

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ANDERSON ZIMMER

NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN) E A ARTE DIGITAL:
Tensionamentos entre reprodutibilidade técnica, autenticidade e aura.

São Leopoldo

2022

ANDERSON ZIMMER

NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN) E A ARTE DIGITAL:

Tensionamentos entre reprodutibilidade técnica, autenticidade e aura.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda, pelo Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof.^a. Dra. Ana Paula da Rosa

São Leopoldo

2022

À minha mãe Marcia (*in memoriam*), que sempre me motivou a estudar e correr atrás de meus objetivos. Obrigado por sonhar junto comigo.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha orientadora Ana Paula da Rosa, por todas as conversas e todo o auxílio no desenvolvimento dessa pesquisa. Certamente não fui o mais organizado e pontual dos orientandos, mas com sua ajuda tudo fluiu bem e tenho certeza de que conseguimos um ótimo resultado.

Agradeço também ao meu pai Paulo, minha namorada Ingrid, e meus avós Naia e Eldo, pelo suporte e compreensão, nesse período em que as interações sociais tiveram de ser reduzidas em favor deste trabalho de conclusão. Vocês foram a minha base durante esta etapa.

Por fim, agradecimentos às amigas Alice e Marina, que dividiram esse momento de TCC e as frustrações e surtos de entregas atrasadas. Vocês também fizeram parte disso.

RESUMO

Esta investigação objetiva entender como os *NFTs* tensionam a autenticidade e a aura das imagens técnicas, e como atualizam esses conceitos, trazidos por Vilém Flusser (2002) e Walter Benjamin (2017), no contexto tecnológico da arte digital, altamente reproduzível, e de consumo cada vez mais líquido, desapegado de objetos materiais (BAUMAN, 2008). A pesquisa constitui um estudo de caso, pensado e construído através de um movimento cartográfico, onde foi investigado o cenário atual dos *non-fungible tokens*, tomando como objeto empírico, seis imagens destacadas da obra *Everydays: The First 5000 Days*, composta de cinco mil imagens individuais. Uma obra criada pelo artista Beeple, que produz imagens puramente digitais para comercialização na *blockchain*. A investigação resultou em um esclarecimento sobre os *NFTs* em relação às suas propriedades enquanto imagens técnicas, seu valor artístico e suas aplicações comerciais. O trabalho, além de possibilitar a atualização do debate conceitual trazido pelos autores, permite compreender as novas dinâmicas comunicacionais entorno da arte digital e das imagens técnicas, tais como: a apresentação do processo criativo em rede; o culto às imagens e sua exposição a partir da circulação de sentidos nas interações em rede; a ressignificação dos espaços e modos de consumo de arte, onde a reprodutibilidade e a unicidade se articulam. Desta forma, estes achados podem contribuir em futuras pesquisas que visem trabalhar com esta vertente de investigação das imagens.

Palavras-chave: autenticidade; aura; imagem técnica; *NFT*; arte digital; consumo líquido; *blockchain*.

ABSTRACT

*This investigation aims to understand how NFTs tension the authenticity and aura of technical images, and how they update these concepts, brought by Vilém Flusser (2002) and Walter Benjamin (2017), in the technological context of digital art, highly reproducible, and of increasingly liquid consumption, detached from material objects (BAUMAN, 2008). The research is a case study, designed and constructed through a cartographic movement, where the current scenario of non-fungible tokens was investigated, taking as empirical object six highlighted images from the work of art *Everydays: The First 5000 Days*, composed of five thousand individual images. A piece created by artist Beeple, who produces purely digital images for commercialization on the blockchain. The investigation resulted in a clarification on NFTs in relation to their properties as technical images, their artistic value and their commercial applications. This research, in addition to enabling the updating of the conceptual debate brought by the authors, allows us to understand the new communicational dynamics surrounding digital art and technical images, such as: the presentation of the creative process on the web; the cult of images and their exposure based on the circulation of meanings on web interactions; the resignification of spaces and ways of art consumption, where reproducibility and uniqueness are articulated. In this way, these findings can contribute to future research aimed at working with this aspect of image investigation.*

Key words: *authenticity; aura; technical image; NFT; digital art; liquid consumption; blockchain.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Everydays: The First 5000 days</i> , vendido pela casa de leilões Christie's.	25
Figura 2 - CryptoKitties, Dapper Labs. Banner inicial do site do jogo.	26
Figura 3 - CryptoPunks, Larva Labs. Maiores transações já realizadas.	27
Figura 4 - NBA Top Shots. Banner inicial do site.	28
Figura 5 - Banner inicial do site WIV.	29
Figura 6 - <i>Everydays: The First 5000 Days</i> , exibido na plataforma OpenSea.	30
Figura 7 - Detalhes de <i>Everydays: The First 5000 Days</i> , na plataforma OpenSea.	31
Figura 8 - Registro das transações da obra <i>Everydays: The First 5000 Days</i> .	31
Figura 9 – Desenho de pesquisa.	37
Figura 10 - Contador de dias consecutivos em que Beeple vem criando imagens.	86
Figura 11 - Página dedicada à parceria entre MakersPlace, Beeple e Christie's.	87
Figura 12 - Beeple mostrando seu banco de modelos 3D.	89
Figura 13 - Página dedicada à obra <i>Everydays: The First 5000 Days</i> .	90
Figura 14 - Reação de Beeple ao ver os lances por sua obra.	91
Figura 15 - Página onde ocorreu o leilão da obra <i>Everydays: The First 5000 Days</i> .	94
Figura 16 - Obra <i>Everydays: The First 5000 Days</i> , no marketplace OpenSea.	95
Figura 17 – Obras de Beeple quadros da empresa Infinity Objects.	96
Figura 18 - Algumas peças da coleção Beeple: <i>Spring/Summer Collection 2021</i> .	97
Figura 19 - Obra 30K de Beeple sendo vendida como obra única.	98
Figura 20 - Obra 30K de Beeple na coleção <i>Everydays: The First 5000 Days</i> .	99
Figura 21 - Espaço para colecionadores no site de Beeple.	100
Figura 22 - <i>Meat Head</i> , Beeple.	103
Figura 23 - Comentários sobre a obra <i>Meat Head</i> , de Beeple.	105
Figura 24 - Imagem de Beeple utilizada pela banda Imagine Dragons.	107
Figura 25 - Kim Jong Jackson, Beeple.	109
Figura 26 – Comentários sobre a obra <i>Kim Jong Jackson</i> , de Beeple.	112
Figura 27 - <i>Fallen Warrior</i> , Beeple.	115
Figura 28 – Comentários sobre a obra <i>Fallen Warrior</i> , de Beeple.	117
Figura 29 - <i>Batman v. The Coronavirus Bat</i> , Beeple.	119
Figura 30 – Iluminação de cena do jogo Resident Evil 2.	121

Figura 31 - Comentários sobre a obra <i>Batman v. The Coronavirus Bat</i> , de Beeple.	122
Figura 32 - <i>Sick as Fuck / Pukesgiving</i> , Beeple.....	124
Figura 33 - <i>Day 5000</i> , Beeple.	127
Figura 34 – Elementos da obra <i>Day 5000</i>	130
Figura 35 – Detalhe da imagem <i>Day 5000</i>	131
Figura 36 – Comentários sobre a obra <i>Day 5000</i> , de Beeple.	132
Figura 37 - Discussões nas publicações de Beeple e redes sociais.	142
Figura 38 – <i>Moma Shit</i> , Beeple.	149

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 PESQUISA DA PESQUISA.....	15
2. O CASO DE INVESTIGAÇÃO	19
2.1 O QUE SÃO NFTS E O MERCADO DE CRIPTOATIVOS	19
2.2 QUE IMAGENS SÃO ESSAS EM OBSERVAÇÃO E ONDE SE ENCONTRAM.....	24
2.3 DESCRIÇÃO DO OBJETO EMPÍRICO PARA LOCALIZAR O CASO DE PESQUISA	32
2.4 INFERÊNCIAS INICIAIS	34
2.5 DESENHO DE PESQUISA	37
3. REFERENCIAL TEÓRICO	39
3.1 DAS IMAGENS TRADICIONAIS ÀS IMAGENS TÉCNICAS: A INVENÇÃO DOS APARELHOS	39
3.2 AURA, CULTO E EXPOSIÇÃO.....	46
3.3 A OBRA DE ARTE E SEU OBJETO	53
3.4 A ARTE DIGITAL E O CONSUMO LÍQUIDO	62
3.5 A ARTE DIGITAL E OS NON-FUNGIBLE TOKENS.....	67
4 PERCURSO METODOLÓGICO	75
4.1 MÉTODO	75
4.2 DELINEAMENTO DA PESQUISA.....	78
4.3 TIPO DE PESQUISA	79
4.4 TÉCNICA DE COLETA DE DADOS.....	80
4.5 LIMITAÇÕES DE MÉTODO	82
5 ANÁLISE DOS OBSERVÁVEIS	84
5.1 ABRINDO A CAIXA PRETA: MAPEAMENTO DE LÓGICAS DO EVERYDAYS	84
5.2 CARTOGRAFIA DE NFTS - ANÁLISE DOS OBSERVÁVEIS: AS COLEÇÕES.....	101
5.2.1 Primeira coleção: Política	102
5.2.1.1 Imagem: Meat Head.....	102
5.2.1.1.1 <i>A dimensão da técnica</i>	103
5.2.1.1.2 <i>Os sentidos em circulação</i>	104
5.2.1.2 Imagem: Kim Jong Jackson	108
5.2.1.2.1 <i>A dimensão da técnica</i>	109

5.2.1.2.2 <i>Os sentidos em circulação</i>	110
5.2.2 Segunda coleção: Covid-19	114
5.2.2.1 Imagem: Fallen Warrior	114
5.2.2.1.1 <i>A dimensão da técnica</i>	115
5.2.2.1.2 <i>Os sentidos em circulação</i>	116
5.2.2.2 Imagem: Batman v. The Coronavirus Bat	118
5.2.2.2.1 <i>A dimensão da técnica</i>	119
5.2.2.2.2 <i>Os sentidos em circulação</i>	120
5.2.3 Terceira coleção: Bepple	123
5.2.3.1 Imagem: Sick as Fuck / Pukesgiving	123
5.2.3.1.1 <i>A dimensão da técnica</i>	124
5.2.3.1.2 <i>Os sentidos em circulação</i>	125
5.2.3.2 Imagem: Day 5000	126
5.2.3.2.1 <i>A dimensão da técnica</i>	127
5.2.3.2.2 <i>Os sentidos em circulação</i>	128
5.3 ANÁLISES TRANSVERSAIS	133
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	148
REFERÊNCIAS	153

1. INTRODUÇÃO

O mercado de criptoativos vem crescendo e atraindo mais investidores a cada ano. Essa comercialização de ativos digitais ocorre através da *blockchain*, que é composta de dados organizados em blocos que vão se ligando uns aos outros através de criptografia. A plataforma mais usada para essa comercialização é a *Ethereum*, que é capaz de criar os contratos de compra e venda para diversos tipos de ativos. Cada novo bloco criado nessa rede armazena informações sobre o anterior, o que garante que esse novo bloco será rastreável posteriormente¹. As moedas digitais, como *Bitcoin* e *Ether*, são ativos fungíveis, que podem ser trocados por outros da mesma espécie, pois tem a mesma equivalência, da mesma forma que ocorre com o dinheiro que usamos no dia a dia. Dois *bitcoins* valem o mesmo que outros dois *bitcoins*. No entanto, um novo tipo de criptoativo, conhecido como *NFT*, ou *non-fungible token*, surgiu recentemente, e a fungibilidade não se aplica mais a este². Sendo assim, cada novo *NFT* pode ter um valor diferente agregado a ele, não restringindo-se apenas ao valor monetário.

A ideia e necessidade por trás da proposta desta pesquisa surge, pois um *NFT* representa um dado armazenado em uma *blockchain*, assim como um *bitcoin*, porém, enquanto *bitcoins* são fungíveis e intercambiáveis entre si, um *NFT* nunca será igual a outro, e trocá-lo representaria possuir uma coisa totalmente diferente no final. Seria como possuir a Mona Lisa e trocar o original por uma reprodução idêntica. Analisando as duas obras a fundo pode-se comprovar que se trata de uma cópia. Por mais parecidas que possam ser, no fundo são peças diferentes, e, por conseguinte, seu valor e significado como obra também serão diferentes. O mesmo ocorre com um *NFT*, que é registrado com um conjunto de dados únicos, o *token*, um código único, que nenhuma cópia irá reproduzir, já que é impossível, devido aos algoritmos da *blockchain*, gerar um mesmo *token* duas vezes. Mesmo que o artista registre a mesma obra digital mais de uma vez, cada uma terá seu próprio *token*. Nesse caso, seria o mesmo que haver duas Giocondas originais. Mesmo assim, cada uma terá informações distintas. O diferencial é que, se tratando de *non-fungible tokens*, estaríamos tratando de dados digitais, e não físicos. Cada uma dessas peças iria, ao

¹ Disponível em: <https://ethereum.org/en/developers/docs/intro-to-ethereum/#what-is-a-blockchain>. Acesso em: 23 set. 2021.

² Disponível em: <https://ethereum.org/en/nft/>. Acesso em 23 set. 2021.

longo do tempo, ter um histórico diferente, com transações e registros de atividade próprios, que a outra não teria.

Os *NFTs*, ao menos sua tecnologia³, já existem desde meados de 2014, mas somente em 2021 ganharam mais notoriedade, após Beeple, um artista que cria obras utilizando seu computador e *softwares* de modelagem 3D, colocar uma de suas peças, a imagem *Everydays: The First 5000 Days*, para leilão na famosa casa de leilões Christie's⁴. Essa obra digital foi vendida através da *blockchain* pelo valor de US\$69.3 milhões, um valor superior ao de algumas obras físicas, como *Nymphéas*, de Monet, que foi comercializada por US\$54 milhões⁵.

Para Benjamin (2017), as obras de arte produzidas de forma tradicional, ou seja, que não são produzidas por meio de aparelhos tecnológicos (FLUSSER, 2002), são consideradas singulares e detentoras de aura, quando se tratando da original. Porém, vem ganhando força esse mercado de *non-fungible tokens*, que tem como uma de suas propostas, tornar únicas as imagens produzidas de forma técnica, através de uma assinatura digital em *blockchain*, que não pode ser copiada nem duplicada.

Mediante o que foi apresentado até aqui, a presente pesquisa pretende compreender a atualização do debate em torno da aura e da autenticidade das imagens reproduzidas tecnicamente, tendo como objeto central a obra de Beeple, *Everydays: The First 5000 Days*, um *NFT*. Nos apoiaremos fortemente em conceitos de Benjamin (2017), mas também em outros autores que tratam de imagens técnicas e digitais, consumo líquido e *non-fungible tokens*, de modo a trazer essa discussão para a realidade dos tempos tecnológicos atuais.

Tendo em vista esse choque cultural e temporal das teorias, limitado em Benjamin (2017) pela sua época e contexto, temos como problema central desta pesquisa o seguinte questionamento: **como o surgimento dos *NFTs*, através da singularização artificial de obras de arte digitais, tensiona a autenticidade das imagens técnicas e o desaparecimento de sua aura?**

³ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Token_n%C3%A3o_fung%C3%ADvel. Acesso em: 02 out. 2021.

⁴ Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/03/12/arts/design/beeple-nonfungible-nft-review.html>. Acesso em: 03 abr. 2021.

⁵ Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/arts/culture/la-et-cm-monet-painting-auction-20140626-story.html>. Acesso em: 03 abr. 2021.

Segundo Benjamin (2017), imagens técnicas são imagens efêmeras, por serem reproduzidas por aparelhos tecnológicos, e infinitamente replicáveis, o que faz com que sua unicidade e aura como obras de arte sejam perdidas. Como um exemplo, poderíamos dizer que uma obra pintada a mão seria, então, única e detentora de aura, por ser difícil de copiar, e por possuir uma inscrição simbólica, temporal e histórica. Uma fotografia ou obra digital, seria considerada efêmera, por sua própria característica intrínseca de reprodução e disseminação, onde não se pode distinguir o original de sua cópia.

Este trabalho procura, então, explorar como essa relação pode ser tensionada a partir do movimento simbólico e de compra e venda de *NFTs*, que vem atraindo artistas por todo o mundo, interessados em comercializar suas obras nesse novo e atrativo mercado. Artistas digitais e fotógrafos que antes produziam obras consideradas efêmeras, agora vendem estas obras, assinadas digitalmente via *blockchain*, e arrecadam milhares e até milhões de dólares em parte das vendas. Esse novo mercado expande não só as possibilidades para estes artistas, como também o mercado de colecionadores e investidores, que almejam adquirir as obras em busca de peças únicas para suas coleções. Essa temática nos ajuda a compreender a importância dessa nova tecnologia na concepção e consumo da arte, e possibilita revisitar teorias com novos olhares frente aos avanços tecnológicos, explorando conceitos já conhecidos, mas agora com um olhar para esse novo mundo dos *NFTs*.

A partir do objeto escolhido, obra vendida como *NFT*, será possível analisar os conceitos de autenticidade e aura, propostos por Benjamin (2017). Isso trará novamente estas discussões à tona, agora olhando para uma realidade tecnológica diferente da existente na época em que os conceitos foram apresentados pelo autor. Além disso, a lógica dos *tokens* não fungíveis pode também ser aplicada a conteúdos audiovisuais, bens físicos, mundos virtuais, eventos, e uma infinidade de outras coisas, possivelmente aumentando o alcance dos resultados dessa pesquisa. Entretanto, esse trabalho tem por intuito contribuir nas pesquisas sobre imagens produzidas de forma tradicional e produzidas tecnicamente (FLUSSER, 2002), para fazer avançar as discussões a respeito do que é arte e do que é efêmero, neste cenário nos *NFTs*.

O fato que incitou a presente pesquisa foi a obra *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Beeple, vendida na casa de leilões *Christie's* por US\$69.3 milhões,

em março de 2021⁶. Essa transação trouxe mais visibilidade para este movimento na mídia, por conta de seu valor exorbitante, mesmo essa tecnologia já existindo desde 2014.

Particularmente, considero as dualidades entre autêntico e cópia, aurático e efêmero, neste cenário digital, muito interessantes. Então, gostaria de entender mais o motivo de algumas obras serem consideradas valiosas e especiais, enquanto outras são tratadas como banais e transitórias. Assim, essa investigação buscará entender como esses tensionamentos entre os conceitos teóricos e os *non-fungible tokens* ocorrem, para tentar compreender o processo comunicacional e de significados por trás dos *NFTs*, e buscar uma espécie de resgate da singularidade e da aura para obras de arte e fotografias produzidas digitalmente e comercializadas como *tokens* não fungíveis.

Como objetivo geral, esta pesquisa busca investigar que processo comunicacional emerge da relação entre obra de arte e *non-fungible tokens*, considerando sua circulação de sentidos. Faremos isso através da análise das teorias sobre reprodutibilidade técnica e aura de Benjamin (2017), com um olhar empírico para as obras vendidas como *NFTs* no mercado de criptoarte, através da *blockchain*, a fim de entendermos as aplicações práticas dos conceitos nesse meio.

Já como objetivos específicos, procura-se aqui: 1) Entender como o conceito de aura se relaciona com os *NFTs*; 2) Analisar os *non-fungible tokens* perante a ótica das imagens técnicas, problematizando sob o olhar de Benjamin (2017) acerca da autenticidade e aura; 3) Tensionar a dualidade entre imagens técnicas e imagens tradicionais, a partir da análise dos *tokens* não fungíveis.

Como já citado, o objeto empírico será a obra *Everydays: The First 5000 Days*, vendida como *NFT*. Essa pesquisa irá analisar os conceitos de aura e autenticidade em relação à seis imagens, divididas em três coleções propostas por nós, retiradas desta obra principal do artista Mike Winkelmann (Beeple), que se tornou conhecido justamente por estas composições realizadas todos os dias por ele, que este compilou em uma única peça digital. Esta sua obra representou um marco e o início de uma grande movimentação e visibilidade para o mercado de *NFTs*.

⁶ Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/03/12/arts/design/beeple-nonfungible-nft-review.html>. Acesso em: 03 abr. 2021.

Após a valorização desta imagem digital, surgiram muitos outros artistas e investidores interessados nesse meio. A peça em questão é composta por cinco mil obras individuais, que o artista se propôs a desenvolver uma por dia ao longo de cinco mil dias consecutivos⁷, todas contendo algum significado pessoal, uma crítica aos acontecimentos mundiais, ou feitas pelo artista com objetivo de experimentar o *software* utilizado para sua criação. Como a análise de todas estas obras se tornaria uma tarefa inviável, este trabalho dará conta destas seis imagens individuais, destacadas da obra final.

Assim como abordaremos no decorrer da pesquisa, o mercado de *NFTs* é extremamente recente e está em crescimento acelerado. Já é utilizado para diversas finalidades distintas, e ainda pode vir a ter aplicação para diversas outras que ainda não foram testadas ou idealizadas. Como exemplos disso, temos o mercado de arte, de jogos, de mundos virtuais, de ativos físicos, como imóveis e vinhos, de colecionáveis, de música, de moda, e diversos outros que surgem diariamente. Discutiremos posteriormente, também, as características dos *non-fungible tokens* que fazem com que estes possibilitem tantos desdobramentos assim.

Esse assunto desperta o interesse de pesquisa pelas por ser um tema emergente e com inúmeros desdobramentos e possibilidades. O objeto em foco nesta pesquisa e o seu meio podem agregar muito à área da comunicação pelo pelos mesmos motivos, trazendo novas informações sobre esse novo fenômeno comunicacional de características ainda em maturação, o que poderá servir ainda como base para pesquisas posteriores que visem aprofundar as investigações sobre os *non-fungible tokens*. Especificamente para a área da comunicação, esse pode ser um mercado a ser cogitado e com possibilidades interessantes para as marcas. As empresas podem investir em itens colecionáveis, itens atrelados a mundos virtuais no metaverso, *NFTs* como premiações etc. Um exemplo recente é o da marca Nike, que vendeu tênis virtuais colecionáveis como *non-fungible tokens*⁸, que podem ser usados em realidade aumentada e realidade virtual no metaverso, e suas vendas que já movimentam milhões. Outra aplicação recente dos *NFTs* foi na turnê de despedida de

⁷ Disponível em: <https://www.christies.com/features/monumental-collage-by-beeple-is-first-purely-digital-artwork-nft-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. Acesso em: 04 jun. 2022.

⁸ Disponível em: <https://exame.com/future-of-money/nfts-de-tenis-digitais-da-nike-sao-colocados-a-venda-por-ate-r-3-milhoes/>. Acesso em: 04 jun 2022.

Milton Nascimento⁹, onde os ingressos foram vendidos como *tokens* não fungíveis, que vinham com um ativo digital colecionável do artista. Isso demonstra algumas das possibilidades dos *NFTs* que já foram colocadas em prática, dentre outras que não citamos aqui.

1.1 PESQUISA DA PESQUISA

Por se tratar de um tema que despertou o interesse das pessoas apenas recentemente, encontrar trabalhos anteriores sobre *non-fungible tokens (NFTs)*, ainda mais relacionados à área da comunicação, se traduz em uma tarefa um tanto difícil. No entanto, foram elencados três trabalhos que podem contribuir de alguma forma para o avanço da discussão sobre a aura, efemeridade e autenticidade em obras digitais. Para encontrar estes trabalhos, foram pesquisados termos como aura, *non-fungible token*, efemeridade, autenticidade, Benjamin, *NFT* e arte, e suas variações em inglês. Essas pesquisas foram realizadas majoritariamente nos sites EBSCO e Google Acadêmico.

Em *A invenção da (ciber)cultura: Virtualização, aura e práticas etnográficas pós-tradicionais no ciberespaço*, Lewgoy (2009) trabalha o conceito de aura, fazendo relações entre a virtualização e as tecnologias mais antigas que terminam se tornando obsoletas, mas de certa forma também acabam vistas como objeto de adoração pelos apreciadores. O autor argumenta que ao passo que novas tecnologias surgem, em processos de digitalização, os apreciadores das tecnologias antigas acabam por elevar estas à um patamar de arte, de adoração e de culto (LEWGOY, 2009, p. 187), e que isso também se dá por laços de afeto criados com o objeto e uma memória coletiva que se forma em torno deste objeto, a partir de rituais praticados por esses usuários, o que, para Lewgoy (2009), estaria muito alinhado aos conceitos de aura em Benjamin. O autor então defende que “a virtualização informática aurifica antigas tecnologias” (LEWGOY, 2009, p. 188).

Lewgoy (2009, p. 188), sustenta também que a ideia de patrimônio imaterial é cada vez mais possível por conta dos processos de virtualização, e que isso acaba contribuindo de certa forma para a dissociação entre aura e materialidade, que ainda são vistas como relacionadas no caso das tecnologias novas e antigas. Apesar de o

⁹ Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/milton-nascimento-faz-show-de-despedida-com-direito-a-nfts/>. Acesso em: 04 jun. 2022.

objeto do trabalho de Lewgoy (2009) ser a virtualização de etnografias, o que se dissocia da presente pesquisa, ele nos ajuda a refletir sobre aura e virtualização, bem como a respeito da dimensão imaterial, que também buscamos refletir a respeito aqui.

No artigo *Art Markets without Art, Art without Objects*, Taylor e Sloane (2021) discutem sobre o consumo líquido, onde não há objetos materiais envolvidos, e um dos exemplos usados por eles são os *NFTs*. Taylor e Sloane (2021, p. 154) apontam que no período helenístico, os objetos de arte passaram a ser valorizados como objetos feitos por artistas, onde quanto mais valorizado o artista, mais a obra também é valorizada. O que permanece até hoje no colecionismo de arte. Com isso, a arte passou a ter também um valor monetário anexado, além de servir como um objeto de status para seu comprador, e passou a ser portadora de aura.

Taylor e Sloane (2021, p. 154) defendem também que, com o COVID-19, o consumo líquido sofreu um aumento, se intensificando a troca da busca por bens materiais em favor do acesso a bens intangíveis e experiências, como com a arte digital, por exemplo. Esse é um movimento que já vinha ganhando força recentemente. Os autores trabalham o conceito de cripto colecionáveis e de não-objetos, como os *NFTs*, que existem apenas em código. Eles também não descartam a possibilidade de que o *token* poderia, sim, trazer aura para uma obra, mas afirmam que esta obra continua sendo digitalmente reproduzível (TAYLOR; SLOANE, 2021, p. 159-160). Ainda trabalhando a ideia de cripto colecionáveis, eles citam o caso do *NBA Top Shots* (TAYLOR; SLOANE, 2021, p. 161), onde cartas virtuais com pequenas cenas dos jogos são vendidas aos fãs pela própria NBA em forma de *NFTs*, e que seria algo semelhante aos famosos cartões colecionáveis de *baseball*. Estes cripto colecionáveis também são comercializados a partir das premissas do mercado de arte, assim como a criptoarte (TAYLOR; SLOANE, 2021, p. 161).

A pesquisa de Taylor e Sloane (2021) diverge desta presente investigação, no entanto, por trabalhar também experiências sensoriais no mundo físico, como galerias de arte a céu aberto, pois o foco dos autores é voltado para o consumo líquido associado à pandemia do COVID-19, mas não se limita ao consumo digital. No entanto, Taylor e Sloane (2021, p. 170, tradução nossa¹⁰) afirmam que “Mercados de arte estão se desvencilhando da arte, e a arte está se desvencilhando dos objetos”.

¹⁰ “Art markets are disengaging from art and art is disengaging from objects”

E acredito que isso se relaciona muito com esta pesquisa, em relação a uma evolução da arte, que pode passar a ser enxergada a partir de novas perspectivas.

Em *Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value*, de Chohan (2021), o autor trabalha os conceitos de valor e escassez relacionados aos *non-fungible tokens* e explica de forma introdutória sobre fungibilidade, que, segundo ele, nada mais é do que algo que é intercambiável por outra coisa de igual natureza, como dinheiro, por exemplo (CHOHAN, 2021, p. 1-2). Isso mostra que essa não é uma característica exclusiva do mundo digital.

Chohan afirma que qualquer pessoa poderia publicar uma obra para venda como *non-fungible token* mesmo não sendo criador ou dono desta obra (2021, p. 3). O que também não é exclusivo do mundo digital, visto que obras de arte falsificadas existem no mundo físico também.

Um *NFT* é uma assinatura digital única, que seria como um autógrafo de um artista em uma obra de arte do mundo físico (CHOHAN, 2021, p. 3), e se relacionarmos isso com os trabalhos citados anteriormente, podemos dizer que está associado à aurificação e culto às tecnologias, trazido por Lewgoy (2009), e ao cripto colecionismo, de Taylor e Sloane (2021). Seria como um cartão de *baseball* antigo, muito raro, e autografado pelo jogador. Ainda, Chohan (2021, p. 4) cita o caso do *NBA Top Shot* também, assim como visto no trabalho de Taylor e Sloane (2021, p. 161), falando sobre o cartão de Lebron James, vendido por US\$208 mil.

Quanto à atribuição de valor às obras em *NFT*, Chohan (2021, p. 6) fala que o valor de uma obra está associado ao quanto as pessoas estão dispostas a pagar, e que os compradores e vendedores é que sinalizam o valor de uma obra. O que, de fato, é o mesmo que acontece no mercado de arte tradicional, como quando Taylor e Sloane (2021, p. 154) nos falam sobre a valorização das obras com base no quanto o artista é reconhecido e valorizado. Se ninguém está disposto a pagar por uma obra física, ela não terá valor de mercado, mas permanecerá única de qualquer modo

Os artigos de Taylor e Sloane (2021) e Chohan (2021), citam ainda a obra de Beeple, *Everydays: The First 5000 Days*, que será o objeto empírico da presente pesquisa, em relação aos conceitos de autenticidade e aura, ditas inexistentes em imagens reproduzidas tecnicamente (BENJAMIN, 2017).

Há uma carência muito grande ainda de trabalhos com a temática dos *non-fungible tokens* na área da comunicação, especialmente no Brasil, tanto em artigos,

revistas acadêmicas e trabalhos de conclusão de curso. Dito isso, trataremos desta temática, buscando avançar esta discussão e agregar mais conhecimento em relação a este assunto, principalmente para fins acadêmicos de pesquisa em comunicação.

2. O CASO DE INVESTIGAÇÃO

2.1 O QUE SÃO NFTS E O MERCADO DE CRIPTOATIVOS

Ao passo que as tecnologias informacionais evoluem, novas possibilidades vão surgindo para os usuários, e novas práticas vão se estabelecendo também. Coisas que antes eram impraticáveis vão se tornando possíveis e começam a ser apropriadas por estes usuários. Neste ponto é que os *non-fungible tokens* se encontram. Eles vêm atraindo novos interessados e curiosos diariamente por conta de suas características e propriedades únicas. Mas o que são exatamente esses *NFTs*, e o que há de diferente neles?

O termo *non-fungible* (não fungível), segundo o site oficial da *blockchain* Ethereum¹, é um termo da economia que representa ativos que não são intercambiáveis por outros de igual natureza. Temos como exemplos disso: automóveis, imóveis, obras de arte, roupas etc. Ou seja, itens com características e propriedades exclusivas e que outros não irão possuir iguais, mesmo que bem semelhantes. Já o termo *fungible* (fungível), diz respeito a ativos que tem por natureza serem intercambiáveis, como cédulas monetárias e criptomoedas. Sua função intrínseca é a intercambialidade. Você pode trocar uma cédula de R\$20 por quatro de R\$5, e, em termos práticos, continuará possuindo a mesma coisa, o mesmo valor.

Non-fungible, também segundo o site da *blockchain* *Ethereum*, diz respeito ao registro de itens em uma *blockchain*, como *Ethereum*, de forma a gerar um *token* único, que não pode ser reproduzido ou copiado. Esse *token* passa, então, a representar a unicidade do item registrado, e a sua posse é atribuída a quem fez seu registro. Esses itens podem ser ativos digitais, como arte, colecionáveis (como o *NBA Top Shot*²), fotografias, itens em jogos etc. Mas, também é possível cunhar *tokens* para ativos físicos e tangíveis, tais como imóveis, vinhos (assim como no site WIV³) e artigos de moda, como tênis. Em tese, qualquer coisa poderia ser registrada como um *NFT*. Se trata de um mercado e de uma tecnologia extremamente recentes e que acabam de se aquecer, então muitas coisas ainda estão sendo testadas.

¹ Disponível em: <https://ethereum.org/en/nft/>. Acesso em: 23 set. 2021.

² Disponível em: <https://nbatopshot.com/>. Acesso em: 24 set. 2021.

³ Disponível em: <https://www.wiv.io/fine-wine-as-digital-collectibles-faq/>. Acesso em: 24 set. 2021.

Para tornar os conceitos que acabam de ser introduzidos mais claros, precisamos entender um pouco mais sobre o que é a *blockchain* e o que é o *token*. De acordo com Wang *et al.* (2021, p. 4), a *blockchain* foi criada por Satoshi Nakamoto, o pseudônimo do criador do Bitcoin, que precedeu todas as outras *blockchains* e criptomoedas anteriores. A tecnologia *blockchain*, ainda segundo Wang *et al.* (2021, p. 4), é constituída por uma base de dados distribuída onde os registros são conectados entre si e se tornam seguros por meio de criptografia. Daí o termo cripto em criptoarte, criptoativos, criptomoedas etc. Segundo o site oficial da *blockchain* Ethereum, a *blockchain* se trata de uma base de dados pública e distribuída através de um sistema *peer-to-peer*, onde vários computadores armazenam parte dos dados e permitem que estes sejam acessados. Como nos aponta (LEWGOY, 2009, p. 187), um dos primeiros exemplos de uma tecnologia *peer-to-peer* que podemos resgatar aqui é o Napster, que tornava a distribuição de músicas, mesmo que de forma ilegal, distribuída entre vários computadores, o que possibilita que o arquivo fique armazenado em vários locais diferentes e não fique inacessível na rede. O mesmo ocorre com a *blockchain*, com o intuito de facilitar o acesso e evitar perdas de registros, caso estes se encontrassem em um único local e algum imprevisto acontecesse. De acordo com o site da *blockchain* Ethereum, nessa tecnologia, os dados são armazenados em blocos, e cada novo bloco referencia o anterior, como uma corrente. Por isso, o nome *blockchain*.

A partir do momento que entendemos um pouco sobre a tecnologia da *blockchain*, o modo como os *non-fungible tokens* operam vai se tornando mais claro, já que as transações ocorrem dentro desse banco de dados conectados. Porém, ainda precisamos entender o que é o *token* e o que ele representa. De acordo com Wang *et al.* (2021, p. 6-7), o que torna um *token* não-fungível é o padrão de seu algoritmo. No caso dos *NFTs*, o mais comum é o ERC-721, que se popularizou com a criação dos CryptoPunks, *NFTs* colecionáveis que foram introduzidos pela empresa LarvaLabs, em 2017. Por conta desse padrão, cada *token* possui um número de identificação único que o representa, e ao mesmo tempo aponta para seu dono. Ainda segundo Wang *et al.* (2021, p. 10), todas as transações ficam registradas, então todas as informações sobre donos anteriores e até quem criou o *token* podem ser facilmente encontradas. O *NFT* representa, então, a unicidade e escassez de um criptoativo (WANG *et al.*, 2021, p. 10).

Ainda segundo Wang *et al.* (2021, p. 4), para se realizar qualquer tipo de transação na *blockchain* Ethereum, como a cunhagem de um novo *NFT* ou transações de compra e venda, a rede executa contratos inteligentes. Esses contratos são códigos de programação executados dentro da própria *blockchain* para validar e consolidar as transações. Esses contratos é que permitem que a rede seja totalmente descentralizada, eliminando a necessidade de terceiros em cada transação.

Uma questão que ainda é muito controversa no mundo dos *non-fungible tokens* diz respeito ao armazenamento dos ativos digitais. De acordo com Wang *et al.* (2021, p. 13), o *token* criptográfico não armazena o item ao qual está associado, pois a execução de cada contrato inteligente exige muito processamento computacional, e em troca disso a *blockchain* Ethereum exige o pagamento de uma taxa chamada de *Gas*, que varia de acordo com o tamanho dos dados. Por conta disso, os dados do arquivo geralmente são alocados fora da *blockchain* e apenas são referenciadas as informações da peça e o local onde está armazenado. Ou seja, é necessário armazenar o arquivo em outro lugar na *web* e associar esse *hyperlink* ao *token* na hora de sua criação. Para tornar esse processo mais seguro, muitos criadores e artistas começaram a armazenar seus arquivos com o protocolo de hipertexto *IPFS*⁴, como nos afirma Wang *et al.* (2021, p. 13), que se assemelha ao protocolo *HTTPS*, mas que é uma rede distribuída *peer-to-peer*, assim como a própria *blockchain*, como citado anteriormente. Ela reduz o risco de o armazenamento ficar concentrado em um único servidor, mas depende que alguém na rede distribuída esteja disposto a armazenar o arquivo (WANG *et al.*, 2021, p. 13). Para solucionar esse problema, já existem serviços pagos como Pinata⁵, que armazenam os itens com o protocolo *IPFS* e garantem que os dados estarão seguros e sempre disponíveis para acesso, semelhante a um serviço de armazenamento em nuvem que utilizamos no dia a dia.

Outro ponto importante a ser acrescentado é que os direitos de *copyright* sobre qualquer *NFT* permanecem com o artista, como afirma Chohan (2021, p. 3), e este pode criar novos *tokens* com o mesmo arquivo digital, mesmo que cada um possua uma assinatura digital única. Isso significa que comprar um *non-fungible token* representa possuir direito ao acesso, exibição e venda de uma peça, mas isso não significa que o dono do *token* adquira os direitos sobre o arquivo digital. Isso é uma

⁴ Disponível em: <https://ipfs.io/>. Acesso em: 23 set. 2021.

⁵ Disponível em: <https://www.pinata.cloud/>. Acesso em: 23 set. 2021.

coisa que muitas vezes também acontece com obras de arte no mundo físico, pois, conforme nos afirma Clark (2021), comprar um quadro não significa que a pessoa que o comprou adquira todos os direitos sobre aquela imagem, que muitas vezes permanece com o artista.

Ainda, de acordo com Clark (2021), ao transformar uma peça *em non-fungible token* o artista pode escolher um percentual que deseja receber por cada venda futura de seu ativo. Wang *et al.* (2021, p. 2) complementam afirmando que toda vez que alguém comprar essa obra, o artista vai se beneficiar, recebendo *royalties*. Isso é um fato que ajuda a atrair cada vez mais artistas, pois é um meio de continuar recebendo por sua obra de forma passiva no futuro, o que é reforçado também pela Foundation⁶, uma plataforma de compra e venda de *NFTs*. Por sua vez, de acordo com a plataforma OpenSea, uma das mais conhecidas entre artistas e compradores, o artista pode estabelecer uma taxa de comissão de até 10% para suas vendas futuras, e a plataforma também recebe 2,5% por cada transação⁷. A comissão da plataforma pode variar, dependendo de cada *marketplace* estabelecer seu próprio percentual. Aqui vale ressaltar também que, de acordo com a OpenSea, a *blockchain* Ethereum é aberta e visível para todos, então a mesma peça pode ser ofertada por diferentes plataformas⁸. Isso não faz com que se torne uma cópia, já que mantém o seu *token* único, apenas aumenta o acesso e exposição da imagem. Uma vez que seja vendida em uma das plataformas, a transação é verificada e sua posse atualizada em todas elas.

Taylor e Sloane (2021, p. 154) classificam como mercado primário aquele onde se vendem peças novas, nunca antes comercializadas, e o mercado secundário como aquele onde se vendem peças de segunda mão. Conforme nos é apresentado no *marketplace* da Foundation, a lógica é bem semelhante para os ativos digitais. O mercado primário seria a primeira venda de uma obra, logo após seu *token* ser cunhado pelo artista. Já o mercado secundário, seria constituído por todas as vendas futuras daquela peça. Segundo a Foundation⁹, no mundo físico é extremamente difícil garantir quanto o artista ganhará em *royalties* quando sua obra for revendida, e até se

⁶ Disponível em: <https://foundation.app/blog/secondary-markets>. Acesso em: 30 set. 2021.

⁷ Disponível em: <https://support.opensea.io/hc/en-us/articles/1500009575482-How-do-royalties-work-on-OpenSea->. Acesso em: 03 out. 2021.

⁸ Disponível em: <https://support.opensea.io/hc/en-us/articles/1500003489742-Will-my-NFTs-be-visible-on-other-platforms-such-as-Rarible->. Acesso em: 03 out. 2021.

⁹ Disponível em: <https://foundation.app/blog/secondary-markets>. Acesso em: 30 set. 2021.

ele ganhará alguma coisa sequer. Com os *NFTs* esse direito é garantido, e o artista receberá uma comissão por cada negociação de sua obra, de forma perpétua, sempre sabendo o percentual que irá receber, já que este foi estipulado por ele próprio no momento da cunhagem do seu trabalho.

Como um contraponto, Campello (2021) nos fala em reportagem a respeito desse lado financeiro que permeia os *non-fungible tokens*. Em seu texto *Como vender o invisível*, o autor cita Walter Benjamin e seu pensamento em torno da autenticidade, afirmando que Benjamin nunca imaginaria que o capitalismo pudesse sanar o problema da perda da autenticidade, atribuindo uma certificação virtual para isso. De acordo com Campello (2021), o valor da obra não está mais na peça em si, mas sim no *token*, e esta deixa de importar, se tornando imaterial e intangível, “A única coisa que é real e autêntica é o capital”.

Existem alguns outros tópicos e desdobramentos relacionados aos *non-fungible tokens* que valem a pena ser mencionados, mesmo que não sejam aprofundados nesse trabalho por fugirem do escopo da presente pesquisa. Muito se fala dos impactos ambientais dessa nova tecnologia, que consome muita energia a cada transação realizada, por utilizar o padrão *proof-of-work* para validar as transações entre os nós da rede distribuída, no lugar do padrão *proof-of-stake*, muito mais eficiente e com menos consumo de energia. É um problema que o site da *blockchain* Ethereum nos aponta, mas que já está em processo de aperfeiçoamento, segundo eles¹⁰.

Outro tema emergente que se intersecciona com o mundo digital e com os *non-fungible tokens* é o metaverso. Ainda é um tanto difícil de se definir o que é o metaverso e suas possibilidades, assim como ocorre com os *NFTs*. Segundo a Meta, anteriormente Facebook, o metaverso representa o futuro das conexões sociais e do trabalho e educação remotos, através de realidade virtual e realidade aumentada, conexões entre diversas plataformas (e empresas), e tudo dentro de espaços de interação 3D¹¹. Nesse contexto, já existem jogos que comercializam itens virtuais em formato de *non-fungible tokens*, através da *blockchain*, como pedaços de terra digitais no Decentraland¹². Além disso, um fato interessante ligado ao Decentraland e aos

¹⁰ Disponível em: <https://ethereum.org/en/developers/docs/consensus-mechanisms/pos/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

¹¹ Disponível em: <https://about.facebook.com/meta/>. Acesso em 27 mar. 2022

¹² Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2022/03/11/what-is-the-role-of-nfts-in-the-metaverse/?sh=7a3cc8166bb8>. Acesso em: 27 mar. 2022.

