



Da Fotografia à Cripto Art.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Edição:

v.2 n.14 julho 2021

Periodicidade: quinzenal

Capa: Retrato de Joseph Nicéphore-Niépce e Cripto Craniun de NOKTVRNAL studio. Cripto Art.

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

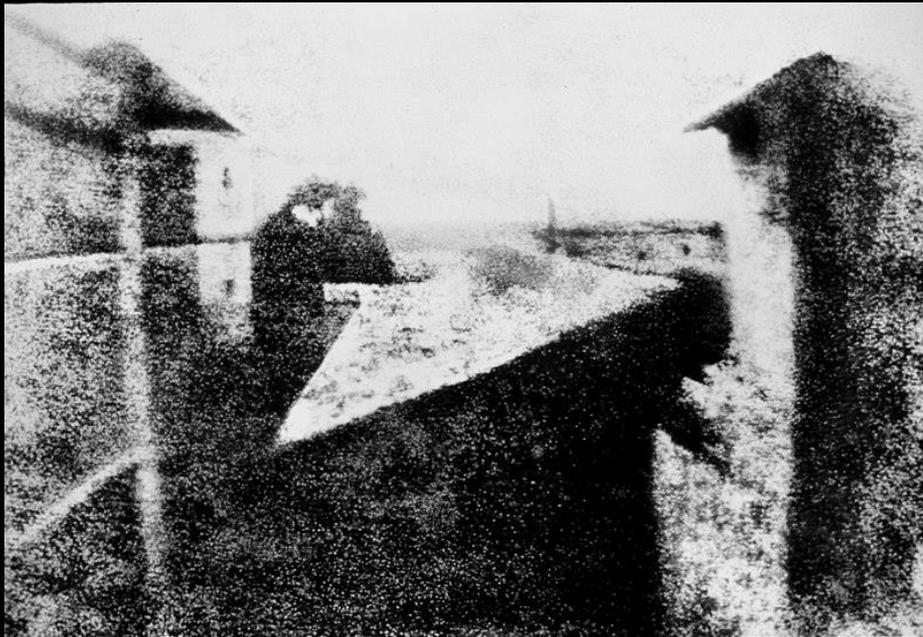
O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Quando, no século XIX, Joseph Nicéphore-Niépce (1765-1883) conseguiu produzir a primeira imagem por meio da luz, usando a física (a ótica) e a química (reação entre a luz e betume da Judéia, produto usado para recobrir uma placa metálica), criou a primeira *Imagem Técnica* e batizou de Heliografia (desenho do sol), é considerada a primeira imagem produzida sem intervenção da mão humana ou das habilidades técnicas manuais para imitar, reproduzir ou criar o visível. Assim surgiu o que passou a ser conhecido como Fotografia, nome que a identificou depois: Foto (luz) grafia (desenho).

Acredito que a invenção fotográfica tenha sido uma espécie de “acidente de percurso” pois o que vários inventores buscavam naquela época eram meios para facilitar a “reprodução” de imagens e facilitar o processo de editoração gráfica, altamente dependente de gravuras e das habilidades dos artistas. Para reproduzir uma imagem no século XIX não havia processos fotomecânicos ou digitais como hoje, tudo dependia das habilidades e técnicas gráficas de gravadores e processos químicos para reproduzir uma imagem criada inicialmente por um artista ou técnico.



Em 1826, Joseph Nicéphore-Niépce, realiza a primeira imagem por meio da luz. Em 10 de maio de 1952, a Revista Paris Match anuncia a descoberta do lugar onde a imagem havia sido tomada. Ao olhar para esta imagem é difícil reconhecer o assunto. A imagem é tão precária que mal dá para identificar do que se trata. Foi tomada de uma janela da casa de Niépce, tendo adiante o jardim e o portal de entrada. Mas não importa a qualidade ou o tema, o que importa é o fato de ter sido possível obter uma imagem por meios técnicos, por um aparelho e não pela artefania.

On vient de retrouver la première photo du monde : elle est française



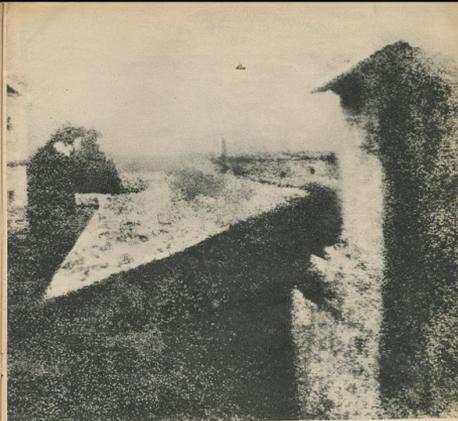
VOIR DES VUES DE GRASSE, LA PREMIÈRE PHOTO.

