

# El aura en los objetos NFT

La teoría de Walter Benjamin llevada al contexto del arte y la tecnología contemporáneos.

---

Grau en Mitjans Audiovisuals  
Julia García Alcaraz

CURS 2021-22



*Centre adscrit a la*





*Centre adscrit a la*

---



**Grado en Medios Audiovisuales**

**EL AURA EN LOS OBJETOS NFT**  
**Memoria Trabajo de Investigación**

**JULIA GARCÍA ALCARAZ**  
**TUTOR/A: CLOE MASOTTA LIJTMAER**  
CURS 2021-22





### **Agradecimientos**

A mi padre por su pasión por la tecnología

A mi madre por su sensibilidad por el arte

A Jorge, por hacerme pensar y ver otros caminos

Y a los tres, por animarme siempre a seguir



## **Resum**

El present treball consisteix en la realització d'una recerca amb la qual es pretén analitzar l'evolució de l'art generalment pictòric pel que fa a la tecnologia, tenint en compte l'afectació de la reproductibilitat en aquest àmbit fins a arribar al "criptoarte" i a l'essència i particularitats dels objectes Non-Fungible Token, de la tecnologia Blockchain, on es planteja la persistència del concepte d'aura de Walter Benjamin. Per a completar aquest estudi, s'ha realitzat una cerca i sintetització dels conceptes com la reproductibilitat tècnica i manual de les obres d'art, o la situació de la imatge en l'era digital, seguint també algunes teories i definicions de diversos autors experts en aquest àmbit, com Cynthia Freeland o Angela Vettese.

## **Resumen**

El presente trabajo consiste en la realización de una investigación con la que se pretende analizar la evolución del arte generalmente pictórico en lo que respecta a la tecnología, teniendo en cuenta la afectación de la reproductibilidad en este ámbito hasta llegar al "criptoarte" y a la esencia y particularidades de los objetos Non-Fungible Token, de la tecnología Blockchain, donde se plantea la persistencia del concepto de aura de Walter Benjamin. Para completar este estudio, se ha realizado una búsqueda y sintetización de los conceptos como la reproductibilidad técnica y manual de las obras de arte, o la situación de la imagen en la era digital, siguiendo también algunas teorías y definiciones de varios autores expertos en este ámbito, como Cynthia Freeland o Angela Vettese.

## **Abstract**

The present work consists in carrying out a research with which it is intended to analyze the evolution of generally pictorial art in relation to technology, taking into account the effect of reproducibility in this field until reaching "crypto art" and the essence and particularities of Non-Fungible Token objects, where the persistence of Walter Benjamin's concept of aura arises. To complete this study, a search and synthesization of the concepts such as the technical and manual reproducibility of art, or the situation of the image in the digital age, has been carried out following some theories and definitions of several expert authors in this field, such as Cynthia Freeland or Angela Vettese.





# Índice

Índice de figuras .....	V
1. Introducción.....	1
2. Definición de los objetivos y alcance .....	7
2.1 Objetivo principal.....	7
2.2 Objetivos secundarios .....	7
2.3 Alcance del proyecto.....	8
3. Metodología.....	11
4. Estado de la cuestión.....	17
4.1 Expansión del concepto de arte.....	17
4.1.1 Academicismo y antiacademicismo.....	17
4.1.2 El arte barroco.....	20
4.1.3 El arte impresionista.....	21
4.1.4 Las vanguardias .....	23
4.1.5 El arte contemporáneo.....	25
4.1.6 El arte de origen digital.....	27
4.1.7 Inteligencia artificial .....	30
4.1.8 La mujer en el arte.....	32
4.2 El significado del arte para diversos filósofos.....	34
4.3 Referentes para la investigación.....	36
4.4 El GAP de la literatura .....	39
5. Marco teórico.....	41

## II

5.1 Objetos artísticos y procesos creativos .....	41
5.2 Reproductibilidad.....	43
5.2.1 El valor del original .....	46
5.3 El aura benjaminiana.....	47
5.4 La imagen en la era digital.....	49
5.4.1 Circulacionismo .....	51
5.5 Tecnología Blockchain .....	52
5.5.1 Objetos NFT.....	53
5.5.2 Copyright.....	55
5.5.3 Objetos dados a la especulación .....	56
6. Resultados .....	59
6.1 Expansión del concepto artístico .....	59
6.1.1 Un árbol genealógico .....	59
6.1.2 Definir el arte .....	60
6.1.3 El mérito.....	62
6.1.4 La mujer artista .....	63
6.2 El aura en los NFT.....	64
6.2.1 Valor aurático.....	64
6.2.2 Valor exhibitorio.....	66
6.2.3 Conclusiones sobre los resultados.....	67
7. Conclusiones.....	73
7.1 Comentarios sobre el desarrollo del trabajo realizado .....	76
8. Futuras investigaciones .....	79

9. Referencias .....	83
9.1 Bibliografía.....	83
9.2 Webgrafía .....	85
9.3 Filmografía.....	93



## Índice de figuras

Figura 1. Van Eyck, J. (1434). <i>El matrimonio Arnolfini</i> [Óleo sobre tela]. Museo Nacional de Londres. ....	1
Figura 2. Beeple (2021). <i>Everydays: The first 5000 days</i> [Collage de arte digital]. Token ID: 40913. ....	4
Figura 3. Cabanel, A. (1863) <i>El nacimiento de Venus</i> [Óleo sobre tela] Museo de Orsay, París, Francia. ....	19
Figura 4. Caravaggio. (1609-1610) <i>David con la cabeza de Goliath</i> . [Óleo sobre tela] Museo de Borghese, Roma, Italia. ....	20
Figura 5. Monet, C. (1872) <i>Impresión, sol naciente</i> . [Óleo sobre lienzo] Museo de Marmottan-Monet, París, Francia. ....	22
Figura 6. Renoir, P. A. (1876) <i>El columpio</i> . [Óleo sobre tela] Museo de Orsay, París, Francia. ....	22
Figura 7. Wassily, K. (1910) <i>Improvisación N° 30</i> [Acuarela] Instituto de arte de Chicago. ...	23
Figura 8. Matisse, H. (1910) <i>La danza</i> [Óleo sobre tela] Hermitage, San Petersburgo, Rusia. ....	24
Figura 9. Duchamp, M. (1917) <i>La fuente</i> [Escultura, porcelana y óleo] Original perdido. ....	25
Figura 10. Abramović, M. (1973) <i>Rythm 0</i> [Performance] Fotografía. ....	27
Figura 11. Nees, G. (1965) <i>K3 Bandada</i> [Dibujo con plotter sobre papel].....	28
Figura 12. Noll, M. A. (1963) <i>Gaussian-Quadratic</i> [Dibujo en blanco y negro generador con ordenador, tinta en papel] .....	28
Figura 13. <i>This Artwork Does Not Exist</i> (2022) [Imagen generada con sistemas de aprendizaje digitales].....	31

Figura 14. DALL·E 2 (2022) <i>An astronaut riding a horse in a photorealistic style</i> [Imagen generada con inteligencia artificial] .....	32
Figura 15. Guerrilla Girls (1989) <i>Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met Museum?</i> [Grabado] Tate Modern, Londres (Reino Unido).....	33
Figura 16. Edvard Munch. (1897) <i>Funeral March</i> . [Litografía]. National Gallery of Art. Washington, Estados Unidos. ....	45
Figura 17. Duchamp, M. (1918) <i>L.H.O.O.Q</i> [Fotografía] Centre Pompidou, Paris, Francia. ...	48
Figura 18. Prince, R. (2014) <i>Nuevos retratos</i> [Fotografías] Nueva York: Galería Gagosian. ...	49
Figura 19. Papworth, N. (1992/2021) <i>Merry_Christmas</i> [NFT].....	54
Figura 20. Jack Dorsey. (2006/2021) <i>Just setting up my twttr</i> . [NFT].....	54





# 1. Introducción

Un traje verde, una alfombra, un espejo, un sombrero, una lámpara y otros objetos, representan la riqueza y el poder de Giovanni di Arrigo Arnolfini y Giovanna Cenami, una pareja que el pintor Jan Van Eyck (1390-1441) retrató bajo el título de *El matrimonio Arnolfini* (1434). Al respecto, Pastor (2014) explica que varios historiadores como Erwin Panofsky han escrito sobre las posibles historias de este cuadro, de lo que sucede y del mensaje que desprenden los objetos representados, cargados de simbología.



**Figura 1.** Van Eyck, J. (1434). *El matrimonio Arnolfini* [Óleo sobre tela]. Museo Nacional de Londres.

Jan Van Eyck, así como múltiples artistas, dejaron un gran legado de obras artísticas a la sociedad, que han servido y sirven como precedente para estudiar épocas anteriores, en las cuales no había muchas más formas de representación de la realidad y de las vivencias de la sociedad, más allá de la pintura y la escultura entre otras, dado que, en el contexto de esta obra, aún no existía la fotografía. Es por eso que estas técnicas eran consideradas como una herramienta clave para la representación de las clases sociales y de varios conflictos históricos, y es gracias a estas representaciones (muchas veces hechas por encargo por nobles y figuras importantes), que podemos hacernos a la idea de cómo se vestían y de la riqueza que poseían, así como de cómo querían mostrarse a la sociedad.

También es gracias a este legado transmitido de generación en generación, que se han podido ampliar teorías como la del color, se han elaborado estudios sobre iconología y se puede apreciar también un gran progreso en la reproducción de los espacios, puesto que artistas como Paolo Uccello (1397-1475), empezaron a ampliar sus conocimientos sobre la profundidad en la representación de los espacios, dando lugar a la perspectiva y a los puntos de fuga. (Calvo, 2016) En este ámbito destacó también el arquitecto Leon Battista Alberti (1404-1472), sobre el que García Sánchez explica que la novedad más sustancial del su tratado fue el dibujo: “los *lineamenta*, porque dibujar es construir; dibujar es para el arquitecto lo que escribir para el poeta; ambos llevan a cabo sus obras”. (2015, p.17)

Comunicar y plasmar imágenes mentales es algo intrínseco del ser humano y puede servir incluso como terapia para conocernos a nosotros mismos:

“Puede brindar paz, felicidad, amor, esperanza a los seres humanos: por ejemplo, en situaciones donde las personas necesitan escuchar la música para curar su tristeza, ver comedias teatrales para reír, ver películas para soñar o simplemente para divertirse, aprender a conocer el pasado o contemplar obras artísticas para apreciar su belleza.” (Talongang, 2019)

La pintura es un elemento clave en la historia, que constituye una parte esencial de la información que se tiene de otros tiempos, sirviéndonos como reflejo de las distintas sociedades. Al respecto, André Lhote (1945), menciona que “el arte ayuda a comprender la realidad [...] Los artistas que impusieron a la humanidad las primeras convenciones en la percepción del rostro le prestaron un servicio semejante al de aquellos genios de la prehistoria que formaron las primeras palabras.” (Benjamin, 1936/2021, p.142)

No obstante, a medida que la sociedad ha evolucionado y las múltiples corrientes artísticas se han fusionado, la tecnología también lo ha hecho. Ha forjado su propio camino hasta convertirse en algo imprescindible para la elaboración de algunas obras. Como consecuencia, se ha ido abriendo paso a la creación de nuevas formas de arte y de expresión, junto con nuevas figuras creadoras, como son los artistas digitales.

Hoy en día, la mayoría de los ordenadores tienen acceso a algún tipo de *software* que permite crear imágenes y composiciones gráficas, haciendo uso de herramientas que simulan las propias

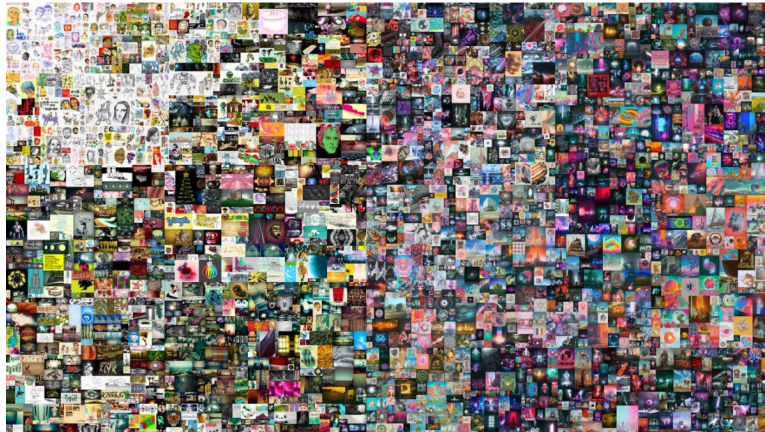
de la pintura tradicional, la tangible. Generar imágenes digitales y hacerlas llegar a una gran cantidad de usuarios de todo el mundo a través de las redes permitiendo su reproductibilidad, se ha vuelto un acto muy común. A pesar de que poder compartir las obras en las redes sociales parece una ventaja para los artistas (por el hecho que permite que puedan alcanzar más visualizaciones en sus obras y por lo tanto más posibilidades de venta), hacerlo junto con aquellos quienes comparten su día a día en ellas, yuxtapone contenido de todo tipo y hace que estas obras pierdan relevancia.

Se ha generado un estado de “hipermediatización”, que ha comportado un deterioro de la imagen o “circulacionismo”, concepto que Hito Steyerl explica en *Los condenados de la pantalla* (2012), que afecta directamente a los artistas, en cuanto al entendimiento de su obra y al desarrollo de esta, puesto que generalmente los usuarios no dedican el esfuerzo necesario para apreciar su mensaje o su voluntad, si es que a través de estos medios es posible mantenerlos. La reproductibilidad técnica de las obras junto con este estado de circulación incide directamente en el ritual de admirar una obra única, y por lo tanto, corrompe su espacio para ser. Aquello que el filósofo Walter Benjamin (1892 –1940) consideraba el “aura” de una obra artística en sus ensayos, es algo mucho más difuso.

Paralelamente y en lo que respecta a la tecnología, en 1982, el inventor David Lee Chaum (1955) originó un protocolo informático que permitía registrar datos en varios nodos, un sistema de transacciones que favorecería el comercio digital, el registro de la propiedad y otro tipo de datos, pero no lo llevó a cabo. Más adelante, en 1991, Stuart Haber y W. Scott Stornetta retomaron el proyecto hasta que finalmente en 2008, Satoshi Nakamoto (1975) creó la “criptomoneda” mediante esta tecnología, la conocida como Blockchain. (Nogueras, 2021).

Blockchain es una red distribuida donde cada usuario tiene su propia copia del libro de registro, pudiendo realizar transacciones entre sí (Porxas, Conejero. 2018, p.26) y junto con los objetos llamados Non-Fungible Token (NFT), se ha permitido a los artistas vender sus obras en línea y a una sola persona si así se desea, limitando la cantidad de fracciones que se ponen a la venta. Por cada obra vendida el comprador recibe un certificado de posesión, que al venderlo de nuevo, permite que el autor también se beneficie del intercambio recibiendo una comisión, conocida como regalía, que se establece al realizar los *smart contracts*. Además, aquellos que estén implicados en la transacción quedan también guardados en el registro de trazabilidad. Este

sistema ha permitido grandes adelantos, como es el caso de *Everydays- The First 5000 Days* (2021), la obra del artista conocido como Beeple, un *collage* digital de las fotografías que tomó durante cinco mil días seguidos, la cual se vendió en la página de subastas *Christie's Auctions & Private Sales* en marzo por sesenta y nueve millones de dólares (Romero, 2021).



**Figura 2.** Beeple (2021). *Everydays: The first 5000 days* [Collage de arte digital].

Token ID: 40913.

Las altas cifras a las cuales se han vendido determinadas obras hacen plantear si es posible un mercado más justo y abierto a los artistas, donde su trabajo se vea remunerado, del mismo modo que se plantea si esta limitación de copias de las obras, así como de certificados de posesión incide en su valor, y por tanto, también en el interés de la sociedad por estos objetos.

Por otro lado, el hecho de que las monedas de cambio para obtener las obras en estas plataformas sean criptomonedas, y que se reciba un certificado de posesión del artículo comprado, posiblemente sin haberlo visto en persona (puesto que no solo es una copia, sino que quizás está creada digitalmente desde cero) y sin llegar a poseerlo físicamente, abre otro abanico de debates sobre la propiamente dicha posesión y la abstracción del acto. Comprar criptoarte es similar a comprar una estrella, pues el ritual de contemplación de una obra y de su aura benjaminiana, no solo se ha desdibujado, sino que probablemente ya ni se contempla ni se tiene la voluntad de hacerlo.

Y así, ¿qué relación hay entre el criptoarte y el ensayo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936) de Walter Benjamin? La posibilidad de limitar las copias

disponibles a la venta de un mismo objeto NFT en el mercado, podría suponer un acercamiento a la teoría benjaminiana sobre el aura en las obras, pero al mismo tiempo también mantiene cierta distancia con sus características, ya que las imágenes convertidas a NFT se pueden seguir reproduciendo masivamente en plataformas externas, de modo que por una parte representan una cercanía a la autenticidad, mientras que, al mismo tiempo, aumentan su valor exhibitorio.

Otro aspecto que se tiene en cuenta en la percepción del aura en el nuevo marco de la tecnología Blockchain es la especulación a la que está vinculada, ya que los criptoactivos en general están sujetos a un mercado volátil y variable, lo que también puede incidir peligrosamente en su valor. Es por ello que esta investigación ha estado a la orden del día de la actualidad del mercado, con tal de ofrecer un análisis lo más actualizado posible, asumiendo las dificultades y riesgos que ello comporta, como la incorporación de los resultados tras una grave caída de algunas criptomonedas, ya prácticamente al final de la investigación.

La intención principal del estudio es plantear relaciones entre la teoría de Walter Benjamin sobre el aura en las obras de arte, y los objetos NFT, para lo que se realiza un recorrido sintético por algunos periodos específicos de la historia del arte en el contexto occidental, realzando algunos factores que modificaron la percepción social del arte. Más adelante, se exponen diversas definiciones para el concepto de arte elaboradas por filósofos e historiadores, que constituyen algunos de los referentes para la investigación. Una vez expuestos, se procede a situar en el marco teórico los conceptos más relevantes para el análisis del aura en este nuevo contexto digital, como son la originalidad, la reproductibilidad técnica y manual y la autoría de las obras, aspectos que se recuperan en los resultados.

Finalmente, mencionar que este estudio está estructurado de una manera distinta a la recomendada, porque la propia naturaleza de la investigación lo requería. Por tanto, el siguiente apartado explica los objetivos de la investigación, para evitar interrumpir el hilo conductor del estado de la cuestión y el marco teórico.



## **2. Definición de los objetivos y alcance**

El planteamiento de esta investigación surge tras enlazar dos conceptos que aparentemente no tenían mucho en común. Tras investigar sobre el arte pictórico y la tecnología Blockchain, no fue casualidad llegar al “criptoarte” y a los objetos NFT, puesto que son dos de los términos relacionados con el arte y la tecnología más debatidos este último año. Cantidad de titulares, su propia estructura, la seguridad que aporta en sus transacciones y en su registro de trazabilidad, tienen un pequeño vínculo con el concepto de “aura” y de “obra de arte” de Walter Benjamin, conceptos explicados en su ensayo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936).

En él, el filósofo alemán explica que los objetos artísticos originales son poseedores de un aura, de la cual no existe una posible copia, ya que estas son únicas. Pero el concepto de arte es un concepto cambiante, que evoluciona a medida que la sociedad lo hace. Es por eso que, en el momento en que se empieza a partir de la tecnología para crear imágenes gráficas, estas pasan a tener una característica más, pasan a ser arte de carácter digital, el cual lleva inherente la etiqueta de reproducible. Al investigar sobre las particularidades de los objetos NFT y estudiar los ensayos de Walter Benjamin sobre el aura, surgieron las preguntas de investigación, que parten de los conceptos de reproductibilidad y esencia de los objetos.

### **2.1 Objetivo principal**

El objetivo principal de este estudio es plantear relaciones entre la teoría sobre el aura en las obras artísticas de Walter Benjamin y los objetos NFT, fruto de la tecnología Blockchain. Para ello es necesario investigar sobre el concepto de arte, focalizando el análisis sobre la originalidad, la reproductibilidad técnica y la evolución de las herramientas técnicas y artísticas.

### **2.2 Objetivos secundarios**

Como objetivo secundario, se pretende profundizar sobre el arte digital en el contexto de los objetos NFT y analizar su evolución, de la misma manera que también se aspira a abrir líneas de investigación en este ámbito.

## 2.3 Alcance del proyecto

Aunque la investigación se centra en una vertiente artística muy reciente, el criptoarte, también se focaliza en otro concepto presente en la obra de autores de siglos pasados, la reproductibilidad de los objetos artísticos. Este segundo es un concepto más antiguo, por lo que el proyecto incluye también un repaso de otros periodos históricos en los que se usaron técnicas artísticas que permitieron la reproductibilidad, como es el caso del grabado o de la fotografía. No aspiran a ser explicaciones extensas del nacimiento de estas, pero sí aclaraciones que pongan contexto e ilustren lo que suponía tener copias o réplicas de un mismo elemento, enlazándolo con la teoría del aura en Walter Benjamin.

También se hace un recorrido en el capítulo cuatro sobre la crítica y filosofía del arte, a partir del surgimiento del academicismo en Italia, con la Academia de Bellas Artes de Florencia. Se toma este periodo histórico como punto de partida porque la disconformidad de los artistas respecto a los cánones establecidos por el academicismo es también, uno de los factores que pusieron en marcha el nacimiento de muchas corrientes artísticas, como el impresionismo y las vanguardias. Son precisamente esas corrientes las que desdibujaron los límites del arte, y por tanto, se podría retomar esa idea de “liberación” del Renacimiento y sus pautas, desde el punto de vista del surgimiento de los NFT y de diversos formatos digitales, puesto que la presencia de “obras de arte” en las nuevas plataformas digitales también supone una posible ampliación del concepto de arte.

Mencionar que, con la intención de acotar la investigación a un marco más cercano al de la teoría de Walter Benjamin, gran parte de la investigación se sitúa en el contexto occidental. Respecto al criptoarte, esta investigación pretende centrarse en lo que respecta a la hipótesis, el lado más ético y filosófico de la tecnología Blockchain, por lo que las definiciones y explicaciones del funcionamiento, así como el surgimiento de esta tecnología tampoco serán los protagonistas.

