



A ARTE EM ESPAÇOS DIGITAIS: ALCANCE E RESSIGNIFICAÇÕES DE ARQUIVOS “COLECIONÁVEIS” CRYPTOART

Carolina Lopes Toyoshima Gushiken (Unicamp)
c195483@unicamp.com

Orientador: Prof. Dr. Paulo Cesar Teles (Unicamp)
pteles@unicamp.br

Palavras-chave: *Cryptoart, Blockchain, Cyberspaço.*

Esta pesquisa propôs investigar a propagação de obras artísticas digitais e digitalizadas colecionáveis em forma de *Cryptoart*, focando nos seus tipos de produção, e suas disseminações atuais. Buscou-se compreender e analisar qual a reconfiguração que esta arte pode provocar, a partir do conceito de ciberespaço, no aspecto social, estético e comercial da arte digital. Havendo um levantamento bibliográfico a partir do conceito de *Blockchain* (NAKAMOTO, 2008), e uma investigação sobre o funcionamento das principais formas de comércio atuante da *Cryptoart*, e outros autores como Tatiana Ferraz (2015) e Lúcia Leão (2005) que analisam a disseminação da informação e da arte na contemporaneidade digital, analisando alguns de seus conteúdos e concentrando-se na produção dos *Cryptokitties*, e outras obras selecionadas que resumem o panorama da arte sendo produzida atualmente, entendendo também através de entrevistas quantitativas consumidores destas “obras”, para refletir as possíveis reformulações que a arte criptográfica pode provocar.

A *Cryptoart* surge como a proposta revolucionária, mudar o panorama das artes: quebrando o paradigma das galerias com o poder democrático atribuído aos usuários da internet, e gerando valor e propriedade para os conteúdos digitais. Além disso esta, possui uma comunidade engajada de criadores de conteúdo e compradores. Podemos observar algumas obras de *Cryptoart* nas imagens selecionadas.



Figura 1 - Pepesoup, Artista + Claim Fonte: Digirare

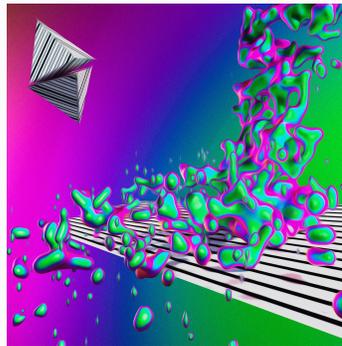


Figura 2 - scat̃r,animatttic Cartoon Cavalcade II Fonte:SuperRare

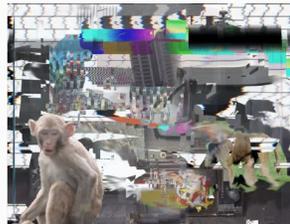
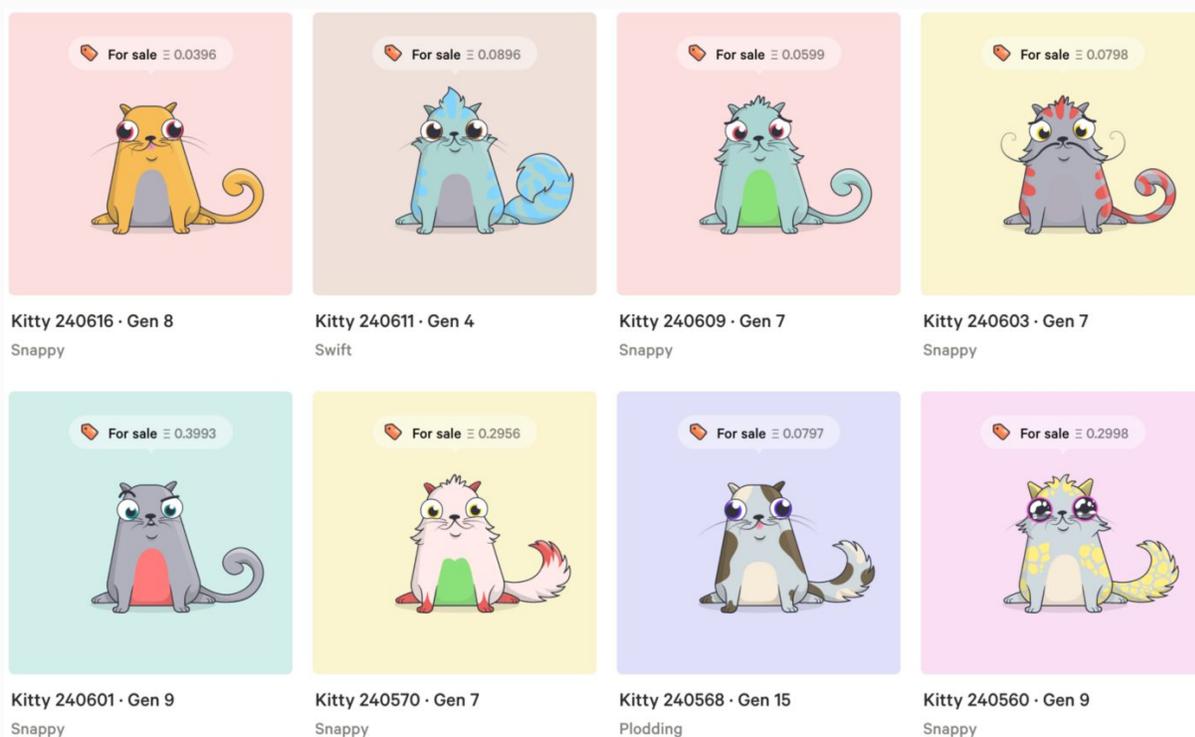


Imagem 3 - The Pentland Experiment, normanharman Fonte: SuperRare

Além de outra forma de *Cryptoart* que mais se popularizou, os *Cryptokitties*, que é uma comunidade que gira em torno de procriação de gatos digitais. O que parecem à primeira vista meras ilustrações, na verdade contém um complexo jogo de algoritmos (ABRAM; BRAGAN, 2018). A chave para cada um desses gatos se encontra Interligada na rede da criptomoeda *Etherium*, e podem ser produzidas milhares de combinações. Atualmente, segundo o site, o número de cryptokitties ultrapassa os 50 mil.

Figura 2 - *Cryptokitties*



Fonte: Medium

A forma de consumo mais popular da *Cryptoart* é a compra de uma imagem digital através do escambo de criptomoedas, o comprador recebe um código ou *Token*, que concede a ele o direito de possuir a imagem adquirida digitalmente, e esta é permanente digital, e também é interligada a o arquivo JPG pela IFPS que nomeia esse código de forma única na sua rede, e o comprador fica com o código como prova (FRANCESCHET; COLAVIZZA, 2019). Questões intrigantes sobre estas formas de arte são se o comprador

está de fato comprando a arte e qual o valor “real” agregado a esta.

O valor das obras está atrelada a escassez digital que o *Blockchain* provém devido ao fato de que suas Criptomoedas, assim como a sua arte existe de maneira limitada, e é protegida através dos seus *tokens* de segurança, assim as artes vendidas por esse meio tem o *status* de colecionáveis (ABRAM; BRAGAN, 2018).

Foi possível concluir que o mercado de *Cryptoart*, por mais que tenha a intenção de ser livre, está preso a algumas restrições, foi percebido um contraste nos “mandamentos” criados pelo site “Artnome” que afirma que os conteúdos criados nessa área são democráticos, e relação a consolidação dos resultados da pesquisa, pois, a maioria dos consumidores deste conteúdo são americanos de “classe média”, e os produtores, possuem uma faixa de renda acima da média.

Além de que a tentativa de descentralização de certa forma é questionável pois, os espaços de exposição mesmo que sendo digitais, já estão tomados pela centralização dos Marketplaces, como o SuperRare e a competição dentro desses espaços acaba se tornando mais restrita na medida em que a popularização da *Cryptoart* ocorre. Por outro lado os produtores de conteúdo aparentam ser mais descentralizados geograficamente, e o interesse pela arte parece ser genuíno em ambas as partes, a comunidade engajada contradiz a idéia de que esta serve apenas como um investimento.

Foi possível observar que as obras de *Cryptoart citadas* e os *Criptokitties*, possuem uma apropriação da linguagem internética com o frequente o uso do humor, sendo auto referencial, e estética com colagens digitais, glitches, gifs e etc, por outro lado, essa arte também parece a certo modo não afirmar muito em si, assim a crítica acaba parecendo vazia. No futuro, essa arte pode caminhar para um estado mais democrático, porém, o espaço atual possui certos tipos de colonização, a tentativa de democratizar o panorama das artes acaba acontecendo de forma superficial.

Bibliografia

ABRAM, C; BRAGAN, M. (2018). *Why people are buying cartoon cats on the blockchain*
Produção de: (7 min), son., color.

COLLAVIZA, G; FRANCESCHET. M. BAILEY, J; et al. (2019). *Crypto art: A decentralized view*. 38 p.

CryptoKitties | Collect and breed digital cats!

<https://www.cryptokitties.co/>

FERRAZ, T. (2015). Quanto vale a arte contemporânea. Scielo.br. Disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/nec/n101/0101-3300-nec-101-0117.pdf> Acesso em
05/04/2019.

LEÃO, L. O labirinto da hipermídia : Arquitetura e navegação no ciberespaço. 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005. P. 81

NAKAMOTO, S. (2008). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*. p.1 - 9. Disponível em: <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf> Acesso em 22/04/2019.