Il y a 175 ans, le 19 mai 1826, un homme de 52 ans, Joseph Nicéphore Niépce, a pris la première image photographique du monde. Cette image, qui est restée pendant 19 ans dans un cabinet noir, a été découverte récemment par un amateur de photographie, M. J. M. N. P. de Paris. Elle est la première image photographique du monde, et elle est française.

Joseph Nicéphore Niépce est né le 19 mars 1765 à Grasse, dans le département des Alpes-Maritimes. Il est un inventeur français, connu pour avoir inventé la première image photographique du monde, en 1826. Cette image, qui est restée pendant 19 ans dans un cabinet noir, a été découverte récemment par un amateur de photographie, M. J. M. N. P. de Paris. Elle est la première image photographique du monde, et elle est française.



VOIR DES VUES DE GRASSE, LA PREMIÈRE PHOTO.



VOIR DES VUES DE GRASSE, LA PREMIÈRE PHOTO.



LA PREMIÈRE PHOTO A ÉTÉ PRIS À LA FENÊTRE DE GRASSE.



LA PREMIÈRE PHOTO A ÉTÉ PRIS À LA FENÊTRE DE S'-LOUP-DE-VARENNES.



JOSEPH NICÉPHORE NIÉPCE, L'INVENTEUR DE LA PREMIÈRE PHOTO.

As *imagens técnicas* tem por princípio a exclusão da mão humana, de instrumentos e ferramentas de desenho ou pintura do processo é, por assim dizer, “autoproduzida”, automática, mas, obviamente, quando as condições óticas, químicas ou digitais assim o permitem. A grande diferença é que, para produzir tais imagens, não há necessidade de dominar habilidades manuais ou técnicas de gravação e reprodução, basta apontar uma câmera para um assunto e acionar os mecanismos para expor o suporte sensível. Depois é só processar (química ou digitalmente) e “*voilà*”, num passe de mágica a imagem surge.

Embora o processo tenha sido um avanço no que diz respeito à produção e reprodução de imagens, criou a primeira crise na Arte Visual. Artistas e críticos não admitiam que tal processo pudesse ser digno da Arte, tampouco que aparelhos e máquinas pudessem produzir Arte já que tal prerrogativa pertencia aos artistas detentores dos domínios técnicos e conceituais para produzir o “Belo”. Só eles eram capazes de recorrer aos mitos, à invenção, imaginação, à história, aos heróis e santos para criar imagens que dialogassem com o gosto da sociedade dominante.

Um simples aparelho ótico não seria capaz de substituir a Arte pois só olhava para o agora na intenção de reproduzi-lo e com muita precariedade, portanto, nunca chegaria ao ponto de substituir os artistas e suas habilidades. Não há dúvidas de que as primeiras imagens realizadas por meio de sistemas ótico-químicos eram precárias, muito aquém daquelas produzidas pelas habilidades imitativas, técnicas e estéticas dos pintores, desenhistas e gravadores. De fato, eram imagens muito ruins. Contudo esta precariedade não durou muito, no final do século XIX, já havia sido superada.

Bem, se a qualidade da imagem técnica alcançou um nível de reprodução do visível de alta eficiência, qual seria o motivo para contestar a inclusão da fotografia no contexto da Arte? Para tentar responder a isto é necessário voltar um pouco atrás. A tradição clássica que dominava as concepções artísticas no século XIX, era devedora de séculos da crença de que a criação artística devia seguir as orientações tomadas pela Arte da antiguidade clássica greco-romana, fora disso, nada! A fotografia não se filiava a esta concepção atávica e conservadora, era algo novo.

A Fotografia retirava o poder de dizer o que e quando algo era Arte dos conservadores detentores do poder social e econômico e a libertava. Ao mesmo tempo, estava em curso o advento do Modernismo deflagrado pelo Impressionismo que colocava em xeque as habilidades miméticas e imitativas do mundo pelos artistas. Então havia duas frentes de ruptura: uma que tirava dos artistas a prerrogativa de reprodução do mundo visível e outra que retirava o poder dominante sobre a Arte. Por isto, o primeiro movimento fotográfico foi o *Fotopictorialismo*, uma tentativa de emprestar da Arte seus temas e alegorias.

Esta tentativa não foi suficiente para convencer os conservadores de que a Fotografia se prestava à Arte. O primeiro movimento convincente que incorporou a Fotografia à Arte, a meu ver, foi o da *Photo-Secession* que surgiu e se desenvolveu a partir de 1902, quando Alfred Stieglitz resolve fundar um movimento com um grupo de fotógrafos oponentes à estética vigente, este foi o primeiro passo para distinguir a Fotografia dos demais processos de criação de imagens e consolidá-la como uma modalidade estético-expressiva com características, meios e critérios próprios.



Oscar Gustave Rejlander, “*The Two Ways of Life*”, 1857. Esta obra é a mais célebre do *Fotopictorialismo* na qual Rejlander se propõe a trabalhar uma alegoria por meio da montagem fotográfica, com isto pretendia aliar a Arte tradicional à recém criada fotografia. A proposição era constituir uma narrativa num cenário, uma espécie de “Teatro Fotográfico”, encenando temas morais relativos ao gosto dominante.

