



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL**

Pedro Henrique Ibarra Pelanda – 17/0154050

Fogo, memória e arte: a espetacularização dos NFTs e a aura reprodutível

Brasília
1/2021

Pedro Henrique Ibarra Pelanda

Fogo, memória e arte: a espetacularização dos NFTs e a aura reprodutível

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Organizacional.

Orientadora: Dra. Fabíola Calazans.

Brasília
1/2020

"Temos a arte para que a verdade não nos destrua."

Friedrich Nietzsche

AGRADECIMENTOS

A Fabíola Calazans, que orientou este trabalho e me levou a dar um passo adiante em relação a como eu me entendia academicamente, além de acreditar em mim, em muitos momentos, mais do que eu mesmo acreditei.

Aos professores Felipe Polydoro, Gabriela Freitas e Vanessa Santos, por terem aceitado o convite para fazer parte da minha banca avaliadora.

À minha família, em especial à minha mãe, Rita de Cássia Ibarra, que se disponibilizou a revisar meu artigo e me auxiliou em discussões e leituras sobre o tema; e ao meu irmão, Cadu Ibarra, que esteve presente, apoiando em diversos momentos, inclusive madrugadas, da minha produção da presente pesquisa.

À minha namorada, Luiza Ceruti, que fez parte de todo processo da minha formação em Comunicação, mas que também me ajuda a me encontrar como pessoa desde 2015.

Aos meus amigos Isabela Berrogain, Gabriel Pasqua, Isabela Ottoni, Julia Fialho e Vinicius de Medeiros, que me acompanharam em praticamente toda a minha caminhada na Comunicação Organizacional.

A Taís Cardoso, que no início de 2021 me apresentou o conceito de NFT e me familiarizou com assunto com textos e conversas.

Aos meus colegas, chefes e ex-colegas do Correio Braziliense, em especial a Roberta Pinheiro, que dividiu comigo a primeira capa sobre NFTs; e a Adriana Izel, Juliana Oliveira, Severino Francisco e José Carlos Vieira, que entenderam a minha necessidade de focar na Academia e me deram espaço e tempo para a faculdade sempre que precisei.

Ao Alexandre Rangel que me esclareceu muito o mundo da *blockchain* e dos NFTs.

Por fim, aos meus professores, que fizeram parte da minha trajetória acadêmica na Faculdade de Comunicação e me ajudaram a entender que o meu lugar é, e sempre foi, o de comunicar-me com as pessoas.

RESUMO

Em julho de 2021, um coletivo artístico, chamado Fractal Studios, arrematou a obra Fumeur V, de Pablo Picasso, em um leilão, fotografou-a, adicionou a ela um Non-Fungible Token, NFT, e incinerou o quadro do pintor espanhol. A partir desta ação, o presente artigo desdobra o fato em reflexões sobre como o mercado artístico tem tratado os NFTs de forma espetacular; sobre a destruição e a preservação de memória; e também sobre como as novas tecnologias podem influenciar e alterar o conceito de aura nas obras de arte. Dessa forma, a pesquisa visa, por meio do desenvolvimento do caso nomeado The Burned Picasso, a entender as aplicações dos conceitos de espetáculo, primeiramente propostos por Guy Debord, mas estendidos por outros autores, na realidade atual; aprofundar-se na forma como a sociedade percebe e se preocupa com o armazenamento de lembranças; e dialogar, com os estudos de Walter Benjamin, sobre uma nova visão de aura e reprodutibilidade técnica no que diz respeito à arte digital possuir uma aura que pode ser acessada de mais de um ponto ao mesmo tempo, uma aura reprodutível.

Palavras-chave: Non-Fungible Token. Arte. Comunicação. Espetáculo. Memória. Aura.

ABSTRACT

In July 2021, an art collective named Fractal Studios bought Pablo Picasso's Fumeur V at an auction, photographed it, added a Non-Fungible Token, NFT, and incinerated the Spanish artist's painting. From this action, this article unfolds that fact through reflections about how the artistic market has treated NFTs in a spectacular way; about the destruction and preservation of memory; and also about how new technologies can influence and change the concept of aura in works of art. Thus, the research aims, through the development of the case named The Burned Picasso, at understanding the applications of the concepts of spectacle, first proposed by Guy Debord, but extended by other authors in the current reality; delving into how society perceives and cares about the storage of memories; and dialoguing, with the studies of Walter Benjamin, about a new vision of aura and technical reproducibility with regard to digital art having an aura that can be accessed from more than one point at the same time, a reproducible aura.

Keywords: Non-Fungible Token. Art. Communication. Spectacle. Memory. Aura.

Introdução

No dia 29 de julho de 2021, um galpão contendo documentos e acervo da Cinemateca Brasileira, localizado no bairro da Vila Leopoldina em São Paulo, sofreu perdas irreversíveis devido a um incêndio. De acordo com matéria publicada pelo portal G1, o local já corria risco de incêndio há mais de um ano. A perda estimada foi de quatro toneladas de material no fogo. Entre o mais significativo do que havia estocado estavam aproximadamente 100 caixas com parte do acervo de documentos do cineasta Glauber Rocha, filmagens da Pandora Filmes, produções de alunos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), vídeos do jornalista Goulart de Andrade e cópias de filmes, trailers e cinejornais, além de documentos de órgãos extintos do audiovisual brasileiro, mobiliários e equipamentos históricos do cinema do Brasil (REIS, 2021).

Pouco mais de uma semana antes, no dia 15 de julho de 2021, o fogo e a arte já haviam sido tópicos de discussão na mídia. O coletivo artístico Fractal Studios ateou fogo na obra *Fumeur V* de Pablo Picasso, de 1964 (Imagem 1). Contudo, há um conceito muito específico para queimar a pintura do artista espanhol: transferi-la exclusivamente para o meio digital. O grupo adquiriu a arte em um leilão na tradicional casa Christie's, por um valor aproximado de 105 mil reais, e adicionou a esta obra um Non-Fungible Token ou NFT, em tradução livre para o português Token Não Fungível¹.

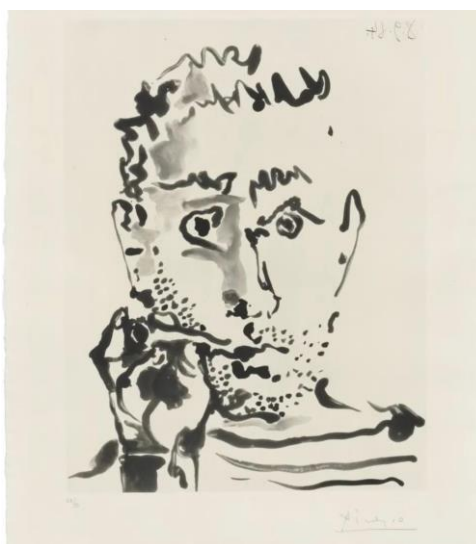


Imagem 1: *Fumeur V* de Pablo Picasso, 1964²

¹ Christie's é uma casa de leilão fundada em 1766 e atualmente líder no mercado no leilão mundial. Disponível em: <<https://www.christies.com/about-us/welcome-to-christies>>. Acesso em: 26 de agosto de 2021.

² Reprodução do vídeo *The Burned Picasso lives forever on the blockchain*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h2FmBHG7Gkk&t=3s>>. Acesso em: 2 de outubro de 2021.

