la moneda<sup>10</sup>, sino que este se determina por la confiabilidad de los usuarios en dicho activo. Claro la confiabilidad no es afectada únicamente por la relación oferta-demanda, sino que también influyen otros factores como por ejemplo, que determinadas empresas u organismos comiencen a aceptar una cripto moneda como forma de pago<sup>11</sup>. Por estos motivos, las cripto monedas

---

<sup>9</sup> Traducido al español como *prueba de trabajo*. Es un protocolo por el cual se determina y premia el interés y velocidad de una computadora para resolver las transacciones de la blockchain. Mientras más monedas se crean, más difícil es resolver este cálculo por lo que consume más energía.

<sup>10</sup> A excepción de las denominadas *stablecoins*, como por ejemplo los USDT; un tipo de criptoactivo digital que sí están vinculadas al dinero emitido por algún gobierno.

<sup>11</sup> Serrano, Patricia C (4 de marzo de 2021). *La bulimia tuitera de Elon Musk dispara Dogecoin en bolsa y triplica su volumen de negociación*. El Economista. Recuperado el 30 de agosto de 2021 de

cobran gran popularidad como una posibilidad de reservar el valor del dinero a largo plazo. Sin embargo, si no se quiere correr el riesgo de perder dinero, hay que estar constantemente alerta a la fluctuación de su cotización.

### 3.3 Token no fungible

Los token ERC-721, originalmente creados por la cadena Ethereum y mejor conocidos por su nombre en inglés *Non Fungible Token* o NFT son “una unidad de datos almacenada en una cadena de bloques que certifica un activo digital para ser único y, por lo tanto, no intercambiable, mientras que ofrece un certificado digital de propiedad del NFT no duplicable”<sup>12</sup>. Se denomina entonces como token porque son una unidad de datos particular e inalterables y, además, son no fungibles porque a diferencia incluso de las cripto monedas, no es posible intercambiarlos ni gastarlos por un bien de otro tipo o de valor económico equiparable: no hay otra información que sea igual, cada unidad es única en sí misma.

Los NFT se distinguen de los bienes fungibles<sup>13</sup> por ser una unidad de valor única y no poder ser sustituida por otra. En este sentido, un NFT solo puede conservarse, revenderse o sacarse de circulación. Cualquier archivo digital puede asociarse a un NFT, por lo cual, no solo se está vendiendo arte con NFT sino también coleccionables de juegos, deportes, política, entre otros.

Cabe resaltar que los NFT se crean a partir de un smart contract. Estos son básicamente acuerdos de condiciones que vincula las partes de la transacción dejando registro en la blockchain de toda la información referente a la compra-venta<sup>14</sup>. Estos contratos permiten determinar la

<https://www.eleconomista.es/mercados-cotizaciones/noticias/11031117/02/21/La-bulimia-tuitera-de-Elon-Musk-dispara-Dogecoin-en-bolsa-y-triplica-su-volumen-de-negociacion.html>

<sup>12</sup> Nadini, Matthieu. Alessandretti, Laura. Di Giacinto, Flavio. Martino, Mauro. Aiello, Luca Maria y Baronchelli, Andrea (2021). *Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks and visual features*. <https://arxiv.org/abs/2106.00647> (En inglés). Fragmento traducido por Londonio, Gabriel, p. 3.

<sup>13</sup> Por ejemplo, el dinero tradicional en papel. En este activo fungible, es lo mismo tener un billete de mil o diez billetes de cien.

<sup>14</sup> Valera, Salomé Cuesta. Valdés, Paula Fernández y Viñas, Salvador Muñoz (2021). *NFT y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo*. Artnodes, revista de arte, ciencia y tecnología, Volumen N28. <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n28-valdes>

procedencia del objeto digital al cual se le asigno dicho NFT y, además, entre otras cosas, permiten que el creador del token conserve un porcentaje de ganancia cada vez que el NFT se revenda. Con todas estas características, se puede comprobar quien posee, quien poseía y quien creo un NFT.

### 3.3.1 Obra artística con NFT

Inevitablemente la aparición de tantos términos nuevos trae confusiones y errores conceptuales. Uno de los más evidentes es lo que se mal llama *obra nft*, cuando lo correcto sería referirse a estas como *obras con NFT*. Esta diferencia se debe a que un NFT es solo una aplicación tecnológica y no la imagen o archivo asociado. Es necesario aclarar entonces que el NFT no es la obra, sino que este es solo el token que se registra en la blockchain y contiene los metadatos que son referidos a un recurso que se sube en la web. Dicho recurso es el archivo de la obra y suele ser típicamente un contenido multimedia como imágenes, videos y audios, entre otros.

Para publicar una obra con NFT se requiere disponer de una cantidad determinada de cripto monedas<sup>15</sup>. Dependiendo el tipo de cripto activo que se tenga, la obra se podrá publicar en distintas plataformas online que funcionen bajo la blockchain de esa cripto moneda. Por ejemplo, en mi caso comencé con la cripto moneda Tezos, por lo cual dispongo de este dinero para poder pagar el gas fee y publicar en plataformas que utilicen dicha moneda. Sin embargo, con esta moneda, no podría publicar en otra blockchain como por ejemplo Ethereum. En ese caso, debería adquirir ethers.

Una vez *mintado* el NFT —en la jerga se utiliza *mint* [acuñar] como verbo crear—, la galería inserta el token en la blockchain donde dicho trabajo se distribuye en los nodos de la red teniendo siempre el mismo nombre e identificándose como un mismo recurso inalterable. En ese instante, el archivo al cual refiere el token puede ser visualizado principalmente a través de la plataforma donde se minteo.

---

<sup>15</sup> Existen también algunas plataformas como OpenSea que permiten publicar gratis, pero sin tener exposición en la home y perdiendo un porcentaje de la venta para pagar el gas fee. Esto se conoce como *lazy minting*.

Cualquier persona con acceso a internet podrá verla y comprarla al precio que fijo el artista. Dependiendo de la galería online, puede variar la forma en que se vende y la cantidad de ediciones de una misma obra.

Cuando un usuario decide coleccionar un NFT, simplemente necesita tener la cripto moneda que utiliza la blockchain donde fue minteada la obra. Realizar esta compra significa establecer una transacción donde el comprador paga el precio de la obra con NFT. Hay que remarcar que el valor de la obra está atado a la cripto moneda de la blockchain en la que se minteo: si el valor de la moneda sube, subirá también el valor de cambio en USD del NFT y pasará lo inverso si el valor de la moneda cae. Cuando un NFT es adquirido, el mismo se transfiere a la *wallet*<sup>16</sup> del comprador y las cripto monedas se transfieren a la wallet del creador. El NFT siempre permanecerá activo en el mercado a menos que se haga un *burn* [quemar] de las ediciones existentes. Dado que un NFT no puede eliminarse, realizar un burn significa enviar el token a una wallet inaccesible, sacándolo así por completo de circulación.

Lo innovador de este fenómeno lo hace lucir como un proceso complejo y abstracto, pero la realidad es que un es un método bastante simple donde un artista que dispone de cripto monedas sube su obra a la blockchain mediante una plataforma digital que le permite seleccionar el archivo y editar su información, tal como si se tratara de subir una foto a una red social. Quizás lo más difícil –y la razón por la que alguien que no está en este tema podría sentirse completamente desorientado– es por el lenguaje que va surgiendo en la comunidad cripto artística.

Como se verá más adelante, el lenguaje y el signo lingüístico será un pilar fundamental en el análisis planteado en este libro. Además, y por estos motivos, en el séptimo capítulo de este libro adjunto un glosario con las palabras más recurrentes de la comunidad al momento de publicar, como así también, un manual introductorio para poder publicar y vender NFTs.

---

<sup>16</sup> Traducido al español como billetera o monedero, una wallet es un software o hardware diseñado exclusivamente para almacenar y gestionar las claves públicas y claves privadas de las cripto monedas. Esto puede realizarse a través de páginas web o desde aplicaciones para el celular. Es un concepto muy similar al *home banking*, solo que en este caso se almacenan cripto monedas y NFT's. Cabe mencionar que cada wallet determina con qué tipo de cripto monedas es compatible, transferir una no compatible a la wallet puede ocasionar la pérdida irrecuperable de dicho cripto activo.

# CONTEXTO DE EMERGENCIA

# 04



*The Betrayal* (2021) por no\_people (Argentina)

Modelado 3D

[objkt.com/asset/hicetnunc/214670](https://objkt.com/asset/hicetnunc/214670)

## 4. Contexto de emergencia

Con la pandemia del COVID-19 y el cierre de espacios físicos, una gran cantidad de contenidos digitales se vio fuertemente beneficiada debido a que nuestra atención a los dispositivos electrónicos aumento considerablemente. Más allá de este vuelco sobre los medios digitales debido al confinamiento, la aparición de los NFT y el cripto arte se da en el marco de una era en constante aceleración<sup>17</sup>. Esta aceleración de la actividad humana, y particularmente hablando de la aceleración tecnológica, no refiere únicamente a una mayor proliferación y mejora de los dispositivos con los cuales crear y distribuir información, sino también a una aceleración y mutación neurológica en nuestra forma de relacionarnos con la información.

En primeras décadas del siglo XXI, gracias al internet por cable y el *WiFi*, la red de internet creció abruptamente en cuanto a participación y contenidos. Minuto a minuto cambian los *trendings* [tendencias] y basta con entrar a cualquier red social o portal de noticias para ser recibido por una catarata de información mundial en constante actualización. Hoy más que nunca todo se convierte en un signo y es objeto de ser compartido en una publicación: política, economía, arte, religión, entretenimiento y, sobretodo, la intimidad.

Uno de los grandes argumentos que critican esta aceleración reposa en que la mayor distribución de la información termina produciendo desinformación donde el problema no es la circulación de información falsa, sino "*la extinción de la mente crítica, la incapacidad sistémica de discriminar críticamente*"<sup>18</sup>. Sobre esto, es visible como destacan los titulares de las noticias que tienen cada vez más poder de influencia sobre la sociedad porque la gente ya no se interesa en leer la noticia, sino que simplemente se queda con el impulso causado por lo que dice el título. Prueba de esto es que por ejemplo la plataforma digital Twitter haya tenido que agregar una función al momento de *retwittear*<sup>19</sup> una noticia donde te preguntan si leíste el contenido

<sup>17</sup> Steffen, Will – Broadgate, Wendy – Deutsch, Owen Graffney y Ludwing, Cornelia (2004). *The trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration*. Disponible en <https://www.scinapse.io/papers/2139274755#fullText> (En inglés)

<sup>18</sup> Carmona, Facundo (2020). *La política en la era del contagio memético*. Revista Crisis. Disponible en <https://revistacrisis.com.ar/notas/la-politica-en-la-era-del-contagio-memetico>

<sup>19</sup> Retwittear refiere a compartir un tweet de otra persona en mi perfil de Twitter.

de la misma y en caso de que no, te recomiendan hacerlo. Junto a esto, es destacable también la aparición de los términos como *clickbait* [click carnada], *fakenews* [noticias falsas] y la reducción de palabras de la red social antes nombrada a tan solo un máximo de 240 caracteres de extensión.

Dado que la mente humana evoluciona a un ritmo diferente que el de la tecnología electrónica, estamos adquiriendo una conducta cada vez más ansiosa donde esta sobrecarga de información y aceleración en la transmisión de signos excede nuestras capacidades perceptivas<sup>20</sup>. Las raíces de esta ansiedad se aferran a una percepción del tiempo en constante mutación dado que los tiempos de espera se acortan cada vez más. Hace diez años descargar contenido multimedia –películas, juegos, etc– implicaba bajarlo en muchas partes subdivididas y podía tardar días. En cambio, hoy cuando algo pasa las dos o tres horas de demora en descargar, se encuentra subdividida o requiera más que un click, lo más probable es que lo cancelemos y pasemos a otra cosa.

Junto a la tecnología se renueva también la famosa frase “*el tiempo es dinero*”<sup>21</sup>. Todo debe poder hacerse rápido, ya que, de otra forma, probablemente perdamos al usuario y con ello el dinero que este nos genera. Es por eso que la información tiende a ser reducida en fragmentos cada vez más pequeños y fácilmente consumibles. Nótese por ejemplo como en la lectura de artículos online una gran cantidad de portales de noticias digitales comenzaron a incluir junto al titular el tiempo de lectura estimado y, además, una barra animada que avanza a medida que nos acercamos al final del texto. Incluso en la comunicación personal nos aceleramos cada vez más con abreviaciones, emoticones o –muy literalmente– con la incorporación de una función de avance rápido para los mensajes de audio de la plataforma de mensajería digital *Whats App* –mensajes que terminan produciendo un muy gracioso efecto de afinación alta en la voz de nuestros conocidos–.

La concentración tiende a ser cada vez más escasa porque la información abunda, las distracciones son muchas y todo nos conduce a explotar cada

---

<sup>20</sup> Berardi, Franco “Bifo” (2016). Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva. Caja Negra. Traducido por Alejandra López Gabrielidis (2018), p. 48.

<sup>21</sup> Franklin, Benjamin (1748). Advice to a Young Tradesman. Disponible en [https://liberalarts.utexas.edu/coretexts/\\_files/resources/texts/1748%20Franklin%20Advice.pdf](https://liberalarts.utexas.edu/coretexts/_files/resources/texts/1748%20Franklin%20Advice.pdf) [En inglés]

segundo haciéndonos cada vez más automáticos y matematizados en nuestras decisiones. Es por esto que es necesario estimular y controlar la emoción del usuario constantemente para no perder su atención o, quizás aún peor, en el caso de que trabajemos con textos largos, para no correr el riesgo de que nos comenten con una frase-meme bastante popular en estos días: *mucho texto*.

