

Cuestiones sobre la criptocultura y los NFTs. Hacia una estética del cansancio

Luis D. Rivero-Moreno

Universidad de León - Universidade Nova de Lisboa  

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.87798>

Recibido: 27/02/2023 • Aceptado: 15/10/2023

ES Resumen. Durante 2020 y 2021 asistimos al *boom* de un nuevo mercado artístico de la mano de los de *NFTs* (*Non Fungible Tokens*), con ventas millonarias, así como la aparición de un enorme número de plataformas y un debate mediático en torno al arte digital nunca antes visto. Este estudio trata de analizar la situación de las imágenes y los creadores asociados a la nueva tecnología *blockchain*. Para ello se pretenden retomar y adaptar a este contexto cultural específico las ideas de Byung Chul Han sobre la sociedad del cansancio y la sociedad de la transparencia. El objetivo final es aclarar si el arte asociado a esta nueva cultura tecnológica es la consecuencia del tipo de sociedad radiografiada por Han. Si así fuera, podría hablarse de un nuevo tipo de arte adaptado a la propia aceleración y automatización de los procesos de producción, distribución y consumo de bienes actuales. También de la conformación de una “estética del cansancio” derivada en gran parte del hiperempleo sufrido por los creativos y por la inflación de la imagen mediática y artística. En las nuevas circunstancias ultraliberales de la cultura, las obras de arte terminan por reducir su impacto a lo económico, convertidas en activo financiero de rápida digestión y que conlleva la anulación de toda posibilidad de una experiencia estética pausada, reflexiva y/o crítica.

Palabras clave: arte contemporáneo; arte de los nuevos medios; blockchain; mercado del arte; imagen digital; estética digital.

EN Towards the burn-out aesthetics. On cryptoculture and NFTs

EN Abstract. During 2020 and 2021 we are witnessing the boom of a new art market with NFTs (Non Fungible Tokens), accompanied by millionaire sales, as well as the emergence of a huge number of platforms and a media debate around digital art never seen before. This study attempts to analyze the situation of the images and creators associated with the new blockchain technology. To do so, it aims to take up and adapt Byung Chul Han's ideas about the burn-out society and the society of transparency to the mentioned cultural and artistic context. The ultimate goal is to clarify whether the art related to this new technological culture is the consequence of the type of society analyzed by Han. If so, we could speak of a new type of art adapted to the acceleration and automation of the current processes of production, distribution and consumption of goods. Also, of the conformation of a "burn-out aesthetics" derived from the hyper-employment suffered by creatives and the inflation of the media and artistic image. In the new ultraliberal circumstances of culture, the artworks end up reducing their impact to the economic, becoming a quickly digestible financial asset that entails the annulment of any possibility of a slow, reflective and/or critical aesthetic experience.

Keywords: Contemporary art; new media art; blockchain; art market; digital image; digital aesthetics.

Sumario: 1. Introducción. 2. Sociedad de la transparencia y web3. 3. Semejanza y fatiga estética. 4. Conclusiones.

Cómo citar: Rivero-Moreno, L.D (2024). Cuestiones sobre la criptocultura y los NFTs. Hacia una estética del cansancio, *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(1), 25-33. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.87798>

1. Introducción

La irrupción de los *NFTs* (*Non Fungible Tokens*) en el ámbito del mercado artístico, supuso a lo largo de 2020 y 2021 un importante revulsivo en el sistema del arte contemporáneo. Ayudado por las excepcionales condiciones pandémicas, este nuevo sistema potenció la virtualización del mercado, poniendo en entredicho la necesidad de algunos de sus más establecidos actores y mediadores (galerías, curadores...) y haciendo temblar algunos de sus pilares. Los *NFTs*, impulsados por una corriente monetaria y financiera nueva y desregulada, la nacida de la mano de *bitcoin* y las criptomonedas, venían a alzarse como activo cultural y económico perfectamente engrasado dentro de la maquinaria de transacciones *blockchain*, lo que supuso el rápido establecimiento de una burbuja que parece haber estallado con rapidez en 2022 y 2023 de la mano de una fuerte bajada del valor de las criptomonedas y, en paralelo, de las transacciones de *NFTs* (Wang et al, 2022).

A la enorme inestabilidad y volatilidad del mercado se ha unido el destape de fraudes y bancarrotas asociados a proyectos *blockchain* en los últimos meses de 2022. Muchos autores habían ya alertado de las deficiencias legales y de seguridad de esta nueva tecnología, abierta al asalto de prácticas económicas voraces (Kshetri, 2022). Sin embargo, y a pesar de todo ello, los *NFTs* han sido defendidos por ciertos sectores como un elemento disruptor dentro del habitualmente opaco y hermético sistema del mercado del arte contemporáneo. Ello ha sido así por muy diversos motivos.

Hasta la definitiva llegada del *boom* de las criptomonedas en 2020 y 2021, los intentos de acople del *new media art* al sistema del arte y su mercado habían sido bastante dispersos y de escaso éxito. Los museos de arte contemporáneo, salvo escasas excepciones, no han dado entrada en sus colecciones a este tipo de creaciones. Las galerías tampoco han servido de apoyo, y los porcentajes de venta y subastas de arte de los nuevos medios han sido en todo caso residuales. Estos titubeantes movimientos y diferentes técnicas de venta pueden rastrearse en los trabajos de Pau Waelder (2012; 2013).

Esta situación había llevado a gran parte de artistas digitales al desistimiento en su actividad o a la condena de la precariedad económica. Gran parte de ellos obligados a la realización de empleos corporativos o de diseño comercial como elemento de subsistencia. En el mejor de los casos dedicados principalmente a la docencia universitaria o a la impartición de charlas y talleres. Pocos ha(bía)n sido los artistas capaces de desarrollar una carrera independiente y autosuficiente basada en la venta sostenida y sostenible de obras.

La influyente idea de la "clase creativa", acuñada por Richard Florida (2019), referencia obligada en el ámbito de la economía cultural y el desarrollo urbano, no habría servido, paradójicamente, para la mejora de las condiciones de vida de los artistas, aún más notoriamente los dedicados al ámbito digital. La actividad de los artistas no se separaba así de la creación de contenido de uso y visionado gratuito en la red, en el internet de la información, o 2.0. Toda una clase obrera capaz de generar un flujo de datos que las plataformas han utilizado impunemente durante años (Fuchs, 2010).

En primer lugar, las nuevas condiciones del mercado hipotéticamente conceden el mando de operaciones a un artista que aparece como más independiente que nunca, capaz de producir, distribuir y vender obra digital sin la mediación de ningún otro intermediario al establecerse una opción de comunicación y venta directa al público interesado de forma automatizada y aparentemente segura (Van Haften-Shick y Whitaker, 2022). Gran parte de las plataformas que han atraído a los artistas dispuestos a entrar en este mercado han apelado a esta liberación de los mediadores o guardianes (*gate-keepers* en inglés) que controlaban el acceso a la legitimación institucional o la entrada en el mercado artístico (Janssen and Verboord, 2015).

En segundo lugar, los *NFTs* permitirían dar seguridad y generar confianza (Zarifis & Cheng, 2022) a los posibles coleccionistas al sostenerse en una red de *smart contracts* presuntamente incorruptibles y verificables en un sistema transparente y de consulta pública. Todo ello a través de la automatización y rastreo que ofrece el sistema *blockchain*, un sistema basado en la codificación y encriptación de información asociada a imágenes artísticas (aunque también utilizable para cualquier tipo de bienes). Lo que realmente harían los *NFTs* sería apuntar o representar de alguna manera a una obra artística señalando su origen, propietario y transacciones anteriores, así como informando a través de sus metadatos de las condiciones de compra-venta.

La tecnología *blockchain*, en su versión más entusiasta y optimista, vendría a defenderse como correctora de los fallos del sistema del arte digital anterior. Para ello tratará de ofrecer a los artistas la oportunidad de un enriquecimiento directo y sin intermediarios gracias a la venta de su obra en la red. Al mismo tiempo ofrece, gracias a la transparencia y automatización de sus procesos, confianza al mercado, garantizando una transacción verificable que permite obtener al instante todos los datos y metadatos del origen y autoría de la obra adquirida por los coleccionistas.

De este modo, los nuevos actores interesados en el florecimiento del mercado NFT han ofrecido una ansiada solución a gran parte de los problemas que habían llevado al arte digital a evidentes problemas de distribución y venta en el mercado artístico contemporáneo. Ello había cronificado la falta de confianza en la colección y preservación del *new media art*, un arte tan lastrado por la acusada complejidad técnica de su conservación, como por la dificultad de asegurar la adquisición de obras únicas, originales y/o auténticas. Se unía así el arte digital al fin al triunfante mercado del arte contemporáneo que, ajeno a crisis financieras y problemáticas políticas, sociales y económicas había seguido creciendo a buen ritmo en las últimas décadas (Velthuis, 2005).

Las posiciones de defensa de la nueva *web3* simplifican su posicionamiento en una narrativa tecnofílica que defiende la resolución de toda clase de problemáticas culturales, sociales y tecnológicas anteriores a su llegada. Es lo que Morozov ha denominado un solucionismo tecnológico, criticado con fiereza desde

su posición (2013). La perspectiva *blockchain* retoma formas míticas y pseudo-religiosas que se alimentan de la visión heroica de los nuevos profetas de la tecnología (Faustino, Fâria e Marques, 2022). En el ámbito artístico, la cultura cripto se defenderá a sí misma como capaz de mejorar las condiciones de vida del creador. También como solución ante las problemáticas de conservación de la imagen digital gracias a la supuesta incorruptibilidad de la información archivada en sus cadenas de bloques, perfectamente consultable y verificable. Este estudio trata de revisar y de analizar estas cuestiones desde un punto de vista crítico, retomando y adaptando para ello las ideas de Byung Chul Han sobre la sociedad del cansancio y la sociedad de la transparencia.

El objetivo final es aclarar si las imágenes digitales asociadas a las transacciones en el entorno *blockchain* son características de ese tipo de sociedad radiografiada por Han. Si así fuera, podría hablarse de un arte representativo de las características de la propia aceleración de los procesos de producción, distribución y consumo de bienes vivida en la actualidad. La automatización del proceso sería así acusada por unas obras de arte mercantilizadas, convertidas definitivamente en bienes de consumo o activos financieros en procesos sucesivos que han llevado de su privatización (*commodification*) a su financiarización (*financialization* en inglés) (Velthuis y Coslor, 2012).

Parece necesario someter a juicio este supuesto proceso de transparencia. Ello debido a que el proceso algorítmico conlleva un control que permite, paradójicamente y en paralelo, tanto la visibilización como la ocultación de la información. Después de todo la información es codificada y encriptada en complejos procesos técnicos. Conviene cuestionar la, por algunos supuesta, neutralidad de la tecnología en este ámbito. También la presunta validez de un proceso de democratización basado en un mercado libre. En él se prima la adquisición de obras a través de un mecanismo de acceso condicionado por las propias plataformas y sus particulares normativas. La apuesta del público llevará al éxito de las obras y los artistas en un mecanismo no mediado intelectualmente, sino por los datos estadísticos que forman tendencias de subida y bajada de precios. El espectador del arte se ve convertido así obligatoriamente en usuario-coleccionista de un modo también automatizado.

En todo este entorno, la experiencia estética parece verse sometida a la precariedad en lo que parece una deriva a una "estética del cansancio", reutilizando los términos utilizados por Han. La experiencia estética parece así diluirse, asociada únicamente a una interacción reducida a la compra-venta en red de las obras. Esta estética del cansancio estará derivada en gran parte por la propia precariedad y tendencia al hiperempleo sufrido por los creativos en un entorno ultraliberal de máxima competitividad. También, por otro lado, por la inflación de la imagen mediática y artística. En última instancia, la estética del cansancio ejemplifica y utiliza los mismos métodos de saturación que llevan a productores y receptores del nuevo arte a un rápido uso y desechado de las obras. El cansancio estético llega con rapidez, producto de moda pasajera, condenadas las imágenes a no sobrevivir en un entorno que alimenta su exponencial uso como producto financiero de rápida digestión y que conlleva la anulación de toda posibilidad de una experiencia estética pausada, reflexiva y crítica.

2. Sociedad de la transparencia y web3

Total transparency imposes a temporality on political communication that makes slow, long-term planning impossible. A vision toward the future is more and more difficult to obtain. And things that take time to mature receive less and less attention¹ (Byung Chul Han, 2015a, VII)

Todo es exhibido en la sociedad de la transparencia, desde los procesos de trabajo a los entresijos biográficos, personales y privados, que deben ser usados para atraer seguidores y participantes en redes sociales. Las emociones e intimidades son carne de consumo tanto como cualquier otro producto, como avisa Han, y por ello deben ser convenientemente interpretadas (2015a, p. 34). El arte contemporáneo se ha alineado, en ocasiones poniendo en cuestión, este uso o apropiación de los datos personales de los usuarios, a veces ofrecidos desde la ignorancia, a veces directamente extraídos en dudosas prácticas de apropiación (Baigorri, 2019).

En todo caso, la sociedad de la transparencia aboga por mostrar solo la cara optimista de la vida, aquella capaz de atraer a los demás. La del posado en forma de *selfie*. Se convierte así en la continuación lógica de las prácticas del espectáculo y el simulacro pioneramente señaladas por Debord o Baudrillard. Un paso más allá, los mecanismos de la sociedad de la transparencia llevan a la pornografía. La constante apelación a los sentimientos y emociones anula la reflexión, el tiempo muerto, la posibilidad de permanecer oculto como mecanismo de entendimiento. Todo se muestra y comenta con febrilidad.

Tal y como señala Han, en la sociedad actual domina una clara falta de tiempo para aquello que requiere atención y tiempo, como el disfrute y entendimiento artístico. La experiencia estética se ve muy comprometida por ello. Y, si aún sigue existiendo, desde luego sus formas y posibilidades han cambiado mucho respecto al tradicional disfrute de objetos físicos durante un tiempo limitado pero tendente a expandirse como un aparte del mundo real.

En esta sociedad donde todo se exhibe y todo es medido por su valor económico, la imagen digital se enfrenta a enormes presiones, basadas en una competencia extrema que hace difícil su distinción del resto de imágenes, también exhibidas.

¹ "La transparencia total impone una temporalidad en la comunicación política que hace imposible la planificación pausada y a largo plazo. Una visión dirigida hacia el futuro es cada vez más difícil de obtener. Y las cosas que requieren de un mayor tiempo para madurar reciben una menor atención" (traducción del autor).

El autor alerta sobre una ausencia de interés por aquello que requiere grandes dosis de esfuerzo y limitados o nulos dividendos económicos en contrapartida, como el cuidado y la preservación del arte. Siguiendo a Han, la transparencia actúa como herramienta de control sistémico, un dispositivo neoliberal que elimina la disensión y la diferencia. Como integrante de una comunidad, en forma de club privado, la transparencia obliga a la aceptación ideológica del sistema, o, aún mejor, impide la alternativa al alzarse como monóticamente positiva. Términos políticamente correctos como democratización, libertad o transparencia parecen usarse como mantra irrefutable.

Sin embargo, la sociedad automatizada, aséptica y pretendidamente mostrada como apolítica, esconde una realidad bien diferente. Para Han la sociedad de la transparencia es el “infierno de lo mismo”. Niega cualquier singularidad o expresión, sólo ofrece vía a lo mensurable, en definitiva, a lo mensurable en términos de productividad capitalista: el dinero. La hiperinformación de este sistema, la posibilidad de la consulta y de la comunicación no dejan de ser así un síntoma de falta de verdad, de paradójica ausencia de claridad del mismo (Han, 2015a: 8). Según Han hemos pasado del tiempo del biopoder, en términos foucaultianos, a la “psicopolítica” (2014). Una forma de control más sutil y de violencia no explícita.

En este entorno la imagen digital aparece como herramienta ideológica. Se enfrenta ella misma a su propia precariedad como mecanismo de uso práctico del poder. La relación de la imagen dentro de la estructura económica es desigual y precaria. La imagen digital afronta así un peligro de pérdida constante. Denostada por las instituciones que velan por su preservación futura, las imágenes en el entorno digital son utilizadas en tiempo real, en el presente. Difícilmente entendidas como potencial patrimonio futuro. En consecuencia, su lugar de exhibición no es el museo, sino el escenario *online*, principalmente las redes sociales y repositorios de diferente tipo, donde las imágenes aparecen y desaparecen según mecanismos tendentes a la falta de filtro y a la arbitrariedad. La viralidad de la imagen la hace dependiente de una rápida llamada de atención (habitual en lo que se ha denominado la economía de la atención) tan repentina como aleatoria e infundada y, en ocasiones, conlleva a una trágica y no anunciada muerte prematura de la misma.

En las inercias de consumo prevalecientes, las imágenes tienden a igualarse, a convertirse en mero píxel de un conjunto borroso y confuso, ausente de matices o aristas. Un enorme collage mediático y dinámico. Las imágenes aparecidas como resultado de la búsqueda algorítmica tienden a hacerse indistinguibles. La inteligencia artificial responde automatizando sus mecanismos de visibilización, y también sus mecanismos de apreciación estética. Se muestra al usuario aquello que no le causa sorpresa, aquello que concuerda en base a sus búsquedas anteriores y que de alguna manera es resultado y causa de sus gustos. La experiencia estética en la sociedad de la transparencia se anula. No hay espacio para la sorpresa, la fascinación, la incomodidad o el disgusto, puesto que la máquina se encarga de mostrar aquello que con mayor probabilidad matemática queremos ver. El sistema tecnológico otorga poco tiempo de convivencia con la imagen debido a necesidad de una reacción rápida que no sitúe en el mapa, nos actualice. Se nos muestra tan sólo aquello que consumiremos con mayor rapidez y facilidad.

Adorno y Horkheimer, en su dialéctica de la ilustración ya alertaron sobre los usos de la recién llegada mercantilización de la cultura. Según los autores la industria cultural hace a la cultura una herramienta no de diferenciación, sino de semejanza (Adorno y Horkheimer, 2007, p. 165). Para ellos en este entorno la diferencia se convierte en algo aparente y superficial, en un sentido de marketing. Su análisis de cine, radio y televisión en aquella época aún temprana, parece verse corroborada por la cultura digital de finales del siglo XX e inicios del XXI. Especialmente en la cultura *blockchain*, donde es el ejercicio de marketing el que permite la diferenciación en los coleccionables, en forma de pequeñas variaciones sobre una base común. También donde el arte generativo se ajusta a ofrecer variaciones sobre un eje común programado por el autor del proyecto y ejecutado por la máquina. Puro ejercicio industrial, donde la mano humana apenas acciona el mecanismo, y que nos retrotrae al término acuñado por Adorno y Horkheimer casi en un sentido de neo-fordismo digital.

La fábrica y el ejercicio del trabajo inscrito en ella se superficializa, se estetiza, aséptico y ausente de conflicto. La fábrica puede mostrarse, abrir ventanas, ser ahora transparente (Comeron, 2007). La transparencia es, de hecho, una de las bases más sólidas y perversas de la tecnología y economía *blockchain*. Como repositorio público, todo puede ser consultado y verificado. Oculta, sin embargo, y contradictoriamente, gran parte de los entresijos de su mecanismo, especialmente intrincado y difícil de entender para el ciudadano de a pie. Caja negra impenetrable. También para la inmensa mayoría de artistas y coleccionistas que utilizan los *NFTs* como modo facilitado de venta, pero dentro de un mecanismo complejo. Son pocos aquellos con verdaderos conocimientos de programación informática que puedan analizar el sistema. Sin embargo, y rememorando la lógica del “push the button we do the rest” de la legendaria campaña de uso de la *Kodak 100* allá a finales del siglo XIX, la tentativa de atracción y seducción de usuarios se basa en delegar las dificultades técnicas a la mediación de plataformas de oscuro origen y objetivos.

Como avisa Han, la sociedad de la transparencia no se basa en la confianza, sino en el control. Todo puede ser rastreado y la propia automatización de los procesos es la que genera una ilusoria seguridad. Los integrantes de las actuales comunidades tecnológicas, algunas de ellas reuniéndose bajo el amparo de la tecnología *blockchain* en forma de *DAOs* (*Decentralised Autonomous Organizations*), no comparten pues valores ni ideas claras, ni tan siquiera suelen conocerse físicamente. Su confianza es así virtual, del mismo modo que es virtual el consenso sobre el alza de precios de los *NFTs* o las criptomonedas, basadas en un beneficio aparentemente colectivo (para los integrantes de la comunidad, no para la sociedad en su conjunto). Este beneficio se basa, en última instancia, en la toma de una posición de ventaja en el conocimiento del sistema y subsecuente conocimiento y predicción de precios de los activos y los *NFTs* en cuestión. Una especie de ventaja en el tablero financiero principalmente conseguido a través de la

información privilegiada, nueva forma de *stock options*. La desregulación hace que este tipo de prácticas no hayan sido claramente perseguidas, y son numerosos los casos de *inside traders* (individuos con acceso a información privilegiada) en los *marketplaces* o plataformas de compra-venta de *NFTs*. Una práctica delictiva facilitada por una tecnología que facilita el intercambio de ese tipo de información privilegiada en círculos o comunidades cerradas.

La ruptura de la burbuja en lo que se ha denominado el “invierno cripto” (o *crypto winter*) de 2022 (Chohan, 2022), ha dejado bien claro que la transparencia *blockchain* no es producto de la confianza, sino productora de confianza, y que, a la ausencia de beneficios, gran parte de las comunidades se han visto desmanteladas con rapidez, dejando a los damnificados con poco sustento legal, económico o social al respecto de su situación. Podríamos decir que “todo lo virtual se desvanece en el aire”, una lógica aplastante como paso ampliado del analizado por Berman y Marx.

La imagen parece ser entendida como materia prima, elemento de extracción y uso, al más puro estilo de la minería más tradicional. No parece casual que la narrativa cripto utilice términos como la minería en la extracción de monedas. Usando metáforas visuales y conceptualizaciones que la retrotraen al capitalismo más puro y físico. Curiosamente al reverso a la sociedad de la transparencia se encuentra, contradictoriamente, una narrativa mítica o legendaria, que apela a los misterios de la fundación de *Bitcoin* y al carácter anónimo de su creador, como nos avisan Faustino et al. (2021). Conviene recordar que el héroe, desde tiempos antiguos está obligado al periplo sin descanso, a la odisea, a buscar su suerte y luchar contra toda clase de contratiempos. Al cansancio extremo. A “hacerse a sí mismo”.

3. Semejanza y fatiga estética

A día de hoy, toda experiencia cultural se ve convertida en una experiencia de consumo cultural, en gran parte sincronizada al resto de usos del sistema capitalista que marca los tiempos de trabajo y ocio con severidad. Es por ello que muchos autores han hablado de la imposibilidad del sueño (Crary, 2013) en una vida virtualizada y abierta 24 horas al día 365 días al año. La máquina no descansa, convertida en economía post-industrial capaz de fagocitarlo todo. También el ámbito artístico. Se impone así un mercado global, y total, (Durán y PSJM, 2015), donde los artistas se ven obligados a interactuar y reaccionar a comentarios y estímulos más allá de husos horarios. La clase creativa debe hablar diversos idiomas y moverse con solvencia en variados ámbitos que superan el de las habilidades meramente artísticas.

La hipotética democratización de la producción y distribución de imágenes producida en un mundo globalizado y ávido consumidor de las mismas no había impulsado al arte digital, sin duda el tipo de arte más cercano a la sociedad y la cultura de su tiempo. Las posibilidades de realización de imágenes de vídeo y fotografías por parte de los propios usuarios habrían llevado a una aparente ausencia de necesidad de proveer de las mismas por parte de profesionales de la imagen. El *software* asociado a los nuevos medios ha facilitado además una simplificación y automatización de procesos complejos, capaces de llegar a un gran espectro de usuarios, tal y como señala Manovich en sus obras (2002; 2013). Todo ello en medio de una enorme aceleración en el consumo de imágenes mediáticas. Éstas han vivido un crecimiento exponencial a través del uso de internet y, aún más, las redes sociales, plataformas basadas en el rápido *scrolling* y visionado de imágenes en ingentes cantidades. El nuevo espectador se emancipa así al convertirse en gran parte en productor y distribuidor, desdeñando así la labor del autor.

Las nuevas imágenes digitales se alejan en muchos casos de las reglas tradicionales de la composición y del buen gusto. En época aún temprana, Fhrone (1999) no dudó en resaltar las reticencias de las instituciones culturales a la hora de dar cabida a una cultura mediática de enorme impacto popular, pero de dudoso gusto y calidad. La imagen digital, rápida y difícil de filtrar, se hace además escurridiza, complicada de captar, coleccionar y mostrar, a los museos, debido a su propia obsolescencia y dinamismo. Se producía así desde finales de milenio un profundo desfase entre el masivo uso de la imagen en red y la negación de la misma como patrimonio a conservar por parte de los museos. Un hecho aún más trágico si tenemos en cuenta el enorme peligro de pérdida patrimonial ya señalado por la UNESCO de modo temprano en una carta al respecto (2003).

La aceleración constante en la producción, distribución y, ahora, transacción, uso y desechado de las imágenes, ahonda en la idea de una “estética de la desaparición” ya señalada previamente por Virilio (1998). El *scrolling* en la red supone un nuevo tipo de viaje acelerado, en este caso virtual y sin salir de casa, donde es difícil retener lo vivido, que pasa ante nuestros ojos ya difuminado, confuso, irrelevante para nuestra memoria futura. La fatiga de la mirada se hace evidente. La sobreabundancia supera la capacidad de los sentidos y la mente humana. El usuario se convierte en un Sísifo contemporáneo sometido a una tarea tan interminable como insatisfactoria, fatigante hasta el extremo.

Otros autores no han dudado así en hablar de una “furia de las imágenes” o “furia icónica” (Fontcuberta, 2016, p. 11). En este contexto, autoras como Hito Steyerl han analizado la proliferación de imágenes de baja calidad, muchas de ellas en peligro de pérdida, a veces recuperadas por usuarios anónimos. Con el término *poor image* (o imagen pobre) la autora se refiere a esta ingente cantidad de imágenes capaces de circular por un corto período de tiempo por la red, siendo usadas y desechadas con rapidez, cayendo en el olvido y desaparición (2009). La imagen pobre para Steyerl es, además, una imagen de baja calidad, tendente a la pixelación, el cambio de formato o al recorte, y que suele aparecer descontextualizada, sin hacer mención en muchos casos a los referentes tras ellas, lugar de origen o autor que las realizara.

Las imágenes digitales convertidas en *NFTs* beben de estas ideas. Recuperan y se reapropian de las imágenes abandonadas por la cultura digital anterior. Ellas mismas son imágenes precarias, expuestas al ir

y venir de los *marketplaces*. Se convierten así en masas ingentes de información que aparece y desaparece con enorme rapidez. Volátiles, efímeras. Esperando a ser adquiridas. En muchas ocasiones se ven reducidas a número, código que alimenta un mecanismo superior: el del algoritmo y la visualización en forma de *big data*, tablas, gráficas.... El disfrute estético de las imágenes en sí mismas parece anularse. No existe tiempo ni capacidad para su digestión.

Siguiendo esa lógica, los proyectos se replicarán, buscando repetir con rapidez las fórmulas de éxito anteriores. De este modo se niega a los artistas y creativos la posibilidad de un trabajo pausado. Se busca la reacción en forma de imágenes *low fi*, *kitsch*, que recuperan, copian o plagian material ya visto con anterioridad. El *meme* y el *gif*, y toda una cultura popular asociado a ellos, toman por asalto las creaciones artísticas.

Como nos avisaba de forma preclara Bauman antes del advenimiento de la *web3* y el *blockchain*, el arte ya había tendido en los últimos tiempos a una "liquidización" en su consumo, a convertirse más que nunca en producto rápidamente agotado, saturada su producción por imágenes de dudosa calidad. Pasado el *hype*, el desmesurado interés primero por su novedad y el valor añadido de una supuesta y transitoria originalidad, el interés decae con rapidez y son muy pocas las imágenes y proyectos con opciones de sobrevivir en el tiempo y la memoria.

El arte asociado a la tecnología *blockchain* se adapta a la perfección a la radiografía trazada por el autor, filtrándose en un mercado y unos coleccionistas con una propensión "[...] por el cambio y el movimiento, que buscan objetos que se ajusten a su cultura: [...] que sean como ella: impacientes, siempre cambiantes, camaleónicos" (Bauman, 2007, p. 22). De este modo, más allá de un arte intemporal, capaz de resistir al tiempo y a sus modas, el nuevo arte en el entorno *blockchain* busca la irracionalidad, la aceleración y la excitación de un consumo que, en última instancia, "[...] acelera la devaluación y envejecimiento de esos objetos." (Bauman, 2007, p. 22).

Las tesis de Bauman corroboran el acercamiento a un consumo que requiere y provoca una pobreza de la imagen y de la experiencia estética. Ambas ya no requieren de calidad ni resistencia al tiempo, sino al contrario, son utilizadas y desechadas una vez extraída la productividad y plusvalía requerida de la misma: "La obra de arte considerada como motivo de diversión acaba resultando tediosamente familiar, pierde su capacidad inicial de provocar sensaciones, de chocar, sorprender: acaba prometiendo la pesada sensación del *déjà vu* en lugar de la aventura" (Bauman, 2007, p. 21).

La sobreabundancia de las imágenes llevará rápidamente a la fatiga y a la monótona repetición de tipos. Han nos alerta también de este cansancio extremo, o *burn-out*. Los artistas se ven obligados al hiperempleo (Bogost, 2013) y a la pobreza de la imagen se une la pobreza del artista, en unas condiciones de vida que llevan a una creciente precariedad agudizada por la pandemia (Pérez Ibáñez, y López-Aparicio, 2018; Comunian y England, 2020).

Curiosamente gran parte del mecanismo de fatiga se basa en la obligación del optimismo. El exceso de positividad de la sociedad occidental actual, conlleva a la invisibilización del otro, o lo otro. La disensión o la crítica no son mostrados. La elección prioritaria es la autoafirmación, el *selfie*, lo ya conocido. La construcción de la imagen en las redes lleva a la sobreabundancia de lo idéntico. Una especie de violencia ya no "[...] privativa, sino saturativa; no es exclusiva, sino exhaustiva" (Han, 2015b, p. 23). De ahí que termine por ser una violencia no percibida.

La imagen digital en la maquinaria *blockchain* se ve obligada a ser de fácil digestión, puesto que la complejidad solo podría ralentizar su proceso de distribución y éxito. La necesidad de una economía acelerada obliga a la superficialidad de la cultura cripto, de lectura plana, tendente a lo infantil. Se fomenta así una cultura anestesiada, que niega el dolor tanto como niega la experiencia estética, acelerando los procesos hasta negar el gusto y activar el impulso.

El arte en la estructura *blockchain*, amparado en el uso de los *NFTs*, se limita a su adecuación a los requisitos de un registro mercantil. Libro de cuentas. Mera base de datos de consulta y uso económico. Pierde de esta forma toda trascendencia, todo carácter metafísico, toda posibilidad filosófica. El nuevo mercado del arte anula las posibilidades de un arte inútil, de una experiencia que supere lo humano y reflexione sobre la realidad con ánimo de infinitud. Tal y como nos señala Bauman, recordando a Arendt, Gadamer u Ortega, "[...] La funcionalidad, por así decir, disuelve los objetos y los hace desvanecerse del mundo fenoménico en virtud del propio uso y consumo" (Bauman, 2007, p. 16). La utilidad del (mal)llamado como criptoarte termina por disolver conscientemente la posibilidad de convertirlo en creaciones más allá de unas circunstancias concretas, corrobora sus cortas miras. Lo convierte en arte aplicado, diseño útil para unos fines concretos. Al servicio de la maquinaria financiera de la que forma parte.

Productores, artistas y creativos, y usuarios, son convertidos ahora en emprendedores (*entrepreneurs*). Se ofrece de este modo una narrativa de autoafirmación identitaria. También un pedazo de pastel económico, cambiando las tornas para convertir su tiempo en la red en un tiempo nuevamente productivo, al menos potencialmente, pudiendo hacer negocio de su identidad y de la compra-venta de los productos a ella asociada.

Sin embargo, este control no deja de ser una mera sensación, tan virtual como el virtual valor de las criptomonedas, puesto que el usuario tiende a ser cada vez más un autómata digital (Berardi, 2017), predecible, maquinizado. Siguiendo a Berardi:

...] Nadie está a cargo realmente, nadie está tomando decisiones conscientemente. En las operaciones económicas las implicaciones lógicas matemáticas han reemplazado a los que decidían, y el

algoritmo del capital se ha hecho independiente de las voluntades individuales de sus dueños. La impersonalidad de la abstracción financiera escapa a cualquier intento de transformación política consciente, y así la gente que ha perdido el control sobre sus vidas se aferra profundamente a un sentimiento de pertenencia ilusorio. (Berardi, 2017, p. 358).

4. Conclusiones

Como hemos visto, la enorme disponibilidad de “imágenes pobres”, bastardas, ausentes de padres y madres que las reclamen, supone un perfecto caldo de cultivo para las nuevas posibilidades atisbadas por el *blockchain* y su necesidad de combustible con el que cargar de energía el sistema de transacciones del que depende. El funcionamiento *blockchain* no deja de ser un enorme archivo o base de datos de última generación.

Los *NFTs* aparecen, así como la definitiva posibilidad de legitimar en el sentido económico los vertederos de imágenes que forman en gran parte la red. Casi como un modo de reciclaje, la imagen digital, gracias a la criptocultura, recupera no sólo vigor sino productividad, gracias a un mecanismo sencillo y de bajo riesgo. Eso sí, por un tiempo limitado. A la inflación imaginaria (el enorme número de imágenes gratuitas disponibles) habría que sumar la enorme cantidad de productores subsistiendo en condiciones de precariedad, también disponibles y dispuestos a responder con avidez a la llamada.

La resistencia a la llamada economía de la atención se hace difícil. Y los ejercicios para ello se hacen cada vez más complicados (Crogan y Kinsley, 2012; Odell, 2020) Lo no productivo en términos económicos es desdeñado. Y la coalición capitalismo-cultura ya señalada pioneramente por autores como Adorno y Horkheimer tiende a seguir su demoledora inercia. La privatización y financiarización de las instituciones artísticas ha sido, y sigue siendo, un hecho constatable y bien estudiado en las últimas décadas (Yúdice, 2006). La necesidad de una vuelta a ritmos más pausados en ámbitos tradicionalmente ajenos al devenir económico como el académico ha sido señalada por voces discordantes, ajenas al algoritmo (Berg y Seeber, 2016).

Convertido el arte en objeto (virtual) de consumo, necesita, por motivos evidentes derivados del marketing contemporáneo, simplificarse, atraer a la masa como un elemento divertido que provoque sensaciones agradables y una sensación no tanto de construcción consciente y premeditada, como de elección efímera de identidad(es). Siguiendo a Bauman, podemos decir que: “Los objetos de consumo, por su parte, se gastan al consumirse, pierden toda o parte de su sustancia, menguan o desaparecen”. (Bauman, 2007, p. 21). De hecho, es altamente probable que la gran mayoría de *NFTs* creados en los últimos años ya hayan desaparecido.

Parece claro que, como señalaba Virilio, el arte parece deber atenerse a la transformación continua en una especie de ley en que “detenerse es morir” (Virilio, 1998, p. 95). La velocidad extrema de las nuevas tecnologías de alguna manera desactiva la racionalidad e impide sentir nada sobre las imágenes. También produce fatiga. La experiencia estética se devalúa así hasta convertirse en acción de compra-venta. El paradigma de lo que pretende ser la nueva revolución artística es tan anodino como un documento burocrático. Ejercicio administrativo. Los datos que contiene este libro muestran, además, una estética igualmente tendente a la copia no citada, cuando no al plagio o al fraude. En el mejor de los casos a la revisión de estéticas anteriores en un ejercicio pseudo-nostálgico.

La estructura *web3* convierte la interacción con las obras de arte necesariamente en una subasta, impidiendo la posibilidad de una experiencia basada en la observación desinteresada, siguiendo los términos de la estética clásica desde tiempos kantianos. La exhibición de las obras convierte al público ahora en actor interesado, no ya estéticamente, sino con un objetivo de búsqueda de distinción identitaria y beneficio económico en el proceso. Todo un conflicto de intereses estético.

La potencial transparencia se hace imposible no solo al analizar el interés personal centrado en el enriquecimiento volcado en las obras, que ha llevado, en un entorno desregulado a múltiples formas de fraude y prácticas de compra-venta basada en la utilización de posiciones ventajosas en el mercado de dudoso calado ético. Todo ello será amparado por la propia incapacidad humana de procesar la enorme cantidad de material a consultar (en este caso en forma de obras artísticas). Existe pues una aparente necesidad de mediación y asistencia de los algoritmos matemáticos que hagan filtrar y florecer la información requerida. Los *bots* y la inteligencia artificial son, de hecho, parte fundamental y creciente del sistema. Su trabajo imposibilita la transparencia real de los procesos, puesto que, programados para encontrar la información con más probabilidad de éxito, conducen a la ocultación de otro tipo de archivos perdidos en el culo de saco de las herramientas de búsqueda.

No es el arte lo que parece provocar experiencias y sensaciones a sus coleccionistas en este entorno, sino la propia acción de la compra, así como la posterior venta en búsqueda de un beneficio. Es la pasión ludópata la que parece activar al usuario-coleccionista de obras en forma de *NFT*. También, obviamente, el ánimo de un lucro acelerado. Esta afirmación se sostiene en la necesidad de la compra-venta rápida activada por la plusvalía acelerada por el alto riesgo del activo entre manos. El arte se convierte así en ficha de casino, mecanismo financiero de una economía ultra-acelerada, que impide pensar y llama a actuar con celeridad. El arte comprado no se entiende ni se valora adecuadamente, puesto que no se da el tiempo para hacerlo. Tampoco se conserva, puesto que no se retiene, ni existe una responsabilidad ni preocupación sobre su pervivencia futura. La pregunta, tan necesaria en términos culturales y patrimoniales, se vuelve absurda en términos económicos: Para qué, para quién. La idea de patrimonio se desintegra. La imagen se

precariza hasta volatilizarse, convertirse en basura tecnológica previo consumo de una importante cantidad de energía en el proceso.

Las imágenes se consumen y desaparecen con enorme rapidez, apenas un corto período de brillo fugaz permite la autoafirmación de algunas. Mientras, la gran mayoría permanecen en una irremediable invisibilidad. El arte se afirma así “como ventana del caos” en que vivimos (Bauman, 2007, p. 14).

El denominado como *criptoarte* rescata de las cenizas aquello en peligro de desaparición en un astuto movimiento donde poco hay que perder. Bajo una narrativa de lo nuevo apuesta por el reciclaje de esas imágenes precarias y se aprovecha del trabajo sin descanso de los artistas y demás productores de cultura y arte. Cansados y tan solo capaces de dar forma a una estética del cansancio.

Referencias

- Adorno, T. W. y Horkheimer, M. (2007). *Dialéctica de la Ilustración*. Akal.
- Baigorri, L. (2019). Identidades robadas. Arte, apropiación y extimidad en la vida online, *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(3), 605-624. <https://doi.org/10.5209/aris.61417>
- Bauman, Z. (2007). *Arte ¿líquido?* Sequitur.
- Berardi, Franco. (2017). *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Caja negra.
- Berg, M. y Seeber, B. K. (2016). *The slow professor: Challenging the culture of speed in the academy*. University of Toronto Press.
- Bogost, I., (2013). Hyperemployment or the Exhausting Work of the Technology User, *The Atlantic*, 8.
- Chohan, U. W. (2022). Crypto Winters. *Critical Blockchain Research Initiative*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4142885>
- Comeron, O. (2007). *Arte y postfordismo: notas desde la fábrica transparente*. Trama Editorial.
- Comunian, R. y England, L. (2020). Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy. *Cultural Trends*, 29(2), 112-128. <http://dx.doi.org/10.1080/09548963.2020.1770577>
- Crary, J. (2013). *24/7: Late capitalism and the ends of sleep*. Verso Books.
- Crogan, P. y Kinsley, S. (2012). Paying attention: Towards a critique of the attention economy. *Culture Machine*, 13.
- Durán, J.M. y PSJM. (2015). *Mercado Total/TotalMarket*. Aural.
- Faustino, S., Fâria, I. y Marques, R. (2022). “The myths and legends of King Satoshi and the knights of blockchain”. *Journal of Cultural Economy*, 15(1), 67-80. <http://dx.doi.org/10.1080/17530350.2021.1921830>
- Florida, R. (2019). *The rise of the creative class*. Basic books.
- Frohne, U. (1999). Old art and new media: The contemporary museum. *Afterimage*, 27(2), 9.
- Fuchs, C. (2010). Class, knowledge and new media. *Media, Culture & Society*, 32(1), 141-150. <http://dx.doi.org/10.1177/0163443709350375>
- Han, B. C. (2014). *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder Editorial.
- Han, B.C. (2015a). *The burnout society*. Stanford University Press.
- Han, B.C. (2015b). *The transparency society*. Stanford University Press.
- Janssen, S., y Verboord, M. (2015). Cultural Mediators and Gatekeepers. En Wright J.D. (ed.). *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (pp. 440-446). Elsevier. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.10424-6>
- Kshetri, N. (2022). Scams, frauds, and crimes in the nonfungible token market. *Computer*, 55(4), 60-64. <http://dx.doi.org/10.1109/MC.2022.3144763>
- Manovich L. (1999). Database as symbolic form. *Convergence*, 5(2), 80-99. <http://dx.doi.org/10.1177/135485659900500206>
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT press. <https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- Morozov, E. (2013). *To save everything, click here: The folly of technological solutionism*. Public Affairs.
- Odell, J. (2020). *How to do nothing: Resisting the attention economy*. Melville House.
- Pérez Ibáñez, M. y López-Aparicio, I., (2018). Actividad artística y precariedad laboral en España: análisis a partir de un estudio global. *Arte y Políticas de Identidad*, 19, 49-66. <https://doi.org/10.6018/reapi.359771>
- Steyerl, H. (2009). In defense of the poor image. *e-flux journal*, 10(11).
- UNESCO (2003). *Charter of the Preservation of Digital Heritage*.
- Van Haften-Shick, L. y Whitaker, A. (2022). From the artist's contract to the blockchain ledger: New forms of artists' funding using equity and resale royalties. *Journal of Cultural Economics*, 46(2), 287-315. <http://dx.doi.org/10.1007/s10824-022-09445-8>
- Velthuis, O. (2005). *Imaginary economics: Contemporary artists and the world of big money*. NaiUitgevers Pub.
- Velthuis, O. y Coslor, E. (2012). The financialization of art. *The Oxford handbook of the sociology of finance* (pp. 471-487). <http://dx.doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199590162.013.0025>
- Virilio, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Anagrama.
- Waelder, P. (2012). An Interview With Carlo Zanni: On Pay-perview Net art. *ETC. Revue de l'art actuel*, 95, 45-46.
- Waelder, P. (2013). Coleccionar intangibles: estrategias de venta de obras de net art. *Artnodes Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*, 13, 111-119.
- Wang, Y., Horky, F., Baals, L. J., Lucey, B. M. y Vigne, S. A. (2022). Bubbles all the way down?

Detecting and date-stamping bubble behaviours in NFT and DeFi markets. *Journal of Chinese Economic and Business Studies*, 20(4), 415-436. <http://dx.doi.org/10.1080/14765284.2022.2138161>

White, M. (2002). The aesthetic of failure: Net art gone wrong. *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities*, 7(1), 173-194. <http://dx.doi.org/10.1080/09697250220142119>

Yúdice, G. (2006). "El recurso de la cultura". *Usos de la cultura en la era global*. Gedisa.