O movimento *Photo-Secession*, por outro lado, reivindicava a autonomia técnica e criativa para a Fotografia, sem qualquer dependência do contexto tradicional herdado da antiguidade, mas olhando para o imediato, o cotidiano e o atual.



Edward Steichen, "Inverno na Quinta Avenida" 1892. NY.

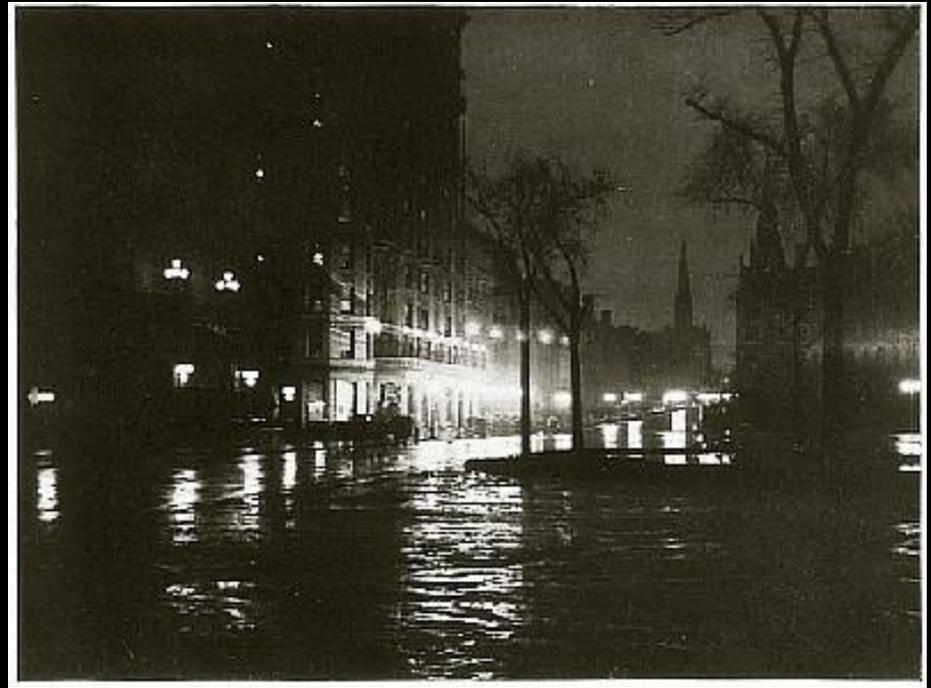


Alfred Stieglitz, "O Terminal", 1892. NY.

A preocupação dos fotógrafos se relacionavam com as questões técnicas e aos efeitos plásticos obtidos pela câmera fotográfica, cujas imagens eram impossíveis de serem concebidas e criadas antes da fotografia. Os efeitos luminosos, espaciais e óticos da câmera eram amplamente explorados em suas pesquisas o que possibilitou o surgimento da Poética Fotográfica.

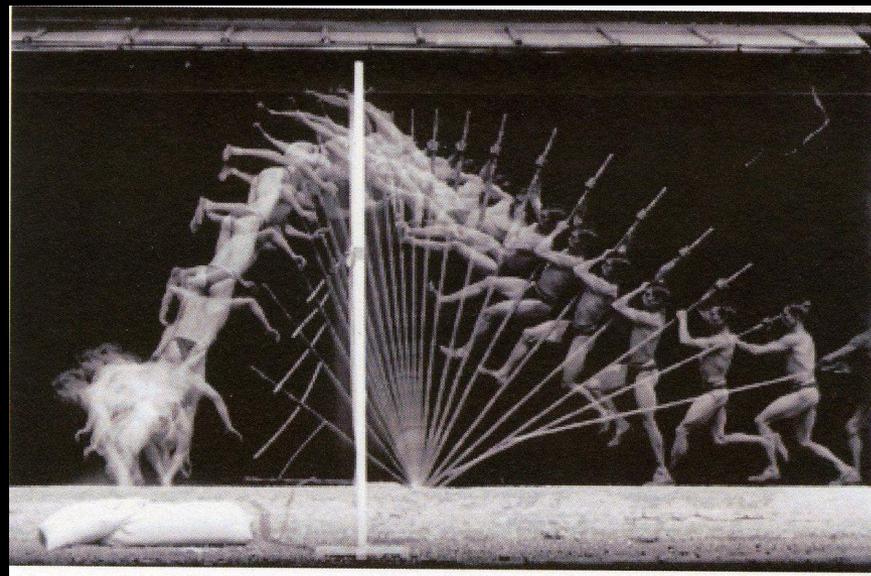


Edward Steichen, "Rodin com O Pensador", 1902. NY.



Alfred Stieglitz, "Noite em NY", 1896.

