



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS  
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES UNIDAD MORELIA

**DATA PRECARIA.**

EL ESPACIO DE EXHIBICIÓN DESPUÉS DE LO POST-MEDIA EN EL ARTE DIGITAL MEXICANO

ENSAYO ACADÉMICO  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN HISTORIA DEL ARTE

PRESENTA:  
SERGIO EDUARDO CRUZ FLORES

TUTOR PRINCIPAL  
DRA. MARÍA ANDREA GIOVINE YÁÑEZ  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOGRÁFICAS  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

TUTORES  
DR. CARLOS IVÁN LINGAN PÉREZ  
FACULTAD DE CIENCIAS  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

DRA. MÓNICA H. AMIEVA MONTAÑEZ  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS  
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX, MAYO, 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A self-contemplating shadow  
in enormous labours occupied.*  
-William Blake, "The Book of Urizen"..

## Índice

Prefacio, p.3

0. El cansancio de la técnica, o ¿hay futuro posible?, p.5

1. NFTs: El fetichismo de la hiperreproductibilidad (1). p.11

2. NFTs: El fetichismo de la hiperreproductibilidad (2), p.17

3. Hiperreproductibilidad sin casa: un horizonte del arte digital mexicano, p.22

4. Entre la institución (¿pulcra?) y el internet (¿salvaje?), p.29

5. Del criptoarte como *alreadymade* estandarizado, p.34

6. Del NFT como práctica artística precarizada, p.39

7. Entre el arte como proceso y el fetichismo de la imagen, p.43

8. Después del fetiche, o de la imagen digital frente al dispositivo de exhibición, p. 46

9. El museo: entre la imagen sin espacio y el aprendizaje de la imagen, p. 50

10. Hacer museo: darle espacio habitable a nuestros modos de ver, p. 56

Agradecimientos, p.60

## *Prefacio*

Este texto resulta de una acumulación de crisis, tanto externas (la pandemia de Covid-19 durante la que ha sido escrito y las transformaciones radicales que, aparentemente, esta ha provocado en las formas de la vida cotidiana) como internas (el impacto personal de la pandemia en el cuerpo, la mente y el ánimo de quien escribe). En 2020 y 2021, el viraje de los cuerpos hacia la digitalidad hizo más necesaria que nunca una revaloración del lugar que ocupan las pantallas omnipresentes en nuestra vida cotidiana, y en la formas que se nos presentaban para generar una especie de “comunidad” suplementaria mientras el mundo aparentaba no moverse. Esto llevó, necesariamente, al transporte de las prácticas y los procesos productivos de todas las industrias, en diferentes niveles, al contexto digital: las reuniones se convirtieron en juntas de Zoom, los documentos de trabajo en prácticas hechas en Microsoft Teams o Google Drive, y las colaboraciones en documentos editables que devienen palimpsestos, a veces simultáneos, de correcciones entre varias manos a la distancia. El mundo del arte también fue afectado por este viraje a lo digital: como dice Annet Dekker en la introducción de su serie de entrevistas *Curating Digital Art*:

La vida pública, o F2F (face to face) se había apagado, y la gran migración empezó con rapidez, donde el mundo digital constituyó “la nueva normalidad” para aquellos que poseían computadoras y conexiones estables a Internet. [...] Se filmaron exhibiciones, se cortaron obras de arte, robots de mapeo pasearon por las galerías y los usuarios fueron compelidos a interactuar, a establecer relaciones performáticas con obras antiguas, o crear y enviar sus propias anécdotas, recuerdos, deseos para el futuro y reflexiones alrededor del Covid-19 que capturarían el espíritu de un período de crisis histórico, de aislamiento y resiliencia<sup>1</sup>.

Esta investigación se enmarca en el impulso autorrepresentacional que Dekker enuncia en su proyecto; intenta capturar un momento en el tiempo, una instantánea en la que es posible encontrarse con el presente pandémico del arte digital mexicano desde su propia perspectiva, considerando los elementos teóricos que influyen en su producción, así como las circunstancias de mundo que le dan forma. Por estas características, y por el tiempo que transcurrió su escritura (el marasmo pandémico de 2021 y 2022), este ensayo podría pensarse como un simple nodo dentro de

---

<sup>1</sup>Annet Dekker, *Curating Digital Art*. Países Bajos: VALIZ, 2021. p. 11

un proyecto más extenso, presenta un solo lado de un fenómeno poliédrico en intercomunicación e interrelación cambiante: presenta, a fin de cuentas, el mundo del arte digital en México, con sus referencias y sus discusiones teóricas, como lo viví en esos dos años.

Debido a esa especificidad espacio-temporal, el ensayo está ordenado en once fragmentos numerados que recuperan distintas facetas del fenómeno del arte digital como se ha vivido durante la pandemia, mientras recupera un lenguaje teórico cercano al que influye mucho del pensamiento occidental contemporáneo alrededor de lo digital. Como solo una faceta de un poliedro, como una forma de ver dentro de una totalidad diversa, esta investigación está claramente influida por el aceleracionismo de izquierda, movimiento en el que se congregan referentes como Mark Fisher, Nick Srnicek, Yuk Hui, Helen Hester y Armen Avanessian, centralizado en universidades como Goldsmiths en Londres y en editoriales como Caja Negra en Buenos Aires. Si bien el sustrato teórico del que este ensayo toma parte tiende a ciertos tonos dramáticos y a una visión casi apocalíptica del presente, considero que el acercamiento de esta corriente teórica a la tecnología y sus problemas vistos desde una perspectiva de izquierda, permite discutir las complejidades del espacio digital desde una perspectiva no-exclusiva, en donde las fronteras entre “realidad” y “virtualidad” se estrechan profundamente. Como un primer acercamiento (que tiende, después de todo, a cierta generalidad) a extender el horizonte crítico del arte digital mexicano a los espacios operativos que se han estimulado en otros países tras la pandemia, considero que esta base teórica puede funcionar como un buen cimiento; esto no quiere decir, claramente, que sea la única perspectiva posible, y el texto permite (es más, está escrito en búsqueda de) una discusión sobre sus propios postulados.

## 0. El cansancio de la técnica, o ¿hay futuro posible?

En su libro *Realismo capitalista*, el filósofo británico Mark Fisher advirtió que la cultura contemporánea habita en dos terrenos contradictorios:

Por un lado, nuestra cultura privilegia lo presente y lo inmediato: la anulación del largo plazo se extiende tanto hacia atrás como hacia adelante en el tiempo. (Por ejemplo, un tema monopoliza la atención de los noticieros durante una semana; luego se olvida). Por otro lado, nuestra cultura es excesivamente nostálgica, proclive a la retrospectiva, incapaz de generar novedades auténticas<sup>2</sup>.

Flotando entre la búsqueda de un presente continuo, de una gratificación inmediata que se extienda a lo largo de objetos que la prolonguen, y la añoranza por estéticas del pasado que, al ser recicladas, repitan cosas ya creadas con tonos distintos, el sujeto en crecimiento —estudiante universitario, en el ejemplo de Fisher— de esta cultura habita un estado de “lasiitud hedónica (o anhedónica): la narcosis suave, la dieta probada del olvido: Playstation, TV y marihuana.”<sup>3</sup> Tal sopor, generado por las fuerzas condicionantes de lo que el autor famosamente llamó “la lenta cancelación del futuro”, donde toda expectativa es reducida a lo inmediato, a la gratificación del presente con el reconocimiento de que habitamos una circunstancia precaria, se articula también en nuestra experiencia del tiempo, acelerado, como diría Graciela Speranza, hasta alcanzar una especie de “Tiempo atemporal (...) que perturba el orden secuencial, promueve la compresión extrema y conduce a una virtual desaparición del tiempo.”<sup>4</sup> En el horizonte de este tiempo desaparecido, ya no vemos películas, sino resúmenes de películas, escuchamos *samples* de viejas canciones dentro de otras canciones, y consumimos la cultura digerida en pantallazos, notas y memes. Con la aceleración radical del tiempo, nuestra forma de relacionarnos con cualquier objeto o espacio se transforma, y en tanto, la experiencia estética lo hace también.

Esta investigación busca abrir un espacio de debate sobre cómo la digitalidad ha transformado los modos de percepción y los medios de enunciación formal, particularmente en el contexto del arte mexicano, por medio de una reflexión basada en historiar el arte digital en México a partir de los

---

<sup>2</sup> Mark Fisher, *Realismo Capitalista: ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra, 2018. p. 65

<sup>3</sup> Fisher, 33.

<sup>4</sup> Graciela Speranza, *Cronografías. Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo*. Barcelona: Anagrama, 2017. p.98

espacios donde es creado y los actores que lo crean, tomando como punto focal la irrupción del criptotarte en la segunda década del siglo XXI. Al hablar de estos procesos, es usual postular una relación binaria entre espacio real y espacio digital, el último entendido en un sentido amplio como el cúmulo de lugares en donde operan, de diferentes maneras, las subjetividades apoyadas por medios tecnológicos. Al repartirse entre lo digital y lo físico, cuya comunión los vuelve interdependientes, la experiencia de “habitar” un espacio se disgrega en una constante rotación de medios: desde la experiencia visual en la computadora y el teléfono celular, que conviven con el espacio en el que pasamos nuestro tiempo, hasta el mismo acto de teclear en una pantalla: estos espacios, en su lugar, ofrecen posibilidades distintas de performar nuestra vida cotidiana en distintos niveles: situación epistemológica y vital que ha sido entendida por diversos académicos como “lo post-media”.

Para abordar este problema, he querido basarme en la definición aportada por Rosalind Krauss de lo post-media como un marcador espacio-temporal, que define una forma de pensar en el *hacer* de las producciones artísticas:

a nivel léxico, es la palabra "medio" y no algo como "automatismo" lo que trae consigo el tema de la "especificidad" como en la frase "especificidad del medio". Pese a que éste es otro concepto con resonancias desafortunadas —abusivamente, se ha reformulado como una forma de objetificación o reificación, suponiendo que "el medio" alcanza especificidad cuando se le reduce sólo a sus propiedades físicas manifiestas— conserva su pertinencia (cuando se le define sin deformarlo) en toda discusión acerca de cómo funcionan las convenciones que se acumulan como capas superpuestas sobre un medio determinado<sup>5</sup>.

Esta lectura, que sitúa la conversación sobre el “medio” como el contexto específico en que se proyecta un sistema simbólico, junto con la problematización (en ambos casos basada en la *técnica* benjaminiana) de José Luis Brea y de la misma Krauss sobre el desdoblamiento de los términos “medio” y “soporte” entre los conceptualismos del siglo XX y el advenimiento de la condición digital,

---

<sup>5</sup> Rosalind Krauss, *El inconsciente óptico*. Barcelona: Tecnos, 2013 (EPUB)

es clave para entender la relación entre esta palabra y las palabras “técnica” o “tecnología”. Es decir: lo post-media es una condición particular de la visualidad, después del giro conceptual y de la normalización de la tecnología digital, en que el “medio” mismo se entiende como poroso, fluctuante. Entonces, este ensayo se ocupa de la aparición de una especificidad del medio (o, como veremos más adelante, del dispositivo-tecnología) en el ecosistema del arte digital en México, lo cual puede anunciar un pragmatismo sucesor de lo “post-media” en las producciones artísticas y curatoriales del presente.

A la percepción apocalíptica de Fisher, al sustrato teórico de Krauss y a la visión de “tiempo atemporal” de Speranza, habría que agregar la perspectiva de José Luis Brea<sup>6</sup>, quien entiende lo post-media como “una proliferación sin precedentes de las posibilidades de distribución pública, medial, de la imagen, en la expansión creciente de nuevos sistemas de ‘reproducción técnica’ que permiten el desarrollo expansivo y efectivo de nuevos *media* (sic.), como tales.” Estos nuevos sistemas de (re)producción, entonces, no solamente afectan a los medios materiales con los que se construye la imagen, sino también aquello que la circunda: los espacios operativos, expositivos y educativos que se entienden tradicionalmente como participantes del arte son afectados por la reformulación de los valores de la visualidad que la condición post-media indica.

Para llevar a cabo este ejercicio crítico, he dispuesto este ensayo como una constelación en diez fragmentos, los cuales recuperan las construcciones conceptuales mencionadas como punto de partida para desarrollar una visión amplia de la inserción de la digitalidad dentro de la cultura visual contemporánea. La primera búsqueda que quiero hacer en este proceso es un relato historiográfico: el de la inserción de los llamados “nuevos medios” en la actualidad del arte mexicano. Esto nos permitirá abrir un terreno de operación concreto para formular el espacio en que la relación digitalidad/realidad puede abordarse en el entorno de las prácticas artísticas, llevándonos a una serie de cuestionamientos: ¿quiénes actúan en el espacio del arte digital en el México contemporáneo? ¿cuáles son las instituciones, los agentes y los artistas que le dan sustento y qué

---

<sup>6</sup> José Luis Brea. *La era postmedia*. Salamanca: Editorial CASA, 2002. p. 21

discursos son facilitados dentro de sus esferas? A partir de esto, aparecerá una pregunta más concreta: ¿qué comunidades, dentro de la esfera del arte mexicano, visibilizan y conforman la producción artística post-medial del país?

Partiendo de esta revisión, se discutirán las estrategias del espacio digital para concebirse como dispositivo de exhibición, al mismo tiempo que se pone en cuestión la accesibilidad medial que existe en nuestro país para que dichos espacios cumplan efectivamente sus funciones operativas. A partir de este acercamiento, se pondrá en cuestión “lo real” dentro del discurso del dispositivo de exhibición, exponiendo las maneras en que los espacios institucionales son capaces, hasta cierto punto, de asistir a este cambio de paradigma en la experiencia visual. Estas observaciones ilustrarán las condiciones materiales en que se desarrolla el arte digital mexicano, y las formas en que la concepción ludotécnica del espacio<sup>7</sup> permite un acceso público distinto, mediado ya no necesariamente por la territorialidad física, sino más bien por la disponibilidad de medios tecnológicos en los que acceder a estas otras-espacialidades. Al tomar como punto de partida el diagnóstico de Mark Fisher sobre el realismo capitalista y la lectura de la temporalidad que ofrece Graciela Speranza, se observará la relación entre las preocupaciones estilísticas/discursivas de este panorama, y las reacciones posibles a las intensidades políticas que emergen de ellas.

La finalidad de este ensayo es poner en cuestión la percepción binaria de “lo real” frente a “lo digital” en un mundo donde ambas facetas de la experiencia no son intercambiables, sino mutuamente incluyentes. El territorio principal de este problema consiste en los paralelismos entre el uso del espacio digital y el uso del espacio en el dispositivo de exhibición, como se establece en las lecturas del dispositivo-tecnología según Giorgio Agamben y el término “Cosmotécnica”, acuñado por Yuk Hui. Al haber considerado los elementos formales del arte digital en el contexto contemporáneo, y después de establecer sus relaciones con la historia del arte digital en México, cabe preguntarse si

---

<sup>7</sup> Defino el espacio ludotécnico partiendo del concepto “ludonarrativa” acuñado por Clint Hocking para referirse a las especificidades de la narrativa para videojuegos. Si la ludonarrativa es el “contrato lúdico” por el que conectamos con una obra interactiva, el espacio ludotécnico sería un contrato intermedial o intermaterial, desde el que ocurre la interacción entre la digitalidad y la realidad; en otras palabras, es una forma de abordar la materialidad de los dispositivos digitales, los intercambios y los espacios que crea.

la discusión de incluir lo digital en las estrategias de exhibición del arte es ahora una pregunta sobrepasada por las posibilidades del mismo medio digital como espacio de exhibición.

¿Qué pasa cuando cambiamos la pregunta de si el arte digital pertenece en el museo, por la pregunta de si lo post-media absorbe y se imbrica dentro de la visualidad propia del mismo, cambiando, por este proceso, la misma construcción epistémica de la visualidad? Considerar ambas problemáticas simultáneamente, disolver el binarismo entre lo “real” y lo “digital”, nos ayudaría a recontextualizar la experiencia del museo y, como diría Armen Avanessian “ser capaces, si no de liberarnos de los dualismos que conforman nuestra cultura, al menos de pensar constructivamente más lejos de ellos que nunca antes.”<sup>8</sup> Una revisión historiográfica que considere el arte digital dentro de las operaciones del mercado del arte en general, puede ayudarnos a romper el maniqueísmo que observa el investigador austriaco.

Para comenzar, quiero hacer hincapié en que esta investigación está focalizada en la realidad latinoamericana, en oposición a la mayor parte de textos sobre el tema que parten de un contexto europeo, estadounidense o asiático, donde el acceso tanto a medios tecnológicos como a prácticas culturales es más fácil debido a circunstancias económicas y distributivas. Enunciar las posibilidades de este cambio de paradigma en el espacio de lo latinoamericano, nos permitirá también reflexionar sobre las particularidades de nuestro mundo contemporáneo: observar nuestros patrones de consumo, nuestra economía de las imágenes y las formas de vinculación que podemos desarrollar para diversificar el contexto de nuestro arte digital, así como la herencia de prácticas artístico-pedagógicas y de vinculación que podrían hacerle frente al “dispositivo-tecnología” por medio de la recuperación de construcciones y formas de hacer arte emergentes de América Latina. Frente a la “lasiitud anhedónica” de la que Fisher culpa a las nuevas generaciones, es posible imaginar alternativas para un desarrollo propio de nuestro contexto, derivas desde las que enunciar nuevas formas del espacio que tenemos disponible, mientras concebimos la precariedad ya no como

---

<sup>8</sup> Armen Avanessian, *Future Metaphysics*. Londres: Polity Press, 2020. p. 49

una limitante o como una condición que nos separa, sino como un lugar de enunciación y, por lo tanto, de resistencia<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Álvaro Cuadra fundamenta esto en una posición benjaminiana, de manifestarse frente a una “hiperreproductibilidad técnica”, entendida como “Un nuevo lenguaje de equivalencia digital que absorbe y reconfigura los sistemas de retención terciarios, convirtiéndose en la mnemotecnología del mañana. La “hiperindustrialización de la cultura” no sólo es la nueva arquitectura de los signos sino del espacio tiempo y de cualquier posibilidad de representación y saber.”

## 1. NFTs: El fetichismo de la hiperreproductibilidad (1)

Muy frecuentemente, las plataformas materiales y los materiales que se usan (en la tecnología) están ocultos, como si algo como un software sin hardware fuera posible. Una compulsión por repetir dualismos metafísicos manidos, como aquellos de forma vs. contenido o mente vs. materia, puede ser observada en tanto el estado actual de la tecnología no sea acompañado de un nivel apropiado de reflexión filosófica<sup>10</sup>.

Uno de los mayores problemas que se anuncian en la producción contemporánea de pensamiento alrededor de las tecnologías de la información es un exceso de confianza, una idealización del mundo digital que se concibe, como indica Armen Avanesian en su libro *Future Metaphysics*, en términos utópicos, como si las plataformas y los espacios que habitamos desde la computadora ocuparan la esfera de las formas puras, en lugar de residir en miles de servidores alrededor del mundo, produciendo amplias huellas de carbono y manteniendo en su lugar las coartadas de la precariedad capitalista. Esta posición ingenua es lo que ha permitido la proliferación de lecturas que conciben una especie de emancipación del ser humano por medio de la tecnología, dándonos la capacidad de generar nuevos espacios y nuevas comunidades de manera, quizás, más efectiva que los dispositivos facilitados por el mundo analógico. Esta lectura es acompañada por una falta, como bien dice el crítico, de reflexión filosófica, pero también de conciencia historiográfica: acaso las discusiones que estamos teniendo en este momento no son del todo nuevas, sino que son preguntas que despiertan cada vez que la vida cotidiana se ve afectada por la introducción de nuevas tecnologías que amplían, o diversifican, las posibilidades de construir discurso en nuestra cotidianidad.

Quizás la última tecnología que alcanzó a funcionar de modo tan disruptivo como los dispositivos digitales fue el cinematógrafo: la posibilidad de acercar a las personas ya no a una representación, sino a un dispositivo reproductor de representaciones, generó una serie de

---

<sup>10</sup> Avanesian, 50.

preguntas sobre el lugar del arte frente a la vida, su utilidad para la sociedad, y la posibilidad de un arte que existiera orgánicamente en el dispositivo fílmico. En su texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin desgranó ese planteamiento de forma muy precisa:

El modo de la percepción sensorial cambia, junto con el modo total de existencia de los colectivos históricos, dentro de grandes espacios históricos de tiempo. El modo, bajo el cual se organiza la percepción humana (el medio en el que ésta se desarrolla), está condicionado no sólo natural sino también históricamente<sup>11</sup>.

El filósofo alemán nos dice, entonces, que la percepción está atada inexorablemente al tiempo: nuestra forma de ver depende también de la forma en que se generan economías de la imagen, de cómo organizamos la percepción y la sensibilidad en nuestro contexto sociohistórico. El cine, por lo tanto, nos escinde del tiempo perceptual de la realidad pictórica, totalmente simbólica, plena de presencia y aura, y nos lleva al tiempo perceptual de la cámara: “una multiplicidad fragmentada, cuyas partes se reúnen según una nueva ley [...] Proporciona, precisamente en razón de su sumamente intensa compenetración con el aparato, el aspecto de la realidad independiente de aquel aspecto del aparato que está autorizado a exigir de la obra de arte<sup>12</sup>.” Entonces, para Benjamin, la cámara proyecta imágenes en dos intensidades distintas: una que se ocupa de sí misma, que muestra la presencia técnica de los objetos, y otra que se circunscribe a la lógica conceptual que está operando en el conjunto, que obtiene su legitimidad por medio de una conciencia de sí propia de la producción artística (de ahí su potencialidad como crítica sistémica o autocrítica).

Si partimos de esta lectura, considerada por Benjamin en 1936, podríamos empezar a observar la manera en que la compenetración de la primera intensidad, llamada por el autor una “primera naturaleza de la técnica”, ha tenido en nuestro mundo contemporáneo. La ubicuidad de la cámara, su continua presencia frente a nuestras vidas, ha llevado a una aceleración todavía mayor del tiempo perceptual mediado por el dispositivo. Despiertos frente a la tecnología, ya no entendemos solamente una imagen del espacio o del otro como objetos reproducidos mediante la

---

<sup>11</sup> Walter Benjamin. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” en *Estética y política*. Buenos Aires: Las cuarenta, 2009, p.41.

<sup>12</sup> Benjamin, 112.

máquina, sino que nos encontramos a nosotros mismos, a nuestros intereses y todo el conjunto de nuestras vidas cotidianas, al mismo tiempo como sujetos y como objetos susceptibles de ser reproducidos. Esto, en su lugar, conlleva una naturalización de nuestra vida frente a la pantalla, dejando a la segunda naturaleza de la técnica benjaminiana, su función operativa y consciente, en un espacio relegado. Este panorama, que también contribuiría a responder frente a la comparación fácil, a la “pulsión por repetir dualismos metafísicos manidos” advertida por Avanessian, nos marca que las premisas conceptuales con las que abordamos nuestra convivencia con la técnica, y resguardamos o buscamos al espacio del arte dentro de ella, necesitan también de una aceleración. ¿En dónde se podría dar este recurso, y cómo sería posible concebir la latencia de una función artística de la tecnología cuando esta pretende volverse indistinguible de la vida cotidiana? Y para resolver esta pregunta, ¿cómo responderán las instituciones artísticas, académicas y de coleccionismo a esta necesidad? Quizás en las decisiones hechas por el mercado del arte estadounidense en el marco de su reactivación durante la pandemia de Covid-19 podríamos tener una imagen especulativa del problema.

A partir de marzo de 2021, con la venta en Christie’s de la obra *Everydays*, del artista visual Beeple, en subasta por \$69,000,000.00 de dólares, mucho del discurso mediático alrededor del mercado del arte internacional se ha centrado en la figura de los NFT, certificados virtuales que permiten la posibilidad de asignar un propietario a una obra digital de cualquier formato. Si bien existen registros de la aplicación de este tipo de certificados en obras de arte desde, al menos, 2018, este movimiento llama la atención por ser la primera gran adquisición mediada por una de las instituciones del comercio de arte tradicional. A primera vista, considerando las transformaciones que el mercado ha tenido durante la pandemia, parecería que esta adquisición privada indica el surgimiento del arte nativo digital como una fuerza considerable: en el mismo período se ha visto una disminución en el interés de los compradores por la obra de artistas *blue-chip* que mantienen, por lo general, valores arriba de sus precios estimados. Un ejemplo de esto se dio en la subasta de primavera, acaecida el 11 de mayo de 2021: una obra de Richard Prince estimada a recaudar entre 4

y 6 millones de dólares se vendió a 3,900,000.00, mientras que una de Gerhard Richter estimada entre 9 y 12 millones se vendió a 6,990,000.00, muy por debajo de su precio de mercado. En cambio, una agrupación de nueve piezas de *CryptoPunks*, imágenes de *pixel-art* generadas por medio de un algoritmo, logró venderse a 16,962,500.00 USD<sup>13</sup>.

A este giro habría que sumarle la presencia de artistas jóvenes de origen afroamericano, en su mayoría mujeres, cuyas obras se han vendido a precios más elevados del estimado (en el caso de Nina Chanel Abney, por ejemplo, su pintura *Untitled (XXXXXX)* se vendió a 990,000.00 frente a un estimado máximo de 300,000.00, triplicando el precio esperado). Algo que no se ha discutido lo suficiente, dado lo sorprendentes que resultan los números asociados a objetos digitales que no parecieran tener un valor explícito, es el carácter de recopilación de las obras que se han vendido en estas subastas. Más que obras independientes, tanto *Everydays* como la colección de *CryptoPunks* consisten en colecciones de obra, cuyo valor acumulado es una de las razones principales para las cantidades millonarias por las que se han subastado. La primera obra consiste, de hecho, en la mayor parte de la producción artística de Beeple: en esa única imagen, que ha sido viralizada hasta el cansancio y reproducida una y otra vez como una enorme serie de cuadros de diferentes colores, vemos el trazo histórico de una carrera artística que empieza con memes básicos de Paint y termina con reproducciones monstruosas, aunque fotorrealistas, de íconos de nuestra actualidad que van de Donald Trump o Jeff Bezos a las caricaturas de Disney o *Rick and Morty*.

Vistas desde el matiz benjaminiano, ambas obras representarían de forma muy pintoresca lo que el filósofo observó en el cine como una “multiplicidad fragmentada”: en *Everydays* observamos una historia productiva encapsulada en un solo archivo contenido por un nombre y un NFT, mientras que en los *CryptoPunks*, tenemos fragmentos de una producción algorítmica cuyos rasgos esenciales son valiosos en tanto a su propia arbitrariedad. Entonces, estas obras existen en un espacio liminal entre las dos naturalezas de la técnica: son, al mismo tiempo, piezas de tecnología circunscritas a

---

<sup>13</sup> *21 century evening sale* de Christie's. Revisado en: [https://www.christies.com/en/auction/21st-century-evening-sale-20000-nyr/browse-lots?filters=&page=2&searchphrase=&sortby=lot\\_number&themes=](https://www.christies.com/en/auction/21st-century-evening-sale-20000-nyr/browse-lots?filters=&page=2&searchphrase=&sortby=lot_number&themes=) (Visto 14/05/2022)

una lógica operativa y productiva que es evidente en su existir digitalmente, en su modo de producción, y obras de arte cuyo carácter único, ahora soportado por la institución, reside en que, aunque son ubicuas y accesibles, también son imposibles de replicar. Cuando vemos, entonces, una obra digital, podríamos decir que estamos viendo un original que se replica infinitamente, ya que su propio carácter, y su existencia tanto en el espacio virtual como en el mercado del arte, dependen de los términos de su propia producción, los cuales posibilitan, a fin de cuentas, el hecho de que sean accesibles de manera continua. Esto podría ser extendido a cualquier imagen producida digitalmente, pero lo revolucionario (o apocalíptico, dependiendo de quien opine) de un NFT, es la posibilidad de asignarle un valor.

Los acontecimientos que tuvieron lugar en la sala de subastas neoyorquina en los últimos meses detonaron la llegada al mainstream de la tecnología NFT, y con ella una visibilidad particular del arte digital en el discurso de las redes sociales, no solo de quiénes se interesan en la actualidad artística, sino también de especuladores, fanáticos del *blockchain*<sup>14</sup> y millonarios cuyos mensajes de Twitter son capaces de desestabilizar economías. Además de este derramamiento de discurso, también llegaron advertencias y críticas a esta tecnología, como las de Alexander Herrera Sotomonté y Jorge Mario Sanguino, para quienes la integración de este tipo de procesos no sólo conllevaría una catástrofe ambiental, sino que abriría la posibilidad de un nuevo ejercicio de prácticas coloniales que afectarían principalmente a América Latina:

Si bien en la base misma, desde la creación, y a lo largo del desarrollo de la tecnología de la blockchain, persiste una ideología de “autonomía y descentralización”, se observan también intereses privados que convierten la “autonomía y la descentralización” en una fuente de ingresos y de control. Y como ya es común denominador de la historia del capitalismo, el ingreso y control no sólo implica una cohesión, exclusión, y extracción de capital humano, sino además de la naturaleza<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> La tecnología blockchain consiste en una compleja red criptográfica, definida por BBVA de la siguiente manera: “una **cadena de bloques (activos digitales)**, 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. Para ilustrar esta idea, sería conveniente imaginarnos un libro contable en donde se registran **todas las entradas y salidas** de dinero”. Esta tecnología, por lo tanto, permite la generación de certificados únicos e irremplazables que se atan a activos, con el propósito de integrarlos a una cadena de pertenencia. <https://www.bbva.com/es/claves-para-entender-la-tecnologia-blockchain/> (visto en 10/12/2022).

<sup>15</sup>Alexander Herrera Sotomonté y Jorge Mario Sanguino. “El mercado de los NFTs más allá del Ethereum” en *Artishock*: <https://artoftheamericas.net/writings/el-mercado-de-los-nfts-mas-alla-del-ethereum/> (visto en 9/2/2022).

Si la tecnología blockchain permite, en efecto, una economía descentralizada, los críticos advierten, esta descentralización se daría en los lugares donde se concentra el capital, ocasionando a su vez un panorama en el que las desigualdades se vuelvan más intensas. Más allá de en qué frontera de la discusión querramos posicionarnos, es importante advertir las preguntas que se suceden de este desarrollo, sobre todo por lo que representa para los dispositivos de exhibición propios del arte impulsado por esta tecnología. Espacios mayormente digitales, construidos como galerías simples en las que encontramos largas filas de .Jpgs y .GIFs dispuestos para ser adquiridos, se mezclan con galerías virtuales fundamentadas en plataformas de realidad aumentada como Decentraland y Kunstmatrix, que nos acercan a planteamientos donde la experiencia digital se traslapa, se convierte en símil, de la experiencia del museo. Pareciera que estas obras, y los espacios en que se habitan, buscan establecer una relación directa con las estrategias formales del museo en la vida “real”, entendido como el museo de la modernidad y el cubo blanco. ¿La advertencia de la tecnología blockchain como tecnología gentrificadora que nos hacen los críticos, podría ser leída dentro de la misma lógica? ¿Qué nos dice el hecho de que, en una circunstancia que pareciera futurista y limítrofe para nuestra concepción del arte y de la técnica, los espacios donde se están desarrollando estos cambios procuran los mismos medios de divulgación, producción y presentación que las ideas del museo más tradicionales? Tras plantear estas cuestiones, llega el momento de hacerse la pregunta medular que surge de esta cuestión: ¿cuál es el estado de la estética frente a la política que nos indican estos sucesos, qué espacios se crean en este intercambio y cómo, desde nuestra agencia como productores culturales, podemos responder a estas transformaciones?

## 2. NFTs: El fetichismo de la hiperreproductibilidad (2)

En clara alusión a la lectura benjaminiana del dadaísmo en su libro *Teoría de la vanguardia*, Peter Bürger indica que el cambio de posicionamiento frente al arte generado por las vanguardias no se debe a la capacidad inmanente de la tecnología de su tiempo; es decir, si bien el encuentro con el cine y la fotografía genera nuevas relaciones icónicas, así como otros métodos de circulación y productividad:

la pérdida del aura no se deduce del cambio en las técnicas de reproducción, sino de la intención de los productores de arte. La transformación del carácter completo del arte no es aquí el resultado de innovaciones tecnológicas, sino que está mediado por la conducta consciente de una generación de artistas.<sup>16</sup>

En otras palabras, toda vez que no se problematizan las potencialidades de la técnica, que no existe una conciencia y un posicionamiento frente al ejercicio del arte frente a esta, lo que sucede es una naturalización y una legitimación de la tecnología en tanto a su primera naturaleza. Habrá que poner esto en el contexto de otra parte del estudio de Avanesian:

Las formaciones sociales complejas, como la nuestra, se distinguen por infraestructuras tecnológicas que se caracterizan cada vez más por la automatización, la robotización y la algoritmización. La pérdida de la primacía humana que acompaña esto se asocia con un aflojarse, o incluso una pérdida, de nuestro estar anclados en el presente<sup>17</sup>.

¿Cuál es, entonces, el arte que emerge del encuentro entre la economía de la imagen en la era digital y la capacidad técnica de acumular valor en objetos que antes no lo tenían, con el NFT? Para saberlo, valdría la pena encontrarse con los dispositivos de exhibición y las lógicas curatoriales que presentan este tipo de obras.

---

<sup>16</sup> Peter Bürger. *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Ediciones Península, 2000 p. 73.

<sup>17</sup> Avanesian, 80.

Después de la subasta de *Everydays*, la efervescencia del mercado por el criptoarte se llevó a las galerías con la apertura del espacio físico de Superchief, galería neoyorquina que se dedica a la gestión de obras digitales por medio de una plataforma en internet desde 2018. La galería física, ubicada al sur de Union Square en Nueva York, presentó en su primera exhibición alrededor de trescientas imágenes en rotación, proyectadas sobre las paredes y en pantallas diseñadas por Blackdove, empresa que se dedica a la comercialización de monitores como “lienros digitales para el display de arte NFT.”<sup>18</sup> A pesar de la aparente novedad de la tecnología y los esquemas de venta que permite crear, la exposición misma no parece haber tenido novedad alguna: de acuerdo con el periodista Will Gotsegen, “la falta de congruencia entre la lentitud del dispositivo galerístico y la rapidez estética de estas obras nativas de internet, provocaba una experiencia desorientadora.”<sup>19</sup> Además, Gotsegen señala que 70% de los artistas presentados en la exhibición eran ya ilustradores con carreras tradicionales en el arte, mientras que el otro 30% consistía en artistas digitales respetados. La presentación de las imágenes, de acuerdo con Rebecca Alter de la revista *Vulture*, era equiparable a “lo que percibí como dimensiones amigables para un teléfono, orientado tanto en modo retrato como en modo paisaje, que llevaban a la mente la experiencia de navegar por un perfil de Tumblr.”<sup>20</sup> Los formatos presentados, principalmente imágenes .jpg, videos .mp4 y animaciones .gif, también permiten que la experiencia sea equiparable con la de navegar por el internet, aunque en un espacio físico y en conjunto con el resto de espectadores de la galería.

Esta exposición puede resultar paradigmática para el tipo de obras y modos de exhibición que existen dentro del criptoarte. Su cercanía con la muestra *Aquí hay atole*, presentada en la galería Aldo Chaparro de la Ciudad de México durante la semana del arte de Zona MACO<sup>21</sup> en 2021, lo demuestra. En esta, la primera exposición de NFTs en el circuito galerístico tradicional de México, se utilizó un aparador estrecho para proyectar una serie de obras de diferentes artistas digitales

---

<sup>18</sup> <https://blackdove.com/>

<sup>19</sup> Will Gotsegen, “We Went to the ‘World’s First NFT Art Gallery’—It Was Just Like a Normal Gallery” en <https://decrypt.co/66369/superchief-nft-art-gallery>. (Visto 8/4/2022)

<sup>20</sup> Rebecca Alter, “Screen Time at the ‘World’s First Physical NFT Gallery,’ WhateverThat Means” en <https://www.vulture.com/2021/04/superchief-first-physical-nft-art-gallery-whatever-that-means.html> (Visto 8/4/2022)

<sup>21</sup> <http://www.xn--tamalesoaxaqueos-kub.org/mobile/> (Visto 8/4/2022)

internacionales, con el soporte comercial de la tecnología NFT. Como en el ejemplo de Superchief, la mayor parte de los artistas presentados ya eran de renombre en diferentes disciplinas artísticas, y el valor de sus obras era consecuencia de su popularidad en otras áreas. Las obras presentadas fueron también, en su mayoría, imágenes .jpg. Ambos casos muestran la necesidad que los espacios físicos sienten por replicar las estrategias de sus concomitantes digitales, los cuales, al mismo tiempo, mantienen la estructura de un espacio curado en el mundo físico. Podríamos contrastar estas estrategias con las de plataformas netamente digitales que han surgido en el mismo contexto, o incluso le preceden, y que tienen más en común con el marketplace digital de Amazon o EBay que con el discurso de la galería de arte. Espacios como Nifty Gateway, Open Sea o Foundation ofrecen columnas sin fondo, repletas de imágenes acompañadas por el nombre de la pieza, el autor, el precio inicial en Ethereum y el estado de la subasta: nos informan si la obra ya se ha vendido, y cuánto tiempo queda para hacer una oferta<sup>22</sup>. Formalmente, la experiencia de navegar por estos espacios no es muy distinta a la de un feed de Facebook o Instagram: vemos un montón de imágenes que van de memes a avatares a retratos fotorrealistas, nos detenemos en los que nos parezcan interesantes, y al seleccionarlos recibimos información sobre su estado en la cadena de blockchain (es decir, si ya han sido intercambiados y cuántas veces) y un pequeño texto curatorial que nos informa algo sobre las obras o las colecciones en las que están circunscritas. Las obras que se nos presentan son, también, imágenes, videos o animaciones en los formatos ya mencionados.

Si bien existe, entonces, una variedad en tanto a los medios de distribución y exhibición de criptoarte soportado en plataformas tanto físicas como digitales, el contenido de las obras por sí mismas no resulta tan diverso. A la posibilidad que ofrece el blockchain de atar un certificado a cualquier tipo de contenido digital -desde algoritmos hasta videojuegos-, el mercado del criptoarte ha respondido generando un mercado de las producciones más inmediatas posibles: videos breves, imágenes y animaciones sencillas, que son fácilmente reproducibles en el espacio galerístico por

---

<sup>22</sup> Aquí cabe mencionar, como recuerdan Sotomonté y Sanguino, que estas plataformas tienden a estar financiadas por personas o firmas de capital de riesgo, como Seven Seven Six en el caso de OpenSea (<https://pitchbook.com/profiles/company/226883-35#investors>) o el grupo financiero Gemini, en el caso de Nifty Gateway (<https://www.prnewswire.com/news-releases/gemini-acquires-nifty-gateway-300960563.html>)

medio de pantallas, y que no involucran grandes gastos en servidores o una experiencia particular en el desarrollo de tecnología para ser disfrutadas. La comodidad de estos formatos se relaciona, también, con su calidad discursiva. Como Bürger observó, para pasar a la crítica del arte como organismo, o “subsistema”, es importante hacer una distinción entre su carácter institucional y el de las obras que se circunscriben a él: el momento de escisión de ambas características es legado de las vanguardias, en las cuales se verifica que “La coincidencia de institución y contenido descubre la pérdida de función social como esencia del arte en la sociedad burguesa y provoca con ello la autocrítica del arte<sup>23</sup>.”

Esta posibilidad del arte como autocrítica da pie, también, a la capacidad de la posvanguardia para criticar a la institución del arte desde sus propias preocupaciones sistémicas, como podría verse en el Fluxus o en la Crítica Institucional. Sin embargo, y a pesar de su constante carga política, las obras paradigmáticas del criptoarte no hacen un ejercicio de reflexión sobre sí mismas o sobre el espacio naciente que ocupan dentro del subsistema “arte”: limitadas a reproducirse infinitamente dentro de sistemas de compra/venta, y a ser adquiridas por individuos con agencia en el mundo de las criptomonedas, estas obras —junto con los dispositivos de exhibición de los que vienen acompañadas— parecieran caer en el estatismo del arte más tradicional, de la cosa decorativa que se describe como autónoma, y que fue principal motivo de crítica para el arte de vanguardia. Desde una lectura benjaminiana, la estética impulsada por los dispositivos de exhibición generados para el criptoarte sobrepone la visualidad, la ubicuidad de las imágenes en el mundo contemporáneo, con el estar-ahí de su certificado comerciable, que le otorga valor y determina cierta “tactilidad”, cierto “efecto de choque<sup>24</sup>” a los objetos virtuales con los que se encuentra el espectador. Sin embargo, esta operación no es del todo consciente, sino que está alineada a la existencia del NFT como “primera naturaleza de la técnica” y es, por lo tanto, complementaria a una lógica moderna de la obra de arte como objeto decorativo e intercambiable, cuya participación dentro del subsistema queda relegada a un intercambio comercial.

---

<sup>23</sup> Bürger, 70.

<sup>24</sup> Ver en Benjamin, 122.

Es en este momento en el que críticas como las de Sotomonté y Sanguino, o advertencias como las de Avanesian, cobran relevancia. Para problematizar el criptoarte de forma más profunda, es necesario volver a considerar nuestras posiciones epistemológicas sobre lo real, lo reproducible y lo complejo de la imagen en nuestro mundo contemporáneo. Como apunta, de nuevo, el austríaco:

La realidad en el siglo XXI no depende ni de nosotros (de nuestra atribución de significado o de sentido), ni existe ya de sí frente a nuestros ojos, como un realismo inocente nos haría creer. Debemos movernos más allá de la dicotomía de que 'lo real' es lo que está simplemente disponible hacia nosotros o de que sólo tenemos un acceso relativo y limitado a 'las cosas'.<sup>25</sup>

Para acceder a lo real de estas obras de arte, no podemos quedarnos solamente con su operatividad tecnológica, con las interacciones recursivas del blockchain, o con la simple apariencia de las imágenes en tanto objetos comerciables. También debemos considerar lo que implican como objetos que interactúan con la vida cotidiana, con la economía de las imágenes, y cómo su posibilidad replantea nuestra forma de consumir contenidos digitales. Lo real del criptoarte, entonces, no sólo radica en el hecho de que permita que los contenidos digitales puedan ser comercializados de manera descentralizada, sino también en la multiplicidad de operaciones —desde lo simbólico hasta lo económico— que transparentan con su existencia, y a través de las cuales es posible dar un paso adelante en tanto a la redefinición de categorías conceptuales que Avanesian propone en su libro. Esta redefinición no tiene que ser entendida solamente como un ejercicio intelectual, sino operativo: los dispositivos de exhibición, pensados como espacios donde se interactúa con la imagen ya sea en forma física o digital, tienen una gran injerencia al momento de ofrecer estos cambios perceptuales.

---

<sup>25</sup> Avanesian, 121.

### 3. Hiperreproductibilidad sin casa: un horizonte del arte digital mexicano

Una vez abierto un horizonte general de la circunstancia del arte digital y el criptoarte en el inicio de la segunda década del siglo XXI, sería importante trazar un contexto histórico para dichos fenómenos en México. Si bien hay estudios que abordan el arte digital en nuestro país desde principios del siglo XXI, la definición de una práctica visual con su origen en este medio resulta más difusa. Prácticas intelectuales cercanas a lo digital durante los 2000 y los 2010s como las de Eugenio Tisselli, en sus diversas obras de arte digital, o Cristina Rivera Garza en *Los muertos indóciles* (que propone la categoría sumamente influyente de “desapropiación” en 2009 para después actualizarla como “escritura geológica”) y textos críticos más recientes como los de Edgar Hernández en su blog *Cubo Blanco* y en otros medios de alta circulación, atestiguan la existencia y la valoración crítica de este tipo de prácticas, particularmente en el contexto de la Ciudad de México. Considerando la información que aportan estos escritos, así como algunas exposiciones realizadas en los últimos años, podríamos plantear dos momentos históricos que reflejan el quehacer artístico digital en nuestro país<sup>26</sup>.

El primero, donde la tecnología virtual se convierte en instrumento para la realización de obra plástica, comenzaría con las piezas geométricas que Manuel Felguérez realizó durante finales de los años 60 y principios de los 70, en consonancia con el nacimiento de la computación en México, y puede ser rastreada, a partir de la aplicación de tecnología que han hecho artistas como Rafael Lozano-Hemmer, Francis Alÿs o César Martínez, hasta nuestros días, en los que la práctica de creadores informados por la ciencia y la tecnología, como Minerva Cuevas o Marcela Armas, sigue siendo visible. Esta cronología es concomitante a la del quiebre con los postmexicanismos, tema

---

<sup>26</sup> Para revisar una historiografía más clara de la producción artística digital en México durante las décadas de los 90 y los 2000, sería necesario aproximarse a la tesis doctoral de Cynthia Villagómez Oviedo, *Análisis de procesos de producción artística digital en México*, que podría entenderse como un predecesor directo de esta investigación, aunque con un panorama extendido hacia la relación entre arte y tecnología, más que concentrado en los fenómenos digitales contemporáneos que aquí he trabajado. Ver:

<https://interiografico.com/edicion/decima-edicion-diciembre-2010/una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion>

(Visto 9/4/2022)

analizado ampliamente por Daniel Montero en su libro *El cubo de Rubik* y por Cuauhtémoc Medina en *Abuso Mutuo*.

La segunda etapa, menos historizada y, por lo mismo, menos clara, es la del arte soportado puramente en lo digital producido en nuestro país, y es la que mayor peso tiene en este texto. Esta cronología podría empezar con la fundación del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes en 1994<sup>27</sup>, y continuar mediante la inauguración del *Cyberlounge* del Museo Tamayo, proyecto curado por Arcángel Constantini y dedicado a activar exposiciones de *net.art* dentro del museo. En el período entre febrero de 2004 y septiembre de 2009, este espacio cobijó exhibiciones de artistas mayormente internacionales, como Han Hoogbrugge, Olia Lialina o Gustavo Romano, y también a la iniciativa *Foro Inmerso Net*, donde se congregaron artistas mexicanos como Fabián Giles, Fernando Llanos y el mismo Constantini. Sin embargo, de este último foro no existe registro en la página del museo<sup>28</sup>. Habría que remarcar también la importancia que la gestión de Grace Quintanilla al frente del Centro de Cultura Digital desde su fundación en 2012 hasta su fallecimiento en 2019, que marcó uno de los ejes constructivos de la escena del arte digital contemporáneo en México. En tiempos más recientes, artistas nacidos entre la década de los 80 y los 90 como Horacio Warpola, Doreen Ríos, Miguel Ángel Salazar o Ketsueki Koibito aprovechan la lógica del meme y las redes sociales para construir una práctica artística, con el soporte de espacios independientes como el proyecto Broken English y las galerías Ladrón, Biquini Wax o Janet40, así como de críticos entre quienes destacan Baby Solís (desde su plataforma *Obras de Arte Comentadas*) o el ya mencionado Edgar Hernández.

Este grupo de artistas más jóvenes, independientes o representados por galerías pequeñas comparte muchas de las condiciones estéticas que definen al neo-post-mexicanismo según Montero, tales como la mezcla de íconos de la cultura popular estadounidense y mexicana, articulaciones icónicas que se involucran con el ideal de vida norteamericano impulsado en nuestro país por la

---

<sup>27</sup><https://www.interiorgrafico.com/edicion/decima-edicion-diciembre-2010/una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion>

<sup>28</sup> <https://www.museotamayo.org/exposiciones/arte-en-red-cyberlounge>

economía post-TLCAN, y un interés por la recuperación de “basura”, en este caso basura informática. Asimismo, comparten ciertas características definitorias del trabajo de Beeple y los *CryptoPunks*, más allá de los medios de producción que les definen. El uso de tecnologías de compresión obsoletas, figuras pixeleadas o borrosas, o la creación de abstractos geométricos mediante plataformas en 3D, son constantes formales de su producción, y el discurso visual que ofrecen se distingue del internacional debido a la recurrencia de elementos del *kitsch* mexicano. También, en estos artistas, existe una profunda intención colaborativa y transdisciplinaria; según Hernández, ellos “operan a espaldas de la normativa que exige el cubo blanco y despliegan su obra en todos los formatos y plataformas que sea necesarios o existan hasta este momento. Las fronteras naturales entre obra única y procesos de viralización o entre autoría y piezas colaborativas se pierden todo el tiempo, lo mismo que la división entre literatura, diseño, arte o activismo, por mencionar los más obvios, sin mencionar que el régimen de valoración tradicional que da el mercado es prácticamente inexistente<sup>29</sup>.”

Esta observación del crítico mexicano podría leerse en el mismo ánimo en el que, hasta hace poco, varios críticos tenían al arte digital producido en Estados Unidos. En los inicios de la tecnología *blockchain*, artistas como Kevin McCoy la percibieron como algo que “podría mostrar el camino hacia una nueva forma de ingreso para los creadores. A McCoy le resultaba particularmente emocionante el prospecto de la descentralización —el blockchain podría permitir al artista vender obra directamente a los fanáticos, sin la necesidad de un intermediario tipo iTunes.”<sup>30</sup> La promesa de lo digital como espacio de desapropiación, donde el valor de la obra fuera determinado directamente por el artista y no por un aparato comercial, permitiendo mayor libertad de experimentación formal y conceptual, se asemeja también a la oportunidad de descentralización que permite la tecnología blockchain en un sentido económico. Y, si las tendencias que se han visibilizado en la subasta nocturna de Christie’s en mayo, así como los movimientos anteriores a ella, se mantienen en pie, lo

---

<sup>29</sup> Edgar Hernández, “Arte digital más allá de zona MACO” en *Confabulario*, 8/02/2021. Visto en <https://confabulario.eluniversal.com.mx/arte-digital-mexico/>.

<sup>30</sup> <https://www.nytimes.com/2021/05/12/magazine/nft-art-crypto.html>

que estamos atestiguando sería una probable integración de este tipo de arte al mercado tradicional. ¿Qué significará eso para los creadores, y cuáles son los soportes que, en el contexto mexicano, aportarían a la realización de este nuevo mercado, si es del todo posible?

Una vez considerados los elementos iniciales del ecosistema del arte mexicano, los artistas, es posible pasar a evaluar las instituciones en las que trabajan y se congregan. Además de las plataformas y galerías que ya he mencionado, el arte digital en México es promovido principalmente por convocatorias y propuestas de exhibición que parten de la gestión de la cultura por el Estado, acaso el soporte más sólido que los creadores mexicanos hemos tenido en las últimas tres décadas, dada la “tradicón acumulativa salvaje<sup>31</sup>” con la que Osvaldo Sánchez relaciona al comportamiento de la burguesía mexicana de la que depende el coleccionismo. Este soporte institucional se percibe en iniciativas como el programa Jóvenes creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, una parte de cuya promoción está dedicada a los nuevos medios, así como otras que han surgido de Ex Teresa Arte Actual, el Museo de la Ciudad de Querétaro y otras instituciones regionales. Entre estos espacios, destaca la institución del Centro de Cultura Digital, afincado en el Paseo de la Reforma de la Ciudad de México, y el cual tiene como misión “Generar a través del espacio físico y de plataformas virtuales, principalmente dedicadas a jóvenes, programas enfocados en la apropiación y uso creativo y crítico de las tecnologías digitales como herramientas de producción y transformación cultural.”<sup>32</sup> Las estrategias del Centro de Cultura Digital van desde la creación de espacios virtuales de contacto, dentro de su Laboratorio de Inmersión, a la escritura de artículos de divulgación de la tecnología en su revista *Error 404*, a la creación de *ebooks* experimentales que cuestionan los límites entre artes visuales y literatura. Con convocatorias y actualizaciones frecuentes, este centro representa una posibilidad de abrir la discusión seria sobre la importancia, cada vez mayor, de la cultura digital en el contexto mexicano.

---

<sup>31</sup> Osvaldo Sánchez. “Mejor cómprate otro avión. Dilemas del coleccionismo de arte contemporáneo en México”, en *Hablando en plata, el arte como invención*, coord. Ed. Ercilia Gómez Maqueo. México: Landucci, 2002. pp. 90-124. p. 91

<sup>32</sup> <https://centroculturadigital.mx/el-ccd>

Después del soporte institucional, el universitario es acaso el sistema más influyente para visibilizar la obra de jóvenes artistas, entre los cuales se percibe el viraje más evidente hacia el arte digital. Iniciativas originadas en la UNAM, de apoyo económico y de desarrollo como el programa Arte Ciencia Tecnología (ACT) y la incubadora de proyectos *Piso16*, o exposiciones presentadas en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo, el Museo Universitario de Ciencias y Artes, y su anexo en la colonia Roma, donde se ha ensayado el uso de dispositivos de exhibición capaces de traducir el lenguaje de las redes al cubo blanco. En cuanto al MUAC, destaca su iniciativa *Sala10*, formulada en tiempos de pandemia para activar un espacio donde el discurso curatorial del museo pudiera estar disponible sin que el encuentro presencial fuera necesario, y en la que se han presentado obras de artistas como Lúa Codech, Mónica Mayer, Lawrence Abu Hamdan, entre otros. Previo a la pandemia, entre noviembre de 2018 y marzo de 2019, este mismo museo fue casa de la muestra *#NoMeCansaré. Estética y política en México 2012-2018*, donde se presentaron varias propuestas estéticas que surgieron como formas de protesta que “manifiestan y dan forma a reclamos actuales en un país en el que la violencia subsume y rebasa al Estado, generando una máquina de guerra informe y difícil de nombrar.”<sup>33</sup> Entre las propuestas digitales que destacan de esta muestra, están la pieza *Estos memes no los tiene ni Obama. Memes políticos mexicanos 2012-2018* (2018) de Canek Zapata, donde el artista muestra decenas de memes creados en redes durante este período, y, más urgentemente, el *Mapa de feminicidios en México reportados por la prensa* (2016-) de María Salguero. Ambas piezas fueron dispuestas en pantallas táctiles, con las que los espectadores podían interactuar de manera directa. Estas instituciones y búsquedas de establecer un dispositivo de exhibición propio del arte digital dentro de la lógica del museo nos hablan de un interés genuino de los espacios tradicionales por abarcar los “nuevos medios”.

Si el arte digital de México se define, entonces, por el abordaje de las colectividades en redes sociales y la discusión sobre las preocupaciones sociopolíticas que afectan a los artistas, es de entenderse que sus medios de exhibición, distribución y coleccionismo sean, también, fluidos y

---

<sup>33</sup> <https://muac.unam.mx/exposicion/-nomecansare>

rizomáticos. Sin embargo, la participación de artistas dentro de esta tendencia en el circuito comercial está ligada a las condiciones otorgadas por el Estado y por el coleccionismo universitario: los espacios que se crean, tanto en galerías independientes como en espacios virtuales, tienden a la centralización y a cierta uniformidad tanto formal como discursiva, en la que las posibilidades de esta práctica artística no son exploradas del todo. Un consenso historiográfico como el que he formado en los últimos párrafos representa a los artistas digitales que establecen una relación directa con las instituciones y los medios que reafirman a las artes visuales, y no aportan una imagen completa del panorama (siempre creciente y en movimiento) del arte digital en nuestro país. Además de estos artistas, en sectores independientes, informales, o simplemente no considerados dentro del discurso institucional del arte, existen diseñadores de videojuegos, creadores de música electrónica, diseñadores gráficos o industriales y programadores que están interesados en explorar las potencialidades del ambiente digital a partir de la estética. Estos creadores, con grados distintos de relación con las instituciones, tienen en el criptoarte una posibilidad de volverse más visibles, e incluso de participar de su arte como una actividad comercial que, a su vez, despierte el interés de galerías y coleccionistas particulares.

En marzo de 2021, la primera obra de arte producida en México durante la explosión de la tecnología NFT fue “Sinestesia”, de Krishna VR, quien gestionó la venta desde la plataforma *Foundation* por medio de la criptomoneda Ethereum, y logró venderla en \$1,758.00 USD<sup>34</sup>. Unos meses antes, en octubre de 2020, se inauguró la exposición *21Heads* de Max Cryptohead con dos sedes alternativas: una física, el Bitcoin Embassy Bar en la colonia Roma de la Ciudad de México (primer establecimiento en aceptar criptomoneda como tipo de cambio en el país), y otra virtual, soportada desde la plataforma *Decentraland*<sup>35</sup>. Estos casos, acontecidos en el mismo período de tiempo en que la institucionalización del arte nativo digital en el panorama estadounidense al que referí al principio del ensayo, registran un interés, tanto de artistas como de galerías y curadores

---

<sup>34</sup> <https://twitter.com/bykrishnavr/status/1375146481338966017>

<sup>35</sup> <https://www.diariobitcoin.com/paises/norte-america/mexico/mexico-inauguran-exposicion-de-cripto-arte-21heads/> (Visto 11/3/2022)

emergentes, por experimentar con esta tendencia. Llama la atención particularmente el caso de Krishna VR, nacida en 1999 y radicada en Sinaloa, quien ha logrado consolidar su carrera como fotógrafa e ilustradora con el apoyo de las redes sociales y el potencial de viralización que tiene su obra, al estar planteada desde presupuestos formales muy populares tanto con el público como con el algoritmo.

#### 4. Entre la institución (¿pulcra?) y el internet (¿salvaje?)

En la década de los 90, cuando el alcance del mundo digital era tema de series de anime y novelas *cyberpunk*, la teórica e historiadora del arte Carol Duncan advirtió sobre los alcances de la compenetración entre la cultura ritual del museo, el potencial de culto de las obras de arte, y la cultura del consumismo y la publicidad. Para ella, estos factores unidos “construyen un nuevo ser individualista, un ser que existe en el centro de un universo sin límites y asocial que es tanto espiritual como material. En el culto al arte, este ser busca la pureza espiritual, implícitamente masculina, trascendiendo el mundo material limitado y finito. En la esclavitud de la publicidad, lo que busca ese ser es el placer (a menudo erótico) del mundo material, que tampoco conoce límites y que es, podría decirse así, infinitamente susceptible de ser comprado<sup>36</sup>.” (213) La complementación de ambas facetas nunca ha sido más visible que en la época del criptoarte, donde el impulso por la posesión y la especulación, más que el hecho de poseer algo que, por ser digital, es inasible, se convierte en la base del coleccionismo de arte. Pues, si el dueño de una obra soportada por un NFT está destinado a poder verla en todo momento dentro de una plataforma o un ecosistema digital, ¿qué otro sentido tiene poseer este tipo de obras? Una vez que la posesión de algo que es, por naturaleza, impropio, se vuelve posible, ¿cuáles son las herramientas que debemos generar como académicos, artistas, coleccionistas o curadores para abarcar un cambio de pragmatismo que suena, ya de sí, como algo plenamente contradictorio?

Para empezar a desgranar este problema, quiero fijarme en el espacio donde pareciera que las formas más inmediatas de abordar el criptoarte en nuestro país están surgiendo: el coleccionismo privado. Ya que el NFT cobra importancia, primero, como una promesa de especulación financiera, dejando su naturaleza como tecnología artística de lado, un grupo de entusiastas del bitcoin, de la tecnología o de las finanzas se ha visto interesado por invertir en arte cuando nunca antes se lo

---

<sup>36</sup> Duncan, Carol. *Rituales de civilización*. Murcia: Nausicaa, 2007. pp. 213.

hubiera planteado. El ejemplo de la exposición en Bitcoin Embassy Bar hace esto bastante evidente: siendo un espacio de reunión para entusiastas de la tecnología en la ciudad, desconectado casi del todo de los circuitos artísticos, el evento se pensó primero como una celebración de la cultura del blockchain, por el contenido de la exhibición, después como una oportunidad de inversión para quien se animara a adquirir una obra, y al final como un dispositivo de exhibición en su propio derecho, como atestigua la falta de notas y valoraciones que hubo sobre esta exposición, al grado de solamente estar registrada en plataformas que se dedican a propagar noticias sobre la criptomoneda. En cambio, la muestra *Aquí hay atole*, soportada por un evento internacional como Zona Maco y circunscrita a una galería de prestigio, manifiesta un interés claro por circunscribir la tecnología a la lógica de exhibición del arte contemporáneo. Sin embargo, las piezas, apenas visibles, se proyectaron en el aparador a cinco metros de distancia del público, en una pantalla de LED difícil de percibir a ciertos ángulos de la calle, y el conseguir información respecto a ellas ha resultado particularmente complicado tras su presentación. En cambio, las notas de prensa e informaciones sobre artistas de corte más masivo/comercial, como Krishna VR, informan inmediatamente sobre el valor asignado a las obras y las minucias de las subastas en que fueron vendidas.

Este panorama podría dejarnos con algunas conclusiones: 1) que en el contexto del coleccionismo privado, no se han desarrollado espacios sólidos y dispositivos de exhibición acordes con el arte digital que permitan visibilizar sus particularidades; 2) que los artistas digitales más redituables son aquellos que trabajan desde cánones más bien tradicionales, y tienen un seguimiento previo y acceso comercial como respaldo, y 3) que, para generar una escena del criptoarte mexicano más sustentable, sería importante acercar a los coleccionistas incipientes, interesados en los procesos comerciales que están sucediendo en E.U, a la escena más amplia y diversa del arte digital mexicano. A estos tres puntos se suma la dependencia del espacio físico, en el caso de las exhibiciones, o de plataformas controladas por terceros, en tanto a las ventas digitales.

Quizás, con el desarrollo de espacios que ya han sido facilitados por la universidad y el Estado, podríamos llegar a nuevas perspectivas sobre este problema.

En su tiempo, Duncan se refirió a los museos públicos de arte como espacios de reafirmación de la norma estética, “instituciones mediadoras situadas entre las comunidades académica y crítica de un lado, y el consejo, el visitante del museo y, ocasionalmente, los representantes del gobierno por otro, un grupo que siempre espera que los museos confirmen sus creencias propias sobre el arte<sup>37</sup>.” La descentralización de la norma museística promovida por las nuevas tecnologías, junto con la necesidad de desocupar el espacio físico a causa de la pandemia, podría generar nuevas maneras de imaginar el dispositivo de exhibición o, al menos, empujarnos a reconfigurar nuestra relación con el arte, y las obras nativas digitales serán un importante aliciente para ello. En foros como *Decentraland*, *Second Life*, *Itch* o *Foundation*, podríamos ver alternativas que configuran las posibilidades del espacio virtual como espacio de contacto, y a su vez como lugar donde la experiencia estética es susceptible de aparecer sin un aparato nacional o estatal que interceda o genere discurso sobre ello. Sin embargo, estos foros no están exentos de control, al ser gestionados en Estados Unidos o Europa, y proyectar un mundo globalizado a la imagen de los intereses de grandes potencias. ¿Qué tanta libertad tienen los artistas digitales mexicanos, entonces, cuando sus obras dependen de aplicaciones tecnológicas y plataformas enunciadas desde las potencias mundiales o, en caso de voltear hacia un estado cuyos recursos se concentran en utilizar el arte como un “proceso de homogenización simbólica en torno a la idea de nación?”<sup>38</sup> Luis Gerardo Morales llama así a las relaciones entre el Estado Mexicano y los procesos artísticos, por medio de una valoración sobre los efectos de la globalización de la cultura expositiva en nuestro país:

En los tiempos actuales, la estandarización de la cultura hace aparecer al presente inmediato en un sistema comunicacional cada vez menos local o nacional, o sea, menos delimitado por fronteras nacionales o etnolingüísticas. ¿Este nuevo ciclo de globalización conduce a una desaparición del museo?

---

<sup>37</sup> Duncan, 171.

<sup>38</sup> Luis Gerardo Morales Moreno. “Museológicas. Problemas y vertientes de investigación en México” en *Relaciones* (111). Morelia: El colegio de Michoacán, 2007. p. 56.

No necesariamente. Sí, en cambio, ha sido gradualmente replanteada una determinada forma de la representación museográfica que se hizo solemne, épica, memorística<sup>39</sup>.

Partiendo de esta lectura, las propuestas gestionadas desde lo institucional y lo universitario parecieran ir a contracorriente de la idea de museo planteada por el gobierno, que se concretiza en el Complejo Cultural Chapultepec, proyecto de carácter nacionalista definido por Cuauhtémoc Medina como “la producción de una ocurrencia en una serie de improvisaciones que llevan a una variedad de arbitrariedades<sup>40</sup>”. Al interesarse por las prácticas artísticas surgidas en la digitalidad, así como por las redes y potencialidades que conforman, los proyectos que he mencionado prometen diferentes maneras de acercarnos a estos fenómenos. La estandarización de la cultura global que observó Morales hace poco más de una década, y que se refuerza con la inclusión del arte nativo digital en el mercado, completa este panorama: si, por un lado, tenemos un sistema institucional que se enfoca en la reafirmación de una identidad nacional artificiosa y obsoleta y, por el otro, tenemos una producción latente que se centra en la creación no solo de objetos, sino de dispositivos de exhibición y formas de crítica en espacios virtuales, sería necesario también considerar urgente la apropiación de dichas plataformas. En lugar de depender de las tecnologías disponibles, las redes sociales y las megaplataformas gestionadas en grandes potencias, habrá que pensar espacios virtuales más pequeños, autogestivos, y determinados por criterios curatoriales surgidos de las necesidades de nuestro contexto.

Previsiblemente desde una perspectiva histórica, el futuro del arte nativo digital en México como espacio creativo y como nicho de mercado depende de una serie de negociaciones entre agentes diversos, aparentemente caóticos, pero que terminan por definir las formas en que se consume la cultura en nuestro país. Quizás la pregunta más importante que puede surgir de este ejercicio es considerar si las posibilidades de descentralización que permite el blockchain harían posible rearticular el centralismo que caracteriza a nuestras comunidades artísticas. En un mundo donde es

---

<sup>39</sup> Morales, 59.

<sup>40</sup> Cuauhtémoc Medina. “Chapultepec: capricho presidencial y dedazo” en *El Universal*  
<https://www.eluniversal.com.mx/cultura/chapultepec-capricho-presidencial-y-dedazo> (Visto 15/05/2022)

tan fácil encontrar dispositivos de exhibición y compra/venta de obra por internet, ¿será posible articular nuevas relaciones estéticas/políticas que permitan la entrada de comunidades más diversas y propositivas a la historia del arte? ¿O, por el contrario, estas tecnologías permitirán un dominio más pronunciado de los recursos por quienes controlan tanto el capital como la técnica? Estas preguntas solo podrán ser respondidas con el tiempo, pero, mientras se resuelven, quedan la esperanza de estar frente a un nuevo horizonte tecnológico, a medio camino entre lo prometedor y lo amenazante, y la incertidumbre de decidir en cual de estos lados del umbral queremos posicionarnos.

## 5. Del criptoarte como *readymade* estandarizado

En su texto “Á propos des *readymade*: notas sobre una genealogía en disputa,” Cuauhtémoc Medina traza una línea histórica desde el *readymade* duchampiano como provocación lingüística, resignificadora, hasta la presencia del “*readymade* estandarizado” del arte contemporáneo a partir del siglo XX tardío, en el que vislumbra la posibilidad de “postular nuestro mundo a partir de cualquier fragmento”, dado que nuestra relación con los objetos de arte “ya no está centrada en el problema platónico, ontológico o conceptualista de la perpetua reconsideración de la naturaleza del objeto artístico. Es también la prueba de una educación compartida que ha hecho extraordinariamente sutil nuestro consumo de los signos culturales y materiales habitados por los objetos<sup>41</sup>.”

Si la clave de esta revaloración del *readymade* para el programa del arte contemporáneo fue el discurso del arte mismo, dada su estructura como un ecosistema circular, capaz de criticar a sus propios elementos y condiciones, como ya vislumbraba Bürger, la operación conceptual que le da relevancia al criptoarte podría ser definida en términos similares: al postularse dentro del sistema, al integrarse en la cadena de blockchain, cualquier objeto, por inocuo que sea, se convierte en un fragmento desde el cual se postula un mundo: desde el primer tweet de Jack Dorsey hasta un meme de Pepe la Rana pueden convertirse en objetos de arte, al ser apropiados dentro de un discurso tanto sistémico como conceptual. Sin embargo, los límites con los que este problema se ha discutido hasta el momento parecen buscar, antes que nada, una equivalencia entre la lógica de lo digital con la lógica de lo físico, y convertir esta tecnología en algo fácilmente domesticable, con lo que sea posible lucrar para instituciones que buscan, en algunos casos desesperadamente, mantener la estabilidad técnica y discursiva del capitalismo de plataformas. A fin de cuentas, la similitud fundamental entre una imagen vendida en OpenSea y una imagen presentada en Instagram, aún si

---

<sup>41</sup> Cuauhtémoc Medina. “A propos des *readymade*: notas sobre una genealogía en disputa” en *An Unruly History of the Readymade*, Ciudad de México: Fundación/Colección Jumex, p.52.

el código base de ambas es el mismo, es la circunscripción a una cadena de pertenencia: en el fondo ambas imágenes, de una manera u otra, están dispuestas en las plataformas como obras dentro de un dispositivo de exhibición, informado por diferentes estrategias comerciales. Si bien están inmersas en una lógica distinta, ambas imágenes se activan frente a nosotros en tanto a nuestra manera sutil de consumir “los signos culturales y los materiales” que les habitan, recurriendo de nuevo a Medina.

Según Benjamin, la legitimación de la primera naturaleza de la técnica como única naturaleza —la de representación— era también la operación esencial del fascismo, aquello que concibió como la estetización de la política, pues “Las masas tienen derecho a la transformación de las relaciones de propiedad; el fascismo busca darles una expresión en la conservación de tales relaciones<sup>42</sup>.” La posibilidad de reproducir sin problematizar, de concebir imágenes dentro de un sistema que permita su consumo y redistribución manteniendo ocultas sus relaciones productivas, es justamente el espacio en el que se ha desarrollado el discurso del criptoarte en sus primeros meses de relevancia. La mayor parte de los actores que se han visto aquí, sobre todo en cuanto a la generación de dispositivos de exhibición, se enmarcan en lo que Nick Srnicek llama “capitalismo de plataformas”, definido de la siguiente manera:

Facilitadas por la tecnología digital, las plataformas emergen como el medio para liderar o controlar a las industrias. En su pináculo, tienen prominencia sobre la manufactura, la logística y el diseño, al proveer el panorama básico sobre el que trabaja el resto de la industria. Han logrado un desplazamiento de los productos a los servicios en una variedad de industrias nuevas, llevando a algunos a declarar que la era de la propiedad se ha terminado. Seamos claros, sin embargo: este no es el final de la propiedad sino la concentración de la propiedad (...) Más allá de ser solamente dueñas de la información, estas compañías se están convirtiendo en dueñas de las infraestructuras sociales<sup>43</sup>.

Al adelgazarse la frontera entre la vida y el consumo, entre el espacio físico y el digital, el capitalismo de plataformas se convierte en el factor que articula nuestras relaciones con las imágenes que

---

<sup>42</sup> Benjamin, 126.

<sup>43</sup> Nick Srnicek. *Platform Capitalism*. Londres: Polity Press, 2017 p. 92.

consumimos. La facilidad operativa de las galerías que he mencionado, el contenido estandarizado de las imágenes que, en su mayoría, conforman el corpus visual del criptoarte, y los espacios institucionales e independientes en que existen, participan del mismo sistema de signos y relaciones de poder. ¿Cómo, entonces, podemos enfrentarnos a esto? ¿Es posible siquiera, en un entorno urbano y globalizado -no se diga en el arte- no participar del capitalismo de plataformas? ¿Producir o consumir imágenes por internet conlleva, ya de sí, la construcción del capitalismo de plataformas como un nuevo fascismo? No necesariamente. Quizás, atendiendo al ejemplo histórico de las vanguardias, habría que considerar a las imágenes que se nos presentan por medios digitales como la punta del iceberg de un proceso productivo más complejo, uno en el que intervienen códigos, servidores, sistemas, plataformas e intereses económicos, desnaturalizar la aparente ubicuidad e inocencia de esos procesos, y generar tanto imágenes como dispositivos de exhibición que respondan a estas problemáticas. Es en esta necesidad imperativa que se revela la importancia y actualidad del texto de Benjamin: frente a la estetización de la política (la voluntad de simplificar toda narrativa, polarizar todo discurso, propia del fascismo) se impone la politización de la estética. Si, en el momento del cine y de la vanguardia, se logró separar a la imagen de su existencia ritual, acaso este sea el momento de separar a la imagen digital de su existencia puramente icónica o simbólica, y llevarla al terreno de lo material, de las relaciones productivas.

Un ejemplo de esta posibilidad en el criptoarte es, curiosamente, la obra que provocó esta explosión de discurso: *Everydays*, de Beeple. Como dije en el primer apartado de este ensayo, la obra no consiste precisamente en una sola imagen reproducible infinitamente, sino que contiene 5,000 obras dentro de un solo archivo .jpg, lo que la convierte en un museo dentro de sí misma: un dispositivo de exhibición que discurre de manera cronológica, de izquierda a derecha y hacia abajo, por la mayor parte de la producción de un artista durante varios años. Una sola imagen de alta resolución permite un entendimiento claro de la evolución de Beeple, desde sus inicios hasta tiempos recientes, lo que ha derivado en lecturas críticas como la de Ben Davis en *Artnet*, quien observa el carácter pueril y ofensivo, muy en línea con la *bro culture* de la primera década del siglo XXI, que

define a la mayor parte del trabajo del artista<sup>44</sup>. Un lector menos interesado en reafirmar prejuicios ya consabidos sobre el criptoarte podría fijarse, también, en las implicaciones históricas que contiene esta obra: a través de las caricaturas grotescas, de los comentarios políticos que tienden al libertarismo, y de los backdrops cienciaficcional que *Everydays* nos presenta, podemos obtener una imagen de la atmósfera sociopolítica en la que se desenvuelve el capitalismo de plataformas, y una variedad de ejemplos sobre las motivaciones y los intereses que llaman la atención de ese sector.

Metakovan, el comprador de la pieza, afirmó que le interesó “No por ser digital ni por ser un NFT, sino porque representa tiempo comprimido, y lo único que no se puede hackear en este mundo digital es el tiempo. La habilidad es transferible y la tecnología se vuelve obsoleta. Lo único que no se puede hackear es el tiempo, y esta obra representa 13 años de él<sup>45</sup>.” Así, vista como una obra que contiene dentro de sí misma su dispositivo de exhibición, como una galería que al mismo tiempo es una imagen, *Everydays* anuncia la posibilidad de llegada del “alreadymade” a la lógica de la cultura digital. Si bien Beeple aún posee y puede comerciar cada parte de su obra, el conjunto, enmarcado en un dispositivo de exhibición puramente digital, pertenece a Metakovan y puede ser objeto de negociación sólo por él. La pieza comparte con el “alreadymade” según Medina el hecho de ser un objeto eminentemente apropiacionista, que entra al discurso museístico por medio de un certificado y se instala en él por medio de la negociación con un agente como Christie’s. Sin embargo, y ahí está la clave de la incomodidad que nos aqueja al verlo, no es un trabajo autocrítico: más que reflexionar sobre su propio estado, que mirarse a sí mismo y complejizar su propia producción, *Everydays* solo existe, flota en el internet como tantas otras imágenes, perdiendo las cualidades que lo hacen único en el ruido de fondo de su propia circunstancia.

Al final de su ensayo, Walter Benjamin lamenta que el logro del programa estético del fascismo, visto en las maquinarias de guerra, en la hiperindustrialización y en el alineamiento del

---

<sup>44</sup> Ben Davis. “I Looked Through All 5,000 Images in Beeple’s \$69 Million Magnum Opus. What I Found Isn’t So Pretty” en <https://news.artnet.com/opinion/beeple-everydays-review-1951656>. (Visto 12/05/2022 )

<sup>45</sup> <https://news.artnet.com/market/the-buyer-of-the-69-million-beeple-nft-metapurse-1951561>

futurismo italiano con Mussolini, sea “la realización absoluta del arte por el arte”. “La humanidad”, nos dice, “se ha convertido ahora en objeto de contemplación de sí misma. Su autoalienación ha alcanzado tal grado que le permite vivenciar su propia aniquilación como un goce estético de primer orden.<sup>46</sup>” Esta misma frontera se yergue sobre el criptoarte como forma principal de la economía de la imagen en el tiempo del capitalismo de plataformas: si vemos más allá de sus relaciones formales y productivas, de las maneras en que se consume y legitima, e interrogamos los procesos que lo facilitan como mercado y como discurso, quizás podamos sustraer la posibilidad latente de una desnaturalización de la técnica, de una apropiación de sus medios y discursos, por medio de estrategias ya sea críticas, artísticas o curatoriales. En este momento, cuando los límites entre la obra de arte y el dispositivo de exhibición, entre la experiencia real y la experiencia digital, entre las decisiones propias y las que son programadas por el algoritmo se hacen cada vez más difusos, es cuando el ejercicio crítico de las imágenes frente a la realidad (con ambos conceptos resignificados por la introducción de una nueva crisis epistemológica) se vuelve sumamente urgente. En tiempos donde el sentido de las cosas se nos ofrece como algo inmediato, indiscutible, siempre presente, el ejercicio de una autocrítica sistémica cobra una fuerza vital.

---

<sup>46</sup> Benjamin, 128.

## 6. *Del NFT como práctica artística precarizada*

A pesar de su carácter volátil e inestable, la introducción de la tecnología NFT ha abierto —hasta cierto punto— un pliegue más en el abanico de opciones para los artistas digitales que habitan el panorama del arte mexicano. En un espacio altamente centralizado, donde algunas instituciones centradas en la Ciudad de México articulan las posibilidades de apoyos, becas y espacios a los que es posible acceder, artistas que no obedecen a los modelos tradicionales en los que se construyen las prácticas artísticas encuentran alternativas desde el planteamiento cripto-económico. Artistas como Krishna Vr (cuyo arte está siempre mediado entre técnicas tradicionales y soportes digitales), Intton Godelg (cuya práctica reflexiona sobre las intermediaciones entre el cuerpo físico y la presencia digital por medio de nuevos miembros cyborg e iconografías de la ciencia ficción desplazadas a lo latinoamericano) o Canek Zapata (quien reflexiona sobre las posibilidades del error técnico, del ruido digital, como motivo plástico), han movido sus prácticas del espacio del mercado tradicional al de las plataformas NFT con celeridad y distintos grados de éxito; sin embargo, a pesar de sus posiciones como artistas que han ocupado rankings internacionales en las plataformas donde venden sus obras, las necesidades que emergen de estas formas de trabajo no son, como las piezas más populares producidas en masa y vendidas en casas de subastas “reales”, prácticas artísticas que se valúan en miles de dólares, sino que responden más a la vida precarizada del capitalismo de plataformas contemporáneo.

La vida del grueso de los criptoartistas jóvenes, como la de muchos otros trabajadores cognitarios en la era post-media, se caracteriza por la inestabilidad económica y la incertidumbre. A través de las redes sociales, estos artistas promocionan sus obras, por lo general con la lengua inglesa y buscando las ofertas de coleccionistas grandes, a sabiendas de que una de las constantes devaluaciones en Ethereum o en Tezos representa un amplio margen de pérdidas. Sin embargo, la proyección de estas plataformas es capaz de sustituir (al menos por un tiempo breve) a un mercado del arte cerrado, centralizado y dependiente de ciertas afinidades, así como a un entorno cultural

estatal que está viendo una compresión cada vez más acelerada. Junto con las transformaciones cognitivas de la sociedad contemporánea, las formas de intercambio económico y las afinidades electivas que se forman desde el arte también se transforman, como postularon Srnicek y Alex Williams en su *Manifiesto por una política aceleracionista*, “una élite de trabajadores cognitarios cada vez más pequeña se comprime con el paso de cada año, mientras la automatización algorítmica sigue su camino por las esferas del trabajo afectivo e intelectual.” (4) Al observar cómo se inserta el criptoarte dentro de la historia del arte digital en México, podemos entender este cambio económico/epistemológico de una forma muy contingente.

Si el programa político-económico del libertarismo estadounidense (profundamente ligado desde su concepción a la criptoconomía) se basa en una sustitución gradual del estado por el mercado, dando lugar a una política autorregulada desde una competencia que sus creyentes conciben “horizontal”, el mundo que postula el mercado del criptoarte representa su concreción: un espacio con miles de creadores que insertan millones de obras en la lógica del coleccionismo, para, finalmente, replicar un modelo de competencia mediado por factores de orden más bien mercadológico (presencia en redes sociales, asociaciones con marcas, reconocimiento por otros medios). Considerando esto, no es de extrañar que, tras su explosión, la tecnología NFT fuera adoptada por personalidades mediáticas, estudios de videojuegos e incluso festivales de música como otra forma de ingreso. Al ofrecer otro tipo de propiedad (una que interrumpe lo real y se postula desde lo simbólico), la criptoconomía cristaliza efectivamente el lugar del neoliberalismo que habitamos en este momento. La vida de los criptoartistas, así como otras profesiones basadas en el capitalismo de plataformas (entre el repartidor de Uber Eats y el modelo de Only Fans), transcurre en esta paradoja: producir contenido afectivo, simbólico y material para el consumo privado de individuos que no se tocan en un entorno libertario ilusorio, y vivir dentro de una lógica de estado que no se adapta a las necesidades contemporáneas.

En su manifiesto aceleracionista, Srnicek y Williams (indudablemente influidos por sus predecesores Mark Fisher y Nick Land) proponen la aceleración de los procesos tecnológicos como

una posibilidad emancipadora: “La tecnología y lo social están íntimamente relacionados, y los cambios en uno potencian o refuerzan cambios en el otro. Donde los tecno-utopistas optan por la aceleración basándose en que automáticamente resolverá los conflictos sociales, nuestra posición es que la tecnología debería ser acelerada precisamente debido a que se necesita para triunfar en conflictos sociales.” (9) Como inspiración para esto, voltean a ver *Cybersyn*, modelo económico-tecnológico basado en la transferencia de información económica entre particulares y el estado en tiempo real, que fue desarrollado en Chile durante el gobierno de Salvador Allende. Una especie de proto-internet que se benefició de las tecnologías existentes en su momento, *Cybersyn* resulta inspirador debido a las posibilidades que anunciaba, y que resuenan en nuestro mundo contemporáneo: por medio de esta tecnología, era posible coordinar movimientos complejos con una celeridad nunca antes vista. Sin embargo, el proyecto fue aplastado durante el golpe de 1973 y nunca se volvió a implementar. Como un desarrollo que conjuntaba la solidez democrática con la posibilidad de confiar en el Estado, convirtiendo tanto a la tecnología como a la política en elementos sustantivos de su operación, este proyecto despierta la melancolía de izquierda: refleja un pasado posible que anunciaría otra especie de futuro.

La confianza que Srnicek y Williams demuestran en los procesos tecnológicos como promotores de posibilidad emancipatoria resuena en la preocupación de Benjamin, al observar la estetización de la política promovida en el fascismo, y en el motor que Guy Debord y la Internacional Situacionista concibieron para explicar su estética del *détournement*: “El surgimiento de otras necesidades deja caducas las realizaciones “geniales” precedentes. Estas se convierten en obstáculos, en hábitos temibles. La cuestión no es saber si nos vemos llevados a amarlas o no. Debemos ir más lejos.” (91) En los procesos históricos del arte digital mexicano, y en la irrupción del criptoarte dentro de su circunstancia, se puede percibir el momento en que las nuevas tecnologías pierden su novedad. A sabiendas de que el espacio es limitado, que el mundo del NFT se acerca cada vez a un modelo de crisis inevitable, y a la realización de que los modelos estatales e institucionales de apoyo a la cultura también se encuentran limitados por su circunstancia

económica, habrá que preguntarnos qué más hacer, cómo contraponernos a las tecnologías que cooptan la afectividad y el trabajo creativo para realizar prácticas artísticas críticas desde la agencia particular del productor cultural latinoamericano. A la lenta cancelación del futuro, se contraponen el ejercicio soberano de la potencialidad: aquí emerge la potencia de despojar el arte digital de su categoría de “nuevo medio” y postularlo como otra forma en que la tecnología penetra el dispositivo de exhibición.

## 7. Entre el arte como proceso y el fetichismo de la imagen

La breve genealogía de la presencia de la visualidad dentro del circuito del arte digital mexicano en que este ensayo se cimenta indica, dentro de sí, una especie de rechazo directo a los modos tradicionales de lo visual entendido como lo pictórico, literario, fotográfico, fílmico. Más bien, reivindican su pertenencia a la base de lo digital: el código. Como diría Eugenio Tisselli, otro de los artistas y críticos de la cultura digital que puede ser citado como uno de los visionarios del medio en América Latina, “creo que el código tiene una agencia que va más allá de su mera ejecución, y que está basada en su deseo de proliferar... una especie de animismo digital, si se quiere, que también puede ser observado en las formas humanas de escritura y en otras tecnologías”.<sup>47</sup> Vistas desde el horizonte de los artistas jóvenes que he abordado, estas obras no se presentan como objetos concretos, abarcables, completos, sino como marcas que conllevan el estado de un proceso: obras de arte que se identifican más con lo inacabado, inabarcable, del lenguaje informático, que con las imágenes que este reproduce en la pantalla.

Sigue Tisselli: “¿qué sucede con las formas de vida terrestres, humanas y no-humanas, cuando son consideradas como meras unidades numéricas, abstractas e intercambiables? desde mi punto de vista, esta pregunta condensa la esencia del predicamento del capitaloceno. [...] cargamos al código tanto como el código nos carga a nosotros, y de esta relación recíproca emana un cosmos modelado según la lógica numérica de la computación.” En el horizonte contemporáneo no hay tecnología que represente esta automatización radical, que considera lo humano desde lo numérico y en ese sentido, lo aplana, como la criptoeconomía. El NFT como modelo de producción y promesa de legitimar el arte digital como un mercado habría de entenderse, al final, como una forma de acotar la salvaje promesa de experimentación de estas prácticas, llevando su curiosidad radical a un *hacer* en el que el medio deja de presentarse como una porosidad y se reifica como un límite: en el mundo

---

<sup>47</sup> Eugenio Tisselli. Amazon.html en Motorhueso.net. URL: <http://www.motorhueso.net/wuwei/amazon/>

del criptoarte, la sustancia del proceso vuelve a ser sustituida por los límites de la “obra” como espacio en el que se encapsula la producción artística. El arte enfocado en el proceso se convierte de nuevo, en un número, en algo cuantificable.

Debido a sus cualidades abstractas, a su capacidad para generar discurso alrededor de terminologías vagas, el NFT ha terminado por ser algo muy sencillo: una forma de insertar el arte digital (complejo, procesual, interactivo) a una lógica de la imagen inmediata, específica, comerciable (permeable, visual, fácil de entender, directa), en la cual solamente operan el placer estético y la línea de pertenencia. El criptoarte, acaso, sería una interrupción de la lógica del arte como proceso y concepto a la que hemos llegado durante la segunda década del siglo XXI, para anclarnos en una idea donde la imagen y su circulación se han vuelto, por cotidianas, indudables. Por lo mismo, no debería de sorprendernos la estrecha relación (manifestada ya por Beeple y los CryptoPunks) de estas prácticas con el arte generativo. Entendido por el arquitecto Hans Dehlinger como “una práctica artística en la que el artista utiliza una serie de lineamientos generados por él mismo” (2007), el arte generativo permite la integración de inteligencias artificiales a la producción plástica, permitiendo realizar obras pictóricas que, de primera, podrían parecer autónomas, pero en realidad requieren de acervos de información (*corpora* de museos, imágenes extraídas de internet) que figuran la manera en que las obras están realizadas. Mecanismos como Craiyon (antes Dall-E Mini), Stable Diffusion y Midjourney, mezclados con herramientas de edición como Photoshop y Procreate, son la base de estas prácticas.

A mediados de 2022, el artista Jason M. Allen levantó controversia al ganar el primer premio de la Feria Estatal de Colorado en la categoría de Artes digitales y Fotografía manipulada digitalmente con una obra realizada enteramente en Midjourney<sup>48</sup>. No me interesa aquí problematizar si esta imagen (un paisaje cienciaficcional bastante corriente para su género) “merece el premio” o debería ser considerada como “arte”, sino que me llama la atención lo que nos dice sobre la noción

---

48

<https://www.informador.mx/tecnologia/Gana-concurso-de-arte-con-pintura-hecha-por-inteligencia-artificial-y-molesta-a-todos-los-participantes-20220926-0101.html>

de espacio frente a la visualidad contemporánea. Mezclando elementos contextuales del internet, respaldadas por una gran cantidad de imágenes, las prácticas visuales producidas por medio de inteligencias artificiales son un reflejo abstracto de la cultura: un lugar en el que nos encontramos con la historia visual del internet, comprimida en producciones visuales que, por lo general, reproducen los mismos estereotipos y lugares comunes de los espacios de donde obtienen su información. Esta práctica, que da continuidad al aspecto de los NFT favorecido por las grandes galerías de arte tradicionales, así como a las principales galerías de criptoarte, de desplazar la figura del artista por la de una obra “autónoma” e infinitamente reproducible, revela por medio de las discusiones que ha suscitado un último estado de la cuestión de las prácticas artísticas digitales en el México contemporáneo.

Donde la mayor parte de los artistas que se han tratado en este ensayo, en fin, han privilegiado el *proceso* sobre la *obra*, realizando prácticas que son tanto indagaciones sobre la cultura digital como preguntas respecto a ella, el empuje postpandémico de fantasías del automatismo como las que alimentan el criptoarte, y las transformaciones en la economía de lo visual que eso conlleva, nos obligan a detenernos para considerar las implicaciones que estos cambios tienen en las esferas institucionales. Donde la producción artística se ha adaptado, en mayor o menor medida, a los cánones de un mercado-burbuja que ha encontrado su contracción tan rápido como su alza, las crisis políticas y económicas que cruzan el México actual se encuentran con un espacio en el que la visualidad tiene que ser reconsiderada con urgencia. En un mundo donde toda imagen es transformable, reproducible, cuantificable y monetizable, ¿cuál es el papel del museo y la galería? ¿De qué manera puede una institución dedicada a algo tan cotidiano como la imagen ser operativa en un horizonte político?

## 8. Después del fetiche, o de la imagen digital frente al dispositivo de exhibición

En su ya clásico “¿Qué es un dispositivo?”, Giorgio Agamben define el dispositivo como una emergencia que aparece de un conjunto de sistemas de poder llevados hacia un proceso de subjetivación y de-subjetivación. Esto, para él, desemboca en la totalidad de-subjetivadora del mundo contemporáneo: “Aquel que se deja capturar en el dispositivo “teléfono celular”, cualquiera sea la intensidad del deseo que lo ha movilizado, no adquiere por ello una nueva subjetividad, sino sólo un número a través del cual eventualmente puede ser controlado; el espectador que pasa las tardes viendo televisión sólo recibe a cambio de su desubjetivación la máscara frustrante del zapper o la inclusión en el cálculo de un índice de audiencia.<sup>49</sup>” Para el filósofo italiano, la subjetividad se pierde debido a la pérdida de la conexión entre personas, vuelta un mecanismo de repetición en el que el yo se disgrega en el medio y se pierde. El dispositivo de exhibición, lugar operativo de la cultura visual occidental y modo ordenador de nuestra concepción de “arte”, pasa también por este proceso, pues la máquina adquiere autonomía (generada por consenso) y reordena el mundo con su inercia:

A medida que los dispositivos se vuelven más invasivos y diseminan su poder en todos los ámbitos de la vida, el gobierno se encuentra cada vez más ante un elemento inaferrable que parece huir de su presa cuanto más se somete a ella dócilmente. Esto no significa que este elemento sea en sí mismo revolucionario ni que pueda detener o incluso sólo amenazar a la máquina gubernamental. En lugar del anunciado fin de la historia, se asiste de hecho al incesante girar en vacío de la máquina. En una especie de parodia inmanente de la *oikonomía* teológica, la máquina asume en sí misma la herencia del gobierno providencial del mundo y, en vez de salvarlo, lo conduce -en esto fiel a la originaria vocación escatológica de la providencia- a la catástrofe<sup>50</sup>.

---

<sup>49</sup> Giorgio Agamben. *¿Qué es un dispositivo?* Barcelona: Anagrama, 2015.p. 24

<sup>50</sup> Agamben, 26.

Al asistir, como en el espectáculo para Debord o en el fascismo para Benjamin, a la regularización y estandarización de todos los impulsos humanos, el dispositivo-tecnología que ofrece Agamben funciona a la vez como un emulsificador y una aplanadora de la visualidad, concretando la biopolítica foucaultiana en un proceso específico. Quizás, viendo los ecos que esta reflexión tiene en las otras bases teóricas que he discutido en este ensayo, sería necesario reposicionar el foco original de la investigación (cómo se integra el espacio digital al dispositivo de exhibición) a su contrario. En un mundo donde lo digital y lo material están profundamente imbricados como dos órdenes económicos/sociopolíticos paralelos, y la vida humana transita entre dos esferas de existencia (una de ellas repartida desde lo visual) que también se enmarcan dentro de un sistema de profundas desigualdades, habría que considerar la posibilidad de que el dispositivo de exhibición se ha vuelto suplementario del orden digital, convertido éste en el modo preponderante de identificación con lo sensible: la máquina que “asume en sí misma la herencia del gobierno providencial del mundo” se convierte, entonces, en el orden epistémico desde el cual se enuncian todas nuestras formas de ver, y a cuyo orden representacional es necesario interpelar para encontrar alternativas frente a la catástrofe. En este momento, al volverse indistinguibles el dispositivo-tecnología y el dispositivo de exhibición, toda interpelación mediada por la digitalidad se convierte en objeto de estudio de la historia del arte.

Así como el “alreadymade estandarizado” que Cuauhtémoc Medina ubica como el modo principal del arte contemporáneo atraviesa la posibilidad de insertar al criptoarte dentro de la continuidad de la historia del arte, la visión de Agamben sobre el dispositivo-tecnología abre la puerta (aunque esta no fuera su intención) a una abrumadora cantidad de posibilidades desde lo estético. Donde, en el plano historiográfico del arte digital mexicano que esta investigación ha sugerido, los agentes de la producción visual navegan en busca de soportes entre lo institucional, el coleccionismo y las ~~nuevas~~ tecnologías, la producción visual por sí misma pareciera haber llegado a un punto de autonomía nunca antes alcanzado: la influencia de los memes, la preponderancia de subjetividades construidas en redes sociales, y la popularidad irredenta que muchos creadores llegan a alcanzar,

así como la disponibilidad de herramientas generativas, muestra otra cara del dispositivo que también es susceptible de análisis y estudio desde la estética.

Dentro de este panorama, también, es latente la posibilidad de generar contenidos críticos que lleguen a públicos más amplios y diversos que lo que el movimiento de agentes dentro del discurso del arte actual pudiera llegar a ofrecer, en tanto que las instituciones y los agentes mismos reordenan sus espacios y sus discursos exhibitivos para adaptarse a las necesidades de esta nueva circunstancia, como demuestra el surgimiento de exposiciones *blockbuster* dedicadas al *engagement* en redes sociales en la última década o la preponderancia de recorridos virtuales y mecánicas desde casa a partir de la pandemia por Covid-19 entre 2020 y el presente. Estas transformaciones, que hacen eco dentro de los centros operativos del arte y de la cultura visual, deben también ser acompañadas de una reformulación de sus premisas: “Lo nuevo” ya no se encuentra, entonces, en la digitalidad por sí misma, en la pantalla, o en los sistemas con los que nos comunicamos y a los que nos enfrentamos, sino que depende de nuestro reordenar las bases epistemológicas de la visualidad, los lugares desde donde se articula la mirada.

En su reciente libro *Museos: tendencias y estrategias digitales*, Luis Vargas Santiago hace una valoración crítica de las formas en que los museos iberoamericanos han logrado adaptarse durante la pandemia, y se pregunta por la viabilidad del museo enfrentado con el espacio digital. Como entidades que conjugan los equilibrios de la cultura visual, edificios rituales de la modernidad (como diría Carol Duncan), los museos ocupan un lugar fundamental en la construcción de imaginarios de estado, y su supervivencia (así como su transformación) en este reordenamiento de la epistemología de lo visual marca también una pauta de cómo se construye la visualidad contemporánea. De acuerdo con Vargas, la introducción del panorama tecnológico del Siglo XXI al museo lo ha transformado en varias formas importantes, entre las que resalta la posición del *usuario* frente a la anterior *audiencia*: “Existe un mayor reconocimiento del usuario como participante activo en los contenidos exhibidos y en la narración/curaduría. Este enfoque centrado en el usuario fomenta que los museos crezcan de la mano de sus audiencias y propicia que éstas experimenten vidas más

ricas culturalmente.”<sup>51</sup> Donde la imagen atravesada por el dispositivo-tecnología se convierte en algo que permea el mundo en un constante bombardeo de presencia, el museo concentra la visualidad: permite no sólo la particularización de la mirada (la atención) en un espacio dedicado a las imágenes, sino que también construye elementos de la experiencia comunitaria. Al integrarse al espacio de lo interactivo e interactuable, el museo empieza a cumplir una función social evidente, llamada por el investigador mexicano “espacio de educación no-formal”.

---

<sup>51</sup> Luis Vargas Santiago. *Museos: tendencias y estrategias digitales*. Washington: Banco Interamericano del Desarrollo. p. 8

## 9. El museo: entre la imagen sin espacio y el aprendizaje de la imagen

Si la introducción de la digitalidad ha contribuido, entonces, en la creación de una visualidad-otra y un reconocimiento epistémico-otro, no cabe duda de que el museo mismo, con toda la carga histórica y simbólica que conlleva, toma un cariz sumamente distinto. Al pensar en *museo*, tradicionalmente, la mente se va hacia un espacio definido: el cubo blanco que exhibe obras de arte, el espacio decorado que exhibe objetos históricos antiguos, o el espacio pedagógico en que se adquieren conocimientos de ciencias; sin embargo, y como ha pasado con el concepto *curaduría* (como bien reconoce Magdalena Tyzysk-Carver), el museo ya no existe tanto en su función de ser propia, en su estabilidad espacio-temporal: más bien, es generado de una forma procesual y continua. Este cambio de pragmatismo se vuelve patente en el mundo post-pandemia, en donde gran parte de los museos del mundo han pasado de utilizar los medios digitales como espacio de difusión y vinculación a volcarse de manera productiva en la digitalidad. Como atestiguan los números estudiados por Vargas Santiago, al mismo tiempo que el mercado “alternativo” de la criptoconomía iba al alza en Estados Unidos y Europa, el museo, lugar principal de la educación visual, en América Latina, sufrió una contracción notable. Esto no afecta solamente en la esfera de la vinculación o de la captación de públicos, sino que también indica un riesgo para la protección de los acervos. Dice Vargas: “Los museos que, previo a la pandemia, habían avanzado ya en la digitalización de sus colecciones y en la construcción de audiencias no presenciales, fueron los que mejor pudieron capitalizar sus esfuerzos y ampliar su programación durante la crisis. A raíz del cierre temporal de los museos en 2020, el 75% de ellos consideró necesario aumentar la oferta digital y el 77% declaró que debían repensar completamente la estrategia digital de su organización.”<sup>52</sup>

En vista de la crisis, la urgencia por hacer accesibles y disponibles los contenidos del museo se convierte en una prioridad para los agentes del mismo. Sin embargo, la probada falta de

---

<sup>52</sup> Vargas, 38.

metodologías unificadas de acervo y la poca disponibilidad de tecnologías de datos abiertos dificultan profundamente esta operación, al reproducir una disparidad en cuanto a información que se reproduce en la disparidad de recursos. Frente a estos retos, también, se anuncia la necesidad de un cambio de pragmatismo frente a la imagen y lo que la circula. Como ha dicho Alberto López-Cuenca, “Aunque el museo tiene la capacidad de inscribir lo dispar en un mismo plano narrativo, los objetos ahí dispuestos no están inertes sino que se recombinan en nuevas cadenas de práctica y significación. Más que de un plano narrativo, habría que hablar, pues, de un plano poético, poiético, productor del museo.<sup>53</sup>”

Al fondo de las discusiones sobre accesibilidad, interactividad y capacidad de penetración social que aparecen cada que se menciona el arte digital, existe un problema fundamentalmente pedagógico: la preponderancia de los medios digitales se debe a su capacidad de *mostrar*, de evocar sensaciones y afectividades por medio de la gratificación inmediata y de la referencia. ¿Sería posible entonces que el dispositivo de exhibición por excelencia, el museo y su progenie, fueran el espacio en que se jueguen posibilidades críticas de la circunstancia epistémica contemporánea, debido a su forma de concentrar la visualidad? Para tentar esa potencia, sería interesante poner en juego dos estirpes conceptuales: una naciente, la otra desarrollada a lo largo de la segunda mitad del siglo XX. La primera es el concepto de *cosmotécnica*, acuñado por el filósofo chino Yuk Hui e influenciado por la corriente aceleracionista; la segunda es la práctica del arte social que se ha construido en América Latina durante la oscura segunda mitad del siglo XX, al tener la necesidad de codificar por medio del arte las herramientas de una crítica política contingente, que a pesar de ser claramente contestataria, se mantiene en una especie de ocultamiento necesario para la supervivencia.

Para Hui, el problema que subyace a la crisis del pensamiento operante alrededor de la tecnología se traduce en “el desplazamiento de los sistemas cognitivos de la linealidad a la recursividad<sup>54</sup>”. El acto de naturalizar los procesos como si estuvieran abocados a una perspectiva

---

<sup>53</sup> Alberto López-Cuenca. “El museo sin marco: acumulación, uso y mediación digital” en *Museo digital. Futuros y posibilidades*. Ciudad de México: MUAC/Fundación telefónica, 2019., p.27

<sup>54</sup> Hui, 28.

lineal del tiempo, se transgrede con la introducción del dispositivo-tecnología contemporáneo, al permitir una mayor diversidad de líneas temporales de las cuales dependen los procesos. Esto complejiza las actividades humanas al volverlas más bien rizomáticas o no-lineales, al ser establecidas en un rango temporal muy distinto: podemos comunicarnos en distancias temporales-espaciales distintas, pensar desde distintos lugares, formar otras maneras de consenso. Dentro de este panorama, el filósofo ofrece el término *cosmotécnica*, definido como un ejercicio de pensamiento que desplaza la epistemología naturalizada (occidentalizada) de algo dado, a una pregunta emergente:

El bioquímico y sinólogo Joseph Needham planteó una cuestión inquietante, al preguntarse por qué la ciencia y la tecnología modernas no se desarrollaron en China y en la India, al tiempo que mostraba la gran cantidad de desarrollo científico y tecnológico en China antes del siglo XVI. Haciendo eco de la pregunta de Needham, se han realizado importantes investigaciones sobre la comparación del desarrollo tecnológico en diferentes regiones del mundo para demostrar que, por ejemplo, una región concreta está más avanzada en la fabricación de papel o en la metalurgia que otra. Sin embargo, esto es una distorsión de la pregunta de Needham, que de hecho sugiere que no se puede comparar directamente la ciencia y la tecnología chinas con las occidentales, ya que se basan en formas de pensamiento diferentes. En este sentido, ¿cómo se pueden rearticular estas diferencias?<sup>55</sup>

El cuestionamiento que el filósofo recupera de Needham tiene una reverberación particular cuando es desplazado de los casos asiáticos a los latinoamericanos. Al considerar los procesos formalizadores de los estados-nación de nuestro continente a lo largo de los siglos XIX y XX, vemos también una normalización y extensión de la epistemología occidental, blanca, criolla, como la catalizadora del sujeto político. Lo mismo pasa con las producciones artísticas, sus mediaciones y, por lo tanto, los dispositivos de exhibición que emergen alrededor de ellos. Esta teleología, junto con la de diversas operaciones críticas que también emergen de lo occidental (como el poscolonialismo o el feminismo académico) refuerza una serie de lecturas, comportamientos, y modos de ver que se

---

<sup>55</sup> Ana María Olmos, y Hugo Esquinca Villafuerte. “¿Cosmotécnica latinoamericana? Una conversación con Yuk Hui” en *Technophany* vol. 1, no. 1 (Hong Kong: Research Network for Philosophy and Technology, 2021).

afianzan en la psique colectiva, permitiendo perpetuar el mito de la técnica universal sobre la posibilidad de construir una cosmotécnica particular de lo latinoamericano. La cosmotécnica, entonces, se pregunta por la operatividad de las acciones humanas como está circunscrita a sus procesos espacio-temporales particulares, a las cosas que construyen el modo de habitar el mundo.

Una parte importante de pensar la cosmotécnica de lo latinoamericano (para decirlo ampliamente) que se ha pensado de forma amplia desde el arte y el pensamiento crítico, es la recuperación y el rastreo de modos de vida autónomos de nuestras regiones: el pensar cómo los saberes originarios y la historia colonial forman continuidades con nuestro presente. Sin embargo, si esta fuera la prerrogativa de una cosmotécnica latinoamericana, nos situaría en los mismos terrenos que el ejercicio poscolonial, al preguntarnos por lo particularidad de las experiencias, por las cosas que conforman nuestros terrenos en búsqueda de definir una identidad específica. Por lo tanto, me pregunto, ¿qué pasa si ponemos el foco de esta pregunta por la cosmotécnica en los momentos históricos que son más inmediatos para nuestra región, en el legado de los procesos coloniales, las dictaduras que asediaron la mayor parte de nuestras naciones, y las desigualdades extremas que se han perpetuado a partir de dichos modelos?

Donde la cosmotécnica se pregunta por la condición epistemológica del *hacer* imbricado dentro de un proceso geográfico-temporal, para leer las formas en que se inserta el dispositivo-tecnología en el arte digital latinoamericano, sería necesario preguntarse por las técnicas que emergen del mismo. Aquí aparece el legado pedagógico: las formas de resistir, informar y educar frente a la catástrofe de gobiernos autoritarios que han aparecido en tantos espacios de nuestro continente. Al concebir el dispositivo de exhibición como un sistema de educación no-formal (como dice Vargas Santiago), un espacio en el que es posible encontrarse con la visualidad de una forma muy distinta a la de cualquier otra circunstancia dentro de nuestra vida contemporánea, sería importante recuperar las técnicas del arte como dispositivo de educación, diverso y abierto, que han transpirado en la historia latinoamericana. De las escuelas de artes populares abiertas por la Secretaría de Educación Pública de México en los años 20 y 30 al arte comprometido y resistente de

grupos como el CADA en Chile, Proceso Pentágono en México y el Grupo de Teatro Comunitario en Argentina, a las construcciones conceptuales-pedagógicas de artistas de la segunda mitad del siglo XX como Juan Acha y Luis Camnitzer o, más recientemente, Tania Bruguera y Pablo Helguera, existe una genealogía de prácticas artísticas que no se conciben como objetuales o canónicas, sino que se establecen por medio de procesos educativos informales. En ellas, el dispositivo de exhibición funciona como un espacio de encuentro entre afectividades y posturas políticas, permitiendo la acción política en contextos seguros, donde es posible ensayar mundos posibles sin la influencia inmediata de una autoridad aplastante.

La estratificación e individualización de la cultura humana que, como advierte Agamben, es propia de la inmersión del dispositivo-tecnología en la vida cotidiana, es capaz también de nublar estas formas de hacer. Para enfrentarse al proyecto de colonización e hiperproductividad contra el cual se plantea la cosmotécnica, el saber obtenido mediante las diversas historias del arte enunciado desde la pedagogía en América Latina servirá para abrir nuevos horizontes en la práctica de nuestro arte digital. Si el arte digital en México aparece, como se vio en la tercera parte de este ensayo, en una circunstancia gobernada por las formas de hacer propias del neoliberalismo —orientada a una visión individualista, enfocada en los productos y en los proyectos frente a los procesos colaborativos— circunstancia que gana mayor potencia en el mundo del criptoarte, con su recreación digital del concepto “galería” que hace que los artistas establezcan competencia entre ellos y con diferentes mercados, ¿cómo será posible incluir estas otras narrativas, las trazas de esta cosmotécnica incipiente, en el quehacer de los artistas digitales, sino en el pragmatismo del espacio de educación informal?

Acaso, más (o simultáneamente) que adaptarse a la tecnificación de los recursos museísticos que se perciben, según muestran los casos de estudio de Vargas, como el futuro del dispositivo de exhibición, el acento más importante que habría que atender en las prácticas contemporáneas del museo es el trabajo desde la pedagogía. Al poner la visualidad en el centro del espacio, el dispositivo de exhibición hace posible reflexionar sobre intensidades poco comunes en la vida cotidiana.

Desplazado de su lugar como espacio de culto, operador económico, e incluso de su propia consideración arquitectónica, el dispositivo de exhibición se convierte más en una función —o un modo de enunciación— a contrapelo con la visualidad depredadora del dispositivo-tecnología. El museo post-media, entonces, aparece en lugares múltiples, ocupa discursos múltiples y existe frente a una potencia muy distinta a la acostumbrada por el museo como lo conocemos ahora. Relacionar las potencialidades de una cosmotécnica que voltee hacia lo pedagógico, hacia el dispositivo de exhibición como espacio de encuentro, con las herramientas obtenidas desde la digitalidad, como aquellas que usan los artistas digitales y criptoartistas, queda como un trabajo por venir de nuestra disciplina.

## 10. *Hacer museo: darle espacio habitable a nuestros modos de ver*

Este ensayo ha observado algunas posibilidades críticas con la intención de especular desde el presente hacia el futuro inmediato, abordando paulatinamente desarrollos que se han transformado desde el principio de su escritura. La tecnología .NFT y el criptoarte, que algunos veían al inicio de 2021 como el futuro de la práctica artística, han reducido su influencia en las grandes potencias económicas. En América Latina, sin embargo, parecen seguir bastante activas: desde proyectos pensados en el pragmatismo estadounidense, como el Bitcoin Embassy Bar, hasta prácticas colectivas que han intentado acercarse a una lectura procesual-conceptual del sistema, como el Non-NFT Summit<sup>56</sup>. El arte generativo ha sido utilizado por diversos productores como una herramienta más de su práctica, y también por agencias de publicidad como una forma de no recurrir a los artistas. Afortunadamente, las estrategias del museo digital post-pandemia impulsadas por espacios como el MUAC y el Centro de Cultura Digital siguen ampliamente disponibles; sin embargo, la dificultad sigue presente, y el advenimiento de las crisis que vendrán hace que el cambio de pragmatismo que he querido evidenciar en este texto sigue como algo por venir.

Alberto López-Cuenca ya lo advertía antes de la pandemia: “La digitalización no ha implicado sólo la capitalización de formas de trabajo que eran más bien lúdicas y experimentales, sino que también ha reactivado otras formas de colaboración y subsistencia. Son con estas últimas con las que el museo sin marco está llamado a hacerse cómplice<sup>57</sup>” El museo sin marco, un proceso de educación no-formal que rebase su propia ontología espacial para diseminarse en la lógica de la digitalidad, no es ya una construcción vertical, fundada en un organigrama de agentes operativos, sino un ejercicio de interconexiones. Más que preocuparnos, entonces, por consideraciones metodológicas sobre cómo abordar los nuevos medios y los mercados que surjan desde lo digital, sería necesario considerar el espacio que el arte latinoamericano ocupa desde la diferencia: Pensar en cómo, desde nuestros lugares en este espacio operativo, los agentes de la cultura nos hacemos

---

<sup>56</sup> <https://twitter.com/NonNftSummit> (visto 23/09/2022)

<sup>57</sup> López-Cuenca, 32.

responsables de los medios que nos son disponibles, y cómo podemos llevarlos al exterior de forma más efectiva, implica también desvincular al dispositivo de exhibición del espacio del museo.

Frente a la visualidad como algo permeable y ubicuo, a lo que se puede acceder constantemente sin la necesidad de moverse a otro lugar, el motivo de la operación estética pasa de ser el de una máquina productora de cánones a ser un ejercicio de pedagogía crítica. Trabajar con imágenes en el siglo XXI implica la posibilidad de abordar cualquier producción visual, y encontrar las formas en que éstas operan en la construcción de nuestras culturas. Entonces, más que pensar en las maneras en que el arte digital, del que aquí he construido una especie de cronografía, se imbrica en la historia de la producción estética reciente en México, quisiera utilizar este ejercicio para apuntar hacia el horizonte. En las prácticas visuales y conceptuales, en los espacios independientes e institucionales, que he revisado aquí, se reflejan algunas de las entradas que nos permiten abordar el espacio digital en nuestro país. Ahora, y seguramente más en el futuro, la vida “real” y la vida “digital” ya no existen en un binarismo metafísico, como diría Armen Avanessian, sino que se complementan de forma estrecha: lo que pasa *afuera* tiene implicaciones irrevocables en lo que pasa *adentro*, y viceversa. Pensar la imagen, entonces, como el límite formal en que estos dos espacios (no opuestos, sino coexistentes y covivientes) se encuentran, implica reformular nuestra idea del dispositivo de exhibición. Frente a un dispositivo-tecnología que privilegia una visualidad plana, la necesidad imperante para los trabajadores de la cultura es encontrar maneras de infiltrarse en el caos, de generar espacios críticos en los que una reflexión profunda alrededor de la visualidad se haga posible: cuando todo espacio en el que interactuamos con imágenes se convierte, por el intercambio epistémico de lo digital, en dispositivo de exhibición, la tarea de *hacer* museo como una praxis crítica se convierte en un trabajo fundamental.

## Referencias

AGAMBEN, Giorgio. *¿Qué es un dispositivo?* Barcelona: Anagrama, 2015.

ALTER, Rebecca. "Screen Time at the 'World's First Physical NFT Gallery,' Whatever That Means" en *Vulture* (02/04/2021). Visto en:

<https://www.vulture.com/2021/04/superchief-first-physical-nft-art-gallery-what-ever-that-means.html>

AVANESSIAN, Armen. *Future Metaphysics*. Londres: Polity Press, 2020.

BENJAMIN, Walter. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Estética y política* (trad. Tomás Joaquín Bartoletti y Julián Fava). Buenos Aires: Las Cuarenta, 2009. pp. 83-128

BREA, José Luis. *La era postmedia*. Madrid: edición de autor, 2003.

BÜRGER, Peter. *Teoría de la vanguardia* (trad. Jorge García). Barcelona: Ediciones Península, 2000.

CUADRA, Álvaro. "La obra de arte en la época de su hiperreproductibilidad técnica" en *Re-presentaciones*, no. 2, vol. I (2006) pp. 31-46.

DAVIS, Ben. "I Looked Through All 5,000 Images in Beeple's \$69 Million Magnum Opus. What I Found Isn't So Pretty" en *Artnet* (17/03/2021). Visto en:

<https://news.artnet.com/opinion/beeple-everydays-review-1951656>

DEKKER, Annet. *Curating Digital Art*. Países Bajos: VALIZ, 2021. p. 11

DOMÈNECH, Josep María. "Modos de ver, formas de pensar: Hacia una genealogía de la posvisión". *Novos Olhares*, vol. 5, no. 9 (Sao Paulo: Universidad de Sao Paulo, 2020). pp. 50-70.

DUNCAN, Carol. *Rituales de civilización*. (trad. Ana Robleda). Murcia: Nausicaa, 2007.

GUZMÁN OLMOS, Ana María, y Hugo Esquinca Villafuerte. "¿Cosmotécnica latinoamericana? Una conversación con Yuk Hui" en *Technophany* vol. 1, no. 1 (Hong Kong: Research Network for Philosophy and Technology, 2021).

GOTSEGEN, Will. "We Went to the 'World's First NFT Art Gallery'—It Was Just Like a Normal Gallery" en *Decrypt.co* (15/04/2021). Visto en:

<https://decrypt.co/66369/superchief-nft-art-gallery>

FISHER, Mark. *Ghosts of my Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Londres: Zero Books, 2014.

HERNÁNDEZ, Edgar. "Arte digital más allá de zona MACO" en *Confabulario*, 8/02/2021. Visto en <https://confabulario.eluniversal.com.mx/arte-digital-mexico/>

HUI, Yuk. *Art and Cosmothechnics*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2021.

HUI, Yuk. "Preface: The Time of Execution" en *Executing Practices*. Helen Pritchard, ed. Open Humanities Press, 2018.

HERRERA SOTOMONTÉ, Alexander, y Jorge Mario Sanguino. "El mercado de los NFTs más allá del Ethereum" en *Art of the Americas* (5/04/2021). Visto en:

<https://artoftheamericas.net/writings/el-mercado-de-los-nfts-mas-alla-del-ethereum/>

KRAUSS, Rosalind. *El inconsciente óptico*. Barcelona: Tecnos, 2013.

LÓPEZ CUENCA, Alberto. "El museo sin marco: acumulación, uso y mediación digital" en *Museo digital. Futuros y posibilidades* (ed. Luis Vargas Santiago y Mónica Amieva). Ciudad de México: MUAC/Fundación telefónica, 2019.

MEDINA, Cuauhtémoc. "À Propos des readymade: notas sobre una genealogía en disputa" en *An Unruly History of the Readymade*. Ciudad de México: Fundación/Colección Jumex, 2008. pp. 43-53

MORALES MORENO Luis Gerardo. "Museológicas. Problemas y vertientes de investigación en México" en *Relaciones* (111). Morelia: El colegio de Michoacán, 2007. pp. 56-74

SRNICEK, Nick. *Platform Capitalism*. Londres: Polity Press, 2017.

\_\_\_\_\_ y Alex Williams. *Accelerate Manifesto for an Accelerationist Politics*. Ciudad de México: Gato Negro ediciones, 2016.

SPERANZA, Graciela. *Cronografías. Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo*. Barcelona: Anagrama, 2017.

TISELLI, Eugenio. Amazon.html en *Motorhueso.net*.

(<http://www.motorhueso.net/wuwei/amazon/>)

VARGAS Santiago, Luis. *Museos. Tendencias y estrategias digitales*. Washington: Banco Interamericano del desarrollo, 2022.

VILLAGÓMEZ OVIEDO, Cynthia. *Análisis de procesos de producción artística digital en México. Artistas digitales mexicanos y su obra*. Tesis doctoral (dir. Francisco Giner Martínez), Universidad Politécnica de Valencia. 2015. <https://riunet.upv.es/handle/10251/53694>

\_\_\_\_\_. "Una aproximación al arte digital mexicano y sus procesos de producción" en *Interior gráfico* (2010) Visto en:

<https://www.interiorgrafico.com/edicion/decima-edicion-diciembre-2010/una-aproximacion-al-arte-digital-mexicano-y-sus-procesos-de-produccion>

## *Agradecimientos*

Esta tesis se debe al intercambio fructífero de ideas, cuestionamientos y procesos sobre el arte y su materialidad extraña con mi tutora principal, María Andrea Giovine, a la atención hacia lo público y la dimensión ética de la práctica cultural de Mónica Amieva, y al audaz ojo crítico, combinado con una calidez tremenda, de Carlos Lingan. También agradezco las advertencias, lecturas y comentarios de Didanwy Kent, Dafne Cruz Porchini, Luis Vargas, Daniel Montero, y Hugo Arciniega, que conocieron y me ayudaron con estas ideas en las aulas.

Agradezco el intercambio de ideas, angustias y obras de arte en este proceso a todos los artistas y científicos de los que hablo aquí, y que están dentro de mi generación: ese término raro que me interesa tanto estudiar. Especialmente, agradezco a Fernanda Cárdenas y Alan J. Palomino, por acompañarme en crear una pequeña casa perdida a la mitad del internet. También agradezco a Raquel Corona, Carmen Paczka, Cristian Lagunas, Marcela Santos, Elisa de Gortari, Esteban López Arciga, Manuel Guerrero y Juanki Buenrostro, por discutir los argumentos y aguantar los monólogos neuróticos de madrugada que se fueron convirtiendo en este proyecto, y darme sus opiniones para el crecimiento del mismo.

Agradezco la confianza y apertura de las instituciones que me ayudaron a acceder a información durante mi práctica investigativa: el Centro de Cultura Digital, la Casa del Lago-UNAM, el Museo Universitario de Arte Contemporáneo y el Museo Tamayo.

Agradezco el apoyo de la beca del Programa Nacional de Posgrados de Calidad, del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, por impulsar la creación de este ensayo y mi crecimiento personal.

Por último, y de forma especial, agradezco profundamente a María Concepción Flores Cobián y a Sergio Alfonso Cruz Preciado, por su continuo apoyo, la seguridad que me han brindado, y el espacio de confianza que siempre me han brindado: soy gracias a ustedes.