

# El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte\*

María Medina Amores y Miguel Ángel Medina

Ilustradora independiente y artista NFT; Universidad de Málaga

mariamedinaamores@gmail.com; medina@uma.es

**RESUMEN:** Creado en 2017, el protocolo NFT ha revolucionado las prácticas artísticas y creativas digitales, al incluir la certificación de autoría y propiedad, así como las condiciones de compra-venta. En 2021 se ha producido la irrupción masiva del arte NFT en el mercado. Partiendo del análisis del problema de la falta de «aura» del arte digital pre-NFT, este trabajo analiza qué aporta el protocolo NFT al arte digital y revisa críticamente algunos de los autores y obras que han contribuido de forma destacada a esta irrupción del arte NFT en el mercado del arte.

**PALABRAS CLAVE:** Arte NFT; Aura; Beeple; Cherniak; Criptoarte; NFT («ficha no fungible»); Pak; XCopy.

## NFT Art and its Irruption into the Art Market

**ABSTRACT:** Created in 2017, the NFT protocol has revolutionized digital artistic and creative practices by including certification of authorship and ownership, as well as buying and selling conditions. The massive irruption of NFT art in the market took place in 2021. Beginning with the analysis of the problem of pre-NFT digital art's lack of «aura» this paper analyzes what the NFT protocol brings to digital art and critically reviews some of the authors and works that have contributed significantly to this irruption of NFT art in the art market.

**KEYWORDS:** NFT art; Aura; Beeple; Cherniak; Crypto art; NFT («non fungible token»); Pak; XCopy.

Recibido: 26 de febrero de 2022 / Aceptado: 8 de junio de 2022.

## Introducción

Ocurrió el 11 de marzo de 2021 y la noticia rápidamente saltó a los medios especializados y generalistas: una obra de arte digital había sido subastada por la asombrosa cantidad de 69,3 millones de dólares en Christie's, lo que la convertía en una de las obras artísticas más caras creadas por un artista vivo. La obra, titulada, *Everyday: the First 5000 Days* [1], es un gran *collage* de miles de imágenes digitales. Todas fueron creadas por el mismo artista y puestas a disposición del público durante los primeros cinco mil días del proyecto abierto (y aún en marcha) *Every day*. ¿Qué tiene de especial esta obra que justifique esa altísima valoración en una subasta? En cualquier caso, algo distinto de la obra en sí es que se trata de una obra artística protegida y vendida bajo un protocolo NFT, motivo por el cual a partir de su venta se ha empezado a popularizar el concepto de arte NFT. En el presente artículo se aportan pistas acerca de cómo y por qué el arte NFT ha irrumpido con tanta fuerza en el mercado del arte, se reflexiona acerca de la falta de *aura* del arte digital «tradicional», se explica qué es y qué usos tiene NFT y se da un repaso a algunos de los nombres del arte NFT actual que están irrumpiendo en el mercado del arte.

## El problema de la falta de *aura* del arte digital «tradicional»

Para acercarnos a los objetivos propuestos en este trabajo, resulta conveniente referirnos a algunos de los principales postulados expuestos por Walter Benjamin (1892-1940) en su muy citado opúsculo *La obra de arte en la época de su re-*

---

Cómo citar este artículo: MEDINA AMORES, María y MEDINA, Miguel Ángel, «El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte», *Boletín de Arte-UMA*, n.º 43, Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga, 2022, pp. 207-220, ISSN: 0211-8483, e-ISSN: 2695-415X, DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/BoLArte.2022.v43.14377>

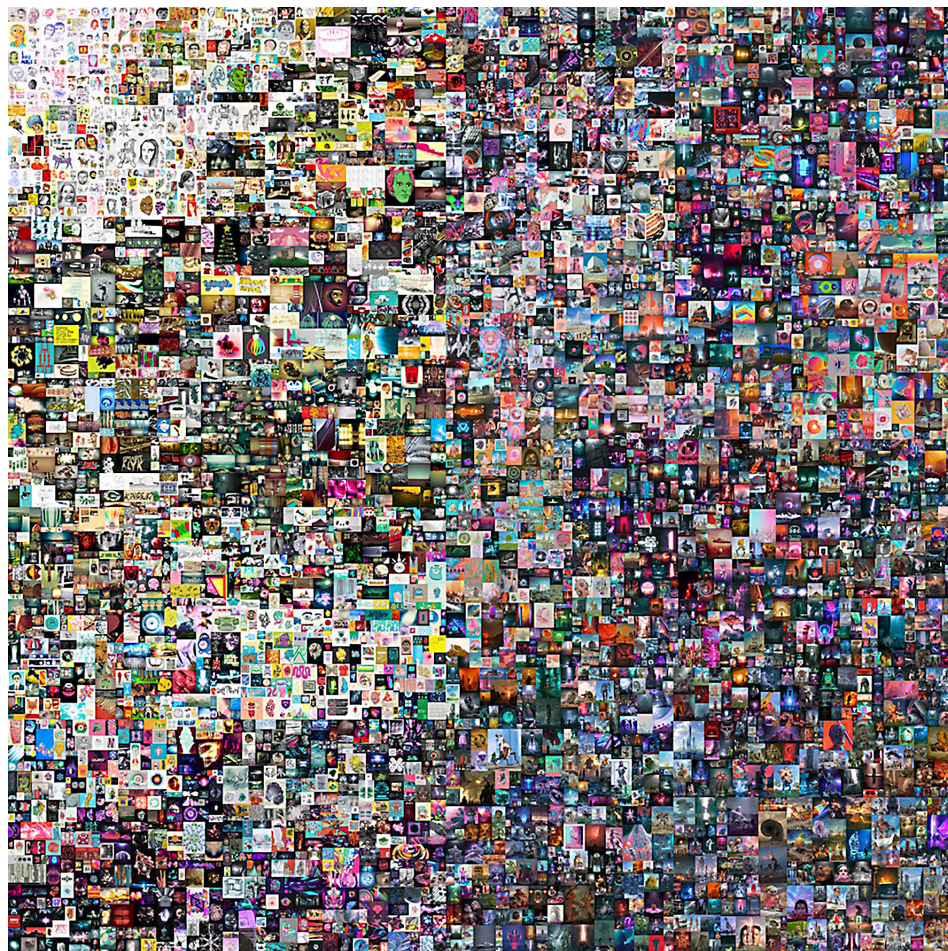
*producción mecánica*, cuya primera edición data de 1935. Esta fue una obra que Benjamín retocó frecuentemente en los años siguientes a su publicación, de forma que llegó a producir hasta cuatro versiones. La cuarta y última versión data de 1939, en fecha muy cercana a la de su suicidio en Portbou el 27 de septiembre de 1940. Esta cuarta versión es la utilizada por la editorial Casimiro para su edición en español de 2010, cuya octava edición (Benjamin, 2018) es la que aquí seguimos. Benjamin empieza declarando que «por principio, la obra de arte siempre ha sido reproducible». Sin embargo, los avances técnicos han hecho a lo largo de la historia que esa capacidad haya ido continuamente en aumento, como pone claramente de manifiesto la historia del grabado. Benjamin subraya: «La xilografía permitió por primera vez reproducir técnicamente el dibujo». Pero 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» espejular grabado en la madera en un número limitado de copias impresas. La calcografía permitió aumentar la «vida» de la matriz (en este caso, metálica), haciendo posibles tiradas mucho más grandes de un mismo grabado. Finalmente, con la incorporación a principios del siglo XIX de la litografía «las técnicas de reproducción alcanzan un estadio radicalmente nuevo» y las tiradas pueden alcanzar los miles de ejemplares. Sin embargo, pocas décadas después de su descubrimiento, la litografía fue superada por la fotografía, abriendo una nueva época para la reproducción mecánica de las obras de arte en torno al cambio del siglo XIX al XX. Es en ese contexto histórico en el que se expanden e imponen las posibilidades técnicas de la fotografía y surge el cine como «fotografía en movimiento» en el que Benjamin escribe su opúsculo. Para lo que nos interesa en el presente trabajo, lo fundamental de la reflexión de Benjamin en esta obra aparece en su apartado II:

Incluso a la más perfecta de las reproducciones le falta siempre una cosa: el *aquí y ahora* de la obra de arte, la unicidad de su existencia ahí donde se encuentra. [...] El *aquí y ahora* del original constituye lo que se viene en llamar su autenticidad. [...] *Todo lo propio de la autenticidad no puede ser reproducido, ya sea tecnológicamente o de otro modo*. Pero, si ante la reproducción manual (lo que comúnmente llamamos falsi-

ficación) el original conserva toda su autoridad, no ocurre lo mismo con la reproducción mecánica. [...] En la época de la reproducibilidad mecánica, se desdibuja el «aura» de la obra de arte<sup>1</sup> (Benjamin, 2018: 13-16).

Benjamín introduce así la noción de *aura* de la obra de arte, aunque no es hasta el apartado IV y en una nota a pie de página cuando lo define como «la aparición única de un lejano, por cercano que sea», asociando esta definición con «el valor cultural de la obra de arte en términos de percepción espacio-temporal». Este valor cultural del aura de una obra de arte ligado a su unicidad y a su autenticidad ha sido tradicionalmente esencial para la valoración de las obras de arte en el mercado del arte. Esto a su vez explica por qué la posibilidad de su reproducibilidad mecánica produce como efecto que se desdibuje el aura de la obra de arte.

Y si esto es así desde el inicio de la época de la reproducibilidad mecánica de la obra de arte, el problema no ha hecho sino agravarse con la irrupción de la época de la reproducibilidad digital. Por supuesto, el propio arte digital participa de esta problemática. Entendiendo por arte digital como el conjunto de disciplinas creativas que emplean exclusivamente tecnología y herramientas digitales en su producción y/o en su exhibición, por su propia naturaleza el arte digital lleva asociado las características de la reproducibilidad, la desmaterialización y la obsolescencia, como ponen de manifiesto Cuesta Varela *et al.* (2021) en su lúcido análisis de las problemáticas y características de la producción, legitimación y mercantilización del arte digital, incluido en el primer artículo publicado en español sobre NFT y el arte digital. 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 (von Gunten, 2014). La falta de aura del arte digital «tradicional» y su impacto negativo en el valor de mercado de las obras de arte digitales «tradicionales» han sido también previamente analizadas y discutidas por José Luis Brea (2010) y Juan Martín Prada, este último autor para el caso particular del denominado *net art* (arte de Internet) en el cuarto capítulo de su libro *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales* (2015: 91-103).



1. *Everyday: the First 5000 Days*, de Mike Winkelmann (*Beeple*). Obra de arte NFT vendida por 69,3 millones de dólares. Imagen distribuida por *Christie's* a los medios

## La recuperación del *aura* del arte digital gracias a la tecnología NFT

Como queda mencionado poco más arriba, la presencia y ventas marginales del arte digital en el mercado del arte han conocido una reciente y sobresaliente excepción con la irrupción del criptoarte (otra forma de denominar al arte NFT) en el mercado del arte. Se trata de obras de arte digital encriptadas y acompañadas por un certificado criptográfico. En menos de dos años, este tipo de obras de arte digital han pasado de un volumen de venta de unos 165.000 dólares en enero de 2020 a cerca de 2.000 millones de dólares en enero de 2022<sup>2</sup>. Este espectacular incremento que multiplica las cifras de venta de arte NFT en estos dos últimos años por un factor mayor a 1000 veces se justifica en buena medida por una singularidad

que acompaña al arte NFT: su naturaleza encriptada y el ir acompañadas por un certificado criptográfico aporta unas garantías sin precedentes a la trazabilidad de su autoría y de las propias operaciones de venta de la obra de arte y –por tanto– de su propiedad. Como se explicará más detalladamente en la próxima sección de este artículo, la identificación exenta de ambigüedad de una obra de arte NFT a un autor concreto y a un comprador/poseedor también concreto hace por primera vez a las obras de arte digitales (pero solo a las obras de arte digital NFT) objetos/productos rastreables y únicos. Esta excepcional circunstancia hace que las obras de arte NFT se revistan de una especie de *aura virtual* (Whyman, 2021). Así pues, en estos cuatro últimos años 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. Como señala Javier Callejo, frente a la copia masiva *ad infinitum* del arte digital «convencional», el arte NFT aporta una garantía de «singularidad» o, al menos, de limitación en su reproducibilidad, esencial en esta recuperación del aura –y con ello del valor cultural– de la obra de arte (Callejo, 2021). Este aura restituido a la obra de arte es, sin duda, un aura vinculado con la recuperación del sentido de la exclusividad, de poseer una obra exclusiva (Carrión, 2021). Adquiere, pues, pleno sentido preguntarse –como el propio Callejo hace– dónde se llevará a cabo el culto de las manifestaciones de arte NFT. ¿Serán los museos y galerías espacios adecuados para ello? ¿Serán ordenadores, metaversos u otros tipos de entornos virtuales? Callejo lo tiene claro: la ventana del culto a las obras de arte NFT son los propios mercados y la cotización que logren alcanzar en ellos. Si esto es así, habrá que mantenerse alerta ante la vulnerabilidad de los NFT y ante la volatilidad de los mercados que realizan transacciones en monedas virtuales (Callejo, 20021; Bsteh, 201; Bautista y Herranz de la Casa, 2022). Todo lo hasta aquí comentado explicaría las condiciones que han alimentado la polémica entre quienes defienden que «Walter Benjamin coleccionaría cryptoarte» y quienes postulan que «Benjamín no compraría cryptoarte» (Carrión, 2021; Savino, 2021).

