

NFT, ARTE DIGITAL CIRCULACIÓN Y ACCESIBILIDAD EN PLATAFORMA AURA

Florencia Avellaneda – Camila Alach – Matias Buttari – Nadia Segovia – Nicolás Rojo – Verónica Ardenghi
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

Partiendo del interrogante acerca de cómo funcionan los NFT, elegimos como objeto de análisis la plataforma argentina de NFT Aura, lugar que se presenta como prometedor para los artistas emergentes latinoamericanos. La versatilidad que presenta el arte digital y en específico esta plataforma, podría ser un espacio para la venta de obras por fuera de los ámbitos legitimados del mundo del arte y así, permitir que los artistas sean poseedores de su producción, al no contar con un intermediario directo entre su trabajo y los potenciales compradores ya que la transacción está dada entre el artista y el comprador.

La hipótesis sobre la que fundamentamos nuestra investigación es si esta plataforma como parte del espectro más amplio de los NFT, permite efectivamente democratizar el espacio para los artistas y sus obras, o si, por el contrario, termina reproduciendo las mismas lógicas del circuito del arte argentino contemporáneo. Para ello, nos detendremos a analizar el funcionamiento de los NFT en el marco de la plataforma Aura, indagaremos en la inserción de la plataforma en el circuito artístico contemporáneo; observaremos el nivel de accesibilidad y describiremos cómo se inserta un artista argentino o Latinoamericano a este circuito artístico.

Palabras clave: NFT, Aura, digital, circuito artístico, accesibilidad

NFT, ARTE DIGITAL. Circulación y accesibilidad en plataforma Aura es el trabajo final de la materia Metodología de la Investigación en Artes (FDA-UNLP) que se dictó durante el segundo cuatrimestre del año 2021. La hipótesis sobre la que se sustenta es cómo funcionan los NFT dentro del circuito artístico propuesto por Aura, la primera plataforma argentina de cripto arte basada en contratos inteligentes o NFT. Con una investigación de tipo descriptiva, nuestro disparador es cómo funcionan estos contratos dentro del circuito artístico propuesto por Aura y cómo impacta su funcionamiento en la accesibilidad tanto del público como del artista a la hora de operar con estas nuevas tecnologías.

Al respecto, los problemas que guían el presente trabajo se resumen en los siguientes interrogantes: ¿Cómo funcionan los NFT dentro del circuito artístico propuesto por Aura? ¿Cómo impacta su funcionamiento en la accesibilidad tanto del público como del artista a la hora de operar con estas nuevas tecnologías? ¿Cómo funcionan los NFT dentro del circuito artístico? ¿Qué tan accesible es la plataforma? ¿Qué criterios de acreditación son necesarios para circular en este espacio? y ¿Cómo se inserta en el campo artístico contemporáneo argentino?

Los NFT, sus siglas significan Non- Fungible (token no fungible). Estos son activos únicos que no se pueden modificar ni intercambiar por otro que tenga el mismo valor, ya que no hay dos que sean equivalentes o iguales. Aura funciona mediante la tecnología NFT, es el nexo entre las galerías tradicionales y las artes visuales digitales, es un espacio de coexistencia entre artistas, curadores, galeristas y coleccionistas con el objetivo de fomentar el arte

latinoamericano. Sus objetivos son legitimar y garantizar la autenticidad de las obras con las garantías de seguridad de la cadena de datos (Blockchain) (NFTesp, 2021).

Ante la nueva posibilidad que brindan estos contratos de reintegrar un cierto valor aurático en las producciones de arte, se valorará el concepto fundamental: *Aura*. Esta nos habla del “aquí y ahora” (Benjamin, 1936) que hace única a cada obra. La producción de obras digitales problematiza la noción de un “original”, puesto que cada copia de la misma no es más que otra línea de código idéntica a la de la obra copiada. El proceso de producción de un NFT permite legitimar un valor de unicidad a posteriori de su creación. Esto se genera a través de plataformas que brindan a los usuarios herramientas de legitimación de estas firmas digitales en los “originales” de las obras publicadas. En ciertas ocasiones, a través de un proceso curatorial, inclusive se generan exhibiciones virtuales. Tal es la situación de nuestro caso de estudio: la plataforma Aura.

Tomamos como punto de partida la caracterización que realiza Lev Manovich (2006), al respecto de la identidad de los medios, que según sugiere, han cambiado de manera incluso más drástica que la del ordenador. Al respecto, Manovich redacta una serie de cinco puntos que deben cumplirse para que podamos hablar de la presencia de los nuevos medios. Así, los principios son, en primer término, la *representación numérica*, que implica la conversión de datos continuos en una representación numérica, que se llama *digitalización*, que a su vez se componen de dos pasos que son la toma de muestras y la cuantificación. En segundo término habla de la propiedad *modular*, que implica que el objeto de los nuevos medios presenta siempre la misma estructura modular y que los elementos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o scripts), unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado. De manera tal, que los propios objetos pueden combinarse a su vez dando lugar a objetos aún más grandes; sin perder, ellos tampoco, su independencia, por eso se piensa en “módulos”. En tercer lugar, propone como característicos de estos nuevos medios la *automatización*, que sucede cuando la codificación numérica de los medios y la estructura modular de sus objetos permiten automatizar muchas de las operaciones implicadas en su creación, manipulación y acceso. De aquí que pueda eliminarse la intencionalidad humana del proceso creativo, al menos en parte.

Como cuarto componente, propone a la *variabilidad*, que implica que un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez y para siempre, sino que puede existir en distintas versiones, que potencialmente son infinitas. He aquí otra consecuencia de la codificación numérica de los medios y de la estructura modular de los objetos mediáticos. Y, el último componente es lo que Manovich define como *transcodificación*, un proceso que hace referencia a aquello que percibimos a modo de imagen a través de una pantalla y que reconocemos como tal de nuestro mundo simbólico, pero que se nutre de una capa informática (mediante interfaces) para tomar del mundo simbólico elementos que transforma en metáforas (a partir de sistemas de códigos de números, píxeles, etc) (Manovich. 2006).

También se toman los conceptos de Claudia Gianetti (2003-2005) que traza los lineamientos de aquellos antecedentes y contextualizaciones del sistema informático. Allí formula una serie de categorías como “la era del link”, y postula aquellas características de lo que para ella implica el arte digital en el marco de la cibercultura: hiperespacio, hipertexto e interactividad cuyas características consisten en la nueva relación espacio temporal inherente a la virtualidad; la temporalidad y la ubicuidad de datos; la sustitución de la relación distancia-tiempo por la instantaneidad; y el vínculo entre usuario y universo técnico (Gianetti, 2003-2005).

Para trazar una genealogía, retomamos también a Gianetti (2003-2005) quien propone como antecedentes del arte para Internet una serie de obras de principios del siglo XX, donde algunos artistas dadaístas y constructivistas, y, en la segunda mitad, las manifestaciones en torno al Mail Art, Fluxus, las performance y acciones, o el Arte Conceptual, plantearon una

serie de proyectos que demostraban la temprana preocupación en utilizar creativamente los medios de comunicación a distancia (teléfono, fax, televisión, satélite, vídeo). Según asegura Gianetti, será a partir de los años setenta, que se darán con las teleacciones de Cadaqués Canal Local (Antoni Muntadas, 1974), Seven Thoughts (Douglas Davis, 1976), El Mundo en 24 Horas (Robert Adrian, 1982); proyectos vía satélite, como Nine Minutes Live (Nam June Paik, 1977) o Two Way-Demo (Sharp, Bear, Grace y Loeffler, 1977), los primeros intentos de transformar la tecnología de telecomunicación en un medio participativo y creativo, y pueden ser considerados, desde el punto de vista contextual, como antecedentes del arte para Internet (Gianetti, 2003-2005).

Al respecto, la autora propone que en los años ochenta y principios de los noventa, paralelamente al desarrollo técnico de Internet, el mundo de la cultura no sólo en Europa o Estados Unidos, sino también en América Latina, Asia o África, descubrió las potencialidades de las redes telemáticas (Gianetti, 2003-2005). Modelos de arte y telecomunicación fueron desarrollados por artistas o grupos pioneros, como la red en torno a Roy Ascott, Terminal Consciousness (1980), los proyectos basados en tres redes participativas, teleconferencias, mailboxes o TV interactiva, como Electronic Cafe Internacional (Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, 1984); ArtCom Electronic Network-ACEN (C. Loeffler, 1986); Bionic (Rena Tangens y Padaluun, 1989, BBS-mailbox); pARTiciFAX (1984, con participantes de Asia, Australia, África, América y Europa); Ponton/Van Gogh TV (Ponton Media, Documenta 8, 1992, que utilizaron, entre otras tecnologías, el Sistema de Boletines Electrónicos vía módem), Fax Station (Marisa Gonzáles, Círculo de Bellas Artes de Madrid, 1993), o Telage (Carlos Fadon Vicente, 1994, con conexión vía módem y programas como MicroPhone o SmartCom que unieron São Paulo, Campinas, Recife/Brasil y Lexington/EE.UU.). En general, los objetivos principales de este tipo de proyectos eran plantear nuevas formas de interacción a distancia y generar espacios virtuales que pudiesen servir como plataforma para la creación de obras artísticas, muchas de ellas con fuerte acento social, en las que los usuarios desempeñaban un papel fundamental (Gianetti, 2003-2005).

Paralelamente al desarrollo de la tecnología, se concibieron nuevas nociones y una terminología específica. El término ciberespacio, proveniente de la novela de ciencia ficción (Neuromante, de William Gibson, 1984) y que alude a un mundo artificial, en el que las personas navegan por espacios de datos, llegó a ser sinónimo de este nuevo universo telemático de circulación de información (Gianetti, 2003-2005). La posibilidad de interactividad, la superación de las fronteras geográficas físicas a través de la conexión a escala global (espacio inmaterial o hiperespacio) y la viabilidad de generar ubicuidad y telepresencia (cuerpo virtual) se convirtieron en rasgos propios del mundo virtual en red. Cibercultura, ciberpunk, cyborg, cibercapitalismo, cibercity, ciberfeminismo y una serie de otras derivaciones pasaron a formar parte del vocabulario cotidiano de la red. Al respecto, estas nuevas nociones que plantea Gianetti (2003-2005), podrían pensarse como aquellos antecedentes de lo que veremos más adelante es el criptoarte, en el marco del arte digital.

Desde las definiciones propuestas por Giovanni en "El criptoarte: Una visión descentralizada ("Crypto Art: A decentralized view")" (2020) rescatamos que los NFT, también conocidos como obras crípticas, son obras coleccionables de edición limitada registradas criptográficamente con un token en una cadena de bloques (blockchain). Los tokens representan el origen y la procedencia transparentes y auditables de una obra de arte digital. Este al ser una pieza digital se puede encontrar en diversos formatos, tales como video, modelado 3D, imagen o GIF (entre otros) (Giovanni, 2020).

Cuando un activo digital hecho por un artista crea una obra, esta se agrega a una galería digital y al mismo tiempo se genera un token mediante un contrato inteligente, por el cual se deposita en la billetera digital del artista. Por lo tanto, el token está permanentemente vinculado a la obra de arte, al ser un activo único en su tipo, que representa la propiedad y la autenticidad de la obra subyacente, en el cual la plataforma encripta la información y funciona como intermediario. Se suelen vender con criptomonedas y generalmente están codificados

con el mismo software subyacentes que muchas cripto. Gracias a la cadena de bloques (blockchain) la transacción está protegida criptográficamente y es peer-to-peer (es decir, persona a persona, sin interferencia de algún otro medio, lo que lo distingue de una transacción bancaria), esto significa que ni los fondos ni el activo están nunca en manos de la galería ni de ningún otro tercero (Giovanni, 2020).

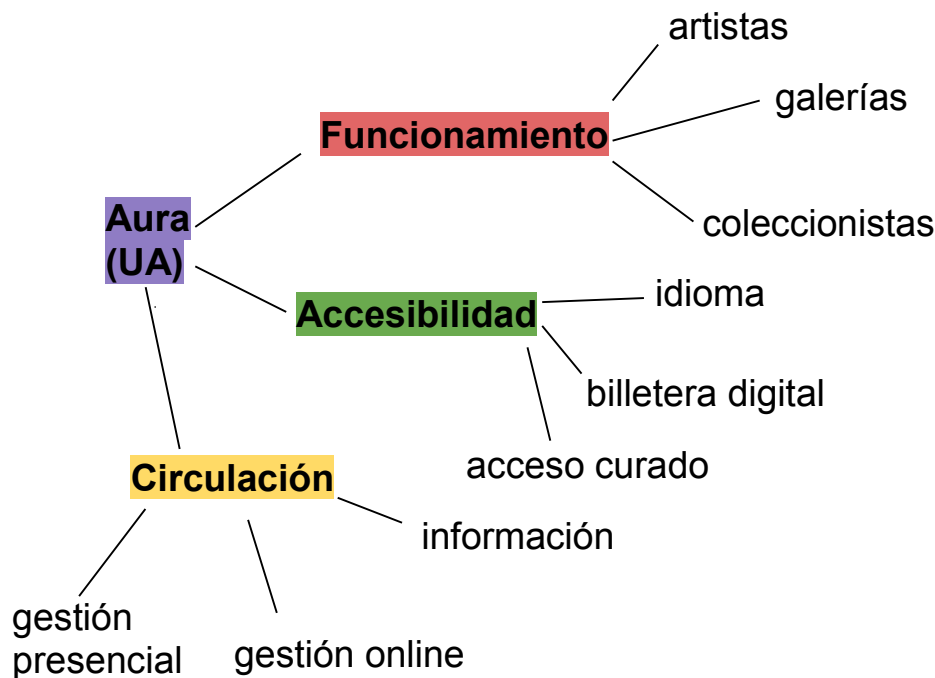
Entonces a partir de estas definiciones podemos comprender al arte cripto como un nuevo medio de circulación de arte, donde los y las artistas pueden circular sin depender de una galería, museo, exposición, hacer ver sus obras y poder venderlas. En ese sentido, José Jiménez (2002) en su texto "La teoría del arte" expone que la piedra fundamental para los cambios en el mundo del arte fueron las nuevas tecnologías cibernéticas y comunicativas, que nos sitúan en un nuevo umbral civilizatorio. La globalización conlleva a una apropiación social generalizada de la información y el conocimiento, y por lo tanto, una universalización del consumo cultural. Desde otra mirada, el crítico de arte español Pau Waelder (2016) aborda esta problemática, entendiendo que, con la implosión de las redes sociales y servicios web, el arte tuvo que renovar sus estrategias para acercarse a nuevos públicos. Sin embargo, la globalización no es un camino de rosas y en sí mismo no resuelve la democratización del espacio artístico: Waelder afirma que, si bien las disciplinas artísticas contemporáneas se encuentran atravesadas por una etapa postmedia, esto no supuso que sea plenamente aceptado dentro del mundo del arte, ni que sea común su comercialización en galerías, ferias de arte o subastas (Waelder, 2016). Como explica Jiménez (2002), estos espacios actúan cada vez más cerca de los espectáculos y eventos masivos, por lo que su interés en las plataformas digitales está puesto en ampliar su negocio, a punto de vender a través del internet el mismo arte que se puede encontrar en una galería o subasta.

A modo de cierre

Hasta aquí se ha planteado una aproximación teórica sobre la temática del arte digital y el cripto arte. Como éste trabajo es tentativo y elaborado en el marco de la cursada de Metodología de la Investigación en artes, sólo esbozaremos de modo esquemático cómo se llevará a cabo dicho trabajo. En este sentido y, a modo de cierre, es que nos detendremos en el objetivo específico de cómo funciona la plataforma Aura. A la hora de realizar el trabajo, con el fin de describir, examinar y conocer cómo es su funcionamiento, se llevará a cabo un relevamiento de aquellos datos que den cuenta, por medio de la observación directa de la página oficial y redes sociales, de cómo se insertan los artistas a través de esta plataforma en el circuito artístico (ver cuadro en Anexo). Para ello, se indagará en la accesibilidad y descripción de las obras de los artistas argentinos y/o latinoamericanos. Luego de realizar dicho relevamiento, la información se volcará en matrices de datos, donde, por ejemplo, una de las unidades de análisis sea la accesibilidad cuyas variables pudieran ser los indicadores de: idioma, billetera digital, acceso curado, e información que pueda brindar la plataforma; etc.

Anexo

-Plataforma Aura <https://aura.art/>



Referencias

- Benjamin, W. (1936). *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*.
- Cuesta Valera S., Fernández Valdés P., Muñoz Viñas S. (2021). «NFT y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo». González Díaz, Paloma; García Méndez, Andrea (coords.). «En los límites de lo posible: arte, ciencia y tecnología». *Artnodes*, n.º 28. UOC. Recuperado de: <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.386317>
- Eco U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona. Editorial Lumen.
- Gianetti, C., “WWWART.02. Breve balance de la primera década del net art”. 2003 – 2005. En: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_WWWART.pdf
- Giovanni C., Finucane B., Franceschet M., Hernández S., Morgan J., Ostachowski M., Perkins J., Scalet S., Smith T., (2020). *Crypto Art: A decentralized view*. Leonardo 1-8. Recuperado de https://doi.org/10.1162/leon_a_02003.
- Jiménez, José. (2002). *Teoría del Arte*. Editorial Neometrópolis.
- Manovich, L. (2006), “cap. 1” en *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós.
- NFTesp. (7 de octubre de 2021). *Juan Pablo Scheinsohn (Aura)* [Archivo de video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=kvM3LzhvUcl>
- Waelder, Pau. (2016). El mercado del arte en la era del acceso. *ANUARIO AC/E DE CULTURA DIGITAL*, 37-53. Recuperado de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2016/Publi/anuario2016/3_mercardoArte.pdf