En el apartado de resultados se pretende dar una explicación que, aunque sea subjetiva, contenga los diversos conceptos que se desarrollan a lo largo de la investigación. No pretende ser rotunda, pero sí que tenga en cuenta este proceso de investigación, que implica reflexión. Mencionar también que se trata de un estudio repleto de decisiones, que, aunque pretende ser

lo más objetivo posible, inevitablemente contiene muchas elecciones, como son el orden de los conceptos o los propios autores seleccionados como referentes para el estudio.

Por último, y tal y como se expone en las conclusiones, los apartados que no se incluyen o no se pueden elaborar más para esta investigación en concreto, sí pueden tener continuidad en futuros estudios. Todos los frentes abiertos a lo largo del estudio, como otras posibles aplicaciones de los objetos NFT, posibles estilos o tendencias predominantes en ellos y factores que favorecen su popularidad, entre otros, son profundamente analizables. Entendiendo los márgenes de tiempo y la magnitud de cuestiones que surgen partiendo de estos nuevos objetos digitales, es necesario establecer un límite en los temas a tratar, que en este caso se instaura en el concepto de aura en la teoría de Walter Benjamin.



### 3. Metodología

A consecuencia de la lectura de algunos artículos divulgativos sobre los Non-Fungible Token (NFT) y el descubrimiento de algunas de sus particularidades como son su unicidad y el registro de trazabilidad, surgió la inquietud para el estudio de este tema. Profundizando en sus características, se hayó una posible relación con el concepto de aura de Walter Benjamin expuesto en su ensayo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936), que constituyó el núcleo del presente estudio.

El objetivo principal es plantear relaciones entre la teoría sobre el aura en las obras artísticas de Benjamin y los objetos NFT, fruto de la tecnología Blockchain. Para ello fue necesario investigar sobre el concepto de arte, focalizando el análisis sobre la originalidad, la reproductibilidad técnica y la evolución de las herramientas técnicas y artísticas a lo largo tiempo.

Como parte de la documentación previa al inicio del trabajo, se inició la lectura del ensayo de Benjamin y paralelamente, se recopiló información sólida y fiable sobre los NFT, propiciando un hilo conductor del estudio, que serviría como guía al lector a través las cuestiones planteadas y estableciendo un orden necesario para su entendimiento. Para completar esta parte, se repasaron algunos momentos clave de la evolución del arte y de su filosofía. Este proceso se llevó a cabo entre los meses de septiembre y octubre de 2021. En este periodo se aportaron los principales referentes para el trabajo y fuentes a consultar, que se organizaron en un cronograma formado por tres fases agrupadas en función del tema tratado, que permitieron focalizar la investigación, avanzando en un orden lógico, funcional y cumpliendo con las entregas establecidas.

El primer bloque de lecturas que se realizó, se estableció desde principios de octubre hasta principios de diciembre de 2021 y fue el referente al ámbito de la filosofía del arte. En él, destacaron las lecturas de *Pero ¿Esto es arte?* (2003) de Cynthia Freeland y *El arte contemporáneo, entre el negocio y el lenguaje*. (2012) de Angela Vettese. De estas lecturas se tomaron anotaciones e ideas que complementarían y permitirían articular de una mejor forma el hilo conductor del estudio. Paralelamente, se buscó información sobre la historia del arte y de su definición en artículos y páginas web complementarias.

Dado que es necesario acotar la investigación a un periodo de tiempo y un espacio, debido a la extensión de la historia del arte difícilmente analizable en un estudio de este calibre, se partió del surgimiento de las primeras academias de arte en Italia, con la Academia de Bellas Artes de Florencia en el s. XVI, estableciendo el marco de trabajo en cuanto a la localización, ubicándolo principalmente en el área occidental.

A medida que se analizaban las propuestas de C. Freeland y A. Vettese, se reafirmaron los factores que se consideraban para explicar la expansión del arte, como la evolución de algunas herramientas o los criterios y modos de enseñanza de las academias de arte. También se consultaron otras obras como *El arte universal* (1967) de A. Cirici, *Técnicas de los impresionistas*. (1996) de A. Callen o *Arte digital* (2009) de W. Lieser, además de páginas web biográficas de los artistas destacados en cada periodo artístico y consultas complementarias.

El segundo bloque de lecturas se realizó entre diciembre de 2021 y finales de febrero de 2022. En él se revisaron el libro *Iluminaciones* (2018) editado por Jordi Ibañez y *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* (2021) editado por Jordi Maiso y José Antonio Zamora, donde se reúnen algunos de los ensayos de Benjamin. Cabe destacar que, ambos libros contienen el ensayo de *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936), pero al ser un texto de origen alemán, su traducción se ve distinta en ambas ediciones. Es por ello que, cada vez que se cita el ensayo de Benjamin, se menciona el año original del mismo (1936), y el año de edición de la obra de la que se extraen las citas (2018 o 2021), ya que era necesario diferenciar las obras de acuerdo con la citación de libros editados en estilo APA.

De algunos de los ensayos de Benjamin se han extraído las definiciones de aura, obra de arte, reproductibilidad técnica y originalidad, entre otras, que constituyen parte del marco teórico. Para completarlo, se han consultado también otras obras que tratan la teoría del aura o la esencia de los objetos, como *Las auras frías* (1990) de Jose Luis Brea, *Después del fin del arte* (1999) de Arthur C. Danto y *Arte y objetos* (2020) de Graham Harman. La revisión de estas lecturas permitió avanzar en la articulación del marco teórico, profundizando más en el posible aura en la era digital, la esencia de los objetos artísticos y el valor de las obras originales frente a sus reproducciones.

El tercer bloque comenzó en febrero y finalizó en abril de 2021, ciñéndose a temas más relacionados con la tecnología, como la situación de la imagen en la era digital y en los nuevos medios de comunicación. En esta fase se realizaron las lecturas de *Los condenados a la pantalla* (2020) de Hito Steyerl, de la que se obtuvo la teoría del circulacionismo, y *You can be a wealthy / cash-strapped art collector in the digital age* (2020) de Pau Waelder, del que se obtuvieron nuevos conceptos como el coleccionismo digital, que también se incorporó a la investigación.

A medida que el estado de la cuestión se iba configurando, se amplió el campo de estudio, ya que había aspectos no contemplados inicialmente y que más adelante se consideró necesario incluir. Se introdujo el apartado de la mujer en el arte, importante por los cambios sociales que supuso la lucha y la reivindicación de los grupos de mujeres artistas que se crearon a partir de los años sesenta. También se incluyó un apartado sobre algunas aplicaciones relacionadas con el arte en la inteligencia artificial y sistemas de aprendizaje basados en ordenadores, ya que hasta ese punto del trabajo se estaba investigando sobre el aura en las obras de arte creadas por individuos, un tema de gran interés para la investigación que podía variar el rumbo y abrir nuevas líneas de investigación a pesar de sobrepasar los límites del alcance establecidos anteriormente.

En el ámbito de la tecnología Blockchain y de los objetos NFT, las fuentes de las que se extrajo la información fueron distintas. La mayoría fueron páginas web de periódicos y revistas digitales, lo que supuso un problema, ya que la información sobre los NFT era generalmente poco fiable y extraer información fidedigna fue una labor considerablemente más tediosa. Destacar también que la intención de la investigación no es profundizar en el origen y el funcionamiento de la red descentralizada, porque eso implicaría conocimientos en informática y programación, que se escapan del ámbito de interés del presente trabajo.

En el marco teórico se expuso brevemente el origen de la tecnología Blockchain, la creación de las criptomonedas y la finalidad de la moneda Ethereum, utilizada para la realización de los *smart contracts*, que constituyen una parte esencial de la compra de los objetos NFT. Posteriormente se introdujeron las características principales de los objetos, destacando su posible unicidad, indivisibilidad, transferibilidad y capacidad de probar su escasez. Se exponen

la tipología de elementos que son convertibles a NFT y algunos ejemplos, dedicando también un apartado al copyright, en el que se realiza la importancia del libro de registro.

Tratar temas actuales y relacionados con la tecnología Blockchain requiere estar al día sobre su estado, novedades y noticias que sean relevantes para el trabajo, ya que la evolución de este mercado puede influir en los resultados. Por ese motivo se dedicó un apartado a la especulación, ya que a medida que el estudio seguía su curso, se obtuvo una información determinante sobre la actualidad de la red descentralizada, que consistía en una notable caída de algunas criptomonedas, lo que incidió indirectamente en el valor de algunos objetos NFT, pudiendo producir un efecto de avalancha. En este apartado se presentan la figura del coleccionista de obras de arte, algunos de los factores que determinan el valor de las obras y una breve explicación sobre lo ocurrido en los meses de abril y mayo de 2021.

A lo largo del mes de mayo de 2021, después de finalizar las lecturas mencionadas y concluidos también el estado de la cuestión y el marco teórico del trabajo, donde se exponen los datos necesarios para obtener los resultados, se procedió a elaborar el capítulo de los mismos. Los resultados se obtuvieron tras organizar las notas tomadas a medida que se realizaban las lecturas, para mencionarlas y articular un discurso con argumentos y un orden lógico. En el transcurso de la investigación, se obtuvieron diversos puntos de vista y reflexiones distintas que debían exponerse adecuadamente, tratando de mostrar la evolución del pensamiento y por tanto, también del trabajo de investigación. Incluyen un breve repaso por los factores expuestos en el estado de la cuestión, que permitieron una expansión en el concepto de arte, así como las diversas definiciones para este, explorando puntos de vista que se vinculan con uno de los objetivos del estudio; profundizar en el significado del arte.

Otro apartado de los resultados pone de manifiesto una problemática entre la tecnología y la sociedad, una cuestión que se recoge como el mérito. En este apartado se elabora una breve síntesis sobre la inclusión de las creaciones a ordenador como arte digital. Posteriormente, se procede a elaborar una comparación sobre la situación de los diversos componentes que Benjamin determina como necesarios en el concepto de aura, respecto a los objetos NFT. Destacan el valor aurático, que comprende la autoría, la fecha de creación y la capacidad de testificación histórica de la obra, y por otra parte, el valor exhibitorio, que se centra en la reproducción técnica de las obras y su alcance.

---

También se dedica un apartado a la especulación, en el que se exponen algunas amenazas y oportunidades que supone para el arte ser dependiente de una red con criptoactivos de valor volátil. Asimismo, se incluyen las principales conclusiones personales, obtenidas tras la exposición de todos los aspectos presentes a lo largo del estudio. Finalmente, durante la primera semana de junio se procede a modificar algunos aspectos de redacción y a la revisión de la citación del trabajo.



## **4. Estado de la cuestión**

Para plantear el estado de la cuestión de la investigación, es conveniente diferenciar dos temáticas a tratar a lo largo del proyecto, la primera se centra en la materia artística, y la segunda, en la tecnológica. El motivo de esta diferenciación se debe a la necesidad de establecer un orden en el discurso. Más adelante, y una vez dado el contexto sobre algunos conceptos, se pretende yuxtaponer estas dos vertientes en un nuevo capítulo, dedicado al análisis de la obra de Walter Benjamin en el nuevo marco de la tecnología Blockchain. El orden de estos apartados prioriza el concepto artístico por su antigüedad, dado que a través de este se puede realizar un recorrido que llegue al arte digital y transmita la idea clave de este capítulo: la configuración y reconocimiento del objeto artístico tanto en materia como en esencia.

### **4.1 Expansión del concepto de arte**

La primera parte de este capítulo consiste en analizar la evolución del concepto “arte” en los distintos periodos artísticos de la historia occidental, mostrando cómo se ha expandido el concepto. Para ello, se establece un recorrido en el que se muestran los factores determinantes de su configuración, partiendo de los orígenes restrictivos del academicismo y finalizando en la era digital. Para ello, se toma como punto de partida para la investigación, la Edad Moderna en la época del Renacimiento en Italia y Francia, concretamente la época de mayor éxito del academicismo en el s. XVI, tal y como se explica en el apartado 2.3 del proyecto.

#### **4.1.1 Academicismo y antiacademicismo**

Gran cantidad de artistas, filósofos e historiadores han tratado de definir qué es el arte, cuál es su esencia, dónde se encuentran sus límites y cuál es el elemento que puede provocar emoción. Sin embargo, es necesario entender que los artistas no siempre han tenido el mismo grado de libertad que supuestamente tienen hoy en día con el arte contemporáneo, y que tampoco se debe únicamente al paso del tiempo y la evolución de la sociedad, sino que cada cultura tiene su propia forma de entender el arte. Tal y como explica Freeland (2003), “Hay pueblos tribales que no distinguirían el arte del artefacto y del ritual [...] en la estética clásica japonesa, el arte podría incluir cosas inimaginables para los occidentales modernos, como un jardín, una espada, un rollo de caligrafía o la ceremonia del té” (p.12).

Es importante destacar un periodo en el que el concepto de arte cambió. En Italia, en el s. XVI, se fundó la primera academia de arte, la llamada Academia di Belle Arti di Firenze. Esta academia marcó las bases de lo que sería el movimiento academicista, que fue relevante entre otras cuestiones, por centrarse en seguir unas características muy firmes, como la racionalidad, la presencia de un mensaje presente en todas las obras y las convenciones que se establecieron sobre la técnica, entre otras (Zainab, 2021). Destacó también por lo que respecta a la libertad de expresión en el ámbito pictórico, puesto que estas academias se regían por unas normas que no permitían representar temas que no pertenecieran a la mitología o al paisajismo, y requerían también que se pintara de forma realista e incluso idealista, tal y como explica Cirici (1967), fue un “realismo imaginario”:

Esta idealización de la realidad motivó que el arte florentino, que intentaba ser de una constructividad perfecta y platónica, constituyese de hecho un bello canto a la salud, la juventud, la vitalidad y la alegría de vivir. Por otra parte, imaginando ser realista, se olvidó de lo feo, lo enfermo, lo viejo y lo triste. (p.421)

El arte academicista se expandió por Europa, fundando en el año 1648 la French Académie des Beaux-Arts, otra academia que también divulgaba ese riguroso método de enseñanza, que pretendía enseñar a los alumnos cómo debían pintar, marcando un plan de estudios en el que, si no se superaban las primeras fases de dibujo lineal y de figuras, no se permitía iniciar las fases posteriores de introducción al color. Callen explica en *Técnicas de los impresionistas* (1996) que, los alumnos que lograban llegar a pintar con modelos al natural, ya tenían inculcada una manera de pintar, una visión convencional, idealizada e impersonal. (p.12)

Consecuentemente, la mayoría de los artistas de la época pintaban cuadros conocidos como “académicos”, guiados por las pautas que establecían las academias. Algunos de los pintores que destacaron fueron los siguientes: el italiano Domenico Morelli (1823-1901), el francés Alexandre Cabanel (1823-1889), el británico Albert Moore (1841-1893) y el español Rafael Tegeo (1798-1856).



**Figura 3.** Cabanel, A. (1863) *El nacimiento de Venus* [Óleo sobre tela] Museo de Orsay, París, Francia.

Es preciso destacar también que tanto la técnica, como algunos aspectos de la manera de enseñar a pintar y dibujar en las academias, siguen presentes en los modos de enseñanza actuales, puesto que la materia de dibujo artístico que se realiza en los estudios de Bellas Artes e Ilustración, en las que se incluyen sesiones de dibujo al natural, parte también de las bases que sentó el academicismo, por lo que el sistema que se estableció perduró en cierto modo.

A medida que pasó el tiempo y se mantuvieron las mismas temáticas, diversos artistas y filósofos empezaron a crear un movimiento opuesto, el conocido como antiacademicista, a finales del s. XVIII. Fue a partir de este movimiento, además de por otros motivos económicos y sociales, que comenzó a surgir cierta pluralidad en las temáticas representadas en los cuadros, se empezaron a representar la pobreza, la muerte y la cotidianidad. También cambió la técnica en algunos casos, desfigurando algunos elementos y tratando la luz de otros modos. Un ejemplo de este movimiento fue Denis Diderot (1713-1784), un escritor, artista y filósofo perseguido por la censura, del cual muchas de sus obras no vieron la luz hasta después de su muerte. (Avilés, 2020).

Diderot escribió sobre cómo debía entenderse el arte en diversos ensayos, como en *Pensées détachées sur la peinture* (1777), que consta de una recopilación de ideas sobre el arte y la pintura. El filósofo francés defendía que las obras artísticas no tenían que seguir unas normas estéticas ni temáticas, sino que podían romper esos cánones establecidos por las academias. Aun así, para él la importancia en la obra de arte residía en el color, más que en la composición: “Nada en un cuadro atrae como el verdadero color, capaz de emocionar tanto al ignorante como al sabio.” (Diderot, p. 111. Citado por De la Villa, 2003)

También destacó Domenico Morelli (1826-1901), un pintor italiano, estudiante de la Academia de Nápoles, que tras juntarse con grupos de antiacademicistas y asistir a diversas exposiciones y salones, también empezó a luchar contra algunas de las normas de las academias. En su caso, comenzó a pintar obras mucho más luminosas, con un tratamiento del color distinto y con representaciones de formas que se convertían en manchas. (Museo del Prado, 2022)

#### 4.1.2 El arte barroco

El arte barroco o arte de la Contrarreforma, tuvo su origen en Italia, en el período del *Seicento* (s. XVII), comprendió diversas disciplinas artísticas, como la literatura, la arquitectura, la escultura o la pintura, y supuso el final del renacimiento italiano (Blund, 2021). Este periodo artístico surgió como respuesta a una época clásica, y consecuentemente buscaba un estilo completamente opuesto, más bien anti-clásico, en el que se pudieran violentar las obras para representar la tenebrosa y desequilibrada realidad (Calvo, 2015). Es por ello que se representaban escenas religiosas, como el sufrimiento de Cristo.

Según Arthur C. Danto en *Después del fin del arte* (1999) “la psicología operativa consistía en que los observadores de las obras pudieran participar en los sentimientos, y al identificarse con todos los que los expresaran, fortalecían la fe en razón de todo lo que soportaron esos personajes.” (p.276) Dentro de esta etapa, destacaron pintores como los italianos Cavaraggio (1571-1610) y Artemisia Gentileschi (1593-1653) y los españoles Bartolomé Esteban Murillo (1617-1682) y José de Ribera (1591-1652), entre muchos otros.



**Figura 4.** Caravaggio. (1609-1610) *David con la cabeza de Goliath*. [Óleo sobre tela] Museo de Borghese, Roma, Italia.

Los artistas presenciaron un momento de cambio, de expansión en lo que atañe al significado de arte. No solamente se representaba aquello clasificado como bello y a la nobleza, sino que se empezaron a representar escenas sangrientas y dolorosas. Freeland expuso su opinión respecto al arte del pintor español Francisco de Goya (1746-1828), en su libro, *Pero ¿Esto es arte?* (2003):

El arte incluye no solo obras poseedoras de belleza formal para que las disfruten personas de “gusto” u obras que transmiten mensajes de belleza y elevación moral, sino también obras que son feas y perturbadoras, que tienen un contenido moral destructivamente negativo. (p.43)

### 4.1.3 El arte impresionista

Más adelante, a mediados del s. XIX, surgió el impresionismo. Este tipo de arte nació principalmente de la necesidad de salir de los talleres en los que los artistas pintaban, para pintar “au *plein air*”, un término francés que hacía referencia al plenairismo, la pintura al aire libre.

Tal y como explica Cirici en *El arte universal* (1967): “el arte impresionista no pretendía en modo alguno captar lo permanente de un conjunto de formas, sino los aspectos fluidos de la atmósfera, el agua, las nubes [...] el protagonista era siempre la luz. “(p.538)

Es preciso destacar que el plenairismo se empezó a popularizar cuando se inventaron el tubo de pintura de zinc (patentado por John Goffe Rand en el año 1811) y el caballete portátil, que consistía en una versión del caballete de taller, pero más ligero y plegable. Previo al tubo de zinc, hubo otros inventos que permitían el transporte de la pintura al óleo fresca, como fue el caso de la vejiga de cerdo, que se usaba como una bolsa contenedora del producto, pero que al agujerarse para su uso ya no se podía cerrar, por lo que no siguió adelante. (Vidal y Plana, 2019)

Anthea Callen explicó en *Técnicas de los impresionistas* (1996), que se creó todo un negocio con los tubos de pintura al óleo fresco ya mezclado. Existían coloristas profesionales, que se dedicaban a mezclar los pigmentos necesarios con aglutinantes, de modo que permitían al artista desentenderse de la parte más artesanal de la pintura, y centrarse en su obra. (p.20)

El impresionismo en un sentido más amplio, fue en esencia un proceso de evolución en los modos de representar el mundo, que empezó Gustave Courbet y que continuarían, de inmediato, Édouard Manet y los miembros de la llamada Escuela de Barbizon. (Pérez, 2020)

En dicha escuela, activa del 1830 al 1870, se enseñaba a interpretar la naturaleza, dejando una pincelada más suave y otorgando a las obras un aire más romántico (HiSoUR Arte Cultura Historia, 2020). Dos años después de su cierre, Claude Monet (1840 - 1926) pintó un cuadro desde la ventana de un hotel, que dio nombre al movimiento artístico.



**Figura 5.** Monet, C. (1872) *Impresión, sol naciente*. [Óleo sobre lienzo] Museo de Marmottan-Monet, París, Francia.

También destacaron los pintores franceses Pierre Auguste Renoir (1841-1919), Paul Cézanne (1839-1906) o Berthe Morisot (1841 - 1895).



**Figura 6.** Renoir, P. A. (1876) *El columpio*. [Óleo sobre tela] Museo de Orsay, París, Francia.

Si bien es cierto que el veloz paso del tiempo y el cambio de luz en los exteriores forzaron a que la pincelada fuese más rápida, no fue ese el único factor que incidió en lograr una estética innovadora y llena de colores vivos y saturados:

Los artistas se fueron haciendo conscientes de que su conocimiento técnico no les permitía recrear efectos comparables a los de los Antiguos Maestros. Además, los cambios debidos a la producción industrial de pinturas hacían prácticamente imposible esta emulación. En realidad, el desarrollo de

la técnica impresionista para pintar sombras no se debió a una inspiración puramente estética, sino que la producción mecánica de colores tuvo mucho que ver en ello. (Callen, p.22)

Pese a ello, Renoir expuso que los tubos de colores al óleo, fácilmente transportables, les permitieron pintar del natural. Y que, sin tubos, no hubiese habido impresionismo. (Vidal y Plana, p. 39)

#### 4.1.4 Las vanguardias

Más adelante y partiendo de esta liberación en lo que respecta a la expresión, durante la primera y parte de la segunda mitad del s. XX, surgieron diversas corrientes artísticas como consecuencia de diversos grupos de artistas que se juntaron y promovieron un mismo estilo e ideología, escribiendo incluso, en algunos casos, un manifiesto. Todas estas corrientes, “ismos” (el cubismo, el dadaísmo, el expresionismo, el futurismo, el surrealismo, el fauvismo y demás), fueron recogidas bajo el nombre de vanguardias. Estas representaban diversos tipos de disciplinas artísticas, comprendiendo la poesía, la escultura y la pintura, entre otras (Imaginario, 2021).