A pesar del chiste, hoy prácticamente toda nuestra comunicación es texto. Todo se puede reducir a un texto, pero el texto tiene que ser corto y cuantificable. No solo el texto, sino también las imágenes y contenidos audiovisuales se ven reducidos cada vez más a su carácter semiótico en esta transformación del proceso de circulación comunicativa<sup>22</sup>, he ahí el porqué de la explosión de los memes.

Que no se malinterprete: me parece muy favorable poder obtener las cosas cada vez más rápidas y no adhiero a la postura conservadora de volver a una era menos tecnológica o menos desarrollada. Se suele hablar de esta evolución tecnológica de las últimas décadas como algo artificial, ajeno a la biología humana, pero la realidad es que es un desarrollo cultural propio de la creación humana. Es el resultado de diversos saberes y poderes que constituyen un proceso evolutivo situado económica y políticamente. Por eso, considero que el problema no es la evolución conjunta a la tecnología, sino la forma en que nos relacionamos y en quien –y bajo que finalidades– recae el poder discursivo que nos conecta con ella y se apropia del *capital simbólico*<sup>23</sup>.

Recuerdo que en una conferencia sobre el libro *Tecnoceno* de Flavia Costa<sup>24</sup>, escuché decir a dicha autora que no existe una *tecla off* para combatir esta aceleración. Su observación me parece muy acertada porque incluso si esta existiera, sería muy caótico el resultado. Esto se debe a que, como argumentaba la investigadora, no hay una forma de hacer o dejar de hacer las cosas sin generar problemas. Sin embargo, la autora resaltaba que siempre

---

<sup>22</sup> Berardi, Franco “Bifo” (2003). *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y de movimiento global*. Traficantes de sueños, mapas 5. Traducido por Patricia Amigot Leatxe y Manuel Aguilar Hendrickson (2003), p. 102.

<sup>23</sup> Bourdieu, Pierre (s.f). *Cuestiones de sociología*. Ediciones Akal. Traducido por Martin Criado, Enrique (2008)

<sup>24</sup> Costa, Flavia y Scott, Edgardo. (30 de marzo de 2022). *Lecturas cruzadas*. [Presentación e intercambio de obras entre autores]. Conferencia organizada por el Centro Ciencia y Pensamiento, Ediciones Godot y Editorial Taurus. Disponible en <https://youtu.be/4t6uEXFoE5E>

hay maniobras y formas de interceptar las nuevas tecnologías para trabajar sobre ellas con nuevas imaginaciones a las que estamos acostumbrados.

En este sentido, el escritor, filósofo y activista Franco “Bifo” Berardi también explica toda esta transformación evolutiva y la manera de relacionarnos con la tecnología bajo su concepto de semiocapitalismo:

*“Llamo semiocapitalismo a la actual configuración de la relación entre lenguaje y economía. En esta configuración, la producción de cualquier bien, ya sea material o inmaterial, puede ser traducida a una combinación y recombinación de información (algoritmos, figuras, diferencias digitales). La semiotización de la producción social y del intercambio económico implica una profunda transformación en el proceso de subjetivación. La inosfera actúa directamente en el sistema nervioso de la sociedad, afectando a la psicofera y a la sensibilidad en particular. Por esta razón, la relación entre economía y estética es crucial para entender la actual transformación cultural.”<sup>25</sup>*

Lo que Berardi llama semiocapitalismo está en sintonía con lo que Byung Chul-Han llama psicopolítica<sup>26</sup>, ambos conceptos están dando cuenta de una era donde el *poder hacer* reemplaza el *deber hacer*. Porque a diferencia del deber, que encuentra su límite una vez realizado, la libertad ilimitada del poder hacer no tiene límite alguno y esto nos está transformando en seres auto explotados con actitudes ansiosas, hiperactivas y depresivas bajo el lema de *sé tu propio jefe*. Es por ello que nuestra productividad ya no tiene que ver con la capacidad física requerida por la biopolítica de la que hablaba Foucault<sup>27</sup>, sino con la capacidad mental de seguir –o más bien de aguantar– el ritmo productivo.

Particularmente en el cripto arte esto se hace bastante notorio al observar la comunidad que está construyendo el cripto arte a través de Twitter. Rápidamente encontramos los llamados *shill threads* [Hilos de promoción]. Estos son básicamente tweets donde un usuario dice que quiere coleccionar

---

<sup>25</sup> Berardi, Franco “Bifo” (2016). Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva. Caja Negra. Traducido por Alejandra López Gabrielidis (2018), pp. 127 - 128.

<sup>26</sup> Chul-Han, Byung (2000). Psicopolítica. Herder Editorial. Traducido por Alfredo bergés (2014), p. 23.

<sup>27</sup> Foucault, Michel (1979). Nacimiento de la biopolítica. Curso en el Collège de France. Fondo de cultura economica. Traducido por Horacio Pons (2007).

nuevas obras y pide a sus seguidores –y todo aquel que vea dicho tweet– que comparta en los comentarios su obra con NFT. La cantidad de shill threads que circulan en Twitter es inmensa y minuto a minuto surgen nuevos hilos donde, en mayor o menor medida, muchos artistas compartimos nuestro trabajo en estos hilos con la esperanza de que sean vistos y comprados por alguien que pueda apreciar nuestro trabajo entre una catarata de obras.

*“El arte no debería ser spam”* fue un tweet que leí mientras escribía y me dio bastante que pensar. Si bien muchos artistas van creando su espacio y mercado de colectores, realmente hoy el cripto arte se caracteriza por una fuerte presencia diaria de los artistas intentando promocionar y visibilizar su obra en estos hilos de Twitter. El frenesí es tan intenso que suelen verse usuarios que –a modo de chiste u experimento– publican un tweet con el texto *“dont shill me”* [no me muestren nada] pero utilizan el hashtag *#shill*. El resultado es siempre el mismo: una catarata de obras con NFT que deja entrever el *copy-paste* [copiar-pegar] desesperado y sin tiempo ni ganas para leer las cuatro o cinco palabras que lleva dicho tweet.

Castellanizado como verbo *shilllear*, los shill threads evidencian una fuerte necesidad por crear una obra que aparezca en todos lados y sea comprada y revendida lo más posible. La gran mayoría de obras que se publican en estos shill thread no son vendidas porque muchos usuarios crean estos hilos solo para obtener seguidores a cambio de su promesa de quizás comprarte el NFT. Todo esto conlleva a la depresión y desmotivación característica del contexto semiocapitalista donde considero que quizás la solución a este problema –en el ámbito del cripto arte– deba nacer desde la psiquis de cada artista para no sucumbir ante el ritmo feroz de los shill threads y, en vez de eso, poder llevar la práctica artística a su propio ritmo y bajo sus propios intereses sabiendo lo fluctuante y selectivo que el mercado del arte puede ser.

# Drop your #NFT I'll buy some

GM fam  
How's your mental health these days?  
@jaironeto

\*motivational quote\*  
@parisshillton1

Ready to collect some #nft.  
Before I miss out on something great  
#shill me your #Tezos art.

El arte no debería ser spam  
@lowrider99999

So, Im probably going to give up on NFTs.  
I haven't had a sell for months now SOOOOO im just going  
to collect and give back and use what's left of my #tezos.  
Shill your work. I might come back, depends.  
@jademaverick324

## Drop your #NFT. I will support as many as I can

the sad truth is:  
your NFT community only loves you because  
you are making them money  
watch how fast the wolves eat you when they are not fed  
@BrigittaSchmid8

Not a single duck has yet found a new owner. sad  
@kuraraNFT

feeling a bit sad. thinking about leaving the nft space  
but know i don't really want to...  
@ARTJEDI1

## DROP your NFT under 0.5 ETH

I mostly try to share positive and encouraging messages.  
But never forget it's okay to feel sad, down and discouraged.  
It happens to all of us.  
Being online so much accelerates this.  
Everything happens so fast. So if you need to talk someone  
just write me and always take breaks  
@UnknownCo123

## Shill Me

## Drop your New NFT under 3 tez

We just can't be positive literally all the time,  
and should be aware of fake/toxic positive.  
I got burnt out so many times since I joined this space,  
but when I do, I simply take a break and totally don't mind  
about fomo.  
Take your time and your mental health is always priority  
@dannybui\_photo

ya estoy preparando el siguiente drop y no vendí ni uno del último  
@dibaxup

I've made \$30,000 from my NFTs in 3 months, how much you've made ?  
@bavugar

Just create your art and have fun  
@MobiusStripTF

show me your #nfts

People hate on shill threads but I'm for them.  
Use them to connect with likeminded artists.  
Don't let the haters hate.  
@ddickeyart

Vendí mi primer NFT y no puedo creerlo!  
@naopiar

SHILL SHILL SHILL SHILL

You know what happens when you fail?  
You stand up and continue!  
@unchained\_ninja

Vendí mi primer NFT  
no es mucho dinero pero VENDÍ MI PRIMER NFT  
@chiaristica

Drop your best NFT !  
Collectors are watching

I have no other jobs. I am 100% dedicated to my art.  
I don't have a lot of sales, but I am sure I can manifest  
my abundance through what I love to do.  
That is why I am deeply grateful to those who support  
me and collect my art  
don't give up, future will be great! @LeoTorcello  
@rearyabaim

Los #nfts no son una carrera, son una maratón.  
No se puede simplemente publicar el #nft y  
esperar que se venda.  
Tienes que crear una comunidad que gire en torno a tu arte.  
Vende la experiencia, no el producto.  
@nft\_comunidad

Drop your unsold #NFT new artists!

I hope that when you wake up you will have Sold a lot of pieces.  
NFTs Will change your life.  
@nftanothersigma

Don't stop working!  
@rearyabaim

When people ask me how the NFTs are going I say: the  
response from people is incredible, and they must think I sell  
a lot, but what I mean is that the support has been incredible,  
connecting with people from different places, learning  
together, it's nice about all of this.  
@fedecanovari

#Shill your best #NFT

Bajo estas ideas me pareció que la obra de *no\_people*, utilizada a principio de este capítulo, es bastante representativa del mismo y podría ser interpretada desde del contexto descripto. Dicha obra es el resultado de la modelación 3D de este artista argentino donde, con su personaje, deja entrever ciertos rasgos de tristeza o decepción. Signados por una era de sumisión visual y comunicacional, me pareció muy interesante que el artista haya decidido resaltar los ojos y boca de esta entidad digital al cubrirlos por una materialidad metálica y dorada. *The Betrayal* se traduce al español como *La traición* y, en este sentido, es curioso que la obra únicamente muestra a un solo personaje con una daga clavada en su pecho. Quizás la traición sea contra uno mismo.

Ahora bien ¿por qué tomo este concepto de semiocapitalismo? Porque el funcionamiento de la economía capitalista se basa en producir escasez, esto le es vital para poder desarrollarse y funcionar lo mejor posible –ya que cuando un recurso es escaso, es factible de mercantilizar–. Pero lo interesante de este concepto es que dando un paso más allá por sobre los recursos naturales, la producción material y las políticas neoliberales, el semiocapitalismo describe un sistema más amplio en el que también es objeto de mercantilización el espacio comunicativo<sup>28</sup>.

En este espacio comunicativo es precisamente donde radica el prefijo *semio*, proveniente de la palabra semiosis: la interpretación de la realidad a partir de signos. Este proceso humano es objeto de estudio de la semiótica y de la semiología, las ciencias que estudian los sistemas de comunicación humana a partir de la interpretación de signos. Si bien el surgimiento de esta ciencia se desarrolla en paralelo –la semiótica y la semiología– con algunas diferencias conceptuales entre Charles Peirce y Ferdinand de Saussure, me parece que es fundamental resaltar su mayor punto en común: no existe el pensamiento sin signos, ya que estos son la unidad mínima del lenguaje. Es aquí donde la idea de semiocapitalismo que trae Berardi me parece clave para comprender como los signos tienen una estrecha relación con el poder, porque el signo –en un formato de saber, información o producción de

---

<sup>28</sup> Berardi, Franco “Bifo” (2003). La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y de movimiento global. Traficantes de sueños, mapas 5. Traducido por Patricia Amigot Leatxe y Manuel Aguilar Hendrickson (2003), p. 115.

conocimiento– también puede ser explotado y apropiado por el sistema para desinformar, manipular y mentir.

En principio, la semiótica puede resultar difícil de asimilar porque implica comprender que la realidad está conformada por objetos y sensaciones experienciales que son impermeables al conocimiento, ya que es recién a partir de nuestra interpretación y significación que dichos objetos son representados y sustituidos por signos que únicamente tienen validez en comunidades lingüísticas.

Esto puede parecer un embrollo de palabras pero describe perfectamente el fenómeno del cripto arte y de hecho responde al *hate*<sup>29</sup> [odio] que se pregunta ¿por qué alguien pagaría por un archivo JPG? Justamente porque como todo, las obras con NFT también son un signo. Y como todo signo, existe gracias al reconocimiento de su significación por parte de una comunidad lingüística. Vale y se compra porque hay una comunidad sobre la que dicho signo produce la misma asociación. Esa pregunta –nacida desde el desconocimiento o desde el odio– no está cuestionando nada nuevo. Pensémoslo así, ¿por qué un pedazo de papel pintado vale 100 USD y eso lo hace intercambiable por ciertos bienes y servicios? Porque es un signo, hay una institución estado que lo valida como tal y evoca sobre una comunidad lingüística un mismo significado y sentido, en otras palabras: porque como comunidad estamos todos de acuerdo en que es así. Y sobre esto, resalta también que, en toda mutación de las formas de hacer arte, dichas producciones pueden y aún son cuestionadas desde criterios decimonónicos del arte.

En toda la vastedad de formas que implica el espacio comunicativo sobre el cual el semiocapitalismo mercantiliza, el arte también se ve envuelto en dicho sistema. Justamente el cripto arte emerge bajo la primicia de generar escases artificialmente a través de la implementación de una nueva tecnología de transacción monetaria para crear así la propiedad digital. Previamente al cripto arte, era muy difícil vender obras digitales porque no existía un canal de comunicación unificador y, lo digital, al estar disponible

---

<sup>29</sup> El término hate refiere al odio expresado por usuarios en redes sociales a partir de algún acontecimiento.

en cada computadora que accediera a verlo, prácticamente carecía de esa noción de propiedad y unicidad.

