Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Sastre Silvestre, Diego; Vidal Oliveras, Jaume , dir. El fenómeno NFT: arte digital y mercado. 2023. 56 pag. (Grau en Història de l'Art)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/281866

under the terms of the  license

TRABAJO FINAL DE GRADO
EL FENÓMENO NFT. ARTE DIGITAL Y MERCADO

Nombre: Diego Sastre Silvestre
Tutor: Jaime Vidal Oliveras
Curso: 2022-2023

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN ----------3
2. ¿QUÉ ES UN NFT Y DE QUE SE COMPONE? ----------4
2.1 ¿Qué función tiene el NFT? ----------7
3. BREVE HISTORIA DEL NFT ----------8
4. CRIPTOARTE VS NFT ----------11
5. LA ESTÉTICA DEL NFT RESPECTO AL ARTE DIGITAL ----------13
6. DIVERSOS EJEMPLOS DE ARTISTAS NFT (CRIPTOARTISTAS) ----------16
6.1 Gebelia ----------16
6.2 Roger Haus ----------18
6.3 BKK BROS ----------19
6.4 Beeple ----------21
6.5 One Hundred ----------24
6.6 Nikolai Gritsanchuk ----------25
7. IMPACTO DEL NFT EN EL MERCADO DEL ARTE ----------26
7.1 Ejemplos de puesta en valor del NFT en el mercado del arte ----------30
7.2 Galerías NFT o galerías de criptoarte ----------32
8. CONCLUSIONES ----------37
9. ANEXO DE IMÁGENES ----------41
10. WEBGRAFÍA----------55

1-INTRODUCCIÓN

El NFT, esas tres letras que han supuesto toda una incógnita en el siglo XXI y que a día de hoy gran parte de la sociedad sigue sin saber su significado y los motivos de su reciente popularidad. A su vez, tampoco se entiende qué relación tiene con el arte, véase el actual o el de unas décadas atrás. Y mucho menos se explica el impacto que ha tenido este fenómeno tanto a nivel social, como a nivel económico y por supuesto dentro del mercado del arte.

Este trabajo surgió con la idea de dar luz y comprender las causas que han originado este fenómeno artístico, además del impacto que ha tenido en nuestro siglo. A su vez, esta idea de relacionar el NFT junto con el arte digital y el mercado del arte viene de serie, ya que en el momento en que hablamos del NFT, nos obliga a hablar de obras de arte digitales y de artistas que se introdujeron en este nuevo agente dentro del ecosistema del arte. Para muchos, es un aliado que ha permitido una salida a artistas que estaban perdidos y sin rumbo, para otros, es un enemigo al que vencer porque rompe con los estándares artísticos (y de mercado) que se habían establecido anteriormente. Es un cambio de paradigma que compleja explicación, es por eso que he sentido la necesidad de tratar este tema con el fin de romper ciertos prejuicios negativos y positivos que se tienen sobre el NFT. No es un trabajo en defensa del NFT, sino de explicar de forma simple, objetiva y crítica este fenómeno. De ver que estética tienen los NFT y saber por qué tienen dicho estilo. Ver si este fenómeno ha cambiado la estética del arte tal y como la conocemos, o a lo mejor simplemente es un cambio de medio en el cual se vende arte de forma distinta a la convencional.

En cualquier caso, este trabajo nace con el objetivo de responder a preguntas tan comunes como, por ejemplo: ¿Qué es un NFT? ¿Qué función tiene? ¿Se puede considerar arte? ¿Ha afectado al mercado del arte? ¿Qué estética tiene?, etc.

Pero, sobre todo, nace con mi más profundo interés por ayudar a que la gente comprenda un poco más el universo digital del arte, el cual me apasiona y me veo en la responsabilidad de tratar este tema ya que no se ha hablado lo suficiente, esa es la motivación de este trabajo.

No obstante, existen dificultades a la hora de realizar este trabajo y considero que es de vital importancia mencionarlo. Una de ellas es la falta de bibliografía sobre este tema, teniendo en cuenta que es un fenómeno que se ha vuelto popular hace menos de un lustro y que ha habido un cierto shock intelectual (entendido como un miedo a la hora de hablar de ello por parte de teóricos y críticos) que ha ocasionado que apenas se escriba sobre este suceso. Los pocos libros que se han escrito han sido por parte de gurús financieros en los cuales cada uno aporta su visión económica del NFT y da consejos sobre cómo lucrarse de ello, pero no son relevantes para este trabajo. Además de que no existe ningún libro que trate el NFT desde un punto de vista histórico artístico y estético, cuestión que en este trabajo sí que se trata con ejemplos de diversos artistas con algunas de sus obras. Tampoco existe bibliografía que trate la cuestión del control y el poder que tienen los criptoartistas dentro del ecosistema del mercado del criptoarte ni tampoco sobre las normas y condiciones que establecen las galerías dentro de este ecosistema. A su vez no existe bibliografía que trate un aspecto fundamental, la puesta en valor del NFT y como el concepto de aura de Walter Benjamin ha resurgido, pero en un espacio distinto. Sin embargo, pese a ser una cuestión que apenas se ha tratado, en estos últimos dos años ha habido teóricos o personas asociadas a universidades de todo el mundo en las cuales se ha pretendido teorizar sobre el NFT y realizar alguna aportación interesante. Esos artículos de hace unos pocos años, como por ejemplo el escrito de María Amores y Miguel Ángel Medina titulado *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte* publicado en 2022. Después tenemos el artículo de Vicente Armijos titulado *Que son los NFT, DEFI y el Metaverso* publicado en 2022 (sólo es relevante la cuestión del NFT porque es la que se trata aquí) y el artículo de Álvaro Alberto Molina D'Jesús titulado *Estratos y categorías estéticas del arte digital* publicado en 2021.

Son las pocas fuentes webgráficas que tenemos a nuestra disposición hoy en día, sumado a lo que los artistas mencionados en este trabajo hablan sobre sus obras.

Para este trabajo se ha seguido una metodología de carácter pedagógico, es decir, enseñar de manera simple y clara todo lo relacionado con el NFT, su estética, su impacto en el mercado y las cuestiones teóricas. Todo ello a través de diversos artículos como los mencionados anteriormente, comentarios que los propios artistas hacen sobre sus obras, analizar estos ejemplos y explicar por qué son importantes. Explicar de forma ejemplificada y gráfica las estrategias que siguen los artistas dentro de este ecosistema y las estrategias que siguen las galerías. Los efectos que ha generado el NFT dentro del mercado del arte y

valorar si han sido positivos o negativos en función de las pocas pruebas que tenemos hoy en día.

Así pues, dicho todo esto, toca hablar de lo que es un NFT y que funciones tiene, empecemos.

2. ¿QUÉ ES UN NFT Y DE QUÉ SE COMPONE?

Definir lo que es un NFT es sumamente complejo, más aún teniendo en cuenta la cantidad de mitos y de desinformaciones que se difunden sobre esta nueva forma de comerciar arte. Mucha información que solo se centra en el aspecto financiero pero que no se aborda como es a nivel artístico y que puede aportar al mercado del arte digital. Lo que la sociedad conoce acerca del NFT son solo noticias negativas que pretenden dar mala fama a este nuevo arte. Si a esta problemática le sumamos el hecho de que hay pocas fuentes fiables sobre esto y que se tiene que indagar en profundidad para encontrar algún artículo de carácter académico, muchos con información muy superficial la cual no explora en profundidad toda la cuestión artística y de mercado del NFT, provoca que la gente no sepa lo que es un NFT cuando se le pregunta, por eso en este trabajo va a optarse por enseñar con pruebas y hechos lo que es un NFT. Es por esto que partimos desde lo más básico para que se entienda de la forma más eficaz posible lo que significa un NFT.

Un NFT es un "*Non Fungible Token*", es decir, un token en este caso se puede entender como un bien o una propiedad que un dueño posee. Por ejemplo, lo que comúnmente conocemos como una pieza artística (ya sea un lienzo, una escultura, una obra arquitectónica, un dibujo, una partitura musical, etc.) equivaldría a lo que en el universo digital (y por ende, el mercado del arte digital) sería un token. Es importante tener en cuenta una cosa, un token, al igual que una pieza artística, puede ser comerciada, no obstante, las leyes y las normas bajo las cuales se encuentra son diferentes debido a que el mundo digital presenta unas condiciones que no corresponden en absoluto con las leyes del arte material o físico.

La definición de fungible es todavía más sencilla, según la RAE, algo fungible es aquello que: "Que se consume con el uso"[1]. Por lo tanto, algo fungible es aquello que una vez empiece a utilizarse, poco a poco irá desapareciendo. Un ejemplo podríamos encontrarlo en una vela o si lo relacionamos con el marco del arte, podría ser una obra de arte efímero, debido a que

[1] Diccionario de la Real Academia Española.

una vez es creada y se procede a su consumición, poco a poco se va autodestruyendo hasta desvanecerse por completo y dejar de existir.

Una vez explicados estos dos conceptos, toca unirlos para ensamblar la verdadera definición de un NFT. Un NFT es un bien de origen inmaterial cuyo lugar de creación y de almacenamiento corresponde al mundo digital. Un NFT no puede ser fungible, el propio acrónimo lo indica y eso se debe a que el hecho de estar almacenado en una red (como es Internet, aunque más tarde especificaré el lugar exacto) propicia a que por más que se utilice o se consuma, nunca se desvanecerá. Es por esto y por otras más razones que veremos posteriormente, por las cuales un NFT (sobre todo hablando de obras artísticas que por sus características se encuentran en esta categoría) es perpetuo, inmaterial y por supuesto, digital desde su principio hasta su final.

Esto ocasiona que una obra de NFT sea mucho más fácil de conservar que una escultura del siglo IV a.C. o un cuadro del siglo XIX que con el paso de las décadas se ha ido degradando por diversos factores. Un NFT no está sujeto a la pérdida, siempre, por más años que pasen, seguirá en su estado original. Aunque cabe recalcar que dependiendo de que NFT sea (una obra de arte digital, una animación de cortos segundos, etc.) puede que su resolución y calidad se vean mermadas. Dicho todo lo anterior, podemos deducir que un NFT es por lo general, un tipo de obra artística segura, de fácil acceso y completamente digital. No debemos descartar que la tecnología avanza a un ritmo frenético y que probablemente esta tecnología quede en desuso porque se haya creado otra de mejores cualidades, provocando incompatibilidades y falta de adaptación por parte del NFT.

Esta definición es la más simple que se puede extraer utilizando la lógica como método para descifrar el significado de esta incógnita que muchas personas a día de hoy no saben cómo responder, pues es difícil hasta de explicar. Vicente Armijos, profesor de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil[2] escribió un texto en 2022 titulado "*¿Qué son los NFT, el DEFI y el Metaverso?*" en el cual él mismo explica lo que es un NFT, aunque de forma más compleja: "bien inmaterial digital único e inédito construido o creado por un autor…"[3] "las versiones de NFT más usadas son sin duda los dedicados al Criptoarte, Música, videos entre

[2] Concretamente es profesor de la facultad de Economía y Administración
[3] Normalmente son artistas, pero no siempre es así

otros… "[4] es decir, un NFT también puede ser un video o una pieza musical, aunque siendo honesto debo decir que no es lo más común y de hecho, cuando imaginamos un NFT, automáticamente se nos viene a la cabeza una obra de arte digital de carácter gráfico, es decir, un dibujo hecho por medios digital por ejemplo.

Imaginemos que hemos adquirido un NFT, sabemos que está almacenado en el mundo digital y que de ahí nunca va a salir, pero la pregunta que debemos de hacernos es ¿Dónde se almacena exactamente? Pues bien, a diferencia de un depósito de una galería o un museo, un NFT no puede almacenarse de forma física, sin embargo, tiene su propio espacio adaptado en el cual se almacena y que tiene su tecnología propia, en este caso hablamos del *blockchain* o como se dice más comúnmente, cadena de bloques. En esa cadena de bloques no se almacena el NFT en sí, sino los datos que hay como, por ejemplo: nombre del comprador y del vendedor, autor del NFT, la cantidad exacta con la cual se ha pagado dicha pieza y lo más importante, el certificado digital de autenticidad en el cual consta que ese NFT pertenece a la persona que lo ha comprado y corrobora que es de su propiedad (aunque hay condiciones por supuesto, como todo contrato).

Para que todo esto quede más claro, se puede comparar como una base de datos digital en la cual se almacenan todos los datos del comprador y del vendedor, así como el archivo de ese NFT en concreto. La Universidad Internacional de La Rioja escribió un artículo en el cual explica con un poco más de claridad lo que es este sistema de almacenamiento: "La tecnología blockchain es un registro descentralizado público en el que se inscriben estas unidades de datos, estos certificados digitales de autenticidad"[5] Es decir, un sistema de bloques en el que en cada uno de ellos se encuentra toda la información relacionada con la compra y la venta de ese NFT y la prueba del dominio de esa pieza. En estos casos es mucho más valioso conservar el certificado de autenticidad, que no la propia obra, ya que la obra al ser digital y encontrarse en Internet, puede ser de fácil uso para el resto de personas que no la hayan comprado (no obstante siempre hay un propietario que es el que tiene derecho supremos sobre esa obra, como veremos más tarde, existe un control por parte de artistas y galerías producido por la invasión del NFT), simplemente estableciendo la copia y la pega en un documento o descargando la imagen sin haberla comprado. Por este motivo se almacena

[4] El concepto de criptoarte apareció a partir del año 2020-2021 y es sinónimo del arte propio del NFT
[5] Universidad Internacional de La Rioja, *¿Qué es el criptoarte y qué tiene que ver con los NFT?*, 2021.

esta información en esa cadena de bloques prácticamente inexpugnable, porque no solo están los datos y registros relacionados con ese NFT, sino también porque los datos de las partes integrantes (el artista como vendedor y el cliente o coleccionista como comprador) son públicos, pero al mismo tiempo se muestran de forma anónima. ¿Qué quiere decir esto? bien, básicamente en lugar de aparecer registrados nuestros nombres en ese bloque de información y en ese registro, se sustituyen por una serie de códigos y de números, es decir, se encriptan esos datos para que así nadie sepa quien compró ese NFT y quien lo vendió, impidiendo que nadie pueda manipular esos datos.

Por tanto, esto también responde a otra pregunta y es: ¿De qué está compuesto? Cuestión que varía en función del tipo de NFT que estemos tratando. Como ya he mencionado antes, los NFT más comunes suelen ser los realizados por artistas gráficos o artistas digitales y siempre suelen ser imágenes estáticas (como la de un cuadro) podemos decir que en su mayoría están hechas de píxeles (como cualquier otra imagen creada y expuesta dentro del universo digital, aunque dependiendo de la intención del artista y de la calidad, se notarán más los pixeles o no).

2.1¿Qué función tiene el NFT?

Es una pregunta que conforme se vaya avanzando en este tema se irá aclarando más. Sin embargo, una cosa está más que clarificada y es que el NFT, al igual que una obra de arte (sea digital o no) tiene un valor económico y también artístico. Es un objeto cuya función es igual que el resto, comerciar y especular con ello. A su vez, también es una muestra más de hasta dónde es capaz de llegar la expresión artística, ya que el arte es una forma de expresar el interior humano y hay multiplicidad de formas de hacerlo. Por lo tanto, el NFT también tiene una función estética como cualquier otra obra de arte.

Lo único que cambia no solo es el medio en el cual se expone, ese universo digital en el cual no se rige bajo las leyes físicas de nuestro mundo material, sino también las monedas (criptomonedas que son plenamente digitales y con la que se pueden efectuar transacciones y compras) con las cuales se efectúa dicha compra-venta de NFTs. Además de estar almacenado mediante una tecnología que permite una seguridad plena, la cadena de bloques y el contrato inteligente. A su vez se le añade el hecho de haber conseguido establecer un control en un ecosistema sumamente caótico como lo era el mercado del arte digital. Cabe destacar que a día de hoy los NFTs no se compran (en su mayoría) por una cuestión de gusto o de estética, sino más bien por el valor económico que tienen y por la

revalorización que pueda llegar a tener a largo plazo, igual que en arte material, más esta vez con un control muy distinto y bajo unas leyes y normas que no corresponden al mundo material, las cuales se especifican mucho más adelante en la cuestión del mercado. . Es un tipo de arte que, en gran parte de los casos, está destinado a la especulación. En muchas ocasiones se encuentra en la fina línea entre la legalidad y la estafa. Esto se debe a que ha habido casos en los cuales la obra no ha sido del autor que la ha creado, sino de otra persona, aun así se tendrían que analizar todos y cada uno de esos caso de forma particular para ver los motivos por los que se le califica de esta forma. Este mensaje muy difundido por medios de comunicación convencionales ha provocado que la sociedad genere un pensamiento de odio o animadversión sobre el NFT, cuando en el fondo se ha conseguido establecer un control y una seguridad al arte digital gracias a la aparición del NFT . Por eso no es difícil establecer la función del NFT, simplemente la de un objeto digital de fácil transacción cuya seguridad es prácticamente infalible y con casi nulas oportunidades de fallo o de robo. Un NFT es difícil que su función principal sea la de conmemorar las hazañas de una persona que ha fallecido, la de criticar un aspecto social o la de generar una reflexión en el público. Su principal propósito es que se venda y cuantas más veces sea, mejor. Es un tipo de pieza creada única y expresamente para la masa.

3. BREVE HISTORIA DEL NFT

Una vez descifrado uno de los grandes problemas actuales del NFT, que no es más que su definición y cómo se estructura, llegamos a otra cuestión cargada de mitos y de desinformación, no es ni más ni menos que su inicio. La gran parte de la sociedad actual cree que los NFTs surgieron a raíz de la reciente pandemia del COVID-19, es decir, a partir de 2020 aproximadamente. Sin embargo, esta afirmación es completamente falsa ya que los NFTs llevan existiendo desde hace casi una década.

El primer NFT sobre el que tenemos constancia fue creado en 2014 por el artista contemporáneo Kevin McCoy. A día de hoy se cuestiona si es suya o no y está en un proceso judicial, de momento lo único que podemos decir es que es “supuestamente creada por él”. No obstante, la venta de NFTs es mucho más compleja de lo que aquí se explica, sin embargo, se busca explicar lo básico de la forma más simple. Continuando con McCoy, “su obra” se titula *Quantum* (Fig. 1) y por la estética podemos decir sin ningún tipo de duda que se trata de una obra digital de carácter minimalista. Posterior a la primera piedra que puso McCoy (en cuestionamiento a día de hoy), hubo una serie de NFTs que se lanzaron y se

almacenaron dentro de la cadena de bloques. Es importante tener en cuenta que la tecnología de cadena de bloques ya existía mucho antes de la obra experimental de McCoy. Esto tiene todo el sentido del mundo, ya que, para crear una obra de arte, antes tienes que crear un espacio en el cual se pueda almacenar y conservar.

Existen diversas fuentes que afirman que el blockchain ya se estaba empezando a desarrollar a principios de los años 80, pero no fue hasta 2008 cuando esta tecnología se lanzó. Un artículo de Kryptomat explica el motivo por el cual se acabó creando esto: "En el 2008 la historia de la blockchain y de su tecnología se volvió interesante cuando un artículo de investigación relacionado apareció en foros de discusión online. El artículo se titulaba "Bitcoin: un sistema de efectivo electrónico de persona a persona" y se le atribuyó a Satoshi Nakamoto"[6]. Con esta afirmación ya sabemos los primeros vestigios del NFT, pero aún más importante es el hecho de que el primer NFT fue creado por un artista y como es obvio, pretendía experimentar con un nuevo medio para el que crear arte, siempre dentro del universo digital. Es necesario tener en cuenta eso ya que, desde un principio, ese NFT se buscó crearse y venderse como una obra artística contemporánea. A día de hoy McCoy es conocido como el pionero del NFT, como una especie de padre fundador y el creador de lo que conocemos a día de hoy como Criptoarte.

Más tarde, en 2015 se creó un videojuego de cartas catalogado como el primer juego NFT, llamado *Spells of Genesis* y lo único interesante de esto es el hecho de que era un juego de cartas en el cual se vendían como NFTs.

En 2016 una comunidad de personas se unió para crear una web conocida como *Rare Pepes* (Fig. 2) en la cual se exponían y se vendían NFTs a modo de cartas o cromos cuya temática principal era la de una rana llamada Pepe (en aquellos tiempos era un meme y a día de hoy lo sigue siendo) que dependiendo del NFT en el que apareciese, tenía una forma u otra o se representaba con iconografías distintas. Vicente Armijos argumenta lo siguiente acerca de este suceso: "se podría decir que es el iniciador del primer mercado de criptoarte que se conozca"[7]. Ante esta afirmación es necesario aclarar varias cosas: la primera es que si, es probable que fuese el primer mercado de criptoarte y por tanto de NFTs, pero entre la creación de McCoy y los *Rare Pepes* ha habido un lapso de dos años en los que muy

[6] Kriptomat, *Una breve historia de la tecnología blockchain que todo el mundo debería leer*.
[7] Vicente Armijos, *Que son los NFT, DEFI y el Metaverso*, 2022, Pág. 2.

probablemente ya empezase a tejerse una red de compra-venta de NFTs, sin ir más lejos, la creación de las cartas de Spells of Genesis y su venta ya podría contar como un primer principio de mercado de NFTs. No obstante, sí que estoy de acuerdo en que en que fue el lugar de exposición de NFTs más consolidado en aquella época. A día de hoy, Rare Pepes sigue en funcionamiento y de hecho ha expuesto en su página web multiplicidad de obras de criptoarte y NFTs, aunque en mi opinión debo decir que son obras muy kitsch.

Un año más tarde, en 2017, la cosa cambió, los NFTs seguían sin ser populares en nuestra sociedad, tan solo unas pocas personas lo conocían y a partir de ese año empezó a darse a conocer gracias a la participación de una nueva criptomoneda, Ethereum. Armijo explica el problema que había ese año y como se resolvió de cara a ofrecer más seguridad a los coleccionistas y compradores de criptoarte: "mayor actividad se empieza a notar a partir del 2017 cuando se lanzan las primeras colecciones de NFT en la cadena de bloques de Ethereum. Vitalik Buterin (uno de los fundadores de ETH[8]), encuentra que las cadenas de bloques existentes en esa época dificultaban enormemente el comercio y la transferencia de propiedad y los derechos de autor…"[9] Es decir, la situación del NFT en aquel momento era toda una anarquía debido a la gran dificultad a la hora de comprar y vender un NFT, pero sobre todo porque no existía ningún documento legal que acreditase que ese comprador era dueño y propietario del NFT. Había una falta de registro de datos, la seguridad no era plena y como era evidente, generaba desconfianza en la gente el hecho de comprar un NFT, pues ya había cierto miedo a invertir en criptomonedas. Por suerte, los creadores de Ethereum encontraron una solución ante esta problemática de autoría: "la red Ethereum ve una enorme oportunidad para crear y adaptar su red y hacerla de (SMART CONTRACTS[10]) contratos inteligentes funcionales a los NFTs permitiendo así la creación, programación, almacenamiento y comercio de tokens integrados directamente en la propia cadena de bloques"[11] Por lo tanto, creando un documento fiable (pues solo se encuentra en la cadena de bloques y lo poseen el artista y el comprador) en el cual se dieran detalles de la compra del NFT, daría la confianza suficiente a los coleccionistas y empezaría a regularizarse todo.

[8] Es el acrónimo con el que se refiere a Ethereum.
[9] Vicente Armijos, *Que son los NFT, DEFI y el Metaverso*, 2022, Pág. 2.
[10] Como se ha explicado anteriormente, un contrato inteligente no es más que el documento o contrato en el cual certifica quién es el dueño del NFT y qué derechos tiene sobre la obra.
[11] Vicente Armijos, *Que son los NFT, DEFI y el Metaverso*, 2022, Pág 2.

Posteriormente el flujo de ventas de NFTs se dispararía de forma exponencial, pero ese momento llegaría más tarde.

En 2019 los NFTs ya eran conocidos a nivel mundial y prácticamente toda la sociedad sabía o tenía alguna noción de su existencia, ya había comenzado a invadir de forma sería el mercado del arte. Lo que antes era un mero experimento de laboratorio sin importancia alguna en la cual se movía en un sistema marginal, creció y se transformó en una especie invasora a la que muchos otros agentes dentro del ecosistema empezaron a temer.

En 2020, con la llegada de la pandemia, muchos artistas tuvieron que readaptar sus obras y pasarse al universo digital con el fin de subsistir. El hecho de estar encerrados en nuestras casas sirvió como catalizador para que la sociedad invirtiera más en criptomonedas y especulase con estas para generar dinero fácil (aunque cabe destacar que la moda de las criptomonedas ya había pasado y no era el mejor momento para invertir). A colación de esto, si el valor de las criptomonedas subía, el de los NFTs y obras de criptoarte también se elevaba, generando así una burbuja en la cual casi todos obtenían beneficios. Comenzaron a hacerse NFTs sobre cualquier cosa y algunos se vendieron a precios jamás vistos, como es el caso de Beeple con su *The First 5000 days* la cual se vendió por millones de dólares (el cual se analiza con más detalle más adelante en lo que relaciona su estética). Tras finalizar la pandemia y la vuelta de muchas personas al mundo laboral, el valor de las criptomonedas cayó y como consecuencia, el de los NFTs también, ya que a la gente no le interesaba comprar obras, les era más importante recuperar su vida.

Actualmente el valor del NFT es estable pero como es lógico, depende mucho del valor del mercado de criptomonedas, pues sin esas monedas y esa tecnología, no existiría el NFT. Es un inconveniente el hecho de que dependa tanto del mercado de criptomonedas, puesto que, si estas monedas desaparecen algún día por algún motivo, el NFT dejará de ser NFT para pasar a ser arte digital sin más. No obstante, debemos ser conscientes de que el fenómeno del NFT ha venido para quedarse y aún queda mucha historia por escribir acerca de este nuevo espécimen dentro del universo artístico digital.

4. CRIPTOARTE VS NFT

Definir un NFT es complicado, sin embargo, definir lo que es el criptoarte es mucho más sencillo una vez entendida las bases del NFT. El criptoarte es tan sencillo como decir que son aquellas obras de arte digital las cuales se compran y se venden con criptomonedas. Un NFT

también se compra con estas monedas virtuales, pero existen algunas diferencias que hacen que no sean del todo lo mismo, pese a que la base es exactamente la misma.

La principal diferencia existe en su nombre, el hecho de introducir la palabra arte ya nos da cierta información sobre el estatus que se le ha dado a esa tipología de NFTs. Los artistas desde hace muy poco tiempo se han puesto de acuerdo en que sus obras digitales, las cuales se venden mediante criptomonedas, sean llamadas así. ¿Con qué fin se realiza esto? Bien, el objetivo principal es establecer una dicotomía y un símbolo de distinción respecto a los NFTs convencionales. No es lo mismo decir que estás vendiendo un NFT, que decir que estás vendiendo criptoarte, el valor cambia y aunque la intención pueda llegar a ser la misma, en muchas ocasiones no lo es. Un artista que quiera poner en valor su producción digital y la quiera vender como NFT, debe ser consciente de que su obra debe exponerse y venderse como si fuese algo único, igual que en el mundo material. Cualquiera puede hacer un NFT, sin ir más lejos, hay NFTs de fotografías cuya calidad es pésima en todos los aspectos, pero aun así se venden como NFT. Sin embargo, no cualquiera puede hacer una obra criptoartistica y exponerla como tal. Los artistas saben que deben adoptar una posición ligeramente superior para crear un trono en el que poder establecerse dentro de esta rama del mundo digital, más esa calidad no solo es verificada por el criptoartista, sino también por las galerías de criptoarte, que deben asegurar que esas obras son auténticas, fiables y de una calidad digna.

No hace falta decir que los criptoartistas son también artistas digitales, sería una variante de arte digital, mas no probablemente por la estética, sino por la base, el medio y la forma en la que se exponen y se venden.

Tampoco existe una guerra entre criptoartistas y personas que crean NFTs, no tendría lógica, ya que en gran parte son mismas especies dentro del ecosistema digital, uno coopera con el otro y muchas veces es difícil distinguir una obra de criptoarte y un NFT, depende mucho de las personas que estén detrás

Esta categoría es muy reciente y pese a que se ha escrito algún artículo sobre esto, no se explica la diferencia de ambos y ni siquiera busca estudiarse los motivos de su creación, tan solo podemos conformarnos diciendo que son “sinónimos”. Dentro de la pirámide jerárquica del universo digital, puedo afirmar con total seguridad que los criptoartistas están un nivel por encima de los NFTs.

Una diferencia clarísima sería el público al cual va dirigido, cuestión que se analizará más adelante cuando aborde la cuestión del mercado, no sin antes hablar de cómo se presenta el criptoarte. Siempre hemos sabido que existía una división entre arte y artesanía, entre artes mayores y artes menores. Alois Riegl ya intentó romper con esta dicotomía diciendo que las artes mayores y menores deben ser tratadas de igual forma. Existe una diferencia entre arte material y arte inmaterial o digital, pero con la llegada del criptoarte, vemos la posibilidad de presentar obras de arte digitales de forma única, como si se tratasen de cuadros o lienzo convencionales. Se exponen como si fuesen obras únicas que una vez creadas, ya no se volverá a crear otra igual. Por eso el criptoarte va dirigido a un público dedicado al coleccionismo de obras digitales y por supuesto, hay que admitir que las obras de criptoarte presentan (normalmente) una calidad mucho mayor respecto a un NFT.
Sería comparable a la diferencia entre arte de alta cultura y lo que Clement Greenberg denominaba como kitsch o banal.
A su vez, el criptoarte es una nueva forma de actualizarse a nivel artístico y con el paso de los años se ha ido explorando más esta variante por parte de los artistas, dando una oportunidad para aquellos que sentían que podían aportar algo al arte digital y en muchas ocasiones lo han conseguido. El criptoarte al igual que el NFT es seguro y se almacena también en la cadena de bloques, también está sujeto a las condiciones del contrato inteligente y dichos datos no pueden ser manipulados por nadie.

Si hablamos del arte de nuestro siglo en los veinte años que llevamos, sin duda el arte qué más ha predominado ha sido el contemporáneo, más no debemos olvidar que el criptoarte ha entrado en la escena y que conforme pasan los años se va poniendo en mayor valor. Ya no es un NFT que cualquiera de forma subjetiva decide que sea arte, ya hablamos de que esta especie invasora dentro del ecosistema se ha adaptado a su entorno e intenta aplicar las mismas bases que hay en el mercado del arte material. De momento, en el poco tiempo que lleva de desarrollo solo podemos observar cómo se expone en diferentes lugares y de qué forma se vende como un objeto artístico, pero poco a poco se va asentando en el ambiente. El criptoarte ha revolucionado el ecosistema y está intentando aplicar leyes materiales al mundo digital. Leyes y espacios que a día de hoy han permitido un control como son las galerías junto con las condiciones que establecen, se ha conseguido imponer

leyes materiales en el universo digital, algo que nadie pensaba que sucedería y del que prácticamente nadie ha hecho mención sobre esto.

5. LA ESTÉTICA DEL NFT Y SU ARTE DIGITAL

El NFT, o, mejor dicho, el criptoarte, como toda obra de arte presenta una estética en particular que la define y como es lógico, genera una identidad a la obra en sí y al artista que la ha creado. En este caso la estética de los NFTs es sumamente compleja debido a que es una variante del arte digital que se ha macro-globalizado. Esto hace casi imposible establecer un canon estético como en la historia del arte se ha ido viendo a lo largo de los siglos, pues al igual que en el arte material, el arte digital no tiene una única forma de realizarse, sino múltiples y eso afecta de forma considerable la estética de este. Pese a que se ha escrito sobre la teorización de la estética del arte digital, supone todo un reto establecer una clasificación de las diferentes estéticas que hay dentro del mundo digital. Álvaro Alberto Molina, doctor en filosofía en la Universidad Nacional Experimental de Guayana, Venezuela, escribió un artículo para la revista *H-ART Revista de historia teoría y crítica de arte* un artículo titulado *Estratos y categorías estéticas del arte digital* en el cual habla de esta problemática diciendo lo siguiente: "Una estética digital centrada solo en las obras de arte no logrará dar cuenta de la totalidad del fenómeno que intenta abordar"[12]. No existe una única estética y teniendo en cuenta la inmensa cantidad de artistas digitales relacionados con el NFT y el arte digital, ya que cada uno realiza obras de arte contemporáneas pero diferentes del que tienen al lado, el NFT no tiene un único estilo.

No obstante, sí que podemos hacer un sondeo y a partir de la generalidad, establecer una definición que sea lo más precisa posible, aunque no será infalible por supuesto. Gran cantidad de los NFTs están relacionados con el mundo de los videojuegos, los memes, las redes sociales y las animaciones (tanto en dos dimensiones como en tres dimensiones). Encontramos NFTs cuya estética va relacionada con el arte digital más primitivo como es el pixelart, otros cuya estética pasa a ser algo más tradicional o como estamos acostumbrados a ver en los museos y galerías del mundo material. Hay NFTs como veremos más tarde, cuya estética es profundamente hiperrealista. En la era digital en la que actualmente vivimos, resulta irónico no realizar obras cuya estética sea futurista (normalmente con una connotación distópica y en la que claramente se busca enviar un mensaje crítico al público).

[12] Álvaro Molina, *Estratos y categorías estéticas del arte digital*, 2022, Pág. 146.

Estos NFTs de estética futurista pueden ser de muchos tipos, en tres dimensiones (sobre todo cuando se busca un hiperrealismo) que pueden ser animados o no (la animación en estos casos se utiliza para añadir un grado más de realismo con el objetivo de que esa obra perteneciente al mundo digital, genere un impacto en el mundo material). Siguiendo con la estética figurativa, encontramos obras en dos dimensiones que también tienen una estética futurista y en ocasiones que no. Normalmente la estética del NFT tiende a dirigirse hacia la figuración, ya que muchos artistas gráficos y criptoartistas buscan demostrar sus habilidades técnicas con el fin de darse a conocer y entrar dentro del ecosistema. A su vez, también encontramos obras cuya estética evoca más al dibujo y la composición lineal. Otro ejemplo de estética del NFT son todos aquellos vídeos que se definen como arte y que son vendidos como NFT, normalmente son de muy corta duración, apenas llegan al minuto. Este tipo de NFTs sin duda se ven influenciados por el videoarte y de hecho son los sucesores indiscutibles de esta forma de hacer arte digital. En el NFT también existe el video y la música, de hecho, la música que se emplea en ciertos videos o animaciones NFT, también se consideran parte del NFT y por tanto forman parte de la obra. La diferencia en este caso sería la siguiente: las obras de videoarte aún se pueden vender en el mundo material (como es el caso de la feria LOOP) pese a que su soporte sea el digital y en muchas obras de videoarte aparezcan personas reales y los escenarios sean del mundo material. La diferencia respecto a los videos NFT es únicamente el hecho de que nunca van a traspasar el umbral de lo material, siempre se comercializaran en el mundo digital, ya sea en galerías o en espacios en los cuales esté permitido la compra y la venta de estos. Eso sí, existe una trampa en todo esto, las obras de videoarte NFT generalmente son creadas a partir de recursos puramente digitales, pero existen artistas que venden obras de videoarte NFT en las cuales aparecen paisajes y personas que son del mundo material, lo cual hace generar dudas sobre si se puede considerar una obra NFT o no. Sin embargo, sí que podemos ver que en algunas galerías de criptoarte como por ejemplo Foundation en la cual aparecen obras de videoarte que se venden con criptomonedas. Este tipo de obras, en mi opinión, no son criptoarte, pero sí que se venden como NFTs. Aun así, no podemos afirmar que sean obras digitales en su totalidad, con lo cual debe analizarse con cuidado estas obras para no caer en confusiones que nos lleven al error. Existen obras de videoarte en el mundo digital que se venden en el mundo material, pero una obra de videoarte NFT debe ser únicamente digital, tanto en su

creación como en su venta, no solo para poder catalogarse de criptoarte, sino para poder ser catalogado como un NFT de calidad.

Dejando de lado la figuración y el videoarte dentro de los NFTs, encontramos otra estética muy relacionada con la contemporaneidad, se trata de la abstracción. El NFT permite multiplicidad de estéticas como ya he mencionado antes, eso también incluye la abstracción, la cual también presenta una estratificación en cuanto a su estilo.

Tenemos obras de criptoarte abstracto, sin ir más lejos el primer NFT creado por McCoy es catalogado como una obra de arte minimalista y al mismo tiempo abstracta. El NFT empezó con una estética abstracta y posteriormente entró en juego la figuración. Dentro de la abstracción en el NFT también encontramos variantes, por ejemplo, tenemos NFTs minimalistas que buscan la mínima expresión a través del arte digital (aunque también existen obras de arte digital minimalistas que no se venden como NFTs).

Después tenemos una estética abstracta más psicodélica (o basada en alucinaciones psicodélicas), la cual mezcla un conjunto de colores y movimientos, este tipo de abstracciones NFT puede ser animado o no, aunque normalmente se presentan animados para dar ese dinamismo.

Esto ha sido una pequeña explicación de las diferentes estéticas que podemos encontrar en el NFT, obviamente existen muchas más y conforme pasen los años irán surgiendo nuevas estéticas relacionadas con el arte digital y el criptoarte. De momento como conclusión de este apartado, podemos decir que en el NFT la figuración y la abstracción coexisten. A su vez, las obras de criptoarte o NFT presentan una libertad estética inconmensurable, hay tantos artistas como estéticas posibles y al no haber limitaciones estéticas dentro del mundo digital, existen multiplicidad de formas.

No hay que dejar de lado que las obras NFT son lo más contemporáneo dentro del arte que tenemos a día de hoy. Antes el artista tenía un lienzo y una paleta de colores con un pincel, ahora y desde hace unas décadas, el artista tiene como lienzo una pantalla de ordenador y como paleta de colores y pinceles, bolígrafos táctiles que simulan el trazo de un pincel para dar más naturalidad.

La estética del NFT es indefinible y polifuncional, como también lo es la del arte digital. Solo podemos establecer estratos o categorías en función de su método de creación o técnica, o en base al estilo que tenga.

6. DIVERSOS EJEMPLOS DE ARTISTAS NFT (CRIPTOARTISTAS)

Una vez tratada la cuestión estética de los NFTs, es el momento de mencionar a esos artistas y de analizarlos para obtener una panorámica (un tanto reducida) de los diferentes tipos de estilos que se encuentran en esta variante del arte digital.

6.1 Gebelia

Para empezar, tenemos al artista digital llamado Gebelia, aunque su nombre real es Elia Colombo. Este artista de nacionalidad italiana lleva varios años dentro del arte digital y poco a poco ha ido labrándose un nombre. Gebelia escribió en su página web una especie de pequeño manifiesto en el cual explica sus inicios en el arte y su identidad como artista. Él se califica a sí mismo como: "an independent digital artist from Italy who has been creating meaningful vector art since 2010"[13] es decir, lleva desde mucho antes del origen del fenómeno NFT creando arte digital. Sus obras se basan en una estética más "cartoon" debido a que es un estilo muy lineal y que recuerda al dibujo. Desde sus inicios, su intención con el arte ha sido la de mandar un mensaje crítico al mundo, por eso ha ganado cierta popularidad. Trata temas como la sociedad de consumo en la que vivimos actualmente, la religión, las redes sociales, el sistema capitalista, la censura de los medios de comunicación y el control que ejercen sobre la sociedad, etc. Todo esto con una gama de colores muy intensa y en la que suaviza de alguna forma los temas que trata, ya que, si es una estética animada, la obra se hace más amena y el mensaje crítico también. Busca mostrar la realidad de nuestro mundo a través del mundo digital, sin ser excesivamente crudo. Muchas de estas obras son con una intencionalidad distópica, casi me atrevo a decir que catastrofista en según qué piezas. Gebelia es consciente del tipo de obra que hace y así mismo la califica como "ironic and colorful"[14].

Pero la pregunta que hay que hacerse en este caso es la siguiente: ¿Por qué decidió dar el salto al NFT? pues bien, el caso de Gebelia es el mejor ejemplo para explicar un fenómeno que ha hecho que muchos artistas digitales e incluso artistas más tradicionales (pero en

[13] Gebelia, *A meaning lasts forever*, 2023.
[14] Gebelia, *A meaning lasts forever*, 2023.

menor medida) se pasen al NFT, se trata de la reciente pandemia del COVID-19 y del auge de las criptomonedas en paralelo. Gebelia explica que se pasó a la creación del NFT en 2021, tras once años de trayectoria, vio la oportunidad de explorar ese campo que para muchos generaba cierto miedo e incertidumbre. Según Gebelia "My project fully revolves around my art and its intrinsic value"[15] Es decir, busca revalorizar su producción para no solo darse a conocer más dentro del mundo digital, sino para demostrar que un artista digital puede hacer la transición al criptoarte. Cierto es que gran parte de su producción no se ha vendido como NFT, pero sí tenemos constancia de que algunas de sus obras digitales las ha vendido en galerías digitales (especializadas en NFT) y ya ha tenido algún que otro comprador.

Una de sus obras más características respecto al NFT es la titulada como "*The machine*" (Fig. 3) en la cual vemos una especie de fábrica donde se producen humanos en masa. Dicha fábrica tiene el logo de Instagram y esta es la que los produce, todos y cada uno de ellos salen con un móvil y un código en su cara, recordando que solo somos números. Vemos como uno de los humanos no tiene un código en su cara y en lugar de tener un móvil en sus manos, tiene un libro. Un gancho lo agarra para después moverlo a uno de los tres contenedores cuyos compartimentos tienen los nombres de: Arte, Sabiduría y Cultura. El mensaje que Gebelia manda con esta obra digital que después la transformó en NFT, es el hecho de que las redes sociales matan la cultura y el conocimiento, no permiten la personalidad propia o el hecho de tener un pensamiento propio. Una estética figurativa pero también con ciertos componentes minimalistas, ya que no necesita añadir muchos elementos para generar la crítica dentro de su obra de arte.

Gebelia habló de esta obra citando una frase de Paul Rand y criticándola: "Paul Rand once said:"Don't try to be original, just try to be good". I've always disagreed, but his motto surely applies to nowadays social media intelligence, isn't it?"[16]. Este artista NFT considera que tiene la misión de que su mensaje y su crítica siempre llegue, independientemente del medio que sea o de la forma en la que esté compuesta. Él, en su propio manifiesto afirma lo siguiente: "Hype comes and goes, a meaning lasts forever"[17] Es decir, las modas y los fenómenos (como también lo es el NFT) son fluctuantes, más el mensaje siempre será perpetuo.

[15] Gebelia, *A meaning lasts forever*, 2023.
[16] Gebelia, descripción de la obra *The machine* en la galería digital Foundation, 2022.
[17] Gebelia, *A meaning lasts forever*, 2023.

Gebelia es el claro ejemplo de cómo un artista tuvo que adaptarse a las nuevas formas de hacer arte y de exponerlo. Sin duda el confinamiento provocado por la pandemia del COVID-19 fue un catalizador para muchos artistas a la hora de explorar todavía más este mundo digital. El NFT para Gebelia no ha sido más que una alternativa con la que poder seguir su carrera como artista digital y empezar otra como criptoartista. Era consciente de su posición y tuvo que renovarse o acabar condenado a que su obra cayese en el olvido, por suerte no ha sido así y a día de hoy sigue creando obras de arte NFT.

6.2 Roger Haus

Nos encontramos esta vez a un artista digital sumamente experimentado y con una trayectoria considerable dentro del mundo digital del arte. Roger Haus es un artista digital de Barcelona que empezó realizando obras de arte digital, posteriormente se pasó al criptoarte y ahora vende sus obras como NFTs. Es un caso parecido al de Gebelia, un artista que decide por voluntad propia traspasar los límites y salir de su zona de confort para popularizarse aún más. El caso de Roger Haus es curioso, ya que con más de 15 años de experiencia y con una colección de obras muy cuantiosa, decide formar parte del fenómeno NFT. Siendo honestos, es un criptoartista que no necesitaba pasarse al NFT, pero le ha brindado bastante éxito, tanto es así que Haus se ha convertido en una marca, en un distintivo.

Un criptoartista influenciado por el surrealismo y el cubismo, pero al mismo tiempo por toda esa estética cyberpunk llena de neones y de una estética más industrial. A su vez, recuerda mucho a esa estética muy característica del manga japonés de finales de los 90. Un ejemplo de ello lo encontramos en obras como *Life after all* (Fig 4) donde vemos un androide con un cráneo humano repleto de cables y circuitos. El nivel de detalle es excepcional, Haus es un criptoartista que no permite dejar nada al azar, es un artista digital con una calidad magnífica. Claramente estamos ante una obra figurativa pero también surrealista por la temática. No solo tiene esta obra, que es la más reciente, sino que creó toda una colección de NFTs bajo el nombre de *HAI BOTS*. Una colección de estética futurista, mezclada con el manga japonés. La galeria digital Foundation describe esta colección de la siguiente forma: “a new hybrid genre that blends manga & other art styles with the use of AI…”[18] Es decir, Haus pretende que sus NFT muestran una estética ecléctica entre surrealismo, manga

[18] Roger Haus, *HAI BOTS*, 2023.

japonés e industrialización. En este caso colaboró con una inteligencia artificial para realizar estas obras.

Haus no solo realiza criptoarte figurativo, también intenta hacer un acercamiento a la psicodelia, o al menos eso intenta, con su colección de obras *Hypnagogias* (Fig 5). Esta vez con el objetivo de trascender a nivel hipnótico y psicológico. Es inevitable relacionarlo con el surrealismo y de hecho él mismo admite que la obra de Dalí es de sumo agrado. Se considera un fanatico del surrealismo y nos muestra su técnica para realizar esa serie de obras: "As a lifelong Surrealist fanatic, I draw at 4 am when my left brain is already sleeping. That's why lots of my works were born in the middle of the night." [19] Es decir, se provoca un estado de somnolencia para poder realizar esas obras surrealistas NFT.

Por último, mencionar que ha colaborado con artistas musicales como Cocoon y el grupo de música catalán Els Amics de les Arts. También colaboró con las Naciones Unidas en el proyecto *DigitalArt4Climate* para la COP26 (Conferencia de las Partes o Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático).

En 2020 inició un proyecto llamado Exquisite Workers, en el cual colabora con artistas digitales y criptoartistas de 50 países. En ese proyecto se crean NFTs de distintas temáticas.

En definitiva, tenemos un criptoartista reconocido a nivel internacional que ha decidido adaptarse al fenómeno NFT sin ningún problema y cuya estética pasa por el surrealismo industrializado y japonizado. Sin olvidar que sigue explorando nuevas formas de realizar criptoarte.

6.3 BKK BROS

Un caso con bastantes incógnitas y muy pocas respuestas, BKK BROS es un artista digital que también dio el salto al NFT a raíz de la pandemia. No tenemos muchos datos sobre él, tan solo que es de Bangkok, Tailandia y que lleva casi 10 años creando arte. En ocasiones existen dudas sobre si es un solo artista o si son dos, esto se debe a que en su perfil de la galería digital Foundation, hace mención al término "Bangkok Brothers" el cual puede significar dos cosas: la primera es que hace alusión a su primera colección de obras de criptoarte titulada "*GAMEBROS*", por otro lado puede significar que son dos hermanos artistas que hacen criptoarte (lo cual es falso teniendo en cuenta que hace muchos años este artista publicó fotos en las cuales salía él sin nadie más). Así pues, hace mención a su colección de obras

[19] Roger Haus, 2023.

NFT, la cual fue creada en 2021 y pese a que no está todavía acabada, ha generado bastante popularidad no solo en cuanto al criptoarte respecta, sino también a los pixelartistas.

Bros creó una colección de obras de NFT, su objetivo es llegar a los 360 NFTs dentro de su colección, actualmente ha creado 231 según la galería digital Foundation.

¿De qué trata esta colección? Esta colección llamada *GAMEBROS* fue creada a través de una técnica digital primitiva como lo es el pixelart, un tipo de arte digital que lleva existiendo desde los inicios de este en la segunda mitad del siglo XX y que a día de hoy se sigue utilizando. Para comprenderlo mejor es tan fácil como compararlo con el puntillismo de los cuadros impresionistas, solo que, en lugar de utilizar puntos, estos artistas utilizan píxeles (entendido como la unidad gráfica y visual más pequeña que podemos apreciar en una pantalla). El artista va punto por punto hasta completar la obra y el pixel artista va pixel por pixel hasta completar la obra. A su vez, también cambia el medio, ya que en lugar de ser un lienzo es una pantalla o un programa y el pincel es el ratón de ordenador.

Esta colección tiene multiplicidad de temáticas pero su estilo es siempre el mismo, una estética que remonta a los videojuegos, no solo por el hecho de utilizar pixeles (hay muchos grados pero Bros solo utiliza la variante de 8 bits) el cual ya está estrechamente relacionado con los videojuegos, sino también porque sus obras y los personajes que representa, son en su mayoría basados en películas famosas, videojuegos, también encontramos retratos pixelados de algunos artistas como Van Gogh (Fig. 6), Dalí (Fig. 7) o Bob Ross (Fig. 8) entre otros muchos personajes conocidos dentro de la cultura pop.

Lo característico de su estética, aparte de los píxeles, es el hecho de que en todas o en casi todas sus obras (las que pertenecen a esta colección) los personajes que representa tienen sus ojos tapados con mandos de diversas consolas o sustituye sus bocas por teclados de ordenador.

Es un caso peculiar ya que nos encontramos a un criptoartista que sigue apostando por un tipo de arte tradicional o clásico dentro del mundo digital. Hay que entender que el término primitivo o clásico en el mundo del arte digital, obedece a esos primeros vestigios de arte digital y que, en su momento, con la tecnología que había, era lo máximo que se podía ofrecer, por eso es clásico, ya que a día de hoy no es común ver a artistas digitales y mucho menos criptoartistas, que realicen obras de pixelart. Primeramente, por el grado de dificultad que conlleva, ir pixel por pixel es un trabajo muy laborioso, segundo porque es una estética que ya no corresponde con lo que la masa desea, ha pasado de moda y se ha

acabado catalogando como una estética retro. Es por eso que Bros es tan único en su estética, ya que arriesga transformando obras de arte pixeladas en criptoarte, quiere ensalzar su valor.

A su vez, Bros ha creado su propia galería o más específicamente lo que antiguamente diríamos un estudio de artista. En dicho estudio podemos ver cómo están expuestos sus NFTs como si se tratase de un museo (un museo en el cual solo hay obras suyas). Un estudio en 3D en el cual puedes pedir que te hagan un tour para ver las diferentes obras (prácticamente todas de la colección *GAMEBROS*) o puedes ir de forma libre paseando tranquilamente. También es un espacio de comunidad ya que puede haber más gente a parte de ti, que estén dentro del estudio contemplando las obras. Bros ha conseguido construir un espacio social dentro de su colección de NFTs, está a la altura de las exposiciones museísticas de realidad virtual que se llevaron a cabo durante la pandemia, pero esta vez con una personalidad propia, es como si fuese un santuario del artista (Figuras 9, 10, 11 y 12).

Bros es un criptoartista reconocido y que ha sabido introducir la estética de los videojuegos, el pixelart y la cultura retro dentro del NFT.

6.4 Beeple

Uno de los criptoartistas más famosos dentro del mundo del criptoarte y del NFT, Beeple es ese criptoartista que aparece cuando buscas en Internet obras de arte NFT o una especie de ranking de los mejores artistas NFT de la actualidad. Mike Winkelmann, más conocido con su nombre artístico Beeple, es un artista estadounidense de 41 años que ha ganado una fama muy grande dentro del universo del arte, conocido tanto en el mundo material, como en el mundo digital.

Winkelmann empezó en 2007 un proyecto artístico llamado *Everydays*, para ser exactos, una colección de obras de arte. María Medina Amores (ilustradora independiente y artista NFT) y Miguel Ángel Medina (Profesor de la Universidad de Málaga) nos hablan en un artículo titulado *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte* sobre la vida y las aportaciones que ha hecho Beeple. Nos dicen el principal motivo por el cual Winkelmann empezó esta colección: “Este proyecto lo inició el 1 de mayo de 2007 y consiste en crear una obra de arte cada día, todos los días. El día de la última consulta para escribir este artículo, el artista acumulaba 5388 días consecutivos con sus obras agrupadas en 14 rondas, la primera con dibujos originalmente no digitales, la cuarta con fotografías y el resto con creaciones

digitales mayoritariamente con *Cinema 4D* y renderizados en muchos casos con *Octane Render*"[20] En esta afirmación deben analizarse varios aspectos: el primero es el motivo por el cual se realizó esta colección de obras. Winkelmann está realizando una práctica que con el paso de los años se ha ido popularizando, sobre todo dentro del criptoarte, se trata de establecer una meta o un reto. Esta meta o reto normalmente está basado en la cantidad de obras que se van a realizar, es un caso prácticamente igual si lo comparamos con la colección *GAMEBROS* de Bros, realizar una cantidad de obras limitada. En el caso de Winkelmann no lo hace por la cantidad, sino como una especie de maratón, poniéndose a prueba cada día realizando una obra de arte distinta de la anterior. Esto lo hace como motivación propia, pero al mismo tiempo para que el público vea cómo cada día el artista va evolucionando y experimentando, es como si cada día escribiese una página en un diario personal en el cual muestra lo ha hecho ese día en concreto. Además, él mismo lo afirma: "These pictures are all done from start to finish every day. The purpose of this project is to help me get better at different things."[21] Es decir, pretende estar en un constante camino de crecimiento y progreso artístico, demostrar que domina el arte tradicional (en las primeras obras de la colección) y también el arte digital (en el resto de la colección). Es un artista polifacético.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que el ensayo escrito por María Medina y Miguel Ángel Medina se escribió en noviembre de 2022 y el dato que apuntan diciendo que ha hecho 5388 obras en 5388 días, a día de hoy está desactualizado. Si nos adentramos en la colección dentro de la página web de Beeple, vemos que actualmente ha realizado 5867 obras en esta colección. No obstante, mañana el número habrá cambiado porque Beeple sigue en activo y desde que empezó esa maratón artística, nunca ha terminado. Es cierto que al principio empezó con obras más ligadas a una estética del dibujo, posteriormente experimenta con métodos para realizar arte digital como el Cinema 4D, en ese momento (una vez pasado 2010) es cuando decide dar el paso al mundo digital, dejando de lado el publicar sus dibujos en Internet, para directamente hacer arte digital.

[20] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 211.
[21] Beeple, *EVERYDAYS*, 2007.

Años más tarde, entre 2014 y 2018, según Medina es “una etapa centrada en la ilustración de imágenes de ciencia ficción, de inciertos futuros distópicos, utópicos o fantásticos”[22] en el que claramente podemos distinguir un tipo de estética basada en el surrealismo (en cuanto a las temáticas) y el hiperrealismo (refiriéndose a cómo están representadas las imágenes, sobre todo cuando se trata de objetos figurativos y de personajes).

La colección *Everydays* después pasó a llamarse *Everyday: the First 5000 Days*, dando a entender que ya había sobrepasado los 5000 días y que esas eran las obras que había hecho en ese periodo de tiempo. Las obras más interesantes son las más actuales, no solo por la estética sino por una gran carga crítica hacia distintas figuras populares de la política y de la cultura. Por ejemplo, una obra que en su momento fue criticada por dos críticos, la obra en cuestión se titula *HAPPY HALLOWEEN!!* (Fig. 13). En dicha obra aparecen Hillary Clinton y Donald Trump uno delante del otro entrelazando sus lenguas. El crítico de arte Ben Davis dijo lo siguiente: “Como sátira política, no es precisamente un Daumier. Y no estoy seguro de que siquiera llegue a ser un *South Park*”[23] dando a entender que su calidad es pésima y que su mensaje crítico en contra de la política, no es lo suficientemente transgresor como sí que lo suele ser la serie de dibujos animados para adultos *South Park*. Sin embargo, Will Gompertz decidió ser más benevolente criticando esta obra y el resto de la colección: “*Everyday: the First 5000 Days* pasará a la historia como el momento previo antes del estallido de la efímera burbuja del criptoarte o como el primer capítulo en una nueva historia del arte… No pretenderé mantener que he visto toda y cada una de sus imágenes, pero he visto lo suficiente para saber que tiene mérito artístico y documental.”[24] La parte en relación con la burbuja se hablará más adelante, ya que lo realmente importante de esta frase, es el hecho de Beeple va a pasar a la futura historia del arte, es decir, ha llegado o está llegando al punto más álgido que un artista puede llegar, ser recordado siempre. El hecho de que la crítica de arte haya decidido hablar de él, también nos da a entender que las obras críticas de Beeple han traspasó el umbral de lo digital para hacerse conocidas dentro del mundo del arte material. Tenemos otras obras como *Trip Balls* (Fig. 14) en la que adopta una

[22] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 212.
[23] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 213.
[24] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 213.

temática surrealista y fantasiosa. Otras de carácter más distópico como *Surveillance State* (Fig. 15) en la que adopta una estética hiperrealista y tétrica.

Cabe destacar que Gompertz dio con la solución a la incógnita sobre porque Mike Winkelmann decidió llamarse Beeple y porque decidió cambiar el nombre de su colección: "Cuando la COVID golpeó y su trabajo en el negocio del diseño se resintió, él empezó a explorar el alucinante mundo de las criptomonedas, las cadenas de bloque y las fichas no fungibles [...]. Descubrió que había algunos jugadores serios en el juego virtual, jugadores serios que pagarían dinero serio por una pieza de arte digital que viniese con un NFT que la autentificase como única. Mike cambió su foco de Winkelmann el diseñador a Beeple el artista. Y entonces tuvo una idea… Creó un collage (Fig. 16) con todas las imágenes *everyday* que había producido durante años y lo llamó: *Everyday: the First 5000 Days*"[25] Es decir, Winkelmann era el artista relacionado con el mundo material, pero después de la pandemia del COVID, dio el salto a los NFT y al criptoarte, provocando un cambio en él mismo, ocultándose bajo un nombre artístico como Beeple y renombrando su colección para ponerla en venta como obras de criptoarte.

En definitiva, Beeple es un criptoartista polifacético, que constantemente demuestra su dominio en el arte digital y que a día de hoy podemos decir sin ninguna duda que es el rey del criptoarte. Ha sabido adaptarse y ha demostrado dominar prácticamente todas las estéticas del arte digital y del criptoarte, desde la abstracción hasta la figuración, desde el dibujo o la estética más lineal hasta el hiperrealismo. Todo ello desde el surrealismo combinado con la sátira, la crítica social y una profunda temática distópica.

6.5 One Hundred

One Hundred como de forma codificada se hace llamar, a100, es una artista emergente dentro del criptoarte. No tenemos mucha información sobre ella, no conocemos su identidad, es un caso cargado de incógnitas. A sí misma, se define como lo siguiente: "Modern and contemporary art connoisseur joining to the NFT world"[26] Por lo tanto, estamos ante una artista contemporánea que decide explorar dentro del arte del NFT. A juzgar por el hecho de que introduce la palabra francesa "connoisseur" podríamos intuir que es de nacionalidad francesa, sin embargo, esto no está confirmado y no se puede obtener respuesta alguna. Si nos basamos en los datos aportados por la propia artista y por la galería

[25] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 214.
[26] One Hundred, Perfil de Foundation.APP, 2023.

Foundation su primera obra de criptoarte fue creada y puesta en venta el 5 de mayo de 2021, si a eso le añadimos el título de la obra "*Birth*" y la descripción que Hundred adjunta junto con esta obra: "Today is the birth of my first ever nft"[27] Eso son pruebas más que necesarias para saber que en esa fecha empezó su trayectoria como criptoartista.

Hablando más acerca de su producción, nos encontramos a una artista abstracta, cuya estética se halla entre la abstracción y la psicodelia o, mejor dicho, un arte de las alucinaciones. La obra *Birth* (Fig. 17) nos muestra una abstracción difuminada con colores rosados y violetas, con una tonalidad muy suave. A su vez, tiene una serie de obras de criptoarte abstracto que las incluyó dentro de su primera colección llamada *Generative Rothko*, en la cual realiza abstracciones digitales basadas en la forma de realizar arte abstracto que tenía Mark Rothko. Hundred apuesta por colores cálidos en sus obras, que evocan al amanecer o a una puesta de sol. Un ejemplo de ello lo tenemos en la obra *Gen Rothko #2* (Fig. 18) en la que claramente podemos ver una estética "rothkotica" dentro del criptoarte a través de Hundred.

En otra de sus colecciones llamada *Generative Abstracts* nos muestra obras de criptoarte abstracto en las que podemos ver que está trasladando composiciones y estéticas propias del artista Vasili Kandinski. Obras que nos pueden servir de ejemplo serían *Ai Blocks 1* y *Ai Blocks 3* (Figuras 19 y 20 respectivamente) en las cuales vemos que utiliza formas geométricas y las composiciones son muy parecidas a las de Kandinsky.

Hundred es una artista que ha querido demostrar que es posible introducir obras de arte abstracto dentro del criptoarte, su objetivo como artista es crear "100 generative 1/1 NFTs"[28] De ahí que se llame así. La abstracción también tiene lugar dentro del criptoarte.

6.6 Nikolai Gritsanchuk

El caso de Gritsanchuk es parecido al de Hundred, un artista abstracto que decide dar el paso al criptoarte. En este caso hablamos de un artista ruso que lleva 5 años pintando aproximadamente. Decidió pintar digitalmente y vender sus obras abstractas como criptoarte. Presenta una estética abstracta en sus obras como por ejemplo en *Mental worlds* (Fig. 21) donde vemos una obra de criptoarte abstracto, pero esta vez no es un tipo de abstracción como el que veíamos con Hundred, sino que adopta un estilo más vinculado a

[27] One Hundred, *Birth*, 2021.
[28] One Hundred, Perfil de Foundation.APP, 2023.

Pollock, con trazos más agresivos. Gritsanchuk es otro ejemplo más de cómo el arte abstracto ha llegado al mundo del criptoarte.

7. IMPACTO DEL NFT EN EL MERCADO DEL ARTE

El NFT ha venido para quedarse y ha sido una especie nueva que como ya hemos visto, tiene bastante relevancia en el universo del arte digital, por ende, es inevitable no mencionar las acciones y las repercusiones que esta nueva especie invasora ha generado en el ecosistema del mercado del arte, sobre todo del arte digital.

Después de haber tratado toda la cuestión estética, es importante mencionar el valor que se le da al criptoarte como objeto, ya que presenta unas cualidades que, a nivel de mercado, son esenciales para entender tanto su popularidad, como la intención que hay detrás a nivel comercial. No sin antes establecer una comparativa ilustrativa con el fin de comprender la diferencia del antes y del ahora en lo que al valor económico de la obra de arte se refiere.

Hace siglos, el arte más clásico y tradicional como lo entendemos (pintura, escultura, arquitectura, dibujo, etc.) se vendían como obras únicas y de carácter limitado, no existía la posibilidad de haber dos pinturas iguales hechas por el mismo autor (aunque existían artistas que tenían la habilidad necesaria para falsificar obras de grandes maestros de la pintura) había un artista, creador de una sola obra. Con la aparición del grabado empezó a existir la reproducibilidad, es decir, no hacer solo una obra, sino realizar números limitados de esta. Por ejemplo, se podían realizar 20 grabados de un artista para su venta, sin embargo, no se realizaban 21 grabados, la tirada se limitaba con el objetivo de aumentar el valor de esa serie de grabados. En estos casos nos hallamos ante una multiplicidad limitada, pues cuanto más grabados y reproducciones se hagan, el valor de estas descenderá, debe haber una cantidad idónea para generar esa singularidad y autenticidad que provoque que el valor económico de esas obras ascienda. Estas planchas, según Miguel Ángel Medina: "por efectos de desgaste mecánico de la matriz de madera asociados a la presión ejercida sobre la misma en el proceso de impresión, la xilografía solo permitía una reproducción fidedigna del "original" especular grabado en la madera en un número limitado de copias impresas." [29]

[29] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 208.

y si, podemos decir que es cierto, pero debemos ser críticos con estos actos, pues también cuando se realizaban todas las tiradas de grabados, se destruía la plancha para que nunca más se pudieran crear más grabados. Walter Benjamin en su famoso libro *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* nos habla de esta transición de lo uno a lo múltiple. Él mismo afirma que "la xilografía permitió por primera vez reproducir técnicamente el dibujo"[30]. A su vez, tenemos algún otro ejemplo a nivel historiográfico que desde una perspectiva de mercado puede ser útil para entender el valor económico dentro de la reproducción limitada, es el caso de Carlos III con los descubrimientos de Pompeya y Herculano en el siglo XVIII. Carlos III quería divulgar su descubrimiento por toda Europa, pero al mismo tiempo tenía visión de mercado, entendía el valor del arte a nivel económico, por eso contrató dibujantes y grabadores con el fin de dejar un testimonio de los hallazgos para su difusión internacional. La Real Academia de Bellas Artes de San Fernando lo confirma diciendo lo siguiente: "La difusión de los bronces y pinturas de Herculano se hizo bajo los auspicios del rey a través de *Le antichità di Ercolano Esposte*, en la que trabajaron excelentes dibujantes y grabadores del siglo XVIII"[31]. Pero ese libro con grabados no tenía muchas ediciones y de hecho no todo el mundo tenía el privilegio para tener en posesión ese libro en aquella época. Se sabe que Carlos III no hizo tantas copias de este libro y es evidente que era para rentabilizar esas excavaciones arqueológicas y también para establecer un valor elevado a ese número limitado de libros de grabados que se habían hecho (pese a que esas copias se las regalaba a ciertas personas en concreto, pero al ser una cantidad limitada, ese valor seguía siendo elevado). La Real Academia de Bellas Artes de San Fernando nos da detalles de esta estrategia comercial: "el rey regalaba esta obra a los eruditos de la época, a los artistas, a la nobleza y a las universidades europeas que se la solicitaban"[32] Es decir, no a cualquier persona y esto también es un movimiento estratégico para poner en valor su obra.

Con estos dos ejemplos de la antigüedad nos hacemos una idea de cómo ha surgido ese cambio y cómo ha afectado al mercado del arte. Sin embargo, Walter Benjamin en el siglo XX con la obra mencionada antes, ya anunciaba que el aura que había en las obras de arte ya

[30] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 208.
[31] Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, *Carlos III y la difusión de la Antigüedad*, 2017.
[32] Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, *Carlos III y la difusión de la Antigüedad*, 2017.

dejaría de existir debido a las nuevas técnicas de reproducibilidad como lo son el cine y la fotografía. El concepto de aura es sencillo de explicar, sería un sinónimo de unicidad y de autenticidad. Esta aura se desintegra en el momento en que se realizan múltiples reproducción de esa misma obra, como puede pasar en la fotografía y en el cine. En el mercado del arte se da por hecho que es cierto y debo decir que lo es, pero con la llegada del arte digital esta cuestión empeoró, Medina lo argumenta de la siguiente manera: "el propio arte digital participa de esta problemática [...] por su propia naturaleza el arte digital lleva asociado las características de la reproducibilidad, la desmaterialización y la obsolescencia…"[33] Esto, claramente es el ejemplo más actual que tenemos de cómo se ha perdido la obra única en el mercado del arte. El arte digital ha aportado cosas buenas, pero cierto es ha generado cierta desconfianza de cara a los compradores y coleccionistas. Medina cita la tesis de Lucia von Gunten titulada *From digital to new media art: A market perspective* en la cual analiza el origen de esta desconfianza: "Las mencionadas características del arte digital son responsables de que las obras de arte digitales puedan ser consideradas poco rentables por los coleccionistas y ello, a su vez, es lo que explica que la presencia (y las ventas) del arte digital en el mercado del arte haya sido prácticamente marginal hasta la irrupción del arte NFT"[34] y a esto podemos añadir una problemática aún más relevante, la anarquía y el descontrol que hay en el mercado del arte digital debido a que se encuentra en Internet. Una obra de arte digital puede copiarse y publicarse en otro lugar fácilmente, por eso si un coleccionista quiere comprar una obra de arte digital, siempre va a tener en mente que esa obra no es única y que cualquiera en Internet puede encontrarla, por eso su venta es tan complicada. El mercado del arte digital no tenía control, incluso existían problemas en cuanto a autoría se refiere, era un ecosistema caótico.

Con la llegada del nuevo agente invasor en el ecosistema, el NFT, se empezó a instaurar un orden en el mercado digital. ¿Cómo es posible establecer un "orden" en un espacio plenamente inmaterial el cual está sumamente globalizado? Medina da solución a esta respuesta de forma muy certera: "su naturaleza encriptada y el ir acompañadas por un certificado criptográfico aporta unas garantías sin precedentes a la trazabilidad de su autoría

[33] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 208.
[34] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 208.

y de las propias operaciones de venta de la obra de arte y -por tanto- de su propiedad"[35] Es decir, este nuevo agente ha conseguido gracias a sus elementos (la cadena de bloques como seguridad inexpugnable y el contrato inteligente como prueba suprema de posesión de propiedad) generar confianza hacia los coleccionistas y los compradores de criptoarte, ha generado esa confianza que el resto de tipologías del arte digital no podían ofrecer debido a su descontrol. Este hecho es crucial para comprender por qué este nuevo espécimen en el ecosistema ha conseguido ordenar la habitación tan desastrosa que se llevaba tantos años sin ordenar. Si generas una confianza hacia el público, más posibilidades hay de que tu obra se haga ver y por tanto obtendrás más ventas.

Recuperando el concepto de aura de Walter Benjamin, podemos comprender aún más esta irrupción en el mercado del arte. Esto se debe a que el NFT, gracias a los elementos mencionados anteriormente y al hecho de presentarse como una obra única y singular, han generado que el concepto de aura haya regresado con una apariencia digital. Medina cita una frase de Whyman en la que define esta nueva tipología de aura: "Esta excepcional circunstancia hace que las obras de arte NFT se revistan de una especie de *aura virtual*"[36] Por tanto, el aura en sí como la entendía Walter Benjamin, nunca murió del todo, simplemente cambió del plano material al inmaterial. No obstante, hay que matizar una cuestión importante, tenemos obras de arte NFT que se venden como una sola, pero encontramos que un criptoartista decide vender una serie de copias limitadas (parecido al ejemplo antiguo de los grabados) de su obra. En esos casos donde hay una leve reproducibilidad, podemos decir que no tienen aura, más considero que debemos ser más laxos y entender que siguen manteniendo una unicidad, solo que con un aura mucho más difuminada. Una vez más Medina aporta una argumentación sólida sobre esta cuestión: "estamos viendo cómo el aura (que otorgaba a las obras de arte clásicas su valor cultural, que se había desdibujado en la era de la reproducibilidad técnica y que había prácticamente desaparecido en la época de la reproducibilidad digital) se recupera para el arte digital gracias a la implantación de la tecnología NFT"[37].

---

[35] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 209.

[36] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 209.

[37] María Amores y Miguel Ángel Medina, *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Pág. 209.

7.1 Ejemplos de puesta en valor del NFT en el mercado del arte

El NFT ha conseguido poner orden al caos y así mismo ponerse en valor como un tipo de obra única y singular. Sin embargo, esto no sería posible sin las estrategias que tienen los criptoartistas para poner en valor sus obras. Encontramos casos donde se vende una obra de criptoarte y esa es la única que existe, y casos donde el propio criptoartista decide hacer una serie de copias de la misma, la suficiente para que esa obra no se devalúe. En este apartado expondré dos ejemplos de artistas que ya se han hablado antes, para ver de forma ilustrativa como ensalzan el valor de sus obras y para al mismo tiempo, ver ejemplificado como el concepto de aura virtual está presente.

El primer ejemplo lo encontramos en un criptoartista mencionado antes, BKK BROS y su colección *GAMEBROS*. Bros para poner en valor su obra opta por vender una sola copia de su obra, opta por la singularidad y por un aura virtual plenamente sólida. En la galería de criptoarte Foundation las vende como una sola obra, pero en su página web las vende como si hubiese múltiples copias de la misma. ¿Cómo se explica este suceso?

Se explica de la siguiente forma: Bros plantea una estrategia muy peculiar, establecer una jerarquía de valores en las diferentes obras de esa colección. Su clasificación se basa en 4 rangos, dependiendo del tipo de obra que sea y de su calidad, Bros decide en qué posición estará y en función de esta su valor será mayor o menor. Por ejemplo: la mayoría de sus obras presentan el rango B, que sería el más bajo dentro de la clasificación (Fig. 22) con una cantidad de 224 obras de las 360 que representa el total de la colección (equivale al 62,22% de la colección) (aún no terminada, quedan muchas obras por hacer). Después encontramos el rango A, que tiene un valor más elevado que el B y son un total de 64 obras de las 360 (un 17,77% de la colección). Pasando a los dos rangos más altos, encontramos el rango V, que sería más valioso que el valor de A, con un total de 40 obras de las 360 (un 11,11% de la colección). Y por último el rango más valioso de todos, el rango S, aquel por el cual sus obras adquieren el máximo valor, pero su producción es la más limitada de toda la colección, con un total de 32 obras de las 360 (un 8,88 % de la colección). Bros nos da a entender muchas cosas con estos datos: la primera es que, aunque todavía no haya terminado la colección (a día de hoy en el que se escribe esta tesis, lleva creadas 232 obras según los datos que nos aporta Foundation. Pero estos números son la cantidad de obras totales que habrá para cuando la colección haya finalizado su proceso de desarrollo, no habrá 41 obras de rango V,

pues Bros ya dice que es una cantidad fija e inamovible. La segunda cuestión importante está en la limitación, Bros es claro "Only 360 of them will be made"[38] ni una más y ni una menos, esto es ejemplo de lo mencionado anteriormente, establecer un límite, hace que el valor de esta obra sea más elevado, por mucho que en su página web las venda de forma multiplicada y en Foundation lo haga de forma singular, el valor sigue siendo el mismo porque propone el sistema de rangos. A esto le sumamos la tercera cuestión importante, la imposición del valor por parte del criptoartista en sus obras, Bros gobierna en todo momento sobre su producción, él decide lo que vale más y lo que vale menos, el valor económico se rige por la jerarquía que impone. Un sistema único que provoca una atracción al coleccionista, pues si quieren algo de valor, irán a los rangos más elevados, pero si son compradores esporádicos los cuales deciden comprar alguna de sus obras de criptoarte por gusto o preferencias personales, dependiendo de su capacidad económica, irán a un rango más bajo o más alto. Bros decide crear un micro-ecosistema dentro del macro-ecosistema del mercado del arte digital.

El segundo ejemplo lo encontramos en nuestro artista Roger Haus, el cual se ha mencionado antes. Tras haber asistido a una subasta de una de sus obras NFT en directo el pasado 22 de mayo de 2023, obra que ya se ha comentado en el apartado estético, llamada *Life After All*. En esa subasta vi la estrategia de mercado que Haus había planteado para esa obra en concreto, puesto que el resto de sus obras se venden como una sola obra, a excepción de *Life After All* y de su última obra *HAI Energy* (Fig. 23). Estas dos obras decidió venderlas con múltiples copias, pero de un número limitado. En el caso de la subasta o compra-venta de *Life After All* puso a subasta 10 copias de la misma, como se puede ver en la imagen que extraje de la propia subasta (Figuras 24 y 25) donde vemos que faltan casi dos horas para su finalización y un poco más arriba podemos ver la cantidad exacta de reproducciones que Haus está vendiendo. Esas 10 copias se vendieron por completo en un plazo aproximado de 48 horas, ya que estas subastas, suelen durar días. Haus apuesta por una hibridación en la puesta en valor, la gran mayoría de sus obras se venden de forma única y singular, pero estas dos obras decidió venderlas con múltiples copias, las suficientes para que aun tuvieran un valor económico adecuado y la obra no se devaluará. Esta práctica es de las más comunes, la

[38] BKK BROS. Descripción de la colección *GAMEBROS*, Foundation.APP, 2021.

de realizar copias limitadas para extender el valor de la obra, sin que esta pierda por completo su aura virtual.

Estos dos ejemplos, tanto el de Bros como el Haus, son distintos pero muy ilustrativos para ver el poder que tiene el artista sobre su obra, el cual impone una serie de normas y leyes para poner en valor su producción. El criptoartista gobierna su propia obra y él decide a quien se la vende o no, que valor tiene dentro del mercado y si presenta un aura virtual muy visible o más difuminada si opta por la limitada reproducibilidad.

7.2 Galerías NFT o galerías de criptoarte

Cuando hablamos de un ecosistema dentro del mercado del arte, es inevitable mencionar a los museos y las galerías, forman un papel esencial en la difusión y comercialización de las obras de arte. En el arte digital no es indiferente y aunque parezca extraño el hecho de que pueda haber un control dentro del universo digital, al final se ha conseguido. Antes de mencionar algunas galerías de criptoarte, es importante tener en cuenta varias cuestiones con el objetivo de comprender las limitaciones y las capacidades que este tipo de galerías tienen en el ecosistema.

Volvamos a uno de los conceptos claves que hemos visto al principio de este trabajo, el objetivo que tiene el criptoarte pretende la supresión de intermediarios en la compra y la venta de las obras. No obstante, por más intermediarios que se eliminen, siempre se va a necesitar un agente externo que otorgue un lugar y un espacio donde exponer estas obras y donde se realice el comercio, sin esto, la rueda nunca empezará a girar.

Otro tema a tener en cuenta es el hecho de que las galerías NFT tienen un poder y un control limitado. Todas y cada una de ellas tienen sus normas y condiciones (tras haber leído varias normas, condiciones y términos de servicio de distintas galerías, se ha podido ver que en sí tienen las mismas “leyes”) pero hay algo que no pueden controlar, se trata de la cadena de bloques que anteriormente se ha explicado. Las mismas galerías son claras y a continuación veremos algún ejemplo para demostrar que realmente no pueden ejercer un control total en el ecosistema del mercado del arte digital. Estas galerías solo pueden gobernar bajo sus dominios controlando a los criptoartistas y a los coleccionistas bajo unas normas de comportamiento (basadas en el respeto y la tolerancia, así como en el hecho de

prohibir y condenar ciertos comportamientos ofensivos y fraudulentos, como es el caso de la falsificación) pero no ejercen ningún control sobre el contrato inteligente, ni sobre el precio de la obra. Las galerías depositan plena confianza en los creadores y en los compradores, aunque intentan asegurar una calidad y una autenticidad para transmitir una confianza al comprador. El único control, aparte de las normas éticas que obligan a cumplir y asegurar una autenticidad, es el hecho de establecer unas tasas o mejor dicho, unas comisiones por venta.