## ¿Qué es y qué características tiene el arte NFT?

NFT es el acrónimo del término en inglés *non-fungible token* (ficha no fungible). El arte NFT se denomina también *cryptoarte* y, menos frecuentemente, arte digital «raro». Se ha definido este arte NFT como arte coleccionable en edición limitada criptográficamente registrado con una ficha en una cadena de bloques (Franceschet *et al.*, 2021). Los NFT son activos digitales basados en la misma tecnología *blockchain* («cadenas de bloques» de datos) asociada a las criptomonedas. La tecnología basada en «cadenas de bloques» nació con la intención de acabar con los intermediarios en las transacciones. El control de las transacciones quedaría así en manos de miles de usuarios, denominados «nodos» que serán los encargados de gestionar y validar dichas transacciones. Por ello, a los *blockchains* también se les denomina

*distributed ledgers* (libros de contabilidad distribuidos). Una «cadena de bloques» es un tipo de base de datos basada en la distribución de información en bloques, lo cual la hace casi imposible de alterar. Una de sus principales características es su descentralización, ya que no se encuentra bajo el poder de ninguna persona y/o empresa particular que la controle. Las transacciones se registran y acumulan en bloque de datos. Cada bloque está conectado a su bloque posterior y anterior, generando una cadena: una *blockchain*.

Los NFT se generan mediante el uso del denominado protocolo *ERC-721 token* creado en 2017 por la plataforma *Ethereum*<sup>3</sup>, la segunda más importante relacionada con el desarrollo de la tecnología basada en «cadenas de bloques de datos» y creadora de la criptomoneda *Ether*. En 2019 la misma plataforma *Ethereum* creó el protocolo *ERC-1155 token*, que permite la transferencia eficiente de fichas fungibles y no fungibles en una sola transacción<sup>4</sup>. Estos activos digitales que son los NFT representan una amplia gama de artículos tangibles e intangible «únicos», desde tarjetas deportivas coleccionables hasta inmuebles virtuales, zapatillas digitales o –por supuesto– arte digital. Los NFT presentan cuatro características esenciales que los hacen únicos: i) son no interoperables (y, por tanto, no intercambiables); ii) son indivisibles; iii) son verificables; y iv) son virtualmente indestructibles. Así pues, cualquier activo digital NFT, y cualquier obra de arte NFT en particular, es único y rastreado (como se mencionó en la sección anterior). Además, cuando se realiza una transacción comercial de compra-venta de un NFT, el mismo va acompañado de un segundo elemento criptográfico, denominado *smart contract* (contrato inteligente), que incluye los acuerdos acerca de las condiciones vinculantes entre las partes (artista/vendedor-coleccionista/comprador) de la transacción. Este certificado permite una adicional trazabilidad y garantiza la fiabilidad de la información registrada acerca de la obra, su autoría y sus propietarios. Todo ello contribuye a que los coleccionistas tengan una mayor sensación de seguridad y confianza en las obras de arte digitales NFT, en comparación con sus suspicacias e inseguridades respecto a las obras de arte digitales «clásicas», circunstancia esencial que ha contribuido decisivamente a la imparable irrupción del arte digital NFT en el mercado del arte actual. Para los artistas y creadores, NFT constituye un modelo de negocio amigable y que les posibilita mantener un cierto

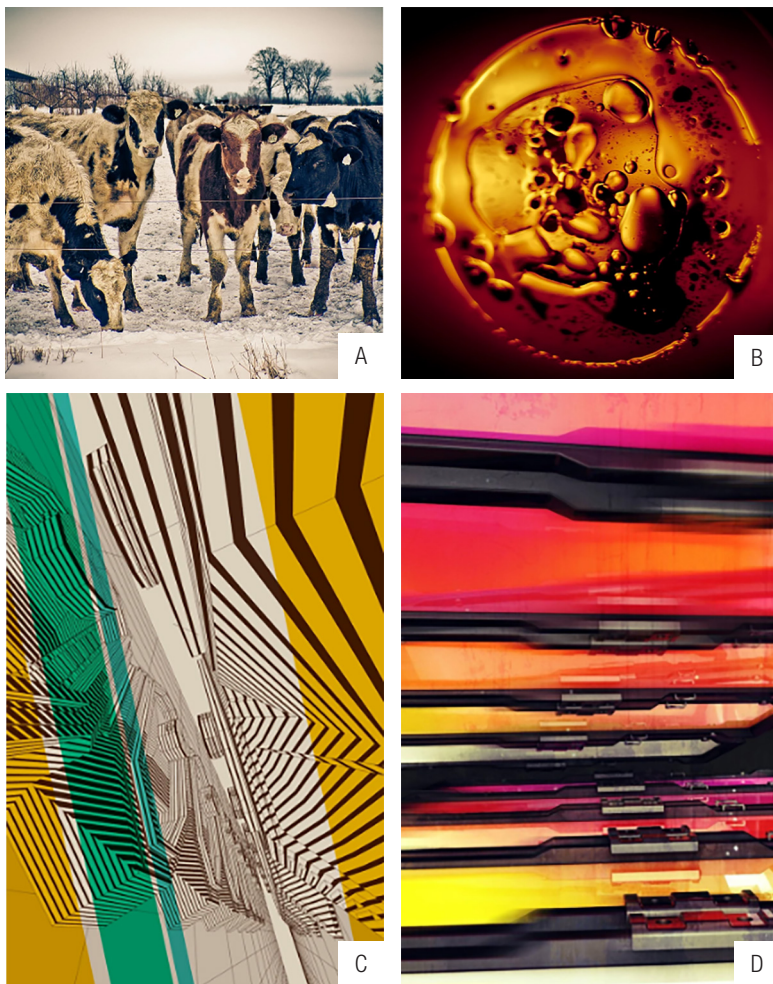
control sobre su obra a través de las condiciones vinculantes incluidas en los *smart contracts*. Por ejemplo, si una pieza vendida se revende, el artista recibirá unos *royalties* (regalías) si así estaba estipulado. Esta tecnología brinda a los artistas nuevos grados de libertad al permitirles configurar y gestionar su trabajo sin intermediarios que intervengan, tanto en la preparación de la obra artística, como en su venta, cuyos beneficios recibe íntegramente el artista. Esta circunstancia es especialmente importante para los músicos, ya que en la industria musical intervienen muchos intermediarios y predominan contratos muy poco favorables para los creadores.

## Los primeros 5000 días de *Beeple*

Volvamos a *Everyday: the First 5000 Days*, la obra vendida en 2021 por 69,3 millones de dólares. Ese valor de venta superó en más de 20 millones a los 46,3 millones pagados en 2015 por la obra *Abstractes Bild* de Gerhard Richter y actualmente solo es sobrepasado por los 91 millones de dólares que se pagaron en 2019 por *Rabbit* de Jeff Koons y los 90 millones que se pagaron en 2018 por *Portrait of an Artist*, pintado por David Hockney en 1972. Por tanto, en el momento de escribir este artículo (enero de 2022) *Everyday: the First 5000 Days* es la tercera obra de arte más cara de cuantas han sido creadas y vendidas por cualquier artista vivo. Su autor es *Beeple*, nombre artístico de Mike Winkelmann, un diseñador gráfico, creador de animaciones y artista digital estadounidense de 40 años. En su espacio *web*<sup>5</sup>, *Beeple* permite el acceso a la visualización de diversos cortes creados por él y la descarga de gran cantidad de proyecto de vídeos y *VJ clips*<sup>6</sup> bajo licencia *Creative Commons*. Después de haber liberado estos *VJ loops*, *Beeper* ha actuado en conciertos visuales con gran cantidad de artistas, incluyendo a Eminem, Imaginary Dragons, Jatty Perry, One Direction, Psy y Zedd, entre otros. El espacio *web* de *Beeple* cuenta también con una sección *About*, en la que recoge unos brevísimos datos biográficos, enlaces a todas sus redes sociales, enlaces a sus entrevistas, y un listado de sus charlas, de los artistas con los que ha actuado y de sus clientes corporativos, que incluyen multinacionales tan conocidas como Coca-Cola, Adobe, Sony Pictures, Samsung o Apple. Sin embargo, la sección más completa del espa-

cio *web* de *Beeple* es el dedicado a su proyecto artístico en progreso *Everydays*. 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*. *Everyday: the First 5000 Days* es un collage digital creado a modo de mosaico cuadrado de 21069x21069 píxeles compuesto por las imágenes que *Beeple* creó y subió a su espacio *web* durante los cinco mil primeros días de su proyecto *Everydays*. El crítico de arte moderno Ben Davis y el periodista de arte moderno, exdirector de la Tate Gallery y director de arte de la BBC Will Gompertz<sup>7</sup> publicaron agudos comentarios sobre esta obra en los días inmediatamente posteriores a su venta en subasta (Davis, 2021; Gompertz, 2021).