La fascinación por el futuro, el panorama de los shill threads –que difiere considerablemente al que nos es presentado por los medios de comunicación como un éxito asegurado de venta–, la ansiedad y desmotivación del ritmo productivo y los beneficios y contras que se pueden obtener de este nuevo fenómeno son algunas de las relaciones vinculantes del cripto arte con este contexto de emergencia que serán desarrolladas en el siguiente capítulo. En el mismo, me será también necesario analizar que es el cripto arte y como este se relaciona con categorías clásicas del arte. De momento, cabe aclarar que todas estas relaciones se encuentran marcadas por un territorio competitivo donde, como describe la autora Paula Sibilia en *La intimidad como espectáculo (2008)*, "la capacidad de creación se ve capturada sistemáticamente por los tentáculos del mercado, que atizan como nunca esas fuerzas vitales, pero, al mismo tiempo, no cesan de transformarlas en mercancía".

–Mucho texto–.

# **CRIPTO ARTE**

**CRIPTO ARTE**

# **05**



**welcome to my house (2022) por frutiloopy (Argentina)**  
Pasteles al óleo y marcadores sobre lienzo  
[objkt.com/asset/hicetnunc/680393](https://objkt.com/asset/hicetnunc/680393)

## 5. Cripto arte

### 5.1 El ideal de futuro y la novedad del cripto arte

Si buscamos información en internet sobre el cripto arte vamos a cruzarnos constantemente con la palabra *futuro* y vamos a notar que es muy recurrente encontrarse con noticias en cuyos titulares se preguntan si los NFT son lo que le depara al arte<sup>30</sup>. Estimulando la imaginación para impulsar a los artistas a formar parte del cripto arte, los medios de comunicación no hacen más que reformular frases como *el futuro llegó*, por no decir "*el futuro ya está aquí, y solo existen dos posibilidades: ser digital o no ser*"<sup>31</sup>.

Es llamativo cómo estas promesas del futuro siguen presentes hoy en día a pesar de que se pueden rastrear ya en los años 90<sup>32</sup> cuando las marcas y fabricantes de productos comenzaron a construir el imaginario moderno relacionando la idea de futuro al progreso tecnológico y, junto a ello, creando la promesa de que una vez que la tecnología llegó, esta se vuelve indispensable y necesaria. El discurso tecnológico vende así al dispositivo como un elemento que llegó para cambiar y mejorar nuestras vidas y, en muchos casos, es cierto. Cabe resaltar que este discurso sobre la tecnología no es unívoco, sino que adopta distintas narrativas según del ámbito del que proviene; ya sea de la ciencia, de la academia, de la filosofía, de la cultura o, particularmente del cual me estoy refiriendo, de los medios de comunicación como la televisión, diarios, redes sociales y portales de noticias online independientes.

Retomando uno de los puntos iniciales respecto a si la tecnología puede ser pensada como buena o mala, hay que resaltar que nuestra relación con este discurso tecnológico es ambigua. Por un lado, nos venden la tecnología como algo positivo, salvador y necesario. Pero, por otro lado, cuando se critican sus aspectos negativos –como la privacidad y la dependencia– la

---

<sup>30</sup> Insider (29 de julio de 2021). *¿Son los NFT el futuro del arte?* Insider. Recuperado el 13 de septiembre de 2021 de <https://insiderlatam.com/son-los-nft-el-futuro-del-arte-el-caso-de-la-galeria-artcryptoed/>

<sup>31</sup> Cabrera, Daniel H (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Editorial Biblos Intertextos, p. 179.

<sup>32</sup> Archivo Humano. [Archivo Humano]. (noviembre, 2012). *Publicidad Movicom "El futuro llegó" año 1997* [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/TzLnADQV1RY>

tecnología pasa a ser algo completamente neutro donde “*lo bueno –el artefacto tecnológico– viene, sus efectos malos los comete el usuario*”, tal como argumenta Daniel Cabrera en *Lo tecnológico y lo imaginario: Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. (2006). En este sentido, coincido con el autor citado al decir que quizás deberíamos dejar de pensar a las nuevas tecnologías desde el discurso de los medios de comunicación que nos las presentan como un salvador que va a cambiar nuestras vidas para, en su lugar, pensar las formas en que nos vamos a relacionar y adaptar a las mismas.

En lo que respecta a la novedad futurística del cripto arte, esta no es otra más que la distribución mediante la tecnología de blockchain y la utilización de los NFT; y claro con ello, todo lo que esto implica para la relación artista-espectador. Dejando de lado los tecnicismos, y poniendo el foco sobre lo estético, las obras que se venden en este nuevo mercado no dejan de pertenecer a los medios y estéticas tradicionales de producción de arte. Particularmente, lo que más he visto en mi paso por estas plataformas es ilustración digital, modelado 3D, dibujo y otras formas de producir arte digital<sup>33</sup>.

Lejos de ser algo del futuro, el arte digital es más bien un estilo del pasado. Podemos rastrearlo con otros nombres, por ejemplo *computer art* o *multimedia art*, ya desde 1963 con las imágenes computarizadas a través de ordenadores que realizaba Michael Noll<sup>34</sup> con fines artísticos o, mucho más evidentemente, en 1968 cuando se realiza en Londres la primera exposición de *arte electrónico* conocida bajo el nombre de *Cybernetic Serendipity*<sup>35</sup> exponiendo experimentos robóticos pero también sonidos y gráficos computarizados con intenciones estéticas. Incluso podemos rastrear en esos años fuertes antecedentes en Argentina con el laboratorio informático del Instituto Torcuato Di Tella destinado a la experimentación sonora en 1968<sup>36</sup> o,

<sup>33</sup> Cabe aclarar, como se verá más adelante, el cripto arte no es únicamente terreno de producción digital sino también de producción analógica digitalizada.

<sup>34</sup> Cappa, Carolina (s.f). *Michael Noll*. Proyecto IDIS. <https://proyectoidis.org/michael-noll/>

<sup>35</sup> *Cybernetic Serendipity*. *Cybernetic Serendipity Archive*. Recuperado el 10 de noviembre de 2021 de <https://cyberneticserendipity.net/>

<sup>36</sup> Alonso, Rodrigo (2005). *Arte y tecnología en la argentina: los primeros años*. Leonardo Electronic Almanac, p. 4.

posteriormente al cierre de este instituto, en 1969 con la muestra *Arte y cibernética*<sup>37</sup> del Centro de arte y comunicación (CAYC) donde se enfatizó la colaboración entre artistas e ingenieros para la experimentación artística-tecnológica.

Ahora bien, ¿qué es el cripto arte? ¿es el cripto arte lo mismo que el arte digital? En respuesta a la primera pregunta, el cripto arte es el surgimiento de una comunidad artística global fundamentada en un tipo de transacción económica digital. Al navegar por las plataformas en línea donde se vende este tipo de obras con tokens resalta que conviven diversas estéticas como pixel art, modelado 3D, hiper realismo, collages, dibujos, pinturas, música, sonidos, textos y cualquier otra forma posible de producción de arte. Sabiendo esto, queda en evidencia que el cripto arte no es un estilo artístico porque no tiene una estética definida, sino que puede albergar todo material creado digitalmente y todo material analógico que haya sido digitalizado. Esta es realmente una de las grandes novedades que trae el cripto arte: su legitimidad mediante la comercialización. El cripto arte es la primera categoría artística que no se define por su estética, sino por la forma en que se comercializa.

Si hiciéramos un repaso sobre las diferentes categorías artísticas a través de la historia, vamos a notar que todas ellas han sido legitimadas a partir de ciertos patrones estéticos propios de su formato y no por la forma en que se distribuyeron. Por ejemplo, no es necesario haber estudiado arte para reconocer la clara diferencia que existe entre la pintura cubista, caracterizada por la representación de la realidad mediante formas geométricas y la perspectiva múltiple, contra una pintura del realismo donde se buscaba representar objetivamente la realidad del momento obteniendo resultados que podrían considerarse similares a la fotografía.

---

<sup>37</sup> Marchesi, Mariana y Herrera, Jose María (2013). *Arte de sistemas. El CAYC y el proyecto de un nuevo arte regional*. Fundación OSDE, p. 8.

**WARI-I (2021)**  
por yhomara\_m (Bolivia)  
Modelado 3D  
[artbag.io/es/gallery/277](http://artbag.io/es/gallery/277)



**#4 (2022)**  
por dibaxu (Argentina)  
Ilustración digital y música  
[objkt.com/asset/hicetnunc/595179](http://objkt.com/asset/hicetnunc/595179)



**Introspective (2022)**  
por Pinkyblu\_ (Argentina)  
Pixel Art  
[shorturl.at/bdm0V](http://shorturl.at/bdm0V)



**All eyes (2022)**  
por Ariel Gricio (Brasil)  
Fotografía digital  
[shorturl.ae/XRzae](http://shorturl.ae/XRzae)



*Modesta Victoria* (2022)  
por Melina Hidalgo Llovera (Venezuela)  
Fotografía digital (ambas)  
[objkt.com/asset/hicetnunc/408844](https://objkt.com/asset/hicetnunc/408844)



*Fragile #3* (2022)  
por caro.dg (Argentina)  
Modelado 3D  
[objkt.com/asset/hicetnunc/683926](https://objkt.com/asset/hicetnunc/683926)

En respuesta a la segunda pregunta, el arte digital no es lo mismo que cripto arte por todo lo antes mencionado. Aquí convive una variedad enorme de estilos y disciplinas artísticas que exceden el marco de lo digital. Incluso es curioso cómo el arte digital tiene una estética que le es propia, ya que dichas obras no pueden ser concebidas de otra manera que no sea digitalmente. Pero en el cripto arte sí hay espacio para las obras concebidas analógicamente y es por esto que debemos entender al cripto arte como algo más amplio que el arte digital. Es en este sentido que también vale resaltar que no es lo mismo la circulación de una obra física que la de una obra digital, pero, a su vez, la circulación de una obra digital no es la misma que la de una obra con NFT.

Creo que dicha confusión está también muy relacionada con el discurso mediático, su fanatismo por el futuro, los universos distópicos y la forma en que representan al cripto arte. Claramente en las noticias se hace énfasis en mostrar obras de este estilo, donde priman técnicas como el hiper realismo, el modelado 3D y el arte abstracto digital. Son estilos que ayudan a darle peso y construir este imaginario cibernético-futurista, pero, sin embargo, no dejan de ser una pequeña porción de todo lo que abarca el cripto arte.

Un ejemplo de esto es la obra que seleccione para representar el presente capítulo: *welcome to my house* (2022) de la artista argentina *frutiloopy*. Esta pintura fue realizada a mano con pasteles al óleo y marcadores sobre lienzo. Con todas estas materialidades no queda duda que la obra es completamente analógica y hecha a mano, pero, una vez terminado el lienzo, la artista decidió escanear el resultado para así poder publicarlo y comercializarlo en este espacio. Incluso me contó que tenía planes y se encontraba investigando la forma de poder entregar la obra física junto a la compra del NFT.

Me pareció muy apropiada la obra de esta artista para representar el presente capítulo ya que el primer contacto con el cripto arte suele ser algo abstracto y difícil de comprender, pero basta con focalizar la mirada para empezar a reconocer ciertas formas y patrones. Al igual que los trazos y pequeños sistemas que se crean en la obra de la artista, el cripto arte puede entenderse como un gran lienzo unificador de muchos submundos artísticos que establecen conexiones entre sí.

## 5.2 Arte en Internet

Al principio de este libro comentaba que el avance tecnológico que hemos transitado en las últimas décadas no solo ordena y determina nuestros espacios de circulación, sino que también, bajo la lógica del semiocapitalismo, se despliega sobre las maneras en que producimos y consumimos las obras artísticas. Con la aparición de las redes sociales, los límites de las obras de arte se han expandido a punto tal de reformular la concepción del artista y la forma en que circula y se consume su obra.

Esta explosión de redes sociales trajo consigo un nuevo negocio y nuevas estrategias, hoy abundan los cursos pagos y artículos dados por *community managers* donde te enseñan a mejorar el rendimiento de tu cuenta. De esta forma, la técnica y la estética de las obras deben convivir con los *Hashtags*<sup>38</sup>, la resolución en píxeles que utiliza la plataforma –para así evitar que se distorsione la imagen–, los horarios clave para publicar, la constancia en subir contenido y otras tácticas de adaptación al espacio de circulación virtual que se pueden tomar en una red social cuyos algoritmos determinan quien, y en qué orden, ve el contenido<sup>39</sup>.

Es en este proceso donde muchos artistas pueden terminar desistiendo o simplemente prefieren mantenerse al margen de la dependencia del smartphone. Incluso en mi experiencia vendiendo obras con NFT recurrentemente vi expresada en *Twitter* la desmotivación de algunos artistas cuyas obras no se venden a pesar del esfuerzo y tiempo proporcionado a las plataformas digitales.

Si bien la fama del artista, la valorización y el peso de la firma por sobre el contenido –que ya nos demostró Marcel Duchamp con los *ready-made*<sup>40</sup>– está presente en el arte autónomo<sup>41</sup> y no es algo nuevo, hoy estas cuestiones

<sup>38</sup> Un Hashtag es una palabra clave en forma de hipervínculo disponible en la red de internet.