Os efeitos óticos decorrentes das lentes (das objetivas) e os efeitos de temporalização obtidos pela variação de velocidade da exposição do material sensível para o registro das imagens se tornaram marcas da fotografia, isto a distinguiu dos demais processos bidimensionais como os Desenhos, as Pinturas ou as Gravuras. Antes da fotografia não era possível imaginar o deslocamento dos corpos tampouco enquadramentos, recortes e aproximação ou afastamento dos campos espaciais. Neste sentido, a fotografia construiu novos modos de ver e conceber o espaço e as imagens.



Acima: Étienne-Jules Marey, 1890.
Abaixo: Man Ray, 1935.



Este pequeno histórico foi necessário para pontuar como a tecnologia foi encarada no contexto da Arte quando surgiu e começou a fazer parte dela. Embora esta questão já tenha quase dois séculos, os resquícios de tal “desconfiança” ainda perduram. Toda vez que um processo tecnológico se aproxima da Arte, há controvérsias. Defensores e detratores se armam de justificativas para debater, combater, aceitar ou eliminar estas investidas. Hoje em dia há muito mais liberdade para que meios tecnológicos sejam aceitos na Arte, já se acostumou com os avanços das tecnologias eletrônicas e computacionais.

Alguns autores já definiram o contexto tecnológico na Arte tomando a Imagem como referência o surgimento das *imagens técnicas* a partir da Fotografia marcando períodos como Pré-Fotográfico, Fotográfico e Pós-Fotográfico. Embora esta classificação não seja amplamente reconhecida, ajuda a pontuar o percurso das imagens chamadas de técnicas e apresenta o contexto das imagens tecnológicas e digitais. As tecnologias computacionais ampliaram tanto a possibilidade de captação, tratamento e edição de imagens com ou sem movimento, físicas, virtuais ou em rede.

Parece inútil discutir se as imagens criadas a partir de aparelhos, *gadgets* e demais meios tecnológicos e digitais podem ou não ser ou participar da Arte. Isto já está resolvido desde inícios do século XX e confirmado desde seu final. O que se coloca hoje em dia são os novos meios de conceber Arte que ainda não se enquadram em nichos específicos, se é que é preciso ter nichos específicos para cada uma delas... As discussões são mais produtivas em torno de processos, proposições e procedimentos que abrem novos debates em torno da vigência e validade estética do que se uma imagem é ou não Arte.

Neste momento discutir o que é ou não Arte e se o Clássico, o Moderno ou o Pós-moderno respondem às expectativas do mundo atual parece não ter mais sentido quando se olha para o contexto e se vê que não só a materialidade desapareceu, mas a virtualidade também foi confinada em sistemas cada vez mais restritivos e exclusivos destinados a investidores e especuladores. Quem sabe o público seja também virtualizado e apenas os *avatars* tenham a possibilidade de acessar e conviver com Obras de Arte em galerias e museus na rede mundial de computadores.

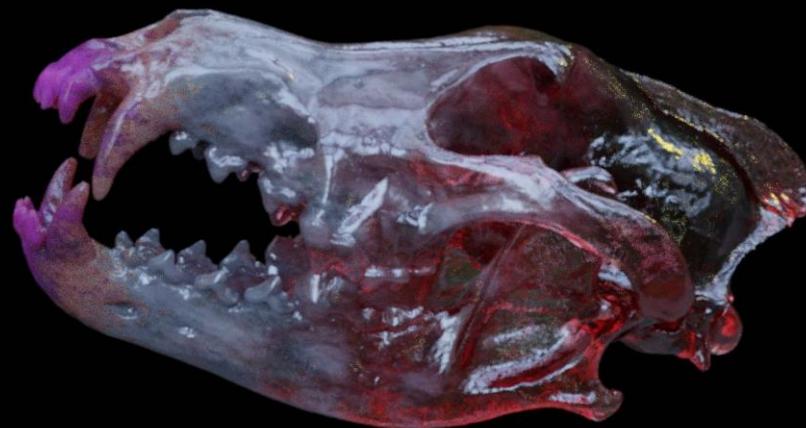
Como já disse em textos anteriores são muitas as transformações pelas quais a humanidade passou desde o último século e continuam acontecendo neste com toda a velocidade que é praticamente impossível perceber, acompanhar ou prever o que virá. No campo da Arte, o que se pode intuir é que as manifestações artísticas que ocorrem no meio ambiente passaram a ocorrer também no ambiente virtual e quem sabe as mentes humanas possam ser transportadas para ele e viverem lá para sempre. Ficção ou fantasia, pensar um futuro para a humanidade e para a Arte é um bom exercício.

Há temas relevantes para apresentar e abrir discussões sobre eles no contexto da Arte como as questões que lidam com a Robótica, com a Bio Arte, com Cripto Art e outras tendências contemporâneas. Tais questões definem ou definirão a Arte daqui para a frente. Vale a pena refletir a respeito disto. O campo da Robótica, independente do uso destes aparelhos capazes de realizar ações e tarefas programadas na indústria e no sistema produtivo estimulam, por exemplo, pesquisadores e artistas a se dedicarem a experiências artísticas em ambientes e performances.