En el ámbito del expresionismo, destacó el ruso Wassily Kandinski (1866 - 1944), que creó una gran cantidad de obras abstractas, que constituyen las primeras pinturas no figurativas modernas. Buscaba la expresión espontánea transportada al terreno de la línea temblorosa y la mancha de color. (Cirici, p.564)



**Figura 7.** Wassily, K. (1910) *Improvisación N° 30* [Acuarela] Instituto de arte de Chicago.

Otro “ismo” de esta etapa fue el fauvismo (1905-1908). Esta corriente artística consistía en liberar el color, para expresar sentimientos a partir de este. Podía aplicarse directamente del tubo de pintura, o hacer toques rápidos, buscaba la espontaneidad. (Calvo, 2021). Cabe mencionar que, en este punto de la historia del arte, ya se tenían en cuenta las diversas sensaciones cromáticas que se permiten expresar mediante el uso del color, el cual era completamente intencionado. Destacaron los franceses Henri Matisse (1869-1954) y André Derain (1880 - 1954).



**Figura 8.** Matisse, H. (1910) *La danza* [Óleo sobre tela] Hermitage, San Petersburgo, Rusia.

También destacó la vanguardia conocida como expresionismo, que empezó al mismo tiempo que el fauvismo, alargándose hasta la Segunda Guerra Mundial, en la que se desvaneció. Esta corriente criticaba la realidad, representaba sentimientos y sensaciones negativos, como son el temor y la angustia. (Imaginario, 2021) En plena Segunda Guerra Mundial, el arte tuvo que refugiarse en los países neutrales, Suiza y Holanda se convirtieron en sus principales centros. Surgió en 1905 la doctrina “Dadá”, conocida como dadaísmo (1916-1923), que no solamente negaba el arte de los museos, sino que negaba el arte en general. Se llegaron a exponer objetos industriales como zapatos sobre pedestales, como si se tratase de estatuas (Cirici, p. 565)

Benjamin explicó en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), lo que los dadaístas trataban de conseguir:

Los dadaístas hacían mucho menos hincapié en el aprovechamiento comercial de sus obras de arte que en imposibilitar que fueran utilizadas como objetos de contemplación. Intentaban conseguir que no fueran utilizables en buena medida por medio de una degradación fundamental de su material.

Sus poemas son ensaladas de palabras [...] sus cuadros, en los que montaban botones o billetes, no son diferentes. (Benjamin, 1936/2018, p. 101)

“Dadá es anti-todo. Anti-arte, anti-literatura, anti-dadá incluso...Dadá es destrucción. Una destrucción creativa si se quiere, pero destrucción. Quizás por ello no duró demasiado como movimiento.” (Calvo, *Dadaísmo: 1916-1923.*, 2015)

La obra de *La fuente* (1917) fue la primera obra de arte conceptual, que sentó la base para que cualquier objeto en un museo fuese arte, aún siendo una propia crítica del autor a la comunidad artística internacional. (Lampkin, 2015)



**Figura 9.** Duchamp, M. (1917) *La fuente* [Escultura, porcelana y óleo] Original perdido.

#### 4.1.5 El arte contemporáneo

Todas estas corrientes artísticas recogidas bajo el nombre de vanguardias, se abarcaron dentro del arte moderno y del arte contemporáneo, entre los cuales, la principal diferencia yace en la intención del artista y en la época en la que se realizó la obra, correspondiendo al arte moderno la primera mitad del s.XX, y la siguiente al arte contemporáneo, pese a que no todas las obras se recogen en un tipo de arte por su fecha de creación, sino que el estilo también puede incidir.

Las corrientes artísticas explicadas brevemente, dieron pie al propiamente dicho, arte contemporáneo, el cual es tan difícil como amplio para definir en una sola frase. Según Vettese (2012), el arte contemporáneo no tiene límites: “No tiene una forma unívoca de expresarse; más

aún, es un campo muy abierto donde, en un mismo lugar, se pasa de la creación de objetos para el mercado de lujo, al examen de métodos y problemas sin ningún resultado tangible” y continúa, “es difícil definir un sector que puede ser un campo tanto para la especulación financiera, como para la especulación filosófica. Pero en esta extrema diversidad reside su encanto.” (p. 14-15)

Un ejemplo de obra conceptual es el fenómeno de la *performance*, que “se refiere a un arte en vivo, una puesta en escena, a veces con elementos de improvisación, y siempre buscando un resultado estético”. (Nota del traductor Rafael Gómez en *El arte contemporáneo* (2012), p.13) En este ámbito, destacó el artista alemán Joseph Beuys (1921-1986), que en el año 1974 llevó a cabo la performance llamada *I like America and America likes Me*, para la cual viajó a Estados Unidos, fue trasladado en ambulancia a una sala en la que se encerró con un coyote salvaje, y permaneció con él durante tres días. El animal orinaba sobre el periódico Wall Street Journal, un símbolo capitalista. (García, 2021)

La historia de la persecución de los indios norteamericanos, además de la relación completa entre Estados Unidos y Europa [...]. Quería concentrarme sólo en el coyote. Quería incomunicarme, aislarme, no ver de Estados Unidos más que el coyote [...] e intercambiar roles con él. (Beuys, citado por Lampkin, 2017)

Según Fulwood Lampkin, el mundo del arte entró en éxtasis tras esta performance, puesto que, al parecer, ya no se necesitaban herramientas como pinceles o lienzos para transmitir ideas complejas. Si se tenía un concepto en mente, se podía crear arte de la nada. (2017) Otra artista que destaca en este ámbito es Marina Abramović (1946), que centra su obra en el arte conceptual y feminista. Su obra es extensa, en ellas busca indagar en los límites del cuerpo, como es el caso de *Lips of Thomas* (1975), *AAA-AAA* (1978) o *Rest Energy* (1980). En una entrevista para EL PAÍS (2021) explicó:

Soy muy crítica con mis primeras obras, pero ahora son parte de la historia. Si hubiera hecho caso a los críticos, nunca habría salido de mi casa. En muchos sentidos es sencillo empezar a pintar o hacer esculturas, pero la *performance* es inmaterial, solo es tiempo. Tienes que estar ahí donde ocurre y solo se conserva si la audiencia lo recuerda.

En el año 1973, realizó una performance llamada *Rythm 0*, para la que dejó que los espectadores interactuasen con su cuerpo durante seis horas, usando algunos de los setenta y seis objetos que ella había preparado, entre los cuales había un perfume, cuchillos, cadenas, una pistola cargada con una bala, miel y vino. Prácticamente estaba todo permitido, y ella se disponía a asumir las consecuencias. Durante las primeras horas, la besaban, le daban rosas y los actos eran generalmente respetuosos, pero a medida que pasó el tiempo, predominó la violencia. (García, 2021) Abramović explicó en la TED Talk llamada *An Art Made of Trust, Vulnerability and Connection* (2015) lo que para ella es una performance:

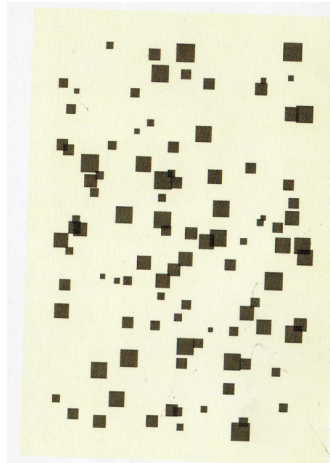
*Performance is a mental and physical construction that the performer makes in a specific time in a space, in front of an audience and then energy dialogue happens. The audience and the performer make the piece together.*



**Figura 10.** Abramović, M. (1973) *Rythm 0* [Performance] Fotografía.

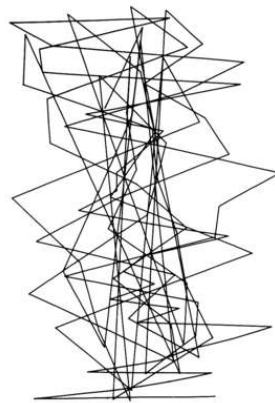
#### 4.1.6 El arte de origen digital

Unas décadas antes de *Rythm 0* (1973), se crearon los primeros ordenadores, que se encontraban principalmente en las universidades. Ocupaban grandes salas y tan solo unos pocos tenían acceso a ellos, puesto que, en aquel entonces, se usaban para resolver operaciones matemáticas, y en lo que respecta al ámbito de las representaciones gráficas, solamente se usaban para experimentar. (Lieser, p. 18) Georg Nees (1926-2016) fue un matemático, filósofo y físico, que tenía acceso a uno de los ordenadores situados en Alemania. Él investigó las posibilidades que ofrecía este nuevo invento, y posteriormente creó la primera exposición de arte digital en febrero de 1965.



**Figura 11.** Nees, G. (1965) *K3 Bandada* [Dibujo con plotter sobre papel]

Paralelamente, el matemático Michael A. Noll (1939) también exploró estas posibilidades, dando lugar a otra exposición en el mismo año, la conocida como *Computer Generated Pictures*. (Lieser, p.19) En este ámbito, destacó también Manfred Mohr (1938), que se interesó por las composiciones geométricas a partir de algoritmos informáticos, dejando atrás el expresionismo abstracto. (CCCB, 2016)



**Figura 12.** Noll, M. A. (1963) *Gaussian-Quadratic* [Dibujo en blanco y negro generador con ordenador, tinta en papel]

Las representaciones gráficas a ordenador acababan de iniciarse. En este punto, no había programas que permitieran elaborar dibujos figurativos, los ordenadores trataban información alfanumérica, números y textos, y se estaba introduciendo la capacidad gráfica de las pantallas para representar figuras como puntos o líneas. Este fue el comienzo de lo que sería el arte generativo, un tipo de arte creado total o parcialmente por un sistema autónomo no humano, y

que representa las decisiones del artista, programadas en los ordenadores como instrucciones para su ejecución. (HiSoUR Arte Cultura Historia, 2019)

A medida que la tecnología ha avanzado, se han creado cantidad de programas que permiten dibujar, partiendo de lienzos únicos o sistemas de capas cada vez más especializados, pero en lo que respecta a las herramientas para la transmisión del movimiento humano a ordenadores, la herramienta idónea para su codificación es la tableta digitalizadora. En el año 1957 Tom L. Diamond creó la primera, la conocida como Stylator, que, a través de un lápiz digital, permitía seguir el trazo que se hiciese con él, codificando el movimiento en coordenadas.

Cabe destacar que, Herbert W. Franke (1927), el fundador del museo Ars Electrónica también conocido como el Museo del Futuro (Linz, Austria), publicó el libro *Computerkunst* (1971), una de las primeras recopilaciones del arte creado hasta entonces con ordenador. En él expresó que “el arte por ordenador, quizá o precisamente porque se encuentra en sus inicios, es algo más que una moda. Es posible incluso que sea determinante para el arte del próximo milenio”. (Citado por Lieser, p. 26)

Hoy en día ya no es necesario usar un ordenador para crear arte digital, dado que los teléfonos móviles ya disponen de aplicaciones para crear imágenes, del mismo modo que las tabletas gráficas ya no son superficies negras, sino que son pantallas táctiles en las que se puede visualizar directamente el trazo que se realiza de forma simultánea, como en el dibujo analógico. Consecuentemente, se puede representar lo que se desee. No existe una limitación en cuanto a dibujar con líneas o puntos, como ocurrió en sus inicios.

Si bien es cierto que, dentro de este ámbito del arte digital, existieron ciertas corrientes estéticas, como es el caso del *Software Art*, o el *Net Art* (a partir de la creación de internet), en el contexto actual resulta más complejo realizar un estudio sobre las corrientes como el realizado hasta este punto de la investigación. Esto se debe a que la tecnología e internet han democratizado el acceso tanto a la información, como a la creación de imágenes. Los artistas ya no siguen corrientes como se seguían antes, sino que representan gráficamente sus imágenes mentales basadas en sus referentes artísticos, que debido a esta democratización de la información (concepto que Walter Benjamin predijo que existiría en las nuevas tecnologías y que se tratará más adelante) se pueden basar en alguien de cualquier parte del planeta:

El arte digital se ha convertido en una disciplina que agrupa todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con un ordenador. Por definición, estas obras de arte tienen que haberse elaborado por medios digitales y pueden ser descritas como una serie electrónica de ceros y unos. En contraposición a esto se encuentra el dominio de lo analógico. Sin embargo, no toda representación digital es arte. La frontera es imprecisa, especialmente porque el arte digital combina en gran medida arte, ciencia y tecnología. (Lieser, p. 11)

#### 4.1.7 Inteligencia artificial

En 1956, se adoptó un nuevo término en el ámbito tecnológico, la inteligencia artificial. Este concepto partió de diversas investigaciones que se hicieron en torno a los asistentes personales digitales y otros proyectos basados en el entrenamiento de computadoras para lograr una aproximación al razonamiento humano básico, entre otros muchos motivos. Dichas investigaciones sentaron las bases de la automatización y del diseño para complementar las capacidades humanas (SAS, 2022)

La inteligencia artificial es aplicable en múltiples ámbitos, pero en lo que atañe a esta investigación, destaca por su capacidad de reconocer objetos en imágenes dadas o interpretar texto para crear nuevas imágenes artísticas. Su funcionamiento se basa en la tecnología conocida como *machine learning*: “una rama de la inteligencia artificial (IA) y la informática que se centra en el uso de datos y algoritmos para imitar la forma en la que aprenden los seres humanos, con una mejora gradual de su precisión.” (IBM, 2021)

Una aplicación que emplea un sistema experto, se da en la página web conocida como “This Artwork Does Not Exist” (<https://thisartworkdoesnotexist.com/>), creada por el ingeniero de *software* Philip Wang, que cada vez que se actualiza, genera una imagen nueva basada en el aprendizaje previo que desarrolló dicho programa sobre determinadas obras de arte establecidas en una base de datos. (Akino, 2020)



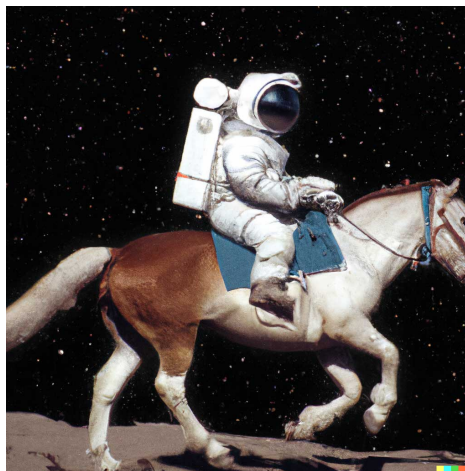
**Figura 13.** This Artwork Does Not Exist (2022) [Imagen generada con sistemas de aprendizaje digitales]

También destaca el programa DALL·E creado por OpenAI en enero de 2021, cuyo nombre es una fusión entre Salvador Dalí y la película WALL·E. OpenAI entrenó y desarrolló este programa para que crease imágenes realistas y arte a partir de una descripción de texto. Un año después inventaron la segunda versión, en la que la resolución de las imágenes es mucho mayor y es capaz de combinar conceptos, atributos y estilos. Tal y como se explica en la página web de OpenAI, DALL·E 2 puede crear variaciones de una imagen que se le presente. Es capaz de reinterpretarla, reconociendo los elementos que aparecen en ella y plasmarla de nuevo con una estética distinta. También, puede crear imágenes partiendo únicamente de texto, dado que entiende la relación entre las imágenes y el texto que se vincula a ellas:

*DALL·E 2 has learned the relationship between images and the text used to describe them. It uses a process called “diffusion,” which starts with a pattern of random dots and gradually alters that pattern towards an image when it recognizes specific aspects of that image. (OpenAI, 2022)*

Este programa, no es de uso público a día de hoy, debido a que se están realizando pruebas sobre sus posibilidades y estableciendo ciertos límites como medidas preventivas para evitar la generación de imágenes con contenido violento, sexual, con rostros realistas o de figuras públicas. (OpenAI, 2022)

La limitación principal de la inteligencia artificial es que aprende de los datos. No hay otra forma en que se pueda incorporar el conocimiento. Eso significa que cualquier imprecisión en los datos se verá reflejada en los resultados. (SAS, 2022)



**Figura 14.** DALL·E 2 (2022) *An astronaut riding a horse in a photorealistic style* [Imagen generada con inteligencia artificial]

#### 4.1.8 La mujer en el arte

La mayoría de las grandes figuras ejemplificadas en los apartados anteriores son hombres, ya que encontrar mujeres artistas en la historia del arte resulta más complejo. Esto se debe a que la mujer ha sido en muchos casos invisibilizada: “las mujeres en la historia del arte son una minoría marginal, y eso es algo intolerable. Sólo sirven como musas, modelos o amantes. Las artistas fueron ninguneadas, ocultadas e incluso borradas de la historia” (Bolaño, 2018).

Tal y como explica la historiadora y curadora de arte Maria Teresa Alario en la revista *Los exilios de las mujeres* (p.575-605), la mujer ha tenido un camino más complejo que el hombre en lo que atañe a la elección de su futuro. A la mayoría de mujeres que desearon ser artistas no se les concedió la oportunidad, dado que su deber en la sociedad era someterse, obedecer y cumplir con otras obligaciones. No se consideraba algo natural que la mujer pintara, porque entre otros motivos, la figura del genio artístico se estableció como masculina.

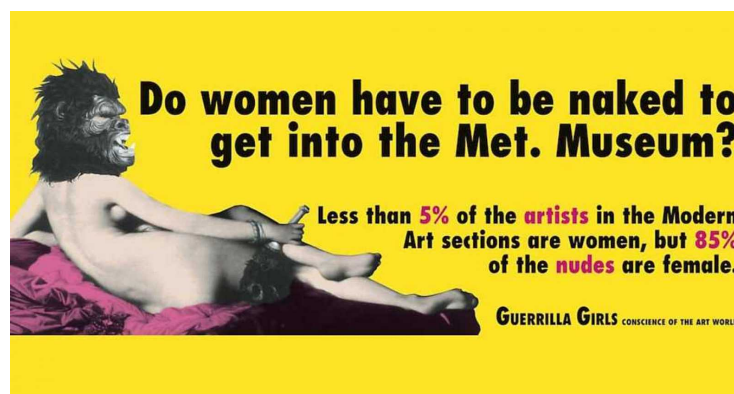
Es cierto que hubo artistas como Artemisia Gentileschi, que sigue siendo analizada por la modernidad de sus mensajes para el contexto en el que los desarrolló. Algunas de sus obras como *Judit decapitando a Holofernes* (1620) o *Susana y los viejos* (1610) muestran a mujeres valientes y vengativas, algo completamente innovador para su época:

Las figuras protagonistas de la obra de artemisia no responden solo a los gustos por el naturalismo del XVII, sino que muestran mujeres con una especial actitud de coraje y llenas de fuerza física y moral que se resisten a ser controladas, sin que haya correlato con los personajes masculinos. (Alario, 2008, p. 18-19)

También ha habido mujeres artistas que al estar vinculadas con hombres que también lo fueron, quedaron en segundo lugar o incluso fueron invisibilizadas:

Se suele citar a una artista haciendo referencia a que fue hija, esposa o amante de algún conocido artista —cuya obra es considerada explícita o implícitamente de mayor categoría artística que la de ella— y, más o menos sutilmente, se establece una cierta dependencia estilística respecto a él. En bastantes ocasiones las obras de las creadoras se han atribuido a sus maridos o amantes. (Alario, 2019, p. 576)

Muchas obras de Artemisia recuperaron su autoría siglos después, cuando se reivindicó su figura en los años setenta (Ayen, 2020) y empezaron a crearse distintos grupos de artistas que protestaban por diversos motivos, como lo fue el estadounidense “Guerrilla Girls”, un grupo de mujeres activistas que protestó durante tres décadas por la escasa presencia de mujeres en el mundo del arte. (RTVE, 2015)



**Figura 15.** Guerrilla Girls (1989) *Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met Museum?*  
[Grabado] Tate Modern, Londres (Reino Unido)

Linda Nochlin (1931-2017) fue una teórica del arte destacada en el ámbito del arte feminista:

1971 was an important year in the development of women's art. Linda Nochlin, who arranged a stream on "Women as sex object" at the annual conference of the College Art Association, published "Why have there been no great women artists?" in Art News in January, an essay that was reprinted in Art and Sexual Politics, published later in the year. (Whiteley, p.326)

Freeland dedicó un capítulo en su libro *Pero ¿esto es arte?* (2003) a explicar los motivos de la aparente ausencia de la mujer, concluyendo en que tras el artículo de Nochlin en 1971, se han reconocido muchas más mujeres artistas: "Podríamos decir que las circunstancias sociales han cambiado enormemente para hacer posible una mayor participación femenina en las artes y un mayor reconocimiento de los méritos de las artistas" (p. 140) Pese a su afirmación, todavía quedan muchos aspectos por cambiar, es necesario seguir reivindicando la autoría de las obras y una representación igualitaria de las obras de arte en los museos.

## 4.2 El significado del arte para diversos filósofos

La intención del recorrido histórico del arte presente en los sub apartados anteriores se centra en exponer cómo la sociedad ha evolucionado, abriendo los límites de lo que se podría considerar arte, dejando atrás ciertas normas y cánones establecidos, que coartaban la libertad de los artistas. Por otra parte, para esta investigación es necesario obtener algunas de las definiciones de arte elaboradas por filósofos, con tal de explicar el fenómeno que se tratará posteriormente, el "criptoarte".

Clive Bell (1881-1964), un crítico de arte británico, escribió sobre lo que era el arte para él, añadiendo el concepto de "forma significativa" en el año 1914, lo que explicó como una combinación de líneas y colores capaces de agitar nuestras emociones (Freeland, p.30), por lo que no era estrictamente necesario en su definición que el arte fuese figurativo.

Wadyslaw Tatarkiewicz (1886-1980), un filósofo de origen polaco, recogió en *Historia de seis ideas* (1987), cómo se formuló el concepto y a qué ámbitos artísticos responde, teniendo en cuenta también la experiencia estética, la forma y la creatividad.

