

Implementación de pintura y dibujo tradicional en NFTs

Limón Hernández, Alfonso

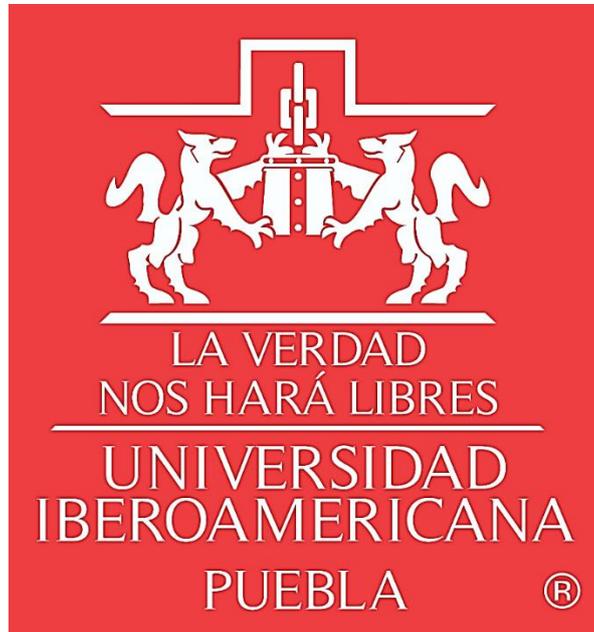
2022-11-24

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5627>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

Universidad Iberoamericana Puebla

Departamento de arte, diseño y arquitectura



Arte Contemporáneo I

Implementación de pintura y dibujo tradicional en NFTs

Alfonso Limón Hernández, Omar León Ramírez

Dra. Claudia Angélica Castelán García

24 de noviembre del 2022

Contenido

Introducción	2
Introduction	2
Justificación	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
Estado del arte	4
<i>Hector Falcón</i>	4
<i>Omar Árcega</i>	4
<i>Javier Arrés</i>	5
<i>MINT studio</i>	6
<i>Eduardo Sanabria</i>	7
<i>Donatello Getsemaní</i>	7
<i>Damien Hirst</i>	8
<i>Neon Caron</i>	8
<i>Raúl Cordero</i>	9
Marco teórico	10
<i>Dibujo y pintura tradicional</i>	10
<i>Dibujo y pintura tradicional en la era digital</i>	10
<i>¿Cómo funcionan los NFTs?</i>	11
<i>¿Qué es un NFT?</i>	12
<i>Proceso de digitalización</i>	12
<i>La importancia de los NFTs en el arte</i>	13
Actividades	15
Calendario de actividades	15
Metodología de ejercicios artísticos	16
Referencias	19
Referencias Visuales	21
Anexos	23

Introducción

En el tiempo y espacio en donde vivimos hay un lugar entre nosotros. Nos referimos al internet, este espacio intangible donde vivimos hoy en día. Las personas están rodeadas de las creaciones humanas que viven en nuestra imaginación, pero si quieres verla, *googléala*. Esto es el arte hoy con la tecnología *Blockchain*, es una nueva manera de experimentar y apreciar el arte en todo el espacio-tiempo. Por esa razón en las siguientes páginas discutiremos este tema, empezando por las técnicas tradicionales como pintura y dibujo, posteriormente mostraremos la relevancia que tienen los NFTs en la era digital, para que finalmente realicemos una serie de obras usando técnicas tradicionales y transformandolas en NFTs.

Introduction

In the time and space where we live there is a place among us that embraces us. We are referring to the internet, this untouchable space where we live nowadays. People are surrounded by human creations living in our imaginations, but if you want to see it just Google it. This is art today with the new *Blockchain* technology, which is a new way to appreciate and experience art in every place and time. So, in the next pages we will discuss this topic starting with traditional techniques such as painting and drawing, then we will be showing the relevance of NFTs in the digital era, to in the final way make a series using the traditional ways of art and then transforming to NFTs.

Justificación

La importancia de este tema radica en la resignificación de las técnicas del dibujo y pintura tradicionales en la era digital con diversas formas de apreciación accesible por parte del público basándose en lo intangible. Asimismo, que el artista pueda aprovechar los diversos usos de su obra tales como regalías y saber la ubicación de sus obras, además de tener controles de calidad y visibilidad.

Objetivo general

Investigar alrededor de los NFTs vinculados a la pintura y dibujo documentando los procesos de diversos artistas, la importancia de los NFTs en el arte y la transformación de obras con técnicas tradicionales de dibujo y pintura a piezas digitales.

Objetivos específicos

I. Investigar los distintos procesos de digitalización de pinturas y dibujos físicos para trasladarlos a NFTs.

II. Entrevistar 3 artistas nacionales y locales que ya hayan realizado NFTs con el propósito de recolectar conocimientos vivos para documentar las prácticas guiadas por los artistas.

III. Realizar una colección de 4 piezas con técnicas tradicionales de pintura y dibujo, y posteriormente convertirlas a NFTs para comprobar la investigación basada en la práctica artística-digital.

IV. Implementar la digitalización en nuestro trabajo profesional mediante los conocimientos adquiridos en el proyecto de investigación para diversificar las técnicas artísticas y la difusión en medios digitales después de la finalización de esta primera etapa del proyecto ASE.

Estado del arte

Documentamos una serie de diez caracteres con el objetivo de permitir el estudio del conocimiento sintetizado en diversas actividades realizadas por artistas y espacios para lograr entender el panorama artístico sobre los NFTs. Estos artistas y espacios contribuyen a la estructura en la ejecución de la investigación, que en primera instancia logremos darnos cuenta del contexto histórico en el mundo y mercado del arte dentro de la era digital dentro de la práctica guiada por los artistas.

Hector Falcón

Hector Falcón proviene de Sinaloa, México, fue estudiante de artes visuales en la Escuela Nacional de pintura, escultura y grabado, *La esmeralda*, posteriormente residió en Kioto, Japón, donde estudió en la Universidad de Arte y Diseño. La obra de Falcón ha logrado abarcar un amplio rango de disciplinas artísticas, como la pintura, fotografía, escultura, video e instalación, hasta NFTs.



Fig. 1 "Untitled". Hector Falcón. NFT. s.f.

En su proyecto "Extracción modular constructiva", Falcón ofrece una serie de pinturas físicas que se conforman por varios lienzos que poseen huecos para lograr ver las capas posteriores. En cada pintura de la serie existe su versión NFT donde la colección se denomina "*Whole picture*" teniendo el mismo concepto de lienzos en capas con la única diferencia de ser piezas intangibles.

El estudio de este artista logra encajar con los objetivos a partir del traslado de las obras físicas a digitales y posteriormente convertidas a NFTs. La oferta creativa que este artista posee es que se logran hacer juegos de patrones con las mismas pinturas físicas y digitales, el propietario puede acomodar las piezas empalmadas unas con otras hasta formar el patrón que más le parezca con el objetivo de jugar con los elementos tangibles e intangibles que ofrece el artista para que el espectador pueda formar su propia combinación visual.

Omar Árcega

Omar Árcega es un artista que nació en la ciudad de Puebla y actualmente se encuentra en la Ciudad de México, estudió en La Esmeralda en el año 2002 donde comenzó a interesarse por la técnica gráfica, serigrafía y grabado. Omar Árcega se enfoca en la creación de *collage* análogo ya que logra hacer una cantidad ilimitada de imágenes que después las digitaliza, posteriormente utiliza Inteligencia Artificial para

modificar sus características hasta darles 'vida' con la transformación a archivos *gif* para que finalmente se conviertan en NFTs.

El motivo por el cual se realizó la investigación a Omar Árcega fue con para enriquecer la investigación por medio de una entrevista con un artista local quien nos orienta a las influencias iniciales de su trabajo a partir de la ciudad donde comenzó a elaborar su trabajo, y cómo eso lo llevó hasta realizar NFTs a partir de la creación análoga del *collage*.

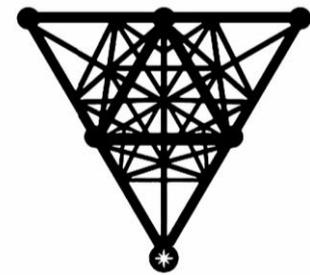


Fig. 2 "ULTRA-\$YMBOL3". Omar Árcega. (Secuencia de fotos de gif). 2022.

Javier Arrés

Javier Arrés es un artista digital proveniente de Granada, España. Principalmente realiza *gifs* hechos en dibujos digitales. El artista menciona que el objetivo de tener herramientas digitales le ayudaría a expandir sus posibilidades de ser visible ante un público internacional. Javier Arrés menciona la dependencia inherente en la actualidad por parte de todos y todas en las redes sociales, en este nuevo mundo intangible que nosotros como seres humanos creamos contenido para compartir información de forma instantánea. Hacer que su obra sea un NFT también le ha permitido conocer a los coleccionistas de sus obras y esto lo ha beneficiado de forma que el artista logra tener una participación más allá de sólo ser creador de imágenes, sino que también funge como administrador de sus propias creaciones y de su mercado.



Fig. 3 "The fantastic coffee machine". Javier Arrés. NFT (*gif*). 2017.

La razón por la que hemos investigado a Javier Arrés es con el objetivo de saber el motivo del porqué comenzó a trasladar sus dibujos físicos a digitales hasta abandonar la técnica tradicional. Qué era lo que el artista quería en un principio al trasladar su trabajo a un archivo intangible y qué tanto estamos dependiendo de la nueva tecnología *Blockchain* para que únicamente su trabajo dependa de ello.

MINT studio

Es un estudio dedicado al desarrollo de proyectos para la transformación, publicación, distribución y promoción de obras físicas a formato NFT. En palabras del estudio su manera de presentarse es: “Creemos en la innovación y la tecnología como recursos para la creación de nuevas experiencias. Nuestro objetivo es ser la plataforma de lanzamiento que

ayude a los proyectos a ponerse en marcha, a generar *engagement* con su audiencia y a alcanzar objetivos a largo plazo. El puente definitivo entre la tecnología y el creador para un resultado innovador y disruptivo” (MINT Studio, 2021).

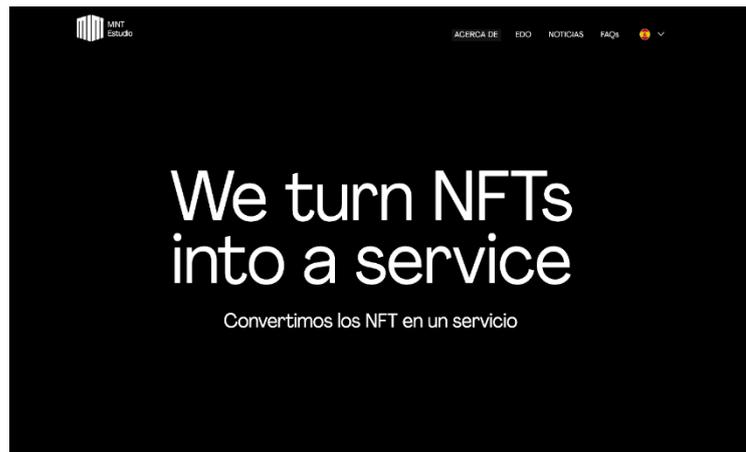


Fig. 4 “MINT Studio”. 2021. Fuente: <https://es.mintstudio.io/>

Es un referente para el estado del arte ya que sirve de referencia sobre la existencia de agentes externos que están involucrados en la digitalización de las obras de arte, y no resulta ser únicamente el trabajo del artista para ocuparse de estos procesos, sino también se apoya de más organismos involucrados en este nuevo método de distribución de obra.

Karla de Lara

Es una referente en el mundo digital del arte en México por llevar una amplia carrera con más de 300 exposiciones en 37 países de 5 continentes, manejando un estilo *pop* hiperrealista en el que genera ciudades coloridas que representa con sus vivencias personales. Esto logra realizarlo con técnicas tradicionales para trasladarlo a una pieza digital hecha NFT.



Fig. 5 “My digital world”. Karla de Lara. NFT (gif). 2021.

La artista mexicana tiene el título como la primera artista en el país en subastar una colección de NFTs, la cual tuvo como nombre ‘*My digital world*’ que sigue la misma línea de producción de su obra física *pop* hiperrealista que consta de 16 piezas únicas presentadas en el Miami Art Week 2021.

Eduardo Sanabria

El artista Venezolano Eduardo Sanabria debutó en el año 2021 en el mundo de los NFTs con su colección “*Selfish*” que consiste en una crítica y reflexión mediante la representación de los villanos egocéntricos de la cultura popular hechos de dibujos digitales donde busca el reflejo del espectador en ellos.

Es un referente en la digitalización dentro del mundo del arte ya que, teniendo una carrera sólida como artista plástico, decide incursionar de la mano de MINT Studio, para tener un guía que lo ayude con el proceso de digitalización y comercio de su colección, lo que ejemplifica que el artista no tiene que saber del todo de procesos digitales, ya que se puede apoyar de los estudios que facilitan el trabajo como parte de un organismo donde pertenece.



Fig. 6 “Selfish”. Eduardo Sanabria. NFT (gif). 2021

Donatello Getsemaní

El pintor peruano Donatello Getsemaní trata temas con personajes particulares que el *blogger* J. Zegarra (2019) los describe como “Deidades Antropomorfas, Seres Abisales, Espíritus Primordiales, Entidades Futuristas, Criaturas Mitológicas y Mutaciones Sensuales”. Getsemaní recibe apoyo por medio de la *Start up* peruana EnCrypta, que impulsa la venta y posicionamiento de artistas con NFTs, por lo que al igual que Eduardo Sanabria, se presencia el apoyo de agentes externos para el apoyo de este proceso. El motivo de elección de artista como estado del arte es que se desempeñó como artista plástico durante toda su carrera, por lo que parece curioso su transición de estas obras a formato digital.



Fig. 7 “Cardumen”. Donatello Getsamaní. Acrílico sobre tela. 2011.

Damien Hirst

Durante el año 2016, el artista británico Damien Hirst realizó una serie de 10,000 pinturas donde cada una tenía un precio inicial de \$2,000 USD. La serie titulada 'The Currency' consiste en pinturas hechas de puntos sobre hojas de papel tamaño carta que tenían una versión física y una versión en NFT; el comprador solo tenía la decisión de escoger entre la pieza física y la pieza digital, la que no elegía procedía a ser destruida.

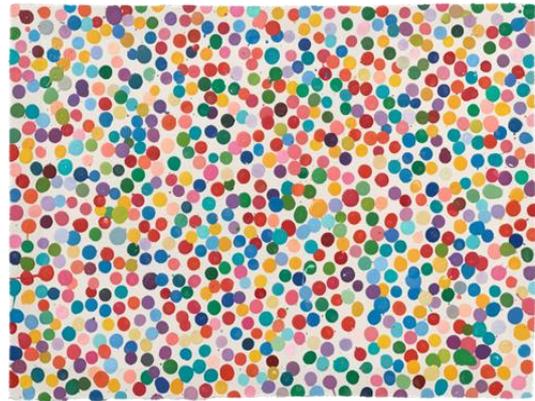


Fig.8 1. "Totally gonna sell you". Damien Hirst. Acrílico sobre papel / NFT. 22x28 cm. 2016.

La investigación realizada a uno de los artistas contemporáneos más controversiales ha sido con el objetivo de conocer las nuevas formas de participación del mercado del arte hacia las propuestas artísticas actuales en la era digital, además de las nuevas adaptaciones de formatos artísticos y traslados de información física a digital en disciplinas como lo es en este caso fue la pintura.

Neon Caron

Neon Caron es un artista mexicano que se enfoca en los medios digitales influidos en sus prácticas artísticas como forma de explorar la realidad aumentada y ampliar las disciplinas artísticas, logrando así desarrollar su propia aplicación móvil para complementar la experiencia visual al unir medios tradicionales con los digitales en una misma obra de arte.



Fig.9 "Scribbeld Mickey #2". Neon Caron. Graffiti sobre lienzo. 100x100 cm. 2018

Gracias a estos nuevos avances tecnológicos más accesibles, los artistas han llegado a experimentar hasta lograr resultados exquisitos en innovación junto con la mezcla de disciplinas ya antes aplicadas, así es como el artista mexicano Neon Caron llega a tener un papel fundamental en la investigación gracias a su mezcla de materiales para lograr poner en perspectiva otras dimensiones de diálogo en el arte.

Raúl Cordero

Raúl Cordero (nacido en 1971) es un pintor conceptual nacido en Cuba. Con su exposición '*Heaven is a place in the mind*', fusionó el arte con pintura tradicional con trabajo digital, dando como resultado 17 pinturas, 2 instalaciones y 4 NFTs.

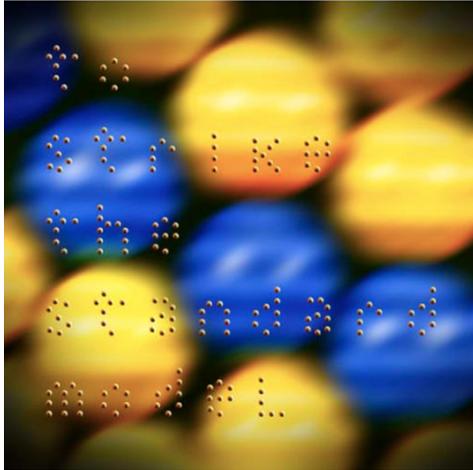


Fig.10 "To strike the standard model".
Raúl Cordero. NFT. 2020.

Este artista es un referente gracias a que es capaz de utilizar ambos medios sin afectar el sentido de su obra e incluso igualándola, añadiendo movimiento en el medio digital. Teniendo en cuenta su edad, a sus 50 años parece estar interesado en la forma de reinventarse en el nuevo mundo de los NFTs, aunque es irónico, ya que su obra habla de la crítica hacia lo distraído que está el humano con los medios masivos (ya que la mayoría de las distracciones son gracias a la digitalización).

Marco teórico

Dibujo y pintura tradicional

El descubrimiento de las técnicas tradicionales fue empleado hace algunos siglos por el impulso del progreso en los materiales para generar arte, y los artistas motivados por mejorar la durabilidad de las piezas creadas estando, innovaron en el uso de estas técnicas apoyados por las nuevas tecnologías de su respectiva época. Algunas de las más empleadas a lo largo del tiempo han sido: óleo, acrílico, acuarela, témpera, cera, tinta china. Y en dibujo las más empleadas son grafito, carboncillo, gis, bolígrafo y lápiz de color.

El arte contemporáneo en su mayoría carece de estas técnicas, pero su importancia aún cobra sentido como base para su práctica. Como apunta Carlos Apango (s.f.),

Muchos conocimientos de estos procesos se están perdiendo y en realidad fueron la base para las nuevas propuestas, por eso es importante recuperarlas y conocerlas; en la actualidad los estudiantes comienzan a trazar un dibujo o una pintura desde lo que piensan o lo que sienten, y no desde lo que ven; esto, que no pareciera muy significativo, hace una diferencia fundamental en el resultado de las formas.

Sin embargo, a pesar de que reconozcamos la importancia de las técnicas tradicionales no podemos negar la existencia de otras formas de creación y las tendencias actuales de digitalización.

Dibujo y pintura tradicional en la era digital

En el presente, algunas de las herramientas que tenemos para hacer arte digital según Art Rocket (2022) son *Photoshop*, *Procreate*, *Corel Painter* y *Clip studio paint*. Tanto las técnicas de pintura y dibujo, como las herramientas digitales poseen ventajas y desventajas, con las investigaciones de Barbara Dokshina (s.f.) menciona algunas de estas son el precio, ya que una tableta de dibujo alcanza precios altos. Sin embargo, si sumas todos los gastos anuales de material (como marcadores, papel, etc.) en un largo plazo, la digitalización es más factible.

Así también surge la ventaja de compartir el trabajo digital de manera más rápida que compartir bocetos en papel. Un boceto digital está siempre a un solo clic para ser compartido. De igual forma en eficiencia del tiempo toma la ventaja la digitalización, que hace que el proceso de dibujo sea mucho más fácil y rápido. Esto es importante para los bocetos que requieren de líneas precisas, ya que ocupan reglas, compases, rellenos de tramas, escalas de proporción, etc. Además de facilitar los rellenos de figuras y fondos. Y por último el mágico botón “deshacer” puede salvar literalmente tu proyecto (Dokshina, s.f.).

Sin embargo, la digitalización posee muchas ventajas, se busca también regresar a lo tradicional, con cursos, diplomados, escuelas y talleres de aprendizaje para igualar

un estilo tradicional a un medio digital, un ejemplo muy claro ha sido el curso de la ilustradora Citlali Haro en la plataforma *domestika.org* donde nos enseña la *Pintura digital con acabado tradicional* como una forma nueva de adaptar las técnicas tradicionales a la era digital. Eso porque la digitalización aún no ha logrado reemplazar la libertad plástica que se tiene con las materialidades físicas, el trazo del artista no es igual ya que no todos se adaptan a dibujar o pintar a partir de una tableta, Pablo Cotama (Comunicación personal, 15 de octubre 2022) menciona que “no se puede hacer *render* de mi pintura plástica, ninguna Inteligencia Artificial podría replicar la textura ni lo enigmático que se logra a partir de la plasticidad”. No en todos los casos es necesario utilizar lo digital o tradicional, ya que cada herramienta puede generar resultados distintos, y con las nuevas interpretaciones surgidas a partir de la tecnología, se puede valorar el arte digital por sí solo.

Finalmente, Pablo Cotama (Comunicación personal, 15 de octubre 2022) aproxima que “en un futuro para las nuevas generaciones no va a ser distinto hacer criptoarte que hacer una pintura”. Por lo que todo apunta a que la digitalización llegó para quedarse. Aunque aún la barrera principal a la que se enfrenta el arte digital para ser verosímil ocurre cuando caemos debido a la antigua creencia sobre el valor del arte tradicional por ser “irreemplazable”, ya que basan su sistema de valores en la autenticidad de las piezas. Con la llegada de los NFTs y su tecnología *Blockchain* han cambiado la manera de percibir el arte digital y su hasta entonces falta de autenticidad.

¿Cómo funcionan los NFTs?

¿Qué es *Blockchain*? Es una red pública que permite el registro de transacciones para lograr intercambiar dinero, así también como la ejecución de códigos, manteniendo la información segura a través de algoritmos digitales. Molano (2022) explica que:

Blockchain es una cadena de bloques, los cuales contienen información codificada de una transacción en la red. Y, al estar entrelazados (de ahí la palabra cadena), permiten la transferencia de datos (o valor) con una codificación bastante segura a través del uso de criptografía.

En estos últimos dos años se han visto muchos artistas, tales como diseñadores gráficos, *influencers*, cantantes e incluso muchas empresas del ámbito popular que han estado creando y comprando NFTs como archivos de imágenes, de video y de audio a millones de dólares. Tal como menciona Villasmil (2022), “El boom de los NFT sigue incrementándose y son cada vez más los artistas que buscan la forma de tokenizar sus artes, algunos en físico, y así obtener algo de dinero y reconocimiento en el proceso.”

¿Qué es un NFT?

Las siglas provienen de Token No Fungible (*Non-Fungible Token*), esto se refiere a un archivo irremplazable de su misma cosa porque es único, un ejemplo claro es la incapacidad para cambiar una pieza de arte por otra gracias a que poseen cualidades únicas y aunque se tome una fotografía de la obra de arte, por más similar que sea nunca será la misma, esto significa que no tendrá el mismo valor al solo existir una sola obra hecha por el artista quien la hizo, esto se refiere a que el objeto no es “fungible”, es decir que no se puede consumir a través de su uso. Como señala Fernández (2022):

Un NFT sería como una obra de arte única, por ejemplo, El David de Miguel Ángel, solo hay uno y está en la Galería de la Academia de Florencia; si alguien quisiese tener ese David en concreto, debería comprarlo (si estuviese a la venta) o hacerse con una copia, en cuyo caso, ya no estaríamos hablando del original, que es lo que dota de valor a la escultura.

Según BBVA los *Tokens* hacen referencia al registro digital dentro de la *Blockchain* y así poder rastrear el archivo (BBVA, 2021). Esto significa que el NFT que representa a los archivos originales contienen huellas digitales únicas, nombre del *Token* y un símbolo del *Token* para que posteriormente se almacene en una *Blockchain* y el artista siempre sea dueño de lo que ha creado gracias a la existencia de un registro global en el archivo creado y se podrán realizar transacciones con ese *Token* a cambio de dinero para que esa acción de igual forma se registre y no pueda ser manipulada.

Proceso de digitalización

Parece ser que los NFTs solo es arte hecho digitalmente que reclama su autenticidad, pero ¿es posible trasladar una obra física y convertirla en un archivo NFT? La respuesta es sí, la digitalización de la pieza se logra con métodos como tomar una fotografía, escanear la obra o directamente contactar a expertos que actualmente se dedican a pasar arte físico al medio digital. Una vez digitalizada la obra sucede que ahora existen dos versiones de la pieza y tomar la decisión del cual se determinará cuál es la original y cuál es la copia será únicamente dicho por el creador de la pieza. Muchas de las decisiones que se toman hacen redefinir el proceso creativo al tratar de elegir una pieza final que sea la original.

Existe la posibilidad de declarar la pieza digital y la pieza física como únicas que se pueden vender por separado o en pares, también se puede digitalizar la obra física y posteriormente destruirla con el objetivo de tener solo una pieza original o, con la opción de evitar la radicalización de un proceso destructivo, es declarar la obra física como parte del proceso de digitalización. Todas las posibilidades están abiertas a la decisión que quiera tomar el artista, tal como menciona Omar Árcega (Comunicación personal, 14 de octubre 2022), “alguien puede entrar a tu página, ve tus NTFs y los pueda adquirir, pero tú puedes utilizarlos y puedes presentarlos en el mundo real de

la manera como más te convenga para que también le puedas dar un valor a tus piezas.”

Acontecen formas infinitas del proceso contemporáneo para trasladar las piezas físicas a digitales, el objetivo de los NFTs es crear un archivo irreplicable e irremplazable que se pueda rastrear ya que cumple esa función de veracidad al generar usos y transacciones con el *token*. Mientras el dueño de un *token* posea la propiedad de un archivo original, el creador siempre tendrá los derechos de autor y de reproducción de la obra, esto significa que los artistas tienen la posibilidad de reproducir su arte de manera física sin alterar el archivo digital.

Trasladar las piezas de arte físicas a NFTs generan una antesala de la reinterpretación del arte y sus diversas posibilidades de expansión tan solo en una nueva red visible y accesible alrededor del mundo, agregando nuevos campos de sistemas en los valores antiguamente preestablecidos de lo actual y lo intangible.

La importancia de los NFTs en el arte

En la actualidad, la idea del objeto único no ha desaparecido con la ‘tokenización’, pero es cierto que la cadena *Blockchain* le ha dado nuevos dinamismos al sistema del arte, la realidad tangible de las imágenes sigue existiendo, la diferencia actual es que se transforma en datos y eso permite que todo usuario de la red de los productos de consumo cultural se vaya convirtiendo en algún grado de productor participativo, ya no sólo interviniendo en las actividades, sino que también crea sus propios panoramas de lo que quiere y no quiere recibir. Por ejemplo, un libro que antes se encontraba en la biblioteca y tenía un propietario, pasa a ser un archivo intangible que se expone de forma comunitaria y descentralizada hasta haber un pequeño canon donde todo usuario quien haya portado ese libro (ahora digitalizado) tendrá retribución con el contenido que haya puesto en ese objeto intangible dentro de la red descentralizada.

Gran parte del valor que se les da a los NFTs es por su ser únicos y un artista pueda plasmar sus ideas para que posteriormente se puedan comerciar con las mismas, es algo que entusiasma a los artistas como Pablo Cotama menciona que “La nueva posibilidad de que un creador se pueda hacer cargo de todo lo que conlleva la venta y comercialización de su obra me parece increíble.” (Comunicación personal, 15 de octubre 2022). Por la naturaleza de los NFTs y su tecnología *Blockchain*, hace una manera atractiva de poder invertir en las mismas; el hecho de que la gente esté tan inmersa en el mundo digital hace que una compra sea más eficiente, rápida y segura al no poder falsificar ningún documento de autenticidad. Esto significa que cualquier artista dispuesto a depender de la cadena de bloques (la *Blockchain*), logrará tener más participación en el mercado del arte a partir de ‘tokenizar’ sus piezas dentro de una red segura. Como menciona el fundador de *Breakline Agency*, Alexander Thomas (2022):

Los compradores pueden pagar por NFTs con tarjetas de crédito o una criptomoneda. Debido a que los NFTs se pueden negociar directamente con los consumidores, los artistas con espíritu emprendedor y una habilidad especial para promocionarse a sí mismos pueden incluso eliminar al intermediario y quedarse con la mayoría de las ganancias.

Al final la diversificación de un artista para vender obras es muy importante y si es que el propósito de este es sustentar su carrera a partir de la comercialización de su trabajo, por lo que sumar plataformas en el que poder hacerlo y beneficiarse de ello, resulta enriquecedor, tal como lo afirma Hector Falcón (Comunicación personal, 15 de octubre 2022). “Los NFTs son un medio en el que se puede crear arte, aprovéchalo”.

Actividades

Semana 1:

- Elaboración del diagrama de Gantt con todas las actividades a realizar.

Semana 2:

- Realizar búsqueda de saberes vivos para entrevistar.
- Elaboración del marco teórico (como punto inicial de la investigación).
- Inicio del desarrollo del trabajo escrito y prácticas basadas en la experimentación artística.

Semana 3:

- Entrevista a Omar Árcega (y transcribir entrevista).
- Entrevista a Pablo Cotama (y transcribir entrevista).

Semana 4:

- Entrega del trabajo escrito.
- Entrevista a Hector Falcón (y transcribir entrevista).

Semana 6:

- Exposición de ejercicios artísticos.

Semana 7:

- Exposición en Contagiadx.
- Exposición de ejercicios artísticos y su proceso de elaboración

Semana 8:

- Finalización del trabajo escrito y prácticas basadas en la experimentación artística (conclusiones del desarrollo teórico y prototipos listos).

Semana 9:

- Exposición del proyecto final.

Calendario de actividades

Actividades	Inicio	Final	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
Elaborar diagrama de Gantt	27 de septiembre	30 de septiembre										
Realizar búsqueda de	3 de octubre	7 de octubre										

entrevistas													
Realizar el marco teórico	3 de octubre	15 de octubre											
Entrevista a Omar Árcega	14 de octubre	14 de octubre											
Entrevista a Pablo Cotama	15 de octubre	15 de octubre											
Entrevista a Hector Falcón	18 de octubre	18 de octubre											
Entrega de trabajo escrito	18 de octubre	18 de octubre											
Exposición en Contagiadxs	24 de octubre	24 de octubre											
Exposición de ejercicios artísticos	8 de noviembre	8 de noviembre											
Desarrollo de trabajo Escrito y prácticas	4 de octubre	22 de noviembre											
Exposición del proyecto final	29 de noviembre	29 de noviembre											

Fig.11 “Calendario de actividades”.

Metodología de ejercicios artísticos

Los pasos que seguimos para la elaboración de los ejercicios artísticos fueron:

1. Buscar un concepto del cual partir para elaborar una serie de piezas; con la acumulación de conocimientos obtenidos gracias a la investigación realizada nos percatamos del humano y su relación con la era digital.
2. Con este concepto clave se realizó una lluvia de ideas con verbos que el humano puede realizar en la realidad tangible y en la era digital, obteniendo: amar, pecar, nacer, soñar y comprar.
3. Posteriormente nos cuestionamos cómo es la relación del humano con estos verbos y fue así como se comenzó a elaborar una serie de dibujos que trataran de responder a esta incógnita.
4. Se escanearon y fotografiaron los dibujos elaborados.
5. También se recolectaron anuncios publicitarios, fotografías y obras de diversas artistas relacionadas al tema de cada verbo.
6. Todo el material se comenzó a trabajar en Photoshop donde se seleccionaban las piezas para ser rasgadas, divididas y cortadas, haciendo un *collage* con la mezcla de todas las imágenes obtenidas de la experimentación artística entre los dibujos, fotografías, anuncios y obras. Repetimos este proceso con cada verbo hasta obtener el resultado deseado.
7. Una vez teniendo los resultados se abrió una cuenta en opensea.io para acuñar, siendo “el proceso de convertir un archivo digital en un coleccionable cripto” (Vasile L. 2022).

8. Finalmente, se conectó la misma cuenta a oncyber.io para realizar una exposición de las obras originales en el metaverso.



Fig. 12 "Born". Omar León y Alfonso Limón. NFT. 2022.



Fig. 13 "Love". Omar León y Alfonso Limón. NFT. 2022.



Fig. 14 "Sinner". Omar León y Alfonso Limón. NFT. 2022.



Fig. 15 "Christmas". Omar León y Alfonso Limón. NFT. 2022.



Fig. 16 "Buy". Omar León y Alfonso Limón. NFT. 2022.

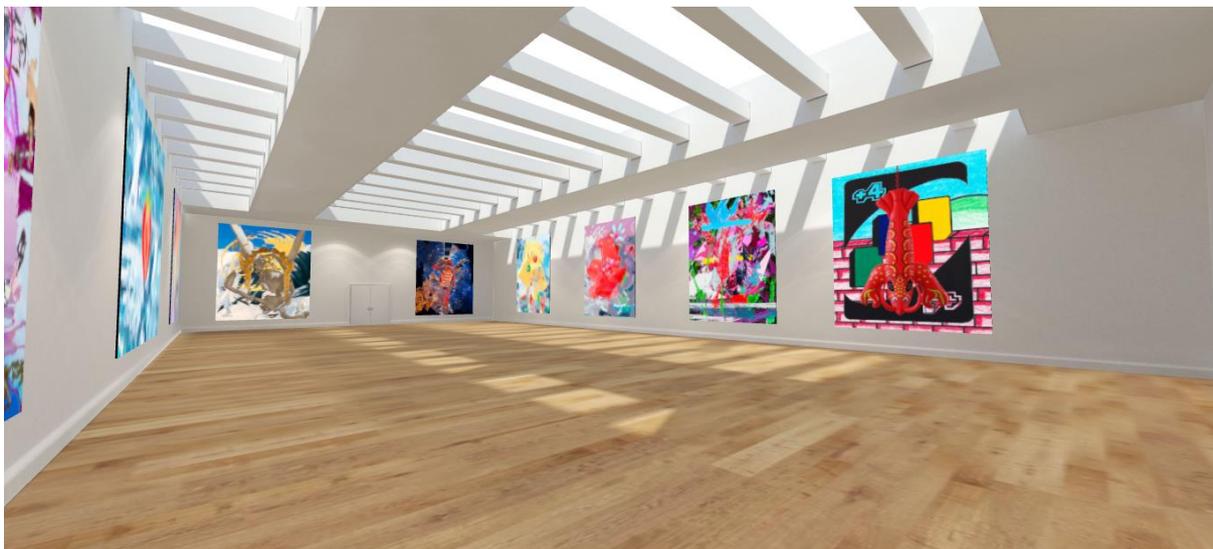


Fig. 17 "Vista de la exposición Touch de Alfonso Limón". Fuente: oncyber.io/touch-alfonso-limon. 2022.



Fig.18 “Segunda vista de la exposición Touch de Alfonso Limón”. Fuente: oncyber.io/touch-alfonso-limon. 2022.



Fig.19 “Vista de la exposición Human-Ethereal de Omar León”. Fuente: oncyber.io/human-ethereal. 2022.

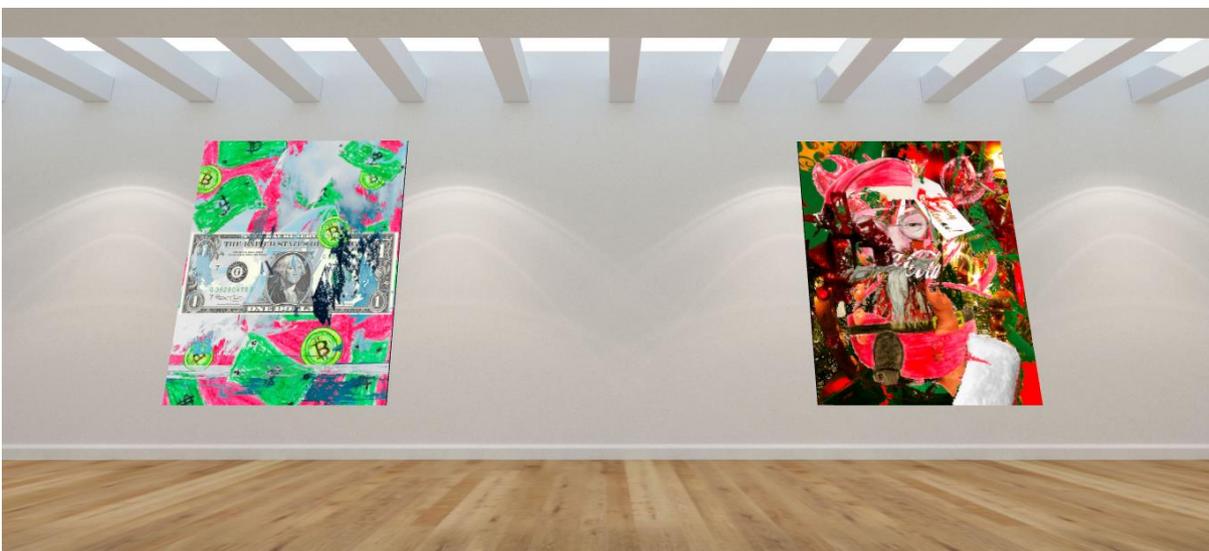


Fig.20 “Segunda vista de la exposición Human-Ethereal de Omar León”. Fuente: oncyber.io/human-ethereal. 2022.

Referencias

- Álvarez-Gil, G. (2022). *NFT Arte Físico: ¿Se puede convertir el arte físico en NFT?* Finance Brokerage. Recuperado 10 de septiembre de 2022, de <https://www.financebrokerage.com/es/nft-arte-fisico-se-puede-convertir-el-arte-fisico-en-nft/>
- Artistas mexicanos apuestan a NFT.* (2021). El Herald de México. Recuperado 13 de octubre de 2022, de <https://heraldodemexico.com.mx/cultura/2021/7/1/artistas-mexicanos-apuestan-nft-311756.html>
- Art Rocket. *Mejores programas y apps de dibujo gratuitas y de pago* (2022). Recuperado 19 de noviembre de 2022, de <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/155948>
- Azcarategui, B. (2015). *La tecnología y el arte, una relación intrínseca.* eSemanal - Noticias del Canal. Recuperado 14 de septiembre de 2022, de <https://esemanal.mx/2015/09/la-tecnologia-y-el-arte-una-relacion-intrinseca/>
- BBVA NOTICIAS. (2021). *Qué es un «token» y para qué sirve.* Recuperado el 20 de noviembre de 2022 de <https://www.bbva.com/es/que-es-un-token-y-para-que-sirve/>
- Clark, M. (2022). *NFTs, explained: what they are and why they're suddenly worth millions.* The Verge. Recuperado 10 de septiembre de 2022, de <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>
- Dirección General del Área Académica de Artes. (s.f.). *Técnicas tradicionales de pintura y dibujo, útiles para apreciar obras de arte* – Recuperado 17 de octubre de 2022, de <https://www.uv.mx/artes/noticias/tecnicas-tradicionales-de-pintura-y-dibujo-utiles-para-apreciar-obras-de-arte/>
- Dokshina B. (s.f.). *Pros y contras del dibujo en papel y el dibujo digital.* landuum.com Recuperado 13 de septiembre de 2022, de <https://www.landuum.com/historia-y-cultura/pros-y-contras-del-dibujo-en-papel-y-el-dibujo-digital-2/#:%7E:text=Un%20boceto%20digital%20est%C3%A1%20siempre,demostrar%20que%20eres%20el%20autor>
- Juan, E. (2019). *“Dibujo Lineal | Cómo digitalizar un dibujo”.* Un ¡proyecto de emilio_juan. Domestika. Recuperado de 18 de octubre de 2022 de <https://www.domestika.org/es/projects/512658-dibujo-lineal-como-digitalizar-un-dibujo>

- Fernández, Y. (2022). *Qué son los NFT y cómo funcionan*. Xataka. Recuperado 07 de septiembre de 2022, de <https://www.xataka.com/basics/que-nft-como-funcionan>
- Foster, B. (2022). *Museo y galería de arte NFT descentralizada en el metaverso*. Packaging News Online. Recuperado 12 de septiembre de 2022, de <https://packagingnewsonline.com/lifestyle/museo-y-galeria-de-arte-nft-descentralizada-en-el-metaverso/>
- Hector Falcón. (s. f.). *Galería Enrique Guerrero*. Recuperado 11 de octubre de 2022, de <https://www.galeriaenriqueguerrero.com/hector-falcon>
- IONOS Digital Guide. (2022). *NFT: ¿qué son los tokens no fungibles?* Recuperado 12 de septiembre de 2022, de <https://www.ionos.mx/digitalguide/online-marketing/vender-en-internet/nft-non-fungible-token/>
- Internal. (s. f.). *Edo ilustrado*. Recuperado 15 de octubre de 2022, de <https://en.edoilustrado.com/>
- Mayab, L. A. (s. f.). *¿Qué es un NFT y para qué sirve?* Recuperado 07 de septiembre de 2022, de <https://merida.anahuac.mx/licenciaturas/blog/nft-que-es>
- Mayer, R. (1991). *The Artist's Handbook of Materials and Techniques: Fifth Edition, Revised and Updated* (5th Revised ed.). Viking.
- Molano, N. A. (2022). *Claves para entender la tecnología 'blockchain'*. BBVA NOTICIAS. Recuperado 07 de septiembre de 2022, de <https://www.bbva.com/es/claves-para-entender-la-tecnologia-blockchain/>
- Omar Arcega - 8 obras de arte - grabado. (s. f.). www.wikiart.org. Recuperado 12 de octubre de 2022, de <https://www.wikiart.org/es/omar-arcega>
- Pérez, E. (2021). *Beeple vende su NFT por 69 millones de dólares: una subasta histórica que lo coloca entre los tres*. Xataka. Recuperado 12 de septiembre de 2022, de <https://www.xataka.com/criptomonedas/beeples-vende-su-nft-69-millones-dolares-subasta-historica-que-coloca-tres-artistas-vivos-exitosos>
- Pintura - Concepto, historia y técnicas de pintura*. (s. f.). Concepto. Recuperado 13 de septiembre de 2022, de <https://bit.ly/3EOPab6>
- Rover Art Gallery. *Cómo los artistas y galerías pueden sacar provecho del metaverso*. (2022). Recuperado 14 de septiembre de 2022, de <https://www.roverartgallery.com/blogs/noticias/como-los-artistas-y-galerias-pueden-sacar-provecho-del-metaverso>

Telos. (2018). *Telos La obra de arte en la era digital* | | Archivo. Recuperado 13 de octubre de 2022, de <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero091/la-obra-de-arte-en-la-era-digital/>

Thomas, A. (2022). *Cómo las NFT han cambiado el arte digital para siempre*. Entrepreneur. Recuperado 14 de octubre de 2022, de <https://www.entrepreneur.com/es/tecnologia/como-las-nft-han-cambiado-el-arte-digital-para-siempre/415223>

Villasmil, P. (2022). *¿Cómo convertir un arte físico en NFT?*. MIT. Recuperado 12 de septiembre de 2022, de <https://mitsoftware.com/como-convertir-un-arte-fisico-en-nft/>

Vasile, L. (2022). *¿Cómo acuñar NFT? La guía definitiva*. Recuperado el 22 de noviembre de 2022 de <https://es.beincrypto.com/aprende/acunar-nft-guia-definitiva/>

Zegarra, J. (2019, 1 junio). *Artista peruano Donatello Getsemaní en Bienal europea*. itusers.today. <https://itusers.today/artista-peruano-donatello-getsemani-en-bienal-europea/>

Zuriaga, D. (2022). *Karla de Lara, la primera artista mexicana en exhibir NFTs*. All City Canvas. Recuperado 12 de octubre de 2022, de <https://www.allcitycanvas.com/karla-de-lara-la-primera-artista-mexicana-en-exhibir-nfts/>

Referencias Visuales

Figura 1.

Falcón, H. (s.f.). *Untitled*. galeriaenriqueguerrero.com.
<https://www.galeriaenriqueguerrero.com/>

Figura 2.

Árcega, O. (2022). *ULTRA-\$YMBO£3*. Teia.art. <https://teia.art/objkt/775302>

Figura 3.

Arrés, J. (2017). *The fantastic coffee machine*. javierarres.com.
<https://javierarres.com/works.html>

Figura 4.

MINT STUDIO (2021). <https://es.mintstudio.io/>

Figura 5.

Karla de Lara. (2021). *My digital world*. allcitycanvas.com.
<https://www.allcitycanvas.com/karla-de-lara-la-primera-artista-mexicana-en-exhibir-nfts/amp/>

Figura 6.

Eduardo Sanabria. (2021). *Selfish*. opensea.io.
<https://opensea.io/collection/selfish-by-edo>

Figura 7.

Getsamaní, D. (2011). *Cardumen*. artelista.com.
<https://www.artelista.com/obra/6061639340525502-cardumen.html>

Figura 8.

Hirst D. (2016). *Totally gonna sell you*. Heni NFT Gallery.
<https://currency.nft.heni.com/?order=asc&page=2&sort=seriesNumber>

Figura 9.

Caron N. (2018). *Scribbeld Mickey #2*. neoncaron.com.
<https://neoncaron.com/artwork.html>

Figura 10.

Cordero R. (2020). *To strike the standard model*. niftygateway.com.
[https://www.niftygateway.com/marketplace/collection/0x3aa2c783da6de789981f6fd0abf83c3e14e259b9/1?filters\[onSale\]=true&sortBy=lowest](https://www.niftygateway.com/marketplace/collection/0x3aa2c783da6de789981f6fd0abf83c3e14e259b9/1?filters[onSale]=true&sortBy=lowest)

Figura 11.

Calendario de actividades

Figura 12.

León, O. y Limón, A. (2022). *Born*. opensea.io.
<https://opensea.io/es/collection/human-heteral>

Figura 13.

León, O. y Limón, A. (2022). *Love*. opensea.io.
<https://opensea.io/es/collection/human-heteral>

Figura 14.

León, O. y Limón, A. (2022). *Sinner*. opensea.io.
<https://opensea.io/es/collection/human-heteral>

Figura 15.

León, O. y Limón, A. (2022). *Christmas*. opensea.io.
<https://opensea.io/es/collection/human-heteral>

Figura 16.

León, O. y Limón, A. (2022). *Buy*. Opensea.io.
<https://opensea.io/es/collection/human-heteral>

Figura 17.

Limón, A. (2022). *Vista de la exposición Touch de Alfonso Limón*. oncyber.io. <https://oncyber.io/touch-alfonso-limon>

Figura 18.

Limón, A. (2022). *Segunda vista de la exposición Touch de Alfonso Limón*. oncyber.io. <https://oncyber.io/touch-alfonso-limon>

Figura 19.

León, O. (2022). *Vista de la exposición Human-Ethereal de Omar León*. oncyber.io. <https://oncyber.io/human-ethereal>

Figura 20.

León, O. (2022). *Segunda vista de la exposición Human-Ethereal de Omar León*. oncyber.io. <https://oncyber.io/human-ethereal>

Anexos

Entrevista a Omar Árcega (14 de octubre, 2022 vía Zoom):

- Trayectoria Artística

1. ¿Qué tipo de obra comenzó a producir siendo un artista joven?

Antes de entrar a la escuela de artes todo lo que yo hacía era dibujo, un poco de pintura que eran las técnicas tradicionales que en ese entonces eran a las que yo podía acceder a diferencia de los tiempos en los que estamos actualmente donde podemos tener una amplia gama de información, por ejemplo, Youtube para tener un montón de tutoriales para aprender muchas más cosas, acercamientos con otras personas que vienen de fuera. En el tiempo en el que yo estaba haciendo mis primeras aproximaciones en Puebla, obviamente eran las técnicas más sencillas en el arte tradicional. Así fue como entré a La Esmeralda, en el examen práctico fue en lo que salí mejor calificado y yo creo que por eso pude acceder a esta escuela. Una vez entrando si hubo un golpe muy fuerte sobre lo que estaba haciendo en ese momento en el año 2002 en el arte, entonces tuve acceso a mejorar y conocer nuevas técnicas, cosas que siguen siendo parte del arte tradicional, pero mejoraron como ciertos aspectos en el dibujo como fue la parte técnica gráfica, conocer las posibilidades de la serigrafía, las distintas técnicas en grabado; posteriormente me di cuenta que la pintura no era exactamente el lenguaje que estaba yo buscando en ese momento y me clavé más a las cuestiones del video, serigrafía y un poco de fotografía.

2. ¿Actualmente qué tipo de obra artística produce?

Una de las cosas más importantes que me han sucedido en la reflexión sobre lo que hago es que he eliminado la etiqueta sobre qué tipo de artista soy, ya no me puedo considerar un artista del grabado, soy pintor, soy fotógrafo, soy escultor; he eliminado esa parte porque lo que ahora hago son planteamientos sobre reflexiones o críticas personales, como ahondar desde un concepto y desde ahí generar el tipo de técnica donde voy a solucionar la pieza, por ejemplo, hubo una parte de mi producción que necesitaba generar archivos fotográficos en mis procesos los cuales intervenía y fui

mejorando la técnica, mejorando el discurso, y hacer mis propios registros fotográficos para seguirlos trabajando de forma manual.

Ahora depende del proyecto que esté inmiscuido para lograr darme las libertades en las disciplinas.

3. ¿Por qué se comenzó a interesar en realizar NFTs?

Esa parte fue por una recomendación de otro amigo artista que se llama Pablo Cotama y fue porque hubo un momento en mi proceso de trabajo que cuando comienzo a hacer una idea entre el *collage*, sobre la repetición en la imagen y cuanta información podía caber en un *collage*, me di cuenta que en la manera analógica podía meter una cantidad limitada de imágenes por mucho que pudiera yo cortar, entonces buscando la solución para no tener un límite en la información, recurrí en ese momento a la manipulación digital de imágenes, me comencé a dar cuenta que podía llevar mucho más allá estas intervenciones y estos discursos sobre qué es la información y cómo la manejamos.

Una vez que empecé con estas cuestiones de la manipulación digital de imágenes que en un inicio eran análogos y luego fueron creadas desde una IA, lo que siguió fue echarlas a andar de la manera que después descubrí que también podía multiplicar eso de manera exponencial en el video, y así fue como comencé a hacer este tipo de trabajos en video. Pero no tenían ningún tipo de salida en el arte contemporáneo más allá de mostrarlo con un proyecto o una pantalla, hasta que Pablo Cotama me hace la sugerencia de investigar y de ahí comienzo a investigar sobre plataformas, me doy cuenta que es una comunidad nueva, pero también con un ímpetu bastante distinto al arte tradicional y ahora estoy tratando de meterme cada vez más en este mundo porque en estas nuevas materialidades me permiten desarrollar otro tipo de obra y otros tipos de discursos.

- NFT en el arte

4. ¿Qué es un NFT?

Es un *token* digital, ¿qué es un *token*? Es la representación digital de un dibujo o algo que está inscrito de la *Blockchain* y esto tiene un valor que puede ser intercambiable, comprado y únicamente es válido en ese universo de las plataformas.

5. ¿Qué opina sobre la difusión en medios digitales de los NFTs?

Es una nueva comunidad, son nuevas plataformas que te permiten explorar y difundir tu trabajo de otra manera, de alguna manera también fue muy personal por no estar atado al medio tradicional con esto de las publicaciones internacionales que tengas que salir en una revista impresa se ha vuelto más complicado y finalmente el arte tradicional ya tiene sus propias reglas y sus estrategias de mercado. La comunidad NFT está haciendo algo muy nuevo y es ser partícipe a deslindarse al mundo del arte tradicional, su difusión es más sencilla y con una cuestión más de marketing, la difusión los haces tú mismo, si alguien cree en tu trabajo te podrá invitar a algún tipo de plataforma para poder difundir tu trabajo y en sí la comunidad es más amable

porque puede ser que genuinamente le guste a alguien y no tenga que ser una cuestión meramente técnica.

- NFT en su carrera artística

6. ¿Cómo ocupa los NFTs en su obra?

Ahora que se dio el análisis ahora que se dio un taller de NFTs y les pusimos grados a los tokens, no es que estos impliquen el precio de un NFT, pero si hay que poner ciertos tipos de niveles si no sabes nada de esto. El grado cero es una foto de una pieza; el grado uno es cuando haces algún tipo de cambio mínimo en esa fotografía, el grado dos es cuando cambias las cualidades y se empiezan a meter efectos de animación, color, etc.; el grado tres es utilizar una imagen de alguna pieza y programar la IA para modificarlo; grado cuatro es postproducción y agregar sonido; el grado cinco es crear un archivo digital en bucles (*gif*); el grado seis es intervención de IA refiriéndome a construir capas con diversos programas; el grado siete que es el último donde nadie ha llegado ahí, pero es el ideal que por sus cualidades solo puedes tener existencia en un metaverso.

7. ¿Considera importante el uso de las técnicas tradicionales en la creación de un NFT?

Todo se puede hacer de manera digital, esa es una decisión muy personal de cada artista y eso es lo rico de este mundo, seguramente hay gente que no sabe lo que significa achurar con un lápiz, pero hace cosas increíbles en el mundo de los NFTs porque toda su obra viene del mundo digital, entonces no hay ningún tipo de límite. En el arte tradicional vemos que, si haces grabado, el papel tiene que ser libre de ácido; si haces fotografía, tu papel también debe tener esas mismas características, si pintas te cuestionas sobre el tipo de tela que vas a utilizar.

8. ¿Qué pros y contras encuentra en el uso de los NFTs?

Ninguno, de hecho, es muy interesante saber que tienes los archivos para poderlos presentar en distintos formatos. El NFT es un *token* digital que alguien entra a tu página, ve tus NFTs y los pueda adquirir, pero tú puedes utilizarlos y puedes presentarlos en el mundo real de la manera como más te convenga para que también le puedas dar un valor a tus piezas.

9. ¿Qué futuro ve de los NFTs en el mundo del arte dentro de cinco años?

Justo esa pregunta es la que todos nos hacemos, la verdad es que no sé la respuesta, pero por lo pronto me entusiasma como artista haber encontrado un lugar donde puedo mostrar mi trabajo de otra manera, difundirlo y comercializarlo. Está creciendo la comunidad NFT y creo precisamente ahora que hicimos el taller teniendo veinte alumnos que son artistas que ahora son parte de una comunidad, apoyándonos y construyendo una oportunidad por ahí, con nuevos lenguajes, nuevas posibilidades. Entonces yo lo único que veo es que esto va a crecer, me entusiasma saber lo que va a pasar más que estar preocupado si esto va a pegar y saber hacia dónde irá todo esto.

Entrevista a Pablo Cotama (15 de octubre, 2022 vía Zoom):

- Trayectoria artística

1. ¿Qué tipo de obra comenzó a producir siendo un artista joven?

Es lo mismo, no ha cambiado tanto mi trabajo. Lo que ha cambiado es lo que da la experiencia, la práctica. Digo que es lo mismo porque es como lo que hago ahora, pero menos desarrollado y ya teniendo una formación previa para entrar a la escuela de pintura, que se enfocó en entender los materiales, las técnicas, cómo se hace una pintura desde cero, y la complementación de esa formación con la que tuve en el arte multimedia, conformó lo que hago hasta el momento; plantear la pintura desde otra perspectiva, ya que para mí no era tan atractivo pintar un óleo con la estética normal que enseñaban en la academia, porque yo ya tenía una estética con herramientas digitales.

2. ¿Actualmente qué tipo de obra artística produce?

Lo que hago ahora son diluciones de plástico, y lo importante de esta técnica es que no tiene una referencia histórica tan consolidada, como las otras técnicas y también me estoy enfocando en formatos digitales.

3. Su obra actualmente es muy profunda ¿Cómo logra enlazar ese análisis profundo con la fauna?

Sí, la fauna aparece mucho en mi obra, el enlace que hay es a nivel alegórico y metafórico. Yo le llamo faunas mutantes o extintas y todo está relacionado; mi trabajo, mi pintura, y cómo pienso el mundo. Yo creo que el mundo es algo que va derivando de lo que existió antes, todo es constante cambio y movimiento. Me interesa también saber de dónde venimos y por qué los humanos somos humanos.

4. ¿Por qué se comenzó a interesar en realizar NFTs?

Lo que pasa es que en algunos creadores digamos que ya lo hacíamos. Y así como tengo mucha obra física, mi disco duro es 10 veces más grande que la cantidad de piezas físicas. Porque mi pintura desde el principio siempre ha ido relacionada con algún boceto o experimentación que haya visto en la computadora. Incluso ya tenía un proyecto en el que subí imágenes a mi Instagram y aunque también mi obra es muy difícil de fotografiar porque es de formatos grandes, muy abarrocada y saturada de colores, por lo que tengo que hacer *close up* de mis obras, que en realidad parece otra obra. Y cómo ya tenía mucha obra digital, siempre quise vincularlo a poder hacer algo con ella, así que cuando se dio el bum y se empezaron a llamar los NFTs, para mí checó muy bien con lo que quería hacer y con lo que tenía. Además de entender que bocetos o trabajos previos a lo que fue mi obra física podrían tener ahora un lugar

en un espacio para su difusión porque es un lugar donde se desarrollan otras estéticas y otros discursos.

- NFT en el arte

5. ¿Qué es un NFT?

Un NFT es un concepto más grande que una imagen, que el crypto-arte o que los fps, en realidad es un contrato digital y no tiene nada que ver con las imágenes. Pueden ser contratos para vender cosas, propiedades, certificados únicos e intransferibles, objetos que representen ser propietario del porcentaje, de por ejemplo un departamento.

6. ¿Cómo se relaciona un “motivo” con los NFTs?

Lo fui vinculando a través de desarrollar las imágenes y al final acabó en pinturas, instalaciones y en crypto-arte. Y creo que normalmente se quiere que tenga complejidad el tema para que sea arte, pero puede ser arte cualquier cosa que esté vinculada con el creador.

- NFT en su carrera artística

7. ¿Cómo relacionaría las técnicas del dibujo y la pintura tradicional a los NFTs?

No se puede hacer un render de mi pintura plástica, ninguna inteligencia artificial podría replicar la textura y lo enigmático y luego la vuelvo a retocar con medios digitales, por lo que mixear estas dos formas de crear arte resulta interesante.

8. ¿Cómo describiría esta nueva materialidad de los NFTs?

Las nuevas materialidades. Tiene que ver con las afecciones que tenemos. Los muros que tenemos en la mente son a veces más duros que los muros de acero del mundo y así hemos vivido todo el tiempo. Solo que estos pensamientos solo los vemos individualmente, y a veces los artistas podemos materializar lo que imaginamos y llevarlo a cabo en la versión material.

9. ¿Qué pros y contras encuentra en el uso de los NFTs?

Tiene muchos pros, el cambio de paradigma, el cambio de entender cómo se hace arte, su lectura y crear nuevas formas de estética, transmisión, venta. También que van avanzando las plataformas y la tecnología mes con mes y la nueva posibilidad de que un creador se pueda hacer cargo de todo lo que conlleva la venta y comercialización de su obra me parece increíble.

La internacionalización también es una gran ventaja, poder vender en todo el mundo, a cualquier hora y la posibilidad de que coleccionistas te compren obra. Esto soluciona un poco lo que pasa con las galerías físicas que en su mayoría solo entras si tienes una red de contactos o club de ricos. Y por mencionar algún otro pro, las regalías, por las que siempre se ha luchado en el mundo tangible, pero hasta el momento no se ha consolidado, y en los NFT ya está pasando.

Las contras es que se hace mala publicidad sobre los nfts, por lo que la gente cree que es una estafa. También es que aún hay poca gente que usa criptomonedas y un porcentaje menor son las compran crypto-arte, y a eso le sumas que hay más artistas que coleccionistas. Aunque creo que son muchas más las ventajas que las desventajas.

10. ¿Qué futuro ve de los NFTs en el mundo del arte dentro de cinco años?

Va a cambiar mucho todo. Creo que nada va a volver a ser como fue. En realidad, es incierto, hasta podrían desaparecer las criptomonedas que conocemos. El modelo de galería va a tener que cambiar, se tiene que adaptar y no sé si en 5 años, pero en un futuro para sus generaciones, no va a ser distinto hacer un crypto-arte, que hacer una pintura.

Entrevista a Hector Falcón (18 de octubre, 2022 vía Zoom):

- Trayectoria artística

1. ¿Qué tipo de obra comenzó a producir siendo un artista joven?

¿Qué tipo de obra comenzó a producir siendo un artista joven?

He tenido diferentes intereses a lo largo de mi vida, me gusta el arte, la ciencia, la tecnología. De chico hacía retratos y la gente me los compraba. Entré en el centro multimedia en la esmeralda por mi interés en la tecnología, pero mi obra como te digo ha abarcado muchas áreas, he hecho mucho trabajo corporal, fotografía, instalación. Etc.

2. ¿Actualmente qué tipo de obra artística produce?

Hago todo tipo de cosas. Tengo listas de bloques de proyectos en los que trabajo. Cuando tengo buenas ideas para una pintura hago pintura, o si quiero hacer un performance lo uno a la carpeta de performance, y así armo distintas series. Tengo el chance de pararme a pensar y escribir que es lo que quiero hacer.

- NFT en su carrera artística

3. ¿Cómo funcionan los NFTs en el arte?

Yo pienso que la tecnología ha existido siempre, cuando un hombre encontró dos pedernales y los chocó para sacar chispa, esa es una herramienta y eso era tecnología. El lápiz y la pluma eran tecnología de punta en su momento, entonces hoy vemos la tecnología plasmada en las herramientas como imprimir en un papel. El impedimento para hacer una obra está en tu cabeza, no está en los materiales, usa los materiales y las técnicas para resolver algo que estás comunicando, o sea, usar un medio solo porque sí es un poco chafa, es un poco para experimentar.

4. ¿Cómo relacionaría las técnicas del dibujo y la pintura tradicional a los NFTs?

No hay reglas, puedes hacerlo físico, sacarle una foto, y lo puedes hacer un NFT. Se pueden hacer mil cosas en la obra de arte como en NFT. Podrías vender un NFT, en el que puedas prender y apagar la luz en algún lugar de otro país. El que como llegas al NFT es algo muy personal del autor.

5. ¿Cómo describiría esta nueva materialidad de los NFTs?

Pues en los 70s pasó algo similar con el arte conceptual. Lucy Lippard escribió un texto muy interesante, de cómo el arte podía ser una idea y no un objeto y hubo gente que lo entendió y gente que no. Pasa algo así en los NFTs, son un medio en el que se puede crear arte, aprovéchalo.

6. ¿Qué pros y contras encuentra en el uso de los NFTs?

Es una pregunta un poco necia porque si tú sabes para qué vas a usar un NFT no hay contras. Un pro son las fotos, tienen un periodo de tiempo y más cuando están impresas se van a degradar hasta llegar a un punto donde no valgan nada, entonces una situación que ha pasado con la foto digital es que tu tomas la foto, tienes el archivo digital de la foto, le puedes vender el NFT de la foto a tus compradores que funciona como un certificado de autenticidad y les puedes dar en un USB la foto y decirles “no la copien para los demás, si la copian solo devalúan mi trabajo, pero pueden imprimir la foto del tamaño que quieran para que cuando se rompa o se rasgue puedan imprimir otra y no le demos una validez económica porque se lo estamos dando ya al *token*”. El origen de esto es la red, la digitalización.

7. ¿Qué futuro ve de los NFTs en el mundo del arte dentro de cinco años?

Todo el mundo pregunta sobre el arte, pero un *token* no fungible sabemos que es para poner algo digital adentro y no te lo roben. En un futuro tu licencia, tu INE, tus datos van a estar ahí porque es muy seguro y en lugar de que lo vayas y lo busques, solo entras a una red, ves el contrato y lo puedes seguir, no hay forma de que alguien lo cambie. Entonces el futuro de los NFTs es muy variado como cosas de coleccionar *stickers*, hasta videos o estructuras del arte contemporáneo, arte conceptual y grabe acciones. Para vivir de otra manera y hacer cosas más fáciles hace que siempre alguien diga que también para hacer el mal, pero también un tenedor te sirve para hacer el mal. Se llama ‘humanidad’, vivimos entre los seres humanos que son imperfectos. Somos seres que alternamos la realidad con cosas que las sustituyen, eso es semiótica, tienes una cosa que representa a otra, así que depende cuál es tu discurso y cómo lo vendes, eso son los NFTs.