Pode-se dizer que a Arte Robótica não enfrentou resistências nem um pouco parecidas com as que a Fotografia enfrentou no século XIX. O professor Marc Bohlen, da Universidade de Buffalo (Estados Unidos) é um engenheiro-artista que utiliza robôs como forma de expressão. Entre suas obras estão robôs que convivem com galinhas, plantas robóticas que se movimentam de acordo com o conteúdo de e-mails e outras estratégias como jogos e câmeras de vídeo que monitoram ambientes e situações. Várias pesquisas e experimentos são desenvolvidos atualmente sob este tema.

Outro tema que motiva pesquisas no campo da Arte é o da Bio Arte. Em geral a realização de obras neste campo de experimentação são desenvolvidos em laboratórios e ambientes por meio da Biotecnologia em que podem ser utilizadas engenharia genética e clonagens. Pietro Antonio Bernabei, médico e pintor italiano. Desenvolve, desde 1990, pesquisa artística focada na imagem biológica e nos aspectos funcionais da vida, em busca da contaminação entre Arte e Biologia, um dos primeiros a usar, em 2000, a palavra *Bio-Arte* para definir seu trabalho artístico.

Questões como *Arte Robótica* e *Bio Arte* parecem ser incipientes no contexto da Arte atual, mas há uma tendência forte e que tem obtido o apoio nos ambientes tecnológicos que é a *Cripto Art*. Aqui sim, há uma reorientação nos modos de pensar e produzir Arte em ambientes tecnológicos e uma mudança de paradigmas em relação aos modos anteriores de fazer Arte usando tecnologias amparadas em softwares e nas redes de conexão mundiais como caminho tanto para a produção, difusão e pasmem, quanto a comercialização de Obras de Arte ou melhor, de *Cripto Art*.



A imagem usada na capa desta edição é uma apropriação e adaptação em P&B da obra *Cripto Cranio* do estúdio NOCTVRNAL dedicado a experiências em áudio espacial, imagens e Arte generativas de Los Angeles, Califórnia, EEUU. Cujá apreciação pode ser realizada a partir da conexão com o seguinte endereço:

<https://www.instagram.com/p/CMVnU0pne98/>

Talvez você já tenha ouvido falar em *Cripto Moeda*. É um nome genérico usado para se referir às chamadas Moedas Digitais ou dinheiro virtual mesmo. As moedas digitais são criadas em redes *blockchain* por meio de sistemas avançados de *criptografia* que protegem transações, informações e dados de quem opera com elas. Há várias delas: Bitcoin, Ethereum, Ripple; Litecoin; Bitcoin Cash; EOS; Binance Coin e outras que estão por aí ou vão surgir. Ainda são questionadas quanto à segurança, consistência de valores e efetividade no mundo empresarial e financeiro, mas já existem e funcionam.

A partir das *Cripto Moedas* o passo seguinte foi chegar à *Cripto Art*. O princípio da *Cripto Art* é o mesmo, ou seja, o artista cria uma Obra de Arte Digital e a criptografa. O adquirente recebe o arquivo e senhas de acesso e descriptografia para acessá-la, apreciá-la e se for o caso imprimi-la ou prototipa-la. Grandes negociantes de Arte e as casas leiloeiras já estão operando com *Cripto Art* e inclusive realizando transações por meio de *Cripto Moedas*. Tudo digital, os avatares estão evoluindo e *Matrix* não parece mais ser apenas ficção. O “*Cripto Mundo*” já chegou...

A Cripto Art depende de uma outra sigla, a NFT (Non Fungible Token, ao pé da letra: símbolo não fungível). Algo não fungível é o que não se gasta, não se consome após o uso, não é passível de substituição por outra coisa de mesma espécie, qualidade, quantidade e valor. Pode-se dizer que é algo “exclusivo” e “único”, ou seja, o sonho de consumo de todo colecionador e investidor em Arte. Bem aqui é que as coisas se associam: Cripto Art e NFT. A Cripto Art é uma configuração que pode ser mantida ou acessada por meio virtual ou virtualizada apenas por quem a possui por meio de um NFT.

A arte criptográfica depende de tokens não fungíveis (NFTs), a transação e registro de propriedade são criptografados e, por isso, não podem ser duplicados. O trabalho só existe como um arquivo criptografado cuja compra é registrada num *Blockchain*, um sistema de registro de dados em séries imutáveis com data e hora, gerenciados por um grupo de computadores não centralizados. Cada bloco de dados (blocks – blocos) é protegido e conectado ao outro usando criptografia (chain – corrente), ou seja, um “valor” que só existe em rede e não em um lugar físico ou virtual.