Alexandre Cirici Pellicer (1914-1983), exdirector del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, describió el arte en *El arte universal* (1967) como “la creación de espacios para la vida del hombre o de objetos para su uso”, añadió que “existe un lado psicológico expresivo, por el que todo hombre que crea dice algo, a su mente y a su sensibilidad, a través de los sentidos.” (p.7)

Morris Weitz (1916-1981), fue un filósofo estadounidense que centró su obra en investigar una posible definición para el término en cuestión. Una de sus obras destacadas es *Filosofía de las artes* (2017), en la que explica que para él, no debería haber una definición de arte, ya que esta misma estaría privando a los artistas de su propia creatividad. (Vettese, p.21)

Por otra parte, destacó también Dino Formaggio (1914-2008), un filósofo italiano que se centró en la materia artística, llegando a la conclusión en su ensayo *Arte* (1976) de que el arte es todo aquello que los hombres llamen arte. (Formaggio, 1976. Citado por Vettese, p.20) En este sentido, Formaggio defendía que cada individuo pudiera determinarse como artista, o por lo menos, creador de una obra de arte. Este pensamiento se recoge dentro de la teoría institucional del arte. (Vettese, p. 20)

Hay una gran variedad de filósofos, artistas y críticos que trataron de definir lo que es el arte o lo que no debe considerarse como parte de este, centrándose en factores como las temáticas representadas, el realismo, la belleza, el mensaje, su capacidad para ser reproducibles y la necesidad de un consenso social para su consideración, entre otros.

Hasta este punto del capítulo, y pese a ser una base esencial para el entendimiento de la esencia del arte, estas definiciones no cuentan con una perspectiva muy cercana al arte digital, lo que no las invalida, pero teniendo en cuenta la actualidad del tema de la investigación, sí que se considera preciso hallar algunas definiciones más próximas a la era digital, que comporten factores como la creación de obras partiendo de tecnología o que traten el fenómeno de la reproductibilidad técnica.

El arte no es un concepto fijo, este atiende a las necesidades de la sociedad, y al contexto específico en el que se desarrolle, por lo que culturalmente también tiene su propia historia. Cada vez más, se expande el concepto, dando lugar y aceptando como arte obras a las que

anteriormente no se les habría prestado atención, y generando otros muchos discursos de odio hacia aquellos que se aprovechan de este límite, tan extenso como difuminado.

Es necesario analizar si la herramienta con la que se construye una obra influye en la decisión de si es arte o no. La creación de nuevos medios que facilitan la creación o permiten la creatividad, es algo que ha estado presente a lo largo de la historia y que está directamente relacionado con la intención o el accidente de los artistas logrando distintos resultados, y con ellos, nuevas maneras de expresarse. Lo “digital” no es algo que traiga esta idea como algo novedoso, de hecho, de la misma manera que Callen (1996) explicó sobre el arte impresionista y la creación de los tubos de zinc, el arte digital es una muestra más de las posibilidades que ofrecen los dispositivos digitales.

A partir de la creación de los primeros gráficos a ordenador, hubo un periodo de experimentación técnica, en el que los artistas se encontraron en internet, creando imágenes, animaciones y obras que buscaban la interacción. A medida que el *software* ha evolucionado adaptándose a las necesidades humanas y a su accesibilidad, muchos artistas también han incorporado estas herramientas como una posibilidad más para llevar a cabo las obras deseadas, convirtiéndose en algo recíproco. No obstante, un determinante que lleva intrínseco el arte es el mérito, pues ayudarse de herramientas digitales para la creación de una obra, ha sido motivo de debate a lo largo de estas décadas, afectando no solamente a las artes visuales, sino también a la música, como se explica más adelante.

### **4.3 Referentes para la investigación**

Los referentes principales a partir de los cuales se plantea el esqueleto de la investigación, son los que se explican a continuación. Destacan Cynthia Freeland y Angela Vettese en las teorías del arte y parte de su historia. Para los capítulos y temas más cercanos al aura de Walter Benjamin, destacan sus propios ensayos, la obra de Graham Harman, la de Jose Luis Brea y la de Arthur C. Danto. Finalmente, en la materia artística pero mucho más cercana a la era digital, destacan Hito Steyerl y Pau Waelder. Cabe destacar que no son los únicos en los que se basa el análisis, sino que son los que sirven como base para comenzar a comprender cómo se ha configurado el concepto de arte a través de la historia, qué comporta lo digital en la sociedad y qué sucede con los objetos artísticos en esta nueva era, pero aún así, el análisis se completa con muchos más autores, que se destacan en temas puntuales a lo largo de la investigación.

Cynthia Freeland (1951) es una filósofa del arte estadounidense. En su libro *Pero ¿Esto es arte?* (2003) reflexiona sobre diversos temas que atañen al arte, expone lo que antiguamente se requería en este como un requisito indispensable, teniendo en cuenta discursos como los de Kant y Platón respecto a la belleza. También, enlaza diversos argumentos como la representación de la sangre en las obras y la estética de “lo feo”. En su esencia, Freeland hace un recorrido histórico sobre el concepto artístico, es por eso que es una obra clave para esta investigación, porque Freeland tiene en cuenta la evolución que han hecho las artes visuales, disuadiendo hasta el requisito más básico establecido antiguamente, y planteando que el arte, o más bien las “experiencias artísticas” se han transformado, dando lugar a nuevas creaciones que parten de elementos digitales, como son el *software* y otras herramientas, y también nuevos métodos de difusión, como son las exposiciones virtuales.

Freeland menciona y dedica un capítulo a reflexionar sobre el concepto de Walter Benjamin, así como incluye otras ideas similares de autores como Marshal McLuhan o Jean Baudrillard. (p. 187). Esta obra está directamente relacionada con esta primera parte artística de la investigación, puesto que relaciona el arte con la tecnología, pero todavía sin llegar al “criptoarte” y a los objetos NFT.

Por otra parte, otro referente para la investigación es Angela Vettese (1959), una crítica de arte italiana, que centra su obra en la reflexión sobre varios aspectos del arte contemporáneo. En su libro *El arte contemporáneo, entre el negocio y el lenguaje* (2012), plantea diversos temas como son la muerte del arte, el nacimiento de nuevas técnicas pictóricas y su influencia. También explica el proceso de curadoría de las obras de arte y opina sobre la expansión del concepto, realizando el fenómeno de la *performance*. Es una referente para esta investigación porque hace énfasis también en la reproductibilidad, mencionando el ensayo en cuestión de Walter Benjamin y destacando también el concepto de la propiedad de las imágenes.

La obra de Benjamin es la base principal de esta investigación, dado que el concepto de “aura” es el que se pretende analizar y aplicar sobre la naturaleza de los objetos NFT. El ensayo por excelencia que se trata en esta investigación es *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936), aunque Benjamin trata el concepto de aura en otros de sus ensayos, como *Experiencia y pobreza* (1933) o *Carta de París [II]. Pintura y fotografía* (1936). Todos estos ensayos y más, se encuentran traducidos tanto en *La obra de arte en la era de su*

*reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* (2021), como en *Iluminaciones* (2018), ambos son recopilaciones traducidas de su obra. Pese a que sus ensayos más destacados son los mencionados, Benjamin escribió otros muchos que están recogidos en la edición de 2021, la cual es interesante porque aporta un valor añadido sobre el modo de pensar de Jordi Ibáñez, su editor, más allá de la teoría benjaminiana.

Entre los autores que se toman como referentes para analizar y desarrollar el concepto de aura de Walter Benjamin, destaca el estadounidense Graham Harman (1968), un filósofo que destaca en el ámbito de la configuración de los objetos y de su esencia. Su obra se centra en dos temas principales, los objetos y el realismo especulativo. En su libro *Arte y objetos* (2020), se centra en las obras de arte pictóricas, haciendo más extensas teorías como las de Martin Heidegger (1889-1976), Immanuel Kant (1724-1804) y Bruno Latour (1947). Harman explica a lo largo de su libro, que los objetos realizan una simbiosis, un proceso a través del cual la esencia de ese mismo adopta nuevas características propias de otro para convertirse en uno nuevo.

También destaca José Luis Brea (1957-2010), que fue un crítico de arte español especializado en el arte contemporáneo. Su obra relaciona el arte con la tecnología, centrándose también en la estética. Su archivo consta de más de 300 documentos, presentes en la página web del Museo Reina Sofía, de los cuales la mayoría tienen una estrecha relación con el tema de la presente investigación, por lo que es un autor que se considera un referente para esta. (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2021). Una de sus obras más vinculadas al trabajo es su ensayo *Las auras frías* (1991), en el que propone una continuación de la teoría benjaminiana, adaptada a la actual “era de su reproductibilidad telemática”.

Por otra parte, destaca Arthur Coleman Danto (1924 - 2013) fue un crítico de arte y filósofo estadounidense. Su obra se centra en lo moderno, lo posmoderno y lo contemporáneo. En su libro *Después del fin del arte* (1999), plantea que si existió un principio del arte, este también debería poder tener un final, una perspectiva algo distinta a lo que los demás autores presentes en este estado de la cuestión ofrecen. (J. A., 2013)

Para investigar sobre la tecnología Blockchain y los objetos NFT, es necesario abarcar primeramente algunos textos y ensayos que posicionen y den contexto sobre lo que la tecnología y los nuevos medios de comunicación han supuesto en la sociedad. En este punto,

la obra de Benjamin incide de nuevo, no solo por el concepto de “aura”, sino por sus ensayos sobre el inicio de la fotografía, que ilustran claramente los efectos de dicha tecnología en la sociedad. En este marco se toman como referentes otros dos autores, que están actualizados respecto a la tecnología y los nuevos medios de comunicación.

En primer lugar destaca Hito Steyerl (1966), una artista visual y cinematógrafa alemana, que se centra en el ámbito del arte experimental. Su obra *Los condenados a la pantalla* (2012) tiene un estrecho vínculo con la investigación en cuanto al concepto explicado en la introducción, el circulacionismo. Steyerl remarca el papel de la tecnología en la sociedad, y cómo esta afecta directamente al valor del arte, pudiendo pasar desapercibido. Ella critica la adicción que la actual sociedad “líquida” tiene a los dispositivos, como los móviles, tabletas digitales y ordenadores, pero sin llegar todavía a los NFTs y a la tecnología Blockchain.

Finalmente, un referente en cuanto a la digitalización del arte es Pau Waelder, un crítico y comisario independiente de arte, que centra su obra en el coleccionismo de arte digital. Su libro *You can be a wealthy / cash-strapped art collector in the digital age* (2020) es una obra adaptada a una estética innovadora y “futurista”, ya que se puede leer por ambos lados (al estilo de los clásicos cómics manga), que realmente está conformado por dos libros distintos, dos opiniones. La primera parte se centra en la posibilidad de comprar arte si la situación económica del comprador lo permite, y la segunda todo lo contrario. El libro trata también sobre los NFT. Waelder es profesor en el Máster de Comisariado de Arte Digital en la Universidad ESDI, en la que imparte su materia sobre la tecnología Blockchain y el coleccionismo digital.

#### **4.4 El GAP de la literatura**

Se ha escrito mucho sobre coleccionismo digital, la incidencia de la digitalización, reproductibilidad técnica de las obras de arte, las ventajas y desventajas de hacerlas públicas en las redes sociales y sobre los duplicados y/o réplicas de las obras. En cambio, partiendo de la tecnología Blockchain, actualmente destacan artículos y noticias sobre éxitos, precios de venta, artistas que no eran conocidos y que de un día para otro lo son a nivel mundial y cantidad de elementos que, a primera vista no parecen ser vendibles y después resultan un éxito en el ámbito de los NFT. Es por ello que esta investigación pretende basarse en obras de otros autores para sacar unas conclusiones sobre la esencia que tienen estos objetos, ya que la mayoría de artículos hacen caso omiso de ese aspecto. Comprar objetos NFT, al parecer, es como comprar una

estrella. ¿Qué factor de los que definen el concepto de aura, persiste en este negocio? ¿Es una faceta puramente capitalista o puede beneficiar realmente a aquellos quien no tienen recursos? ¿Un factor de su éxito podría ser la limitación de copias puestas a la venta? ¿En qué concluye el ritual de admirar una obra cuando se paga por obtener un certificado de posesión? El GAP de la literatura comienza donde surgen tantas preguntas, es en este punto del estado de la cuestión que se puede empezar a investigar y analizar sobre la naturaleza y las propiedades de los objetos NFT.

## 5. Marco teórico

### 5.1 Objetos artísticos y procesos creativos

Es necesario hacer una primera diferenciación entre lo que se considera proceso creativo, obra de arte, objeto artístico y experiencia artística. Son conceptos distintos que se han unido y/o separado a lo largo del tiempo, en función también de la cultura y del tipo de pensamiento.

El proceso se puede llevar a cabo mediante muchas técnicas, en el ámbito de la obra de arte visual material, existen técnicas como la pintura al óleo, la acuarela, el gouache y muchas más, que permiten recrear imágenes. A medida que la tecnología ha avanzado, han surgido nuevas técnicas, como fue en su momento la creación del aerógrafo y demás herramientas que contribuyen al desarrollo de dichas obras. En lo que respecta a las artes visuales inmatriciales, la era digital es la esencia de ellas, puesto que permite crear todo aquello que con las técnicas anteriormente mencionadas es difícil lograr.

Otro aspecto presente en algunas obras es el pensamiento previo a su elaboración. Marina Abramović explicó que, en el caso de la *performance*, es necesario que este tipo de arte tenga un elemento crítico, más allá de presentarse en un espacio y tiempo concretos. (TED, 2015) Aún así, muchas *performances* no tienen como finalidad dejar algún mensaje, simplemente son acciones o experimentos, a los que el autor llama arte (aludiendo a la teoría de Formaggio sobre que una obra es arte cuando el autor así lo percibe), o muchas veces es la sociedad la que así le llama, dejándose llevar por la opinión de críticos de arte o por ellos mismos como una opinión individual.

Por otra parte, muchos teóricos han escrito diversas teorías para entender qué es verdaderamente una obra de arte y establecer unos límites para su concepción. Tal y como explica Vettese (2012), existen diferentes teorías, como la del ritual, la formalista, la de la imitación, la expresión, la cognitiva y la posmoderna, entre otras. (p. 11) Pese a ello, no existe una definición a favor de todos los tipos de pensamiento, puesto que hay elementos que pueden ser de agrado para unos, y no suscitar nada en otros.

Tal y como se explica en la primera parte del estado de la cuestión, el arte ha sufrido repetidas veces una expansión de su significado, que fue aceptado socialmente y que consistió en comprender obras elaboradas con una intención distinta e innovadora, como arte también. El antiacademicismo y las vanguardias fueron ejemplos de lucha y de reivindicación por parte de los artistas, por intentar crear objetos artísticos que pudieran representar temáticas y estilos pictóricos poco comunes en el ámbito artístico. La sociedad abrió paso a nuevas formas de expresión, adoptando también nuevos significados y puntos de vista.

En este punto, la obra de arte ya no tenía que ser una obra que representara temáticas concretas, ni tenía que ser generada de cero por los artistas, ni ser bella (como Platón y demás filósofos exigieron), esta podía representar algo que los artistas desearan, sin la necesidad de ser algo entendido socialmente como bello. El arte se transformó. Un artista que representó este cambio fue Goya. Freeland (2003) explica que, si no fuese por artistas como él, el arte seguiría siendo bello. (p.40) Los artistas que empezaron a representar escenas turbias y desagradables, permiten que hoy en día, obras en las que se representa sangre y maldad, se consideren igualmente.

Con la llegada de las vanguardias surgieron nuevas maneras de expresar, como la *performance*, que mantiene la esencia de ser única, pero que se limita a un tiempo y a un espacio concretos, a diferencia de las obras producidas hasta entonces, que tras un buen cuidado, pueden durar años sin ser dañadas. De la misma manera que el arte conceptual revolucionó el concepto de arte, presentando como objetos artísticos objetos de la vida cotidiana, la *performance* también lo hizo. Según el crítico de arte Fullwood Lampkin, “el mundo del arte entró en éxtasis. Ya no se necesitaban pinceles o lienzos para transmitir ideas complejas. Si tenía un concepto en mente, un tipo podía crear arte de la nada.” (2017)

Al aceptar socialmente la *performance* como obra de arte, añadiendo el valor del “aquí y ahora”, el objeto artístico (entendido como un elemento físico) pasa a ser un fenómeno inmaterial, que se entiende como una experiencia artística. Es preciso destacar también la paradoja entre el valor del “aquí y ahora” y la existencia de vídeos y fotografías que corroboran la existencia de esa efímera creación, muchas veces firmada por el artista y ratificada como obra en sí misma (Vettese, p.139-140).

Graham Harman explica en *Arte y objetos* (2020) que los objetos (en este caso los artísticos) pueden transformarse. Él adopta el término propio de la biología “simbiosis” para explicar esta

mutación, no se centra en el objeto material en sí, sino en la esencia de este. El arte como objeto ha sufrido una simbiosis al relacionarse con nuevas formas de expresar, nuevas herramientas técnicas y nuevas plataformas, adoptando otras características que hacen que parezca un arte nuevo, aunque su esencia sigue siendo la misma. No ha dejado de haber arte, este existe igual, solo que se ha adaptado a nuevos formatos, está en una nueva fase. Para explicar este proceso, Harman lo aplica en el caso de la madurez humana: una persona crece, se relaciona, adopta nuevas costumbres, puede vivir incluso en otros países, y algún día regresar a su origen y reconocerlo como lejano, ya que se ha relacionado con otras muchas cosas que le han modificado su forma de entender el mundo, aunque en esencia sigue siendo la misma persona. Para el filósofo, las experiencias y las nuevas relaciones no modifican su esencia, por lo que las obras de arte y las experiencias artísticas, siguen siendo arte.

## 5.2 Reproducibilidad

Walter Benjamin centró su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936) en analizar las posibles clasificaciones de las reproducciones y su incidencia en el valor de los objetos sometidos a ellas. El filósofo diferenció en la reproductibilidad dos principales ramas, por una parte, la reproductibilidad manual y por otra, la técnica. La primera es la que copia o plagia las obras manualmente, conocida también como falsificación (Benjamin, 1936/2021, p.198):

La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción. Lo que los hombres habían hecho podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han realizado copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras, y, finalmente, copian también terceros ansiosos de ganancias. (Benjamin, 1936/2021, p. 196)

Mientras que la reproducción manual radica principalmente en la acción humana, la reproducción técnica parte de algunos objetos o máquinas para su ejecución. Según el filósofo, “la reproductibilidad técnica de la obra de arte es algo nuevo que se impone intermitentemente a lo largo de la historia, en sacudidas distantes entre sí, pero con intensidad creciente.” (Benjamin, 1936/2018, p. 65)

Con ello se refería a que, en la historia, ha habido una gran variedad de inventos y nuevas técnicas artísticas que han permitido la reproducción, por lo que esta ha estado presente de

forma repetida, pero tomando unas características completamente distintas. Cada vez más, se establece como algo cotidiano, cuestión que se tratará más adelante, en el apartado sobre el circulacionismo. Un ejemplo de reproducción técnica de un elemento es la moneda. Según Walter Benjamin, los griegos solo conocían dos formas de llevar a cabo la reproducción, fundir y acuñar. “Bronces, terracotas y monedas eran las únicas obras artísticas que pudieron reproducir en masa.” (Benjamin, 1936/2021, p. 196-197)

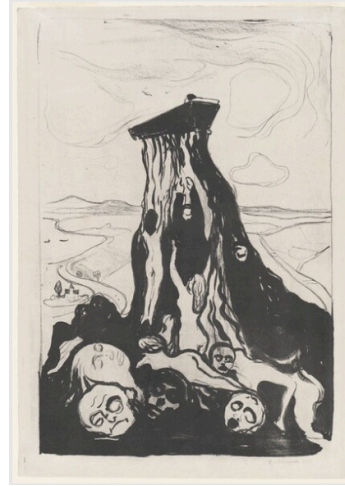
Más de mil años antes de que las monedas fueran iguales entre sí, el mecanismo para diferenciar el valor era su peso. Para ello, los mercaderes usaban balanzas, en las que se situaban los trozos de metal al hacer una compra y así comprobaban su valor. Fue en el s. VII a.C. que los reyes lidios acuñaron las primeras monedas, que ya disponían de un anverso y un reverso, con algunas marcas grabadas para comprobar la buena calidad del metal. Se sustituyeron estas marcas por estampaciones de animales reales y mitológicos, hasta identificar cientos de diseños. (López, 2022)

Otra técnica susceptible de reproducción de la que Walter Benjamin también hizo mención en su obra fue el grabado, que “incluye un conjunto de técnicas de arte gráfico cuya característica común es la creación de imágenes a partir de los cortes o tallas que un grabador efectúa sobre una matriz de madera o de metal.” (Blas, Ciruelos y Barrena, 1996, p.39)

En este ámbito, destacó la xilografía, una técnica artística que consistía en tallar la madera con gubias. La superficie se impregnaba de tinta, manteniendo las partes sustraídas de las placas sin pigmento, que actuaban como máscaras para su estampación, de este modo, los grabados podían traspasarse a otras superficies repetidamente. (Blas *et al.*, p. 85)

También destacaron más adelante, el grabado en cobre, el aguafuerte y la litografía. Esta última fue descubierta por el actor e inventor Aloys Senefelder (1771-1834) en el s. XVIII. Su proceso era distinto, ya que no partía del relieve en la superficie original, ni tampoco había que incidir en ella. En este proceso se usaba como soporte la piedra calcárea, una piedra pulida que tenía la capacidad de absorber tanto la grasa como el agua. Para ello, se dibujaba en la piedra con un lápiz graso, que posteriormente repelería el agua. Este proceso se conoce como acidulación. (Ibid, 1996, p.52) Un artista que empleó la técnica de la litografía fue el noruego Edvard Munch

(1863-1944), que dejó más de quince mil grabados (comprendiendo tanto xilografías como litografías) en su obra. (Calvo, *Edvard Munch*, 2016)



**Figura 16.** Edvard Munch. (1897) *Funeral March*. [Litografía]. National Gallery of Art. Washington, Estados Unidos.

La técnica del grabado también permite realizar copias exactas, de la misma manera que la imprenta es una reproductibilidad técnica, pero de la escritura. Estos dos elementos permitieron el surgimiento del cartelismo en la publicidad. Tal y como explica Vettese (2012), “la publicidad está atenta al arte reciente en un constante ir y venir de imágenes.” (p.11)

Por otra parte, Benjamin hace un gran repaso al surgimiento de la fotografía:

“Si el descubrimiento de los medios de transporte modernos -ante todo el ferrocarril, el coche y el avión- había transformado la relación con el espacio, la fotografía y el cine iban a transformar también la configuración de la percepción visual, así como la propia experiencia del tiempo”. (Benjamin, 1936/2018, p. 17)

El hecho de poder parar el tiempo en una imagen y revisarla repetidas veces sin que esta sufra ningún cambio, es algo sumamente innovador y transformador para la percepción de la sociedad. Las obras de arte pictóricas ya lo hacían, pero no del mismo modo, ya que una obra podía tardar años en pintarse, y en cambio, con la fotografía podía plasmarse en un instante. La fotografía es entonces otro tipo de arte, que también se basa en una herramienta técnica.

