

TRABAJO DE INVESTIGACION FINAL

La expresión hace al arte, la tecnología la articula: cambian los soportes, ¿cambia el arte?

Autor/es:

Martina Mendoza

LU: 1114045

Carrera:

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Tutor:

Natalio Stecconi

Año: 2022

La expresión hace al arte, la tecnología la articula: cambian los soportes, ¿cambia el arte?

ABSTRACT: El rol del curador de arte se actualiza contantemente junto al avance tecnológico. Bajo el cambio de paradigma que propone la nueva internet descentralizada basada en blockchain (web 3.0), hay un cambio en los soportes por la introducción de los NFTs. El arte en general, y el digital en particular, se encuentran en su apogeo y la continuidad del rol del curador y de los distintos agentes que moldean, regulan y gestionan el arte, se encuentran sobre tela de juicio y se ven repensados.

Palabras clave: Arte, tecnología, curaduría, comunicación, NFTs.

Objetivos:

Reflexionar sobre cómo se ve interpelado el arte y con esto, el rol tradicional de curador, a partir de los nuevos soportes tecnológicos de la web 3.0, tomando el caso de los NFTs.

Objetivos particulares:

- Describir los múltiples roles que tuvo y tiene el curador de arte, repensar hacia dónde está migrando como meta-autor y analizar su importancia dentro del nuevo paradigma de internet.
- Delimitar las diferencias y las zonas de encuentro entre arte tradicional y digital y reflexionar sobre la influencia que tiene la reproductibilidad técnica en su gestación, tomando como nuevo paradigma los NFTs.
- Describir el nuevo paradigma de internet: NFTS y la diferencia entre sus posibilidades de ejecución (como generador de comunidades o como obra de arte); establecer un análisis del rol que cumplirán los diferentes agentes del arte, en especial el de los curadores, en esta nueva etapa de creación, consumo y difusión de obras de arte transformadas en un NFT.

Introducción

El objetivo de este ensayo es intentar elaborar una postura, sustentada en teorías y recorridos hechos por exponentes del arte que se desempeñan como curadores, pensadores y comunicadores, sobre el lugar que ocupará el arte y, como consecuencia, los actores del mundo del arte como los curadores, en un contexto donde la tecnología trae nuevos soportes y formas de difusión. Se buscará reflexionar sobre el impacto que estos nuevos soportes traen aparejado para el consumo, la creación artística y la comunicación en la industria del arte.

Desde la imprenta de Gutenberg hacia los NFTs: ¿cómo fueron evolucionando los soportes de impresión y, como consecuencia, las posibilidades de creación, consumo y difusión artística? Con el avance tecnológico, la democratización del arte, concepto teorizado por los modernistas, llegó a su apogeo. Junto a este crecimiento masivo de obras de arte, surgen nuevos soportes como los NFTs. Es entonces un nuevo momento no solo para el arte y, como consecuencia, para todo su ecosistema.

Se comenzará con un desglose de los diferentes actores que componen, moldean y regulan el mundo del arte, tales como el coleccionista, los museos, los artistas y los curadores, siendo estos últimos un tipo de comunicadores. Seguido de este punto, se realizará un recorrido histórico de los diferentes roles que el curador tuvo y tiene a partir de los avances tecnológicos.

El arte per se, puede distinguirse entre arte analógico, y arte digital; sin embargo, con el surgimiento de un nuevo soporte —los NFTs—, estas distinciones ya no son tan claras e invitan a repreguntarse sobre ‘¿Cuándo hay arte?’, como lo hizo Nelson Goodman en su ensayo, *Maneras de hacer mundos*, 1990.

Se introducirá el concepto de web 3.0 y NFT, así como también las múltiples posibilidades de ejecución y uso del soporte NFT. En el presente trabajo, se centrará la mirada en el criptoarte, que son obras realizadas por artistas (digitales o analógicos), donde su distintivo está en la singularidad del soporte: token No-fungible (NFT).

¿Qué rol tendrán los curadores de arte en esta nueva etapa de exposición y ejecución artística? ¿Cuál es la figura del curador de NFTs, si es que seguirá existiendo como tal, y en qué punto se diferencia o entremezcla del coleccionista digital? Si pensamos la descentralización como una estética intrínseca de la web 3.0, ¿qué implicaría pensar al curador en tiempos de descentralización? ¿hacia dónde está mutando el arte visual a partir de estos nuevos soportes? Si

hablamos de reproductibilidad técnica en términos de Walter Benjamin, el concepto de aura, ¿queda obsoleto?, ¿qué sucede con las nuevas producciones artísticas donde las obras son ejecutadas aparentemente para su “reproductibilidad técnica” pero donde su valor radica en su unicidad por el soporte bajo el cual están reproducidas, un NFT?

Marco teórico-metodológico

El marco teórico del presente trabajo está compuesto por los siguientes textos:

En un principio, se comenzará con el concepto de industria cultural para contextualizar los diferentes actores que componen el mundo del arte. Seguido de esto, se utilizarán dos ensayos de Jonathan Feldman, en donde establece un recorrido por las múltiples facetas del curador y propone una postura: el curador como meta-autor.

“Como consecuencia de la multiplicación e hibridación de las producciones artísticas, la curaduría funciona como una instancia intermediaria entre la producción y el reconocimiento de las artes, comportándose de manera meta-autoral: a partir de obras finalizadas constituye nuevos corpus, generando nuevos contratos de lectura y modalidades de enunciación.” (Jonathan Feldman, 2013).

Partiendo de esta base, seguiremos analizando el texto “¿Cuándo hay arte?” de Nelson Goodman para poder reflexionar sobre los límites y zonas de encuentro que hay entre el arte analógico y arte digital. El autor establece que las obras de arte pertenecen a sistemas simbólicos y, que como todo sistema simbólico construye o hace mundo, entonces, las obras de arte construyen mundos. A su vez, haremos uso del texto de Cassany “De lo analógico a lo digital”.

Contextualizar de dónde parten las obras de arte y su ecosistema será útil para poder hablar del impacto que los nuevos soportes tienen para la creación, consumo y difusión de las obras de arte. Es aquí entonces donde introduciremos el concepto de Web 3.0 y NFT. La Web 3.0 tiene como característica principal la descentralización y esto trae aparejado un impacto en el arte porque un artista que creaba una obra de arte en tiempos anteriores a los NFTs vendía o exponía sus obras en una galería, museo o página web/blog personal, incluso en un libro, revista cultural, o, en el caso de una repercusión masiva, en las noticias. Pero el artista no creaba su obra pensando en el formato en el cual se iba a difundir; el artista pensaba en crearla para su exposición en un museo o galería de arte. Ahora bien, ¿Qué sucede, en esta nueva etapa, donde el arte es comercializado a través de un JPG que está sustentado en la blockchain? Y más específicamente, en un ecosistema donde prima la descentralización no sólo como condición, sino como estética, ¿Qué rol tienen los curadores de arte como selectores, intermediarios y comunicadores?

