

Arte urbano, como *token* no fungible, y patrimonio cultural

Vermibus | Artista

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4911>

Son muchas las razones por las cuales algunas de las obras de arte urbano no solo deben llegar a ser patrimonio cultural sino que inevitablemente llegarán a serlo. La pregunta no es tanto qué situaciones tienen que darse para que esto ocurra, sino de qué manera ocurrirá.

Desde un punto de vista idealista, las obras que podrían llegar a serlo serían las que observaran un equilibrio en cuanto a calidad artística, carga conceptual y capacidad para explicarse ante futuras generaciones. En cualquier caso, muy probablemente se impongan razones económicas, políticas o turísticas para calificar una obra u otra. En el mejor de los casos será una selección entre todos estos aspectos.

El arte urbano ha cambiado mucho desde sus inicios hasta su profesionalización e integración en el espacio cultural oficial y en el mercado del arte. No solo la intención o la ejecución han cambiado sino la percepción sobre la efimeridad del propio espacio. Lo que antes se valoraba como creación intrínsecamente efímera puede ahora ser un obstáculo a evitar más que un valor nuclear de la obra. Pero en muchos casos sigue siendo relevante, es por esto que, sea cual fuere el criterio para considerar o no una obra como patrimonio cultural, lo que es seguro es que la opinión del artista debe ser tomada en cuenta. No solo por respeto a sus derechos de propiedad intelectual, sino porque en muchos casos la eliminación del soporte afectará a la obra final.

Esta ambigüedad forma parte de la intención que se tiene en el momento de creación de una obra en concreto, así como la percepción de su propia evolución. Por este motivo, el artista tiene la responsabilidad de explicar su trabajo y actualizar su opinión sobre los criterios a seguir por parte de quien se encargue de la conservación de sus obras. Por lo tanto, es también de vital

importancia tener en cuenta estos matices al considerar como patrimonio cultural cualquier creación.

Una posible manera, que en ningún caso excluye el modelo tradicional de conservación del patrimonio como obra física, sería la de conservar una versión digital en la *blockchain*¹, de forma descentralizada, con una serie de archivos NFT².

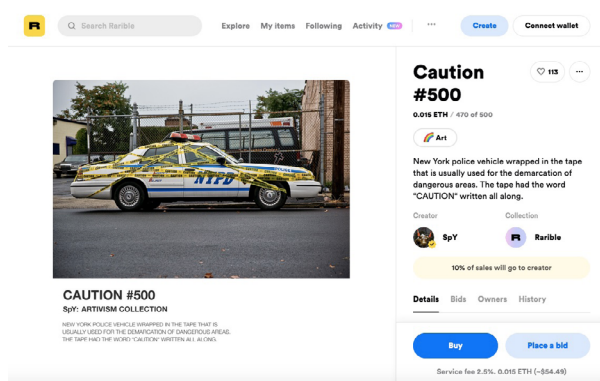
Esta tecnología está aún en sus principios, pero pronto podrán añadirse no solo la versión en alta calidad o el escaneado 3D de la obra, sino su localización, contexto histórico, conceptual y visual. Así como anotaciones del artista, vídeos, entrevistas o cualquier detalle que añada información adicional a la intervención. Todo ello pudiendo verse con gafas de realidad aumentada *in situ*, con gafas de realidad virtual o desde cualquier dispositivo. Esta opción ofrece el añadido de que sean obras accesibles por el público en general, a la vez que el autor sigue manteniendo sus derechos y *royalties* (si así lo especificara en el *Smart Contract*³) y el propietario manteniendo su obra en propiedad.

El arte urbano en numerosas ocasiones no es únicamente la obra resultante sino una combinación de contexto, *performance* e instalación. Gracias a las redes sociales y a la capacidad de estas de servir como portafolio y amplificador del mensaje, muchos artistas usan el espacio público como contenedor de las obras, siendo las redes sociales el lugar donde posteriormente residen y son consumidas, tal y como explora Ampparito en su serie *About Losing For Sharing*.

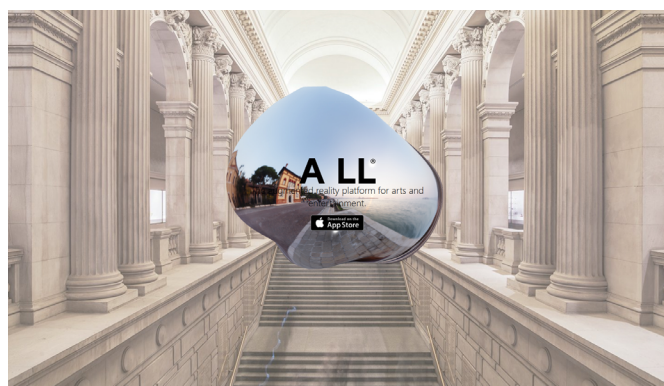
Ya hay numerosos artistas urbanos que han creado sus propios NFT. Entre los que podemos destacar los estallidos para crear las obras de Vhils, que se han convertido en una obra en sí misma en NFT. O incluso, obras que

...a debate *Dilemas del arte urbano como patrimonio*

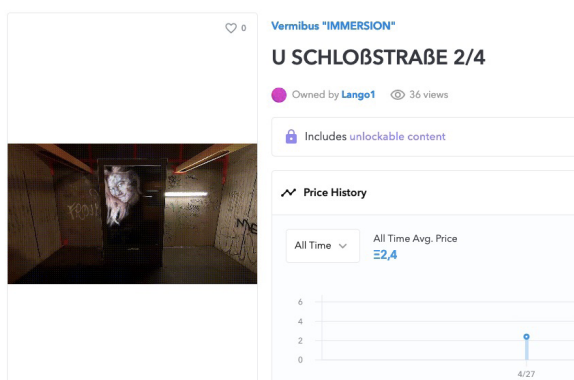
| coordinan Elena García Gayo y Laura Luque Rodrigo



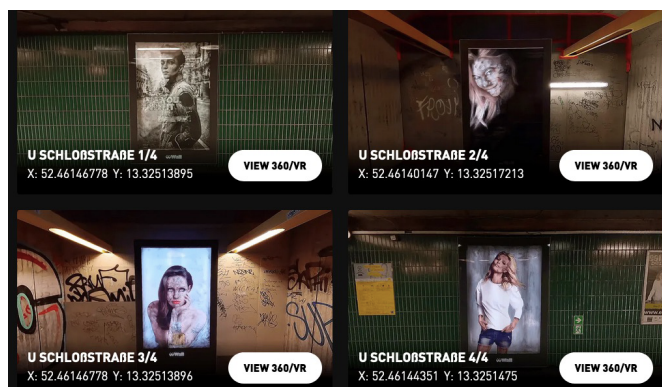
SpY Caution, obra minteada en la plataforma Rarible



Plataforma Allworld.io, creada por Sebastián Errazuriz



Vermibus *IMMERSION*. U Schlosstrasse 2/4, obra minteada en Opensea



Serie Vermibus *IMMERSION*. Subida en YouTube

no existen ya en ningún espacio más allá de la documentación del proceso y los resultados artísticos obtenidos, como en la obra de SpY en la que el artista envolvió un coche de la policía de NYC en cinta amarilla con el texto *Caution*. Obra recientemente minteada⁴ por el artista en la plataforma Rarible.

Por otra parte, el artista y activista Jordan Seiler ha explorado la realidad aumentada a través de su aplicación NOAD App con la que colaboró con 51 artistas. Así como sirvió de apoyo a la exposición de la artista Faile para su exposición *Savage/Sacred Young Minds* en el Brooklyn Museum.

Todos estos casos indican que es cuestión de tiempo que nuevas compañías de realidad virtual y realidad aumentada complementen o incluso lleguen a reemplazar a

agentes culturales como galerías, ferias de arte, bienales e incluso museos. Como es el caso de Allworld.io, creada y dirigida por el artista y diseñador Sebastian Errazuriz, que fue lanzada durante la primera ola de la COVID-19 para dar a los artistas una plataforma en la que vender sus obras usando la tecnología VR (*Virtual reality*) y AR (*Augmented reality*). Que este tipo de plataformas adopten la *Blockchain* y en lugar de vender obras físicas vendan su versión NFT es ya una realidad que se generalizará más pronto que tarde.

Mi última serie, *IMMERSION*, recientemente añadida a YouTube como vídeo interactivo y a Opensea.io como NFT, es una documentación audiovisual 360° de una serie de instalaciones en el metro de Berlín, en la que se pueden apreciar no solo las obras o el espacio donde se hicieron las instalaciones sino su contexto, viandantes,

sonidos específicos de los espacios, así como sus coordenadas y tiempo de duración antes de ser retirada. Con todo ello se trata de explorar la solución al problema de la efimeridad de la instalación, la degradación de la obra física y sobre todo de la pérdida del contexto una vez la obra se saca de su emplazamiento original.

Una posible solución que pone en conjunción la instalación original junto a la VR, los NFT y la *Blockchain* como soporte y verificación de autenticidad.

Una mención final no exenta de polémica es la aclaración de la pertenencia de derechos sobre los NFT y otros detalles de los *Smart contracts* que deberán ser tenidos en cuenta. Todo esto afectará inevitablemente a las obras que en un futuro cercano puedan llegar a ser conservadas.

NOTAS

1. La cadena de bloques (*Blockchain*) es un sistema de registro de información que hace difícil o imposible cambiar, piratear o engañar al sistema. Una cadena de bloques es esencialmente un libro de contabilidad digital de transacciones que se duplica y distribuye por toda la red de sistemas informáticos de la cadena de bloques. Cada bloque de la cadena contiene un número de transacciones, y cada vez que se produce una nueva transacción en la cadena de bloques, se añade un registro de esa transacción al libro de contabilidad de cada participante. Ver *What is blockchain?* en EURO-MONEY Learning.

2. NFT (*non fungible tokens*) son tipos de activos digitales que están destinados para representar la propiedad de algo que es único y escaso. Estos *tokens* son validados por terceros a través de la *blockchain* y se puede hacer un seguimiento hasta llegar al creador original, certificando así su autenticidad. Pueden ser simplemente certificados de autenticidad en sí mismos o contener imágenes, música, vídeos u otros archivos, dependiendo de la plataforma y el lenguaje utilizado.

3. Un *Smart contract* es un programa informático o un protocolo de transacción cuyo objetivo es ejecutar, controlar o documentar automáticamente eventos y acciones legalmente relevantes según los términos de un contrato o un acuerdo.

4. Se define como *Minting* al proceso informático de validación de la información, la creación de un nuevo bloque y el registro de esa información en la *Blockchain*.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbruzzese, J. (2017) This ethereum-based project could change how we think about digital art. *Mashable*, 16 de junio de 2017. Disponible en: <https://mashable.com/2017/06/16/cryptopunks-ethereum-art-collectibles/?europa=true> [Consulta: 15/04/2021]
- Ampparito (2020) About losing for sharing. *Instagram*. Disponible en: <https://www.instagram.com/p/CE076cvjYc/> [Consulta: 15/04/2021]
- Speidel, K., Errazuriz, S., Remm, W. y Hoffman, S. (2021) Which nfts will survive? Lessons from the evolution of art. *joinclubhouse.com*, 4 de abril de 2021. Disponible en: <https://www.joinclubhouse.com/event/M86qogAP> [Consulta: 15/04/2021]
- Seiler, J. (2015-2016) NOAD App by Jordan Seiler. Disponible en: <https://noad-app.com/author/jordan/> [Consulta: 15/04/2021]
- Seiler, J. (2018) NO AD NYC by Jordan Seiler. *Youtube*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=B-5pG5mZhzc> [Consulta: 15/04/2021]
- SpY (2021) New York police vehicle wrapped in the tape that is usually used for the demarcation of dangerous areas. The tape had the word "CAUTION" written all along. *Rarible.com*. Disponible en: <https://rarible.com/> [Consulta 24/03/2021]
- VERMIBUS (2021) IMMERSION. *Youtube*. Disponible en: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL7zZ3pDudPURWJVGSvbxzSK97PoK91-7f> [Consulta: 14/04/2021]
- Vhils (Alexandre Farto) (2021) Hint (NFT Edition 1 of 1). *Superrare.co*. Disponible en: <https://superrare.co/artwork-v2/hint--21984> [Consulta 24/03/2021]
- Williamson, C. (2020) An Augmented Reality Tool to Sell Art During the Pandemic & Beyond. *Desing milk*, 15 de abril de 2020. Disponible en: <https://design-milk.com/an-augmented-reality-tool-to-sell-art-during-the-pandemic/> [Consulta: 15/04/2021]