<sup>39</sup> Luzzi Digital (2021). *Algoritmo de Instagram: cómo funciona (actualizado 2021)*. Recuperado el 3 de noviembre de 2021 de <https://www.luzzidigital.com/algoritmo-instagram-2018/>

<sup>40</sup> De Duve, Thierry (s.f). *El tiempo del Ready-made*. <https://es.scribd.com/doc/271086532/el-tiempo-del-ready-made>

<sup>41</sup> Instituido en la modernidad desde finales del siglo XIX, esta categoría refiere a un modo de funcionamiento del sistema del arte que se vincula con el contexto de secularización de los diferentes campos (económico, político, cultural, epistemológicos, etc) en el contexto moderno. Engloba distintos tipos de producciones y es cuestionada por fijar parámetros sobre lo que es legítimamente artístico y lo que no. Tal como argumenta Ana Longoni en *La teoría de la vanguardia como corset* (s.f)

se reformulan bajo la figura del *influencer*: personas que destacan en alguna red social influyendo sobre el gran número de espectadores que lo siguen, ya sea por su opinión o por el contenido que generan.



Fig 1: Pequeño fragmento de las estadísticas que provee Instagram para el crecimiento de la cuenta.

Generalmente las cifras millonarias que mueve el cripto arte –de las cuales hablan los medios de comunicación– implica en realidad un paralelo entre la figura del artista y el influencer. En esta relación, el artista no solo debe adaptar su contenido al medio y legitimarse en la técnica y estética de sus obras, sino que también debe legitimarse a sí mismo como un productor de contenidos marcando presencia y construyendo una identidad ante el otro en un enorme territorio en constante lucha por la visibilidad. Esto no solo para tener mayor alcance, sino también porque ante la abundancia de obras en dichas redes, y su facilidad de réplica, se dificulta la trazabilidad de su autenticación y propiedad<sup>42</sup>.

*“la autonomía en el arte es entendida como un territorio con límites bien precisos y delimitados, cuyas reglas de juego, de inclusión y de exclusión, están arbitradas por intelectuales debidamente habilitados”.*

<sup>42</sup> Cabe mencionar que la mayoría de estas redes sociales no fueron diseñadas ni creadas para subir arte, sino simplemente fotos de la vida cotidiana. Por este motivo suelen presentar distintos

A pesar de que esta lucha por la visibilidad y el poder simbólico cultural es propia del arte autónomo y previa a la figura del influencer, hay que destacar que hoy el artista goza de mayores posibilidades para compartir y visibilizar su arte –gracias a los avances tecnológicos– pero, a su vez, lo hace en un territorio donde ser visualizado demanda mayor persistencia y planificación. Como bien argumenta la antropóloga argentina Paula Sibilia:

*"Además del deseo de obtener celebridad a cualquier costo, ya no basta ser alguien o hacer algo. Además, todo el tiempo, hay que performar: mostrarse haciendo lo que sea y siendo alguien. Y, por supuesto, también es necesario ser visto en esa exhibición"<sup>43</sup>.*

Si bien ni el dinero ni la fama son parámetros que definan al artista como tal, es notable que bajo este contexto de emergencia cualquier persona que se consagre como influencer generando algún tipo de contenido –no necesariamente artístico– y decida introducirse en el cripto arte, tendrá asegurado un importante mercado de compradores para sus NFT. Aquí la cuestión no se trata de definir que es arte y que no, sino más bien de identificar que mediáticamente esa persona será validada como un artista destacado de este fenómeno.

Es en este cruce donde nuevamente, entendiendo al NFT como signo, resalta el hecho de que el valor y deseo de una pieza no se define únicamente por su contenido técnico-estético, sino también por su contexto: quien lo hizo, en que plataforma lo hizo, cuanto alcance tiene en sus redes sociales y sobretodo, que representa ese artista junto a su obra ante la comunidad lingüística. Claro que esto también aplica el arte por fuera del fenómeno NFT.

Sobre esto, es interesante el ejemplo de José Luis Crespo Cespedo, un famoso *youtuber*<sup>44</sup> español reconocido gracias a su canal *Quantum Fracture*; canal que se dedica a explicar e introducir contenidos científicos a través de

---

problemas de calidad al momento de subir una obra. Sin embargo, la supremacía visual que instauraron termino atrayendo a todo tipo de proyecto que quiera ser visibilizado.

<sup>43</sup> Sibilia, Paula (2013). El artista como espectáculo: autenticidad y performance en la sociedad mediática. Revista Dixit, edición N18, p. 9.

<sup>44</sup> Un *youtuber* es un usuario de la plataforma de videos online "Youtube" que se dedica a crear contenido.

animación digital. En mayo de 2021 el youtuber público un video<sup>45</sup> educativo donde explica el funcionamiento de los NFT y el cripto arte. Al finalizar el video, el autor comenta que inicio la subasta<sup>46</sup> del NFT de ese mismo video en una galería virtual de la blockchain Ethereum. Un mes después de la publicación, el título del video se actualizo para informarnos que dicho NFT se había vendido por 3 ETH y el dinero fue donado a la asociación *Reforesta* para plantar y conservar la vegetación española.

Este ejemplo muestra que en las últimas décadas –con la masificación de internet, el rápido acceso y las nuevas tecnologías que permiten crear variedad de contenido desde una computadora– la figura del artista se expande y deja de ser algo de pocas personas. Las formas clásicas que validaban esta figura –como el museo– comienzan a quedar desplazadas por las nuevas plataformas online donde cada artista puede publicarse independientemente y crear su galería virtual para mostrar, exponer y vender su colección. El cripto arte busca romper barreras y aparece como un nuevo ejemplo de que ya no es necesario transitar físicamente el espacio museo para ser considerado artista.

¿Podríamos entonces pensar al cripto arte como una vanguardia artística<sup>47</sup>? A pesar de lo dicho anteriormente, considero que no. Si partimos de la diferencia entre experimentalismo y vanguardia que propone Umberto Eco<sup>48</sup>, la vanguardia es entendida como un gesto provocador y ofensivo contra la *institución arte*<sup>49</sup>, la convención y la autonomía: contra el museo. Si bien el cripto arte no transita el espacio físico museo, y no es un estilo definido estéticamente, todas sus obras se instalan en plataformas online que

<sup>45</sup> Crespo Cespedo, José Luis. [Quantum Fracture]. (mayo, 2021). *Han Comprado el NFT de este Video por 4533,83€ | El CRIPTOARTE y los NFTs EXPLICADOS* [Archivo de video]. Youtube. [https://youtu.be/YKRpRmnIN\\_g](https://youtu.be/YKRpRmnIN_g)

<sup>46</sup> Crespo Cespedo, José Luis. (2021). *Aquí está el NFT de un Video en el que Explico que es un NFT* [Imagen]. Open Sea. <https://opensea.io/collection/aqui-esta-el-nft-de-un-video-en-el-que-explico-que>

<sup>47</sup> Las vanguardias artísticas fueron movimientos que surgieron a fines del siglo XIX hasta mediados del siglo XX con una fuerte impronta rupturista contra los cánones y criterios establecidos.

<sup>48</sup> Eco, Umberto (1984). *El grupo de los 63, el experimentalismo y la vanguardia*. Recuperado el 11 de noviembre de 2021 de <https://es.scribd.com/document/390921554/ECO-Experimentalismo-y-Vanguardia>

<sup>49</sup> Bürger, Peter (1987). *Teoría de la vanguardia*. Ediciones Península. Traducido al español por Jorge García (s.f), p. 62.

responden a la idea de museificación y mercantilización de la obra, más precisamente a lo que considero una mutación y expansión de la idea de museo que se da en el territorio virtual.

De hecho, últimamente están cobrando mucha relevancia las galerías virtuales<sup>50</sup> diseñadas por páginas gratuitas y pagas donde los artistas y coleccionistas exponen su colección de obras con NFT. Mis propias obras han sido expuestas en estos espacios y la realidad es que son lugares bastante interesantes de transitar y experimentar. Pero aún más interesante considero a aquellos artistas que están diseñando y creando sus propios espacios y entornos digitales para poder exhibir obras o comunicarse en la virtualidad, un ejemplo de esto es la artista y arquitecta boliviana Yhomara Muñoz que diseño y modeló en 3D una gran pirámide denominada *Viaje a Aztlán – Pirámide del sol*<sup>51</sup>.

Yendo más lejos, incluso durante 2022 he visto museos y galerías que ya están organizando muestras y exhibiciones físicas donde se exponen obras con NFT a través de monitores led. Entre estos casos podemos encontrar la Expo Mutante Tecno Arte (Argentina), el Museo de Arte y Filosofía (Australia) y la galería Blackdove (EEUU), entre muchos otros. Es por estos motivos que incluso hasta se podría pensar al cripto arte en términos de Walter Benjamin<sup>52</sup> como un intento de *re-auratización del arte*<sup>53</sup>.

Los límites de que es arte y que no, son difusos y discutibles en toda disciplina artística<sup>54</sup>. El video de Quantum Fracture era un video de tipo educativo, pero para el cripto arte todo contenido es válido artísticamente ya

<sup>50</sup> Dichas galerías son espacios virtuales donde el usuario puede ingresar desde su computadora o dispositivo móvil y, representado por un personaje digital, recorrer una galería que busca representar con píxeles los techos, paredes y cálidos pisos de madera que podríamos encontrar en un museo. Incluso las gestualidades y reacciones a las obras son posibles en estos nuevos espacios de exposición artística.

<sup>51</sup> Muñoz, Yhomara (s.f). *Viaje a Aztlán – Pirámide del sol*. Mozilla Hubs. Disponible en <https://hubs.mozilla.com/KiEXCMC/viaje-a-aztlan/>

<sup>52</sup> Benjamin, Walter (1939). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. El cuenco de plata. Traducido al español por Silvia Fehrmann (2011)

<sup>53</sup> Groys, Boris (2008). *La topología del arte contemporáneo*. Publicación disponible en <https://historiacritica843.files.wordpress.com/2011/09/groys-b-la-topologc3ada-del-arte-contemporc3a1neo.pdf>

<sup>54</sup> Tal como se manifiesta con *El urinario*, la polémica obra atribuida a Marcel Duchamp –cuya autoría correspondería en realidad a Elsa von Freytag-Loringhovenel—, el arte puede ser entendido como una convención legitimada por contexto.

que en la mayoría de las plataformas no existen filtros o curadores que determinen lo que se puede vender y lo que no<sup>55</sup>.

Un ejemplo de este sin filtro, y muy propio del cripto arte, es el de Mike Winkelmann, mejor conocido como *Beeple*. Este es un artista estadounidense –quizás el de mayor renombre en el cripto arte– que en febrero de 2021 vendió por USD69 millones su obra *Everydays: the First 5000 Days*<sup>56</sup> desatando el furor por la posibilidad de vender arte junto a un NFT. La idea para esta obra la tomo como inspiración<sup>57</sup> de Tom Judd, otro artista estadounidense que realizó un dibujo por día en una agenda bajo el nombre de *Everyday*<sup>58</sup>. De la misma forma, la obra de Beeple es un collage digital más extenso que cuenta con 5000 imágenes que fue creando una por día durante 13 años. Algo llamativo es que las noticias no hablan prácticamente nada de la obra, sino puramente del dinero que se hizo el artista a través de un NFT. En sus obras podemos ver que abundan los mundos 3D surrealistas, distópicos, punks y post apocalípticos con una crítica social, mediante el sarcasmo y la sátira, al consumo y las políticas de nuestros días. Sin embargo, haciendo zoom y realizando un análisis en detalle de este gran collage, diferentes personas han reconocido contenido misógino, racista y homofóbico<sup>59</sup> en la obra.

---

<sup>55</sup> Aunque existen excepciones –como Foundation y Artifya– que funcionan de forma similar a las galerías tradicionales de arte contemporáneo donde hay un proceso de curaduría y selección detallista.

<sup>56</sup> Winkelmann, Mike (2021). “*Everydays: the first 5000 days*”. Christies. Recuperado el 14 de septiembre de 2021 de <https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924>

<sup>57</sup> Esto lo aclara en un tweet donde Beeple reconoce la obra de Tom Judd como inspiración para su obra. Recuperado el 14 de septiembre de 2021 de <https://twitter.com/beeple/status/859476314096640001?s=20>

<sup>58</sup> Judd, Tom. [Tom Judd]. (2004). *Everyday*. [Archivo de video]. Vimeo. <https://vimeo.com/12438095>

<sup>59</sup> Davis, Ben (17 de marzo de 2021). *I Looked Through All 5,000 Images in Beeple’s \$69 Million Magnum Opus. What I Found Isn’t So Pretty*. Art net news. Recuperado el 14 de septiembre de 2021 de <https://news.artnet.com/opinion/beeple-everydays-review-1951656>



Fig. 2: *Everyday, the first 5000 days* por Beeple.

Retomando el paralelo entre el influencer y el artista, el caso de Beeple es muy favorable económicamente gracias a la visibilización de las obra pero, sobre esto, hay que remarcar que previo a su fama en el mundo del cripto arte Beeple ya tenía una carrera totalmente consagrada en la web como diseñador de producciones audiovisuales para artistas de gran tamaño entre los cuales están *Katy Perry*, *deadmau5* y *Eminem* e incluso marcas como *Apple*, *Nike* y *Coca Cola*<sup>60</sup>.

Finalmente, en esta lucha por la visibilidad hay que considerar también la fama más casual, la de surgimiento esporádico e impredecible. En esta

---

<sup>60</sup> Esto puede leerse en la biografía de su sitio web. Recuperado el 1 de octubre de 2021 de <https://www.beeple-crap.com/about>

categoría aparecen los memes, obras y demás contenidos digitales que emergen prácticamente de la nada, sin ningún *background* aparente pero que se *viralizan* en cuestión de días.