O Non-Fungible Token é uma tecnologia que consiste em um código de autenticação digital gerado na *blockchain*, a mesma tecnologia usada para a criação de criptomoedas³. Após o processo de ligar o NFT a uma imagem, vídeo ou qualquer outro tipo de arquivo digital, ele se torna, por conta do código, único, mesmo que reproduzido em toda internet, ou seja, apenas quem comprou o NFT pode ser considerado dono daquele artigo virtual, o que revela um caráter de exclusividade.

Blockchains proporcionam uma camada de coordenação de bens digitais, dando aos usuários o domínio e a permissão de gerenciamento. *Blockchains* adicionam várias propriedades para bens não-fungíveis, que mudam o relacionamento de usuários e desenvolvedores com estes bens (OPENSEA, 2020, tradução livre)⁴.

Segundo o The NFT Bible (2020), guia criado por Devin Finzer e publicado como The Non-Fungible Token Bible: Everything you need to know about NFTs, no blog de um dos mais importantes mercados de venda de NFTs, o OpenSea, a tecnologia *blockchain* permite um novo tipo de relacionamento de usuários de internet com bens não-fungíveis, que nada mais são do que ativos não substituíveis⁵. O termo fungibilidade é popular na linguagem jurídica. Um bem fungível juridicamente, segundo o dicionário Michaelis (2015), é conceituado como: “Diz-se das coisas móveis que, por convenção das partes, podem ser substituídas por outras da mesma espécie, qualidade e quantidade, como o dinheiro, os cereais, o vinho etc.”. Dessa forma, artigos não-fungíveis têm como característica principal o fato de serem insubstituíveis, uma relação que na internet gera um caráter de exclusividade, já que é uma das primeiras formas de dar unidade a algo que está reproduzido em todo o planeta.

A partir da ligação de um NFT a uma fotografia da obra de Picasso, o coletivo Fractal Studios ateou fogo na obra e as cinzas que resultaram também foram fotografadas e relacionadas a mais um código de autenticação não fungível. As duas novas peças foram colocadas em leilão na plataforma de vendas de NFTs UniqueOne.Network e seriam vendidas se chegassem ao valor de 15 Ethereum, uma criptomoeda que custava aproximadamente 17 mil reais por unidade, o que totalizaria uma venda

³ *Blockchain* são blocos (*blocks*) ligados entre si (*chain*), melhor dizendo, uma corrente de blocos, um modelo sequencial e de encadeamento sucessivo. No entanto, o que lhes diferencia é que entre estes blocos há criptografia e sincronidade, e que não há uma autoridade centralizadora. Além disso, cada bloco possui um *time-stamp*, em tradução livre, carimbo de tempo, que diz com precisão a data e o horário que tal bloco foi adicionado à corrente, incluindo uma assinatura digital exclusiva (CONG; HE, 2018 apud ALMEIDA, 2019).

⁴ Original em inglês: Blockchains provide a coordination layer for digital assets, giving users ownership and management permission. Blockchains add several unique properties to non-fungible assets that change the user and developer relationships with these assets (OPENSEA, 2020).

⁵ “Most discussions about non-fungible tokens begin by introducing the idea of fungibility, which is defined as ‘able to replace or be replaced by another identical item’”, explicam os desenvolvedores do Opensea na The NFT Bible. Disponível em: <<https://blog.opensea.io/guides/non-fungible-tokens/>>. Acesso em: 22 de agosto 2021.

na casa de US\$ 185 mil. As obras digitais não foram vendidas e até agosto de 2021 constavam na UniqueOne.Network como propriedade do usuário theburnedpicasso.⁶

O processo da queima da obra de arte foi registrado em um vídeo, em cujo grupo de artistas publicou um comunicado, em parceria com a plataforma de vendas que disponibilizou o leilão do NFT, o qual explicava a motivação e o conceito por trás do ato. O coletivo se posiciona como a ponte do “mundo tradicional para o digital” e clama que, apesar do fogo na arte ser muito atrelado aos movimentos de censura, esta não é a intenção do projeto, nomeado *The Burned Picasso*, o mesmo do usuário criador e proprietário do NFT.

O ato de “queimar” em si realmente é relacionado à “censura” durante a história, isso não pode ser negado. Porém, “queimar” e “censura” são pouco correlacionados naquele contexto. Queimar não é necessariamente censurar. Nós pedimos que deixe essa relação de lado como uma ambiguidade semântica, para que consiga entender um diferente tipo de fenômeno que ocorre no espaço da *blockchain*, onde queimar mais do que destruição — Pode significar destruição criativa (UNIQUEONE.NETWORK, 2021, tradução livre)⁷.

O comunicado explica que a queima da pintura é uma “destruição criativa”, pois, segundo o grupo, a obra não deixa de existir, apenas não existe mais no mundo físico. O Fractal Studios apresenta argumentos de que o futuro está no Metaverso, que seria um novo entendimento da realidade atual na qual a presença digital e a física se misturam. O coletivo afirma dar uma nova origem à obra de arte, cuja materialidade de sua existência é mais durável. A queima do Picasso não significa o fim da existência da obra, e sim um transporte da arte para um outro ambiente que o grupo considera menos efêmero.

Segundo texto publicado por Joori Roh a Reuters, o “Metaverso” é um conceito que se popularizou na pandemia, um espaço virtual, em sua maioria atrelado a *blockchain*, em que se vive uma vida similar à real (2021). “Metaverso” é um termo cunhado na ficção-científica, é a combinação do prefixo ‘meta’, significando além, e ‘universo’” (ROH, 2021, tradução livre)⁸. Um espaço digital que funciona como uma extensão da realidade vivida que foi muito usado como escape nos tempos de isolamento social impostos pela pandemia da Covid-19. Porém, este é conceito ainda pouco difundido e ainda tem baixa circulação social, com as grandes empresas do Vale do Silício começando

⁶ Segundo o próprio perfil theburnedpicasso no site UniqueOne.Network. Disponível em: <<https://v2.unique.one/profile/theburnedpicasso>>.

⁷ Original em inglês: That “burning” itself is indeed related to “censorship” throughout history can’t be denied. But “burning” and “censorship” are merely correlated there. To burn is not necessarily to censor. We ask you to set aside this relationship as a semantic ambiguity in order to understand a different kind of phenomenon that occurs in the blockchain space where burning can mean more than destruction — It can mean creative destruction (UNIQUEONE.NETWORK, 2021).

⁸ Original em inglês: Metaverse, a term first coined in science fiction, is a combination of the prefix “meta”, meaning beyond, and “universe” (ROH, 2021).

os investimentos no tema em iniciativas ainda muito insipientes. Considerando a fatia de usuários da internet, ainda são poucos os que estão, de fato, imersos no novo ambiente digital.

Levando em consideração esses dois fatos históricos marcados pelo fogo em memórias artísticas, surgiram alguns questionamentos para a produção da presente pesquisa. O fogo é apresentado nas duas situações com caráter oposto. Enquanto o incêndio da Cinemateca é midiaticizado como uma perda, a queima do quadro de Pablo Picasso é espetacularizado e considerado um ganho. É que a Cinemateca Brasileira perde valor histórico a partir da perda de sua memória. Contudo, a combustão do *Fumeur V* foi considerada uma adição de valor, o que gera uma contradição latente entre duas situações que têm em comum o fogo na arte. Como provar que a queima de arte em nome de uma transição artística é realmente um passo em direção ao futuro? O traçar de um paralelo entre as duas situações apontadas levou ao problema que esta pesquisa visa a discutir: De que forma a espetacularização da queima de obras de arte para criação de NFTs pode impactar o apagamento ou a preservação da memória da arte?