Para entender mejor esta práctica, vamos a poner un ejemplo sencillo: imaginemos que creamos una botella y buscamos que esta se venda, para ellos vamos a un espacio donde se pueda vender este producto, por ello, decidimos venderlo en ese espacio, pero el propietario de dicho lugar nos pone una condición, el 10% de las ganancias que genere esa botella irán directamente al propietario del espacio. Nuestra botella cuesta 10$ y un cliente decide comprarla, teniendo en cuenta la condición del propietario por prestar su espacio y que el 10% de 10$ sería 1$, eso quiere decir que nosotros nos quedaremos con 9$ y el propietario del espacio se quedará con 1$. Esta práctica se lleva haciendo desde mucho antes de que existiera el mercado del arte digital, pero también se ha decidido implementar dentro del mercado del NFT y tiene mucho sentido debido a que estas plataformas deben pagar los costes de los servidores que utilizan, además de pagar a los empleados que se encargan del cuidado y la vigilancia de estos lugares. Con esto, podemos saber que existe un triángulo dentro de una galería cuando se realiza una compra, la de artista (establece el precio), galerista (establece el espacio, normas y comisiones) y comprador (el que adquiere el NFT con su contrato inteligente con total seguridad).

Esta estrategia es la más relevante, pues, aunque expongan libremente las obras de los criptoartistas, necesitan de alguna forma entrar dentro de la rueda y con sólo exponer no basta, como es lógico, se necesita el valor monetario. A continuación, vamos a ver algunas galerías que establecen esta condición que se ha explicado pero dependiendo de la situación.

En primer lugar, tenemos la galería OpenSea, fundada en 2017 por Devin Finzer y Alex Atallah. OpenSea afirma ser “the first open marketplace for any non-fungible token on the Ethereum blockchain was born”[39] Es decir, la primera galería NFT que se creó a raíz del

[39] OpenSea, *About*. 2018-2023.

sistema de cadena de bloques que recordemos, fue tecnología creada por los propietarios de la criptomoneda Ethereum (moneda que se usa en cualquier compra y venta de criptoarte). Es dudoso que sea la primera galería NFT cuando el NFT existió mucho antes, pero tras comprobar otras galerías y establecer una comparativa, se ha podido comprobar que efectivamente, OpenSea es la primera galería ya que ninguna de las otras galerías que se han consultado se han descrito a sí mismas como las pioneras en esto de las galerías de criptoarte. No obstante, cabe la posibilidad de que años atrás hubiese algún intento de galería de NFT pero con un resultado fallido debido a que no existía el contrato inteligente ni toda esa seguridad que ofrece la cadena de bloques. Es raro no encontrar un criptoartista que vende allí sus obras, prácticamente todos lo hacen. El caso de OpenSea es curioso por un motivo, el hecho de implementar una comisión tan sumamente baja respecto a otras galerías de criptoarte. OpenSea lo deja claro: "OpenSea receives 2.5% of the sale price of your NFT"[40] ni más ni menos, ya sea una obra de NFT o una serie de copias del mismo NFT.

En segundo lugar, tenemos una galería que ha sido mencionada a lo largo de todo este trabajo, Foundation. Dicha galería también ha acabado adquiriendo bastante fama junto con OpenSea, siendo las dos más importantes dentro del mercado del criptoarte. Foundation, al igual que el resto de galerías, incluida OpenSea, no puede controlar más allá de las puertas de su castillo: "We neither own nor control MetaMask, Coinbase, the Ethereum network, the smart contracts on which Collections [...] are based…"[41] Por lo tanto, no pueden saber lo que hay en ese contrato inteligente,pues se almacena en la cadena de bloques y dicho contrato inteligente es propiedad del comprador.

A su vez, Foundation decide realizar la misma práctica que OpenSea, establecer una única tasa para todas las ventas de NFT que se realicen dentro de su galería. Foundation establece lo siguiente: "Foundation reserves the right to collect fees for sales on the Platform (including Worlds sales), up to a maximum of 15% of the total sales price."[42] Es decir, la tasa máxima que puede alcanzar es un 15% del total de la venta. Sin embargo, tampoco establece un mínimo, con lo cual podemos afirmar que es una comisión fija, igual que hace OpenSea.

[40] OpenSea, *How to sell an NFT using OpenSea*, 2023.
[41] Foundation.APP. *Terms of Service*, 2022.
[42] Foundation.APP. *Terms of Service*, 2022.

En tercer lugar, nos encontramos con SupeRare, otra galería de arte pero que sus comisiones hacia los artistas y los compradores, son variables en función del caso. Segun SuperRare: “a fifteen percent (15%) Primary Sale commission paid by the seller of any previously unsold Creator NFT”[43] Es decir, la primera vez que se venda ese NFT, el vendedor (en este caso el artista pero esta condición también está sujeta a los coleccionistas que revenden criptoarte) deben depositar un 15% del total de la venta, la primera venta. Hay más condiciones, por ejemplo: “a standard three percent (3%) Marketplace Fee paid by the buyer in addition to the sale price for all types of sales transactions, including Primary Sales”[44] Es decir, el comprador tendrá que pagar a la galería el 3% del total de lo que haya costado esa obra. Un 3% que es adicional a lo que el comprador ya ha pagado, no va incluido dentro del precio que el criptoartista coloca a la obra. Y, por último: “a ten percent (10%) royalty for all Secondary Sales paid by the seller of an NFT on the secondary market and paid to the NFT Creator” Esto se refiere a que si el coleccionista decide vender la obra NFT a otro comprador y previamente el artista junto con el coleccionista han acordado que un porcentaje de esa venta será para él, el coleccionista deberá pagar el 10% de esa venta, por mucho que haya pactado un porcentaje con el creador. Esta práctica es la más confusa pero no es la más común ya que en este caso está habiendo mucha intervención a través de distintos agentes como es la galería y un segundo comprador.

Estas condiciones también las encontramos en galerías menores o menos conocidas como por ejemplo NINFA. NINFA por unas condiciones menos severas hacia el artista y el comprador. Por ejemplo: “5% of the sale price of primary sales of newly-created or whitelisted unique NFTs”[45] Por cada nuevo NFT o la primera vez que este se venda, la galería obtendrá el 5% del precio de la venta. Pero es importante destacar algo que se dice en la propia frase “unique NFTs” esto quiere decir que todas esas obras de criptoarte que solo se venden como una obra única y singular, están sujetas a esta condición. En este caso estamos viendo que NINFA establece una tasa al aura virtual y hay otra comisión relacionada con esto: “10% of the sale price of primary sales of newly-created Multiple Edition NFTs”[46] Esta

[43] SuperRare Labs, *Terms of Service*, 2023.
[44] SuperRare Labs. *Terms of Service*, 2023.
[45] NINFA. *NINFA Creators Terms Of Service*, 2022.
[46] NINFA. *NINFA Creators Terms Of Service*, 2022.

vez nos señala que aquellas obras de criptoarte que se venden mediante múltiples copias y reproducciones de la misma, la galería recibirá el 10% del precio de venta, solo en la primera venta de estas. Una vez más vemos que pone una condición al aura, si el aura es más firme cuando se encuentra en obras únicas, establece el 5%, en cambio, si es un aura más translúcida, opta por imponer el 10%.

Otras condiciones que también impone son las siguientes: “15% of the sale price of primary sales of those unique NFTs [...] objects of the sale either via "Ninfa Domus" service or private sale system”[47] Si el criptoartista realiza una obra por encargo y la venta se realiza en esta galería, el 15% del total de esta venta irá dirigido a la galería. Y para obras NFT que deciden venderse de nuevo tras ya haber sido compradas, es decir, una reventa, establece esta condición: “5% of the sale price of NFTs which were the object of previous sales through the Platform (secondary sales)”[48] El 5% del total de esa segunda venta que se haga y posteriores irán a la galería. En este caso, no especifica quién o quiénes son los que depositan ese porcentaje como por ejemplo si lo hace SuperRare.

Estos son diversos ejemplos de cómo las galerías también estipulan un control en el mercado del criptoarte, algunas condiciones nos pueden parecer más restrictivas que otras, pero son sus espacios y debemos comprender que los criptoartistas, al igual que los coleccionistas y compradores, aceptan esas normas y están conformes con estas, ya que, de no ser así, a día de hoy estas galerías no venderían y dejarían de existir, cosa que no ha pasado de momento. Aun así, estas galerías son vitales para el ecosistema del mercado del arte digital y del criptoarte, pues son los soportes que permiten que toda esta estructura se haya podido levantar, claramente cooperando con otros agentes como los criptoartistas y los coleccionistas.

CONCLUSIONES

Tras haber tratado todos los temas que engloban el NFT y el criptoarte, se han podido llegar a las siguientes conclusiones, algunas ya se han mencionado anteriormente cuando se ha analizado el tema en concreto.

[47] NINFA. *NINFA Creators Terms Of Service*, 2022.

[48] NINFA. *NINFA Creators Terms Of Service*, 2022.

La primera conclusión que extraemos es el hecho de que el NFT es una nueva forma de hacer arte digital, con las variantes que la configuran, sobre todo en la forma en la que se vende y se expone. Se crea en el universo digital y se vende con monedas digitales, en este caso criptomonedas. Ha conducido a un nuevo paradigma en el cual nos ha permitido progresar a nivel tecnológico para que este tipo de arte pueda ofrecer una seguridad y unas garantías que antes de este fenómeno no se podían asegurar o era muy complicado establecer un control dado que Internet y el universo digital es un ecosistema anárquico.

La segunda conclusión extraída y que tiene que ver con la primera conclusión, es el hecho de que el NFT como especie invasora ha aportado cosas muy positivas al mercado de arte digital como es el hecho de establecer una seguridad prácticamente inexpugnable, como lo es la cadena de bloques, además de implementar el contrato inteligente como documento que acredita quien es el propietario de la obra. Ha conseguido crear una confianza hacia compradores y coleccionistas que no acababa de configurarse, hecho que ha provocado que mucha gente comprase criptoarte por esa garantía de seguridad y el hecho de poder decir que tienen posesión de esa obra de arte digital.

La tercera conclusión va relacionada con la estética, la cual tras haber sido analizada a través de unos cuantos criptoartistas, todos y cada uno de ellos con obras cuya composición y estilo eran diferentes, se ha podido obtener una panorámica cuya explicación es que no existe una única estética dentro del NFT, sino una poli-estética. Poli-estética que ha permitido que multiplicidad de artistas puedan crear obras de arte NFT sin ningún tipo de problema, pues en Internet hay plena libertad de creación y el propio ecosistema invita a que cada uno aporte su propia visión del arte digital. La estética del criptoarte pasa por el pixel art, el surrealismo, el cyberpunk, la distopía y la crítica social, la abstracción, el futurismo y el minimalismo, entre otras muchas estéticas.

La cuarta conclusión va relacionada con la concepción que se tiene del NFT o mejor, que cambio positivo ha producido en lo que a la teoría del arte respecta. Teniendo en cuenta lo aportado por Walter Benjamin sobre el concepto de aura y la reproducibilidad en el arte. Idea que todos dábamos por hecho que era intocable y que de ahora en adelante el aura se había perdido y solo existía en una cantidad limitada de obras. Se daba por hecho que el

aura nunca iba a renacer y menos en el universo digital, más el fenómeno NFT ha demostrado lo contrario. El concepto de aura ha regresado y ha demostrado que también puede existir en un universo tan caótico y complejo como lo es el digital. Con algunos ejemplos hemos podido ver que el aura sigue presente en obras de criptoarte que se venden como una sola copia, únicas y singulares, pero también en obras de criptoarte que se han vendido una cantidad de copias reproducibles (limitada, para no devaluar la obra).

La quinta conclusión viene a colación de la cuarta, en la cual hemos podido detectar que los propios criptoartistas son los gobernantes de sus obras, ellos deciden el precio y a quien se lo venden. Además de que algunos optan por diversas estrategias para ensalzar aún más el valor de su NFT. El ecosistema del mercado de criptoarte cede parte del poder a los artistas, los cuales pueden asegurar gracias a la cadena de bloques y al contrato inteligente, que sus obras pueden ser igual de competentes respecto a una obra material. Cuanto más única se presente la obra, más valor tendrá y algunos ejemplos que se han visto han demostrado que el criptoartista puede establecer un control de calidad o una clasificación hecha por el mismo.

La sexta conclusión trata el tema de las galerías, que han demostrado ser agentes necesarios dentro de cualquier ecosistema, sea material o inmaterial. Hemos visto que dichas galerías imponen sus propias normas y leyes con tal de garantizar un control, pero que no son los que tienen mayor poder, pues el sistema de bloques y el contrato inteligente son intocables y no tienen derechos sobre ellos. Unas galerías que han configurado un mercado muy competitivo en el cual establecen sus propios porcentajes de comisiones en función de los distintos tipos de ventas que se efectúen sobre el NFT. Las galerías han permitido que el NFT pueda ser comercializado de forma fácil, segura y garantizando una autenticidad y una calidad. Como toda comunidad presenta unas normas de comportamiento, pero se permite exponer con total libertad sin censura. Teniendo en cuenta la tecnología de seguridad que viene de base con el NFT, sumado al control que cada una de las galerías ejerce sobre sus dominios, sin ninguna duda han conseguido controlar un ecosistema que parecía incontrolable.

En definitiva, con todas estas pruebas y hechos podemos afirmar que el NFT ha sido una especie invasora de carácter positivo, pues ha permitido establecer un cambio de paradigma y desarrollar una serie de estrategias a nivel tecnológico, artístico y de mercado que no se preveían. Cierto es que este fenómeno ha llegado para quedarse, sin embargo, la burbuja ya explotó y hace tiempo dejó de ser moda, ya que las modas en la sociedad actual son muy efímeras. El NFT tuvo su momento de auge gracias a un contexto y una situación que le sirvió como trampolín, el COVID-19 y sus consecuencias. Su irrupción en el mercado fue positiva ya que en ese momento muchos artistas confinados no podían vender sus obras materiales y les obligó a adaptarse y a explorar nuevas formas de crear arte. Otros artistas en cambio, decidieron dar el salto al criptoarte con sus obras digitales ya creadas anteriormente. En cualquier caso, ha salvado la producción de muchos artistas.

Cabe recalcar que a día de hoy hay coleccionistas que siguen comprando NFTs, aunque no con la misma motivación que antes debido a que lo que hemos mencionado de que esa burbuja ya ha explotado y ya no es la moda. A esto hay que sumarle el estigma social que se ha generado sobre el NFT dando a entender que es un arte basado en la estafa, el cual estoy en desacuerdo porque esos casos de estafa deben analizarse de forma particular para ver cuáles han sido los actos que hayan llevado a ello y recordemos que no es algo que sucede cada día. Por las pruebas que hemos recogido, podemos afirmar sin ninguna duda que el NFT es seguro, pero el arte, sea material o digital, también se puede falsificar y a lo largo de la historia del arte ha habido casos de falsificación y los seguirá habiendo. Por tanto, no podemos etiquetar el criptoarte como arte fraudulento o que invite a la estafa ¿Es especulativo? por supuesto, pero el arte desde hace mucho tiempo se ha convertido en un objeto en cual especular, indiferentemente de si su origen es material o digital.

A día de hoy, el NFT ha pasado a un segundo plano e incluso a un plano casi marginal debido a que el foco ya no se encuentra en él y eso es lógico, pero también hay que destacar que no se ha teorizado lo suficiente sobre el NFT desde un punto de vista artístico, no hay bibliografía al respecto y muy pocos ensayos o artículos de rigor que traten el tema desde una perspectiva histórico artística. Teniendo en cuenta que ya no se encuentra en el foco pese a que aún quedan muchos temas que tratar acerca de esta nueva tipología de arte digital, posiblemente no se escriban muchos más artículos o ensayos acerca de esto. No descarto la posibilidad de que se escriba un libro de ello a nivel histórico artístico, pero tendrán que pasar muchos años hasta que alguien decida escribir un libro sobre el NFT sin

que se vincule con métodos subjetivos de inversión y rentabilidad del NFT desde un punto de vista plenamente financiero. La mirada se encuentra actualmente en las inteligencias artificiales y actualmente ha generado un debate polarizado sobre ello, se ha convertido en la moda y ha provocado una guerra entre artistas y empresas desarrolladoras de inteligencias artificiales. El NFT con el paso de los años irá perdiendo fuerza en el ecosistema del arte digital y pasará de ser una especie invasora positiva a ser un agente poco a poco más marginal.

Aún queda mucho por aprender, teorizar y analizar sobre el NFT y el criptoarte y desde aquí hago un llamamiento a que se investigue más sobre este arte, sobre todo a nivel académico y desde las universidades, pues el NFT ha demostrado que debe incluirse dentro de la historia del arte.

9. ANEXO DE IMÁGENES

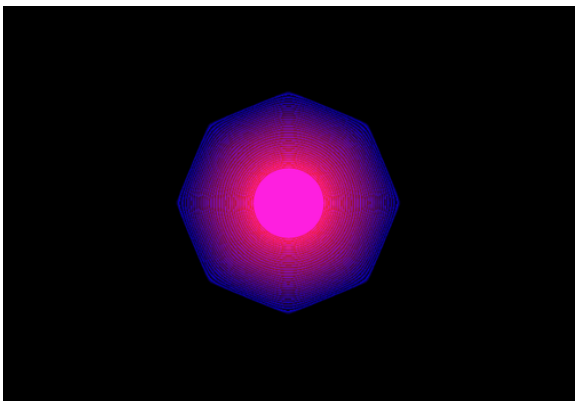


Figura 1. *Quantum*, Henry McCoy, 2014.

Extraído de https://www.mccoyspace.com/project/125/

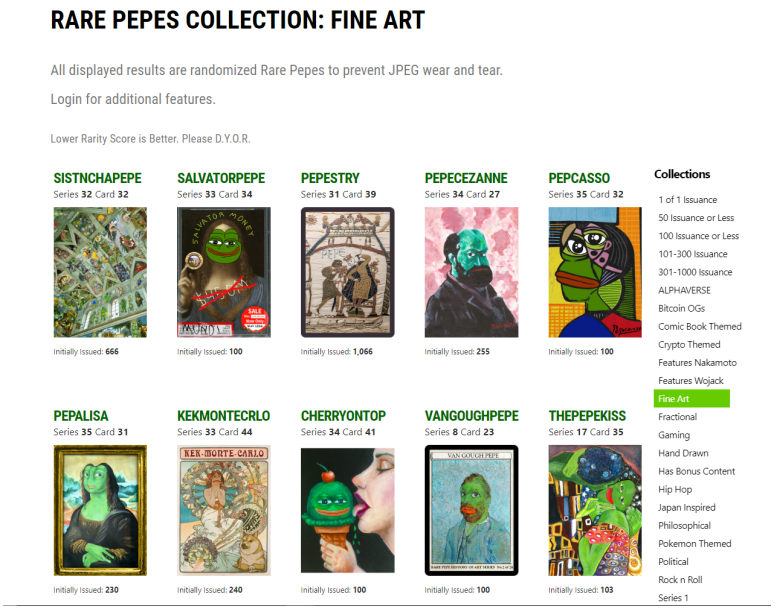


Figura 2. *Rare Pepes*, 2016.

Extraído de https://rarepepes.com/collection/fine-art/

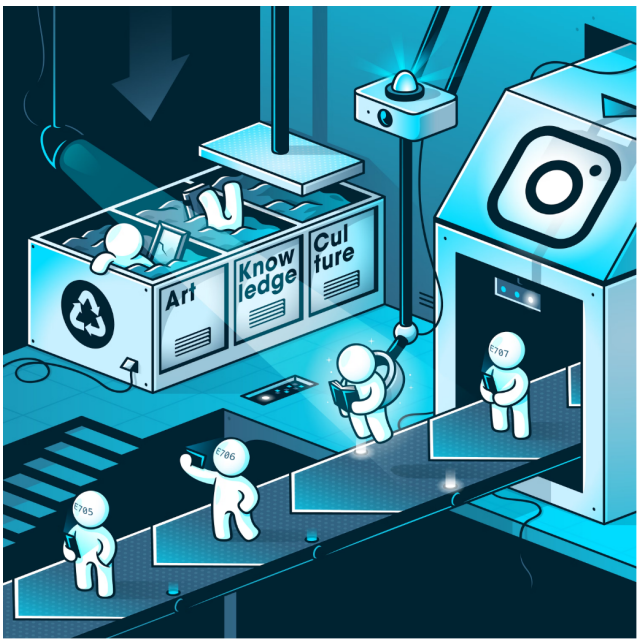


Figura 3. *The machine*, Gebelia, 2021.

Extraído de https://foundation.app/@gebelia/foundation/98474

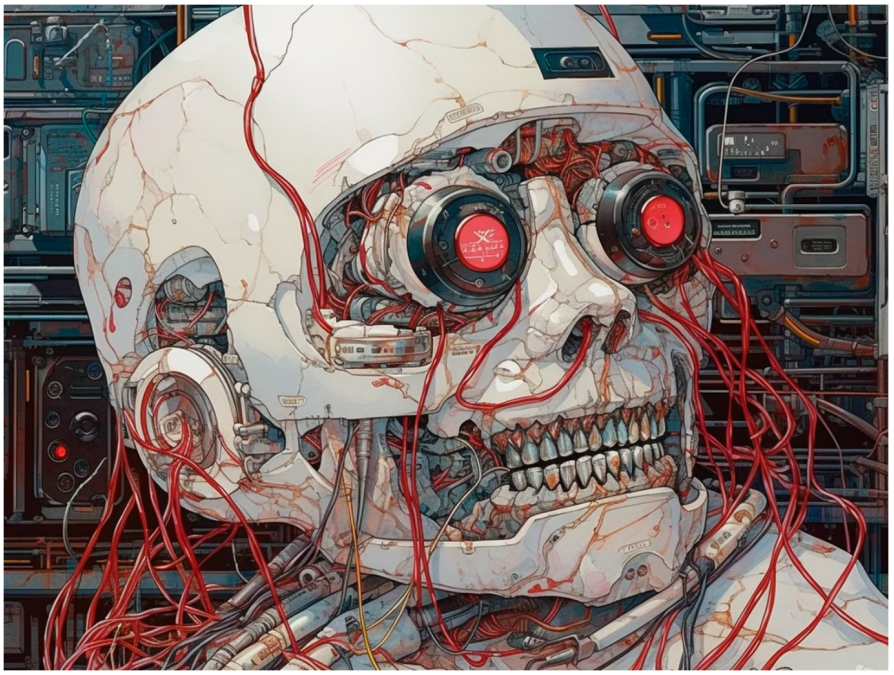


Figura 4. *Life After All*, Roger Haus, 2023.

Extraído de https://foundation.app/@rogerhaus/times-69cf/1

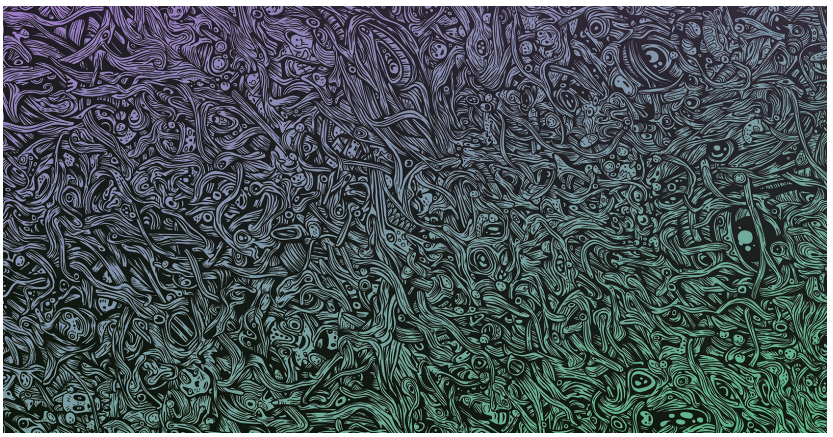


Figura 5. *Hypnagogias,* Roger Haus, 2011.

Extraído de https://www.rogerhaus.com/projects/hypnagogias



Figura 6. *GameBro #185*, BKK BROS, 2022

Extraído de https://foundation.app/@BKKBROS/gamebros/185

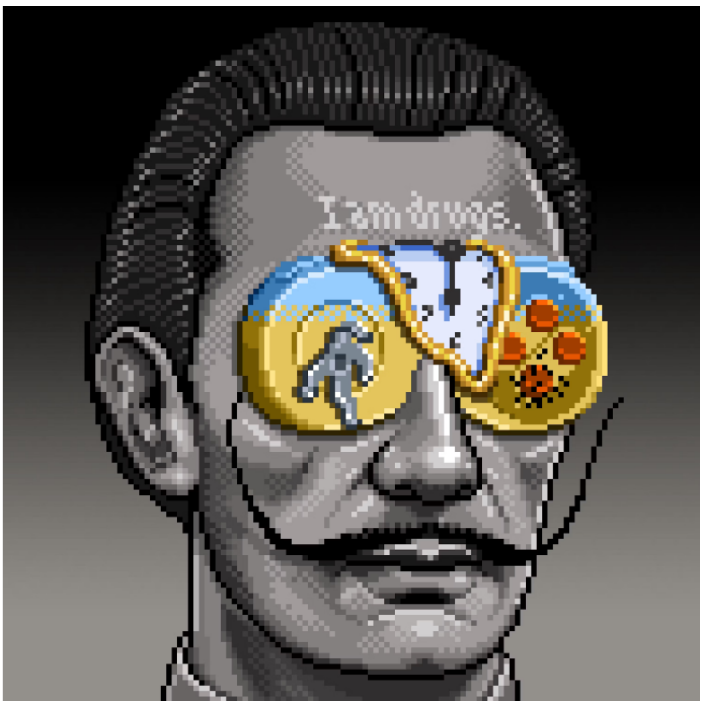


Figura 7. *GameBro #146*, BKK BROS, 2022

Extraído de https://foundation.app/@BKKBROS/gamebros/146



Figura 8. *GameBro #069*, BKK BROS, 2021

Extraído de https://foundation.app/@BKKBROS/gamebros/69



Figura 9. Panorámica de la galería de BKK BROS.

Imagen extraída a través de una captura de pantalla en https://oncyber.io/bkkbros



Figura 10. Panorámica de la galería de BKK BROS.

Imagen extraída a través de una captura de pantalla en https://oncyber.io/bkkbros

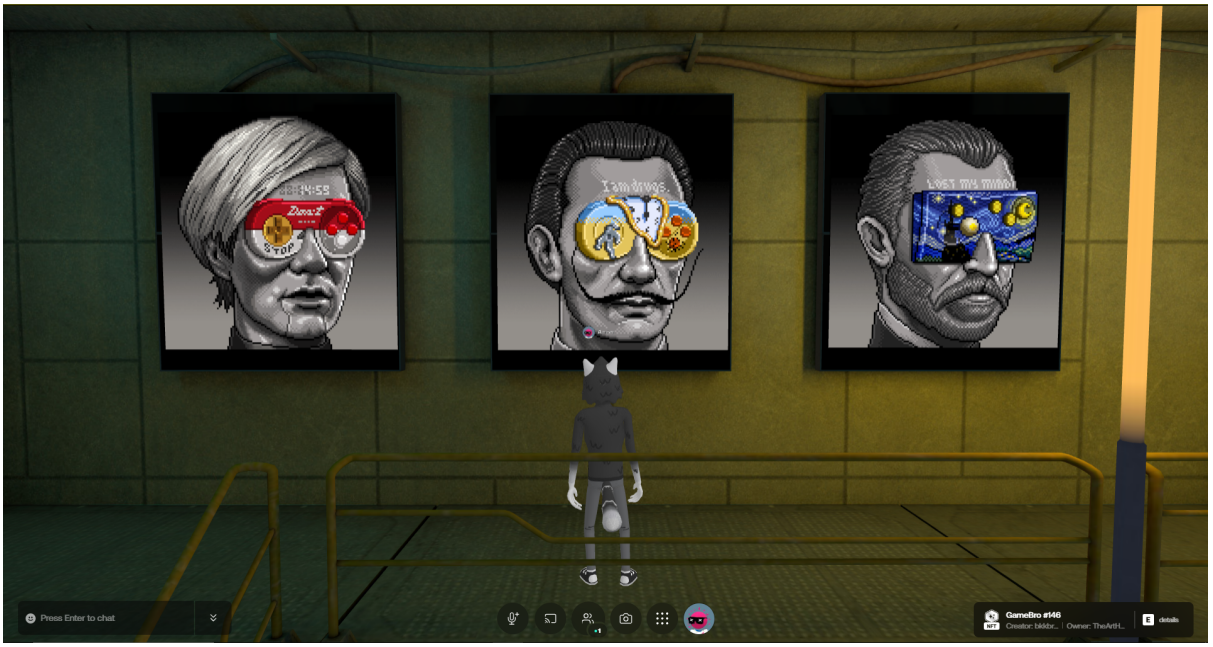


Figura 11. Panorámica de la galería de BKK BROS donde se ven retratos NFT de los artistas Andy Warhol, Salvador Dalí y Vincent van Gogh respectivamente.

Imagen extraída a través de una captura de pantalla en https://oncyber.io/bkkbros

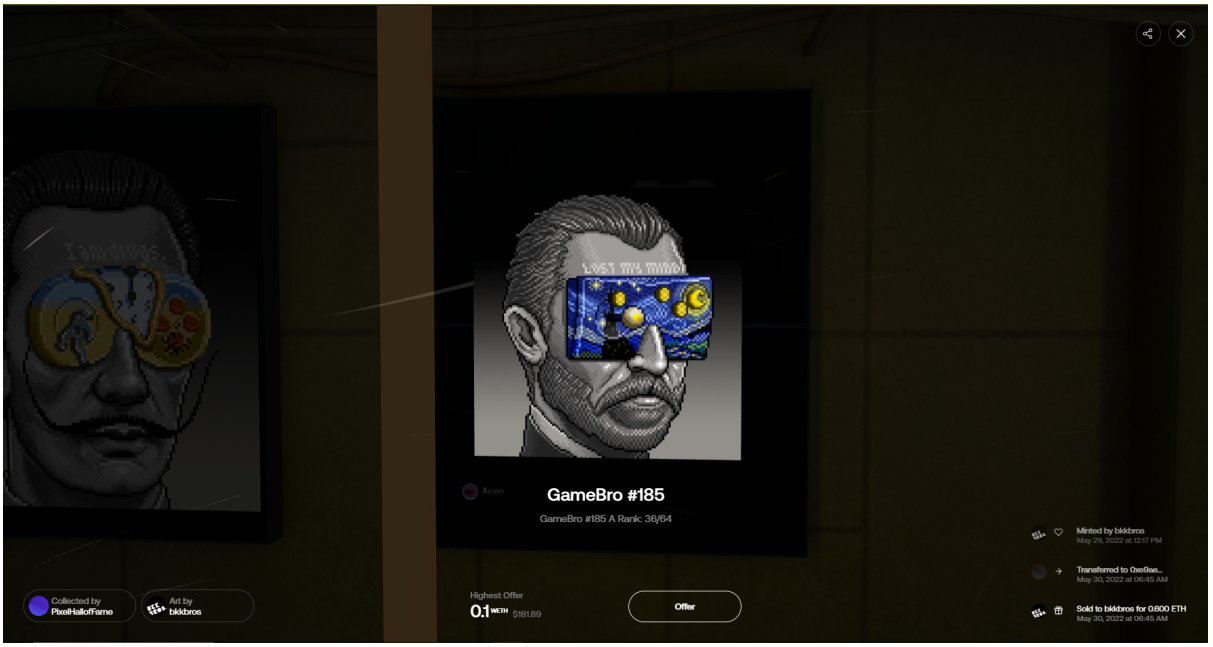


Figura 12. Imagen detallada donde se ven los datos en tiempo real de esta obra NFT en la galería de BKK BROS.

Imagen extraída a través de una captura de pantalla en https://oncyber.io/bkkbros



Figura 13. *HAPPY HALLOWEEN!!*, Beeple, 2019.

Extraído de https://www.beeple-crap.com/everydays?pgid=kdyix8la-happy-halloween_33



Figura 14. *TRIP BALLS*, Beeple, 2020.

Extraído de https://www.beeple-crap.com/everydays?pgid=kdyix8la-trip-balls_60



Figura 15. *SURVEILLANCE STATE*, Beeple, 2020.

https://www.beeple-crap.com/everydays?pgid=kdyix8la-surveillance-state_140

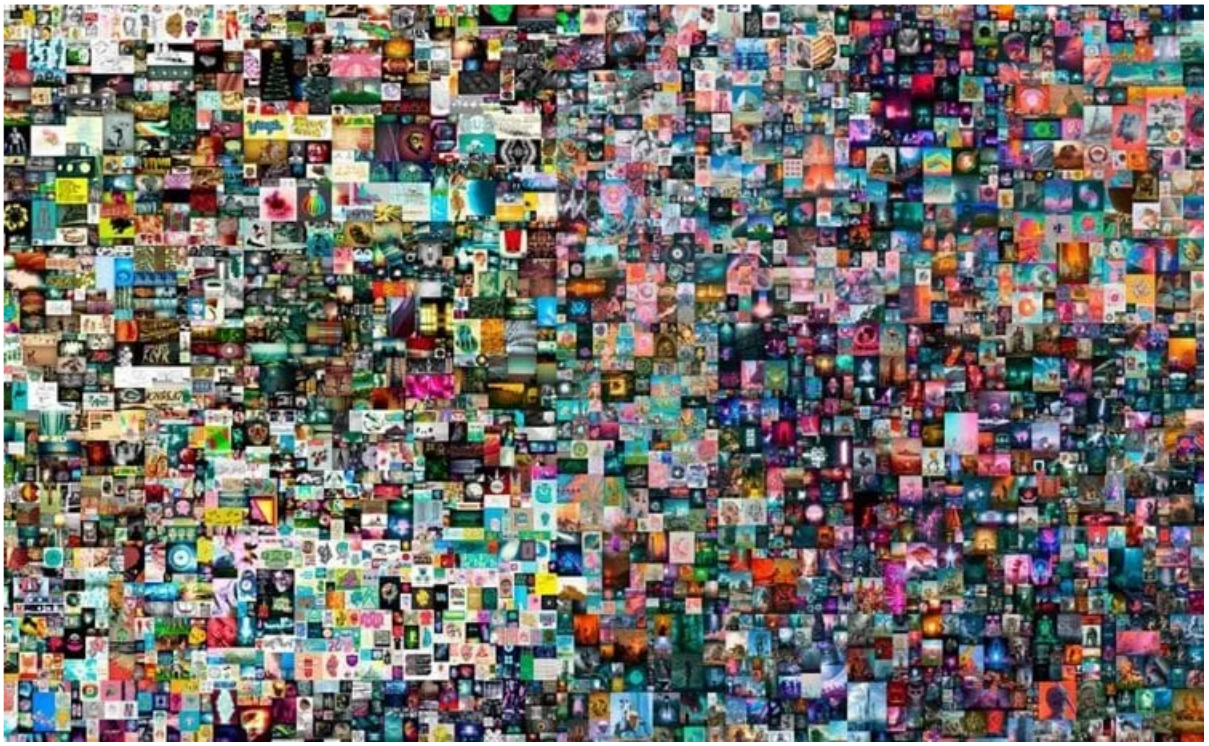


Figura 16. *The First 5000 Days*, Beeple. 2007

Extraído de

https://www.roomdiseno.com/un-jpg-del-artista-beeple-se-convierte-en-la-obra-de-arte-digital-mas-cara-de-la-historia/



Figura 17. *Birth*, One Hundred, 2021.

Extraído de https://foundation.app/@a100/foundation/33945



Figura 18. *Gen Rothko #2*, One Hundred 2023.

Extraído de https://foundation.app/@a100/rothko/2



Figura 19. *Ai Blocks 1*, One Hundred, 2023.

Extraído de https://foundation.app/@a100/genabs/1



Figura 20. *Ai Blocks 3*, One Hundred, 2023.

https://foundation.app/@a100/genabs/3

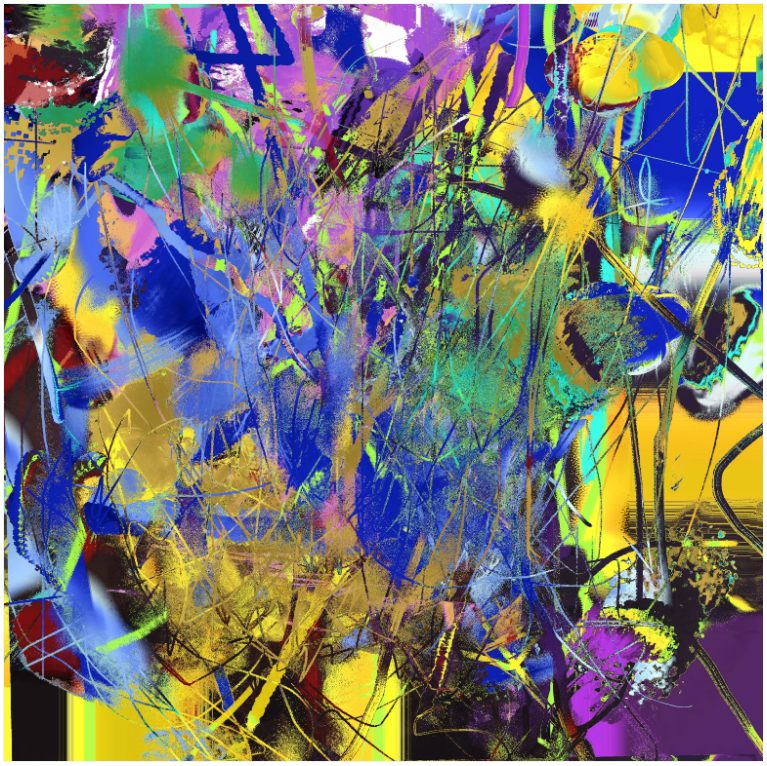


Figura 21. *Mental worlds*, Nikolai Gritsanchuk, 2022.
Extraído de https://foundation.app/@nikolaigritsanchuk/epi/42



Figura 22. Aquí podemos ver de forma detallada la cantidad de obras que hay dentro de la colección *GAMEBROS* de BKK BROS con sus respectivos rangos y porcentajes.
Imágen extraída de https://foundation.app/collection/gamebros?tab=description



Figura 23. *HAI Energy*, Roger Haus, 2023.

Extraído de

https://foundation.app/collection/haien?media=0c71b7c0ec91518177841e8a587b9a23

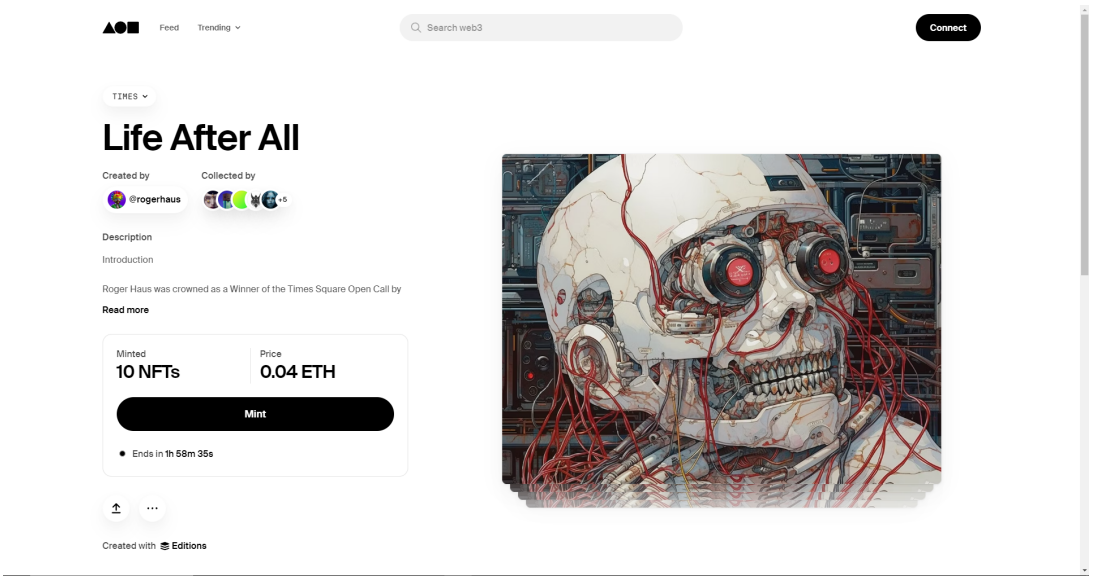


Figura 24. Imagen donde vemos las horas que faltan para la finalización de la subasta de *Life After All* de Roger Haus. 2023.

Imagen extraída a las 21:01 del día 22/05/2023 de

https://foundation.app/collection/times-69cf?media=d66dfeb380e995ac89420db4dca6186b

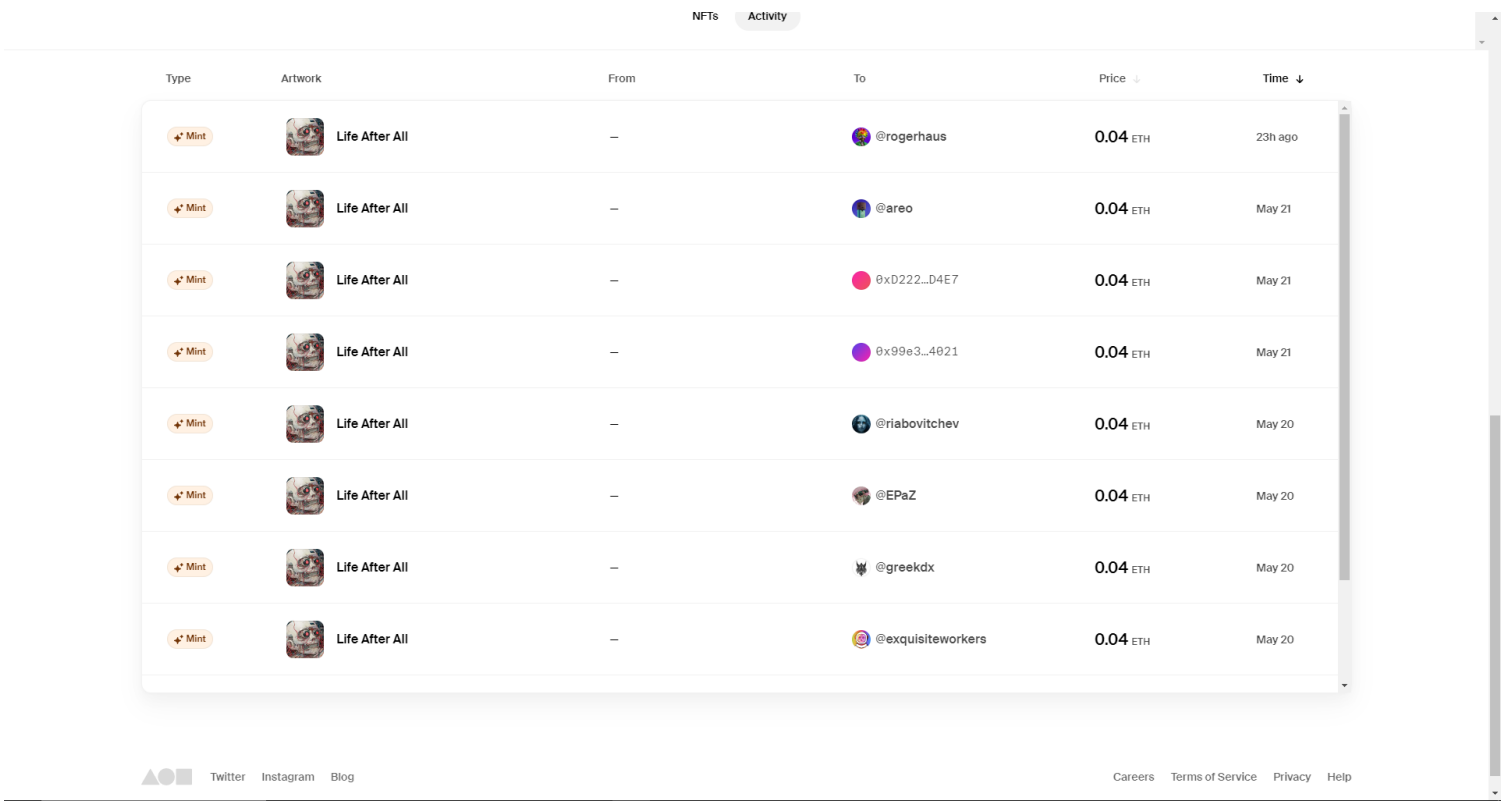


Figura 25. Imagen donde vemos a los compradores que durante el plazo de puja han pagado por una de las copias que se vendían de *Life After All* de Roger Haus. 2023
Imagen extraída a las 21:02 del 22/05/2023 de
https://foundation.app/collection/times-69cf?media=d66dfeb380e995ac89420db4dca6186b

10. WEBGRAFÍA

- Amores María y Medina Miguel. *El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte*, 2022, Boletín de arte, Universidad de Málaga (España).
- Armijos, Vicente. *Que son los NFT, DEFI y el Metaverso,* 2022, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador.
- Beeple. *EVERYDAYS*, 2007.
- BKK BROS. *GAMEBROS*, 2021, Foundation.APP.
- Diccionario de la Real Academia Española, *Definición Fungible*. 2023.
- Foundation.APP. *Terms of Service*, 2022.
- Gebelia. *A meaning lasts forever*, 2023.

- Gebelia. *The machine*, 2022, Foundation.APP.
- Haus Roger. *HAI BOTS*, 2023, Foundation.APP.
- Haus Roger. rogerhaus.com, 2023
- Kriptomat, *Una breve historia de la tecnología blockchain que todo el mundo debería leer*. 2023, Estonia.
- Molina D'Jesús, Álvaro Alberto. *Estratos y categorías estéticas del arte digital*, 2021, H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte, Venezuela.
- NINFA. *NINFA Creators Terms Of Service*, 2022.
- One Hundred, *Birth*, 2023, Foundation.APP.
- One Hundred, Perfil de Foundation.APP, 2023.
- OpenSea. *About*, 2018-2023.
- OpenSea. *How to sell an NFT using OpenSea,* 2023.
- Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. *Carlos III y la difusión de la Antigüedad*, 2017, Madrid (España).
- SuperRare Labs. *Terms of Service*, 2023.
- Universidad Internacional de La Rioja, *¿Qué es el criptoarte y qué tiene que ver con los NFT?*, 2021, UNIR Revista, La Rioja (España).