Ben Davis reconoce que echar un vistazo al conjunto de imágenes generadas durante más de 13 años de trabajo de *Beeple* le ocupó un día completo y el título que dio a su comentario deja a las claras que no le gustó mucho de lo que vio. Compartamos o no el análisis crítico que Davis hace de *Everyday: the First 5000 Days*, su lúcida disección de la obra le permite distinguir cuatro etapas en la evolución artística de *Beeple* durante esos primeros 5000 días de trabajo en su proyecto *Everydays*. Aunque Davis comenta estas cuatro etapas en orden cronológico inverso, aquí las comentaremos en orden cronológico directo. Para Davis, la primera etapa abarcaría el periodo comprendido entre 2007 y 2011, la era del *Beeple* dibujante analógico de tiras cómicas que después subía a la red. Parece como si, agotado por su revisión de las imágenes de *Everydays*, Davis hubiera errado al no percibir que –de hecho– este tipo de dibujos pre-digitales solo constituyen lo que el propio *Beeple* denomina el *round 1* de su proyecto, el conjunto de obras creada durante el primer año, ya que desde la primera imagen del *round 2* comienza a practicar con *Cinema 4D* y todo el año del *round 4* lo dedicó a la fotografía y al retoque fotográfico [2A-B]. En cualquier caso, Davis encuentra en esta etapa pre-digital una exploración de las intersecciones entre las tiras cómicas y el porno y apunta tres nombres como las primeras influencias artísticas de *Beeple*: el dibujante punk Zak Smith, el autor de tiras cómicas Víctor Castillo y Mar-



2. Cuatro de las creaciones incluidas en *Everyday: the First 5000 Days*, de Mike Winkelmann (Beeple). A) *Just Muddy Cows* (26Dec2010). B) *Balsamic Eqwaytar* (27Dec2010). C) *F'nmachs* (7Nov2011). D) *Too Young* (14Dec2013). Imágenes disponibles en la web pública de *Beeple*

tín Ramírez, un ex-conserje y artista autodidacta que hizo la mayor parte de su obra artística durante su internamiento en un hospital de salud mental. David identifica imágenes con títulos/comentarios racistas, una ambigua identificación de la figura del Dalai Lama con la pedofilia y un tratamiento manifiestamente misógino de Hillary Clinton, a la que llega a dibujar desnuda con pene y bigote. La segunda etapa (que Davis sitúa entre 2011 y 2014 pero que más precisamente abarcaría desde mayo de 2008 a abril de 2014) se correspondería con la fase de experimentación con programas de edición y renderización digital, con imágenes muchas veces semi-abstractas o completamente abstractas, plétoricas de contrastes de colores chillones y de frenéticas mezcolanzas de texturas y patrones que todavía no domina [2C-D]. La tercera etapa, según Davis, corresponde a los *rounds* 9-11

(mayo de 2014 a abril de 2018), una etapa centrada en la ilustración de imágenes de ciencia ficción, de inciertos futuros distópicos, utópicos o fantásticos. El trabajo más reciente, desde mayo de 2019, representaría al *Beeple* más identificable hoy día, dedicado fundamentalmente a elaborar dibujos satíricos digitales, muchas veces basados en iconos de la cultura pop –como el uso de la imagen de Michael Jackson en *Mothers' Day* [3A]– y representando críticas políticas poco sutiles o llamadas de atención sobre posibles distopías tecnológicas. Personajes icónicos del videojuego y de las series de animación y de personajes reales, como *Mario*, los *Simpsons* y *Homelander* (este último de la serie de culto *The Boys*) son apropiados y reinterpretados por *Beeple* en un estilo cada vez más identificable [3B-C]. Sin embargo, las más furibundas críticas políticas de *Beeple* se centran en



3. Seis de las creaciones incluidas en *Everyday: the First 5000 Days*, de Mike Winkelmann (Beeple). A) *Mother's Day* (10May2020). B) *Microdose* (11May2020). C) *Homerlander* (1Dec2020). D) *Shitty Kid* (3July2020). E) *Happy Birthday* (14June2020). F) *Endgame* (6Jan2021). Imágenes disponibles en la web pública de Beeple

el personaje de Donald Trump [3D-F]. David no suaviza sus críticas a las capacidades de Beeple. Así, refiriéndose a *Happy Halloween!!* [4], la pieza creada el 31 de diciembre de 2019 y que reproduce los rostros de Hillary Clinton y Donald Trump, comenta: «Como sátira política, no es precisamente un Daumier. Y no estoy seguro de que siquiera llegue a ser un *South Park*».

La crítica de Will Gompertz es menos negativa, como ponen de manifiesto los dos últimos párrafos de su comentario crítico:

*Everyday: the First 5000 Days* pasará a la historia bien 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.

Gompertz estima que las imágenes más recientes de *Everydays* tienen la apariencia de libro de cómic de ciencia ficción, con elementos de la cultura pop dispuestos en paisajes futuristas y post-apocalípticos. Y añade otra valoración positiva: «Si a usted le interesa la estética de los libros de cómic (...) entonces Beeple es un exponente talentoso del género». Es más, se atreve a trazar posibles paralelismos



4. *Happy Halloween!!* (31 Oct2019), de Mike Winkelmann (*Beeple*). Imagen disponible en la web pública de *Beeple*

mos con las obras artísticas del Bosco, de Andy Warhol y de Philip Guston. Pero quizás donde Gompertz muestra mejor su perspicacia es al identificar las causas que convirtieron el singular proyecto creativo de Winkelmann en un sorprendente éxito de mercadotecnia:

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 con todas las imágenes *everyday* que había producido durante años y lo llamó: *Everyday: the First 5000 Days*.

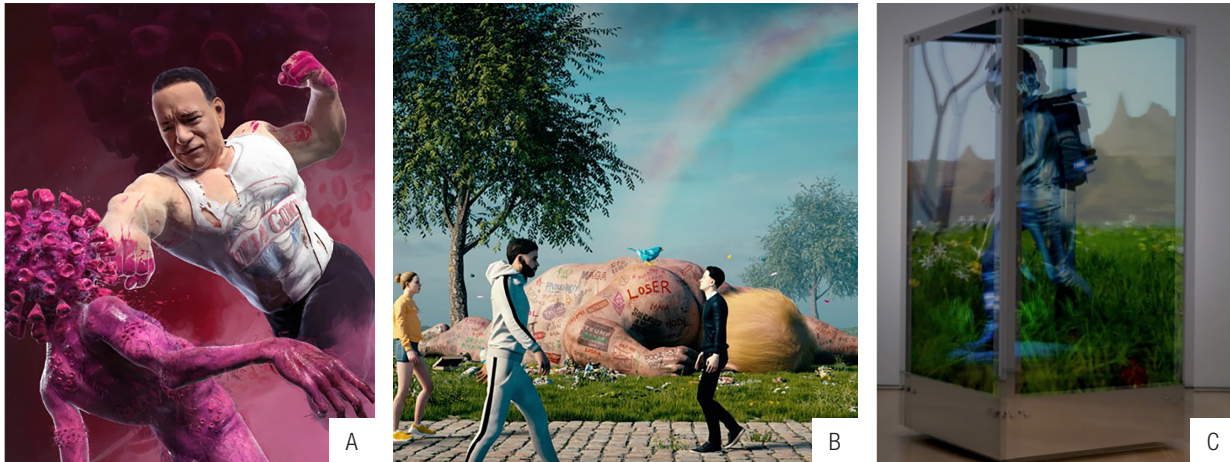
¡Gompertz llega a apuntar a la pandemia del coronavirus causante de la COVID-19 como desencadenante de

una brillante operación de mercadotecnia! En relación con ello, es interesante que la obra creada el 12 de marzo de 2020 en el proyecto *Everydays* reinterpretara libremente la imagen de Tom Hanks como un luchador contra el coronavirus [5A]. En realidad, la entrada de las obras de *Beeple* en formato NFT en el mercado del arte fue un fulgurante y meteórico ascenso iniciado apenas 5 meses antes de la venta en Christie's. Más pistas sobre los aspectos económicos que hay detrás de la obra de *Beeple* deberían quedar expuestas y comentadas en un futuro artículo centrado en los compradores y coleccionistas de arte NFT. *Beeple* comenzó a vender creaciones NFT en octubre de 2020 en la plataforma *Nifty Gateway*. Su gif *Crossroad* [5B] se vendió entonces por 66.666,66 dólares y solo 4 meses después, en febrero de 2021, fue revendida a un precio 100 veces mayor. En la misma plataforma, una colección de 20 obras en doble formato virtual y físico aunadas bajo el título colectivo *Everydays: The 2020 Collection* fue adquirida por 2,2 millones de dólares por la misma pareja de coleccionistas/inversores que al mes siguiente comprarían *Everyday: the First 5000 Days*. La maquinaria parece bien engrasada: su portada para la revista *Time* del 10 de mayo de 2021 convertida en *TIME The Future of Business (Beeple Edition)* alcanzó un valor de más de 1,5 millones de dólares; *Ocean Front*, la pieza creada el día 4344 del proyecto *Everydays* se vendió por 6 millones de dólares; y su escultura física (de más de 2 metros de altura) y digital *Human One* [5C] alcanzó en subasta los 28,9 millones de dólares el pasado noviembre de 2021.

### Otras obras y artistas NFT con alta cotización en el mercado del arte

2021 ha sido el año del gran estallido de ventas de arte NFT. Siguiendo algunos de los hitos de venta, es posible identificar las tendencias predominantes y los cryptoartistas más influyentes. En enero de 2021, Justin Rolland, el creador de la serie de dibujos animados para adultos de culto *Rick and Morty* hizo una exitosa primera incursión en la escena del arte NFT vendiendo su primera colección de obras NFT por un valor global superior a 1,5 millones de dólares. Aunque una de las obras NFT vendidas se centraba en los personajes de su serie, la pieza que alcanzó más elevada cotización





5. Tres creaciones de Mike Winkelmann (*Beeple*). A) *Tom Hanks Beats the Shit Out of Coronavirus* (12March2020). Imagen disponible en la web pública de *Beeple*. B) *Crossroad*. Imagen disponible en la web pública de *Nifty Gateway*. C) *Human One*. Imagen disponible en la web pública de *Christie's*

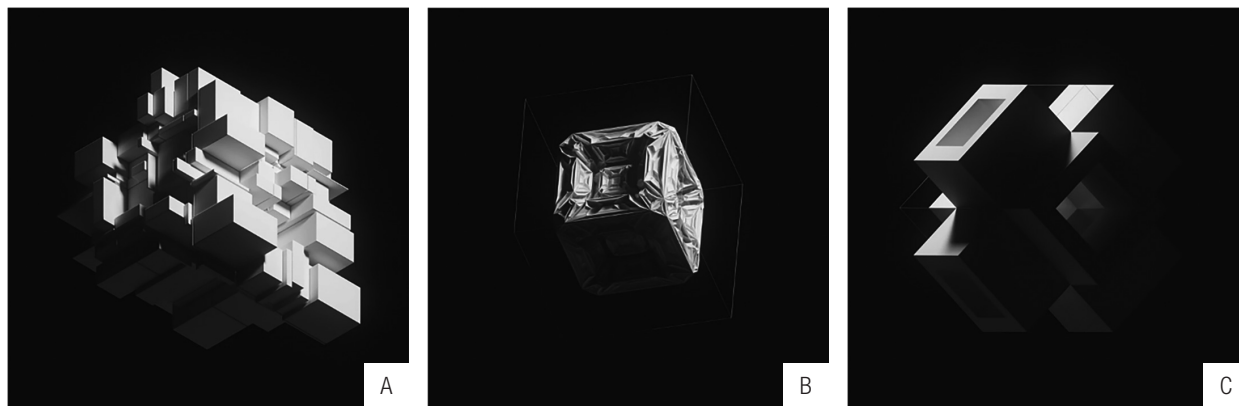
fue *The Smintons!*, su versión particular de los *Simpsons* en un retrato de familia [6].

Mención especial merecen los proyectos NFT del artista digital anónimo que se hace llamar *Pak* (anteriormente, *Murat Pak*). *Pak*, de quien se desconoce si es un creador único o un equipo, era ya muy conocido por haber creado en 2014 *Archillet*, un robot de Internet que actúa como una plataforma que busca, selecciona y distribuye entre redes sociales y espacios de la propia Internet las imágenes más compartidas (Watkins, 2017). En 2019 lanzó el laboratorio de diseño *Dogma*, especializado en investigación sobre las relaciones de la inteligencia artificial, con los medios y el diseño (Pak, 2019). En febrero de 2020 puso a la venta su primer NFT, *Cloud Monument Dark*, en *SuperRare*. En agosto de 2020 introdujo la noción de «edición abierta» con su proyecto *X*, presentado en *Nifty Gateway*. Se trata de un sencillo mecanismo para crear la «escasez» (y con ello aumentar el valor de mercado) de obras digitales NFT ofreciendo su venta en formato múltiple en una breve ventana temporal. En el caso del proyecto *X*, se pusieron a la venta múltiples ediciones de 13 piezas artísticas NFT durante 24 h, consiguiendo vender un total de 61 ediciones. El concepto de edición abierta fue llevado a nuevas cotas con el acuerdo entre Pak y Sotheby's anunciado en marzo de 2021 para lanzar la primera venta NFT de la famosa casa de subastas: *The Fungible Collection* fue presentado por Sotheby's como:

«Un pináculo de la experimentación tecnológica creativa a través de las lentes de las bellas artes digitales»<sup>8</sup>. La colección fue lanzada y vendida a través de *Nifty Gateway* en edición abierta durante 48 horas (entre el 12 y el 14 de abril de 2021). La colección estaba formada por 6.156 piezas NFT, algunas únicas y otras múltiples y alcanzó una venta total de 16,8 millones de dólares (Crow, 2021); entre las obras únicas se encontraban *Complexity*, *The Cube*, *The Switch* [7A-C] y *The Pixel*. *The Switch* se vendió en 1,4 millones de dólares y



6. *The Smintons!*, de Justin Rolland (2021). Imagen disponible en la web pública de *cryptoart*



7. Tres de las creaciones incluidas en *The Fungible Collection*, de Pak. A) *Complexity*. B) *The Cube*. C) *The Switch*. Imágenes disponibles en la web pública de *Nifty Gateway*

*The Pixel* en 1,36 millones de dólares. Hay que resaltar que *The Pixel* no es sino lo que anuncia su título: una obra digital NFT consistente en un pixel (1x1), la unidad básica de imagen digital. Las comparaciones con *Cuadrado negro* (1915) de Kazimir Malevich son casi inevitables. En efecto, puede decirse que *The Pixel*, como el *suprematismo*, alude a la supremacía de la nada como última expresión de lo incognoscible y, por tanto, de lo irrepresentable.

Pero la experimentación tecnológica, artística y mercantil de Pak parece no tener fin. El 3 de septiembre de 2021 lanzó el proyecto *Lost Poets*, un juego de estrategia NFT de cuya colección vendió 65.536 piezas NFT en solo dos horas por un valor total de unos 70 millones de dólares (Mandal, 2021). Estas increíbles cotas fueron superadas por las ventas de 312.686 unidades masivas (en vez de copias individuales) de las obras NFT del proyecto *Merge*, vendidas en 48 horas (del 2 al 4 de diciembre de 2021) a través de la plataforma *Nifty Gateway* a 28.983 compradores por un valor total de 91,8 millones de dólares (Escalante-De Mattei, 2021).

Otro de los artistas «superventas» en el mundo del arte digital es *XCOPY*, pseudónimo de uno de los pioneros del arte digital NFT, con un estilo caracterizado por trazos de colores brillantes y contornos negros que generan ilustraciones con movimientos compulsivos en colores llamativos, motivo por el que sus NFT van acompañados de una advertencia de que puede causar problemas a epilépticos. *XCOPY* es uno de los artistas con mayor número de obras NFT situadas en el listado de obras únicas de arte NFT más caras.

De hecho, una decena de sus obras únicas han alcanzado valores de venta superiores al millón de dólares, destacando *Some Asshole* [8A], vendida en *SuperRare* por 3,86 millones de dólares, y *A Coin for the Ferryman* [8B], vendida por 6 millones de dólares, lo que la convirtió en la obra única de arte NFT más cara vendida en *SuperRare*.

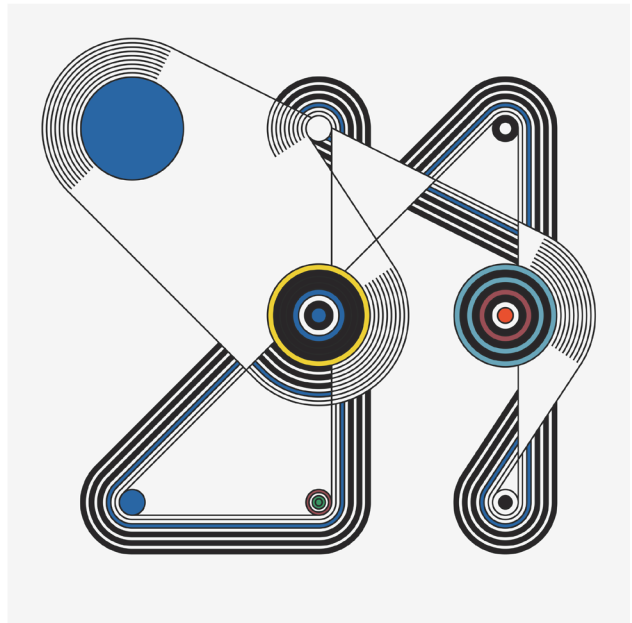
Otro caso notable es el del criptoartista y programador canadiense Dmitri Cherniak, creador de los *Ringers*, una serie de mil obras de arte NFT generativo consistentes en «cuerdas y clavijas» generadas automáticamente. Los *Ringers* están considerados una de las series más bellas de arte digital NFT. Varios de ellos se han vendido por más de un millón de dólares y, en concreto *A Slight Lack of Symmetry Can Cause So Much Pain* [9] superó los 2,4 millones de dólares. El nombre de Cherniak ha saltado a la prensa especialista y generalista cuando en enero de 2022 realizó una singular acción artística, consistente en el envío de una obra NFT creada por él cada día del mes a cuentas digitales (*wallets*) con direcciones elegidas al azar, una acción que se ha comparado con el hipotético caso (que nunca ocurrió) en que Picasso hubiera decidido dejar obras suyas en autobuses escogidos al azar (Ellis, 2022).

La lista de los artistas que han conseguido vender piezas únicas de arte NFT por más de un millón de dólares incluye a personajes populares como el cantante y artista digital *Don Diablo* y otros menos conocidos fuera del mundo NFT con nombres artísticos como *maddogjiones*, *snowden*, *freeross*, *fewocious*, *refikanadol* y *andywarhol*.

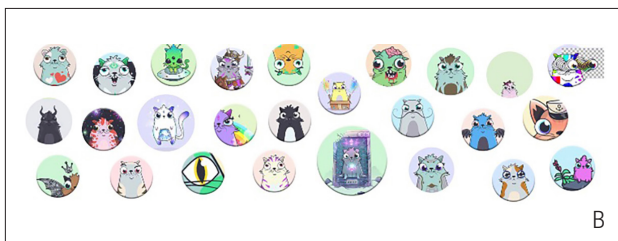
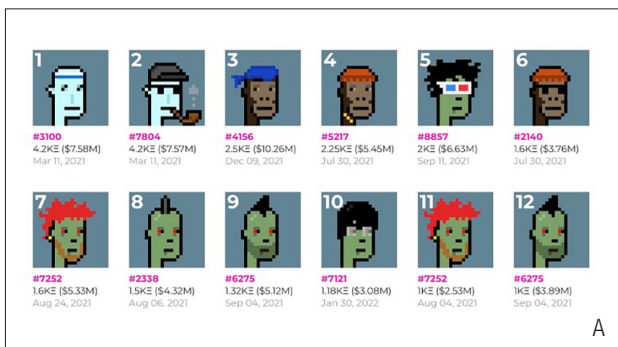
8. Dos obras NFT de XCOPY. A) *Some Asshole*. B) *A Coin for the Ferryman*. Imágenes disponibles en la web pública de SuperRare



El mundo de los criptocoleccionables ha generado también elevadísimas ventas. Son particularmente populares los *CryptoPunks* y los *CryptoKitties* (Klein, 2018). Los *CryptoPunks* son imágenes de 24x24 píxeles generadas algorítmicamente por *Larva Labs*. En total, son diez mil imágenes únicas que se han hecho muy populares y objeto de deseo de coleccionista que cada vez puján más alto para hacerse con alguno. La imagen [10A] reproduce doce de los más cotizados criptopunks, vendidos todos en 2021 por precios comprendidos entre los 3,08 millones de dólares del criptopunk #7121 y los 10,26 millones de dólares del criptopunk #7804, superado recientemente por los casi 12 millones de dólares del criptopunk con más alta cotización hasta la fecha. En 2022 *Larva Labs* anunciaba que el precio más bajo de un criptopunk todavía disponible ascendía a 210.585 dólares y que el valor total de ventas ascendía a más de 2.000 millones de dólares<sup>9</sup>. Los *CryptoKitties* es un juego en línea creado por la compañía del mismo nombre y centrado en el mundo de los «cripto-gatitos» [10B], imágenes NFT únicas de gatos digitales únicos que sus dueños pueden «criar» (Serada *et al.*, 2021). El precio de un «cripto-gatito» es asequible (la mayoría actualmente a la venta por 0,02 ether, unos 60 dólares). El negocio está en el elevadísimo número de *CryptoKitties* generados



9. *A Slight Lack of Symmetry Can Cause So Much Pain*, de Dmitri Cherniak (2021). Imagen disponible en la web pública de SuperRare



10. A) Algunos *CryptoPunks*, imágenes de 24x24 píxeles generadas algorítmicamente por *Larva Labs*. Disponibles en su web pública. B) Algunos *CryptoKitties*, del juego en línea creado por la compañía del mismo nombre. Imágenes disponibles en su web pública. C) *Brighting Up Your Life*, de *Khunchom* (2021). Imagen reproducida con el permiso de su comprador

y vendidos: la compañía declaró a principio de febrero de 2022 que había superado los 2 millones de *CryptoKitties* con un volumen de ventas cercano a los 209 millones de dólares<sup>10</sup>. Por supuesto, es posible encontrar muchas otras imágenes de «cripto-gatitos» fuera de los pertenecientes al juego en línea, algunos divertidos y a precios populares. Así, la obra *Brighting Up Your Life* [10C], del artista digital NFT *Khunchom* se vendió recientemente por 0,3 tezos

(otra criptomoneda<sup>11</sup>). Y como no hay dos sin tres, el estudio *Yuga Labs* lanzó la serie *Bored Ape Yatch Club* como una edición limitada de diez mil imágenes de monos digitales, una de las cuales superó los 3,4 millones en Sotheby's (Graell, 2022). El negocio basado en las criptoimágenes para coleccionistas *freakies* parece no tener límites, como tan bien ilustran los números de la compañía que lanzó el juego virtual *Axie Infinity*<sup>12</sup>.

### Limitaciones de este artículo y perspectivas de futuro

En noviembre de 2021, *Colins Dictionary* nombró NFT la *2021 Word of the Year*. Un pequeño, pero significativo, detalle que, a la vez, es síntoma de los tiempos. Sin duda, 2021 marca la fecha de la impresionante irrupción de NFT en el mercado del arte. Y las novedades se suceden a velocidad endiablada. Mientras terminamos de escribir este artículo, en los primeros meses de 2022 se han ido acumulando nuevos nombres de emergentes artistas digitales NFT y de obras específicas que se venden a precios altísimos. La entrada en competición de Damien Hirst es señal inequívoca de que «aquí hay negocio». Estas circunstancias, junto con las limitaciones de espacio del presente trabajo, hacen del mismo una «obra inconclusa». No nos queda espacio para analizar el emergente arte digital NFT español, donde ya destacan artistas tan interesantes como A.L. Crego (el «rey del gif español») y Javier Arres, cuya portada de la revista *XL Semanal* del 18 de octubre de 2021 fue adjudicada en subasta por 26 mil dólares (Díaz-Guardiola, 2022). Los artistas NFT españoles y una fuerte corriente de artistas caribeños NFT deberían ser objeto de análisis en un futuro trabajo. También queda para un futuro trabajo el estudio de los compradores y coleccionistas de arte NFT y cómo ellos contribuyen decisivamente a configurar este mercado en plena expansión. Desde el otro punto de vista, resultará igualmente interesante analizar el papel de las diferentes plataformas de compra y venta de NFT, contrastando sus diferentes estrategias y modos de gestión. Siendo el criptoarte un arte nuevo pendiente de regular (Gil-Sanchidrián, 2022), los aspectos normativos, legales y penales de su práctica y de su mercado merecen ser explorados en profundidad. Finalmente, también habrá que dejar para un futuro el análisis detallado de las limitaciones y amenazas

de esta forma emergente de practicar el arte digital, tanto aquellas resultantes de la propia naturaleza «volátil» de este mundo como las relacionadas con las implicaciones ecológicas y energéticas de los recursos de red empleados por la

tecnología *blockchain*. Hay quien anuncia un espectacular estallido de la «burbuja» especulativa que se está creando. Pudiera ser, pero estamos convencidos que –con o sin estallido de la «burbuja»– el arte NFT ha venido para quedarse.

## Notas

\* Los autores quieren agradecer a las personas anónimas que evaluaron el manuscrito original porque estamos convencidos de que sus valiosas sugerencias y críticas constructivas han contribuido decisivamente a una versión modificada sustancialmente mejorada.

1 Cursivas de los autores.

2 Datos obtenidos en: <<https://cryptoart.io/data>> el día de su última consulta por los autores (fecha de consulta: 22-01-2022).

3 En: <<https://ethereum.org/es/developers/docs/standards/tokens/erc-721/>> (fecha de consulta: 22-01-2022).

4 En: <<https://ethereum.org/es/developers/docs/standards/tokens/erc-1155/>> (fecha de consulta: 21-06-2022).

5 En: <<https://www.beeple-crap.com/>> (fecha de consulta: 30-01-2022).

6 Se emplea el acrónimo VJ para referirse al término en inglés *videojockey*, que se aplica a creadores de vídeo que producen sesiones visuales en las que mezclan en directo fragmentos (*loops*) de vídeo con alguna otra acción, en general con la música mezclada por *discjockey*. A diferencia de este último término, el término *videojockey* no está aún admitido por el diccionario Merriam-Webster del inglés americano.

7 Autor del popular libro de divulgación *¿Qué estás mirando? 150 Años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*.

8 En: <<https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/the-fungible-collection-by-pak>> (fecha de consulta: 18-10-2021).

9 En: <<https://www.larvalabs.com/cryptopunks>> (fecha de consulta: 06-02-2022).

10 En: <<https://www.cryptokitties.co/>> (fecha de consulta: 06-02-2022).

11 Al cambio del momento de compra, 0,3 tezos equivalían a aproximadamente 10 euros.

12 En: <<https://axieinfinity.com/>> (fecha de consulta: 16-02-2022).

## Bibliografía

BAUTISTA, Pavel Sidorenko y HERRANZ DE LA CASA, José María (2022), «Auge y caída de los NFT», *The Conversation*, 15 junio. En: <<https://theconversation.com/auge-y-caida-de-los-nft-184620>> (fecha de consulta: 16-06-2022).

BENJAMIN, Walter (2018), *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*, 8.ª ed., Casimiro, Madrid. [Esta edición del opúsculo de Benjamin publicado en 1935 sigue fielmente la cuarta y última versión del mismo, escrita en 1939].

BREA, José Luis (2010), *Las tres eras de la imagen*, Akal, Madrid.

BSTEH, Sheila (2021), *From Painting to Pixel: Understanding NFT Artworks*, Master Thesis, Erasmus University, Rotterdam.

CALLEJO, Javier (2021), «Tokens NFT o la manifestación del culto al arte en los mercados financieros», *Observatorio blockchain*, 7 marzo. En: <<https://observatorioblockchain.com/nft/tokens-nft-o-la-manifestacion-del-culto-al-arte-en-los-mercados-financieros/>> (fecha de consulta: 09-06-2022).

CARRIÓN, Jorge (2021), «Walter Benjamin coleccionaría criptoarte: el aura llega a internet», *The New York Times*, 11 abril. En: <<https://www.nytimes.com/es/2021/04/11/espanol/opinion/criptoarte-nft.html>> (fecha de consulta: 09-06-2022).

CROW, Kelly (2021), «Who is Pak? The Artist's Fans Couldn't Care Less», *Wall Street Journal*, 21 abril. En: <<https://www.wsj.com/articles/who-is-pak-the-art-world-wants-to-know-the-artists-base-couldnt-care-less-11618963200>> (fecha de consulta: 06-02-2022).

CUESTA VARELA, Salomé, FERNÁNDEZ VALDÉS, Paula y MUÑOZ VIÑAS, Salvador (2021), «NFT y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo», en GONZÁLEZ DÍAZ, Paloma y GARCÍA MÉNDEZ, Andrea (coords.), *En los límites de lo posible: arte, ciencia y tecnología*, *Artnodes*, n.º 28, UOC. DOI: 10.7238/a.vOi28.386317.

DAVIS, Ben (2021), «I Looked Through All 5,000 Images in Beeple's \$69 Million Magnum Opus. What I Found Isn't So Pretty», *ArtNet News*, 17 marzo. En: <<https://news.artnet.com/opinion/beeple-everydays-review-1951656>> (fecha de consulta: 16-01-2022).

DÍAZ-GUARDIOLA, Javier (2022), «Una pica española en el metaverso», *ABC Cultural*, 22 enero. En: <[https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-pica-espanola-metaverso-202201211636\\_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-pica-espanola-metaverso-202201211636_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)> (fecha de consulta: 24-01-2022).

- ELLIS, James (2022), «Why NFT Creator Dmitri Cherniak Is Sending Out NFTs to Random Wallets», *NFT Evening*, 6 enero. En: <<https://nftevening.com/why-nft-creator-dmitri-cherniak-is-sending-out-nfts-to-random-wallets/>> (fecha de consulta: 18-02-2022).
- ESCALANTE-DE MATTEI, Shanti (2021), «Mysterious Pak NFT Project Generates \$91.8 M. in Sales on Nifty Gateway», *ArtNet News*, 6 diciembre. En: <<https://www.artnews.com/art-news/news/pak-merge-nft-sale-nifty-gateway-1234612436/>> (fecha de consulta: 06-02-2022).
- FRANCESCHET, Massimo, COLAVIZZA, Giovanni, SMITH, T'ai, FINUCANE, Blake, OSTACHOWSKI, Martin Luka, SCALET, Serio, PERKINS, Jonathan, MORGAN, James y HERNÁNDEZ, Sebastián (2021), «Crypto art: a decentralized view», *Leonardo*, n.º 54, pp. 402-405.
- GIL SANCHIDRIÁN, Laura (2022), «El cripto arte y los NFTs: la revolución de un nuevo arte pendiente de regular», *LegalToday*, 7 marzo. En: <<https://www.legaltoday.com/opinion/blogs/nuevas-tecnologias-blogs/blog-prodat/el-cripto-arte-y-los-nfts-la-revolucion-de-un-nuevo-arte-pendiente-de-regular-2022-03-07/>> (fecha de consulta: 09-06-2022).
- GOMPERTZ, Will (2021), «Everyday: the First 5000 Days», *BBC News*, 13 marzo. En: <<https://www.bbc.com/news/entertainmentarts-56368868>> (fecha de consulta: 16-01-2022).
- GRAELL, Vanessa (2022), «NFT: ¿Arte o estafa?», *La Lectura*, 4 febrero. En: <<https://www.elmundo.es/la-lectura/2022/02/03/61f3da6621efa018578bf320.html>> (fecha de consulta: 05-02-2022).
- KLEIN, Jessica (2018), «The world of cryptocollectibles like CryptoKitties looks like the internet's early days», *Salon* 7 enero. En: <<https://www.salon.com/2018/01/07/the-world-of-cryptocollectibles-like-cryptokitties-looks-like-the-internets-early-days/>> (fecha de consulta: 05-02-2022).
- MANDAL, Rikta (2021), «The New Lost Poets Project by Pak Gained \$70 Millions in 2 Hours», *The Crypto Times*, 6 septiembre. En: <<https://www.cryptotimes.io/the-new-lostpoets-project-by-pak-gained-70-million-in-2-hours/>> (fecha de consulta: 06-02-2022).
- MARTÍN PRADA, Juan (2015), «El arte de internet y las lógicas de la propiedad», En MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2.ª ed.), Akal, Madrid, pp. 91-103.
- PAK (2019), «Hello Dogma», *Archillect Blog*, 8 julio. En: <<https://blog.archillect.com/hello-dogma-f68206317165>> (fecha de consulta: 06-02-2022).
- SAVINO, Eduardo (2021), «Benjamin no compraría criptoarte. Los NFT y la restitución del aura en el siglo XXI», *Revista Luthor*, n.º 49, pp. 19-26.
- SERADA, Alesja, SIHOVEN, Tanja y HARVAINEN, J. Tuomas (2021), «CryptoKitties and the new ludic economy: how blockchain introduces value, ownership, and scarcity in digital gaming», *Games and Culture*, n.º 16, pp. 457-480.
- VON GUNTEN, Lucia (2014), *From Digital to New Media Art: A Market Perspective*, Master Thesis, Erasmus Universiteit Rotterdam, Rotterdam.
- WATKINS, Jon (2017), «Mechanical Curation: Spotify, Archillect, Algorithms, and AI», *University of Minnesota Law School*, 15 octubre. En: <<https://mjlst.lib.umn.edu/2017/10/15/mechanical-curation-spotify-archillect-algorithms-and-ai/>> (fecha de consulta: 06-02-2022).
- WHYMAN, Tom (2021), «The work of art in the age of the non-fungible token». En: <<https://www.logically.ai/articles/the-non-fungible-token>> (fecha de consulta: 22-01-2022).