Como forma de desenvolver o problema de pesquisa, objetivos foram determinados para o a elaboração do texto. Primeiramente, realizou-se o estudo do fenômeno dos NFTs e a compreensão de como tem se dado a sua espetacularização no mundo contemporâneo. A partir disso, investigou-se o conceito de memória de modo a aprofundar o entendimento da relação da queima de arte e memória. Por fim, foi feita uma análise sobre preservação e destruição da aura na queima da obra de Pablo Picasso para a criação de NFTs.

A pesquisa visou a apontar os desdobramentos do projeto *The Burned Picasso* no contexto da comunicação, com enfoque específico nos argumentos da Fractal Studios para a queima do quadro e discuti-los a partir de uma bibliografia que se aprofundou na espetacularização presente na sociedade atual; no compartilhamento, armazenamento e perda de memória e nas concepções de aura, reprodutibilidade técnica e narrativa. O estudo se debruçou nas congruências e incongruências sociais e comunicacionais apresentadas pelo fogo no *Fumeur V* de Picasso e na justificativa dada pelo coletivo artístico da motivação do ato. Em uma trajetória de passado, presente e futuro, proporcionada pela memória e arte.

NFTs e Espetacularização

“Nós temos toneladas de coisas digitais, nós só nunca realmente fomos proprietários delas” - The NFT Bible.

Os NFTs são uma tecnologia extremamente recente e que ainda vive uma fase inicial de muita expectativa. Esta nova ferramenta possui poucos estudos brasileiros na área da comunicação.

No entanto, é importante que o assunto seja pesquisado no contexto comunicacional, visando a apontar efetivamente as mudanças que esta novidade pode trazer, caso seja, de fato, adotada em larga escala.

O fenômeno ganhou notoriedade em 2021 com a venda da obra *Everyday: The First 5000 Days* do artista Beeple, alter ego do norte-americano Mike Winkelmann. A arte digital foi leiloadada pela renomada casa de leilões Christie's pelo valor de US\$ 69,346,250. Esta foi a primeira vez que uma casa especializada e com nome no mercado da arte, como a Christie's, colocou à venda um trabalho completamente digital e que utilizou um NFT como autenticação. Também foi a primeira vez que criptomoedas foram aceitas como pagamento de um leilão deste porte⁹.

O caso de Beeple não foi isolado, o mercado de projetos de NFT teve um aumento de 1.785%, considerando o período de março de 2020 a março de 2021, com um crescimento mais expressivo de janeiro a março de 2021. Um exemplo é a plataforma de negociação de arte digital Opensea, que, na primeira semana de janeiro deste ano, possuía US\$ 5 milhões em vendas acumuladas e, em março, chegou a US\$ 100 milhões, um aumento de 2.000% em três meses¹⁰.

No entanto, para entender o fervor é preciso se aproximar do conceito. A idealização de criar blocos ligados entre si por criptografia e o trabalho na criação do *blockchain* data do ano de 1991, por Stuart Haber e W. Scott Stornetta, cientistas da computação. Porém, apenas em 2008, com o artigo *Bitcoin: A Peer-to-Peer Cash System*, publicado por Satoshi Nakamoto, que até hoje não se conhece a verdadeira identidade, pois se trata de um pseudônimo, o *blockchain* foi efetivamente criado (ALMEIDA, 2019). Para que seja possível, a tecnologia usa computadores de alta performance. Há discussões sobre os danos que a *blockchain* pode causar à natureza devido ao consumo de energia necessário para mantê-la funcionando.

Mesmo com o histórico de quando foi desenvolvido não muito bem definido, é necessário um melhor entendimento do que é o *blockchain* para a partir deste ponto começar a estudar a aplicabilidade desta tecnologia em outros meios. Os conceitos de *blockchain* da década de 1990 e a primeira aplicação da tecnologia com o Bitcoin, propostos por Nakamoto abriram caminho para outras tantas ideias na área. Uma delas é o desenvolvimento de contratos inteligentes, um sistema que

⁹ Valor divulgado pelo site da Christie's, casa responsável pela venda. 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: 13 de abril 2021.

¹⁰ Números de pesquisa publicada na matéria de Joseph Young para a revista Forbes. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/youngjoseph/2021/03/29/nft-market-rages-on-nfts-market-cap-grow-1785-in-2021-as-demand-explodes/?sh=4828e2377fdc>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.

automaticamente move ativos de um vendedor para um comprador de acordo com uma série de regras pré-definidas (BUTERIN, 2013). Desses contratos inteligentes nasce o principal conceito desta pesquisa: os *Non-Fungible Tokens*, também conhecidos como NFTs. Trata-se de uma nova tecnologia que consiste em um selo numérico associado a uma obra digital. Eles são únicos, não replicáveis e funcionam como uma assinatura (IBARRA; PINHEIRO, 2021).

A nova ferramenta dos NFTs é uma forma de transformar os bens digitais em ativos escassos, já que, mesmo que seja reproduzido em toda a internet, apenas uma pessoa poderá ser dona do código, o que torna aquele arquivo digital único. Humanos valorizam unidade e escassez tanto economicamente como sentimentalmente. Quanto mais escasso é, mais as pessoas estão dispostas a pagar por isso (FAIRFIELD, 2021).

Esse selo numérico gerado em *blockchain* é aplicado em diversos meios e torna-se um mercado negociado on-line diariamente. Desde a NBA vendendo vídeos de lances marcantes, a obras de arte sendo vendidas na casa de milhões de dólares. O NFT é negociado em *Ethereum*, uma forma de colocar em prática os tais contratos inteligentes, que também utiliza a tecnologia *blockchain*. O *Ethereum* é como uma crypto moeda, ou seja, cada moeda negociada tem um valor em dólares. No entanto, como proposto por Buterin (2013), cada venda neste formato tem a possibilidade de criação das próprias regras de posse, formas de transação e funções.

Todo esse contexto mostra que a tecnologia passa por um fervor inicial. As grandes movimentações financeiras, as diversas possibilidades e a impressão inicial de que seria um espaço de novas oportunidades têm sido atreladas aos NFTs neste início das negociações que envolvem esta tecnologia. Contudo, há risco neste movimento inicial, afinal, segundo Guy Debord, “onde o mundo real se converte em simples imagens, estas simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes típicas de um comportamento hipnótico” (1997).

A primeira grande apresentação dos NFTs para um público não familiarizado com a tecnologia se dá com uma venda de mais de US\$ 69 milhões em março de 2021. Quatro meses depois, o grupo Fractal Studios queima uma obra de Pablo Picasso, tornando-a unicamente disponível em NFT. Pode-se dizer, portanto, que a ação do Fractal Studios faz parte da efervescência inicial dos NFTs, e a partir deste fato é possível visualizar também o caráter espetacular que toda essa nova tendência artística tomou.

O espetáculo, como tendência para *fazer ver* por diferentes mediações especializadas o mundo que já não é diretamente apreensível, encontra normalmente na visão o sentido humano privilegiado que noutras épocas foi o tato; a visão, o sentido mais abstrato e o mais

misticável, corresponde à abstração generalizada da sociedade atual (DEBORD, 1997, p. 19).