Algunos de estos trabajos son definidos por los autores como obras artísticas que tienen buena recepción y empiezan a circular mientras que otros, definen su trabajo como un material que comenzaron más bien en forma de chiste y sin esperar alguna retribución se encuentran con que su trabajo se volvió famoso y cotizado. Un ejemplo de arte que comienza como chiste y se termina vendiendo a grandes precios fue la venta como NFT del meme –en formato de video *gif*– conocido bajo el nombre de *Nyan Cat* por alrededor de USD600.000<sup>61</sup>. Este tipo de ventas son las que mayormente producen y podemos encontrar citadas en aquellas noticias donde se presenta al cripto arte como el futuro y el éxito económico para los artistas. Sobre esto cabe preguntarse nuevamente que se entiende por arte y que no, particularmente en el caso de *Nyan Cat*, su creador Christopher Torres argumenta en la publicación de la obra en la galería Open Sea “*Soy el artista original detrás del icónico GIF y he remasterizado la imagen para su décimo aniversario.*”<sup>62</sup>

El fanatismo, el *hype*<sup>63</sup> y los títulos engañosos que exaltan las esperanzas de los artistas de poder vivir de su producción, lleva a muchos a querer introducir sus obras al mundo críptico. Conjunto a ellos, han surgido varios mercados para abastecerlos donde el comercio del arte críptico se presenta en forma de amistosas plataformas en línea, como *Nifty Gateway*, *Open Sea*, *Super Rare*, *Makers Place*, *Teia*, *Known Origin*, *Async*, *Foundation*, *Zora*, *Kalamint* y *Rarible* –entre muchas otras– que cumplen las funciones de casas de subastas y galerías de arte.

---

<sup>61</sup> Kay, Grace (2021). ‘*Nyan Cat*’ flying Pop-Tart meme sells for nearly \$600,000 as one-of-a-kind crypto art. Recuperado el 27 de septiembre de 2021 de <https://www.businessinsider.com/ethereum-nft-meme-art-nyan-cat-sells-for-300-eth-2021-2>

<sup>62</sup> Torres, Christopher (2011). *Nyan Cat*. Open Sea. Recuperado el 11 de octubre de 2021 de <https://opensea.io/assets/0x3b3ee1931dc30c1957379fac9aba94d1c48a5405/219> Fragmento traducido por Londonio Gabriel (2021).

<sup>63</sup> El termino surge en internet especialmente por los videojuegos, películas y series. Refiere a una sensación de adrenalina, de mucha emoción y excitación por un producto. Esta sensación puede ser generada internamente por el uso de dicho producto o externamente por un otro en forma de publicidad y marketing.

Dejando de lado el paralelo entre artista e influencer que proponen los medios de comunicación, resalto que el beneficio de los NFT para los artistas está en que, al ser de acceso público, y únicamente requerir de una computadora y conexión a internet para participar, el mercado del cripto arte amplía fuertemente y crea nuevos espacios para exhibir y vender arte digital.

Además, termina siendo de bastante ayuda el hype y la especulación de la gente por querer comprar algo que un día pueda revalorizarse y venderse a grandes montos. Es así que, en el mundo alternativo al mainstream de Ethereum –donde he visto fluctuar al gas fee entre los USD20 y USD1000–, se manejan precios mucho más accesibles para la mayoría de usuarios que, junto a los smart contract y la posibilidad de ganar dinero en las reventas, terminan generando un novedoso y bastante beneficioso mercado para una gran parte de artistas que publicitan<sup>64</sup> y son constantes en su producción.

Desde mi experiencia –y alejándose de la mera cuestión comercial y el fanatismo desinformativo de los medios de comunicación– me parece muy destacable la comunidad que se está generando. El mayor movimiento se da en Twitter, aquí encontré una comunidad muy cálida donde participan diversos artistas con una infinita variedad de obras. Siendo un fenómeno que le otorga bastante independencia a los artistas, el cripto arte no es solo un nuevo espacio para poder vender arte, sino también un amplio territorio donde conocer nuevas propuestas, nuevos artistas y establecer diálogos.

Sin dudas, el cripto arte es también un gran espacio para explotar la creatividad y animarse a trabajar con nuevas materialidades. Es por todos estos motivos que me parece necesario despegarse de la narrativa mediática y la fantasía del éxito instantáneo para, en vez de eso, involucrarse en el cripto arte de una forma más orgánica donde poder desplegar y, además, comercializar nuestro trabajo, pero siendo conscientes de sus beneficios y dificultades.

---

<sup>64</sup> En lo que respecta a esta publicitación de la obra, todo su peso radica en la red social Twitter donde los mismos coleccionistas piden que les muestren sus obras y, en menor medida, en Instagram y en servidores de Discord.

### 5.3 Originalidad

Uno de los mayores problemas que presentaba el arte que circulaba en internet, y que se suele creer que el cripto arte puede resolver, radica en la categoría de original.

En occidente, esta categoría de original está en sintonía con la configuración de la autonomía del arte moderno. Esta configuración se comienza a dar cuando en el renacimiento entra en crisis el *valor cultural*<sup>65</sup> de la obra –el culto religioso a la divinidad– y aparece lo que posteriormente Walter Benjamín llama *aura*<sup>66</sup>. Si bien la obra continúa estando asociado a la religión, de a poco comienza a configurarse un proceso de autonomía que suplanta el valor cultural por la figura del autor y su firma. El punto más fuerte de esta autonomía se da durante la modernidad cuando se termina de instalar el concepto de aura –que básicamente refiere a un elemento intrínseco de la obra que la hace única, original e irrepetible– en un campo autónomo donde hay un saber hacer y no cualquiera podía ser artista.

Si bien luego la autonomía del arte entra en crisis cuando las obras empiezan a ser reproducidas gracias a los avances tecnológicos –cuando aparece la copia–, aún hoy en día en el mundo occidental tiene peso esta noción de originalidad que había en la obra moderna.

Asociar una obra a un NFT genera la ilusión de unicidad –y por ende de escasez– en el marco de lo digital reposando sobre esta concepción de la obra moderna. No es casualidad que una de las plataformas más conocidas se llamará *hic et nunc* [aquí y ahora], un término que el autor antes mencionado define como la unicidad, la existencia en el espacio y como este elemento que siempre le faltará hasta a la copia más perfecta: su *aura*<sup>67</sup>.

Particularmente, cuando hablamos de originalidad en el campo artístico, considero que podemos desarmar el concepto en dos partes. Por un lado, una primera parte que está relacionada al proceso creativo: la inspiración y el plagio. Y por otro, una segunda parte que está relacionada a la comercialización: la propiedad intelectual y los derechos de autor.

---

<sup>65, 59, 60</sup> Bejamin, Walter (1939). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. El cuenco de plata. Traducido por Silvia Fehrmann (2011).

### 5.3.1 En el proceso creativo

El debate por la inspiración es más subjetivo que su contraparte. Particularmente sobre este, considero que la creación nunca es algo repentino y nuevo, sino que siempre es el resultado de una mutación de un recuerdo, una deformación de los gustos e inspiraciones propias para plasmarlo en una nueva forma y materialidad. En este sentido, como explica Byung Chul-Han en *Shanzhai: el arte de la falsificación y la deconstrucción en china*<sup>68</sup>, todos formamos parte de una cultura –un sistema de signos– que nos atraviesa y construye desde el momento en que nacemos.

Un ejemplo de esto es una de las primeras series de NFT conocidas como *Crypto Punks*<sup>69</sup>, un total de 10.000 personajes únicos lanzados en 2017 a través de una galería de la blockchain Ethereum que se convirtieron en una de las series de NFT más conocidas y cotizadas en el mundo del cripto arte. Su popularidad y el dinero que mueven influyeron fuertemente la forma de producir y las estéticas adoptadas por muchos usuarios, no necesariamente artistas, que buscan obtener un beneficio de las obras con NFT.

Los ejemplos que se inspiran en esta serie son muchos y variados. Un caso conocido donde noto la inspiración, reformada por los intereses del artista, es el de *Weird whales*<sup>70</sup> [ballenas raras]. Una serie de obras sobre ballenas pixeladas creadas por un artista londinense llamado Benyamin Ahmed<sup>71</sup>. Luego existen también otros casos menos conocidos donde podríamos pensar la categoría de parodia: una producción que se presenta como una imitación<sup>72</sup> manteniendo ciertos rasgos de referencialidad a la obra original. En esas series podemos ver copias modificadas de los cripto punks o estéticas muy similares con algún detalle diferente como que los colores sean metalizados. En esta lista encontramos a los MIDI punks, Dystopian Punks,

<sup>68</sup> Han, Byung-Chul (2011). *Shanzhai: el arte de la falsificación y la deconstrucción en china*. Caja Negra. Traducido al español por Paula Kuffer (2017), p. 26.

<sup>69</sup> Watkinson, John y Hall, Matt (2017). “*Crypto Punks*”. Larva labs. <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>

<sup>70</sup> Ahmed, Benyamin (2021). “*Weird whales*”. Open Sea. Recuperado el 11 de octubre de 2021 de <https://opensea.io/collection/weirdwhales> (En inglés).

<sup>71</sup> Este ejemplo cobro trascendencia mediática dado que, al momento de escribir este libro, el autor tiene 12 años y las ventas de estas obras suman un monto aproximado de USD400.000

<sup>72</sup> Butler, Judith (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós. Traducido al español por M. Antonieta Muñoz (2007), p. 268.

Metal Clad Punks, Rap Punks, Roman Punks, Rock Legends Punks, Jurassic Punks, Genius Punks, entre muchas otras similares<sup>73</sup>.



Fig. 3: Ocho unidades de *Weird Whales* de Benjamin Ahmed.



Fig. 4: Diez unidades de *Crypto Punks* de Larva Labs.

De esta forma, muchos artistas y aficionados crean miles de obras por día a través de softwares generativos para hacerse un nombre en el cripto arte. Estas series suelen venderse a muy bajos precios ya que el propósito es vender tantas piezas como sea posible para marcar presencia y ser visibilizados bajo la esperanza de que dichas piezas se valoricen y revendan a varias veces su valor inicial.

<sup>73</sup> Rogers, Ian (2021). *21 of the Freshest NFT Art Collections Inspired by the "CryptoPunks"*. Recuperado el 1 de Noviembre de 2021 de <https://icoggers.medium.com/the-top-21-cryptopunks-alternatives-to-emerge-in-2021-9a59986701d0> (En inglés).

### 5.3.2 En la comercialización

El segundo aspecto que tomo de lo original es en función a la comercialización de un objeto. Retomando la idea de que en el pensamiento occidental lo original está fuertemente vinculado a la idea de verdad, ser y esencia, donde *"la verdad es una técnica cultural, que atenta contra el cambio por medio de la exclusión y la trascendencia"*<sup>74</sup>, no resulta extraño que la pérdida de derechos de autor y propiedad intelectual sea una de las mayores preocupaciones de los artistas al subir contenido a Internet.

Desde la aparición de nuevas tecnologías que permitieron la *reproducción técnica*<sup>75</sup>, se fue instalando en la sociedad el debate por la *piratería*<sup>76</sup>. Esta no es una práctica que haya nacido específicamente con Internet, sino que la piratería ya era un hecho con la copia de objetos físicos como pinturas, cintas magnéticas, cassettes, vhs, CDs, Dvds, etc. Sin embargo, el contexto actual de masificación y posibilidad de acceso a la internet intensifico fuertemente la piratería gracias a la descarga gratuita e ilegal de contenido digital –o digitalizado– en cuestión de segundos desde prácticamente cualquier parte del mundo a solo un click. En contraste a esto, el convenio de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (1967)<sup>77</sup> establece que los derechos de autor protegen *"todos los demás derechos relativos a la actividad intelectual en los terrenos industrial, científico, literario y artístico"* siendo así únicamente el autor quien puede ejercer los llamados *derechos morales* –el derecho a impedir la reproducción de la obra sin el goce de una licencia–.

La presentación de los NFT a través de los medios de comunicación como un combate contra la piratería es un discurso confuso. De esta forma, con la llegada de los NFT mundo artístico, se instaló una narrativa mediática que nos hace creer dos cosas: A) que al comprar una obra con NFT estamos adquiriendo una obra única y original y B) que al comprar una obra con NFT

---

<sup>74</sup> Han, Byung-Chul (2011). Shanzhai: *El arte de la falsificación y la deconstrucción en china*. Caja Negra. Traducido al español por Kuffer, Paula (2017), p. 36.

<sup>75</sup> Benjamin, Walter (1939). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. El cuenco de plata. Traducido por Silvia Fehrmann (2011)

<sup>76</sup> La piratería refiere a la copia y distribución ilegal de contenido que goza de derechos de autor.

<sup>77</sup> Organización mundial de la propiedad intelectual (1979). *Convenio que establece la organización mundial de la propiedad intelectual*. Recuperado el 5 de Julio de 2022 de <https://wipo.int/es/text/283834>

adquirimos la propiedad y los derechos sobre la obra. Ninguna de las dos es correcta.

**A)** No adquirimos una obra única y original porque un archivo digital es algo inmaterial, intangible y perfectamente reproducible. No existe en un único lugar, sino que existe en cada computadora que acceda al archivo. Cuando el artista crea su obra, supongamos una imagen png, podríamos considerar que eso es el original y único –en términos auráticos–, pero en cuanto lo asocia a un token inserto en la blockchain el archivo se duplica: permanece el archivo en su computadora y el archivo en internet que lo visibiliza.<sup>78</sup>

**B)** Esto nos lleva a la segunda creencia sobre la cual hay que aclarar que los NFT no son, ni remplazan, los derechos de autor de una obra. Los NFT no son la propiedad intelectual de una obra, sino más bien un método que permite comercializar dicha propiedad. Comprar un NFT no te habilita a realizar copias y venderlas sin un permiso o licencia del autor. Sobre esto, es necesario volver a aclarar que cuando compramos una cripto obra no estamos comprando estos derechos porque, de base, no estamos comprando ninguna obra. La fantasía se produce porque, si bien cuando compramos un NFT en nuestra wallet vemos la transacción, lo que más resalta es el archivo multimedia asociado a dicho token.

*“Lo que obtiene el coleccionista al comprar un NFT es solo el certificado de autenticidad y no la obra en sí. Al contrario de lo que pueda parecer, la obra no queda registrada en la blockchain. El NFT no es un archivo multimedia, sino un conjunto de metadatos (una etiqueta) que apunta a ese archivo almacenado en algún lugar de Internet”<sup>79</sup>*

<sup>78</sup> La originalidad del cripto arte es una cuestión complicada de definir y considero que no es un debate cerrado porque también podríamos tomar el argumento de Boris Groys en *La topología del arte contemporáneo* (2008) para considerar que cada copia en realidad es un nuevo original reterritorializado mediante la instalación en un nuevo contexto y espacio de circulación. En el arte digital esta idea se torna más conflictiva al carecer de espacio físico y, en todo caso, si utilizáramos esta lógica, cualquier obra de arte digital podría considerarse única, por más que sea una reproducción legal o ilegal. Sin embargo, este autor argumenta en términos de instalación y efectos de sentido, no en términos comerciales. Por lo que, si tomamos esta postura, de base no tendría ningún sentido pagar por un NFT. Considero que el debate sobre la originalidad en los NFT no radica tanto en esta discusión filosófica, sino más bien en el peso que se le da a lo original y autentico como incentivo a consumir.

<sup>79</sup> Menotti, Gabriel y Velazquez, Fernando (26 de marzo de 2021). *Shangri-lá ou Serra Pelada? A estética política dos NFTs*. Revista ZUM. Recuperado el 5 de marzo de 2022 de <https://revistazum.com.br/radar/estetica-politica-dos-nfts/> (En portugués).

A partir de estas dos creencias cabe preguntarse ¿qué es entonces lo que hace prosperar el mercado NFTs? Personalmente considero que hay varios factores que responden esta pregunta.

- En principio el mercado prospera porque los artistas buscan expresarse en un nuevo medio que les otorgue mayor independencia y haciéndolo construyeron una gran comunidad global que se retroalimenta.
- Porque muchos de los compradores y artistas del ámbito especulan financieramente. En la jerga se habla de *FOMO* –abreviación de *Fear of missing out* [miedo a perder la oportunidad]–, que básicamente refiere a la ansiedad generada por las redes sociales en la cual el usuario tiene miedo de perderse de algo importante por no estar presente y no formar parte del momento. En este caso, el miedo está en no comprar un NFT que podría llegar a volverse muy valioso. En otras palabras, es el miedo a dejar pasar la oportunidad.
- Porque la excentricidad de los altos precios de venta que narran los medios de comunicación responden a los mismos desarrolladores de la tecnología que compran NFTs para inflar el mercado y darle más fama. De esta manera, buscan atraer más gente, generar más escasez y hacer crecer sus cripto activos.
- En mayor o menor medida, considero que también influye que la moneda sea digital y no física. La inmaterialidad de la moneda genera una especie de fantasía similar a los juegos pay-to-earn [paga para ganar] donde no cuesta tanto desligarse del billete.
- Prospera el mercado porque se crea la propiedad digital. El coleccionar NFTs se puede pensar cómo crear un inventario virtual sobre el cual podés exhibir y vender elementos con cualquier persona que participe en la blockchain. En otras palabras, tener algo que proviene directamente del autor dentro de una comunidad lingüística –donde además cada transacción es única y rastreada por cualquier usuario– le atribuye más peso a la idea de adquirir NFTs ya que se estimula el imaginario de obtener un signo único que proviene directamente de su creador.



Fig 5: *Morons* (2006) por Banksy.

Es muy interesante –y controversial– el caso de *Morons* [Idiotas] (2006), una serie de 500 ediciones impresas de una obra de Banksy<sup>80</sup> en la que se retrata una subasta de arte. En esta pintura, la obra que se está subastando simplemente es un epigrama que dice “*I cant believe your morons actually buy this shit*” [No puedo creer que ustedes, idiotas, realmente compren esta mierda]. En diciembre de 2020 se compró anónimamente en una subasta, pública y autorizada, la edición física número 325 de esta obra por aproximadamente USD 32.500. A comienzos de 2021, el colectivo *Burnt Banksy* creó un NFT de este retrato escaneado y lo vendió como obra con NFT por USD 840.000<sup>81</sup> –correspondiente al valor de la moneda ether en marzo de 2021–.

<sup>80</sup> Banksy es el seudónimo de un artista y activista graffitero de Gran Bretaña. Se desconocen datos de su biografía tales como nombre y edad. Es ampliamente conocido en el mundo del arte por sus expresiones artísticas críticas de la sociedad y su misterioso personaje anónimo.

<sup>81</sup> Burnt Banksy (2021). *Original Banksy Morons*. Open Sea. Recuperado el 29 de noviembre de 2021 de <https://opensea.io/assets/0xdfef5ac9745d24db881fef3937eab1d2471dc2c7/1>

¿Por qué tanta diferencia de precio? Porque días antes de la subasta del NFT se difundió en twitter un video<sup>82</sup> del colectivo Burnt Banksy en el cual se veía a una persona prender fuego la edición 325 de Morons. De esta forma, el NFT sería el único rastro de originalidad que representaba a la obra en el mundo. Como es de costumbre con estas situaciones sobre las obras de Banksy, el artista no intervino ni se expresó al respecto y, beneficiándose económicamente o no, probablemente dejó que el epígrafe de la obra hablara por sí mismo.

Por último, en esta búsqueda sobre la originalidad, es interesante la postura del autor Ifeanyi E. Okonkwo al afirmar que "*las plataformas NFT se convierten en un sitio infractor para las obras de autores*"<sup>83</sup>, ya que las plataformas que comercializan las obras con NFT no tienen ningún sistema de detección o protección por robo de identidad. En este sentido, considero que, –en términos legales– de momento el cripto arte tampoco logra resolver el problema del arte comercializado digitalmente donde cualquiera puede tomar tu obra, descargarla, volver a subirla y distribuirla como propia sin que te enteres.

Sin embargo, me parece importante resaltar que la falsificación es un problema siempre que se trate de un fraude comercial, donde un accionar ilegal atenta contra los derechos de autor de una obra que goza de estos. Pero, en cuanto al debate ético –sobre si está bien o no copiar– considero que el mismo ya ha sido trabajado hace décadas por *The Pictures Generation*<sup>84</sup> y desarrollado por Roland Barthes en *La muerte del autor* (1967), con quien adhiero al decir que "*es el lenguaje, y no el autor, el que habla*"<sup>85</sup>. En otras palabras, todo original es un gesto resultado de una mezcla infinita de

---

<sup>82</sup> Burnt Finance. [Burnt Finance]. (marzo, 2021). *Authentic Banksy Art Burning Ceremony (NFT)* [Archivo de video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=C4wm-p\\_VFh0](https://www.youtube.com/watch?v=C4wm-p_VFh0)

<sup>83</sup> Okonkwo, Ifeanyi E (2021). *NFT, Copyright & intellectual property commercialization*. Recuperado el 31 de Octubre de 2021 de [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3856154](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3856154) Fragmento traducido por Londonio, Gabriel (2021), p. 3.

<sup>84</sup> Crimp, Douglas (1977). *Pictures*. Recuperado el 13 de diciembre de 2021 de [https://monoskop.org/images/7/72/Crimp\\_Douglas\\_1977\\_2005\\_Pictures.pdf](https://monoskop.org/images/7/72/Crimp_Douglas_1977_2005_Pictures.pdf) (En inglés).

<sup>85</sup> Barthes, Roland (1967). *La muerte del autor*. Traducido al español por C. Fernández Medrano (s.f), p. 2. Disponible en <https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>

elementos culturales y, en este sentido, vale retomar a Byung Chul Han<sup>86</sup> para empezar a pensar a la copia como una alabanza, un elogio e incluso una forma de respetar al autor y su obra porque, en estos términos, la copia no es más que una forma de mostrar los gustos personales y las capacidades técnico-imaginativas para recrear una obra.

---

<sup>86</sup> Han, Byung-Chul (2011). *Shanzhai: El arte de la falsificación y la deconstrucción en china*. Caja Negra. Traducido al español por Kuffer, Paula (2017), p. 25.

# CONSIDERACIONES FINALES

# 06



**INTRO #2 (2021) por AempatiA (Argentina)**  
Collage digital  
[objkt.com/asset/hicetnunc/473907](https://objkt.com/asset/hicetnunc/473907)

## 6. Consideraciones finales

A lo largo de este libro indague en el surgimiento del cripto arte considerando el contexto en el que este se encuentra envuelto. Dicho contexto se caracteriza por la aceleración y mutación en nuestra forma de relacionarnos con la información, acentuando así la diferencia rítmica entre la tecnología electrónica y la mente humana. Intentar seguir el ritmo tecnológico es capaz de desencadenar conductas ansiosas, sobrecargarnos de información y estímulos que exceden nuestras capacidades perceptivas. Este ritmo no tiene pausa porque se reemplaza el deber hacer por el poder hacer. De un extremo a otro, esta libertad ilimitada de poder hacer no tiene límite alguno y eso termina en auto explotación, al punto incluso de poder generar conductas hiperactivas y depresivas bajo el lema de ser libre y ser tu propio jefe.

En lo que respecta al cripto arte, el vínculo con las características de este contexto se hace evidente principalmente en el paralelismo entre artista e influencer y en la red social Twitter que se convirtió en el espacio principal para promocionar el arte con NFT. Los shill threads, el hype, el FOMO, las noticias llamativas y demás fenómenos aparejados logran captar nuestra atención diaria a través de dispositivos electrónicos como un celular que se transforma en un artefacto indispensable y necesario, una extensión del cuerpo. En este punto, me parece importante retomar mi argumento de que el problema no radica en la evolución tecnológica sino en la forma en que esta se nos presenta, en cómo nos relacionamos y en quien recae el discurso que nos conecta con ella apropiándose del capital simbólico.

Hablar de semiocapitalismo también da pie a pensar en términos de signo. Como se argumentó en este libro, una obra con NFT también es un signo. Esto significa que un NFT existe y tiene validez socialmente por el reconocimiento que otorga una comunidad lingüística. Dicha comunidad, configura una misma asociación del signo y es esto lo que le da un significado que valida el precio y la acción de comprar un archivo en internet que podría descargarse sin pagar.

Nuevamente, me parece fundamental resaltar que hablar de NFT es hablar de tecnología y no necesariamente de arte. Un NFT no es más que un token inserto en una blockchain al cual se le referencia un archivo que puede ser o no una obra artística. Gracias a esta tecnología, el token se considera único e

irrepetible dando lugar a esta construcción social de unicidad y propiedad privada en Internet. Sobre esta, no creo que la propiedad privada que trae la tecnología blockchain rompa con la filosofía de internet de compartir libremente la información, más bien, considero que es una nueva posibilidad de establecer novedosos modos de uso y acceso que convivan con los previos.

Por su parte, el vínculo entre los NFT y las obras de arte dan origen al llamado cripto arte. Este es un tipo de transacción artística digital, es un nuevo espacio del territorio virtual donde los artistas pueden comercializar su arte gracias a la tecnología de blockchain y los usos que se le ha dado a esta. La gran novedad de este fenómeno es ser la primera categoría artística que se define por la manera en que se comercializa y no por su estética. Es importante recordar que el cripto arte no es un estilo artístico con una estética definida, sino que más bien es una comunidad de artistas donde se reúnen diversas técnicas digitales y analógicas, tal como se ilustró en los distintos capítulos de este libro.

Desde mi experiencia, tanto como artista que vende obras con NFT y como investigador que se mantuvo en constante contacto con muchos otros artistas del ámbito, un acercamiento serio al cripto arte —lejos de la mirada fanática y la locura de los shill threads— representa muchos beneficios para la comunidad artística. Por un lado, el cripto arte es un nuevo espacio donde poder vender y dar a conocer tu trabajo —lo cual no necesariamente significa que vayas a generar grandes ventas como aseguran los medios de comunicación—. Al no tener una estética ni una técnica definida para crear una obra que se corresponda a esta categoría, cualquier artista que disponga de una computadora, internet y un mínimo de cripto monedas podrá participar y hacer crecer su identidad en el territorio virtual.

El *boom* mediático sin duda atrajo a mucha gente, por lo cual constantemente se establecen redes, discusiones, comunidades y colaboraciones que son, en mi opinión, algo muy positivo y fructífero para el quehacer artístico. En mi caso, destacó la colaboración que hice junto a otros 20 artistas de collage alrededor del mundo<sup>87</sup>, la cual no solo me sirvió para

---

<sup>87</sup> McKenna, Lisa (2022). *How 20 Artists Across the Globe Assembled One Collage... in 5 Days*. Recuperado el 9 de Julio de 2022 de <https://medium.com/@runningwscissors/how-20-international-artists-assembled-one-collage-in-5-days-3ac72ffc6b5e> (En inglés).

conocer las formas en que trabajan otras personas sino también para aprender sobre sus costumbres y experiencias.

A pesar de la fuerte dependencia a los dispositivos electrónicos, también encuentro una independencia creativa para los artistas gracias a todas las plataformas libres de curadurías y procesos selectivos ya que, de esta manera, pueden mostrar su trabajo por cuenta propia sin tener que ser aceptados por un otro. Esto es parte de lo que se conoce como descentralización —la independencia de no estar regulado por un país y/o institución—, pero cabe aclarar que la misma no es tan eficiente o total como se suele creer. Si bien hay muchas plataformas digitales que no cuentan con un proceso de curaduría, también hay muchas que sí lo hacen y más aún si hablamos de muestras en espacios físicos. En este sentido, vale recordar que el cripto arte tampoco puede entenderse en términos de vanguardia artística porque lejos está de romper con la institución arte y el museo.

Aún peor, un ejemplo del fracaso de la descentralización total es que la plataforma estadounidense Open Sea —una de las galerías digitales de cripto arte más conocidas— haya prohibido el acceso y desactivado todas las cuentas de artistas pertenecientes a una lista de países entre los cuales se encuentran Irán, Rusia, Cuba, Corea del Norte y Siria<sup>88</sup>. A esto se le suma el servicio de wallet digital *Metamask* que también desactivo cuentas provenientes de Venezuela de forma errónea —las reactivaron— por un supuesto error al aplicar sanciones determinadas por el gobierno estadounidense.

---

<sup>88</sup> Mitchelhill, Tom (2022). *OpenSea updates banned countries list, sparking decentralization debate*. Cointelegraph. Recuperado el 9 de Julio de 2022 de <https://cointelegraph.com/news/opensea-updates-banned-countries-list-sparking-decentralization-debate> (En inglés).

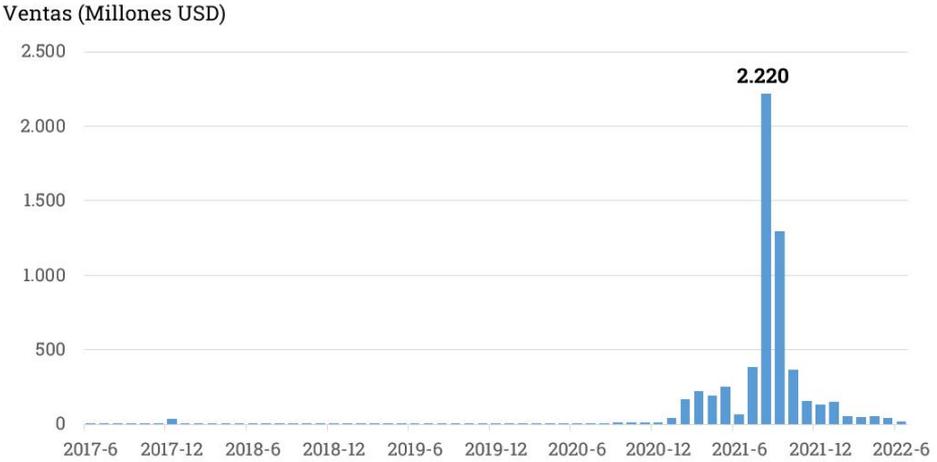


Fig 6: Reordenada por millones de dólares gastados en función de cada 6 meses, la estadística obtenida de nonfungible.com muestra que en el periodo de 2017 a diciembre de 2020 las ventas de NFT con obras artísticas se mantienen por debajo de los USD40 millones de dólares estadounidenses. En 2021 los valores se incrementan dando un pico de dos mil doscientos veinte millones de dólares en agosto de 2021 para rápidamente comenzar a decrecer.

Finalmente, me queda decir que el tan ansiado futuro de los NFT y el cripto arte es incierto. Terminé de escribir este libro en agosto de 2022 y quizás mañana todo este fenómeno innovador se vuelva *moneda corriente*, quizás quede como un recuerdo lejano de lo que puede producir la cultura de internet o quizás quede en algún gris entre este blanco y negro.

Quedará ahora en sus manos, lectores, decidir si involucrarse o no en este fenómeno artístico. Si son artistas, yo les recomiendo que le den una oportunidad a este nuevo espacio abstrayéndose de todo este fanatismo que nos conduce al ritmo feroz de los shill threads y la ansiedad de querer vender –ya que ese camino probablemente únicamente conduzca a frustrarnos, agotar nuestra inspiración e incluso deprimirnos–. El cripto arte tiene que ser leído desde una postura más seria que un portal de noticias online porque sin duda este fenómeno representa nuevas posibilidades y beneficios para los artistas. Más que hablar de dinero y *cripto cosas* hay que resaltar y hacer énfasis en que el cripto arte es el origen de una nueva comunidad artística en el territorio virtual, no solo es una nueva posibilidad para vender y mostrar nuestro trabajo, sino que también es un nuevo canal y espacio unificador de artistas y obras que da lugar a discusiones, intercambios, conversaciones,

amistades, colaboraciones y demás experiencias que son totalmente nuevas, fructíferas y beneficiosas.

Es por todos estos motivos que me parece fundamental que como artistas escribamos, opinemos, no nos callemos si estamos en desacuerdo, exponamos nuestros argumentos y por sobretodo: que ocupemos este territorio virtual y el discurso que difunde al cripto arte. Y esto no es tarea para el futuro, es tarea para el hoy.

Agosto de 2022.

*Para aquellos que quieran adentrarse en el mercado del cripto arte adjunto a continuación un manual y glosario que desarrollé para que puedan entender de base el léxico y la forma práctica en que todo esto se aplica.*



**ADJUNTOS**

**02**

**CRIPTO ARTE**



**REI#03 (2022) por 82dazai (Brasil)**  
Fotografia manipulada digitalmente  
[shorturl.at/nqsDR](https://shorturl.at/nqsDR)

## 7. Adjuntos

### 7.1 Glosario

**1:1 Art [Arte 1:1]:** En referencia a las cripto obras donde cada obra es única en número de ediciones. En otras palabras, 1:1 significa que existe solo una edición a la venta de esa obra.

**Blockchain [Cadena de bloques]:** Tecnología por la cual se habilita el uso de cripto monedas y smart contracts.

**Burn [Quemar]:** En referencia a quemar un NFT, proceso por el cual se saca de circulación a un NFT de la blockchain.

**Collab [Colaboración]:** Refiere a una obra que es realizada entre dos o más personas.

**Collector [Coleccionista]:** Como indica su nombre, son las personas que coleccionan arte con NFT.

**Discord:** Plataforma de mensajería donde se crean servidores para comunicarse. Utilizadas para compartir publicaciones, avisos, experiencias, funcionamiento de la plataforma, etc.

**Drop [Soltar]:** Refiere a publicar o mostrar un NFT.

**Ed [Ediciones]:** Cantidad de ediciones de un NFT.

**FOMO:** Abreviación de *the fear of missing out* [miedo de perder la oportunidad]. Refiere a comprar un NFT por miedo a estar

perdiendo una gran oportunidad de reventa.

**Gas Fee [Tarifa de gas]:** Costo propio de las transacciones realizadas en Blockchains.

**GM y GN:** Abreviación de *Good Morning* [Buen día] y *Good Night* [Buenas noches] respectivamente. Ambos términos son parte del vocabulario propio de las comunidades en Twitter.

**IRL:** Abreviación de *in real life* [en la vida real].

**Lazy Minting [Minteo perezoso]:** ver *Mint*. En referencia a la posibilidad de algunas plataformas como Open Sea de pagar el Gas Fee luego de que se venda el NFT. Esto significa que la tarifa de gas se paga automáticamente una vez que vendes el NFT, descontándose el valor del precio de venta.

**LL:** Abreviación de Larvalabs. En referencia a los creadores de los crypto punks.

**Metaverse. [Metaverso]:** Refiere a espacios digitales donde los humanos podemos interactuar mediante un avatar –un personaje digital–. Similar a un videojuego online, los metaversos son universos 3D donde se puede trabajar, reunirse, jugar y socializar.

**Mint [Acuñar]:** Utilizado como el verbo crear o subir algo en la red. Por ejemplo: "*Mintió un NFT en OpenSea*" es igual a "*creé/subí un NFT a OpenSea*".

**NFT:** Abreviación de *non fungible token* [token no fungible].

**OBJKT:** Se utiliza como sustantivo para referirse a los NFT minteados en varias plataformas que usan la cripto moneda Tezos.

**Scam/Scammy [Estafa]:** Refiere a usuarios o paginas estafadoras, como así también al robo y duplicación de obras.

**Secondary [Secundario]:** Refiere al mercado secundario/de reventa de los NFTs.

**Shill Thread [Hilo de promoción]:** Se conoce de esta forma a las publicaciones de Twitter donde se promocionan obras con NFT.

**Shill [Promocion]:** Refiere a promocionar un NFT en los shill threads de Twitter. Básicamente es hacerle publicidad en la comunidad para que las personas lo vean y compren.

**Sold Out [Agotado]:** Refiere a que todas las ediciones de un NFT fueron vendidas.

**Swap [Intercambiar]:** Una vez minteados el NFT, se debe realizar

un swap para poder asignarle un precio y hacerlo vendible.

**Sync [Sincronizar]:** En referencia a sincronizar una wallet de X blockchain con una galería virtual.

**Wallet [Billetera]:** Es un software o hardware diseñado exclusivamente para almacenar y gestionar las claves públicas y claves privadas de las cripto monedas. En estas se almacena el dinero y los NFT adquiridos.

**Web 3:** Refiere a una red de internet descentralizada que utiliza blockchain.

**Wei:** Es la unidad más pequeña del Ether (Cripto moneda de Ethereum). Podría interpretarse bajo la lógica de centavos<sup>89</sup>.

**Whales [Ballenas]:** Este término se utiliza para referirse a grandes coleccionistas o artistas que son muy famosos. Estos son seguidos por una gran cantidad de personas que están atentos a sus intereses para imitarlo y obtener algún beneficio de las compras. Es un término análogo a un cardumen de peces siguiendo una ballena por protección.

**WIP:** Abreviación de *work in progress* [Trabajo/obra en proceso]

---

<sup>89</sup> En detalle: <https://gwei.io/es/>

## 7.2 Manual para mintear, vender y comprar NFT

Este manual fue creado para poder facilitar el acceso a todos aquellos artistas que desean adentrarse en la comunidad del cripto arte. Si bien todas las plataformas digitales tienen un formato amistoso, guiado y fácil de entender, este manual se basará específicamente en Teia ya que dicha plataforma online utiliza la cripto moneda Tezos. Este cripto activo se basa en el protocolo *proof of stake* que consume una cantidad considerablemente menor de energía con respecto a otros protocolos. Por ejemplo, mientras que Bitcoin consume aproximadamente 130TWh anuales y Ethereum consume aproximadamente 26TWh anuales, Tezos únicamente consume un aproximado de 0.00006TWh anuales<sup>90</sup>. La diferencia energética es considerable y las posibilidades tecnológicas son las mismas en ambas monedas.

Un segundo beneficio que presenta Teia es que, completando un formulario<sup>91</sup>, ofrecen a los artistas gratuitamente una fracción de tezos para poder comenzar a mintear sus obras. Por último, también hay que tener en cuenta que, si bien las plataformas como Open Sea y Super Rare de la blockchain Ethereum tienen mucha más fama, el costo del gas fee para publicar una obra es considerablemente mayor –al momento de publicar este libro cuesta USD100–, mientras que en tezos, a la fecha de publicación tiene un costo de centavos de USD.

A continuación, detallo los pasos a seguir.

**A. Elegir la galería:** Lo primero que tenemos que hacer antes de abrir cualquier cuenta es simplemente elegir en que plataforma, en que galería virtual, queremos vender y comprar NFTs. Esta decisión va a condicionar también con que cripto moneda vamos a trabajar. Para este libro, como comentaba, decidí elegir la plataforma Teia perteneciente a la Blockchain de Tezos cuya moneda son los Tezos XTZ. Una alternativa, dentro de las que usan el protocolo PoS, es la moneda Solana.

---

<sup>90</sup> Valores obtenidos de <https://medium.com/tqtezos/proof-of-work-vs-proof-of-stake-the-ecological-footprint-c58029faee44>

<sup>91</sup> Este formulario puede encontrarse en el github de Teia junto un instructivo detallado para entender la plataforma y el funcionamiento de los NFT. Disponible en <https://github.com/hicetnunc2000/hicetnunc/wiki/Getting-Started-with-Tezos> (En inglés)

**B. Crear una wallet:** Una vez que sabemos que plataforma y moneda vamos a utilizar, tenemos que crear una wallet. Existen muchas y cada una tiene compatibilidad con distintas cripto monedas. En caso de no saber cuál utilizar, hay que dirigirse al FAQ de la galería que hayamos elegido y revisar que wallets son compatibles. En nuestro caso, si apretamos “sync” en la esquina superior derecha<sup>92</sup> de Teia vemos que las opciones que nos permite son: *Spire, Temple, Galleon, Kukai, Umami* y *Air Gap*. Recomiendo utilizar Kukai ya que se puede utilizar online desde una nueva pestaña en el navegador. Temple es también una de las más utilizadas.

Para proceder, nos dirigimos al sitio web de Kukai<sup>93</sup> y seleccionamos la opción “*Create a new wallet*” [crear una billetera]. Automáticamente nos van a informar que guardemos nuestras *seeds* [semillas]. Al hacer click sobre la imagen borrosa en este cuadro de dialogo, nos vamos a encontrar con una lista de palabras aleatorias. Estas palabras –y el orden en que nos son dadas– las vamos a utilizar en caso de que perdamos el acceso a nuestra cuenta y queramos recuperarla. Estas semillas vendrían a ser contraseñas de la wallet por lo cual no se deben compartir con nadie.

Una vez que guardamos las seeds, nos va a pedir que completemos con algunas de las palabras que nos fueron dadas, introducimos las que nos pide y le damos a *next* [continuar]. Luego nos va a pedir crear una contraseña de ingreso a la cuenta. La introducimos y finalmente nos pedirá descargar nuestra clave cifrada. Una vez descargada apretamos el botón *open wallet* [abrir billetera], cargamos el archivo y la billetera ya estará lista.

**C. Sincronizar Wallet:** Una vez creada debemos sincronizar la wallet con nuestro perfil de Teia. Para eso ingresamos nuevamente a la web de Teia y desplegando el menú elegimos la opción sync, seleccionamos la página con la que creamos nuestra wallet y automáticamente es reconocida y vinculada por la plataforma. En este paso es importante tener abierta la pestaña de Kukai en el navegador y corroborar si nos pide aprobar la operación.

---

<sup>92</sup> Tener en cuenta que las plataformas van actualizando la estética de las páginas, por lo cual algún botón puede cambiar de posición o nombre.