Según Benjamin, “Si uno se sumerge suficiente tiempo en una imagen, reconoce hasta qué punto se tocan los extremos: la técnica más exacta puede dotar sus productos de un valor mágico

que una imagen pintada ya nunca tendrá para nosotros.” Más adelante, añade que “la diferencia entre técnica y magia es una variable totalmente histórica.” (Ibid, p.115-116)

Un aspecto a tener en cuenta, es que la fotografía también es reproducible. Mediante el escáner, se pueden obtener copias de las fotografías representadas en papel fotográfico. Freeland (2003) reflexionó sobre esta autenticidad de las fotografías, y el cambio que supusieron respecto al objeto único: “en especial la invención de la fotografía hizo que el “original” tuviese menos relevancia. La fotografía supone un desafío a la singularidad de la obra de arte”. (p.188)

### **5.2.1 El valor del original**

Walter Benjamin reflexionó sobre el valor del original y de las copias tras ser reproducidos tanto manualmente como técnicamente, llegando a la conclusión que, la reproducción manual, no incide en el valor del original, no lo deprecia, ya que el original “conserva su autoridad plena”, pero no ocurre lo mismo con la reproductibilidad técnica, lo que argumenta con dos motivos. En primer lugar, la reproducción técnica se acredita como más independiente que la manual, “ya que toca en el original una médula muy sensible, que es la autenticidad”, y en segundo lugar, “puede poner la copia del original en situaciones inaccesibles para este”, lo que para el filósofo alemán suponía un deprecio de su “aquí y ahora”. (Benjamin, 1936/2021, p.198-199)

Según Benjamin, la autenticidad es un elemento clave en una obra de arte, ya que “es la cifra de todo lo que, partiendo de su origen, puede transmitirse en ella.” Entonces, según el autor, gran parte del valor de la obra se encuentra en su origen, que consta de la duración del material y de la capacidad de testificación histórica, la cual no sería posible sin la primera. Pero cuando las copias se llevan a cabo, se multiplican las reproducciones y estas ponen su presencia en el lugar de una irreplicable, lo que hace que lo reproducido se actualice siempre. Finalmente concluye introduciendo un nuevo concepto, que es el que en el que se centra esta investigación: “en la época de la reproductibilidad técnica de la obra de arte lo que decae y se empequeñece es su aura.” (Ibid, p.199)

### 5.3 El aura benjaminiana

Benjamin define dos tipos de aura: el de los objetos históricos, y el de los objetos naturales. Sobre el primer tipo, que es el que atañe a esta investigación, explicó que “el aquí y ahora del original constituye su autenticidad” y que consecuentemente, la reproductibilidad técnica bajaría su valor. Respecto a los objetos naturales, definió su aura como “una manifestación irrepetible de una lejanía, por cercana que pueda estar”, lo que implica también, que “no existe una copia de ella”. (Benjamin, 1936/2021, p.199-201)

El aura de un objeto histórico es el que le hace ser ese y no otro, el que le identifica y tiene las intenciones de su autor, su marca personal. Pero la unicidad no es posible en todos los objetos, tal y como se explica en el apartado anterior, muchos de ellos son reproducibles, como es el caso de la fotografía, y como posteriormente ha ocurrido con el arte pictórico en la era digital.

Una estatua antigua de Venus, por ejemplo, estaba en un contexto tradicional entre los griegos, que hacían de ella un objeto de culto y, en otro, entre los clérigos medievales que la miraban como a un ídolo maléfico. Pero a unos y otros se les enfrentaba de igual modo su unicidad o, dicho con otro término: su “aura”. (Ibid, p. 202)

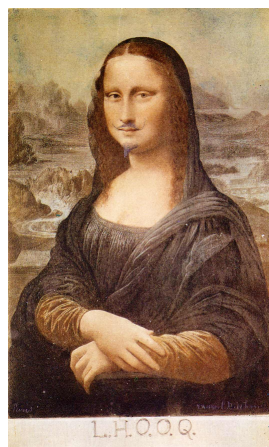
Por otra parte, Benjamin ejemplifica el aura de los objetos naturales con “descansar en un atardecer de verano y seguir con la mirada una cordillera en el horizonte o una rama que arroja su sombra sobre el que reposa, eso es aspirar el aura de esas montañas, de esa rama.” (Ibid, p.201)

Retomando el concepto de aura de los objetos históricos, Brea explica que, tras la caída del valor del aura de las obras tras su reproductibilidad, existe otro tipo de valor que consiguientemente ha aumentado, el valor exhibitorio, el cual Benjamin también tuvo en cuenta. Para Brea, precisamente porque depende de la reproductibilidad, cada vez es superior. Esta supuesta oscilación entre un valor y el otro, genera un cambio en la clásica experiencia artística, en la cual, no ha desaparecido el aura, sino que se ha transformado, quizás se haya enfriado. (p.3)

Cabe destacar que el filósofo Martin Heidegger (1889-1976) también escribió sobre el aura, sin atribuirle ese nombre y tratándola como un elemento diferenciador sobre los demás objetos: “la obra de arte es desde luego cosa, pero dice algo otro que la cosa que sólo es cosa: en ella otro habla, *allo agorenei*.” (Citado por Brea, p. 37) Freeland (2003) expone que “el aura en las obras del arte del pasado tenía su origen en su fuerza especial dentro de los cultos religiosos y en su singular situación en el tiempo y en el espacio [...] adquirirían un “aura” preciosa y sagrada“. (p.187)

Para Benjamin, el valor aurático de una obra de arte es algo prácticamente inefable. Es algo que se siente, que la obra desprende por sí sola. Las grandes obras de la historia del arte, como podría ser *La Gioconda* de Leonardo da Vinci (1503), es una de las más famosas de la historia. Su valor aurático es incalculable, se han escrito libros y hecho películas sobre ella, como *L'uomo che rubò la Gioconda* (Fabrizio, C., 2006). Cuantos más años tiene, aún más valor adquiere. Se han recreado obras similares y se ha replicado, prácticamente a la perfección, pero el valor de las copias, no es el mismo que el del original, porque el original tenía la esencia del autor. El dadaísta Duchamp también parodió la Gioconda, añadiéndole un valor distinto: el pensamiento que surge en la cabeza del espectador. (Fulwood, 2015)

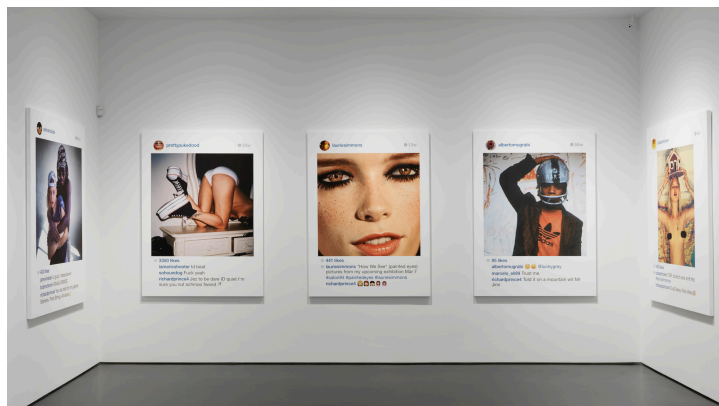
Otro artista que también representó la Gioconda, fue el filósofo y programador Leonardo Solaas, que, usando el ordenador como herramienta creadora de arte generativo, creó la obra *40 Monas Rayadas* (2004), una serie de imágenes que explora distintos estilos de variaciones algorítmicas. (BBC News, 2011)



**Figura 17.** Duchamp, M. (1918) *L.H.O.O.Q.* [Fotografía] Centre Pompidou, Paris, Francia.

## 5.4 La imagen en la era digital

La tecnología ha abierto las puertas a nuevos medios de comunicación. Internet es la base de las redes sociales, en las que se pueden compartir imágenes tanto con los contactos agregados como con la sociedad en general. Publicar una imagen en Instagram o en Facebook es sinónimo de regalársela a la red social, todo el mundo podrá visitarla siempre que quiera. De hecho, el artista Richard Prince ya presentó como obra propia, un conjunto de capturas de pantalla realizadas sobre las imágenes de usuarios de Instagram, generando un gran debate sobre los derechos de autor, tema que se abordará más adelante. (Scozzaro, 2015)



**Figura 18.** Prince, R. (2014) *Nuevos retratos* [Fotografías] Nueva York: Galería Gagosian.

Otro factor importante referente a la tecnología, ha sido la creación de *software*, como se explicaba anteriormente en la investigación, que permiten crear imágenes, ya sea combinando fotografías, añadiendo texto, o modificando imágenes ya creadas, versionando cuadros famosos usando el diseño gráfico o la técnica del *collage*. Existen herramientas de dibujo que imitan al máximo posible la experiencia real de la pintura tradicional. Lápices digitales que recrean pinceles cargados de pintura al óleo, o de manchas de acuarela, que actúan al azar, casi como lo harían en la realidad.

El arte digital, entendiendo este como el arte ya preconcebido, con el añadido “digital” en cuanto al origen de la herramienta principal de trabajo, ha crecido exponencialmente los últimos años, y ha traído consigo nuevos oficios, como son los artistas digitales, oficios que parten del diseño digital (diseño y animación en 3D por ejemplo), oficios presentes en el ámbito de los videojuegos, o creadores de contenido para las redes sociales. El campo del cine tampoco sería posible si las cámaras no hubiesen evolucionado como lo han hecho. Freeland plantea en el

capítulo sobre la era digital, en *Pero ¿esto es arte?* (2003), que “las experiencias artísticas humanas han cambiado significativamente en esta era postmoderna de Internet, vídeos, CDs, publicidad, postales y carteles. Pero ¿para bien o para mal?” (p.186)

Según Freeland, a Walter Benjamin le impresionaría que la WWW constituya un espacio notablemente democrático para el arte. Ha abierto las fuerzas productivas de la sociedad para que casi todos puedan participar”, y concluye, “uno no tiene que ser artista con título ni una galería para crear un sitio que se pueda retransmitir por todo el mundo y obtener inmediato reconocimiento.” (p. 210)

La no-necesidad de formación artística para la divulgación de arte es un elemento clave y muy vanguardista, teniendo en cuenta el pensamiento, por ejemplo, de los academicistas. Internet abrió en su día una red en la que todos los usuarios pueden compartir, crear páginas web en las que se reúnan diversas obras de artistas, músicos, cineastas:

Los primeros artistas que trabajaron en el contexto de internet lo consideraron como un auténtico espacio alternativo, autónomo, con una extraordinaria capacidad para contraponerlo a las lógicas de las instituciones gestoras del mundo del arte y como un campo ideal para el desarrollo de una práctica artística radicalmente inmaterial, procesual, colaborativa, más vinculada a la producción de situaciones y procesos comunicativos particulares que a la generación concreta de obras. (Campàs, p.5)

Internet, tal como explica Freeland, es algo democrático. Pero los artistas que comparten su obra en Instagram (por ejemplo), se someten a este gran flujo de imágenes, en el que pueden pasar desapercibidos. Raramente, se logran producir exposiciones de arte actuales en las que se tenga tanta respuesta como en las redes. El ritual de admiración ha cambiado considerablemente:

Las reproducciones artísticas son ubicuas. Ahora podemos sentarnos en pijama a disfrutar de recorridos virtuales por galerías y museos de todo el mundo [...] estos recorridos pueden también hacerse multisensoriales si se basan en la tecnología de la realidad virtual, que incluye aditamentos como gafas y guantes. (Freeland, 2012, p.185-186)

### 5.4.1 Circulacionismo

Partiendo de esta democratización que menciona Freeland, también surge otro concepto, que Steyerl trata en *Los condenados de la pantalla* (2012), el circulacionismo. Aquellos que dispongan de dispositivos móviles u ordenadores, pueden “publicar” prácticamente cualquier tipo de imagen en la red (exceptuando contenidos que estén censurados, bajo criterio y especificación de cada empresa). Internet, junto a los diversos tipos de *software* de creación, permiten originar imágenes o vídeos, que al momento se puedan distribuir en las redes. Pueden ser imágenes que ni tan solo tengan una mínima voluntad de expresión, el valor artístico en estas es complejo de analizar.

Hoy cualquiera puede sentirse fotógrafo o director de cine: desde los diletantes que ruedan películas sobre las vacaciones, a los profesionales de la publicidad; desde quien hace fotos con el teléfono móvil, a los fotoreporteros que ponen a disposición de todos lo que sucede en las zonas más remotas o más candentes del mundo. O los muchachos que, sin darse cuenta, ceden la propiedad y el control de las propias imágenes, las más queridas o íntimas, a las redes sociales. (Vettese, p.80)

Hito Steyerl plantea en *Los condenados a la pantalla* (2012), que el circulacionismo es el constante ir y venir de las imágenes al que estamos sometidos en la era digital. Hace una separación entre lo que son para ella las “imágenes ricas” y las “imágenes pobres”: “la imagen pobre es una bastarda ilícita de quinta generación de una imagen original. Su genealogía es dudosa. Sus nombres de archivo están deliberadamente mal deletreados” (p. 34), mientras que la imagen rica es todo lo contrario: “la imagen rica establece su propio sistema de jerarquías, cuando al mismo tiempo las nuevas tecnologías ofrecen cada vez más posibilidades de degradarla creativamente”. (p.37)

En este sentido, las obras originales creadas digitalmente podrían ser las imágenes ricas, mientras que en cuanto son publicadas en las diversas redes sociales, se degradan, y consecuentemente pasan a ser imágenes pobres. Bajo el punto de vista de Vettese, “en el arte reciente, el objeto está casi desaparecido. La transitoriedad y la precariedad se han convertido en metáforas de un mundo donde el cambio es veloz y donde nada está hecho para durar. “ (p.96) Compartir las imágenes incide en el valor, en la “resolución”. En el caso de la exposición de Prince (v. Figura 18), las fotografías se vendieron por noventa mil dólares, pero seguramente para Hito, tendrían un valor mucho inferior, puesto que su “resolución” se vería ampliamente degradada, transformándose en imágenes pobres.

Finalmente, mencionar que Benjamin fue un visionario. Pese a que su ensayo se publicó en 1936, los conceptos que trata y la idea que tenía del trato social respecto a la imagen, fue del todo acertado: “la obra de arte reproducida se convierte, cada vez más, en la reproducción de una obra artística concebida para ser reproducida.” (Benjamin, 1936/2021, p.202)

## 5.5 Tecnología Blockchain

En el año 1982, el inventor David Chaum (1955), ideó un protocolo informático, que permitía registrar la información que se difundiera en múltiples nodos. De manera que, en caso de una avería informática en alguno de ellos, la información no se dañaría ni se perdería. Este protocolo, tenía un valor añadido respecto a los demás: la seguridad. Este factor permitía tener un claro acceso a la trazabilidad de la información, es decir, al recorrido que ejercían los datos. Consecuentemente, abría las puertas a un comercio digital en el que el registro de la propiedad tuviera una base sólida e irrefutable. Chaum diseñó el funcionamiento, pero en 1991, dos ingenieros y científicos informáticos, Stuart Haber y W. Scott Stornetta pusieron en marcha el proyecto, que pasaría a llamarse tecnología Blockchain, haciendo referencia a un sistema de nodos encadenados, que permitiría realizar transacciones seguras, sin riesgo a que se manipularan los datos. De este modo, se podría asegurar la resiliencia en caso de un ataque, ya que la recuperación de los sistemas se efectuaría en un corto periodo de tiempo. Finalmente, en el año 2008, Satoshi Nakamoto creó la “criptomoneda” mediante esta tecnología. (Nogueras, 2021).

Actualmente existen más de diez mil tipos de moneda digital en la red Blockchain, entre las más populares destacan el Bitcoin, Ethereum, Tether, USD Coin y BNB. (Investing, 2022) El Bitcoin, así como las criptomonedas en general, han generado mucho interés, sobretodo en la población joven, de entre diez y ocho y veinticuatro años. En el caso de España, el 12 % de los jóvenes ya posee algún tipo de criptomoneda. (Banco de España, 2022, p.174)

Cada moneda se crea con una finalidad distinta, en el caso de la Ethereum, se utiliza para realizar *smart contracts*, permitiendo un registro de la trazabilidad seguro y sin intermediarios. (Finect, 2022) El periodista Jose Trecet considera las dos características más importantes de las monedas digitales:

La primera es que no hay billetes ni monedas como sí los hay de euros, dólares o libras. Las criptomonedas son digitales y, aunque se pueden almacenar en dispositivos físicos, (los llamados

*wallet* o monederos físicos como discos duros o memorias USB) no tienen representación física como tal. La segunda es que se usa la criptografía para crear nuevas unidades. La tecnología P2P es la que, a efectos prácticos, hace que no se dependa de ningún gobierno o país: no hay un organismo o Gobierno central encargado de crear nuevas divisas y meter más dinero en el mercado. (Trecet, 2022)

### 5.5.1 Objetos NFT

Antes de introducir las características principales de esta tipología de objetos, es preciso definir las siglas que lo constituyen. Para empezar, un *token* es una unidad de valor que emite una entidad privada para que tenga una función concreta en el mundo digital, un elemento que funciona de forma similar con las fichas por las que se intercambia el dinero real en un casino. (Pombo, 2022) Por otra parte, fungible, según la Real Academia Española, es aquello “que se consume con el uso” (2022).

En el mundo digital, un token es una unidad de referencia. Mientras que las acciones de una empresa tienen todas un mismo valor, un token no fungible asocia un valor determinado a un objeto digital único, raro e indivisible. El valor que antes dábamos a bienes físicos como los sellos o obras de arte para mercaderar ahora también puede aplicarse a bienes intangibles. Los NFT son un registro de quién posee una pieza digital única. (Planas, 2022)

En esencia, los Non-Fungible Tokens destacan por cuatro factores: son únicos, indivisibles, transferibles y capaces de probar su escasez. Únicos, en el sentido de que su venta se puede efectuar a un único comprador, o se puede fraccionar, permitiendo que varias personas lo posean, pero no se pueden duplicar. Son indivisibles, ya que no se pueden fraccionar de nuevo. Aquel que los posea, puede no tener la totalidad del objeto. Son transferibles, puesto a que pueden comprarse y venderse tantas veces como se desee (plasmando las transacciones en el registro de trazabilidad) y finalmente, se puede probar su escasez, partiendo de métodos criptográficos en los que se comprueba que no existe otro objeto igual y que, por lo tanto, son elementos únicos. (Martínez, 2021) Cabe destacar también, que los elementos propensos a venderse en este nuevo formato virtual son aquellos que ya son digitales, como una imagen, una animación, un vídeo o una pieza musical (Vega, 2021) y que, las obras artísticas presentes en esta plataforma se califican comúnmente como criptoarte.

La promesa de los NFTs es aplicar la lógica de la propiedad a un espacio, el digital, que hasta ahora la había vulnerado. Sin embargo, es un tipo de propiedad que solo permite decidir cuándo compras y cuándo vendes la prueba de tenencia. Que tu poseas un tuit, una imagen o cualquier URL del mundo digital, no te habilita para restringir su circulación. Seguirán existiendo y creándose múltiples copias seguramente, incluso será de acceso y disfrute libre. (Arroyo, 2021)

Estos objetos han permitido que se vendan obras de arte o elementos de todo tipo a través de la tecnología Blockchain, ventas como *tweets*, imágenes, *collages*, GIFs y demás, elementos que aparentemente no parecían vendibles. La venta de algunos objetos ha llamado la atención de los medios, puesto que se ha hecho negocio con ellos a cambio de grandes sumas de criptomonedas. Un ejemplo de ello es la reciente venta por parte de la empresa Vodafone, que vendió el primer SMS de la historia por ciento siete mil euros. El mensaje simplemente decía “Merry\_Christmas”, y fue enviado por el ingeniero Neil Papworth en el año 1992. (Robles, 2021)



**Figura 19.** Papworth, N. (1992/2021) *Merry\_Christmas* [NFT].

También destacó la venta del primer *tweet* publicado en la historia de la red social, escrito por su cofundador Jack Dorsey en el año 2006. El NFT de este *tweet* se vendió por más de dos millones de dólares. (Vega, 2021)



**Figura 20.** Jack Dorsey. (2006/2021) *Just setting up my twttr*. [NFT].

Frente a elementos digitales como un SMS o un *tweet*, destaca también la gran presencia de arte digital vendido como NFT a través de la tecnología Blockchain. Sería interesante analizar si existe una corriente estilística, una tendencia en este ámbito de los NFT, del mismo modo que lo sería iniciar un estudio sobre la motivación de los artistas o los tipos de comprador que existen; aunque esta investigación se ciñe a unos objetivos y una metodología ya especificada, por lo que no es posible abordar estas preguntas. Pese a ello, no se descarta tratarlas en futuras investigaciones.

### 5.5.2 Copyright

De la mano de Prince, con su obra *Nuevos retratos* (2014) (ver Fig. 18), surge un debate más que relevante para esta investigación, que es la seguridad en internet. Lo que sucede cuando alguien comparte una imagen en la red es sabido, cualquier usuario puede tener acceso a ella, cualquiera puede capturar la pantalla o descargar la imagen y usarla para lo que desee. Con respecto al arte digital, es un lugar un tanto peculiar. Gran parte de los artistas necesitan exponer su obra en la red para lograr más alcance y así vender su arte, pero a diferencia de los artistas de obras materiales, estos se exponen al estado del circulacionismo y consecuentemente a que se haga un uso no deseado de la obra. Seguirle el rastro al uso que se hace del arte digital es un proceso complejo, que de no ser registrado en el Registro de la Propiedad Intelectual (y muchas veces pese a ello), resulta una tarea prácticamente imposible. No obstante, en la tecnología Blockchain, este aspecto ha mejorado: para poder presentar una obra como objeto NFT, es necesario pasar por un proceso en el que, entre otros factores, se verifica la titularidad de los derechos, para evitar posibles casos de coautoría o apropiación. No existe la posibilidad de que alguien venda una obra que no es suya, a no ser que el autor original no la haya registrado y otro se aproveche de dicha situación.