Traçando um paralelo entre Debord e o exposto pelo coletivo artístico que ateou fogo na obra de Picasso é possível dar um nome a essa “abstração generalizada” que o estudioso aponta no texto. Se contextualizada no meio dos NFTs, a “abstração generalizada” pode também ser chamada de Metaverso, termo apresentado pelo Fractal Studios para dar valor à queima do quadro *Fumeur V* (Imagem 2). O espetáculo se apresenta em uma abstração em que une o mundo físico ao mundo digital. O grupo pontua que não é mais possível entender o mundo apenas em sua esfera física e que o ciclo digital faz parte da vivência comunitária da atualidade.



Imagem 2: Coletivo Fractal Studios ateando fogo na obra *Fumeur V* de Pablo Picasso¹¹

“O extenso trabalho de Picasso é para além do influente. *The Burned Picasso* está preservando uma única peça ao fazer dela imutável na *blockchain* para sempre” (UNIQUEONE.NETWORK, 2021, tradução livre)¹². O espetáculo mora na forma como é tratada a situação, os NFTs apontados como um meio de manter a arte intocada mesmo após o fogo a ter consumido. O fato leva a mais uma interação direta com os estudos de Debord, quando o pesquisador apresenta que a sociedade que repousa sobre a indústria moderna não é espetacular, mas fundamentalmente *espetaculista* (DEBORD, 1997, p. 18).

¹¹ Reprodução do vídeo “*The Burned Picasso* lives forever on the blockchain” Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h2FmBHG7Gkk&t=3s>>. Acesso em: 2 de outubro de 2021.

¹² Original em inglês: Picasso’s extensive works were beyond influential. *The Burned Picasso* is preserving a single piece by making it immutable on the blockchain Forever (UNIQUEONE.NETWORK, 2021).

A visão do espetáculo relacionada aos NFTs vem da movimentação econômica. A tecnologia se torna espetacular ao estar envolvida em negociações na casa dos milhares, ou até milhões de dólares, vide o caso da obra *Everyday: The First 5000 Days*, bem como Debord avaliou em *Sociedade do Espetáculo*. “O espetáculo é o momento em que a mercadoria chega à ocupação total da vida social. Tudo isso é perfeitamente visível com relação à mercadoria, pois nada mais se vê senão ela: o mundo visível é o seu mundo” (DEBORD. 1997, p. 32).

Contudo, a espetacularização também está na forma como os NFTs estão sendo midiaticizados, principalmente se levado em consideração o caso da Fractal Studios e a obra de Picasso. Para entender o fato, é preciso ter noção do conceito de midiaticização.

É uma ordem de mediações socialmente realizadas no sentido da comunicação entendida como processo informacional, a reboque de organizações empresariais e com ênfase em um tipo particular de interação – a que poderíamos chamar de “tecnointeração” -, caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível, denominada *medium* (SODRÉ, 2002, p. 21-22).

O principal conceito ligado à midiaticização que dialoga com a pesquisa é o de “tecnointeração”, ou prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível. Uma vez que o quadro de Picasso existia no mundo físico, foi adicionado ao mundo digital e posteriormente destruído na realidade sensível, a obra assume exatamente a característica de prótese tecnológica de algo que já existia no formato não tecnológico, uma versão virtual do que não era digital.

Entretanto, ao seguir a linha de raciocínio da Fractal Studios e as justificativas sobre o chamado Metaverso, a situação acaba travada em uma contradição de conceitos de realidade sensível, levando-se em consideração que o coletivo artístico apresenta explicações de que o mundo atual é uma mescla do físico e digital. Porém, ainda assim, o NFT continuaria como uma prótese tecnológica do quadro de Picasso que, ao ser destruído pelo fogo, recebe o caráter espetacular. Inclusive, devido às movimentações recentes do mercado artístico, aproxima-se muito mais de uma mercadoria, por especulação em torno dos NFTs e dos sites de venda, do que qualquer eventual quadro que não se fez parte da nova onda tecnológica atual da *blockchain*.

Os NFTs começam por volta de 2017 em um meio muito midiaticizado e, em 2021, passam a ser considerados uma tendência de mercado. A espetacularização da tecnologia tem cunho mercadológico, como já relatado pelos valores movimentados e pelo aumento das buscas por *marketplaces*, espaços de vendas digitais. A arte, assim como toda a vida atual, possui uma necessidade de estar nas redes, de ser midiaticizada no contexto mais popular atualmente.

Estamos diante de um cenário bastante complexo afetado diretamente por múltiplas tendências de consumo de estilos de vida que, por sua vez, são atravessadas por necessidades que se pretendem "quase orgânicas" de existir, também, nas redes. Ser, midiaticamente, neste sentido, significa lançar mão de imagens, discursos e experiências que, muitas vezes, parecem carecer de grande visibilidade (DAEMON, 2016, p. 17).

A afirmação de Flora Daemon, professora e pesquisadora da comunicação, é um reflexo do tempo pós criação e popularização das redes sociais, porém se deslocada para o contexto da arte também faz sentido. Nesta analogia, o ser artista precisa de algo espetacular para gerar impacto e visibilidade no ambiente já muito midiaticizado dos NFTs e é dessa forma que ideias como incendiar uma obra de Picasso se tornam possíveis na realidade física em troca de uma presença impactante digitalmente.

Desse modo, é possível dialogar com as pesquisas de Debord, no que diz respeito ao “ter para ser”, mas principalmente citar como a pesquisadora da comunicação Paula Sibilía as desdobrou em um pensamento mais contemporâneo da forma como a sociedade do espetáculo age.

No capitalismo do século XIX e início do XX, a capacidade de acumular bens e o fato de possuir determinados pertences – seja bibelôs, mansões, carros ou tapetes bordados – podiam definir o que se era. De algum modo, aqueles objetos que acolchoavam a privacidade individual falavam da história e da espessura do *eu*. Já no atual estágio de “colonização total da vida social pelos resultados acumulados da economia”, na sociedade do espetáculo, enfim ocorre um “um deslizamento geral do ter em parecer” (SIBILIA, 2016, p. 121-122)

Para o coletivo artístico, não bastava o NFT, era necessário o espetáculo. Em nome de uma revolução artística, eles afirmaram, por meio do choque, ou melhor, do fogo, que este é o modo como a arte está mudando, que o mercado da arte vive uma nova era. O Fractal Studios queima o Picasso na intenção de parecer, do espetáculo. “A conclusão é simples: se não se mostra, se não aparecer à vista de todos e os outros, não o veem, então, de pouco servirá ter seja lá o que for. Agora, portanto, o importante é parecer” (SIBILIA, 2016, p. 122).

O raciocínio é o seguinte, é uma demonstração do grupo de artistas de que o passado precisa de um novo lugar para não ser esquecido no futuro, uma visão de fluxo “quase orgânico” de estar presente no mundo digital proposta por Daemon. Para a arte ser considerada, ela precisa ser acessada em computadores, para ser lembrada precisa estar no proposto Metaverso. Uma nova arte de considerar arte duradoura, ou talvez digna de ser lembrada. Um raciocínio proposto em uma das principais e primárias sociedades do espetáculo, na Roma antiga, com o provérbio: “A mulher de César não basta ser honesta, deve parecer honesta”.

Memória

Após expor a justificativa da Fractal Studios e apresentar a explicação dada pelo grupo sobre o Metaverso, há um embate claro de conceitos que gera um questionamento principal: A destruição da obra *Fumeur V* para criação de um NFT é preservação ou queima de memória? O objetivo deste artigo não é esgotar as possibilidades de entendimento da memória, nem fechar portas para diferentes concepções e abordagens sobre memória, apenas fundamentar o estudo por meio de análises e textos acadêmicos formas distintas de responder a questão proposta.

O fato inicial que marca a discussão de memória deste estudo vem da própria manifestação da Fractal Studios e do *marketplace* UniqueOne.Network sobre o fogo na obra de Pablo Picasso. O grupo apresentou uma justificativa que unia os conceitos de destruição e preservação. Em uma linha de raciocínio específica que envolve as ideias de Metaverso, o coletivo artístico afirmou que a queima do quadro era uma forma de deixá-lo intocado para sempre no ambiente digital e também de “salvar” Picasso da obsolescência.

Os artistas que nós veneramos atualmente só são grandiosos na nossa realidade porque nós sabemos sobre eles. Nós estamos conscientes da proveniência deles. Porém, uma criança não aprende sobre Kandinsky por osmose. O conhecimento precisa estar gravado em algum lugar e transmitido. Obsolescência, para qualquer artista, pode significar a morte. Em uma renovação tecnológica, essas antiguidades e grandes trabalhos que sobreviverem, por meio da transformação digital, podem evitar a obsolescência (UNIQUEONE.NETWORK, 2021, tradução livre).¹³

Apontar que a arte ficará preservada mesmo depois de destruída é uma afirmação conflituosa, afinal a obra original teve de deixar de existir para ter um renascimento virtual. No entanto, o argumento quanto à obsolescência toca em outro aspecto. O projeto *The Burned Picasso* tem a intenção de apresentar a *blockchain* como uma alternativa para a perpetuação da memória artística. Para o coletivo, a solução está em dar uma nova roupagem ao antigo para que ele se adapte a um novo mundo que, para os artistas, exige “transformações digitais”.

O grupo cria a partir do desejo de mudança. O que, segundo Sibilia, é um movimento da sociedade atual impulsionado, principalmente, pelo fator econômico. Não vale mais para esses artistas apenas a existência da arte, há um apego pela perpetuação da palavra artística pelo espaço e tempo.

¹³ Original em inglês: The artists we worship today are only great in our reality because we know about them. We're aware of their provenance. But a child does not learn about Kandinsky through osmosis. The knowledge must be recorded somewhere and handed down. Obsolescence for any artist can be a kind of artistic death. In a technological revolution, those antiquities and great works that survive through digital transformation can avoid obsolescence (UNIQUEONE.NETWORK, 2021).

Assim, o universo digital foi o encontrado como o meio para alcançar a tal mudança que, para o coletivo, os tempos atuais demandam.

Entretanto, numa economia na qual as mudanças são a única constante, numa sociedade para qual mudar se tornou uma sorte de obrigação permanente, verbos como ter, guardar e acumular perdem boa parte de suas antigas conotações positivas. Em compensação, enquanto a subjetividade insinua uma possível libertação daquele vínculo fatal com objetos empoeirados que envelhecem sem nunca parecer, outros verbos se valorizam, tais como parecer e acessar. E também outros substantivos: as aparências, a visibilidade e a celebridade (SIBILIA, 2016, p. 122).

Ao queimar o Fumeur V, o Fractal Studios faz justamente o caminho de se desvincular dos “objetos empoeirados que envelhecem sem nunca parecer”. A ideia do grupo é libertar a memória que está nas antiguidades e passá-la para o contexto digital, o que dialoga também com um dos substantivos citados por Sibilia, a visibilidade. Afinal, com todo fervor inicial em torno dos NFTs, somados ao fogo em uma obra de um artista renomado, conquista-se a atenção do público que não necessariamente está empenhado em acompanhar o mercado artístico. Porém, não só o quadro se populariza, as ideias do grupo também. Eles encontram um lugar para um manifesto em nome de uma concepção da arte, por meio de uma metalinguagem da própria arte.

A visão de memória do grupo se relaciona com as ideias de Henri Bergson sobre a memória ser uma característica virtual¹⁴. Contudo, vão verdadeiramente ao encontro com os estudos de Maria Cristina Franco Ferraz no que diz respeito à memória como qualidade para gerar incontáveis novas possibilidades. “(...) a memória (integralmente presente, mesmo que de modo digital) serve como fonte inesgotável para que o homem varie de resposta a determinadas situações, para que invente novos horizontes para si” (FRANCO FERRAZ, 2008).

Contudo, talvez o principal verbo que permeia esta pesquisa no tocante à memória seja “otimizar”. No mundo contemporâneo, há uma busca constante por novas formas de guardar informações para o futuro e, em um mundo regido pelo excesso de informações, a tarefa fica cada vez mais difícil. No início dos anos 2000, o grande luxo para os ouvintes de música, por exemplo, era uma Ipod com capacidade de 1 gigabyte de memória. Atualmente, os novos Iphones beiram 1 terabyte de memória, um aumento de mil vezes a necessidade em pouco mais de 20 anos. Este aumento na demanda da capacidade de armazenar é proveniente de um medo claro do esquecimento, ou como pontua o Fractal Studios, da obsolescência.

¹⁴ Henri Bergson foi um estudioso francês com pensamentos que se destacaram no campo da filosofia e psicologia. O filósofo chegou a ser laureado com o Nobel da Literatura em 1927. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/biografias/henri-bergson.htm>>. Acesso em: 28 de setembro de 2021.

Sibilia, no estudo de espetacularização apresentado no livro *Show do Eu*, trabalha conceitos sobre o medo da perda de memória. A pesquisadora Elaine Cristina de Matos Fernandez Perez desenvolve este raciocínio em uma resenha do livro de Sibilia, apontando a relação da sociedade do século XXI com a memória e o esquecimento, apresentando a otimização como foco do processo atual de memória.

No prelúdio do século XXI, a memória e o esquecimento são assuntos constantemente debatidos, nas artes, nos discursos científicos, das humanidades às ciências biológicas. São preocupantes as anomalias, os apagões do ato de lembrar. O interesse recai na busca incessante da descoberta de técnicas capazes de administrar a memória, visando à otimização de seus recursos (PEREZ, 2015).

A autora aponta a preocupação com esquecimento como o principal motivo para otimizar a memória. Esta afirmação vai ao encontro com a justificativa para a queima do Picasso. O medo do esquecimento e da obsolescência são usados como combustível principal para a venda da ideia do Metaverso e conseqüentemente do ponto de vista que a sociedade possui de como pode ser o futuro. Já que o tecnológico toma conta das relações interpessoais, o movimento social tem sido em direção a se apropriar cada vez mais deste ambiente e aceitar que, se em 20 anos foi necessário um aumento de 1000 vezes da capacidade armazenamento de memória de aparelhos eletrônicos, quanto será necessário para a próxima etapa? A esse respeito, Franco Ferraz explora a noção de armazenamento e o medo de ficar sem memória em patologias como Alzheimer e "burnout". Para a autora:

(...) Curiosamente, as tecnologias “do virtual” reforçam e reeditam, hoje, uma visão localizacionista de memória; mais passiva e menos “humana”, portanto. Enquanto nossos computadores têm cada vez maior capacidade de “armazenamento”, desenvolve-se paralelamente uma intensa preocupação com lapsos de memória, tanto nas novas patologias descritas e catalogadas (síndrome do pânico, mal de Alzheimer, "burnout", formas variadas de estresse e depressão) quanto na cultura em geral, expressa, por exemplo, em uma extensa filmografia contemporânea acerca do tema (FRANCO FERRAZ, 2008).

Esta preocupação está refletida em toda forma de arte. O coletivo que queimou a obra de Picasso não é pioneiro no entendimento de que a memória digital pode ser a resolução do problema humano de perpetuação da memória. Porém, o cinema também questiona a tecnologia como a forma mais eficaz de armazenar lembranças. A série britânica *Black Mirror*, que começou a ser exibida em 2011, tem mais de um episódio a respeito de tecnologia e memória; o citado por Franco Ferraz, *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças*, já tratava da união de memória e tecnologia em 2004. No entanto, o alerta mais recente da relação entre os dois aspectos é apresentado no longa *Blade Runner 2049*, de 2017, que criou um mundo em que as pessoas guardavam as próprias lembranças e histórias

em nuvens digitais, mas, um dia, essas nuvens caíram e todas as recordações foram apagadas, obrigando toda sociedade a recomeçar do zero e gerando a seguinte questão: E se a tecnologia falhar e perdermos toda a memória que tínhamos medo de perder com o tempo e que por isso acabamos armazenando? Assim, a sociedade entra em um espiral, pois começa a problematizar o que era visto como solução. No contexto mencionado de insegurança com a durabilidade de confiabilidade da memória humana, ter a capacidade tecnológica também colocada à prova gera uma situação de impasse, principalmente no que diz respeito a como posicionar a memória no futuro.

Podemos arriscar a hipótese de que, com a configuração de novas máquinas de memória, inumanas, não mais analógicas à fisiologia humana, com a noção mesma de "virtualidade" se deslocando do espírito (tal como pensado por Bergson) para a materialidade das máquinas cibernéticas, parece ter se intensificado, contemporaneamente, um temor difuso e um sentimento de impossibilidade de autonomia e de liberdade, em suma, certa sensação de "desespirtualização", de impotência ante as estimulações e solicitações externas (FRANCO FERRAZ, 2008).

A sociedade se sente impotente perante os estímulos e as solicitações externas e passa a depender da tecnologia para ter a segurança da manutenção da memória, mas a própria tecnologia passa a ser questionada como a resolução. Portanto, há um problema latente de entender a migração da arte para o meio digital como a melhor forma para perpetuar grandes artistas e obras para as novas gerações, o que põe à prova a explicação do Fractal Studios sobre o Metaverso como a grande resolução da obsolescência e do não esquecimento.

A era da reprodução da aura

O fogo no quadro de Picasso, no entanto, tem um fator que movimenta a obra de uma outra forma. Enquanto, por exemplo, o livro *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, trata de um fogo para desfazer e censurar o conhecimento, o coletivo Fractal Studios clama queimar a obra é levá-la para um lugar em que ela será acessível, vista e conseqüentemente estará no imaginário das pessoas. Contudo, independentemente do conceito aplicado, uma questão é levantada sobre a situação: a *Fumeur V*, de Pablo Picasso, feita em 1964, e a imagem feita dela para ser adicionada à *blockchain* são a mesma obra?

Se considerados os estudos de Walter Benjamin no que diz respeito à arte e sua reprodutibilidade técnica, a questão principal da queima da pintura de Picasso refere-se ao conceito

de aura. Para Benjamin, toda obra de arte tem uma aura própria, uma sensação única que só pode ser vivida ou, de certa forma, respirada quando há o contato com a obra original.

Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho (BENJAMIN, 2020).

Uma obra que só existe a partir de uma reprodução, portanto, não teria o conceito de aura que Benjamin prega. A não fungibilidade e aura não necessariamente conversam no específico caso da arte que para ser exclusiva digitalmente precisa deixar de existir fisicamente. Afinal, para dar unidade e caráter insubstituível a um quadro como o *Fumeur V*, o Fractal Studios optou por retirar a possibilidade de uma aparição única e singular da pintura de Picasso só possível física e presencialmente.

Portanto, seguindo o raciocínio de Benjamin, o coletivo realmente atualiza o quadro de Picasso ao adicioná-lo à *blockchain*, porém, ao queimá-lo, destrói a aura que o objeto artístico possuía. É uma contradição que só é possível ser discutida se misturados os âmbitos reais e virtuais. Na internet, o *Fumeur V* existe e é não fungível, conseqüentemente exclusivo, características que já possuía na realidade física. O que ele ganhou, então, foi o alcance e a longevidade que o mundo digital tem a oferecer, pessoas que não teriam como acessá-lo, agora conseguem em uma questão de cliques, e enquanto a *blockchain* estiver no ar a obra existirá sem modificações e perda de qualidade. Porém, a partir do momento em a pintura foi destruída, ela perde a característica tocante à aura nela expressa o “aqui e agora” de Benjamin. O único contato que o público pode ter com *Fumeur V* é a partir de uma reprodução, exclusiva, mas digital.

Fazer as coisas “ficarem mais próximas” é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. Cada dia fica mais nítido a diferença entre a reprodução, como ela nos é oferecida pelas revistas ilustradas e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem. Nesta, a unidade e a durabilidade se associam tão intimamente como, na reprodução, a transitoriedade e a repetibilidade. Retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar “o semelhante no mundo” é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenômeno único (BENJAMIN, 2020).

Seguindo a linha proposta por Benjamin, o caso da queima do quadro do Picasso teria um caráter mais destrutivo do que transformador no que diz respeito à arte. De acordo com o estudioso,

a urgência pela proximidade com a arte gera o fim da aura. Dessa forma, há um impasse do acessível e da “verdadeira” ou “correta” experiência atrelada às obras. E nesse ponto é indispensável posicionar a pesquisa do estudioso da comunicação no período histórico em que foram feitas e publicadas. As percepções sobre aura do autor foram publicadas primeiramente em 1935, modificadas em 1939 e só republicadas em 1955. Por mais que ainda tenham importante relevância, as pesquisas de Benjamin não se referem mundo digital, ou o chamado Metaverso, abrindo um leque de outras formas de se entender a aura.

A arte digital tem desde o princípio o caráter reproduzível, uma peça virtual que pode estar em qualquer computador do mundo, até em várias máquinas ao mesmo tempo. Porém, a característica replicável dela não questiona o valor de arte que ela possui dentro deste contexto digital que ela está. Uma arte digital, portanto, tem sim sua aura, mas não de uma forma presencial e sim no novo ambiente que pode ser o “Metaverso”, proposto pelo Fractal Studios.

É indispensável levar em conta essas relações em um estudo que se propõe estudar a arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Porque elas preparam o caminho para a descoberta decisiva: com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual: A obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida. Mas, no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política (BENJAMIN, 2020).

A ideia de arte emancipada do ritual, na era digital, é uma realidade. A arte já nasce replicada e reproduzível, a internet permite que ela esteja presente em sua forma original e conservada em incontáveis computadores ao mesmo tempo. Entretanto, o NFT possibilita que esta arte possua o critério da autenticidade, o que não era conjecturado nos estudos de Benjamin, uma vez que ele viveu em outra época. Portanto, a aura está ali, no reproduzível, o “aqui e agora” não é perdido, é transferido para um novo contexto, ainda complexo e de modificações constantes. Com isso, a arte para ser exclusiva não precisa ser presencial e novas possibilidades de aura se evidenciam.

A aura, portanto, está criptografada em códigos por meio de uma cadeia de blocos misteriosa na internet: a *blockchain*. O que garante a autenticidade da obra digital é que ela esteja cunhada nesta rede, que ela tenha um token próprio que a posiciona como única e insubstituível. Porém, o NFT garante a aura, por garantir a exclusividade, e o mundo digital possibilita a maior difusão desta aura digital, não é mais necessário estar de pé presencialmente em frente a um quadro real para respirar a aura que ele emana, o quadro é alcançável pela internet, a obra é acessível. O fato,

contudo, não substitui de forma alguma a materialidade da obra, apenas apresenta uma nova visão e possibilidade para a aura.

Analisado novamente o caso do fogo no *Fumeur V*, um ponto de vista diferente é possível. A pintura, em seu formato presencial possuía uma aura que, após a queima, deixou de existir, mas as duas fotografias linkadas aos respectivos NFTs ganharam a própria aura, também depois do coletivo atear fogo na obra. Pensando dessa forma, o Fractal Studios consumiu com o fogo toda aura que o quadro de Picasso tinha, presencialmente, a partir da ação proposta. Mas ao adicioná-lo à blockchain o grupo não só deu a ele uma mudança do contexto físico para o digital, eles também transferiram a aura para este recente caráter criptografado que apenas os *Non-Fungible Tokens* permitem. A *Fumeur V* tornou-se uma peça de duas fases, com duas auras em períodos específicos de tempo. A foto não é mais uma reprodução da obra, mas a obra em si.

O fim de um quadro deu abertura para a existência de outra obra, mais difundida, mais presente e mais nova. É quase um movimento de martírio, uma morte em nome de uma causa maior. Porém, este fato faz parte de uma movimentação pelo novo a qualquer custo, para se manter atualizado, capaz de armazenar mais informações e acaba se desatrelando não só da presença física do trabalho de Picasso, como também da noção da experiência que a arte possui na própria essência.

(...) essa súbita carência decorreria de uma morte ainda mais terrível: o esgotamento da experiência. A voracidade industrialista teria atropelado as condições que permitiam a narrativa no mundo pré-moderno, um universo arrasado no frenesi das novidades, com uma enxurrada de dados que em sua rapidez incessante não se deixam digerir pela memória nem recriar a lembrança. Toda essa agitação teria suscitado uma perda das possibilidades de refletir sobre o mundo, bem como um inevitável distanciamento com relação às próprias vivências e uma impossibilidade transformá-las em experiência (SIBILIA, 2016, p. 68).

A aura não reside na consistência dos objetos, mas em sua referência autoral (SIBILIA, 2016, p. 65), e o NFT traz a possibilidade de se fazer o inimaginável por Benjamin. Uma obra reproduzida em uma escala mundial agora pode estar cunhada na *blockchain* e tem uma aura que é reproduzida por vários computadores, simultaneamente ou não. Contudo, a mesma aura perde em um dos pilares conceituais, a experiência. A vastidão de informações e o bombardeamento de conteúdos exigem que o mundo crie mais conexões, seja mais acessível e neste ponto a aura se adaptou bem com o advento dos Tokens, porém este volume informacional diminui o impacto do “aqui e agora” que a obra digital possui, mesmo que ela tenha uma aura e não seja uma reprodução. O conceito de reprodutibilidade ganha uma improvável aura, o conceito de aura se perde ao ser passível de reprodução.

No entanto, não há um juízo de valor no que diz respeito ao tempo para experiência que o contexto social hoje impõe à arte. Também, tendo como objeto o caso específico do *The Burned Picasso*, não são comparáveis às auras pré e pós queima da obra. É preciso delimitar apenas que são diferentes, possuem características diferentes e finalidades diferentes. Não cabe afirmar que o “aqui e agora” do Fumeur V não existe mais, apenas que ele foi transferido por um outro contexto em que viver a aura não é respirá-la.

Considerações Finais

A intenção deste artigo desde o princípio não foi apresentar uma resolução para o futuro da arte, apenas desdobrar e problematizar o projeto *The Burned Picasso* em um contexto comunicacional. Além disso, conforme o desenvolvimento do estudo, um direcionamento importante foi o de apresentar os pontos e contrapontos do processo de queima da obra de Picasso e de todo o conceito de Metaverso proposto no manifesto do Fractal Studios com a UniqueOne.Network, a fim de revelar argumentos que corroboram com a ideia de que o Fumeur V agora possui longevidade e preservação como NFT e também investigar a resolução da destruição criativa da obra como nociva para a preservação de memória artística.

A pesquisa nasce de um questionamento sobre a preservação ou queima de memória, porém encontra respostas ao caminhar para os dois lados. A queima é sim nociva, e destrói um patrimônio artístico, porém o NFT, ao que se propõe no projeto, realmente traz uma solução para o acesso e a reprodução de uma memória que pode alterar o mercado da arte. O quadro é queimado, mas permanece vivo em uma outra instância, em uma esfera ainda pouco entendida deste mundo digital que está em constante expansão

Entretanto, assim como ação de atear fogo em um quadro de um pintor famoso parte de um desejo de mudança constante, como aponta a estudiosa Sibilía sobre o atual modo de funcionar da sociedade, toda mudança drástica deve ser analisada antes de ser cultuada como uma grande resolução. Viver o futuro não é apenas negar o passado, é negar o fim. Ao incinerar uma obra de Picasso em nome de mantê-la presente para sempre no meio digital, o Fractal Studios se mostra movido pelo desejo de eternidade. Justificando evitar a obsolescência, tudo pode ganhar uma vida eterna em um universo ainda muito pouco compreendido por um público em maior escala. O coletivo artístico na verdade sentiu a necessidade de dar vida eterna ao Fumeur V, mas não levou em consideração a quem essa eternidade alcançaria.

A ideia da eternidade sempre teve na morte sua fonte mais rica. Se essa ideia está se atrofiando, temos que concluir que o rosto da morte deve ter assumido outro aspecto. Essa transformação é a mesma que reduziu a comunicabilidade da experiência à medida que a arte de narrar se extinguiu (BENJAMIN, 1994).

Ao apresentar todo o conceito do *The Burned Picasso*, o Fractal Studios se distancia da possibilidade de deixar com que as coisas antigas tenham a oportunidade de morrer, ou melhor, de serem esquecidas. O fato escancara uma das principais dificuldades da sociedade. Conforme as possibilidades tecnológicas aumentam, mais as pessoas se tornam apegadas às memórias e mais se faz necessária a capacidade de lembrar e armazenar lembranças. O desejo de ter a memória excede a presença física, queimar um quadro é um preço barato a se pagar, afinal a arte terá vida eterna neste novo mundo artístico que é proposto.

Além deste fato, considerando a realidade sem fazer previsões distantes de futuro, o fogo no Fumeur V traz outro aspecto comunicacional à tona. A obra foi arrematada por US\$ 105 mil e chegou a entrar em leilão com a venda mínima de US\$ 185 mil aproximadamente. O quadro nunca se destacou tanto perante todo o trabalho já produzido por Picasso quanto ao ser queimado e adicionado à *blockchain*, pensando não só economicamente, mas também em todo espetáculo que essa situação gerou. Basta pensar que o aspecto artístico dele não foi o foco da pesquisa, sempre a presença, física ou digital, que foi discutida. O Fumeur V foi destruído, mas muito por conta disso ficou mais conhecido.

O teor espetacular ultrapassa o próprio sentido da manutenção da obra como um bem não fungível. A situação esboça o que podem ser três expressões artísticas. A obra original e física, o NFT desta obra e das cinzas dela e o ato de performar a queima de um quadro com vídeo e um manifesto em nome de uma mudança na forma como se entende a arte e o mundo de forma geral. O ato esboça o que Sibilia estuda em *O Show do Eu*, no que diz respeito ao eu que precisa parecer para ser: “A conclusão é simples: se não se mostra, se não aparecer à vista de todos e os outros não o veem, então, de pouco servirá *ter* seja lá o que for. Agora, portanto, o importante é *parecer*” (2016, p. 122). A espetacularização do caso específico do *The Burned Picasso* tem a performance como principal ferramenta para a difusão. Destruir a obra com o fogo em vídeo, em si, é uma obra de arte à parte e um tópico de discussão, que inclusive permeia todo este artigo.

Em uma cultura que insta a viver sob a lógica da visibilidade e que acicata nos sujeitos uma busca tão ansiosa pela espetacularização de si, alimentada pelo desejo de obter celebridade a qualquer custo, já não basta ser alguém ou fazer algo. Além disso, o tempo todo, é preciso

performar: mostrar-se fazendo o que for e sendo alguém. E, é claro, também é necessário ser visto nessa exibição (SIBILIA, 2015).

No estudo sobre performance de Paula Sibilia, a pesquisadora, ao conceituar a forma performática como o indivíduo se porta na sociedade, refere-se ao resultado que o Fractal Studios encontrou com o projeto que incinerou o quadro de Picasso. Por mais que haja uma justificativa para a ação, o objetivo só foi alcançado porque envolveu o espetáculo que só o fogo poderia proporcionar. O coletivo artístico queria ser tópico de discussão para expor o manifesto que justifica o ato e assim ter visibilidade como figura artística. O Fumeur V foi apenas o instrumento para que esse planejamento se concretizasse e a celebridade fosse conquistada.

Entretanto, independentemente de ter usado uma obra de Picasso como ferramenta para um discurso, é inegável também que o Fractal Studios alterou a presença do quadro a partir do momento que o transformou em um ativo exclusivamente digital. Os NFTs e toda a discussão que os ronda têm papel importante nisso também, mas foi uma via de mão dupla, os Non Fungible Tokens popularizaram este trabalho de Picasso, enquanto, por ser um trabalho de Picasso, o trabalho auxiliou na maior difusão da ideia dos NFTs.

O Fumeur V estará marcado como um grande espetáculo artístico e realmente poderá ser lembrado por muito tempo. A presença da, agora, arte digital na *blockchain* possibilita que mais pessoas tenham o acesso à nova aura que ela passou a emanar desde que se tornou exclusivamente um NFT, porém o fato não muda toda controvérsia gerada para que este tipo de raciocínio seja possível. A ação de queimar esta obra pode ter destruído ou preservado a memória dela, de acordo com pontos de vista divergentes, mas o ato se tornou maior que o próprio quadro. O fogo no Fumeur V é mais histórico do que a continuidade da existência do trabalho, física ou virtual.

Assim, seja um mundo físico, ou um complexo “Metaverso”, a sociedade ainda vive de imagens geradas cada vez em maior escala. Com o fluxo de informação em uma crescente, que ainda não mostrou sinal de que irá frear, a sociedade encontra novas ferramentas para continuar sendo regida pelas aparências, busca atualizações para armazenar o turbilhão de conteúdo que está exposta e tenta encontrar na eternidade a resposta para a constante preocupação de morrer e cair no esquecimento, nem que para alcançar tudo isso tenha de atear fogo nos objetos empoeirados do passado.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Diogo Krub. A Validade e a Eficácia dos Negócios Jurídicos realizados por *Blockchain*. **Revista de Direito da Empresa e dos Negócios**, v. 3, n. 1, p. 98-132, 2019.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BENJAMIN, Walter et al. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Contraponto Editora, 2020.

BENJAMIN, Walter et al. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Contraponto Editora, 2020.

BUTERIN, Vitalik. *A Next Generation Smart Contract & Decentralized Application Platform. Ethereum White Paper*, [s.d.]. Disponível em: <http://blockchainlab.com/pdf/Ethereum_white_paper_next_generation_smart_contract_and_decentralized_application_platform-vitalikbuterin.pdf>. Acesso em: 13 de abril 2021.

CHRISTIE'S. **Obra de Beeple**. 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: 13 de abril 2021.

CONG, Lin William; HE, Zhiguo. *Blockchain Disruption And Smart Contracts. NBER Working Paper Series*. Cambridge, abr. 2018. Disponível em: <<https://www.nber.org/papers/w24399.pdf>>. Acesso em: 13 de abril 2021.

DAEMON, Flora et al. **“Morri para inspirar vocês”**: uma análise das narrativas em disputa perpetradas por jovens homicidas/suicidas em ambientes escolares. 2016.

DEBORD, G. **Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.

FAIRFIELD, Joshua. Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property. **Indiana Law Journal**, Forthcoming, 2021.

FINZER, Devin. The Non-Fungible Token Bible: Everything you need to know about NFTs. Opensea. Disponível em: <<https://blog.opensea.io/guides/non-fungible-tokens/>>. Acesso em: 20 de agosto de 2021.

FRANCO FERRAZ, Maria Cristina. Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade. **Revista Famecos**, v. 12, n. 27, p. 49-57, 2005.

FUNGÍVEL. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda., 2015. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/fung%C3%ADvel/>>. Acesso em: 9 de setembro de 2021.

“Henri Bergson”. Uol educação, 2008. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/biografias/henri-bergson.htm>>. Acesso em: 30 de setembro de 2021.

IBARRA, Pedro; PINHEIRO, Roberta. Conheça a tecnologia que promete mudar a venda de obras de arte digitais. **Correio Braziliense**. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2021/03/4914179-conheca-a-tecnologia-que-promete-mudar-a-venda-de-obras-de-arte-digitais.html>>. Acesso em: 15 de abril de 2021.

NAKAMOTO, Satoshi. Bitcoin: **A Peer-to-Peer Electornic Cash System**. Oct. 2008. p. 2. Disponível em: <<https://www.bitcoin.com/bitcoin.pdf>>. Acesso em: 13 de abril 2021.

PEREZ, Elaine Cristina de Matos Fernandez. O show do eu: a intimidade como espetáculo. **Publicatio UEPG: Ciências Sociais Aplicadas**, v. 23, n. 1, 2015.

REIS, Vivian. Fogo na Cinemateca: galpão tinha acervo de Glauber Rocha, equipamentos antigos e documentos sobre a história do cinema no Brasil. **G1**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/07/30/fogo-na-cinemateca-galpao-tinha-acervo-de->

[glauber-rocha-equipamentos-antigos-e-documentos-sobre-a-historia-do-cinema-no-brasil.ghtml](#)>

Acesso em: 8 de agosto de 2021.

ROH, Joori. Factbox: What is the 'metaverse' and how does it work?. **Reuters**. Disponível em: <<https://www.reuters.com/technology/what-is-metaverse-how-does-it-work-2021-09-08/>>.

Acesso em: 2 de outubro de 2021.

SIBILIA, Paula. Autenticidade e performance: a construção de si como personagem visível. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 17, n. 3, p. 353-364, 2015.

_____. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Contraponto Editora, 2016.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

UNIQUEONE.NETWORK. Picasso Enters the Metaverse. Disponível em: <<https://uniqueone.medium.com/picasso-enters-the-metaverse-f1cc48c77ed8>>. Acesso em: 8 de agosto de 2021.

YOUNG Joseph. **Revista Forbes**. NFT market rages on: NFTs market cap grow 1,785% in 2021 as demand explodes. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/youngjoseph/2021/03/29/nft-market-rages-on-nfts-market-cap-grow-1785-in-2021-as-demand-explodes/?sh=4828e2377fdc>>. Acesso em: 13 de abril de 2021.