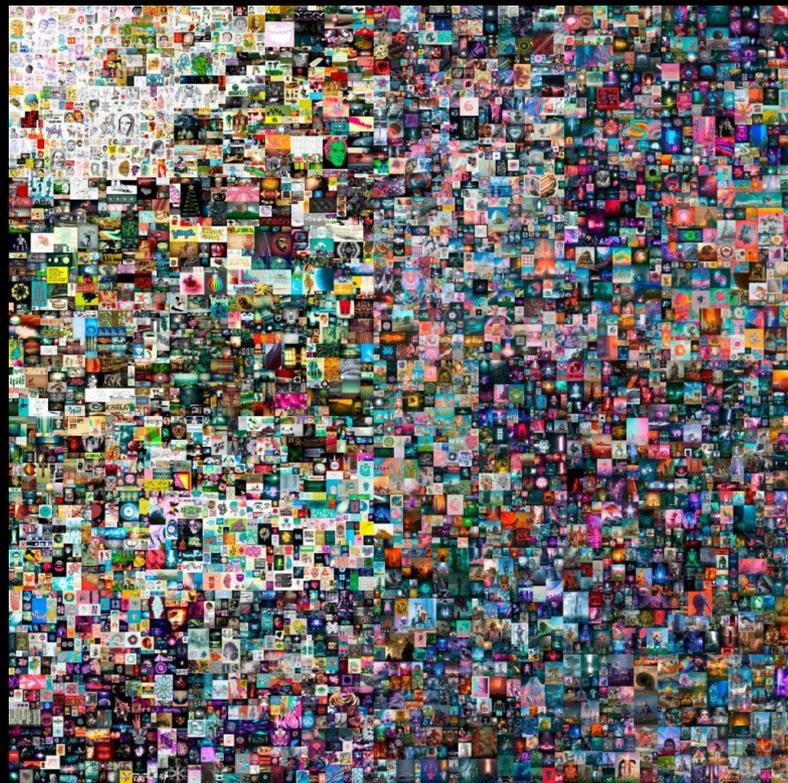
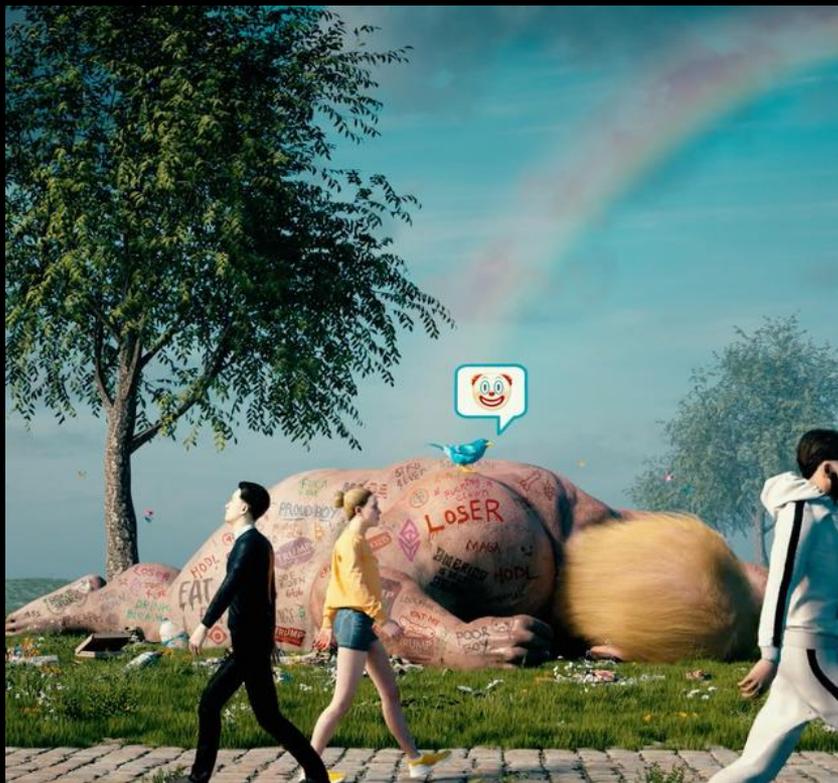
Como se sabe, qualquer formato ou extensão de arquivos: *jpg*, *png*, *mov*, *mp4* entre outros são passíveis de serem reproduzidos, podendo ser repetidos muitas e muitas vezes, sem qualquer controle e o arquivo original se perde neste universo de reprodutibilidade. No entanto, com o registro criptográfico o arquivo não pode ser reproduzido ou modificado e a originalidade é garantida e preservada. Este é o aspecto que agrega valor ao trabalho digital. Quem adquire pode armazenar o arquivo em um pendrive, um CD, na nuvem ou em qualquer outro dispositivo, mas o arquivo só será acessado por meio de autenticação.