Al crear un NFT, se contribuye a que el arte sea un negocio seguro, en el que el verdadero autor se beneficia por su trabajo, y su marca siempre está presente en el registro. Pero, de todos modos, fuera de esta plataforma, pueden seguir circulando las imágenes pobres de Steyerl (p.34), dado que la obra seguirá siendo reproducible en su esencia:

Lo revolucionario es que cada una de esas transacciones se registra en un libro de cuentas (Blockchain), que al ser distribuido es difícilmente manipulable. Aquí se abren millones de oportunidades para el reconocimiento de las creaciones digitales y abrir nuevos formatos para

cobrar derechos, por ejemplo, cada vez que tu creación cambie de manos. La autenticidad deja de ser lo relevante, para dar paso a la idea de trazabilidad. Justamente una de las promesas del Blockchain y un gran anhelo del coleccionismo. (Arroyo, 2021)

### 5.5.3 Objetos dados a la especulación

En el ámbito de la especulación, existen varios puntos en común entre las obras de arte clásicas y los objetos NFT. La figura del coleccionista sigue siendo objetivamente la misma en los dos ámbitos, al igual que lo que determina el precio de una obra de arte sigue siendo en la mayoría de los casos lo mismo, con algunas pequeñas variaciones.

Angela Vettese explica en *El arte contemporáneo, entre el negocio y el lenguaje*.(2013), que la figura de los coleccionistas se ha ido definiendo con el paso del tiempo, contraponiendo dos actitudes: la implicación romántica y la especulación comercial, y que tienen un gran poder sobre la vida de los artistas, ya que pueden decidir su muerte comercial. (Vettese, p. 125-127) Es probable que en el marco de la tecnología Blockchain, los coleccionistas de objetos NFT sean en su mayoría, especuladores comerciales, ya que la volatilidad de su mercado es mucho más alta que con las obras de arte clásicas.

Por otra parte, respecto a los elementos que hacen que una obra de arte tenga importancia en el mercado, Vettese identifica los siguientes: “su rareza; el interés que genera en quien lo adquiere; la fama que se ha ganado con el tiempo; y la comparación monetaria con obras contemporáneas del mismo artista y artistas coetáneos.” (p. 125) Un elemento coincidente en ambos tipos de obra (clásica y NFT), son las variables que determinan su precio. Vettese explica que generalmente no tienen que ver con el significado de la obra en sí, y que normalmente se centran en su aportación histórica y estilística. (p.124-125), aunque “si se notifica la obra a un país en concreto, su valor disminuye porque pierde potenciales compradores “(Ibid, p. 138), algo que en el marco de la tecnología Blockchain no se puede restringir, siendo potenciales compradores usuarios de todo el mundo.

Si bien es cierto que tanto las obras clásicas como los objetos NFT están sujetos a variaciones en su precio, los criptoactivos tienden a variar mucho más, ya que están sometidos a los riesgos de mercado y de liquidez, que pueden ser muy elevados. (Banco de España, 2022) En caso que la capitalización de mercado vaya en aumento, los NFT también lo estarán, pero si de lo

contrario cae, su valor también se podría ver afectado. El mundo de las criptomonedas y de los criptoactivos está repleto de inversores y oportunistas, algo que interfiere directamente en la apreciación del arte. Destacar también que la especulación vinculada a estos objetos está relacionada con una teoría, la conocida como *the greatest fool theory*, que explica el fenómeno a través del cual los objetos alcanzan valores sumamente elevados en el mercado. El funcionamiento es el siguiente:

*Greatest fool theory* en finanzas significa que durante una burbuja financiera se puede hacer dinero comprando activos y vendiéndolos a un precio mayor, esperando que exista un “tonto más grande” que lo compre sin poner atención al valor fundamental del activo. La mayoría de las personas que buscan fortuna de la noche a la mañana, acaban siendo el final de la cadena. (Trevilla, 2022)

Un ejemplo de ello es Sina Estavi, el comprador del primer *tweet* de la historia de Jack Dorsey (ver Fig. 2), que pasó de comprar el NFT por más de dos millones de dólares, a recibir ofertas por algo menos de setenta dólares. (OpenSea, 2022)

Por otra parte, entre los meses de abril y mayo de 2022, hubo una gran caída en la moneda TerraUSD, también conocida como Luna:

Hasta hace solo unos días, D. S. consideraba que invertir en criptomonedas había sido una de las mejores decisiones de su vida. Tenía 80.000 euros en luna, y estaba doblando lo ganado desde los 40.000 euros que metió hacía casi un año. Hoy, cuando abre la aplicación para consultar cuánto le queda de aquello, la visión es desoladora: cuatro euros. (Sánchez, A., 2022)

Pese a no ser la moneda con la que se compran y venden los NFT, esta caída, además de otros factores, afectaron directamente al mercado, haciendo que algunos objetos NFT muy populares en la tecnología pasasen a reducir su valor. Las variaciones en el valor de la moneda sitúan estos activos en una nueva tesitura, ¿podría ser el dinero del futuro, o un activo que puede provocar una burbuja? (CCMA, 2022)



## 6. Resultados

### 6.1 Expansión del concepto artístico

#### 6.1.1 Un árbol genealógico

A lo largo de este trabajo de investigación, se ha expuesto de manera genérica pero concisa, la evolución del concepto de arte entendido socialmente en el contexto occidental, mostrando cómo cada vez más, se atribuye el factor artístico a más elementos y formatos. Primeramente, sólo se consideraba como arte las obras que tratasen algunos temas en concreto, como es el caso de lo alegórico en las obras del Renacimiento. Más adelante, esa frontera se expandió y se empezaron a crear imágenes y esculturas con algo más de libertad, y no solamente eso, sino que también se empezaron a tratar como arte a través de un consenso social, aceptando otros criterios como válidos más allá del de las academias. Entonces, con el arte barroco lo feo tomó valor, ya que como se menciona en la cita de Cirici (p.421), era irreal mostrar solamente lo considerado como bello. Más adelante, se abrió paso también a la pintura en exteriores, gracias a ciertos avances técnicos, los cuales desencadenaron junto con otros factores, la desfiguración en las obras y un uso más libre y fantasioso del color. Surgieron tantos movimientos artísticos como formas de entender el arte, tal y como se explica en el anterior apartado sobre las vanguardias.

Posteriormente, el arte ya no tenía que ser necesariamente bello, ni figurativo, ni tenía que ser algo creado desde cero por el artista. Duchamp, a pesar de tener una corta carrera como artista dadaísta, introdujo los elementos cotidianos en la construcción de mensajes (Lampkin, 2015). Esto causó mucho revuelo, y a pesar de las duras críticas (que siempre han estado presentes ante la novedad), se incluyeron fenómenos como la modificación de elementos cotidianos en los museos, considerándose como obras de arte. También destacó la *performance*, a través de la cual se demostró que no hacía falta un objeto para transmitir algo. El aquí y el ahora tomaron también cierta notoriedad. La figura del artista ya era algo más confusa para la sociedad.

Más adelante, a mediados de los años sesenta, se consideró el arte digital, haciendo un uso de la tecnología para su elaboración. Cuando esto empezó, hubo diversas corrientes artísticas predominantes, pero a día de hoy es tan amplia la variedad de estilos como creadores de

contenido en el mundo. Es cierto que se pueden clasificar *grosso modo* los estilos, más realistas, más abstractos, con un uso más propenso a la línea, o bien a las manchas; pero es imposible tener un listado de estilos tan claro como el que ha trascendido a lo largo de la historia del arte. Es evidente que internet ha permitido la divulgación de información, ya que rápidamente se puede tener acceso a redes sociales y a plataformas de divulgación de imágenes, donde buscar nuevos referentes. La fusión de estilos es algo predominante en la sociedad actual. Es por ello que se podría resumir la historia del arte en un árbol genealógico, en el cual los situados más arriba serían los academicistas (en el caso de esta investigación, ya que parte de ese periodo), e iría progresando hasta llegar al día de hoy, en la era digital, con miles de ramas nuevas, hijas de estilos algo más restringidos a ciertos referentes.

### **6.1.2 Definir el arte**

El concepto de arte no solamente responde a las técnicas empleadas, los mensajes transmitidos o los estilos predominantes, sino que también establece un vínculo con la filosofía, en la que se plantea su verdadera esencia, lo que hace que un elemento sea o no arte. Esta es una cuestión que se ha estudiado a lo largo de la historia, y que diversos filósofos e historiadores han tratado de responder, siendo una de las grandes preguntas del campo de la filosofía del arte. En el estado de la cuestión, se hace una breve síntesis por algunas de las opiniones y reflexiones relevantes en este ámbito, pero que tal y como se explica, no hay definiciones correctas o incorrectas, ya que es algo que en cada individuo despierta algo distinto.

En esta investigación no se pretende construir una nueva definición para el concepto de arte, pero sí conocer diversas opiniones y argumentos para alcanzar una mínima idea de los factores que históricamente se han tenido en cuenta para valorar si una obra es arte o no. En este sentido, se han encontrado diversas definiciones, así como teorías que refuerzan que las obras de arte lo son cuando existe un consenso social, como la teoría institucional del arte. La definición del filósofo Dino Formaggio respecto al arte es en cierto modo cercana a la teoría institucional, pero en este caso, simplemente necesita que los hombres determinen que algo es arte prescindiendo de un consenso grupal y dando la posibilidad de autodenominarse artista, algo muy común en la sociedad actual. (Formaggio, 1976. Citado por Vettese, p.20),

Por otra parte, el filósofo Morris Weitz, planteó que no debería existir una definición para tal concepto, dado que es posible que esta privase a los artistas de su propia creación. (Vettese, p. 21) Esta definición es interesante, por lo que respecta al fenómeno del criptoarte, ya que no existe una definición que explique de forma concisa qué es lo que hace que se considere propio de este, dejando suponer entonces que es aquello que, por una parte se considera “arte”, y que por la otra, es dependiente de la tecnología Blockchain. Como el concepto de arte no tiene un significado claro y objetivo, consecuentemente aquello que se considera criptoarte tampoco debe ser verdaderamente arte, del mismo modo que todas las imágenes digitales tampoco deben ser consideradas arte digital. Lieser explicó (p.25) que la frontera en el arte digital es imprecisa, porque están implícitas en él la ciencia y la tecnología. Es por ello que, en el marco del arte digital en general, y en los objetos NFT específicamente, es complejo discernir entre arte digital y representaciones digitales.

De cualquier modo, diferenciar las obras de arte de las representaciones digitales en el marco de los objetos NFT, es otra posible investigación, de la misma manera que lo puede ser indagar más en el concepto de arte y sus límites en el marco de su significado. Investigar en estos ámbitos es algo complejo, cuanto más se investiga más cuestiones surgen, y juzgar una obra en base a un pretexto de un filósofo tampoco sería algo justo para los artistas y para la sociedad en general, ya que el arte es o debería ser una herramienta que permita la libertad de expresión, en vez de limitar o desconsiderar el trabajo de un artista.

La obra de Angela Vettese, *El arte contemporáneo, entre el negocio y el lenguaje* (2012), ha sido uno de los grandes pilares que ha facilitado la construcción de un hilo conductor en la materia artística de este estudio, y de acuerdo con ella, se deja la definición del arte para otras investigaciones en las que se pueda contribuir en mayor medida:

Quizás, a la espera de que el tiempo pase su hacha sobre las obras que no merecen sobrevivir, sería mejor no encerrarse en problemas de definición general; es mejor, como afirma Nigel Warbuton en su ensayo *La cuestión del arte*, concentrarse en obras concretas y preguntarse por qué son arte y por qué pueden ser importantes para nosotros. (Vettese, p. 24)

### 6.1.3 El mérito

A pesar de que la tecnología ha permitido grandes avances en lo que respecta al arte, también ha generado mucho rechazo por grandes masas. Es cierto que todo lo nuevo tiende a asustar a cierta parte de la sociedad, y que hasta que no se ve normalizado por varios, no se acepta. “El cambio crea siempre ansiedad, requiere la reestructuración del propio campo cognitivo, barre las certezas y pide un esfuerzo de adaptación. “(Vettese, p.96) Pero esto ha ocurrido siempre. De hecho, es algo común que se quite mérito a aquellos que usen la tecnología para lograr crear nuevos objetos artísticos, algo que se da tanto en el arte pictórico, como en la música y como en otros muchos campos que usan la tecnología como herramienta para producir y alcanzar un objetivo. El mérito debería reconocerse en la toma de decisiones y no en la ejecución enteramente manual y analógica de las ideas.

El arte digital surgió como fruto de la experimentación con los ordenadores. No se pretendía crear obras de arte, sus autores eran matemáticos e ingenieros expertos en informática que trataban de explorar alternativas en cuanto a la representación de algoritmos matemáticos. Es considerablemente innovador saber que se hicieron exposiciones de arte digital, como la que hizo Georg Nees en el año 1965, causando interés y revuelo en la sociedad, ya que el proceso creativo de la obra es completamente distinto al establecido hasta entonces. Comprender el arte generativo como arte, supone la aceptación del uso de máquinas y programas para su elaboración, lo que desvincula al autor de la figura específica de artista (en ese contexto, en el que solamente accedían a los ordenadores personas autorizadas) y también, contribuye a la aceptación del arte creado parcialmente por sistemas autónomos digitales.

En el ámbito de lo digital, es preciso destacar que Herbert W. Franke tenía razón cuando predijo en *Computerkunst* (1971) el futuro del arte digital, ya que este es sumamente determinante para el arte de este milenio, de la actual era digital. Lo que era impredecible es que existieran programas capaces de crear imágenes a partir de texto, o sistemas que permitieran vender arte digital a través de monedas también digitales.

A lo largo de la investigación, se mencionan la creación y algunas aplicaciones de la inteligencia artificial, profundizando en el programa DALL·E 2, de OpenAI. Son múltiples las cuestiones que abre este programa, como la autoría de las obras creadas con esta tecnología o

las amenazas que podría suponer la introducción de esta aplicación en un contexto que no estuviera controlado. También, sería interesante analizar el aura en las imágenes creadas por sistemas de inteligencia artificial, ya que no necesitan la creatividad humana para elaborar obras, lo que seguramente incide también en su valor.

#### **6.1.4 La mujer artista**

Algunos de los principales reclamos de las mujeres que crearon grupos de artistas en el último lustro, como es el caso de Guerrilla Girls, entre otros, fueron los siguientes: en primer lugar, la representación de mujeres en las obras expuestas en los museos, más allá de la cosificación sexual de su cuerpo. En segundo lugar, que se intentaran exponer de forma equitativa, obras creadas por mujeres y hombres en los museos, y finalmente, en lo que respecta a la autoría de las obras, que se investigara el verdadero origen de estas, del mismo modo que se dejara de invisibilizar a las mujeres artistas parejas de hombres que también lo fueran.

Gracias a estos grupos, y a más investigaciones que se han realizado en las últimas décadas, se ha descubierto la autoría de muchas obras de arte que habían sido realizadas por mujeres, y que en cambio, se habían atribuido erróneamente a hombres, como es el caso de la obra *Portrait of Charles Beale* (1660), que se creía que era de Michael Sweerts (1618-1664), cuando realmente lo pintó la artista inglesa Mary Beale (1633-1699) (McMaster University, 2015). En muchos casos también, se ha otorgado el merecido foco de atención a las mujeres artistas que fueron eclipsadas por sus parejas, dejando a un lado la etiqueta de “mujer de” y realzando su nombre, como figura independiente del hombre que es. Un ejemplo de ello es la artista Françoise Gilot (1921), que fue eclipsada por el pintor Pablo Ruiz Picasso (1881-1973).

También, gracias a internet y a la consecuente democratización de la información, las fronteras de los artistas se han expandido notablemente (al menos, en cuanto a su exhibición), abriendo paso a la promoción de la obra de los artistas individualmente y permitiendo que cada uno pueda gestionar la difusión y la venta de su obra en plataformas digitales, por lo que ya no es un elemento tan clave el hecho de elaborar exposiciones como lo podía haber sido anteriormente. En la actualidad, el valor exhibitorio en la era digital es mucho mayor, y en este, la mujer sí que tiene cabida, ya que no está sujeta a ninguna selección para ser expuesta en museos o en otras salas privadas, tal y como el grupo Guerrilla Girls manifestó (ver Fig. 15).

Respecto a la autoría de las obras, la tecnología Blockchain supone un gran avance en el ámbito del arte digital, dado que permite realizar un registro seguro y difícilmente modificable. Por lo que, en adelante, pese a que las obras creadas como NFT se sigan divulgando y reproduciendo técnicamente sin lucrar a su autor, la autoría de las obras digitales sí que se mantendrá y probablemente permitirá que se reduzcan los casos de apropiación de las obras, cosa que beneficiará a la mujer en la problemática que ha tenido a lo largo de la historia.

Aun así, en el contexto de una sociedad patriarcal, es necesario mantener un discurso firme que luche y reivindique una representación igualitaria de las obras de arte creadas por mujeres y hombres en los museos, lo que implica un proceso de concienciación social que también incluye el rechazo a la discriminación étnica y a otros colectivos como es el LGBT.

## **6.2 El aura en los NFT**

A lo largo del ensayo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936), el filósofo alemán Walter Benjamin menciona diversos valores que, bajo su punto de vista, conforman el aura en una obra de arte. Se presentan a continuación, contrastándolos con las características de los objetos NFT.

### **6.2.1 Valor aurático**

En primer lugar, Walter Benjamin explica que gran parte del valor de las obras de arte clásicas se encuentra en su origen, y que este, consta principalmente de la duración del material y de su capacidad de testificación histórica. (1936/2021, p.198) Sin entrar todavía en materia de reproductibilidad, los objetos NFT tienen la capacidad de registrar en sus metadatos el origen de la obra, comprendiendo entre otros datos, la fecha de creación del objeto. Es cierto, que no tiene porque ser la fecha en la que se creó la obra en sí, esta puede ser más antigua o tener un origen difuso.

Benjamin explica que las obras que se reproducen técnicamente, actualizan constantemente su origen. (1936/2021, p.198) En el marco de la tecnología Blockchain, la fecha de creación del objeto se mantiene, mientras que en la divulgación de la obra externa a esta plataforma, sus reproducciones se siguen actualizando. La tecnología Blockchain supone una mejora en el

registro de las obras digitales, pero siguen siendo reproducibles externamente, lo que las aleja del concepto de aura que el filósofo estableció.

Otro aspecto que forma parte del origen de una obra, según Benjamin, es su autoría. (1936/2021, p.198) En las obras clásicas es sabido que no siempre se conoce su autor, por diversos factores puede haberse perdido o haberse presentado sin firma. Además, tampoco han existido siempre métodos fiables que registrasen la autoría de las obras, por lo que es compleja de probar. Cabe la posibilidad de que las obras que se consideran originales sean una falsificación, o que el autor verdadero de la obra no sea el que se conozca comúnmente.

Comprobar la autoría de una obra clásica es un proceso muy complejo, que se puede llevar a cabo a través de la restauración, en la que se investiguen aspectos como el método empleado, el tipo de pigmento y/o la antigüedad del lienzo, entre muchos otros. Frente a ello, los objetos NFT siempre tienen un autor, un *token ID* y una fecha de creación, información que queda registrada en sus metadatos y que es además, difícilmente modificable. En caso de que alguien se haga pasar por el autor de una obra ajena y cree un objeto NFT con su obra infringiendo los derechos de autor, el proceso para eliminar el objeto de las plataformas de venta es contactar con ellas para que lo retiren, y si se desea, tomar medidas legales contra la persona que comete el fraude.

Walter Benjamin considera importante ser conocedor de los eventuales cambios de propietario por los que pasan las obras de arte (1936/2021, p.198), pues con las obras clásicas ocurre lo mismo que con la autoría, ya que no en todos los casos se dispone de un registro de los propietarios, esta información puede haberse perdido. En la tecnología Blockchain, todos los compradores quedan anotados en el registro de trazabilidad, y además, se puede estipular una cláusula en los *smart contracts* que proporcione un porcentaje de regalías, con la finalidad de beneficiar al autor de la obra en cada transacción, y en algunos casos también favorecer al anterior vendedor de la obra.

El último aspecto a tener en cuenta en esta tipología de valor, según el filósofo alemán, es que las obras clásicas son únicas e irremplazables. Benjamin explica que el valor de las obras originales no se deprecia cuando se reproducen manualmente, no obstante, cuando la reproducción es técnica, el valor del original sí que se ve afectado. (1936/2021, p.198-199)

En el caso de los NFT, las obras en sí no son únicas, ya que se pueden reproducir técnicamente incontables veces. Lo que sí que se puede limitar, y que en cierto modo ofrece una cercanía a la teoría benjaminiana, es la posibilidad de fraccionar la posesión de una obra en el momento de crearla como NFT. Es posible estipular una cantidad de partes disponibles a la venta, del mismo modo que se puede conservar su unicidad en el mercado de su posesión. Aún así, estas obras siguen siendo susceptibles de reproducción, lo que en cuanto a la teoría de Benjamin, supone una disminución de su valor aurático.

### 6.2.2 Valor exhibitorio

El segundo valor que influye en el aura en una obra de arte es el exhibitorio. Jose Luis Brea explica en *Las auras frías* (1990), que cuando el valor aurático de una obra cae debido a su reproductibilidad, lo que aumenta es su valor exhibitorio, generando una oscilación entre ambos. (p.3)

La obra de arte ha ingresado en un territorio en el que los regímenes de circulación pública y consumo se han elevado a una lógica que niega, o ignora olímpicamente, toda noción estable de obra de arte, para regodearse en el puro pragmatismo de una eficacia pública -entiéndase, de mercado. (p. 4)

En este sentido, la obra de arte digital está sometida a un flujo constante y saturado de imágenes digitales en diversas plataformas, que aún siendo capaces de multiplicar sus escenarios para la reproducción, permanecen afectando a su valor aurático. Benjamin explica en *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936), que las obras de arte clásicas están limitadas a un único espacio simultáneo, por lo que es generalmente poco variable (1936/29921, p.199). En este caso, se les asigna un lugar fijo y tan solo son ocasionalmente movibles. Es por ello que el valor aurático de las obras clásicas sería superior en lo que respecta a su reproductibilidad, pero en el marco de la era digital o de la “reproductibilidad telemática” que propone Brea, el arte digital, y para esta investigación, los objetos NFT, ganan notablemente en su valor exhibitorio.

Otro aspecto a tener en cuenta que mantiene un estrecho vínculo con el valor exhibitorio de las obras, es el ritual a través del cual se las admira. Benjamin manifestó una relevante importancia en los rituales (1936/2021, p. 201-202), que en el nuevo marco de la era digital es

completamente distinto. Los rituales clásicos como asistir a un museo siguen siendo posibles, aunque existen nuevos espacios virtuales con la principal función de exponer obras de arte y más tipos de objetos. No hay indicios que hagan suponer lo que Benjamin opinaría sobre los museos virtuales, frente a los espacios clásicos a la hora de seguir con este tipo de ritual, pero sí que es cierto que a través del tiempo y de la aceptación, se pueden establecer nuevas tradiciones que acaben convirtiéndose en rituales, y haciendo que, el concepto de admiración adopte nuevas formas que acaben siendo aceptadas e incluso considerándose esenciales para la sociedad.

### 6.2.3 Conclusiones sobre los resultados

Tras investigar sobre el aura en las obras y demás aspectos sobre el arte, se haya un aspecto en la obra de Porres Arellano que resulta determinante para analizar el aura en los NFT y el nuevo formato de ritual que plantean. En *Psicología del arte* (2020), Porres considera que más allá de la intención, mensaje, técnica, antigüedad de la obra y prestigio del autor, existe una fase en el ritual de admirar una obra, que es su recepción. Porres explica que, “al ver una obra, cada individuo experimenta algo propio y genuino, que desconocía de sí, sintiéndose identificado y capturado en su interés.” y continúa; “Dicha experiencia implica la dimensión tanto intelectual, cuanto afectiva, pero no es reducible a la suma de ellas, [...] por la resonancia particular que tiene en cada destinatario. “ (p. 36) En este fragmento, Porres hace referencia a la conocida como experiencia estética, que podría plantearse como una fase del ritual de admiración o contemplación de una obra, en la que el destinatario percibe ese esplendor.

Tras todo lo expuesto, se consideran dos posibilidades. La primera, enfocada a que las obras de arte únicas sean poseedoras de un aura, pero que esta, pueda ser percibida de formas distintas por cada uno, por lo que equivaldría a la existencia de múltiples auras, las respectivas a los individuos que experimenten dicha experiencia. Y la segunda, es que cabe la posibilidad de que existan tantas auras para un objeto como percepciones de este, es decir, que un objeto posea ese aura en tanto que los individuos lo crean o lo perciban. Es por ese motivo que hay destinatarios en los que una obra pueda suscitar algo o no, independientemente de su valor histórico, político o social. Que haya obras reconocidas mundialmente y que se de por hecho que tienen un gran aura, es probablemente porque el objeto reúne unas características capaces de hacer sentir y de generar interés en sus destinatarios, a lo que también hay que sumarle por descontado, la

técnica, el valor histórico y demás aspectos que constituyen el valor de una obra. También puede ser que los destinatarios estén condicionados a sentir una resonancia particular por la generada en su entorno, y un sentimiento comunitario llevándolo a su aceptación. Con esto no se pretende dar a entender que las grandes obras de arte de la historia no sean arte, ni por asomo, sino que quizás, si son sacadas de contexto y sin saber nada de su historia ni de su autor, no serían concebidas del mismo modo por la misma cantidad de personas, porque ya existe un pretexto que lleva a percibir las obras de una determinada manera.

Por otra parte es cuanto menos factible, que la ejecución manual de las ideas artísticas a través de procesos creativos tradicionales entendiéndose en un sentido más romántico, tenga su propio aura. Pintar un cuadro puede ser considerado también como un ritual, una experiencia artística que puede ser portadora de un aura. Pero tan solo puede ser sentida por aquel que pinta, aquel que está creando, puesto que al ser una experiencia, no es trasladable a otros individuos. Recalcar también, que un proceso creativo en el marco de lo digital, también puede hacer sentir ese esplendor, ya que nuevamente, el método puede suscitar algo distinto en cada individuo.

Recuperando la cita de Vettese en la que explica que los cambios requieren cierta adaptación (p.96) y aplicándolo en el contexto de los objetos NFT, esta observación supondría que las particularidades a las que están sometidos, hacen que los sintamos más lejanos, ya que tienen muy poco en común con las experiencias y rituales a los que estábamos acostumbrados. Así, el hecho de que cada persona perciba las obras o los procesos creativos de una forma distinta, junto a la falta de costumbre a estas nuevas particularidades de los objetos y sus rituales, llevan a plantear si es posible que existan otras opciones en lo ocurrido más allá del enfriamiento de las auras.

Un motivo de peso por el que se pueda pensar que las auras se han enfriado o desvanecido, es que, en el contexto digital, estamos sometidos a tal nivel de información visual y de saturación de contenidos, que por mucho que se nos presente la imagen de una obra que pueda despertar en nosotros como la que más, pasará potencialmente desapercibida. Siguiendo con el pensamiento de que un objeto posee aura en tanto que los individuos lo creen o lo perciben, se llegaría a una nueva conclusión, y es que el hecho no es que las auras se hayan desvanecido, sino que el principal problema ha sido generado por la sociedad, que ha hecho del mundo digital

un flujo de imágenes constantes que en muchos casos no es capaz de asimilar. Empobreciendo parte de la capacidad de percepción de las masas y enfriándolas a ellas, en última instancia.

Finalmente, otro aspecto que incide en la percepción de las obras, además del estado de saturación social tras recibir tantas imágenes, es la especulación en torno a los objetos NFT, ya que, en el peor de los casos, empobrece la percepción de las obras. Los coleccionistas que compran estos objetos, en la gran mayoría de los casos, es para venderlos nuevamente y sacar un beneficio, o simplemente mencionar que “poseen el primer tweet o SMS de la historia”, usándolos como billete de entrada a *lobbies* de grandes especuladores.

En el periodo del arte impresionista, tal y como se explica en el apartado 4.1.3, los pintores pagaban a coloristas para que les hiciesen las mezclas de pigmentos con químicos para lograr los colores que desearan. En el momento que se inventó el tubo de zinc, aparecieron nuevos negocios que se centraron específicamente en dar como servicio estos materiales. El problema no es que se atendiera a los artistas, sino que se les sirvió pintura de mala calidad, y que como consecuencia, muchas obras de la época no se lograron conservar. Si algo se extrae de ello, es que la sociedad siempre intenta sacar un beneficio de alguna carencia, y no es menos con los objetos NFT.

Por otra parte, es algo positivo que el arte digital haya estado vinculado a algo tan popular como los criptoactivos y la especulación, ya que quizás haya generado interés en aquellos que el arte no era una cuestión prioritaria. Esta tecnología aporta beneficios en cuanto al registro de la trazabilidad, y en cuanto a la remuneración de los artistas, pero en el contexto de las auras, y por el momento, este sistema no ha sido de gran ayuda.

Cuando se empezó a popularizar, parecía que se iba a instaurar en la sociedad un comercio revolucionario, transparente y justo con las obras de arte digitales, y también que se iba a potenciar la labor del artista, lo que suponía un gran avance. Varios factores como la posibilidad de reducir o limitar la cantidad de fracciones a la venta, su registro como *token* y la popularidad de esta plataforma, llamaron la atención de especuladores y artistas, así como de oportunistas. Respecto a los coleccionistas en general, se empezó a llamar la atención de gente interesada en

ganar dinero rápido, y por la otra parte, la de los artistas, que buscaban generar un mayor rédito con sus obras.

Gran parte de las masas sin conocimientos en inversión y gestión de este tipo de criptoactivos comenzó a invertir y especular con objetos. De la misma manera que multitud de individuos sin conocimientos artísticos o de la plataforma en sí, detectaron una oportunidad y comenzaron a vender su obra en formato NFT, incluso creando colecciones y siguiendo determinadas líneas estéticas, las cuales también se podrían investigar.

Todo ello empezó a obtener gran notoriedad, y es cierto que muchos artistas, oportunistas o entidades que pusieron a la venta sus objetos, buscaban con ello un gran beneficio en un corto plazo de tiempo. Al tratarse de un negocio que está sujeto a la capitalización de mercado, las obras se ven afectadas en su valor. Los conflictos externos al mercado de los NFT influyen en las decisiones de los inversores, en cuanto a que si retiran sus divisas, se produciría una cadena que también afectaría al valor de los objetos. En el caso que alguien percibiera el aura en alguno de ellos, estas también se verían depreciadas, lo que no sucede con el arte tradicional, ya que su aura seguiría intacta.

Sin tener en cuenta el valor original en el mercado y su precio justo, la abismal rebaja del valor muestra que lo que lo hacía potente y atractivo para iniciarse en este mercado, no eran las obras en sí, sino la popularidad de la tecnología Blockchain y las apuestas de los inversores por sus criptomonedas. Sin duda, una moneda que se sostiene por el valor que le atribuye el mercado y que su valor crece o merma en función de si el mercado la requiere o la ignora, está sujeta a especulación. Gran parte de los individuos que compran esta moneda no lo hacen para comprar cosas con ella, sino para obtener un valor superior de su inversión en el futuro, es decir, en un bien de inversión a corto, medio o largo plazo.

Tras las caídas del valor de diversos tipos de criptomonedas ocurridas entre abril y mayo de 2022, se ha evidenciado que estar sujeto a un flujo de mercado tan volátil no es beneficioso para el arte. Las grandes élites pueden destruir los significados y el valor verdadero de las cosas, el querer sacar un beneficio y tratar la obra como una mera cláusula o detalle del contrato de compraventa, puede dejar al arte en un lugar más que secundario, lo que es una muestra de que

el arte se convierte en un objeto fungible más, con la capacidad de ilustrar una transacción, en la que su aura no tiene siquiera cabida.

Nuevamente, este enfriamiento no es culpa de la tecnología, sino más bien, se puede achacar a la sociedad que tal vez, no usa debidamente la red. Recuperando el concepto del filósofo Harman, incluso el propio arte podría haber experimentado una simbiosis, ya que es resiliente y se adapta a nuevas circunstancias, siendo la percepción de la sociedad entonces la que posiblemente haya empobrecido. Es posible que el arte no sea tratado como se merece, por lo que tal vez, esta deba ser la era del arte en la transacción, en la que en su mayoría, el hecho de valorar al artista no tiene casi cabida en la burbuja especulativa, y en la que se vista al arte en este contexto como algo social, cuando realmente es algo puramente capitalista.

Cabe mencionar que, aunque el ritual de contemplación de una obra haya incorporado modalidades nuevas y digitales en los últimos años, y estas en un principio parezcan lejanas a la apreciación real de las obras, posiblemente cuando pase un tiempo y se asienten en la sociedad, se consideren como un nuevo ritual. También, pese a la extracción de estos resultados, la tecnología Blockchain y los objetos NFT tienen mucho que ofrecer, ya que existen muchas más posibilidades de negocio más allá del arte digital, las cuales no son el interés principal de esta investigación.

Como colofón a todo lo expuesto, y en opinión de la autora del trabajo, se resume que:

En el marco de una sociedad digitalizada, no se descarta que surjan nuevas posibles expansiones para el concepto de arte, ya que al estar la tecnología en constante evolución, permite nuevas opciones que pueden afectar tanto al formato de las obras, como a su autoría, al proceso creativo o a su propia difusión, más allá de los cambios que pueda haber en el marco de la elaboración manual de obras de arte.

Las nuevas opciones de exhibición virtual de las obras de arte suponen nuevas formas de admiración hacia las obras, que por el momento no constituyen un ritual, pero a medida que pase el tiempo y se normalicen socialmente, no se descarta que también constituyan una tradición.

Por el momento, la experiencia personal (en especial la estética, artística, y de percepción) sigue siendo intransferible, única e irrepetible. Esto significa que, pese a la digitalización y la invención de nuevas tecnologías, las sensaciones y pensamientos, así como los elementos que percibe cada individuo ante una situación concreta, son completamente distintos, lo que sí que conserva un aura intacta e irreproducible.

También, se obtiene como resultado que los objetos artísticos poseen aura en tanto que los individuos lo perciben o lo creen. Entonces, no es posible afirmar ni desmentir que los objetos NFT posean un aura, ya que, siguiendo con el resultado anterior, haría falta analizar la percepción de toda la sociedad.

La tecnología NFT no es más que un vector útil para la gestión de metadatos, lo que para el arte digital es su gestión, transporte y mercado. También aporta nuevos valores que se pueden incorporar a las obras de arte, como el registro de trazabilidad y su autoría, pero solamente ejercerán su función mientras se siga comprando y vendiendo arte en la tecnología Blockchain, ya que fuera de esta, el registro no se empleará del mismo modo. Se trazan dos caminos distintos, uno se comprueba y queda registrado, pero el otro se mantiene en el circulacionismo. Resulta algo complejo controlar lo que sucede fuera de las plataformas de venta digitales de NFT, ya que se pueden seguir vendiendo y reproduciendo copias del mismo objeto del que se ha vendido su posesión como NFT, así que carece de sentido comprar y vender arte en NFT más allá del interés especulativo por un beneficio posterior.

Los objetos NFT parece que están sujetos, por el momento, a una única moneda digital. Por ello, mientras su mercado sea volátil, no se estará apreciando su verdadero valor, ya que las fluctuaciones del valor de la moneda, modificarán el valor de posesión de la obra. Si se pudiera comprar con cualquier tipo de moneda, se podría instaurar su registro digital sin someter al objeto a un cambio de valor tan variable. Aún así, las imágenes seguirán siendo reproducibles técnicamente.

## 7. Conclusiones

Para concluir el presente trabajo se elabora un resumen de los resultados obtenidos, con la finalidad de extraer unas conclusiones.

El objetivo de este trabajo es plantear relaciones entre el concepto de aura en las obras de arte de W. Benjamin y los objetos NFT. Para ello se han analizado algunos conceptos expuestos en el ensayo del filósofo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936), como la originalidad, la reproducibilidad técnica y la evolución de algunas herramientas técnicas y artísticas, para posteriormente equipararlas sobre los objetos NFT. En segundo lugar, también se pretende ahondar en la evolución de los objetos artísticos y abrir algunas líneas de investigación en este ámbito.

Para lograr este planteamiento, en el estado de la cuestión se elaboró un breve recorrido por la historia del arte, realzando algunos de los factores, como son herramientas técnicas o cambios de pensamiento entre algunos artistas, que permitieron el surgimiento de nuevos estilos artísticos y una expansión del propio concepto en el área occidental. Este recorrido comprende desde el academicismo del s.XVI, hasta el arte digital del s.XXI, pasando por el arte barroco, las distintas vanguardias artísticas y el arte contemporáneo. También se dedica un apartado a la inteligencia artificial, en el que se presentan las principales características del programa DALL·E 2 de OpenAI, y la propuesta de Philip Gang, con su página web de aprendizaje previo *This Artwork Does Not Exist*. También se introdujo un apartado dedicado a la figura de la mujer en el arte, en el que se remarcan algunas de las hazañas del grupo de artistas Guerrilla Girls, que en los años ochenta empezó a reivindicar la presencia de obras creadas por mujeres en los museos, luchando por una representación igualitaria, entre otros muchos reclamos.

Otro apartado del estado de la cuestión se centra en el significado del arte para diversos filósofos expertos en este ámbito, destacando el pensamiento de Clive Bell, Morris Weitz o Dino Formaggio, que permite introducir la teoría institucional del arte. La finalidad de ello es establecer un acercamiento a los factores que se han tenido en cuenta a lo largo de la historia para definir el arte. El último apartado del estado de la cuestión explica los referentes que se han tomado como base para elaborar las distintas fases del presente trabajo de investigación, destacando las lecturas de, *Pero ¿Esto es arte?* (2003) de Cynthia Freeland y *El arte*

*contemporáneo, entre el negocio y el lenguaje* (2012) de Angela Vettese, ambas referentes en cuanto a la teoría del arte y la reflexión sobre el arte contemporáneo. También destaca parte de la obra de Walter Benjamin, que en este caso se obtiene de los libros editados *Walter Benjamin, Iluminaciones* (2021) y *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas* (2018), los cuales han sido esenciales para cumplir con la finalidad del presente trabajo, así como el libro *Las auras frías* (1991) de Jose Luis Brea. Finalmente, ya en el contexto de la era digital, destacan los libros *You can be a wealthy /cash-strapped art collector in the digital age* (2020) de Pau Waelder y *Los condenados a la pantalla* (2012) de Hito Steyerl.

En el marco teórico se realizó una diferenciación entre lo que se considera un proceso creativo, obra de arte, objeto artístico y experiencia artística. Sobre estos aspectos, se realizó un breve análisis enlazándolo con los ejemplos expuestos en el recorrido sobre la historia del arte en el estado de la cuestión. Más adelante se expuso el significado de algunos conceptos relevantes que Walter Benjamin puso de manifiesto en su ensayo de 1936, y que son al mismo tiempo la base para poder valorar el aura en los objetos NFT. El primer concepto que se expuso es el de reproductibilidad, para ello se explicó la diferencia entre reproducción técnica y manual. Una vez contextualizadas, se pusieron ejemplos de inventos y técnicas artísticas que permitieron la reproducción técnica, como la producción en masa de monedas con estampaciones, algunas técnicas de grabado y la fotografía. Seguidamente se explican las afectaciones que tiene sobre el valor de un elemento original, el hecho de tener copias, introduciendo los conceptos de autenticidad y de aura. El siguiente concepto que se expuso en el marco teórico fue el de aura, estableciendo una diferenciación entre el aura en los objetos históricos y el de los objetos naturales e introduciendo también los distintos valores que conforman para Walter Benjamin, el aura en una obra de arte.

El siguiente apartado hace referencia a la situación de las imágenes en la era digital. Para ello se explicaron algunos avances tecnológicos en cuanto a *software* y se desarrolló el concepto de circulacionismo de Hito Steyerl, planteando un paralelismo entre las imágenes ricas y pobres, frente a las obras de arte digitales antes y después de ser compartidas en las redes sociales.

El último apartado del marco teórico engloba las características más destacadas de la tecnología Blockchain. En él, se explican brevemente su origen y el funcionamiento de las monedas digitales. Seguidamente se introdujeron los objetos NFT, sobre los que se contextualizan algunas de sus particularidades, las más relacionadas con la teoría benjaminiana del aura, se explican dos ejemplos de objeto NFT y se introducen los derechos de autor. También se puso en manifiesto la especulación en torno a los objetos y la red descentralizada, explicando la figura del coleccionista de arte, la teoría de Greatest Fool y los últimos hechos ocurridos con las fluctuaciones de algunas monedas, en los meses de abril y mayo de 2022.

Finalmente, se enlazaron todos los conceptos expuestos anteriormente con la finalidad de obtener unos resultados que concluyeran con todas las cuestiones abiertas, o al menos, establecieran una aproximación. Los resultados se organizaron en dos apartados. El primero incluía todos los aspectos tratados en el estado de la cuestión, incluyendo un repaso por la configuración del concepto de arte a lo largo de la historia, un apartado sobre la definición de arte, una reflexión sobre la cuestión del mérito que tiene que ver con el arte digital y una clausura sobre la situación de la mujer en el arte.

El segundo apartado se centraba en el aura en los NFT, teniendo en cuenta los valores que conformaban el aura en una obra según el ensayo *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica* (1936) de Walter Benjamin y comparándolo con las características de los objetos NFT. El primer valor que se trató fue el aurático, que comprende el origen de una obra de arte. Mientras que el segundo valor, el exhibitorio, que está completamente relacionado con el primer valor, pero centrándose más en el ritual de admiración de una obra y su alcance. Finalmente, se dedicó el último sub apartado a la reflexión sobre todas las ideas expuestas y elaboración de los resultados de la autora, teniendo en cuenta los datos extraídos de los referentes del estudio y la actualidad de los objetos NFT.

La principal aportación del presente trabajo ha sido vincular un concepto artístico con una tecnología, como son la teoría del aura en las obras de arte de Benjamin con los objetos NFT de la tecnología Blockchain, algo sobre lo que no se hallaban indicios previos, tal y como se explicó en el apartado del GAP de la literatura. También, se ha profundizado en la cuestión de qué es el arte y se abren algunas posibles investigaciones, que se explican más adelante.

## 7.1 Comentarios sobre el desarrollo del trabajo realizado

Los referentes que se tomaron para llevar a cabo el trabajo de investigación, fueron en primer lugar los que la tutora del trabajo recomendó al inicio de este proceso, destacando Cynthia Freeland, Angela Vettese, Pau Waelder y Jose Luis Brea, entre otros, los cuales han servido para dotar la investigación de fuentes expertas en el ámbito, y consecuentemente, argumentar el discurso con reflexiones y citas directamente relacionadas con los conceptos que se pretendía estudiar.

Cabe mencionar que, si no se hubiesen tenido estos autores como referentes, además de los terceros que se han encontrado a medida que se buscaba información, la investigación hubiese abarcado puntos de vista distintos y probablemente hubiese modificado su hilo conductor, ya que el hecho de incluir algunas obras como lecturas básicas en el cronograma que se estableció, ya determinó el modo en que se configuraría el discurso. Es por ello que se considera interesante plantear una posible ampliación de la investigación bajo otros puntos de vista, ya que en este caso estaba limitado al tiempo concreto en el que se desarrolla un trabajo final de grado y sería mucho más complejo incluir más autores con opiniones diversas a la muestra de obras para analizar, del mismo modo que sería interesante profundizar en otras definiciones de arte y teorías como la institucional. En las obras de Vettese y de Freeland se mencionan muchos filósofos que ahondaron en esta materia, pero en el contexto de este trabajo no se consideró necesario introducir más teóricos, ya que el objetivo de la investigación era otro. Fue necesario priorizar las teorías a tener en cuenta, así como los autores destacados en cada periodo artístico.

Cabe destacar el esfuerzo adicional que se realizó al intentar entender determinados textos que se tomaron como referentes para el trabajo, ya que algunos usaban un elevado nivel de léxico y daban por sentado el entendimiento de sus antecedentes, que al no ser conocedora de ellos, dificultó el avance del estudio. No obstante, se seguirá leyendo y recibiendo formación en este ámbito para que en futuras investigaciones no suponga un obstáculo. Respecto a la elaboración del marco teórico, ha sido complejo diferenciar entre los elementos esenciales para la investigación y los no tan prioritarios, debido al interés en este ámbito. Es por ello que se plantean más adelante diversas posibles investigaciones.

Por otra parte, la mayoría de titulares en artículos y revistas que tratan sobre los objetos NFT se centran en el funcionamiento y estado del mercado, o destacan alguna obra que se haya vendido exitosamente, pero pocas veces se centran en su esencia como tal, indagando en la situación o el aura en el arte en esta nueva era digital, concretamente en la tecnología Blockchain. Encontrar información sobre los objetos NFT y el criptoarte en internet es complejo, no porque no se encuentren fuentes que describan la situación actual de esta tecnología, sino porque son fuentes que muchas veces no contienen la autoría o la fecha de publicación, lo que las convierte en fuentes no fiables y no aprovechables para el desarrollo del estudio.

Cuando se estaban realizando los resultados, se encontraron diversas noticias de periódicos que explicaban la reciente caída de una de las criptomonedas; al investigar más al respecto, se encontró información que lo vinculaba con los objetos NFT, suponiendo un posible riesgo para la continuidad de los objetos artísticos en esta exitosa tecnología. En un primer lugar, supuso un obstáculo para la redacción, ya que la investigación se encontraba en un punto bastante avanzado y hasta entonces no contemplaba la posibilidad de que los resultados variasen notablemente, aún así, al profundizar en los hechos ocurridos se pudo canalizar la información en ideas provechosas para la elaboración de los resultados, pudiendo interpretar los datos de forma objetiva.

Como propuesta de mejora, destaca una posible redistribución del tiempo asignado a cada fase de la investigación, dado que a lo largo de este proceso, se dedicó tiempo a algunas lecturas que no han aportado tantos datos como era esperado dentro de este ámbito, del mismo modo que no se contemplaba que la actualidad también tuviese cabida al final de esta investigación.

Para concluir, mencionar que le estoy muy agradecida a Cloe Masotta por su tutorización, por el tiempo que ha dedicado a guiar el presente trabajo y por las directrices generales que recomendó, que han servido para encauzarlo, logrando que se cumplieran los objetivos y que todo este proceso supusiera un crecimiento personal para la autora.



## 8. Futuras investigaciones

Como fruto del trabajo realizado y con la finalidad de establecer una posible relación entre el concepto de aura en Walter Benjamin y las particularidades de los objetos NFT, surgieron varias cuestiones que se debían dejar para otras investigaciones. Se dividen en dos grupos, el primero se centra en las cuestiones que tienden al análisis de datos cuantitativo o cualitativo, son las tendencias puntuales en el ámbito de los objetos NFT, y el segundo se centra en analizar el fondo de las cosas, el enfoque, del mismo modo que se ha hecho en esta investigación. El primer grupo lo constituyen las siguientes propuestas:

- Analizar la estética predominante en las imágenes convertidas a objetos NFT. Sería interesante averiguar cual es el elemento que permite el éxito de determinados objetos, quizás es un estilo artístico específico, quizás es la obra de determinados artistas ya conocidos, o bien la creatividad en la propuesta publicada.
- Investigar el perfil de individuos que ponen a la venta los objetos NFT. ¿Es algo fácilmente accesible para la mayoría? ¿Por qué se deciden a vender arte en estas plataformas, si su obra se podrá seguir reproduciendo en otros lugares?
- Estudiar las nuevas posibilidades en cuanto a la exhibición de obras, así como el funcionamiento y el éxito de las galerías de arte y museos virtuales.
- Detectar y desarrollar las posibles amenazas producidas por sistemas de IA al sector del diseño, por ejemplo, con el programa DALL·E 2 de OpenAI.

En el segundo grupo destacan las siguientes propuestas, fruto de la investigación realizada sobre algunos programas y aplicaciones de la inteligencia artificial en el arte:

- Analizar cual es el componente artístico que se valora más socialmente, incluyendo imágenes producidas por sistemas de inteligencia artificial, como DALL·E 2, ya que si se mezclaran en la red imágenes de IA con imágenes de grandes artistas no podrían diferenciarse. ¿Cuál es el peso que tiene el autor en la recepción de una obra?
- Investigar el aura en las obras creadas por sistemas de IA. Si se hicieran objetos NFT de sus imágenes, ¿Tendrían algún valor?



## 9. Referencias

### 9.1 Bibliografía

Alario, M. T (2008) *Arte y feminismo*. (2008). Editorial Nerea.

Alario, M. T. (2019). *Cuando los otros importantes eran siempre “ellas.”*. Los exilios de las mujeres. Estudios. (Vol. 26 Nº 2, 2019): Arenal.

Avendaño Santana, L. (2020) *Arte y copyright: del arte moderno al arte post-internet*. (2020) CSIC.

Benjamin, W. (2018) *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. (J. Ibañez , Ed.) *Walter Benjamin. Iluminaciones*. (195-225) Taurus. Obra original publicada en 1936.

Blas, J., Ciruelos, A. y Barrena, C. (1996) *Diccionario del arte gráfico*. Academia de Bellas Artes de San Fernando.

Brea, J L. (1990) *Las auras frías*. (1991) Anagrama.

Callen, A. (1996) *Técnicas de los impresionistas*. (1996) Tursen Hermann Blume Ediciones.

Campàs, J. (2018) *Arte digital y de la posmodernidad: el net.art*. UOC.

Cirici, A. (1967) *El arte universal* (3a edición, 1969) Ediciones Danae.

Curran, A. (2019) *Diderot y el arte de pensar libremente*. (2a edición, 2020) Ariel (Ensayos) de la Editorial Planeta, S.A.

Danto, A. (1999) *Después del fin del arte* (2019) Barcelona: Editorial Planeta, S. A.

Diderot, D. (1775) *Ensayo sobre la pintura: comentario al “Ensayo sobre la pintura”*. (2021) Editorial Casimiro.

De la Villa, R. (2003) *La crítica de arte. Historia, teoría y praxis. El origen de la crítica de arte y los salones*. (2003) Ediciones del Serbal.

- Eco, U. (1968) *La definición del arte*. (1970) Barcelona: Ediciones Martínez Roca, S.A.
- Freeland, C. (2003) *Pero ¿Esto es arte?* (6a edición, 2019) Cuadernos Arte Cátedra.
- García Sanchez, R. (2015). *Los lineamenta de Alberti y las artes liberales. Una relación entre la retórica y el gusto en De re aedificatoria*. ARTE Y CIUDAD. *Revista De Investigación*, (8). <https://doi.org/10.22530/ayc.2015.N8.341>
- Harman, G. (2020) *Arte y objetos*. (2021) Enclave.
- Lieser, W. (2009) *Arte digital*. (2010) H. F. Ullman
- Maiso, J. Zamora, J. A. (Eds.) (2021) *Walter Benjamin. La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, técnica y masas*. (2021) Alianza Editorial. Obra original publicada en 1936.
- Porres Arellano, J. F. (2020) *Psicología del arte: crear y cambiar*. Editorial Brujas.
- Steyerl, H. (2012) *Los condenados a la pantalla*. (2020) Caja negra.
- Tatarkiewicz, W. (1987) *Historia de 6 ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. (6a edición, 1997) Editorial Tecnos.
- Vettese, A. (2012) *El arte contemporáneo, entre el negocio y el lenguaje*. (2013) RIALP.
- Vidal y Plana, R. (2019) *Triangulaciones post-impresionistas*. (2019) Real Academia Europea de Doctores.
- Waelder, P. (2020) *You can be a wealthy / cash-strapped art collector in the digital age* (2020) Printer Fault Press.
- Whiteley, N. (2012). *Art and Pluralism. Lawrence Alloway's Cultural Criticism* (Nueva edición, Vol. 6). Liverpool University Press.

## 9.2 Webgrafía

A., J. (3 de noviembre de 2013). *Muere Arthur C. Danto, el filósofo que pensó el fin del arte*.

El País. [https://elpais.com/cultura/2013/11/02/actualidad/1383430823\\_244218.html](https://elpais.com/cultura/2013/11/02/actualidad/1383430823_244218.html)

Akino, F. (12 abril de 2020). *This Artwork Does Not Exist*. Beekman Art Foundation.

<https://www.beekman-foundation.com/agenda-worldwide/this-artwork-does-not-exist/>

Arroyo, L. (2021, 5 abril). *Si los NFTs son el dedo, ¿dónde está la luna?* El Periódico.

<https://www.elperiodico.com/es/opinion/20210405/articulo-liliana-arroyo-nfts-11636172>

Avilés, J. (10 de febrero del 2020) *Diderot y el arte de pensar libremente*. El cultural.

<https://elcultural.com/diderot-y-el-arte-de-pensar-libremente>

Ayén, X. (22 de junio de 2020). *¿Qué pintora fue violada a los 17, torturada en un juicio y se vengó en sus lienzos?* La Vanguardia.

<https://www.lavanguardia.com/libros/20200622/481891605439/artemisias-gentileschi-violacion-venganza.html>

Banco de España (2022) *Especial criptoactivos*. Informe de Estabilidad Financiera. Primavera 2022.

[https://www.bde.es/f/webbde/Secciones/Publicaciones/InformesBoletinesRevistas/InformesEstabilidadFinanciera/22/IEF\\_2022\\_1\\_CapE.pdf](https://www.bde.es/f/webbde/Secciones/Publicaciones/InformesBoletinesRevistas/InformesEstabilidadFinanciera/22/IEF_2022_1_CapE.pdf)

BBC News. (30 julio de 2011). *Arte generativo: mitad humano, mitad máquina*. BBC.

[https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/07/110728\\_tecnologia\\_arte\\_generativo\\_so\\_laas\\_nc](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/07/110728_tecnologia_arte_generativo_so_laas_nc)

- Blund, S. (19 de abril de 2021). *FAQ: Que es el arte Barroco y sus características*. Criatura del Arte. <https://www.criaturadelarte.com/arte/faq-que-es-el-arte-barroco-y-sus-caracteristicas.html>
- Bolaño, E. (24 de febrero de 2018). *¿Tienen que estar desnudas las mujeres para entrar en el Metropolitan Museum? HA! tiene un 12% de artistas mujeres. Le gana al Met, pero todavía se queda corto*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/tienen-que-estar-desnudas-las-mujeres-para-entrar-en-el-met>
- Calvo, M. (21 de enero de 2015). *Barroco: 1600-1750*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/movimientos/barroco>
- Calvo, M. (21 de enero de 2015). *Dadaísmo: 1916-1923*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/movimientos/dadaismo>
- Calvo, M. (21 de enero de 2015). *Fauvismo: 1905-1908*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/movimientos/fauvismo>
- Calvo, M. (23 de noviembre de 2015). *La danza - Henri Matisse*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/la-danza-de-matisse>
- Calvo, M. (15 de marzo de 2016). *El matrimonio Arnolfini. El retrato de pareja más famoso de la historia del arte*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/el-matrimonio-arnolfini-de-van-eyck>
- Calvo, M. (27 septiembre de 2016). *Edvard Munch*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/artistas/edvard-munch>
- Calvo, M. (27 de septiembre de 2016). *Paolo Uccello*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/artistas/paolo-uccello>

- Calvo, M. (27 de septiembre de 2016). *Claude Monet*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/artistas/claude-monet>
- CCCB. (21 octubre de 2016). *Manfred Mohr*. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. <https://www.cccb.org/ca/participants/fitxa/manfred-mohr/224860>
- CCMA. (11 de mayo de 2021). *Què són i com es compren els NFT?* CCMA. <https://www.ccma.cat/tv3/alacarta/els-matins/que-son-i-com-es-compren-els-nft/video/6099814/>
- CCMA. (23 de mayo de 2022). *Bitcoin, diner del futur o bombolla especulativa?* <https://www.ccma.cat/tv3/30-minuts/la-febre-del-bitcoin-a-30minuts/noticia/3165596/>
- Christie's Auctions & Private Sales. (2021). Christie's. Recuperado en diciembre de 2021, de [https://www.christies.com/?lid=1&sc\\_lang=en](https://www.christies.com/?lid=1&sc_lang=en)
- Collins, N. (s. f.). *Academia Francesa de Bellas Artes: Historia, controversia de salón*. Gallerix.ru. Recuperado en diciembre de 2021, de <https://es.gallerix.ru/pedia/history-of-art--french-academy/>
- Fulwood, L. (28 de septiembre de 2015). *L.H.O.O.Q.: La falta de respeto al arte como forma de arte*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/l-h-o-o-q-de-duchamp>
- García, A. (25 de noviembre de 2021) *Joseph Beuys, pionero del arte en lucha por el medio ambiente: El museo Helga de Alvear de Cáceres se suma a la celebración del centenario del artista con la exposición de 44 piezas donadas por la coleccionista*. EL PAÍS. <https://elpais.com/cultura/2021-11-25/joseph-beuys-pionero-del-arte-en-lucha-por-el-medio-ambiente.html>

García, C. (12 mayo de 2021). “*Rhythm 0*”: la performance más perturbadora de Marina Abramović. La Razón.

<https://www.larazon.es/cultura/20210512/a643clkd6bba7gmd3h26hr3nqq.html>

HiSoUR Arte Cultura Historia. (12 mayo de 2020). *Escuela Barbizon*. [https://](https://www.hisour.com/es/barbizon-school-3002/)

[www.hisour.com/es/barbizon-school-3002/](https://www.hisour.com/es/barbizon-school-3002/)

HiSoUR Arte Cultura Historia. (23 de abril de 2019). *Arte generativo*.

<https://www.hisour.com/es/generative-art-21197/>

Imaginario, A. (2021) Periodos y movimientos: *Vanguardias artísticas*. Cultura genial.

<https://www.culturagenial.com/es/vanguardias-artisticas/>

International Business Machines Cloud Education. (15 julio de 2021). *Machine Learning*.

IBM. <https://www.ibm.com/es-es/cloud/learn/machine-learning>

Investing. (s. f.). *Todas las criptomonedas*. Recuperado mayo de 2022, de

<https://es.investing.com/crypto/currencies>

Lampkin, F. (15 de julio de 2015). *La fuente: nada menos que la obra de arte más influyente del siglo XX*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>

Lampkin, F. (26 de noviembre de 2017). *Me gusta América y a América le gusto yo: La primera performance americana del artista conceptual*. Historia/Arte. <https://historia-arte.com/obras/me-gusta-america-y-a-america-le-gusto-yo>

López, F. (23 febrero de 2022). *El nacimiento de la moneda*. Historia National Geographic.

[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/nacimiento-moneda\\_16542](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/nacimiento-moneda_16542)

- Martínez, M. (5 de abril de 2021). *NFT o non-fungible tokens: ¿qué son y cómo funcionan?* Nobbot. <https://www.nobbot.com/pantallas/que-son-los-non-fungible-tokens-nft/>
- McMaster University (26 mayo de 2015). *17th-century portrait, mistakenly attributed to man, actually by England's first female painter.* <https://dailynews.mcmaster.ca/articles/17th-century-portrait-mistakenly-attributed-to-man-actually-by-englands-first-female-painter/>
- Ministerio de cultura y deporte. (s.f). *Registro de la Propiedad Intelectual.* Recuperado en abril del 2022 de <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/propiedadintelectual/mc/rpi/inicio.html>
- MoMA. (2022) *Marina Abramović | MoMA.* The Museum of Modern Art. Recuperado en abril del 2022, de <https://www.moma.org/artists/26439>
- Morozov, E. (19 de diciembre de 2021). *Geraldine Juárez: «Es fundamental hacer una crítica de la estética política del “blockchain”».* ElDiario.es. [https://www.eldiario.es/cultura/geraldine-juarez-fundamental-critica-estetica-politica-blockchain\\_128\\_8593715.html](https://www.eldiario.es/cultura/geraldine-juarez-fundamental-critica-estetica-politica-blockchain_128_8593715.html)
- Museo del Prado (s.f.). *Morelli, Domenico.* Museo del Prado. Recuperado en mayo de 2022, de <https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/morelli-domenico/f9621349-8ff1-4fc4-b463-1a93e789be10>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (s.f.). *Archivo José Luis Brea.* Recuperado en diciembre de 2021, de <https://www.museoreinasofia.es/biblioteca-centro-documentacion/archivo-jose-luis-brea>
- National Gallery of Art. (s. f.). *Edvard Munch.* Recuperado en mayo de 2022 de <https://www.nga.gov/collection/artist-info.5058.html>

- Nogueras, R. (14 de marzo de 2021) *Blockchain: la tecnología del pasado que está transformando el futuro. La tecnología de la cadena de bloques se originó en 1982 pero en 2020 ha logrado su despegue definitivo con un valor de mercado de 600.000 millones de dólares*. Economía Digital. <https://www.economiadigital.es/ideas/blockchain-la-tecnologia-del-pasado-que-esta-transformando-el-futuro.html>
- OpenAI (14 de abril de 2022). *DALL·E 2*. OpenAI. <https://openai.com/dall-e-2/>
- OpenSea. (s. f.). *OpenSea, the largest NFT marketplace*. Recuperado en mayo de 2022 de <https://opensea.io/>
- Panofsky, E. (1934). *Jan van Eyck's Arnolfini Portrait*. The Burlington Magazine for Connoisseurs, 64(372), 117–127. <http://www.jstor.org/stable/865802>
- Panofsky, E. (1972). *Estudios sobre iconología Erwin Panofsky*. [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/9/AyE\\_Panofsky\\_Unidad\\_2.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/9/AyE_Panofsky_Unidad_2.pdf)
- Pastor González, D. (2014) *El misterio Arnolfini, la joya robada*. Jot Down Cultural Magazine. <https://www.jotdown.es/2014/07/el-misterio-arnolfini-la-joya-robada/>
- Pérez, J. (9 de mayo de 2020) *Nacimiento del impresionismo: pintura pura*. Descubrir el Arte, la revista líder de arte en español. <https://www.descubrirelarte.es/2020/05/10/nacimiento-del-impresionismo-pintura-pura.html>
- Planas, C. (12 de abril de 2022). *Qué es un NFT, la tecnología que está transformando el arte digital*. elPeriódico. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20220412/que-es-nft-tecnologia-arte-11546172>

- Pombo, V. (27 de abril de 2022,). *¿Qué diferencias hay entre un 'token' y una criptomoneda?* BBVA. <https://www.bbva.com/es/que-diferencias-hay-entre-un-token-y-una-criptomoneda/>
- Porxas, N, Conejero, M. (15 de mayo del 2018). Tecnología Blockchain: Funcionamiento, aplicaciones y retos jurídicos relacionados. Uria Menéndez. <https://www.uria.com/documentos/publicaciones/5799/documento/art02.pdf?id=7875>
- Real Academia. (s.f.) *Diccionario de la lengua española*. (23.ª edición, versión 23.5 en línea). Recuperado en mayo de 2022 de <https://dle.rae.es>
- Robles, J. M. (21 de diciembre de 2021). *Venden el primer SMS de la historia como NFT por 107.000 euros*. ELMUNDO. <https://www.elmundo.es/cultura/arte/2021/12/21/61c1ff20e4d4d8b2788b4573.html>
- Romero, L. (15 de marzo del 2021) Criptoarte. Una obra de arte digital bate el récord al venderse por 69 millones de dólares. RTVE. <https://www.rtve.es/playz/20210315/obra-arte- digital-bate-record-venderse-69-millones-dolares/2082320.shtml>
- RTVE (23 marzo de 2015). *Guerrilla Girls*. Corporación de Radio y Televisión Española 2022. <https://www.rtve.es/television/20150316/guerrilla-girls/1116380.shtml>
- Rudd, S. (28 mayo de 2021). *Marina Abramovic: "Yo inventé la performance, pero me sobrevivirá."* El País. <https://elpais.com/cultura/2021-05-28/marina-abramovic-yo-invente-la-performance-pero-me-sobrevivira.html>
- Sánchez, A. (17 de mayo de 2022). *Los sueños rotos de luna, la criptomoneda que colapsa en tres días: "Parecía una apuesta segura"*. El País. <https://elpais.com/economia/2022-05-17/los-suenos-rotos-de-luna-la-criptomoneda-que-colapso-en-tres-dias-parecia-una-apuesta-segura.html>

SAS. (s.f.). *Inteligencia Artificial: Qué es y Por Qué Importa*. SAS Institute. Recuperado el 21 de abril de 2022, de [https://www.sas.com/es\\_cl/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html](https://www.sas.com/es_cl/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html)

Scozzaro, M. (27 de mayo de 2015) *El artista Richard Prince vende fotos ajenas de Instagram por 90,000 dólares cada una*. 20minutos. <https://www.20minutos.com/noticia/24187/0/fotografo-richard-prince/vende/fotos-instagram/>

Talongang, E. (27 de mayo de 2019). *La importancia del arte como herramienta para la sociedad*. ElPeriodico. <https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/participacion/la-importancia-del-arte-como-herramienta-para-la-sociedad-191849>

Tempone, D. (19 de agosto del 2021). *¿Cómo puedes tokenizar tus obras y entrar al nuevo mercado del cripto arte?* Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/7239-como-puedes-tokenizar-tus-obras-y-entrar-al-nuevo-mercado-del-cripto-arte>

Trecet, J. (13 de abril de 2022). *Cómo invertir en criptomonedas y cuáles son las más rentables en 2022*. Finect. <https://www.finect.com/usuario/Josetrecet/articulos/invertir-criptodivisas>

Trevilla, M. (14 de abril de 2022). *Tecnologías basadas en Blockchain como los NFT no son para especular*. El Financiero. <https://www.elfinanciero.com.mx/manuel-trevilla-fenomenos-digitales/2022/04/14/tecnologias-basadas-en-blockchain-como-los-nft-no-son-para-especular/>

Vega, G. (23 de marzo de 2021). *El primer tuit de la historia, vendido por 2,9 millones de dólares*. El País. <https://elpais.com/tecnologia/2021-03-23/el-primer-tuit-de-la-historia-vendido-por-29-millones-de-dolares.html>

XLSeamnal (11 julio de 2019). *La única mujer que consiguió huir de Picasso*. XLSeamnal. <https://www.xlseamnal.com/personajes/20181025/picasso-amante-musa-mujeres-francoise-gilot.html>

Zainab, W. (3 de febrero de 2021). *Academic Art and the Characteristics of Academic Art*. Academic Insight. <http://academicinsight.ca/667/academic-art-and-the-characteristics-of-academic-art/>

### 9.3 Filmografía

L.S / Galeria. (2020, 6 de diciembre). *Joseph Beuys - 2 minutos de arte*. [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=r9NWCOF0c5M>

Rete Televisita Italiana (Productora) i Fabrizio, N. (Director). (2006). *L'uomo che rubò la Gioconda* [TV]. Italia: Studio Internacional, 11 Marzo Film.

RTVE (2015, 22 de marzo). *Guerrilla Girls*. Metropolis [TV]. España: RTVE.

TED (2015, 22 de diciembre). *An Art Made of Trust, Vulnerability and Connection | Marina Abramović | TED Talks*. [Vídeo]. [https://www.youtube.com/watch?v=M4so\\_Z9a\\_u0](https://www.youtube.com/watch?v=M4so_Z9a_u0)

CCMA (2022, 29 de mayo). *La febre del Bitcoin*. [TV]. España: Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals.