



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA
CENTRO DE LA IMAGEN**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DIRECCIÓN DE
PROYECTOS VISUALES Y FOTOGRAFÍA**

**APROPIACIÓN Y SERIALIDAD COMO METODOLOGÍA PARA
LA CRÍTICA DEL MERCADO DEL CRIPTOARTE**

**Proyecto de investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en
Dirección de Proyectos Visuales y Fotografía**

**MILENA CRISTINA ESPINOZA CASO
(0000-0002-5323-0681)**

**Lima - Perú
2022**

Resumen

La siguiente investigación realiza una lectura crítica del mercado del criptoarte realizando un esquema de los diferentes hitos que conforman el criptomercado, descubriendo visualidades y conceptos característicos como las colecciones, la serialidad visual y las *ficciones* que conforman este mercado, siendo estas, expectativas creadas por un imaginario y no por razones objetivas ni estudiadas. Mediante la apropiación de estos componentes, se crean diferentes colecciones que atacan al mercado con un toque irónico, reflejando al mismo tiempo la naturaleza de este. Vale aclarar que la crítica no está dirigida directamente a la tecnología NFT, sino, está dirigida a esta parte del mercado que tiene como objetivo fomentar ilusiones sin brindar la información ni educación necesaria al público, el cual finalmente termina alimentando al mercado sin cuestionamiento crítico.

Crypto explora el mercado del criptoarte mediante la apropiación y la serialidad visual. La obra presenta un total de 146 capturas de pantalla las cuales son vendidas como NFTs dentro de *Open Sea*, una de las plataformas públicas más grandes de venta de criptoarte. De esta manera, el proyecto no solo toma las características visuales y discursivas del propio mercado, sino que también genera una apropiación crítica del mismo.

Índice General

Resumen	2
Introducción	4
Capítulo 1: Estado de la cuestión	
Capítulo 2: Criptomercado	
Criptomonedas.....	6
NFTs.....	7
Criptoarte.....	8
Capítulo 3: Serialización y apropiación como crítica del criptoarte	
<i>FiverPunks</i> : Sobre la tercerización.....	13
<i>Crypto Bros</i> : Sobre los consumidores	14
<i>Iwanttochangemylife</i> : Sobre las plataformas	15
<i>HollyCryptoStars</i> : Sobre las ficciones del mercado	15
<i>Profilez</i> : Sobre los creadores	16
Conclusiones	18
Referencias bibliográficas	19
Anexos	20

Introducción

El criptoarte se ha convertido, en lo que se siente como muy poco tiempo, en una de las propuestas más novedosas e innovadoras dentro del mercado del arte. Esta nueva tecnología si bien llega junto a un discurso sobre la democratización del arte, seguridad en transacciones y una promesa sobre el futuro del mercado, también trae consigo mucha especulación, temor y falta de información. Ante la rápida expansión de esta metodología y sin poder comprender realmente el fenómeno que significaba, surge el cuestionamiento que finalmente derivaría en la pregunta que da pie a esta investigación: ¿De qué manera las prácticas visuales pueden reflejar el mercado del criptoarte? Como respuesta nace *Crypto*, un proyecto visual que realiza una lectura crítica de la visualidad y el mercado del criptoarte.

El proyecto inicia realizando un esquema de los diferentes hitos que conforman el criptomercado, descubriendo visualidades y conceptos característicos que lo conforman. Es así que, mediante la serialización, apropiación y recopilación visual, se crean diferentes colecciones que reflejan la naturaleza de este mercado, desde cada componente del propio mercado. El proyecto cuenta con 5 colecciones, las cuales hablan sobre la tercerización, los creadores, los consumidores, las plataformas y las *ficciones*¹ del mercado. Estas luego son presentadas como criptoarte dentro de la plataforma Open sea, adoptando la forma de producto dentro del mismo mercado que cuestiona.

La siguiente investigación se divide en dos partes: La primera explica los componentes básicos del criptomercado y empieza a explicar la cultura visual en la cual se basa el proyecto. La segunda es el desarrollo del proyecto visual, explicando el contenido de cada colección y su presentación en la plataforma web Open sea.

¹ El término explicado por James Beckert hace referencia a las expectativas puestas en el mercado creadas por un imaginario y no por razones objetivas ni estudiadas. “El término “ficticio” no hace referencia a que estas expectativas sean falsas o meras fantasías, sino a que las expectativas del futuro imprevisible habitan en la mente no como presciencia, sino como imaginarios contingentes. Los actores, motivados por una mentalidad del futuro imaginado, organizan sus actividades en base a esta representación mental y las emociones asociadas con ella.” (Beckert, 2016, p.9. Traducción de la autora)

Capítulo 1: Estado de la cuestión

Las referencias visuales utilizadas para este proyecto parten desde dos ejes. El primero es la representación global del proyecto, el cual termina siendo más como un mapa donde se relacionan todos los temas tratados en la investigación, para este punto se tiene como referencia el trabajo de Mark Lombardi y la creación de sus mapas diagramáticos utilizando solo información pública, vistos en Global Networks. Haciendo una comparación con el trabajo, el proyecto recopila y relaciona la información encontrada en internet para crear un mapa general del mercado del criptoarte, todo desde una experiencia de investigación personal. Vale aclarar que este esquema no forma parte del producto visual final, pero si fue crucial para la investigación del mercado del cripto arte, de la cual nace la producción del proyecto. El proyecto también toma como referencia al concepto de serialidad de dos formas: como referencia visual de las mismas colecciones de criptoarte, visualidad que el proyecto adoptaría para poder pertenecer al propio mercado, y como derivado de la comercialización y consumismo.

Finalmente, tomo como referencia el trabajo de Sherrie Levine, sobre todo a su famosa obra After Walker Evans. De esta rescato principalmente la característica de la apropiación que utiliza: mantener exactamente la misma visualidad que la imagen de referencia. El proyecto realiza diferentes apropiaciones de las imágenes que componen el mercado, sin embargo, no altera ninguna. El sentido crítico lo brinda el montaje serializado y la intención irónica con la que son mostradas.

Capítulo 2: Cripto mercado

En un inicio visualicé la materialización del criptomercado, y en especial del criptoarte, como algo que debía tener una visualidad concreta y propia, ignorando el hecho de que ya existía no solo una materialidad, sino un universo vivo y expandiéndose. Si bien es cierto, no podemos concretizar en una única propuesta visual el vasto espectro del criptomercado, si podemos rastrear e intentar presentar de manera esquematizada cómo está compuesto este, para después poder concretizar las diferentes visualidades que lo componen. Es por eso que el proyecto comienza realizando un mapa de los diferentes componentes del criptomercado, para posteriormente desglosar visualmente los conceptos presentados (Ver imagen 01 en anexo). Antes de pasar al desarrollo visual del proyecto, sería pertinente explicar los principales componentes y relaciones del criptomercado, que son los conceptos con los que trabajará el proyecto visual.

Cripto monedas

Debido a la crisis económica del 2008 originada en Estados Unidos y también conocida como la *Subprime Mortgage Crisis*², se generó una ola de incertidumbre y desconfianza hacia los bancos, creando la necesidad de que los usuarios puedan tener control sobre su propio dinero. Es así que una persona o grupo de personas anónimas, bajo el seudónimo de Satoshi Nakamoto crean en 2009 el Bitcoin (BTC), la primera moneda virtual que daría paso a la revolución del mercado digital. Esta tecnología opera mediante una cadena de bloques, también conocida como blockchain, y no está regulada por ninguna entidad centralizada sino por los propios miembros que la conforman. “La tecnología blockchain funciona como un gran libro de contabilidad donde se pueden registrar y almacenar cantidades ingentes de información. Toda ella está compartida en la red y protegida de tal forma que todos los datos que alberga no se pueden alterar ni eliminar.” (Santander, 2022)

² “A grandes rasgos, la crisis suele atribuirse a la difusión de las denominadas hipotecas *subprime* caracterizadas por su elevado riesgo y destinadas a clientes con una considerable probabilidad de impago.” (Andrada, Balerdi. 2018, p. 12)

Esta tecnología, permitió cubrir las necesidades que se vienen generando debido a la rápida evolución digital propagada desde el invento del internet en el siglo XX y ha dado paso al incremento en popularidad y valor de estos activos. En la actualidad existen miles de monedas digitales, también conocidas como criptomonedas, que han visto una oportunidad de crecimiento debido a su adaptabilidad en el mundo virtual. El banco de España realiza un informe sobre el caso Bitcoin donde afirma que:

[Las criptomonedas] han adquirido un auge creciente a medida que se han ido popularizando los juegos en línea y las redes sociales ofreciendo lo que, aparentemente, resulta ser una solución de pago alternativa y mejor adaptada a las necesidades particulares del intercambio de bienes o servicios virtuales. Aspiran a ocupar en el ciberespacio un papel equivalente al que actualmente juega el efectivo en el mundo real. (Gorjón, 2014, p. 1)

Si bien es cierto las criptomonedas nacieron con una idea de brindar una mayor seguridad y confianza a los usuarios, al no estar controladas por ninguna entidad financieras sino por la comunidad en sí, parecen haber encontrado un desarrollo mayor dentro del mundo digital, permitiendo la comercialización de productos digitales y haciendo más sencillas las transacciones en videojuegos y plataformas de comercio virtual.

NFTs

Gracias al invento del blockchain, se pudo desarrollar posteriormente la tecnología de los tokens no fungibles, más conocidos por sus siglas en inglés, los NFT. Estos tokens, trabajan con la tecnología que utilizan las criptomonedas, pero, a diferencia de ellas, los NFT tienen la característica de no ser intercambiables y por consecuencia cada token es único. Esta característica es lo que los hace perfectos para insertarse dentro del mercado de productos digitales, entre ellos, pero no únicamente, el arte digital.

Suele existir una confusión con respecto a la terminología, un NFT es solo la tecnología utilizada que sirve como una especie de registro notarial que certifica que un usuario es dueño de un producto digital, los cuales solo pueden ser adquiridos en plataformas autorizadas que tengan la posibilidad de crear NFTs. Este token puede certificar a las compras dentro de videojuegos, productos comerciales digitales, como los

videos oficiales de la NBA y por supuesto, al arte digital. En este gran universo, donde se utiliza la misma tecnología, terminología y, muchas veces, las mismas plataformas, terminan confundándose y mezclándose los conceptos. Es por eso que las barreras del criptoarte terminan siendo un poco borrosas y por lo que no se puede desligar totalmente de esa gran comunidad digital.

Criptoarte

Al igual que las criptomonedas, la creación de los NFT le permitió al mundo del internet poder comercializar imágenes nativas, algo que estaba completamente rechazado por un sistema de comercio tradicional. Tal es el caso (discutido en la crónica de Silvia Dal Dosso: *Cats, Frogs and Cryptoartists, What if Auteur .jpgs Become a Luxury Good*) de los *Rare pepe's*, una colección de versiones raras del meme *Pepe the frog*, la cual se intentó vender por Ebay en el 2015 con un aproximado de 1200 ítems. Esta alcanzó un valor de 99,166 dólares antes de ser removida de la página.

Esta breve historia nos cuenta que en 2015 la política de la empresa no permitía vender archivos .jpg en Ebay, por una regla simple pero fundamental del mercado del arte: para ser vendido, el objeto artístico debe ser no solo "raro", sino también "escasos" entendido como difícil o imposible de replicar. (Dal Dosso, 2021)

En 2016 se lanzaría la *billetera*³ de los *Rare Pepe's*, una página donde se podrían coleccionar estos memes nacidos en internet, mediante NFTs. Esta nueva modalidad de venta fue aumentando en popularidad, levantando la curiosidad de los artistas digitales, los cuales también verían una nueva manera de comercializar sus producciones, sin tener que someterse al mercado tradicional del arte. Los NFTs no significaron el inicio de la comercialización del arte digital, dentro del mercado tradicional del arte este medio venía comercializándose desde hace bastante tiempo. El videoarte, el arte generativo, la fotografía, arte por computadora, etc., todos estos géneros, altamente reproducibles, encontraron una manera de insertarse dentro del mercado del arte mediante galerías, coleccionistas y todos los medios tradicionales con los cuales el mercado del arte ha

³ Una billetera digital criptográfica es una plataforma desde donde puedes acceder a los activos digitales que hayas adquirido mediante la blockchain, ya sean criptomonedas o NFTs.

estado más que contento, hasta hace un par de años. Qué pasa entonces con la llegada del criptoarte, una tecnología que te permite crear arte certificado desde cualquier parte del planeta y bajo cualquier criterio: se genera una producción en masa, miles de miles de criptoartistas produciendo al mismo tiempo.

No quisiera entrar a discutir sobre lo que debería ser o no ser arte⁴, pero frente a este nuevo fenómeno hay un punto claro que resaltar: está totalmente ligado a su mercado. Todo el concepto de seguridad y validación solo es posible gracias a la transacción mediante de un NFT. Lo único que lo diferencia de una copia simple en *jpg*, es haber sido comprado en una plataforma autorizada, es por eso que no existe el concepto de copia (Savino, 2021). A diferencia de las vanguardias del siglo XX, las cuales pretendían romper con la tradición para integrar el arte al nuevo contexto social ocasionado por las guerras, el sentido democratizador del cripto arte parece estar empujado por la creación de una validación dentro del mismo medio al que pertenece, creando una explosión de criptoartistas con el único objetivo de producir. Según lo percatado en mi investigación y que podremos observar más adelante en la producción visual, el criptomercado se ve envuelto en una nebulosa de artistas y usuarios esperanzados en la nueva modalidad del futuro que potencialmente podría volverte millonario. Mucha producción y poca compra, siendo esta dedicada a los productos con mayor prospecto a aumentar su valor en el futuro, lo cual no escapa de la teoría tradicional del mercado.

Junto a la nueva promesa de ese universo digital, no solo se crean productores de criptoarte, sino también ramas paralelas que intentan beneficiarse de las personas con poca información y mucha esperanza sobre el tema, es así que nacen estafas, producciones de arte digital disponibles para reventa, etc.

⁴ Sobre todo, en referencia al criptoarte y a los NFT, no considero que todas las obras comercializadas mediante este medio estén descalificadas, creo que existen artistas que genuinamente sienten que este es un nuevo medio donde pueden exponer y vender sus obras. La crítica se dirige a la otra parte del mercado que solo tiene como objetivo producir, dejando de lado el proceso creativo y la originalidad al momento de crear una obra de arte.

Capítulo 3: Serialización y apropiación como crítica del criptoarte

El proyecto visual es una exploración personal del criptomercado, que parte de una curiosidad por entender las mecánicas que manejaba este nuevo mercado. Una vez adentro, me vi sumergida por este mar de información que fui organizando y esquematizando, como se puede ver en el anexo 1. Es en este proceso donde comienzo a percatarme de dos cosas importantes dentro de la visualidad del criptoarte: la serialidad y lo coleccionable. Los casos más importantes de la venta de criptoarte, siempre han estado ligados de alguna manera a la serialidad y lo coleccionable. Tenemos a colecciones como las de *CryptoPunks* y *Bored Ape Yatch Club*, alcanzando precios de 2.61 y 2.3 millones de dólares respectivamente por la venta de sus lanzamientos más exitosos. Ambas colecciones son un conjunto de 10 mil NFTs que mantienen características similares entre todos los componentes de su colección, como podemos apreciar en las imágenes mostradas en el anexo 2 y 3.

La idea de la serialización no parece ser tan lejana a la relación que el criptoarte mantiene con su mercado, ya que, básicamente es un arte que vive únicamente gracias a la comercialización y a la producción para su comercialización. Incluso estas mismas plataformas están destinadas mucho más, sino únicamente, a la venta de estos activos más que a su exposición. La serialización de las obras, entonces, es derivada de la comercialización y consumismo originado en este mercado⁵. Luego de ver el éxito económico de series como las presentadas, se vuelve casi un estándar la creación de colecciones, casi como un modelo a seguir para garantizar el éxito de un NFT. La serialidad se vuelve entonces un patrón constante en la creación dentro del criptoarte, anteponiéndose a la idea de pieza única y rara que mantiene el mercado tradicional del arte para aumentar el valor de una obra.

⁵ Como se cita en *La repetición y la sensibilidad contemporánea*: “Las industrias culturales hacen entrar el arte en la esfera del consumo y de los negocios, sometiéndole a las exigencias de la producción, erigen en la repetición en principio a fin de garantizar el carácter estándar e intercambiable de los productos: el resultado es la producción constante de copias conformes (...) El conformismo de los consumidores se contenta con la eterna repetición de lo mismo.” (Adorno en Fernández, 1991, p. 286)

El proyecto utiliza esta característica del criptoarte para insertarse en el mercado y poder realizar una crítica desde adentro. Esta herramienta en conjunto con la apropiación, despojan a las colecciones de criptoarte de su concepto de obra original y las vuelve una recopilación abrumadora de los diferentes elementos que componen el mercado. Decido conservar idénticamente las imágenes que recopilé de internet y de las plataformas ligadas al criptoarte, para mantener la estética y poder confrontar al mercado sin alterar sus elementos. Esta decisión terminó por ser crucial ya que las imágenes producidas bajo esta modalidad, mantienen un estilo particular que refleja el territorio y la cultura que las conforma (Lovink, S.F.). Es así como el proyecto mismo se vuelve la apropiación del mercado del criptoarte, creando una cuenta en la página web *Open sea*, una de las plataformas de libre acceso más famosas para la venta y subasta de NFTs, en donde se publicarán 5 colecciones de NFTs formadas únicamente por capturas de pantalla de internet.

El proyecto visual utiliza este mismo lenguaje para camuflarse dentro del mercado y crear un meta-NF, es decir, que se vuelve producto en base a la crítica del propio mercado. La cuenta que creo para vender estas colecciones, mantiene la misma estética y lenguaje que el resto, esto para camuflarse entre la inmensidad de oferta que existe en la plataforma y poder mimetizarme completamente con la comunidad. Si se me observa desde afuera, soy como cualquier otro criptoartista. Cabe aclarar que también manejo solamente el idioma inglés dentro de la plataforma, ya que es este el idioma predominante dentro del universo cripto, tanto los conceptos como la promoción de productos se realizan en inglés, sobre todo en la plataforma escogida.

El nombre de usuario que utilizo es el de *CRYPTO-THINKER*, haciendo referencia al proyecto de investigación realizado. La descripción de la cuenta es: *had anyone tried to sell screenshots before*, dando un primer indicio de que todo lo presentado en la cuenta son capturas de pantallas. La imagen de perfil escogida, me resulta importante para resumir las conclusiones de este proyecto. La imagen muestra a Elon Musk en un fondo de billetes amontonados, iluminado por una luz celestial, endiosándolo aún más (ver anexo 4). La ilustración original venía junto al anuncio de que Elon Musk acababa de comprar Twitter por 44 mil millones de dólares. Para mí, esta ilustración representa el poder máximo del capitalismo, un hombre extremadamente rico, el cual podría decirse representa la riqueza en persona, en un fondo de billetes que hace aún más obvia su

riqueza y una iluminación que representaría la admiración que muchos sienten por él. A continuación, pasaré a desarrollar las cinco colecciones que conforman el proyecto:

FiverPunks: Sobre la tercerización

La tecnología NFT se promociona como una manera segura e infalsificable de poder acreditar un activo digital. De hecho, como se discutió anteriormente, es verdad que toda pieza que sea comercializada o experimentada fuera de las plataformas autorizadas, no pueden considerarse criptoarte. Sin embargo, nada puede asegurar que la experiencia al observar una pieza de arte digital sea similar a las comercializadas fuera de estas mismas. Tal es el caso de los *CryptoPunks*, a medida que su popularidad se alzaba, también las ganas de las personas de poder poseer uno de estos coleccionables, personalizarlos o simplemente poder participar de la estética. Es así como empezaron a ofrecerse servicios para crear símiles de *CryptoPunks* en *Fiver*, una plataforma de servicios independientes (freelance) que se ofrecen desde 5 dólares. Ahí, no solo es posible adquirir un *CryptoPunk* personalizado por mucho menos de lo que podría llegar a costar uno original, sino también te permiten poder revender el archivo digital como un NFT, a pesar de evidentemente no pertenecer a la colección original. Donde hay demanda, hay oferta, y en este caso la oferta podría permitir estafas a futuros compradores.

Esta primera colección de *Crypto*, recopila un total de 40 capturas de pantallas de los portafolios que muestran los diferentes creadores dentro de *Fiver*. Me concentré en obtener imágenes que mantuvieran una estética idéntica a la de la colección original sin remover la marca de agua de la plataforma, esto a manera de crítica y cuestionamiento sobre la proclamada seguridad que garantiza esta nueva tecnología. Esta colección se vende por un precio de 0.003 EHT⁶, el mínimo valor que se le puede otorgar a una pieza en esta plataforma. Esto para generar un contraste con las ventas millonarias que se observan dentro de la colección original. (Ver anexo 5).

⁶ A la entrega de este documento 0.003 ETH equivale a 3.30 USD. ⁷ A la entrega de este documento 0.01 ETH equivale a 11 USD.

Crypto Bros: Sobre los consumidores

Al momento de realizar mi investigación, me encontré varios grupos de *Whatsapp* relacionados a los NFT y al criptoarte, a los cuales podías unirte mediante un link de invitación público. Es ahí donde comienzo a encontrar una característica peculiar entre los integrantes de estos grupos, su información de contacto. *Crypto Bros* es una colección de 30 capturas de pantallas que recopila, a manera de tarjetas de colección, a los diferentes personajes y miembros de estos grupos. El punto clave aquí son las descripciones que utilizan, las cuales nos permiten adentrarnos más hacia la filosofía y pensamientos que sostiene a esta comunidad. La mayoría de estas descripciones se refieren de una u otra manera al éxito o a la superioridad frente a las demás personas, lo cual termina siendo parte de las características que mantienen los miembros de este mercado: para poder convencer a los demás (o a uno mismo) de conseguir el éxito mediante esta nueva tecnología, es necesario alimentar la *ficción* del mercado creada por la propia comunidad. La ilusión y la repetición a base de mantra terminan evidenciándose en los patrones encontrados dentro de estos perfiles.

En las imágenes se pueden observar las fotos de perfiles, tres números a manera de identificador de serie, los cuales son los tres últimos dígitos del número de celular de cada uno, y la información de cada contacto. Esta colección se vende por 0.01 ETH⁷, generando una ironía frente a las frases de éxito y riqueza que se pueden leer en las imágenes. (Ver anexo 6).

Iwanttochangemylife: Sobre las plataformas

Esta colección, explora una de las principales plataformas donde se promocionan y comunican las comunidades de criptoartistas: Twitter. En mi exploración por la red social, noté dos tuits muy similares, ambos hablaban sobre cómo un NFT podía cambiar totalmente la vida de una persona. Deduje, que, si había dos publicaciones casi idénticas, debían existir más por lo menos similares. Es así como comencé a filtrar las palabras *NFT*, *change* y *life*, y me encontré con un gran despliegue de diferentes publicaciones hablando, de alguna u otra manera, sobre cómo la venta de un NFT puede transformar la vida de una persona.

Creo que esta colección es importante, de manera que demuestra una característica esencial de esta comunidad, la especulación y esperanza que ponen sobre sus mismos activos. Como comenta Lovink en *Notas sobre el criptoarte*: “Esta cultura está impulsada por la promesa de la oportunidad, la emoción de estar en el juego. Estamos en el tren de pago.” (Lovink, S.F.) *Iwanttochangemylife*, es la tercera colección de este proyecto y recopila 30 capturas de pantallas, manteniendo completamente visible la procedencia de la publicación, esto en referencia a la venta como NFT del primer tuit del cofundador de *Twitter*, Jack Dorsey, el cual alcanzó un precio de 2.5 millones de dólares pero que, en el transcurso de un año, perdió el 99% de su valor (Forbes, 2022). Esta colección es vendida por 10 ETH⁷, creando una barrera entre los usuarios esperanzados y la compra de un NFT que no solamente podría volverlos millonarios, sino que también los impulsa a continuar en el mercado.
(Ver anexo 7).

HollyCryptoStars: Sobre las ficciones del mercado

La siguiente colección, al igual que la anterior, habla sobre las promesas que se hacen alrededor del universo cripto. Sin embargo, a diferencia de la colección anterior, la cual habla directamente sobre el mercado del criptoarte y las promesas que lo mantienen vivo, esta habla sobre las promesas que se crean alrededor del criptomercado. Gracias a la popularidad de las monedas digitales y a las altísimas ventas que han alcanzado algunos NFT, y sobre todo gracias al desconocimiento que se tiene sobre el funcionamiento de esta tecnología, es que nace un mercado secundario dentro del universo cripto. Personas que venden la idea de acercarte al negocio del futuro y a una prosperidad garantizada, enfocadas a un público ansioso por buscar la nueva modalidad más fácil de generar ingresos. Nuevamente vemos a la esperanza alimentando al mercado.

HollyCryptoStars, es una recopilación de 5 apropiaciones de afiches publicitarios sobre charlas relacionadas al criptoarte. Bajo el concepto de serialidad, seleccioné los afiches que más similitudes mantenían entre ellos, para lograr una especie de tarjetas coleccionables que critican a la misma actividad que publicitan. Esta colección es vendida

⁷ A la entrega de este documento 10 ETH equivalen a 10 998 .80 USD.

por 1000 ETH⁸, haciendo referencia a la promesa millonaria que crean estos eventos: afiches de millonarios enseñándote cómo ser millonario, vendidos a un precio millonario. (Ver anexo 8).

Profilez: Sobre los creadores

La última colección no critica directamente al mercado, sino que se concentra en los creadores, los criptoartistas. Profilez es una colección de NFTs creada a partir de la recopilación de imágenes de perfiles en *Open Sea*, la misma plataforma donde se exhibe el proyecto. El mensaje acá es un poco más simple que en las anteriores: me apropio de las identidades de estos creadores, los cuales han depositado su confianza en las diferentes propiedades que ofrece un NFT, siendo la más popular la identificación del dueño de una pieza digital, para criticar el sentido de copia en este mercado. Aún no existe la tecnología que pueda identificar al dueño de un jpg o de un png, es por eso que, al recopilar las identidades de los criptoartistas, las cuales mantienen una estética coherente con su propia obra, me vuelvo dueña de los NFT que acreditan que esas imágenes son mías, haciendo evidente la paradoja que resulta la autenticidad dentro de estas plataformas. Las imágenes van acompañadas de un marco clásico dorado⁹ con cierto estilo rococó, que brinda unidad a la colección y convierte a estas imágenes en retratos, creados a base de apropiaciones. Estas imágenes son vendidas por un precio de 5 ETH¹⁰, el cual es levemente mayor al precio promedio de las imágenes originales, haciendo referencia al supuesto valor agregado que adquieren al formar parte de mi colección. (Ver anexo 9).

Estas son las cinco colecciones que conforman la obra y que podrán ser apreciadas en la web (ver anexo). Sin embargo, dentro de la muestra presencial, la obra viene acompañada de una frase desplegada encima de la computadora que exhibe la obra. Esta indica: *ALL IT TAKES IS ONE NFT TO CHANGE YOUR LIFE*, y que es extraída de la colección *Iwanttochangemylife*, ya que considero que representa y resume completamente la intención del mercado y de la obra misma.

⁸ A la entrega de este documento 1000 ETH equivalen a 1 099 880 USD.

⁹ Vale indicar que esta característica fue añadida después de que la plataforma eliminara dos veces la colección, todo esto sin previo aviso ni advertencia sobre infringir las normas.

¹⁰ A la entrega de este documento 5 ETH equivalen a 5499.40 USD.

El proyecto fue expuesto de manera presencial en junio del 2022 (ver anexo 10), para ese entonces, las imágenes comenzaban a tener cierta aprobación, recibiendo *likes* dentro de la misma plataforma. Sin embargo, en noviembre del 2022, la cuenta del proyecto fue suspendida por la plataforma *Opensea*, por lo que la obra se cuenta deshabilitada por el momento. Se informó que se habían cometido infracciones a la normativa de uso, mas no especificaron cuales fueron. A mi parecer, esta acción brinda un irónico cierre a la exploración de la obra dentro del criptoarte, demostrando que se intenta regularizar la figura de la autoría en un medio donde básicamente es inexistente.

Conclusiones

Creo que es bueno terminar diciendo que este fue un proceso de producción visual ligado completamente a la investigación. El proyecto responde a un proceso de indagación bastante intenso -en el cual estuve recorriendo las diferentes ramas que componen este mercado, mientras recopilaba información e imágenes-, hasta que finalmente el proyecto encontró su desarrollo dentro de la propia plataforma.

Podría decir que el mismo proyecto sirve como conclusión de esta investigación, ya que expone las bases con las cuales está formado el mercado del criptoarte. Si bien es cierto esta es una tecnología que responde a las necesidades del mundo digital, también podemos afirmar que es un sistema que está estimulado por el consumo y las promesas de seguridad y prosperidad, impulsado (o algunos podrían decir, sustentado) por grandes ventas millonarias, pero que no representan al grueso de los creadores. Esto podría compararse también al mercado tradicional del arte, en donde las producciones de obras menores terminan sosteniendo a las grandes obras comercializadas dentro de los circuitos oficiales, y las cuales terminan muchas veces sobrevalorándose. Sin embargo, a diferencia del arte, que requiere de cierta técnica y habilidad, el criptoarte permite que cualquier archivo digital pueda volverte potencialmente millonario.

No caben dudas que el mundo se dirige a una digitalización masiva y que cada vez lo material se vuelve menos indispensable en nuestro día a día. Pero, la falta de información y la complejidad de estos sistemas, nos lleva a poner nuestra confianza y nuestro arte en la promesa del metaverso, con una ceguera impuesta por el instinto de no quedarnos atrás. No dudo que esta ficción pueda resultar bastante confiable, ya que evidentemente nos dirigimos hacia un futuro cada vez más digital -sin contar que ya vivimos un presente en donde no podemos considerarnos offline solo por no atender nuestro celular cinco minutos- pero también es cierto que el mundo digital nunca podrá desligarse del físico, y que todas las inversiones impulsadas por esta promesa, tendrán que convivir dentro de un mundo totalmente material.

Referencias Bibliográficas

Andrada, G & Balerdi, M.I. (2018) El caso Bitcoin: ¿qué nos ha enseñado la historia? Un breve repaso por las burbujas especulativas más representativas y sus relaciones con el Bitcoin [tesis para optar el grado de licenciatura en economía]. Universidad de San Andrés.

Beckert, J. (2016). Imagined futures: Fictional expectations and capitalist dynamics. Harvard university press.

Dosso, S. D. (2021, 11 marzo). Cats, frogs and cryptoartists: What if auteur .jpgs become a luxury good. Institute of Network Cultures. Recuperado 15 de junio de 2022, de <https://networkcultures.org/longform/2021/03/11/cats-frogs-andcryptoartists-what-if-auteur-jpgs-become-a-luxury-good/>

Fernández, A. (1991). La repetición y la sensibilidad contemporánea. Anales de Historia del Arte, 3, 277–296.

Gorjón, S. (2014, enero). Divisas o monedas virtual: El caso de bitcoin. Banco de España: Dirección general de operaciones, mercados y sistemas de pago.

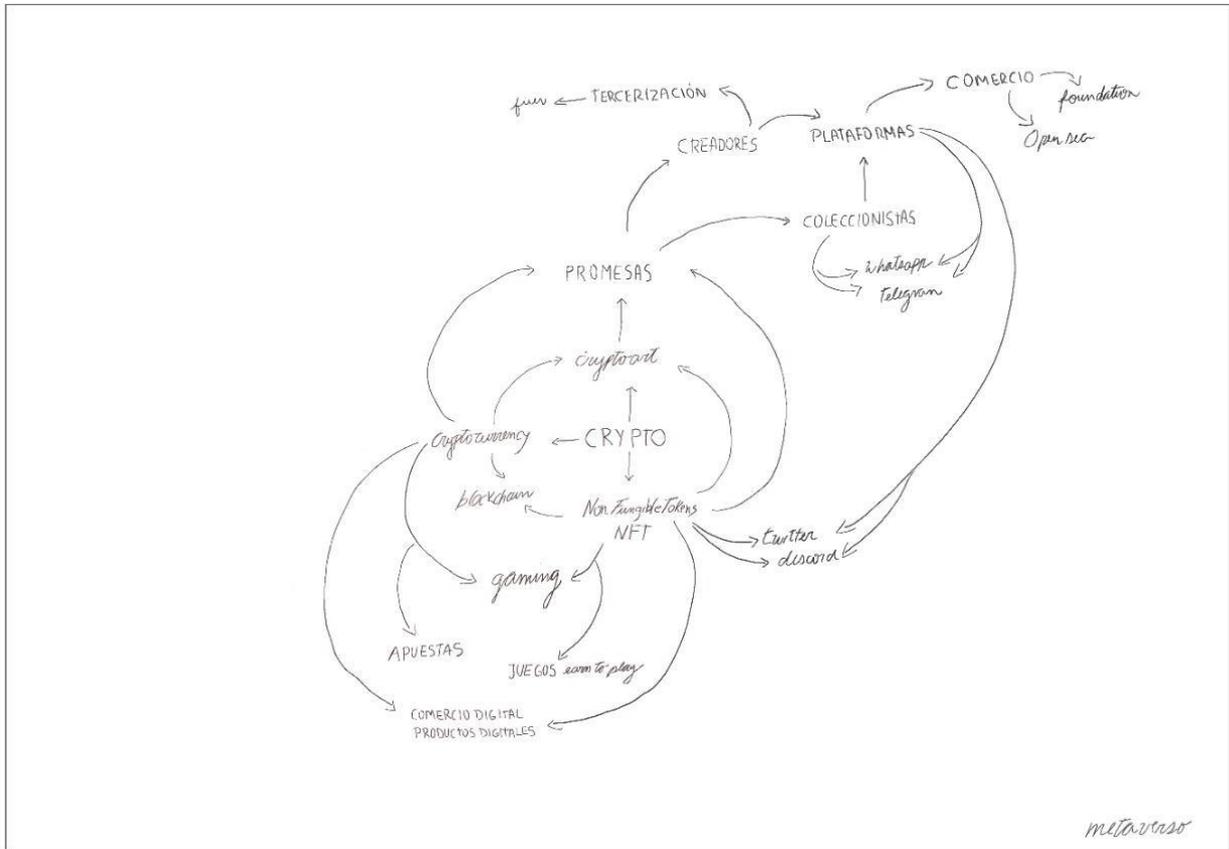
Kauflin, J. (2022, 16 abril). Por qué nadie quiere comprar el NFT del primer tuit de Dorsey que se vendió por 3 millones de dólares. Forbes España. Recuperado 15 de junio de 2022, de <https://forbes.es/actualidad/153983/por-que-nadiequiere-comprar-el-nft-del-primertuit-de-dorsey-que-se-vendio-por-3-millonesde-dolares/>

Lovink, G. (S.F.). Notas sobre el criptoarte. En M. Calderón (Trad.) Atascados en la plataforma. Manuscrito no publicado.

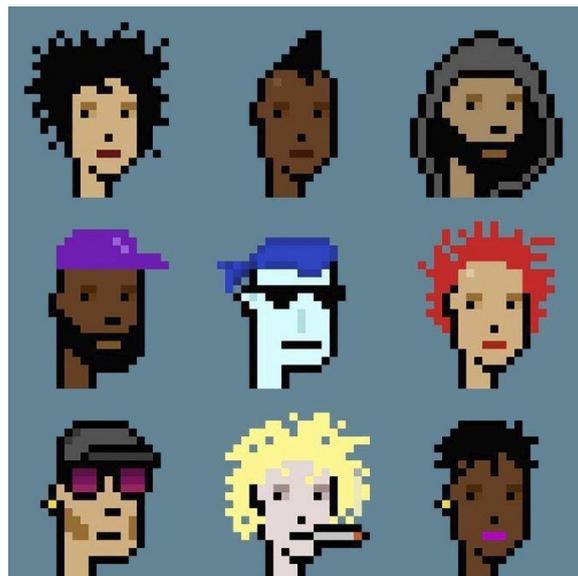
Santander. (2022, 25 mayo). ¿Qué son las criptomonedas y cómo funcionan? Recuperado 15 de junio de 2022, de <https://www.santander.com/es/stories/guiapara-saber-que-son-las-criptomonedas>

Savino, E. (2021). Benjamin no compraría criptoarte. Luthor, 49(1).

Anexos



Anexo 1. Espinoza M. (2022). Criptomercado. Mapa visual



Anexo 2. Larva Labs (2017). CryptoPunks. NFT



Anexo 3. Yuga Labs (2021). Bored Ape Yacht Club. NFT



Anexo 4. Espinoza M. (2022). Foto de perfil CRYPTOTHINKER. Captura de pantalla



Anexo 5. Espinoza M. (2022). FiverPunks. Captura de pantalla



Anexo 6. Espinoza M. (2022). CryptoBros on Whatsapp. Captura de pantalla



Anexo 7. Espinoza M. (2022). Iwanttochangemylife. Captura de pantalla



Anexo 8. Espinoza M. (2022). HollyCryptoStars. Captura de pantalla



Anexo 9. Espinoza M. (2022). Profilez. Captura de pantalla



Anexo 10. Espinoza M. (2022). Crypto. Instalación. Registro de muestra presencial