A Criptografia passa a ser então o valor agregado a estes arquivos que, antes, não eram seguros ou preservados adequadamente. Isto também abriu os olhos dos investidores em Arte. Muitos colecionadores compram Obras de Arte apenas como investimento ou para especulação. Manter coleções em residências, galerias, museus ou em sistemas de armazenamento, apresentam alguns riscos de perda ou despesas compulsórias com seguros ou armazenagem, ao passo que Cripto Art ou NFT Art, não precisam de conservação, armazenamento ou seguro, é só felicidade...

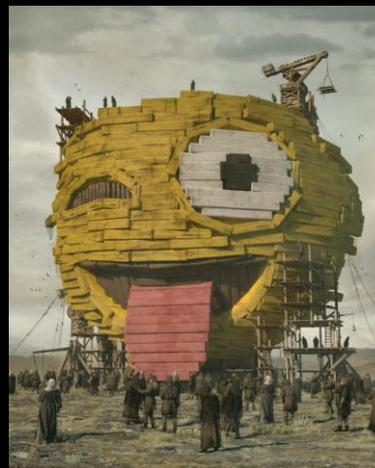
Em fevereiro de 2021, a Christie's anunciou a primeira venda de Cripto Art ou NFT Art oferecendo obras de Beeple, apelido de Mike Winkelmann, um *Net Artist* conhecido das mídias sociais e designer gráfico vinculado a marcas como Louis Vuitton e Nike.

A obra anunciada é *Everydays: The First 5000 Days*. Uma colagem digital de 5.000 imagens, feita ao longo de 13 anos, de 2007 a 2021. A edição de Beeple inclui desenhos relativos a eventos atuais, cenas surreais de políticos como Trump e Mao Zedung e desenhos animados com Pokémon e Mickey Mouse.

No dia 22 de fevereiro, antes da Christie's, realizar seu evento uma obra de Beeple foi vendida por US \$6,6 milhões no Nifty Gateway, um mercado de criptomoeda online para Arte Digital. De acordo com o Nifty Gateway, isso torna a peça de Beeple uma das primeiras obras digitais leiloadas. A obra vendida foi CROSSROADS, projetada como respostas às eleições presidenciais de 2020. De acordo com os resultados seria visto um vídeo com Trump vitorioso ou perdedor. Mas não se aflijam, o leilão da Christie's atingiu US\$ 69,3 milhões, o maior valor obtido no seu primeiro leilão de arte digital.

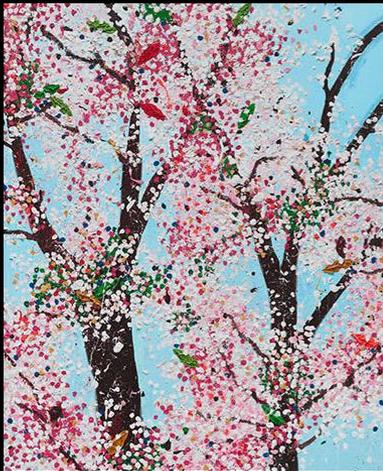
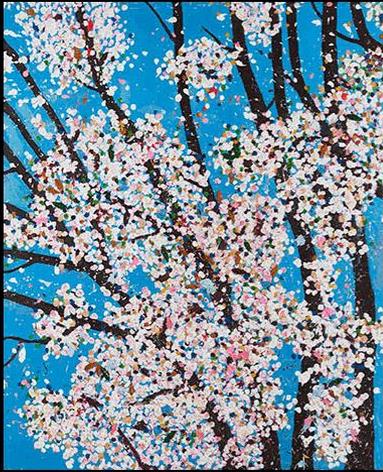


Acima: Bleep, "Crossroads". A
direita: "Everydays: The First
5000 Days", 2021, ao lado e
abaixo, detalhes da obra:



Dá para perceber que as obras de Cripto Arte ou NFT Art estão no mesmo nível do que as Cripto Moedas. Aqui sim, há um novo paradigma para os debates em torno da Arte Contemporânea. Agora não há necessidade de objetos, ambientes, instalações, performances ou qualquer intervenção ou ocupação do espaço físico, basta o ambiente virtual das redes ou nem eles, já que as Cripto Art só existem em arquivos digitais criptografados. Só quem as possui as detém, tanto para sua própria apreciação quanto, talvez, para divulgá-las e provocar inveja dos reles mortais ou simplesmente mantê-las para negociação.

Damien Hirst, um dos magos ou Midas da Arte Mercantil Contemporânea já se dispôs a negociar sua última série de oito gravuras, intitulada *The Virtues* em criptomoedas, Bitcoin (BTC) e Ether (ETH). Provavelmente logo lançará suas próprias obras em Cripto ou NFT Art. É de se esperar que outros artistas como Jef Koons, por exemplo, sigam esta tendência. Seria uma bobagem ignorar esta tendência pois ela vem com toda a força das tecnologias e do mercado digital num mundo em que o dinheiro deixou de ser ouro, papel, cartão e se tornou ilusão...



Damien Hirst, *"The Virtues"*.

Nesta linha de produção criptoartística o Laboratório UCCA , uma divisão do Centro de Arte Contemporânea UCCA, uma instituição independente de Arte Contemporânea da China, com sede em Pequim, anunciou "a primeira grande exposição institucional de criptoarte do mundo" intitulado *Virtual Niche - Você já viu memes no espelho?* A mostra reuniu obras de mais de 60 criptoartistas. Teve a curadoria do CEO da BlockCreateArt, Sun Bohan, e co-hospedada pelo Digital Finance Group e Winkrypto. Isto mostra que esta tendência tem sido muito aquecida nos últimos anos. Não se sabe se é uma bolha ou fluxo, vale a pena observar.

Também vale a pena visitar o espaço virtual da UCCA: https://ao.wikiqube.net/wiki/UCCA_Center_for_Contemporary_Art

Entre os artistas participantes, o já citado Bleep e outros como Robbie Barrat, Pak (anônimo). Para saber mais há uma listagem riquíssima em:

<https://cryptoart.io/artists> na qual é possível acessar artistas do mundo todo, ver suas obras, inclusive compra-las, caso tenha coragem e estofio financeiro para tanto.

No acesso que fiz contei até aquele momento 6.362 artistas cadastrados.



“*Common Daemoniator*”, 2020. Imagem via underdestruction.com. Mario Klingemann, também conhecido por *Quasimondo*, trabalha com redes neurais, código e algoritmos. Interessado em inteligência artificial, aprendizado profundo, arte generativa e evolutiva, arte glitch, classificação e visualização de dados ou instalações robóticas, busca a compreensão, questionamento e subversão do funcionamento interno de sistemas de qualquer tipo.



Joel Thomas Zimmerman, conhecido como **Deadmau5**, produtor e músico canadense, anunciou a venda de uma série limitada de NFTs Art um conjunto de colecionáveis digitais sob a marca RAREZ, cuja série incluirá música virtual com 10 ou 30 itens que variam entre adesivos e broches, cartões temáticos, conteúdo criativo de seus programas recentes, como clipes de vídeo e uma obra de arte colaborativa *UltraRare* do renomado designer 3D Sutou Eats Flies.



Benjamin Gentili é um artista de Londres, dono do projeto Robert Alice, cujo objetivo é promover a cultura do *blockchain* nas artes visuais. *Portraits of a Mind* é a primeira obra de arte do projeto e foi vendida na Christie's por 131.250 dólares em outubro de 2020, atingindo mais de 7x seu valor estimado de 18k. A obra é composta por um objeto físico e um NFT colecionável - um disco físico inscrito com 322.048 dígitos, alguns dos quais destacados em ouro, irradiando para fora do vazio central e NFT que é uma recriação do objeto físico, programado para ser visível apenas durante o dia no local onde a obra estiver.



Mad Dog Jones, artista de criptografia de Toronto, começou sua carreira no Instagram. Seus primeiros trabalhos foram fotografias ou desenhos à mão de paisagens urbanas, transformando-os em colagem, colorindo e ilustrando em uma cena cyberpunk em seu iPad. A partir da observação da dependência da sociedade em tecnologia, passa a explorar temas de tecnologia, amor e amizade. Recentemente se associou ao Nifty Gateway para lançar uma seleção de obras de arte baseadas em NFT, com uma série intitulada *Crash + Burn*, bem como *Burn Mechanic*.



FEWOCIOUS é conhecido por uma série de lançamentos NFT de sucesso. Uma de suas últimas peças, *FEWO WORLD*, é uma colaboração com RTFKT, um tênis de última geração que funde moda e jogos. Buscando inspiração na cultura social e consumista atual

Desde 2014 quando a *Monegraph* lança o primeiro projeto para registrar arte no blockchain Bitcoin, já se passaram alguns anos e vários artistas, coletivos e instituições criativas se interessaram pelo sistema e se cadastraram nele. Entre os artistas pode-se destacar Sarah Meyohas e Kevin Abosch e grupos como Crypto Punke, DADA.nyc, Cryptokitties entre outros. Em maio de 2021, a Sotheby's realizou seu primeiro leilão em NFTs, várias obras físicas foram vendidas em Bitcoin (BTC) e Ether (ETH) por meio da parceria da Sotheby's com a Coinbase Commerce. No Brasil, a Tropix.io é a primeira a entrar no mundo das moedas virtuais.

Bem, acredito que a proposta desta Reflexão: *Da Fotografia à Cripto Art*, focando questões de Arte e Tecnologia, tenha esclarecido o percurso de transformação das manifestações artísticas relacionadas às tecnologias. Este é um período de transição, um momento em que as transformações estéticas, conceituais e propositivas estão acontecendo em fluxo contínuo, portanto, não há como avaliar se esta tendência veio ou não para ficar, mas reforça o que sempre digo:

Em Arte nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma.