

¿" ARTE" DIGITAL?

El nuevo mundo digital y su aparición en el arte contemporáneo

Octavio Amiconi -Juan Ignacio Maineri López - Pedro Augusto Robinet – Yasmin Clausi de Olazabal - Juan Manuel Arancibia - María Alejandrina Aragón
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

En este trabajo se analizarán los conceptos de materialidad y alma referidos al arte y cómo estos son afectados por el arte digital, específicamente por el surgimiento de los NFTs y las galerías virtuales. Se toma como ejemplo una obra puntual producida por un integrante del equipo y alojada en un museo virtual, observando la posible interacción con un público cuyos simples avatares virtuales pueden no solo recorrer el museo, sino también debatir entre sí.

Palabras clave: arte, digital, metafísica, código, alma.

¿Arte o código?



Onfim (2021) es una obra digital creada por *Juan Maineri López* para la plataforma/galería virtual UniqueOne. La obra funciona como un NFT (Token no fungible) que es un activo digital encriptado que puede ser intercambiado por una moneda virtual. Su formato incluye tanto una representación en dos dimensiones como un objeto virtual en tres dimensiones compuesto de píxeles volumétricos.

Al observar el carácter digital de la obra y su sumergimiento dentro del mundo de los NFT, se puede entrar rápidamente en conflicto con el concepto de arte. Lo que nos lleva a preguntarnos ¿Es un archivo, repleto de códigos generados por computadora, arte? ¿Cuál es la obra original, si al ver la obra se está frente a una misma materialidad, sin diferencias en cuanto al formato? ¿Puede la obra ser obtenida originalmente, sin ser comprada? ¿Tiene el mismo valor? ¿Qué clases de público acceden al arte digital?

*(Todo lo que realmente
compone a un NFT)*

En un principio se puede pensar que, a diferencia del arte tradicional, en el que subsiste una materialidad, con materiales tangibles de variado uso, el arte digital no es considerado arte debido a la ausencia de esta materialidad. El efecto que un artista puede alcanzar con un pincel en un lienzo, jamás se podría lograr con una computadora u otro dispositivo electrónico.

```
// Optional mapping for token URIs
mapping(uint256 => string) private _tokenURIs;

/**
 * @dev See {IERC721Metadata-tokenURI}.
 */
function tokenURI(uint256 tokenId) public view virtual override returns (string memory) {
    _requireMinted(tokenId);

    string memory _tokenURI = _tokenURIs[tokenId];
    string memory base = _baseURI();

    // If there is no base URI, return the token URI.
    if (bytes(base).length == 0) {
        return _tokenURI;
    }
    // If both are set, concatenate the baseURI and tokenURI (via abi.encodePacked).
    if (bytes(_tokenURI).length > 0) {
        return string(abi.encodePacked(base, _tokenURI));
    }

    return super.tokenURI(tokenId);
}
```

La falta de materialidad se vuelve aún más notable cuando una obra es convertida en un NFT, al quedar una *copiade* la obra original contenida en un Sistema de Archivos Interplanetario (IPFS) y

obtener el comprador lo que en simples palabras es un link de acceso al mismo. ¿Es este código único comparable a poseer una copia física de una obra? ¿O una foto de la misma?

Name

CID

nft.json 

11/2/2022 150 B

QmTk1ymU5UmoxemxBixm1fokjsS2cenCs354JFPNcgiaz 

(Ejemplo de Hash)

Al comprar un NFT el usuario obtiene un código hexadecimal llamado *Hash* el cual refiere de manera inmutable al contenedor en el cual se encuentra un archivo de texto. Dicho texto contiene a su vez los links a los archivos que componen al NFT y al acceder a estos se encuentra la obra visualizable. El usuario puede entonces realizar varias acciones con la obra, ya que ahora parte de ese 'original' le pertenece; puede colocarla dentro de un mundo virtual como *Decentraland* y exponerla dentro de un museo digital, subirlo a redes sociales, utilizarlo como accesorio en la creación de personajes para videojuegos.



(Galería virtual en *Decentraland*)

Es en el uso de las redes sociales, donde aparece una de las cuestiones centrales en nuestro análisis: El original y la copia. Supongamos que un usuario compra la obra en la plataforma *UniqueOne* y decide trasladarla de plataforma y utilizarla como foto de perfil en Twitter. Los demás usuarios de esta última no accedieron a *UniqueOne*, ni pagaron por la utilización

de la obra, pero debido a las nuevas tecnologías, pueden tocando una sola tecla tomar una captura de la imagen tal cual se encuentra en la plataforma original, sin ningún cambio notorio que dañe la obra.

Aquí es donde aparecen nuestras principales inquietudes acerca de esta obra ¿Hay un original? Esta reproducción que puede ser masiva, hace que todos los usuarios que quieran puedan tener

acceso “gratuitamente” a la imagen, sin realizar la compra que hizo el primer usuario. ¿Todos tienen el mismo original? ¿O cada copia es distinta, y al final el original le pertenece al artista?

Metafísica digital

“Cada acto de visualización de la información digital mantiene una relación incierta con el original; podríamos incluso decir que cada visualización se convierte en un original.” (Groys, 2016)

A partir de los años 90´ con los avances tecnológicos las obras de arte se han ido volcando a los nuevos *soportes/formatos* que fueron apareciendo.

En el caso de los NFTs, la obra se mantiene idéntica al trasladarla de un soporte a otro, ya que el archivo *original* se encuentra siempre en el mismo lugar, con su dirección única e inmutable, y lo que hacen las diferentes plataformas es abrir una ventana hacia este archivo. Aunque el usuario guarde esta dirección en una memoria externa o la quemé en un DVD, el archivo original seguirá en su lugar, y la acción de visualizarlo sería similar a tener una cámara transmitiendo en vivo desde el Louvre que nos permita ver en cualquier momento una obra en particular; es por esto que consideramos a Onfim como una obra aurática, ya que mantiene su tiempo y formato original.

A su vez la imagen digital propia, donde vemos el cuadro en sí, es invisible, y solo se vuelve visible al ser reproducido por un usuario. Esto según Groys, le da un *carácter performativo* a la obra, ya que para ser visualizada, se necesita del trabajo manual del propio espectador, que dentro de su dispositivo, busca la obra y la ve dentro de sus condiciones de expectación (dependiendo del dispositivo, su espacio, etc).

¿Significado?

Dados los términos correctos para hablar de la obra y explicados todos sus conceptos, creemos que estamos en condiciones de embarcarnos en la pregunta principal que nos inquieta: ¿Onfim, es arte? Esa pregunta, tiene respuestas relativas, ya que dependiendo de la mirada de algunos autores esta obra podría ser o no ser arte.

Como ocurre con las ideas de Heidegger, donde va a decir que las obras de arte son una *cosa* (porque están creadas por el hombre) y también son *alegorías*. La obra por sí sola no está

completa, se completa cuando está presente ante un espectador, quien completará los espacios faltantes, agregando *significados*.

La obra de arte tiene múltiples significaciones: la del propio artista, las del espectador y la del crítico del arte. Esto también ocurre con las obras de arte que han sido objetos no construidos por el artista, como la obra *Fuente de Duchamp (1917)*, cuando es parte del mundo del arte pasa a tener más significados.

En este caso nos preguntamos, ¿tiene significados Onfim? a primera vista podríamos decir que ninguno, pero retomando las ideas con las que fue hecha la obra, está pensada para que el *usuario-espectador-comprador* le de su propio significado, retomando la historia con la que fue creada o si se la quiere usar para un juego de rol o videojuego se le agregaría otra historia, un significado. Ante la posibilidad de varios compradores, la obra puede tener múltiples significados e interpretaciones.

En cuanto al análisis de *Danto* menciona que cualquier objeto puede ser arte dependiendo de su *aceptación teórica*, de su propuesta. El espectador en este caso debe poder recibir el concepto de la obra, debe estar en la misma sintonía que el artista creador de la obra. En la misma línea Dickie alega que la obra de arte es un *artefacto* creado por el artista, que es justificado al ser presentado al público que integra el mundo del arte.

Quizás Onfim no tiene el suficiente concepto para estar dentro del mundo del arte institucional. Pero al estar dentro de una galería virtual se está mostrando ante un público que va más allá del mundo del arte. Se abre al mercado de los NFT que es integrado por diferentes comunidades internacionales de diversas disciplinas, que tienen su propio público, sus propios mercados y sus diversas formas de validación.

Los Públicos

Recuperando las ideas tratadas por *Elena Oliveras (2011)* respecto a *los públicos*, *Onfim* requiere inevitablemente de un *receptor productivo*. El simple hecho de adentrarse en un mundo virtual, totalmente interactivo, requiere de acciones que un receptor casual no realizaría. ¿Existen *públicos casuales* en el mundo del arte digital? Inevitablemente, el *público casual* podría definirse hoy en día como aquel que consume insaciablemente en las redes; pero estos solo están viendo copias de los originales albergados en servidores de las empresas de turno (Facebook o Instagram, por ejemplo).

En el caso de obras virtuales basadas en código, el receptor casual tanto como el *ideal kantiano* no tienen lugar. Pese a ser gratuita y libre su visualización, el público requiere entrar a un navegador, acceder a la plataforma virtual, buscar la ubicación de la obra y finalmente contemplar esta ventana hacia el original o incluso interactuar con él. Para apropiarse aún más de la obra, el público-usuario puede acceder al código y utilizarlo en sus propios proyectos u obras, demostrando una capa más profunda de interacción.



Navegando en la galería virtual de Juan Ignacio Maineri López

Un alma virtual

A lo largo de este camino analítico, hemos logrado responder algunas de las preguntas que cuestionaban nuestra obra elegida. Es importante ver cómo el arte contemporáneo ha cambiado completamente las formas y las concepciones anteriores. Un código, es arte, y es original, la mano del artista y su visión, sigue plasmada sin importar los materiales o los medios. La obra mantiene una relación única con los espectadores, funcionando como una obra abierta, en la que no hay una mera contemplación. El código puede ser utilizado para diversas razones y todas necesitan de la participación de un usuario activo. La presencia de la obra en un museo virtual, hace que se cree una nueva interactividad dentro del metaverso, con nuevas almas que toman forma al entrar dentro de la plataforma y que guardan cierto anonimato. A través de este nuevo universo artístico, es donde se debe aceptar que estamos ante la presencia de una nueva forma de hacer arte, que está lejos de ser totalmente experimentada. Si bien múltiples posturas suelen hablar sobre el gran avance tecnológico y su influencia en el arte a comienzos de la década del 90', hay que tener en cuenta a día de hoy que la tecnología tuvo y tiene avances muchos más grandes nunca antes vistos desde los últimos 15 años, por lo menos. Desde el desarrollo de ciberespacios virtuales,

hasta herramientas para poder ingresar a ese mismo espacio ficticio. Desde un mouse o teclado en sus comienzos, hasta tabletas electrónicas que simulan el trazado de miles de lápices y pinceles distintos.¹

Estos avances tecnológicos van de la mano de las creaciones propias de artistas, y la visión de ellos no es obstruida por la tecnología, sino que es un nuevo espacio provechoso para la realización de obras intangibles.

ANEXO

Bibliografía:

- Groys, Boris. Modernidad y contemporaneidad: reproducción mecánica vs. digital. En: Arte y flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente. CAJA NEGRA, Buenos Aires, 2016.
- Gyldenfeldt, Oscar, "¿Cuándo hay arte?" En: Cuestiones de arte contemporáneo, Emecé, Buenos Aires, 2009
- Albero, María. Aproximación a las concepciones estéticas de A. Danto y G. Dickie. En: Fundamentos estéticos. Reflexiones en torno a la batalla del arte. García y Belén (coord.). Colección Libros de Cátedra, EDULP, La Plata, 2016
- Oliveras, Elena. Recepción estética / Públicos plurales. En: Una teoría del arte desde América Latina. José Jiménez (editor). MELAC/Turner, España, 2011.

Links de interés

Galería virtual en la cual se vendió:

<https://xdai.unique.one/token/d0f8c1fa-d81e-48fb-a421-cb5ca5660f5b/0x2D73b495aEf259D910b40601057c9e220c890Bf4>

Video de la obra en proceso de creación con el softwareMagickaVoxel:

https://drive.google.com/file/d/1RcQRaf0KTDGWcQHq3xfr5wBr9IlvX8xK/view?usp=share_link

Ejemplo de IPFS donde se encuentra alojada la obra:

<https://gateway.pinata.cloud/ipfs/QmUptoZkgUmMCgLKpJrY8vw3kL6p9bzAVoCrp4aspf8pJb/>

Video de la vista en 3D de la obra:

https://drive.google.com/file/d/1RcQRaf0KTDGWcQHq3xfr5wBr9IlvX8xK/view?usp=share_link

Decentraland (Distrito del museo de arte):

JEIDAP

6° JORNADAS ESTUDIANTILES
DE INVESTIGACIÓN EN DISCIPLINAS
ARTÍSTICAS Y PROYECTUALES

ISBN: 978-950-34-2317-2
2 al 7 de octubre de 2023

FACULTAD
DE ARTES



<https://www.dclmuseum.com/>

Muestra de museo virtual:

<https://oncyber.io/krybharat>

Museo propio del autor donde se puede observar esa obra y otras:

<https://oncyber.io/oblidemon>