El NFT como utopía

VÍDEO:

TEXTO:



Download English edition of the text



TEXTO EN ESPAÑOL:

PRESENTACIÓN:

En el presente texto, incluido en la recopilación **Amazon como utopía** (Zoozobra, 2023), *Víctor Atobas invierte dialécticamente la posición de Varoufakis –quien trabajó como asesor de Valve, la empresa propietaria de la mayor tienda de videojuegos para PC–, para escapar del reformismo mediante el análisis de las potencialidades revolucionarias del NFT en relación al fetichismo de la mercancía.*

****

El NFT como utopía

Víctor Atobas

Varoufakis trabajó como asesor de Valve, la empresa propietaria de Steam –la mayor tienda de videojuegos para PC–, y creemos que resulta de interés referir su afirmación de que: «el NFT no puede cambiar un mundo del arte donde el arte es una mercancía dentro de un universo de personas y cosas mercantilizadas», puesto que «cualquier servicio, moneda o bien digital que se construya dentro del sistema actual simplemente reproducirá la legitimidad del sistema actual» (Varoufakis, 2022).

Antes de invertir dialécticamente la posición de Varoufakis, debemos comenzar introduciendo los conceptos de NFT y de tecnología blockchain. Esta última puede ser concebida como cadena de bloques; una estructura de información sincronizada en la que la adicción de un nuevo bloque a la cadena supone la

transmisión de información desde el bloque anterior al que acaba de añadirse; así, podemos imaginar una serie de conjuntos de información (como los NFTs) que parten de un bloque original y que van formando una cadena de manera en que la información es replicada mediante la forma de la transmisión sucesiva a partir de los nodos o puntos de conexión, lo que permite llegar a la coordinación y sincronización de los flujos en el ciberespacio, en el sentido de que todas las entradas de información son registradas y cotejadas en tiempo real a partir de la totalidad los puntos de conexión, de manera que no es posible falsearlas. Por otra parte, el NFT es la infraestructura de bits o meta–etiqueta en la que es posible añadir capas de información en diferentes niveles y que circula por la cadena de bloques, y que generalmente adopta la forma de mercancías digitales como las obras de arte que refería Varoufakis.

La inversión dialéctica de la posición de Varoufakis, que citamos aquí como figura que simboliza a aquella izquierda reformista que no es capaz de comprender las potencialidades de las invenciones del capitalismo, consiste en repetir el gesto de Jameson, quien en su análisis de Wal-Mart afirma que las precondiciones lógicas de aparición de un fenómeno –como el código de barras, el container o el big data– que aparecen en un primer momento bajo el signo de lo negativo siendo utilizadas para destruir el tejido del mercado minorista de Estados Unidos, pueden ser consideras desde su polo positivo como invenciones que posibilitan pensar el surgimiento del futuro utópico: la emergencia de un nuevo concepto de producción.

Destacaremos que Varoufakis señala mediante el término «feudalismo tecnológico» que la tecnología del blockchain y del NFT se encuentra orientada hacia el polo negativo de la especulación, al igual que ocurre con el ciberespacio, que sirve para el control social; a este respecto, afirma que las grandes empresas tecnológicas como Meta tienen como objetivo

convertirse en una suerte de feudos digitales. Como revolucionarios, por tanto, afirmamos lo contrario repitiendo la operación de Jameson; las invenciones tecnológicas, que actualmente son utilizadas por los intereses del dominio, son las únicas que nos permiten concebir la liberación en el sentido de que la confusión y la destrucción inherente al funcionamiento del mercado podría ser invertida mediante la planificación y la coordinación; es decir, la sincronización que necesitamos que alcanzar la sociedad del futuro, el cibercomunismo, tiene como precondición la tecnología de la cadena de bloques (blockchain) y del NFT.

De hecho, como apuntábamos, la sincronización es una de las características definitorias del blockchain. Es decir, pretendemos concebir esta y el NFT en el marco de la propuesta cibercomunista que contempla la posibilidad de una primera etapa, la de transición hacia el socialismo, en la que la mercantilización seguiría operando junto a diferentes enclaves en los que persistiría la propiedad privada. Y es que la propuesta cibercomunista se basa en las potencialidades actuales de la cibernética y la computación, lo que significa que Cockshott y Nieto no esperan a la hora de teorizar; advierten las potencialidades de la tecnología desde nuestro propio presente, lo que supone un ejercicio de pensamiento utópico.

Como referíamos anteriormente, Jameson nos enseña que para superar el fracaso de la representación en nuestra época postmoderna, debemos concebir al pensamiento utópico aunando a un mismo tiempo tanto el aspecto negativo del análisis como la propia perspectiva utópica. Es decir, incorporamos la crítica de Varoufakis de que la tecnología blockchain y de los NFTs se encuentran en estos momentos siendo apropiada por los intereses del dominio para especular, igual que ocurre con el ciberespacio, utilizado para controlar. De igual manera, otra de las críticas que se han vertido contra los NFTs consiste en que los desarrolladores de videojuegos no independientes

utilizan dicha infraestructura de bits para manipular al jugador y que este invierta más dinero, lo que podríamos concebir como un proceso del capitalismo orientado a superar el estancamiento; es decir, en un mercado sobresaturado como el de los juegos de PC y dispositivos móviles, los desarrolladores tratan mediante los NFTs de aumentar la tasa de ganancia corriendo el peligro de convertir al arte de los videojuegos en una suerte de subasta en la que el mejor postor siempre gana. Además señalaremos que el uso de la cadena de bloques conlleva un enorme gasto energético, debido a que los especuladores (sobre todo en países como China) utilizan gran cantidad de energía, que en el caso del país asiático suele provenir del carbón y la contaminación que la extracción y procesado de este conlleva. Es decir, el primer paso que realiza Jameson consiste en la incorporación en el análisis de todas las críticas que se han vertido contra el objeto de estudio. Pero, ¿por qué no atrevernos a aunar las críticas con una perspectiva propiamente utópica?

A este respecto, debemos aclarar que la tecnología es fácilmente accesible; todos los trabajadores pueden crear NFTs en cualquier momento (por ejemplo: un disco de música de edición limitada), así como decidir las condiciones de distribución (cuántos discos tendrá cada tirada) y a qué precio desea comenzar la subasta pública, en la que cualquier persona puede pujar durante el periodo de tiempo establecido por el productor sin absolutamente ninguna oposición respecto al distribuidor. En esto último encontramos ya un eco de la emergencia de un nuevo concepto de producción que analizaba Jameson.

La tecnología de los blockchain y de los NFTs pueden ser considerados en el marco de una posible y muy deseable transición hacia el socialismo (es decir, en una fase previa a la superación de la clases sociales y a la abolición de la propiedad privada), en el sentido de que esa infraestructura de bits puede contribuir a la sincronización y la

planificación de la economía, pues esta requiere del recabado y procesado de la totalidad de los datos refrentes a los flujos económicos, ¿y cómo procesar tanta información?, pues gracias a la mediación de la cadena de bloques y de los NFTs, que contienen datos relativos al movimiento de la cosa o mercancía almacenados en diferentes capas o etiquetas de información. Tan cantidad de flujos puede ser englobada y procesada en su totalidad gracias a invenciones del capitalismo como los ordenadores cuánticos, algo que no ocurría en el pasado, cuando los experimentos cibercomunistas fracasaron debido al escaso desarrollo de las precondiciones lógicas de aparición del fenómeno, es decir, de la tecnología computacional.

Los NFTS, además de servir a la sincronización y la planificación democrática de la economía, podrían ser considerados como una infraestructura que potencialmente contribuiría al mapeo cognitivo acerca del que teorizaba Jameson. Es en este preciso punto que debemos destacar que Terence Hopkins e Immanuel Wallerstein propusieron la expresión cadena global de mercancías para referir todos los procesos de producción conducentes al acabamiento de la mercancía, desde el árbol en el bosque hasta la mesa sobre la que descansa la taza de café. «Desde entonces se ha desarrollado un corpus de literatura académica que examina cadenas de mercancías específicas al detalle, no solo reconstruyendo el trayecto desde la producción hasta el consumo sino examinando cada eslabón y conceptualizando qué nos dice cada cadena al respecto de la estructura y las dinámicas del capitalismo global contemporáneo» (Toscano y Kinkle, 2019: 186).

A este respecto podemos señalar que, frente al estancamiento de la imaginación utópica que dificulta a los sujetos postmodernos imaginar la sociedad del futuro, la literatura académica no ha sido capaz hasta el momento de concebir a la tecnología de los blockchain y de los NFTs en tanto que

infraestructuras que permiten representar la cadena global de mercancías. Nuestra propuesta en este sentido es que imaginemos una situación en la que, en cada proceso de producción de la mercancía, nuevos bits serán añadidos a la meta–etiqueta del NFT, no sólo en lo concerniente a la propia elaboración, sino también respecto al proceso de obtención de las materias primas así como del mismo orden virtual que sostendría la red cibercomunista en una fase transicional hacia el establecimiento del comunismo. Es decir, con cada proceso de obtención de materias primas, elaboración de la producción y distribución mediante la orden virtual de la red, se añadirá una nueva capa de información al NFT. Por supuesto, se añadirán también los niveles de información referentes a las perturbaciones causadas por la mercancía en la equilibrio metabólico del planeta. E iremos un paso más allá sugiriendo que los propios trabajadores podrán añadir más niveles a la meta–etiqueta referentes a las condiciones de producción, añadiendo comentarios, cifras, tablas o incluso vídeos, por ejemplo: quejas sobre el estado del espacio de trabajo en una fábrica de microchips destinados a otras ramas industriales, estando dicha interrelación entre sectores económicos contemplada en los planes macroeconómicos sujetos a la toma auténticamente democrática de decisiones por parte de la totalidad social.

De esta manera, la tecnología de los blockchain y de los NFTs podría contribuir a romper (al menos parcialmente, pues en la fase de transición teorizada por el cibercomunismo seguiríamos en un mundo mercantilizado) con el fetichismo de la mercancía; las propiedades de la mercancía no aparecerían como propiedades de esta, sino que sería posible mapear cognitivamente todos los procesos de obtención, producción y distribución, para entender que la mercancía es un resultado de las relaciones sociales entre los seres humanos. Sin embargo, este no sería un pensamiento a través del mapa del globo terráqueo, tal y como ocurre en el arte de los videojuegos.

Los videojuegos no son propiamente un arte utópico, aunque pueden contribuir a pensar de qué manera podríamos representar la totalidad del capitalismo tardío. A este respecto, cabe señalar que Jameson afirma que, tras Ecotopía (1968) de Ernst Callenbach, la forma utópica se estancó al no saber incorporar en su contenido la irrupción del ordenador y la cibernética, desconociendo la forma de integrar la experiencia del sujeto postmoderno en los videojuegos y el ordenador; lo más llamativo en ese sentido es que Jameson no se limita a dejar constancia de la dicha paralización en la producción de utopías, sino que señala que el ciberespacio es un nuevo espacio enclave, es decir, una pausa en proceso de diferenciación social –teorizado por Luhmann– en el que se sitúa el autor utópico para ofrecer soluciones imaginativas a las contradicciones sociales de una determinada época histórica: «de hecho, el ciberespacio constituye un nuevo tipo de enclave, una subjetividad que es objetiva y que, como la teoría de sistemas de Luhmann, pero también como el estructuralismo y el postestructuralismo que la precedieron, suprime el «sujeto centrado» y prolifera de modos nuevos y postindividualistas» (Jameson, 2005: 21). Es decir, el autor utópico debe situarse necesariamente en el espacio enclave del ciberespacio para realizar las propuestas que rompan con el dogma neoliberal de que no hay futuro más allá del canibalismo y la destrucción del capitalismo.

Analizando filosóficamente el concepto de ciberespacio, Jameson entiende que es una creación literaria que, sin embargo, puede conducir a figurar la totalidad del capitalismo financiero, siempre a través de un lenguaje imperfecto. A este respecto, entiende que el ciberespacio es una abstracción elevada a segundo grado. La abstracción en un primer nivel consiste en «la metáfora de una ciudad que sería una red de información» (Jameson, 2015: 228), en que la urbe es concebida como una ciudad imaginaria de datos. Por otra parte, lo característico de la literatura ciberpunk –de la que Neuromante (1984) puede considerarse como un hito fundacional–

es que eleva esa abstracción a un segundo nivel o a una segunda potencia; los datos que referíamos anteriormente en este mismo texto y que son transmitidos a través de la cadena de bloques (blockchain), y que tienen que ver con los distintos flujos y transacciones, son transformados en un segundo nivel de la abstracción en representación en dos dimensiones de lo que, en realidad, se trata de modelos tridimensionales. En este sentido, el norteamericano señala:

«La naturaleza peculiar de una abstracción a la segunda potencia que, habiendo tenido acceso a páginas y páginas de claves numéricas que ya son, en sí mismas, abstracciones estadísticas de negocios reales, de ganancias reales, de transacciones reales, ahora lo transforma todo en imágenes e imágenes, además, del orden de la paper architecture [prototipos utópicos en papel], a representaciones en dos dimensiones de modelos tridimensionales […]. Aquí, en este nuevo nivel, lo que puede imaginarse y captarse mentalmente es la nueva dimensión de la pura relación —lo que Le Corbusier comenzó a teorizar como las «trayectorias» a través del espacio —ahora intensificada hasta un grado incalculable » (Jameson, 2015: 230).

Lo que se capta es una totalidad que se encuentra en perpetuo movimiento y transformación, una totalidad que se proyecta también en la mente de Case, el protagonista de Neuromante. A este respecto, Jameson señala que en la obra de Gibson puede detectarse una figuración del tipo de abstracción del capitalismo financiero. Recoge la teoría de la evolución en tres etapas de Arrighi (2010): tras haber superado la necesidad de la producción —la producción como tal ya no resulta tan urgente— y de haber tenido lugar la posterior saturación del mercado, entonces el capitalismo irrumpe en su forma financiera, quedando a cargo de una producción estancada. Jameson afirma que «la única vocación del cyberpunk era transmitir en forma literaria ese nuevo tipo de abstracción» financiera (Jameson, 2015: 232), algo que no

había logrado la forma utópica.

En lo referente a los videojuegos podemos referir la obra para PC titulada *Yo presidente. Objetivo: La Moncloa* (2008) así como su continuación *Yo presidente: Crisis global* (2009). En dichas obras, el jugador se encuentra ante la representación de la totalidad del planeta mediante un mapa 2D (que se convierte en 3D al acercar el zoom a zonas como las urbes); a este respecto, el jugador debe ir aprobando y promoviendo distintas políticas nacionales de manera que, si elige España, puede acceder a la representación de los flujos económicos y demográficos a partir de tablas, informes, datos y gráficos. En el caso de que adopte políticas comunistas, la partida terminará; el jugador recibirá la llamada de instituciones como la UE o la OTAN, anunciando el cese del ocupante de Moncloa. Game over. El juego habrá terminado y paradójicamente lo habrá hecho de una manera similar a lo que ocurrió en el caso real de Syriza en Grecia.
Si referimos el videojuego a modo de ilustración, es porque el mapa adquiere una posición central en la experiencia del jugador y resulta de interés señalar, a este respecto, que Jameson nos propone que vayamos más allá del pensamiento a través del mapa:

«Ya que todos saben lo que es un mapa, hubiese sido necesario añadir que el mapeo congnitivo no puede (al menos en nuestros días) suponer algo tan sencillo como un mapa; de hecho, una vez comprendido a qué apunta el mapeo cognitivo, es indispensable descartar toda forma de pensamiento en el mapa e imaginar otra cosa» (Jameson, citado en Toscano y Kinkle, 2019: 34).

Imaginar nuevos prototipos utópicos, sólo que en esta ocasión no mediante el soporte del papel sino del ciberespacio; la construcción de dichos prototipos, por tanto, puede ser generado a través de tecnologías como las del blockchain y los NFTs en el sentido de que constituyen infraestructuras de bits que permiten albergar distintos niveles de información y

representar la cadena global de mercancías, no mediante mapas, sino en diferentes formas representacionales; además de almacenar dicha información, dichas tecnologías permiten su transmisión en tiempo real así como su sincronización con todos los nodos existentes. Esto último recuerda al Cybersyn de Allende, que almacenaba y sincronizaba los datos referentes a fábricas que dependían al mismo tiempo de otras ramas industriales. Esto significa que las precondiciones lógicas para la implantación de la fase de transición hacia el cibercomunismo se encuentran emergiendo hoy en día, una cuestión de profundo calado político que no son capaces de captar las agrupaciones reformistas que sólo tratan de poner axiomas para que el sistema no explote como una bomba de relojería.

Frente al reformismo y sus teorizaciones, que privilegian un diagnóstico negativo, por tanto, los revolucionarios respondemos que en el capitalismo tardío ya se encuentran las condiciones para el establecimiento de la planificación democrática, la sincronización y la representación de la economía en términos figurados. Ante la complejidad de la postmodernidad, que como señalaba Jameson transciende nuestras capacidades de mapeo cognitivo, las nuevas innovaciones del capitalismo como el blockchain y los NFTs pueden ser utilizadas (dentro del marco de la propuesta cibercomunista) desde su polo positivo y propiamente utópico para la figuración de la totalidad del capitalismo tardío y el establecimiento de la red cibercomunista a partir de diferentes nodos de conexión de la cadena de bloques o blockchain, la transmisión en tiempo real y el almacenamiento de los datos en diferentes capas de NFTs. Mientras que los NFTs se utilizan hoy en día para especular, es posible imaginar que dicha infraestructura de bits sea utilizada en la sociedad futura para representar la cadena global de mercancías. Es en este sentido que Jameson sugiere que «nuestra tarea como artistas, críticos, etc., es hoy tratar, en cierta medida, de recapturar o reinventar una nueva forma

de representación de esta nueva totalidad global» (Buchanan, 2007: 85).

Es decir, a lo largo de este texto hemos tratado de mostrar que aquello que aparece en un primer momento como obstáculo para nuestra libertad, puede ser invertido dialécticamente para concebirlo en un sentido liberador, revolucionario: la tecnología debe ser supeditada a la decisión democrática de la totalidad social para que de ese modo no nos encontremos ante feudos tecnológicos sino ante nuevas tierras ciber-común-espaciales; sin embargo, esta necesidad sólo puede ser plenamente asumida en el caso de que escapemos de los diagnósticos negativos que acaban conduciendo a la desesperanza pues, al fin y al cabo, por mucho que insistan los defensores del sistema capitalista y los reformistas que fortalecen este, el futuro no está escrito.

****

Bibliografía

Arrighi, G. (2010). The Long Twentieth Century. Verso, Londres.

Bloch, E. (2004). El principio esperanza. Vol. 1. Trotta, Madrid.

Buchanan, I. (comp.) (2007). Jameson on Jameson: conversations on cultural Marxism. Duke University Press, Durham.

Callenbach, E. (1968). Ecotopía, Autopublicación [una segunda versión del texto fue publicada en 1975].

Cockshott, P. y Nieto, M. (2017). Ciber–comunismo. Trotta, Madrid.

Dardot, P. y Laval. C. (2015). Común. Ensayos sobre la

revolución en el siglo XX. Gedisa, Barcelona.

Debord, G. (2005). La sociedad del espectáculo. Pretextos, Madrid.

Foucault, M. (2009). El nacimiento de la biopolítica: curso del Collège de France (1978–1979). Akal, Madrid.

Gibson, W. (1984). Neuromancer. Ace Books, Nueva York.

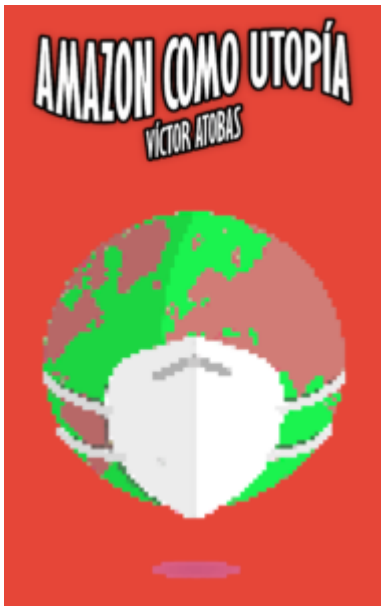
Fishman, C. (2006). The Wal-Mart Effect. Penguin, Nueva York.

Jameson, F. (2005). Archaelogies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions. Verso, Londres.
–Jameson, F. (2009). Valences of Dialectics, Verso, Londres. [Valencias de la dialéctica, trad. de M. López Seoane, Eterna Cadencia, Buenos Aires].
–Jameson, F. (2009).«Utopia as Replication», en Valences of Dialectics, Verso, Londres.
–Jameson, F. (2011). Representing Capital. A Reading of Volumen One, Londres, Verso.
–Jameson, F. (2015). The Ancients and the Postmoderns. On the Historicity of Forms, Londres, Verso.

Toscano, A. y Kinkle, J. (2019). Cartografías de lo absoluto. Materia Oscura, Segovia.

Varoufakis (2022). Varoufakis on Crypto & the Left, and Techno–Feudalism, en The Crypto Syballus, consultado el 9/2/2022.
[Enlace: https://the–crypto–syllabus.com/yanis–varoufakis–on–techno–feudalism/]

****
****



COMPRA «AMAZON COMO UTOPÍA» EN AMAZON

****
****

Relacionado:

Ya disponible «Amazon como utopía», de Víctor Atobas

El impulso utópico en el pensamiento de Fredric Jameson

Amazon como utopía: un ensayo experimental acerca de las

nuevas tecnologías y el cibercomunismo

Amazon como utopía: acerca de la tensión entre producción y distribución

Utopía en tiempos del coronavirus