<sup>93</sup> Visitar <https://wallet.kukai.app/>

**D. Vender NFTs:** Nos dirigimos a la página principal de Teia y desplegando el menú de la esquina superior derecha seleccionamos la opción *OBJKT (mint)*. Esto conduce a un menú donde cargamos la información de la obra: título, descripción, palabras clave, número de ediciones –cuantas unidades se distribuirán con NFT– y el porcentaje de ganancias que obtendremos de la reventa –el máximo disponible es el 25%–. Al seleccionar *upload OBJKT* [subir OBJKT] elegimos el archivo que queremos distribuir y asociar al NFT. Ahora podemos pre visualizar la venta, cuando tengamos todo listo seleccionamos el botón *mint OBJKT*. Es importante que en simultaneo tengamos abierta nuestra wallet en una pestaña, ya que la misma nos pedirá ingresar la contraseña para poder habilitar la transacción.

Una vez ingresada la contraseña en la wallet la operación se confirma y se minteamos el NFT. Sin embargo, aún no está disponible para la venta ya que únicamente lo minteamos –lo creamos–. Para poder venderlo tenemos que dirigirnos nuevamente al menú de la página, seleccionamos *manage assets* [manejar activos] y clickeamos sobre el NFT minteado. Entre las opciones que tenemos por debajo del archivo, nos dirigimos a *swap* [cambiar]. Una vez dentro de *swap* vemos dos parámetros, *OBJKT quantity* [cantidad] y *price per OBJKT* [precio]. En el primero colocamos la cantidad de ediciones que queremos poner en venta. Por ejemplo, si minteamos 20 ediciones, pero queremos quedarnos con 1 edición en nuestra wallet, debemos colocar 19. En el segundo parámetro vamos a ingresar el valor de venta de cada edición, expresado en tezos.

Una vez configurados ambos parámetros, apretamos en *swap*, confirmamos la transacción ingresando la contraseña en nuestra wallet y ahora el NFT ya está a la venta.

**E. Comprar NFTs:** Para comprar NFTs en HEN simplemente nos dirigimos al home de la página y una vez que encontramos algo que queramos comprar, clickeamos sobre la imagen de portada. Ahora hacemos click sobre la opción de *collect for X tez* y automáticamente nuestra wallet nos pedirá ingresar la contraseña para confirmar la compra. Cuando se autorice el pago, la obra adjunta al NFT comprado podrá visualizarse en nuestra wallet y en nuestro perfil de Teia en la sección *collection* [colección]. Desde esta misma sección podemos ingresar un nuevo valor para revender el NFT.

## F. Consejos:

- \* Es altamente aconsejable tener una cuenta en Twitter, la comunidad del cripto arte se comunica principalmente por este canal. Una vez publicado el NFT en la galería, es conveniente también publicarlo en Twitter junto a la imagen, video, etc y el enlace a la compra.
- \* Para los artistas que recién comienzan el staff de Teia suele recomendar publicar 10 ediciones a 0.5 tezos cada una, pero en realidad esto es pura decisión personal.
- \* Los shill threads de los cuales hablé en este libro pueden ser de ayuda, siempre y cuando no se conviertan en una obsesión. Sin embargo, considero que lo mejor es ir conociendo otros artistas e ir armando una comunidad propia.
- \* Es bastante útil involucrarse en las comunidades de Twitter –grupos privados– sobre la disciplina en la que estemos trabajando. Ya sea collage, fotografía, pintura y demás, estas sub-comunidades reúnen diversos artistas a nivel mundial que venden sus obras junto a NFTs.
- \* Los *spaces* [espacios] de Twitter son otra gran forma de involucrarse en la comunidad y hacerse conocido. Estos son salas de voz donde suele promocionarse obras, pero también tener otro tipo de conversaciones y actividades más distendidas de lo comercial-artístico.
- \* Al momento de publicar este libro, la plataforma de Ethereum llamada Open Sea permite hacer lazy minting. Esto significa crear un NFT sin tener que pagar el gas fee ya que este se descontara de la ganancia una vez que se venda. Vale resaltar que la obra estará oculta en Open Sea para los usuarios y visitantes, únicamente se podrá visualizar si se dispone del link de acceso a la misma y en caso de no venderse en un lapso de 30 días, la misma será eliminada por la plataforma.
- \* Muchos artistas suelen publicar un determinado número de ediciones de una obra y avisar que, pasadas las 72 horas, o un cierto periodo de tiempo, las ediciones que no hayan sido vendidas serán *burneadas* –eliminadas–. De esta manera, por ejemplo, si habíamos publicado 20 ediciones y vendimos 8, se quemarán las 12 ediciones restantes. Esto se hace para generar escases del NFT y que así los coleccionistas puedan revenderlo a un mayor valor, dado que sus 8 ediciones serán ahora las únicas existentes.

# BIBLIOGRAFÍA

08

CRIPTO ARTE



***Into the storm* (2022) por Gianna Luppi (Argentina)**

Dibujo a mano

[objkt.com/asset/hicetnunc/707105](https://objkt.com/asset/hicetnunc/707105)

## 8. Bibliografía

- Alonso, Rodrigo (2005). *Arte y tecnología en la argentina: los primeros años*. Leonardo Electronic Almanac.
- Aluma-Baigent, Alia (2021). *Crypto: Art, Currency, and Capital*. University of Ottawa. Recuperado el 2 de diciembre de 2021 de <https://ruor.uottawa.ca/handle/10393/42756>
- Ante, Lennart (2021). *The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum*. Recuperado el 24 de mayo de 2022 de [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3861106](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3861106)
- Barthes, Roland (1967). *La muerte del autor*. Traducido al español por C. Fernández Medrano (s.f). Recuperado el 2 de diciembre de 2021 de <https://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>
- Bejamin, Walter (1939). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. El cuenco de plata. Traducido por Silvia Fehrmann (2011)
- Berardi, Franco "Bifo" (2003). *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y de movimiento global*. Traficantes de sueños, mapas 5. Traducido por Patricia Amigot Leatxe y Manuel Aguilar Hendrickson (2003).
- Berardi, Franco "Bifo" (2016). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra. Traducido por Alejandra López Gabrielidis (2018).
- Bstesh, Shella (2021). *From Painting to Pixel: Understanding NFT artworks*. Disponible en <https://www.researchgate.net/project/Research-NFT-art>
- Cabrera, Daniel H (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Editorial Biblos Intertextos.
- Carmona, Facundo (2020). *La política en la era del contagio memético*. Revista Crisis. Disponible en <https://revistacrisis.com.ar/notas/la-politica-en-la-era-del-contagio-memetico>
- Chow, Andrew R. (2021). *NFTs and the crypto revolution*. Disponible en <https://es.scribd.com/article/499477194/Nf-Ts-And-The-Crypto-Art-Revolution>
- Chul-Han, Byung (2000). *Psicopolítica*. Herder Editorial. Traducido por Alfredo bergés (2014).
- Crimp, Douglas (1977). *Pictures*. Recuperado el 13 de diciembre de 2021 de [https://monoskop.org/images/7/72/Crimp\\_Douglas\\_1977\\_2005\\_Pictures.pdf](https://monoskop.org/images/7/72/Crimp_Douglas_1977_2005_Pictures.pdf) (En inglés).

De Duve, Thierry (s.f). El tiempo del Ready-made. Disponible en <https://es.scribd.com/doc/271086532/el-tiempo-del-ready-made>

Deleuze, Gilles (1990). *Post-scriptum sobre las sociedades de control*. Polis [En línea]. Disponible en <http://journals.openedition.org/polis/5509>

Eco, Umberto (1984). *El grupo de los 63, el experimentalismo y la vanguardia*. Recuperado el 11 de noviembre de 2021 de <https://es.scribd.com/document/390921554/ECO-Experimentalismo-y-Vanguardia>

Fairfield, Joshua (2021). *Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property*. Disponible en <https://ssrn.com/abstract=3821102>

Foucault, Michel (1979). *Nacimiento de la biopolítica. Curso en el Collège de France*. Fondo de cultura económica. Traducido por Horacio Pons (2007).

Franceschet, Massimo. Colavizza, Giovanni. Smith, T'ai. Finucane, Blake. Ostachowski, Martin Lukas. Scalet, Sergio. Perkins, Jonathan. Morgan, James y Hernández, Sebastián (2019). Crypto art: a decentralized view. <https://arxiv.org/abs/1906.03263>

Frye, Brian L. (2021). NFTs & the death of art. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3829399](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3829399)

Greenberg, Clement (2002). *Arte y cultura: ensayos críticos*. Paidós. Disponible en <http://artecontempo.blogspot.com/2005/05/vanguardia-y-kitsch.html>

Han, Byung-Chul (2011). *Shanzai: el arte de la falsificación y la deconstrucción en china*. Caja Negra. Traducido al español por Paula Kuffer (2017)

Joselit, David (2021). NFTs, or the readymade reversed. [https://doi.org/10.1162/octo\\_a\\_00419](https://doi.org/10.1162/octo_a_00419)

Joshua A.T. Fairfield y Lawrence, J. Trautman (2021). Virtual art and non fungible tokens. Disponible en [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3814087](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3814087)

Longoni, Ana (s. f). La teoría de la vanguardia como corset.

Marchesi, Mariana y Herrera, Jose María (2013). *Arte de sistemas. El CAYC y el proyecto de un nuevo arte regional*. Fundación OSDE.

Menotti, Gabriel (2021). Cripto arte: A metafísica do NFT e a tecnocolização da autenticidade. Disponible en <https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2021/12/CRIPTOARTE-A-METAFI%CC%81SICA-DO-NFT-E->

A-TECNOCOLONIZAC%CC%A7A%CC%830-DA-AUTENTICIDADE.pdf (En portugués)

Menotti, Gabriel y Velazquéz, Fernando (26 de marzo de 2021). Shangri-lá ou Serra Pelada? A estética política dos NFTs. Revista ZUM. Recuperado el 5 de marzo de 2022 de <https://revistazum.com.br/radar/estetica-politica-dos-nfts/> (En portugués).

Nadini, Matthieu. Alessandretti, Laura. Di Giacinto, Flavio. Martino, Mauro. Aiello, Luca Maria y Baronchelli, Andrea (2021). Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks and visual features. <https://arxiv.org/abs/2106.00647>

Nietzsche, F (1885). Así habló Zaratustra. Traducido al español por Albano, Sergio. Editorial Gradifco.

Okonkwo, Ifeanyi E (2021). NFT, Copyright & intellectual property commercialization. Recuperado el 31 de Octubre de 2021 de [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3856154](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3856154)

Rodríguez, P (2012). Historia de la información. Editorial Capital Intelectual.

Rolnik, Suely (2018). *A la escucha de los afectos: Notas para combatir el inconsciente colonial-capitalístico*. Revista Errata Online. Disponible en <https://revistaerrata.gov.co/contenido/la-escucha-de-los-afectos-notas-para-combatir-el-inconsciente-colonial-capitalistico>

Sibilia, Paula (2008). La intimidación como espectáculo. Fondo de cultura económica. Traducido al español por Fernández Labriola, Rodrigo (2008).

Sibilia, Paula (2013). El artista como espectáculo: autenticidad y performance en la sociedad mediática. Revista Dixit, edición N18.

Steffen, Will – Broadgate, Wendy – Deutsch, Owen Graffney y Ludwing, Cornelia (2004). The trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration. Disponible en <https://www.scinapse.io/papers/2139274755#fullText> (En inglés)

Tapscott Don y Tapscott Alex (2016). La revolución del Blockchain. Traducido al español por Salmeron Juan Manuel (2017). Ediciones Deusto.

Taylor, Jeffrey y Sloane Kelsey (2021). Art Markets without Art, Art without Objects. <https://doi.org/10.35074/GJ.2021.97.81.008>

Thilagaraj, A y Davis Jacob (2021). Non fungible token – The game changer in the digital art world. [https://www.researchgate.net/publication/352769146\\_NON-FUNGIBLE\\_TOKENNFT\\_-\\_THE\\_GAME\\_CHANGER\\_IN\\_THE\\_DIGITAL\\_ART\\_WORLD](https://www.researchgate.net/publication/352769146_NON-FUNGIBLE_TOKENNFT_-_THE_GAME_CHANGER_IN_THE_DIGITAL_ART_WORLD)

Valera, Salomé Cuesta. Valdés, Paula Fernández y Viñas, Salvador Muñoz (2021). NFT y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo. *Artnodes*, revista de arte, ciencia y tecnología, Volumen N28.

<https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n28-valdes>

Wang Qin, Li Rujia, Wang Qi y Chen Shipíng (2021). Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges (Tech Report)

Winocur, Rosalia (2019). La tribu de los memes. Un territorio virtual de inclusión-exclusión entre los adolescentes.

<https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7327>



En 2021 estallan los portales de noticias online con artículos sobre el cripto arte y los tokens no fungibles, mejor conocidos por sus siglas en inglés NFT. A través del discurso mediático, que hace uso de llamativos titulares sobre las ventas millonarias de arte criptográfico, este fenómeno logra captar la atención del público para introducirlos al mercado de las cripto monedas. De esta manera, el cripto arte se inserta en la sociedad como un nuevo campo de producción artística que se caracteriza principalmente por su mercantilización mediante el uso de la tecnología de blockchain [Cadena de bloques]. En este libro, se propone indagar en la relación que hay entre el cripto arte y su emergencia en el contexto semiocapitalista –un concepto introducido por el filósofo Franco Berardi–.

Haciendo énfasis en la manera en que nos relacionamos con la tecnología, primero se procederá a explicar el funcionamiento de estas innovaciones. En segundo lugar, se procederá a analizar el contexto en el que este fenómeno emerge. En tercer lugar, se analizará el discurso tecnológico impartido por los medios de comunicación y el fanatismo por un ideal de futuro. Luego, examinando la relación entre artista-redes sociales, presentando obras y describiendo la propia experiencia, se buscará llegar a una definición del cripto arte describiendo sus características y poniéndolo en contraste con categorías propias de la autonomía del arte moderno como estilo, vanguardia y originalidad. Finalmente, se acompañará este libro con un glosario y manual para facilitar el acceso a aquellos artistas que quieran formar parte de esta comunidad.