Luego de este recorrido, llegamos a hablar de soportes y de cómo estos modifican a las obras; reflexionaremos sobre esto con el texto de Walter Benjamin, “La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica” donde establece los conceptos de aura y originalidad, para luego posarse sobre estos mismos conceptos vistos desde una perspectiva actual. A esta reflexión la entrelazamos con lo establecido por Marshall McLuhan en su ensayo “El medio es el mensaje”, para poder reflexionar sobre el impacto que el nuevo soporte de los NFTs trae en el mundo del arte en general, y en el rol de los curadores en particular.

Parte 1

Industria cultural y agentes del mercado del arte

Los teóricos Theodor Adorno y Max Horkheimer, establecieron que todos los sectores que se ocupan de crear, producir, exhibir y distribuir los servicios y bienes culturales¹, podían ser englobados bajo el concepto de *industria cultural*.

La industria cultural delimitó al mundo del arte bajo una estructura rígida, en donde los roles de los diferentes actores que lo moldean y regulan, estaban rigurosamente establecidos. Con la incorporación de nuevas tecnologías, plataformas y modos de circulación que surgieron en las últimas décadas, es pertinente preguntarse sobre el rol emergente del curador.

La obra pictórica, prolijamente enmarcada, era confeccionada para ser apreciada en salones y museos. Esto marcaba claramente un límite entre lo artístico y lo no artístico. Una forma de apreciación desinteresada, lleva al sujeto a esta actitud contemplativa, pasiva, expectante, asociada a la introspección, relacionándola, como plantea Kant, con una experiencia religiosa, de dimensiones no solo privadas, sino interior e íntima, que lleva a una experiencia estética con placer contemplativo (Carral, 2016, p. 127).

Carral hace un recorrido por los inicios de la exposición artística y establece que el contacto íntimo entre una obra y un espectador, se da en el marco de un lugar considerado sagrado: el museo. En este espacio, es donde el burgués² puede acceder al aura, tal como lo propuso Walter Benjamin³, concepto que se desarrollará más adelante. Los museos fueron un factor fundamental para democratizar el arte: sacaron a la luz las colecciones que la aristocracia mantenía privadas en sus salones. El museo, en tiempos de la burguesía, era considerado como un espacio de contemplación, donde el espectador ejercía el ritual de observar en silencio una obra de arte y es, en ese momento, donde las obras obtenían un carácter religioso, único, **aurático**. El museo en particular, y el

¹ En Argentina, se entiende como bienes culturales a “todas las obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza, de carácter irremplazable, cuya peculiaridad, unidad y rareza les confiere un valor universal o nacional excepcional.” (Ley 27522, Bienes Culturales (2019).

² Espectador modelo, en aquel entonces, de los museos.

³ En su ensayo *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica* (1935-36)

iluminismo en general, permitieron que la opinión pública se cuestione sobre los parámetros de belleza y arte. El avance de la tecnología trajo cambios en los soportes, el primogénito: la imprenta de Gutenberg⁴.

La tecnología repercute en la producción artística como actividad y en los agentes que moldean el mercado del arte, por tanto, también impacta en éste como concepto económico y artístico.

Si el arte es un activo que se comercializa, entonces hay un mercado que lo regula. El mercado del arte debe funcionar de forma integral para que se efectúe el intercambio mercantil entre el artista, quien ofrece su obra, y el coleccionista (o comprador). Estos son los dos principales agentes, sin embargo, no son los únicos. Existen dos tipos de mercados: el primario, donde abunda la oferta, es decir que hay más artistas que coleccionistas; y el secundario, donde la oferta es más reducida. Los demás actores que regulan y moldean el mercado del arte, son quienes se posicionan como intermediarios entre los artistas y los coleccionistas. Los agentes que forman parte del mismo son: Casa de subastas; galerías, espacio al que se acercan los artistas para comercializar sus obras y donde el galerista realiza exposiciones, promueve y vende la producción de los artistas a los posibles coleccionistas; consultoras de arte, son quienes asesoran en la compra-venta de obras a los coleccionistas y se encargan del costado legal de las mismas; ferias de arte, que son lugares de exposición masiva en donde, tanto galerías como artistas independientes, pueden poner un stand para exponer sus obras frente a los potenciales compradores; curadores, que son quienes se ocupan de la interpretación, contextualización y difusión de las obras de arte (entre otras funciones que veremos en detalle más adelante); críticos, quienes se ocupan de expresar un juicio de valor sobre una obra de arte para guiar la mirada del espectador; historiadores, son quienes realizan el análisis de las obras de arte de periodos anteriores y escriben en secciones de cultura en los medios de comunicación; y museos, que son el lugar de exposición por excelencia por el status y nivel que estos les brindan a las obras que se exponen en sus paredes.

El museo, nacido dentro del contexto social y cultural de la Ilustración, fue el primer espacio de difusión masiva de obras de arte. El museo podría ser interpretado como un espacio espectacular, donde hay un recorrido especial y visual programado, con una distribución y escenografía determinadas, lo cual resignifica los objetos dispuestos. Esto revela el discurso establecido por el

⁴ técnica que impactó en la sociedad porque permitió un mayor acceso a la información y anunció, muy precozmente, la revolución industrial.

curador en dicho espacio, creando un “hacer-ver” en la exposición y un “ver-hacer” a través del espacio espectacular. (Zunzunegui, 1990: 28-40)⁵.

La curaduría⁶

“Curar es curar. El proceso de curaduría cura la impotencia de la imagen, su incapacidad para presentarse a sí misma” (Groys, 2007).

Al citar a Groys, se podría interpretar que la obra de arte es incompleta y necesita ser curada. Groys establece que al disponer las piezas en un orden determinado, dentro de un contexto específico, se está narrando una historia. El valor de las obras es extrínseco, es por eso por lo que enlazado a una narrativa, investigación o tesis, la función del curador les asigna nuevos significados a las obras y guía al espectador. El curador se apropia del espacio y de las obras creadas por otros para crear una historia, son un medio para un fin: comunicarle algo al espectador. El objetivo del curador no es el de buscar objetos artísticos, sino el de profanarlos; de esta manera, la figura del curador independiente es crucial para el arte actual (Groys, 2007).

Nos posaremos entonces en la imagen del curador como un tipo de comunicador. Bruce Altshuler⁷, sitúa la aparición de esta figura al final de la década de los 60. En ese contexto, hubo una apatía política y cultural que llevó, por un lado, a la introducción de prácticas cotidianas en el arte y, por otro, a la radicalización de formas de arte nuevas, anticomerciales. Todo esto trajo los cambios necesarios para que nazca la figura del curador.⁸

La figura del curador, desde ese entonces, es heterogénea. Feldman⁹ hace un recorrido por sus múltiples funciones. Miwon Kwon¹⁰, afirmó que durante la serie de exposiciones *Culture in Action*¹¹, la curadora Mary Jane Jacob pudo poner en palabras la siguiente definición: “Creciente, aunque no reconocida, participación del curador en la determinación de los parámetros de un proyecto de arte”¹². Así, un curador sería, según la autora, una influencia crucial a la hora de

⁵ Santos Zunzunegui, escritor e historiador del cine español.

⁶ La palabra *curaduría* proviene de *cura* que significa “cuidado” y *curatore* que significa “custodio”

⁷ Investigador de la Universidad de Nueva York y curador independiente.

⁸ Altshuler, 1998, en Jonathan Feldman, 2012.

⁹ Investigador, docente y curador en artes.

¹⁰ Autora y profesora de Historia del Arte.

¹¹ (Cultura en acción, Chicago, 1991)

¹² Kwon, 2004:124

planear los programas expositivos de museos y demás instituciones artísticas. (Feldman, 2012). Otra aproximación que encuentra Feldman es la del curador Hans Obrist, quien se auto percibe como catalizador, creador de articulaciones (Obrist, 2006). A lo que hace referencia es a la capacidad que tienen los curadores de establecer conexiones, crear lazos entre obras y también entre los actores sociales involucrados en el evento curado (publico, galería, curador). A su vez, incluye el rol de planificación, gestión, ordenamiento, crítica y regulación dentro de la exposición. Para Obrist, el curador funciona como creador de lazos, facilitador de proyectos de artistas. También se podría pensar, según Feldman, al curador como una suerte de educador. Si lo observamos desde una perspectiva pedagógica, tal como lo hizo María Lind en su trabajo *Why mediate art?* (2011), comenta que el curador funciona como mediador entre la institución y el público, creando superficies de contacto y permitiendo nuevas formas de abordaje de las obras. El crítico argentino Rafael Cippolini, lo define como “un diseñador de relaciones entre objetos expuestos en un sitio determinado”¹³. Esto significa, que el rol del curador se basa en establecer nexos entre las obras dispuestas, a través de la espacialidad. En este sentido, Cippolini destaca la diferencia entre la curaduría y el montaje; la curaduría presenta la obra a nivel textual (no se refiere a la escritura y presentación de un texto del curador, sino al establecimiento de una posición discursiva que funciona como hilo conductor del recorrido) y el montaje juega con la disposición espacial de las obras seleccionadas. Cippolini piensa al rol del curador desde una perspectiva autoral, como una instancia de producción adicional a la del artista (Feldman, 2012).

Feldman y Koldobsky¹⁴, rechazan la idea del curador como creador para repensar su figura como meta-autoral, quien constituye una de las figuras de autor surgidas en las prácticas artísticas contemporáneas (Koldobsky, 2009; Feldman, 2010-2012).

Como consecuencia de la multiplicación e hibridación de las producciones artísticas, la curaduría funciona como una instancia intermediaria entre la producción y el reconocimiento de las artes, comportándose de manera meta-autoral: a partir de obras

¹³ G. Maier, 2005, p. 151

¹⁴ Magíster en Estética y Teoría de las Artes

finalizadas constituye nuevos corpus, generando nuevos contratos de lectura y modalidades de enunciación. (Feldman, 2013)¹⁵

Feldman establece que la curaduría, en tanto práctica autónoma, es producto de una necesidad que deriva de las rupturas vanguardistas de las nociones de arte y obras de arte. Hay nuevos formatos y formas de exposición; así es como surge la figura del curador como el encargado de dichas exposiciones. A su vez, señala una falta de delimitación en el campo curatorial como un problema.

Otra de las tareas que abarca la curaduría es la de la producción escrita de catálogos para una mejor comprensión del discurso curatorial, lo que el curador quiere decir, lo que desea plasmar al haber hecho la selección de obras y su disposición en el espacio y, a su vez, dar una visión más completa de la muestra.

Para Feldman, el momento de selección de obras implica tomar una decisión: qué se expone y qué no. Esto supone una lectura por parte del curador y, al mismo tiempo, un acto de autoría (Feldman 2013). A su vez, señala que la curaduría impacta en la exposición final, al igual que lo hace la postproducción¹⁶, donde el curador toma elementos existentes y los modifica para generar un producto diferente, como lo hace un DJ al crear nuevas canciones combinando efectos y recortes sonoros de otras canciones (Feldman, 2013). Feldman y Koldobsky introducen una visión meta discursiva porque entienden que el acto de curar se trata de un discurso que habla de otro, y donde, a su vez, el curador es, en primer lugar, un espectador de las obras en su individualidad. “El análisis en la recepción que realiza el curador está sujeto a la misma capacidad polisémica que el que pueda realizar cualquier visitante de la exposición”¹⁷. Para esto, el curador necesariamente debe tomar una postura frente a las obras y el espacio.

Entonces, ¿Qué es exactamente un curador? ¿Qué funciones cumple? Las respuestas son diversas. Sin embargo, en tiempos de creación y exposición masiva de obras visuales, este tipo de preguntas no solo son válidas, sino, pertinentes y necesarias. Es interesante pensar en la noción del curador

¹⁵ Feldman, Jonathan (2013) La curaduría en las artes visuales: meta-autoría y posproducción. Universidad Nacional de las Artes.

¹⁶ Término acuñado por el crítico francés Nicolás Bourriaud que designa “el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales” (Bourriaud, 2009, p. 7).

¹⁷ Feldman, Jonathan (2013) La curaduría en las artes visuales: meta-autoría y posproducción. Universidad Nacional de las Artes.

como meta-autor, más aún a partir de los avances tecnológicos digitales, puesto que en internet nadie pareciera ser dueño de las imágenes que circulan por la web; posteriormente se volverá sobre este punto para hablar sobre la importancia del curador en el contexto de web 3.0.

Multiplicidad de artes

¿Cuándo hay arte? Esta pregunta atravesó e incomodó a los académicos desde Kant y Hegel con sus postulados sobre la estética, hasta la actualidad, momento del auge audiovisual donde todo lo que se pondera como arte pareciera ser, efectivamente, arte. Hace unos años, Nelson Goodman¹⁸ intentó esclarecer las dudas que parten de este debate pseudo filosófico en donde la opinión pública pareciera tener lugar. El autor establece que las obras de arte pertenecen a sistemas simbólicos¹⁹ y, que como todo sistema simbólico construye o hace mundo, entonces, las obras de arte construyen mundos.

Nos detenemos en el símbolo. Los símbolos no sólo se transmiten por imágenes, palabras, sino también a través de los sueños, gestos, miradas u olores. Goodman establece que el arte es una sumatoria de símbolos pero, ¿qué diferencia a un objeto de una pintura para que sea considerado arte? Goodman nos invita a hacer el siguiente recorrido: si una persona toma una piedra que encontró en la ruta y la expone en un museo, ¿es arte? Esta reflexión recuerda el mingitorio de Duchamp. El artista compró un urinario blanco de porcelana, lo tituló “Fuente”, lo firmó con el seudónimo de R. Mutt y lo mandó a la Sociedad de Artistas Independientes para que fuese incluido en su exposición anual. Esta obra, considerada la primera obra de arte conceptual, abrió el debate a la pregunta que tanto abruma: ¿Entonces, cuándo hay, efectivamente, arte? En el caso de la piedra, podría ser un símbolo de *lo terrenal*, a modo de ejemplo. Entonces, ¿todo objeto al que se le atribuye un símbolo y se lo expone en un museo es, arte?

Goodman propone que un objeto puede considerarse símbolo en un momento y circunstancias determinadas y, al mismo tiempo, puede dejar de serlo en otra situación. Para ejemplificar esto, invita a imaginarnos una muestra de textil de una tapicería. La muestra es un ejemplo de textura, color, espesor, etc. de la pieza entera del textil. Pero una muestra no es una muestra de tamaño o de la forma. Nos preguntamos entonces por las propiedades que muestra una muestra. El tipo de

¹⁸ En su libro: *Ways of worldmaking*, Hackett Publishing Company, 1978

¹⁹ Goodman define un sistema simbólico como un conjunto formado por un cuerpo de símbolos, un campo de referencia y unas reglas que establecen ciertas correlaciones entre ambos. (Goodman, 1978)

propiedad que cada muestra ejemplifica varia de caso en caso y según las circunstancias. Del mismo modo, entonces, es que un objeto, en tanto símbolo, es considerado arte cuando es considerado símbolo en ciertos momentos y en otros no. La piedra es piedra cuando está en la ruta, no cumple ninguna función simbólica; mientras que cuando pasa al museo o exposición, pasa a ser obra de arte porque ejerce determinadas características, con determinada intención. Lo que hace, entonces, que un objeto sea o no obra de arte, es la intención en el momento y contexto de su exposición. Es por eso mismo que, una obra, en tanto sistema de símbolos, puede ser arte en un momento y puede dejar de serlo en otro. (Goodman, 1978).

Goodman llega a la conclusión de que hay arte, no sólo por los síntomas²⁰ que la pieza presenta, sino, necesariamente, también por la intención que se le atribuye en un momento y contexto determinados.

Tecnología. un cambio de paradigma

Los avances tecnológicos, en todas sus facetas, cambiaron a la sociedad. A su vez, modificaron la forma de producción, creación, experimentación y distribución del arte. El arte como práctica se podría diferenciar entre arte tradicional o analógico y arte digital.

El arte analógico es aquel que es producido por elementos manuales. Los impresionistas fueron los primeros en entender al arte como un conjunto de sensaciones y de ahí deviene su nombre: intentaban capturar la impresión del momento, la subjetividad del instante a través de los colores empleados, y de las huellas del pincel sobre el soporte. El arte tradicional tuvo su momento de apogeo previo a la reproductibilidad técnica —concepto que abordaremos más adelante— y los límites entre el artista y el curador estaban bien establecidos: las obras eran producidas por los artistas y los curadores eran los encargados de administrar el espacio de exhibición, seleccionar un conjunto de obras (dejando otras fuera) y posicionarse como como “representantes del público”²¹. Sin embargo, con la emergencia no sólo del arte conceptual con obras como el mingitorio de Duchamp sino también de nuevos soportes como la cámara de fotos, producto del avance

²⁰ Goodman (1978) establece cinco síntomas para diagnosticar lo estético: densidad sintáctica, densidad semántica, plenitud relativa, ejemplificación y referencia múltiple y compleja. Sin embargo, hace hincapié en que estos síntomas no definen a la obra y que la ausencia o presencia de estos no califica de estético o de no estético una pieza.

²¹ Groy, Boris. “The curator as Iconoclast” en Steven Rand y Heather Kouris (eds.), *Cautionary Tales: critical curating*, New York: Apexart, 2007.

tecnológico y de otras formas de creación artística, donde los artistas aprovechan la intertextualidad y el desarrollo tecnológico para conformar su obra²², es que se produce un quiebre. Surge el arte digital, un tipo de arte posmoderno que desde su producción hasta su presentación, hace uso de herramientas digitales y código programable. En la actualidad, con la introducción del criptoarte —concepto que se abordará más adelante—, se utiliza la criptografía.

La imagen, entonces, pasa a segundo plano para dar lugar al medio empleado. Boris Groys (2007)²³ establece que hacer arte, es mostrar cosas como arte. Es a partir de acá que el autor se pregunta por los límites que existen entre el artista y el curador. La obra de arte pasa a ser la producción y la exhibición en sí, en donde la tecnología abre camino a una riqueza expositiva, poniendo en el centro de la cuestión a la muestra. Marshall McLuhan en su ensayo, “El medio es el mensaje” (1967), propone que el foco de estudio debe ser el medio que transporta un contenido y no el contenido en sí, puesto que un medio afecta a la sociedad, no solo por el contenido que posee, sino también por las características del medio en sí.

El arte y la tecnología siempre estuvieron enlazados y, con el surgimiento de las computadoras en 1946, los artistas comenzaron a explorar nuevos campos de creación, apropiándose de los espacios de exposición para reconstruir historias. El arte contemporáneo, es decir, el arte actual²⁴, se vuelve parte de la cultura de masas²⁵ como práctica de exhibición. Con el arte conceptual, la función del artista como autor y creador de objetos artísticos queda desplazada por la de productor de ideas. Las diferencias, entonces, entre el artista y el curador, principales figuras del arte contemporáneo, se están diluyendo (Groys, 2007)²⁶. Se podría decir que el curador, en este contexto, funciona más que nunca como meta-autor.

La tecnología cambió al mundo. Desde la imprenta de Gutenberg, el ser humano atraviesa un crecimiento exponencial del acceso a la información. Con internet, este punto llegó a su apogeo. El acceso a la información afecta, no sólo a la historia del arte, sino también al arte contemporáneo. (Díaz Amunárriz, 2017). Hoy se puede acceder al arte de forma instantánea a través de las redes

²² Kuspit, Donald. “Del arte analógico al arte digital” En: “Arte digital y videoarte” Donald Kuspit (ed) Ediciones Pensamiento. Círculo de bellas Artes. Madrid, 2005.

²³ Groys, Boris. “The curator as Iconoclast” en Steven Rand y Heather Kouris (eds.), *CautionaryTales: critical curating*, New York: Apexart, 2007.

²⁴ El arte contemporáneo siempre será contemporáneo en la actualidad de sus coetáneos.

²⁵ La cultura de masas es un conjunto de objetos, bienes o servicios culturales, producidos por las industrias culturales, los cuales van dirigidos a un público heterogéneo. Es un término acuñado por la teoría crítica.

²⁶ Groys, Boris. “The curator as Iconoclast” en Steven Rand y Heather Kouris (eds.), *CautionaryTales: critical curating*, New York: Apexart, 2007.

sociales, sitios web de las galerías, museos, o de los mismos artistas o curadores. Antes, no sólo no se podía acceder al arte por la falta de difusión, sino porque era considerada una práctica relegada solo a la aristocracia. Gracias al museo, en una primera instancia y al avance tecnológico, en un segundo momento, es que la democratización de la belleza (o socialización del arte), concepto acuñado por los modernistas, llegó a su apogeo.

Parte 2

"La invención de la fotografía proporcionó un modo de hacer imágenes radicalmente nuevo, un proceso basado no en la síntesis sino en la selección. La diferencia era fundamental. Las pinturas se hacían [...] pero las fotografías, como lo dice el hombre de la calle, se tomaban."

John Szarkowski²⁷

La reproducción

Con la creación de la imprenta, donde el manuscrito queda desplazado por la producción masiva, es que se comienza a esbozar la pregunta ¿Cuál es el original de una pieza? ¿Qué es lo que le atribuye valor si no es el carácter artesanal de la unicidad? Con la introducción de la cámara fotográfica, esta pregunta se acrecienta y el "aura", dicho en términos de Walter Benjamin, es repensada. Las pinturas son objetos únicos, tienen un aura. No es lo mismo hablar de la foto de una pintura, que de la pintura real. El autor define el concepto de aura como la "aparición única de una lejanía, por más cerca que ésta pueda estar" (Benjamin, 1991, 25). De esta definición se puede considerar la función de unicidad de una obra de arte, es decir, que es irrepetible e irremplazable. El momento aurático es único y se repite en determinadas situaciones (en el museo o exposición). A su vez, al hablar de "lejanía", se está hablando del momento de la distancia que hay entre la creación artística y el presente expositivo. Ahora bien, con la fotografía, la reproducción es una condición y el aura queda relegado al instante fotográfico. Con la cámara fotográfica, es que el elemento de producción del arte deja de ser la mano y pasa a ser el ojo.

Si bien todo avance tecnológico podría considerarse como un cambio de paradigma, son la tecnología digital y, más puntualmente, la web 3.0, los que traen un cambio drástico en las posibilidades de creación y difusión artística.

Para entender lo que es web 3.0, primero hay que hablar de internet. El comienzo de internet es a lo que se conoce como web 1.0, el auge del punto *com*. Cuando aparecieron las redes sociales, y con estas, el pasaje de consumidores de información a prosumidores²⁸, es que se puede hablar de web 2.0. Para hablar de web 3.0, se debe hacer hincapié en un aspecto fundamental: la

²⁷ "Introduction to The Photographer's Eye" (1966), en Peninah R. Petruck ed., The Camera Viewed: Writings on Twentieth-Century Photography, Vol. 2, E. P. Dutton, Nueva York, 1979.

²⁸ Islas, Octavio (2010), Internet 2.0: el territorio digital de los prosumidores. En Revista Estudios Culturales

descentralización. Los usuarios son, en este momento, dueños de sus datos. El consentimiento de a quien, y cómo relegar su información personal, lo tienen los usuarios. En contraposición a esto, está la web 2.0, donde las grandes corporaciones manipulan los datos de los usuarios, como por ejemplo Facebook o Amazon, conglomerados donde su negocio principal deviene de la información que obtienen de estos. La descentralización es la característica más importante de la web 3.0, donde los usuarios son dueños de sus datos.

No se podría hablar de web 3.0 sin hablar de la blockchain. La blockchain (en español, cadena de bloques) es una tecnología formada por la unión de bloques de información, intrínsecamente ligados con el anterior y con el que le sigue. Cualquier intercambio de información o transacción queda registrado en la cadena y no hay forma de alterarlo, son inmutables y permanentes.

Dentro de los aspectos que caracterizan esta tecnología, está la posibilidad de crear un token no fungible, también conocido como NFT; es decir, una representación virtual única de un archivo digital.

Es, a través de esta tecnología, que surge el cripto arte.

NFTs y Criptoarte

El material, sea lienzo, piedra, píxeles (en el caso de las fotografías), es el soporte sobre el cual se plasma una obra de arte. En una instalación, el material es el espacio. Pero ahora, ¿Qué pasa son con el soporte NFT en arte? Un NFT es un token no fungible, esto quiere decir que no puede ser intercambiado por otro del mismo valor porque es único.

Diversos tipos de archivos pueden ser transformados en un NFT, desde imágenes jpg, hasta videos, GIF, música, tickets, tuits, enlaces de todo tipo como comprobante de compra, etc. Es en este punto que en el presente trabajo se quiere hacer hincapié: Un NFT es un soporte. Es un certificado de autenticidad que es único, indivisible y transferible; esto quiere decir que se usa para crear escasez digital verificable y dar un certificado público de que uno es poseedor del NFT comprado. La persona que es dueña del NFT, es titular del archivo que está registrado en el token comprado y puede optar por conservarlo, subastarlo o venderlo. Al comprar un NFT, se ejecuta el mismo tipo de transacción que se realiza con las criptomonedas.

Las posibilidades de transformar algo en NFT son tan infinitas como el uso que se le dá al papel o a un pedazo de cartón. Su valor, a mi parecer, no reside en su carácter en tanto soporte, sino en el valor que se le otorga a lo que lleva adjunto, y con esto, su usabilidad.

¿Para qué se le puede dar uso a un NFT? La respuesta depende del fin de quien lo ejecute. Oscilan entre estrategias de marketing, tarjetas de membresía VIP para formar parte de una comunidad, entradas a conciertos o eventos, hasta obras de arte como fotografía, pintura, arte digital o música. Un ejemplo del uso de los NFTs como generadores de comunidad, es el caso de los *Bored Ape Yacht Club* (BAYC). Estos son una colección de caricaturas de monos, desarrollados por Yuga Labs en abril de 2021, donde cada imagen varía en rasgos y accesorios para hacerlos únicos. Actualmente existen cerca de 10.000 imágenes dentro de la colección, acumulando unos 750.000 millones de dólares en ventas. Estas imágenes están disponibles en internet, todos pueden acceder, entonces, ¿por qué alguien gastaría tanto dinero en comprar un NFT? La respuesta es por su **usabilidad**. El hecho de tener el registro de la posesión del activo digital, es una forma de verificarlo. Esto permite, en el caso de los BAYC, ser parte de una comunidad de personas que compraron un activo de la misma colección. Groys (2008) habla del concepto de comunidades y establece que las comunidades tradicionales están conformadas por sujetos que parten de la premisa de que comparten una lengua, una religión, una historia política o una crianza. La cultura de masas, por el contrario, crea comunidades más allá de cualquier pasado en común (son un nuevo tipo de comunidades no-condicionadas). Esto lleva a pensar en las comunidades generadas por estas “tribus digitales”, muy propias de la web 3.0.

Otra usabilidad es la del **criptoarte**; se pondrá el foco sobre este punto. Partimos de la base que una obra de arte es un activo en la vida real y es valorada emocional y económicamente por su condición artística. Cuando se habla de **activos digitales**, las obras de arte encastran a la perfección. El mercado del arte, como cualquier mercado, se rige bajo la ley de oferta y demanda; una obra entonces no es valorada sólo por su condición artística, sino también por la influencia que ejercen la imagen del artista, la crítica que se le realiza, la inclusión o exclusión de colecciones curadas por curadores reconocidos, entre otras actitudes que los diferentes agentes del mercado ejercen (Díaz Amunárriz, 2017). El hecho de que el mercado del arte una influya de forma significativa sobre una obra de arte, es consecuencia de la centralización. Por esto mismo es que, con la descentralización, el **artista** es quien condiciona el valor de su obra; es en él y en los **coleccionistas** y **curadores**, donde se posa la mirada.

El criptoarte son NFTs que aseguran la autenticidad y titularidad de una obra de arte. Estos se pueden comprar y vender, dejando constancia en todo momento de dicho acto por la tecnología bajo la cual están sustentadas: la blockchain. El criptoarte son obras realizadas por artistas, tanto digitales como analógicas, donde su distintivo está en la singularidad del soporte: se trata de obras intangibles, y a la vez auténticamente únicas. El criptoarte es un fenómeno muy reciente, que surgió a mediados de la década de 2010, por lo tanto, la bibliografía académica al respecto es escasa.

Un ejemplo de criptoarte es el caso de Beeple. En marzo de 2021, la casa de subastas norteamericana Christie's realizó su primera venta de arte digital: un collage realizado a partir de 5000 dibujos hechos durante trece años, titulado *The First 5000 Days*²⁹. Fue vendido en 69 millones de dólares, suma que consagró a Beeple como uno de los tres artistas vivos más cotizados del mundo, junto a Jeff Koons y David Hockney.

Con este ejemplo, se pueden vislumbrar las nuevas posibilidades que trae la web 3.0. El concepto de lo coleccionable, aspecto bajo el cual no se ahondará en este proyecto, pero sobre el cual sería interesante posarse, es una noción que trae a colación las viejas preguntas sobre cuándo hay o no arte. Al mismo tiempo, las figuras del curador como selector e intermediario entre obras y el público, y la del coleccionista, quedan soslayadas bajo la misma lupa. En este contexto social y tecnológico, lo artístico deja de ser únicamente lo tangible e inagotable para dar paso a lo virtual y efímero. Las obras analógicas convergen con las digitales y el valor reside en obtener la propiedad digital del NFT y no la obra tangible; esto trae nuevas preguntas.

Si se vuelve a los conceptos analizados previamente, el de *aura* y *original* se resignifican con el surgimiento del criptoarte por su condición de unicidad. Al comprar un NFT, uno se asegura de que obtiene el certificado de autenticidad y originalidad gracias al registro de la blockchain. Pero a su vez, no hay una pieza original tangible. Entonces, ¿qué sucede con el aura? ¿es un concepto que en este contexto, queda obsoleto y limitado? Y, si no hay aura, ¿qué es lo considerado artístico, en el caso del cripto arte? Me posaré sobre estas preguntas más adelante.

²⁹ <https://www.christies.com/features/Monumental-colla-ge-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-co-me-to-auction-11510-7.aspx>

Era digital y las galerías/museos

Los dispositivos de exposición impactan en la obra final. Tomando como antecedentes las vanguardias de principios del siglo XX, y las neovanguardias de los años 60' con los ready-made y los happenings, es que el espacio adquiere importancia. La curaduría, como fue establecido previamente, es atravesada por los cambios tecnológicos por las nuevas propuestas expositivas que estos traen aparejados (Baeza, 2016). En la vida real, hablar de galerías, museos, y ferias de arte, es hablar, en todos los casos, de lugares físicos. ¿Qué sucede con el criptoarte?

Los lugares de exhibición y distribución de **criptoarte** son los Marketplace, las galerías y museos virtuales. Harrison (1997)³⁰ recuerda que el artista trabajaba con la pintura en dos dimensiones, el escultor en tres, y ahora, en cuatro dimensiones, con la incorporación del ciberespacio. Es en este escenario, que no se piensa en el espectador como un individuo pasivo, sino que ejerce el carácter de protagonista. Se ahondará en este aspecto a la brevedad.

Uno de los marketplaces más reconocidos del ecosistema cripto es Open Sea, empresa líder estadounidense de venta de activos digitales a través de subastas. A su vez, existen galerías como BAG (Blockchain Art Gallery)³¹, un espacio de interacción donde el criptoarte, artistas, coleccionistas, curadores y toda la comunidad en general, se encuentran. BAG es un marketplace fundado por argentinos y su objetivo es trabajar con los pilares de la blockchain: descentralización y libertad. Acercan la curaduría a las personas a través de la curaduría algorítmica, que es una forma lúdica de curar (votar) obras de arte y recibir ETH (ether) como compensación. Es un modelo de Art To Earn. Otro ejemplo es JPG³², un espacio de encuentro entre curadores, donde impulsan a crear espacios de exhibición curados, propios.

El fácil acceso a internet logró que las personas quieran **producir** imágenes, más que mirarlas de forma pasiva, como sucedía antes en la experiencia museística habitual. Es por eso por lo que estas nuevas propuestas de galerías digitales y Marketplace, asumen una nueva responsabilidad: repensar la forma de consumo artístico.

Estamos en un contexto de exposición mediática constante, en donde se generan interacciones sociales virtuales con personajes ficticios, quienes, a su vez, son los protagonistas del nuevo

³⁰ Harrison, D. (1997), *Hypermedia as Art System*. *Art Journal*, 56. Fall.

³¹ <https://artbag.io/>

³² <https://jpg.space/>

escenario artístico. El arte contemporáneo debe ser analizado no desde la perspectiva del consumidor de arte, sino desde la del productor (Groys, 2008). Considero que esta postura de Groys es, hoy más que nunca, pertinente. Hoy no somos consumidores pasivos, somos productores; es por esto por lo que las obras de arte y el espacio expositivo, deben ser pensados en torno a un espectador que es, a su vez, productor activo. Es prudente pensar, entonces, en el momento de exposición como un momento no solo lúdico, sino también sensorial y experimental. Las galerías como BAG, JPG o ARTPOOL³³ son espacios que invitan a repensar en los modelos de exposición y distribución artística. Son parte de este cambio de paradigma que, si bien aún no se sabe con exactitud hacia dónde se encamina, se deja prever una punta del iceberg.

Mercado del arte y realidad virtual

El mercado del arte encontró en internet, una forma de difundir y comunicar masivamente las muestras y actividades que los museos, galerías, y demás agentes del arte, iban a realizar. Un ejemplo es Google Arts&Culture³⁴, una aplicación que permite visitar museos alrededor del mundo de forma digital a través de toures de realidad virtual. Esto podría verse de forma positiva, puesto que, como fue preestablecido por los modernistas, permiten la democratización del arte.

Ahora bien, ¿Qué sucede con la realidad virtual? La realidad virtual son un tipo de experiencias inmersivas que tienen como objetivo situar al usuario en entornos digitales para que interactúen a través de distintos dispositivos, con entornos tridimensionales. (Krueger, 1991)

Con las posibilidades que tren los avances tecnológicos, dentro de ellos, el metaverso y la realidad aumentada, se han encontrado nuevas formas de recrear la realidad de forma virtual a las que se accede a través de dispositivos especiales como anteojos de realidad aumentada a través de las cuales podremos interactuar con otros usuarios para vivir una experiencia 4D y en 360°.

El museo virtual trae simulacros de espacios que pueden incluir diferentes recursos audiovisuales, por lo tanto, trae a colación nuevas formas de creación artística. No es lo mismo hablar de sitios web de galerías o museos, que hablar de mundos virtuales. Con la incorporación de metaversos como Decentraland, Second Life o Meta, es que se plantean nuevos mundos y con estos, museos

³³ The First Curator-Driven NFT Platform powered by a Global Network of Vetted Art Professionals. [Enlace](#)

³⁴ <https://artsandculture.google.com/>

y galerías virtuales. El museo como lugar ya no se limita sólo a la realidad física y considero que a corto plazo, estos se verán enfrentados a una necesaria hibridación entre el mundo virtual y el real.

Conclusión

El NFT es un soporte para el criptoarte, como lo es un bastidor para la pintura. Un artista plástico puede pintar sobre papel, madera, cemento o vidrio. Hoy, este soporte permite nuevas formas de validar las piezas artísticas; sin embargo, también nos hunde en un mar de intoxicación visual. El criptoarte son obras realizadas por artistas, tanto digitales como analógicas, donde su distintivo está en la singularidad del soporte: se trata de obras intangibles, y a la vez auténticamente únicas. Hoy tiene valor por otorgarles visibilidad a los artistas; de todas formas, la sociedad no está exenta de entes centralizados como las galerías o museos, casos ya vistos anteriormente.

La descentralización es una característica intrínseca, casi condición necesaria —hasta podría plantearse como una estética—, propia de la web 3.0. ¿Todo debe ser descentralizado? Si todo apunta a esto, ¿Qué sucede con las figuras “centralizadas” como los curadores, donde su función radica, no sólo en ser puente entre las instituciones, los artistas y la sociedad, sino también en seleccionar, recortar, dejar fuera todo lo que abruma y traer al escenario lo que es considerado no sólo artístico, sino, a su vez, capítulos de una lectura más amplia y profunda de la que resulta una postura o idea?

Cassany (2000) anticipó una creciente expansión de la capacidad comunicativa humana, haciendo referencia a la expansión del soporte digital del lenguaje (computadoras, pantallas, teclados, internet, etc.) como complemento o sustituto del soporte analógico tradicional (sonidos, ondas hercianas, papel, libros, etc.)³⁵ En un contexto donde abunda la información —producto de las redes sociales y de la rapidez de internet— es que se puede acceder al arte de forma instantánea y donde, a su vez, la producción de obras artísticas es masiva e impersonal. Considero que la descentralización atenta no solo al crecimiento exponencial de producción masiva de arte, sino también a una sobresaturación de consumo artístico; es en este nuevo contexto donde pienso en el

³⁵ Daniel Cassany, doctor en Ciencias de la Educación y profesor de Análisis del Discurso de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona, España). Cassany D. (2000) De lo analógico a lo digital: el futuro de la enseñanza de la composición. Lectura y vida.

rol del curador como una figura fundamental para filtrar, organizar y delimitar la información para proteger a la sociedad de la sobresaturación, evitando destruir definitivamente nuestra capacidad de recepción audiovisual.

Uribe (2017)³⁶ piensa en la curaduría como un concepto abusado y agotado. “Todo es susceptible de ser curado”, afirma. Es cierto que las palabras curar, curaduría, curador, han recaído en lugares comunes; también es cierto que todo el mundo pareciera ser curador, no sólo porque las redes sociales nos permiten hacer una selección y recorte de lo que queremos mostrar de nuestra realidad, sino también porque esta posibilidad de curaduría, pone en manos de la sociedad, la responsabilidad de autogestionar su propio contenido. Es en este contexto que considero que el curador como comunicador, enfrenta nuevos retos. Su rol de revisor, organizador, traductor, intermediario, en fin, el de curar un espacio virtual que está a punto de explotar por la cantidad de contenido que retiene, debe tomarse con cuidado. Al recordar al espectador como productor, el curador debe, necesariamente, trabajar de manera horizontal para que su rol sea oído.

Ahora, ¿qué sucede con el rol de los coleccionistas? ¿podrían ser considerados curadores? Y los artistas, en tanto creadores de ideas, ¿podrían ser considerados curadores? Surge, en base a estas preguntas, pensar inevitablemente en la descentralización y en quién será, en los próximos años, el agente que traduzca al consumidor de arte estas nuevas posibilidades de arte que vienen aparejadas con un soporte revolucionario.

Las figuras del mercado del arte eclosionan, no solo en la vida real, sino, más aún, en la virtual, donde las figuras de diseñador gráfico, artista digital, artista analógico, curador, coleccionista, y galerista, quedan atados bajo un nuevo soporte que pareciera hacerlos tambalear en sus pedestales: los NFT.

Si bien el verdadero uso del criptoarte aún está por ser descubierto, podemos advertir la punta del iceberg. La realidad aumentada y los NFTS como un tipo de código de rastreo de las obras de arte, van a lograr evitar no solo el plagio, sino también nuevas infinitas posibilidades de creación.

En la actualidad no existe la visión pasiva —como parecía ocurrir en el arte tradicional—, la imaginación es un ejercicio que pone al consumidor de arte en el centro de la cuestión. Es, en este contexto, que considero que los museos reales no competirán con los virtuales, sino que estamos

³⁶ Uribe, Conrado (2017) *Ecosistema arte. Activos globales para repensar 3 ámbitos profesionales* en Conexiones Creativas – [Enlace](#)

camino a una experiencia museística virtual y real híbrida. Los museos, los artistas, curadores y todos los expositores de arte, deberán crear experiencias museísticas inmersivas y lúdicas, cada vez más interpersonales y significativas, combinando el espacio físico con el digital, buscando generar prácticas completamente nuevas, hipersensoriales, combinando todas las formas posibles de creación artística reales y virtuales

La tecnología es una herramienta, un medio para un fin, no el fin en sí mismo. Los NFTs no van a reemplazar al arte, sin embargo, no dejan de ser un nuevo formato y por tanto, un nuevo paradigma. Tal como decía Benjamin, la reproductibilidad técnica trajo consigo no sólo un nuevo paradigma, sino un nuevo arte —y nuevas formas de exposición, difusión y consumo—; considero entonces que es, con la introducción de los NFTs, siendo estos un nuevo soporte sustentado en códigos, que el arte también es repensado y puesto en jaque. Cambian los soportes, cambia el arte.

Bibliografía

Benjamín, Walter (2019). *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* / 1era ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Godot Argentina.

Baeza, Feda (2016). *Algunos apuntes sobre la expansión de los espacios de exhibición del arte contemporáneo*. Universidad Nacional de las Artes. Área Transdepartamental de Crítica de Artes; Sobreescrituras. [Enlace](#).

Caballé Tutosaus, María del Carmen (2020). *Cuando las ideas se convierten en forma. El nacimiento del curador como autor: Harald Szeemann*. Universidad Complutense de Madrid. [Enlace](#).

Cassany D. (2000). *De lo analógico a lo digital: el futuro de la enseñanza de la composición*. Lectura y vida.

Carral, Aurora Mabel (2016). *El derrotero de un nuevo espectador de la democratización a la socialización del arte*, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP) [Enlace](#)

Davis, N. (2021). *Beeple's Opus*. Obtenido de Christie's [Enlace](#).

Díaz Amunárriz, Carolina (2017). *La gestión de las galerías de arte*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) [Enlace](#).

Feldman, Jonathan (2013). *La curaduría en las artes visuales: meta-autoría y posproducción*. Universidad Nacional de las Artes. [Enlace](#).

Feldman, Jonathan (2012). *Las múltiples caras del curador*. III Jornadas de estudiantes y graduados en Crítica de Artes. Buenos Aires: IUNA.

Groys, Boris (2007). *The curator as Iconoclast* en Steven Rand y Heather Kouris (eds.), *CautionaryTales: critical curating*, New York: Apexart.

Groys, Boris (2009). *Politics of Installation* en E-Flux Journal. [Enlace.](#)

Goodman, Nelson (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid. Ed. Visor.

Gumier Maier (2005). *Curadores: entrevistas*, Libros del Rojas, Buenos Aires. [Enlace](#)

Harrison, D. (1997). *Hypermedia as Art System*. *Art Journal*, 56. Fall. [Enlace.](#)

Heinich, Nathalie (2017). *El paradigma del arte contemporáneo: estructuras de una revolución artística*. Madrid: Casimiro

Islas, Octavio (2010). *Internet 2.0: el territorio digital de los prosumidores*. En Revista Estudios Culturales - Vol. 3 - N° 5.

Koldobsky, Daniela (2013). *La autoría en las artes contemporáneas II: posproducción y figuras meta*. Proyecto ACyT. Buenos Aires: Instituto Universitario Nacional del Arte.

Krueger, M. (1991). *Artificial reality II*. Addison-Wesley.

Kuspit, Donald (2006). *Del arte analógico al arte digital* En Arte digital y videoarte Donald Kuspit (ed) Ediciones Pensamiento. Círculo de bellas Artes. Madrid.

Lind, Maria (2011). *Why mediate art?* En Ten Fundamental Questions of Curating. Revista N°4. Milán: Editorial Contrappunto.

McLuhan, Marshall (1967). *The medium is the message. An inventory of effects*. New York: Bantam Books.

Obrist, Hans-Ulrich (2011 [2006]). *Everything you always wanted to know about Curating* [trad. Jonathan Feldman], Sternberg Press, Berlin.

Obrist, Hans-Ullrich (2009, [2008]). *Breve historia del comisariado*. Zürich: Exit Publicaciones.

Rajo Betancur, Fernando Antonio (2015). *El rol del curador en el museo frente al arte contemporáneo y las nuevas tecnologías*. Magíster en Estudios de Arte, Universidad Iberoamericana Ciudad de México (UIA).

Zunzunegui, Santos (1990). *Metamorfosis de la Mirada: El Museo como espacio del Sentido*. Sevilla: Alfar.

Anexos

Beeple's opus. [Enlace](#)