NFTs foi que o MetaKovan, pseudônimo do comprador da obra *Everydays: The First 5000 Days*, de Beeple, adquiriu um espaço virtual dentro do Decentraland e criou um museu onde exibe sua coleção de *NFTs*¹³. Essas são algumas das possibilidades que já existem de cruzamento entre as duas tecnologias.

Estes tópicos, tanto em relação aos impactos ambientais dos *NFTs* quanto sua conexão com o metaverso, não serão mais aprofundados nesta pesquisa. Este estudo não tratará destes assuntos, tanto pela delimitação do escopo da pesquisa quanto por limitação de tempo. Mas são importantes a título de explicação da complexidade do objeto que estamos analisando, e poderão ser mais bem explorados em futuras investigações.

2.2 QUE IMAGENS SÃO ESSAS EM OBSERVAÇÃO E ONDE SE ENCONTRAM

A obra que despertou a atenção para o mercado de *NFTs* recentemente foi a *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Mike Winkelmann, também conhecido por seus seguidores como Beeple, vendida como um *non-fungible token*. Sua obra foi vendida em parceria com MakersPlace, um *marketplace* que, segundo eles próprios, visa empoderar artistas digitais e ajudá-los a ter mais visibilidade e lucro com suas criações¹⁴. MakersPlace fez uma parceria com Beeple e colocou sua obra para leilão na casa de leilões Christie's¹⁵, fundada por James Christie em 1766¹⁶, ou seja, já muito antiga e conceituada no mundo da arte. Essa parceria resultou na venda da obra pelo valor de US\$69.3 milhões, o maior preço já pago por uma obra digital. No entanto, essa não foi a primeira obra a ser vendida como *NFT*, foi apenas a venda que aqueceu esse mercado e trouxe mais visibilidade para a tecnologia.

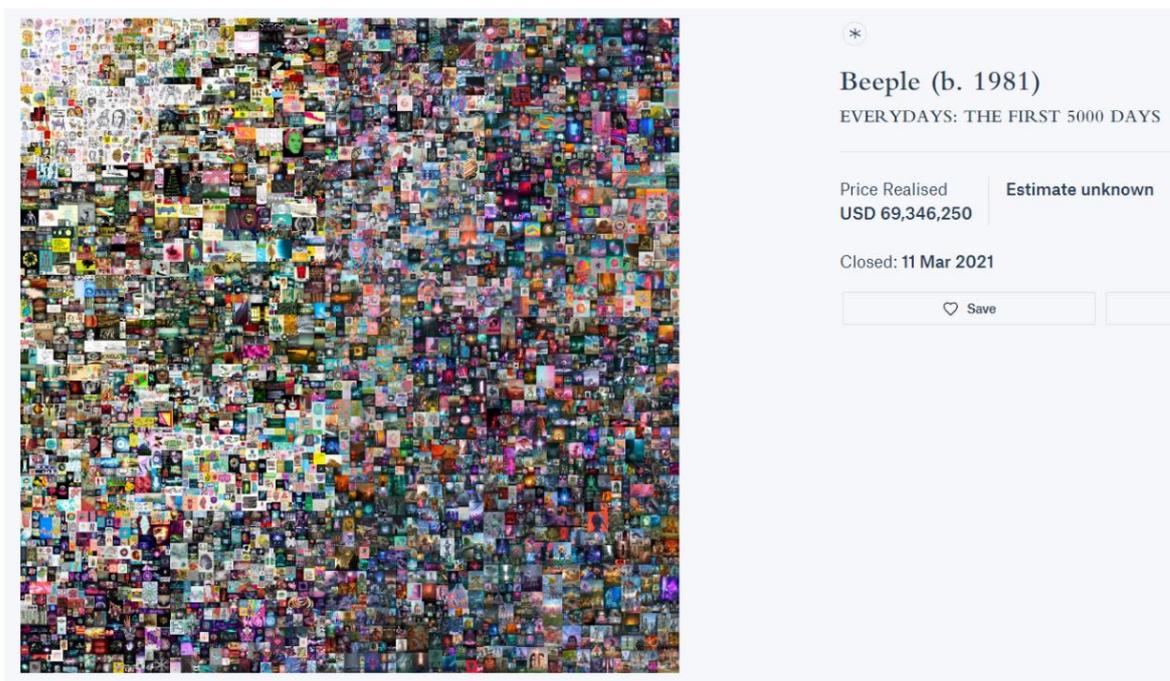
¹³ Disponível em: <https://www.artrights.me/en/the-museum-dedicated-to-the-nft-works-of-beeple-was-born/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

¹⁴ Disponível em: <https://makersplace.com/team/>. Acesso em 27 mar. 2022.

¹⁵ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em 03 out. 2021.

¹⁶ Disponível em: <https://www.christies.com/about-us/welcome-to-christies>. Acesso em 27 mar. 2022.

Figura 1 - *Everydays: The First 5000 days*, vendido pela casa de leilões Christie's.



Fonte: Christie's (2021).¹⁷

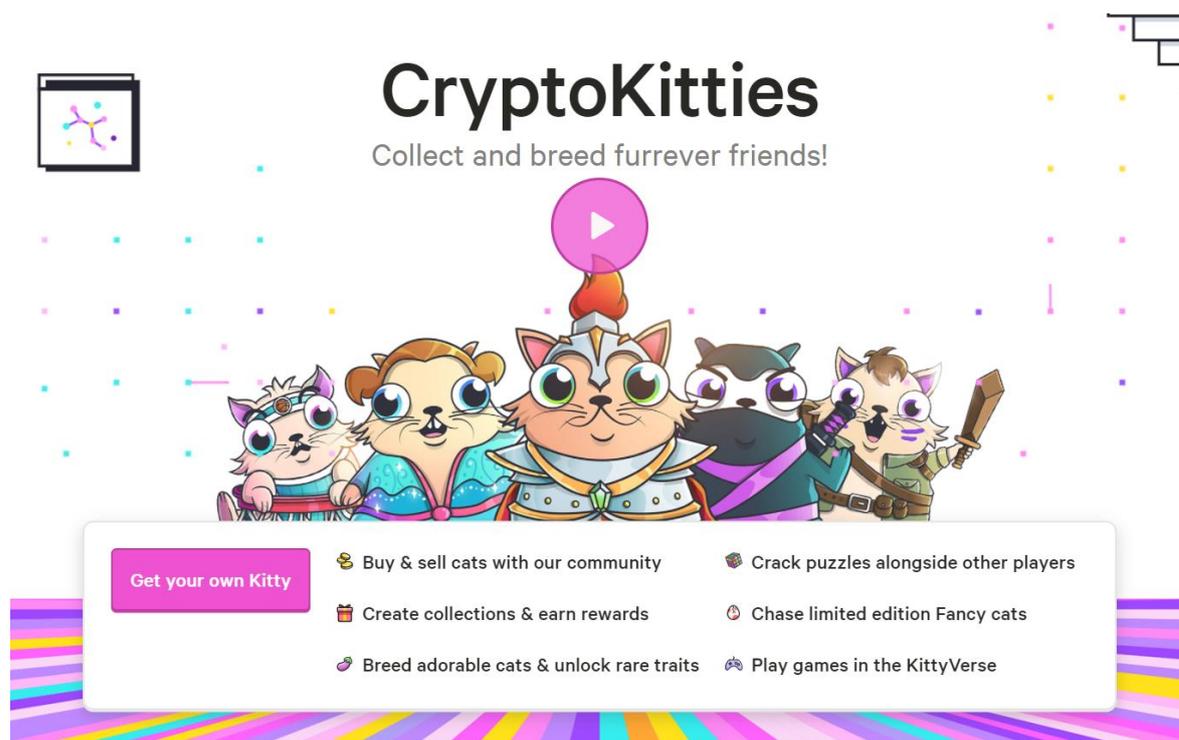
CryptoKitties¹⁸ é um jogo criado pela empresa Dapper Labs onde os usuários colecionam gatos virtuais. Segundo a empresa, cada gato é único e nunca haverá dois que sejam exatamente iguais. Ao adquirir um, o usuário tem a certeza de que é totalmente único e exclusivo. Isso se dá pelo fato de os criadores do jogo utilizarem arte generativa, através de algoritmos de programação, para criar características aleatórias em cada um dos gatos, evitando que dois gatos tenham características totalmente iguais¹⁹. E, como se tratam de *NFTs*, todos os animais virtuais podem ser comercializados através da *blockchain* e transferidos para outro colecionador. Segundo Clark (2021), um dos gatos chegou a ser comercializado por US\$170 mil, o mais caro até então.

¹⁷ Disponível em: <https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924>. Acesso em: 24 set. 2021.

¹⁸ Disponível em: <https://www.cryptokitties.co/>. Acesso em: 24 set. 2021.

¹⁹ Disponível em: <https://www.artnews.com/list/art-in-america/features/generative-art-and-nfts-1234586572/art-blocks-generative-crypto-art/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

Figura 2 - CryptoKitties, Dapper Labs. Banner inicial do site do jogo.



Fonte: Dapper Labs (2022).²⁰

Os CryptoPunks, por sua vez, são imagens de 24x24 pixels colecionáveis, que, assim como os CryptoKitties, são totalmente únicas, pois nenhuma é exatamente igual a outra, utilizando também arte generativa para criar imagens com variações²¹. Ao todo, existem dez mil CryptoPunks espalhados por diversas carteiras de colecionadores. O mais caro já comercializado até então é um considerado raro pelos entusiastas, por possuir características alienígenas que apenas nove unidades entre as dez mil possuem. Este foi vendido por US\$23.7 milhões, e, de acordo com o site da Larva Labs, empresa que desenvolveu os CryptoPunks, o recorde ainda não foi quebrado até então²².

²⁰ Disponível em: <https://www.cryptokitties.co/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

²¹ Disponível em: <https://www.christies.com/features/10-things-to-know-about-CryptoPunks-11569-1.aspx>. Acesso em: 27 mar. 2022.

²² Disponível em: <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>. Acesso em: 27 mar. 2022.

Figura 3 - CryptoPunks, Larva Labs. Maiores transações já realizadas.

Largest Sales

See all top sales

Fonte: Larva Labs (2022).²³

A NBA, liga de baquete dos Estados Unidos, também começou a investir no universo dos *non-fungible tokens*, lançando seus próprios colecionáveis, conhecidos como *NBA Top Shots*²⁴. Cada *Top Shot* representa um lance em um dos jogos de basquete, em formato de pequenos vídeos com lances dos jogos e algumas estatísticas. No entanto, não é cunhado apenas um *NFT* de cada *Top Shot*, e alguns chegam a ter mais de quarenta mil *tokens* diferentes com a mesma cena do jogo. O que muda é que, assim como acontecia com os cartões colecionáveis tradicionais dos jogadores, cada *Top Shot* cunhado possui também um número de série exclusivo²⁵. A NBA não investe na unicidade de cada cena, mas sim na raridade de certos exemplares²⁶. Alguns chegam sim a ser produzidos em quantidades enormes, trazendo uma certa efemeridade ao ativo, porém existem alguns onde só há quinze ou vinte criados, e que já pararam de ser produzidos. Isso faz com que os fãs de basquete vejam esses *Top Shots* com certa escassez, como sendo produtos raros, com mais valor agregado, e estão dispostos a pagar mais por estes. Segundo o site

²³ Disponível em: <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>. Acesso em: 27 mar. 2022.

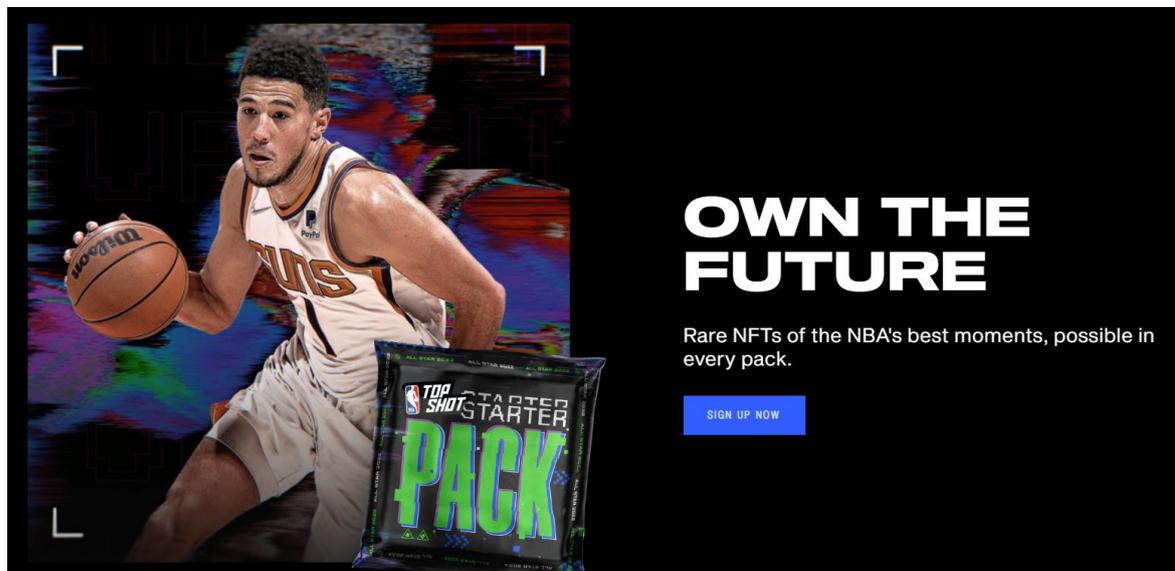
²⁴ Disponível em: <https://blog.nbatopshot.com/posts/welcome-to-the-beta>. Acesso em: 27 mar. 2022.

²⁵ Disponível em: <https://nbatopshot.com/infographic>. Acesso em 27 mar. 2022.

²⁶ Disponível em: <https://blog.nbatopshot.com/posts/nba-top-shot-rarity-blog>. Acesso em: 27 mar. 2022.

NBA Top Shots, você não apenas compra um *NFT*, você se torna o dono de um momento²⁷, o que se torna um apelo sentimental para os fãs.

Figura 4 - NBA Top Shots. Banner inicial do site.



Fonte: NBA Top Shots (2022).²⁸

Como os *NFTs* não se limitam aos ativos digitais, itens físicos também passaram a ser transacionados como *tokens*. Como um exemplo, temos o site WIV, especializado em vinhos finos. Esta empresa vende todo o seu catálogo através da *blockchain*, e a empresa se responsabiliza pelo armazenamento e cuidado de todos os itens²⁹. Segundo a WIV, o site transforma a propriedade do ativo em um *non-fungible token* para tornar mais fácil de se colecionar, revender e comprovar a posse de cada vinho. Cada *token* representa uma garrafa de vinho e através da *blockchain*, os colecionadores podem facilmente adquirir novos vinhos ou transferir a posse para outra pessoa, diminuindo a burocracia nas transações³⁰. Tal como afirma o site da empresa, todos os vinhos podem ser comprados e revendidos através da plataforma OpenSea³¹, da mesma forma que ocorre com os ativos digitais.

²⁷ Disponível em: <https://nbatopshot.com/about>. Acesso em: 27 mar. 2022.

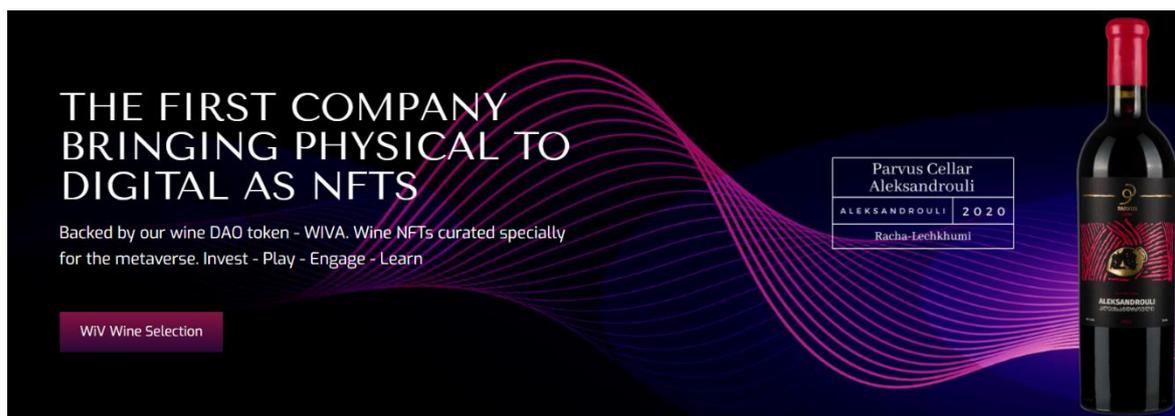
²⁸ Disponível em: <https://nbatopshot.com/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

²⁹ Disponível em: <https://docs.wiv.io/master/wine-storage>. Acesso em: 27 mar. 2022.

³⁰ Disponível em: <https://docs.wiv.io/faq>. Acesso em: 27 mar. 2022.

³¹ Disponível em: <https://docs.wiv.io/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

Figura 5 - Banner inicial do site WIV.



Fonte: WIV (2022).³²

No momento, existem diversos *marketplaces* para se comercializar *NFTs*. No entanto, a plataforma OpenSea³³ é uma das mais utilizadas entre os investidores dessa nova tecnologia. Como a *blockchain* Ethereum é um banco de dados aberto, qualquer plataforma pode se propor a exibir e vender os ativos, e o histórico automaticamente se atualiza em todas elas caso uma seja executada. Conforme a própria OpenSea afirma, ela é apenas uma de tantas outras “janelas” para a *blockchain*³⁴.

Utilizando o exemplo da obra *Everydays: The First 5000 Days*, do Beeple, podemos verificar que ela está disponível na plataforma OpenSea³⁵. Ao ver a obra através da plataforma, podemos perceber que ela faz parte da coleção MakersPlace, e que esta coleção foi verificada pela OpenSea como sendo legítima. Vemos também o atual dono da obra, MetaKovan, logo abaixo do nome da peça. E ainda temos a possibilidade de fazer uma oferta e de ver a maior oferta até o momento. O *marketplace* ainda nos mostra detalhes sobre a obra, como quem a criou, o endereço do contrato inteligente com os registros de transações, o token único da peça, a *blockchain* onde ocorreu a transação, entre outros dados. É possível ainda, dentro da plataforma OpenSea ou qualquer outra, ver as transações já realizadas dos ativos.

³² Disponível em: <https://wiv.io/>. Acesso em: 24 set. 2021.

³³ Disponível em: <https://opensea.io/>. Acesso em: 03 out. 2022.

³⁴ Disponível em: <https://support.opensea.io/hc/en-us/articles/1500003489742-Will-my-NFTs-be-visible-on-other-platforms-such-as-Rarible->. Acesso em: 03 out. 2021.

³⁵ Disponível em: <https://opensea.io/assets/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 24 set. 2021.

Podemos verificar que Beeple cunhou a peça na blockchain, e que MetaKovan foi o último a adquiri-la.

Figura 6 - *Everydays: The First 5000 Days*, exibido na plataforma OpenSea.



Fonte: OpenSea (2021).³⁶

³⁶ Disponível em: <https://opensea.io/assets/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 24 set. 2021.

Figura 7 - Detalhes de *Everydays: The First 5000 Days*, na plataforma OpenSea.

Description

Created by [beeples](#)

I made a picture from start to finish every single day from May 1st, 2007 - January 7th, 2021. This is every motherfucking one of those pictures.

Properties ▼

About MakersPlace ▼

Details ▲

Contract Address	0x2a46...0756
Token ID	40913
Token Standard	ERC-721
Blockchain	Ethereum
Metadata	Frozen

Fonte: OpenSea (2021).³⁷

Figura 8 - Registro das transações da obra *Everydays: The First 5000 Days*.

Trading History ▲

Filter ▼

Sales × Transfers × [Clear All](#)

Event	Price	From	To	Date
Transfer		mp-escrow	MetaKovan	7 months ago 🔗
Transfer		beeples	mp-escrow	7 months ago 🔗
Minted		NullAddress	beeples	8 months ago 🔗

Fonte: OpenSea (2021).³⁸

³⁷ Disponível em: <https://opensea.io/assets/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 24 set. 2021.

³⁸ Disponível em: <https://opensea.io/assets/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 24 set. 2021.

Independentemente da plataforma utilizada, a dinâmica permanece a mesma. Percebemos como este mercado e as plataformas operam de forma aberta, com informações disponíveis para qualquer pessoa em relação aos dados e as transações, mantendo os registros disponíveis para consulta. Mas, no entanto, é necessário entendermos a *blockchain* e todo esse processo que está por trás das plataformas para se compreender como tudo acontece de fato. Por se tratar de algo ainda emergente, podemos esperar muitas evoluções e novas funcionalidades. Nos resta saber se estas futuras evoluções podem vir a beneficiar os artistas no futuro, incentivando também o crescimento do mercado de arte e da indústria criativa como um todo.

2.3 DESCRIÇÃO DO OBJETO EMPÍRICO PARA LOCALIZAR O CASO DE PESQUISA

O objeto empírico a ser analisado, como já apresentado anteriormente, serão seis obras que se encontram inseridas dentro da peça *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Mike Winkelmann (Beeple), vendida por US\$69,3 milhões, em uma parceria entre o artista, o site de *NFTs MakersPlace* e a casa de leilões *Christie's*. A obra é composta de uma colagem de diversos trabalhos produzidos pelo artista. Conforme o nome da obra nos aponta, se trata de cinco mil imagens, as quais Beeple produziu uma por dia, ao longo de quase catorze anos. Dentre estas cinco mil, destacaremos seis para nossa análise, e dividiremos estas em três coleções com temáticas distintas.

De acordo com o site *MakersPlace*³⁹, um dos parceiros do leilão desta obra, o artista começou no anonimato, e ao longo de suas produções diárias, conquistou a fama e vários seguidores que acompanham seu trabalho. Mike Winkelmann, o Beeple, é um estadunidense, atualmente com 40 anos, que se consagrou como um artista digital por publicar uma imagem por dia, ao longo de cinco mil dias, sem falhar nenhum sequer. De acordo com seu site, continua produzindo uma nova imagem diariamente⁴⁰. Nas suas imagens, mesmo que de forma metafórica, encontramos referências a muitos acontecimentos mundiais que o artista inseriu em suas

³⁹ Disponível em: [Beeple: Everydays - First 5000 Days | MakersPlace https://foundation.app/blog/secondary-markets](https://foundation.app/blog/secondary-markets). Acesso em: 03 out. 2021.

⁴⁰ Disponível em: <https://beeplescollect.com/about/>. Acesso em: 28 mar. 2022.

produções, como acontecimentos políticos, o coronavírus, queda e alta do *Bitcoin*, entre outros, além de fatos da vida de Beeple que ele retratou em suas criações. Alguns trabalhos do artista são mais abstratos onde sua intenção parece ter sido mais a de brincar com as suas técnicas de produção e com o *software* que ele utiliza para compor as imagens. No vídeo publicado no próprio MakersPlace⁴¹, Beeple afirma sua intenção sempre foi a de melhorar sua técnica, e que cada uma das imagens representa um fato da sua vida ou algo motivado por um acontecimento mundial. Beeple publica, ainda, outras obras como *non-fungible tokens*, e algumas destas mais voltadas para o colecionismo⁴², semelhante ao que acontece com o *NBA Top Shot*, onde cada uma possui um número de série, mas são criadas a partir da mesma imagem.

Existem vários desdobramentos possíveis de serem explorados acerca dos *non-fungible tokens*. No entanto, com base em tudo que já foi descoberto e apresentado anteriormente, o foco desta pesquisa se concentrará na obra *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Beeple, com destaque para esse novo tipo de produção de obras de arte digitais, autenticadas como *NFTs*, onde será feito um tensionamento com a teoria da perda da aura e sobre a autenticidade das imagens técnicas, de Benjamin (2017), e alguns conceitos sobre imagens tradicionais e imagens técnicas de Flusser (2002). Este trabalho não busca um aprofundamento maior a respeito das plataformas, que apresentam todas uma dinâmica muito semelhante, e nem uma pesquisa tão aprofundada em conceitos relacionados a *blockchain* por se tratar de algo mais relacionado à tecnologia que à comunicação. O período escolhido para a análise do objeto será o dos cinco mil dias em que a obra completa foi desenvolvida, de onde extrairemos os observáveis. Serão escolhidas seis imagens de três temáticas diferentes, para analisarmos tanto a dimensão técnica empregada por Beeple para a produção das imagens, quanto significados e discussões relacionadas às imagens. Olharemos para essas imagens a partir de um ponto de vista da técnica, da autenticidade e da aura, o que há de diferente nelas e o que nelas atrai a atenção.

⁴¹ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em: 28 mar. 2022.

⁴² Disponível em: <https://opensea.io/beeple?tab=created>. Acesso em: 28 mar. 2022.

2.4 INFERÊNCIAS INICIAIS

Vimos até aqui que os *non-fungible tokens* são identificadores únicos, que podem ser associados à objetos digitais ou físicos, e que estes ativos podem ser muito diferentes uns dos outros. Podem ser obras de arte digitais, vinhos, vídeos colecionáveis, entre diversas outras coisas. Todos estes ativos, a partir do momento em que são adicionados à *blockchain*, passam a ser facilmente encontráveis dentro de plataformas, como a OpenSea, que servem como portais para a *blockchain*, onde os *NFTs* ficam registrados, facilitando as transações entre os colecionadores e entusiastas dessa tecnologia. Como já apresentado anteriormente, a dinâmica das plataformas de criptoarte é basicamente a mesma, já que todas as plataformas são intermediárias, pois o *token* fica gravado na *blockchain* e é apenas exibido através dessas plataformas. Então, não temos a pretensão aqui de aprofundar a pesquisa em relação aos *marketplaces*. No entanto, ainda traremos alguns detalhes em relação à OpenSea, na medida em que for necessário para a análise da obra de Beeple e de sua comercialização, autenticação na *blockchain*, histórico de propriedade, e outros fatores que forem considerados importantes para um bom mapeamento do objeto.

Percebe-se uma tendência muito forte, até este momento da pesquisa, de um consumo menos apegado aos objetos materiais e muito mais voltado para a exibição e comprovação de posse. Comprovar e realizar transações na *blockchain* parece relativamente simples e rápido, se comparado a contratos de compra e venda tradicionais, que geralmente tomam mais tempo e tendem a ser mais burocráticos. Esse é um dos motivos que pode estar levando à criação de *tokens* de objetos físicos também, de forma a agilizar essas transações. O que nos leva a crer que essa tendência possa vir a expandir, uma vez que os mercados enxerguem seu potencial mercadológico em relação aos métodos mais utilizados até então.

Em relação às próprias obras de arte, estas parecem atrair a atenção de artistas e colecionadores de arte. As obras de arte físicas, mesmo que esta pesquisa foque nas obras digitais, podem ser associadas a *tokens* também, e comercializadas como *NFTs*, como vimos no caso da empresa WIV, de comércio de vinhos finos. É claro que a preocupação com a logística e armazenamento dos bens materiais continuará existindo. As obras digitais, que não necessitam de maiores cuidados externos, podem ser adquiridas e transferidas instantaneamente.

Essas obras digitais em forma de *non-fungible tokens*, chegam causando uma certa disrupção no mercado de arte e nos trabalhos de autores que teorizam conceitos em relação às imagens, devido a seu caráter de tecnologia emergente. Percebemos uma tendência de menos efemeridade nas obras digitais não fungíveis, e uma noção forte de exclusividade das peças, já que se tornam únicas perante outras reproduções que não possuem um *token*. Ao que parece, são consideradas obras únicas nesse cenário, ao mesmo tempo em que podem se espalhar e ser reproduzidas como qualquer outra imagem. Entretanto, essa reprodução implica em cópias sem um *token* de autenticidade acompanhando a obra, o que guardaria suas características únicas e comprovaria se tratar do original. Poderíamos dizer que é quase como a diferença entre a Mona Lisa e uma cópia da Mona Lisa, que, admirando à distância, nos pareceria a mesma coisa, mas que para entendermos realmente as diferenças e semelhanças teríamos de nos aproximar mais para realmente conseguirmos enxergar. Esse aproximar, em se tratando dos *NFTs*, seria muito mais um mergulho técnico do que apenas um olhar para a imagem. Tentaremos problematizar esses conceitos a fim de investigar as peculiaridades acerca deste universo tão embrionário que é o dos *non-fungible tokens*, com intuito de descobrir se uma obra que é essencialmente um *NFT*, poderia ser considerada algo singular e único.

A imagem *Everydays: The First 5000 Days* despertou a atenção da mídia, mas não por ser um ativo não fungível. O que chamou a atenção foi o fato de sua venda ser intermediada por uma casa de leilões conceituada, como a Christie's, que já tinha um histórico longo de leilões de obras de arte. Então, essa atenção generalizada parece não ter sido essencialmente pela natureza da obra, mas pela importância que o mercado tradicional deu para uma obra desta natureza. O mercado de arte é, geralmente, bem seletivo, então essa atenção recebida foi um grande passo para essa nova tecnologia, pois talvez venha a abrir portas para outros artistas digitais também.

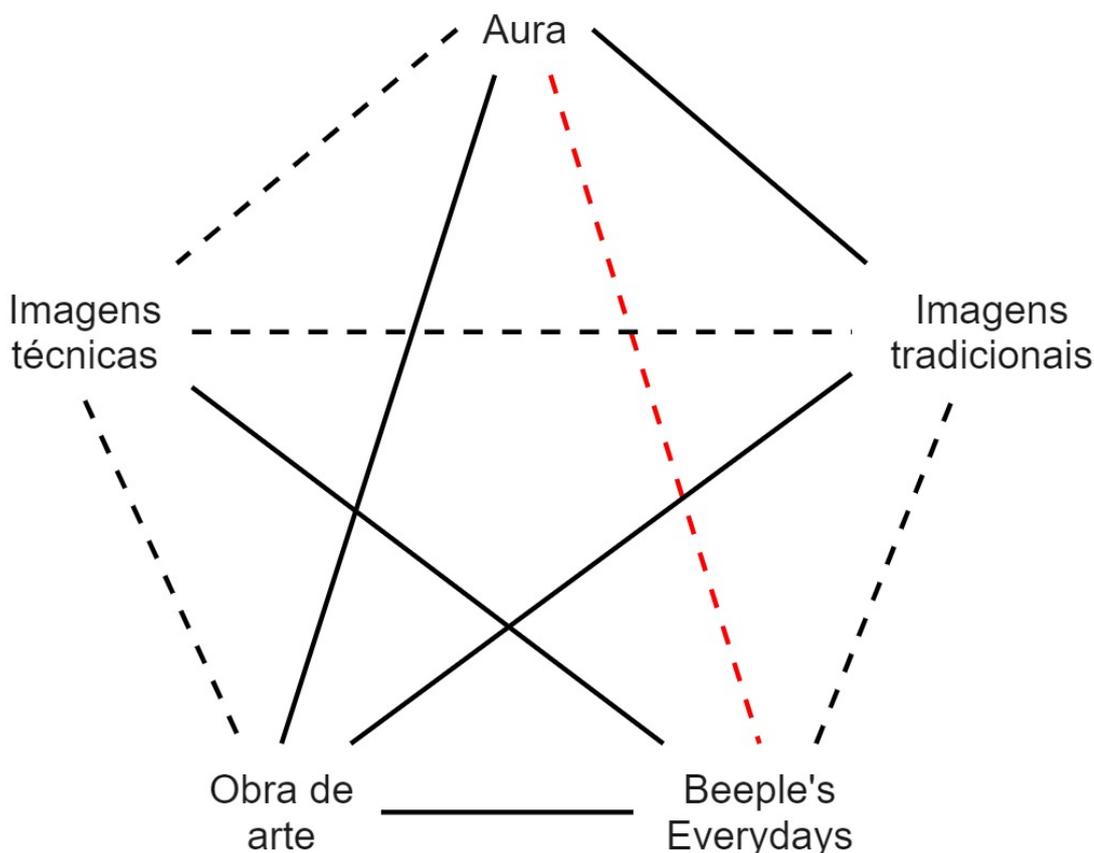
A obra de Beeple parece distante da ideia sobre a efemeridade das imagens técnicas de Benjamin (2017), ao mesmo tempo em que é essencialmente isso, uma imagem produzida por meios técnicos. Uma imagem que tem por natureza ser facilmente copiável e reproduzível, mas que, no entanto, parece ser entendida pelos investidores e colecionadores como imagens autênticas, detentoras de aura e passíveis de contemplação e de reconhecimento.

A partir de tudo que já foi descoberto até aqui, podemos delimitar o recorte da pesquisa. Buscaremos, como parte da problematização deste trabalho, investigar mais a fundo alguns conceitos acerca das imagens técnicas e das imagens tradicionais, de Flusser (2002), aplicando estes ao trabalho *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Beeple. Faremos também um tensionamento das teorias de Benjamin (2017) em relação a esta obra, no que diz respeito à autenticidade e a aura de uma obra, enquanto peça de arte única.

Com este trabalho, pretende-se investigar os tensionamentos entre a arte tradicional e a arte digital (técnica) em forma de *non-fungible token*, a fim de preencher as lacunas e fazer avançar as pesquisas sobre esses *NFTs*, suas aplicações, seu valor para o mundo da arte e para os artistas, além de tentar desdobrar suas semelhanças e diferenças em relação ao mundo tradicional das imagens e da arte. Pretendo investigar isso, de forma a validar se uma obra essencialmente técnica, pode ter valores semelhantes ou iguais aos de obras de arte tradicionais, ou então se um *NFT* ainda está limitado a sua essência efêmera de uma imagem tecnicamente reproduzível. Com isso, pretendo contribuir com os estudos sobre as imagens e sua natureza, a fim de criar novos desdobramentos e trazer contribuições para as pesquisas em comunicação.

2.5 DESENHO DE PESQUISA

Figura 9 – Desenho de pesquisa.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

A partir das investigações feitas até aqui, optei por desenvolver um desenho de pesquisa que dê cabo dos tensionamentos mais importantes apresentados até este momento. No desenho, temos as linhas pretas completas significando conexão, e as linhas pretas tracejadas indicando oposição. Temos, ainda, a linha tracejada vermelha que indica o tensionamento principal da pesquisa, o qual analisaremos mais a fundo no decorrer das investigações. Esta linha também se encontra tracejada, pois, nos baseando em estudos já existentes na área, partimos da ideia inicial de que, por se tratar de uma imagem técnica, a obra de Beeple estaria em oposição ao conceito da aura.

Partindo do desenho, vemos que a aura está conectada com às imagens tradicionais e com as obras de arte, mas se opõe às imagens técnicas, e ainda tensiona contra a obra *Everydays: The First 5000 Days*, de Beeple. As imagens

tradicionais, por sua vez, se conectam com a aura e com as obras de arte, mas se opõe às imagens técnicas e à obra de Beeple. As imagens técnicas se opõem à aura, obra de arte e imagens tradicionais, e se conectam com a obra do artista. As obras de arte têm conexão com aura e imagens tradicionais, e oposição à imagem técnica e ao trabalho de Beeple. E, finalmente, a obra de Winkelmann se conecta com obra de arte, mesmo em tensionamento com a aura, e se conecta com imagem técnica, ao mesmo tempo que está em oposição as imagens tradicionais.

Este esquema nos ajuda a compreender o ponto em que estamos no momento e nos dá pistas de onde queremos chegar no decorrer deste trabalho. Partiremos daqui para o referencial teórico da pesquisa, a fim de dar cabo das lacunas que precisaremos esclarecer.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

A discussão sobre as propriedades presentes na infinidade de imagens que nos rodeiam já é algo trazido por diversos autores. Discussões sobre a arte, a fotografia e as imagens digitalizadas não são uma novidade no meio acadêmico. No entanto, surge uma nova tecnologia despertando a atenção de diversos pesquisadores, os *NFTs (non-fungible tokens)*. Essa novidade tem atraído o interesse de pesquisa de diversas áreas, e, aqui, traremos um viés voltado para a área da comunicação, em uma continuação da discussão sobre as imagens, apresentando essa nova perspectiva para a evolução das pesquisas. Além disso, entraremos em questões sobre definição do objeto artístico, consumo líquido e aceitação de obras pelo mundo da arte, para complementar os resultados desta investigação.

3.1 DAS IMAGENS TRADICIONAIS ÀS IMAGENS TÉCNICAS: A INVENÇÃO DOS APARELHOS

Uma definição das imagens e de sua natureza se faz muito necessária na presente investigação. Começando pela perspectiva de Flusser (2002, p. 7), somos informados de que imagens são,

superfícies que pretendem representar algo, na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões de espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano.

Ou seja, as imagens representam algo existente no mundo, as coisas que nos rodeiam, mas que são atravessadas por um movimento de abstração. Já é de conhecimento comum que as pinturas surgiram antes da escrita, na pré-história, onde os homens primitivos pintavam nas paredes das cavernas as imagens que eles conheciam. Flusser (2002, p.13), nos fala sobre pinturas, independentemente de serem primitivas ou não, sob a terminologia de “imagens tradicionais”, e nos introduz em seguida o termo “imagens técnicas” para tratar das imagens produzidas através de meios técnicos, por aparelhos, dizendo que “historicamente, as imagens tradicionais precedem os textos, por milhares de anos, e as imagens técnicas sucedem os textos altamente evoluídos”. Na visão de Benjamin (2017, p. 20-21), a imagem tradicional, através da produção artística,

começa com criações ao serviço do culto. Poderá dizer-se dessas criações que é mais importante existirem do que serem vistas. O alce que o homem da Idade da Pedra desenha nas paredes da sua caverna é um instrumento de magia. Embora o mostre aos outros homens, ele se destina sobretudo aos espíritos.

Essas imagens, feitas sem a ajuda de aparelhos técnicos, tinham finalidade mística e só mais tarde vieram a ser chamadas de arte. E essa magia, como é referida por Flusser (2002, p. 16) ao resgatar esta mesma origem das imagens, pretendia, segundo ele, “modificar o mundo lá fora”. Esse era o seu propósito primitivo, agir sobre o mundo através do “ritual, primeiro mágico, depois religioso” (BENJAMIN, 2017, p. 18). E, segundo Flusser (2002, p. 8), quando olhamos para uma imagem, ao vaguearmos pela superfície desta a fim de decifrá-la, não há uma linearidade, um início e um fim definidos: “O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna o “depois”, e o “depois” se torna o “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno.”. As imagens têm essa característica, já que cada observador olhará com uma subjetividade diferente.

Já a escrita, os textos, para Flusser (2002, p. 9-10), fundaram-se “sobre a nova capacidade de codificar planos em retas e abstrair todas as dimensões, com exceção de uma: a da conceituação, que permite codificar textos e decifrá-los”, e essa transição de imagens tradicionais para textos “[t]ratava-se de transcodificar o tempo circular em linear, traduzir cenas em processos”. Aqui, passamos de um tempo circular das imagens tradicionais, deste retorno eterno para pontos específicos, para um tempo linear da escrita, com início e fim definidos. E essa transição, conforme nos diz Flusser (2002, p. 9-10), representa “[a] luta da escrita contra a imagem, da consciência histórica contra a consciência mágica”, se colocando entre os homens e o mundo. Porém, por conta da escrita (FLUSSER, 2002, p. 10),

o homem se afastou ainda mais do mundo concreto quando, efetivamente, pretendia dele se aproximar. A escrita surge de um passo para além das imagens, e não de um passo em direção ao mundo. Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. Os conceitos não significam fenômenos, significam ideias. Decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos. A função dos textos é explicar imagens, a dos conceitos é analisar cenas. Em outros termos: a escrita é metacódigo da imagem.

Alguns exemplos que Flusser (2002, p. 10) nos traz para ilustrar isso são a “luta entre o cristianismo textual e o paganismo imagético” e a “luta entre ciência textual e

as ideologias imagéticas”. Tal luta se intensifica e surge a textolatria em oposição a idolatria, adoração aos textos contra a adoração às imagens, a qual se torna tão intensa com a ciência, que textos deixam de representar cenas, imagens, e passam a ser, na visão do autor, vazios (FLUSSER, 2002, p. 11). Para superar o problema da adoração cega aos textos, Flusser (2002, p. 13) nos introduz que são criadas as imagens técnicas,

[t]rata-se de imagem produzida por aparelhos. Aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais.

Flusser (2008, p. 15) ainda nos fala um pouco mais sobre essa transição que ocorreu dos textos para as imagens e os impactos disso, ao introduzir que,

[f]otografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas.

De acordo com Baitello e Contrera (2006, p. 121), todas as imagens, tanto tradicionais quanto técnicas, ou melhor, todas as imagens feitas para serem vistas constituem as imagens exógenas, em oposição as imagens endógenas, que são as imagens dos sonhos, dos pensamentos, do nosso interior,

[i]magens criadas para transitar pelo universo exterior, sobre suportes materiais fixos ou móveis, constituiriam as chamadas imagens exógenas. Seu percurso histórico e seu papel social se confundem e se mesclam com a história humana de registrar suas imagens, desde as primeiras representações paleolíticas conhecidas, passando pela criação de figuras de culto, pelas transformações pictográficas que darão origem à escrita, pelos diversos sistemas de escrita e pelas recentes formas da imagem mediática.

Porém, Flusser (2002, p. 13) defende que as imagens tradicionais e as imagens técnicas têm diferentes graus de abstração,

[o]ntologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagens.

Da mesma forma, Betancourt (2006⁵³, tradução nossa⁵⁴) afirma algo semelhante ao tratar da obra de arte digital e de sua natureza, dizendo que,

[e]ste "objeto digital" é a forma real da obra digital - uma série de sinais binários gravados por uma máquina e necessitando uma máquina para tornar esse "código" invisível legível para humanos. O "objeto digital" torna-se a forma legível por humanos de imagem, filme, texto, som, etc. Apenas por meio das ações convencionalizadas de uma máquina que interpreta os sinais binários do objeto digital que, seguindo o paradigma interpretativo embutido nessa máquina, renderiza este código binário em formas legíveis por humanos e superficialmente distintas. Todos os objetos digitais têm esta forma subjacente singular - código binário - um fato que torna o objeto digital fundamentalmente diferente de qualquer tipo de objeto físico, precisamente porque carece da característica única de forma que define as diferenças entre pinturas, desenhos, livros, sons, ou qualquer outro objeto físico ou fenômeno.

Percebemos que, para Flusser (2002) e Betancourt (2006), essas imagens técnicas, objetos digitais, que em essência são ambos resultados da técnica, são textos/códigos. Ambos necessitam da aparelhos para existirem, convertendo o texto em algo que consigamos visualizar.

Conforme Seligmann-Silva (2009, p. 8), Flusser acreditava que “o historicismo era o resultado de uma luta milenar entre a escrita e as imagens e que o homem pós-histórico é fruto do novo triunfo das imagens sobre a escritura. Na fotografia ele viu antes de mais nada um dispositivo, a saber, um aparelho”. Falando a respeito da fotografia e do aparelho fotográfico, mas de uma forma que podemos associar também a outros aparelhos como, por exemplo, computadores modernos com a arte digital, como temos hoje, Flusser (2002, p. 13-14) apresenta que, “[a]parentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito.”. No entanto, ao tratar da arte digital, não podemos dizer que o resultado é assim tão automático. Em relação a isso, Flusser (2008, p. 24) nos fala sobre o papel da imaginação, já antevendo os aparelhos mais modernos da

⁵³ Obra não paginada.

⁵⁴ *“This "digital object" is the actual form of the digital work -- a series of binary signals recorded by a machine and requiring a machine to render this unseen "code" readable by humans. The "digital object" becomes the human readable forms of image, movie, text, sound, etc. only through the conventionalized actions of a machine that interprets the binary signals of the digital object and following the interpretative paradigm built-in to that machine renders this binary code into human readable and superficially distinct forms. All digital objects have this singular underlying form -- binary code -- a fact that makes the digital object fundamentally different from any type of physical object precisely because it lacks the unique characteristic of form that defines the differences between paintings, drawings, books, sounds, or any other physical object or phenomenon.”*

nossa sociedade atual, onde tais aparelhos seriam por nós guiados a fim de fazê-los imaginar imagens por nós,

é preciso se inventarem aparelhos que possam juntar "automaticamente" tais elementos pontuais, que possam imaginar o para nós in imaginável. E é preciso que tais aparelhos sejam por nós dirigíveis graças a teclas, a fim de podermos levá-los a imaginarem. A invenção desses aparelhos deve preceder a produção das novas imagens.

Como o próprio Flusser (2002, p. 13) nos traz, “[a]parelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado”, e as imagens técnicas e qualquer outro produto que resulta destes, são “produtos indiretos de textos”. Flusser (2002, p. 19) defende que “[o] aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato.”, de forma que podemos entender que, todo aparelho, por ser fruto da técnica, será semelhante ao aparelho fotográfico, que também resulta desta. Ele classifica os aparelhos fotográficos como instrumentos, por serem “bons para produzirem bens de consumo”, e sobre o que estes instrumentos produzem, ele nos diz que “têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama ‘trabalho’. O resultado se chama ‘Obra’.” (FLUSSER, 2002, p. 20). Para o autor, “Instrumentos são prolongamentos de órgãos do corpo”, que, após a revolução industrial, passam a ser cada vez mais técnicos, tornando-se máquinas, e assim, o aparelho fotográfico seria uma máquina, e o órgão prolongado por ele é o olho” (FLUSSER, 2002, p. 21). Através deste aparelho, nos diz Flusser (2002, p. 22), atua o fotógrafo, e é este que

produz símbolos, manipula-os e os armazena. Escritores, pintores, contadores, administradores sempre fizeram o mesmo. O resultado deste tipo de atividade são mensagens: livros, quadros, contas, projetos. Não servem para ser consumidos, mas para informar: ser lidos, contemplados, analisados e levados em conta nas decisões futuras.

O autor nos coloca que essa atividade de produção, manipulação e armazenamento dos símbolos vai gradualmente sendo assumida pelos aparelhos, ao passo que o fotógrafo se torna um informador (FLUSSER, 2002, p. 22), um operador do aparelho.

Ainda, Flusser (2002, p. 23) defende que o aparelho fotográfico já tem programado em si aquilo que poderá produzir. Isto é algo que podemos estender para

os equipamentos atuais, como computadores. Mesmo que estes tenham muitas capacidades, quase ilimitadas, estas capacidades foram inscritas no momento de sua programação. É claro que poderíamos adentrar aqui a especificidade da inteligência artificial, com a tecnologia tendo a capacidade de se adaptar e auto evoluir, mas fugiríamos da proposta desta pesquisa, então deixaremos isto para desdobramentos futuros.

Flusser (2002, p. 23-24), ainda ao falar desta programação dos aparelhos, coloca estes como brinquedos, os quais o fotografo vai testando e descobrindo seus segredos e capacidades, em uma eterna experimentação. A partir disso, podemos comparar aquele que manipula o aparelho com um pintor que brinca com as tintas, experimenta com sombras, testa profundidades, e, por mais que teste, sempre há algo que ainda não foi pintado, que ainda pode ser criado. Flusser (2008, p. 32) nos afirma sobre as imagens técnicas, nesse sentido ainda da experimentação, que ocorre todo um processo dentro do aparelho e que este independe do fotógrafo, que apenas fica responsável por apertar a tecla que aciona o processo,

[n]o caso da produção de imagens, o gesto não é transparente. Ao apertar determinada tecla estou iniciando processo complexo no interior da caixa preta do aparelho. É que aparelhos não são máquinas, explicáveis mecanicamente. No entanto, o milagre do cálculo e da computação, inscrito em teclas, é fundamentalmente o mesmo.

Benjamin (2017, p. 12-13) adentra mais na questão da imagem técnica e vem nos falar sobre a reprodutibilidade técnica, algo que, por conta dos aparelhos e da fotografia, teve um desenvolvimento acelerado, muito mais acelerado que com a reprodutibilidade manual, pois,

[c]om a fotografia, a mão liberta-se pela primeira vez, no processo de reprodução de imagens, de importantes tarefas artísticas que a partir de então passaram a caber exclusivamente aos olhos que veem através da objetiva. Como o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução de imagens foi tão extraordinariamente acelerado que passou a poder acompanhar a fala.

Baitello e Contrera (2006, p. 121), em relação a esta produção acelerada, nos falam que “quanto mais aumenta o seu fluxo, mais somos solicitados (e vemos nossa atenção nisso concentrada) a um contínuo movimento de exteriorização.” Percebemos aqui que, quanto mais reproduzimos, mais nossa atenção é requisitada, se fragmentando continuamente.

Para Benjamin (2017, p. 14), a discussão não girava em torno do tipo de imagem propriamente, ou, ao menos, não era o assunto principal, sua preocupação se encontrava muito mais na reprodução dessas imagens e na perda da autenticidade das imagens originais. De acordo com Seligmann-Silva (2009, p. 8), Benjamin “percebeu que a era da reprodução técnica é uma era pós-tradição (para ele na era da fotografia não caberia mais se fazer uma diferença entre cópia e original nem se falar de autenticidade)”. Segundo Benjamin (2017, p. 14),

[t]udo o que se relaciona com a autenticidade escapa à possibilidade de reprodução técnica, e naturalmente não só técnica. Mas enquanto o autêntico conserva a sua total autoridade perante uma reprodução manual, geralmente apodada por ele de falsificação, o mesmo já não acontece no caso de uma reprodução técnica. E isto por duas razões. Em primeiro lugar, a reprodução técnica é mais independente do original do que a manual. Pode, por exemplo, por meio da fotografia, fazer ressaltar certos aspectos do original só acessíveis à objetiva, que é regulável e escolhe livremente o seu ponto de vista, mas não à vista humana; ou, com a ajuda de determinados processos, como a ampliação ou o retardador, fixar certas imagens que pura e simplesmente escapam à óptica natural. Essa é a primeira razão. Por outro lado, a reprodução técnica pode pôr a cópia do original em situações que não estão ao alcance do próprio original. Possibilita-lhe sobretudo ir ao encontro do receptor, seja na forma de fotografia ou em disco. A catedral deixa o seu lugar para entrar no estúdio de um apreciador de arte; uma obra coral, executada numa sala ou ao ar livre, pode ser ouvida num quarto.

Em suma, nos referimos aqui à transformação de imagens tradicionais em imagens técnicas, pelo processo de reprodução. O original, a imagem tradicional, se conserva, mas as reproduções, através da fotografia e outros meios de reprodução técnica, acabam ficando disponíveis também, aproximando estas imagens do público. Seligmann-Silva (2009, p. 14) ainda nos diz que, “[s]olta do tempo e do espaço, a reprodução pode circular livremente. O preço dessa liberdade é o *fim da autenticidade* da obra: enquanto reprodução ela não é mais *algo idêntico a si*.”, pois as reproduções não guardam o registro histórico da peça original. Benjamin (2017, p. 15) se preocupava com a autenticidade que se perdia através da reprodução em massa,

[a] autenticidade de uma coisa é a essência de tudo o que ela comporta de transmissível desde a sua origem, da duração material à sua qualidade de testemunho histórico. Como esta se baseia naquela, também o testemunho histórico é posto em causa na reprodução, em que a duração material escapou ao homem.

E essa reprodução técnica “substitui a sua existência única pela sua existência em massa.” (BENJAMIN, 2017, p. 15), existência essa que é proveniente das

possibilidades quase infinitas de produção dos aparelhos, conforme Flusser (2002) nos apontou em seu trabalho.

Essa reprodutibilidade acelerada nos levou rumo as imagens midiáticas que nos rodeiam hoje, imagens que se aproveitam da técnica para nos levar discursos. Flusser (2008, p. 61) afirma que “[a] circulação entre as imagens e nós é alimentada pelos discursos da ciência, da técnica, da arte e, sobretudo, da política, isto é, pelos discursos da história em vias de ser superada.”, e em relação a isso, nos traz também que

[a] circulação entre a imagem e o homem parece ser um circuito fechado. Queremos e fazemos o que as imagens querem e fazem, e as imagens querem e fazem o que nós queremos e fazemos. Efetivamente, podemos vivenciar desde já e em toda parte tal circuito fechado. Imagens mostram máquinas de lavar roupa, as quais querem que as queiramos, e nós as queremos e queremos também que as imagens as mostrem. Imagens mostram partidos políticos, os quais querem que escolhamos entre eles, e nós queremos escolher e queremos também que as imagens os mostrem. Imagens mostram determinados comportamentos (amorosos, consumidores) os quais querem que sigamos, e nós queremos segui-los e queremos também que as imagens os mostrem.

Percebemos que, tanto quanto vivemos a partir das imagens que nos cercam, estas imagens também vivem e evoluem por causa nossa causa. Podemos, enfim, dizer que voltamos aos tempos primitivos da imagem ritual, narrados por Benjamin (2017), e as imagens passam a novamente agir sobre o mundo e sobre nossas vidas.

3.2 AURA, CULTO E EXPOSIÇÃO

Os conceitos benjaminianos de aura, culto e exposição (BENJAMIN, 2017), já muito conhecidos, vem sendo tensionados ao longo dos anos por diversos autores. Seja devido a novas formas artísticas e tecnologias ou a novas descobertas por parte desses autores, surge constantemente a necessidade de se trazer esses temas novamente à atualidade.

Benjamin (2017, p. 13) nos diz, a respeito de reproduções de obras de arte, que “[p]or mais perfeita que seja a reprodução, uma coisa lhe falta: o aqui e agora da obra de arte - a sua existência única no lugar onde se encontra.”. Para ele, uma reprodução não carrega toda a história que o original traz consigo, todo o impacto do tempo que essa peça original sofreu, e, por consequência, não possui o mesmo “aqui e agora” do original também.

Para Benjamin (2017, p. 14) o que carece nas reproduções é sua autenticidade, de modo que “[t]udo o que se relaciona com a autenticidade escapa à possibilidade de reprodução técnica, e naturalmente não só técnica”. Para o autor, as reproduções manuais seriam meras falsificações, já as reproduções técnicas das obras de arte seriam algo mais desconectado do original, visto que se “pode pôr a cópia do original em situações que não estão ao alcance do próprio original.” (BENJAMIN, 2017, p. 14). Percebemos que, na visão de Benjamin, enquanto a reprodução manual sofre um esvaziamento simbólico, carecendo de autenticidade em relação à peça original, a reprodução técnica abre outras possibilidades que, sem a técnica, não seriam possíveis para a obra.

Abbing (2008, p. 307-308), por sua vez, se opõe, de certa forma, ao pensamento de Benjamin. Ele aponta que, em relação a certos tipos de arte, como literatura e música, dificilmente podemos falar sobre um “original”, já que são artes que precisam ser reproduzidas para continuarem existindo. O autor defende que nesses casos, as reproduções são instancias do original, e que todas as cópias são tão originais quanto a primeira produção. Abbing (2008, p. 307, tradução nossa⁵⁵) ainda nos fala a respeito do trabalho de Benjamin, que:

[a] previsão de Benjamin não é difícil de se compreender. A reprodução técnica permite uma produção em massa de obras de arte de baixo custo. Seria muito estranho de fato se isso não reduzisse o encantamento exclusivo e glamoroso dos produtos de arte. Hoje, as pessoas na Holanda podem comprar um conjunto de 10 CDs de gravações de Bach performadas por uma das melhores orquestras do mundo em uma rede de drogarias por pouco mais do que o preço de uma garrafa de óleo de massagem - pouco mais de um euro por CD. Portanto, seria de se prever que a música de Bach se tornaria totalmente efêmera, até vulgar. Mas até agora isso não aconteceu; Bach e sua obra mantêm sua aura. Em geral, quando se observa o elevado, senão aumentado, status e adoração da arte desde que o ensaio de Benjamin apareceu pela primeira vez, sua previsão ou estava errada ou vai demorar mais para se concretizar.

⁵⁵ *“Benjamin’s prediction is not difficult to grasp. Technical (re)production enables a massive production of artworks at low prices. It would be very strange indeed if this didn’t reduce the exclusive and glamorous allure of art products. People in the Netherlands today can buy a 10-cd set of Bach recordings performed by one of the world’s top orchestras in a chain drugstore for little more than the cost of a bottle of massage oil – little more than a Euro per cd.) And so one would predict that Bach’s music would become totally ordinary, vulgar even. But thus far, this hasn’t happened; Bach and his oeuvre maintain their aura. In general, when one observes the high, if not augmented status and worship of art since Benjamin’s essay first appeared, his prediction was either wrong or it is going to take longer before his predictions are borne out.”*

Embora Benjamin estivesse fadado ao seu tempo e à tecnologia de sua época, não tendo presenciado o surgimento da internet e nem mesmo do primeiro computador, que são itens essenciais no cenários dos *NFTs*, Betancourt (2006, tradução nossa⁵⁶), em discussões mais recentes acerca da autenticidade, nos traz que “[a]utenticidade é uma conclusão baseada sobre uma segunda ordem de interpretação, derivada de uma decisão sobre o conteúdo simbólico de um objeto.”. Para Betancourt (2006), a primeira ordem de interpretação seria baseada em conclusões sobre as características físicas de uma peça (como sua idade e materiais utilizados nesta), ao passo que a segunda ordem é formada por características simbólicas (tradição, histórico de posse etc.). O autor nos traz ainda o contexto do digital, quando nos diz (BETANCOURT, 2006, tradução nossa⁵⁷):

[o] objeto digital, na ausência de um componente físico, existe como conteúdo simbólico que se torna fisicamente acessível somente quando apresentado por meio de um intermediário tecnológico (como um vídeo ou monitor de computador) ou transformado em um objeto físico (como uma impressão em papel).

Benjamin (2017) já nos trazia algo em relação a esses tipos de interpretação, assim como Betancourt (2006). Ao tratar das obras autênticas e das reproduções, e trazendo indícios a respeito disso que Betancourt (2006) chama de interpretações de primeira e segunda ordem, Benjamin (2017, p. 13) nos fala que,

[s]obre essa existência única, e sobre ela apenas, se fez a história a que a obra esteve sujeita no decurso da sua existência. Para isso contam tanto as transformações que a sua estrutura física sofreu ao longo do tempo, como também as várias mudanças de proprietário por que possa ter passado. Só é possível descobrir vestígios das primeiras através de análises químicas ou físicas, que não podem ser feitas sobre reproduções; os vestígios das segundas são objeto de uma tradição cuja reconstituição se tem de fazer a partir do lugar onde se encontra o original.

Para Benjamin (2017, p. 15), tudo isso culmina na autenticidade da obra “[a] autenticidade de uma coisa é a essência de tudo o que ela comporta de transmissível desde a sua origem, da duração material à sua qualidade de testemunho histórico.”. Ele aponta que nas reproduções esse testemunho histórico é afetado, e que isso

⁵⁶ “Authenticity is a conclusion based upon a second order of interpretation, derived from a decision about the symbolic content of an object.”

⁵⁷ “The digital object, lacking a physical component, exists as symbolic content that becomes a physically accessible form only when presented through a technological intermediary, (for example, a video or computer monitor) or transformed into a physical object (such as a paper print-out).”

impacta na autoridade da obra (BENJAMIN, 2017, p. 15). Benjamin complementa ainda dizendo que tudo isso leva à uma depreciação daquilo que ele caracterizou como aura da obra “pode dizer-se então que o que é enfraquecido na época da possibilidade de reprodução técnica da obra de arte é a sua aura.” (BENJAMIN, 2017, p. 15). Temos aqui um conceito importante para o desenrolar dessa pesquisa.

Betancourt (2006) se utiliza das ideias de Abbing, e defende que o autor pretende indicar em seu trabalho que a autenticidade de uma obra só existe a partir do momento que existem cópias, e que, por conta disso, seria possível crer que a reprodução de uma peça deveria aumentar a sua aura, e não desaparecer com esta. Betancourt (2006, tradução nossa⁵⁸), a partir da leitura de Abbing, afirma que:

[o] que Abbing propõe é que a aura não é como Benjamin sugeriu, mas sim uma função do próprio processo reprodutivo. Essa mudança na concepção de aura de Benjamin sugere que os objetos de arte têm um caráter duplo. Sua aura são tanto os traços físicos da história particular que um objeto experimentou, quanto a relação desse objeto com a tradição que o produziu.

Mas o que seria de fato a aura de uma obra? Podemos dizer que ela tem uma relação intrínseca, na visão de Benjamin (2017), com a autenticidade, pois este relaciona a aura novamente com o fator da unicidade das peças. Benjamin (2017, p. 17), nos diz, em relação à aura, que:

[p]odemos defini-la como o aparecimento único de algo distante, por muito perto que esteja. Seguir com o olhar uma cadeia de montanhas no horizonte ou um ramo de árvore que deita sobre nós a sua sombra, ao descansarmos numa tarde de verão – isto é respirar a aura dessas montanhas, desse ramo.

A visão de Benjamin (2017) sobre a aura das obras de arte, nos é apresentada de modo um tanto poético. No entanto, o que ele quer dizer com isso é que a aura é algo puro, de certa forma até imaculado, e que é destruído com a reprodução técnica ou mesmo manual. A aura seria, então, irreproduzível e intransferível, fruto da singularidade daquilo em que ela está contida.

Didi-Huberman (2010, p. 147) nos diz, a partir dessa visão de Benjamin sobre a aura, que esta seria como “um espaçamento tramado do olhante e do olhado, do olhante pelo olhado. Um paradigma visual que Benjamin apresentava antes de tudo

⁵⁸ “What Abbing suggests is that “aura” is not as Benjamin proposed it, but is instead a function of the reproductive process itself. This shift in conception of Benjamin’s “aura” suggests that art objects have a dual character. Their “aura” is both the physical traces of the particular history that an object has experienced, and the relationship of that object to the tradition that produced it.”

como um poder da distância”, se referindo a passagem de Benjamin (2017, p. 17) “o aparecimento único de algo distante, por muito perto que esteja”. Sobre este poder da distância, Didi-Huberman (2010, p. 148) nos fala que a respeito dos objetos auráticos:

[p]róximo e distante ao mesmo tempo, mas distante em sua proximidade mesma: o objeto aurático supõe assim uma forma de varredura ou de ir e vir incessante, uma forma de heurística na qual as distâncias — as distâncias contraditórias — se experimentariam umas às outras, dialeticamente.

Esse ir e vir, do qual o autor trata, referindo-se também ao olhado e ao olhante (obra e observador), aparece no que ele se refere como “o segundo aspecto da aura, que é o de um poder do olhar atribuído ao próprio olhado pelo olhante: “isto me olha” (Didi-Huberman, 2010, p. 148). O autor se refere a esse “poder do olhar” como um paradoxo: “[s]ob nossos olhos, fora de nossa visão: algo aqui nos fala tanto do assédio como do que nos acudiria de longe, nos concerniria, nos olharia e nos escaparia ao mesmo tempo.”. Aqui, o autor parece se referir a esse aspecto intocável da aura, algo que sempre nos fugiria por mais que tentemos alcançar, algo que está distante embora esteja perto, mas que ao mesmo tempo nos atinge. Didi-Huberman (2010, p. 149) resume isso nas palavras “distância que nos olha e nos toca”.

Segundo o autor, há também outro aspecto importante da aura, o “poder da memória”. Este estaria associado às memórias que temos e que são despertadas e trazidas à tona de forma involuntária quando contemplamos uma obra. Ele nos explica, dizendo se tratar das imagens que vem a nossa mente no momento do ato de olhar (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 149),

[a]urático, em consequência, seria o objeto cuja aparição desdobra, para além de sua própria visibilidade, o que devemos denominar suas imagens, suas imagens em constelações ou em nuvens, que se impõem a nós como outras tantas figuras associadas, que surgem, se aproximam e se afastam para poetizar, trabalhar, abrir tanto seu aspecto quanto sua significação, para fazer delas uma obra do inconsciente.

Ao trazer seu exemplo sobre a Verônica, da basílica de Roma, e sua importância para os católicos que são impactados pela aparição da peça em cerimônias, Didi-Huberman (2010, p. 151-152) nos traz de forma prática seus conceitos. Ele associa o “poder da distância” como a inacessibilidade que a obra tem para o crente, que só pode vê-la em ocasiões especiais e de uma distância considerável, quase invisível aos olhos. O “poder do olhar” seria aquele que o católico

confere à obra, onde esta pareceria olhar para ele, o que nesse caso, para o crente, seria como ser olhado diretamente por Jesus, o que faz com que o crente venere a imagem, tamanho o valor atribuído a esta e ao peso desse olhar sobre ele. Isso tudo seria um resultado do “poder da memória”, todas as imagens que se formam na mente do católico, resultado de sua fé, que é algo que podemos associar ao valor de culto das imagens, discutido por Benjamin (2017).

Para Didi-Huberman (2010, p. 160), a condição elementar de aparição da aura é caracterizada por “uma dupla distância, um duplo olhar (em que o olhado olha o olhante)”. É como se fossem dois lados de uma mesma moeda, um não existe sem o outro, tudo ocorre através de um movimento de ida e volta, de reciprocidade entre o olhado e o olhante, em que hora o olhado olha, e hora ele é olhado de volta, “nossa experiência fundamental será de fato experimentar sua aura, ou seja, a aparição de sua distância e o poder desta sobre nosso olhar, sobre nossa capacidade de nos sentir olhados.” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 164).

Quando Benjamin (2017, p. 14) nos apresenta que “[a] catedral deixa o seu lugar para entrar no estúdio de um apreciador de arte”, referindo-se à reprodutibilidade técnica, ele já nos dá pistas sobre o que ele chamou de valor de culto da imagem, sagrada e inacessível. Segundo Benjamin (2017, p. 18) “[o] modo primitivo de integração da obra de arte no contexto da tradição encontrou a sua expressão no culto. Como sabemos, as primeiras obras de arte surgiram a serviço de um ritual, primeiro mágico, depois religioso.”, o que nos aponta que a obra de arte nasceu como objeto de adoração antes mesmo de ser considerada objeto artístico. Benjamin (2017, p. 21) ainda escreve que “[a] produção artística começa com criações ao serviço do culto. Poderá dizer-se dessas criações que é mais importante existirem do que serem vistas.”, nos mostrando que o valor de culto de uma obra não está relacionado ao fato de esta poder ser vista por várias pessoas, mas ao simples fato de sua existência como objeto de adoração, como algo próximo ao inacessível.

Alguns outros exemplos do valor de culto no trabalho de Benjamin (2017, p. 35-36) aparecem quando o autor nos diz que “[u]m quadro só se podia oferecer à contemplação de um indivíduo ou de um pequeno grupo” e que “[n]as igrejas e nos mosteiros da Idade Média e nas cortes dos príncipes até finais do século XVIII, a recepção coletiva de quadros não se efetuava em comum, mas por um processo mediador multiplamente escalonado e hierarquizado.”. Nestas passagens, já

começamos a perceber uma sutil transição ao que Benjamin (2017) chamou de valor de exposição, ao citar as contemplações coletivas das obras, mesmo que ainda tratando da obra como objeto pouco acessível.

O valor de exposição, conforme apresentado por Benjamin (2017), se encontra em certa oposição ao valor de culto. Enquanto o valor de culto se encontrava ligado aos rituais, o valor de exposição nos é apresentado como desprendido destes e mais ligado ao mundo da arte como o conhecemos hoje, “[c]om a emancipação das várias práticas artísticas do seio dos rituais, aumentam as oportunidades de exposição dos seus produtos.” (BENJAMIN, 2017, p. 21), de modo que, no lugar de estar à serviço do culto, a obra passa a estar, de certa forma, a serviço do espectador. Sobre essa transição, Benjamin (2017, p. 21-22) nos escreve ainda que,

a obra de arte, através do peso do seu valor de culto, se tornou em primeira instância um instrumento de magia, que só mais tarde, e até certo ponto, foi reconhecido como obra de arte, assim hoje em dia a obra de arte, através do valor absoluto da sua possibilidade de exposição, se torna um produto com funções totalmente novas; entre essas, aquela de que temos consciência, a artística, se distingue como a que mais tarde poderá ser reconhecida como acessória.

Abbing (2008, p. 24), em relação ao posicionamento de Benjamin, nos diz que Benjamin acreditava que a arte perderia sua magia e seu valor de culto com a reprodução técnica em massa. Porém, o posicionamento de Abbing (2008, p. 24, tradução nossa⁵⁹) é que,

a reprodução técnica não acabou com o culto da arte. Apenas acrescentou novas formas de culto. O fato de a arte ou as belas-arts serem colocadas em um pedestal pode servir a um propósito. A arte provavelmente representa ou expressa valores de extrema importância para a sociedade.

Conforme Benjamin (2017, p. 22), é com o advento da fotografia que o valor de culto começa a ser superado de vez pelo valor de exposição, tendo sua última instância no culto da saudade, nas fotografias dos rostos de entes queridos que já se foram. Para Benjamin (2017, p. 22), o valor de culto leva consigo a aura “[é] na expressão fugaz de um rosto humano nas fotografias antigas que a aura acena pela última vez.”. Vemos que ocorre uma transição gradual, para Benjamin (2017), em

⁵⁹ *“technical reproduction has not put an end to the cult of art. It has instead only added new forms.) The fact that art or the fine arts are put on a pedestal may serve a purpose. Art probably represents or expresses values that are of the utmost importance to society.”*

relação ao que a arte é e o que ela representa. Ela nasce como objeto místico, de adoração e culto, detentor de aura, e vai perdendo seu caráter mágico conforme passa a ser exposta, até que encontra o fim de sua aura na fotografia e demais reproduções técnicas. Didi-Huberman (2010, p. 153), ao tratar da aura, também nos traz algo semelhante ao falar sobre o declínio da aura, quando nos apresenta ao que ele se refere como “poder da proximidade”. Segundo ele, este poder seria “consecutivo à reprodutibilidade e à possibilidade, extraordinariamente ampliada desde a invenção da fotografia, de manipular as imagens”. Vemos que neste ponto, ambos os autores atribuem a perda da aura à sua possibilidade de reprodução técnica. Como a reprodução traz a obra para perto de nós e de nosso olhar, para Didi-Huberman (2010) esse poder da proximidade se opõe ao poder da distância, assim como o valor de culto se opõe ao valor de exposição da obra. Se para Benjamin (2017) a aura é algo que se encontra distante mesmo estando perto, o poder da proximidade é resultado do esvaziamento da magia e da sensação de distanciamento através das reproduções, levando, segundo Didi-Huberman (2010), a aura consigo.

3.3 A OBRA DE ARTE E SEU OBJETO

Um ponto importante a ser discutido nessa pesquisa é a percepção sobre o que vem a ser a obra de arte e o objeto artístico. Para isso, traremos aqui a percepção de alguns autores a respeito do assunto, para uma contextualização de algumas vertentes teóricas, a fim de entendermos algumas das diversas percepções sobre o assunto.

O que poderíamos definir como objeto? Grossmann (2012, p. 241, tradução nossa⁶⁰) discute a respeito disso, argumentando que “[a]o revisar as enciclopédias especializadas em história da arte, se descobre com surpresa que o termo objeto quase não aparece em nenhum lugar”. Após investigar em enciclopédias e dicionários, encontrando algumas possíveis definições práticas, Grossmann (2012, p. 242-243, tradução nossa⁶¹) afirma que, “um objeto não é apenas o objeto material, com o qual lidamos, mas também cada um dos conteúdos de nossas matérias, bem como uma

⁶⁰ “Al revisar las enciclopedias especializadas sobre historia del arte se descubre con sorpresa que el término objeto casi no aparece en ningún lado”

⁶¹ “un objeto no es sólo el Gegenstand material, del cual nos ocupamos, sino también cada uno de los contenidos de nuestras materias, así como una obra de arte virtual o efímera, la historia de los artistas o la teoría del arte.”

obra de arte virtual ou efêmera, a história dos artistas ou a teoria da arte.” Ao falar sobre matérias, o autor se refere a assuntos de estudo, que ele nos aponta como parte constituinte dos objetos ou até como um objeto por si só. Um objeto, então, não necessariamente precisaria ter uma constituição física, podendo habitar o campo intangível dos pensamentos.

Em seguida, Grossmann (2012, p. 243, tradução nossa⁶²) nos traz que “um objeto é a obra de arte, sem importar as propriedades dos materiais, e o objeto (temática) material ou imaterial de nossa área de estudo.” A partir dessas definições do autor, podemos compreender o objeto obra de arte como, não apenas suas características materiais, mas toda a carga de significação e sentido que atribuímos através de nossa observação e investigação sobre ela. Nessa linha, resgatamos o pensamento de Betancourt (2006, tradução nossa⁶³) sobre os diferentes níveis de interpretação dos objetos de arte, onde ele nos diz,

[a]s valências separadas, material e simbólica, podem ser entendidas como existindo em diferentes níveis de interpretação: a física fornece o primeiro nível, com todas as conclusões sobre a idade do objeto, etc. formando uma primeira ordem; o conteúdo simbólico, incluindo sua conexão com tradições, semelhança ou diferença com outros objetos, a relação do intérprete com o objeto particular, etc., todos formam uma segunda ordem de interpretação. Enquanto a segunda ordem, simbólica, exige a primeira ordem (algum tipo de presença física) para sua apresentação, o conteúdo interpretado existe como um excesso à primeira ordem. São as informações fornecidas e criadas pelo intérprete usando a experiência anterior com a interpretação da forma e do caráter da primeira ordem que produz a segunda ordem.

Aqui, entendemos que a obra necessita de uma materialidade, seja uma tela em tecido ou a tela de um monitor, para que sua exposição seja possível. Porém, tanto Grossmann (2012) quanto Betancourt (2006) nos mostram que, embora haja uma dependência entre o simbólico e o material, já percebemos que sua interpretação e compreensão podem ser independentes.

⁶² “En síntesis, un objeto es la obra de arte, sin importar las propiedades de los materiales, y el Gegenstand (asunto) material o inmaterial de nuestra área de estudio.”

⁶³ “The separate valences of material and symbol can be understood as existing at different levels of interpretation: the physical provides the first level, with all the conclusions about the object's age, etc. forming a first order; the symbolic content, including its connection to traditions, similarity or difference with other objects, the interpreter's relationship to the particular object, etc. all form a second order of interpretation. While the second, symbolic order does require the first order (some type of physical presence) for its presentation, the interpreted content exists as an excess to the first order. It is information provided and created by the interpreter using previous experience with interpreting the form and character of the first order that produces the second order.”

Grossmann (2012, p. 244, tradução nossa⁶⁴), ao discutir sobre a reproduzibilidade, nos diz que, na visão de Walter Benjamin, a multiplicação ilimitada de uma obra levaria a uma desvalorização do original, do autêntico. O original se tornaria, de certa forma, dispensável perante suas reproduções, uma vez que suas cópias também são reproduzíveis,

[a] virtualização, assim como a transformação digital da obra de arte em colunas de números com zeros e uns, leva - seguindo o pensamento de Benjamin - à dissolução da obra de arte e provoca sua multiplicação ilimitada. O original não é mais indispensável. As reproduções, que em aparência são semelhantes ao original, são, em igual medida, novamente infinitamente repetíveis.

No entanto, Grossman (2012, p. 244) nos fala que se nos atentarmos ao fato de que diversos turistas visitam, a cada ano, obras famosas em museus espalhados pelo mundo, podemos levantar dúvidas sobre a validade da teoria de Benjamin. Para ele, essa busca pelo original indica que este ainda é indispensável, e se sobrepõe às suas cópias, já que estas pessoas estariam buscando “ver ao menos uma vez o original” (GROSSMANN, 2012, p. 244, tradução nossa⁶⁵). Porém, aqui podemos nos questionar se essa visita seria motivada pelas características do objeto de arte, pela busca de uma aproximação com a aura dessa obra, por um conhecimento maior sobre arte, ou, se a única motivação seria o turismo e exposição em redes sociais, já que o próprio Grossmann (2012, p. 244, tradução nossa⁶⁶) enfatiza que os visitantes vão mesmo que a obra “se encontre confinada atrás de vidros grossos que a protegem da chuva de flashes das câmeras dos turistas”. Henn (2018, p. 71) nos relata algo semelhante em seu trabalho, ele nos fala que, no lugar e de pessoas sendo impactadas pela Mona Lisa no museu, o que mais chama a atenção é,

uma pequena multidão que, na sua maioria, de costas para o quadro, tenta ser precisa na obtenção de uma selfie. A Gioconda, abandonada nas suas propriedades estéticas, transmuta-se, agora mediada pelos dispositivos móveis, na composição de outras performances.

⁶⁴ “La virtualización, así como la transformación digital de la obra de arte en columnas de números con ceros y unos, lleva —siguiendo a Benjamin— a la disolución de la obra de arte y provoca su multiplicación ilimitada. El original ya no es indispensable. Las reproducciones, que en apariencia se acercan al original, son en igual medida nuevamente repetibles en forma infinita.”

⁶⁵ “para ver al menos una vez el original”

⁶⁶ “encuentre confinado tras gruesos vidrios que lo protegen de la lluvia de flashes de las cámaras de los turistas”

Aqui não nos interessa tanto essas performances em si, mas sim um de seus resultados: a obra é reproduzida dentro destas *selfies* como algo secundário, e torna-se, de certa forma, acessória, perdendo seu protagonismo como obra de arte. Henn (2018, p. 78) ainda nos fala sobre o próprio ato de fotografar que “[h]á alguns anos, fazer uma foto ainda era um ato solene reservado a ocasiões privilegiadas; hoje, disparar a câmera é um gesto absolutamente banal. A fotografia tornou-se onipresente, há câmeras por toda parte captando tudo.”. Vemos, nesse movimento, não só uma banalização da fotografia, como também da obra de arte, no exemplo da Mona Lisa.

Outro ponto importante de se refletir aqui é acerca da obra de arte em relação ao seu valor comercial. Bolz (1992, p. 92), nos aponta que “não há qualquer diferença entre obra de arte e mercadoria, pelo menos a partir da perspectiva de Walter Benjamin”, e complementa dizendo “eu até diria que, segundo o ponto de vista de Benjamin, só existem obras de arte na medida em que elas estão embutidas na forma de mercadorias. Para Bolz (1992, p. 92), assim que a arte deixa de ter valor de culto ela já passa a ter valor mercadológico, valor esse, atrelado ao seu valor de exposição. Na visão de Bolz (1992, p. 92), a arte hoje é “inseparável da forma de mercadoria”.

Então, podemos nos questionar quando Grossmann (2012, p. 244) diz que obras menos reproduzidas, que por esse motivo são menos conhecidas, acabam tendo menos visitas exatamente por serem pouco disseminadas, onde o autor parece associar a aura de obras de arte com a quantidade de visitas que estas recebem, uma vez que a aura, segundo Benjamin (2017, p. 22), na verdade parece começar a perder força na medida em que sua exposição aumenta, chegando a um limite onde o valor de culto se perde totalmente, restando apenas o valor de exposição. Benjamin (2017, p. 22) nos traz em seu exemplo, como uma obra que perdeu totalmente o valor de culto, a fotografia onde não há mais figuras humanas, afirmando que é na forma humana que “a aura acena pela última vez”. A necessidade de expor teria levado a necessidade de reproduzir e, esta reprodução, representaria o início da decadência da aura do objeto.

Grossmann (2012, p. 244, tradução nossa⁶⁷) retoma sua reflexão acerca do objeto de arte, quando fala sobre a autenticidade da obra, que não pode ser atestada,

⁶⁷ “¿Pero qué establece el aura de la obra de arte cuando, como en el caso de la Mona Lisa, el visitante en realidad no puede tomar nada como fehaciente, pues no sabe si lo que está detrás del vidrio es realmente el original?”

no momento da contemplação, por quem a visualiza, levantando o questionamento sobre a importância de ser ou não o objeto verdadeiro “[m]as, o que estabelece a aura da obra de arte quando, como no caso da Mona Lisa, o visitante não pode realmente tomar nada como verdadeiro, visto que não sabe se o que está atrás do vidro é realmente a original?”. Em seguida, Grossmann (2012, p. 245) nos apresenta sobre a arte contemporânea, e de como esta, através de sua arte mais conceitual, tende para um desapego cada vez maior da obra material. Ele cita o caso da exposição de Ben Vautier, em 1962, onde o artista expôs uma vitrine vazia e na descrição da obra não escreveu nada, e ele se questiona sobre o que poderia ser o objeto artístico nessa obra, onde vemos de novo a ideia de objeto artístico indo para o campo das ideias e da imaterialidade (GROSSMANN, 2012, p. 245, tradução nossa⁶⁸),

[é] inevitável perguntar-se qual é o objeto de arte neste caso? A vitrine do museu, a descrição do artista ou a ideia oculta? E a questão trivial, como se classifica um objeto dessa natureza ou como se garante o empréstimo? Expõe-se o questionamento do manejo com tal tipo de arte que recusa, à primeira vista, o caráter tradicional dos museus e exposições, embora seja uma arte que buscou justamente seu caminho até esta instituição.

Em relação ao que seria o objeto artístico, e na tentativa de diferenciá-los de simples artefatos, objetos utilitários “que são úteis, mas não são belos ou esteticamente interessantes”, Gell (2001, p. 175-176) nos apresenta que existem três principais teorias em relação a como classificar objetos artísticos, são elas a teoria estética, teoria interpretativa e teoria institucional. De acordo com a teoria estética (GELL, 2001, p. 175),

uma obra de arte pode ser definida como qualquer objeto esteticamente superior, desde que possua determinadas qualidades, como apelo visual e beleza. Essas qualidades devem ter sido intencionalmente atribuídas ao objeto pelo artista, pois os artistas seriam dotados da capacidade de resposta estética.

Neste caso, o objeto precisa que a característica artística seja intencional, parte da concepção da obra. Gell (2001, p. 175) nos apresenta em seguida a teoria interpretativa, que diz que diz que,

⁶⁸ *“Resulta inevitable preguntarse ¿qué es en este caso el objeto en el arte? ¿La vitrina del museo, la descripción del artista o la idea oculta? Detrás de la pregunta trivial ¿cómo se cataloga un objeto de esta naturaleza o cómo se asegura el préstamo? se expone el cuestionamiento del manejo con tal tipo de arte que rehúsa, a primera vista, el carácter tradicional de los museos y exposiciones, aunque es un arte que justamente buscó su camino hacia esa institución.”*

as obras de arte não são identificadas por suas qualidades externas, como a definição estética propõe. Um objeto pode não ser "belo" ou mesmo interessante de se ver, mas será considerado obra de arte se for interpretado a partir de um sistema de ideias fundamentadas em uma tradição artística historicamente estabelecida.

Aqui, ele cita as obras conceituais que passaram a ser consideradas arte após as peças de Duchamp. As obras, então, precisariam estar dentro da tradição histórica do meio artístico, e não necessariamente precisam ser belas, para serem consideradas objetos de arte. Por fim, Gell (2001, p. 176) nos fala da teoria institucional, a qual afirma que,

não há no objeto artístico, enquanto veículo material, uma característica capaz de qualificá-lo, definitivamente, como sendo ou não uma obra de arte. Isso é válido a despeito do fato de o objeto estar ou não subordinado ao mundo artístico, ou seja, a uma coletividade interessada em fazer, partilhar e debater julgamentos críticos desse tipo.

Vemos que as teorias interpretativa e institucional se assemelham, no entanto, a institucional não leva em conta a tradição artística histórica, mas sim a legitimação do próprio meio da arte (GELL, 2001, p. 176),

[u]ma obra pode estar, a princípio, fora do circuito oficial da história da arte, mas, se o mundo artístico coopta essa obra e a faz circular como arte, então ela é arte, porque são os representantes do mundo artístico, ou seja, artistas, críticos, comerciantes e colecionadores, que têm o poder de decidir essas questões, não a "história".

Segundo Coli (1995, p. 8), em sua obra *O que é arte* onde busca discutir essa questão da definição do objeto artístico, ele afirma que “arte, são certas manifestações da atividade humana diante das quais nosso sentimento é admirativo, isto é: nossa cultura possui uma noção que denomina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia.”. Nesse sentido, o autor nos aponta a importância da cultura nessa definição da arte, dizendo que “é importante ter em mente que a ideia de arte não é própria a todas as culturas e que a nossa possui uma maneira muito específica de concebê-la”, e cita os objetos de tribos africanas que são retirados de seu contexto naquela cultura, na forma de objetos de magia e rituais tribais, e introduzidos na nossa como objetos artísticos, “selecionamos algumas manifestações materiais dessas tribos e damos a elas uma denominação desconhecida dos homens que as produziram” (COLI, 1995, p. 64). De forma similar, Gell (2001, p. 176) nos apresenta o caso da exibição de uma rede de caça de uma tribo africana, pela curadora Susan

Vogel, em 1980, no Centro de Arte Africana de Nova Iorque, e nos diz que “[e]m termos institucionais, a armadilha apresentada já havia, de fato, se tornado arte, dado ter sido como tal exibida por Vogel e, conseqüentemente, assim apreciada por parte significativa do público.”, onde verificamos a teoria institucional na prática. Sobre a institucionalização, escreve Coli (1995, p. 22-23), “[o] fato de que certas obras pareçam possuir uma “permanência” no tempo não retira o caráter institucional da autoridade do discurso”, porém “a autoridade institucional do discurso é forte, mas inconstante e contraditória, e não nos permite segurança no interior do universo das artes”. O autor se refere à institucionalização por meio do discurso de autoridades do meio artístico, que são as responsáveis por definir o que é ou não um objeto de arte. Acerca desse discurso das autoridades, ele nos diz que (COLI, 1995, p. 10-11),

[p]ara decidir o que é ou não arte, nossa cultura possui instrumentos específicos. Um deles, essencial, é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhecemos competência e autoridade. Esse discurso é o que proferem o crítico, o historiador da arte, o perito, o conservador de museu. São eles que conferem o estatuto de arte a um objeto. Nossa cultura também prevê locais específicos onde a arte pode manifestar-se, quer dizer, locais que também dão estatuto de arte a um objeto. Num museu, numa galeria, sei de antemão que encontrarei obras de arte; num cinema “de arte”, filmes que escapam à “banalidade” dos circuitos normais; numa sala de concerto, música “erudita”, etc. Esses locais garantem-me assim o rótulo “arte” às coisas que apresentam, enobrecendo-as.

Podemos perceber então que a teoria institucional apresentada por Gell (2001) tem muita relação com a institucionalização por meio do discurso que nos é introduzida por Coli (1995). É por meio da inserção do objeto no meio artístico, por uma autoridade deste meio, que uma obra passa a ser considerada um objeto de arte, de acordo com essa teoria. A armadilha africana, introduzida no museu por Vogel, passou a ser arte pois ela é uma autoridade no mundo da arte, o que lhe garante esse poder de legitimar o objeto como arte. E mesmo que Gell (2001) nos apresente que existem mais teorias de classificação dos objetos de arte, e que Coli (1995, p. 23) nos diga que “[o]s discursos que determinam o estatuto e o objeto das artes não são unânimes nem constantes”, se a armadilha foi institucionalizada e circula como arte, então ela será aceita pelo meio artístico como tal.

Adentrando a questão das obras digitais, Grossmann (2012, p. 245-246) nos fala que nesse tipo específico de arte a obra é completamente independente dos objetos, dependendo apenas dos equipamentos do observador para se tornar visível, e se pergunta o que poderia ser considerado o objeto em tais obras, que podem

transitar livremente entre diferentes aparelhos, afirmando que cada arquivo pode ser só uma lembrança de algum arquivo anterior. Aqui, assim como na obra de Ben Vautier, exemplo trazido por ele, é interessante perguntar-nos qual seria o objeto artístico, já que é uma arte que carece de um corpo físico. Grossmann (2012, p. 246, tradução nossa⁶⁹), então, levanta alguns questionamentos interessantes sobre essas obras virtuais, “[d]evemos supor uma arte sem objeto ou sempre existe um objeto que atua incluso à obra ou que facilita a ação da obra artística? Os objetos estão se perdendo da história da arte? Finalmente: um objeto virtual também pode emitir uma aura?”. Betancourt (2006, tradução nossa⁷⁰), nessa mesma linha de pensamento, fala sobre as obras digitais, e nos coloca que,

[o] objeto digital, na ausência de um componente físico, existe como conteúdo simbólico que se torna fisicamente acessível somente quando apresentado por meio de um intermediário tecnológico (como um vídeo ou monitor de computador) ou transformado em um objeto físico (como uma impressão em papel).

Esse aparelho, que torna a arte digital acessível, é necessário já que “[o]bjetos digitais não são legíveis de imediato por humanos, e só se tornam sensíveis como obras quando processados por uma máquina.” (BETANCOURT, 2006, tradução nossa⁷¹). Por sua vez, Flusser (2006, p. 32) classifica tais objetos sem materialidade como inobjetos, chamando-os de informações,

[a]s imagens eletrônicas nas telas de TV, os dados contidos em computadores, os microfilmes e hologramas e todos estes programas e modelos são a tal ponto “moles” (*software*) que escapam entre os dedos. São “inconcebíveis” no significado literal do termo. É erro chamá-los “objetos”. São inobjetos.

Poderíamos alegar que a arte digital não é arte por estar dissociada de um objeto tangível, porém, trazendo o mesmo questionamento de Grossmann (2012, p. 246, tradução nossa⁷²): “precisamos mesmo do objeto original?”, e podemos também

⁶⁹ “¿Debemos suponer un arte sin objeto o hay siempre un objeto existente que actúa incluso para la obra o que facilita la acción del trabajo artístico? ¿Se le están perdiendo los objetos a la historia del arte? Finalmente: ¿puede también un objeto virtual emitir un aura?”

⁷⁰ “The digital object, lacking a physical component, exists as symbolic content that becomes a physically accessible form only when presented through a technological intermediary, (for example, a video or computer monitor) or transformed into a physical object (such as a paper print-out).”

⁷¹ “Digital objects are not readily human-readable, and only become sensible as works when processed by a machine.”

⁷² “¿necesitamos todavía el objeto original?”

nos questionar que importância teria isso no contexto da arte que já foi criada para não ter um objeto. Acerca dos intermediários tecnológicos que reproduzem a arte digital, citados por Betancourt (2006), Bolz (1992, p. 92) nos fala que,

[o] que temos que perceber agora é que a modernidade estruturou cada vez mais, através da tecnologia, as funções da percepção, e que faz parte de nossas experiências mais fundamentais o fato de nossa percepção ser perpassada por aparelhos e construções.

Sobre isso, Flusser (2006, p. 32) afirma que “são as informações, não os objetos, que queremos.”, pois na verdade, o aparelho pouco importa, é algo substituível. O arquivo digital pode ser reproduzido em diversas telas diferentes. Como prova disso “os objetos, sem exceção, vão se tornando baratos, vão perdendo valor, e o valor vai se transferindo sobre as informações, esses inobjetos.” (FLUSSER, 2006, p. 32).

Bolz (1992, p. 98) vai ainda mais fundo, comparando o homem perante os aparelhos ao homem perante Deus. Podemos fazer uma analogia entre o mortal frente ao seu criador com o homem que vê nos aparelhos um certo valor de culto,

[a]cho que, para Benjamin, a questão se coloca de tal forma que a situação de tudo o que é terreno, nascido na Terra, tornou-se hoje, perante a aparelhagem, tão total como outrora o era a posição religiosa do homem perante Deus. Acho que posso ver esta fórmula, tão frequentemente utilizada por Benjamin, de mostrar o homem despido de tudo diante da aparelhagem, designa exatamente a mesma situação em que, em tempos religiosos, estava o homem nu diante de Deus.”

Percebemos que a obra de arte não necessariamente precisa de uma materialidade própria para existir como arte, mas, mesmo assim, ainda depende de uma aceitação do mundo da arte para subir ao patamar artístico. Então, assim como nem todo objeto é arte, nem toda obra digital o será também. No entanto, vemos que essa ascensão da arte digital não está descartada, mas que esta ainda depende de um intermediário tecnológico, um aparelho, para que possa ser exibida. Do mesmo modo, seu objeto parece não estar mais na sua materialidade, mas sim no que diz respeito ao seu lado simbólico.

3.4 A ARTE DIGITAL E O CONSUMO LÍQUIDO

A arte digital é um tipo de arte que não é ligada a um objeto físico, por conta disso, não movimentam o mercado de bens tangíveis. Taylor e Sloane (2021, p. 155, tradução nossa⁷³) ao discutirem sobre o tema dessa arte sem objetos, nos trazem sobre o conceito de consumo líquido, que,

[o] conceito de consumo líquido enfatiza a desmaterialização de bens e experiências. A propriedade ainda pode ser possível, mas tende a ser substituída por acesso adquirido. O consumo líquido enfatiza soluções que permitem o comércio de bens culturais que são comercializados como objetos, mas não são objetos. Mesmo que priorize a efemeridade e o acesso em vez da propriedade total, essas distinções continuam a se confundir e até estão começando a chegar a um ponto de convergência.

Esse consumo líquido, como dito, não traz a posse do bem, mas sim o direito de acesso. Podemos relacionar isso com as tecnologias atuais de streaming como Spotify e Netflix, que proporcionam esse acesso a músicas e filmes como bens líquidos, em detrimento da posse dos arquivos digitais, ou mesmo de mídias físicas.

Relacionando com Betancourt (2006, tradução nossa⁷⁴), ele nos fala a respeito do objeto digital e de suas propriedades, que,

ele é composto tanto da mídia física que transmite, armazena e apresenta a obra digital para um público, quanto a obra digital em si, é, na verdade, composto por uma obra gerada por uma máquina e uma obra legível por humanos, criada pelo computador a partir de um arquivo digital

Aqui, vemos que este objeto digital precisa de algum aparelho que possa exibi-lo. Ele existe em forma de código que é interpretado pela máquina, e esta, por sua vez, gera a exibição da obra. No entanto, em relação a esse código, e diferentemente

⁷³ “The concept of liquid consumption emphasizes the dematerialization of goods and experiences. Ownership may still be possible, but tends to be replaced with purchased access. Liquid consumption emphasizes solutions that allow for a commerce in cultural goods that trade like objects, but are not objects. Even though it prioritizes ephemerality and access over outright ownership, those distinctions continue to blur and are even beginning to reach a point of convergence.”

⁷⁴ “it is composed from both the physical media that transmit, store, and present the digital work to an audience, and the digital work itself is actually composed of both a machine-generated and a human-readable work created by the computer from a digital file (itself actually stored in some type of physical media).”

de objetos físicos que tem um limite de reproduções, enfatiza Betancourt (2006, tradução nossa⁷⁵) que,

em princípio, um número infinito de qualquer obra digital poderia ser produzido sem alterações ou perdas, ou mesmo distinção entre qualquer uma das obras. Esta diferença entre todos os objetos físicos e objetos digitais revela uma semelhança fundamental entre a obra de arte original e suas reproduções mecânicas; tal semelhança não confunde as relações mais antigas de cópia com original: em vez disso, revela a diferença básica entre o digital e o físico. Cada reprodução digital é idêntica a todas as outras; objetos digitais são armazenados como uma forma de informação, ao invés de limitados como objetos físicos são inerentemente;

E é justamente essa reprodutibilidade e operacionalização sem perda de informações que vem possibilitando o consumo líquido em relação aos objetos digitais. Isso acaba fazendo com que cada um de nós passe a ser um reprodutor e disseminador desses objetos. Sempre que transferimos imagens, músicas, vídeos etc, para alguém ou para uma rede social, estamos fazendo parte desse movimento. Nele, a posse não é o mais importante, mas sim o acesso, como nos trouxeram Taylor e Sloane (2021). Assim como nos aponta Lipovetsky (2016, p.127) a respeito do que ele chama de leveza,

[r]ecentemente, os aplicativos de troca de mensagens efêmeras acabam de oferecer um novo exemplo de leveza digital, ao permitir aos internautas trocar mensagens e fotos em seus celulares que se autodestroem automaticamente segundos depois de serem vistas. Uma foto aparece na tela e depois desaparece sem deixar traços: eis o tempo do digital que, tornado leve como um sopro de ar, afirma-se sob o signo da evanescência pura.

Em uma crítica sobre essa nova forma de consumo, Han (2020, p, 126-127) nos apresenta que, “[h]oje, o capital se submete a tudo. *Lifetime value* significa a totalização dos valores que podem ser hauridos de uma pessoa como cliente, quando se comercializa cada momento de sua vida”, e complementa afirmando que “[a] assim chamada economia de *sharing* está transformando a cada um de nós em vendedor”. Essa economia de *sharing*, que o autor expõe no sentido de compartilhamento de momentos da vida, é a mesma economia líquida onde compartilhamos os objetos

⁷⁵ “*in principle, an infinite number of any digital work could be produced without a change or loss, or even deviation between any of the works. This distinction between all physical objects and digital objects reveals a fundamental similarity between the original art work and its mechanical reproductions; such similarity does not conflate the older relationships of copy with original: instead it reveals the basic difference between the digital and the physical. Every digital reproduction is identical to every other; digital objects are stored as a form of information, rather than limited as physical objects inherently are*”

digitais. Não só as pessoas expõem a própria vida, mas movimentam a circulação desses objetos. Bauman (2008, p. 9-10) trata o consumo líquido como “consumo líquido-moderno”, e, alinhado ao pensamento de Han (2017), diz que vivemos em uma sociedade confessional, com “confessionários eletrônicos portáteis”, sociedade essa,

notória por eliminar a fronteira que antes separava o privado e o público, por transformar o ato de expor publicamente o privado numa virtude e num dever públicos, e por afastar da comunicação pública qualquer coisa que resista a ser reduzida a confidências privadas, assim como aqueles que se recusam a confidenciá-las.

Outro problema que nos é apresentado nesse modelo de consumo líquido é o da propriedade intelectual e do direito ao acesso aos objetos digitais, levantado por Betancourt (2006, tradução nossa⁷⁶), onde “[o] conflito em torno dos direitos de propriedade intelectual está mais relacionado ao acesso ao "objeto" de arte em si, uma vez que no meio digital o potencial de reprodução e distribuição não inclui necessariamente o direito de ler (acessar) a obra.”. Aqui novamente podemos trazer o exemplo da Netflix, onde o direito de acesso precisa ser adquirido, nesse caso através de um pagamento mensal, mesmo que não haja nenhum objeto físico envolvido. Betancourt (2006, tradução nossa⁷⁷) completa dizendo que,

[o] direito de limitar o acesso (via DRM⁷⁸) é o aspecto chave para a propriedade de obras digitais. O controle sobre o direito de ler obras digitais encontra sua base nas leis mais antigas destinadas a controlar a impressão e publicação: leis de direitos autorais que codificam suposições sobre objetos físicos e o acesso e propriedade dessas obras.

Essa limitação de acesso é justamente o que ocorre em serviços como os da Netflix, o usuário que não adquire o serviço não consegue acessar filmes e séries da plataforma. No entanto, os direitos em relação às obras vendidas como *NFTs* funcionam de forma diferente pois não há uma limitação de acesso, apenas é possível verificar via *blockchain* quem é o verdadeiro dono de um item, e este ganha o direito de comercializar a peça que possui.

⁷⁶ “The conflict surrounding intellectual property rights is most concerned with access to the art "object" itself, since in the digital realm the potential to reproduce and distribute does not necessarily include the right to read (access) the work”

⁷⁷ “The right to limit access (via DRM) is the key aspect to ownership of digital works. Control over the right to read digital works finds its basis in the older laws designed to control printing and publication: copyright laws that codify assumptions about physical objects and the access and ownership of those works.”

⁷⁸ *Digital Rights Management*, traduz-se como Gestão de Direitos Digitais.

Outra característica do consumo líquido, apontada por Bauman (2008, p. 45), é que nos tornamos uma sociedade apressada, onde as coisas se tornam obsoletas mais rapidamente,

[u]m ambiente líquido-moderno é inóspito ao planejamento, investimento e armazenamento de longo prazo. De fato, ele tira do adiamento da satisfação seu antigo sentido de prudência, circunspeção e, acima de tudo, razoabilidade. A maioria dos bens valiosos perde seu brilho e sua atração com rapidez, e se houver atraso eles podem se tornar adequados apenas para o depósito de lixo, antes mesmo de terem sido desfrutados. E quando graus de mobilidade e a capacidade de obter uma chance fugaz na corrida se tornam fatores importantes no que se refere à posição e ao respeito, bens volumosos mais parecem um lastro irritante do que uma carga preciosa.

Aqui podemos destacar uma das maiores características da economia líquida, o desapareço. Desapegar rapidamente de bens intangíveis é muito mais fácil do que de bens físicos. Pode-se perceber essa tendência com o nomadismo digital, onde o consumo líquido, também de bens físicos, tem grande destaque, e empresas como Airbnb e Uber tem ganhado muita força nos últimos anos. Sobre isso, nos fala Lipovetsky (2016, p. 22), que, “[e]ssa é a dinâmica social da hipermodernidade que institui o reino de um individualismo de tipo nômade e zapeador”. Ainda, de acordo com Lipovetsky (2016, p. 127), “a mobilidade conectada, o nomadismo dos objetos e das pessoas que ilustram cada vez melhor a leveza ultracontemporânea.”, e isso foi possibilitado pelas novas tecnologias de hiperconexão, como a internet, smartphones, computadores etc.

Não só há a obsolescência do que consumimos, nesta nova sociedade, mas uma obsolescência das pessoas, “[n]o mundo líquido-moderno, a lentidão indica a morte social.” (BAUMAN, 2008, p. 110). Uma coisa que acaba crescendo com o consumo líquido é a individualização e a solidão dos sujeitos, e, em relação a isso, Bauman (2008, p. 66) diz que,

[e]sse ambiente tem como característica a desregulamentação e desrotinização da conduta humana, já em estágio avançado, diretamente relacionadas ao enfraquecimento e/ou fragmentação dos vínculos humanos – com frequência referidos como “individualização”.

E completa nos dizendo que “o consumidor líquido-moderno, inclinado a performances-solo, e apenas a elas, sempre precisa de mais e nunca tem o bastante.” (BAUMAN, 2008, p. 68).

Trazendo essa discussão para os objetos, e aproximando com o pensamento benjaminiano da perda do valor de culto em favor do valor de exposição/consumo, temos a seguinte fala de Bauman (2008, p. 111),

[o] desvio seminal que separa de forma mais drástica a síndrome cultural consumista de sua predecessora produtivista, o que congrega o conjunto de diferentes impulsos, intuições e propensões e eleva esse agregado à condição de um plano de vida coerente, parece ser a revogação dos valores vinculados respectivamente à duração e à efemeridade.

E acrescenta a seguinte fala “a síndrome consumista degradou a duração e elevou a efemeridade. Ela ergue o valor da novidade acima do valor da permanência.” (BAUMAN, 2008, p. 111). Aqui, mesmo que indiretamente, vemos uma evolução do que foi analisado por Benjamin (2017), que apresenta em seu trabalho sobre a reprodutibilidade técnica, e de como esta transformou o valor de culto das imagens em valor de exposição. Podemos associar este pensamento de Benjamin (2017) a esta análise mais atual de Bauman (2008) e atestar que suas previsões se confirmam, agora na forma de consumo líquido. A permanência é substituída por uma existência passageira.

Lipovetsky (2016, p. 22), resgata o pensamento de Bauman (2008), e nos afirma em seu trabalho que,

[a]s transformações da vida coletiva e individual ilustram de outra maneira a tendência ao leve. Em ruptura com a primeira modernidade – rígida, moralista, convencional –, afirma-se uma segunda modernidade de tipo “líquido” (Zygmunt Bauman) e flexível. Na era hipermoderna, a vida dos indivíduos é marcada pela instabilidade, pois está entregue à mudança perpétua, ao efêmero, ao “mudancismo”

E o mundo da arte não escapa dessa dinâmica. O próprio Lipovetsky (2016, p. 192) afirma que “[o] mundo da arte contemporânea sugere menos a leveza do prazer estético do que a abundância da liquidez, a escalada do maior lance nos leilões, os circuitos do dinheiro onipotente, o peso da especulação, dos preços e das somas investidas.”. Nesse sentido, podemos resgatar o que nos traz Bauman (2008), sobre essa aceleração de uma sociedade que desapega cada vez mais rápido daquilo que adquire, e Han (2017) que afirma que nessa nova forma de consumo nos tornamos todos vendedores e compradores.

Para Lipovetsky (2016, p. 192), não vivemos mais em busca de uma arte do belo, mas sim, devido ao consumo cada vez mais líquido, vemos que,

[o] universo artístico não é mais comandado pela tradição e pela ambição do belo mas, como a moda, pela renovação permanente, pela velocidade das mudanças, pela surpresa contínua. O importante é romper os vínculos de continuidade com o passado, provocar rupturas e novos inícios.

Com isso, podemos notar aqui mais uma vez uma semelhança com o pensamento de Bauman (2008), de uma sociedade do supérfluo e do efêmero.

Discorrendo sobre a leveza, Lipovetsky (2016, p. 127) dialoga a respeito da arte e sobre a evolução de suas características leves. Para o autor, antes a leveza que caracterizava as obras de arte referia-se à elegância estética, e hoje “antes de revelar uma qualidade estética, a leveza designa um desempenho técnico, dos objetos que, miniaturizados e conectados, permitem a mobilidade, a fluidez, a facilidade das operações informacionais e cotidianas.” Uma arte mais voltada para o consumo do que para a apreciação.

Quanto ao papel da arte hoje, no contexto de nossa sociedade, Lipovetsky (2016, p. 206-207) conclui que “[a] arte era indispensável à vida religiosa e mundana: agora não passa de um acessório da vida, de uma atividade leve e agradável que não agrega mais nada de realmente importante.”, e ainda retoma o pensamento de Walter Benjamin, dizendo que chegamos ao derradeiro fim da aura, que este havia previsto anos antes. Por fim, ele complementa dizendo que “[a] leveza designava uma qualidade das obras; agora remete à relação que mantemos com elas: uma relação de consumidor inconstante, encantado com as novidades pelo prazer do divertimento.”, onde não mais a arte tem uma importância semelhante à de outrora, onde o valor de exposição, que já representava uma perda da aura, como nos afirmava Benjamin (2017), não passa de um valor de consumo acelerado. A arte perde seu tempo de contemplação.

3.5 A ARTE DIGITAL E OS NON-FUNGIBLE TOKENS

Arte digital já não é um conceito mais tão recente, ela tem estado presente há algum tempo, juntamente com as demais tecnologias digitais. Além disso, é possível criar uma peça de arte digital das mais diversas maneiras, visto que hoje no mercado existem uma infinidade de *softwares* que permitem que o artista os use para esta finalidade. Existem, ainda, formas de digitalização, que permitem transferir obras de arte físicas e analógicas para os meios digitais. De qualquer que seja a forma, essas peças, no meio digital, passam a ser altamente reproduzíveis. Chow (2021, p. 38,

tradução nossa⁷⁹), ao tratar dessa característica da arte digital, considera que “[a]rte digital há muito tempo tem sido desvalorizada, em grande parte porque é tão livremente acessível”. Isso nos faz questionar quais são as características desse tipo de arte e da arte de forma geral, e como abordar os problemas desse mercado artístico. Precisaria a arte ser inacessível para ser valorizada?

A arte digital despertou o interesse dos artistas a partir de 1983, com o surgimento do Macintosh, que possuía uma interface gráfica (KUSPIT, 2005, p. 26). A partir do ano de 1990, com a aceleração do desenvolvimento de tecnologias digitais, os artistas viram potencial para suas criações nesse meio e começaram suas experimentações, sendo marginalizados pelos meios artísticos tradicionais, que mais tarde enxergaram o potencial desse tipo de expressão artística, organizando apresentações e exposições em torno desta (PAUL, 2008, p. 7). No entanto, conforme nos apresenta Paul (2008, p. 7-8), arte digital pode se referir a diversos tipos de expressões artísticas, como comentamos anteriormente. Porém, em seu trabalho, Paul (2008, p. 8, tradução nossa⁸⁰) classifica a arte digital em duas divisões principais,

[u]ma das distinções básicas, mas cruciais feitas aqui, é aquela entre a arte que usa tecnologias digitais como ferramenta para a criação de objetos de arte tradicionais – como fotografia, impressão, escultura ou música – e arte que emprega essas tecnologias como seu próprio meio, sendo produzida, armazenada e apresentada exclusivamente em formato digital e fazendo uso de seus recursos interativos ou participativos. Embora esses dois tipos de arte compartilhem algumas das características inerentes da tecnologia digital, eles muitas vezes são claramente diferentes em suas manifestações e estéticas.

A distinção feita aqui é, então, entre a arte que se apropria de meios tecnológicos para ser desenvolvida, mas não é pensada para permanecer apenas nesse meio, e para a qual seus artistas “fazem uso das tecnologias digitais para a criação de aspectos em sua arte” (PAUL, 2008, p. 27, tradução nossa⁸¹), onde poderíamos citar como exemplo o tratamento de fotos para serem impressas posteriormente em uma revista. E a outra forma de arte digital, que explora as

⁷⁹ *“Digital art has long been undervalued, in large part because it’s so freely available.”*

⁸⁰ *“One of the basic but crucial distinctions made here is that between art that uses digital technologies as a tool for the creation of traditional art objects – such as photograph, print, sculpture, or music – and art that employs these technologies as its very own medium, being produced, stored, and presented exclusively in the digital format and making use of its interactive or participatory features. While both of these kinds of art share some of the inherent characteristics of digital technology, they are often distinctly diferente in their manifestations and aesthetics.”*

⁸¹ *“are making use of digital Technologies as a tool of creation for aspects of their art”*

possibilidades dos meios digitais como parte principal da obra em si (PAUL, 2008, p. 67). Aqui podemos usar como exemplos os gifs ou vídeos, e as próprias imagens digitais. É nessa segunda classificação que nos concentraremos mais.

A arte digital, que usa a tecnologia como seu meio, é uma arte baseada em código computacional. Flusser (2015, p. 177-178), a respeito de arte computacional, nos diz que,

[q]uando vejo um quadro sintético, gerado numericamente, não há um autor ali. Existe sim um especialista em computação, um homem de software, um artista plástico, um técnico de computação, mas nenhum autor. [...] No lugar do autor surge a criatividade gerada por competências cruzadas entre homem e inteligência artificial.

Flusser não parece desconsiderar a criatividade daquele que manipulou o *software*, mas não aceita esta pessoa como autora da peça, apenas como um tipo de manipulador da tecnologia, “[o] novo homem não será ator: não haverá mais nem ato, nem ação, nem atividade. Será jogador: haverá estratégia, projeto, programa.” (FLUSSER, 2006, p. 33).

A respeito do código computacional por trás das obras nativas digitais, Kuspit (2005, p. 11-12, tradução nossa⁸²) nos dá algumas pistas de como interpretar as diferenças entre a arte tradicional e a arte digital, afirmando que,

[c]om a arte digital pós-moderna, a imagem torna-se uma manifestação secundária – um resultado material acidental, por assim dizer – do código abstrato que, dessa forma, se torna o principal veículo da criatividade. Até recentemente, o objetivo primordial das artes plásticas era a produção de imagens materiais, e o código imaterial que orientava o processo criativo desempenhava um papel secundário e muitas vezes inconsciente. Agora, em vez disso, a criação do código (ou, em termos gerais, do conceito) tornou-se a atividade essencial.

Esse lado material e tátil das obras também acaba por ser deixado de lado com a intensificação da qualidade e resolução das telas e o desenvolvimento das tecnologias (KUSPIT, 2005, p. 13).

⁸² “Com el arte digital posmoderno la imagen passa a ser una manifestación secundaria – un epifenómeno material, por así decirlo - del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente. Ahora, en cambio, la creación del código (o, en términos generales, del concepto) se ha convertido en la actividad esencial.”

Como vimos anteriormente, para Betancourt (2006) a arte digital que usa as plataformas como seu meio não possui um limite em sua capacidade de gerar reproduções idênticas. E, também, para que seja visualizada, é necessário que seu código seja interpretado por um *software* e armazenado e exibido através de um hardware. Conforme o autor, isso implica que o testemunho histórico da obra, o seu aqui e agora, como dito por Benjamin (2017), seja inexistente. A obra digital, dentro de seu meio, será sempre a mesma sem nenhuma modificação. Ch'ng (2019, p. 155, tradução nossa⁸³), por sua vez, nos fala que,

[n]o mundo digital, no entanto, quando as cópias são feitas, elas são imediatamente submetidas a novas cópias. A digitalização, portanto, quebra o princípio da escassez. As réplicas digitais parecem não ter o mesmo valor intrínseco em nossa percepção imediata, embora tenham exatamente a mesma aparência.

Os *non-fungible tokens (NFTs)* surgiram nesse cenário como uma solução para essa característica das obras digitais, que faz com que nenhuma de suas versões seja única e original, em uma tentativa de digitalizar a noção de escassez. Essa nova tecnologia ainda busca trazer mais valorização e retorno para os artistas, que tinham dificuldade em vender seu trabalho em forma de arte, já que este podia ser facilmente copiado e espalhado pela rede. Muitos colecionadores de arte são atraídos pela ideia de autenticidade proporcionada pelos *NFTs* (CHOW, 2021, p. 38).

Os *NFTs* existem dentro da *blockchain*, uma espécie de banco de registro de dados distribuído e descentralizado, onde não há intermediários para realizar os registros e onde a informação, uma vez registrada, não pode mais ser modificada por ninguém (CH'NG, 2019, p. 158). Segundo ele,

[n]ão há um banco de dados central sob a posse de nenhum indivíduo, nem auditoria feita por intermediários centralizados. A *blockchain* cresce continuamente, com cada novo bloco anexado ao bloco anterior. As informações do bloco anterior são usadas com as informações do bloco atual para criar o novo bloco. O banco de dados distribuído é *appended-only* e, portanto, é impossível alterar ou excluir o bloco anterior ou os blocos anteriores. Para alterar um bloco antigo, ou seja, adicionar uma transação a um bloco antigo, será necessário revalidar todos os blocos entre o bloco antigo e o bloco atual. Isso significa essencialmente que as tentativas de alterar um bloco exigem que você altere todos os blocos vinculados, o que exige que todos os nós da rede verifiquem todos os blocos. Um único nó nunca terá o recurso de computação para verificar a cadeia de blocos, em

⁸³ "In the digital world, however, the moment copies are made, they are immediately subjected to further copying. Digitization therefore breaks the scarcity principle. Digital replicas appear to not have the same intrinsic value in our immediate perception, even though they may have the exact appearances."

relação a todos os nós e ao número crescente de nós trabalhando no blockchain.

A *blockchain* é, então, uma cadeia de blocos de informação que vão se anexando uns aos outros, de acordo com sua ordem de criação. Esses nós, citados por ele, seriam outros computadores que fazem parte da rede de usuários da *blockchain* (CH'NG, 2019, p. 158-159). Conforme Ch'ng (2019, p. 158-159), os dados apresentados com a imagem que se deseja registrar na *blockchain* (como autor, data de criação e demais informações) farão parte do registro do *token*. Quem estiver registrando o trabalho, solicita uma transação na *blockchain*, que está descentralizada e distribuída por diversos computadores, os nós. Essa rede distribuída valida automaticamente a transação, sem a necessidade de intermediários. Os nós validam a transação e o proprietário da obra através da execução de algoritmos. A transação pode então ser verificada juntamente com outras que possam estar ocorrendo, e é criado um novo bloco na *blockchain* para armazenar as informações registradas, através de contratos inteligentes automatizados, que validam essas transações na plataforma. Esse bloco é anexado a algum bloco anterior já existente e é gerado o *token* (código alfanumérico) único, que armazena os dados fornecidos pelo artista, o qual pode, por sua vez, ter sua legitimidade verificada na *blockchain*. Esse é o processo de criação dos *non-fungible tokens*. Ainda segundo Ch'ng (2019, p. 160, tradução nossa⁸⁴), a *blockchain* contribui para a solução do problema de armazenamento e conservação das obras digitais e,

[p]or meio de blockchains, o valor instrumental das cópias digitais pode ser bastante aumentado, pois a unicidade e a raridade das cópias podem ser viabilizadas. Em tal sistema, a proteção dos recursos digitais criados por indivíduos e grupos marginalizados pode ser assegurada.

A tecnologia, no entanto, não inibe que cópias sejam feitas e distribuídas pela rede, o que ela faz é garantir que nenhuma cópia gerada tenha o *token* de autenticidade que a obra ligada a *blockchain* possui. Segundo Zeilinger (2016, p. 18, tradução nossa⁸⁵), ligar trabalhos artísticos à *blockchain*,

⁸⁴ "Through blockchains the instrumental value of digital copies can be greatly increased, as the uniqueness and rarity of copies can be made possible. In such a system, the protection of digital resources created by individuals and marginalized groups can be assured."

⁸⁵ "means to give them virtually unforgeable identities and to turn them into artificially unique, tradeable units potentially bearing commercial value, which can now be recorded, documented and monitored on a distributed, public, anonymous ledger."

significa dar-lhes identidades virtualmente infalsificáveis e transformá-los em unidades artificialmente únicas e potencialmente negociáveis com valor comercial, que agora podem ser registradas, documentadas e monitoradas em um banco distribuído, público e anônimo.”

Zeilinger utiliza o termo escassez artificial ao se referir aos trabalhos artísticos associados à *blockchain*, tanto pelo fato de que ainda se pode reproduzir as obras, quanto ao fato de não serem objetos tangíveis, reais, que são escassos por natureza. É uma escassez atribuída ao objeto digital, e não inerente a ele. Ao mesmo tempo, Fernández Valdés, Cuesta Valera e Muños Viñas (2021, p. 3) defendem a noção de que os *NFTs* asseguram a legitimidade e garantem os direitos dos artistas, ao passo que não limita a natureza das obras digitais de se espalharem pela rede.

Outro ponto importante, trazido também por Fernández Valdés, Cuesta Valera e Muños Viñas (2021, p. 6) diz respeito à conservação e armazenamento do arquivo digital das obras. Como apresentado, todas as informações relevantes sobre uma obra são armazenadas junto ao seu *token*, que é imutável. No entanto, o *token* não armazena a imagem em si, apenas o endereço de onde ela está hospedada na rede. Sabendo que os endereços *URL* que usamos na internet atualmente (*HTTP*, *HTTPS*) ficam em bancos de dados centralizados, os artistas têm utilizado o protocolo *IPFS* para garantir a permanência e validade dos links que levam até as obras armazenadas. Esses endereços *IPFS* funcionam da mesma forma que os endereços que utilizamos no dia a dia, mas com o diferencial de serem, assim como a *blockchain*, descentralizados e distribuídos entre vários nós na rede, através de vários computadores. Desse modo, a única forma de o *link* ficar indisponível ou se tornar um *link* inválido, seria se todos os nós ficassem indisponíveis. E, para que isso não aconteça, também já existem empresas que garantem a disponibilidade vitalícia do acesso, como vimos anteriormente.

Ch'ng (2019, p. 160-161) nos fala, ainda, sobre a possibilidade de cópias digitais na *blockchain* substituindo as peças físicas originais, quando estas, pela ação do tempo, não mais existirem, de modo que haveria uma espécie de transferência de valor do físico para o digital. Temos alguns casos recentes, como da obra de Picasso que foi adquirida por um grupo que digitalizou a obra do artista e em seguida queimou a obra original, restando apenas a imagem digital (MENDONZA ROJAS, 2021⁸⁶). Outro caso é o de disquetes que foram encontrados com cinco obras de Andy Warhol,

⁸⁶ Obra não paginada.

datando dos anos 80. Essas obras foram transformadas em *NFTs* e vendidas pela casa de leilões Christie's (TRAUTMAN, 2021, p. 16), mesma instituição que mais tarde venderia a obra do artista Beeple.

No entanto, conforme apresentado por Grossmann (2012, p. 244, tradução nossa⁸⁷), parece não haver a necessidade de que o original desapareça para que as reproduções desempenhem um importante papel, pois,

[a] virtualização, assim como a transformação digital da obra de arte em colunas de números com zeros e uns, leva – seguindo a Benjamin - à dissolução da obra de arte, e provoca sua multiplicação ilimitada. O original não é mais indispensável. As reproduções, que aparentemente estão próximas do original, são em igual medida infinitamente repetíveis novamente. Se observarmos o comportamento dos fluxos de turistas diante de obras de arte famosas em Paris, Florença ou Roma, surgem dúvidas sobre a validade das teses de Benjamin. Aparentemente, a reprodução em massa – por meio de fotos e filmes, e agora também pela internet – não afetou a aura do original, mas até a fortaleceu.

Grossmann (2012) aponta o caso da obra *Mona Lisa*, que movimentou milhões de turistas todos os anos até o Louvre para poderem ver a peça original. O autor atribui esse fenômeno ao fato de a obra ser altamente reproduzida, e, assim, ter adquirido mais reconhecimento pelo público. Vemos que a obra possui o que Benjamin (2017) chamou de valor de exposição, que parece desempenhar um grande papel em relação a ela. Outro viés possível seria o de valor econômico, que é apresentado por Fernández Valdés, Cuesta Valera e Muños Viñas (2021, p. 3), onde estes apontam que o fato de a obra ser altamente reproduzida faz com que seu valor de mercado aumente, já que se torna um ativo desejável, no caso das obras físicas, e agora podemos associar esse mesmo efeito às *NFTs*.

Capurro (2021, p. 85, tradução nossa⁸⁸), por sua vez, defende a ideia de que os *non-fungible tokens* representam uma espécie de retorno da aura através do uso da tecnologia,

⁸⁷ “La virtualización, así como la transformación digital de la obra de arte en columnas de números con ceros y unos, lleva - siguiendo a Benjamin - a la disolución de la obra de arte y provoca su multiplicación ilimitada. El original ya no es indispensable. Las reproducciones, que en apariencia se acercan al original, son en igual medida nuevamente repetibles en forma infinita. Si se observa el comportamiento de los flujos de turistas ante obras de arte famosas en París, Florencia o Roma, surgen dudas sobre la validez de las tesis de Benjamin. Aparentemente, la reproducción masiva - mediante la foto y la película y ahora también por medio de internet - no afectó el aura del original, sino que incluso lo fortaleció.”

⁸⁸ “hemos vuelto a la posibilidad de que algo repetible se vuelva irreplicable. Tal cosa es posible de la mano de la criptografía computacional. Hablamos de los NFT, Non-Fungible Tokens, los tokens no fungibles. Esta herramienta tecnológica ha posibilitado una reconstrucción del aura en el arte ya que devuelve la unicidad al objeto, quitándole la posibilidad de su reproducción.”

voltamos à possibilidade de que algo repetível se torne irrepitível. Tal coisa é possível nas mãos da criptografia computacional. Estamos falando de NFTs, non-fungible tokens, os tokens não fungíveis. Essa ferramenta tecnológica possibilitou a reconstrução da aura na arte já que devolve a unicidade do objeto, removendo a possibilidade de sua reprodução.

Porém, o autor (CAPURRO, 2021, p. 86-87, tradução nossa⁸⁹⁹⁰) completa seu argumento trazendo o viés do artista, que pode lucrar e ter maior controle sobre seu trabalho. Do mesmo modo, apresenta o viés do capital, afirmando que os *NFTs* buscam “gerar escassez para favorecer a especulação através da lei da oferta e demanda” e que “[n]ão se trata de reconstruir uma singularidade e a partir daí ver como ela afeta nossa sensibilidade e percepção. Trata-se de gerar um objeto tecnológico de marketing massivo e consumo exclusivo.” Isso nos dá indícios do viés financeiro e especulativo por trás dos *non-fungible tokens*.

No próximo capítulo, daremos conta da definição metodológica da construção da pesquisa. Veremos de que forma se compõe a investigação, assim como suas particularidades.

⁸⁹ “generar escasez para favorecer la especulación bajo la ley de la oferta y la demanda.”

⁹⁰ “No se trata de reconstruir una irrepitibilidad y a partir de ahí ver cómo afecta nuestra sensibilidad y percepción. Se trata de generar un objeto tecnológico de marketing masivo y consumo exclusivo.”

4 PERCURSO METODOLÓGICO

Nesta presente pesquisa, serão coletadas e analisadas obras vendidas como *NFTs*. As peças que farão parte do escopo serão seis obras individuais que fazem parte da coleção principal *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Beeple (Mike Winkelmann). Neste capítulo, trataremos do percurso metodológico da pesquisa, assim como da forma que será realizada a coleta de dados. Utilizaremos a cartografia (COCA; ROSÁRIO, 2018; DIAS, 2022), para pensar e construir o nosso estudo, e, para isso, trabalharemos com base em: perambular (DIAS, 2022), para vaguear antes de definir para o que olharemos; colecionar (DIAS, 2022), de modo a criar três coleções, não pensadas pelo artista, com diferentes temáticas para a coleta de dados; constelar (VELLOSO, 2019; DIAS, 2022), para nossa análise dos resultados de investigação. Veremos isso em mais detalhes neste capítulo.

4.1 MÉTODO

Esta pesquisa nasceu em perspectiva dedutiva com enfoque nas teorias de reprodutibilidade técnica, autenticidade e aura, de Benjamin (2017). Também, já iniciou com um tema a ser investigado através destas teorias, os *non-fungible tokens* no contexto da arte digital. Portanto, a intenção aqui é investigar e entender as relações entre a arte como *NFT*, e as teorias sobre imagens autênticas e auráticas e imagens reproduzidas, ditas efêmeras, a fim de buscar um tensionamento atualizado sobre estas ideias.

Segundo Gil (2008, p.12) “Quando os conhecimentos disponíveis sobre determinado assunto são insuficientes para a explicação de um fenômeno, surge o problema”, e a partir desse problema são formuladas hipóteses, das quais são deduzidas consequências que deverão ser testadas com a intenção de derrubá-las, e se estas não se sustentarem após os testes, deverão ser refutadas. Nisto consiste o método hipotético-dedutivo.

Levando isso em consideração e sabendo que o tema é recente e não dispõe de uma grande base teórica, esta pesquisa se utilizará deste método para aprofundar os conhecimentos científicos sobre os *NFTs*. Para isso, a hipótese que pretendemos colocar a prova com essa pesquisa é: os *non-fungible tokens* representam um resgate da aura das obras de arte e de sua singularidade através de meios digitais e

tecnológicos. Buscamos aqui não apenas refutar ou comprovar a hipótese, mas utilizar este trabalho para promover descobertas a partir de imersão empírica e no desenvolvimento de inferências teóricas.

Para pensar e construir este método, nos utilizaremos da cartografia. Para Dias (2022, p. 25) podemos pensar “na cartografia como uma atividade de criação imaginativa”. De acordo com Coca e Rosário (2018, p. 34), esta técnica “prima pela construção de um percurso movente que se diferencia de pesquisador para pesquisador e, também, encaminha e torna particular cada abordagem”. As autoras defendem seu uso em pesquisas na área da comunicação, dizendo que “o olhar cartográfico, por ser voltado para as multiplicidades e as diferenças, pode ser eficaz para pensar alguns objetos de investigação na comunicação” (COCA; ROSÁRIO, 2018, p. 35).

Coca e Rosário (2018, p. 38) nos dizem que o trabalho de cartografia do pesquisador se assemelha ao do geógrafo, onde

ambos passam pela observação detalhada do ambiente/território que querem investigar, exploram caminhos que se multiplicam em busca das especificidades, das diferenças, averiguam as formas que se repetem e as que destoam e, por fim, fazem a descrição cuidadosa do lugar, que vive em transformação.

No caso desta pesquisa, a cartografia se dá em dois momentos distintos. Primeiro de modo exploratório, para identificar a especificidade das *NFTs* (ver capítulo 2), e na forma da cartografia da obra de Beeple, considerando um mapeamento das imagens produzidas pelo artista, bem como sua circulação de sentidos em diferentes espaços.

Para Coca e Rosário (2018, p. 39-40), o mapeamento do cartógrafo ocorre através de um criar/construir *com*, onde o objeto é incluído no processo como protagonista, e assim, “a pesquisa deixa de ser apenas a produção de conhecimento do pesquisador sobre o campo”. No entanto, as autoras defendem que o pesquisador não é um informante apenas, de modo que o resultado da pesquisa será atravessado pelo seu olhar. O mapeamento se dá “na precisão, no detalhamento, na consistência”, no lugar do rigor de um formato predefinido, “se faz na experimentação e na atitude de pesquisar”, e sempre “tendo o problema de pesquisa como orientador” (COCA; ROSÁRIO, 2018, p. 41).

A partir do trabalho de Coca e Rosário (2018, p. 42-43), vemos que existem quatro momentos principais em uma pesquisa cartográfica. Primeiramente o rastreo, olhando de forma geral para o objeto, de forma a descobrir mais sobre este. Em seguida, ocorre a fase de toque, quando algo nos chama a atenção de forma especial e paramos para olhar com atenção para aquilo, mas isso ainda de forma aberta. Na sequência, entramos na etapa de pouso, onde temos um foco, algo que iremos analisar. É um momento de fazer escolhas e deixar de lado algumas possibilidades em favor de outras. Isso tudo nos leva ao passo final, o reconhecimento atento, de reflexão sobre as descobertas, “nessa etapa é necessário testar a correspondência entre o que se encontrou nas materialidades e os aspectos teóricos que estão em evidência na pesquisa” (COCA; ROSÁRIO, 2018, p. 43).

Dias (2022, p. 21) trata da *cartografia benjaminiana*⁹¹, que segundo ele “se assenta na apropriação de noções formuladas por Walter Benjamin, para quem a paisagem é elaborada, interpretada e alterada durante a exploração”. Complementarmente com o que já nos foi apresentado sobre a cartografia por Coca e Rosário (2018), isso nos é útil, pois através do rastreo, do toque e do pouso, podemos elaborar nossa paisagem, e no reconhecimento atento de fato analisar e, através dessa análise, ver quais alterações temos, quais descobertas podem ser verificadas, o que de novo nos é apresentado. Ainda segundo Dias (2022, p. 22), e que é algo que pode nos ajudar em nossa análise, na cartografia benjaminiana não se procura:

um conjunto enorme de recorrências e regularidades para “provar” a existência de algo, ou seja, estrutural, mas selecionar aquilo que parece excepcional e estranho e compreender de que forma essas experiências fortemente individuais informam um significado geral, embora parcial.

Isso nos ajuda a compreender que mesmo analisando um conjunto pequeno de imagens, este pode ser generalizado para uma compreensão do todo, mesmo que não seja algo definitivo. Na presente pesquisa, já realizamos o movimento de rastreo do problema, dando conta de investigar o cenário atual dos *NFTs* (ver capítulo 2), assim como a pesquisa teórica para resgatarmos na última etapa de reflexão sobre as descobertas, onde tensionaremos o lado teórico com o empírico da análise. Na sequência, nos ocuparemos do toque, ao nos aproximar e analisarmos as

⁹¹ Termo usado por Dias (2022, p. 21).

significações que atravessam Beeple e sua obra. Em seguida, no pouso, focaremos em seis obras de Beeple que investigaremos mais a fundo, no que diz respeito à dimensão técnica e simbólica. E por fim, realizaremos a etapa de reconhecimento atento, nossa análise transversal, tensionando nossas descobertas teóricas com os achados da análise das peças.

4.2 DELINEAMENTO DA PESQUISA

Esta pesquisa constitui um estudo de caso, que, segundo Gil (2008, p. 57), se caracteriza “pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado”. Neste trabalho, os objetos analisados serão obras vendidas como *NFTs*, mais especificamente seis obras individuais que fazem parte da obra *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Beeple (Mike Winkelmann) com vistas a nos permitir tomar esta obra/projeto como observável de práticas de produção de sentido, bem como de valor aurático ou de exposição a partir de sua dimensão técnica.

Para Yin (2005, p. 32, *apud* GIL, 2008, p. 58) o estudo de caso se refere a “um estudo empírico que investiga um fenômeno atual dentro do seu contexto de realidade”. Assim, serão analisadas as obras vendidas como *NFTs* e sua relação com o mercado da arte e tecnologia, que é o contexto no qual se inserem.

O estudo de caso ainda pode ser utilizado para “explicar as variáveis causais de determinado fenômeno em situações muito complexas que não possibilitam a utilização de levantamentos e experimentos.” (Gil, 2008, p. 57). Neste caso, haverá sim complexidade e dificuldade de experimentação, pois o meio onde essas obras circulam é a *blockchain*, um banco de dados criptografado, e, devido ao seu alto valor de mercado, adquirir um *NFT* em benefício da pesquisa se torna inviável. Neste cenário, o estudo de caso pode ajudar muito no desenvolvimento da presente investigação.

Ainda, segundo Becker (1997, p. 117), o estudo de caso “supõe que se pode adquirir conhecimento do fenômeno adequadamente a partir da exploração intensa de um único caso”. O autor afirma também que todo estudo de caso nos permite generalizar a partir dos resultados, mas a partir da coleta de um número grande de casos “a comparação de variações nas condições e consequências pode fornecer uma teoria altamente diferencial do fenômeno em estudo” (BECKER, 1997, p. 127).

Nossa análise irá girar em torno de seis peças de Beeple, pensadas e organizadas em três temáticas distintas, onde tentaremos dar conta deste estudo de caso.

4.3 TIPO DE PESQUISA

Por se tratar de um estudo de caso, esta pesquisa se utilizará de análise qualitativa. Segundo Gil (2008, p. 175), em uma análise qualitativa “não há fórmulas ou receitas predefinidas para orientar os pesquisadores”, cabendo ao pesquisador definir sua forma de coleta e análise. Ainda, de acordo com Yin (2016, p. 6), “a pesquisa qualitativa oferece maior liberdade na seleção de temas de interesse, porque os outros métodos de pesquisa tendem a ser limitados” por diversas questões, tendo menos volatilidade.

Por se tratar de um mercado recente e que está em movimentação e passando por desenvolvimentos muito rápidos, a pesquisa pode ter de se readaptar ao cenário algumas vezes no decorrer de seu desenvolvimento. Assim sendo, a pesquisa do tipo qualitativa pode ajudar nesta readaptação, por conta de sua versatilidade.

Outra característica importante para nossa pesquisa é que, por se tratar de um estudo qualitativo, ela não se limita a “responder um questionário predefinido de um pesquisador” e as descobertas “não serão representadas por médias estatísticas” (YIN, 2016, p. 7). Cabe destacar que não entrevistaremos compradores de *NFTs*, pois nosso olhar será voltado para as imagens e coleções. Assim sendo, a pesquisa qualitativa se mostra a melhor opção também nesse sentido.

Outra colocação de Yin (2016, p. 7-8) que nos é interessante neste caso, é que “a pesquisa qualitativa é guiada por um desejo de explicar esses acontecimentos, por meio de conceitos existentes ou emergentes” e “pode ser uma ocasião para desenvolver novos conceitos”. Importante ressaltar aqui que os *non-fungible tokens* são algo extremamente recente, com uma base teórica ainda em emergência, principalmente na área da comunicação. Por ser um tema de investigação recente, a pesquisa qualitativa nos ajudará a buscar aprofundamento nos conceitos existentes e desenvolver novos, se necessário.

4.4 TÉCNICA DE COLETA DE DADOS

Como dissemos no início deste capítulo, trabalharemos com base na coleta e análise de seis obras individuais vendidas como *non-fungible tokens*, que fazem parte da coleção principal *Everydays: The First 5000 Days*, de Mike Winkelmann. Para isso, complementarmente com a técnica cartográfica, que guiará nosso processo, utilizaremos, nas palavras de Dias (2022, p. 23, grifo do autor) “três sensibilidades investigativas que dão corpo ao método: *perambular, coleccionar e constelar*”. Veremos agora cada uma destas em mais detalhes, e como nos ajudarão no processo cartográfico.

A perambulação é uma técnica que se encaixa muito bem com a cartografia, na etapa de rastreio, onde ainda estamos olhando para nosso tema dos *non-fungible tokens* de forma mais generalista. Dias (2022, p. 30), nos apresenta que a perambulação é “destinada a investigar ambientes com grande fluxo de informação e compartilhamento de materiais”. Segundo o autor, a ideia de perambulação aparece nos trabalhos de Benjamin através da “prática do flunar, atividade primordial do flâneur”, que seria uma figura parisiense do século XIX “comumente caracterizado como um sujeito urbano que vagueia descompromissado pela cidade, imiscuído na multidão, atento às novidades das ruas e das vitrines, sobretudo às inovações tecnológicas.” (DIAS, 2022, p. 30-31). Nesta etapa inicial, a falta de um ponto focal e esse olhar sem compromisso nos possibilitam enxergar de forma mais aberta nosso objeto, antes de estabelecer um olhar para algo específico. No entanto, mesmo que a perambulação não tenha um foco específico, Dias (2022, p. 33) afirma que é importante haver uma preparação e uma organização.

Nesta pesquisa, nosso perambular, nosso rastreio cartográfico, foi feito (ver capítulo 2) através de sites e plataformas que tratavam de *NFTs*, de suas utilizações, de seus impactos etc. Onde coletamos informações e *screenshots* de pontos interessantes que iam chamando a atenção. Não sabíamos *no que focar*, mas já havia um movimento em direção *ao que olhar*. Como o olhar despretenso de quem perambula em uma galeria de arte, antes de encontrar uma obra para contemplar.

A etapa que sucede o perambular é o coleccionar, um ato “mobilizado pelo afeto” (DIAS, 2022, p. 39). Por ser movido por seus sentimentos, aquele que colecciona “empreende buscas por objetos que, muitas vezes, não despertam interesse na

maioria das pessoas” (DIAS, 2022, p. 40). Diferentemente do flanêur, nos diz Dias (2022, p. 40), que “possui uma sensibilidade óptica de exploração, o colecionador se destaca por seu instinto tátil”, pois, de acordo com Benjamin (2009, p. 241), “[p]ossuir e ter estão relacionados ao caráter tátil e se opõem em certa medida à percepção visual”. Benjamin (2009, p. 241) acredita que o colecionador é aquele que “retira o objeto de suas relações funcionais” e “consegue lançar um olhar incomparável sobre o objeto, um olhar que vê mais e enxerga diferentes coisas do que o olhar do proprietário profano”. O filósofo também nos diz que o colecionador “reúne as coisas que são afins; consegue, deste modo, informar a respeito das coisas através de suas afinidades ou de sua sucessão no tempo” e complementa dizendo que “sua coleção nunca está completa; e se lhe falta uma única peça, tudo que colecionou não passa de uma obra fragmentária” (BENJAMIN, 2009, p. 245). De acordo com Dias (2022, p. 42), o sentido tátil do qual Benjamin se refere tem a ver com a atitude do pesquisador de “vasculhar, remexer, combinar e excluir imagens” de forma a fazer conexões para compreender um determinado problema.

Creemos que aqui, devido ao caráter tátil do colecionar, é apropriado iniciar o movimento de coleções pela segunda etapa da cartografia, o toque, onde começamos a nos aproximar mais do objeto, seguindo até o pouso, onde pinçaremos estes objetos para análise. Seria impossível estabelecer o pouso sem esse tatear inicial, por isso consideramos que estas duas etapas se intercalam mutuamente. Nosso toque se dará em torno da obra *Everydays: The First 5000 Days*, de Beeple, com nosso pouso se estabelecendo em torno de três coleções estabelecidas por nós, arranjadas através de sua temática, onde analisaremos sua dimensão técnica e simbólica.

A última etapa, o reconhecimento atento, etapa final de análise do método cartográfico, será feita pensando em constelações. Velloso (2019, p. 101) nos apresenta que, ao falar sobre a ideia de constelação,

Benjamin designava a relação entre os componentes – as estrelas – de um conjunto – as linhas imaginárias que desenham um agrupamento constelar – , relação essa que se define não apenas pela proximidade entre as estrelas, mas também pela possibilidade de significado que o conjunto adquire, o sentido que lhe pode ser atribuído.

Aqui podemos entender por conjunto as coleções que serão analisadas, de forma que a análise desse conjunto forma a constelação. Dias (2022, p. 47), afirma que uma “constelação é, mais do que um conjunto, uma imagem”, que, segundo

Velloso (2019, p. 102), “é bastante profícua quando se trata de imaginar um caminho ou a construção mesma do pensamento”. Devemos pensar as constelações não como método, mas como a ferramenta de um método, onde “as ideias se relacionam com as coisas assim como as constelações se relacionam com as estrelas” (VELLOSO, 2019, p. 102). Essa “imagem” que a constelação representa, será o resultado da análise e cruzamento das informações coletadas com as coleções. Segundo Dias (2022, p. 47),

a constelação precisa ser pensada a partir do modo como se dá a sua apresentação – compreendida *não pelo que é, mas sim por como é* – ou seja, pela decifração do processo que a constitui, pelos modos de olhar que a concebem como tal, que lhe dão a configuração que alcança.

Dessa forma, a constelação pode nos ajudar a, a partir dos fragmentos e significações espalhadas, interpretar um significado geral, uma imagem final. Por estrelas podemos entender os fenômenos que rodeiam nosso objeto de análise, e que essa imagem final, a constelação, vai nos ajudar a decifrar (DIAS, 2022, p. 48). “Constelar decorre do processo de observação cuidadoso e apurado de um fenômeno” (DIAS, 2022, p. 48). Também, Dias (2022, p. 49) nos afirma que a constelação se relaciona, dentro da cartografia, com a perambulação e as coleções, e que estas se complementam, e que, para o autor, “[p]or meio da constelação, ligam-se os materiais recolhidos nas perambulações, confere-se sentido ao que foi colecionado”. Por isso, entendemos que a ideia de constelação pode nos ajudar a “ligar os pontos”, a fim de formar nossas próprias conexões.

Creemos que essa movimentação nos ajudará a gerar novas descobertas a partir dos objetos analisados, fazendo avançar o que se entende atualmente a partir deles. A cartografia, com o auxílio das noções de perambulação, coleções e constelações (DIAS, 2022) vai nos ajudar muito nesse percurso, seguindo como nosso guia na investigação.

4.5 LIMITAÇÕES DE MÉTODO

Compreendemos as limitações nesta pesquisa, já que analisaremos apenas seis imagens, e todas pertencentes a peça *Everydays: The First 5000 Days*, de Beeple. Vimos que, como afirma Benjamin (2009, p. 245), para o colecionador “sua coleção nunca está completa; e se lhe falta uma única peça, tudo que colecionou não

passa de uma obra fragmentária”. Porém, possuímos uma limitação de tempo que nos impossibilita de investigar mais imagens além das que nos propusemos anteriormente. No entanto, esperamos que esta investigação possa contribuir para futuras pesquisas de outros casos relacionados ao tema.

Outro problema com o qual nos deparamos diz respeito a profundidade da análise de cada imagem. Certamente existem mais aspectos técnicos e simbólicos que poderiam ser desdobrados na investigação das imagens e coleções, mas isso resultaria em um trabalho muito extenso, que se tornaria inviável também por nossa limitação de tempo.

Também existe a limitação tecnológica da própria *blockchain* e *marketplaces*, onde não circulam muitos significados simbólicos para análise. Por esse motivo recorreremos a investigação em sites e redes sociais por onde as imagens circularam. Outra questão importante é que, ao analisar o *NFT* dentro da *blockchain* o foco do trabalho acabaria se tornando mais tecnológico do que uma análise do fenômeno comunicacional, o que não é nosso objetivo. Dentro das redes sociais e sites onde as imagens circularam, podemos captar melhor essa dimensão simbólica dos sentidos através dos usuários que expressam seus pensamentos e sentimentos em relação às imagens.

O *non-fungible token* por si só não circula sentidos, e muitos aspectos técnicos não são apontados ali. Lembrando aqui que tudo deve ser apontado no momento da criação do token, e não pode ser editado posteriormente. Dentro da *blockchain* é a obra pela obra e por isso uma possibilidade seria as plataformas, como a OpenSea, abrirem esses espaços de discussão e circulação de sentidos para os usuários. Mas muitas não se preocupam com esse aspecto e por isso acabam sendo apenas espaços de comercialização, com foco restrito às transações.

Mesmo cientes destas limitações, tentaremos criar sentidos e conexões que possam ser, posteriormente, apropriados por outras pesquisas.

5 ANÁLISE DOS OBSERVÁVEIS

Neste capítulo, buscaremos mapear os espaços digitais mais relevantes onde circulou a obra *Everydays: The First 5000 Days*, de Beeple, apontando o que podemos perceber nesses locais tomando por base um olhar cartográfico, mais especificamente na etapa do toque, preparando o caminho para a etapa seguinte: o pouso. Nesta próxima etapa, escolheremos seis peças extraídas da coleção principal, composta de cinco mil obras individuais, a serem analisadas, que organizaremos em coleções. E, por fim, faremos nossas análises transversais dialogando e tensionando as observações realizadas com a pesquisa teórica trazida anteriormente.

5.1 ABRINDO A CAIXA PRETA: MAPEAMENTO DE LÓGICAS DO EVERYDAYS

Como parte essencial dessa pesquisa é importante analisarmos os significados e disputas de sentido que pairam sobre nosso objeto empírico, a obra *Everydays: The First 5000 Days*, de Mike Winkelmann (Beeple). Para isso, analisaremos os espaços mais relevantes, onde essa obra circulou e circula, a fim de descobrir conexões entre estes espaços e as repercussões de sua obra. O mapeamento não ocorrerá de forma completamente linear, temporalmente falando, mas sim em uma ordem que ajude nas definições de sentido e de conexão entre esses espaços.

Um dos lugares mais importantes para iniciarmos é o site do próprio Beeple, um site usado como portfólio pelo artista⁹². Ao acessarmos a página em questão, somos apresentados a algumas opções, como vídeos curtos produzidos pelo artista, alguns recursos disponibilizados por ele para utilização gratuita, uma seção dedicada ao seu trabalho *Everydays*, uma página sobre o artista, e uma opção que leva para seu outro site dedicado às suas coleções em *NFT*⁹³ e aos usuários que compraram suas obras. Nesta página ainda temos acesso às redes sociais de Beeple, além de uma frase no rodapé, muito característica dele, que diz “ele faz uma variedade de *porcarias de arte* em uma variedade de mídias. algumas delas são aceitáveis, mas *muitas delas são uma droga*. ele está trabalhando para *torná-las menos ruins todos os dias*, então tenha paciência com ele” (tradução nossa⁹⁴, grifos do autor). Nessa

⁹² Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/>. Acesso em: 30 mar. 2022.

⁹³ Disponível em: <https://beeple-collect.com/>. Acesso em 30 mar. 2022.

⁹⁴ “he makes a variety of art crap across a variety of media. some of it is ok, but a lot of it kind of blows ass. he’s working on making it suck less everyday though so bear with him”

frase já temos indícios de seu trabalho em torno de suas criações diárias, que acabaram por virar a obra de cinco mil dias. Vemos que ele parece se posicionar como alguém que ainda está em desenvolvimento e fazendo experimentações, e dá a entender que seus trabalhos não são bons e que ele tem ciência disso.

Nesse primeiro site de Winkelmann, focaremos na página sobre ele⁹⁵ e na seção dedicada ao seu trabalho com os *Everydays*⁹⁶, que terá mais relevância nesta análise. Nesta parte do site que fala sobre Beeple, temos dados referentes à sua trajetória e seus trabalhos realizados. Vemos informações como redes sociais e e-mail para contato, entrevistas realizadas, eventos onde palestrou, marcas para as quais já produziu algo e artistas que já contrataram seu trabalho. Aqui temos mais uma frase que nos dá indícios da obra milionária “Um dos criadores do atual *movimento* ‘*everyday*’ em gráficos 3D, ele vem criando uma imagem todos os dias, do início ao fim, e *publicando-as online há mais de dez anos*, sem perder um único dia.” (tradução nossa⁹⁷, grifos do autor).

Agora, na seção do site dedicada ao projeto *Everydays*, temos um contador que mostra a quantidade de dias produzindo novas peças, atualmente já em mais de 5500 dias, e todas as peças individuais criadas para compor sua colagem de cinco mil dias. Nesta tela, vemos que Beeple divide suas experimentações em rodadas/fases, mas não explica muito bem o que cada uma significa. A única indicação que temos é uma no topo da página, logo abaixo do contador, que diz (tradução nossa⁹⁸, grifo do autor),

[e]stou atualmente na minha 14ª rodada de *everydays*. Este ano farei uma renderização todos os dias usando Cinema 4D e principalmente Octane, ao invés de tentar aprender novos softwares, focarei em alguns dos fundamentos como cor, composição, valor etc.

Isso funciona quase como um convite do artista para que acompanhemos seu desenvolvimento, o que pode resultar em mais valor a peça, por sabermos como foi feita, aproximando mais os entusiastas de arte do processo criativo do artista. O indício que temos, a partir disso, é que cada uma dessas rodadas é, muito

⁹⁵ Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/about>. Acesso em: 30 mar. 2022.

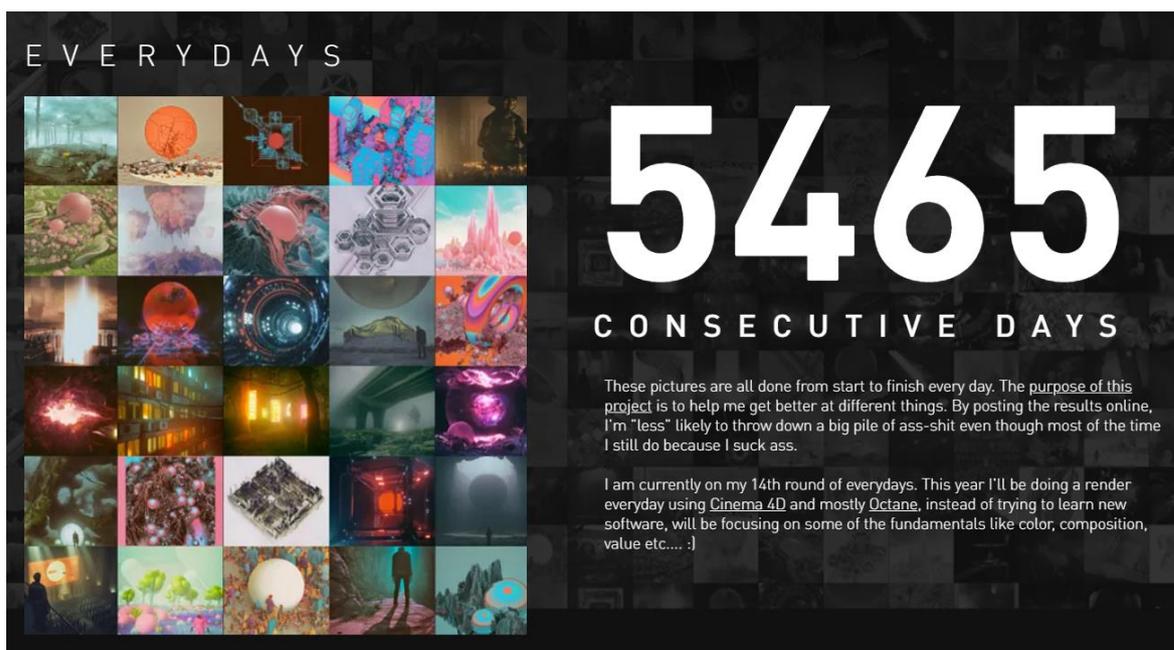
⁹⁶ Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/everydays>. Acesso em: 30 mar. 2022.

⁹⁷ “One of the originators of the current “*everyday*” movement in 3D graphics, he has been creating a picture everyday from start to finish and posting it online for over ten years without missing a single day.”

⁹⁸ “I am currently on my 14th round of *everydays*. This year I’ll be doing a render everyday using Cinema 4D and mostly Octane, instead of trying to learn new software, will be focusing on some of the fundamentals like color, composition, value etc”

provavelmente, separada por diferentes tipos de objetivos que o artista tem em relação ao que ele irá criar. Outra coisa interessante que vemos é outro comentário de Winkelmann, onde ele afirma que a intenção com este projeto é melhorar em coisas diferentes em relação às suas criações e que ao postar diariamente os resultados obtidos é menos provável que ele descarte tudo. Aqui percebemos uma tendência muito mais voltada para experimentações criativas do que para obras com uma finalidade comercial, propriamente dita.

Figura 10 - Contador de dias consecutivos em que Beeple vem criando imagens.



Fonte: Beeple (2022).⁹⁹

A continuação de nosso mapeamento adentra na página, dentro do site MakersPlace, onde a colaboração entre Beeple, a plataforma MakersPlace e a casa de leilões Christie's é descrita¹⁰⁰. Vemos neste espaço, uma breve explicação sobre as três entidades, sobre a obra e a respeito dessa colaboração. Vemos também uma imagem da *Everydays: The First 5000 Days*, e um vídeo onde Winkelmann conta um pouco sobre sua trajetória.

⁹⁹ Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/everydays>. Acesso em: 17 abr. 2022.

¹⁰⁰ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em: 31 mar. 2022.

Figura 11 - Página dedicada à parceria entre MakersPlace, Beeple e Christie's.



Fonte: MakersPlace (2021).¹⁰¹

Logo no início, vemos descrito se tratar de “a primeira obra de arte puramente digital a ser leiloadada por uma grande casa de leilões” (tradução nossa¹⁰²). Mais abaixo, ligando suas criações ao fato de que Beeple faz críticas sociais e históricas em suas obras diárias, e que vem fazendo isso por mais de 13 anos, nos é apresentado que, além de se tratar de uma compilação de 5000 dias de criações em uma única obra, representa um “vislumbre da *jornada artística* de Beeple desde seus primeiros dias *de anonimato até o fenômeno da arte digital que ele é hoje*, enquanto cria uma linha do tempo ácida, traçando a progressão da história dos Estados Unidos em tempo real” (tradução nossa¹⁰³, grifos do autor). Aqui vemos que Beeple busca trazer não apenas sua expressão artística, mas promover uma crítica da sociedade em que vive.

Na apresentação de Beeple, temos descrito pelo site MakersPlace que o artista nos leva em uma jornada evolutiva, tanto das suas habilidades artísticas quanto da sociedade como um todo, e que suas artes estão cheias de simbolismos, com previsões sobre o futuro da sociedade. E, conforme podemos constatar olhando para as imagens criadas por ele, essas previsões têm todas um tom muito distópico e fantasioso. Nesta mesma seção, temos o vídeo com o depoimento de Winkelmann,

¹⁰¹ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em: 17 abr. 2022.

¹⁰² “the first ever purely digital artwork to be auctioned by a major auction house”

¹⁰³ “This work presents an extensive glimpse into Beeple's artistic journey from his early days of anonymity to the digital art phenom he is today, while creating a poignant timeline charting the progression of United States history in real time”

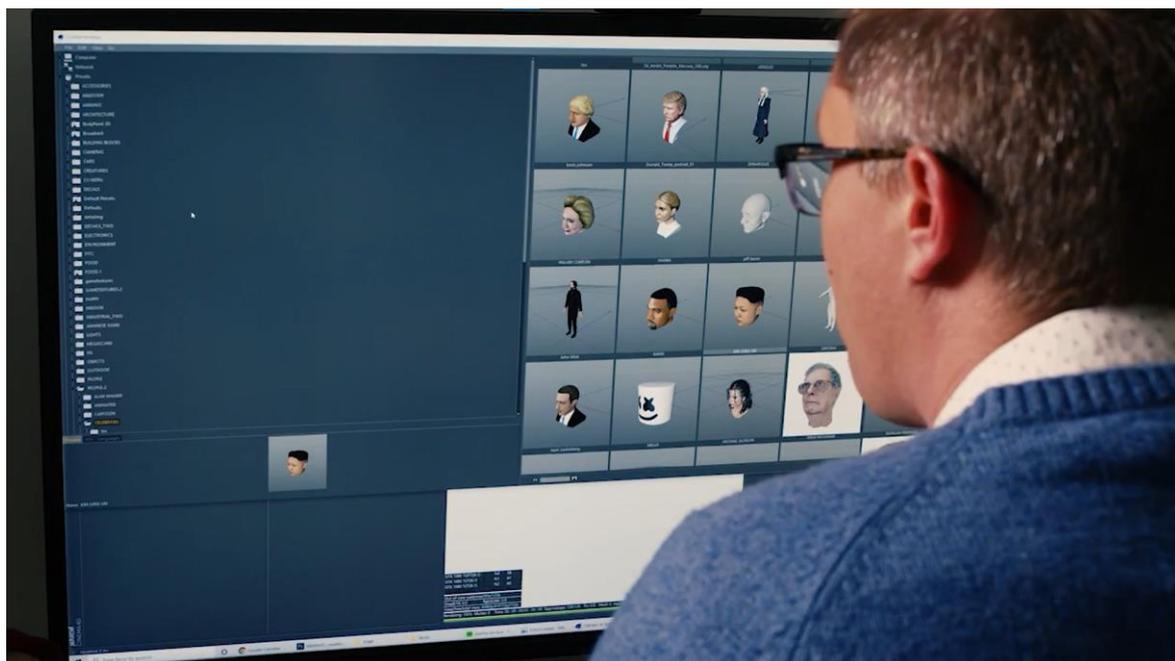
onde ele conta um pouco sobre o projeto, desde seu início onde fazia desenhos à mão, passando pelo aprendizado do *software* de modelagem 3D, até as obras que são criadas hoje. Ele próprio nos narra que o motivo de fazer as suas criações diárias ainda é o mesmo, ele quer melhorar e ainda não consegue olhar para suas criações e ficar satisfeito com o resultado. O artista nos mostra um pouco de seu processo criativo neste vídeo, dizendo ter um banco com diversas imagens prontas para serem utilizadas, e afirma sempre utilizar vários elementos para criar suas peças de forma a terem algum significado a ser traduzido. Ele considera suas criações diárias exatamente como um diário de sua vida pessoal e dos acontecimentos mundiais. Além disso, o artista se compara à Banksy, dizendo que (tradução nossa¹⁰⁴, grifos do autor),

agora todas as peças estão no lugar com a blockchain, para o mundo da arte tradicional pegar a arte digital e realmente poder colecioná-la em um sentido real, *you can prove ownership, there's scarcity*, e eu penso, *eu vou de volta à Banksy [...] nós tomamos como certo que eles vendem pinturas agora por dezenas de milhões de dólares, mas vinte anos atrás isso não era o caso, eram formas de arte que não eram realmente levadas a sério ou respeitadas pelo tradicional mundo da arte*

O diferencial é que as obras de Beeple, são totalmente digitais, sem um original físico atrelado à imagem digital, como ocorre com Banksy. As imagens de Beeple são feitas para viverem exclusivamente no meio digital.

¹⁰⁴ "I feel like now all of the pieces are in place with the blockchain for the traditional art world to take digital art and really be able to collect it in a true sense, you can prove ownership, there's scarcity, and I think, I go back to sort of like Banksy [...] we take for granted that they sell paintings now for tens of millions of dollars but twenty years ago that was not the case, those were art forms that weren't really taken seriously or respected by the traditional art world"

Figura 12 - Beeple mostrando seu banco de modelos 3D.



Fonte: MakersPlace (2021).¹⁰⁵

A respeito da casa de leilões Christie's, as principais informações que temos, ainda na mesma página do MakersPlace, são de que é um lugar que trata de arte extraordinária e possui expertise internacional, tendo realizado os maiores leilões ao longo dos séculos, desde sua fundação em 1766, sendo um lugar que proporciona a apresentação do que é belo e único. Não é um lugar que se limita a obras de arte, já que vende itens como vinhos, joias, colecionáveis, entre outros objetos raros e valiosos. A obra *Everydays: The First 5000 Days*, foi a primeira obra totalmente digital leiloadada por uma conceituada casa de leilões do porte da Christie's, segundo informações que constam nessa mesma página, e a partir daí muitas obras digitais passaram a integrar grandes leilões.

Também temos informações referentes ao próprio MakersPlace¹⁰⁶, que se apresenta como o principal *marketplace* para arte digital rara, e um dos primeiros movimentos que ajudou a construir o que existe hoje nesse meio, em relação à arte em *non-fungible tokens*. A empresa foi responsável por introduzir o mundo dos *NFTs* para diversos artistas e afirma que sua missão é “possibilitar um futuro brilhante para

¹⁰⁵ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em 18 abr. 2022.

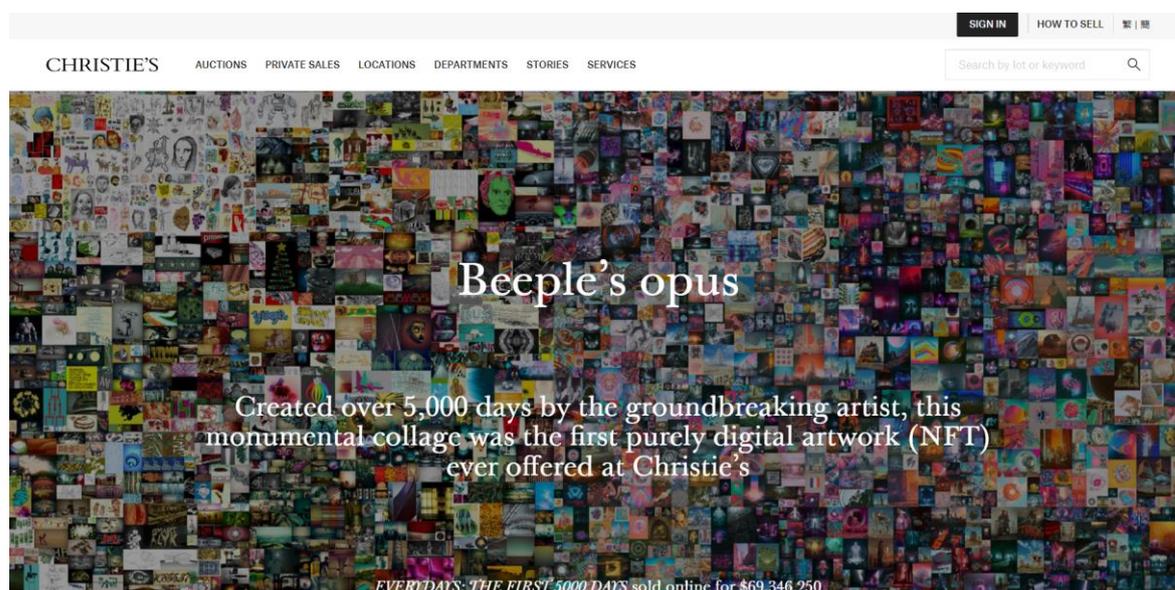
¹⁰⁶ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em 18 abr. 2022.

a criatividade digital, empoderando criadores do mundo ao impulsionar o movimento da *arte digital rara*” (tradução nossa¹⁰⁷, grifo do autor).

Por fim, ainda sobre a colaboração entre o artista, o *marketplace* e a casa de leilões, MakersPlace nos afirma¹⁰⁸ que a participação da Christie’s fortalece o movimento e a ponte entre os mundos da arte tradicional e digital, por introduzir esse novo tipo de arte a uma nova audiência mais tradicional. O *marketplace* nos diz ainda que essa parceria representa exatamente a sua missão, impulsionando as belas artes em direção ao futuro.

A casa de leilões Christie’s, em seu próprio site¹⁰⁹, também nos traz mais alguns dados relevantes sobre Beeple e sua obra. A primeira informação que localizamos é que se trata da primeira obra puramente digital atrelada a um *non-fungible token* vendida por eles, e que esta foi cunhada como *NFT* especialmente para este leilão. Eles já haviam leiloado artes com *non-fungible tokens* antes, mas apenas atreladas a objetos físicos.

Figura 13 - Página dedicada à obra *Everydays: The First 5000 Days*.



Fonte: Christie’s (2021).¹¹⁰

¹⁰⁷ “enable a vibrant future for digital creativity, by empowering the creators of the world by propelling the rare digital art movement”

¹⁰⁸ Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em 18 abr. 2022.

¹⁰⁹ Disponível em: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. Acesso em: 30 mar. 2022.

¹¹⁰ Disponível em: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. Acesso em: 17 abr. 2022.

Em um vídeo que encontramos nessa página da Christie's, Beeple afirma que suas criações diárias são fortemente influenciadas pelas ferramentas de criação e edição que usa, e por criações de outros artistas envolvidos com cripto arte. Podemos vê-lo neste vídeo reunido com sua família, acompanhando os lances de sua obra ao vivo, assim como suas reações a cada novo lance realizado. Ao fim, vendo o valor pago por seu trabalho, ele diz “69 milhões? Eu acho que isso provavelmente significa que a *arte digital chegou para ficar*” (tradução nossa¹¹¹, grifo do autor).

Figura 14 - Reação de Beeple ao ver os lances por sua obra.



Fonte: Christie's (2021).¹¹²

Ainda nesta mesma página da casa de leilões, nos é apresentada a informação de que as criações individuais, que compõem a peça *Everydays: The First 5000 Days*, estão organizadas de forma cronológica. As peças são descritas como fantásticas, grotescas e até absurdas, passando por temas sociais como o medo da tecnologia, obsessão por acúmulo de riqueza e questões políticas dos Estados Unidos. Vemos um comentário do especialista em arte pós-guerra e arte contemporânea, Noah Davis, que compara neste texto o trabalho de Beeple ao de Duchamp, por conta da ideia de materiais pré-prontos que Beeple usa, referindo-se ao seu banco de modelos 3D, e

¹¹¹ “69 million? I think it probably means digital art is here to stay”

¹¹² Disponível em: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. Acesso em: 17 abr. 2022.

afirma que Christie's nunca antes ofereceu uma arte relacionada as novas mídias com a importância desta de Beeple. Algumas obras que haviam sido comercializadas pela casa de leilões, ligadas à *NFTs*, eram relacionadas a obras físicas que foram digitalizadas, e esta obra de Winkelmann foi a primeira exceção, uma imagem puramente digital.

Sobre seu processo de criação, em um outro vídeo neste artigo do site da casa de leilões, Beeple aparece narrando que todos os dias (tradução nossa¹¹³, grifos do autor),

eu tento criar algum tipo de conceito em minha mente, e eu basicamente me sento e faço. Eu não tenho tempo pra rascunhar um milhão de vezes e revisar a ideia. Isso tem que ser super rápido e terminar logo. Tenho uma grande biblioteca de modelos 3D que eu posso trazer pra cena muito rapidamente pra compor essas imagens. É como uma criança com uma grande, grande coleção de brinquedos. Com alguns poucos cliques eu posso pegar e compor uma cena, e isso mostra como a imagem final vai ficar. Em média, as imagens levam em torno de duas horas. Isso realmente tem que se encaixar na rotina do dia a dia para se poder manter um projeto como esse por tanto tempo.

Vemos, logo após o vídeo, algumas obras de Beeple, recortadas dentre as cinco mil, juntamente com uma explicação do artista a respeito de seu significado. O artista comenta, inclusive, que se soubesse naquela época que a obra tomaria essa proporção, teria gasto mais tempo em algumas imagens, e diz se sentir como um cartunista político, devido ao teor de suas criações, porém usando tecnologias avançadas de modelagem 3D no lugar de esboços.

Por fim, encerrando a análise dessa página da casa de leilões, Christie's nos traz informações sobre arte digital e algumas peças já vendidas pela empresa. Explicam que os primórdios da arte digital datam de 1960, mas que não havia um jeito concreto de garantir a proveniência das peças e nem seu valor, devido a facilidade de duplicação, mas que a tecnologia dos *non-fungible tokens* introduziu essas possibilidades ao meio. Dessa forma, é possível transferir qualquer obra diretamente do vendedor para o comprador, sem um intermediário e com uma assinatura única, atribuída a peça pelo seu criador, impossível de ser falsificada devido à tecnologia

¹¹³ *"I'll try and get some sort of concept in mind and then I kind of just sit down and do it. I don't really have time to, like, sketch a million things out and revise this idea. It really gotta just be, like, run and gun, gotta get it done. I have a huge library of 3D models that I can bring into the scene very quickly to compose these images. It really feels like a kid who's got a big, big toy collection. With a few clicks I can take and compose a scene, and this shows what the kind of final Picture will look like. On average the pictures take about two hours. It really needs to fit into everyday life to be able to sustain something over a very long period of time like this."*

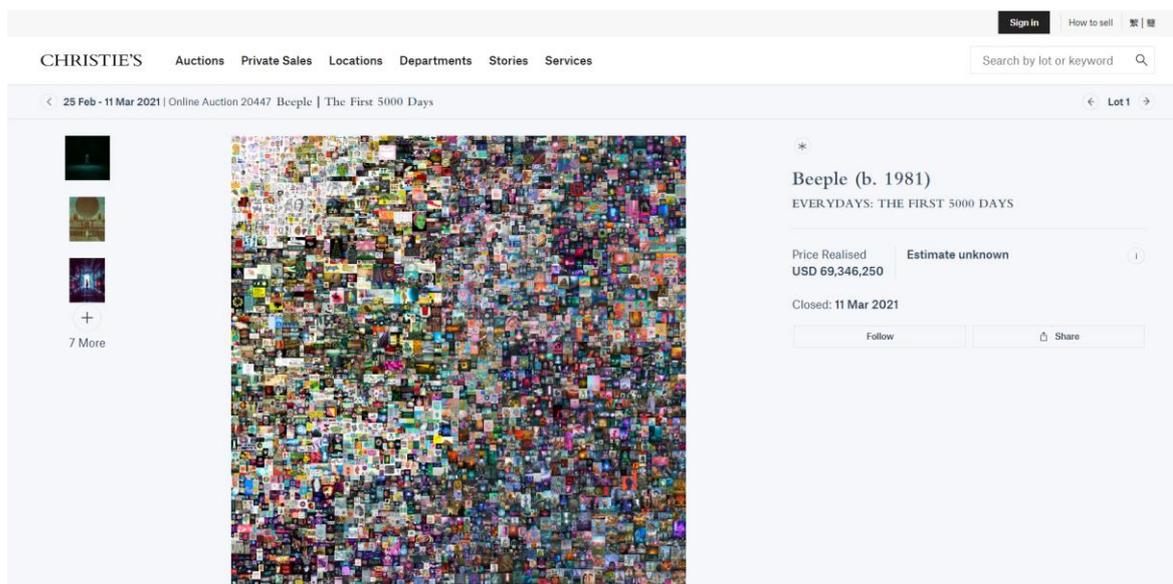
presente na *blockchain*. Devido a diversos fatores, a empresa afirmou que teve de deixar o valor estimado da obra de Beeple como desconhecido, na página do leilão, pois não havia precedentes para esse tipo de trabalho.

Mapeando a página onde ocorreu o leilão online da obra *Everydays: The First 5000 Days*¹¹⁴, temos mais dados interessantes. Ali constam o período do leilão, que foi de 25 de fevereiro de 2021 até 11 de março de 2021, o preço de venda de exatos US\$69.346.250,00, assim como a estimativa de valor que consta como desconhecida, como vimos anteriormente, e o lance inicial que partia de US\$100,00. Mais abaixo, nos detalhes referentes a obra, constam o número do *token*, o endereço da carteira virtual e o número do contrato inteligente registrado pela *blockchain*, a informação de que se trata de um *NFT* ligado a um arquivo no formato *.jpg*, as dimensões desse arquivo, além da data de cunhagem de 16 de fevereiro de 2021, e os dizeres “Esta peça é única” (tradução nossa¹¹⁵). Outras informações presentes se assemelham a de outros leilões do site, que são questões mais burocráticas da própria Christie’s. E por fim, temos algumas informações sobre Beeple e a obra, que já analisamos anteriormente nos outros sites, mas com alguns dados extras, como o período exato de realização da obra, que foi de 1º de maio de 2007 a 7 de janeiro de 2021, totalizando os cinco mil dias, e a informação de que suas peças começaram a refletir com mais força os eventos políticos e sociais, uma de suas marcas, a partir dos cinco últimos anos.

¹¹⁴ Disponível em: <https://onlineonly.christies.com/s/first-open-beeple/beeple-b-1981-1/112924>. Acesso em: 30 mar. 2022.

¹¹⁵ “*This work is unique*”

Figura 15 - Página onde ocorreu o leilão da obra *Everydays: The First 5000 Days*.



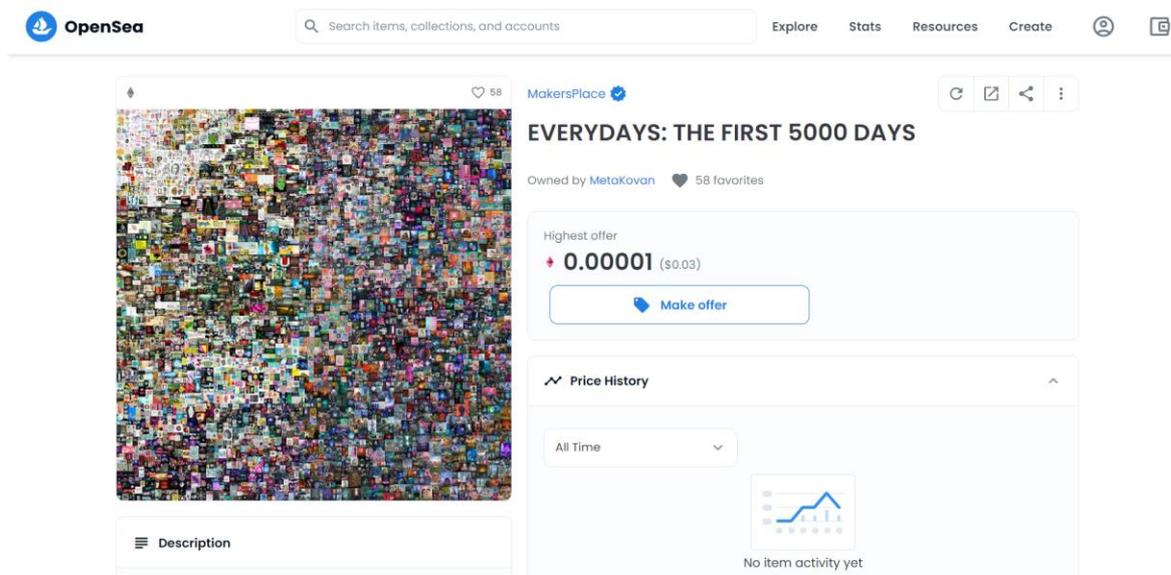
Fonte: Christie's (2022).¹¹⁶

Seguindo com nosso mapeamento, agora na página da obra dentro da plataforma de vendas OpenSea¹¹⁷, temos novamente a peça de Beeple, mas também alguns novos detalhes relacionados ao seu lado comercial. Podemos ver que a criação da obra é atribuída a Beeple, e que esta faz parte da coleção da empresa MakersPlace, devido ao fato de terem colaborado juntos nesse projeto de venda na casa de leilões Christie's. Nos é apresentada também a informação de que esta é uma de duas peças do artista dentro desta coleção. Vemos, ainda, MetaKovan como sendo seu dono atual, desde sua aquisição no leilão, e que nenhuma outra transação foi concluída desde então.

¹¹⁶ Disponível em: <https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924>. Acesso em: 18 abr. 2022.

¹¹⁷ Disponível em: <https://opensea.io/assets/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 30 mar. 2022.

Figura 16 - Obra *Everydays: The First 5000 Days*, no marketplace OpenSea.



Fonte: OpenSea (2022).¹¹⁸

Outras informações como a cunhagem do token, as ofertas, transferências e vendas efetivadas, constam todas em seu histórico. Inclusive é possível fazer uma oferta pela peça. Podemos perceber que MetaKovan não estabeleceu nenhum preço para a imagem, o que pode significar que este não tem interesse em vendê-la. Por fim, como a obra faz parte da coleção MakersPlace, temos algumas outras obras no final da página que também fazem parte desta mesma coleção.

Citamos acima que Beeple possui outro site¹¹⁹ dedicado exclusivamente às suas coleções vendidas como *non-fungible tokens*. Na tela inicial deste, vemos em destaque alguns vídeos da sua coleção *Beeple: Spring/Summer Collection 2021*, onde as obras aparecem dentro de quadros da empresa Infinity Objects¹²⁰, que presta um serviço de “impressão de vídeos” (tradução nossa¹²¹) conforme ela mesma afirma, onde existe uma tela de vídeo dentro de um quadro que parece ser de vidro ou acrílico, e que possui apenas uma entrada de fonte de alimentação. Beeple criou um destes quadros para entregar para cada um dos compradores de seus *NFTs* desta coleção. Ou seja, uma cópia física das obras digitais que estão na *blockchain*.

¹¹⁸ Disponível em: <https://opensea.io/assets/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 18 abr. 2022.

¹¹⁹ Disponível em: <https://beepole-collect.com/>. Acesso em: 30 mar. 2022.

¹²⁰ Disponível em: https://infiniteobjects.com/blogs/news/2-years-of-printing-video?_pos=1&_sid=920ce34eb&_ss=r. Acesso em: 30 mar. 2022.

¹²¹ “Video Prints”

Figura 17 – Obras de Beeple quadros da empresa Infinity Objects.



Fonte: Beeple (2022).¹²²

Nesta mesma página do site de coleções de Beeple, temos as abas onde podemos ver as coleções, a galeria exclusiva dos colecionadores, a seção sobre o artista e o site, e o portal de login dos colecionadores. Além disso, temos as redes sociais de Beeple e uma frase importante no rodapé, onde Beeple escreve “não vou parar até eu *estar no MOMA*.... então, não vou parar até que eu *seja expulso do MOMA*, risos.” (tradução nossa¹²³, grifos do autor). Com essa frase vemos mais uma vez uma intenção do artista de ser reconhecido como tal por meios tradicionais de arte, e de ter seu trabalho exposto no Museu de Arte Moderna (MOMA), de Nova Iorque, mas sem deixar de transgredir os limites do que é entendido por arte.

A aba das coleções do artista apresenta três coleções, dentre elas a *Beeple: Spring/Summer Collection 2021*, que aparece na página inicial. Dentro desta coleção podemos ver os exemplares que fazem parte dela¹²⁴, o número que representa o dia em que foi concebida a obra, seu nome e a quantidade de cópias da edição. Percebemos que aqui o artista já parte de uma ideia de obra única em direção aos colecionáveis, onde há mais de uma peça com a mesma imagem. E ainda, se clicarmos em uma das imagens temos mais informações como a data exata em que

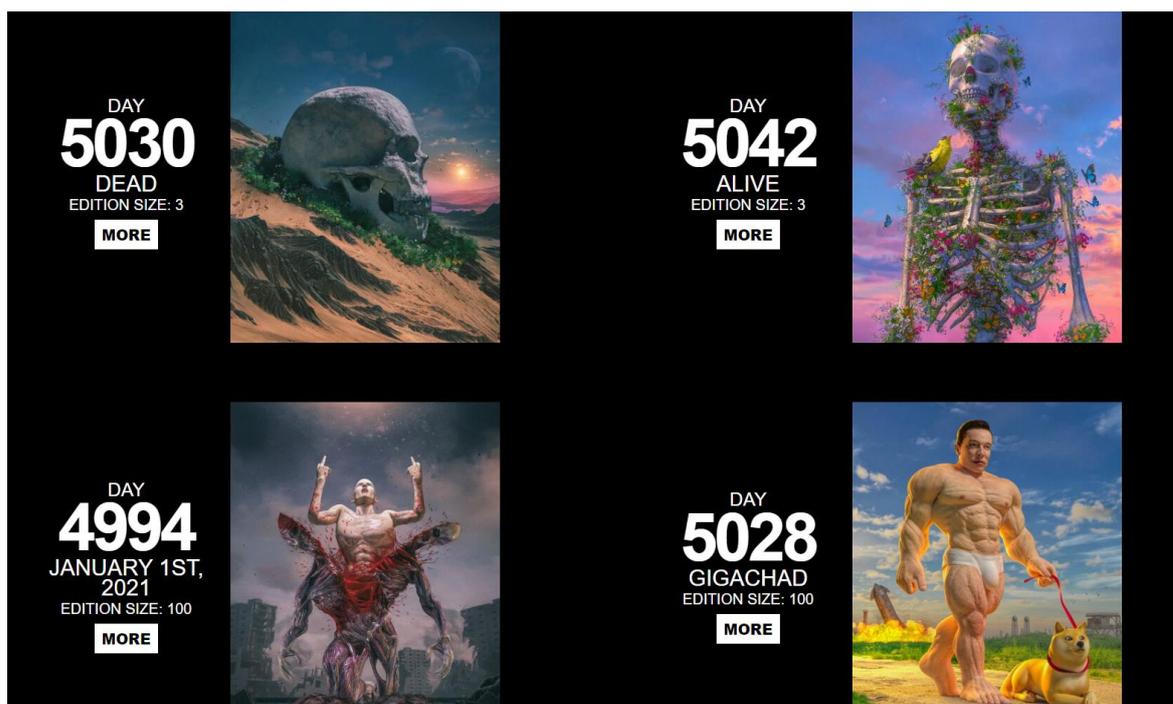
¹²² Disponível em: <https://beepole-collect.com/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

¹²³ “not stopping until i'm in the MOMA.... then not stopping until i'm kicked out of the MOMA, lol.”

¹²⁴ Disponível em: <https://beepole-collect.com/collection/spring-2021-collection/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

foi feita e anotações do artista sobre a produção desta, como os *softwares* que utilizou, o tamanho do arquivo e resolução. Quanto a coleção, podemos perceber que algumas obras desta fazem parte da obra *Everydays: The First 5000 Days*, o que nos leva a pensar sobre essa apropriação da mesma imagem, que antes ficava em uma obra com outras, compondo uma colagem, e agora aparece novamente sendo vendida como algo único, apenas por estar separado da outra peça, como é o caso da obra de dia 4995, que leva o nome *30K*.

Figura 18 - Algumas peças da coleção Beeple: *Spring/Summer Collection 2021*.



Fonte: Beeple (2022).¹²⁵

¹²⁵ Disponível em: <https://beep-lect.com/collection/spring-2021-collection/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

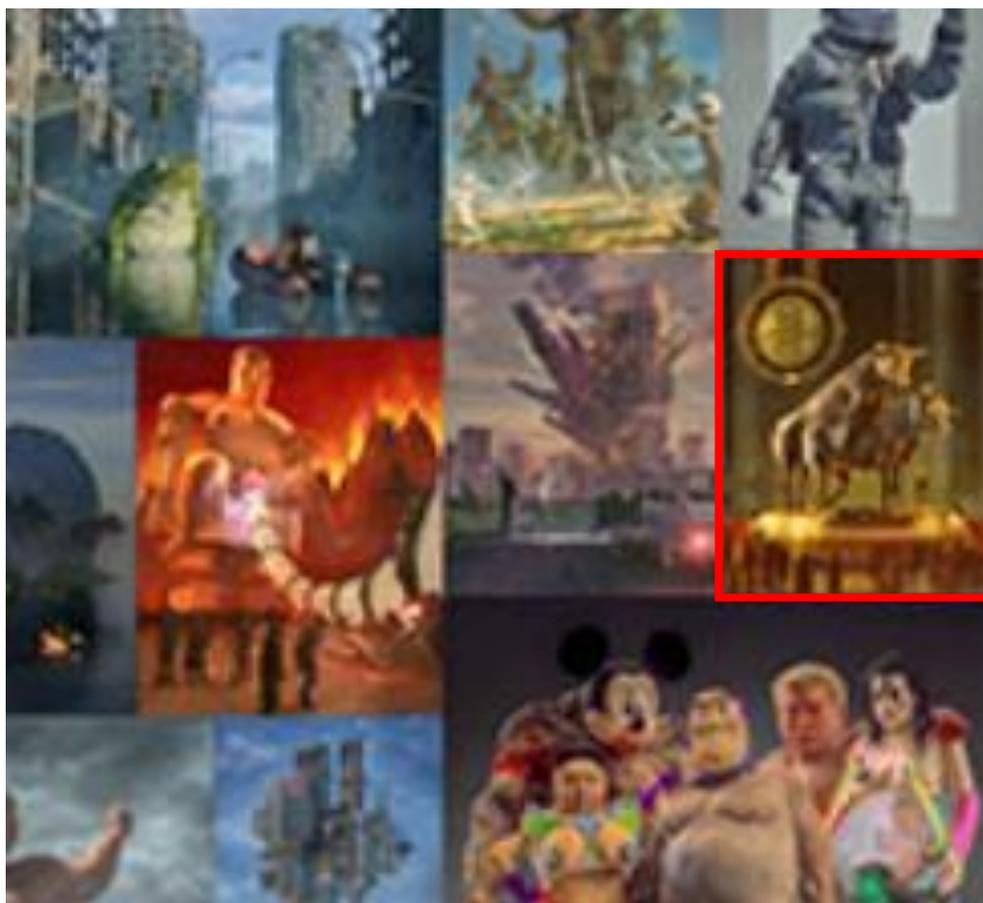
Figura 19 - Obra 30K de Beeple sendo vendida como obra única.



Fonte: Beeple (2022).¹²⁶

¹²⁶ Disponível em: <https://beepole-collect.com/collection/spring-2021-collection/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

Figura 20 - Obra 30K de Beeple na coleção *Everydays: The First 5000 Days*.



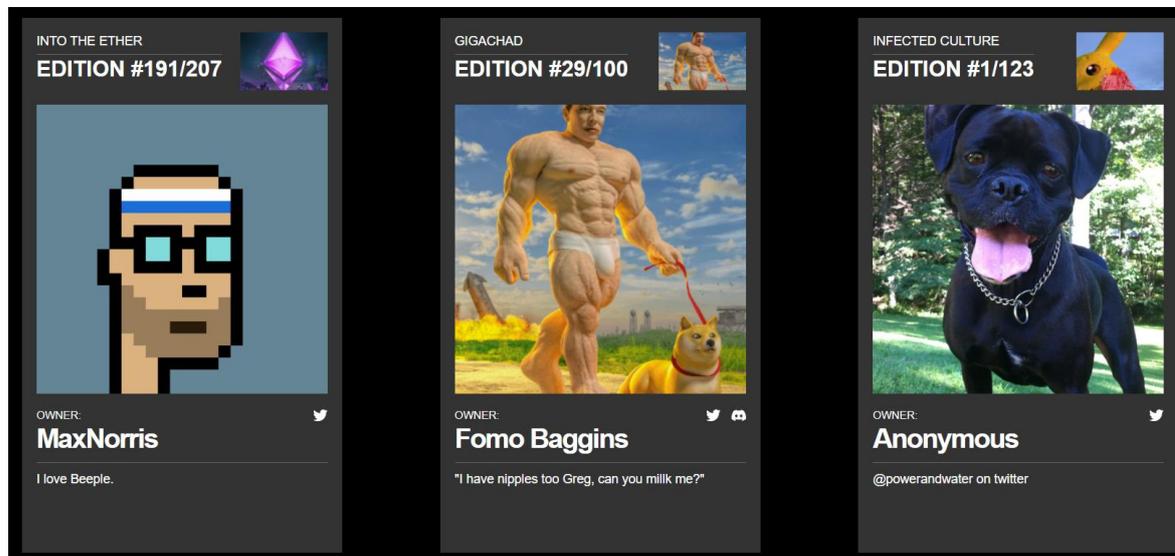
Fonte: Beeple, recorte extraído pelo autor (2022).¹²⁷

Em outra aba do site de coleções de Beeple, desta vez na galeria dos colecionadores, vemos que o conteúdo é disponibilizado exclusivamente por compradores de obras das coleções de Winkelmann. Ele mesmo nos informa que “este conteúdo é disponibilizado pelo dono do *token*, para fazer qualquer porra que quiserem, então, se isso é alguma merda estranha, não me culpe!!!! no entanto, pra ser justo, eu deixei as expectativas bem altas pra merdas estranhas.”, indicando que ele não controla diretamente o conteúdo ali presente, e ao mesmo tempo dá voz e espaço aos que adquiriram uma peça. Quanto ao conteúdo publicado pelos compradores dos tokens, podemos ver que cada espaço apresenta o nome da obra com uma imagem desta, seu número de edição dentro da coleção, o nome do dono da obra, caso ele queira exibir essa informação, uma imagem escolhida por este

¹²⁷ Disponível em: <https://makersplace.com/static/img/custom/beeple/BEEPLE-EVERYDAYS THE FIRST 5000 DAYS 3k.jpg>. Acesso em: 15 abr. 2022.

usuário para ser exibida no site, um espaço para um breve texto, e a possibilidade de exibir suas redes sociais.

Figura 21 - Espaço para colecionadores no site de Beeple.



Fonte: Beeple (2022).¹²⁸

Na aba sobre o artista e o site encontramos apenas informações sobre Beeple, mas nada sobre o propósito do site em si. Vemos o nome de empresas e artistas para os quais Winkelmann já trabalhou, assim como a ideia do seu movimento *Everydays* sendo reforçada. Temos ainda um *link* que nos leva para seu outro site e novamente atalhos para suas redes sociais. Esse é um ponto que ele reforça em vários espaços, e considerando-se que ele publica suas imagens sempre nessas redes, parece que ele quer atrair mais visibilidade para estes espaços e possivelmente atrair seguidores também.

Por fim, temos um espaço para que os colecionadores de suas obras possam acessar a página e comprovar que possuem uma obra das coleções do artista. O site apenas permite acesso caso o e-mail utilizado seja o mesmo cadastrado no site de compra da peça. Caso o e-mail não seja identificado, aparece uma mensagem de erro, e o acesso não é liberado. Isso torna o espaço ainda mais exclusivo.

Conforme pudemos perceber nesse mapeamento dos sites, plataformas e *marketplaces*, Beeple se apresenta como um artista, mesmo que se coloque como alguém que está sempre buscando evoluir em suas experimentações, e se

¹²⁸ Disponível em: <https://beepole-collect.com/gallery/>. Acesso em: 15 abr. 2022.

surpreenda por seu trabalho estar sendo tão valorizado. Também é reconhecido como um artista pelo *marketplace* MakersPlace, que busca incentivar os artistas digitais em geral, e pela casa de leilões Christie's, que leiloou sua obra *Everydays: The First 5000 Days* nesse espaço onde geralmente só expõe e vende peças do mundo tradicional da arte, e apenas itens físicos, o que acaba elevando a importância do trabalho de Winkelmann. O espaço onde aparece eleva seu *status* como obra de arte.

Os que compram suas criações também desempenham um papel importante, pois aumentam a importância do artista. Estes compradores exibem suas aquisições digitais em diversos espaços, inclusive no espaço criado pelo próprio artista, e criam um senso de pertencimento em um grupo de entusiastas de *non-fungible tokens*, e de fãs de Beeple. Mesmo os compradores de obras que foram cunhadas em série, onde não há apenas uma imagem com *token*, mas sim uma sequência limitada, parecem sentir que tem algo único, já que cada uma possui um *token* exclusivo. Essa coletânea de validações coletivas, acabam por validar Beeple como artista, e, por consequência, seu trabalho como arte.

5.2 CARTOGRAFIA DE NFTS - ANÁLISE DOS OBSERVÁVEIS: AS COLEÇÕES

Para continuar com nossa cartografia, pensando agora na etapa do pouso, trabalharemos com coleções. Essas coleções não foram previamente pensadas pelo artista, mas sim escolhidas aqui para esta pesquisa pela temática que carregam. Faremos nossa análise pensando em três coleções: Política, Covid-19 e Beeple. Nossa intenção é analisar as peças que retratam as críticas políticas de Beeple, fatos de sua vida pessoal e a pandemia causada pelo Covid-19. Escolheremos duas peças para compor cada uma dessas coleções, analisando seis imagens ao todo.

As dimensões que selecionamos para a análise são: a da técnica e de sentidos em circulação. Quanto à primeira, buscamos entender como foram produzidas as imagens, em que conjunto se inserem e informações da obra como ano e temática. Já quanto à segunda, o foco está em observar não apenas os sentidos pretendidos pelo artista e aquilo que ele diz sobre suas obras, mas também os sentidos que circulam nas interações como as teorias e interpretações de seus seguidores, fãs e compradores.

Seria impossível analisar todos os significados gerados pelas obras, então nos ateremos àqueles que entendermos serem os mais relevantes. As obras individuais

foram escolhidas por chamarem a nossa atenção e interesse em descobrir mais sobre elas. Aqui veremos cada uma separadamente para, em seguida, analisar as coleções como um todo.

5.2.1 Primeira coleção: Política

5.2.1.1 Imagem: Meat Head

Analisaremos aqui a obra intitulada *Meat Head*, criada por Beeple. Esta foi inserida por nós na coleção Política por retratar o ex-presidente Trump, um personagem muito comum nas peças de Winkelmann, tendo aparecido em diversas de suas criações. Buscaremos detalhes para tentar entendê-la melhor.

Figura 22 - *Meat Head*, Beeple.

Fonte: Beeple (2019).¹²⁹

5.2.1.1.1 A dimensão da técnica

Essa imagem foi construída através de softwares de modelagem 3D, mais especificamente Cinema 4D e Octane Render¹³⁰. Ela foi feita e publicada pelo artista em 06 de dezembro de 2019, e faz parte do que Beeple intitulou de *Round 13*¹³¹ de

¹²⁹ Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/1203136500969263104?lang=en>. Acesso em: 28 abr. 2022.

¹³⁰ Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/W2D3AQ>. Acesso em: 28 abr. 2022.

¹³¹ Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/everydays>. Acesso em: 28 abr. 2022.

suas criações, uma espécie de fase com objetivos de experimentações, sobre a qual não encontramos maiores informações. A respeito da fase que sucede esta, o *Round 14*, Beeple escreve que seria onde ele se aprofundaria mais para testar coisas como cor e composição das peças, o que nos indica que neste *Round 13* isso não era um dos focos do artista. Alguns pontos da obra que nos indicam isso são os cabelos de Trump que não parecem tão bem renderizados, as mangueiras que se conectam de forma irregular no rosto deste, e também a forma como partes do hambúrguer atravessam o rosto do ex-presidente próximo de seus olhos. Mas isso pode ter relação com a própria estética do erro e da imperfeição que Beeple parece utilizar muito e que é comum na arte digital, e que inclusive aparece nas próximas imagens que iremos analisar. Essa obra foi compartilhada por Beeple nas redes, em diversas mídias, como Instagram, Twitter, Facebook, entre outras, e também em plataformas específicas para criadores de arte digital, como Artstation, demonstrando uma intenção de Beeple de propagar suas criações em diversos lugares.

5.2.1.1.2 Os sentidos em circulação

Esta obra de Beeple, intitulada *Meat Head*, retrata o ex-presidente Donald Trump, com sua cabeça partida ao meio, dando lugar a muito sangue, e mostrando internamente uma parte de seu crânio e um hambúrguer ao centro. A cabeça de Trump, por sua vez, está ligada a um tipo de aparelho que a sustenta e este se encontra em um campo aberto, onde alguns porcos se alimentam e se banham no seu sangue. Vemos uma lágrima escorrer do olho do ex-presidente, e acima de sua cabeça há um pássaro azul, que nos remete ao logotipo do Twitter, defecando em seu cabelo.

Em relação aos significados envolvendo a obra, parece primeiramente se tratar de uma brincadeira entre a tradução literal de *Meat Head*, que é “cabeça de carne”, por conta do hambúrguer dentro da cabeça de Trump, e seu real significado, que seria “estúpido”, como uma expressão da língua inglesa. Beeple não dá maiores explicações sobre grande parte de suas obras, cabendo ao público fazer suas inferências. Entendemos que explicar sua intenção não é seu papel enquanto artista, então não nos atemos nesta imagem e nem nas próximas à sua intenção criativa. Sendo assim, devemos investigar os possíveis significados por traz desta peça a partir do que ela faz enquanto produto que circula. Porém, sabemos de antemão que o

artista criticou o ex-presidente em diversas ocasiões através de suas criações, representando os acontecimentos políticos, envolvendo Trump, sempre de forma metafórica.

A falta de informações sobre as imagens abre espaço para muitas interpretações daqueles que acompanham o trabalho de Beeple, que acabam criando teorias para tentar dar conta daquilo que o artista tentou transmitir, como podemos ver na colagem que elaboramos com alguns dos comentários encontrados no Instagram.

Figura 23 - Comentários sobre a obra *Meat Head*, de Beeple.



Fonte: Colagem elaborada pelo autor (2022).¹³²

Vemos que as interpretações variam bastante. Alguns associam com o consumismo e estilo de vida americano, muito disso talvez por conta do hambúrguer que nos remete às redes de *fast food*. Outros comparam a peça com a que o próprio artista desenvolveu para o single *Machine*, da banda Imagine Dragons, que também faz parte de suas composições diárias, produzida no dia 1º de abril de 2018, sob o nome *Headspace*¹³³. Certamente Beeple utiliza esse padrão em diversas criações,

¹³² Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B5wTI18gTSg/?hl=en>. Acesso em: 11 mai. 2022.

¹³³ Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/980294930802401280>. Acesso em: 22 mai. 2022.

inclusive em outra obra que selecionamos para esta coleção de peças com críticas políticas, como veremos mais à frente. Ainda nesses comentários vemos que alguém levanta a questão de porcos estarem se alimentando dos restos de Trump, afirmando ser uma boa analogia. Por fim temos algumas referências às falas do ex-presidente, uma de janeiro do mesmo ano, quando afirmou ter comprado mais de mil *hamberders*¹³⁴ para um time de futebol americano que visitava a casa branca. Encontramos também uma referência a algo que aconteceu no mesmo dia em que Beeples criou sua obra, onde Trump, em uma reunião na Casa Branca, começou a falar sobre banheiros, afirmando que os americanos precisam dar a descarga de dez a quinze vezes¹³⁵, no lugar de apenas uma, se referindo a pressão da água em certas regiões dos Estados Unidos, por conta de algumas legislações vigentes. O assunto logo virou piada na rede já que não se sabia o motivo de Trump trazer o assunto à tona em uma época em que se discutia sobre seu *impeachment*.

¹³⁴ Disponível em: <https://www.vox.com/2019/1/15/18183480/trump-hamberders-clemson-football>. Acesso em: 11 mai. 2022.

¹³⁵ Disponível em: <https://edition.cnn.com/2019/12/07/politics/trump-americans-flushing-toilets-intl/index.html>. Acesso em: 11 mai. 2022.

Figura 24 - Imagem de Beeple utilizada pela banda Imagine Dragons.



Fonte: Beeple (2018).¹³⁶

Como um dos comentários mencionou, existe na imagem a figura de três porcos se alimentando dos restos de Trump no chão. Uma possível interpretação da imagem dos porcos poderia estar ligada ao livro *A Revolução dos Bichos*, de George Orwell. Na obra, os animais instauram uma revolta contra os humanos e os porcos assumem o lugar dos líderes/políticos que acabam por assumir a figura de ditadores, e ao fim se tornam tão ruins ou piores que os humanos. Essa associação também foi motivo de um protesto em 2017, onde um artista planejava colocar balões em formato de porcos em frente das Trump Towers, ligando a imagem de Trump à desse animal.

Por fim, há na imagem um elemento icônico: um pássaro azul sobre o cabelo de Trump, defecando. Essa é uma clara referência de Beeple ao Twitter, cujo logotipo é um pássaro azul. Quanto ao fato do animal estar defecando, assumir ao menos duas

¹³⁶

Disponível em: <https://www.last.fm/music/Imagine+Dragons/Machine/+images/09a6a301b993896b895bca0e4abb0367>. Acesso em: 11 mai. 2022.

interpretações. A primeira poderia ser uma crítica de Winkelmann em relação ao teor das mensagens publicadas pelo ex-presidente Trump nesta rede social, comparando a qualidade de suas publicações com fezes, já que o artista criticou muito o ex-presidente em diversas de suas criações. Outro possível significado poderia ser a comunidade do Twitter criticando Trump, já que na época havia várias pessoas pedindo seu *impeachment*. Nesse caso poderíamos dizer que o pássaro azul defecando sobre sua cabeça, estaria representando as críticas dos usuários sobre Trump, o que por sua vez explicaria a lágrima em seu olho.

Esses são alguns dos sentidos identificados em circulação a partir da publicação/compartilhamento da imagem criada por Beeple. Certamente, outros sentidos também foram produzidos e continuam sendo, uma vez que estas imagens permanecem em fluxo para além da temporalidade de sua produção, assim como vemos em outros produtos da cultura, como no caso dos Simpsons onde pessoas sempre voltam para resgatar referências para a atualidade, e o mesmo ocorre com a própria arte, sempre revisitada, sempre atual.

5.2.1.2 Imagem: Kim Jong Jackson

Nossa próxima análise, ainda na coleção Política, é a obra cujo nome dado por Beeple é *Kim Jong Jackson*. Incluímos esta obra como parte desta coleção por conter a imagem do ditador da Coreia do Norte, Kim Jong-un, outra figura muito utilizada por Winkelmann em suas criações. A seguir veremos mais a respeito dos motivos desta imagem se encaixar nesta coleção, e buscaremos mais detalhes sobre ela.

Figura 25 - Kim Jong Jackson, Beeple.



Fonte: Beeple (2020).¹³⁷

5.2.1.2.1 A dimensão da técnica

Esta imagem foi criada e publicada pelo artista no dia 18 de outubro de 2020. Ela faz parte do que Beeple caracterizou como *Round 14*¹³⁸, a fase final dos seus cinco mil dias de criações diárias. Nesta fase, ele afirma que seu objetivo era trabalhar com os *softwares* Cinema 4D e Octane Render, e, no lugar de testar novas ferramentas,

¹³⁷ Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/1317669401223639040>. Acesso em: 04 mai. 2022.

¹³⁸ Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/everydays>. Acesso em: 28 abr. 2022.

focar em melhorar suas habilidades em questões técnicas como cor, composição e valores, entre outros. Não foi possível encontrar mais detalhes a respeito desses *Rounds* pensados por Beeple.

É possível perceber nesta imagem, em contraste com a anterior, justamente um maior cuidado e destaque para as cores e iluminação. Porém, ainda existem alguns problemas de alinhamento, como o crânio do lado da face de Michael Jackson, que não se encaixa com o alinhamento do rosto, gerando uma incongruência na proporção do rosto deste com o de Kim Jong-un. Também podemos notar que o cérebro, em ambos os lados, aparece por cima do crânio, o que não se sabe se foi um descuido ou uma intenção artística. Mas estas questões, assim como na imagem anterior, também podem estar associadas a estética do erro e a liberdade artística do próprio Beeple. Essa imagem foi compartilhada pelo artista em espaços como Instagram, Twitter e Facebook, gerando diversas reações como veremos em seus sentidos em circulação.

5.2.1.2.2 Os sentidos em circulação

Essa peça, que Winkelmann chamou de *Kim Jong Jackson*, retrata, assim como na imagem *Meat Head*, uma cabeça partida ao meio. Porém, não se trata agora de um rosto apenas, mas sim de dois rostos, uma metade de cada. Do lado esquerdo podemos reconhecer a figura de Michael Jackson, conhecido como o Rei do Pop. Já do lado direito, vemos a imagem de Kim Jong-un, ditador e líder da Coreia do Norte. Como mencionado, representa um rosto partido ao meio, e podemos ver o crânio e o cérebro na parte interior da cabeça, além do sangue espalhado, e há um espaço separando as duas metades, que se encontram em cima de uma espécie de pedra grande ou suporte de metal, que por sua vez está em um campo aberto com grama e flores. O céu parece estar nublado, e há borboletas voando no entorno dos rostos. Outra coisa que podemos perceber, comparando esta imagem com a peça *Meat Head*, é que esta também se assemelha à imagem criada por Beeple que foi utilizada para ilustrar o single *Machine*, de Imagine Dragons¹³⁹. Podemos notar que é um padrão de criação que o artista gosta de utilizar.

139

Disponível

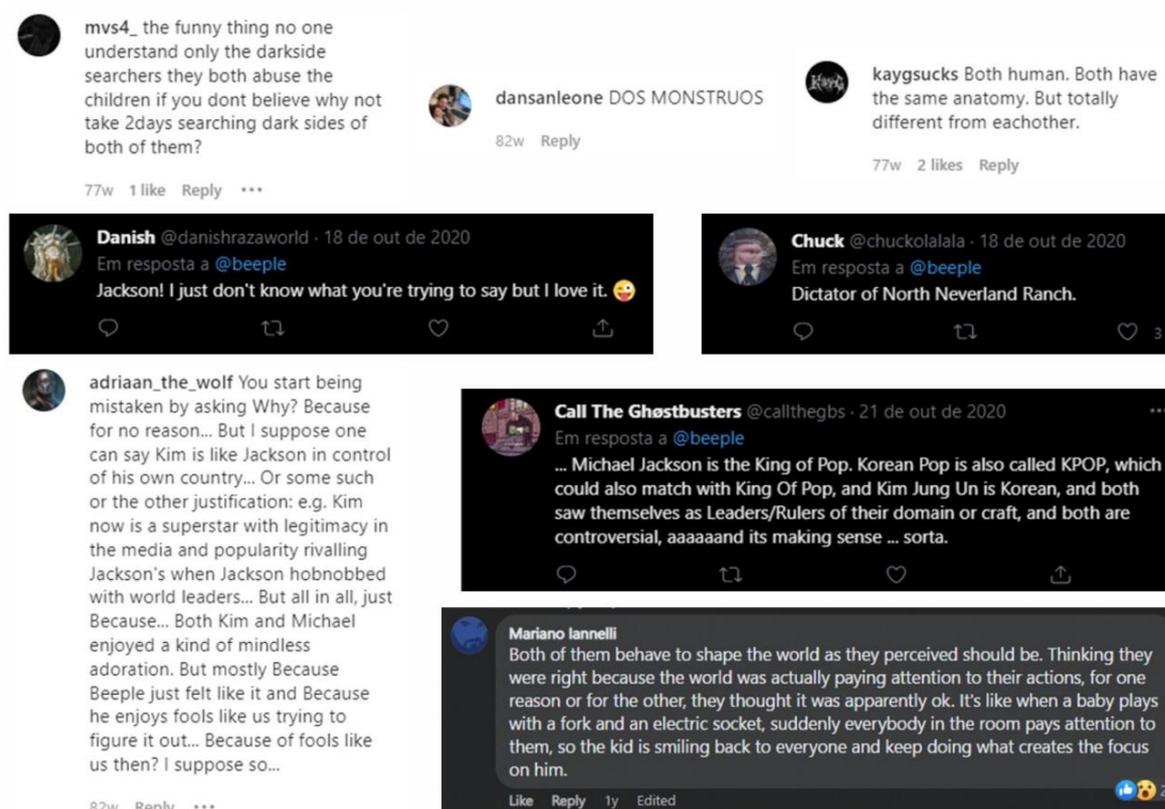
em:

<https://www.last.fm/music/Imagine+Dragons/Machine/+images/09a6a301b993896b895bca0e4abb0367>. Acesso em: 11 mai. 2022.

Olhando para a imagem é difícil de se definir a ideia por trás desta, parece não haver nenhuma conexão entre as duas personalidades. Além disso Michael Jackson morreu em 2009, então o que Beeple poderia ter pensado para trazer sua imagem para a atualidade? O nome da peça em si, Kim Jong Jackson, não nos dá maiores respostas. Talvez a intenção do artista foi a unir as personalidades da mesma forma que uniu os nomes, e nos fazer pensar na relação entre os dois e suas semelhanças. Ou ainda o contrário, nos fazer pensar em suas dissonâncias, no que tem de diferente.

Foi exatamente o tipo de interpretações o que os usuários fizeram nas redes sociais, discutindo e gerando sentidos para a imagem. Analisando as criações de Beeple é possível ver que ambas as figuras já apareceram de forma individual em outras imagens produzidas por ele, demonstrando serem personalidades que, assim como Trump, ele já costumava retratar e criticar. Os sentidos nas mídias sociais foram circulando e gerando diversas interpretações. A partir disso foi elaborada a colagem a seguir que mostra um recorte desses comentários gerados pelos usuários em rede, onde vemos como as teorias sobre os sentidos variam bastante.

Figura 26 – Comentários sobre a obra *Kim Jong Jackson*, de Beeple.



Fonte: Colagem elaborada pelo autor (2022).^{140 141 142}

Dentre os comentários dos usuários vemos alguns que apontam que os dois personagens retratados são monstros, que ambos têm um lado sombrio, e abusavam de seu poder, citando também o abuso de menores, uma polêmica na qual Michael Jackson se envolveu bastante ao longo de sua vida, e que, no sentido de abusar de todo um povo, incluindo crianças, com o seu poder, Kim Jong-un se encaixaria também. Outros comentários apontam os dois como certos ditadores/mestres de seus domínios, Michael com seu *Neverland Ranch*¹⁴³ e no cenário da música *pop*, e Kim com seu país, a Coreia do Norte. Também vemos a interpretação dos dois como sendo duas personalidades poderosas, exercendo influência mundial, e achando que tudo que estão fazendo é certo, pois as pessoas estão prestando atenção em suas ações e legitimando de certa forma. Alguns outros comentários vão na direção oposta,

¹⁴⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CGeGTPRAHQ1/?hl=en>. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁴¹ Disponível em: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=10157486483391781&id=95211636780. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁴² Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/1317669401223639040>. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁴³ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Neverland_Ranch. Acesso em: 19 mai. 2022.

tentando diferenciar os dois, afirmando que são anatomicamente iguais, como seres humanos, mas totalmente opostos em outras questões. Por fim, temos um comentário que sugere uma intenção de Bleep de justamente criar coisas sem sentido para ver as pessoas tentando criar seus próprios significados, o que se alinha com a arte provocativa, que nos impacta e faz refletir.

Um fato interessante, que pode representar uma conexão entre os dois, é que Kim Jong-un passou sua adolescência na Europa, convivendo com a cultura ocidental. Isso fez com que se tornasse um apreciador de música *pop*, sendo Michael Jackson um de seus artistas favoritos¹⁴⁴ durante o período em que vivia fora da Coreia do Norte, antes de se tornar o líder do país.

Algo que vimos nos comentários é a ideia de que tanto Michael Jackson quanto Kim Jong-un tentam criar um mundo ideal para si, e viver dentro deste mundo. Michael teria feito isso em seu *Neverland Ranch*, sua propriedade onde possuía sua mansão, um zoológico e um parque de diversões, e que foi pauta de muitos escândalos envolvendo denúncias de abuso infantil contra o cantor. Já Kim, tenta criar esse mundo ideal, onde tudo é controlado por ele, na Coreia do Norte, país sob o qual exerce seu autoritarismo, e onde também é acusado de abuso de poder contra seu povo, proibindo que seus habitantes deixem o país, e controlando aqueles que chegam para visitar¹⁴⁵. Michael tenta viver em uma utopia, e Kim tenta criar seu próprio mundo distópico.

Por outro lado, também podemos pensar nas distinções entre os dois. Ao passo que o ditador da Coreia do Norte tenta separar seu povo do resto do mundo, proibindo que tenham contato com o mundo exterior, Michael Jackson se mostrou empenhado em unir os diferentes povos através de seu trabalho, tendo inclusive lançado as músicas *Black and White*, advogando contra o preconceito, e *We Are The World*, música com participação de diversos artistas que falava sobre a ligação entre todos os seres humanos e que tinha como objetivo arrecadar doações para a caridade. Isso mostra que suas ideologias eram distintas, e portando tem relação com o comentário do Instagram que diz que são anatomicamente iguais, mas totalmente diferentes um do outro, pelo menos em relação às suas ações perante a sociedade e ideologias de vida.

¹⁴⁴ Disponível em: <https://veja.abril.com.br/mundo/michael-jackson-e-whitney-houston-na-playlist-de-kim-jong-un/>. Acesso em: 19 mai. 2022.

¹⁴⁵ Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-59771128>. Acesso em: 19 mai. 2022

5.2.2 Segunda coleção: Covid-19

5.2.2.1 Imagem: Fallen Warrior

Agora, ao adentrarmos na coleção Covid-19, nossa primeira imagem a ser analisada é a peça *Fallen Warrior*, de Winkelmann. Esta imagem produzida por ele está fortemente ligada ao momento da pandemia do coronavírus, como veremos a seguir, e por isso se encontra aqui.

Figura 27 - *Fallen Warrior*, Beeple.

Fonte: Beeple (2020).¹⁴⁶

5.2.2.1.1 A dimensão da técnica

A obra *Fallen Warrior* foi criada e publicada por Beeple no dia 15 de maio de 2020. Essa imagem, juntamente com a *Kim Jong Jackson*, faz parte do *Round 14* das criações de Beeple, onde ele buscava aprofundar seus conhecimentos nos *softwares* Cinema 4D e Octane Render, em relação a composição, cor e iluminação.

¹⁴⁶ Disponível em: <https://twitter.com/beeples/status/1261440204440772610?lang=en>. Acesso em 14 mai. 2022.

Essa peça parece ser resultado de um esforço maior do artista, pois, analisando seus detalhes, parece mais bem construída e montada que as anteriores. Podemos notar apenas um leve descuido (ou intenção artística) quando olhamos para a retratação do vírus sobre o robô, pois parece que em algumas partes ficam apenas as suas extremidades para fora da lataria, o que pode ser o resultado de uma má sobreposição dos elementos dentro do *software*. Assim como as imagens anteriores que apresentam detalhes do tipo, isso pode ser o resultado do tempo que Beeple dedica as suas criações, que geralmente são feitas rapidamente, sem muito espaço para revisão, ou do que já citamos sobre a estética do erro. Essa imagem, da mesma forma que as outras, circulou em redes sociais como Twitter, Instagram e Facebook, onde o artista a publicou, mas foi compartilhada pelos usuários em outros espaços também.

5.2.2.1.2 Os sentidos em circulação

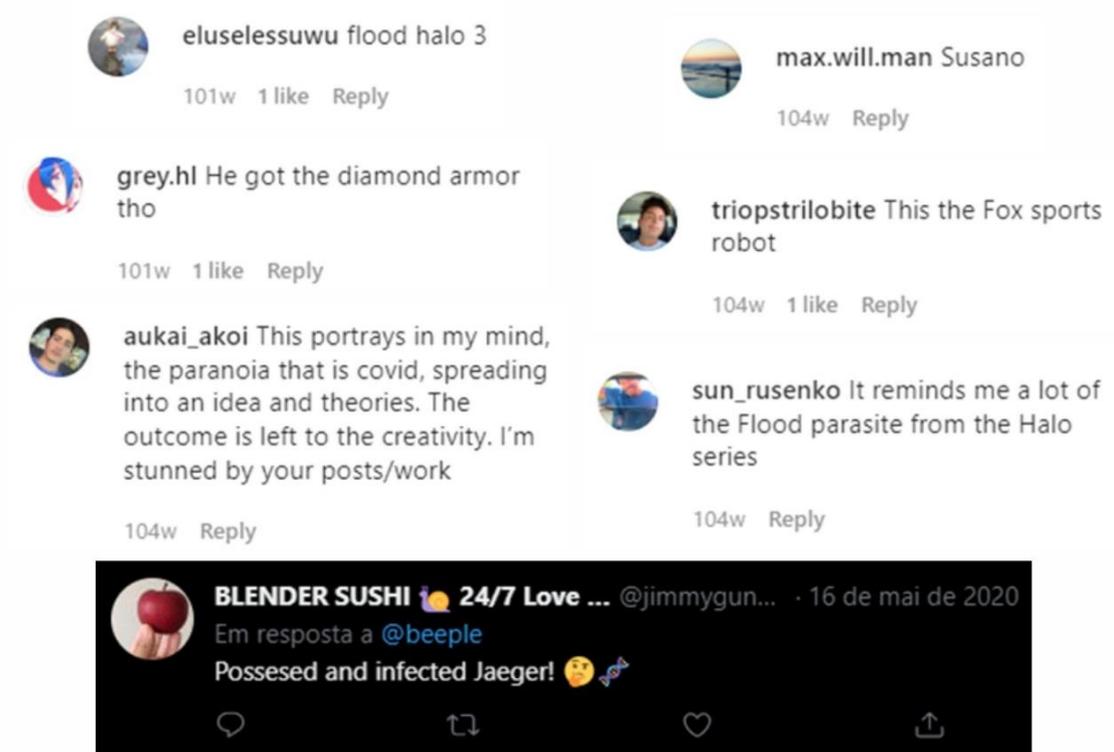
Essa imagem retrata um robô verde gigante sendo consumido por uma doença que parece infestar todo o seu corpo por ter pisado em um local contaminado, onde podemos notar a representação do coronavírus em alguns pontos da estrutura do robô. Essa representação do vírus foi amplamente explorada em mídias hegemônicas, e utilizada por Beeple em outras de suas peças. Assim como nas obras anteriores, essa também é retratada em um campo aberto, em um dia um pouco nublado, onde percebemos outros pontos com locais contaminados, iguais aos que o robô pisou. Na frente do robô, em proporções bem menores, há uma pessoa vestida com uma roupa utilizada em hospitais para proteger contra perigos biológicos, na mesma cor esverdeada da lataria do robô.

Pensando na interpretação da imagem, esta parece estar retratando um profissional da saúde na forma de um guerreiro, o robô. Um guerreiro, pois o nome da obra, *Fallen Warrior*, pode ser traduzido como Guerreiro Caído. Essa ligação entre o robô e o profissional da saúde, pode ser dar pelas cores do robô e da roupa contra perigos biológicos, que é a mesma. A mídia, durante a pandemia, retratou muitas vezes os médicos e enfermeiros como guerreiros, que estão sempre na linha de frente no combate ao Covid-19. Por conta disso, é possível pensar que o robô é um desses profissionais que acabou vencido pela doença, tendo sido ele mesmo infectado por estar em contato tão próximo. Nesse caso, os espaços da imagem onde há locais

contaminados, iguais aos que o robô pisou, podem ser os perigos que os médicos e enfermeiros tem de tomar cuidado no seu dia a dia para evitar a infecção.

Trazemos aqui novamente a interpretação dos usuários em rede sobre a imagem, e podemos ver que assim como nas peças anteriores, há uma variedade de significados imaginados. Na colagem abaixo temos alguns desses sentidos possíveis, muitos deles referenciando filmes e jogos.

Figura 28 – Comentários sobre a obra *Fallen Warrior*, de Beeple.



Fonte: Colagem elaborada pelo autor (2022).^{147 148}

Olhando para esses comentários, extraídos do Twitter e Instagram, podemos notar que muitos se referem a jogos, filmes e animes, além de elementos de outras mídias. Alguns comparam a doença se apossando do corpo do robô com o parasita alienígena Flood¹⁴⁹, da franquia de jogos Halo, que se apodera dos corpos de outros seres. Há também a associação com a armadura de diamante¹⁵⁰ do jogo Minecraft, devido à cor do robô. Outra comparação é a com o Susanoo¹⁵¹, poder que alguns

¹⁴⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CAOnp5Ggg21/>. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁴⁸ Disponível em: <https://twitter.com/beeples/status/1261440204440772610?lang=en>. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁴⁹ Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Flood_\(Halo\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Flood_(Halo)). Acesso em: 19 mai. 2022.

¹⁵⁰ Disponível em: <https://minecraft.fandom.com/pt/wiki/Armadura>. Acesso em: 19 mai. 2022.

¹⁵¹ Disponível em: <https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Susanoo>.

personagens têm no anime *Naruto*, como uma manifestação astral gigantesca. Há também uma relação feita com o robô da Fox Sports¹⁵², Cleatus, que tem uma cor e estrutura semelhante ao da imagem de Beeple. E, por fim, uma comparação com os Jaegers, da série de filmes *Pacific Rim*, armaduras gigantes criadas para defender a humanidade de invasores alienígenas. Saindo um pouco da analogia com essas produções da indústria do entretenimento, temos um último comentário que associa a doença tomando conta do robô com a paranoia que, segundo ele, é o coronavírus, se espalhando e contaminando nossas ideias e gerando diversas teorias nas mentes das pessoas.

Uma associação interessante que pode ser feita é também a de que, por maior que seja o guerreiro, ele nunca será invencível, sempre terá uma fragilidade, mesmo que tome todo o cuidado para se defender. Isso nos remete a famosa história de David e Golias, onde o gigante perde a luta para seu adversário considerado inofensivo e insignificante.

Podemos notar que Beeple também tenta conservar em suas obras o imaginário popular sobre o coronavírus, retratado em diversos espaço com essa coloração rosada¹⁵³. O artista poderia ter sugerido qualquer cor que quisesse, mas se ateuve ao que era compartilhado em rede sobre o tema, gerando essa rápida associação. Além disso, em todas as suas obras ele manteve essa cor quando pretendia retratar o Covid-19, o que garantiu essa identificação também no longo prazo.

5.2.2.2 Imagem: Batman v. The Coronavirus Bat

Dando sequência na análise desta coleção Covid-19, relacionada à pandemia do coronavírus, temos a peça intitulada *Batman v. The Coronavirus Bat*. Essa imagem, assim como a anterior, também mistura a temática do Covid-19 com elementos da cultura *pop*. Veremos sobre isso e os demais detalhes da peça na sequência.

¹⁵² Disponível em: <https://www.fastcompany.com/90293253/the-secret-history-of-cleatus-foxs-enduringly-weird-football-robot>. Acesso em: 19 mai. 2022.

¹⁵³ Disponível em: <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto/corona-virus-imagem-royalty-free/1212213054?adppopup=true>. Acesso em: 19 mai. 2022.

Figura 29 - *Batman v. The Coronavirus Bat*, Bleeple.



Fonte: Bleeple (2020).¹⁵⁴

5.2.2.2.1 A dimensão da técnica

A obra *Batman v. The Coronavirus Bat* também se encontra no *Round 14* das publicações de Bleeple. A imagem foi publicada em 14 de abril de 2020, em redes sociais como Twitter, Facebook e Instagram, alcançando diversos usuários. Por

¹⁵⁴ Disponível em: <https://twitter.com/bleeple/status/1250241982808707072?lang=en>. Acesso em: 14 mai. 2022.

pertencer ao *Round 14*, também foi criada com os softwares Octane Render e Cinema 4D, com foco em elementos como cores, iluminação, valores e composição.

Em relação a como a imagem foi composta, parece haver uma discrepância entre a iluminação na figura do Batman, que parece mais branca, e na figura do morcego, que é mais rosada. Também ocorre a mesma coisa que na obra *Fallen Warrior*, onde a representação do vírus parece penetrar no morcego, o que poderia ser um erro de montagem, devido a obra ter sido criada em um curto espaço de tempo. Um fator que também tem relação com a estética do erro, citada anteriormente, ou que pode ter sido feito dessa forma para fins simbólicos.

5.2.2.2 Os sentidos em circulação

Esta imagem de Winkelmann, intitulada *Batman v. The Coronavirus Bat*, retrata uma figura bem conhecida da cultura *pop*, o Batman, de frente para um morcego gigante, que parece um zumbi em estado de decomposição, e com a mesma representação do coronavírus, da imagem anterior, sobre o seu corpo. Ao longe vemos mais alguns morcegos voando, e os dois personagens em destaque estão em um local com destroços no chão, e coberto por um nevoeiro. A iluminação que destaca o morcego nos remete a um holofote, apontado diretamente para seu rosto.

Esta é outra imagem que nos faz imaginar o que pode estar sendo retratado ali. Como já mencionamos, o Batman é uma figura bem conhecida da cultura *pop*, um herói (ou justiceiro) que luta nas sombras para combater o mal. O morcego do coronavírus, por sua vez, vem da concepção de que o vírus tenha sido originado de um morcego, e por isso ele está sendo representado com um vilão na imagem. Sua aparência, como um animal em decomposição, pode se dar pela ideia de este ser o portador de uma praga, assim como zumbis são retratados em filmes. Os dois estão posicionados frente a frente, gerando uma certa ideia da luta do bem contra o mal. Do modo como a imagem é montada, remete muito a cenas de jogos de terror, como a franquia *Resident Evil*, onde há sempre algum cenário sombrio que precisa ser iluminado por uma lanterna, gerando mais tensão no jogo. Como Bepple se inspira em diversos elementos da cultura *pop*, é possível que ele tenha feito conscientemente essa escolha de elementos para compor essa imagem. Outra possibilidade para eles serem retratados no escuro é o fato de tanto o Batman quanto o morcego serem figuras comumente associadas à escuridão, à noite. A iluminação dos dois também é

diferente, como comentamos na dimensão da técnica da imagem. O morcego do coronavírus tem uma iluminação mais escura, enquanto o Batman é cercado por uma luz branca. Esse é outro elemento que pode estar ali para representar um embate entre o bem e o mal.

Figura 30 – Iluminação de cena do jogo Resident Evil 2.



Fonte: Resident Evil 2 (2019).¹⁵⁵

Abaixo separamos alguns comentários encontrados em rede, extraídos do Twitter e do Instagram de Beeple, que foram feitos a partir desta obra. Podemos ver novamente essa variação de interpretações e como o imaginário popular vai trazendo novas conexões para imaginarmos a peça, atualizando seus sentidos.

¹⁵⁵ Disponível em: <https://www.tweaktown.com/news/64652/resident-evil-2-ships-3-million-first-week/index.html>. Acesso em: 21 mai. 2022.

Figura 31 - Comentários sobre a obra *Batman v. The Coronavirus Bat*, de Beeple.



Fonte: Colagem elaborada pelo autor (2022).^{156 157}

Nesses comentários, encontrados nas redes sociais, vemos algumas associações interessantes. Primeiramente, há um comentário que relaciona o morcego da imagem, que com a iluminação fica parecendo ter uma coloração roxa, com o personagem Batso, que fez parte do filme animado chamado *Happily Ever After*¹⁵⁸, lançado em 1989, que era um morceguinho roxo, que, na trama, era um aprendiz em busca de aprender o caminho do mal e se tornar um vilão. Mesmo sendo uma referência antiga e pouco conhecida, o usuário conseguiu trazer para a atualidade. Vemos um usuário comentando justamente que parece com algo relacionado à caça de monstros., o que é possível relacionar com o caçador de monstros Van Helsing, retratado em filmes e jogos, e até com o exemplo que trouxemos do jogo *Resident Evil*. Outro usuário traz a ideia de que o músico Ozzy Osbourne seria o único capaz de vencer o morcego, possivelmente se referindo ao artista ser conhecido por ter mordido a cabeça de um morcego durante um de seus shows. Por fim, um outro comentário afirma que com tempo suficiente de preparo, Batman seria capaz de derrotar o morcego, o que parece ter uma relação com o fato de fãs de Batman sempre defenderem que, embora ele não tenha poderes, poderia derrotar inimigos mais fortes que ele por ser um estrategista e sempre se preparar com antecedência.

Ainda, um ponto interessante que também vale a pena levantarmos é que, nas histórias clássicas do homem morcego, ele é retratado como tendo fobia de

¹⁵⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B-AC4wgnze/>. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁵⁷ Disponível em: <https://twitter.com/beeples/status/1250241982808707072?lang=en>. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁵⁸ Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Happily_Ever_After_\(1989_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Happily_Ever_After_(1989_film)). Acesso em: 22 mai. 2022.

morcegos¹⁵⁹. Seria um personagem lutando contra o mal, ao mesmo tempo em que luta contra seus próprios medos, o que podemos dizer que é, também, uma ótima representação do que os profissionais da saúde fizeram, na linha de frente contra o Covid-19. Ao mesmo tempo em que trabalhavam para combater os casos crescentes de infectados, havia o perigo constante de se infectarem e perderem suas vidas também.

5.2.3 Terceira coleção: Bleeple

5.2.3.1 Imagem: Sick as Fuck / Pukesgiving

Nesta coleção que chamamos de Bleeple, por serem imagens relacionadas a vida pessoal do artista, temos como a primeira imagem a peça intitulada *Sick as Fuck / Pukesgiving*. Essa imagem possui uma composição bem simples e está atrelada a um momento muito íntimo de Winkelmann, que ele resolveu compartilhar através de uma de suas criações diárias. Por ser um momento íntimo, selecionamos esta peça para compor a coleção.

¹⁵⁹ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/batman-escritor-da-pistas-sobre-qual-seria-o-maior-medo-do-heroi>. Acesso em: 22 mai. 2022.

Figura 32 - *Sick as Fuck / Pukesgiving*, Beeple.

Fonte: Beeple (2014).¹⁶⁰

5.2.3.1.1 A dimensão da técnica

Das imagens produzidas por Beeple, esta é a mais antiga dentre as que separamos para análise na pesquisa, tendo sido criada por ele no dia 27 de novembro de 2014. Foi publicada por ele em mídias como Twitter e Facebook, e não teve tanta movimentação em rede pois o artista ainda não era tão conhecido nessa época quanto é hoje.

Em relação aos *softwares* utilizados para seu desenvolvimento, apenas é mencionado pelo artista em seu Twitter que ele teria utilizado Cinema 4D, provavelmente se tratando de uma época em que ainda não utilizava Octane Render

¹⁶⁰ Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/538134694043615232?lang=hu>. Acesso em: 11 mai. 2022.

nas criações diárias. De acordo com seu site, esta peça é parte de seu *Round 8* de criações, etapa em que ele projetava muitas imagens abstratas, provavelmente com a intenção de fazer experimentações no *software*. Podemos ver que se trata de uma imagem simples, sem muitos detalhes. No centro temos o que parece ser a representação de uma gosma verde e marrom, feita em modelagem 3D, e abaixo vemos escrito *KILL ME* (que se traduz como: ME MATE), em fonte Arial preta e sem nenhum efeito 3D. Tudo isso sobreposto em um fundo cinza. A fonte inclusive parece um tanto serrilhada, o que pode indicar falta de renderização.

5.2.3.1.2 Os sentidos em circulação

A imagem Sick as Fuck / Pukesgiving, diferentemente das anteriores, não gerou tantas interpretações por meio dos usuários, apenas algumas mensagens desejando que Bleep melhorasse logo. Isso pode ter se dado por ser uma peça mais antiga de suas criações, antes de Bleep ter tido um maior reconhecimento por parte do público. Mas, também, uma possibilidade é a obra e seu título serem um pouco menos abertas para interpretação que as outras imagens que trouxemos aqui. A fase em que o artista criou a obra, o *Round 8*, era uma fase em que ele trabalhava bastante com imagens abstratas. No entanto, essa composição se destaca do conjunto pois nos traz vários indícios que apontam para essa relação íntima com a vida de Bleep.

Primeiramente, a parte inicial de seu título, *Sick as Fuck*, que em português seria algo como “doente pra caralho”, nos traz indícios de que alguém pode estar doente ou passando mal, como o próprio artista ou algum familiar. A segunda parte do título, *Pukesgiving*, se refere a uma gíria¹⁶¹ que, no inglês, significa algo como boicotar o Dia de Ação de Graças (*Thanksgiving*), e no lugar de comprar muitas coisas e impulsionar o consumismo, passar o feriado consumindo apenas coisas feitas com ingredientes que já se tem em casa, como sobras e receitas inusitadas, por exemplo. Além disso, a data da imagem, dia 27 de novembro de 2014, coincide com o dia de ação de graças nos Estados Unidos naquele ano¹⁶². Analisando a imagem em si, podemos dizer que aquela gosma verde e marrom teria sido criada por Bleep para

¹⁶¹ Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Pukesgiving>. Acesso em: 21 mai. 2022.

¹⁶² Disponível em: <https://www.independent.co.uk/news/world/thanksgiving-day-2014-when-is-it-what-is-it-and-why-do-americans-love-it-9867987.html>. Acesso em: 21 mai. 2022.

representar vômito, resultado de algo que foi ingerido durante esse *Pukesgiving*. Por fim, a frase *KILL ME*, nos faz interpretar que o problema estava diretamente relacionado ao artista, que talvez estivesse se sentindo muito mal quando criou a peça em questão. A falta de elaboração da peça, também nos faz interpretar que Beeple talvez estivesse sem tempo ou sem disposição para fazer algo melhor naquele momento, mas ainda assim não queria falhar com a publicação de seus *Everydays*.

No site da casa de leilões Christie's, na página dedicada a obra *Everydays: The First 5000 Days*, temos um breve relato do próprio artista sobre esta imagem¹⁶³. Beeple afirma que “[e]sta é uma imagem de quando *eu tive uma terrível intoxicação alimentar*. Obviamente, *não levou mais do que alguns minutos para ser criada*, mas *este projeto é mais do que qualquer um único dia*.” (traduzido pelo autor¹⁶⁴, grifos do autor), confirmando que realmente estava doente no dia, com uma intoxicação alimentar, e que, como imaginamos, não tinha empreendido muito tempo para criar a peça. É interessante o que ele menciona sobre não ser apenas qualquer um único dia, ao se referir ao projeto, o que nos faz pensar nos seus *Everydays* como um todo, uma coletânea de imagens que representam mais como um conjunto do que qualquer peça única poderia significar. Por um lado, temos esta peça individual que levou alguns minutos para ser criada. Por outro lado, pensando no todo, temos um projeto com mais de treze anos de desenvolvimento.

5.2.3.2 Imagem: Day 5000

Para concluir a coleção que chamamos de Beeple e, também, nossa análise das três coleções, selecionamos a imagem que representou o fechamento dos cinco mil dias de criações do artista, e que por este mesmo motivo leva o nome *Day 5000*. É uma imagem com diversos simbolismos e elementos resgatados de outras imagens, como veremos a seguir, e que colocamos aqui por representar esse final de um ciclo na vida de Winkelmann.

¹⁶³ Disponível em: <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. Acesso em: 21 mai. 2022.

¹⁶⁴ “*This is a picture from when I had horrible food poisoning. It obviously didn't take more than a few minutes to create, but this project is about more than any one single day.*”

Figura 33 - Day 5000, Beeple.



Fonte: Beeple (2021).¹⁶⁵

5.2.3.2.1 A dimensão da técnica

A imagem *Day 5000* é a última peça produzida por Beeple para compor a obra *Everydays: The First 5000 Days*. Foi criada no dia 08 de janeiro de 2021, exatamente cinco mil dias depois da sua primeira imagem em 1º de maio de 2007, sem ter perdido um dia sequer de criações diárias. Também faz parte do *Round 14* de suas criações,

¹⁶⁵ Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/1347406074685566977?lang=en>. Acesso em: 14 mai. 2022.

tendo sido produzida com Cinema 4D e Octane Render, e desenvolvida com foco em valores, cores, composição, e demais propriedades de modelagem 3D.

Foi uma imagem publicada em redes sociais como Instagram, Facebook e Twitter, mas que circulou muito mais em outros espaços por meio da mídia e dos usuários, já que pouco tempo depois sua composição de cinco mil imagens foi anunciada para leilão. É uma peça mais elaborada que as anteriores, resultado de muitos anos de experiência do artista, e talvez de uma vontade dele de encerrar esse ciclo de criações com uma obra prima. Um detalhe interessante de se apontar aqui é que algumas imagens parecem ter um contorno branco, que fica mais evidente onde elas se sobrepõem, o que pode ser um problema de renderização. Mas que tudo tem a ver com o modo de criar do artista, dessa estética do erro, da imagem imperfeita, coisa que, como já vimos, ele assume em diversos momentos. Vale destacar também que há um efeito sobre a imagem que lembra uma pintura a óleo, que pode ter sido aplicado pelo artista por meio da utilização de outro *software*, o Adobe Photoshop. Porém essa informação não é divulgada por Beeple.

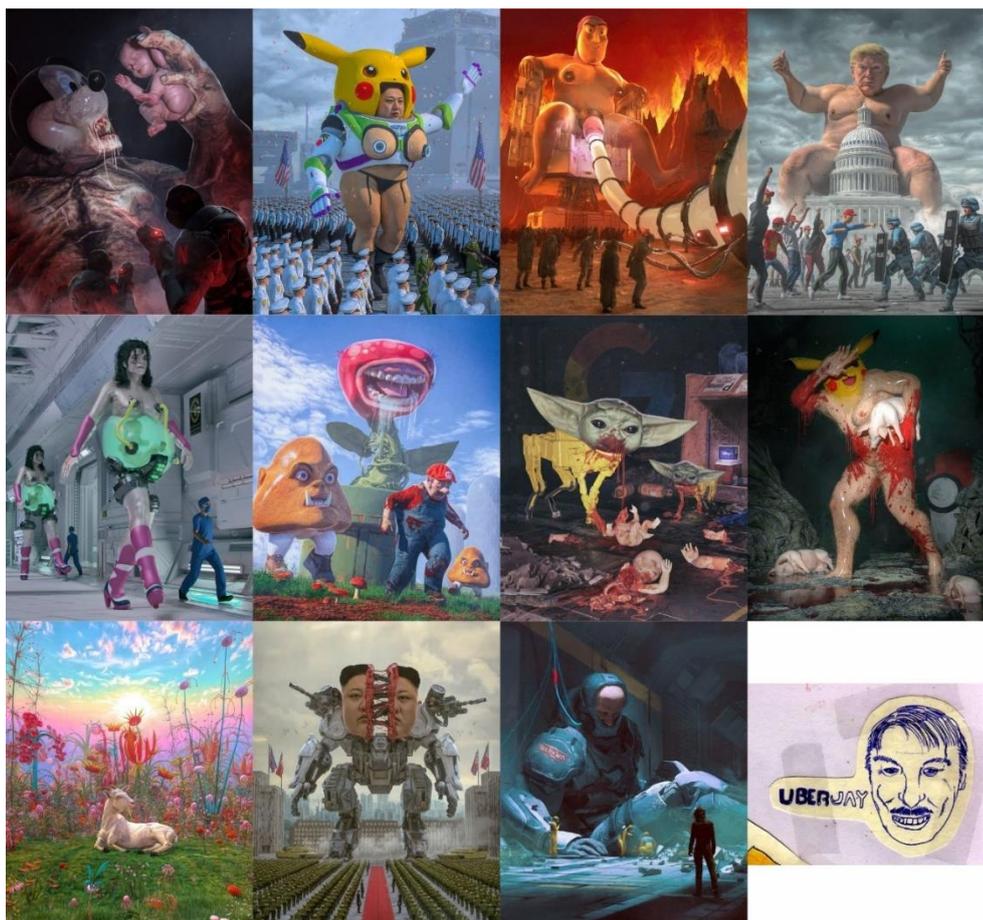
5.2.3.2.2 Os sentidos em circulação

A imagem *Day 5000*, como já dissemos, representa o fechamento de um ciclo de criações de Beeple, após mais de treze anos produzindo imagens diariamente. Também, é a imagem que conclui sua obra *Everydays: The First 5000 Days*, sendo a imagem mais recente e última a ser adicionada a peça antes de ser leiloada na casa de leilões Christie's. Essa imagem foi colocada na coleção Beeple pois é cheia de significados pessoais para o artista. Como veremos, existem vários indícios nessa criação do artista que remetem a outras imagens que ele criou, e que foram trazidas aqui por algum motivo, seja para recapitular seu trajeto ou por motivos sentimentais.

Day 5000 retrata uma criança deitada no chão desenhando em uma folha de papel. Nesta folha, se repararmos bem, veremos a imagem do primeiro desenho feito por Beeple em 1º de maio de 2007, chamado *Uber Jay*, um desenho feito pelo artista e inspirado em seu tio. Ao lado da criança há uma caixinha de lápis e canetas, e nesta caixinha vemos um logotipo muito usado por Beeple em suas criações, o da marca Hot Pockets, uma empresa de comidas congeladas para micro-ondas, de consumo rápido. Isso nos remete às criações de Andy Warhol, que também utilizava elementos

como produtos e marcas de consumo em suas obras. Neste caso serve como uma outra crítica de Beeple ao consumismo.

Atrás da criança há uma névoa onde surgem mais figuras interessantes, todas já retratadas por Winkelmann em seus *Everydays*. Do lado esquerdo, vemos o personagem Yoda, da série de filmes Star Wars, com um corpo robótico e com a boca suja de sangue. Logo atrás deste vemos Mario, da série de jogos Mario Bros., desenvolvidos para Nintendo, que aparenta estar assustado, com sangue pelo corpo e com as roupas rasgadas. Já do lado direito da imagem, vemos um Pikachu, outro personagem proveniente de jogos, desenhos e quadrinhos da saga japonesa Pokémon, com um corpo humano muito magro e nu, abraçado em uma cabra. Logo na frente deles se encontram alguns soldadinhos bem pequenos ao lado da criança. Atrás dessas figuras temos mais algumas ao fundo, também com visuais bem estranhos. Temos um Kim Jong-un, ditador da Coreia do Norte, em um corpo feminino, com os seios para fora e um colete que lembra a roupa de Buzz Lightyear, personagem da série de desenhos animados Toy Story, que também aparece ao lado de Kim Jong-un, com sua cabeça inserida em um corpo nu e obeso. Outros personagens que compõem a imagem são o Mickey, personagem da Disney, com uma aparência monstruosa e coberto de sangue, o ex-presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, também nu, e uma versão robótica de Michael Jackson, com uma esfera de vidro no lugar da barriga, carregando um bebê dentro. Abaixo trazemos uma colagem com algumas peças onde estes personagens foram representados nas criações de Beeple.

Figura 34 – Elementos da obra *Day 5000*.

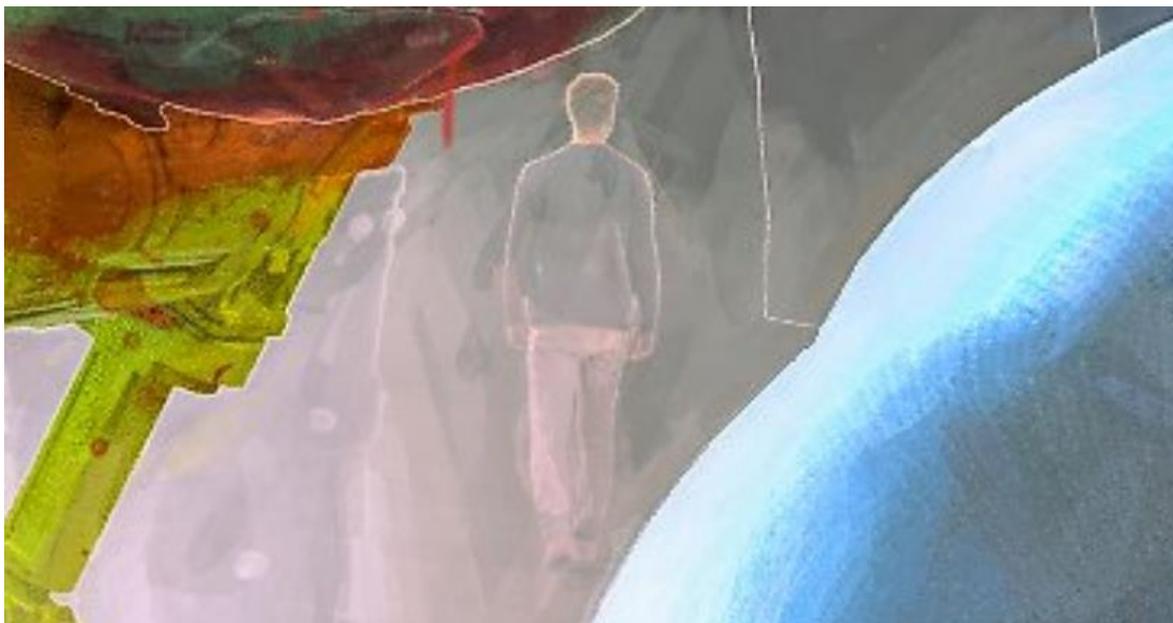
Fonte: Beeple, colagem elaborada pelo autor (2022).^{166 167}

Há ainda um elemento oculto na imagem que também traz significados interessantes de serem analisados, sobretudo sob uma perspectiva pessoal para Beeple. Em meio a névoa, bem ao longe, vemos uma pessoa de costas, que parece estar se movendo, deixando toda a cena com a criança e os personagens para trás. Esse parece ser um elemento que Beeple quis deixar quase imperceptível na imagem, pois requer muita atenção para percebê-lo ali. Podemos interpretar que a pessoa indo embora representa o próprio artista, finalizando seu trabalho e partindo com seu dever cumprido, nos deixando o seu legado. Algo um tanto poético.

¹⁶⁶ Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/everydays>. Acesso em: 22 mai. 2022.

¹⁶⁷ Disponível em: https://www.instagram.com/beeple_crap/. Acesso em: 22 mai. 2022.

Figura 35 – Detalhe da imagem *Day 5000*.



Fonte: Beeple, recorte extraído pelo autor (2022).

Podemos pensar que a criança desenhando sobre o chão seria o próprio artista, se representando no estágio inicial de seus *Everydays* como um artista inexperiente, ainda aprendendo e experimentando, como uma criança. Tudo o que está a sua volta seriam os frutos de sua imaginação ao longo do tempo, todas as ideias inusitadas das criações de Beeple. Por fim, ao longe, seria ele também, após mais de treze anos de criações diárias, concluindo um ciclo em seus trabalhos e seguindo para o próximo desafio, e deixando sua marca no mercado de arte digital.

No site de leilões Christie's, há um relato de Winkelmann sobre esta peça. O que ele afirma nos dá algumas pistas sobre o significado da imagem, que de certa forma condizem com o que vimos até agora. Ele diz (traduzido pelo autor¹⁶⁸, grifos do autor),

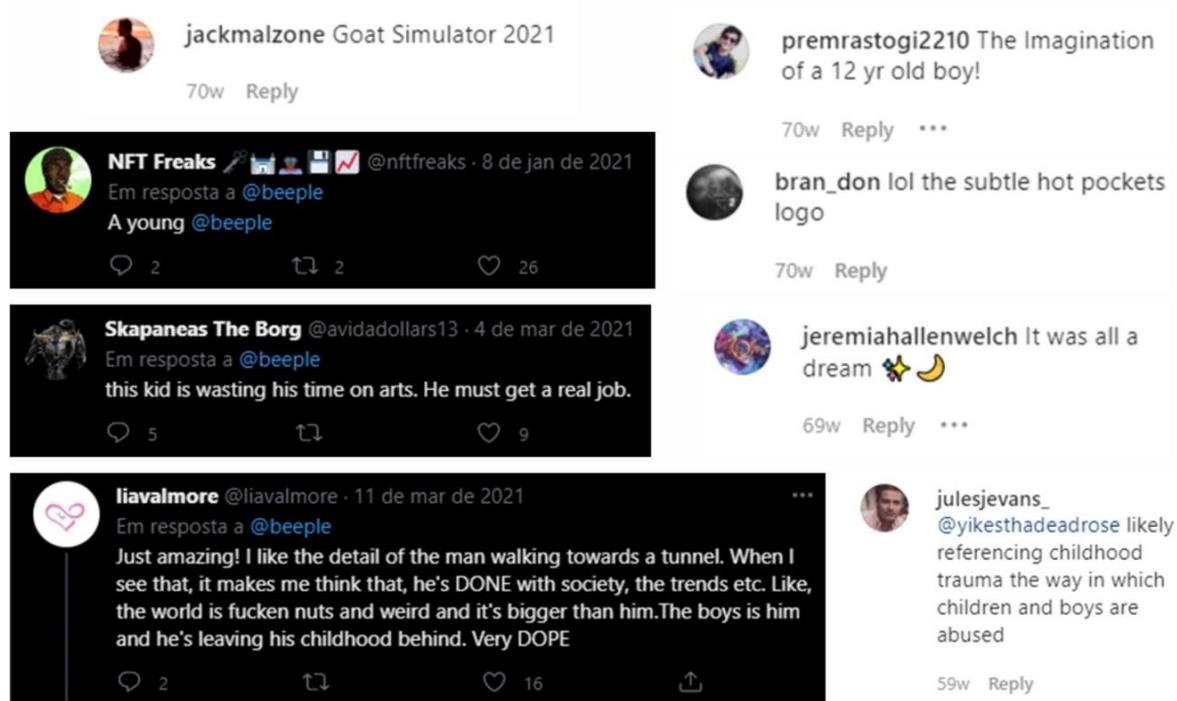
Eu fiz isso no dia 5.000. Isso incorpora muitos dos personagens e temas que abordei nos últimos anos, retratados como musas em torno de uma criança desenhando – como uma referência ao meu primeiro desenho diário. Honestamente, ainda é realmente incompreensível para mim o que esse projeto se tornou.

¹⁶⁸ “I made this on the 5,000th day. It incorporates a lot of the characters and themes I’ve touched on over the past few years, depicted as muses around a child drawing — as a reference back to my first everyday drawing. It honestly is still truly mind-boggling to me what this project has become.”

É interessante esse novo ponto que o artista nos traz, de os personagens estarem ali representando musas, como se fossem personalidades que o inspiram. As musas, que no passado eram mulheres belas que inspiravam os artistas a produzirem suas peças, são agora substituídas por personagens macabros e quiméricos, fruto da imaginação do próprio artista, e inspirados na cultura em que este está inserido, tomando por referência estes vários elementos da cultura *pop*.

Como seria de se esperar em uma obra assim cheia de referências, os usuários nas redes sociais apontaram suas visões e interpretações sobre a imagem também, assim como nas peças anteriores. Trazemos abaixo uma colagem de alguns comentários encontrados no Twitter e Instagram de Beeple para compor essa análise.

Figura 36 – Comentários sobre a obra *Day 5000*, de Beeple.



Fonte: Colagem elaborada pelo autor (2022).^{169 170}

Nos comentários dos usuários é possível notarmos, assim como nas imagens anteriores, diversas interpretações de usuários, inclusive trazendo referências de seu repertório para interpretar e dar sentido à peça. Primeiramente, temos um usuário que,

¹⁶⁹ Disponível em: https://www.instagram.com/p/CJxXwi_g20p/?hl=en. Acesso em: 14 mai. 2022.

¹⁷⁰ Disponível em: <https://twitter.com/beeple/status/1347406074685566977?lang=en>. Acesso em: 14 mai. 2022.

a partir da cabra presente na imagem, relembra o jogo Goat Simulator, produzido para diversas plataformas, onde o jogador assume o papel de uma cabra e destrói tudo a sua volta. Outro usuário diz que é como a representação de um sonho e uma pessoa comenta que a obra estaria representando a mente fértil de uma criança, populando seu entorno com as criaturas que inventa, e um outro complementa dizendo que aquilo estaria representando o próprio artista na forma de uma criança. Outra pessoa vai mais longe e associa com a representação de abuso infantil, por conta da quantidade de criaturas grotescas junto da criança. Há uma pessoa que nota a inserção singela do logotipo Hot Pockets, e outra que percebe a imagem daquele homem indo embora ao longe e associa a Bepple, e reflete sobre o impacto deste sobre a sociedade e as tendências, dizendo que é algo maior que o artista, e que na imagem é como se ele estivesse deixando sua infância no passado. Há um comentário que satiriza e diz que a criança está perdendo tempo com desenhos e deveria achar um emprego de verdade, algo que muitos artistas escutam de seus familiares e amigos, e que neste caso é irônico por conta do valor pelo qual sua obra foi vendida, e o impacto que Bepple causou no mundo da arte digital e dos *NFTs*.

Como já foi afirmado, essa obra representou o fechamento de uma etapa importante para o artista, e certamente carrega diversos significados, tanto direcionados para o público, quanto pessoais para o próprio artista. Depois desta peça, a sua obra *Everydays: The First 5000 Days* foi concluída e anunciada para leilão pelo artista em parceria com o *marketplace* MakersPlace, na Christie's, sendo vendida por uma quantia milionária.

5.3 ANÁLISES TRANSVERSAIS

Após analisar as três coleções que montamos, sendo elas coleção Política, Covid-19 e Bepple, vamos tentar buscar o que elas têm em comum e o que há de específico em cada uma. Nossa intenção com este movimento transversal é identificar pistas nas imagens e informações analisadas para tentar entender a obra de Bepple, elaborada em cinco mil dias, a *Everydays: The First 5000 Days*, e que foi vendida como *non-fungible token*, assim como informado em diferentes momentos deste trabalho. Neste capítulo, adentramos na fase de reconhecimento atento, última etapa do movimento cartográfico, fazendo relações entre as imagens e coleções, a fim de estruturar nossa constelação de sentidos, última sensibilidade investigativa da nossa

técnica de coleta de dados, onde faremos conexões e cruzamento de informações entre o que foi descoberto durante a pesquisa, para montar nossa imagem final da constelação, como proposto por Dias (2022).

A partir disso, iremos retomar nossas discussões trazidas no referencial teórico, agora com um olhar voltado para Beeple e suas criações, tensionando a teoria com as descobertas do nosso mergulho empírico. Podemos, agora, refletir sobre o trabalho do artista em relação ao mundo da arte, da arte digital, dos *NFTs*, da imaterialidade de sua obra e do consumo líquido, assim como pensar suas peças em relação aos conceitos de imagem técnica, de autenticidade e de aura.

Primeiramente, pensando em imagens técnicas e tradicionais, é certo que as obras de Winkelmann tratam de imagens técnicas, como nos trouxe Flusser (2002), pois são produzidas por um aparelho técnico, o computador. Em relação à essa parte técnica das imagens, percebemos que em todas elas foram utilizados os *softwares* Cinema 4D e Octane Render para sua elaboração, com exceção da peça *Sick as Fuck / Pukesgiving*, onde apenas Cinema 4D foi empregado, já que talvez Beeple não utilizasse o outro *software* na época de sua elaboração, que ocorreu em um período anterior às outras. Sobre essa questão do software, Betancourt (2006) nos apresenta que as obras digitais são essencialmente códigos binários que precisam ser interpretados por um aparelho, de modo a se tornarem legíveis por humanos. As imagens de Beeple, todas criadas a partir de *softwares*, são feitas para existirem como imagens técnicas, puramente virtuais, a serem comercializadas na *blockchain* e, eventualmente, expostas em redes sociais e outros espaços. Elas são basicamente códigos em toda a sua existência e dependem da tecnologia para continuarem existindo, bem como da tecnologia de cada usuário que queira visualizar as peças. Não seriam objetos, mas sim informações, conforme nos trouxe Flusser (2006). Mas justamente as informações são o que mais temos de valioso nessa Era da Informação em que nos encontramos.

Flusser (2008) ainda nos trouxe essa questão da técnica, que podemos relacionar aqui com o modo de criar de Beeple, onde ele fala de aparelhos que, através de nossos comandos, assumem o papel de imaginar as imagens por nós. Deste modo, infere-se que os *softwares* que Beeple utiliza estariam, também, imaginando essas imagens por ele, em um movimento de cocriação. Essa imaginação da máquina pode se dar por meio da própria renderização, que se feita manualmente

tomaria muito tempo de Winkelmann e não possibilitaria que este criasse uma imagem por dia. Essa característica do *software* torna o processo de criação dele rápido, como ele precisa que seja. Mas também traz o aspecto da estética do erro, que verificamos em várias imagens, pois o *software* é passível de erro. Ou poderíamos assumir essa estética como uma transgressão do artista ao mundo da arte tradicional, onde tudo tenta ser esteticamente perfeito. Ele mesmo nos afirma que sua arte é uma porcaria, demonstrando que está ciente dos problemas que possamos encontrar nelas, e que de certa forma aceita que seu trabalho não é perfeito.

Além disso, Flusser (2002) expõe ainda que o aparelho já tem programado em si aquilo que ele poderá produzir, o que de certa forma limita as possibilidades para artistas desse meio, como Beeple. O artista seria o usuário que dialoga com a máquina, com a finalidade de criar em conjunto. Um ponto relacionado a isso, trazido também por Flusser (2015), é que na arte computacional não há um autor, apenas um especialista em computação que manipula o *software*. Dessa forma, Beeple não seria o autor de nenhuma de suas obras, pois estas não nascem unicamente a partir de suas habilidades, mas sim de uma ação conjunta com a máquina. O artista produz aquilo que a máquina possibilita, o que pode ser um atraso para alguns, ou agilizar o processo, como no caso de Beeple que consegue produzir em pouco tempo e não busca a perfeição.

Constatamos em nossa análise a utilização dos modelos 3D pré-prontos de bancos de imagens, citados por Beeple em vídeo, na maioria das imagens criadas por ele. Alguns exemplos dessa utilização são Buzz Lightyear, Batman, Trump, Michael Jackson, Mickey, etc. Esses modelos não são necessariamente criados por ele, o que enfatiza ainda mais o caráter subversivo do artista de escapar da ideia de originalidade artística e, ao mesmo tempo, mostra que ele valoriza esse aspecto colaborativo e de *remix*, muito comum na arte digital, como elemento constituinte da criatividade e da arte. Isso nos remete ainda a Duchamp, que utilizava objetos e materiais prontos para montar suas esculturas, um fazer artístico chamado de *ready-made*¹⁷¹, uma arte de apropriação e não apenas de criação pura.

O uso dessas imagens da cultura *pop*, já muito conhecidas, geram rápida assimilação por parte dos usuários. Utilizar a imagem de Trump, por exemplo, para um público norte americano que já conhece a figura, rapidamente faz com que estes

¹⁷¹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ready-made>. Acesso em: 05 jun. 2022.

comecem a gerar seus próprios sentidos para o que estão vendo, assim como permite uma partilha coletiva de sentidos que já circulam em outros espaços. Outra pista de que ele valoriza a cultura popular é que existem várias referências de jogos nas imagens, como os personagens Mario e Pikachu, e também a referência a uma ambientação comum em jogos, que pudemos constatar na peça *Batman v. The Coronavirus Bat*. Poderíamos inclusive inferir que essa utilização de figuras da cultura *pop*, de jogos, filmes e desenhos, essas imagens mundanas, fazem com que as obras de Beeple se afastem de uma arte com valor de culto. Mas, utilizando imagens populares que ele assimila da cultura, suas peças ganham mais valor de exposição. Não se trata de colocar a arte em um pedestal, mas sim de aproximar a arte das pessoas. Como prova disso, vemos que Winkelmann tem por hábito espalhar as imagens que produz em suas redes sociais, comumente utilizando Twitter, Instagram e Facebook, demonstrando uma certa constância nesse movimento de pôr em circulação e ao alcance de todos as suas criações. Benjamin (2017) aponta esse como um ponto positivo da imagem técnica, o de aproximar a obra do público, retirando dos espaços de culto e apreciação para levar aos espaços comuns, nesse caso das redes sociais.

Vimos na abordagem de Benjamin (2017) a discussão sobre a obra com valor de culto, presente em rituais e sendo vista em poucos momentos da vida. Mais tarde essas imagens passaram a ter valor de exposição, onde seu valor enquanto obra estaria em sua disseminação e apreciação em escala. A obra enquanto objeto de culto é algo inalcançável, de acesso limitado. Essas características estão de certa forma misturadas no trabalho de Winkelmann, na obra *Everydays: The First 5000 Days*, onde ela é altamente disseminada e reproduzível, mas mantém seu caráter de distância, que nesse caso é uma distância tecnológica. Sua distância tem relação a ser apenas um código, interpretado por máquinas, tornando a obra literalmente intocável. Como trazido por Abbing (2008), a reprodução não necessariamente elimina o valor de culto, mas sim cria novas formas de cultuar. Se há uma nova forma de cultuar, certamente está fortemente ligada ao valor de exposição nas obras de Beeple.

Para Beeple, diríamos que o importante é inclusive expor suas imagens e atingir o maior número de pessoas, para gerar mais circulação através do engajamento nas plataformas, o que pode ajudar a divulgar seu trabalho e atrair mais interessados em adquirir suas obras. Esse movimento de expor é importante também

para os usuários, que expõem *NFTs* os que adquirem de Beeple, dentro do site do artista e nas redes sociais. Isso gera inclusive a sensação de pertencimento em um grupo seletivo, já que só quem pode publicar algo em seu site é quem comprou uma de suas peças. Com isso vemos que o valor de exposição das imagens é muito alto, ainda mais atualmente com a facilidade com que podemos fazer isso através da *internet*.

No entanto, Seligmann-Silva (2009) defende que nessa circulação por todos os espaços, é a autenticidade da obra que se esvazia, e o testemunho histórico se torna inexistente, e enfatiza que, para Walter Benjamin, na fotografia e, por consequência, demais obras geradas por aparelhos, uma coisa que perde o sentido é se falar em original e cópia, e mesmo sobre autenticidade, por ser uma característica irreproduzível. Como afirmamos anteriormente, essa circulação não afeta a obra dita original, presente na *blockchain*, que continuará existindo em um patamar diferente destas outras, presentes em outros espaços. Esse é um aspecto dos *NFTs* que parece solucionar em certa medida esse problema da perda de autenticidade, pois vimos que a tecnologia nos garante averiguar qual imagem está ligada ao *token*, contornando esse que antes era um problema das imagens digitais, tornando-as únicas.

Todas essas imagens que analisamos, além de diversas outras, fazem parte da obra *Everydays: The First 5000 Days*, enquanto um *non-fungible token*, presente na *blockchain*. Pensando nesta questão da obra enquanto *NFT*, enfatizamos aqui que Capurro (2021) afirma que os *non-fungible tokens*, através da criptografia, devolvem a aura ao objeto e sua unicidade, impossibilitando que outra peça se diga a original, e, através dessa tecnologia, temos a certeza de que determinada imagem é a verdadeira. Uma obra que foi criada como um *NFT* é imutável, e existirá dentro da *blockchain* para sempre, qualquer pessoa pode verificar se a imagem é a do artista ou não, através de seu *token* único. Não há como fraudar um *NFT*, o que nos garante que é possível atestar sua autenticidade. Falarmos em dias atuais que um objeto digital não pode ser autêntico vai, inclusive, contra muitas coisas que temos já instituídas na nossa sociedade, como assinaturas digitais, documentos digitais, contas digitais. Afirmar que algo digital não pode ser autêntico, seria como declarar que nenhuma dessas coisas que usamos no dia a dia são seguras, algo que é contraintuitivo.

Acerca ainda das reproduções da obra de Beeple, Betancourt (2006) defende que a autenticidade de algo só passa a existir e significar algo a partir do momento que são feitas cópias daquilo, de modo que as reproduções aumentam e não prejudicam o original, então obras digitais, altamente reproduzíveis, poderiam circular livremente e mesmo assim manter sua autoridade na *blockchain*. Mesmo que a mesma imagem se apresente em outros espaços, a imagem *Everydays: The First 5000 Days* original ainda recebe ofertas de compra nos *marketplaces* que a apresentam, o que mostra que suas reproduções não retiram esse interesse das pessoas de adquirirem a imagem autêntica. E isso vai a favor do que trouxemos sobre a importância para Beeple em reproduzir a imagem em diversos espaços, pois isso agrega valor para o original, algo que já nos foi trazido por Grossmann (2012).

Betancourt (2006) nos diz como característica da autenticidade que se trata de uma interpretação de segunda ordem, com base em características simbólicas e não físicas de um objeto, e nesse caso a única dimensão que objetos digitais tem. A primeira ordem, que trata das características físicas, é inexistente na arte digital, mas isso não afeta sua autenticidade. Podemos, através da *blockchain*, atestar as características simbólicas e a autenticidade do *NFT* de Beeple, pois todas essas informações são facilmente rastreáveis lá. Então mesmo sem materialidade, existem ainda essas características que podem conservar a autoridade de um *NFT* em relação às suas reproduções em outros espaços.

Observando também as coleções que trouxemos, podemos notar que há certas relações entre elas e entre as peças que as compõem. Como dissemos, as coleções foram elaboradas por nós, e se basearam na temática principal que constatamos em cada criação. Porém, são peças cheias de subjetividade e não comportam apenas uma única temática em cada. Podemos, por exemplo, perceber um toque de crítica política mesmo observando obras da coleção Covid-19, pois uma crítica à saúde pública poderia ser interpretada como uma crítica ao próprio governo, responsável pelas ações de combate a pandemia. E como sabemos que Beeple tinha por costume fazer críticas ao cenário político, essas críticas estão presentes em muitas peças, mesmo as que não tem como foco o tema político.

Na coleção Beeple, que leva o nome do artista, também podemos notar um toque político em ambas as peças analisadas. Na imagem *Sick as Fuck / Pukesgiving*, vemos essa crítica através da subversão ao feriado de *Thanksgiving*, através do

alternativo *pukesgiving*, um protesto ao consumo, e de certa forma ao próprio capitalismo.

Uma figura que aparece em mais de uma coleção é Michael Jackson, nas coleções Política e Beeple, que infere-se representar uma crítica do artista à própria cultura em que está inserido, ao engrandecimento de celebridades, e uma crítica ao próprio Michael por suas polêmicas em vida. Por fim, podemos relacionar a coleção Covid-19, que trata do tema saúde, com a peça *Sick as Fuck / Pukesgiving*, mesmo que essa seja fortemente ligada ao seu lado pessoal e muito anterior ao coronavírus, pois ainda assim tem relação com a saúde, mas do próprio Winkelmann. Isso nos reforça esse aspecto do artista se inserindo dentro das suas criações de alguma forma, algo que fica bem evidente na imagem *Day 5000*, que podemos associar com o quadro *As Meninas* de Velázquez, onde o artista também se retratou dentro de sua própria obra.

Um aspecto curioso, pensando na última imagem, a *Day 5000*, é o da circularidade das imagens de Beeple dentro do seu próprio trabalho. Imagens que apareceram uma vez em um contexto voltam agora em um outro totalmente diferente. As circulações de sentido não são apenas externas, mas também internas, feitas pelo próprio artista dentro de suas criações.

Sabemos que Beeple criou várias imagens que são recheadas de significados, sendo estes: políticos, sociais, tecnológicos, pessoais, dentre diversos outros, onde podemos até destacar obras que eram simplesmente experimentações de *software* e totalmente abstratas. Os temas retratados por Beeple são sempre extremamente atuais, pois como ele produz diariamente ele consegue, inclusive, produzir imagens que nos falam sobre a atualidade, imagens noticiosas, sobre o que está acontecendo no mundo, como com as imagens das coleções Covid-19 e Política. Mas claro, com determinados níveis de abstração, já que reportar não faz necessariamente parte do fazer artístico de Winkelmann.

Na imagem *Day 5000*, essa ligação com o ativismo político do artista evidencia-se por meio da inserção de figuras como Trump e Kim Jong-un, também trazidas na coleção Política, bem como com uma crítica ao consumismo também, assim como na imagem *Sick as Fuck / Pukesgiving*, através da inserção da marca Hot Pockets. É até irônico pensarmos que Beeple pode estar criticando o consumo, ao mesmo tempo em que está produzindo imagens para movimentar um mercado imaterial da arte digital,

um mercado de consumo líquido. É claro que no início Beeple não tinha intenção comercial, quando iniciou com seus *Everydays*, mas o mercado sempre encontra um jeito de especular economicamente. Acerca disso, vimos que Bolz (1992) enfatiza que não há diferença entre obra de arte e mercadoria, pois assim que ocorre a transição do valor de culto para o de exposição, já se passa a pensar em compra e venda de arte. No caso da arte digital e dos *non-fungible tokens*, podemos adentrar nessa discussão sobre o consumo líquido, que Taylor e Sloane (2021) caracterizam como a ausência da materialidade de experiências e bens, onde seu consumo não é baseado em posse, mas sim em acesso. Certamente isso é algo bem presente no nosso dia a dia e muitas vezes não paramos para pensar. Nossas informações estão na nuvem, nossas contas bancárias, aplicativos de *streaming*, arquivos pessoais, quase tudo, nessa era em que vivemos, existe em um campo imaterial, do acesso. No caso dos *NFTs* ocorre a mesma coisa, não há um objeto físico na maioria dos casos, apenas o registro de um acesso garantido, e do direito de venda, no caso de quem adquire um *token*.

Como já trouxemos, Beeple produziu uma obra por dia durante vários anos e algumas destas ele fez muito rapidamente, deixando de lado a questão da qualidade e acabamento das imagens, a fim de conseguir cumprir seu cronograma, como ele mesmo nos diz, afirmando que precisa ser algo que não tome muito tempo do dia para que se consiga seguir por tanto tempo produzindo. Em se tratando de liquidez, Bauman (2008) enfatiza que nesse cenário de consumo as coisas podem perder seu brilho e valor rapidamente, sendo que a atenção do mercado pode mudar de foco. Isso muito provavelmente pode ocorrer por essa falta de materialidade, não há uma perda material no processo, mas sim uma perda simbólica, o que torna muito mais fácil esse desapego. Bauman (2008) nos diz que a novidade acaba valendo mais que a permanência, em uma existência passageira facilmente substituível, assim como Lipovetsky (2016) que afirma que a arte de hoje está mais ligada a renovação e novidade do que com a tradição, pois nesses tempos leves do consumo líquido, somos nós também inconstantes enquanto consumidores. Provavelmente se Beeple não tivesse produzido tanto e por tanto tempo, com tamanha frequência, ele poderia ter sido esquecido rapidamente ou nem ter sido notado em nenhum momento. Daí a importância de ele se manter sempre atual, divulgando sempre seu trabalho, ao mesmo tempo em que atualizava também suas habilidades de criação, podendo trazer

sempre coisas novas e mais elaboradas, inclusive partilhando esse processo com quem quisesse acompanhar, inspirando outras pessoas a começarem projetos parecidos e atraindo seguidores e compradores.

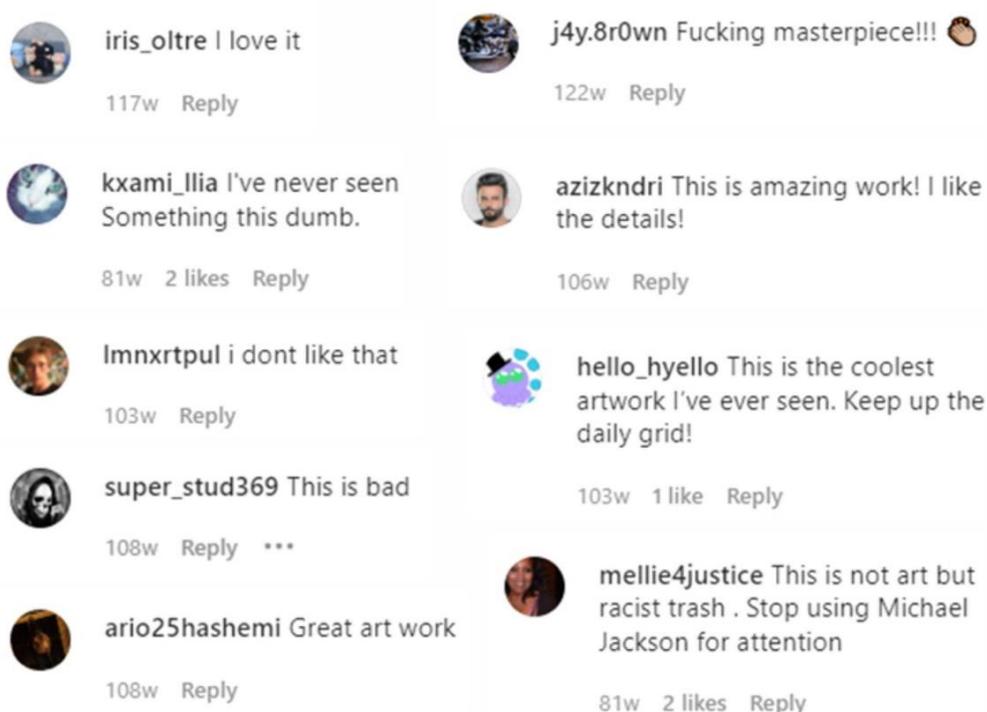
Podemos pensar sobre o aspecto mercadológico da obra *Everydays: The First 5000 Days*, enquanto uma obra digital sendo vendida por um valor de mais de US\$69 milhões. Flusser (2006) afirma, em relação ao que é criado nos aparelhos, por meio dos *softwares*, que o valor está na informação gerada, o código, e por esse motivo ele defende que o valor é transferido dos objetos para os inobjetos, termo usado por ele para caracterizar esse código informacional. Por esse motivo os *non-fungible tokens* são armazenados na *blockchain*, uma rede distribuída e rastreável, onde, inclusive, já existem empresas com o único propósito de garantir a conservação dos arquivos digitais, de modo que estes estejam sempre acessíveis através, também, de redes distribuídas *peer-to-peer*. Há, no exemplo da obra de Beeple, esse valor que precisa ser assegurado. Se a imagem desaparecesse do *link* em que está hospedada, provavelmente seu *token* perderia totalmente o valor. Realmente vivemos na era da informação, onde o valor não se encontra nos objetos, mas sim nesses inobjetos, na informação.

Conforme Lipovetsky (2016), que nos traz reflexões semelhantes, vivemos em tempos de leveza, onde a arte contemporânea está mais ligada ao leve da liquidez financeira dos ativos de arte do que na leveza do seu prazer estético. A obra *Everydays: The First 5000 Days* está fortemente ligada ao consumo. O que vale é seu *token*. A leveza se encontra na facilidade de adquirir e revender uma obra de arte, e no desapego com a preocupação em conservá-la, já que todo o trabalho fica a cargo da *blockchain*. Ch'ng (2019) nos afirma que a *blockchain* aumenta o valor de cópias digitais, garantindo a singularidade e a proteção dos recursos, que podem ser criados por qualquer indivíduo, e não apenas por quem tenha mais recursos. Mas que é uma singularidade dita artificial por Zeilinger (2016), que torna as peças infalsificáveis em relação às comprovações de autenticidade que os *NFTs* proporcionam. Isso acaba tornando o ambiente mais democrático e acessível de fato, mas altamente líquido no sentido comercial, que se torna muito fácil e rápido. Para Capurro (2021), os *non-fungible tokens* geram essa ideia de escassez para favorecer essa especulação financeira, onde se pode atestar que muitas obras e artistas já se beneficiaram da novidade, como o próprio Beeple com sua colagem de cinco mil dias, que mesmo com

temas bizarros atrai a atenção de investidores, como foi o caso de MetaKovan. Como nos trouxe Campello (2021), a autenticidade da imagem pouco importa, a única coisa que é realmente autêntica, no fim, é o capital. Mas como já dissemos, a autenticidade de ativos digitais existe e não faria sentido afirmar que algo digital não pode ser autêntico, mas é uma autenticidade muito mais voltada à autenticação, ao acesso, a uma confirmação de resposta vinda da *blockchain* para nos atestar que se trata da obra original. Como não há uma preocupação com conservação física, há uma preocupação com os dados. Então, há autenticidade nos *NFTs*, mas um tipo específico e digital de autenticidade.

Outro fator importante que podemos analisar aqui também são os comentários que podem ser encontrados sobre as peças nas redes sociais. Aqui não nos referimos mais a essas opiniões em relação aos significados de cada peça, como vimos anteriormente, mas observando as discussões das pessoas em relação ao próprio Beeple e suas criações, por um viés mais artístico das imagens.

Figura 37 - Discussões nas publicações de Beeple e redes sociais.



Fonte: Colagem elaborada pelo autor (2022).¹⁷²

¹⁷² Disponível em: https://www.instagram.com/beeple_crap/. Acesso em: 19 mai. 2022

Observando essas interações nós podemos ver novamente que as opiniões não são unânimes, e que, assim como alguns apreciam, outros criticam e até repudiam as criações. É possível notar que alguns afirmam ser uma obra prima, um ótimo trabalho artístico, a melhor peça de arte que já viram. Já outros dizem ser ruim, idiota e até se referem as imagens do artista como lixo. Fica claro, a partir de nossas observações, que Beeple busca produzir imagens provocativas, transgressoras, que causem choque. Pois, como já dissemos, não se trata de colocar essa arte em um pedestal, mas sim de aproximar do seu público. Essa aproximação acaba gerando esses sentidos, que podem ser favoráveis ou desfavoráveis ao artista, mas que o colocam nessa posição em que os sentidos sobre ele circulam. Essa circulação é inclusive o que lhe trouxe a visibilidade necessária para sua obra ser levada à leilão

Em relação à imaterialidade da obra de Beeple, vimos em Grossmann (2012) que os objetos artísticos não necessariamente precisam de uma constituição física, podendo habitar o campo imaterial, o que também corrobora com essa noção de a obra de Beeple tendo valor de mercado semelhante ao que peças físicas tem. Grossmann (2012) usa como exemplo a obra de Ben Vautier, onde este expôs uma vitrine vazia com uma descrição em branco, onde a obra é apenas uma ideia, sem materialidade, mas que se encontrava em um museu e, por isso, é arte. Desse modo, expor em um lugar aceito pelo mundo artístico fez daquilo um objeto artístico. Isso se alinha ao que Gell (2001) e Coli (1995) afirmam sobre a institucionalização da arte, onde a aceitação daquilo pelo meio artístico transforma algo em arte. Beeple também já expôs seu trabalho em galerias de arte¹⁷³, e inclusive já mencionamos que este teve sua obra *Everydays: The First 5000 Days* vendida por uma conceituada casa de leilões de arte, a Christie's, então podemos inferir que suas criações já são arte, e já foram institucionalizadas como tal. Isso faz com que, independentemente das opiniões dos usuários sobre suas imagens, como vimos anteriormente, a obra *Everydays: The First 5000 Days* já é arte, mesmo que alguns se neguem a aceitá-la como tal.

Mas, em contrapartida, Coli (1995), também nos diz que essa institucionalização do mundo da arte é inconstante e não garante uma certeza eterna sobre o *status* das obras. Portanto, não há como afirmar que as criações de Beeple serão aceitas para sempre como arte, ou se seu sucesso indica um fenômeno muito

¹⁷³ Disponível em: <https://www.artnews.com/art-news/news/beeple-show-vips-1234621083/>. Acesso em: 01 jun. 2022.

recente e passageiro, como uma tendência artística, mas que não seria efetivamente uma forma de arte. De fato, nem Beeple acreditou no valor de venda de sua criação, demonstrando espanto durante o leilão da peça, conforme apresentamos em nossa análise. Isso tem relação com o eterno conflito da arte digital e da arte que se materializa em um quadro, discutido por Benjamin (2017), onde a imagem tradicional estaria em um patamar superior ao de uma imagem técnica.

Entretanto, percebemos em Beeple um desejo de estar em espaços artísticos, um desejo de ser cultuado como um artista. Uma pista que nos mostra isso é sua última imagem, onde ele se representa deixando a cena, como se transcendesse aquilo tudo, dando a entender que talvez se considere um artista superior, como se suas obras, talvez por serem as precursoras dessa explosão atual dos *NFTs*, de uma nova era da arte digital, fossem melhores por serem algo novo. Outra coisa que também pode indicar isso é o fato de ele ter criado um site para pessoas que compraram suas obras, criando esse templo onde outros podem cultuá-lo ao mesmo tempo em que podem expor o que ele fez.

Sua obra foi vendida por uma renomada casa de leilões, e, em seu site, Beeple afirma que vai produzir até que sua arte seja exposta no Museu de Arte Moderna, de Nova Iorque. Mas, mesmo que sua arte seja exposta no museu, não haverá como saber que se trata da exposição de um original. Mesmo que se apresente a imagem, nada garante que se trata daquela que está dentro do *link* associado ao *non-fungible token*. Do mesmo modo, a imagem poderá estar sendo acessada por diversas outras pessoas ao mesmo tempo, em outros espaços, removendo a obra de arte do espaço artístico, levando para espaços comuns. Isso está associado também com sua capacidade de exposição e disseminação, muito comuns no meio digital. Do mesmo modo, citamos a empresa Infinity Objects que produz quadros digitais nas imagens que estão na *blockchain*. Isso também nos mostra como o arquivo digital é altamente replicável e pode ir parar dentro da sala de estar ou do quarto de algum entusiasta através desses quadros. Além disso, também parece haver essa necessidade de materializar essa criptoarte, trazer para perto, burlar essa distância imposta pela tecnologia digital.

O *token* existe como uma coisa única, constatando qual peça é a autêntica, qual é a original, cunhada por Beeple, que nesse aspecto não pode ser falsificada. Isso é algo que Benjamin (2017) não poderia prever em seu tempo, e que talvez

Seligmann-Silva (2009) não tenha levado em consideração ao falar sobre o fim do testemunho histórico da arte digital, já que a *blockchain* tem mecanismos de registro que guardam certas informações como registros de posse, que podem nos indicar um pouco dessa história das imagens. Podemos resgatar todos os dados da obra de Beeple, como vimos no exemplo do *marketplace* OpenSea, que nos exhibe diversas informações sobre a imagem, inclusive as transações realizadas.

Podemos levantar a questão sobre o aqui e agora da obra *Everydays: The First 5000 Days*, de Beeple, que Benjamin (2017) apresenta, pois, como vimos, no caso dos *NFTs* é possível rastrear o arquivo original e ter certeza de que é o autêntico, mas, como dissemos, isso não elimina que possa haver uma exposição simultânea desse arquivo único em diversos lugares. A obra *Everydays: The First 5000 Days* se encontra na *blockchain* como um *token* único, qualquer um que acesse esta por lá terá a possibilidade de ver a peça original. Um acesso não impede o outro, assim como o fato de as imagens aparecerem em diversos espaços fora da *blockchain*, como as redes sociais do artista, não faz com que estas ocupem o espaço da original. O aqui e agora da imagem vendida por Beeple, na casa de leilões Christie's, é conservado de uma forma artificial e tecnológica, mas é conservado. Como Abbing (2008) nos trouxe, o fato de uma música clássica se tornar facilmente adquirível e reproduzível não faz com que esta se torne efêmera, elas inclusive conservam sua aura, pois certos tipos de arte precisam ser reproduzidos para continuar existindo.

Por sua vez, a aura da imagem, a partir da leitura de Benjamin (2017), parece se basear no impacto que esta tem sobre o observador. Mas não poderíamos dizer que esse impacto é algo individual? O autor parece generalizar como uma percepção conjunta. Ele nos dá como exemplo observar uma paisagem, uma cadeia de montanhas. Mas a experiência de um turista que vê aquilo pela primeira vez e a de um morador da região, já acostumado com a cena, não seriam coisas diferentes? Um deles não terá emoções mais fortes? Eles não terão sensações diferentes baseadas em suas vivências? Da mesma forma que vemos nos comentários trazidos aqui sobre as imagens de Beeple, alguns apreciam, e já outros rejeitam. Se a aura de um objeto fosse baseada em um consenso, restaria aura em algum objeto artístico?

De forma semelhante, nos apresenta Didi-Huberman (2010) que há na aura um poder da memória, pois ao olhar para uma imagem despertamos memórias involuntárias que nos ajudam a dar significado ao que estamos vendo. Isso reforça a

individualidade do observador, já que cada pessoa traz consigo uma bagagem diferente de referências. Isso é facilmente constatável nas interpretações feitas sobre as peças de Winkelmann, trazidas ao longo de nossa análise, onde cada pessoa associa o que vê nas imagens com algo que conhece, ajudando a compor individualmente o que a peça representa. O resultado nunca será unânime.

Também temos a relação entre dupla distância e a aura, apontada por Didi-Huberman (2010), onde o significado mais uma vez ocorre em uma espécie de diálogo entre olhado e o olhante. Resgatamos aqui o que Benjamin (2017) afirma sobre a aura, que se trata de algo distante, mesmo que o objeto que a porte esteja bem próximo. A aura surge em uma espécie de momento de vulnerabilidade, quando quem olha se deixa levar naquele momento. Em alguns momentos, quem olha pode não se sensibilizar, impossibilitando essa sensação aurática, o que pode ter acontecido com algumas pessoas nos comentários sobre as imagens, onde um determinado tema pode ter sido sensível demais para que esta se mostrasse vulnerável.

Grossmann (2012) chega a associar a aura ao próprio valor de exposição, assim como Betancourt (2006), onde a aura não se perde com a reprodução, mas sim sofre um aumento. Sua visão se baseia no fato de museus receberem diversas visitas de pessoas querendo ver as peças originais, mas que isso ocorre quando são peças altamente disseminadas e reproduzidas, que por consequência ficam mais conhecidas e atraem mais atenção. Por esse lado, a criação de Beeple teria efeito semelhante, pois, assim como discutimos, é altamente disseminada e exposta, inclusive por parte da mídia, que a divulga e torna mais famosa, despertando a atenção de curiosos. Não se sabe, no entanto, se isso resulta em uma intenção apreciativa ou apenas de curiosidade.

Outra coisa interessante, que nos é apontada por Flusser (2002) sobre as imagens, é que as imagens tradicionais primitivas tinham por intenção modificar nosso mundo, através de magia. Mas, levando em conta a intenção crítica de Beeple em diversas de suas obras, não poderíamos dizer que suas imagens também estariam tentando agir sobre o mundo e, mesmo sem recorrer à magia, tentando de certa forma modificá-lo? Seu ativismo político e social, como nas imagens *Meat Head* e *Fallen Warrior*, estão fortemente presentes nas imagens, imagens estas que agem sobre o público que é exposto a elas. É interessante analisar que o próprio Flusser (2002) enfatiza algo semelhante, ao dizer que os fotógrafos, pintores, escritores, e, nesse

caso, os artistas digitais também, não produzem coisas que servem para ser consumidas, mas sim para informar, e inclusive levadas em consideração em decisões futuras. Essas decisões futuras podem representar esse agir sobre o mundo a partir das imagens, claro que não de forma mágica, mas sim política.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta pesquisa buscamos entender como a arte digital, na forma de *non-fungible token*, pode ser analisada em contextos tradicionais do mundo da arte, como em relação a sua autenticidade, aura do objeto, aceitação pelo mundo da arte e diversos outros aspectos. Foram realizados diversos tensionamentos entre imagens tradicionais e técnicas, e vimos como tudo isso se transforma e sofre adaptações quando falamos sobre *NFTs*. A investigação feita aqui foi sobre um recorte de seis imagens, divididas em três coleções, extraídas da peça *Everydays: The First 5000 Days*, do artista Beeple, que existe na *blockchain* como um *NFT*. Utilizamos essa peça como nosso objeto de estudo, para entendermos um pouco mais sobre esta nova tecnologia e suas implicações no cenário da arte.

Recentemente, Beeple apareceu no programa *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*¹⁷⁴, onde falou sobre seu trabalho em uma grande emissora de televisão. Isso é interessante pois, assim como na questão do consumismo que discutimos, Beeple parece criticar o mercado voltado para o consumo líquido, ao mesmo tempo em que faz parte deste. Isso evidencia, também, o que discutimos sobre Beeple ir contra os padrões, criticando sua cultura, mas ao mesmo tempo se inserindo naquilo que crítica. Ascender ao espaço da mídia hegemônica pode significar reconhecimento do artista, mas também a abertura de um espaço *mainstream* para arte digital.

Isso também nos remete ao que ele afirma sobre querer que suas obras sejam expostas no Museu de Arte Moderna, de Nova Iorque, mas que também quer transgredir e ser expulso do museu posteriormente. Em uma de suas criações recentes, Beeple inclusive critica este museu em que ele quer exibir suas imagens. Na peça intitulada *Moma Shit*, que se traduz como “porcarias do Moma” o artista critica uma obra que apareceu em um museu, a qual era constituída por uma banana colada à parede com um pedaço de fita. Esta peça não circulou especificamente no MOMA, mas em outro museu de arte moderna¹⁷⁵. Porém, o próprio MOMA já exibiu uma peça semelhante que era constituída por uma maçã em um pedestal. E isso nos remete

¹⁷⁴ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AXC-kWqZXo&ab_channel=TheTonightShowStarringJimmyFallon. Acesso em: 04 jun. 2022.

¹⁷⁵ Disponível em: [It's a Banana. It's Art. And Now It's the Guggenheim's Problem. - The New York Times \(nytimes.com\)](https://www.nytimes.com). Acesso em: 04 jun. 2022.

novamente a obra de Ben Vautier, que foi citada por Grossmann (2012), cuja obra é somente uma vitrine vazia, apenas uma ideia, sem um objeto material.

Figura 38 – *Moma Shit*, Beeple.



Fonte: Beeple (2021).¹⁷⁶

O mesmo podemos afirmar do trabalho de Beeple, que também não é atrelado a nada material, e que, sem um aparelho que possa exibir as suas criações, também habita apenas o campo das ideias. O artista parece crer que seu trabalho é superior ou diferenciado em relação a estes outros, talvez por ser algo novo e diferente. Mas

¹⁷⁶ Disponível em: <https://twitter.com/beeples/status/1361890055984476162>. Acesso em: 04 jun. 2022.

mesmo assim, se seu trabalho não fosse um NFT, poderia ser considerado superior, mais autêntico, mais aurático ou até mais artístico que uma banana colada à parede com um pedaço de fita?

Em relação ao que trouxemos como proposta inicial deste trabalho, e a partir das análises realizadas, podemos afirmar que a obra *Everydays: The First 5000 Days* pode ser dita autêntica, mesmo sendo uma imagem técnica, a partir do momento que é associada a um *non-fungible token*, na *blockchain*, já que é facilmente rastreável nos meios digitais, através de autenticações, e existe a impossibilidade de modificar as informações após a criação do *NFT*. A sua aura, no entanto, parece depender da apreciação individual de cada um que a observa, levando muito em conta a memória afetiva dos apreciadores, pois, como vimos ao longo do trabalho nos comentários trazidos, as opiniões de quem observa variam bastante. Verificamos que se trata de uma obra com alto valor de exposição, e que precisa dessa exposição para se manter atual e desejável. O artista precisa exhibir o que produz a fim de manter o engajamento do público e o interesse deste pelas criações. O valor de culto da imagem acaba se perdendo no sentido clássico do culto religioso e se transforma em um culto da tecnologia, da *blockchain*. A arte digital é intocável, assim como acontece com as figuras religiosas. O que em certa medida funde o sagrado com o profano.

A obra de Beeple também possui alto valor especulativo, devido aos nossos tempos atuais de consumo cada vez mais líquido, mas que devido a essa própria liquidez, pode representar apenas uma fase passageira, caso surja algo ainda mais inovador aos olhos dos usuários, o que já aconteceu com muitas tecnologias recentes que duraram pouco por ter surgido algo que causou uma mudança de paradigma.

Os *NFTs*, conseguem tirar a arte da mão da elite, criando um ambiente mais democrático para os artistas criarem seu próprio espaço, mesmo que não sejam aceitos pelo mundo artístico tradicional. Um artista consegue ter um retorno maior e mais controlado sobre suas vendas e pode facilmente colocar novas peças no mercado. É claro que a elite ainda é mais presente no fator de aquisição das obras, já que alguns valores, como o pago pela obra de Beeple, não são acessíveis para que todos possam adquirir um *NFT*. Entretanto, nem todos os *non-fungible tokens* chegam a altos valores, então ainda pode-se considerar este um mercado acessível.

Quanto ao mundo da arte, vimos que a obra de Beeple já foi institucionalizada por ter transitado em espaços artísticos, como galerias de arte e a própria casa de

leilões Christie's. Neste sentido, podemos afirmar que a imagem *Everydays: The First 5000 Days*, enquanto um *non-fungible token*, é uma obra de arte, pois o mundo tradicional da arte a aceitou e tratou como tal.

Diante disso, este trabalho finaliza com estas novas aberturas para se discutir sobre as imagens na área da comunicação. Seria impossível esgotar este debate, especialmente em apenas um trabalho, tendo em vista que muitos autores já trataram dessa temática e não há um consenso sobre o assunto até hoje. É uma temática que está sempre em movimento e em atualização, visto que os próprios modos de fazer as imagens também não são estáticos e evoluem com o tempo, como constatamos aqui com os *NFTs*. É plausível que não se pudesse discutir isso nos tempos de Benjamin e Flusser, visto que os autores tinham uma realidade tecnológica diferente em suas respectivas épocas. Desse modo, acredita-se que este trabalho contribuiu, se não para trazer todas as respostas, mas para trazer novas perspectivas e novos questionamentos. Uma atualização desse olhar para as imagens.

A própria área da comunicação também se encontra sempre em evolução constante. Novas tecnologias sempre podem ser apropriadas para fins comunicacionais. Para a publicidade em específico, esta tecnologia dos *non-fungible tokens* pode ser utilizada por marcas e artistas, como vimos nos exemplos dos tênis virtuais da Nike, dos ingressos vendidos para a turnê de Miton Nascimento, dos *NBA Top Shots*, todos associados a *NFTs*. Além disso, mundos virtuais como o Decentraland, onde usuários podem adquirir lotes de terra virtuais, que é uma das vertentes do metaverso, são espaços onde marcas podem construir experiências virtuais para ficar em contato com seus consumidores, criando itens virtuais colecionáveis e gerando interação com os usuários, levando a experiência das marcas a um outro nível.

Por fim, como autor deste trabalho acredito que esta discussão das imagens está longe de acabar, como mencionado acima. Creio que passo a enxergar mais possibilidades envolvendo tecnologias emergentes, como *NFTs* e o metaverso, e suas aplicações práticas, e outras tecnologias ainda podem surgir trazendo mais desdobramentos para investigações futuras. O próprio metaverso é um tema a ser mais explorado e que não foi possível de se adentrar em profundidade aqui, mas que certamente está muito ligado ao cenário dos *NFTs* e pode ser investigado em futuras pesquisas. Esse debate precisa, por natureza, estar em constante movimentação,

justamente porque as formas de produzir e olhar para as imagens são mutáveis. Em uma arte que iniciou primitiva, passou a ter um valor de culto, para posteriormente começar a ser exposta e em seguida ser disseminada tecnicamente, perdendo sua aura, e que agora se transforma em *NFT*, atualizando as questões de autenticidade e dessa própria aura, certamente não há como se falar em uma teoria definitiva.

REFERÊNCIAS

- ABBING, Hans. **Why Are Artists Poor?** [Amsterdam?]: Amsterdam University Press. 2008. *E-book*. Disponível em: <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/35101>. Acesso em: 13 nov. 2021.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BECKER, Howard Saul; AGUIAR, Marco Estevão Renato. **Métodos de pesquisa em ciências sociais**. 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1997.
- BEEPLE Collect. In: Beeple Collect. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://beeple-collect.com/>. Acesso em: 28 mar. 2022.
- BEEPLE: Everyday's The First 5000 Days. In: MakersPlace. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://makersplace.com/beeple/5000-days/>. Acesso em: 03 out. 2021.
- BEEPLE'S opus. In: Christie's. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://www.christies.com/features/monumental-collage-by-beeple-is-first-purely-digital-artwork-nft-to-come-to-auction-11510-7.aspx>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- BENJAMIM, Walter; TIEDEMANN, Rolf; BOLLE, Willi; MATOS, Olgaria C. F. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2009.
- BENJAMIN, Walter. **Estética e Sociologia da Arte**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582178614>. Acesso em: 20 nov. 2021.
- BETANCOURT, Michael. **The Aura of the Digital. 1000 Days of Theory**. [S. l.], 2006. Não paginado. Disponível em: <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14485>. Acesso em: 10 nov. 2021.
- BOLZ, N. W. **Onde encontrar a diferença entre uma obra de arte e uma mercadoria?**. Revista USP, [S. l.], n. 15, p. 90-101, 1992. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i15p90-101. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25670>. Acesso em: 13 nov. 2021.
- CAMPELLO, Filipe. **Como vender o invisível**. In: Folha de São Paulo. São Paulo, 19 jul. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/opiniao/2021/07/como-vender-o-invisivel.shtml>. Acesso em: 27 mar. 2022.
- CAPURRO, Diego. La obra de arte en la nueva época de su no reproductibilidad técnica. In: **Tecnología & Sociedad**, Buenos Aires, v. 10, n. 1, p. 85-87, 2021. Disponível em: <https://e-revistas.uca.edu.ar/index.php/TYS/article/view/3880>. Acesso em: 20. mar. 2022.

CH'NG, Eugene. The First Original Copy and the Role of Blockchain in the Reproduction of Cultural Heritage. *In: MIT*, Ningbo, v. 27, n. 1, p. 152-162, 2018. <https://direct.mit.edu/pvar/article-abstract/27/1/151/96068/The-First-Original-Copy-and-the-Role-of-Blockchain?redirectedFrom=PDF>. Acesso em: 20 mar. 2022.

CHOHAN, Usman W. Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value. *In: Critical Blockchain Research Initiative (CBRI) Working Papers*, [S. l.], p. 1-9, 24 Mar. 2021. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3822743>. Acesso em: 25 mai. 2021.

CHOW, A. R. **NFTs and the Crypto Art Revolution**. TIME Magazine, [S. l.], v. 197, n. 11/12, p. 36–43, 2021. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=149345035&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 25 maio. 2021.

CLARCK, Mitchell. **NFTs, explained**. *In: THE VERGE*. [S. l.], 03 May. 2021. Disponível em: <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>. Acesso em 03 abr. 2021.

COCA, Adriana Pierre; ROSÁRIO, Nísia Martins do. A cartografia como um mapa movente para a pesquisa em comunicação. **Comunicação e Inovação, PPGCOM/USCS**, [S. l.], v. 19 n. 41, p. 34-48, 2018. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/5481. Acesso em: 15 abr. 2022.

COLI, Jorge. **O que é arte**. 15. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.

CONTRERA, M. S.; BAITELLO JUNIOR, N. **Na selva das imagens: Algumas contribuições para uma teoria da imagem na esfera das ciências da comunicação**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, [S. l.], v. 33, n. 25, p. 113-126, 2006. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2006.65623. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65623>. Acesso em: 30 nov. 2021.

CUESTA VALERA, Salomé; FERNÁNDEZ VALDÉS, Paula; MUÑOZ VIÑAS, Salvador. NFT and digital art: new possibilities for the consumption, dissemination and preservation of contemporary works of art. *In: Artnodes*, [S. l.], v. 28, n. 1, p. 1-10, 2021. Disponível em: <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n28-valdes>. Acesso em: 20. mar. 2022.

DIAS, Marlon Santa Maria. **O DESASSOSSEGO DAS IMAGENS: Políticas do sofrimento em redes digitais**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2022. Documento de consulta interna do PPGCC.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2010.

EVERYDAYS. *In: Beeple*. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://www.beeple-crap.com/everydays>. Acesso em: 30 mar. 2022.

EVERYDAYS: The First 5000 Days. In: OpenSea. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://opensea.io/assets/ethereum/0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756/40913>. Acesso em: 03 out. 2021.

FLUSSER, Vilém. **Comunicologia: reflexões sobre o futuro**. 1. ed. São Paulo: Martins Editora Livraria Ltda., 2015.

FLUSSER, Vilém. Do inobjeto. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 4, n. 8, p. 30-35, 2006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2970>. Acesso em: 15 mai. 2022.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GELL, Alfred. A rede de Vogel: armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas. In: **Arte & Ensaio Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA – UFRJ**. Rio de Janeiro, v. 8, n. 1, p. 174-191, 2001. Disponível em: <https://atrevidas.milharal.org/files/2019/09/GELL-Alfred.-A-rede-de-Vogel.-Armadilhas-como-obras-de-arte.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GROSSMANN, G. Ulrich. El aura de la obra de arte y la desaparición del original. In: **Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas**. Cidade do México, v. 34, n. 100, p. 241-247, 2012. Disponível em: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-12762012000100011&lang=pt. Acesso em: 19 nov. 2021.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. 2. ed. ampl. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

HENN, Ronaldo. Mosaicos de espelhos e invenções de si: um aqui e agora sem fim. In: MONTARDO, Sandra Portella (org.); **#Selfies: subjetividade e tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2018. p. 71-90.

KUSPIT, Donald. Del arte analógico al arte digital. In: KUSPIT, Donald (org.); **Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación**. Madri: Círculo de Bellas Artes, 2006. p. 10-37.

LEWGOY, B. A invenção da (ciber)cultura Virtualização, aura e práticas etnográficas pós-tradicionais no ciberespaço. In: **Civitas - Revista de Ciências Sociais**, Porto Alegre, v. 9, n. 2, p. 185-196, 2009. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=53171237&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 25 mai. 2021.

LIPOVETSKY, Gilles. **Da leveza: rumo a uma civilização sem peso**. São Paulo: Amarilys, 2016. *E-book*. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788520454626>. Acesso em: 01 dez. 2021.

MENDONZA ROJAS, Pablo Gabriel III. Indústria Cultural 2.0. *In: CADERNOS CÊNICOS*, [S. l.], v. 3, n. 5, p. 1-14, 2021. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/CadCenicos/article/view/13192>. Acesso em: 25 mar. 2022.

PAUL, Christiane. **Digital Art**. 2. ed. Londres: Thames & Hudson, 2008.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. De Flusser a Benjamin – do pós-aurático às imagens técnicas. *In: Flusser Studies*, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 1-17, 2009. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/SELDF>. Acesso em: 11. nov. 2021.

SLOANE, Kelsey. TAYLOR, Jeffrey. Art Markets without Art, Art without Objects. *In: The Garage Journal*, [S.l.], p. 153-170. 08 Apr. 2021. Disponível em: <https://thegaragejournal.org/en/article/45>. Acesso em: 25 mai. 2021.

TRAUTMAN, Lawrence J.. Virtual Art and Non-fungible Tokens. *In: Hofstra Law Review*, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 361-426, 2021. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=3822743>. Acesso em: 01 jun. 2022.

VELLOSO, Rita. PENSAR POR CONSTELAÇÕES. *In: JACQUES, Paola Berenstein; PEREIRA, Margareth da Silva (orgs.); Nebulosas do Pensamento Urbanístico: tomo I – Modos de Pensar*. [S.l.]: EDUFBA, 2018. p. 98-121. Disponível em: <http://www.laboratoriourbano.ufba.br/?publicacoes=nebulosas-modos-de-pensar>. Acesso em: 30 mar. 2022.

WANG, Qin. *et al.* **Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges**. *In: ARXIV*, [S.l.], 2021. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2105.07447>. Acesso em: 22 mai. 2021.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

ZEILINGER, Martin. Digital Art as ‘Monetised Graphics’: Enforcing Intellectual Property on the Blockchain. *In: Philosophy & Technology*, [S. l.], v. 31, n. 1, p. 15-41, 2018. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s13347-016-0243-1>. Acesso em: 23 mar. 2022.