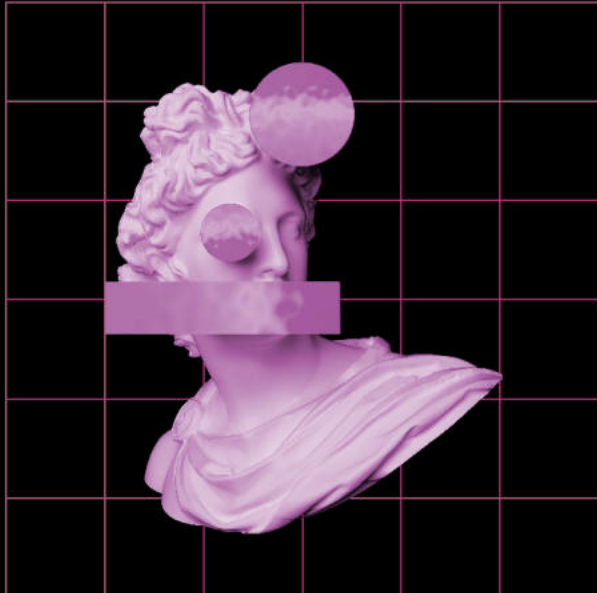


PARALLEL ARCHIVE

UN ARCHIVIO DIGITALE E VIRTUALE COME SISTEMA DI PRESERVAZIONE, CURA E VISUALIZZAZIONE DELLA CRIPTO-ARTE.



INTRODUZIONE

Il progetto "Parallel Archive" si sviluppa attorno al tema degli NFT, con un particolare focus sulla Crypto Arte, come fenomeno artistico attuale, e sui Metaversi, come elementi espositivo-tutelativi della stessa.

La Crypto-Arte infatti, nonostante in questo preciso momento storico sia in crescita, va tignosa, si trova allo stesso tempo, vittima di un senso di smarrimento legato all'esplosività della diffusione globale che si intreccia alle speculazioni del mercato.

I "Parallel Archive" nascono infatti, dalla volontà progettuale di creare un sistema autonomo di censimento, esposizione e tutela, utile alla comprensione ed allo studio del fenomeno nella sua interezza.

L'azione svolta, mira a riprendere la storia passata ed attuale, creando uno storico cronologico e scandendo in tempo reale, i passi compiuti dalla Crypto-Arte e dai suoi artisti.

Tale azione, di conseguenza, ha reso necessario lo sviluppo di un modello di fruizione, adeguato alla mission e conforme agli standard dell'universo NFT.

Nella fase di sviluppo si è quindi andati a progettare un sito che camminasse di pari passo e forma ad un ambiente virtuale, concepito allo scopo di connettere l'utente alla realtà del archivio, in due modi differenti ma non dissimili nell'utilizzo, includendo quindi un target più ampio, oltre che ha un "senso di continuità e coerenza tra i due artefatti.

Nello specifico, l'ambiente virtuale, nonostante il progetto segua la volontà di essere un archivio, sarà fruibile dall'utente in una logica museale, studiata per generare un'esperienza immersiva e non standardizzata ad un format continuo nel tempo, ottemperando, di fatto, alla logica del gaming.

L'ambiente risulta essere quindi un vero e meta-verso, che seguirà la mission di valorizzare e tutelare l'universo della crypto arte e dei suoi artisti, proponendosi però come un elemento parallelo e quindi presente anche negli altri metaversi già esistenti, come un vero e proprio organo culturale-espositivo.

RICERCA

SISTEMA NFT

INTRODUZIONE AL SISTEMA RELATIVO ALL'UNIVERSO NFT & BLOCKCHAIN.

#TOKEN #NON_FUNGIBLE_TOKEN #BLOCKCHAIN

FASE DI RICERCA RELATIVA ALLO STUDIO DELLA CRYPTOARTE NEL SUO LEGAME CON GLI NFT.

CRYPTO ART & NFT #LEGAME_ARTISTA #ARTE_DIGITALE #CRYPTO #PRINCIPALI_FORMATI_STANDARD

CRYPTO ARTIST

FASE DI RICERCA RELATIVA ALLA COMPRENSIONE DI ALCUNE TIPOLOGIE DI ARTISTI, DEL METODO DI RANK E DEL CONTRATTO DIGITALE.

CRYPTO ARTIST & RANK #BEEPLE #PAK #T.JONES #MAD DOG JONES #EVEWOODS #HACKATAO #XCOPY #SLIMSUNDAY #3LAU #DELBO #CONTRATTO_DIGITALE

COMPRENSIONE DEL PERCORSO AFFRONTATO DALLA CRYPTO ARTE NELLA SUA RIVOLUZIONE, IN CONNUBIO LA BLOCKCHAIN.

#TIMELINE #ORIGINI #EVOLUZIONE #LEGAME_CRYPTO_E_ARTE #TOKEN_ART

METAVERSI

FASE DI RICERCA DI MODELLI STUDIO DI METAVERSI IN REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA.

#CRYPTO_VOXELS #DECENTRALAND #THE_SANDBOX #SOMNIUM_SPACE #VR #HORIZON_WORLD #ALTSPACE_VR #ROBLOX #BLOCKTOPIA #AERIUM

CRYPTO -ART

STORIA

CASI-STUDIO



1 CRYPTO VOXELS

#TECH:	VIRTUAL_REALITY + DESKTOP
#VOXELS:	X
#EDITOR:	X
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT & OPERA
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	NO



2 THE SANDBOX

#TECH:	DESKTOP+CONTROLLER
#VOXELS:	X
#EDITOR:	X
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT, NFT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



3 HORIZON WORLD

#TECH:	VIRTUAL_REALITY
#VOXELS:	X
#EDITOR:	X
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT, NFT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



4 AERIUM

#TECH:	WEBCAM O DESKTOP
#VOXELS:	NO
#EDITOR:	NO
#AVATAR:	X-NO_CUSTOM
#BUY:	NO
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	NO
#GAMABLE:	NO



5 ALT SPACE-VR

#TECH:	VIRTUAL_REALITY O DESKTOP
#VOXELS:	NO
#EDITOR:	X
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



6 *OVR- AR

#TECH:	TABLET,SMARTPHONE IN AR
#POLYGON:	X
#EDITOR:	X
#AVATAR:	NO
#BUY:	SPACE, OBJECT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	NO



7 *SOMNIUM SPACE

#TECH:	VIRTUAL_REALITY + DESKTOP
#VOXELS:	X
#EDITOR:	X
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT, NFT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



8 ROBLOX

#TECH:	VIRTUAL_REALITY + CONSOLE
#VOXELS:	X
#EDITOR:	NO
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



9 DECENTRALAND

#TECH:	VIRTUAL_REALITY O DESKTOP
#VOXELS:	X
#EDITOR:	X
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT, NFT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



10 BLOCKTOPIA

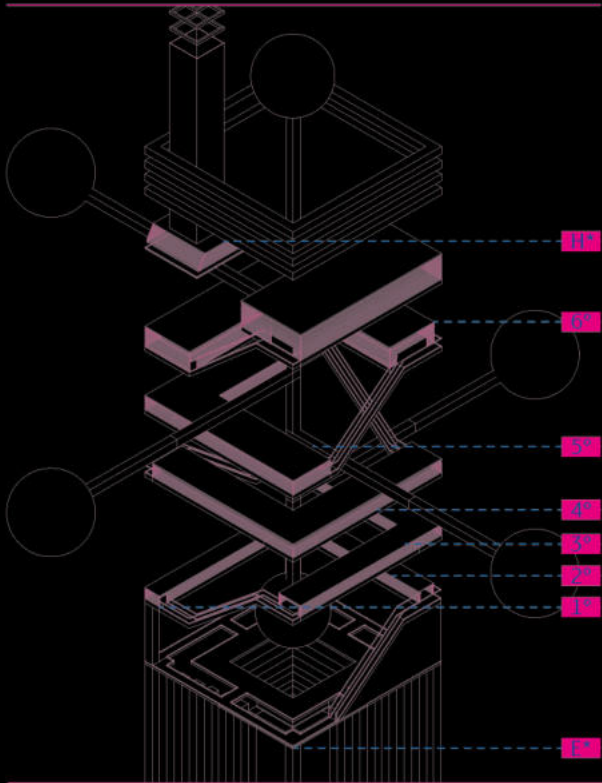
#TECH:	VIRTUAL_REALITY O DESKTOP
#VOXELS:	NO
#EDITOR:	NO
#AVATAR:	CUSTOM
#BUY:	SPACE, SKIN, OBJECT, NFT
#EVENT:	X
#MARKETPLACE:	X
#GAMABLE:	YES



IL PERCORSO

Corsa Gallery, realtà virtuale dell'evento artistico ispirato dalle opere di Crypto Art. Questo layout, generato in maniera dinamica dalla configurazione dello schermo e sulla posizione dell'opera, definendo nello specifico un criterio di visuale filtrata.

dall'alto verso il basso - (PIRAMIDALE ASCENSIONISTICA). Questo layout, generato in maniera dinamica dalla configurazione dello schermo e sulla posizione dell'opera, definendo nello specifico un criterio di visuale filtrata.



HOW CAN YOU GO?

PERCORSO MOSTRA

PERCORSI PREFERENTI DALL'ORGANO ARCHIVIO, DI CARATTERE TEMATICO.

PERCORSO RICERCA

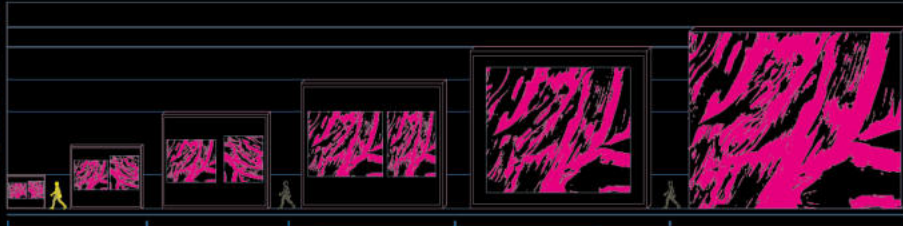
RICONFIGURAZIONE VISIVA DELLE OPERE NELL'AMBIENTE, IN COERENZA CON I CRITERI DI RICERCA DELL'UTENTE.

PERCORSI CONDIVISI

RICONFIGURAZIONE VISIVA CONDIVISA DAGLI ALTRI UTENTI A CUI È POSSIBILE PARTECIPARE.

LOGICA DI PERCURRENZA

IPOTESI: RANK



NUMERO NUMERO DI OPERE

AUMENTO DIMENSIONI OPERA

INGRANDIMENTO AREA DI ESPOSIZIONE

CORRISPONDENZA MASSIMO RANK

SPECIFICHE PIANI

N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	16	N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	15	N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	14
A: 18	B: 40	C: 40		A: 12	B: 40	C: 38		A: 40	B: 38	C: 18	
N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	13	N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	12	N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	11
A: 8	B: 38	C: 40		A: 8	B: 38	C: 40		A: 8	B: 38	C: 40	



AMBIENTE VR: AUCTION ROOM

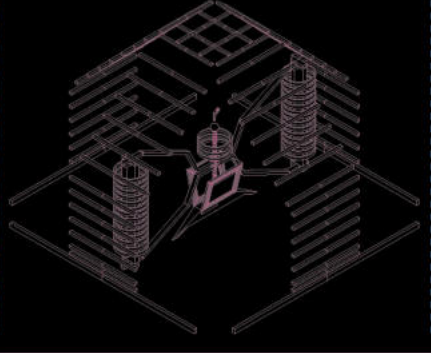
IL PERCORSO

L'ambiente Arta, fu lo scopo di caratterizzare l'ambiente alla funzione di acquisto e visualizzazione dell'opera. Nella specifico l'ambiente è stato creato, centralizzando lo sfruttamento di visuale, che, agendo da display informativo, permetterebbe un acquisto consapevole, diretto ed informato.

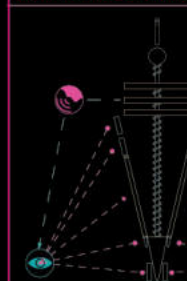
La scelta di sviluppare l'area nella ricerca al fine di manovrare ed una della pratica di immaginario sviluppata dal Crypto Artist per la vendita.

FUNZIONI AREA

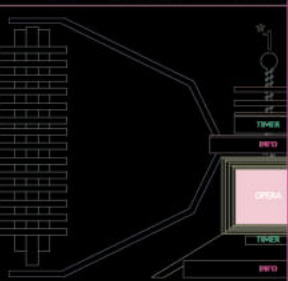
- ACQUISTARE OPERE
- GENERARE FILTRI DI RICERCA
- PIATTAFORMA DI DROD/RELEASE



RAPP. VISIVO-SONORO:



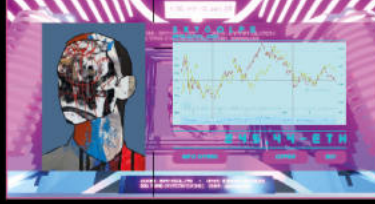
TIMER: INFO: OPERA



AMBIENTE



INTRECC-AUCTION ROOM: 1.MENU 2.ACQUISTO 3.MENU LIBERO

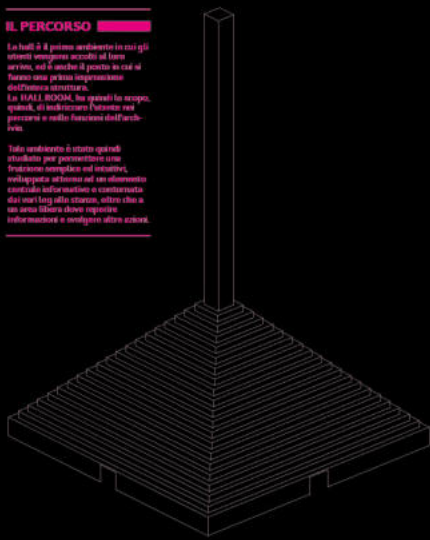


AMBIENTE VR: HALL

IL PERCORSO

La hall è il primo ambiente in cui gli utenti vengono accolti al loro arrivo, ed è anche il punto in cui si fanno una prima impressione dell'intera struttura. La HALL ROOM, ha spaziosi scoppi spaziosi di movimento, liberando percorsi e nella fase dell'archiviazione.

Tutto l'ambiente è stato spaziosamente studiato per permettere una fruizione immersiva ed interattiva, sviluppata attorno ad un elemento centrale informativo e contestuale dai vari livelli dello spazio, oltre che a un'area libera dove rispettare informazioni e coinvolgere altri utenti.



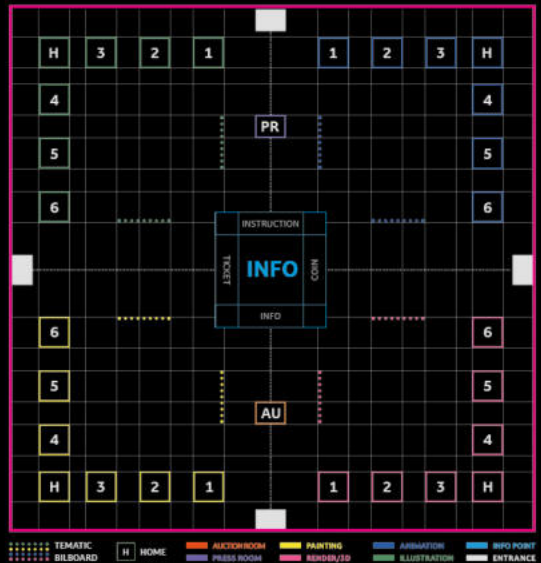
FUNZIONI AREA:

- LOG IN STANZE
- INFORMAZIONI GENERALI
- DIALOGO CON ALTRI UTENTI / COMMUNITY
- ACQUISTO TICKET & TOKEN
- ESPLORAZIONE AMBIENTE LIBERO

INFO POINT



FLOOR LOGGER



- TEMATIC BILBOARD
- HOME
- ACTION ROOM
- PAINTING
- ANIMATOR
- INFO POINT
- PRESS ROOM
- REIDR/10
- ILLUSTRATION
- ENTRANCE

INTRECC - MENU GALLERY

INTRECC - MAPPA HALL

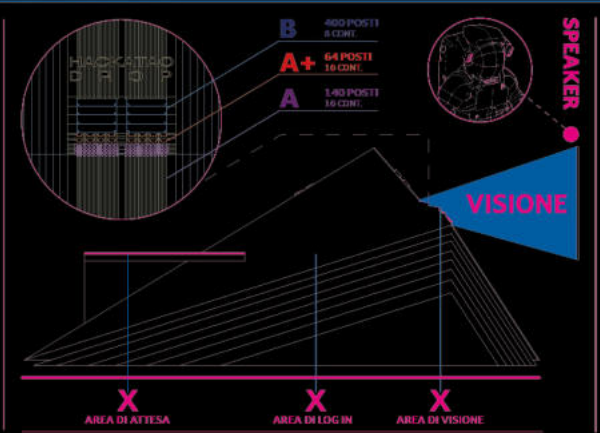
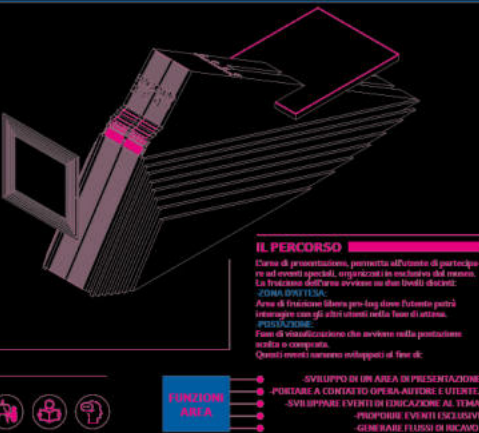
INTRECC - FLYER

INTRECC - FRIEND'S MENU



AMBIENTE VR: PRESS AREA

POSIZIONAMENTO & VISUALE



INTRECC - MENU + FREE USE



SITOGRAFIA: ARCHIVIO DIGITALE

DOTPIGEON

SKYGOLPE

PAGINA AUTORE

TELEFONATI

- VISUALIZZAZIONE OPERA
- ACCESSO A INFORMAZIONI AUTORE & OPERA
- ACQUISTO OPERA, TOKEN & TICKET
- INFORMAZIONI CORRELATE
- PRESENTAZIONI E CONTENUTI
- FRUIZIONE AMBIENTE VIRTUALI DA PC

COLORAZIONE GRIGLIA

R: 0 - G: 0 - B: 0 F: 36 - 6: 37 - 8: 37

3x6

DARK MODE OFF REGULAR

DARK MODE OFF MEDIUM

DARK MODE OFF BOLD

GRIGLIA 3x6

PARALLEL ARCHIVES

ARCHIVIO DIGITALE

- ILLUSTRAZIONI
- PITTURA
- 3D/RENDERING
- ANIMAZIONI

VR-SHOWCASE

SITO-ARCHIVIO

CRYPTO ART

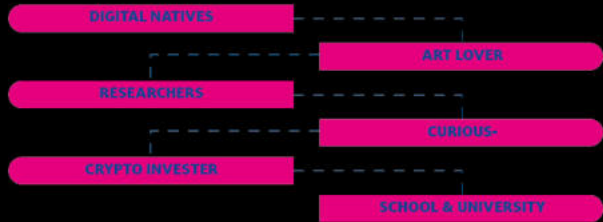
- DIVULGARE
- TUTELARE
- CATEGORIZZARE
- STUDIARE

INFO

Il progetto "Parallel Archive" si sviluppa attorno al tema degli NFT, con un particolare focus sulla Crypto Art, come fenomeno artistico attuale, e sui Metaversi, come elementi espositivo-tutelativi della stessa.

I "Parallel Archive" nascono infatti, dalla volontà progettuale di creare un sistema autonomo di censimento, esposizione e tutela, utile alla comprensione ed allo studio del fenomeno nella sua interezza. L'intenzione è, infatti, non solo di ripercorrere la storia passata ed attuale, creando uno storico cronologico e scandendo in tempo reale, i passi compiuti dalla Crypto-Art e dai suoi artisti.

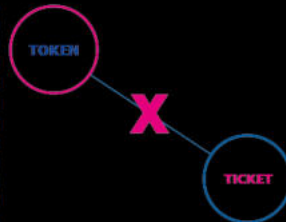
TARGET:



PRLL. COIN

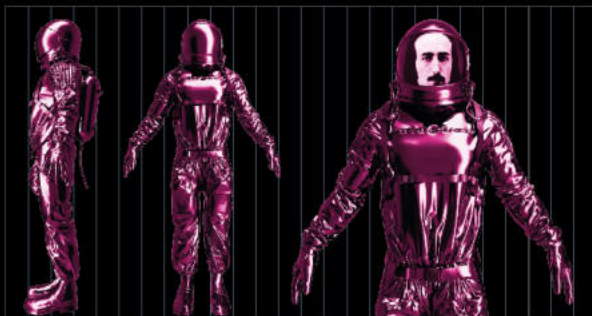


FORMULA PRINCIPALE:



RICAVE:

- ACQ. TOKEN FLUSSO CONTINUO
- ACQ. TICKET FLUSSO CONTINUO
- ACQ. NFT 1,5% ACQUISTI NFT
- DONAZIONI RICAPO DIRETTO



AVATAR

NOTA: PRECIPROCELA ASSUMEREMSTUAVRE 3,887-68 8079988

SPACE OPOTSEK: ABCDEFGHILMNOPQRSTUWZ 1234567890

INTERFACCIA:

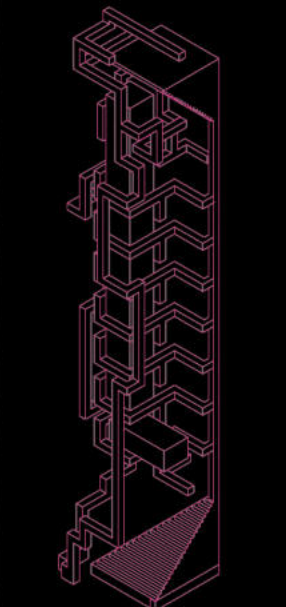
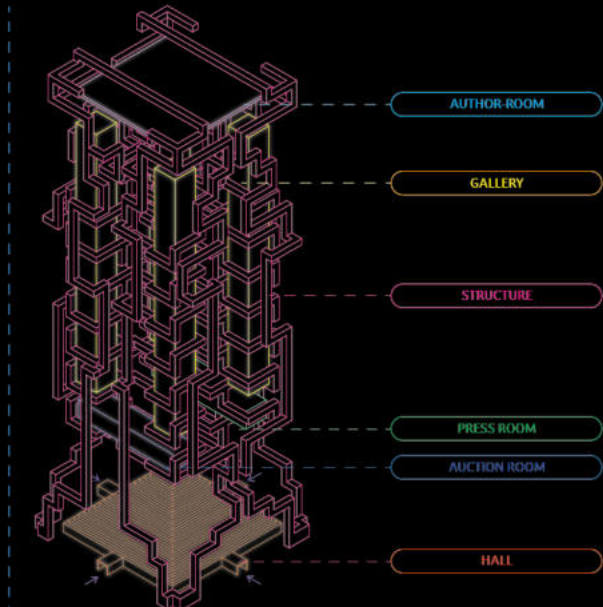
CAMPO DI UTILIZZO: QUANTI A LIMITI: INTERFACCIA

VISIONE IN PRIMA PERSONA: FACE 3D-SCAN

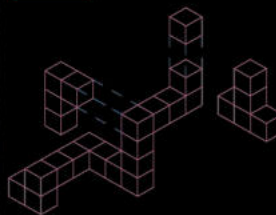
PROPORZIONE INTERFACCIA/ AVATAR

AVATAR

3D SCAN-FACE



VOXEL



Nella fase di sviluppo e progettazione si è tenuto, rigorosamente conto, della necessità di esportare l'intero apparato in altri contesti-metaversi. Al fine di assolvere a questo compito, durante la modellazione, si è analizzato a progettare adottando una logica: MONO-VOXEL. Tale logica consiste nell'utilizzo di un cubo ripetuto e quindi di un valore dimensionale unico. La struttura inoltre risulta, allo stesso fine, divisibile e proponibile in formato MANGO e quindi sviluppabile in diversi formati anche meno esasti. Di fatto si potrà esportare il museo anche in mano categorica. (Es: Torre Painting)

COMPATIBILITÀ



MIX:



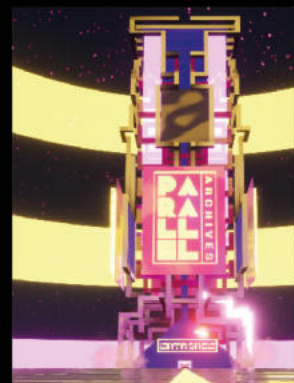
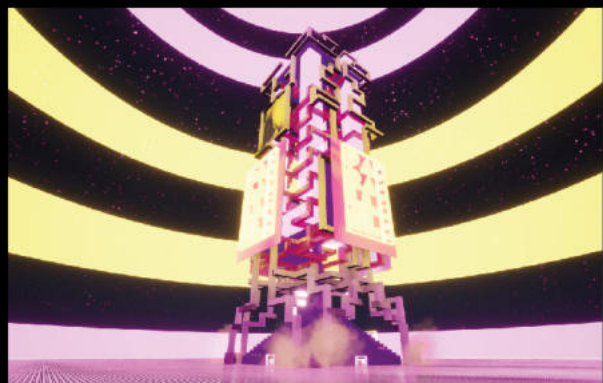
COLORE:



STRUTTURA PARALLEL ARCHIVE

STRUTTURA MONO

INFO



PARALLEL ARCHIVES.

Un archivio digitale e virtuale come sistema di preservazione, cura e visualizzazione della Crypto-Arte.

UNIVERSITÀ DI CAMERINO -
SAAD - Scuola di Ateneo di Architettura e Design "E. Vittoria"
DESIGN PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

RELATORE: DANIELE ROSSI

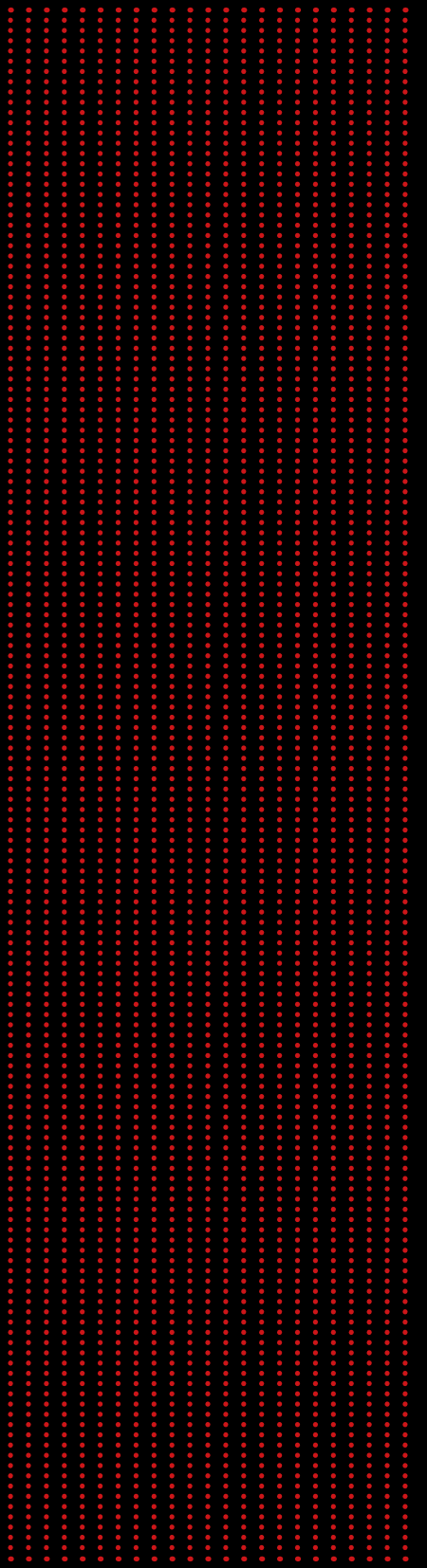
STUDENTE: LORENZO DI GIOACCHINO

A.A: 2021-2022

P
R
L
E

P
R
L
E

A
B
C
H
I
V
E
S



A
R
C
H
I
V
E
S

P
R
L
E

P
R
L
E

A B
S T
R A
C T

Il progetto “Parallel Archive” si sviluppa attorno al tema degli NFT, con un particolare focus sulla Crypto Arte, come fenomeno artistico attuale, e sui Metaversi, come elementi espositivo-tutelativi della stessa.

La Crypto-Arte infatti, nonostante in questo preciso momento storico sia in crescita vertiginosa, si trova allo stesso tempo, vittima di un senso di smarrimento legato all'esponenzialità della diffusione globale che si intreccia alle speculazioni del mercato.

I “Parallel Archive” nascono infatti, dalla volontà progettuale di creare un sistema autonomo di censimento, esposizione e tutela, utile alla comprensione ed allo studio del fenomeno nella sua interezza.

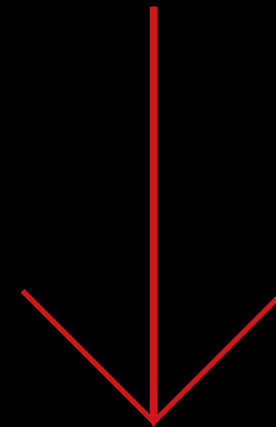
L'azione svolta, mira a riprendere la storia passata ed attuale, creando uno storico cronologico e scandendo in tempo reale, i passi compiuti dalla Crypto-Arte e dai suoi artisti.

Tale azione, di conseguenza, ha reso necessario lo sviluppo di un modello di fruizione, adeguato alla mission e conforme agli standard dell'universo NFT.

Nella fase di sviluppo si è quindi andati a progettare un sito che camminasse di pari passo e forma ad un ambiente virtuale, concepito allo scopo di connettere l'utente alla realtà del archivio, in due modi differenti ma non dissimili nell'utilizzo, includendo quindi un target più ampio, oltre che ha un “senso di continuità e coerenza tra i due artefatti.

Nello specifico, l'ambiente virtuale, nonostante il progetto segua la volontà di essere un archivio, sarà fruibile dall'utente in una logica museale, studiata per generare un'esperienza immersiva e non standardizzata ad un format continuo nel tempo, ottemperando, di fatto, alla logica del gaming.

L'ambiente risulta essere quindi un vero e metaverso, che seguirà la mission di valorizzare e tutelare l'universo della crypto arte e dei suoi artisti, proponendosi però come un elemento parallelo e quindi presente anche negli altri metaversi già esistenti, come un vero e proprio organo culturale-espositivo.



Il progetto, in una logica più ampia, è stato sviluppato nell'intento di creare un sistema autonomo che coinvolga i seguenti aspetti fondamentali:

-TUTELARE

Il sistema permetterà attraverso la creazione di un organo preposto allo studio ed alla curatela, di indagare la natura dell'opera e dell'artista, incanalando ed archiviando una serie di informazioni fondamentali che spesso vengono oscurate dalle logiche eclissative dell'economia e dei mercati annessi.

Per tale senso però, lo scopo dell'archivio non sarà quello di giudicare il contesto, bensì avrà il senso di voler accompagnare il passaggio di quest'arte e delle sue innumerevoli correnti.

-VISUALIZZARE:

La visualizzazione è un concetto fondamentale nel progetto, poiché di fatto porta a contatto l'utente con il metaverso-archivio Parallel.

L'utente potrà visualizzare l'archivio nelle seguenti modalità:

+ L'utilizzo della **Realtà Virtuale** risulta essere il punto centrale dell'archivio, poiché mediante lo sviluppo di uno showcase VR, l'utente avrà la massima immersività nella fruizione dell'archivio Parallel, in connessione con tutte le funzioni e le possibilità dello stesso.

Tale scelta viene motivata in congruenza ai trend della cryptoarte, ed al fine di contestualizzare l'opera al suo punto di origine: il digitale.

+ La **Realtà Aumentata** verrà utilizzata in eventi speciali, allo scopo di:

1. Entrare in contatto con tutte le realtà, senza limitazioni tecnologiche,
2. Sviluppare campagne di avvicinamento al metaverso, mediante eventi.
3. Differenziare l'offerta espositiva, localizzandola in punti e contesti specifici.

+ Il sito risulterà essere un modello collaterale all'ambiente virtuale, utile ad un tipo di fruizione meno immersiva.

Le funzioni del sito, sono state sviluppate al fine di permettere il massimo affordance nel passaggio VR-SITE.

COMMUNITY

In pieno accordo con la logica comunitaria tipica di questi ambienti, il sistema si sviluppa permettendo all'utente la comunicazione con altri utenti.

Tale scelta segue la volontà di sviluppare vere e proprie community all'interno dell'ambiente virtuale, per rendere l'esperienza ancor più coinvolgente, immersiva e condivisibile.

Inoltre mediante la possibilità di condivisione dei propri "pin" l'utente potrà sviluppare vere e proprie mostre proponibili ad altri utenti, dando luogo ad una vera e propria dimensione culturale-espositiva e parallela.

INCLUSIVITÀ

La struttura virtuale dei Parallel Archive è stata sviluppata nella logica MONOVoxel, e quindi con l'utilizzo di un cubo ripetuto, al fine di permettere alla stessa di essere riproposta nei metaversi già esistenti.

A considerazione delle ricerche svolte, in particolare nei casi studio, si è evinto come la pre-esistenza di questi metaversi, comporti la necessità di esportare la struttura parallel, al fine di coinvolgere un pubblico maggiore e già strutturato.

Inoltre a valore di inclusività, l'ambiente sarà fruibile in diverse lingue.

AUTONOMIA FINANZIARIA.

Attraverso la creazione di un token, vengono sviluppati dei flussi di ricavo, utili all'autonomia ed al sostentamento dell'intero sistema archivio.

In considerazione del concetto di "Esclusività" tanto caro alla categoria, si svilupperanno una serie di eventi, presentazioni, mostre speciali che vedranno la vendita di ticket acquistabili esclusivamente con il token del museo che sarà collegato al chain Ethereum.

RICONFIGURABILITÀ.

Il sistema è stato creato e sviluppato per essere configurabile come un vero e proprio modello espositivo, non necessariamente collegato alla crypto arte.

Di fatto l'intero apparato coinvolge una serie di logiche che potrebbero essere riadattate a modelli totalmente estranei da quello proposto.

CUSTOMIZZABLE EXP

In pieno rispetto di un utilizzo totalmente affine alle volontà dell'utente, si è andati a sviluppare un percorso utente fruibile in due diverse modalità, ovvero:

+ **PERCORSO MOSTRA:** Il percorso archivio comprende una serie di mostre tematizzate, studiate dall'archivio in una piena logica espositiva museale e diversificate nel tempo.

+ **PERCORSO PERSONALIZZATO:** L'utilizzo dell'interfaccia, configurata secondo una logica sitografica piramidale, permetterà all'utente di fruire sito e ambiente attraverso dei veri e propri filtri che riconfigureranno l'esposizione a volontà dell'utente, permettendo una personalizzazione visiva.

ONIRICO

Al fine di rendere l'esperienza dissimile da quella reale si è andati a sviluppare un "contesto-grafico acceso", con delle spiccate tendenze VaporWave, Glitch ed ÆSTHETIC. Inoltre al fine di relazionarsi alla vastità dell'ambiente, sono state modificate le leggi fisiche naturali, variando gravità e velocità dell'avatar.

CONSAPEVOLE

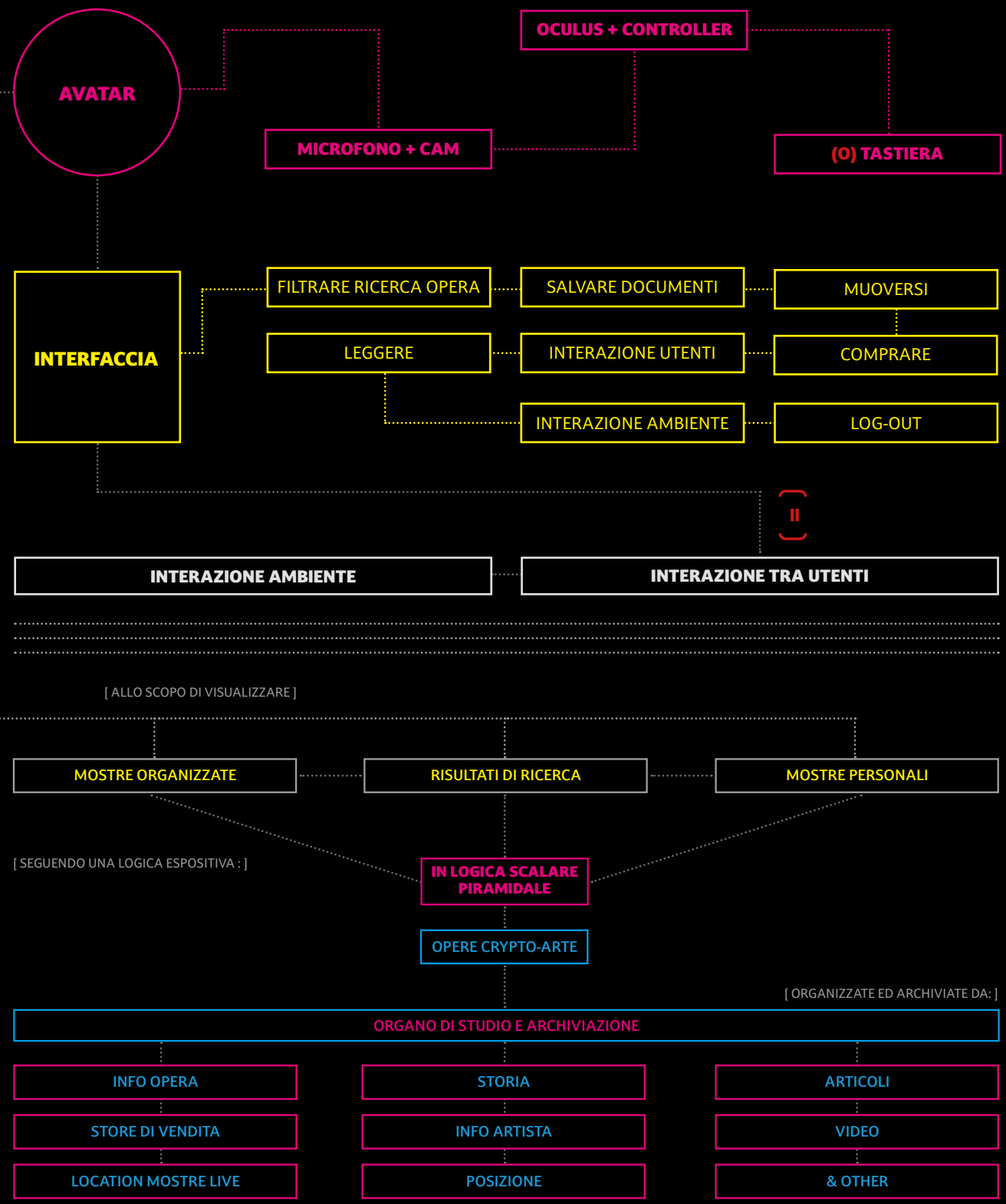
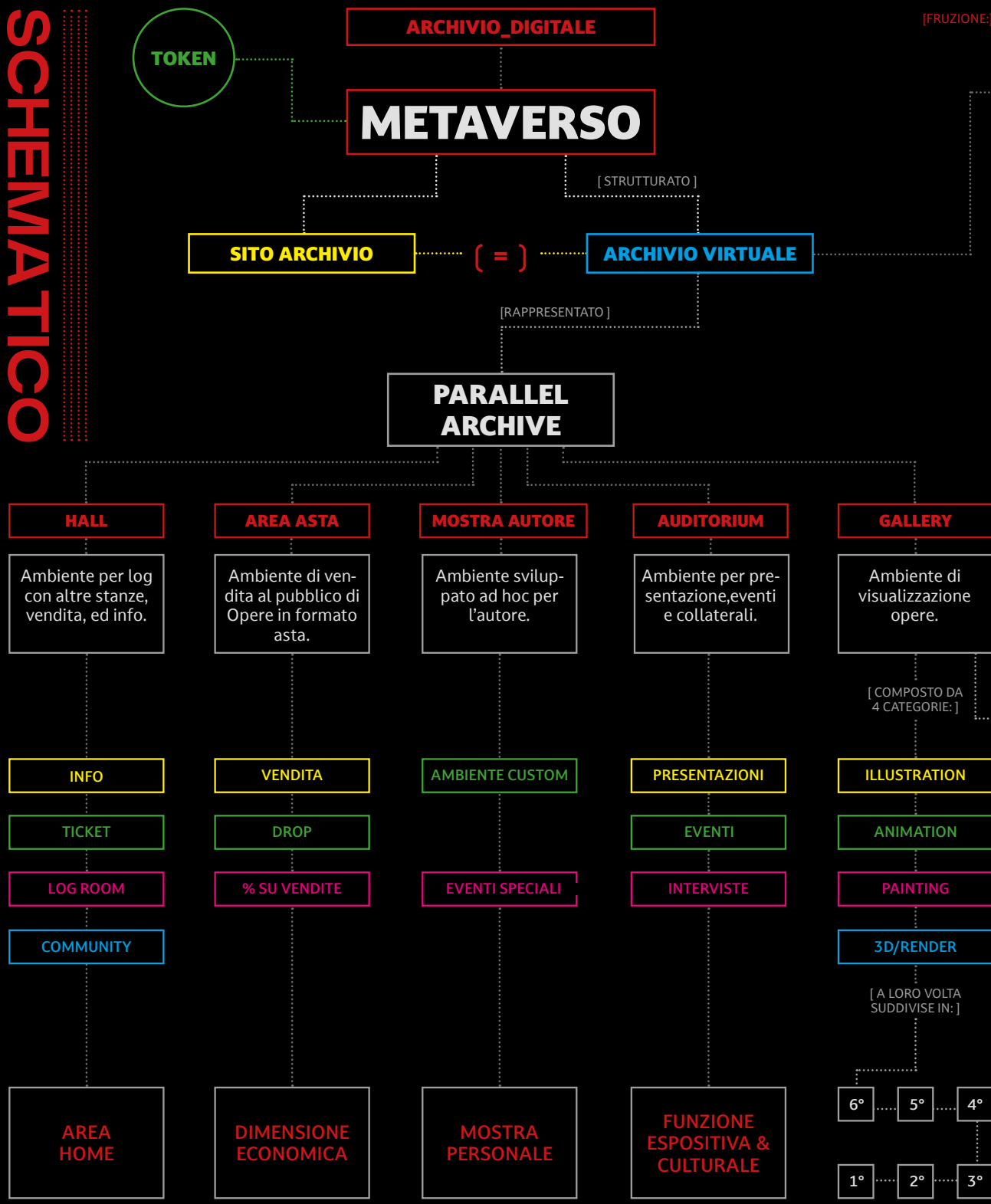
In considerazione dei danni, condotti dal sistema blockchain, gli archivi devolveranno le plusvalenze in opere di compensazione, affermando una propria e specifica etica al riguardo.

SICUREZZA

Al fine di combattere i fenomeni di spamming, trolling e storming, tipici di questi contesti il sistema verrà regolato e tutelato da un'organo di sicurezza interno.

*Al fine di comprendere ancor meglio l'intero apparato, bisognerà però entrare nell'ottica che nonostante la crypto arte sia un fenomeno che esiste e si manifesta già da molti anni, esso ha visto il raggiungimento del suo apice, con l'avvento delle nuove generazioni e del loro techno-entusiasmo.

Per tale senso sarà corretto e consapevole, visualizzare la Crypto Arte, come un nuovo fenomeno artistico radicalmente digitale e contemporaneo, quindi sviluppato con modi, ed in contesti lontani da quelli dell'arte canonica.



La cultura del progetto per la valorizzazione dell'effimero e del temporaneo nell'ambiente digitale è un tema più che mai attuale e dibattuto nel sistema culturale contemporaneo.

Le infrastrutture digitali hanno reso sostenibili alcuni progetti e coadiuvato un processo di apertura e divulgazione dei nostri patrimoni, oggi disponibili ad un pubblico globale.

Le nuove tecnologie, combinando sfera fisica e digitale, generano però inevitabili conseguenze. Infatti se è vero che attraverso le piattaforme virtuali riusciamo ad avere accesso a una molteplicità di dati e informazioni, è altrettanto vero che si rende necessaria una riflessione sulle prospettive, sull'impatto e sulla gestione della dimensione digitale. (Limana, 2018.)

ARCHIVIO DIGITALE SITOGRAFICO

SYSTEM: SAFARI - CHROME- MOZILLA



COMPATIBILITÀ VR
 OCULUS-RIFT+CONTROLLER
 SYSTEM: **WINDOWS** - **IOS**
 COMPATIBILITÀ DEKSTOP
 TASTIERA + MICROFONO+ WEBCAM
 SYSTEM: **WINDOWS** - **IOS**

VR- ARCHIVIO AMBIENTE

Il "Parallel Archive" nasce dalla volontà progettuale di creare un sistema autonomo di censimento, esposizione e tutela, utile alla comprensione ed allo studio del fenomeno nella sua interezza.

L'azione svolta, mira a riprendere la storia passata ed attuale, creando uno storico cronologico e scandendo in tempo reale, i passi compiuti dalla Crypto-Arte e dai suoi artisti.

Tale sistema seguirà, successivamente la necessità di essere visualizzato dall'utente, mediante l'utilizzo di strumenti idonei a una riproposizione efficace e immersiva.

Nello specifico il progetto PARALLEL ARCHIVE, è composta da:

- ARCHIVIO DIGITALE_ VERS. SITO
- ARCHIVIO VIRTUALE

I due elaborati, camminano all'unisono, corrispondendo l'uno a l'altro, con una sola variazione nelle modalità di



SIST. ARCHIVIAZIONE

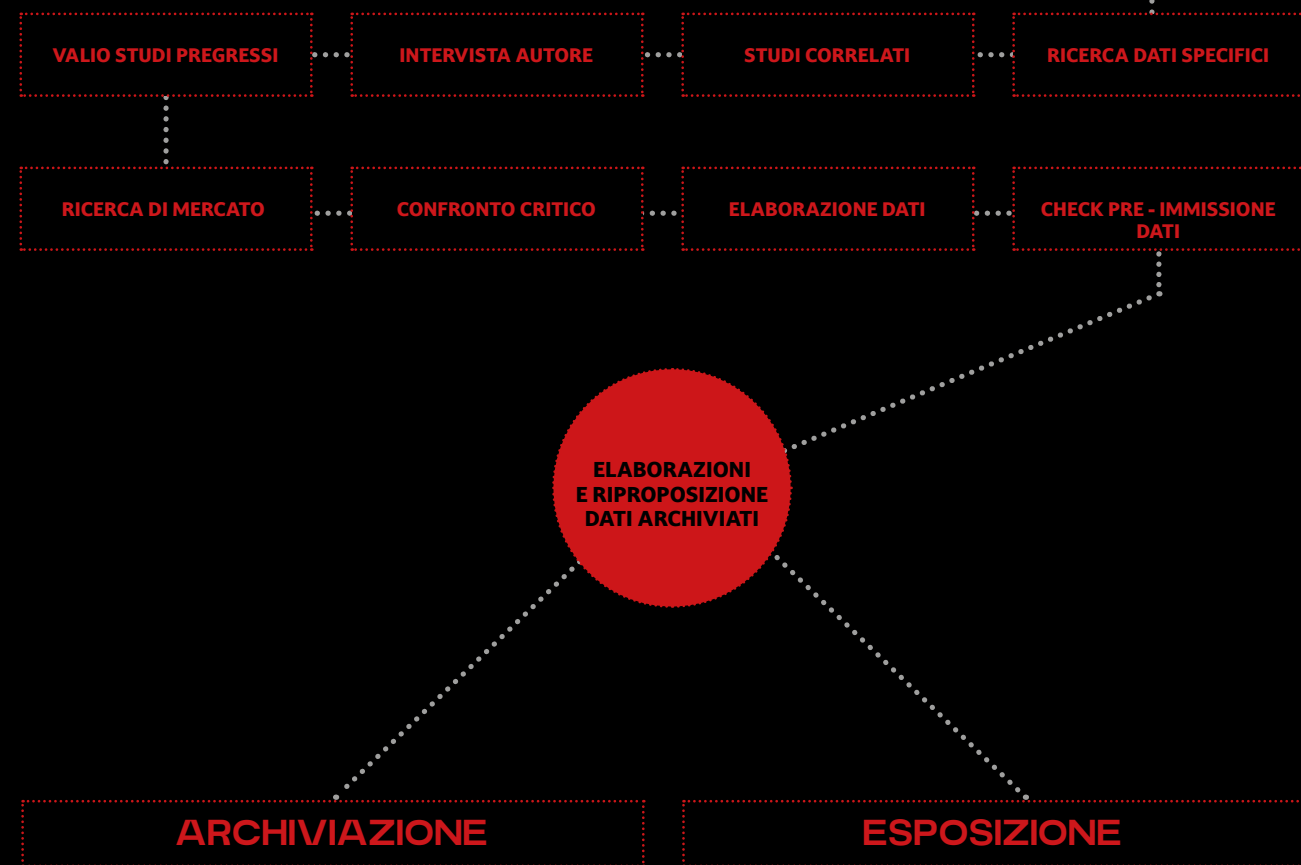
Come precedentemente riportato, l'archivio nella sua interezza, segue il compito di archiviare ed esporre opere di Crypto arte, con il fine di creare un sistema che serva a scandire i passi passati e futuri di questo fenomeno.

Tale Azione, in una prima fase si concentrerà su quattro categorie principali della crypto arte, ovvero:

- ILLUSTRATION
- ANIMATION
- PAINTING
- 3D/RENDERING

Al fine però, svolgere un lavoro completo e capillare, il sistema Parallel, costituirà al suo interno, un organo preposto allo studio ed archiviazione, dei vari aspetti che compongono Opera ed Autore.

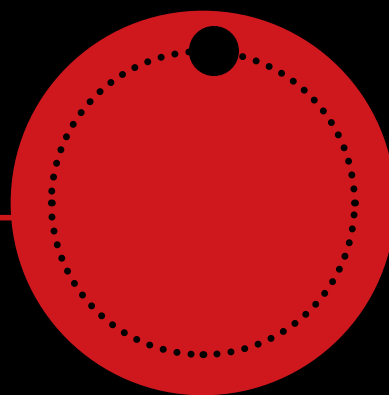
Quest'organo, incanalerà un serie di informazioni utili, attraverso pratiche conoscitive che con il tempo permetteranno all'archivio di comporre uno schedario di articoli, video, interviste ecc ecc, relativi a Opere Autori e correlati.



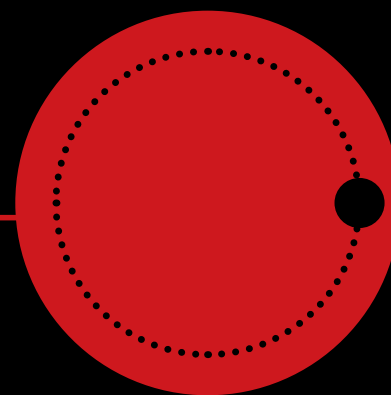
TARGET

Da quanto riportato graficamente, si potrà notare l'ampio volume di utenti-target compresi nella definizione del target.

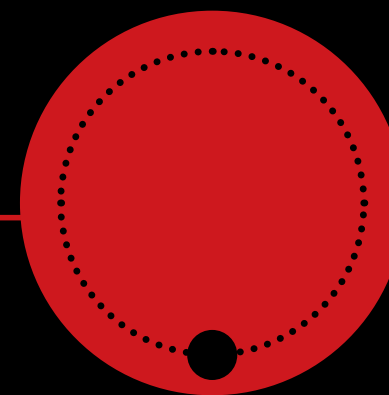
Tale volume è conseguenziale all'esponenzialità del fenomeno ed in coerenza con le volontà progettuali. Il mondo degli NFT, infatti, oltre alle logiche di mercato, e dell'arte, si sta evolvendo di pari passo con le tue tecnologie, come AR e VR, detestando un interesse che va oltre quello del semplice peculato.



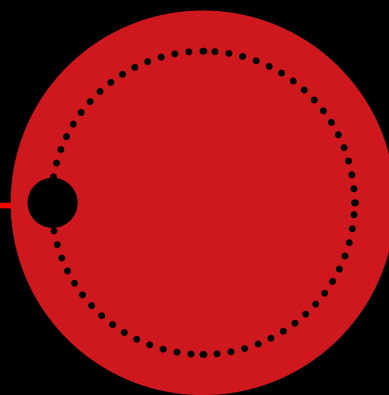
DIGITAL NATIVES



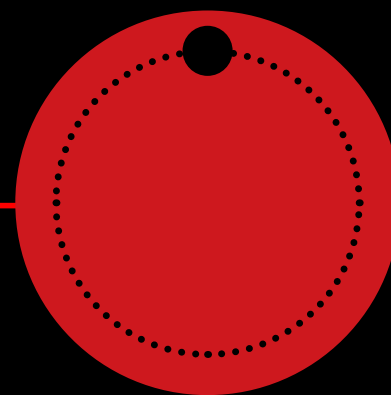
RESEARCHERS



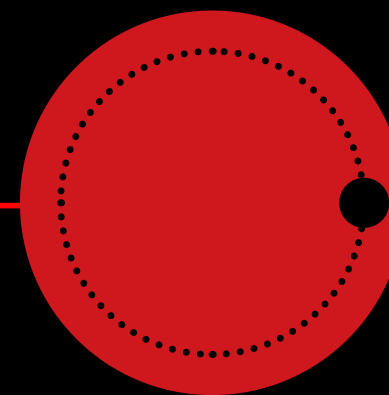
SCHOOL & UNIVERSITY



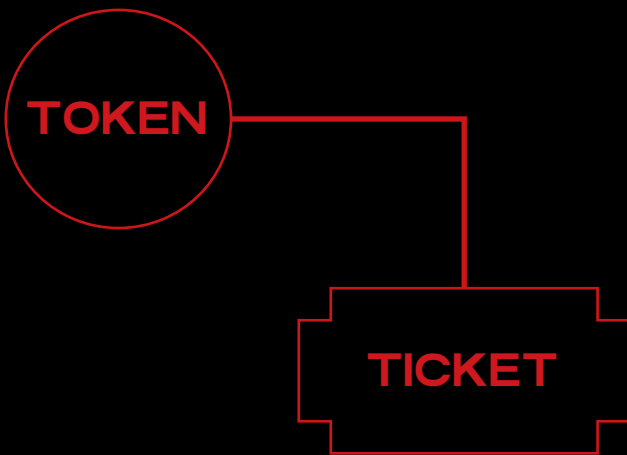
CURIOUS



CRYPTO INVESTER



ART LOVER



TOKEN & TICKET

Con lo scopo di mantenere autonomo il sistema archivio, si adopererà la pratica di creare un Token, agganciato alla rete Ethereum, con lo scopo di sviluppare un modello di pagamento esclusivo.

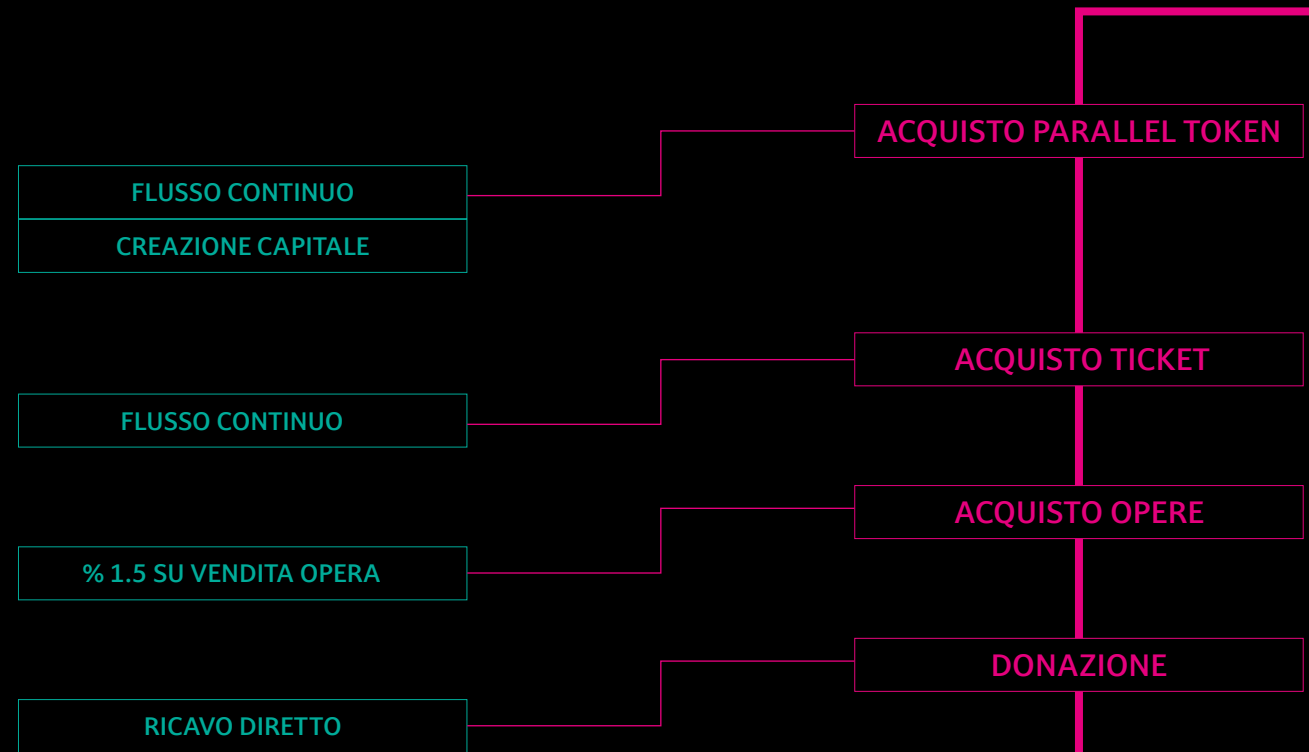
TALE MONETA, SERVIRÀ ALLO SCOPO DI ACQUISTARE TICKET E OPERE ALL'INTERNO DELL'ARCHIVIO.

I Ticket rappresentano per l'utente un vero e proprio biglietto di ingresso per eventi, mostre, presentazioni ecc ecc.

FLUSSI DI RICAVO

[TIPO RICAVO]

[SERVIZI OFFERTI]



ETICA COMPENSATIVA

In piena consapevolezza dei danni portati dal sistema BlockChain, si attuerà una politica compensativa, dove le plusvalenze verranno devolute in opere ambientali.



AESTETICH

La natura estetico- grafica dell'archivio virtuale nasce , in piena coerenza con diverse categorie della crypto arte, in una mescolanza che ha portato il progetto alla sua attuale forma.

L'aestetich & la Glitch Art, risultano due categorie tra le più diffuse e "antiche", corrispondendo di fatto a due dei modelli più importanti di questo universo di mescolanze.

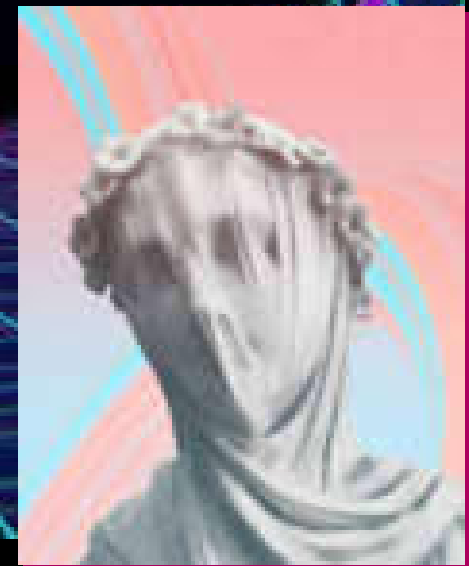
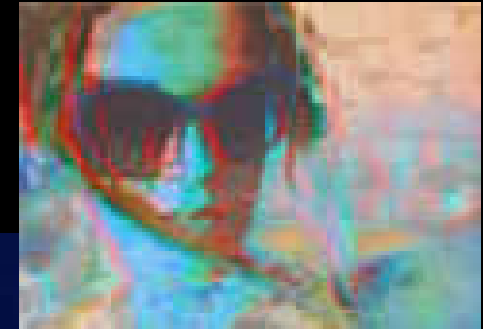
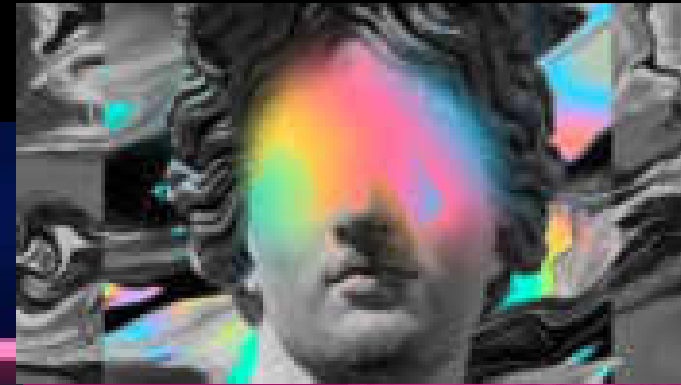
GLITCH ART & VAPORVAWE

Citando Michelle Lhoog, in " is vaporvawe the next se-apunk?" definiremo che : "L'immaginario associato alla cultura vaporvawe è eterogeneo, ma presenta stereotipi comuni e ricorrenti che rendono lo stile facilmente riconoscibile. La tipica estetica visiva spesso citata come "AESTHETIC", utilizza immagini simbolo dei primi anni di internet, come anche scenari cyberpunk e statue greco-romane. Nell'arte vaporvawe è largamente sfruttata la tecnica del collage per realizzare immagini, video e gif.

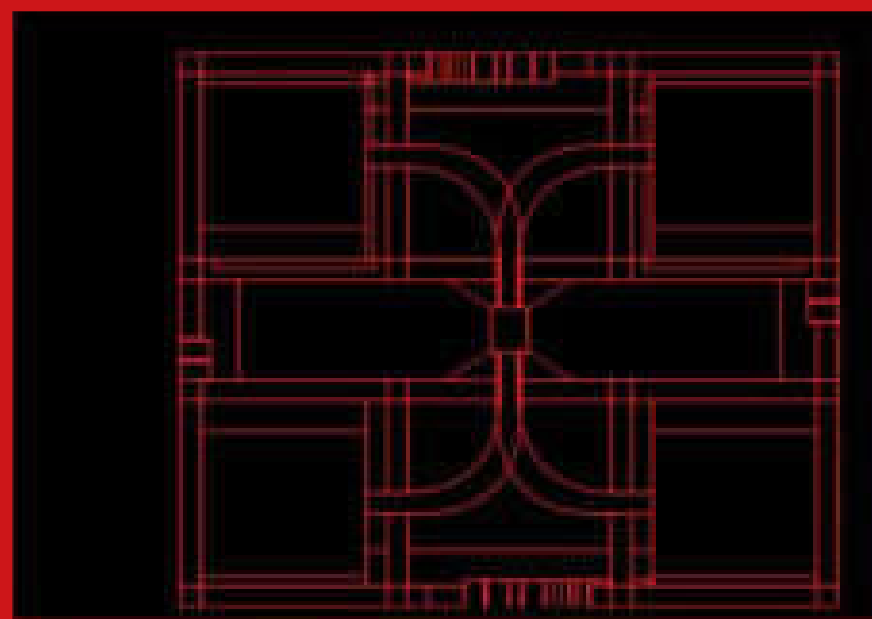
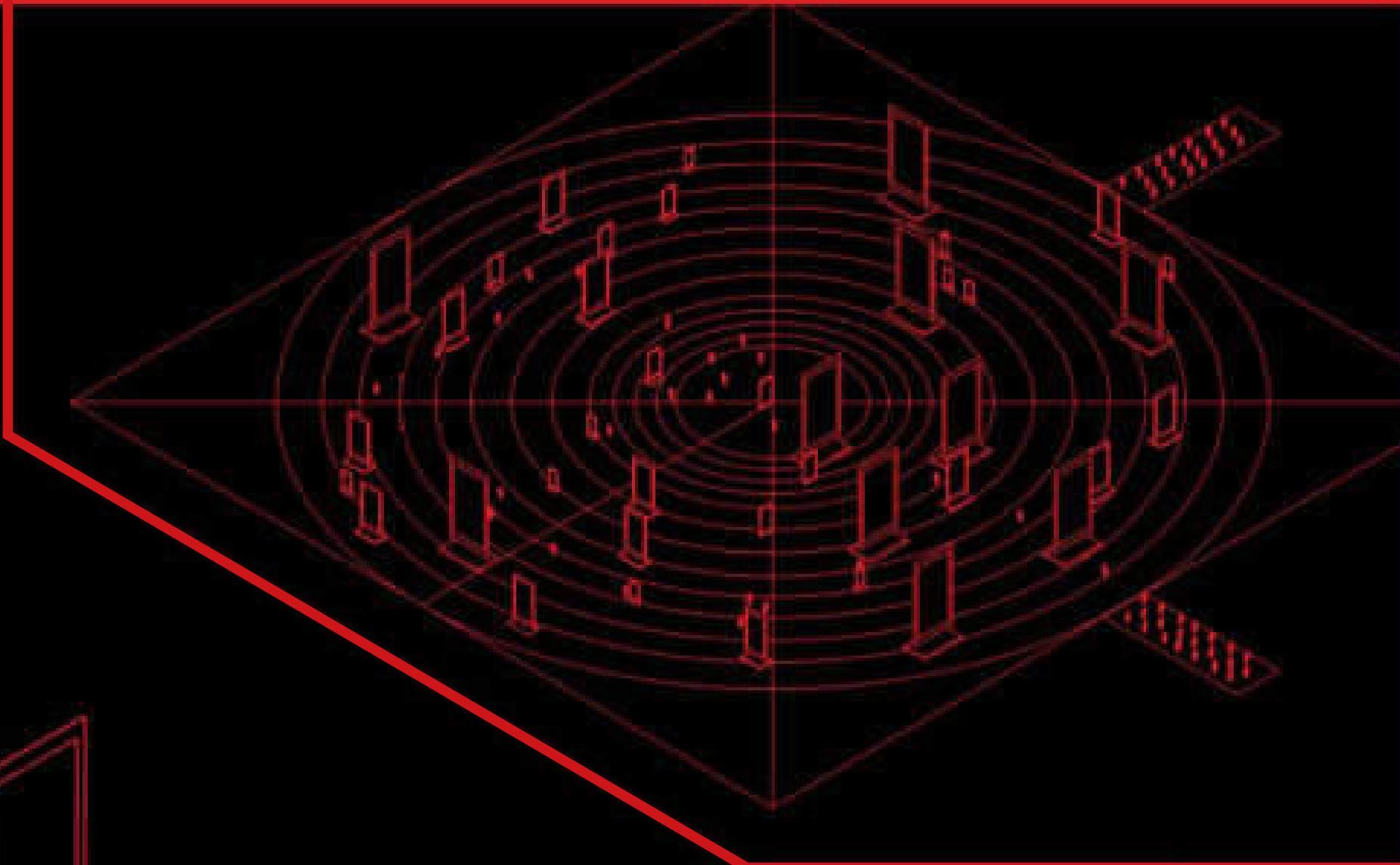
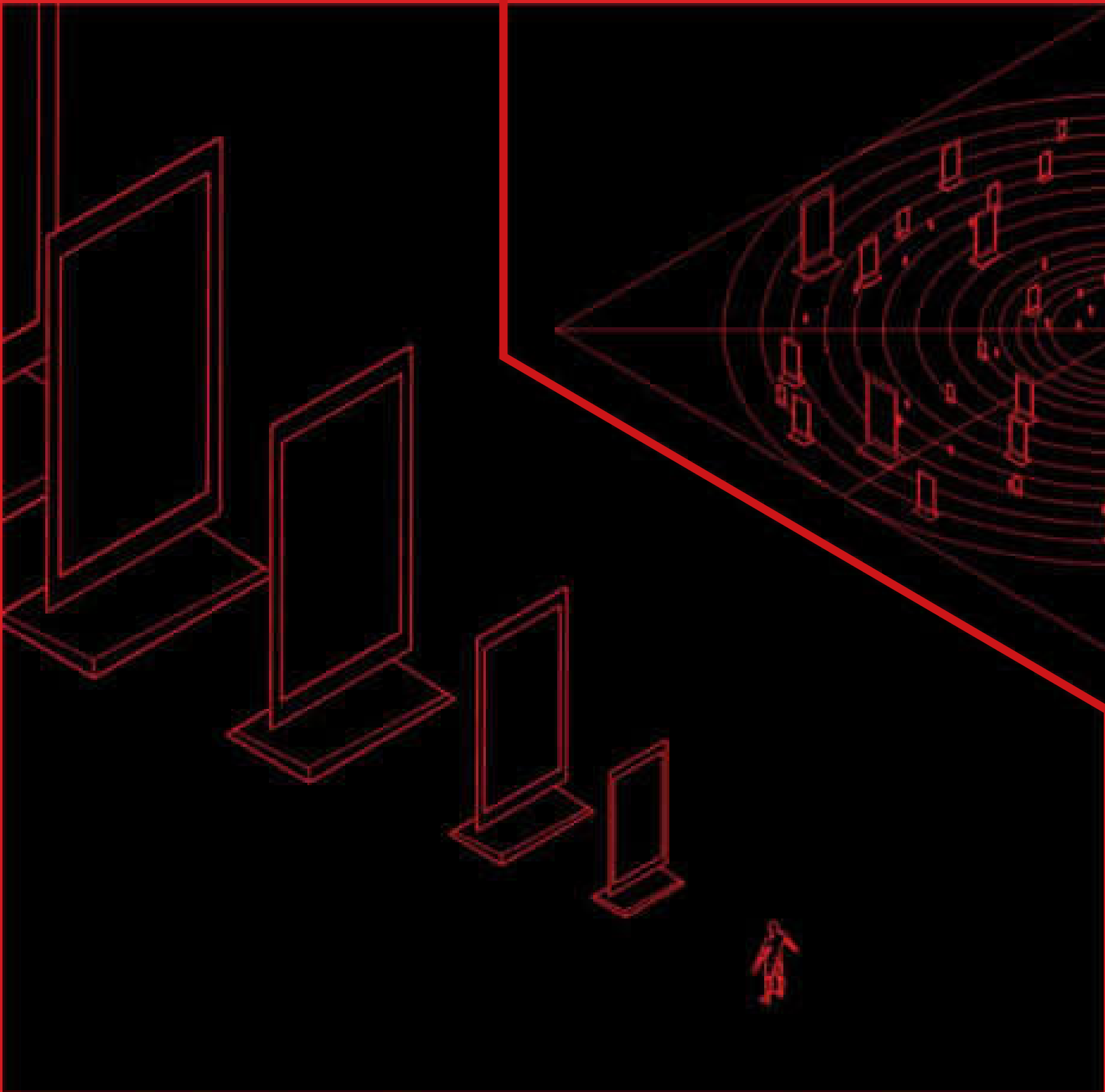
Sono caratteristici l'uso del viola e del fucsia, richiami alla tecnologia di fine anni '90 e inizio 2000, statue greche, palme, pixel art, , tramonti e molti riferimenti alla cultura giapponese di fine millennio.

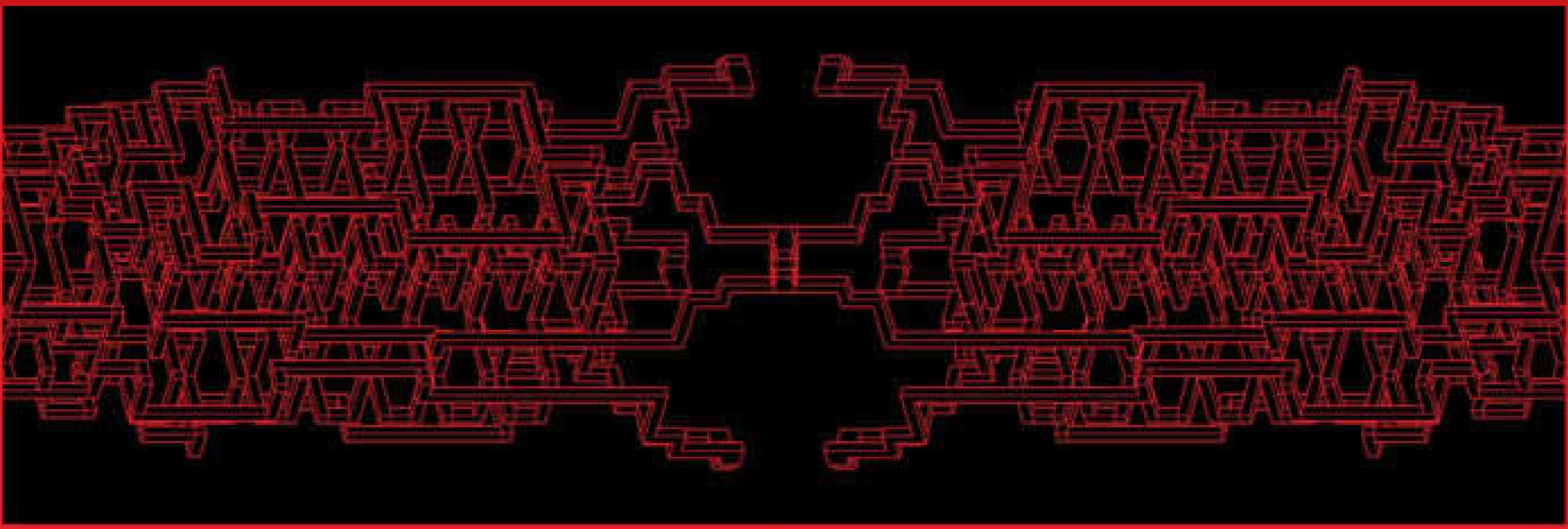
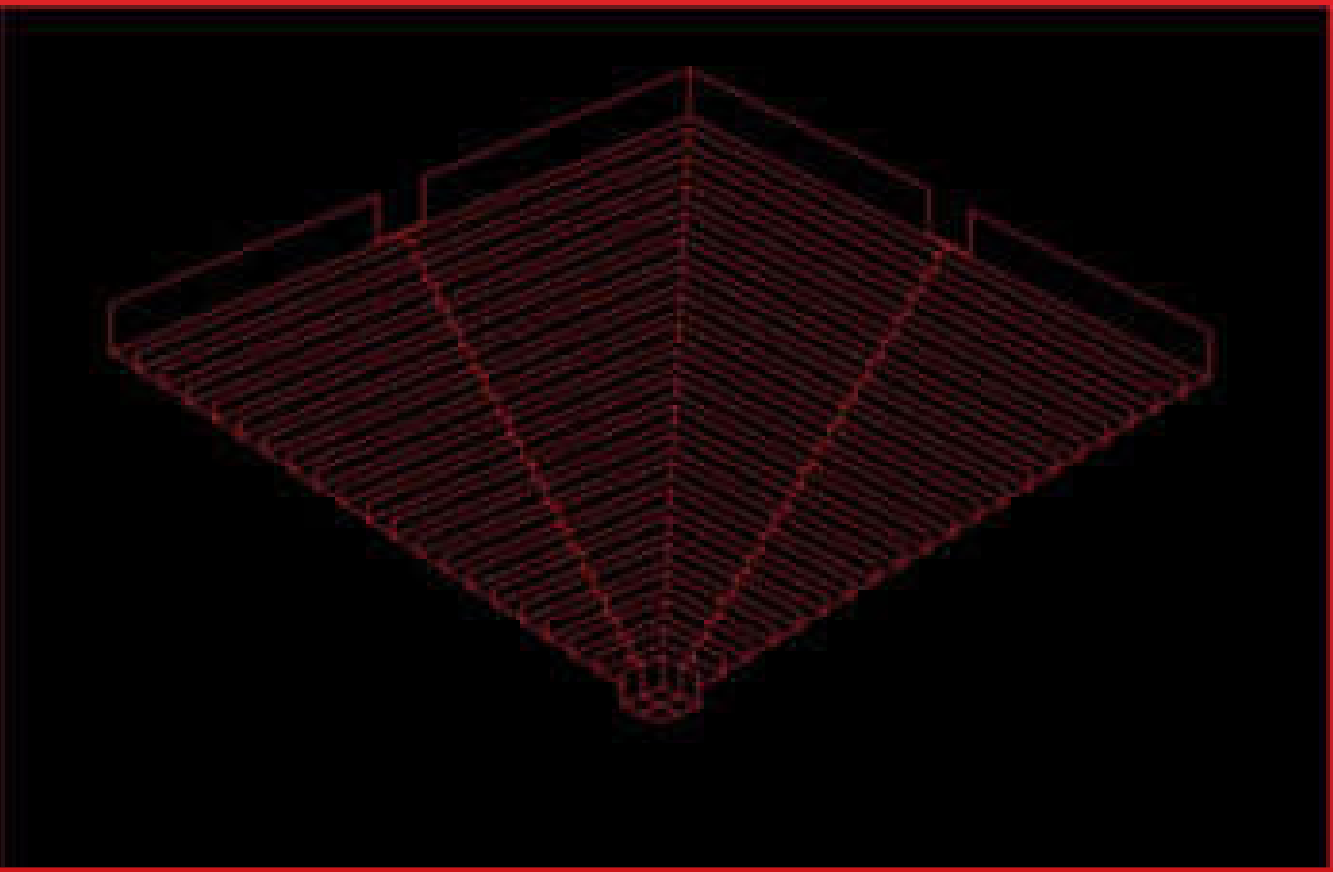
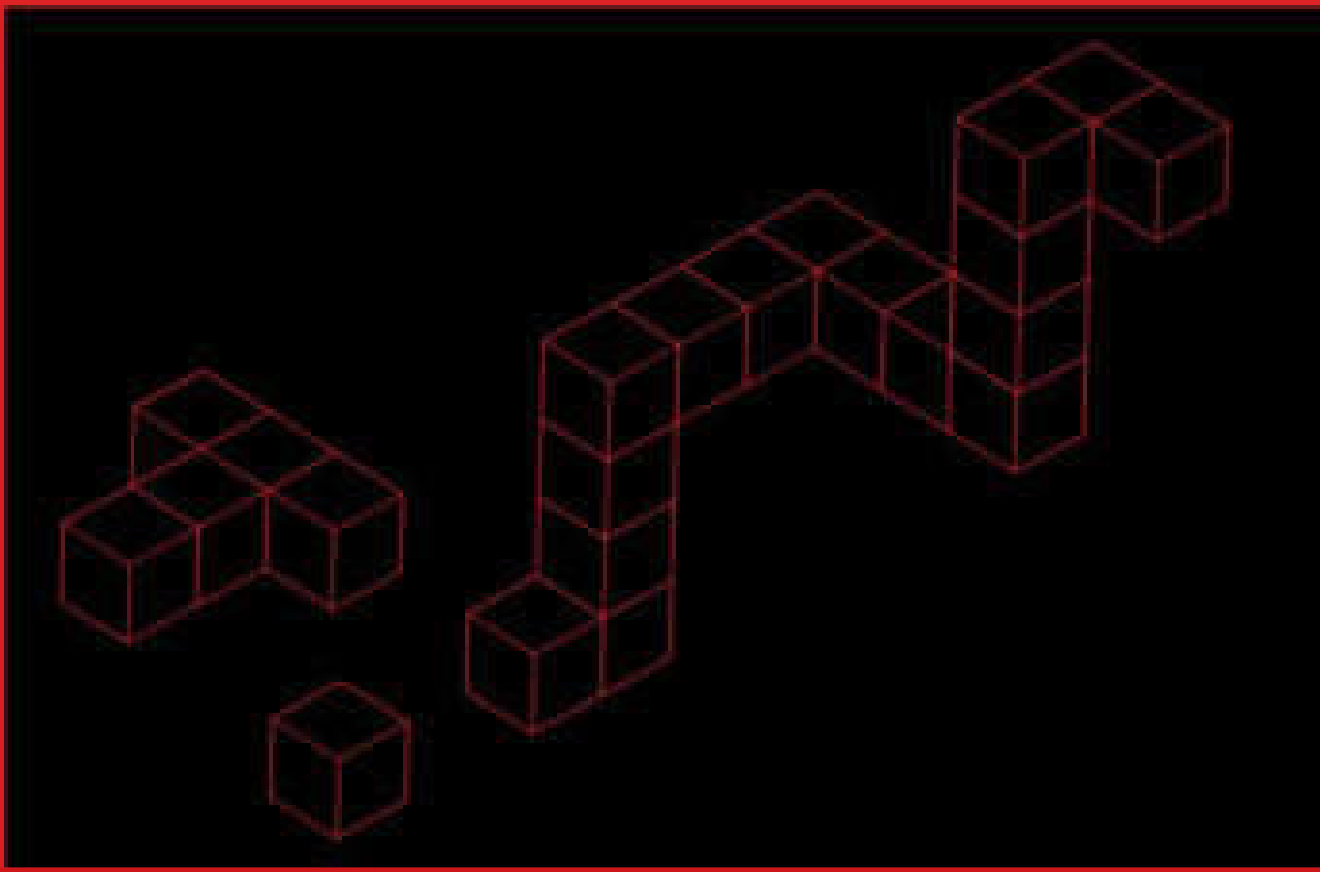
Generalmente, il materiale visivo utilizzato dagli artisti rimanda a un periodo compreso fra il boom economico del Giappone negli anni '80 e l'attacco alle Torri Gemelle nel 2001.

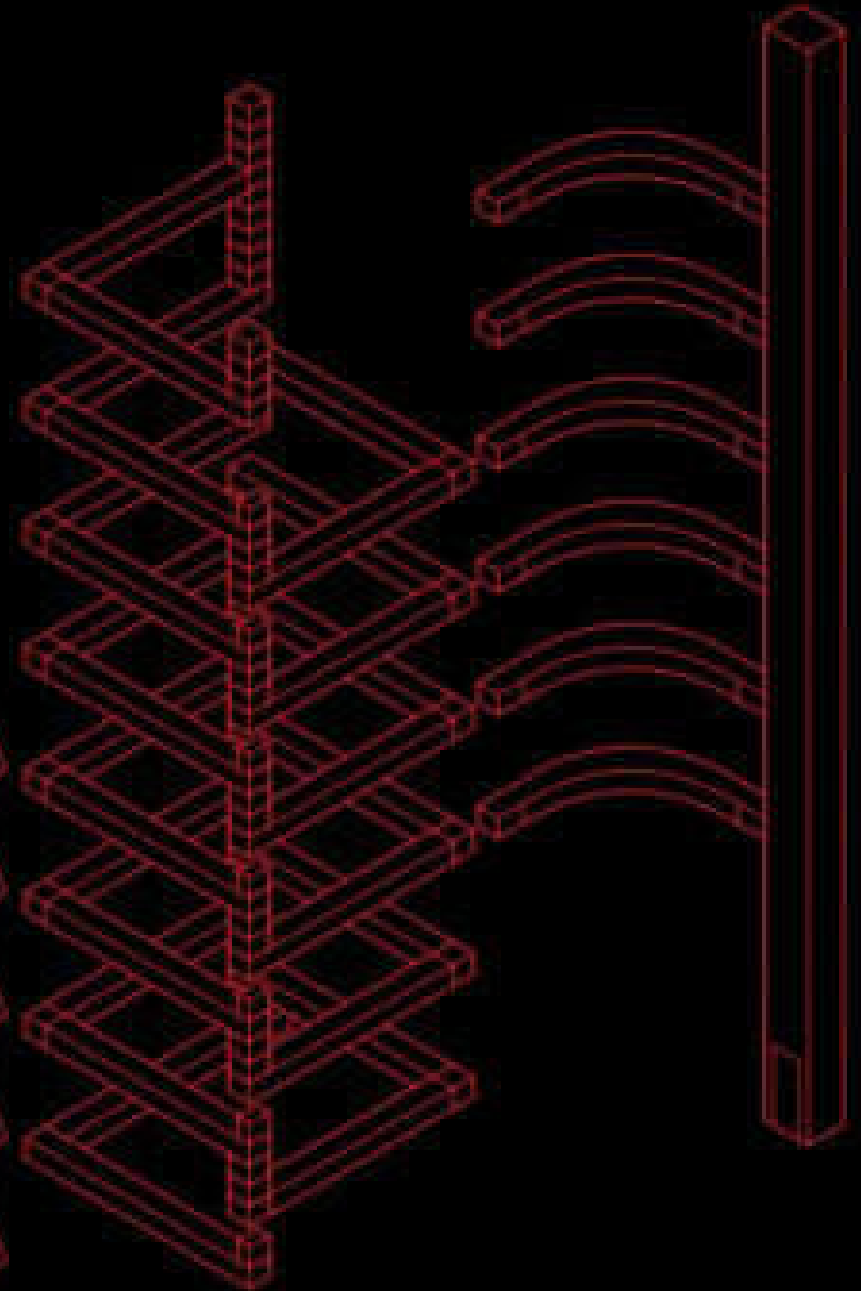
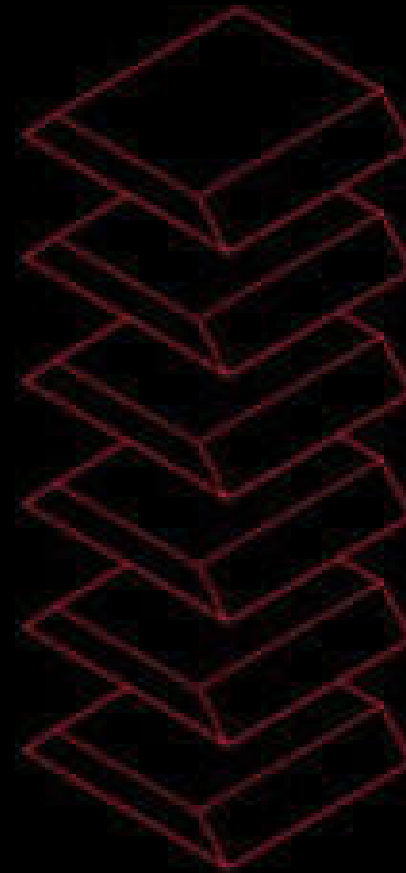
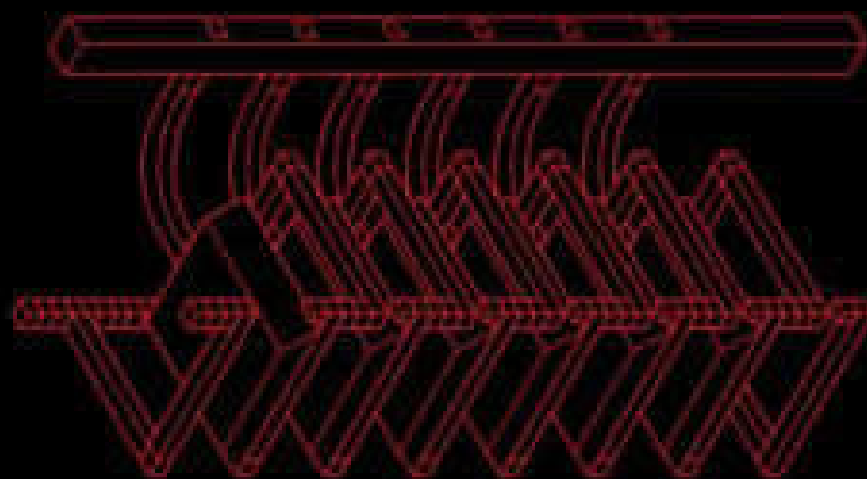
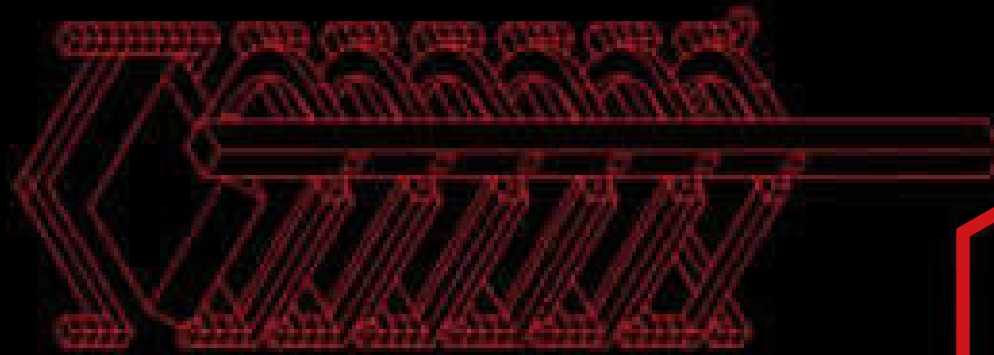
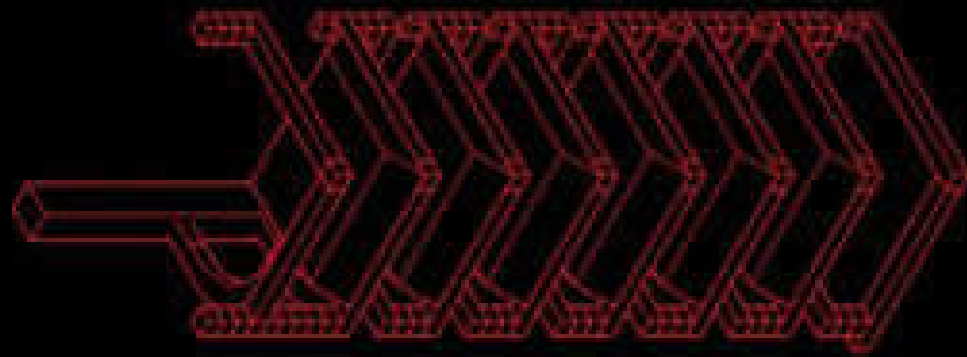
Il ruolo dell'estetica giapponese è un altro cardine estetico, con continue citazione agli anime di quel periodo divenuti molto famosi anche in occidente."

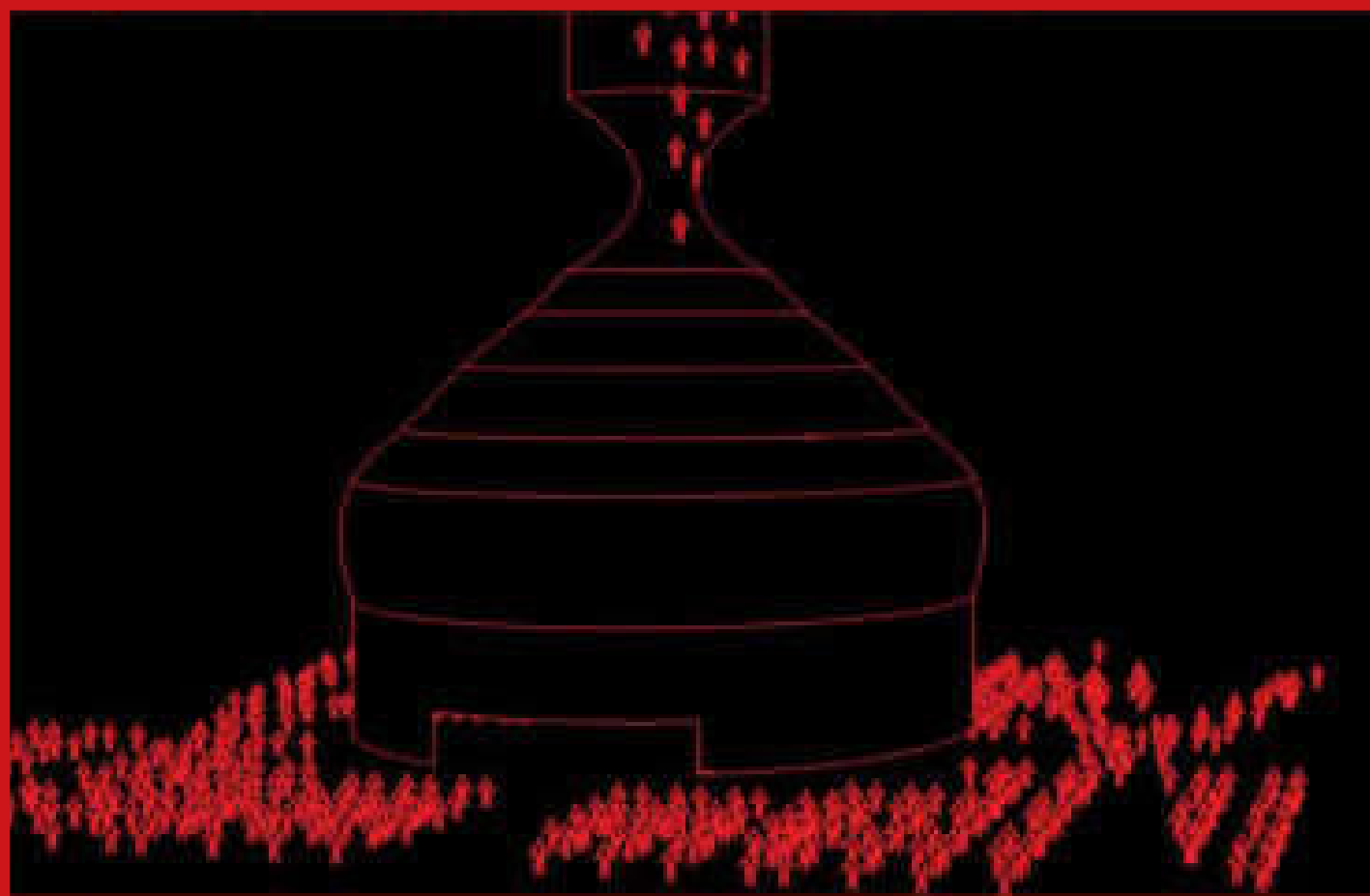
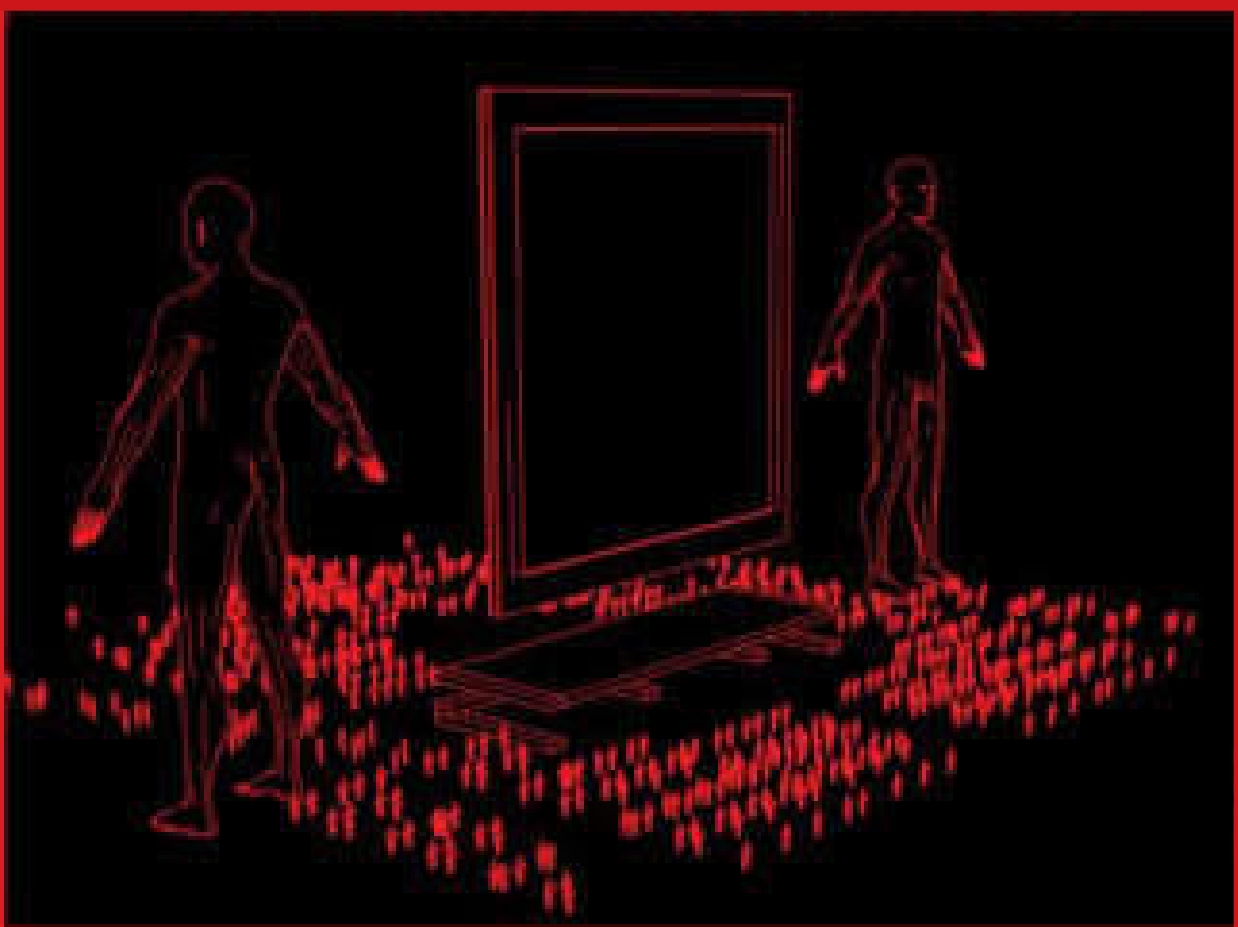
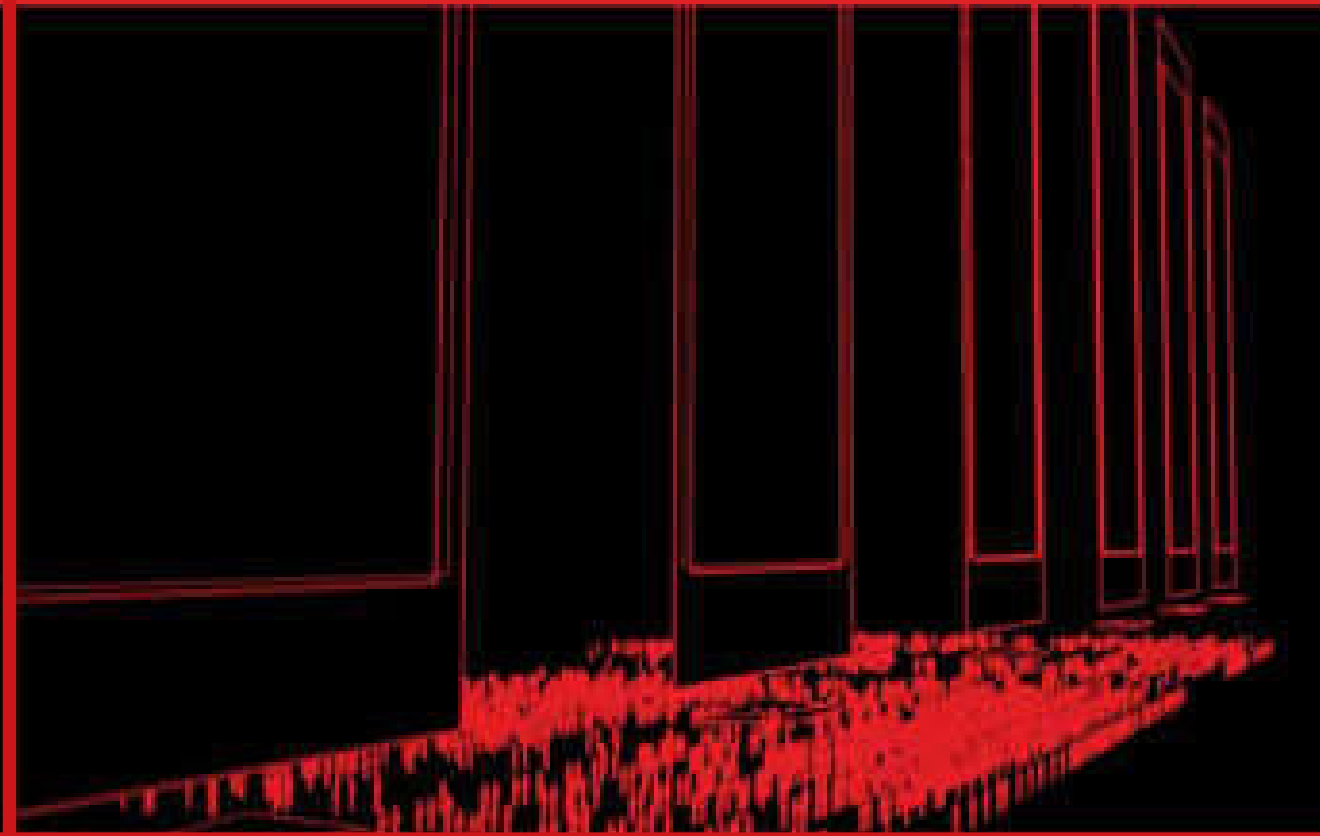


C O n C E P T I n G









S
IL
MET
STR
IL
MET
STR

STRUTTURALE
PROGETTO
AVVERSE
STRUTTURALE
PROGETTO
AVVERSE
STRUTTURALE

L'AMBIENTE VIRTUALE

L'ambiente virtuale nasce con lo scopo di permettere all'utente una fruizione immersiva, in una logica del tutto contestuale all'universo NFT, ovvero: i metaversi.

I "PARALLEL ARCHIVE", si formano quindi nelle sembianze di una struttura-grattacielo adimensionale, che servirà, attraverso la sua conformazione, la possibilità di fruire l'intero apparato archivio, virtualmente.

*La struttura, è divisa formalmente nei seguenti ambienti:



PARALLEL TOWER

1

- HALL

Tale stanza risulta essere la prima affrontata dall'utente nel percorso, nonché il luogo centrale di coinvolgimento a tutte le funzioni. Essa nasce con lo scopo di permettere:

- 1) Informazioni generali e specifiche.
- 2) Acquisto Ticket & Token.
- 3) Log in stanze.
- 4) Luogo di aggregazione e ritrovo.

2

-PRESS AREA

L'area di presentazione viene utilizzato come luogo di divulgazione e educazione, mediante il quale l'utente potrà venire a contatto con l'artista ed i suoi significati. Inoltre quest'area sarà anche utilizzata per eventi di carattere esclusivo e quindi generatrice di flussi di ricavo attraverso la vendita dei ticket.

3

-GALLERY

Le gallery sono rappresentate da 4 TORRI-CATEGORIA a loro volta ripartite in 6+2 piani. (Gallery+ Home-exit) Questi ambienti permettono all'utente la visualizzazione delle opere e delle informazioni relative. Nell'esempio di progetto sono stati portate ad esempio, quattro categorie, ovvero:

- PAINTING - ILLUSTRATION
- ANIMATION - 3D/RENDERING

4

-AUTHOR PERSONAL EXHIBIT

Questa particolare stanza, ipotizzata ma non progettata, servirà per lo sviluppo di mostre personali dell'autore.

In queste mostre, l'ambiente si conformerà alla volontà dell'autore, generando veri e propri modelli e logiche studiate alla valorizzazione dell'opera.

5

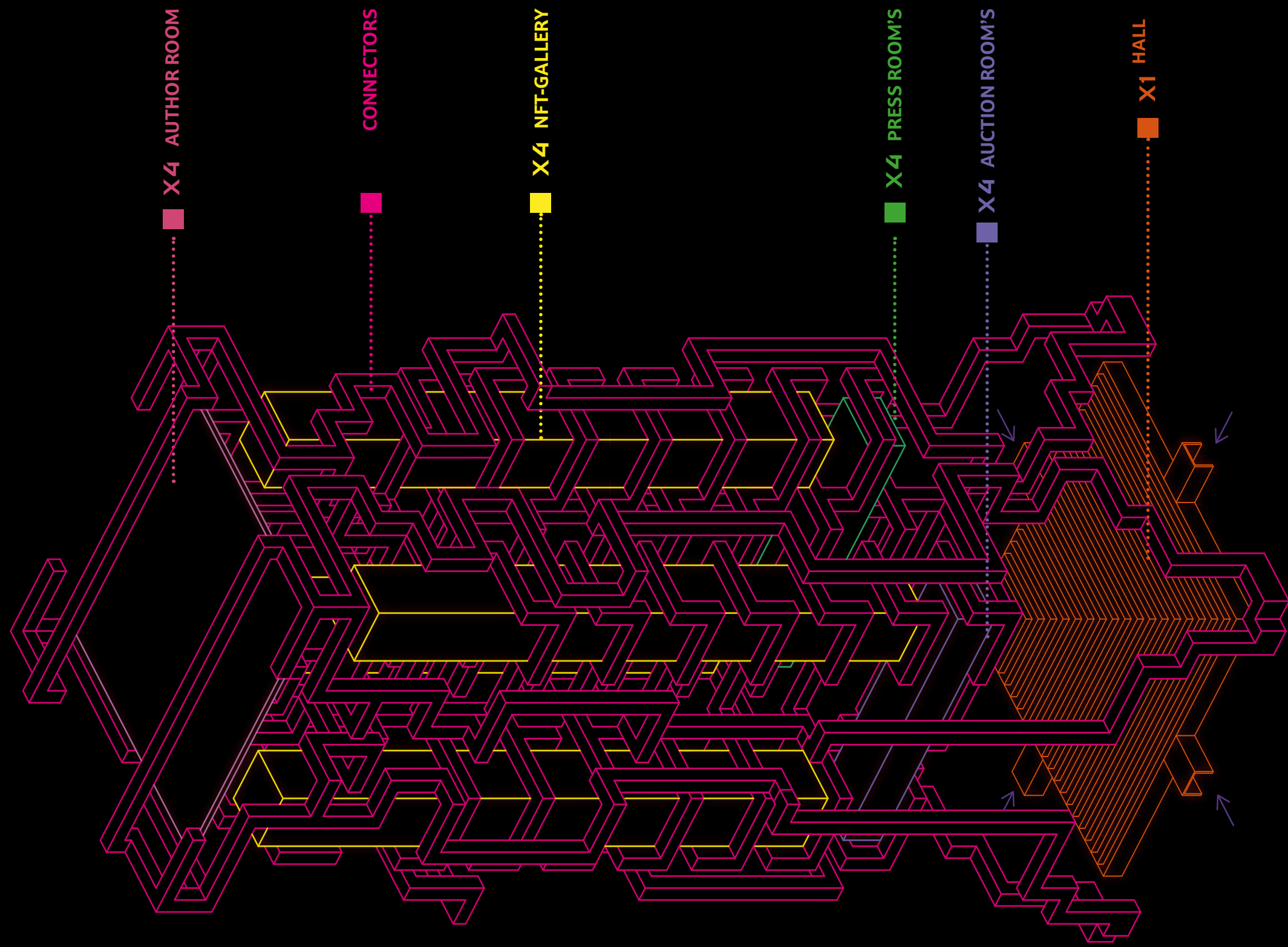
-AUCTION AREA

Tale area è stata creata al fine di adempiere ad una delle pratiche di condivisione maggiormente utilizzata da questi artisti, il dropping o lancio.

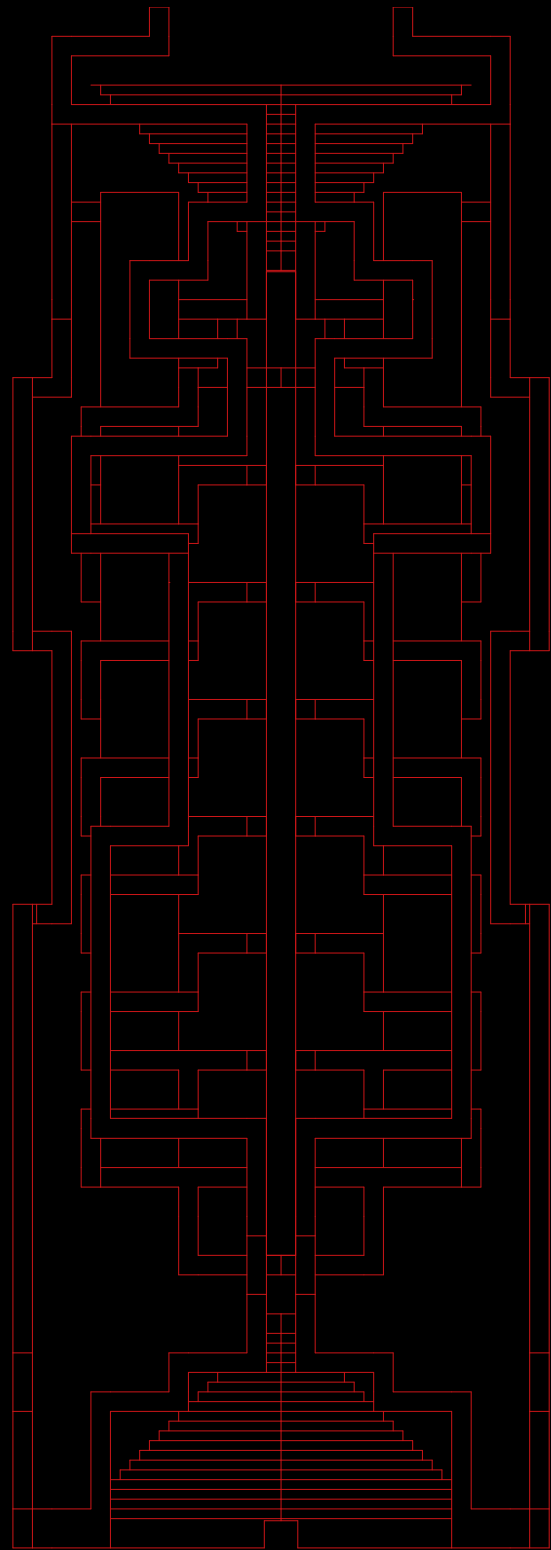
Tale azione contemplerà quindi, lo sviluppo di un sistema di compra-vendita, in formato asta e non che sarà utile anche a generare flussi di ricavo dalle % di vendita.

STRUTTURA

ROTATE
BOOK



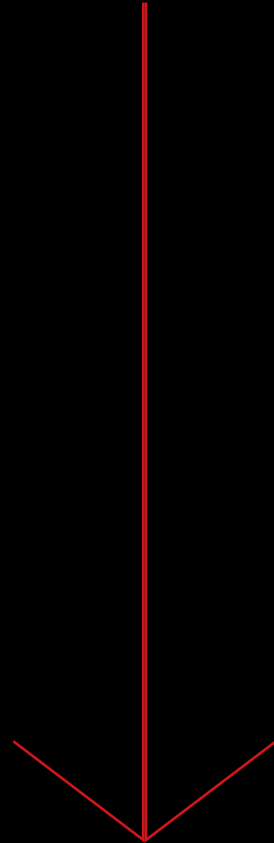
[VISTA FRONTALE]



La struttura archivio, che prende la forma di un grattacielo risulta essere l'insieme totale, di tutte le stanze, presenti nel progetto.

Lo scopo di questa struttura, oltre al fattore sopra-elencato, è quello di stabilire un primo contatto con l'utente, donandogli un'immagine totale del contesto che andrà, virtualmente, a vivere.

Tale ambiente risulterà quindi essere un luogo di approccio iniziale e di connessione alle funzioni dell'ambiente.

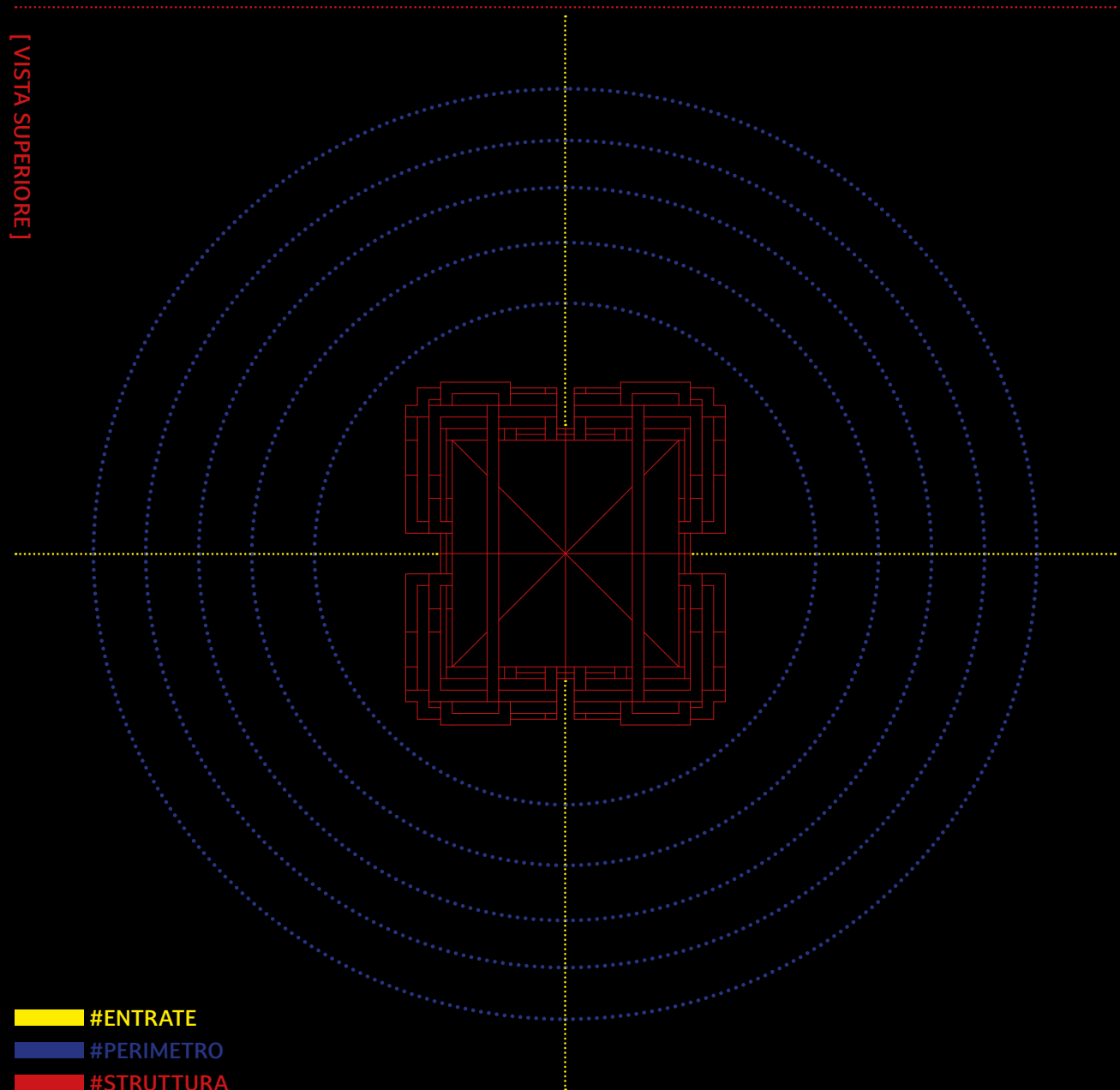


L'ambiente, al fine di risultare accattivante all'utente, è stato graficamente sviluppato, seguendo un'estetica che risulta essere un mix di carattere:

-GLITCH -AESTHETIC -VAPORWAVE

* La struttura archivio è direttamente collegata alla stanza: HALL.

[VISTA SUPERIORE]



- #ENTRATE
- #PERIMETRO
- #STRUTTURA

COSTRUZIONE VOXEL

Nella fase di sviluppo e progettazione si è tenuto, rigorosamente conto, della necessità di esportare l'intero apparato in altri contesti -metaverso.

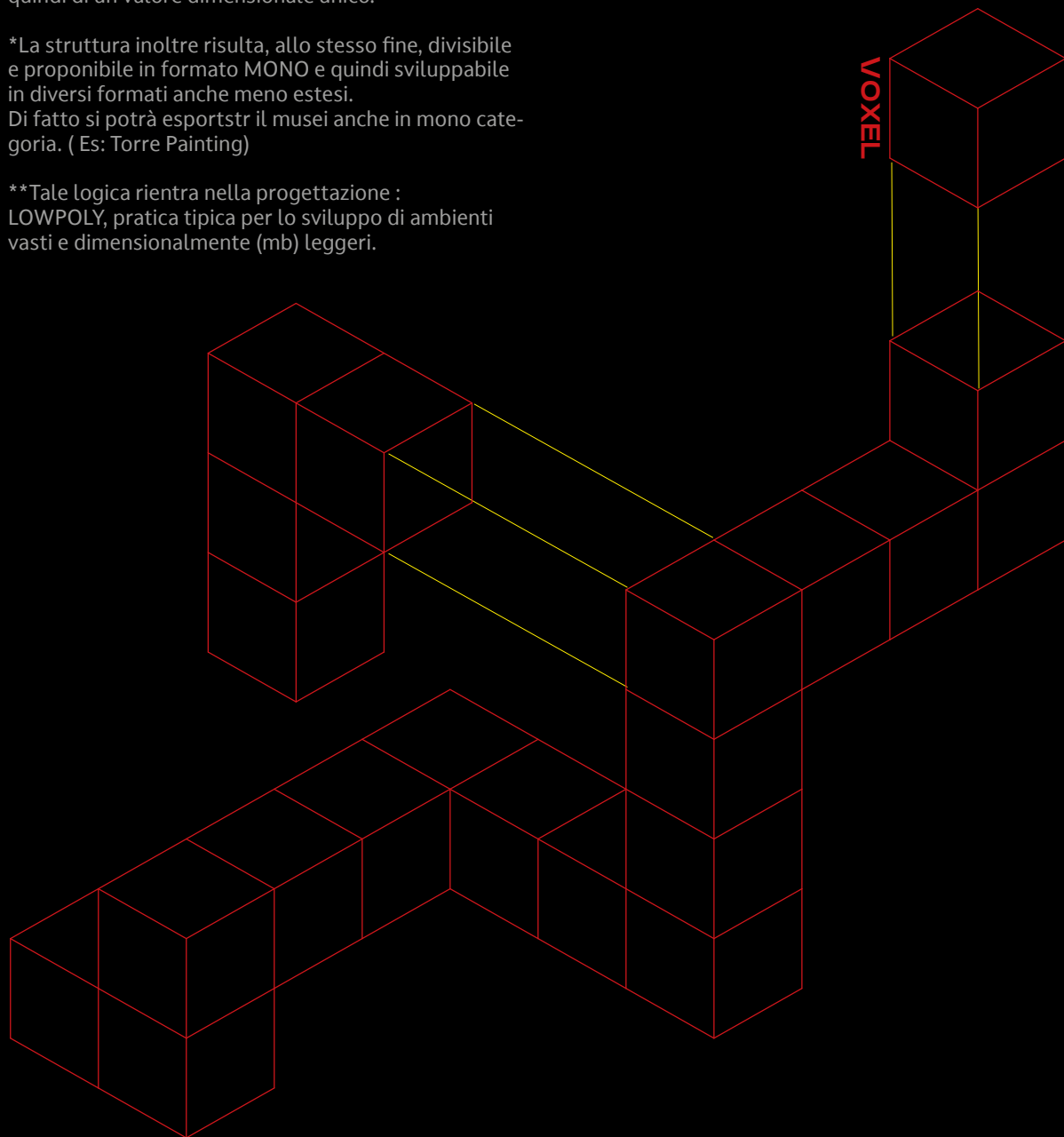
Al fine di assolvere a questo compito, durante la modellazione, si è andati a progettare adoperando una logica: MONO-VOXEL.

Tale logica consiste nell'utilizzo di un cubo ripetuto e quindi di un valore dimensionale unico.

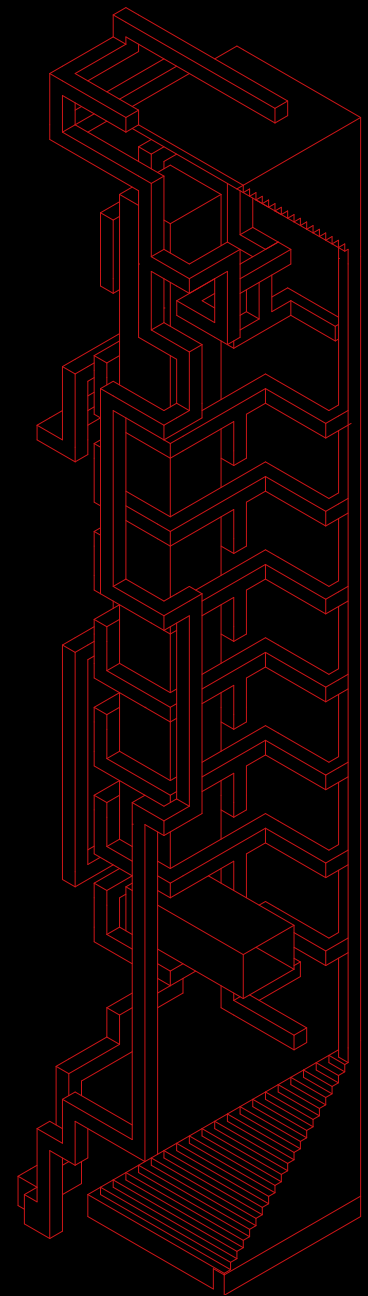
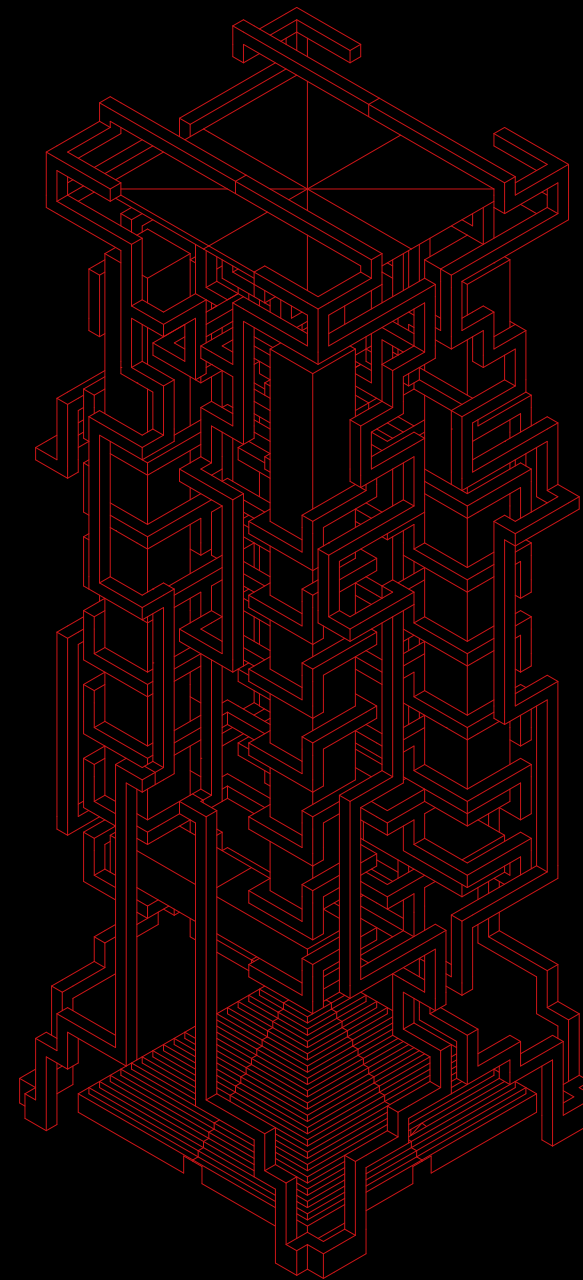
*La struttura inoltre risulta, allo stesso fine, divisibile e proponibile in formato MONO e quindi sviluppabile in diversi formati anche meno estesi.

Di fatto si potrà esportare il museo anche in mono categoria. (Es: Torre Painting)

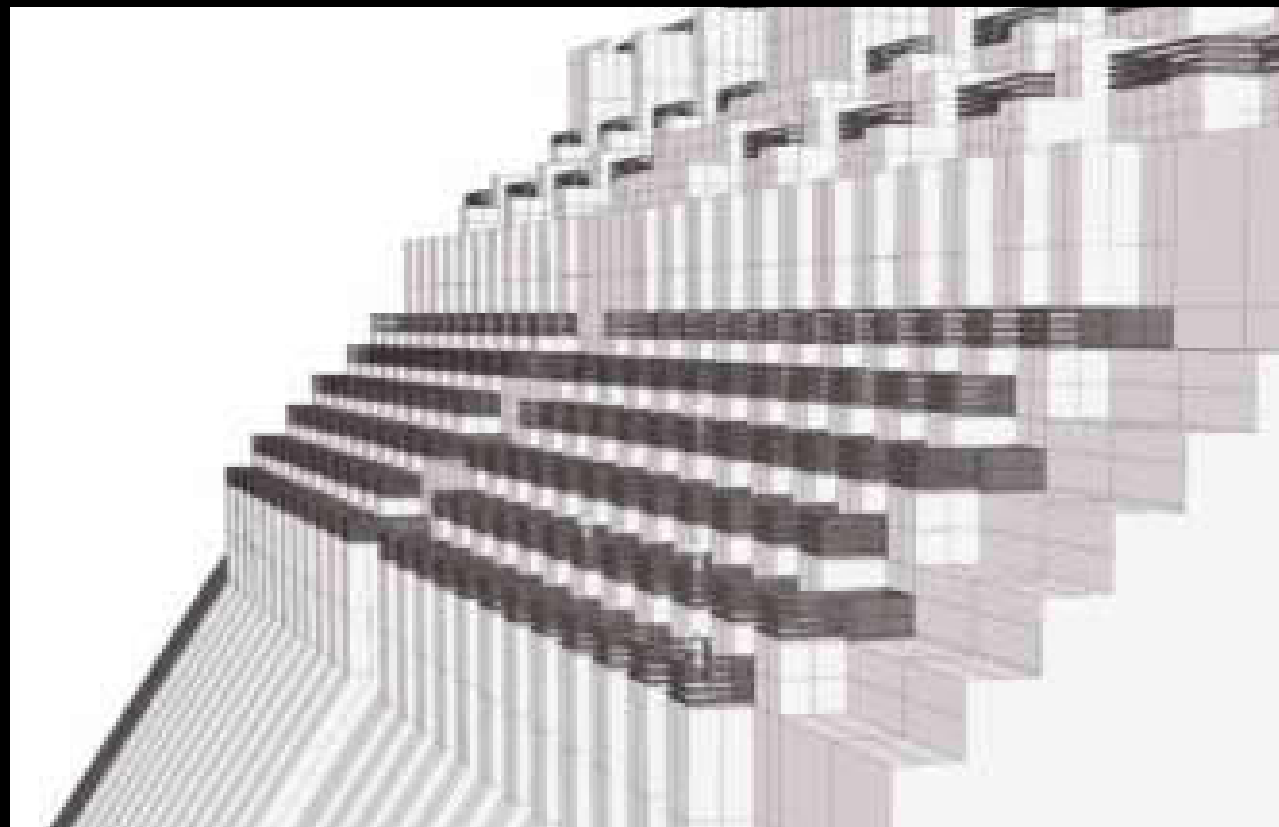
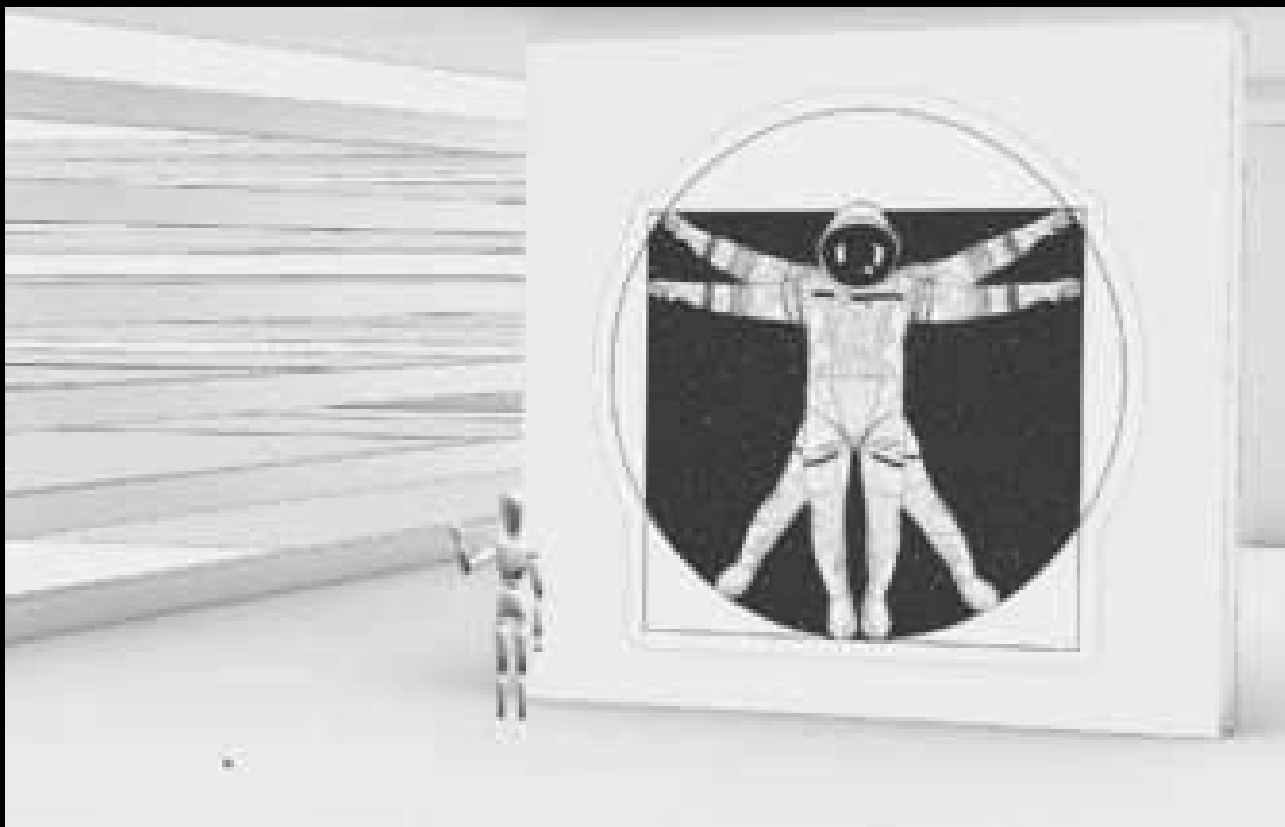
**Tale logica rientra nella progettazione : LOWPOLY, pratica tipica per lo sviluppo di ambienti vasti e dimensionalmente (mb) leggeri.



STRUTTURA INTERA A 4 CATEGORIE

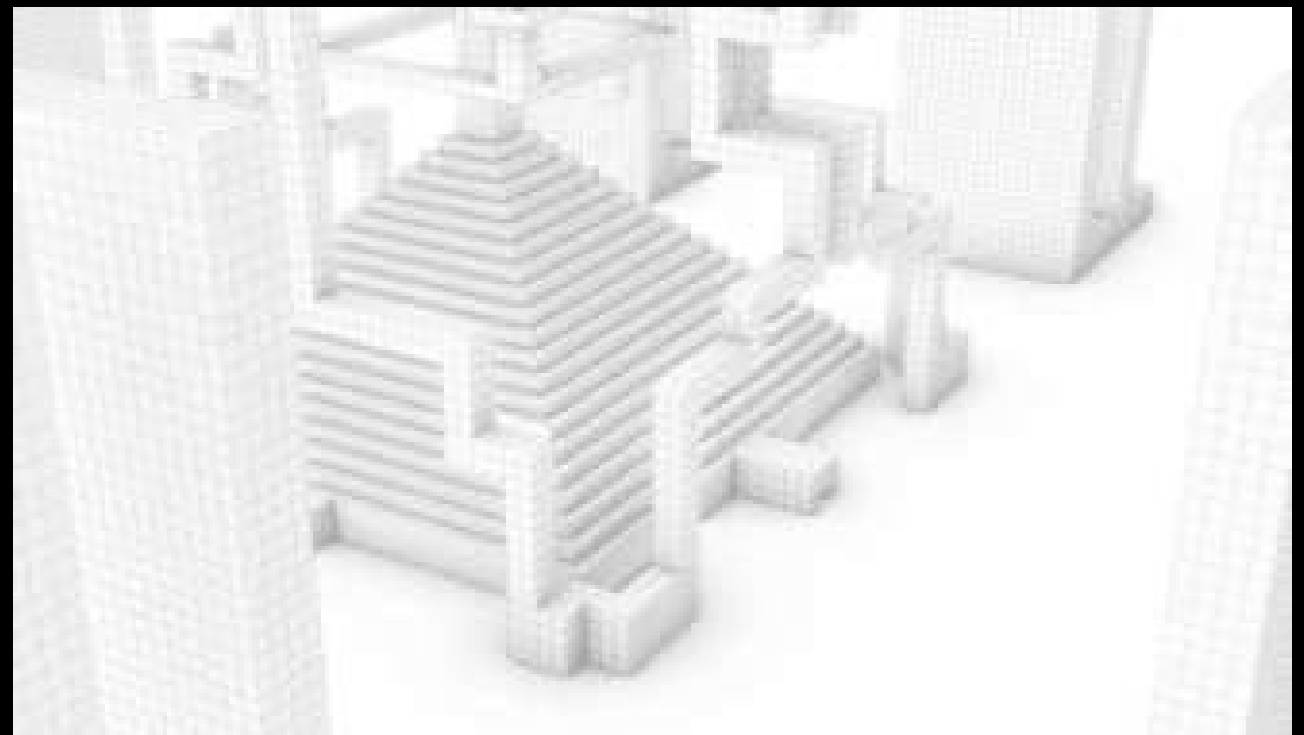
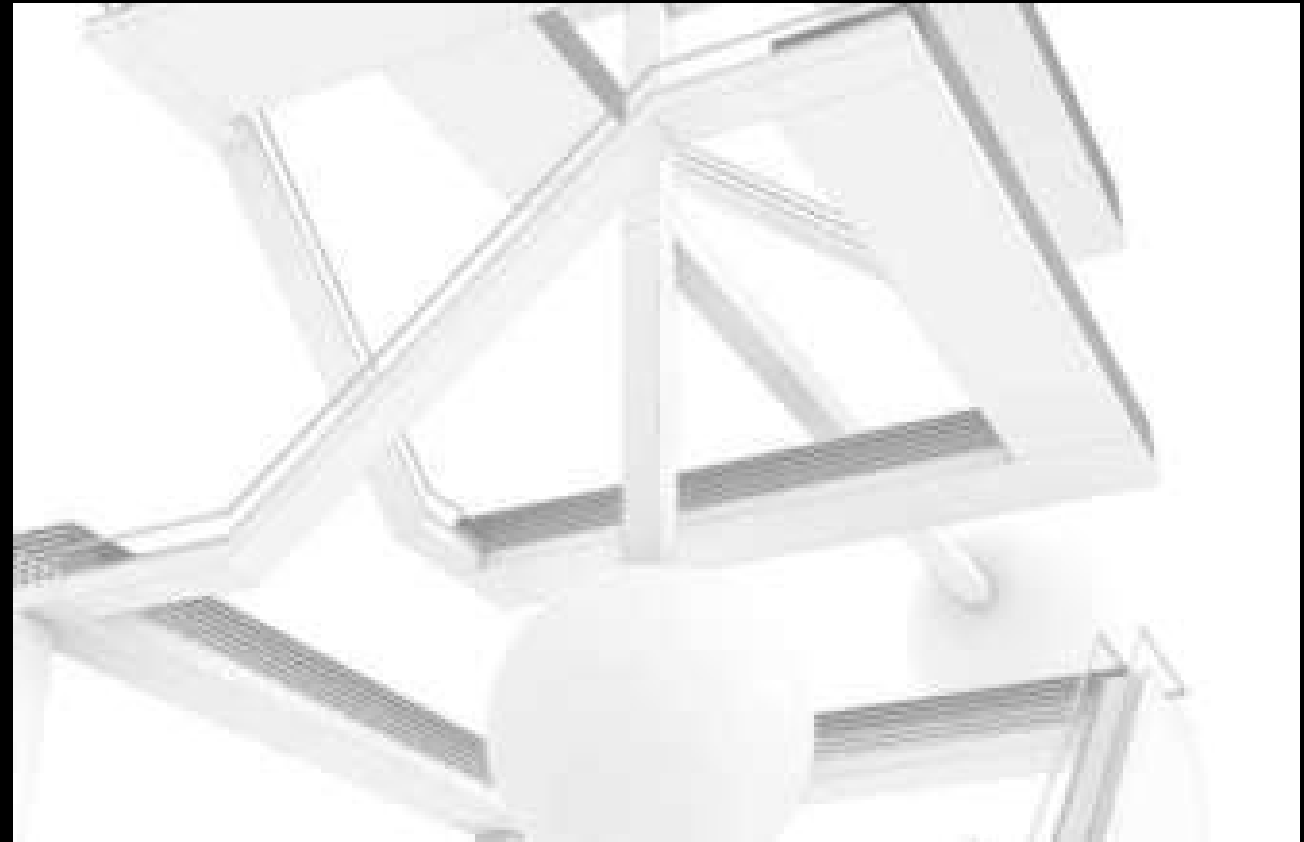
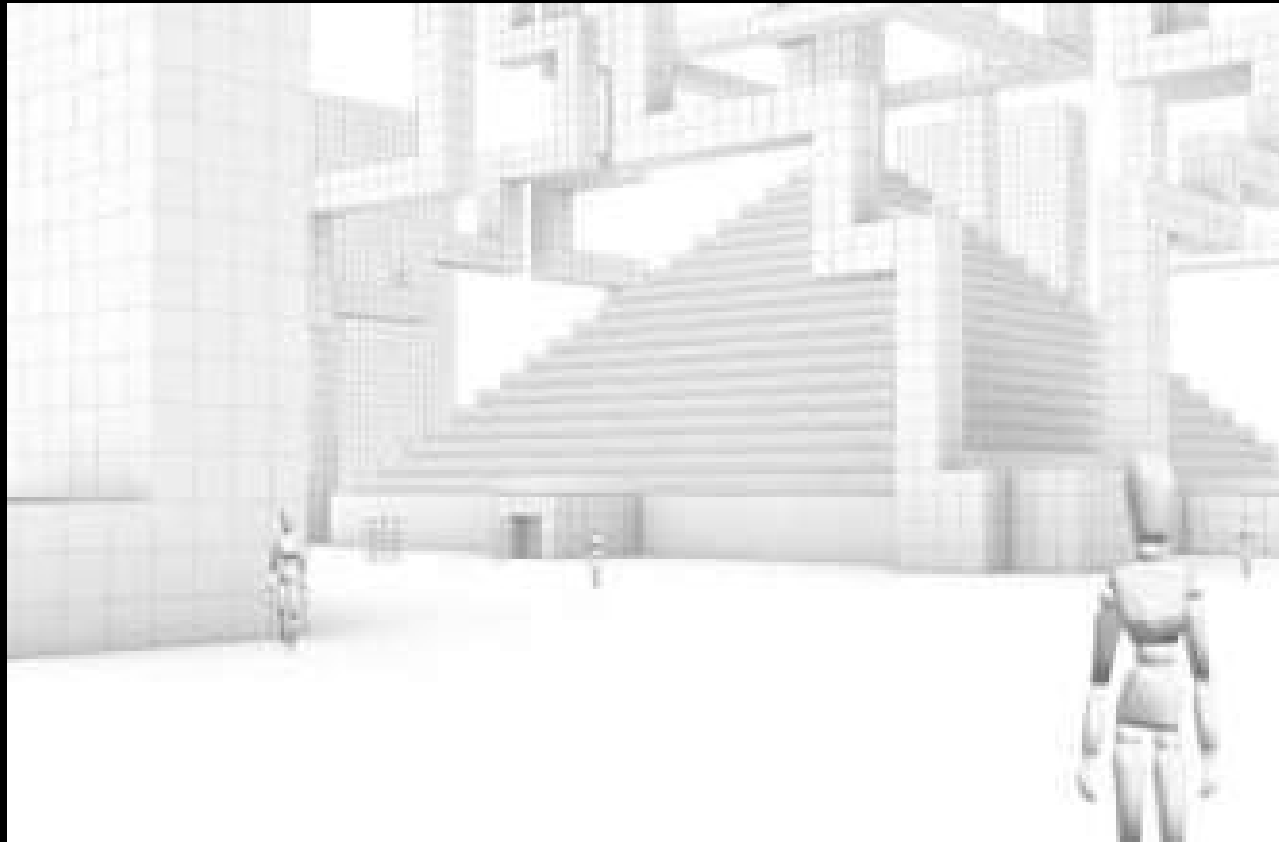


STRT. MONO



→ **PARALLEL ARCHIVE
IN CRYPTOVOXELS**

Di seguito vengono riportate una serie di mockup della struttura parallel archive, convertita per il metaverso cryptovoxels.
Sarà fondamentale comprendere che l'universo parallel, attraverso la logica voxel, assolve ad uno dei criteri fondamentali, ovvero: l'essere universale.
L'adattabilità corrisposta a questo criterio, permetterà all'archivio di operare su più piattaforma, portando avanti un azione capillare e strategica.



MATERIALI

Il materiale utilizzato per la struttura risulta essere un mix additivo di:

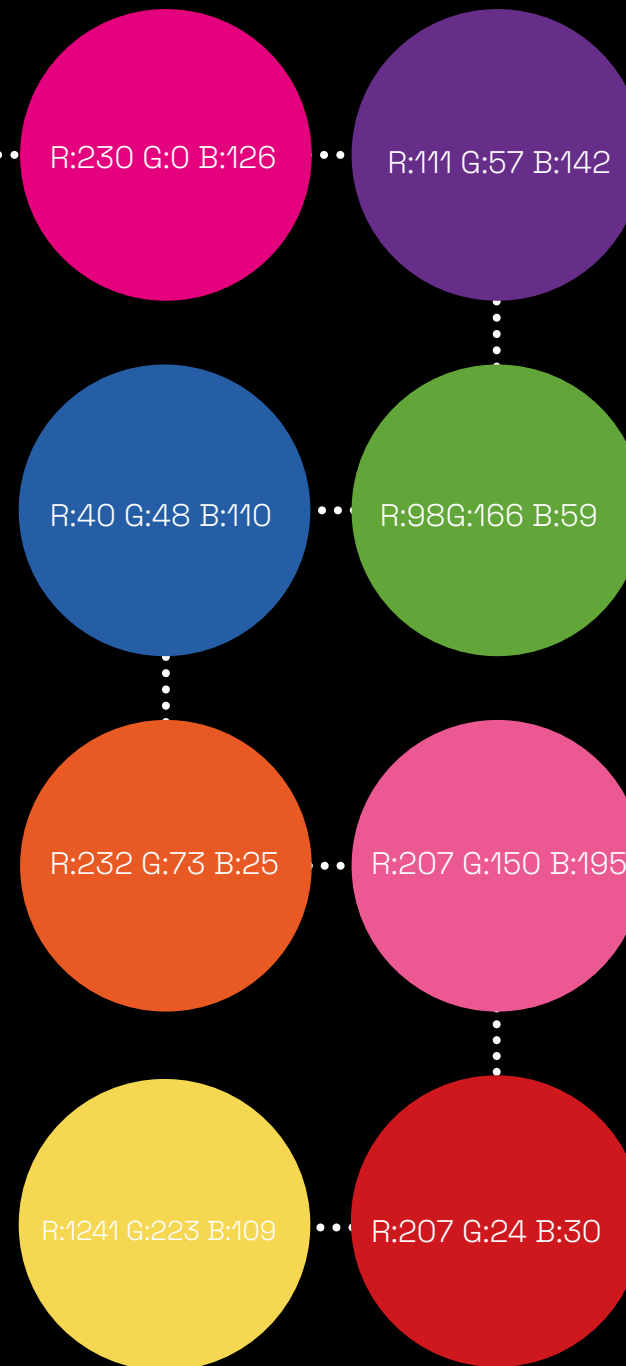
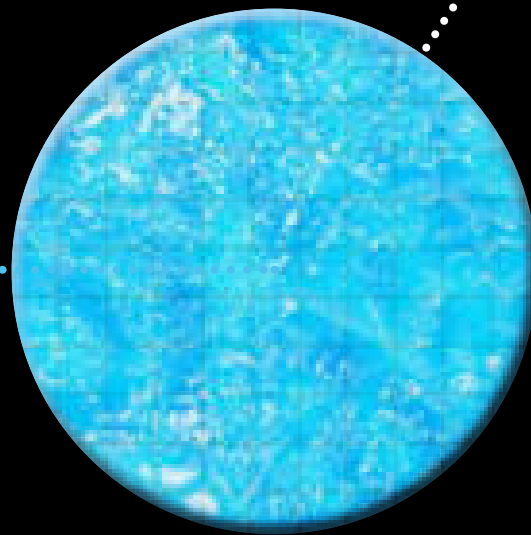
WATER MOVING ANIMATION

+

GRID TEXTURE

+

EMISSIVE LIGHT



FASCIA CROMATICA

AVATAR



In connessione all'intero processo di fruizione del percorso archivio-virtuale, è stato sviluppato un Avatar, le cui sembianze sono quelle di un Astronauta.

La scelta è stata motivata in larga parte dall'ambiente concernente, in connessione con un prospetto, dove il personaggio non ha un forte rilievo.

L'utilizzo del personaggio, avverrà attraverso l'utilizzo delle seguenti modalità;

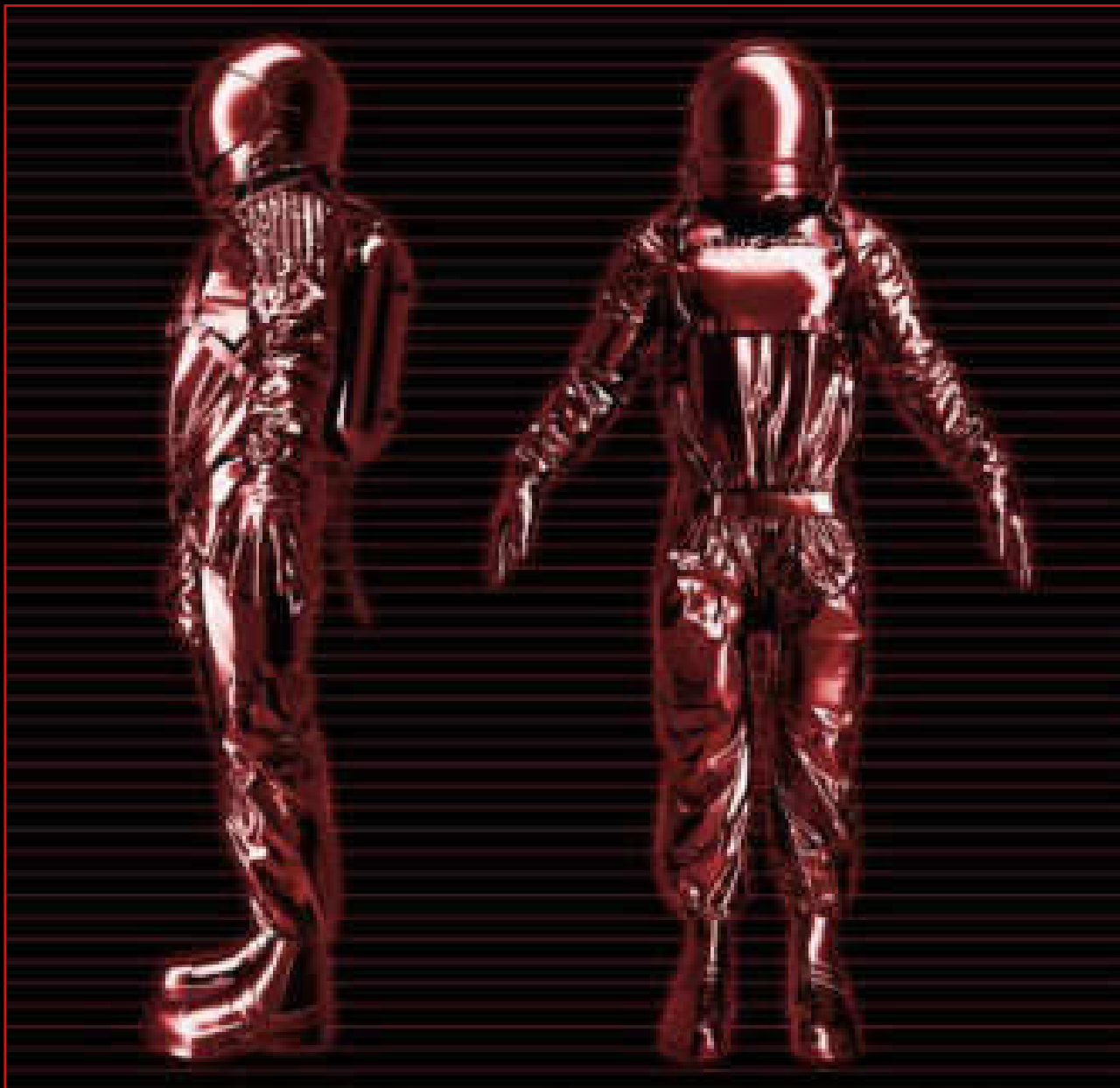
- UTILIZZO TASTIERA + WEBCAM (* imm. dinamica)
- UTILIZZO JOYPAD + OCULUS (*imm. statica)

Nel corso della fruizione verrà riproposta l'immagine del volto dell'utente al fine di proporre un rapporto visivo tra utenti.

Il personaggio inoltre, in relazione alla grandezza dell'ambiente verrà dotato di:

- VELOCITÀ MAGGIORATA
- ASSENZA GRAVITÀ

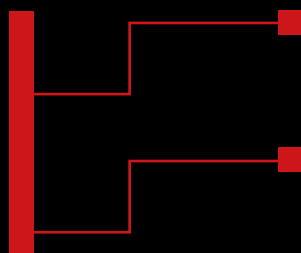
*



RIPROPOSIZIONE SU AVATAR

II MODELLO

La riproposizione dell'immagine utente avverrà all'interno dell'oblo in una grafica in stile ologramma. Le logiche di riproposizione avverranno secondo due modalità:



_DESKTOP: Riproposizione immagine in tempo reale tramite collegamento webcam.

_VR: Riproposizione immagine mediante scan_face o immagine del profilo.

[FACE SCAN _3D]

Tale funzione, usufruibile tramite app, concederà all'utente la possibilità di riproporre durante l'esperienza il proprio volto scannerizzando, permettendo di fatto un contatto visivo simile a quello reale.





INTERFACCIA

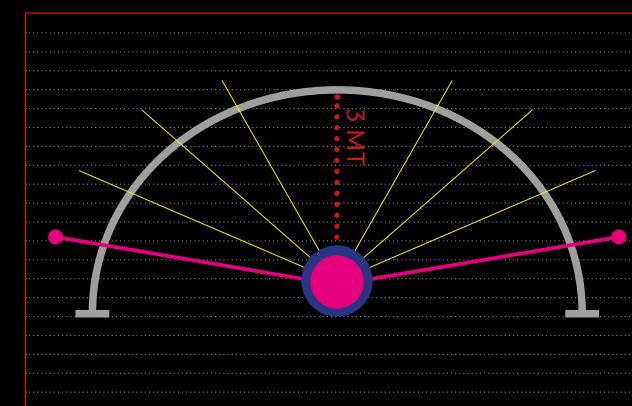
L'interfaccia sviluppata è studiata per rendere possibile una visualizzazione frontale a mezzo campo. Tale configurazione sarà motivata dalla necessità di sviluppare uno strumento capace di contenere molte informazioni e pulsanti.

Attraverso l'utilizzo di un background in blur, l'utente riuscirà a mantenere un campo visivo libero, tale da essere usato in movimento.

[VISIONE UTENTE - FIRST PERSON]



[CAMPO UTILIZZO INTERFACCIA]



■ CAMPO TI UTILIZZO ■ QUARTI & LIMITI
■ INTERFACCIA ■ UTENTE

[FONT]

GOTA

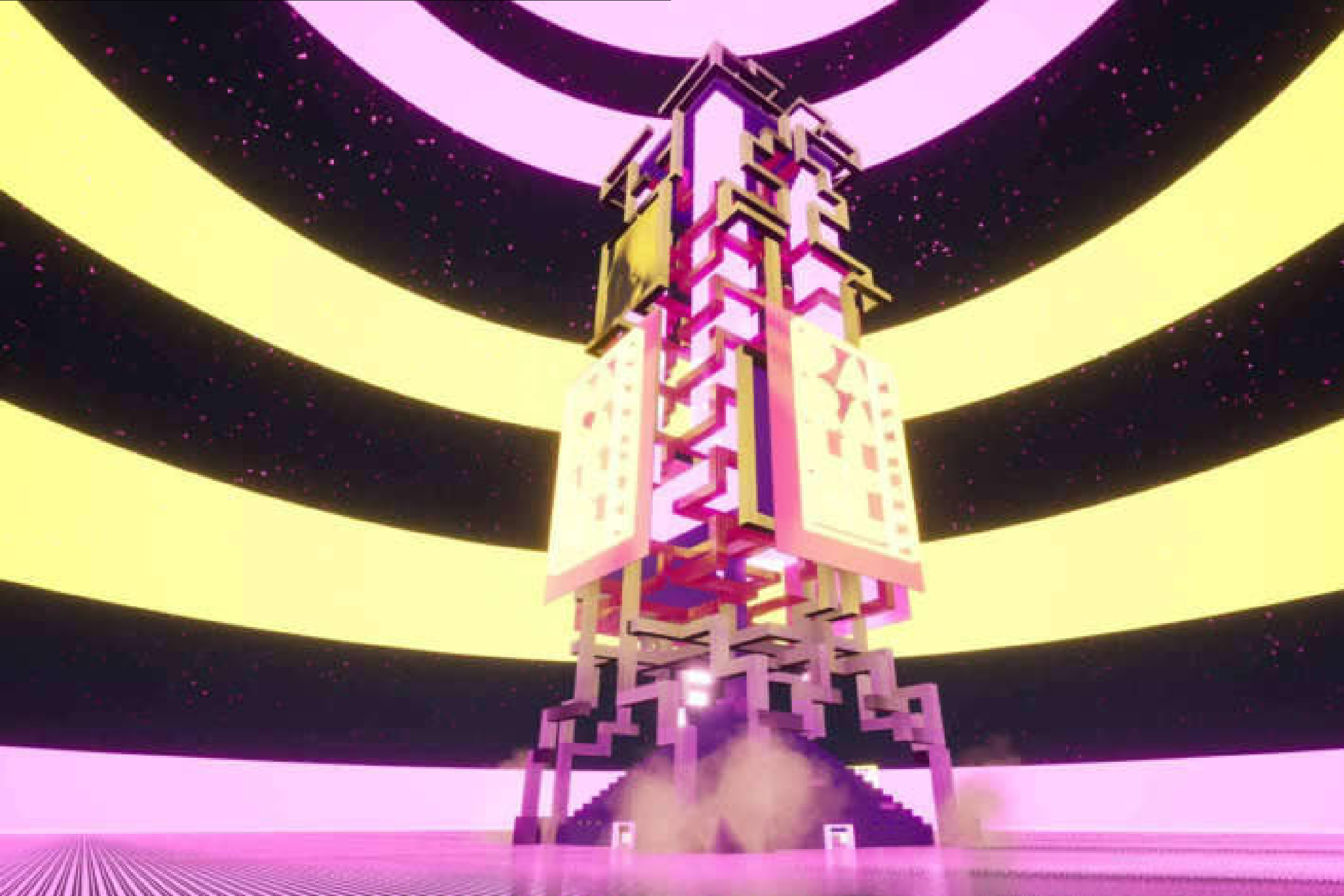
ABCDEFGHILMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

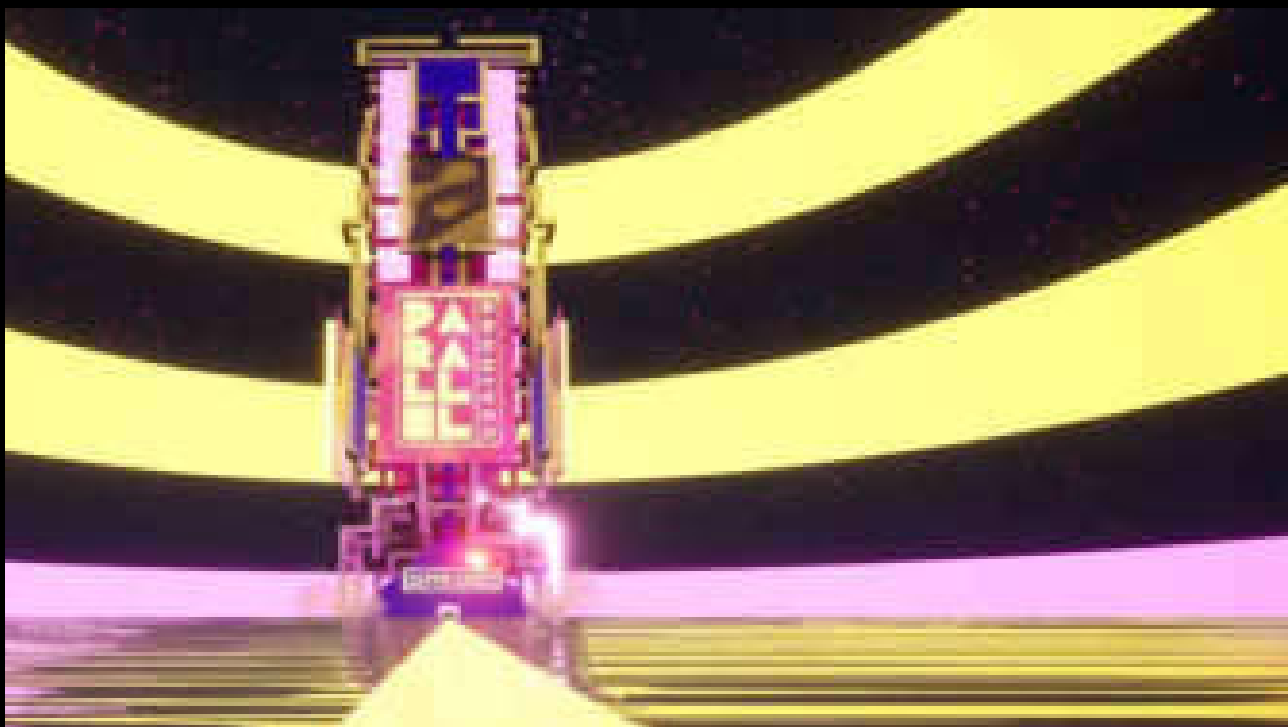
SPACE GROTESK

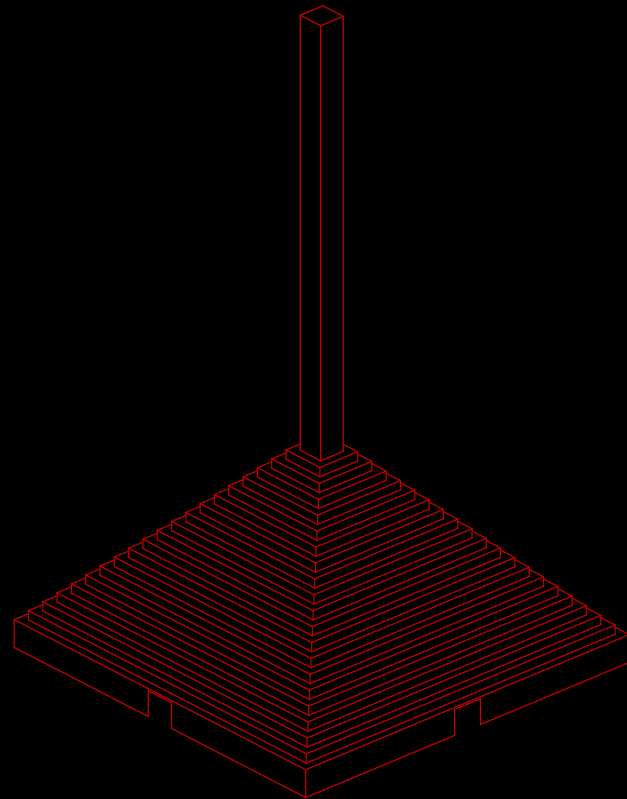
ABCDEFGHILMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

[COLORAZIONI]*BLUR

R:230 G:0 B:126	R:1241 G:223 B:109
R:232 G:73 B:25	R:98 G:166 B:59
R:11 G:157 B:142	R:103 G:196 B:216
R:40 G:48 B:110	R:1241 G:223 B:109
R:207 G:150 B:195	R:11 G:157 B:142







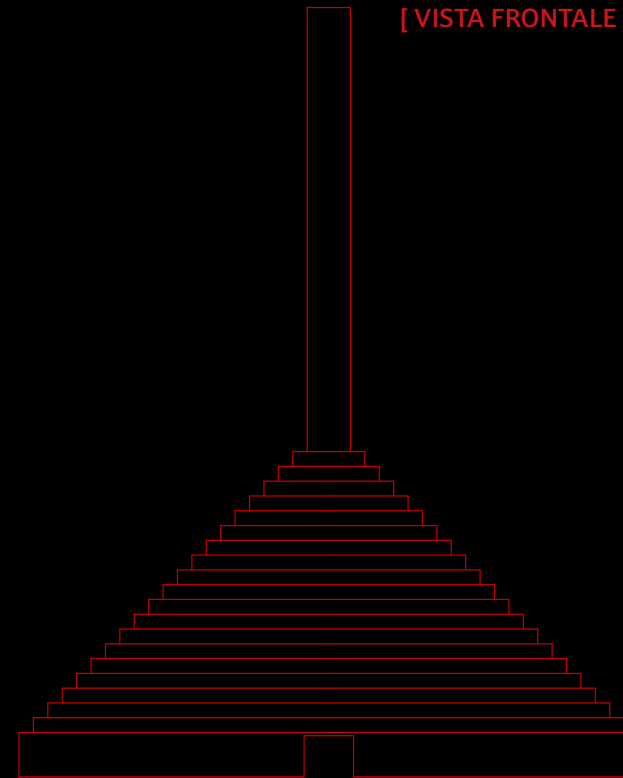
La hall è il primo ambiente in cui gli utenti vengono accolti al loro arrivo, ed è anche il posto in cui si fanno una prima impressione dell'intera struttura. La HALL ROOM, ha quindi lo scopo, quindi, di indirizzare l'utente nei percorsi e nelle funzioni dell'archivio.

Tale ambiente è stato quindi studiato per permettere una fruizione semplice ed intuitiva, sviluppata attorno ad un elemento centrale informativo e contornata dai vari log alle stanze, oltre che a un area libera dove reperire informazioni e svolgere altre azioni.

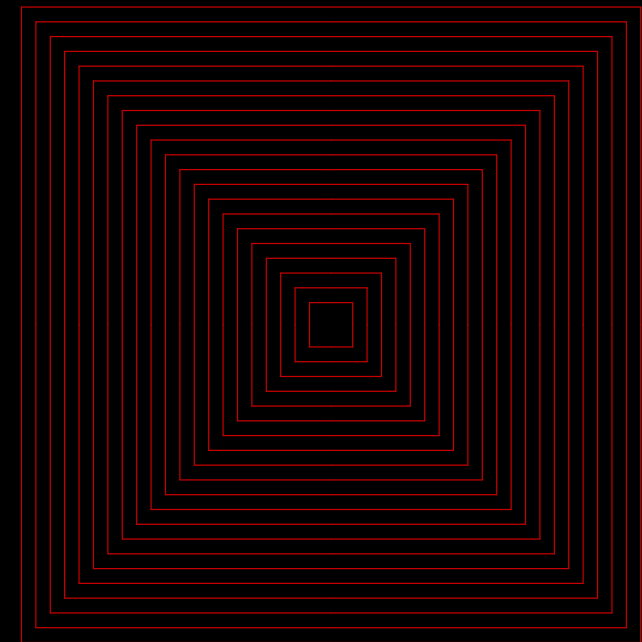
Essa risulta quindi essere un ambiente centrale che connette l'utente alle seguenti possibilità/funzioni:

- LOG IN STANZE
- INFORMAZIONI GENERALI
- DIALOGO CON ALTRI UTENTI/ COMMUNITY
- ACQUISTO TICKET & TOKEN
- ESPLORAZIONE AMBIENTE LIBERO

[VISTA FRONTALE]



[VISTA SUPERIORE]



MAPPATURA AMBIENTE

La disposizione ambientale è stata progettata centralizzando l'area di informazione/acquisto permettendo all'utente di ottenere in maniera immediata le info per la fruizione. Lateralmente, evidenziate da grafiche tematiche, troveremo le aree di log alle varie stanze dell'archivio.

Le aree di log sono state suddivise per piani, al fine di rendere la struttura facilmente visitabile e convertibile nell'esportazione in altri metaversi.

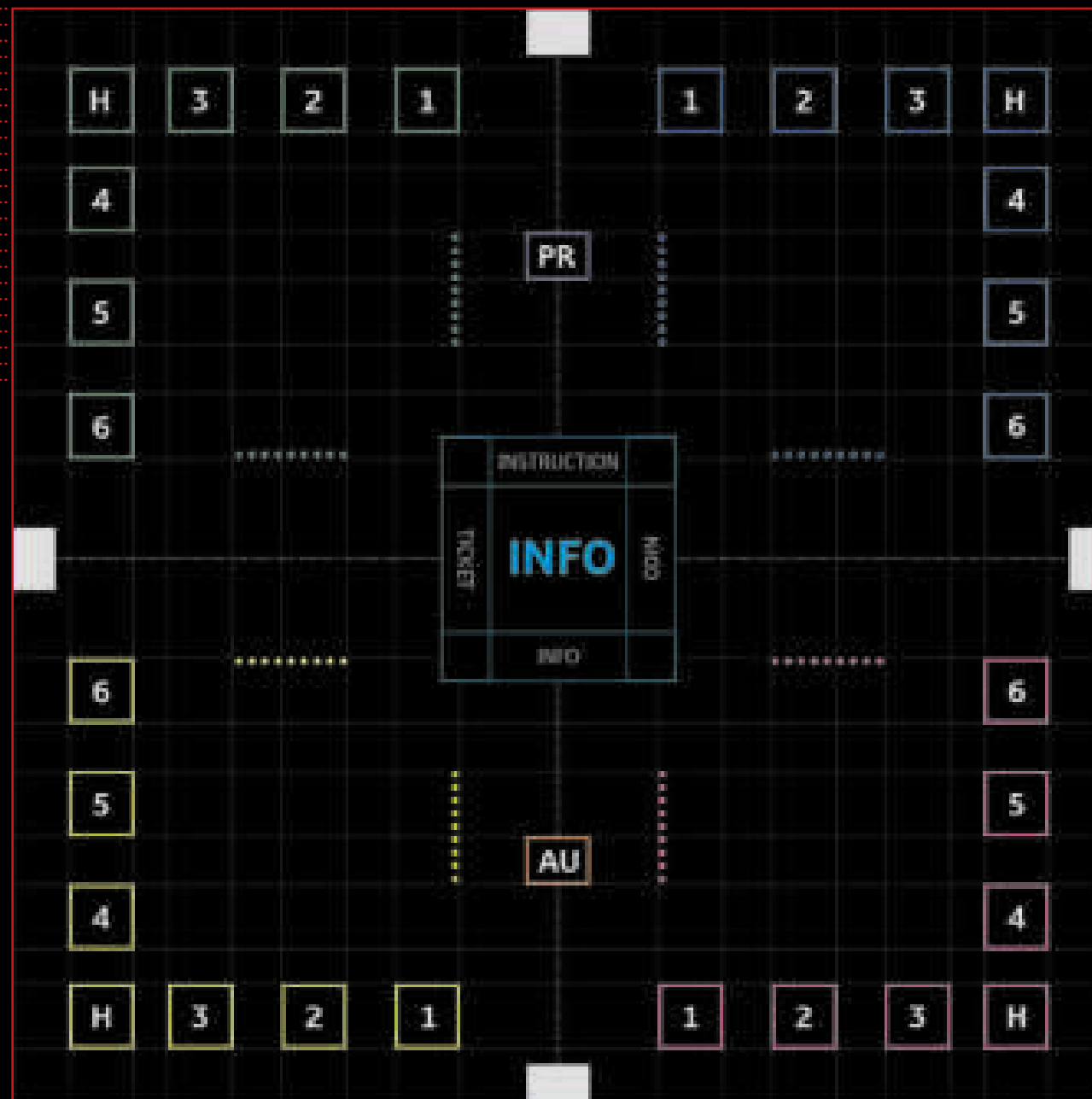
ELEMENTI

Durante la permanenza nella Hall, l'utente sarà condotto alle varie funzioni e aree grazie all'utilizzo di billboard e insegne interattive e d'interfaccia. Questo strumento permetterà un comunicazione visiva diretta e costante al fine di aiutare, informare e condurre l'utente.

* l'utente in via del tutto esemplificativa, potrà teleportarsi nelle varie stanze, anche tramite l'utilizzo dell'interfaccia.

COMMUNITY

Questo ambiente risulterà anche essere fondamentale, al fine di costruire il fattore comunitario-relazionale dell'ambiente. In quest'area infatti l'utente potrà interagire e colloquiare con tutti gli utenti presenti nella stanza.

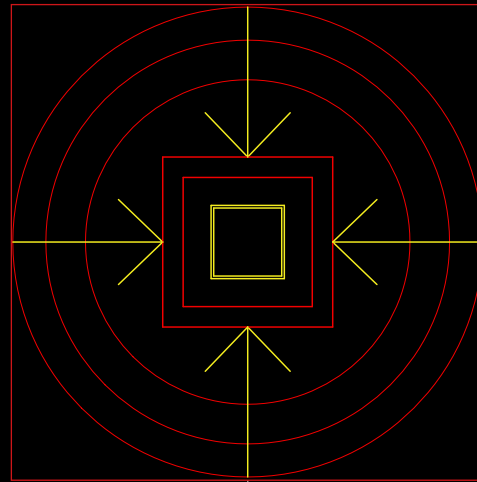
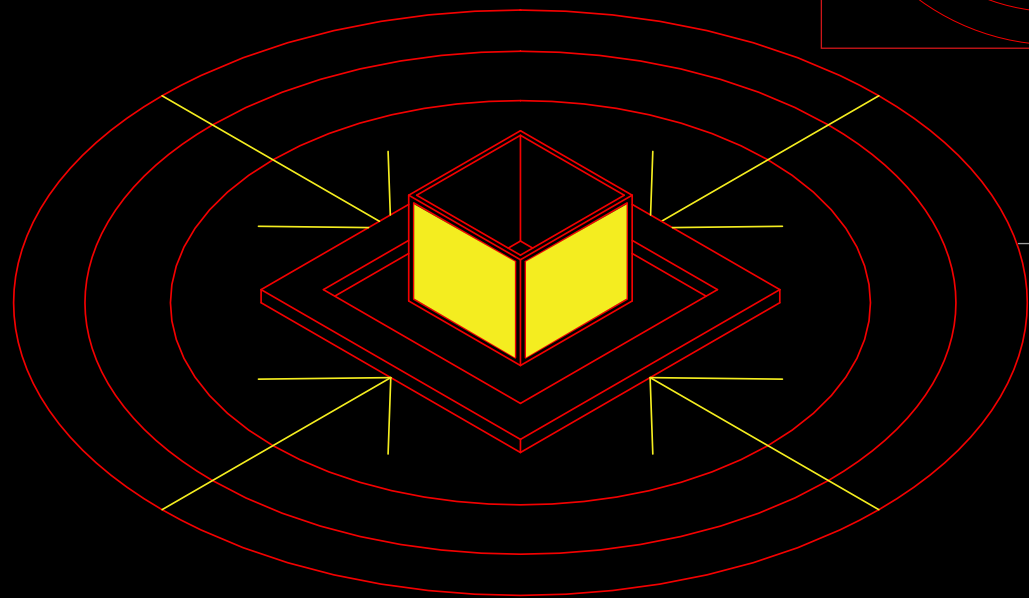


 TEMATIC BILLBOARD	 HOME	 PAINTING	 PAINTING RENDER/3D	 ANIMATION	 INFO POINT
		 RENDER/3D	 RENDER/3D	 ILLUSTRATION	 ENTRANCE

INFO POINT

Il Punto informativo ha lo scopo di connettere, in maniera interattiva l'utente, alle diverse funzioni ed informazioni utili alla fruizione dell'archivio ed alla comprensione dell'offerta proposta.

Gli elementi a scopo esemplificativo saranno clickabili ed utilizzati come veri e proprio banner.



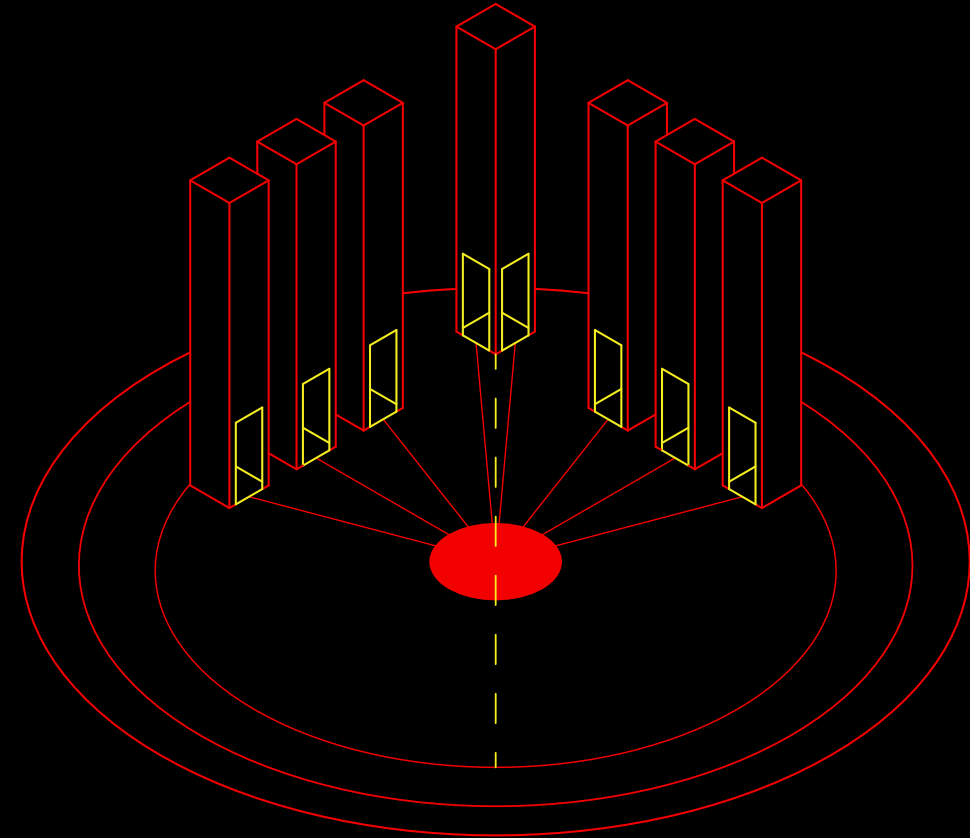
Tale elemento incanalerà quindi le seguenti voci:

VENDITA TICKET E TOKEN	ISTRUZIONI PER UTILIZZO AMBIENTE
INFORMAZIONI TOKEN ED & MERCATO.	CONTATTI ARCHIVIO- ABOUT
INFORMAZIONI GENERALI	PROPOSTE ED IN CORSO
MAPPA AMBIENTI	FLYER, SAGGI e PDF DA SALVARE.
OPERE, AUTORI E MOSTRE PRESENTI	PROMOZIONE EVENTI AR

ROOM LOG

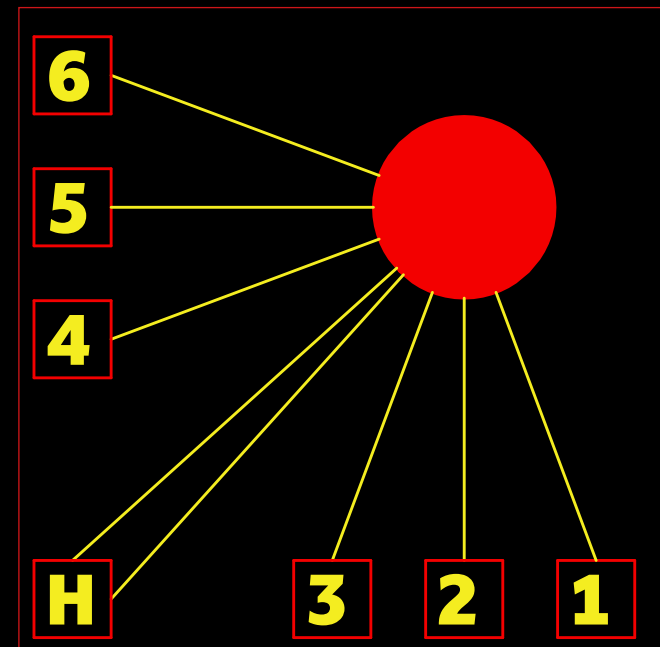
Attraverso l'utilizzo di totem, l'utente verrà teleportato nel piano scelto, iniziando quindi la fruizione della gallery.

Tali totem, vengono differenziati attraverso l'utilizzo di un insegna e di una differenziazione cromatica che ne permetterà utilizzo e comprensione.

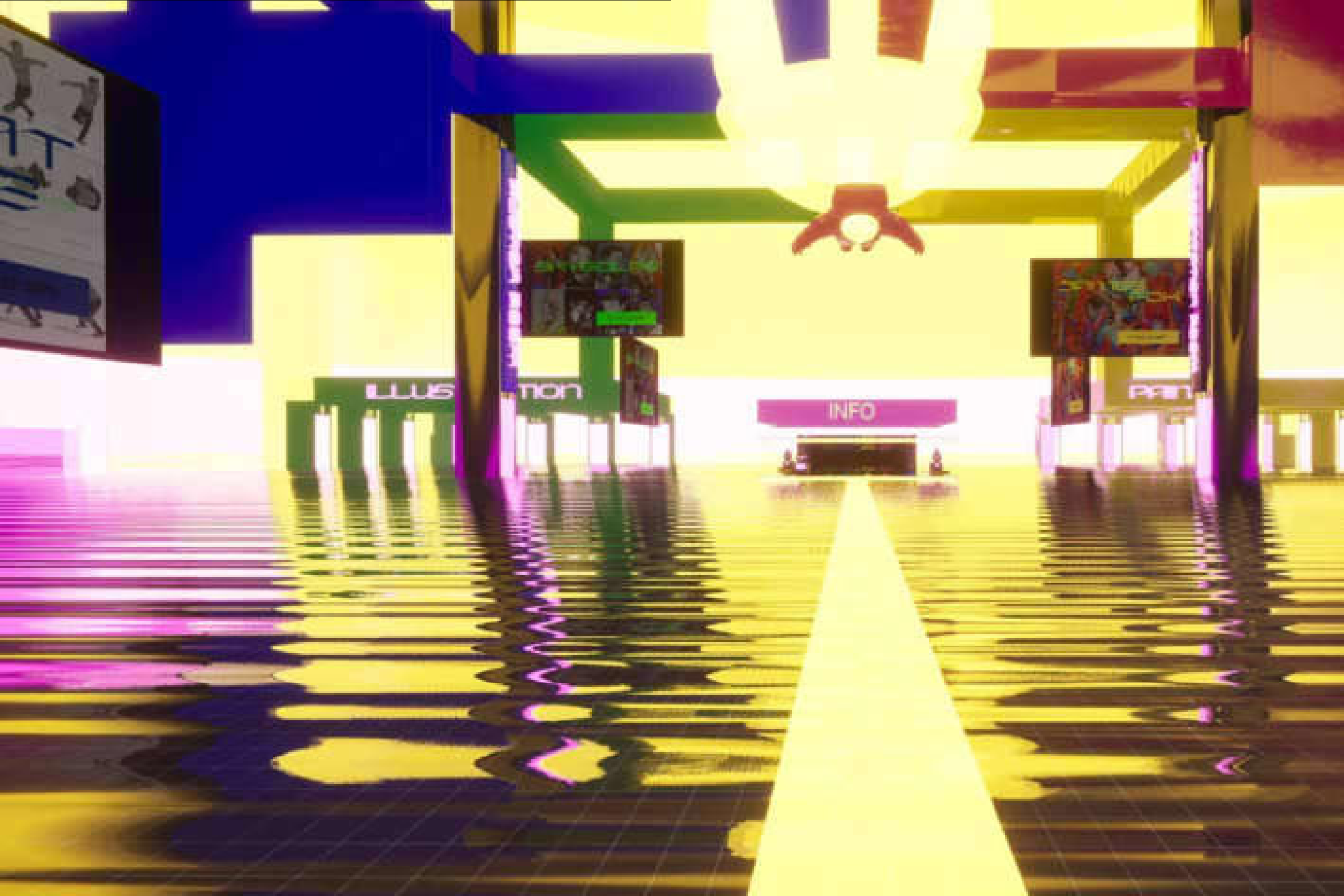


NB_

Tutti gli elementi sono usufruibili in maniera esemplificativi tramite interfaccia al fine di ridurre l'effetto sickness ed i tempi di fruizioni.



L'azione di utilizzo di tale elemento, corrisponde al semplice attraversamento dello stesso che porterà l'utente ad una attesa pre-caricamento e successivamente alla gallery scelta.



Part 1
0
11
2

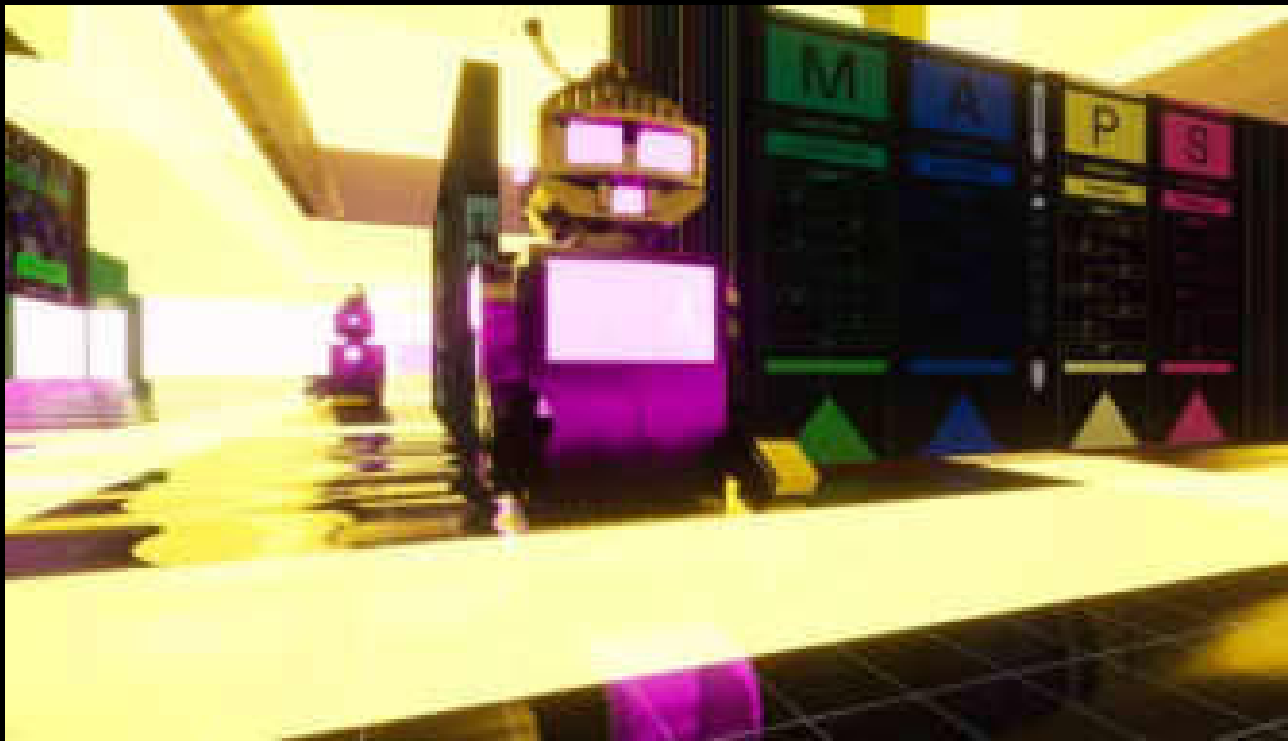
ILLUSION

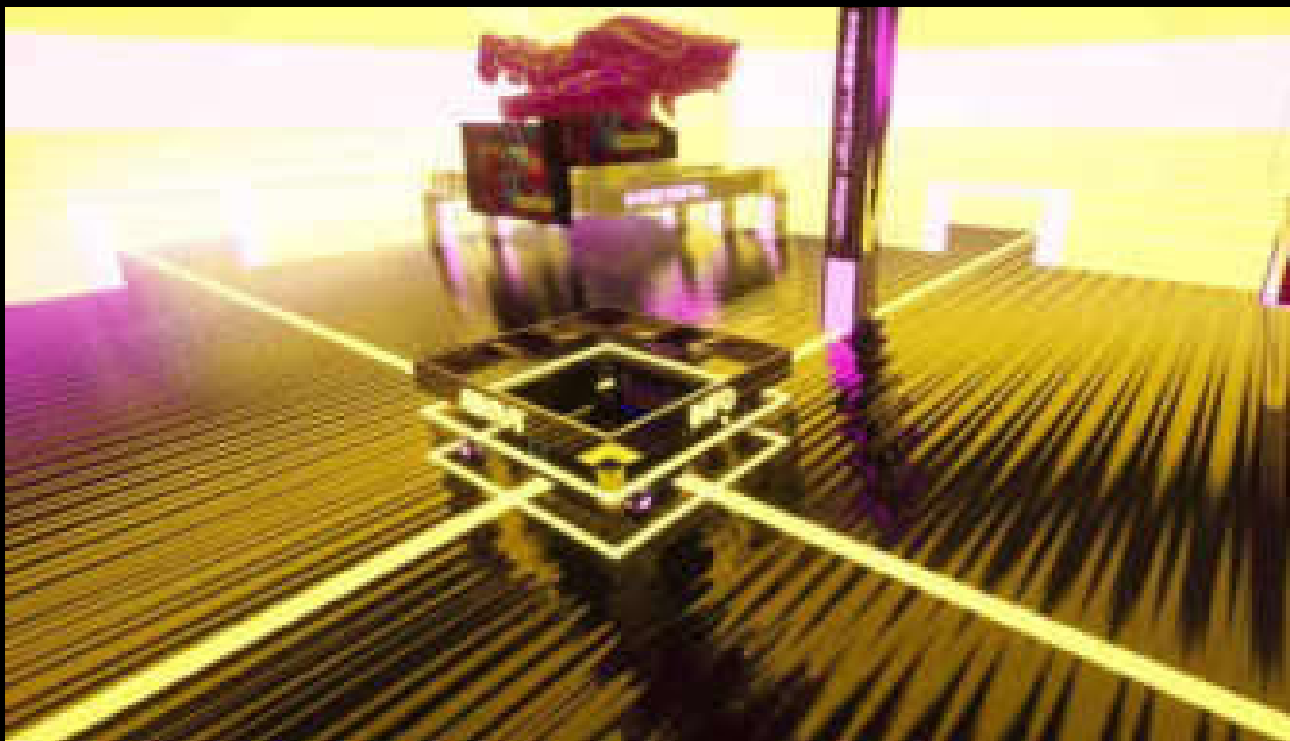
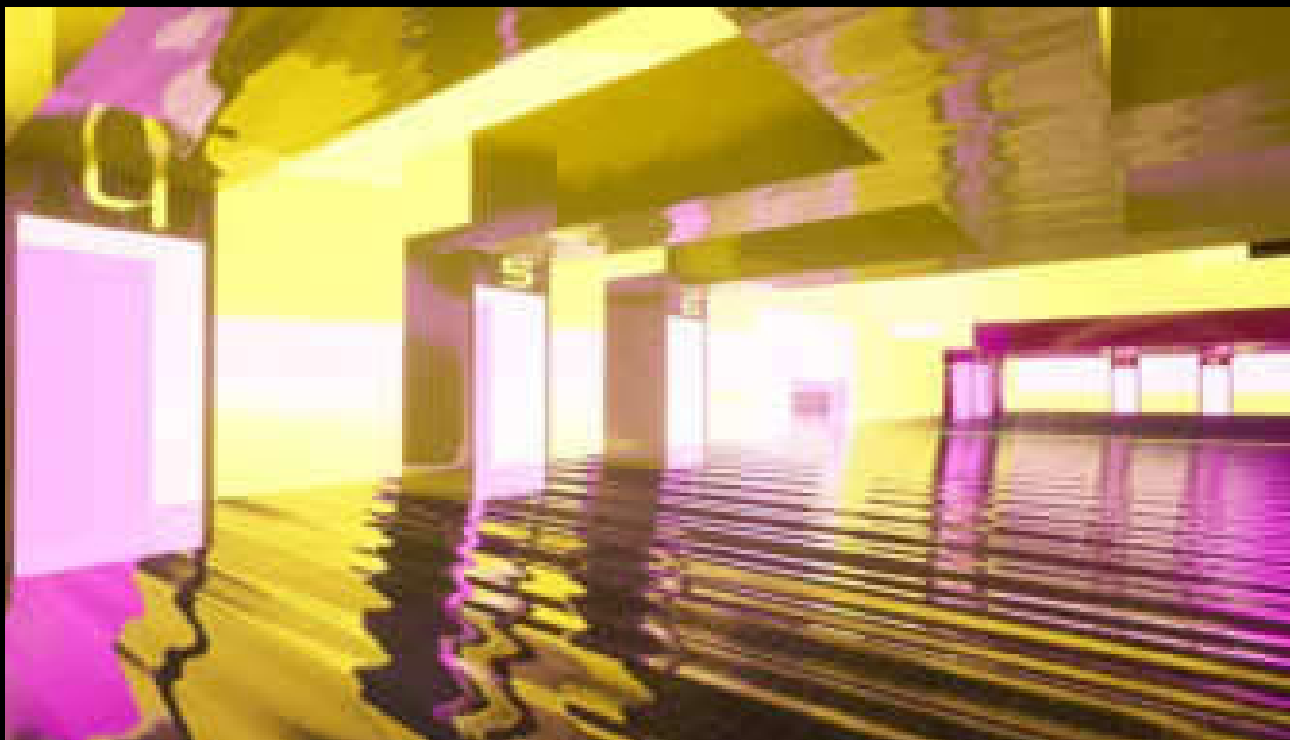
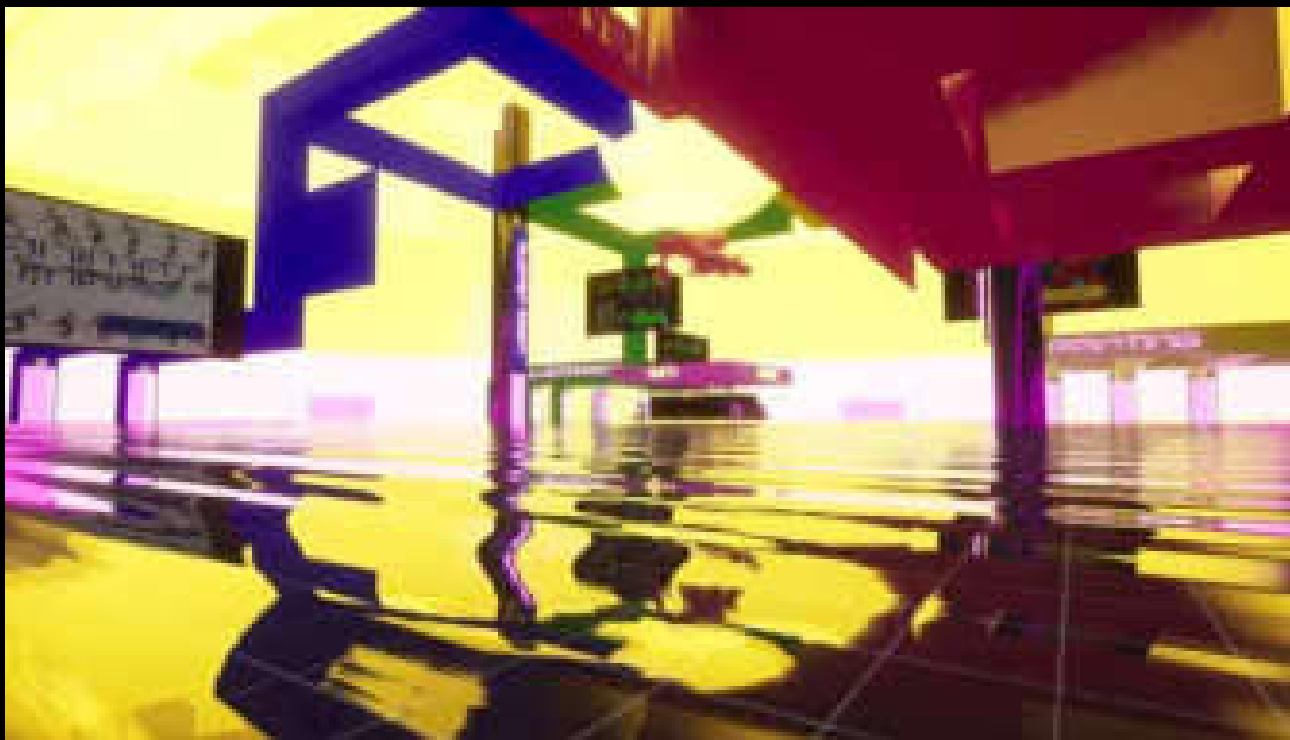
INFO

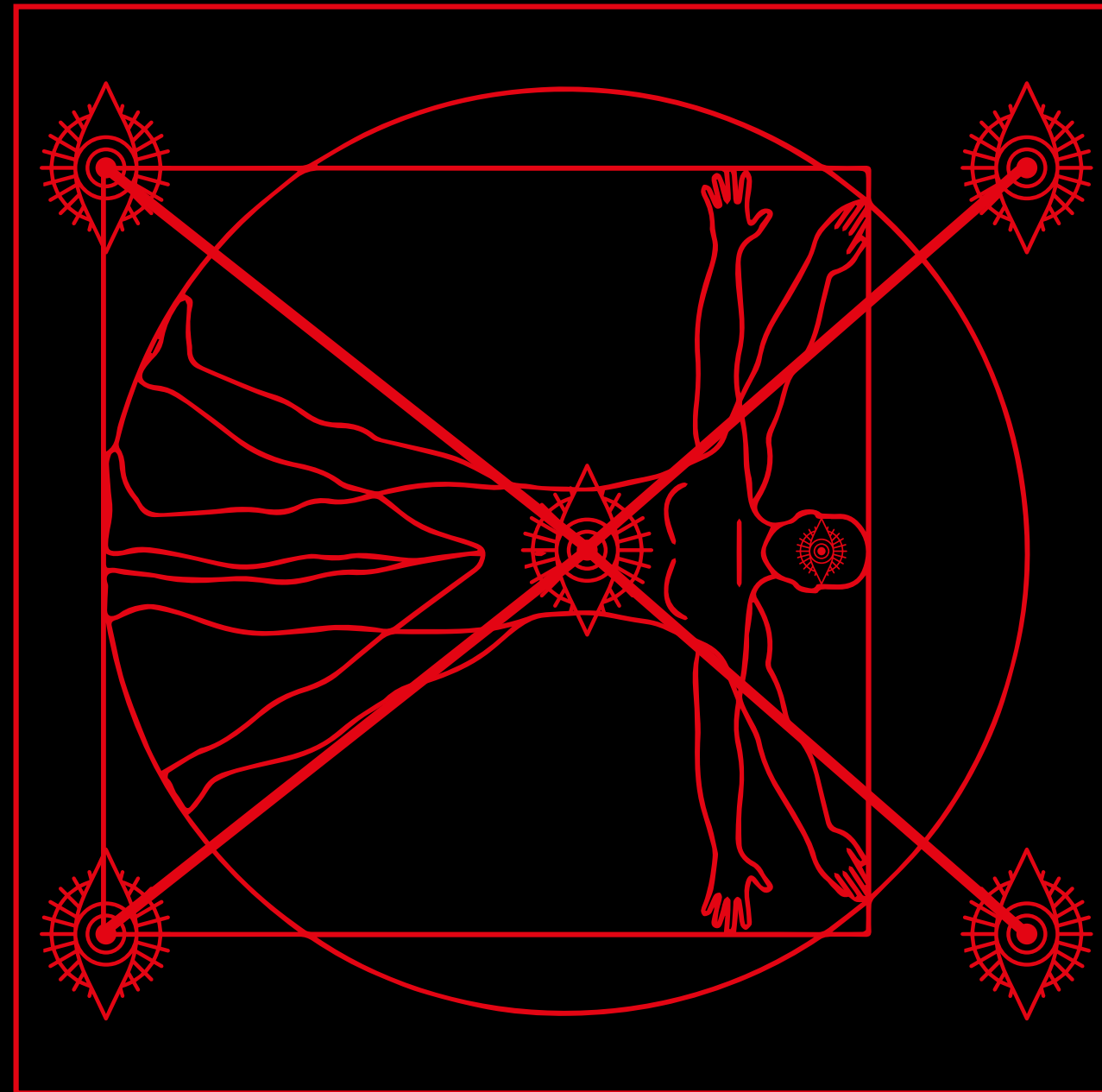
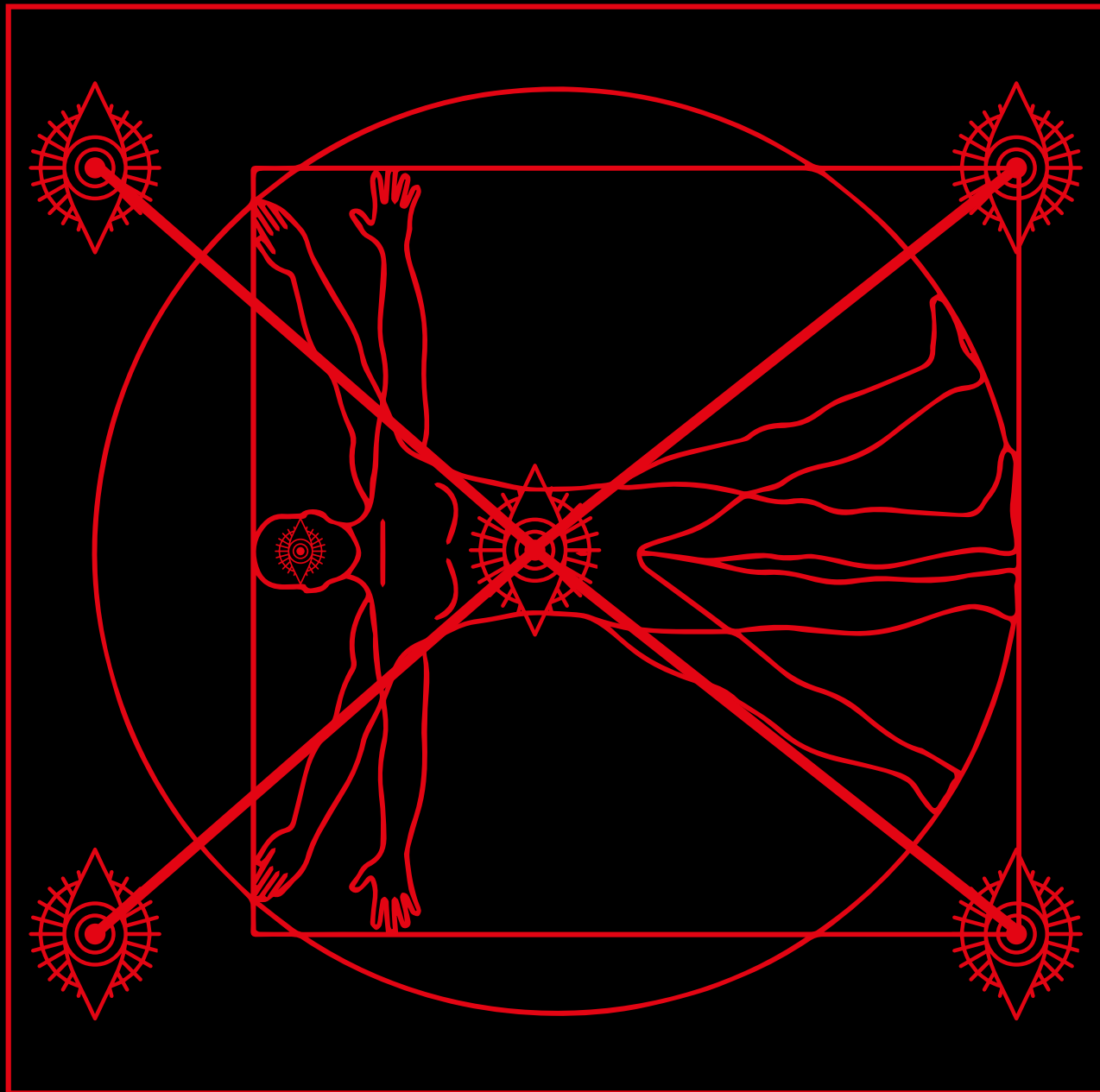
PART

ILLUSION

PART







INTERFACCIA

INTRO

Allo scopo di permettere una corretta e completa fruizione è stato introdotto, l'utilizzo di una serie di interfacce, studiate ad -hoc per ogni ambiente.

Il punto forte del grado di immersione si sposta dunque su tutto ciò che riguarda la parte software, il giusto design e la giusta grafica che determineranno la naturalezza dell'ambiente nel suo utilizzo. L'interfaccia servirà quindi per rendere possibile le diverse azioni-funzioni dedicate all'utente.

[MENU-HALL]

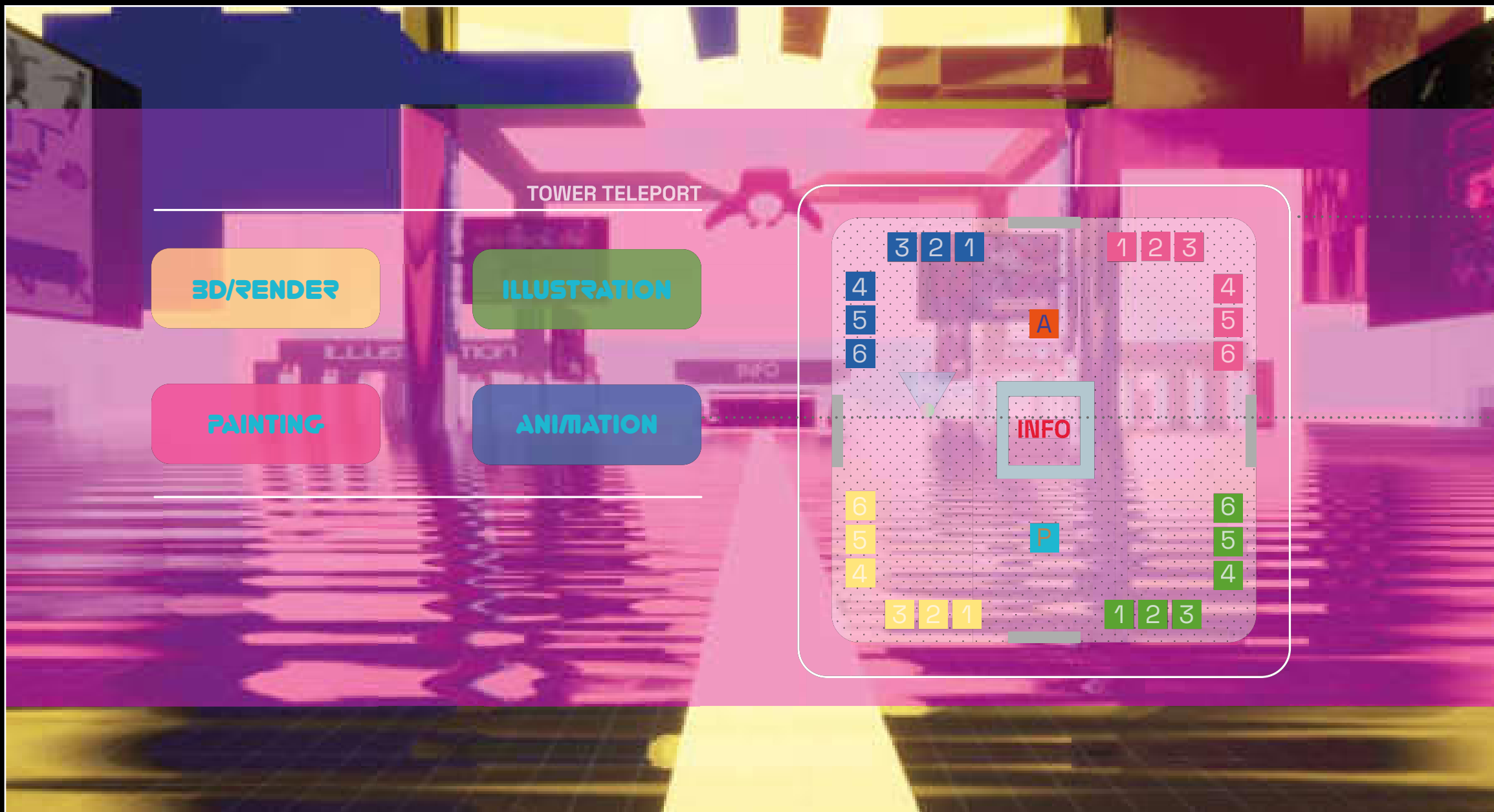


INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- Visualizzazione rapida Coin e Orario
- Collegamento Funzione Flyer
- Log Out Utente
- Collegamento a Mappa Ambiente
- Collegamento a Impostazioni
- Collegamento Wallet Digitale
- Collegamento a funzione Ticket



[MAPPA-HALL]

[MENU-HALL]

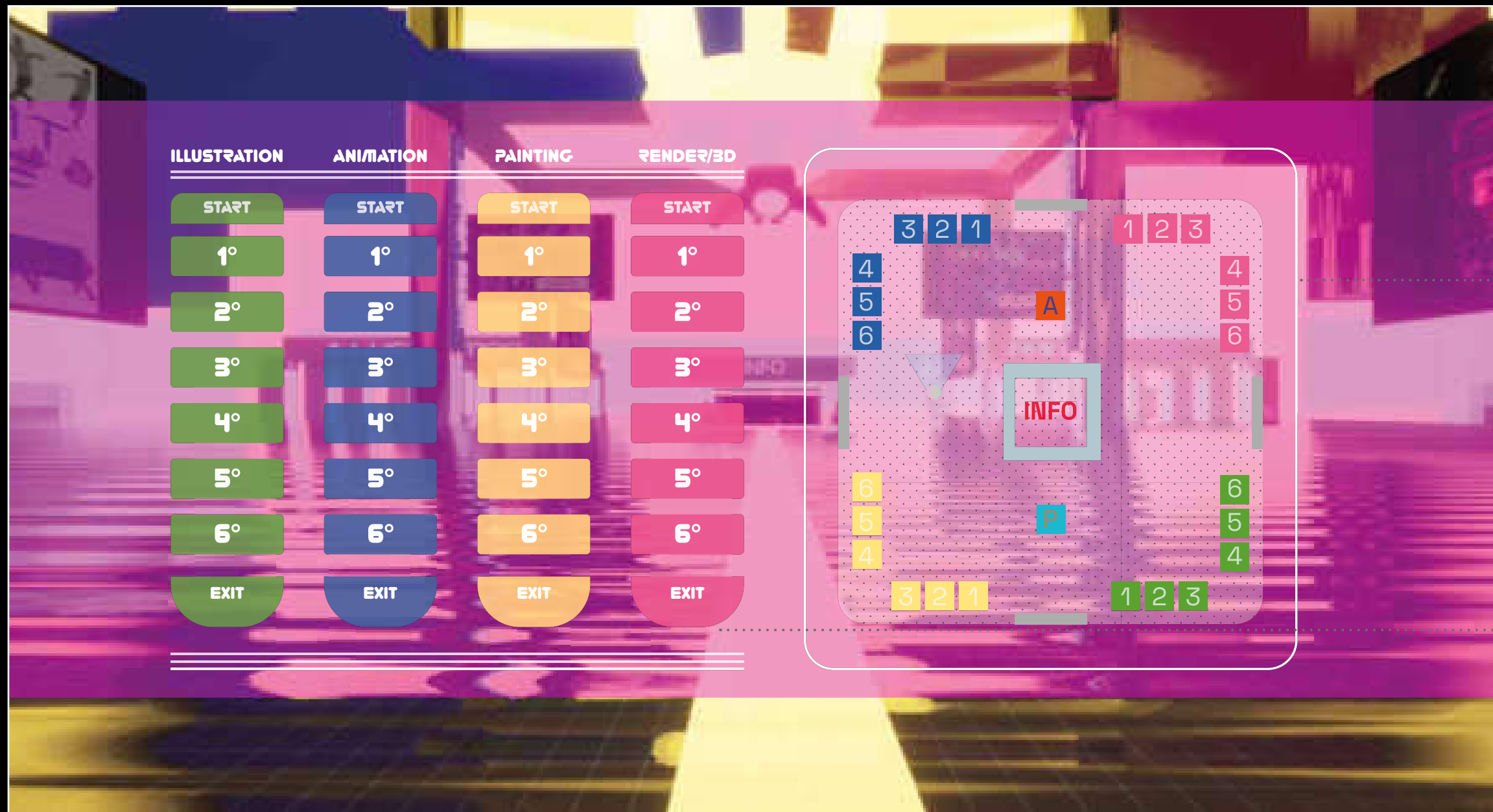
INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente alle funzioni di teleport e visualizzazione mappa ambiente.

FUNZIONI:

● Visualizzazione rapida Coin e Orario

● Pulsante selezione Categoria/Torre



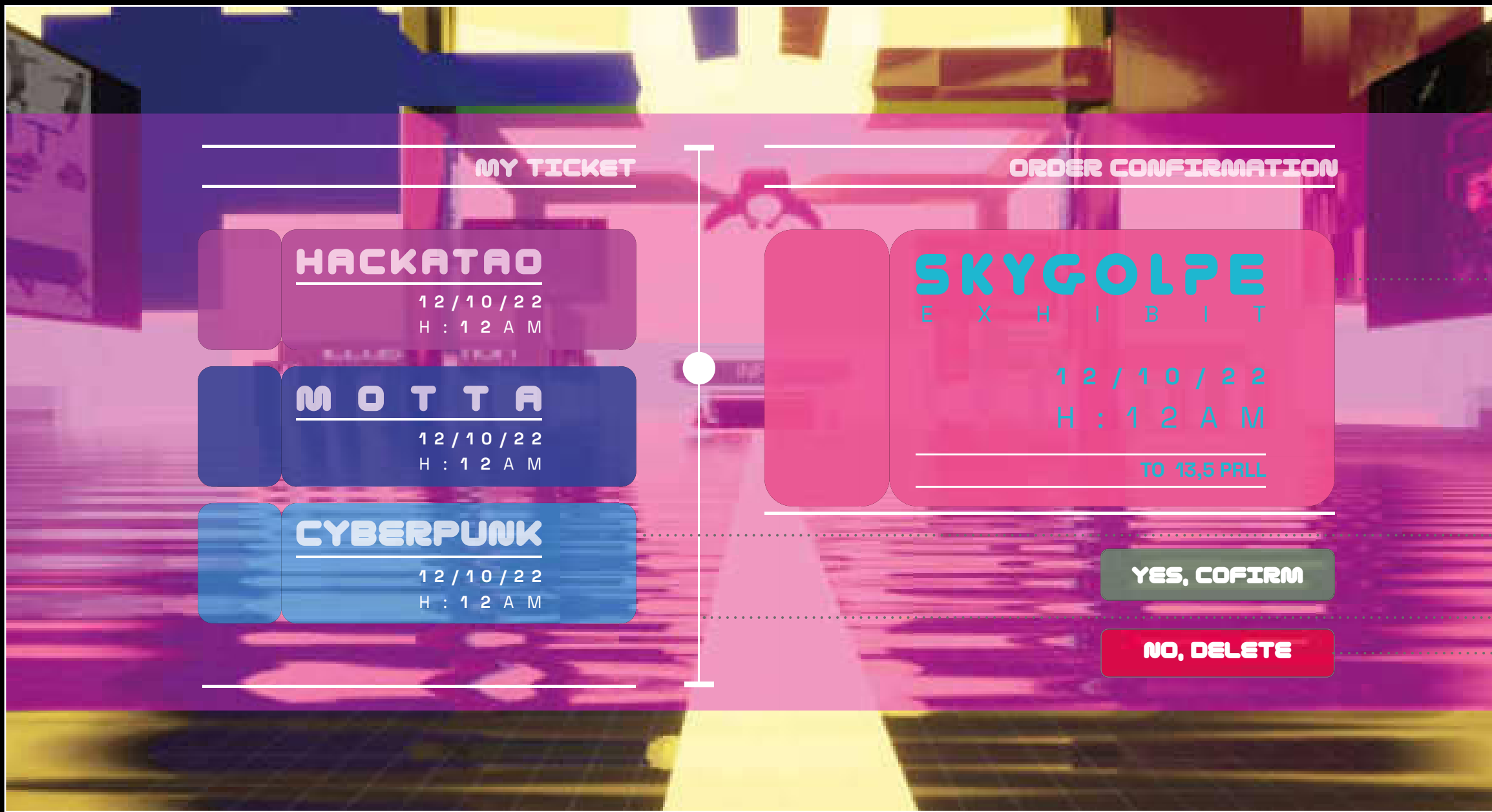
INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente alle funzioni di teleport e visualizzazione mappa ambiente.

FUNIZIONI:

● Visualizzazione rapida mappa ambiente

● Pulsanti di collegamento a piano selezionato

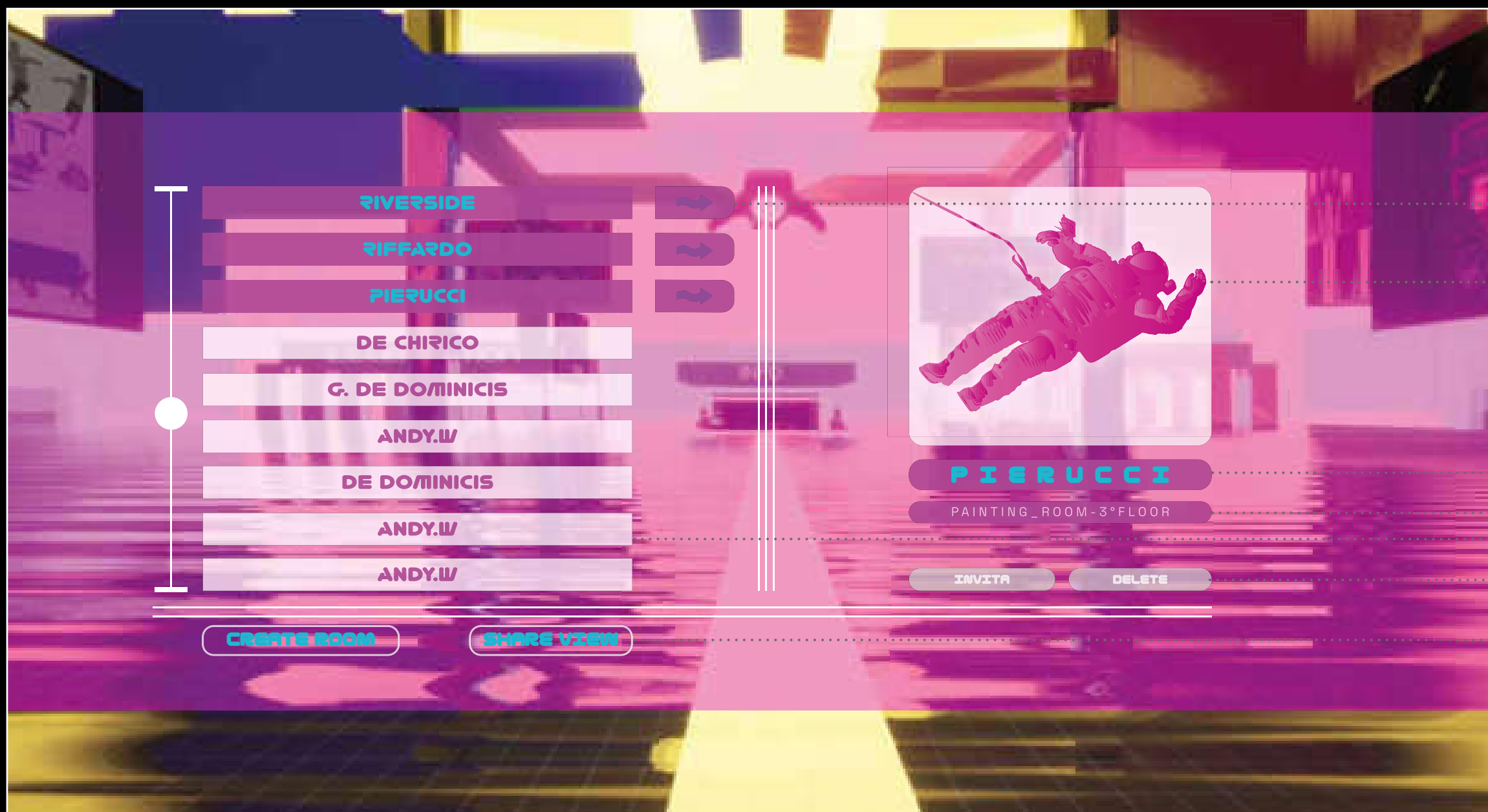


INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- Operazione di Acquisto Ticket
- Visualizzazione Biglietti posseduti
- Slider di scorrimento .
- Pulsanti di Accettazione o negazione operazione.

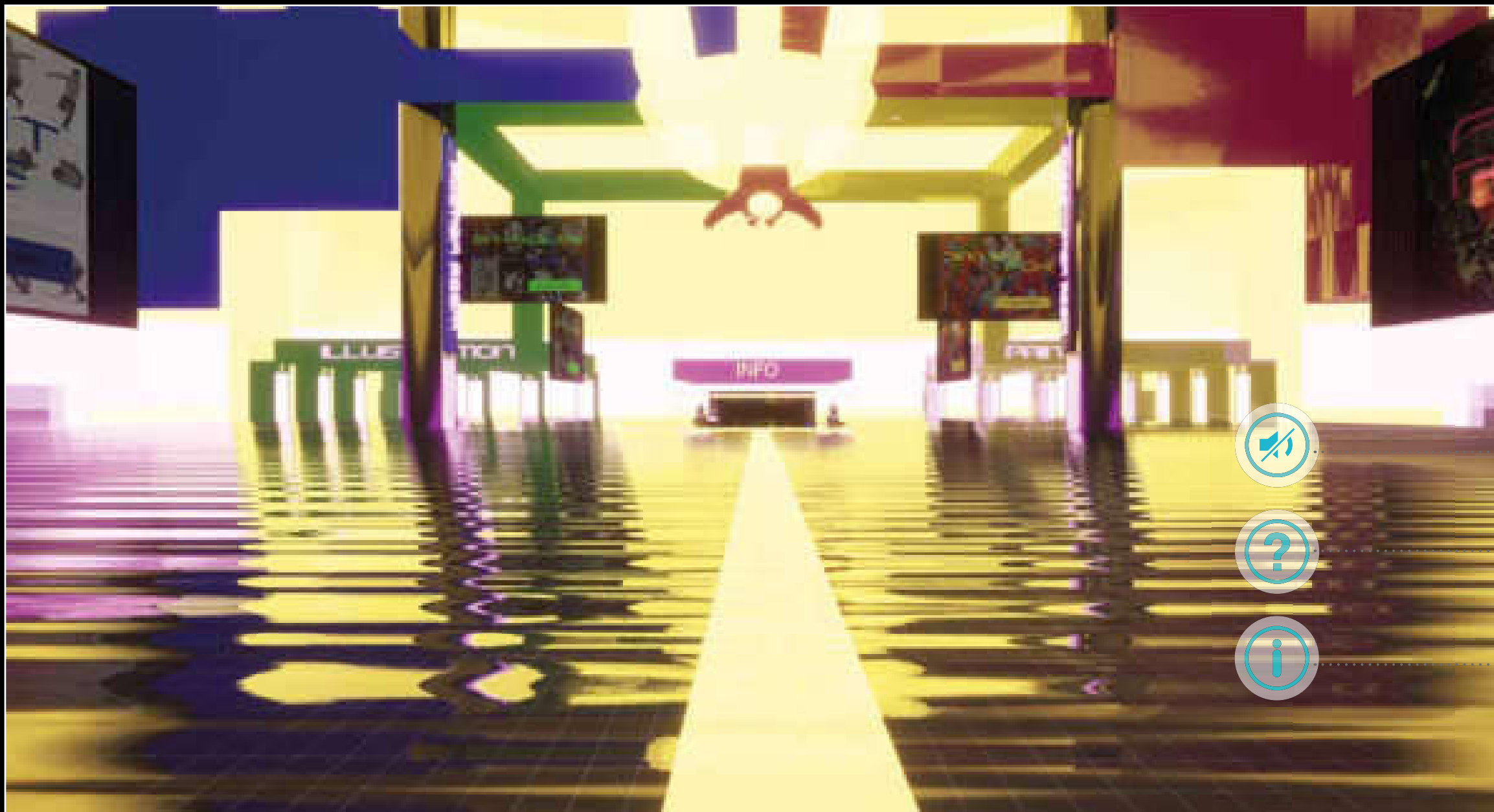


INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- Pulsante di collegamento teleport a amico.
- Nome Area dove è posizionato il contatto
- Pulsanti Creazione e Condivisione
- Immagine del profilo amico selezionato
- Lista Utenti Amici
- Nome Utente amico selezionato
- Pulsanti funzione Amico



[MENU-FREE]

[MENU-HALL]

INFO

Menu rapido per di collegamento a funzion basic, in modalità visione libera.

FUNZIONI:

- Pulsante di accesso a funzioni per rapporto utenti.
- Pulsante di Aiuto & Segnalazione.
- Pulsante info Area & Altro.



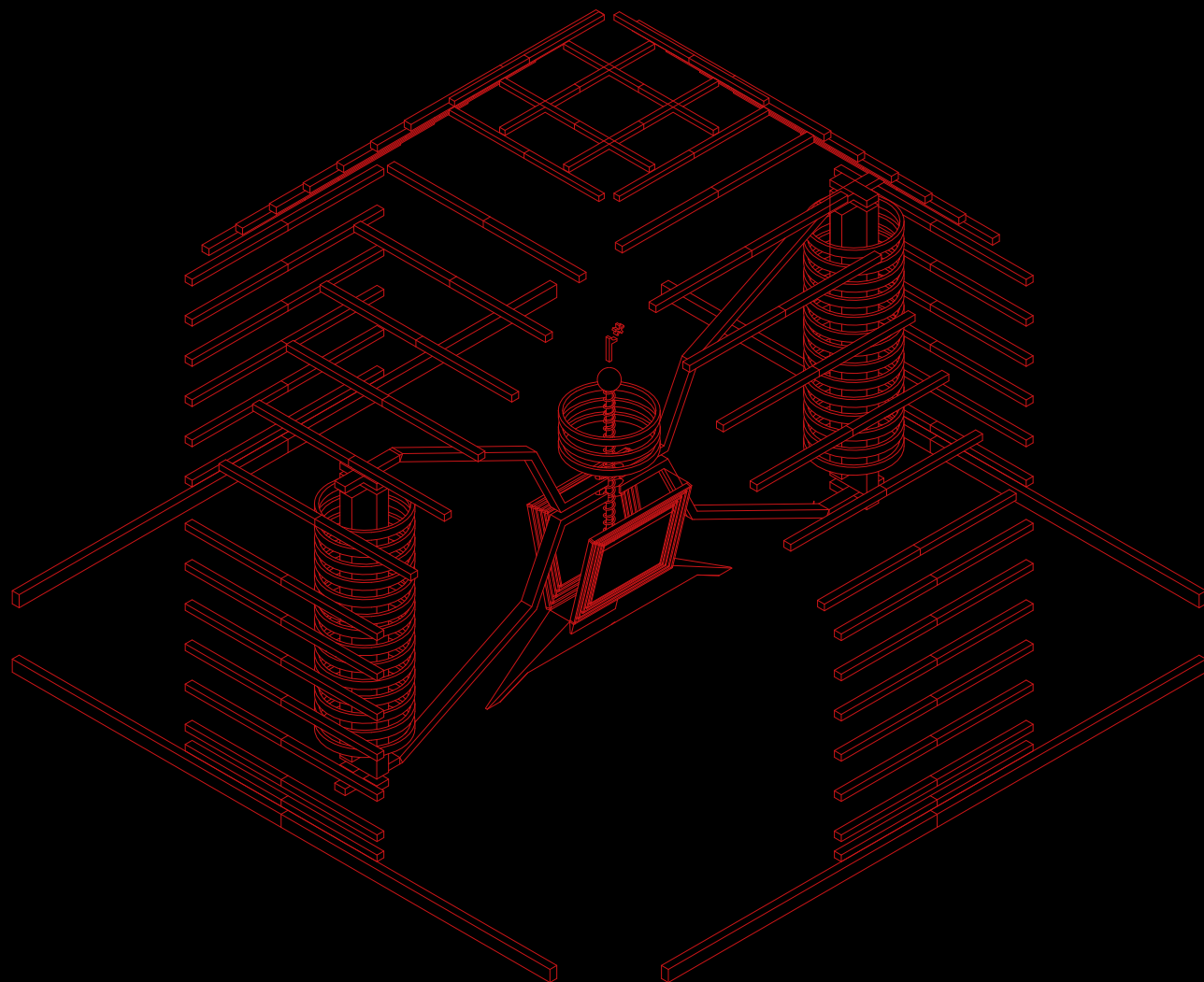
INFO

Menu dedicato alla fruizione dei flyer & info, studiata per risultare visivamente

FUNZIONI:

- Info Testuali
- Pulsanti Di Scorrimento
- Slider di scorrimento
- Collegamenti rapido a altre voci

AUCTION_ROOM



AUCTION ROOM

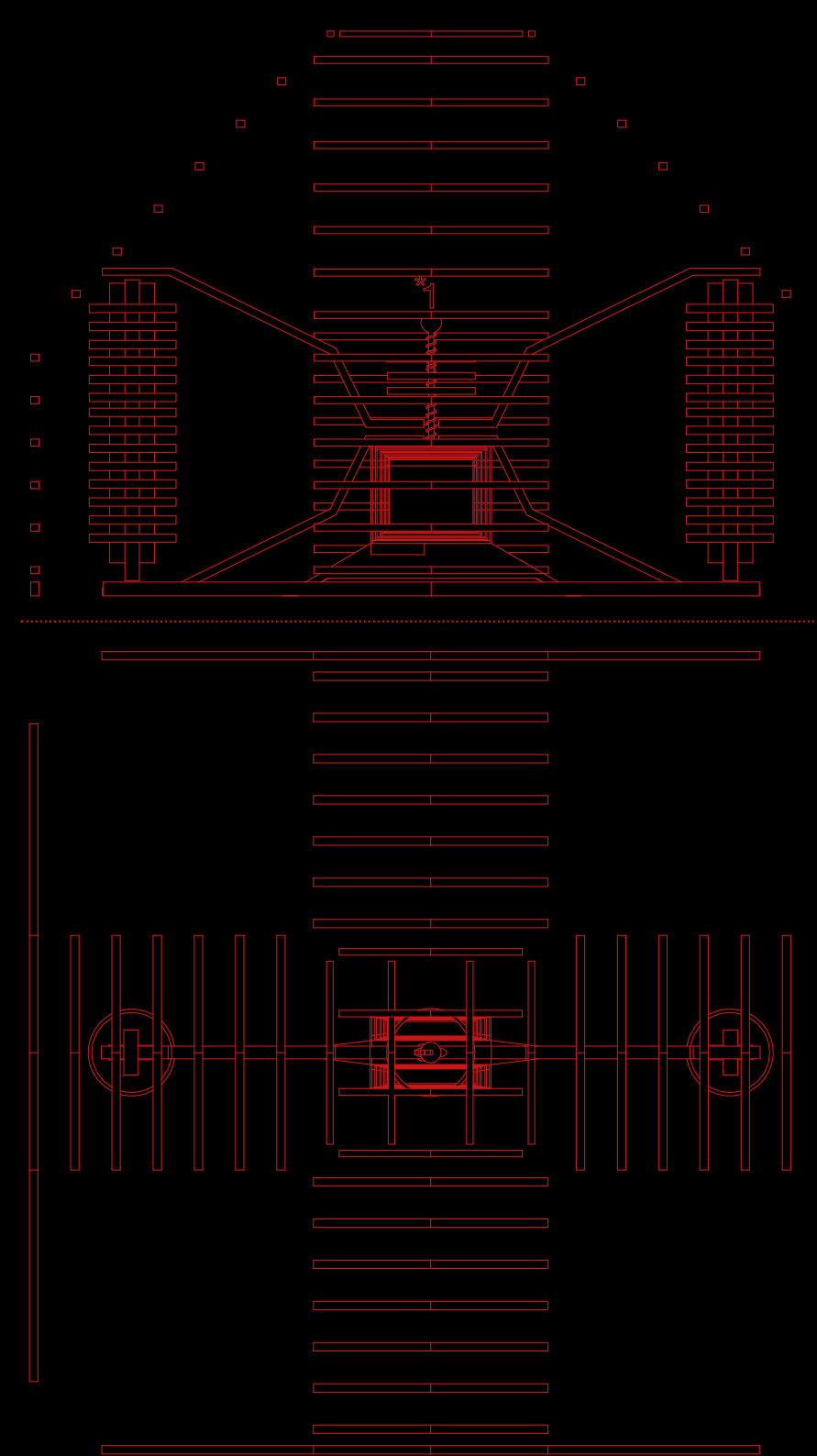
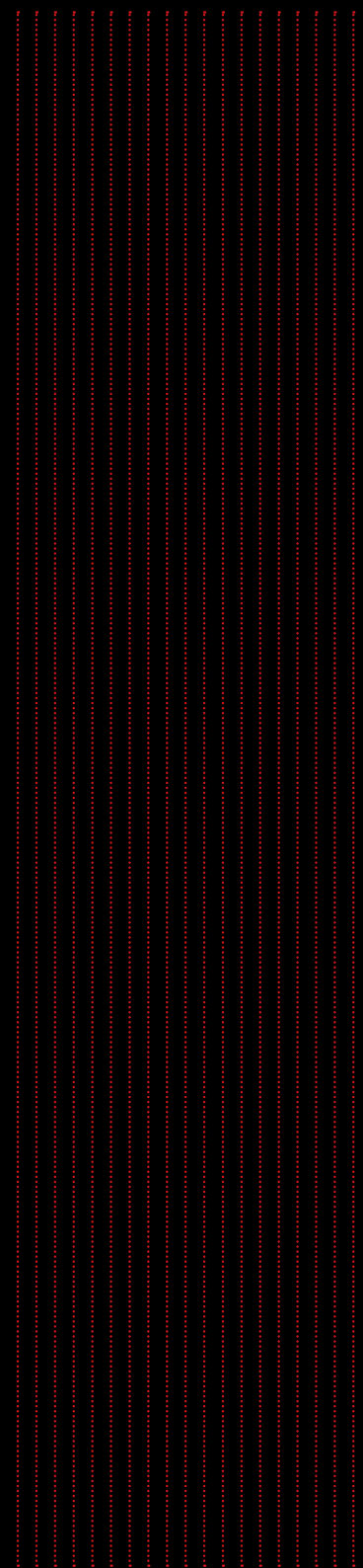
L'ambiente Asta, ha lo scopo di connettere l'utente alle funzioni di acquisto e visualizzazione dell'opera. Nella permanenza in tale area sarà infatti possibile, attraverso il token del museo, acquistare NFT.

Nello specifico l'ambiente è stato creato, centralizzando lo strumento di visione, che, supplito da display informativi, permetterà un acquisto consapevole, diretto ed informato.

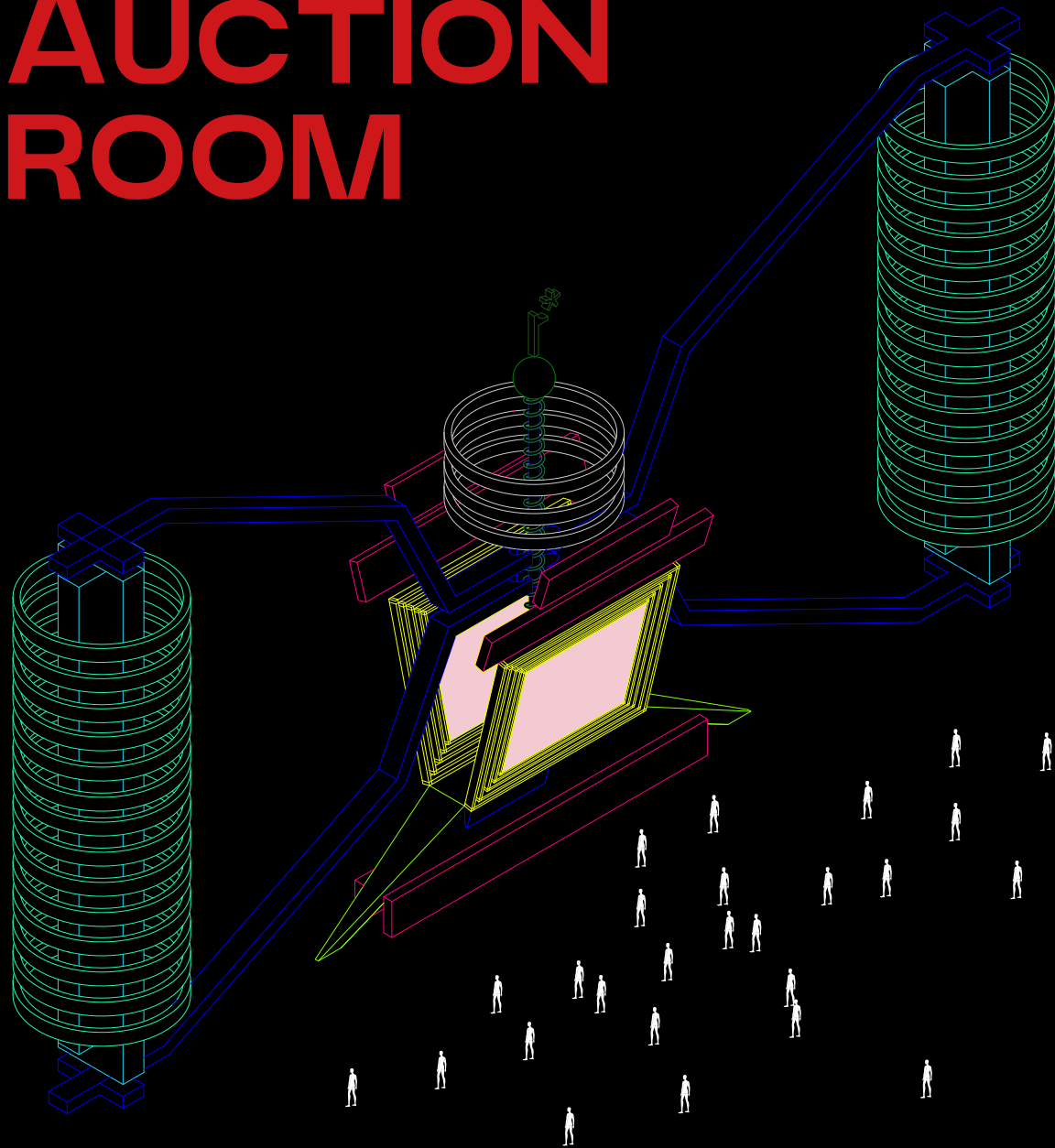
La scelta di sviluppare l'area aste nasce al fine di assolvere ad una delle pratiche maggiormente adoperate dai Crypto-Artist, ovvero: LA DROP o RELASE.

Tale termine Indica il momento in cui un'opera d'arte o una serie vengono rilasciate sul mercato pubblico. Un Nft drop è il rilascio di un nuovo token digitale per la vendita agli investitori.

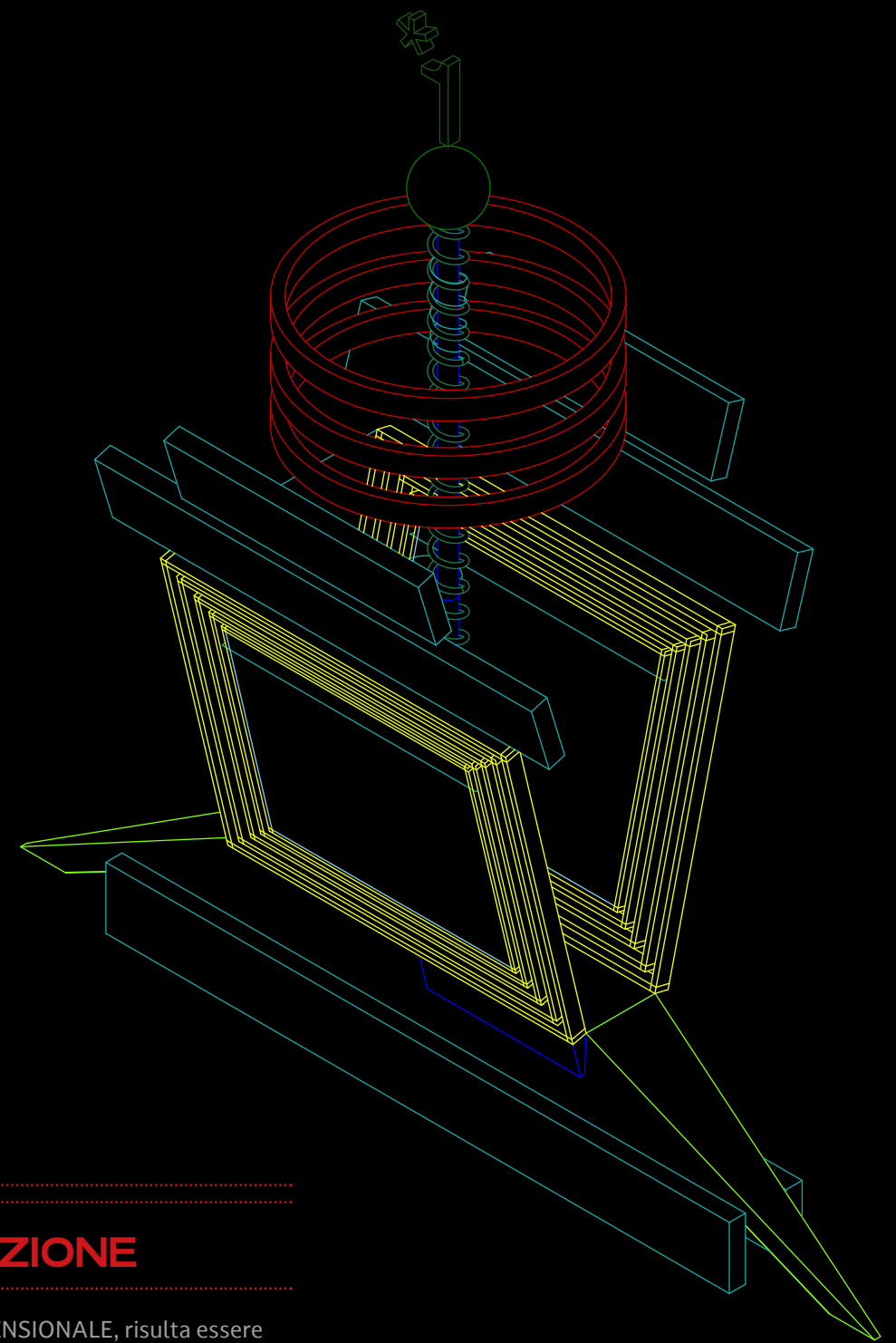
L'area inoltre sarà fondamentale al fine di generare dei flussi di ricavo dalle % di vendita, utili al sostentamento del sistema.



AUCTION ROOM



MAXI DISPLAY



DISPLAY

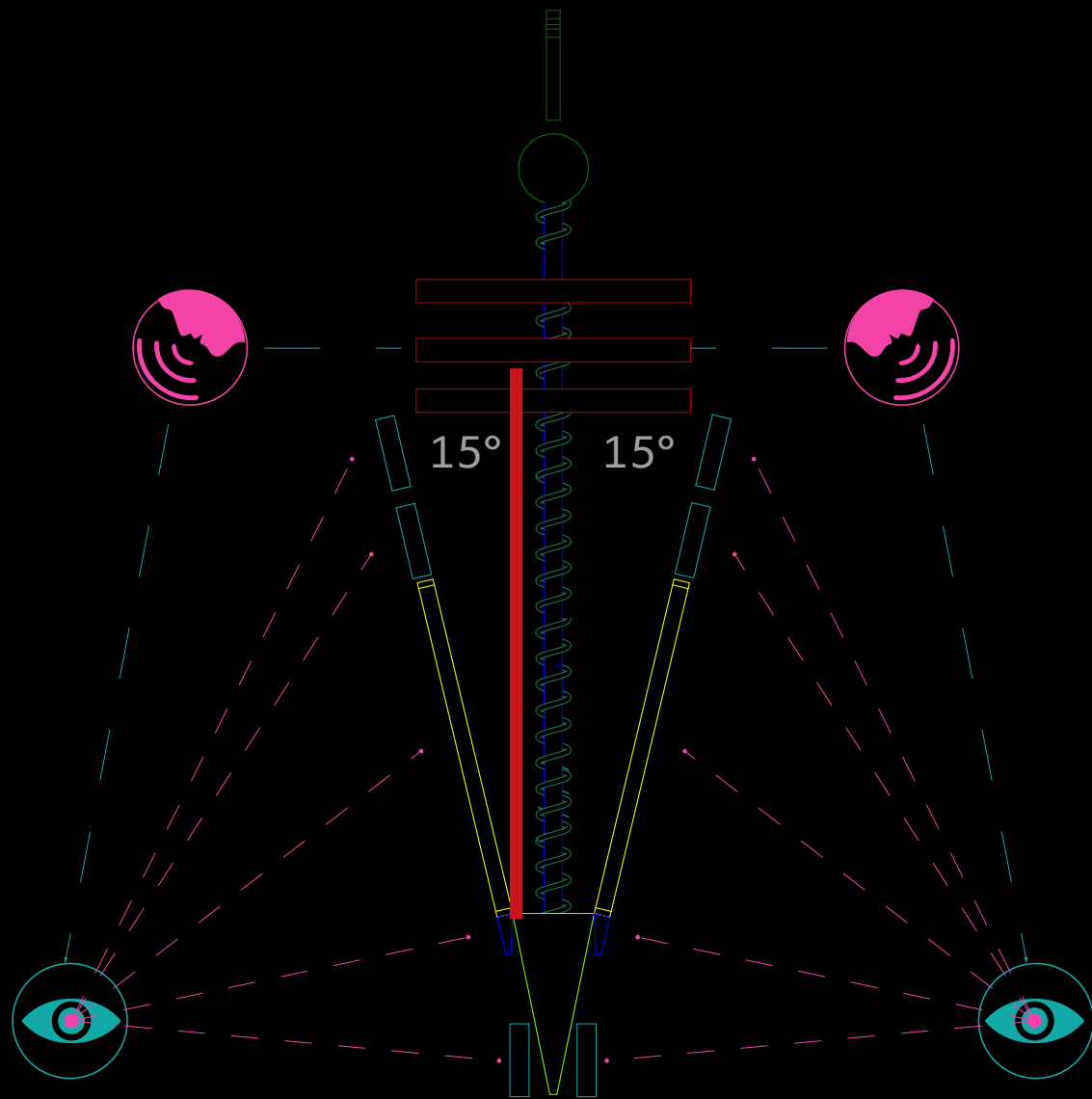
Tale strumento di visualizzazione e informazione, risulta essere l'organo centrale dell'apparato asta. Sorretto da un'interfaccia, permetterà all'utente di interagire con l'ambiente, nelle sue logiche funzionali.

SISTEMA DI VENDITA

Il sistema però non costituirà un vero e proprio store, bensì un elemento di connessione e collaborazione, con le piattaforme di vendita pre-esistenti.

CONFIGURAZIONE

L'area, di carattere A-DIMENSIONALE, risulta essere configurabile anche per svolgere più asta contemporaneamente attraverso la duplicazione dell'elemento maxi-display.



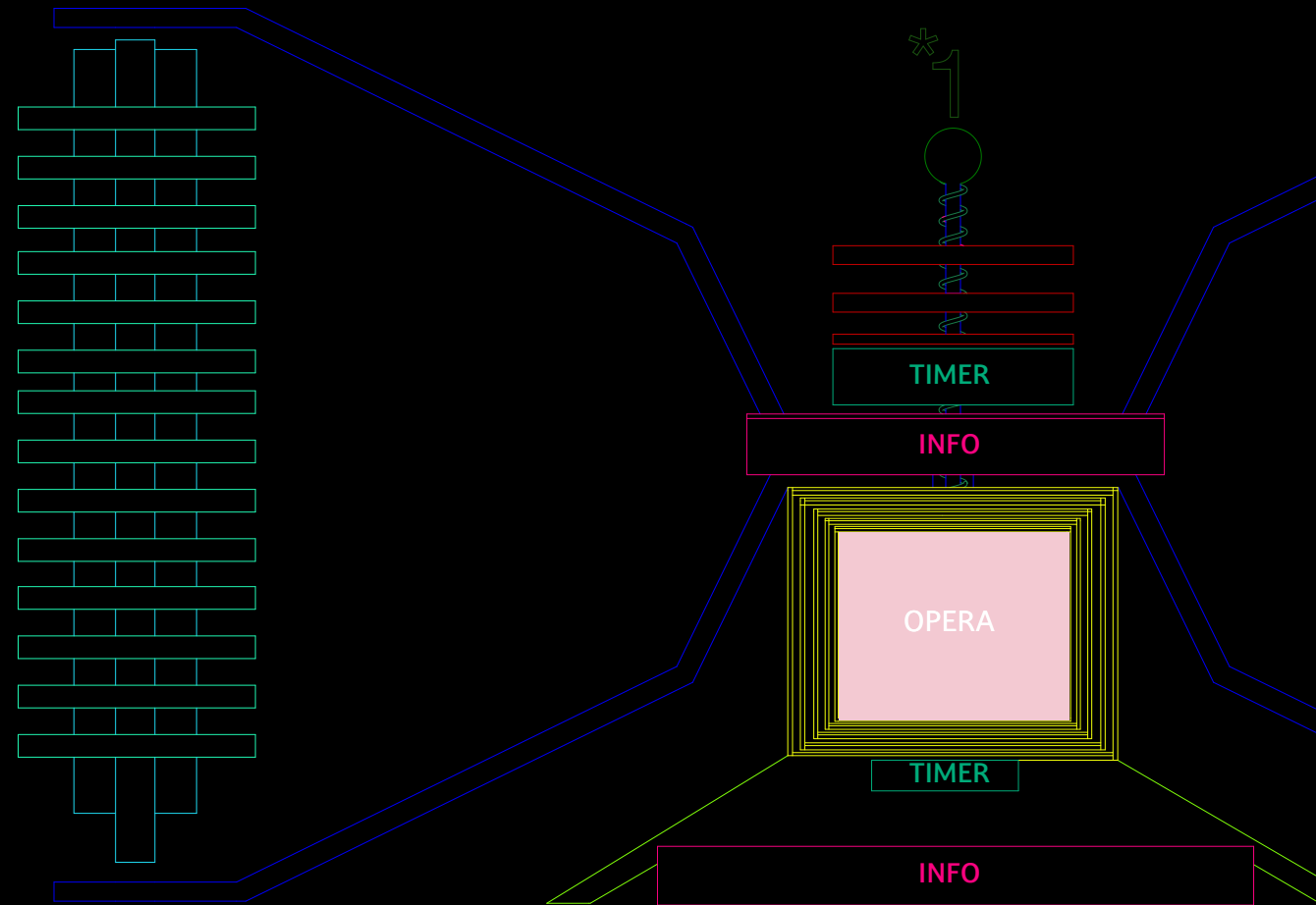
RAPPORTO VISIVO

Il rapporto visivo, nasce attraverso lo studio e la sperimentazione diretta in ambiente. Al fine di configurare un'esperienza visiva adeguata si è andati quindi a configurare un sistema visivo sonoro

composto da una serie di display, orientati in modo da essere visualizzati frontalmente da ogni distanza con facilità.

AUDIO

L'intera esperienza, verrà scandita da un sistema sonoro, che fornirà una riproposizione delle informazioni utili in tempo reale, fornendo un ausilio ai display nella fase informativa.



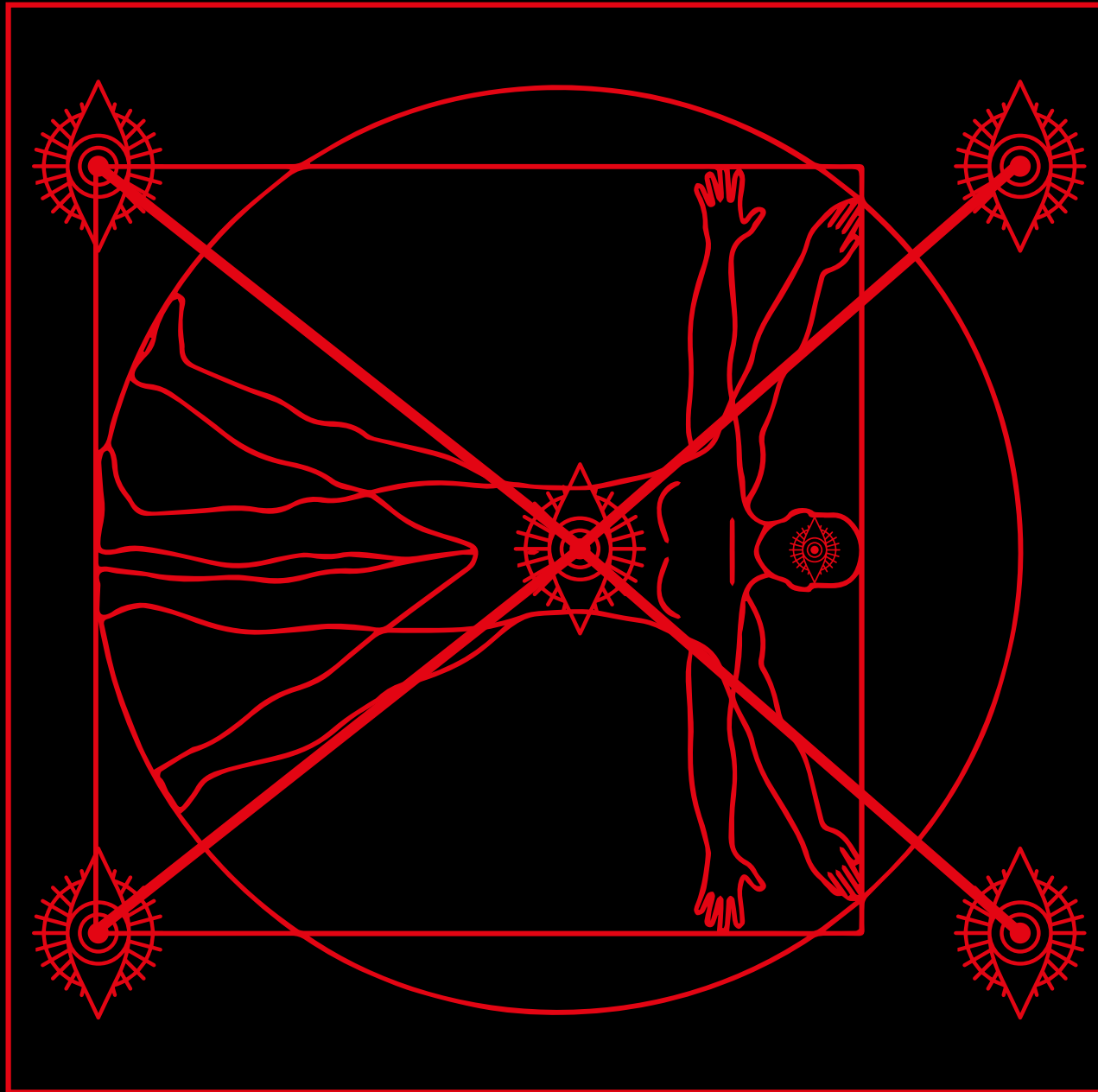
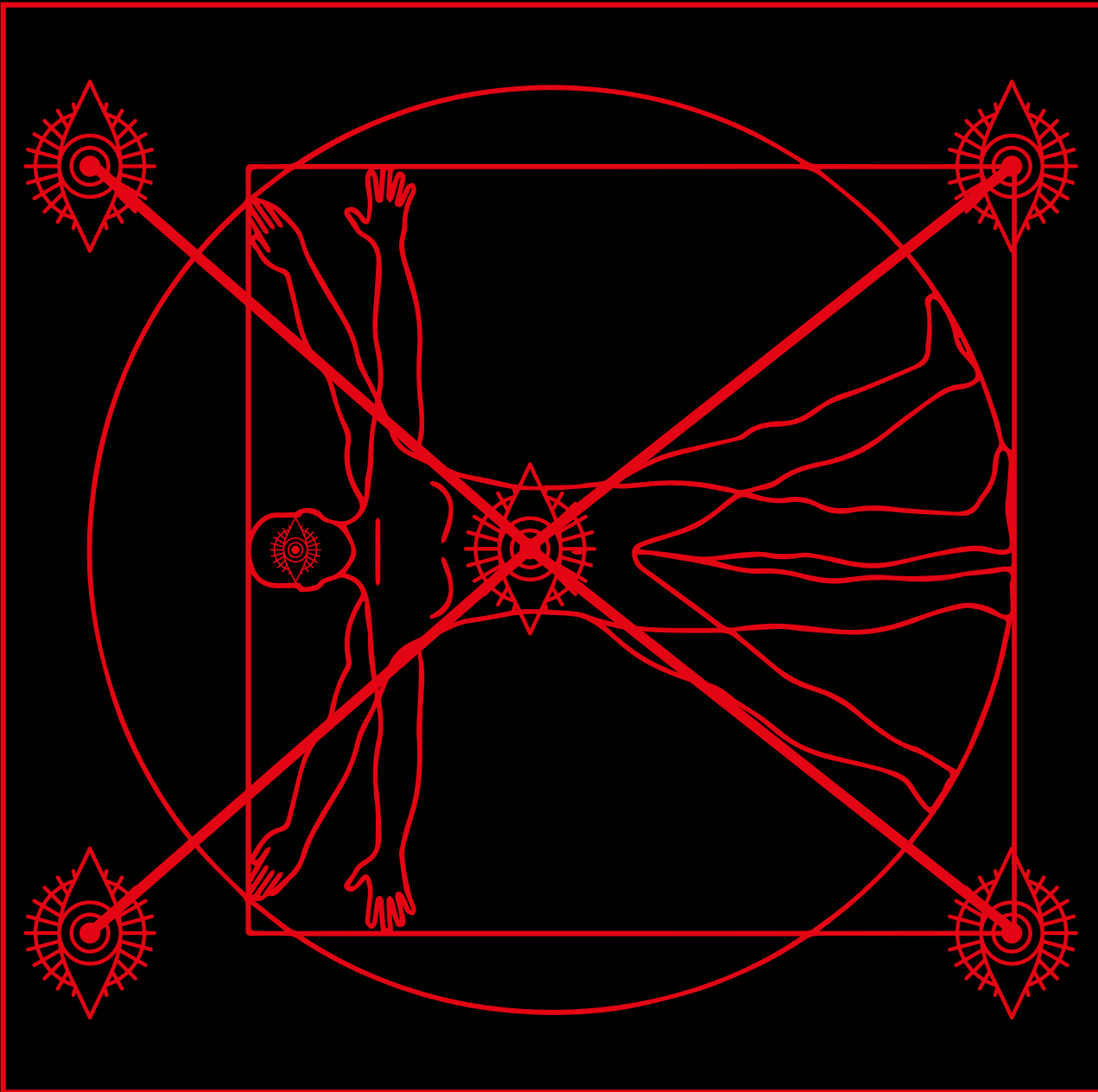
■ **OPERA** : Opera Cryto Arte, in vendita

■ **TIMER** : Sistema di avviso temporale che indica il tempo rimasto.

■ **INFO**: Sistema informativo servito da display e contenente in prima visione le informazioni basic, ovvero:
 -Nome -Autore -Ultima Offerta -Chain di riferimento
 Al click verranno visualizzate in interfaccia tutte le informazioni extra, al fine di avere una totale comprensione.







INTERFACCIA

INTRO

Allo scopo di permettere una corretta e completa fruizione è stato introdotto, l'utilizzo di una serie di interfacce, studiate ad -hoc per ogni ambiente.

Il punto forte del grado di immersione si sposta dunque su tutto ciò che riguarda la parte software, il giusto design e la giusta grafica che determineranno la naturalezza dell'ambiente nel suo utilizzo. L'interfaccia servirà quindi per rendere possibile le diverse azioni-funzioni dedicate all'utente.



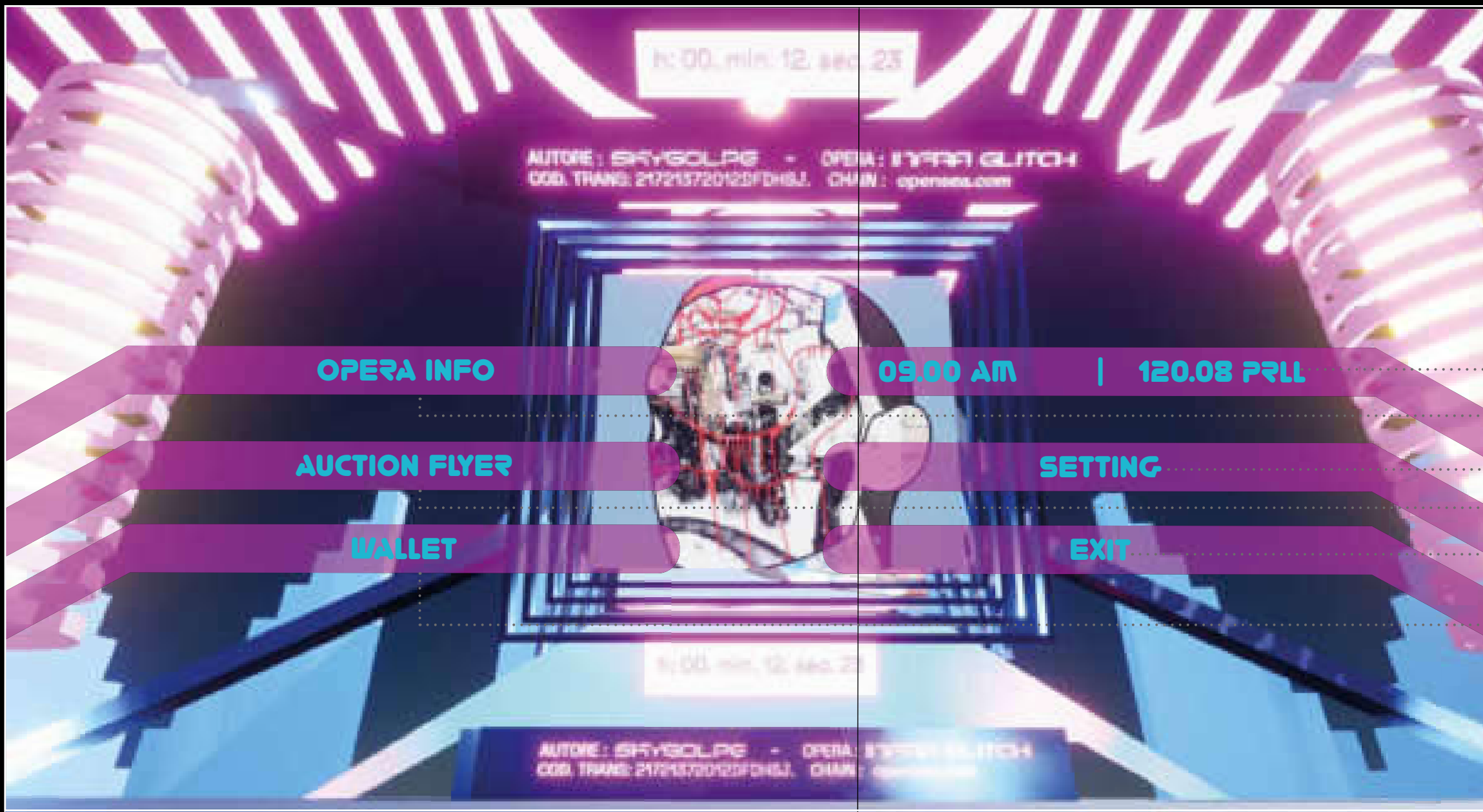
INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

● Collegamento a Funzioni Economiche

● Collegamento a Info Opera.



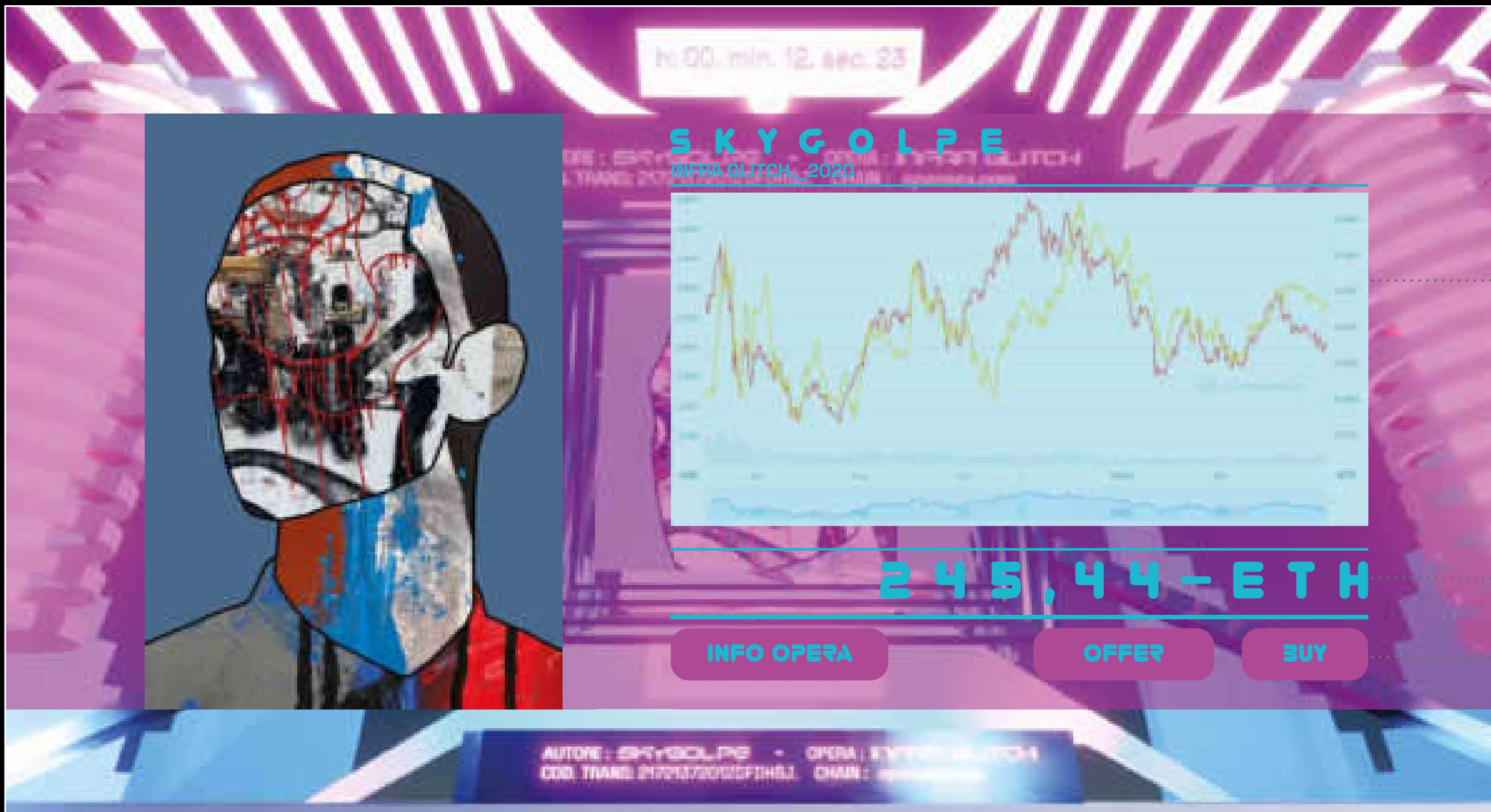
INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- Visualizzazione rapida Coin e Orario
- Collegamento Funzione Flyer
- Collegamento a Mappa Ambiente
- Collegamento a Impostazioni
- Collegamento Wallet Digitale
- Log Out

[M*ACQUISTO]



INFO

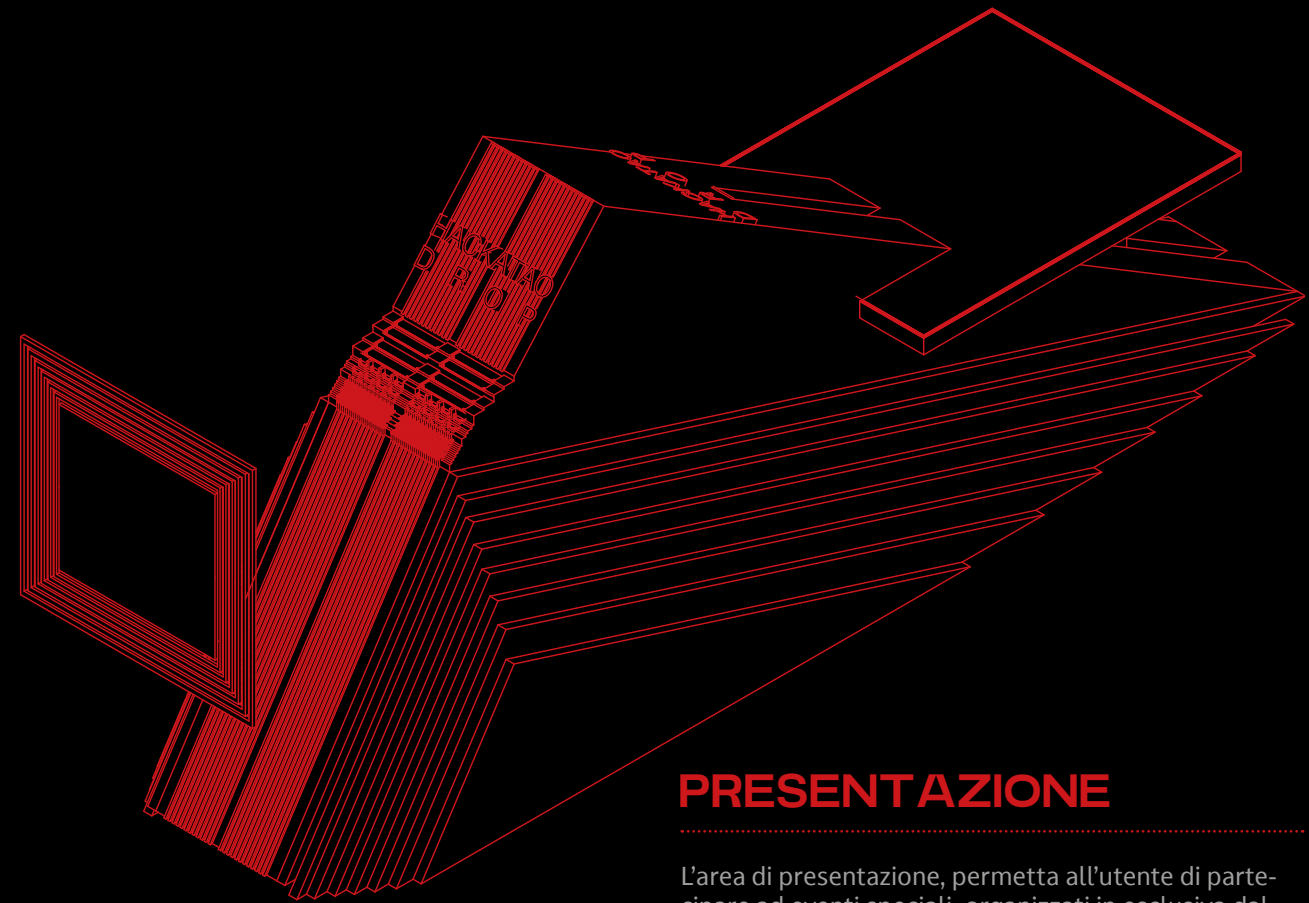
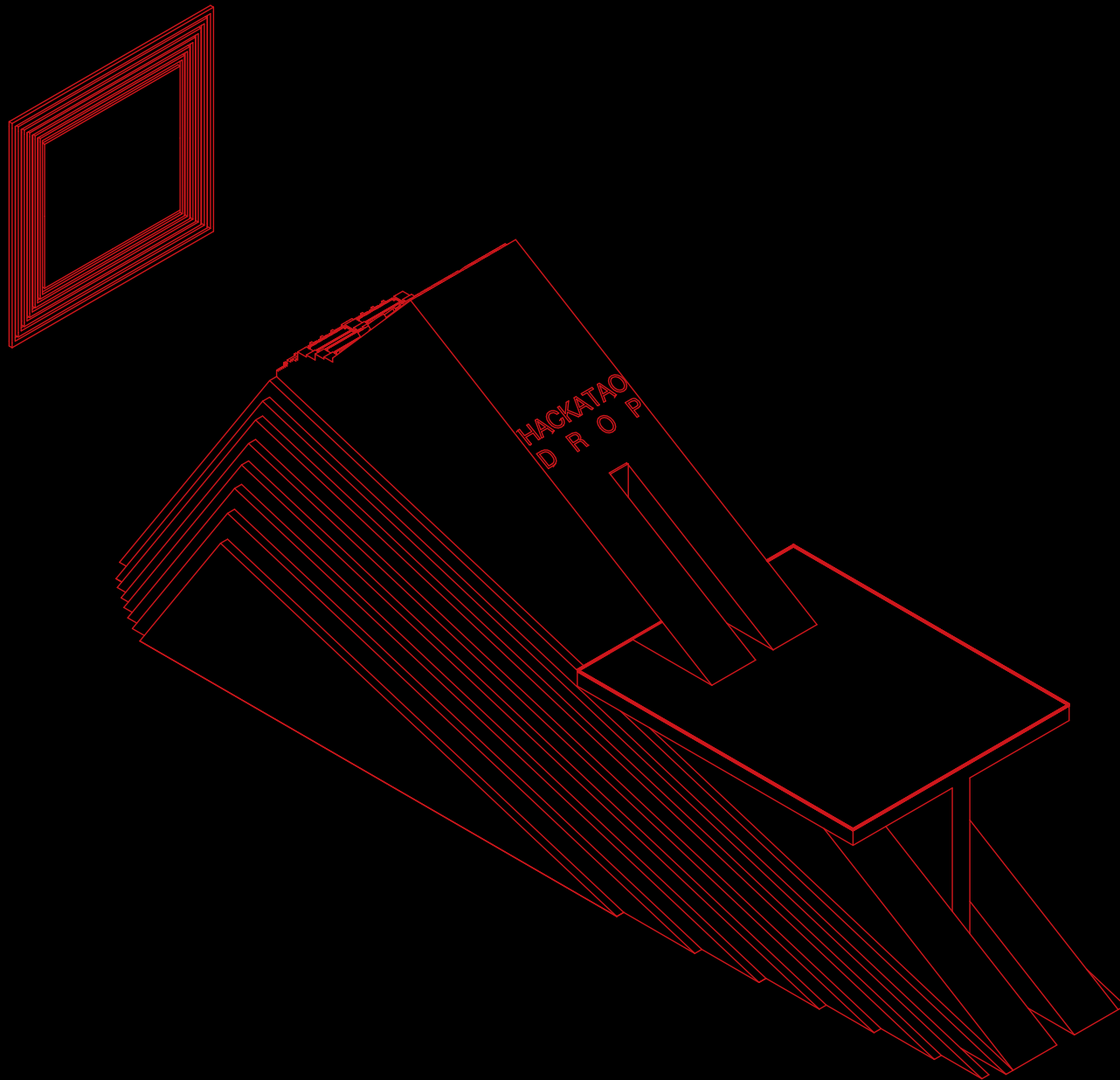
Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare alle funzioni di acquisto, offerta e info.

FUNZIONI:

- Grafico di Oscillazione Valore
- Costo Opera
- Tasti funzione ambient

PROCESS-AREA

PRESS AREA



PRESENTAZIONE

L'area di presentazione, permetta all'utente di partecipare ad eventi speciali, organizzati in esclusiva dal museo.

La fruizione dell'area avviene su due livelli distinti:

-ZONA D'ATTESA:

Area di fruizione libera pre-log dove l'utente potrà interagire con gli altri utenti nella fase di attesa.

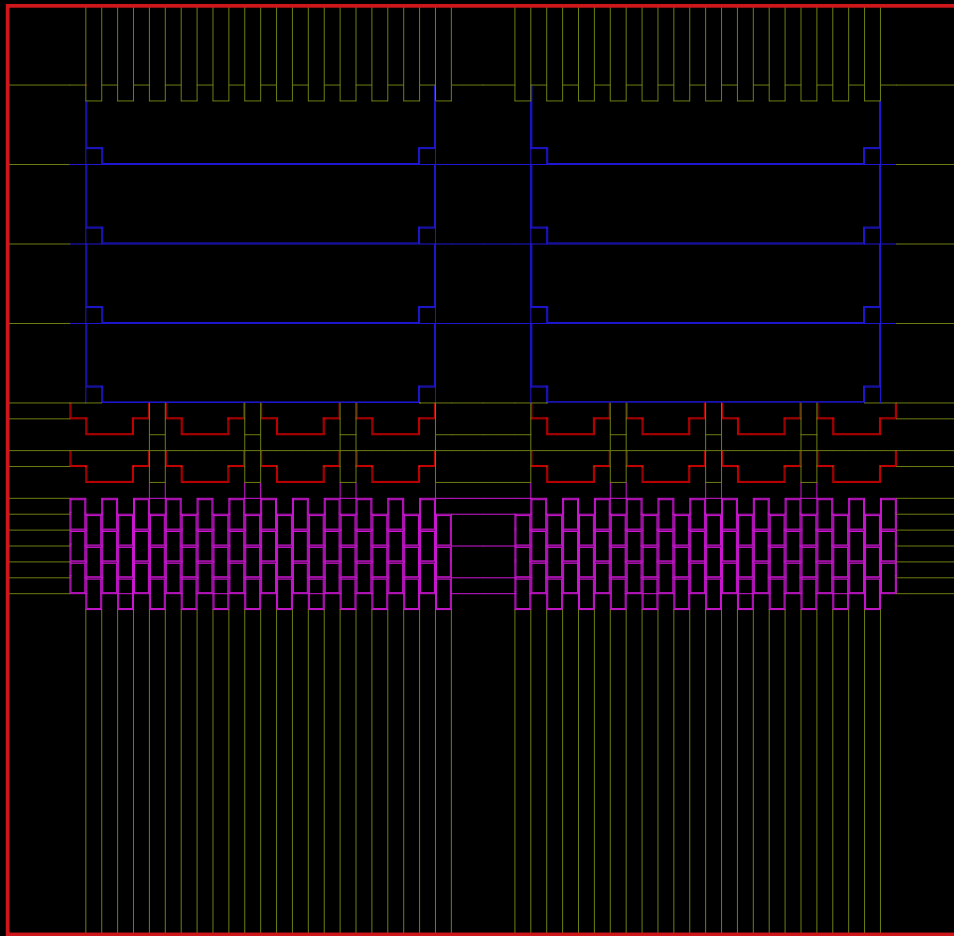
-POSTAZIONE:

Fase di visualizzazione che avviene nella postazione scelta o comprata.

Questi eventi saranno sviluppati al fine di:

- SVILUPPO DI UN AREA DI PRESENTAZIONE
- PORTARE A CONTATTO OPERA-AUTORE E UTENTE.
- SVILUPPARE EVENTI DI EDUCAZIONE AL TEMA
- PROPORRE EVENTI ESCLUSIVI
- GENERARE FLUSSI DI RICAVO

*Tale area è sviluppata per permettere all'utente l'aspetto visivo e partecipativo, con una riduzione sostanziale dei movimenti.



STRUTTURA

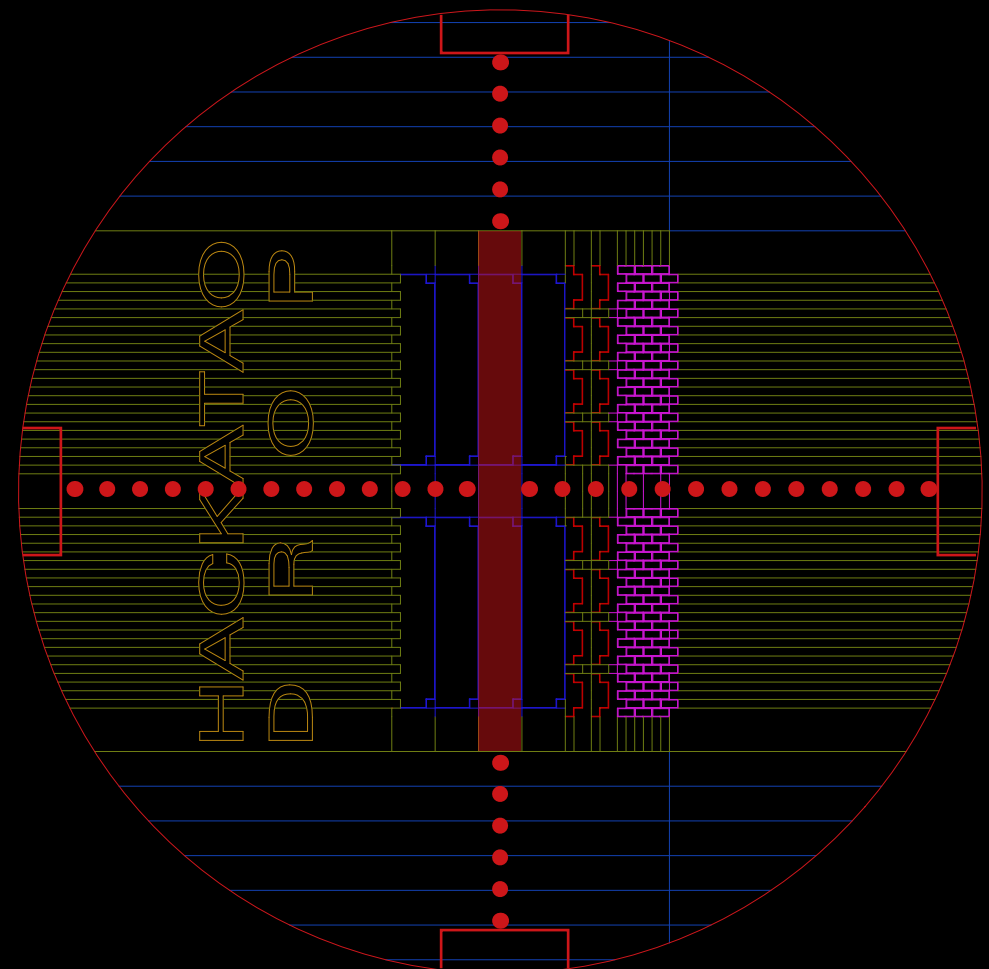
B 400 POSTI
8 CONT.

A+ 64 POSTI
16 CONT.

A 140 POSTI
16 CONT.

*
AREA_CONFIGURABILE
A_NECESSITÀ

CRITERIO VISIONE CENTRALE



PRESENTAZIONE

Il posizionamento dell'utente avverrà seguendo tre logiche ,ovvero:

- Posizionamento Casuale
- Posizionamento per Ticket
- Posizionamento Organizzativo Evento

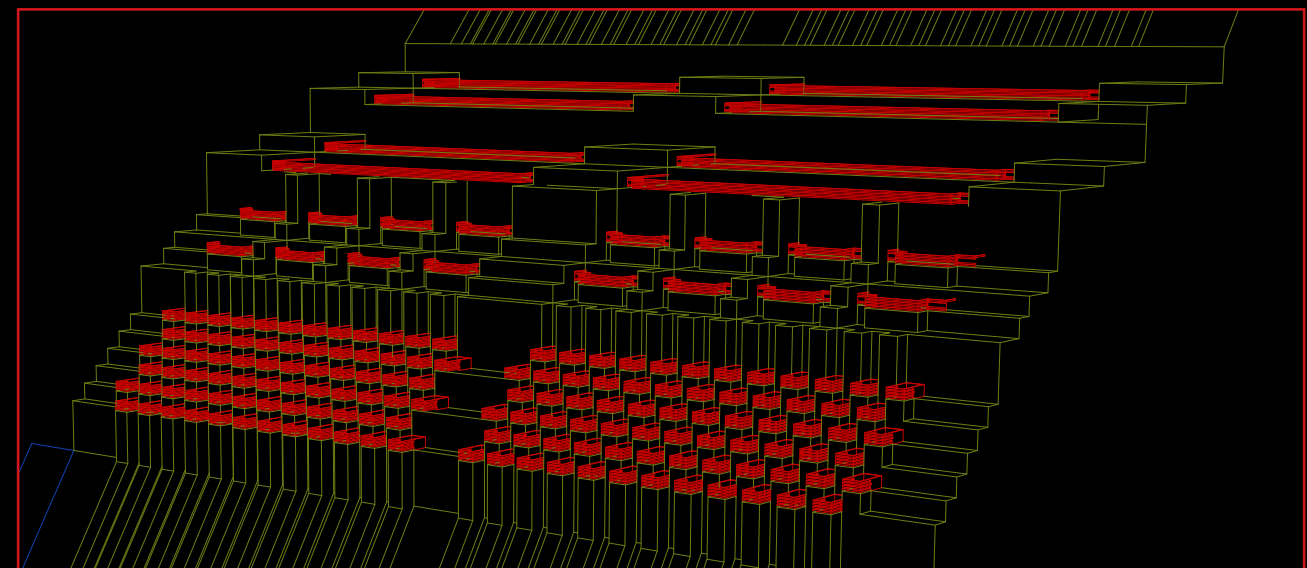
Inoltre sarà fondamentale comprendere che il modello è configurabile a seconda delle necessità relative all'evento.

I modelli di contentimento-utente sviluppato segue tre modelli:

- B:** 50 UTENTI PER CONTENITORE
- A:** 4 UTENTI PER CONTENITORE
- A+:** 1-2 UTENTI PER CONTENITORE

Seguendo però la logica dell'evento monetizzato, interverrà un altro meccanismo nel posizionamento in ambiente, ovvero quella del punto di visione centrale. Tale Meccanismo determinerà il costo della postazione seguendo la seguente equazione:

[PUNTO VISIONE X TIPO DI POSTAZIONE X EVENTO]

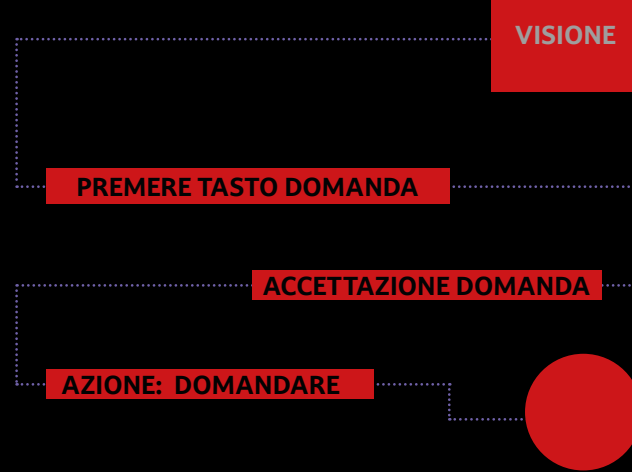




INTERAZIONE VOCALE

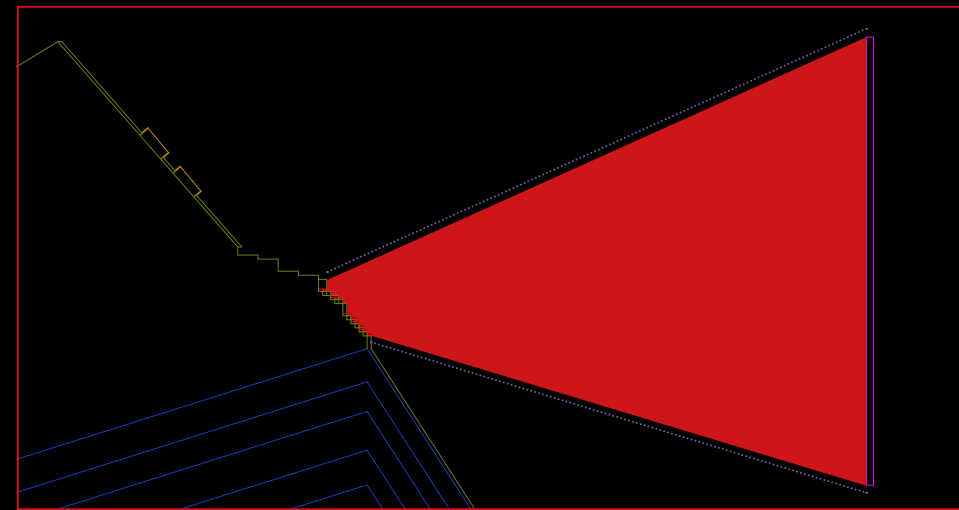
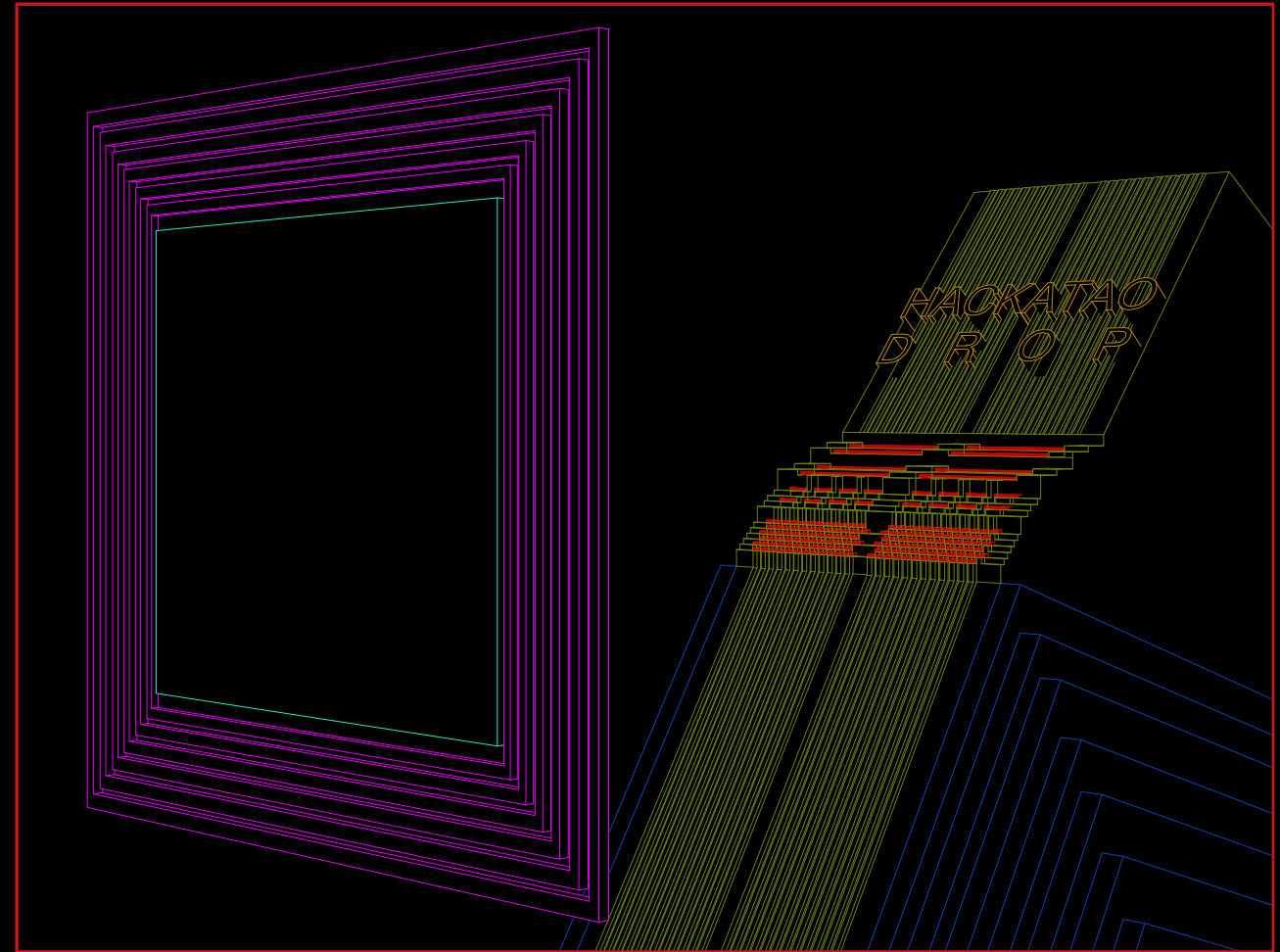
L'area di presentazione, con lo scopo coinvolgere l'utente, permette in alcuni eventi la possibilità di interagire con il presentatore mediante l'utilizzo del microfono.

SCHEMATICO DOMANDA AUTORE



ARTISTA-SPEAKER

L'artista verrà trasposto in un avatar personalizzato che avrà però le sembianze di un astronauta. Per un corretta visione dello stesso, mediante l'utilizzo della videocamera, sarà visualizzato all'interno dell'elmetto il volto dell'artista/i in presentazione.



VISUALE

Allo scopo di mantenere una corretta visualizzazione, il rapporto visivo, verrà mantenuto mediante due aspetti centrali:

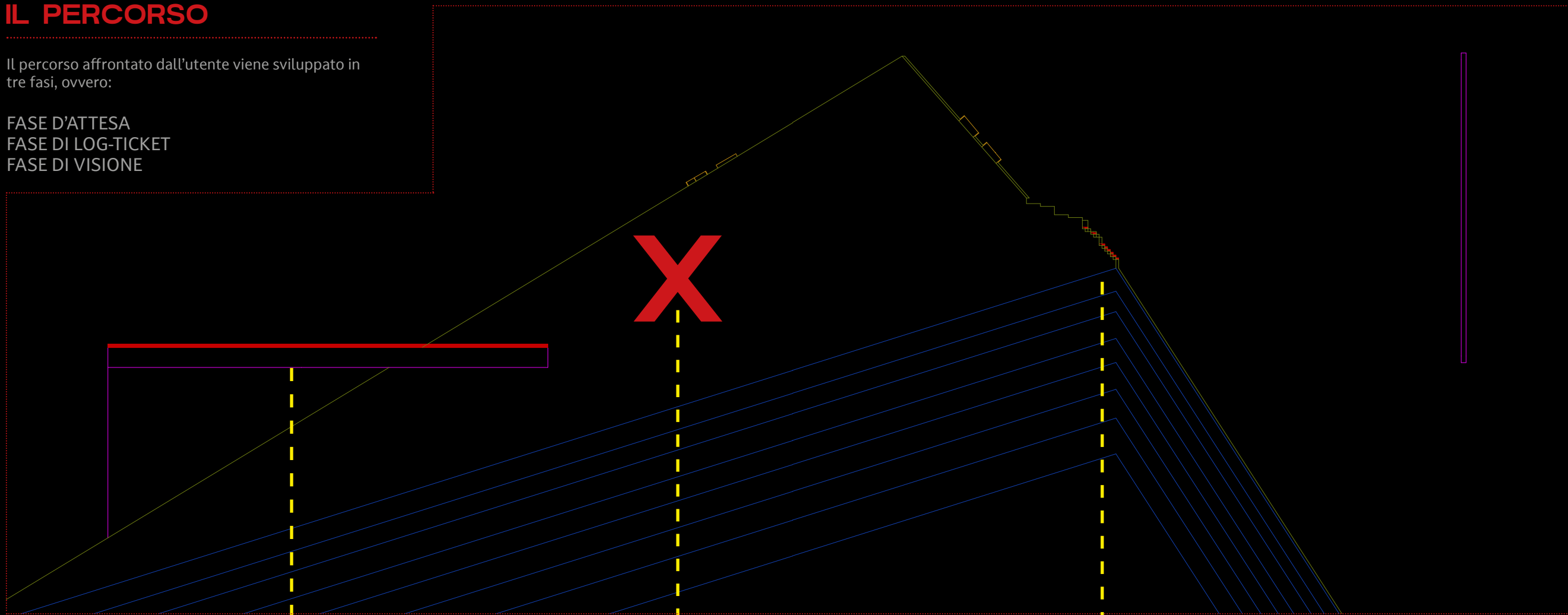
-INGIGANTIMENTO OPERA-ARTISTA

-UTILIZZO DEL MODELLO BLUEPRINT DI ROTAZIONE IMMAGINE

IL PERCORSO

Il percorso affrontato dall'utente viene sviluppato in tre fasi, ovvero:

- FASE D'ATTESA
- FASE DI LOG-TICKET
- FASE DI VISIONE



SALA D'ATTESA

Fase di fruizione libera, in un area pre-log che fornirà all'utente la possibilità di rapportarsi ad altri utenti, di comprare ticket e visualizzare informazioni relative all'evento.

LOG IN TICKET

Tale fase consisterà:
-Accettazione utilizzo ticket su Metamask.
-Caricamento scenario.

VISIONE

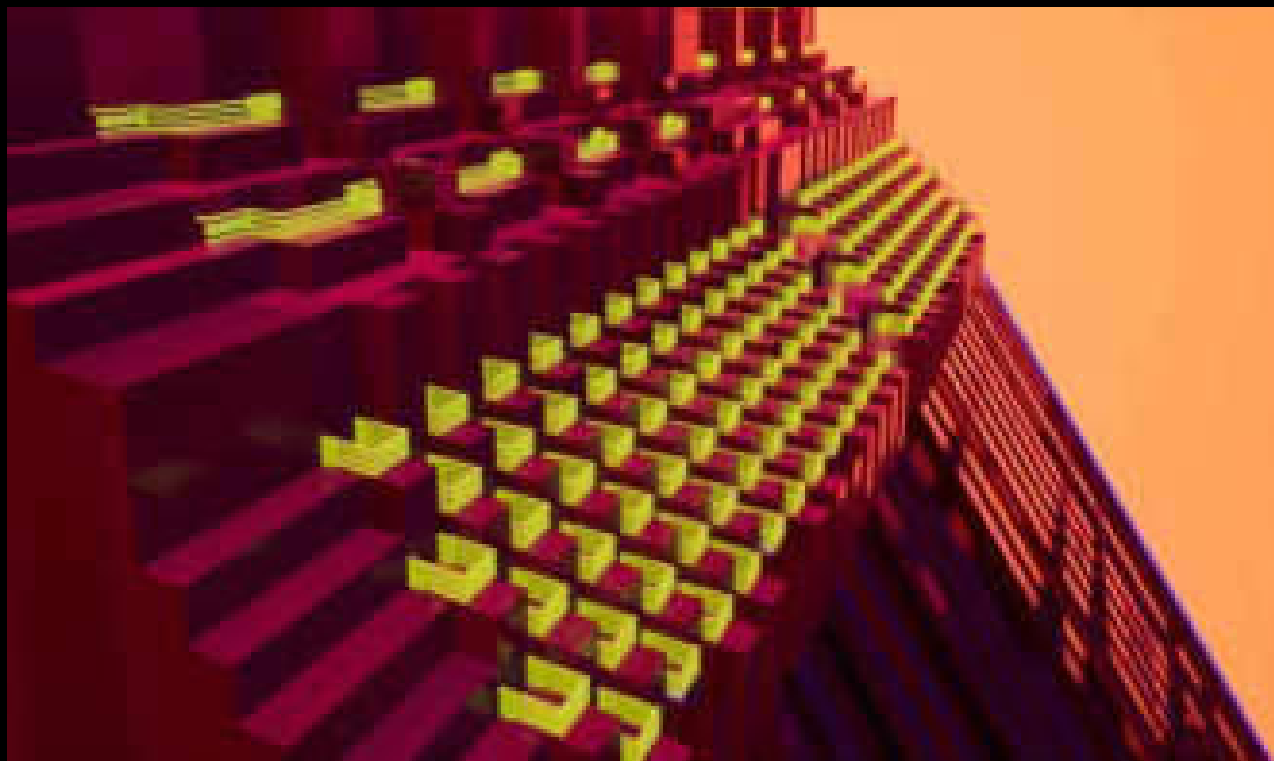
Durante questa fase, l'utente potrà muoversi in maniera limitata all'interno del proprio box. Questa fase è concepita al fine di permettere di ascoltare e domandare.

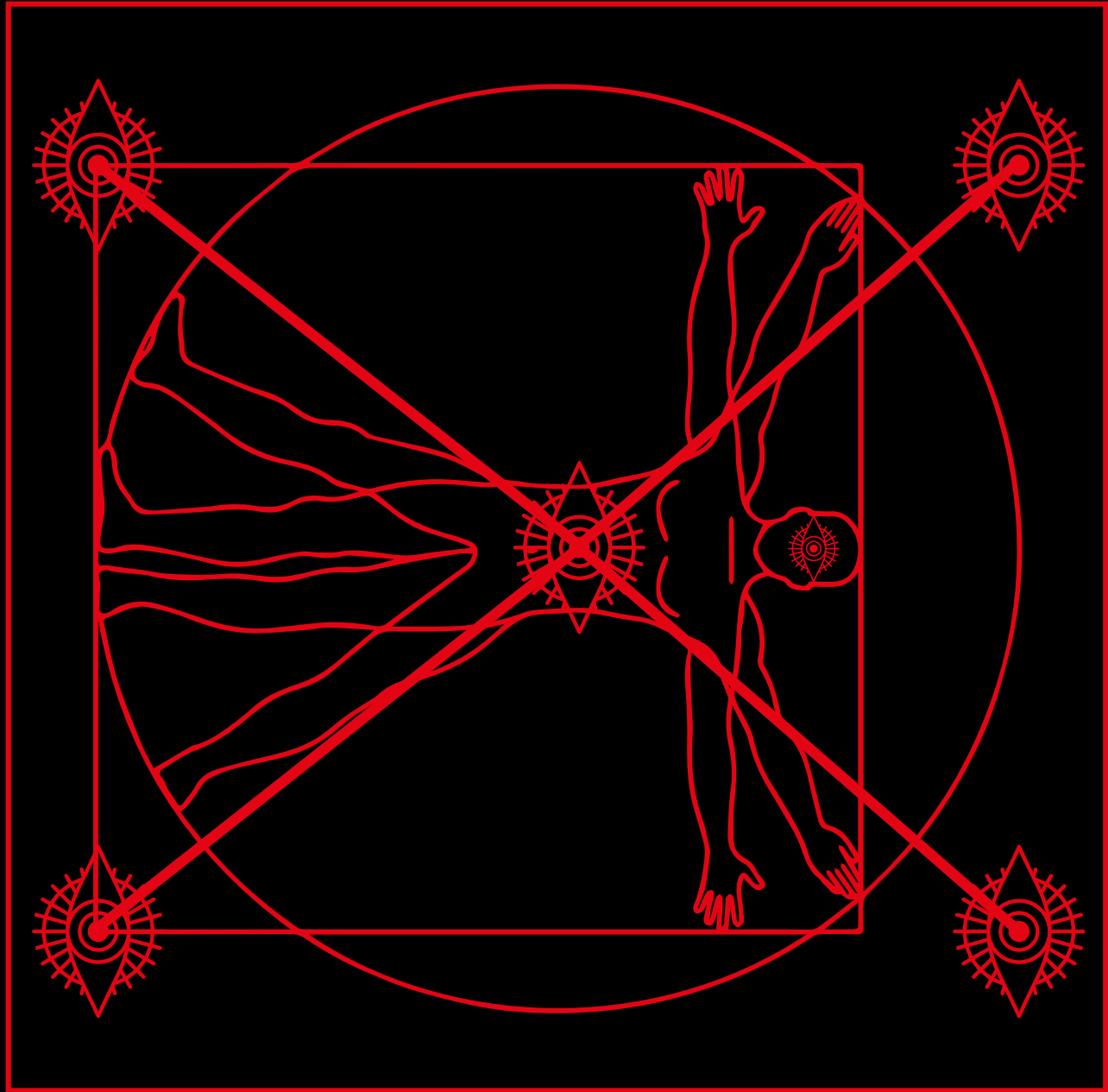
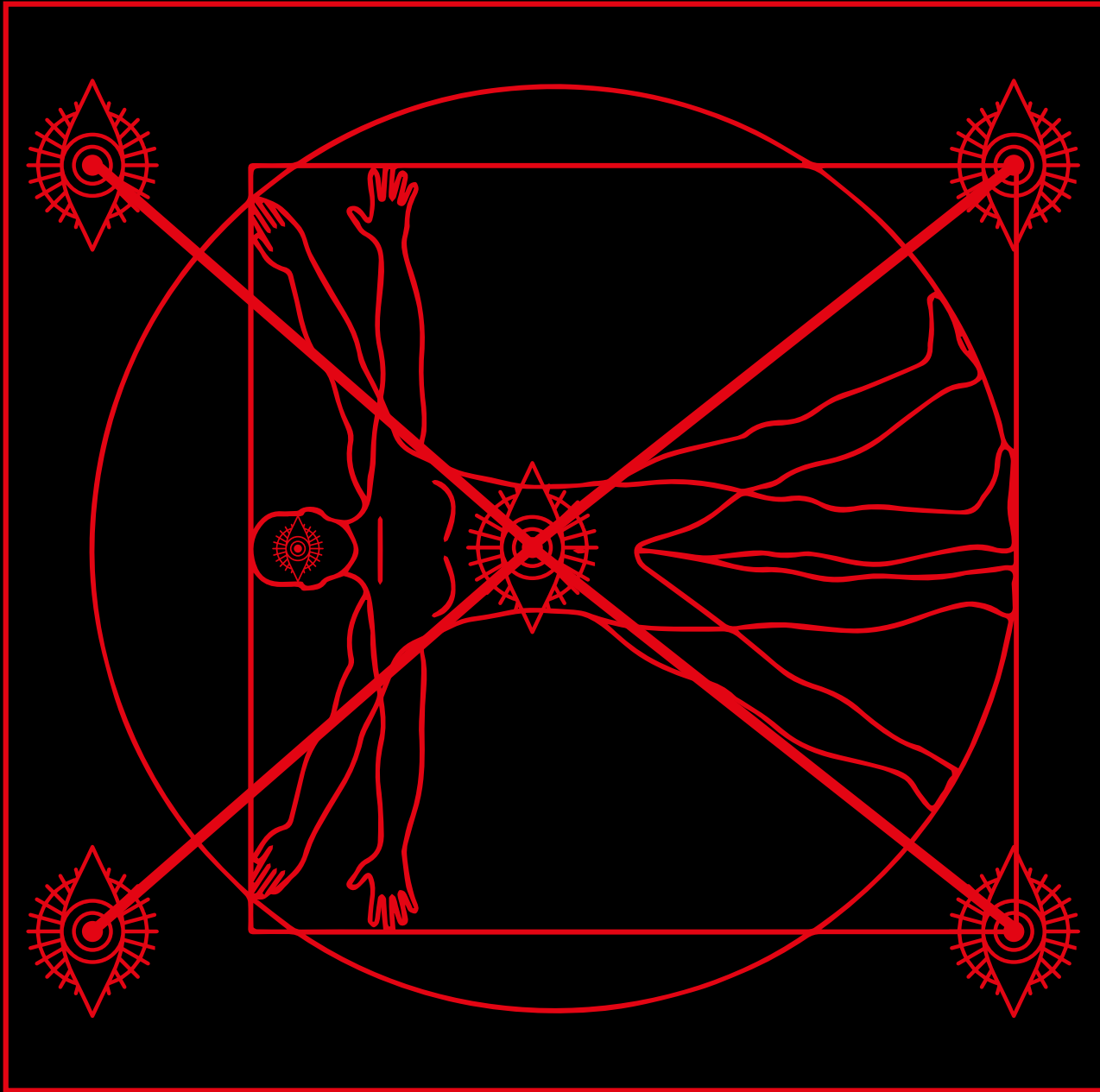




HACKUTTAO
RORO







INTERFACCIA

INTRO

Allo scopo di permettere una corretta e completa fruizione è stato introdotto, l'utilizzo di una serie di interfacce, studiate ad -hoc per ogni ambiente.

Il punto forte del grado di immersione si sposta dunque su tutto ciò che riguarda la parte software, il giusto design e la giusta grafica che determineranno la naturalezza dell'ambiente nel suo utilizzo. L'interfaccia servirà quindi per rendere possibile le diverse azioni-funzioni dedicate all'utente.

[MENU-PRESS]



INFO

Menu dedicato all'area Presentazioni, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- Visualizzazione rapida Coin e Orario
- Collegamento Funzione Flyer
- Log Out Utente
- Collegamento a Mappa Ambiente
- Collegamento a Impostazioni
- Collegamento Wallet Digitale
- Collegamento a funzione Ticket

[MENU-PRESS]



INFO

Menu dedicato all'area Hall, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- Pulsante funzioni vocali
- Pulsante richiesta domanda
- Pulsante per info testuali.



HACKATAO

EXHIBIT INTRODUCTION

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te



1


2




INFO

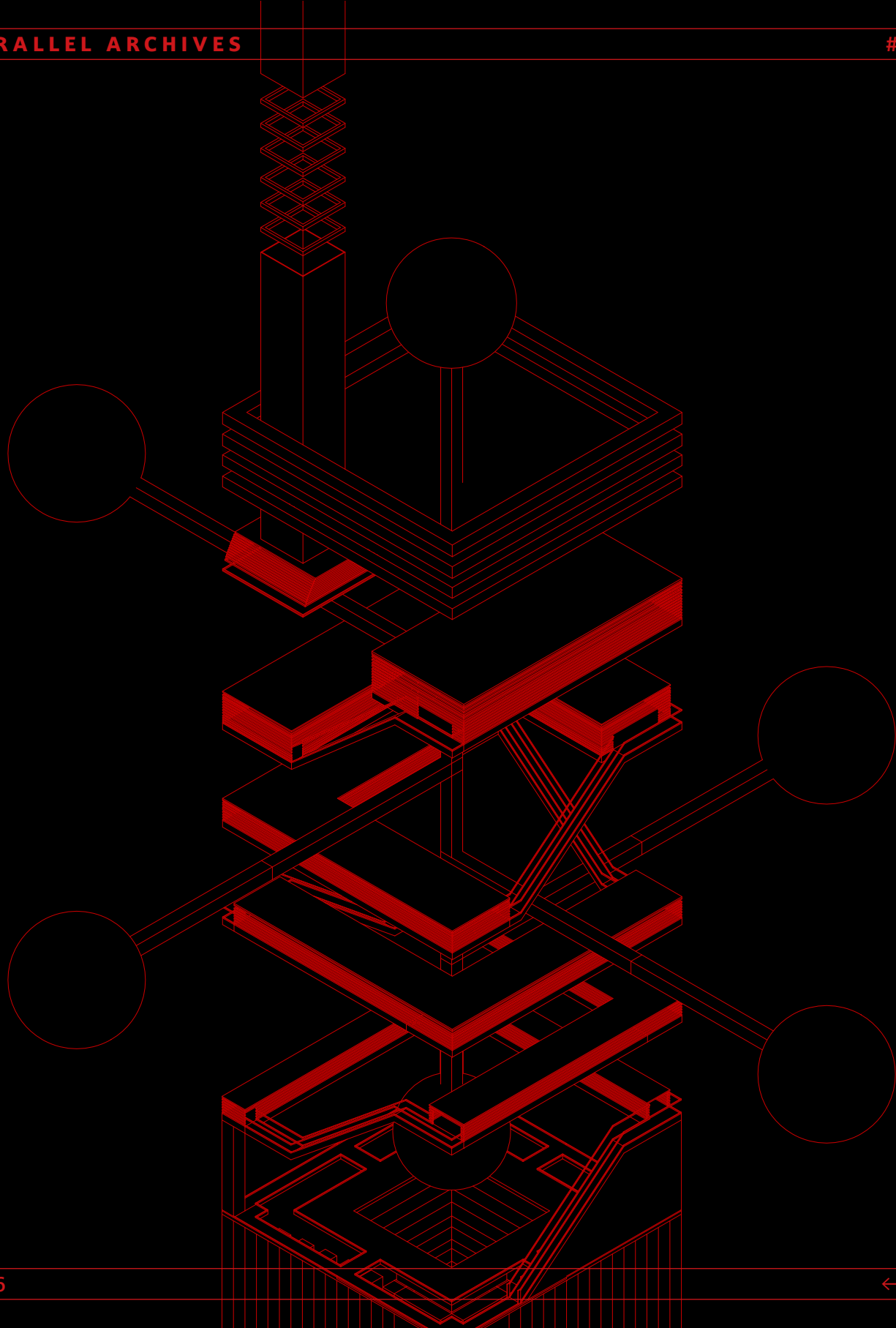
Menu dedicato all'area Presentazioni, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

 Didascalia Opera/artista.

 Pulsanti di scorrimento.

GALLERY



CRYPTO GALLERY

L'area Gallery, risulta essere l'effettivo showcase espositivo delle opere di Crypto Arte.

La suddetta area-percorso quindi , permetta la visualizzazione delle opere e delle informazioni che la compongono oltre a una serie di funzioni accessorie.

La logica di percorso viene sviluppata secondo una logica:

[PIRAMIDALE_ASCENSIONISTICA]

Il criterio sviluppato, seppur non obbligatorio, servirà al concepimento di un sistema che viene sviluppato per essere percorso dall'alto verso il basso. Questo logica, interverrà in maniera diretta sullo configurazione dello showcase e sulla posizione dell'opera, definendo nello specifico un criterio di visione filtrato.

FUNZIONAMENTO

La Gallery, corrisponde di fatto al un punto centrale del progetto, diramandosi però in diverse opzioni di percorrenza, ovvero:

*MOSTRA ARCHIVE:

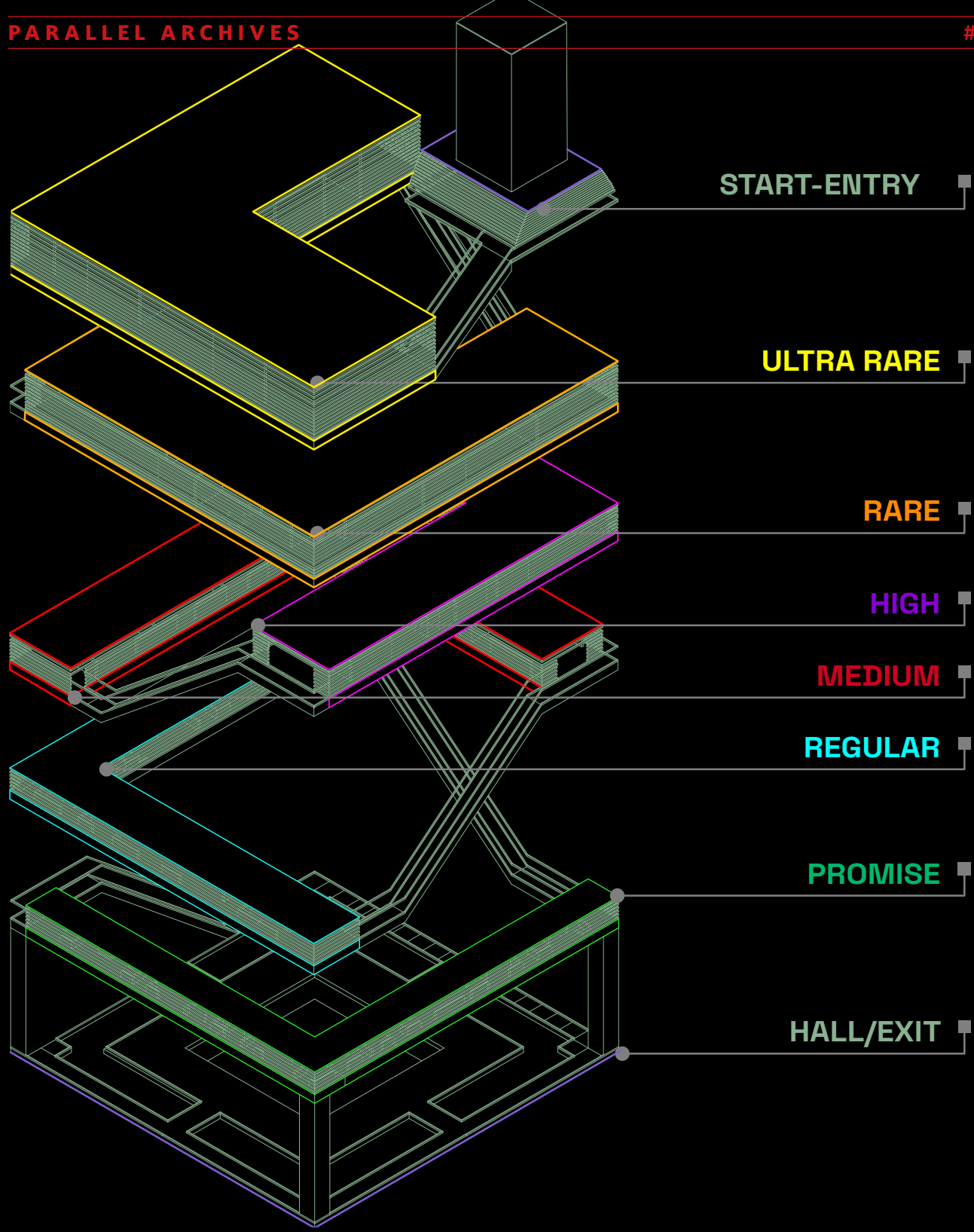
L'archivio proporrà, nel corso della sua attività, diverse mostre Tematiche e Autoriali. Queste specifiche mostre saranno sviluppate secondo una logica definita dall'organo preposto alla cura ed allo studio.

*RISULTATO DI RICERCA

L'utente , attraverso l'utilizzo del sistema di filtri incluso nell'interfaccia potrà cercare, all'interno dell'archivio, diverse opere. Tali opere verranno riconfigurate all'interno delle cornici espositive, variando di fatto l'ordine imposto dal museo

*MOSTRA PERSONALE & AMICI

Si avrà inoltre la possibilità di sviluppare e condividere vere e proprio configurazioni-mostra da inviare alla propria lista amici, creando i presupposti per una community.



PIANO OPERE PERCORSO EDIFICIO

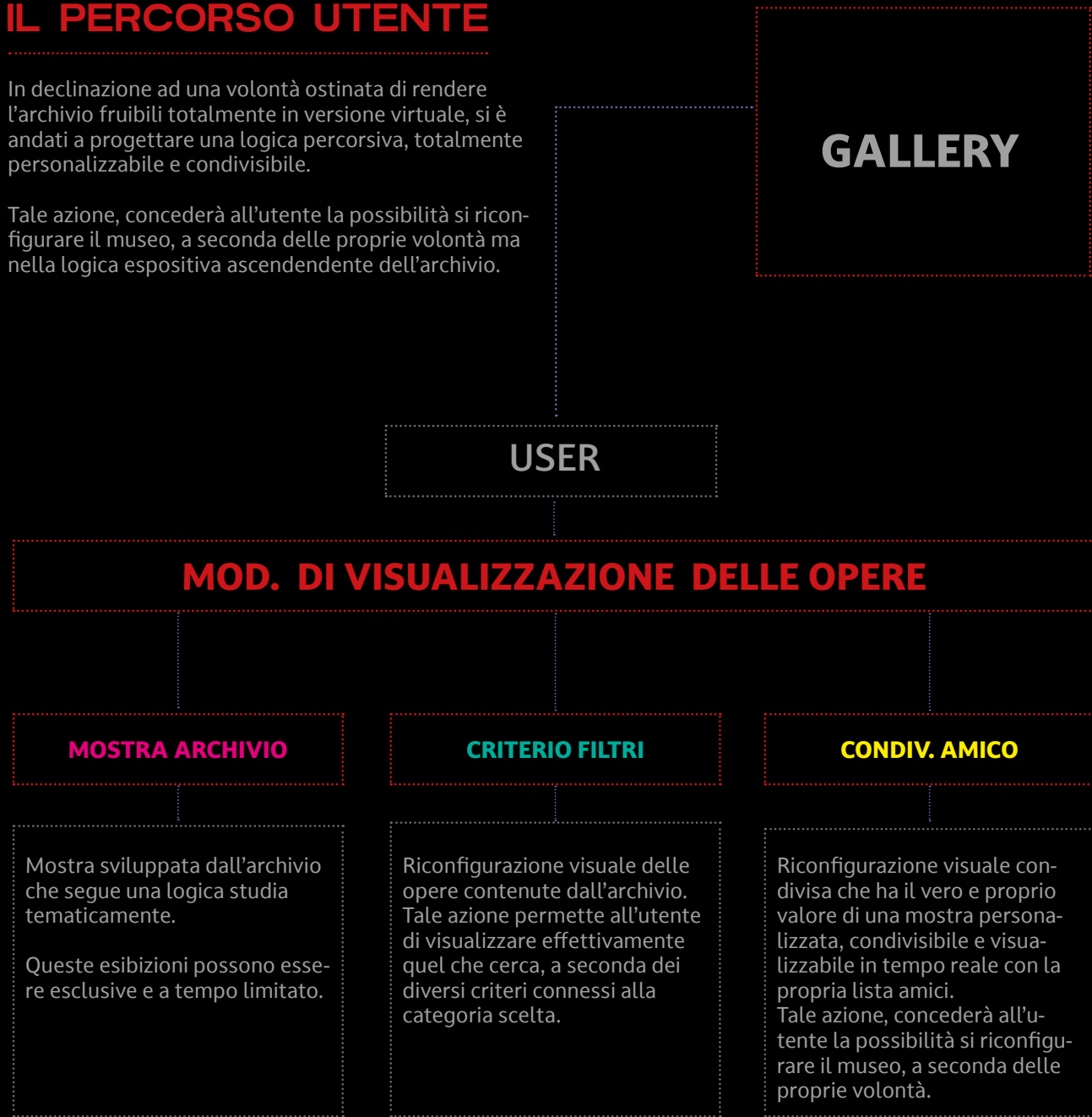


*** EXAMPLE WITH FILTER RANKING

IL PERCORSO UTENTE

In declinazione ad una volontà ostinata di rendere l'archivio fruibile totalmente in versione virtuale, si è andati a progettare una logica percorsiva, totalmente personalizzabile e condivisibile.

Tale azione, concederà all'utente la possibilità di riconfigurare il museo, a seconda delle proprie volontà ma nella logica espositiva ascendente dell'archivio.



USER

MOD. DI VISUALIZZAZIONE DELLE OPERE

MOSTRA ARCHIVIO

Mostra sviluppata dall'archivio che segue una logica studia tematicamente.
Queste esibizioni possono essere esclusive e a tempo limitato.

CRITERIO FILTRI

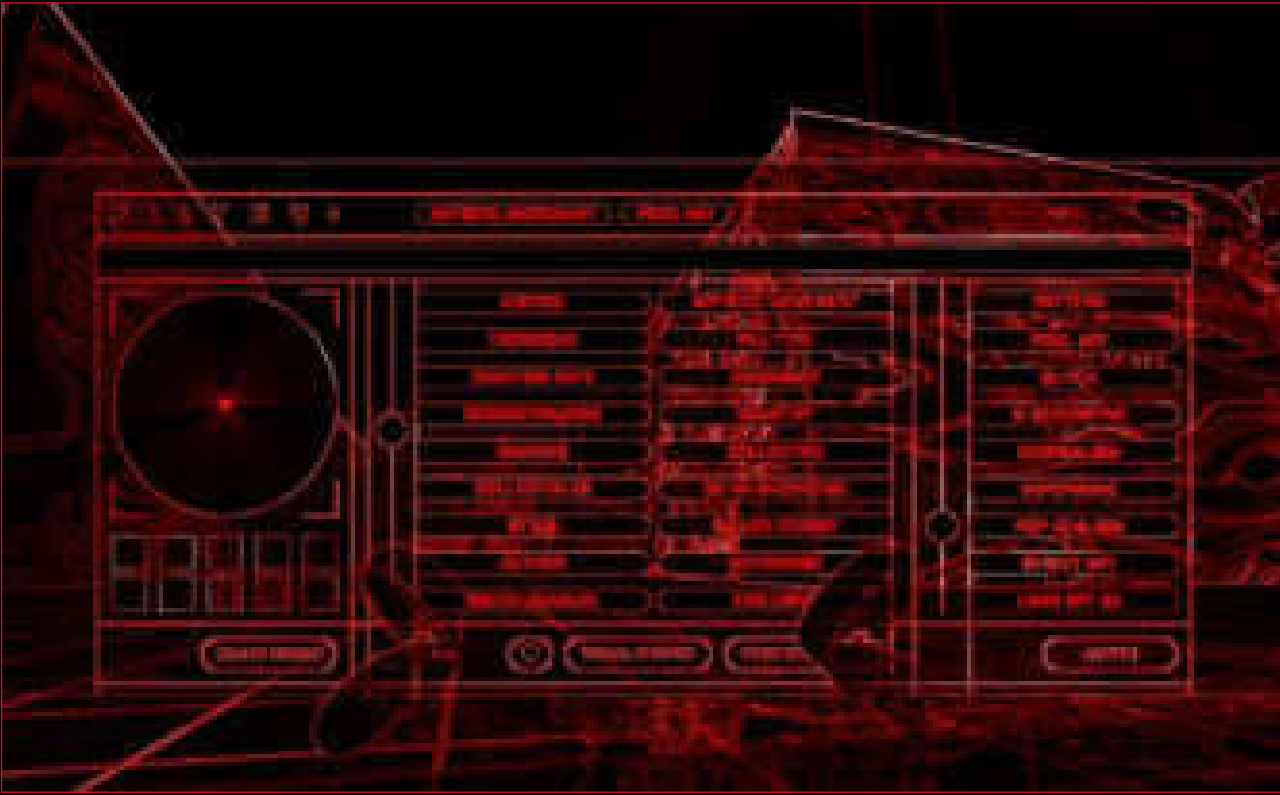
Riconfigurazione visuale delle opere contenute dall'archivio. Tale azione permette all'utente di visualizzare effettivamente quel che cerca, a seconda dei diversi criteri connessi alla categoria scelta.

CONDIV. AMICO

Riconfigurazione visuale condivisa che ha il vero e proprio valore di una mostra personalizzata, condivisibile e visualizzabile in tempo reale con la propria lista amici. Tale azione, concederà all'utente la possibilità di riconfigurare il museo, a seconda delle proprie volontà.



CRITERI DI FILTRAGGIO



ESEMPIO AZIONE DI FILTRAGGIO IN INTERFACCIA.

EDITION	ARTISTIC MOVEMENT	PATTERN
TECHNIQUE	FILE TYPE	PIXEL
CREATION DATE	DIMENSION	GLITCH
GENERATIVA/NON	ON SALE	AI
RANKING	COLLECTIVE	MEME
COLLECTIBLES	ON VR-SHOWCASE	VAPORWAVE
STYLE	ON LIVE EXHIBIT	POP-REALISM
AUTHOR	METaverse	GRAFFITI
DIGITAL/MANUAL	EXCLUSIVE	PAINTED
HACK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LOGICA ASCENDENTE

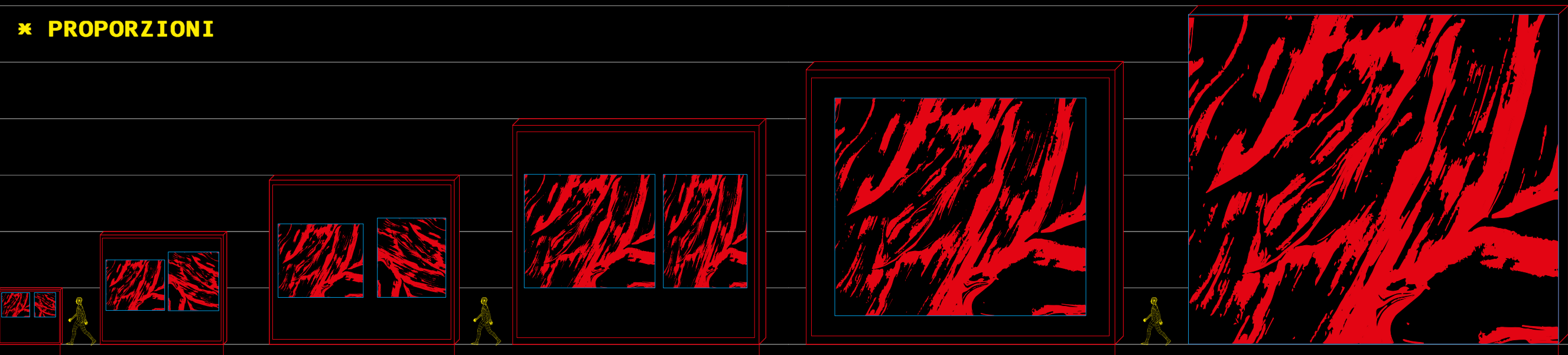


[PERCORSO: DISCENDENTE]

IIPOTESI: RANKING

[VERSO DI FRUIZIONE DEL PERCORSO]

✖ PROPORZIONI



1°

2°

3°

4°

5°

6°



AUMENTO NUMERO DI OPERE



AUMENTO DIMENSIONE OPERA



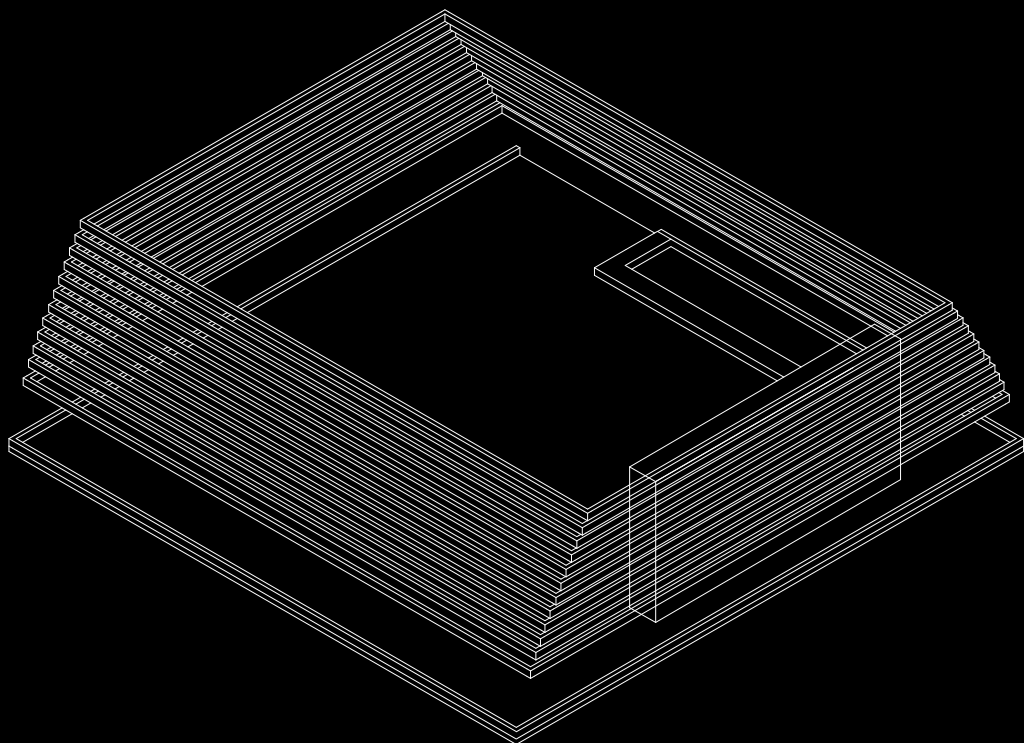
INGRANDIMENTO AREA DI ESPOSIZIONE



CORRISPONDENZA MAGGIORE RANK



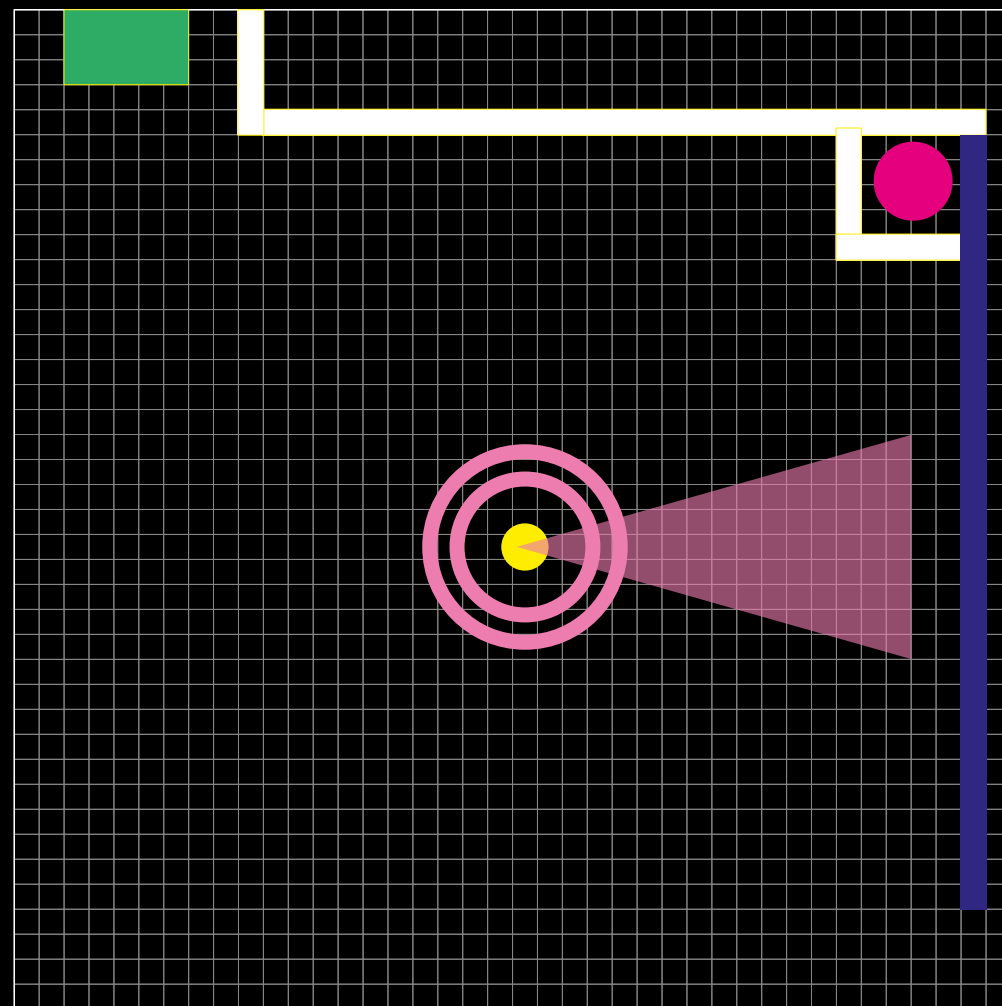
H



HOME GALLERY

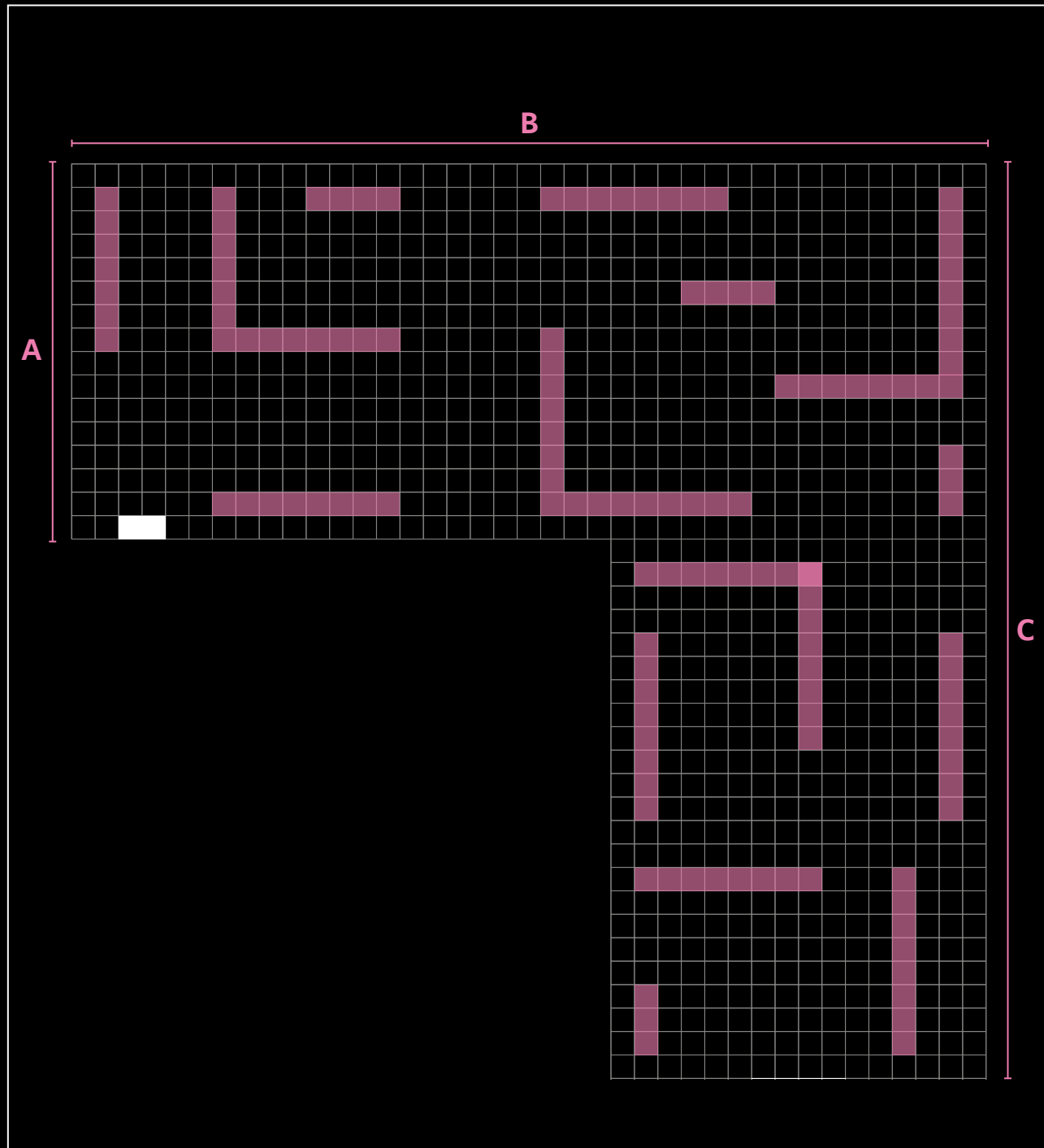
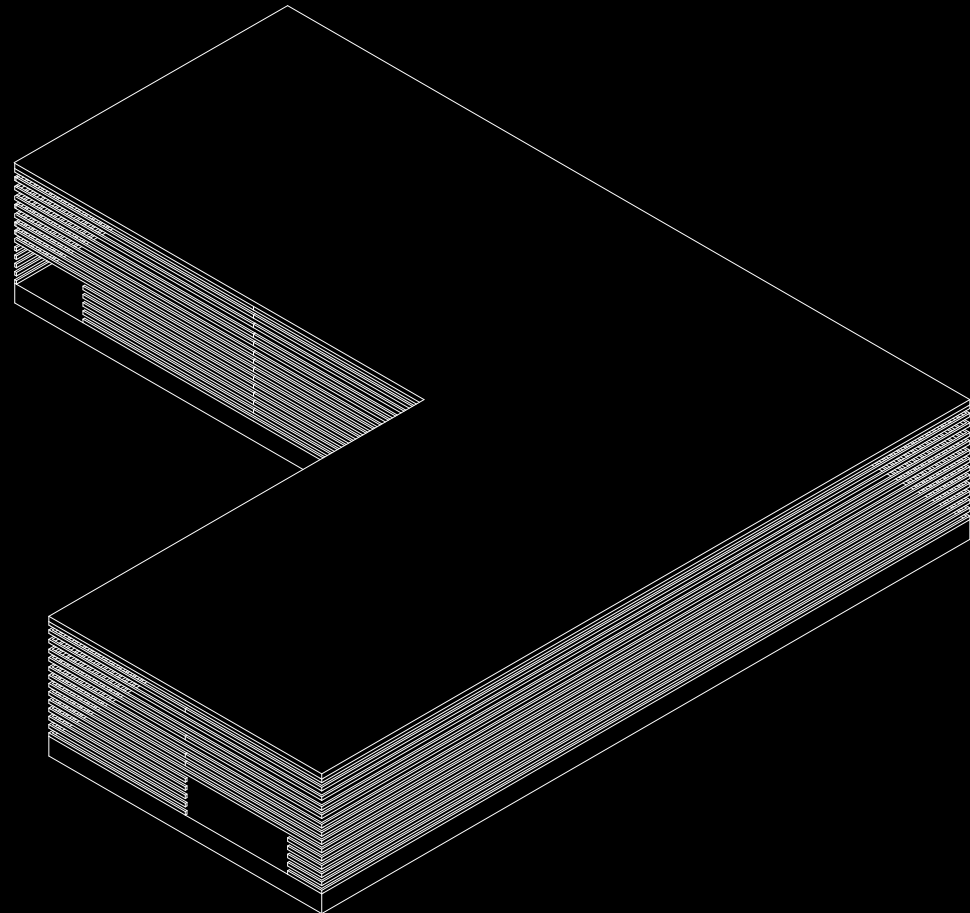


Ambiente di start per l'utente che permetterà all'utente, qualora fosse necessario, di interpellare tutte le informazioni di categoria per una corretta fruizione.



- PUNTO DI ARRIVO
- ENTRATA PERC.
- UTENTE
- VISIONE UTENTE
- ROBOT INFO
- DISPLAY

6°



6th FLOOR



Ambiente di visualizzazione delle Opere.

N° ESPOSITORE

N° 18

A: 16

N° OPERE

N° 20-25

B: 40

VOXEL

1008 VX

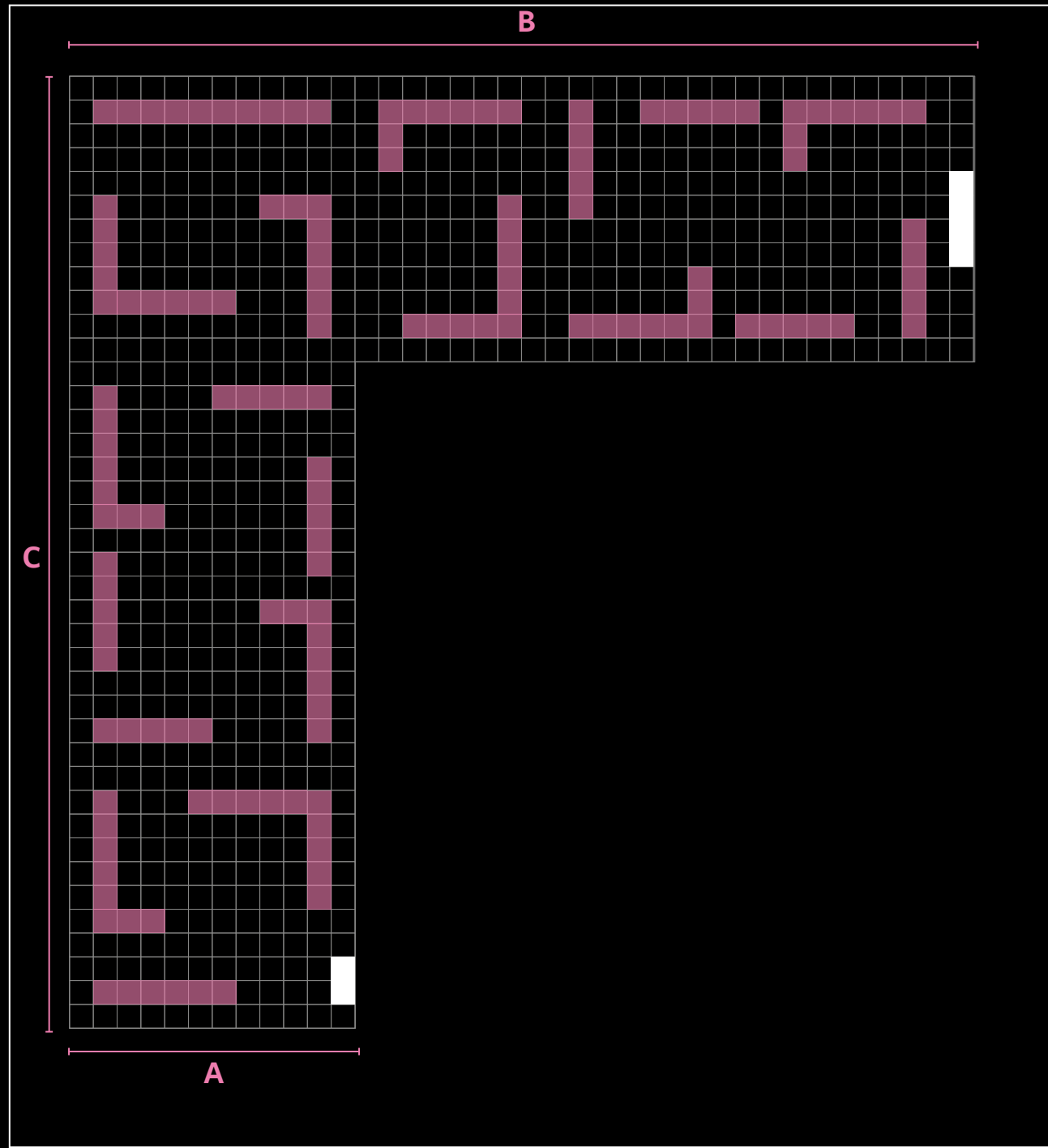
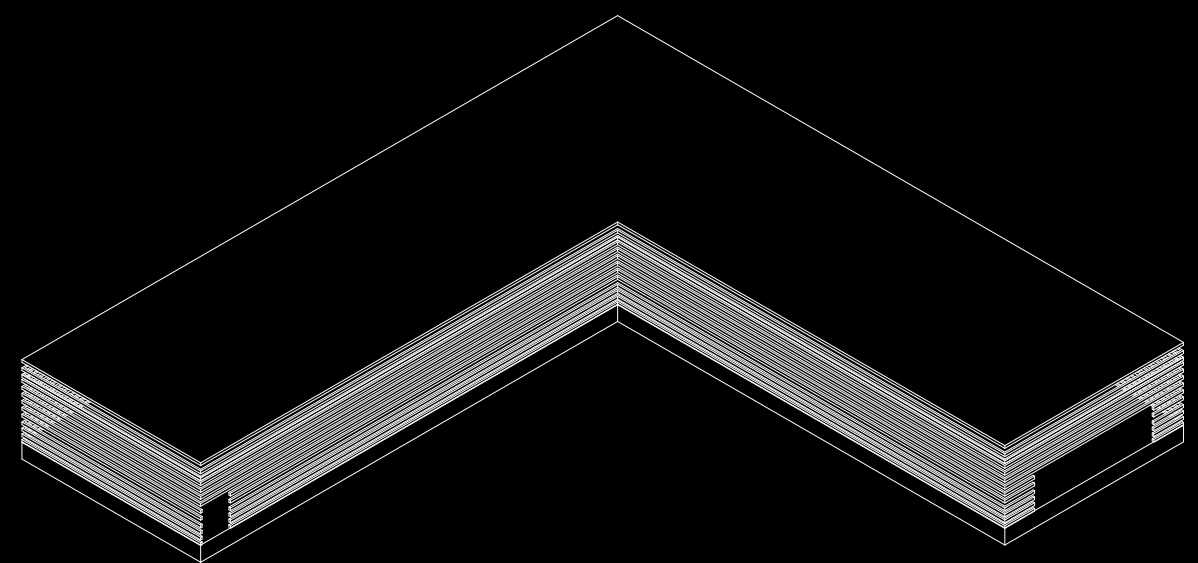
C: 40



ESPOSITORE

ENTRATA/USCITA

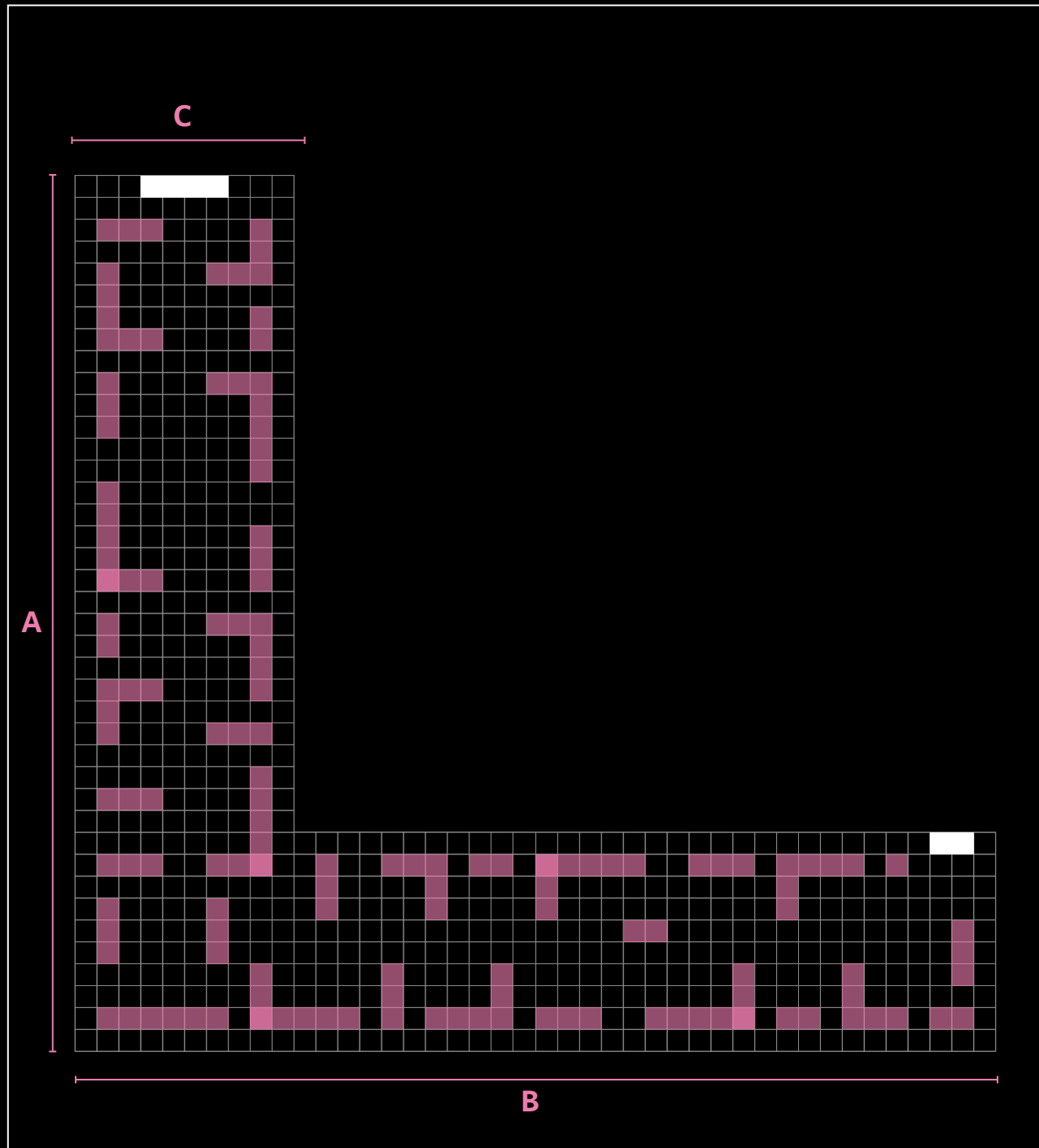
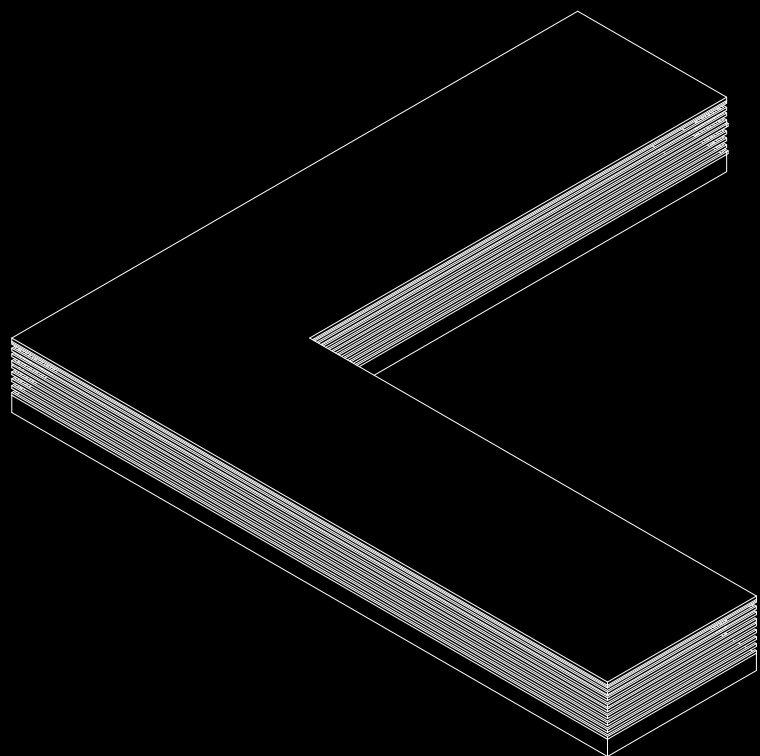
5°



5th FLOOR
 Ambiente di visualizzazione delle Opere.

N° ESPOSITORE	N° OPERE	VOXEL	 ESPOSITORE
N° 20	N° 40-45	792 VX	 ENTRATA/USCITA
A: 12	B: 40	C: 38	

4°



4th FLOOR



Ambiente di visualizzazione delle Opere.

N° ESPOSITORE

N° 35

A: 40

N° OPERE

N° 35-40

B: 38

VOXEL

620 VX

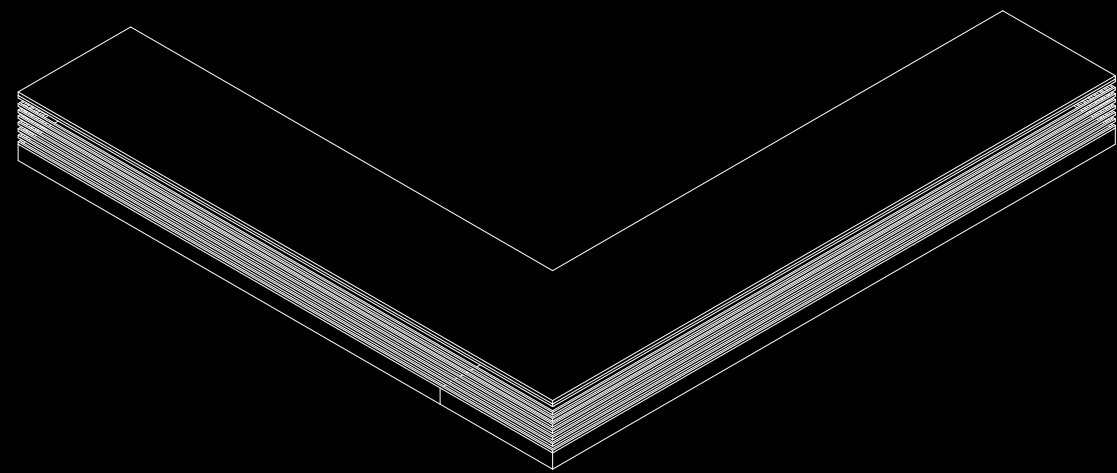
C: 10



ESPOSITORE

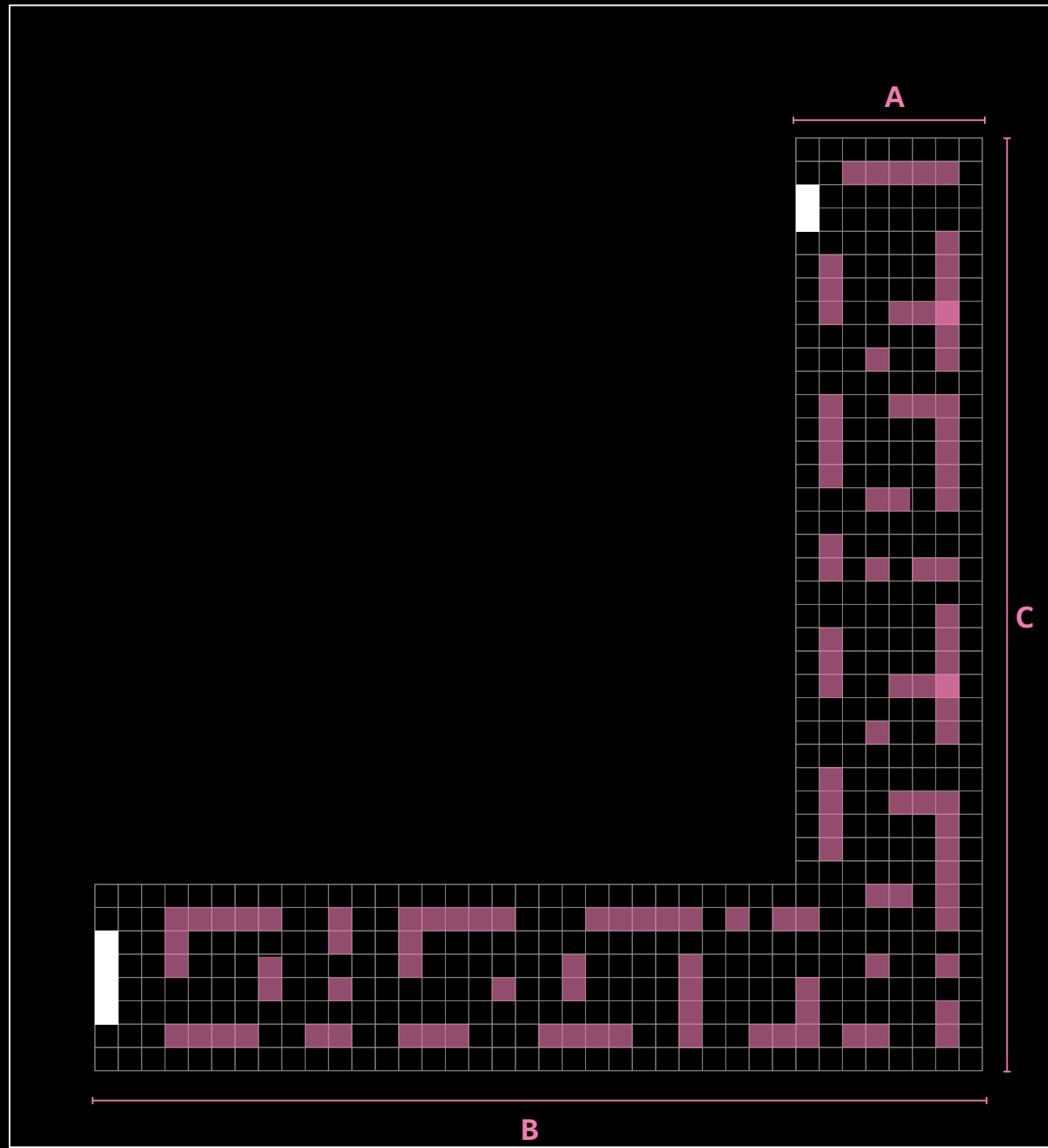
ENTRATA/USCITA

3°



3th FLOOR

Ambiente di visualizzazione delle Opere.



N° ESPOSITORE

N° 40

A: 8

N° OPERE

N° 35-40

B: 38

VOXEL

560 VX

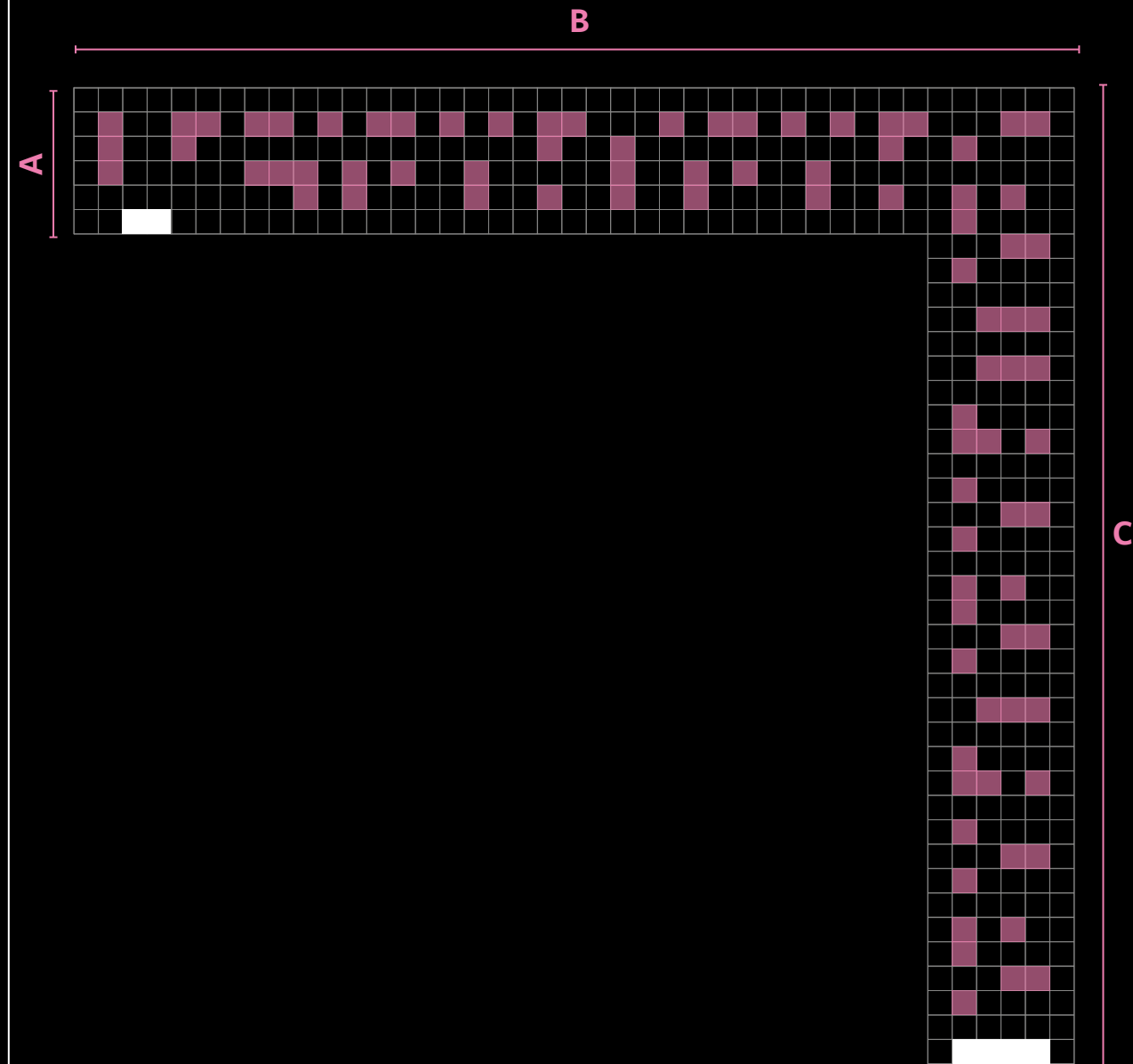
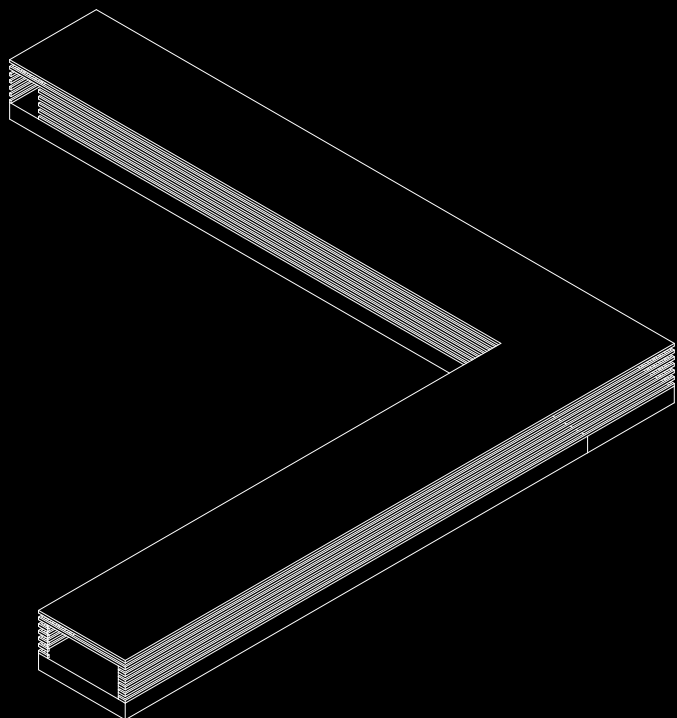
C: 40



ESPOSITORE

ENTRATA/USCITA

2°



2nd FLOOR



Ambiente di visualizzazione delle Opere.

N° ESPOSITORE

N° 50

A: 6

N° OPERE

N° 55-60

B: 38

VOXEL

432 VX

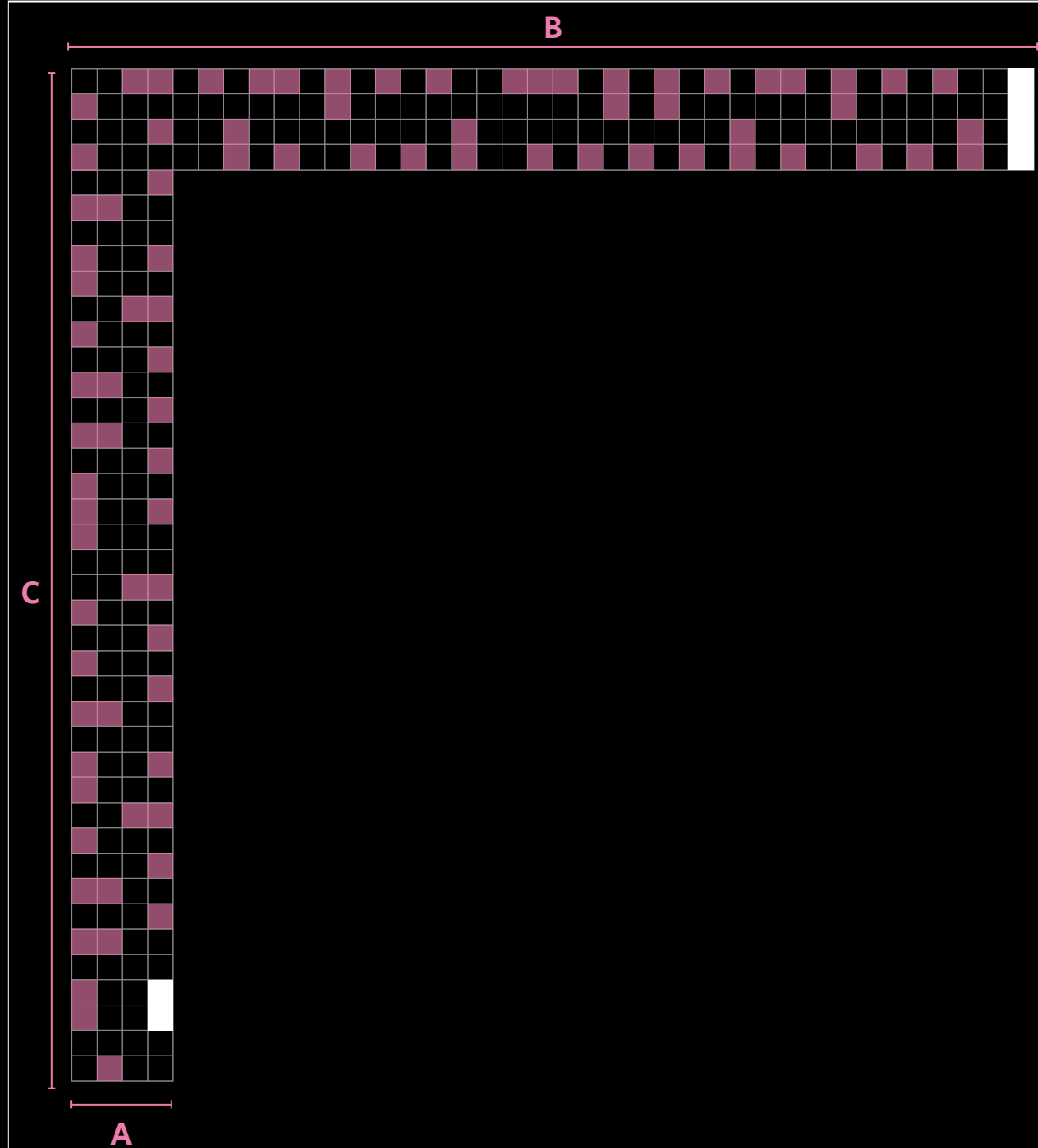
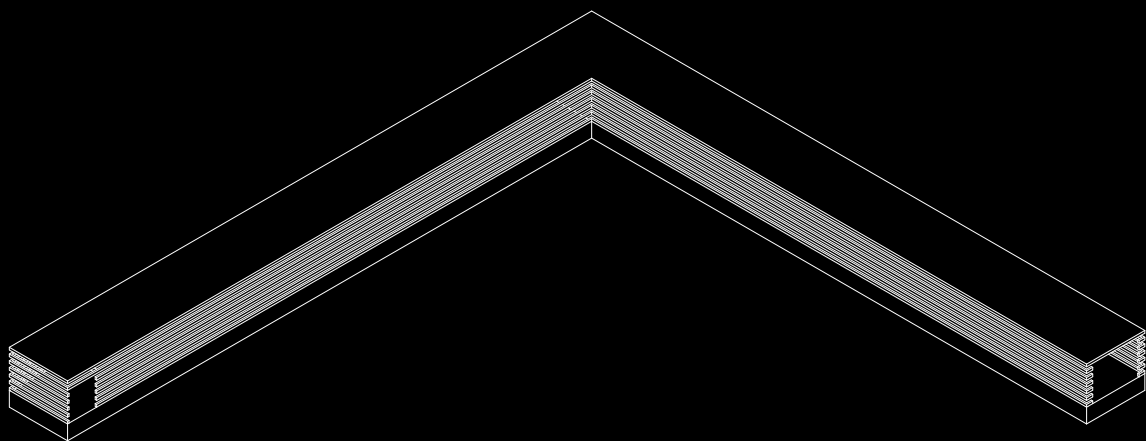
C: 40



ESPOSITORE

ENTRATA/USCITA

1°



1st FLOOR



Ambiente di visualizzazione delle Opere.

N° ESPOSITORE

N° 85

A:4

N° OPERE

N° 100-120

B: 38

VOXEL

304 VX

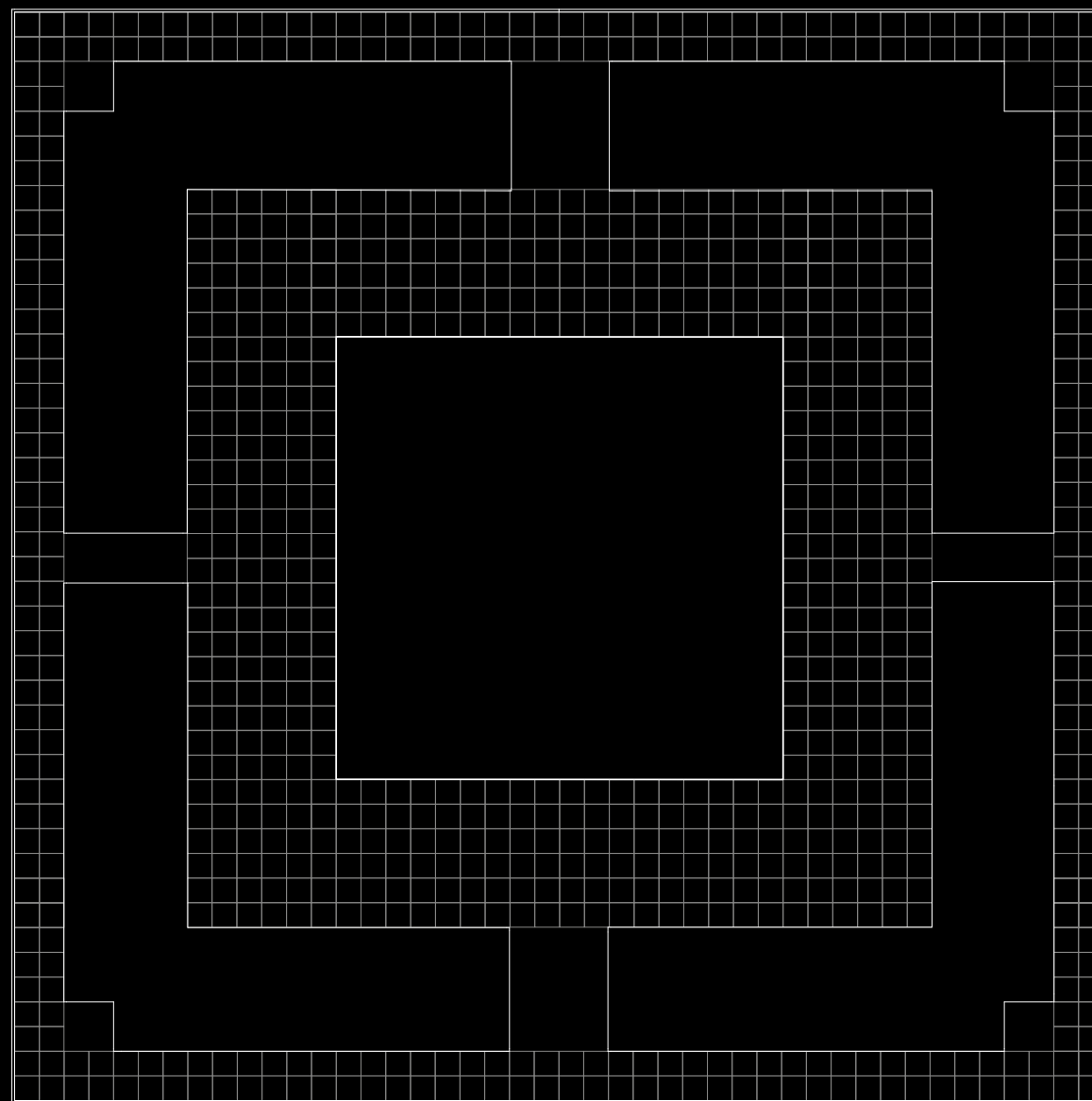
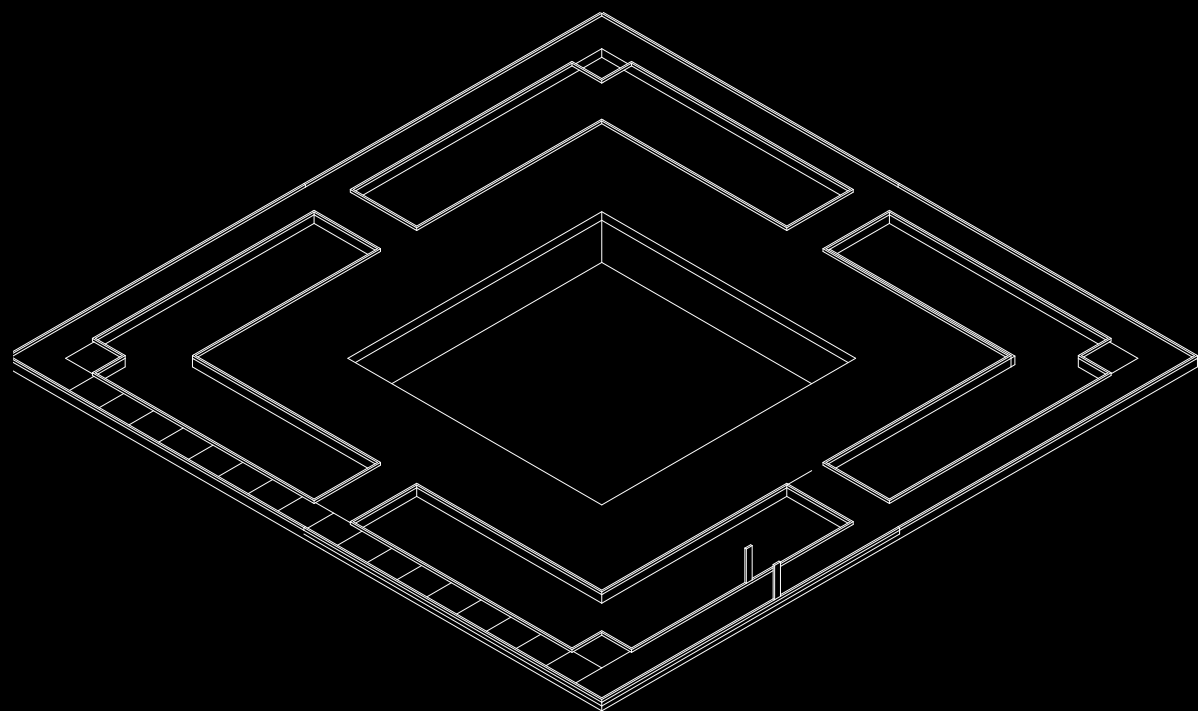
C: 40



ESPOSITORE

ENTRATA/USCITA

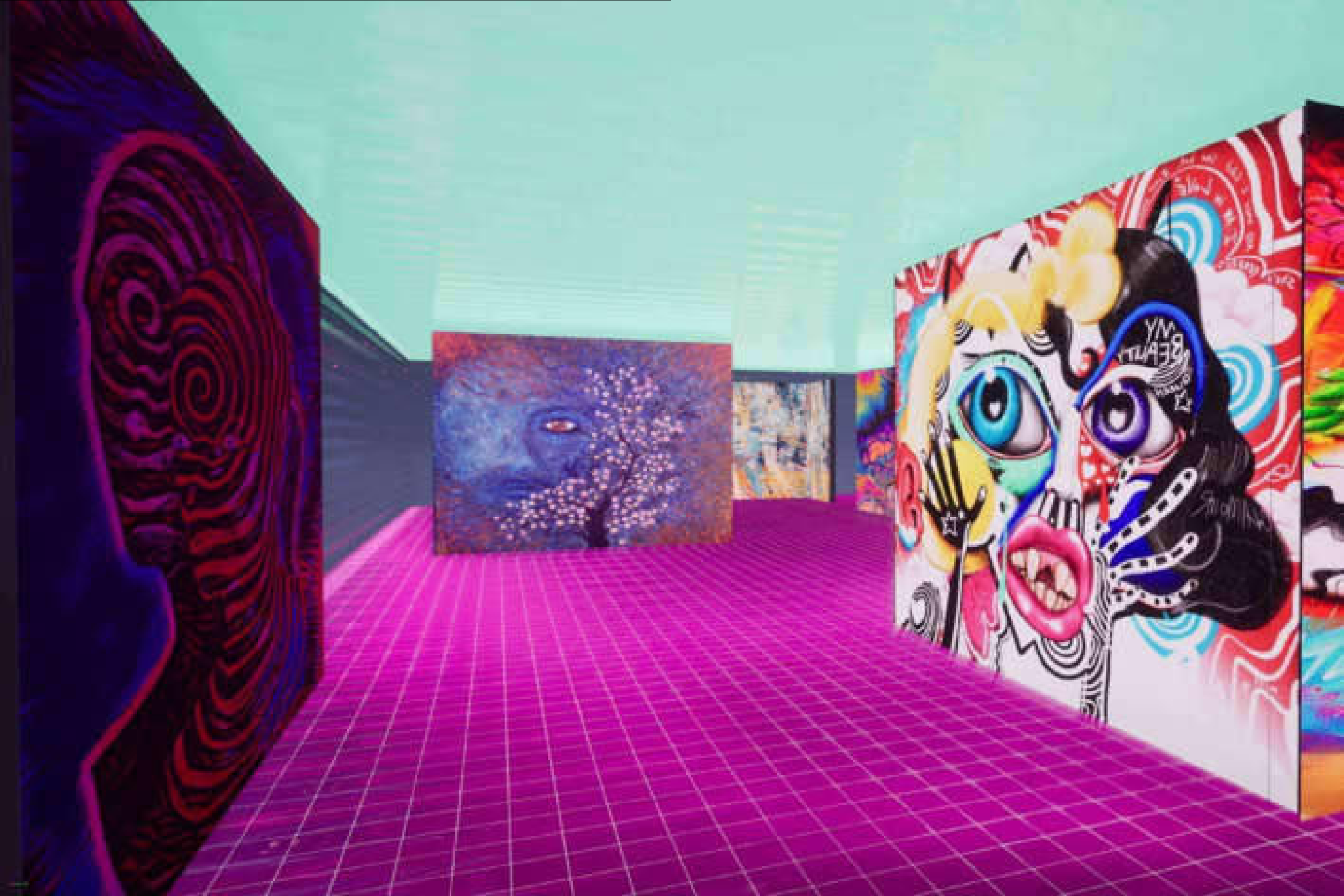
E

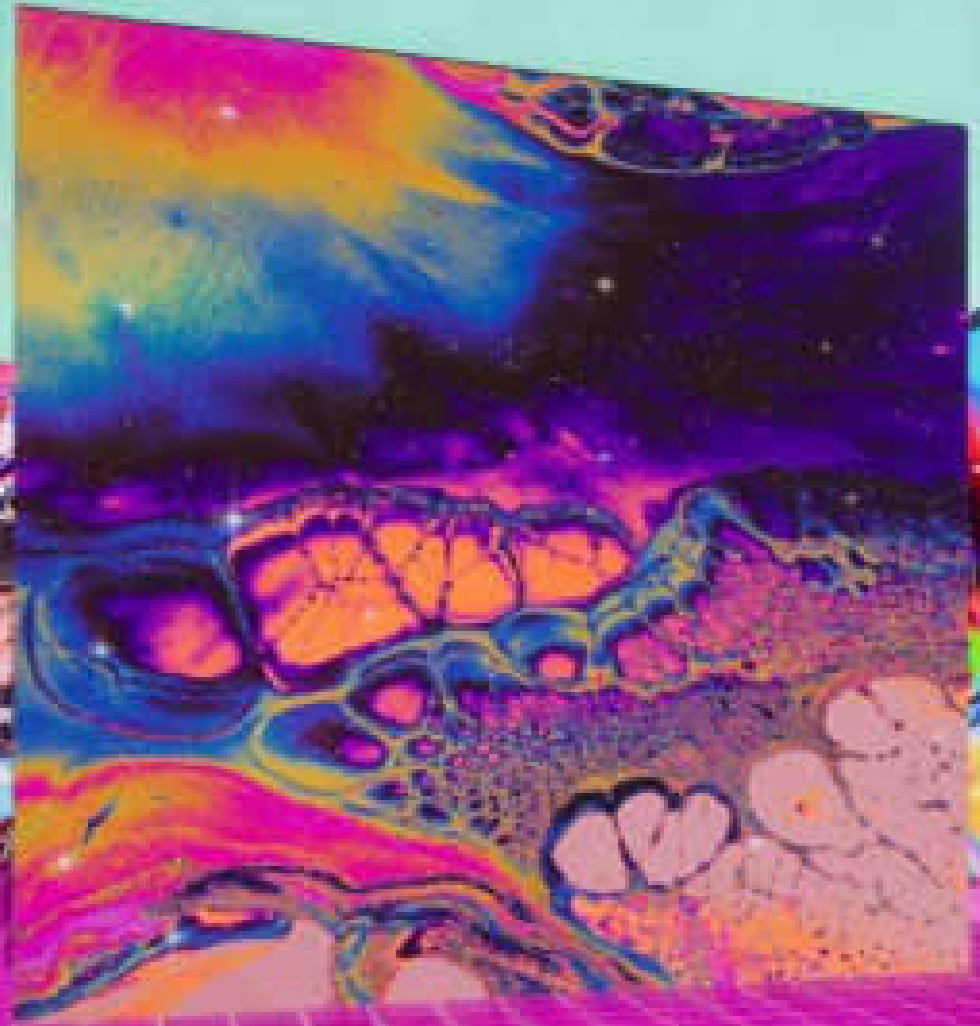


6th FLOOR

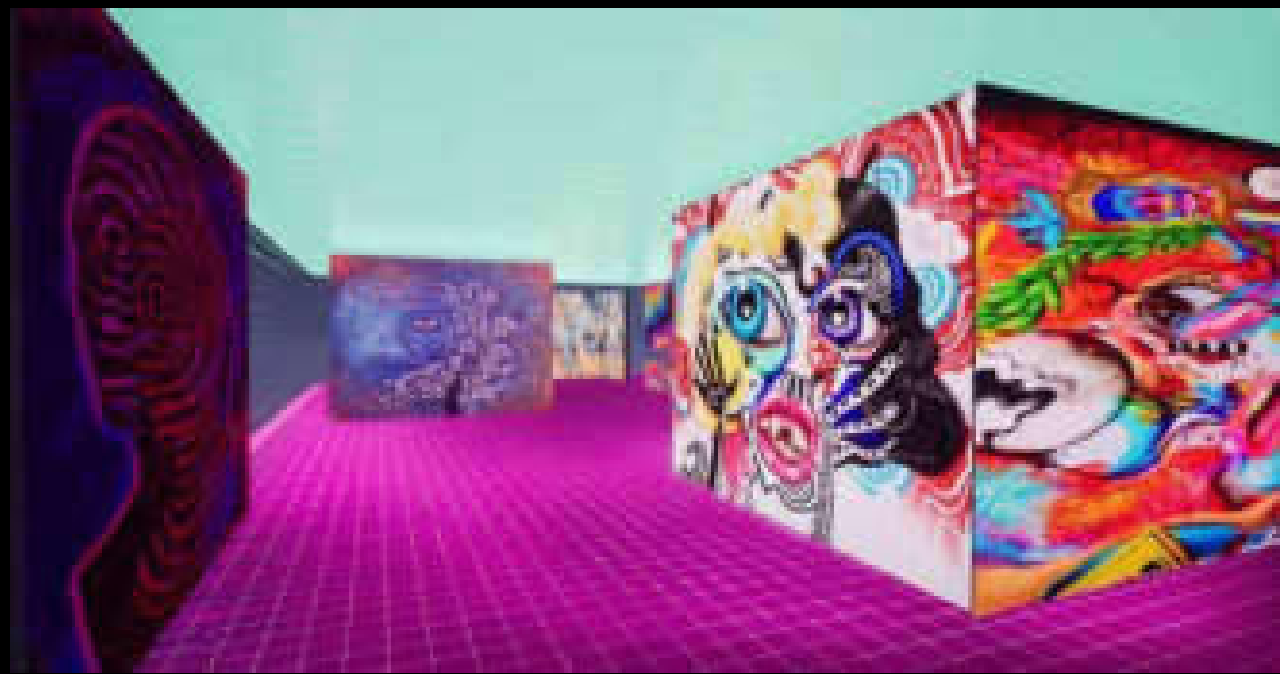
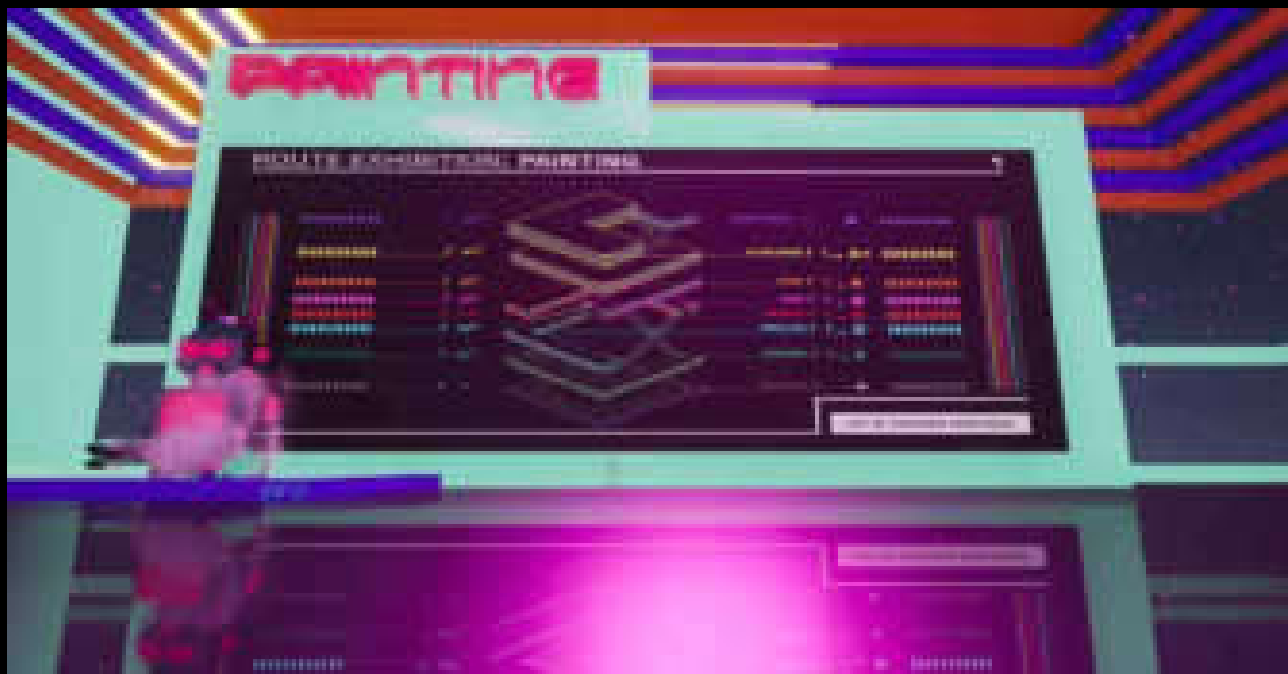


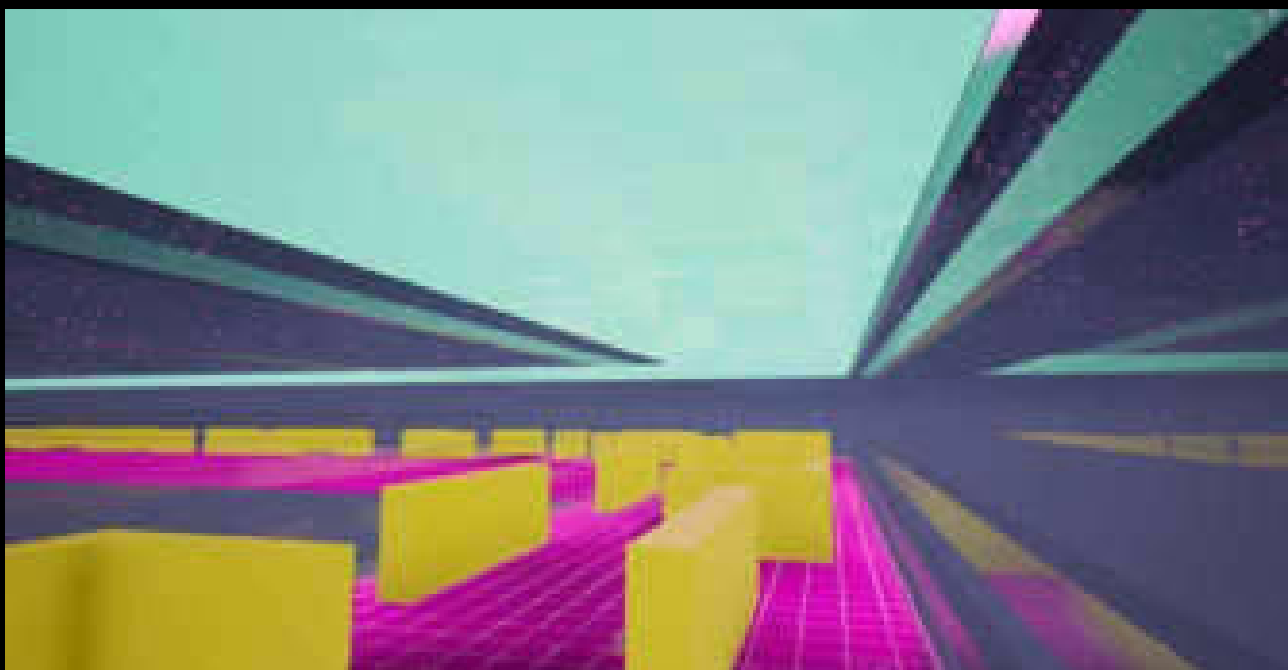
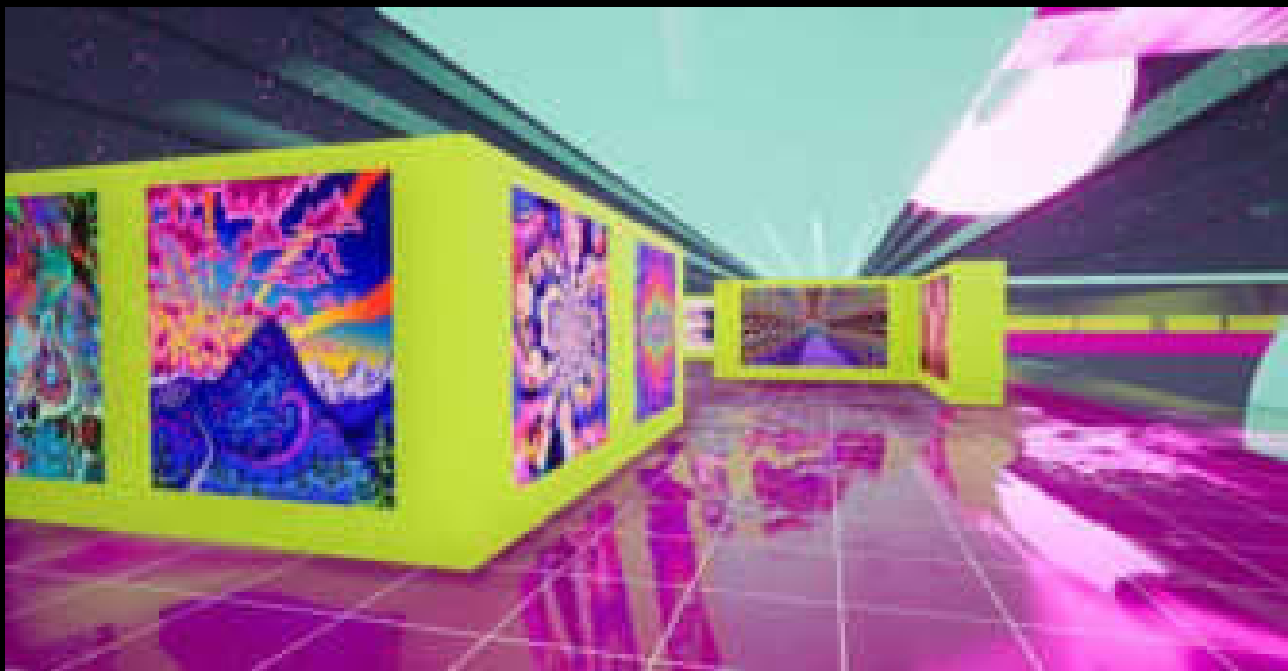
Ambiente di fine fruizione dove raggrupparsi e dove uscire dalla gallery per tornare in HALL.



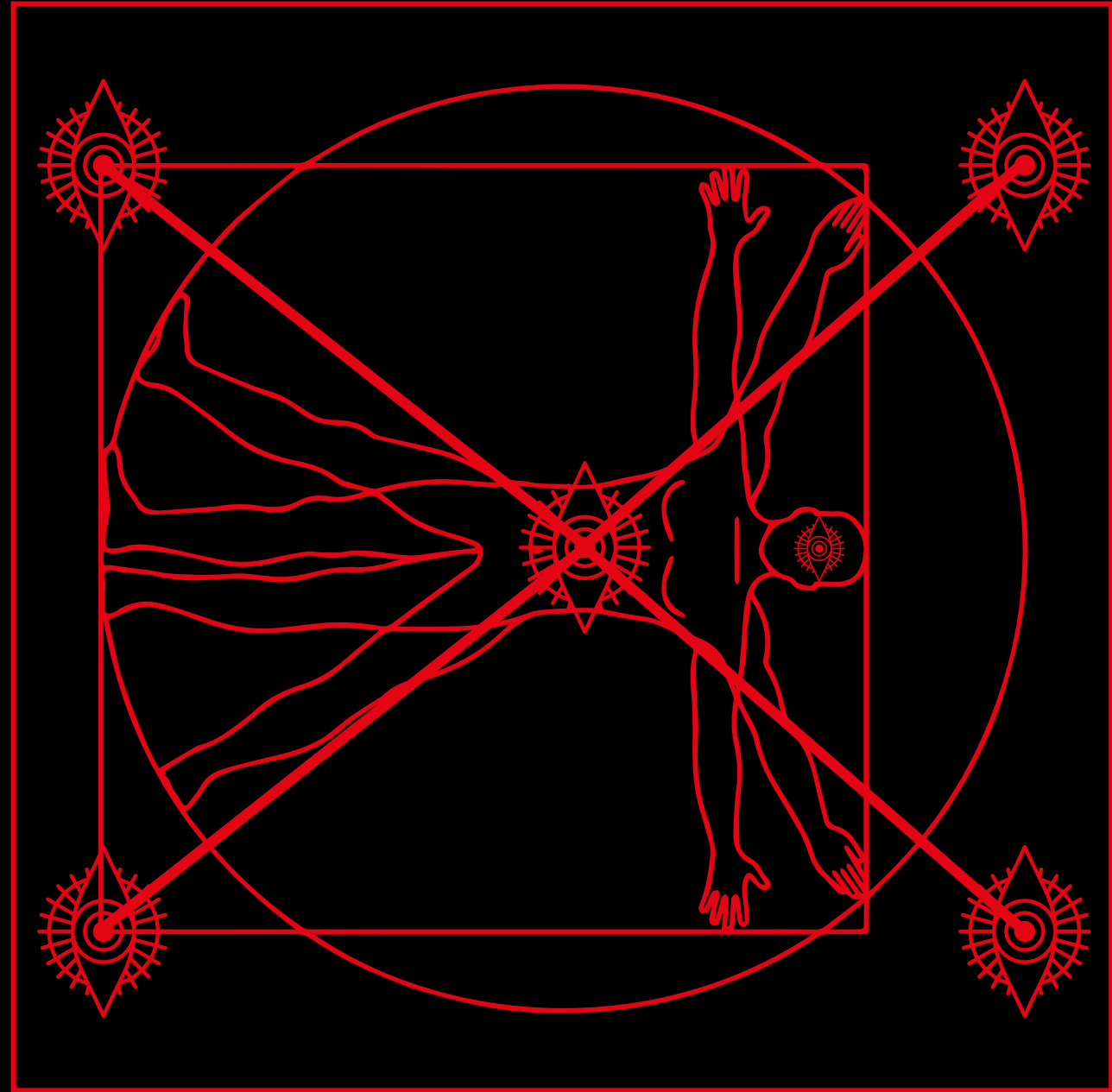
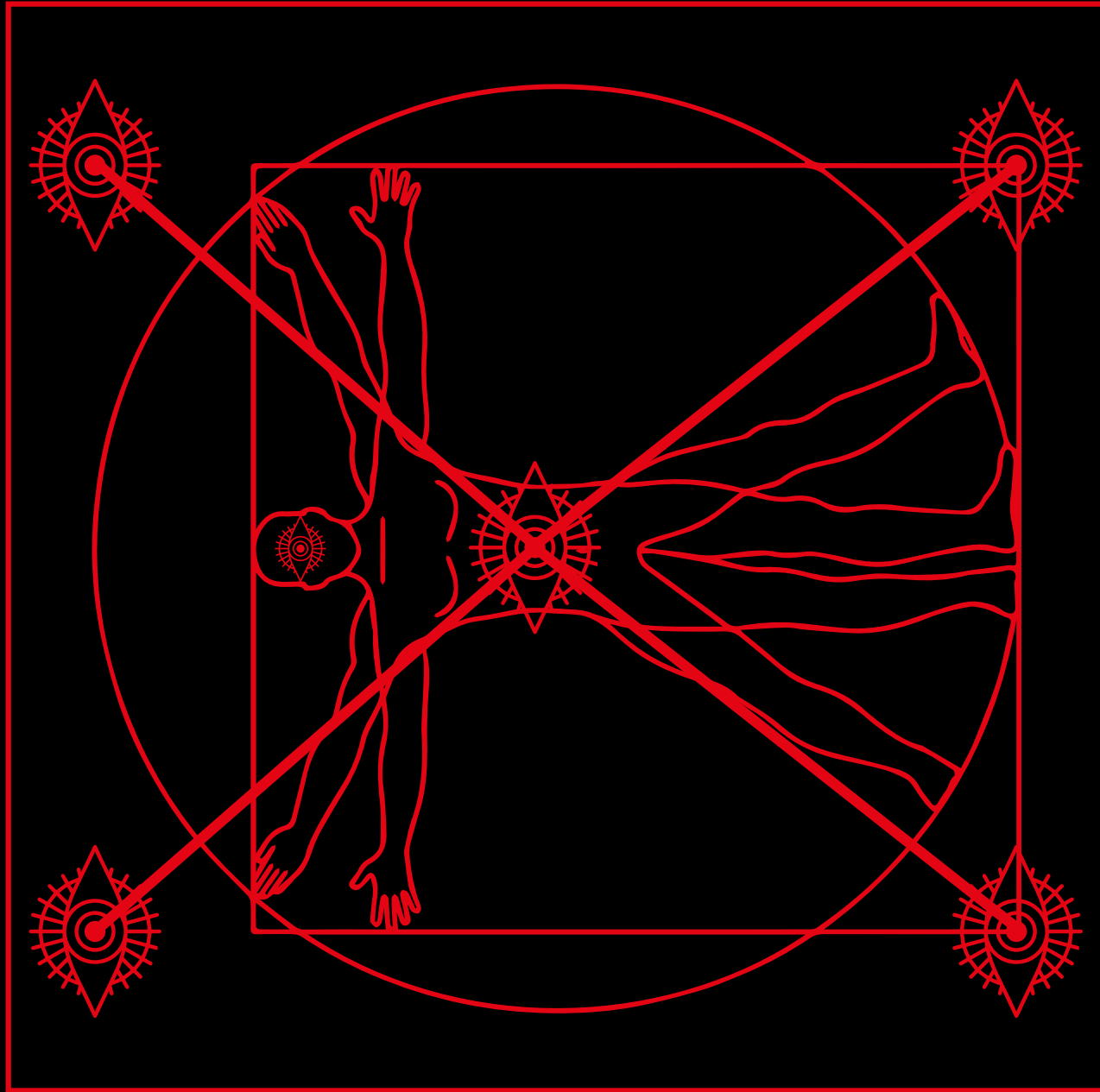












INTERFACCIA

INTRO

Allo scopo di permettere una corretta e completa fruizione è stato introdotto, l'utilizzo di una serie di interfacce, studiate ad -hoc per ogni ambiente.

Il punto forte del grado di immersione si sposta dunque su tutto ciò che riguarda la parte software, il giusto design e la giusta grafica che determineranno la naturalezza dell'ambiente nel suo utilizzo. L'interfaccia servirà quindi per rendere possibile le diverse azioni-funzioni dedicate all'utente.

[MENU -
GALLERY]

MAPPS AND TELEPORT

09.00 AM

120.08 PRL

FLYER ARCHIVE

SETTING

FRIENDS

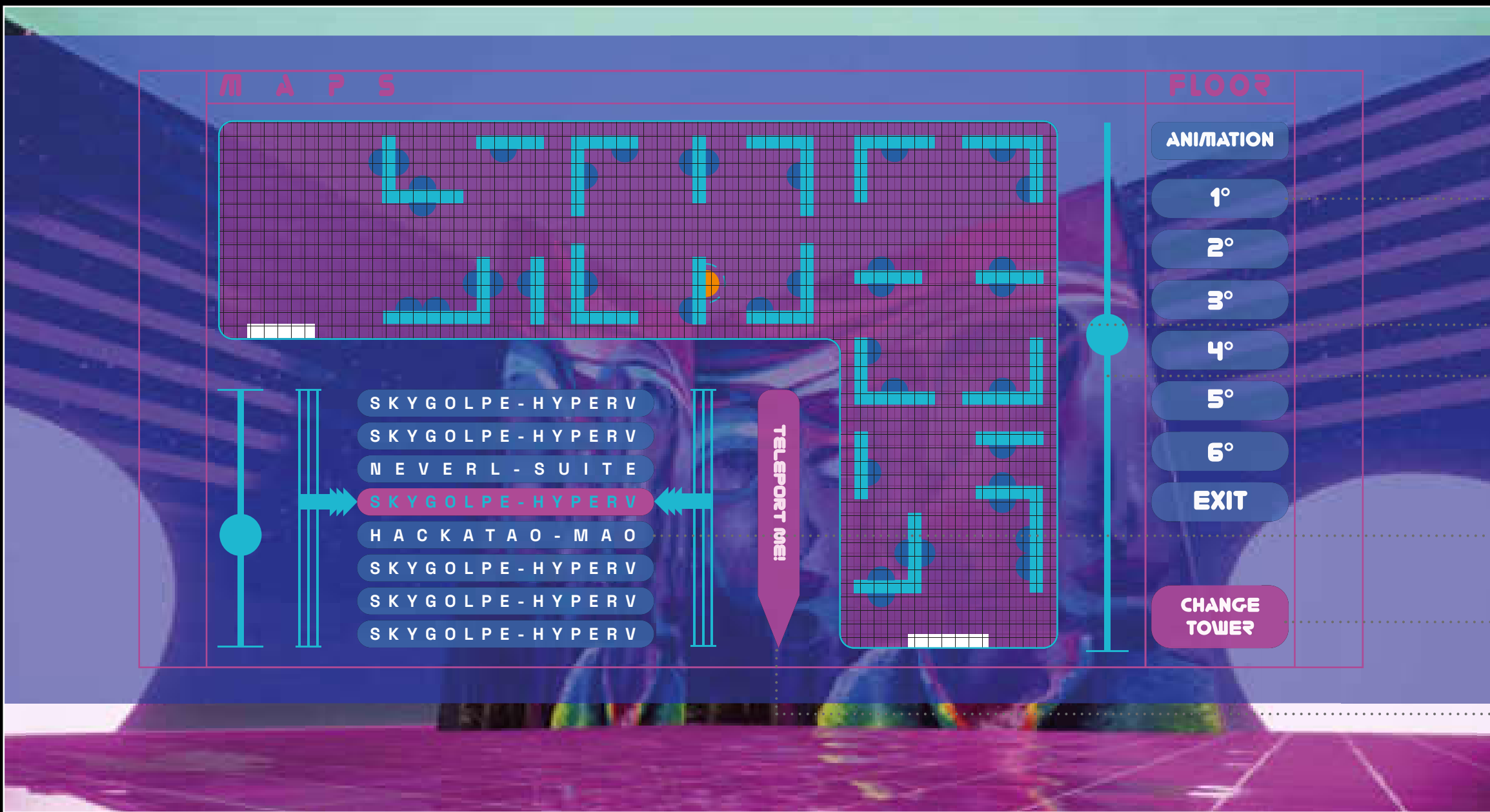
EXIT

INFO

Menu dedicato all'area Gallery, con lo scopo di collegare l'utente a diverse funzioni.

FUNZIONI:

- | | |
|--|-------------------------------|
| ● Visualizzazione rapida Coin e Orario | ● Collegamento Funzione Flyer |
| ● Collegamento a Mappa Ambiente | ● Log Out |
| ● Collegamento a impostazioni | ● Collegamento a Area Amici |



INFO

Interfaccia per la fruizione della mappa relativa al piano corrente in gallery.

FUNZIONI:

- Pulsanti di collegamento a Piani
- Visualizzazione in slide opere.
- Log Out Utente
- Visualizzazione mappa
- Pulsante di accettazione per log piano.
- Slider per ZOOM mappa.
- Pulsante di Teleport a Opera scelta.



EUPHORIA

RICHARD_MOMENTASSEN,_2020

ACRILIC PAINTING + DIGITAL POST
POP CONTEMPORANY SURREALISM

INFO

Menu libero, accessibile al click su opera con informazioni rapide.

FUNZIONI:

- Visualizzazione info principali
- Collegamento a Info Opera.
- Tasto per Add a PinList.

[OPERA- INFO
EXTENDED]

ACRILIC PAINTING + DIGITAL POST
POP CONTEMPORANY SURREALISM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi

E U P H O R I A

RICHARD_MONENTASSEN,_2020



INFO

Menu esteso informativo post click pulsante.

FUNZIONI:



Visualizzazione nome e autore opera.



Slider di scorrimento didascalia.



Didascalia e info complete opera



Pulsanti funzioni su opera.

[SEARCH
FILTER]

INFO

Interfaccia dedica, per l'utilizzo del sistema di filtraggio e ricerca dell'opera nella configurazione dell'ambiente.

FUNZIONI:

- Visualizzazione Filtri selezionati.
- Pulsante di attivazione filtri.
- Interfaccia per ricerca di tipo cromatico.
- Categorie & Filtri per ricerca.
- Pulsante per ricerca.
- Slider di scorrimento.
- Pulsanti per condizione



SITO-ARCHIVIO

IL SITO ARCHIVIO

Il progetto Sito-Archivio nasce in parallelo al sistema VR, con lo scopo di essere un modello di fruizione alternativo ma uguale nelle funzioni e possibilità.

La piattaforma quindi costituirà un sistema che permetterà all'utente:

- VISUALIZZAZIONE OPERA
- ACCESSO A INFORMAZIONI AUTORE & OPERA
- ACQUISTO OPERA, TOKEN & TICKET
- INFORMAZIONI CORRELATE
- INFORMAZIONI E CONTATTI PARALLEL ARCHIVE
- FRUIZIONE AMBIENTE VIRTUALE DA PC

Tale strumento , vista la diffusione dell'utilizzo dell'oculus rift, sarà fondamentale per permettere la fruizione dell'archivio a tutti nelle diverse modalità, ovvero:

- VISUALIZZAZIONE IN FORMATO SITO
- VISUALIZZAZIONE VR- IN FORMATO DESKTOP
- VISUALIZZAZIONE VIRTUALE

HOME

PROFILE

Area riservata all'utente e contenente informazione e funzioni di carattere personale.

VR SHOWCASE

Area di collegamento ad ambiente virtuale e visualizzazione desktop.

AR-EVENT

Area di collegamento alle informazioni, relative ad eventi in AR.

ABOUT

Area di collegamento alle informazioni relative all'archivio ed al suo funzionamento.

ARCHIVE

Area contenente le opere archiviate da cercare e visualizzare attraverso immagini e informazioni

RICERCA PER:

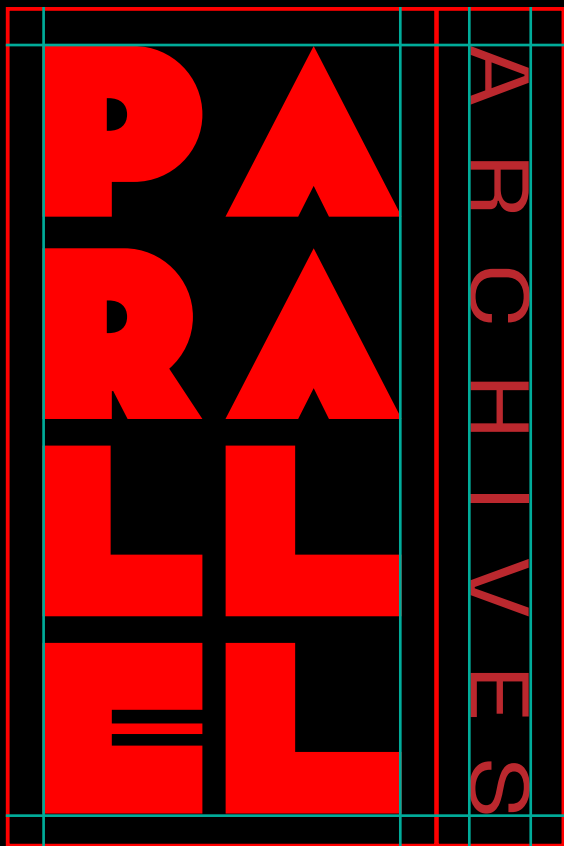
- AUTORE
- OPERA
- CORRENTE
- ESPOSIZIONE
- & OTHER

*PERCHÈ OTHER?
Data la variabilità di questo tipo di arte, nelle diverse categorie e sfaccettature, l'archivio si propone di inserire e studiare costantemente info, possibilità di ricerca, filtri e funzioni. Per tale senso questi assets sono variabili.

& Other

RISULTATI DI RICERCA

- INFO OPERA
- INFO AUTORE
- STORIA CRYPTOARTE
- VALORI MERCATO
- PAPER, RICERCHE
- MOSTRE SVOLTE
- VIDEO/FOTO
- INFO OPERA
- INFO CORRENTI



C:52 - M:14 - Y:19 - K:1

C:19 - M:95 - Y:81 - K:9

DARK MODE OFF REGULAR

A B C D E F G H I L M N O P Q R - S T U V W Z - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

KILOGRAM (modificato)

A B C D E F G H I L M N O P Q R - S T U V W Z - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

GRIGLIA: 3 X 6

FONT:

DARK MODE OFF REGULAR

A B C D E F G H I L M N O P Q R S T U V W Z - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

COLORAZIONE:

DARK MODE OFF MEDIUM

A B C D E F G H I L M N O P Q R S T U V W Z - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

R : 0 - G : 0 - B : 0 R : 36 - G : 37 - B : 37

DARK MODE OFF BOLD

A B C D E F G H I L M N O P Q R S T U V W Z - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

R : 188 - G : 41 - B : 46 R : 152 - G : 187 - B : 156

BAUNK

A B C D E F G H I L M N O P Q R S T U V W Z - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**#1_HOME:**

Pagina di accoglienza per l'utente, dove può accedere a tutte le funzioni oltre che un serie di offerte proposte in slideshow.

ELEMENTI:**NEWS-BAR**

Slide testuale che ha la funzione di condividere azioni rapide con l'utente.

MENU

Punto di accesso alle varie voci.



#2_SEARCH BAR:

Pagina adibita alla ricerca dei dati, composta da una barra di ricerca testuale affiancata da una serie di voci principali come collegamento rapido

ELEMENTI:

SEARCH-BAR



Barra di ricerca testuale

COLL. RAPIDO



Pulsanti per accesso rapido alle categorie dell'archivio o altri.

ILLUSTRATION

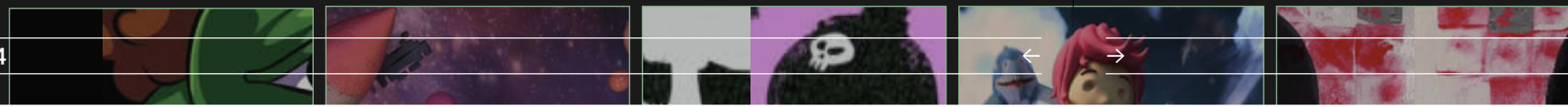
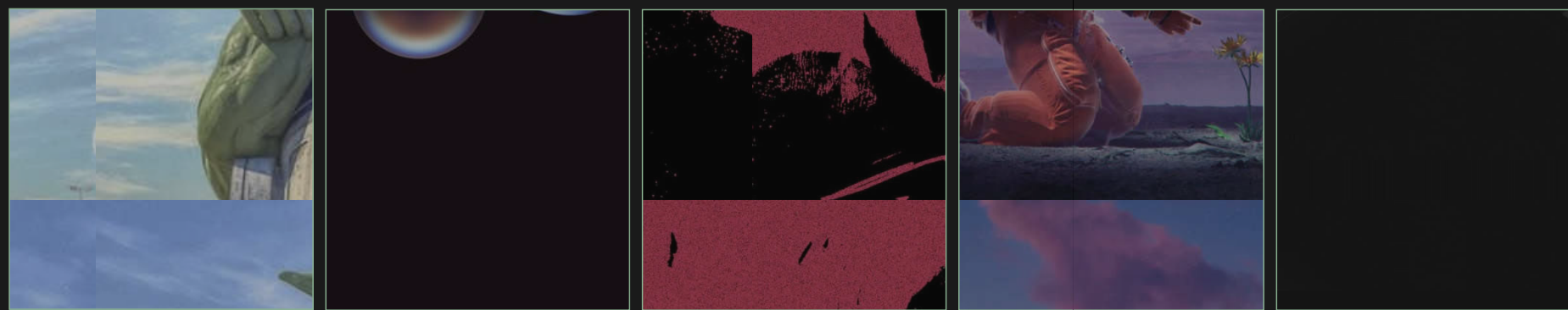
SEARCH BAR

2004

AUTHOR ART MOVEMENT COLOR OTHER FILTER

MENU

☰



MENU

SEARCH BAR

ANNO

FILTRI RICERCA

OPERE

#3_HOME CATEGORIA

Pagina adibita alla ricerca di opere iscritte in una determinata categoria. La ricerca sarà di carattere virtuale o tramite filtri.

ELEMENTI:

FILTRI DI RICERCA → Strumento specifico utile ad una ricerca mirata e iscritta nelle categorie dell'archivio.

ANNO → Strumento di ricerca per anno di creazione.

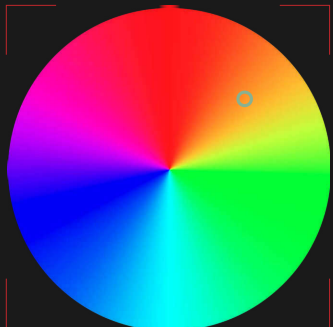
<< MENU

ILLUSTRATION

2004

AUTHOR ART MOVEMENT COLOR OTHER FILTER

EDITION	ARTISTIC MOVEMENT	PATTERN	SEARCH IMAGE
TECHNIQUE	FILE TYPE	PIXEL	PUT HERE
CREATION DATE	DIMENSION	GLITCH	PUT HERE
GENERATIVA/NON	ON SALE	AI	PUT HERE
RANKING	COLLECTIVE	MEME	CHARGE IMAGE
COLLECTIBLES	ON VR-SHOWCASE	VAPORWAVE	
STYLE	ON LIVE EXHIBIT	POP-REALISM	
AUTHOR	METaverse	GRAFFITI	
DIGITAL/MANUAL	EXCLUSIVE	PAINTED	
HACK			



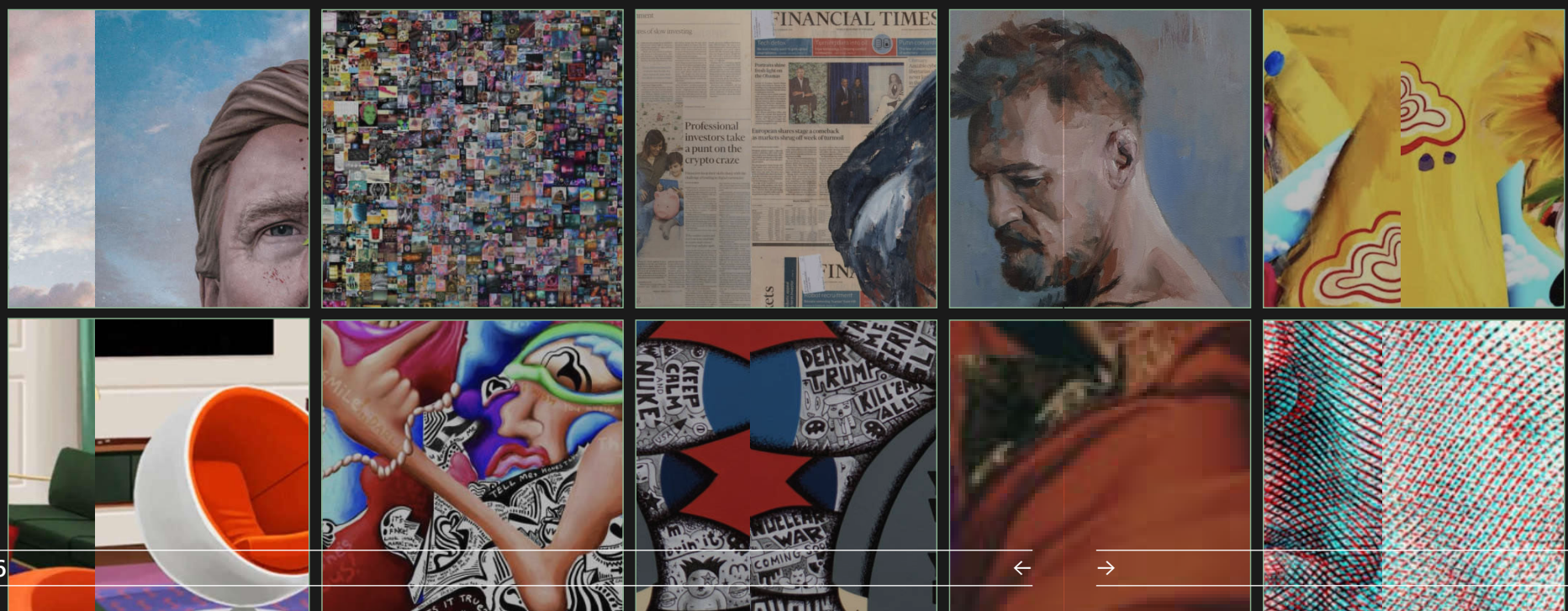
- RICERCA PER IMMAGINI
- RISULTATO FILTRO 1
- FILTRO 1
- RICERCA COLORE

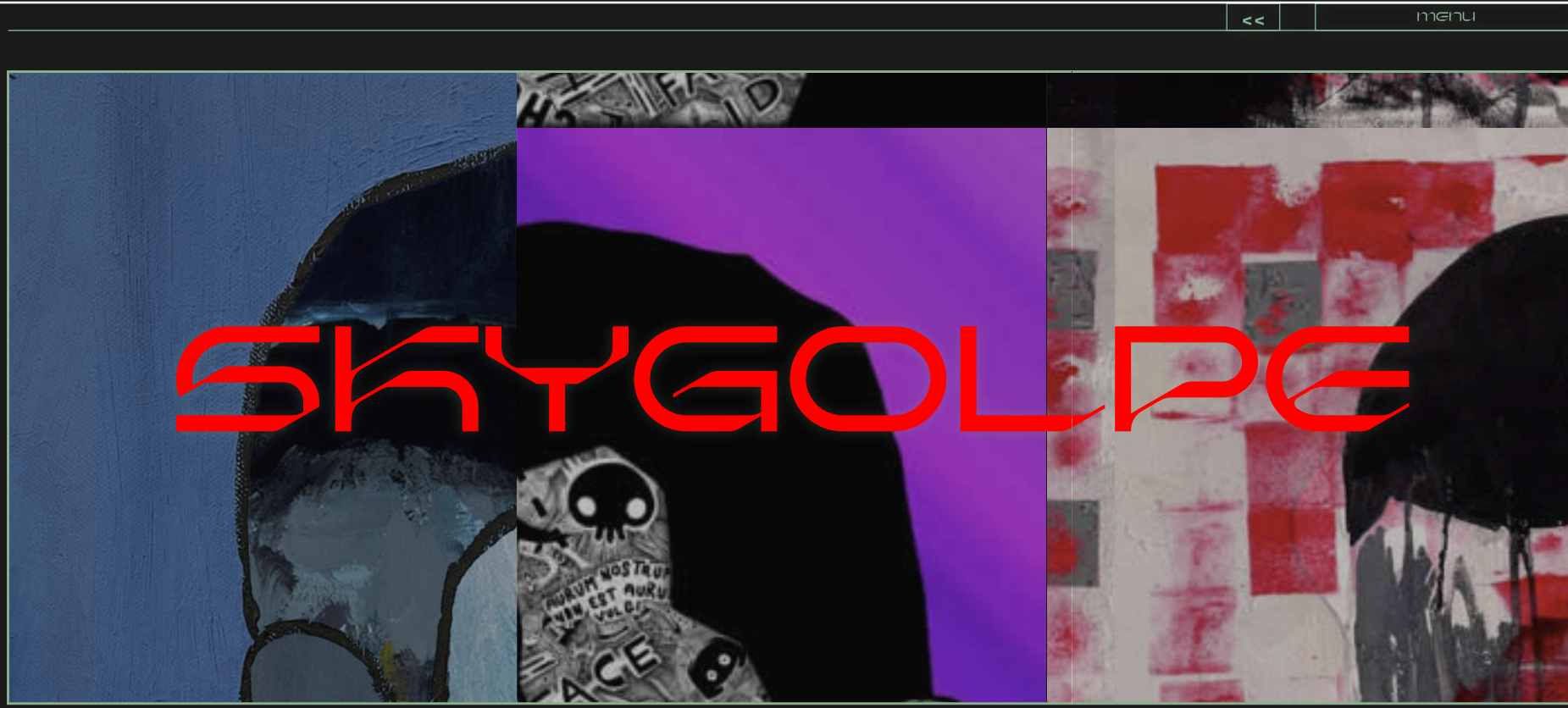
#3_FILTRI FI RICERCA

Focus sull'utilizzo dello strumento filtraggio.

ELEMENTI:

- R. IMMAGINI** → Ricerca per inserimento di immagine.
- RIS. FILTRO 1** → Risultati specifici conseguiti al click in filtro 1
- FILTRO 1** → Voci definite dall'archivio utili ad un ricerca categorizzata e specifica-
- RIC. COLORE** → Ricerca per prevalenza cromatica.





<< MENU

ARTISTA

VR -SHOWCASE

OPERE
▼▼▼▼▼

Search input field with a close button (X) on the right.

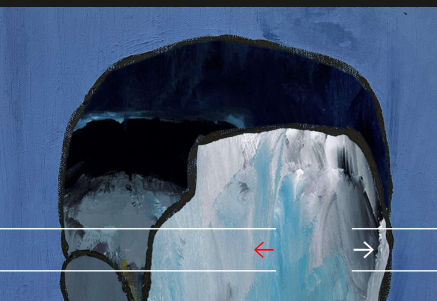
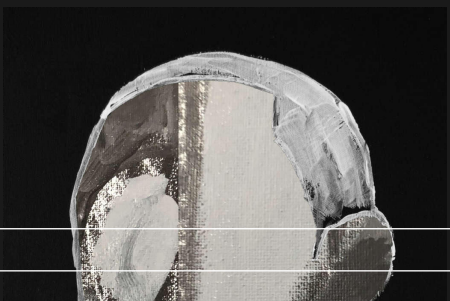
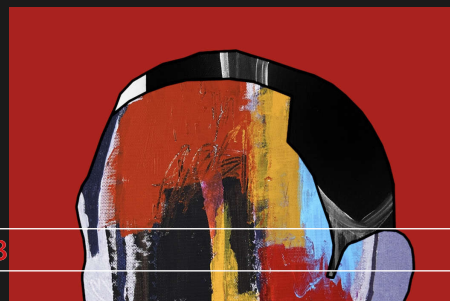
Timeline slider with a green dot and a date input field containing '2004'.

DATE

COLLABO

COLOR

OTHER FILTER



#4_RICERCA OPERE-AUTORE

Pagina di ricerca per Autore, che attraverso le informazioni archiviate mira entrare più nello specifico del suddetto attraverso filtri ancor più personalizzati.

ELEMENTI:

- VIS. VR** → Collegamento a visualizzazione showcase VR per visualizzazione dell' opera .
- COLL. ARTISTA** → Collegamento diretto a pagina personale dell'artista.

● IMM.LANDSCAPE

● VISUAL. VR

● COLL. PAG. ARTISTA

● FILTRI

● OPERE



<< menu

SKYGOLPE

COLLABORATION BETWEEN SKYGOLPE X JESSE

L'annientamento è il processo che si verifica quando una particella subatomica si scontra con il rispettivo antiparticella.

Quando importa e l'antimateria entra in contatto, loro annientare – scomparendo in un lampo di energia. Possiamo solo capire cosa è permesso dai nostri sensi. Percepriamo il vuoto ma ignoriamo il suo vivido manifestazione.

Questo pezzo fa parte del Mostra SuperRara "Un-realismo: unendo il digitale e il fisico regni".

*EXHIBITED IN THE VR-SHOWCASE ON MARCH 13, 2019

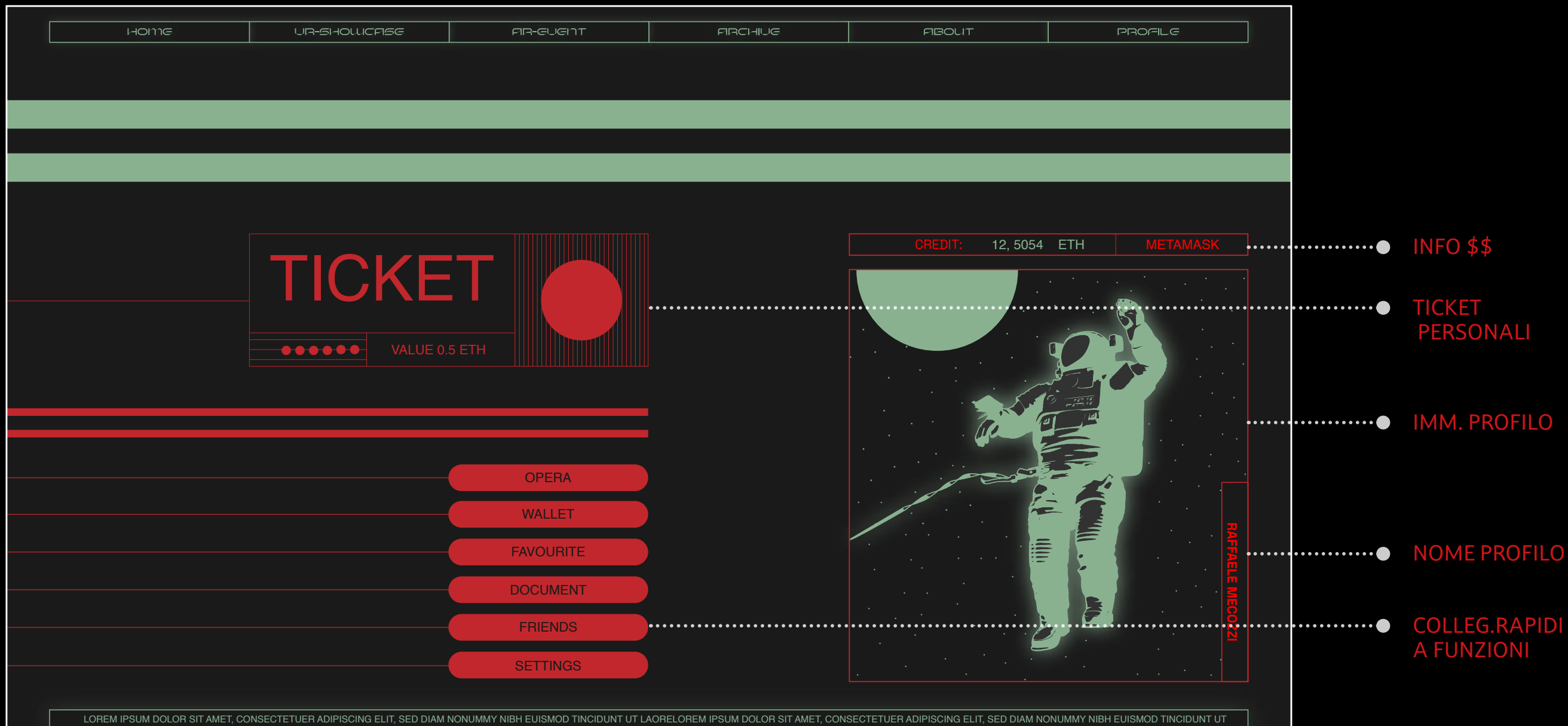
AUTHOR
VR-SHOWCASE
OTHER OPERA
STORE

- NOME AUTORE
- NOME OPERA
- INFO OPERA
- DATA ESPOS. ARCHIVIO
- OPERA
- COLLEGAMENTI RAPIDI

#6_PAGINA OPERA

Pagina successiva al click che entra nello specifico dell'opera selezionata.

+Tale area consente all'utente la visualizzazione in piattaforma virtuale diretta dell'opera



#8_PROFILO

Pagina Personale dell'utente dove lo stesso potrà trovare una serie di funzioni prestabilite e personali.
*Tale informazioni sono elencate nella voce colleg. rapidi a funzioni

ELEMENTI:

DOCUMENT



Collegamento e documenti archiviati in VR & non.

FAVOURITE



Collegamento a Opere archiviate preferite.

FRIEND



Collegamento lista amici.

HOME UR-SHOLICASE ART-EVENT ARCHIVE ABOLIT PROFILE

USE TO BUY

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laorelorem ipsum dolor sit amet, c adipiscing onsectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh

09-06-22 - CURRENTLY ON COINBASE VALUE: 1 ETH

CONTRACT: 1384123JR328U23EH329E2EJ9E23892E28UE2J3EE32HEHD29328

BUY DONATE

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCIDUNT UT LAORELOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCIDUNT UT

● INDICI MERCATO

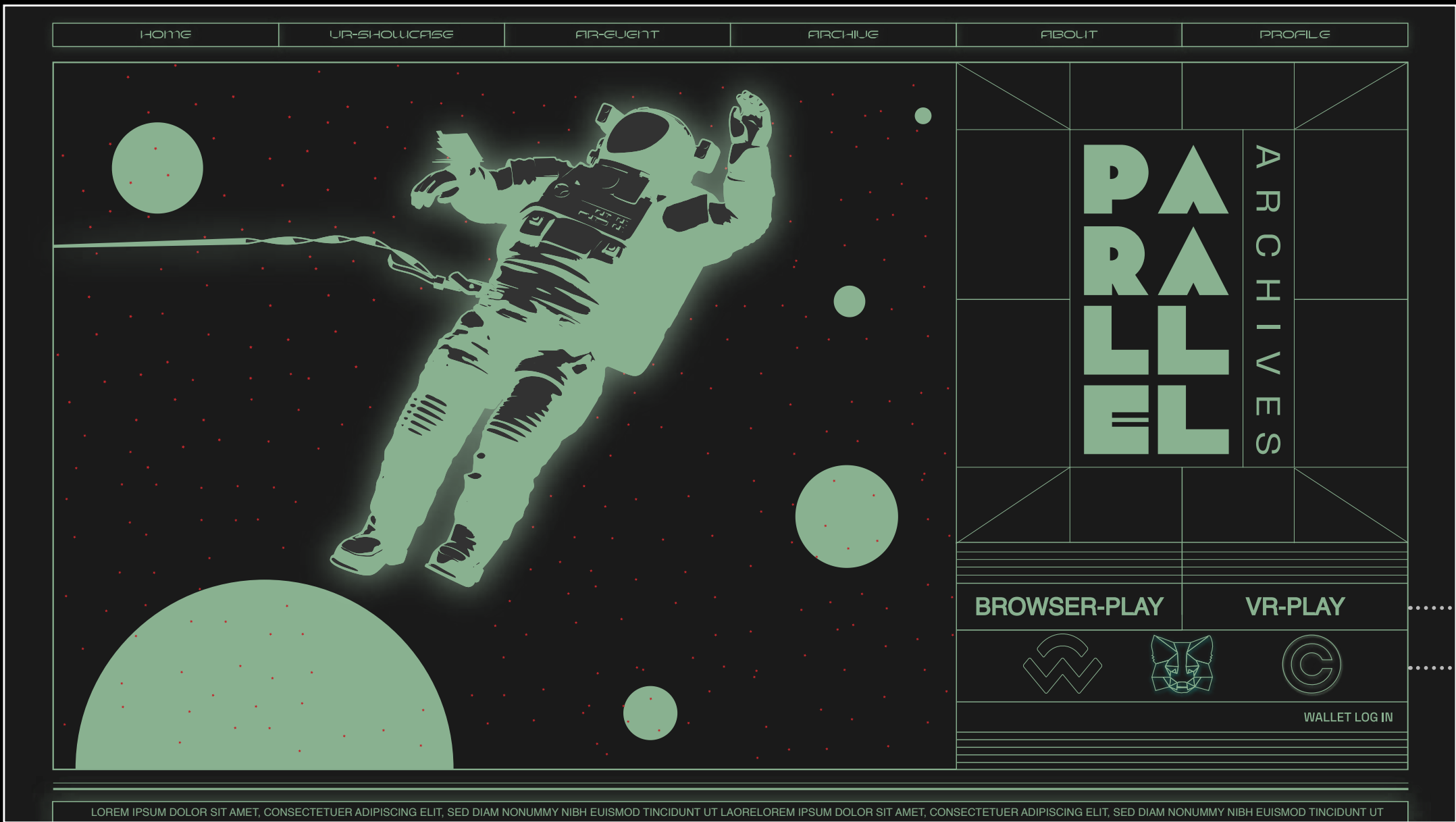
● VALORE IN ETH

● COD. CONTRATTO

● PULSANTI

#9_TOKEN

Pagina adibita per contenere le informazioni relative al token del museo.
Tale pagina inoltre sarà utilizzata anche per l'acquisto degli stessi



START

COLLEGAMENTO WALLET

#10 LOG-IN SHOWCASE

Pagina adibita al log-in nell'ambiente virtuale o per la visualizzazione in desktop e VR.

ELEMENTI:

START



Pulsanti di avvio Parallel archive.

COLL. WALLET



log-in wallet virtuale/ profilo.

CONCLUSIONI

Il progetto “Parallel Archive” risulta essere il risultato di uno studio, seppur molto attuale, dell’argomento NFT, svolto al fine di comprendere il fenomeno nella sua interezza.

Nel complesso valutativo, sarà fondamentale a mo di preambolo, riportare le seguenti constatazioni che sono alla base del processo di ideazione.

-Nella fase di ricerca, in particolare nel complesso reperimento delle informazioni, è stato evidente come tale fenomeno Artistico, venga costantemente accostato alle proprie dinamiche di mercato, che corrispondono però, ad un vero e proprio fattore di Oscuramento.

Sarà quindi fondamentale definire che nonostante tali sistemi abbiano portata la Crypto Arte alla sua massima ascesa, sono risultati gli stessi che hanno deviato il senso dell’opera e dell’artista, allontanandone i significati.

-Nel divincolarsi da queste “logiche oscuranti”, al fine di effettuare una ricerca critica più reale, si è entrati inaspettatamente in contatto con l’anima della Crypto-arte, ovvero: “Le Community”.

Parallelamente infatti questi movimenti, vedono la propria emancipazione, attraverso un contatto diretto con i loro amatori, in diverse piattaforme con tendenze fortemente digitali-democratiche. (Metaversi, Chat, Siti, AR event, Mostre ecc.)

L’autore quindi, in definizione di una vera e propria emancipazione, non verrà più definito in relazione all’apprezzamento di organi critici ed altri sistemi affini, bensì valutato democraticamente dalle proprie community.

Per Tale senso, vista la radicalità di tale cambiamento/Anomalia, ed in definizione della volontà di scandire i passi di questo fenomeno, nasce l’idea di sviluppare un sistema autonomo che permetta una visione democratica, comunitaria e meno curante dalle logiche economiche ,dove preservare comprendere ed ammirare l’Arte Crittografica.

Nella fase di ideazione, seguendo i principi di universalità e democrazia, si è cercato di riflettere un luogo, usufruibile in più dimensioni ed in diverse modalità ma con un sistema di funzionamento riconoscibile ed identitario.

Da tale riflessione nasce l’idea di sviluppare un Metaverso Virtuale, come contenitore del sistema, da affiancare ad un versione Sito Archivio e Play-on-site che sarà anche esportabile e visualizzabile in altri metaversi.

In un senso più ampio però il progetto Parallel Archive vuole rappresentare, un sistema più complesso e non dissimile ad un organo di culturale, nella sua attività.

Attraverso un approccio di ricerca, mira ad uno studio approfondito dell’autore e dell’opera, per conoscerne i significati, per poi tradurli e riproporli agli spettatori tramite l’archivio sotto forma di mostre.

Punto centrale, assieme ad opere ed autore, saranno gli stessi utenti che avranno la possibilità di conoscere, partecipare ad eventi dedicati e creare raccolte personalizzate da condividere con gli altri utenti.

In pieno ritmo con le dinamiche tipiche di questo ambiente, l’apparato sfrutterà le pratiche tipiche di vendita “drop” & Ticket, al fine di sviluppare un flusso di ricavo utile al sostentamento del sistema ed a opere di compensazione etica.

L’intero apparato risulterà quindi essere un punto di contatto tra autore, opera e spettatore in un percorso VR, dai tratti onirici, correlato ad un sistema d’interfaccia , studiato interamente per un’esperienza fluida e senza complessità.

Il sistema Paraller, quindi si proporrà all’utente come un metodo di visualizzazione e studio della Crypto Art, sviluppato per proporre un’esperienza culturale che si tramuterà nel tempo in un vero e proprio scandito del passaggio di questa arte sul pianeta.

PARALLEL ARCHIVES.

Un archivio digitale e virtuale come sistema di preservazione, cura e visualizzazione della Crypto-Arte.

UNIVERSITÀ DI CAMERINO -
SAAD - Scuola di Ateneo di Architettura e Design "E. Vittoria"
DESIGN PER L'INNOVAZIONE DIGITALE

RELATORE: DANIELE ROSSI

STUDENTE: LORENZO DI GIOACCHINO

A.A: 2021-2022

INDICE

INTRODUZIONE AL SISTEMA #1

1.1	I TOKEN	6-7
1.2	NON FUNGIBLE TOKEN	8-9
1.3	BLOCKCHAIN	10-15

CRYPTO-ARTE #2

2.1	CRYPTO ART & NFT	18-21
2.2	ARTE CRITTOGRAGRAFICA	24-27
2.3	I PRINCIPI	28-29
2.4	FORMATI STANDARD	30-31

CRYPTO ARTISTI #3

3.1	CRYPTO ARTIST & RANK	34-35
3.1	BEEPLE - PAK	36-37
3.1	T. JONES - MAD DOG JONES	38-39
3.1	EEWOCOUS - HACKATAO	40-41
3.1	XCOPY - SLIMSUNDAY	42-43
3.1	3LAU - J.DELBO	44-45
3.2	CONTRATTO DIGITALE	46-51

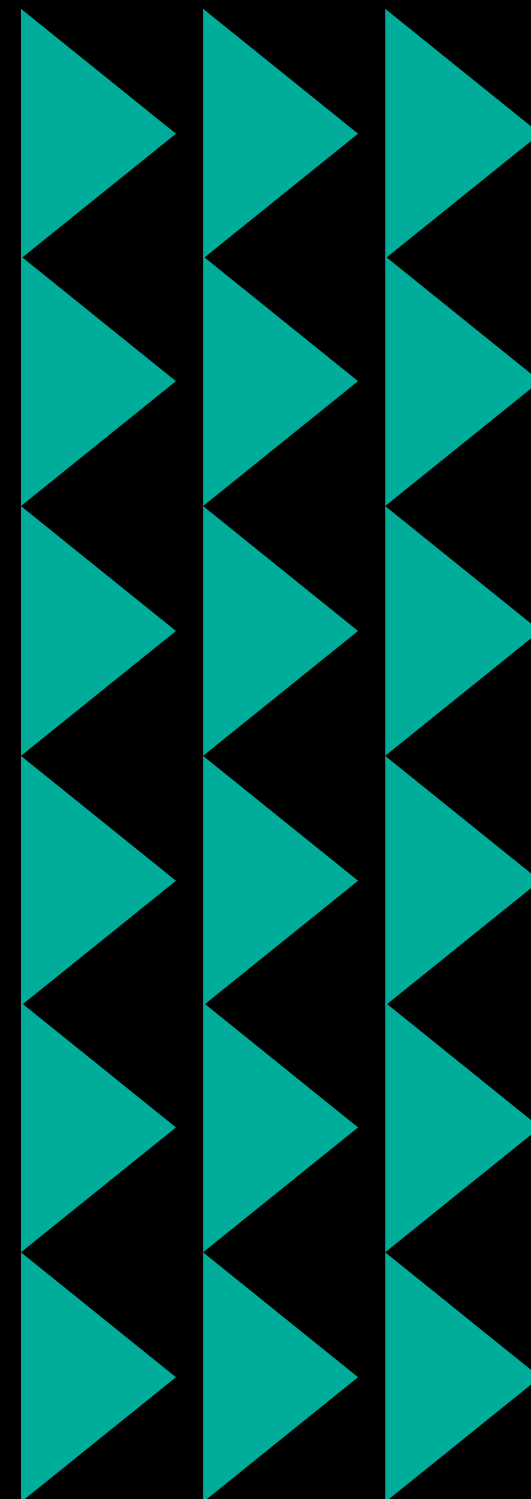
TIMELINE #4

4.1	TIME LINE CRYPTOARTE-NFT & SISTEMI	54-75
-----	------------------------------------	-------

CASI STUDIO #5

5.1	CRYPTO VOXELS	78-85
5.2	DECENTRALAND	86-93
5.3	THE SANDBOX	94-101
5.4	SOMNIUM SPACE	102-109
5.5	OVR	110-117
5.6	HORIZON WORLD	118-125
5.7	ALTSPACE VR	126-131
5.8	ROBLOX	132-137
5.9	BLOCKTOPIA	138-143
5.10	AERIUM	144-149

ELABORATO DI RICERCA



TOKEN

#NON FUNGIBLE TOKEN

L'Osservatorio Digital Innovation del Politecnico di Milano definisce un token come :

“un’informazione digitale, registrata su un registro distribuito, univocamente associata a uno e un solo specifico utente del sistema e rappresentativa di una qualche forma di diritto: la proprietà di un asset, l’accesso a un servizio, la ricezione di un pagamento, e così via”. (1)

È possibile dividere le applicazioni dei token su blockchain in due grandi famiglie:

TOKEN FUNGIBILI: i beni fungibili, detti anche interscambiabili, sono quelli che possono essere sostituiti con altri della stessa tipologia poiché hanno caratteristiche simili. A questa categoria appartengono i token utilizzabili come criptovalute;

TOKEN NON FUNGIBILI: i non fungible-token sono oggetti digitali unici e riconoscibili, non sono intercambiabili tra loro e dotati di un codice identificativo. Rappresentano la copia digitale o il certificato di proprietà digitale di oggetti del mondo fisico.

I token non fungibili sono utilizzati per la gestione dell’identità digitale e garantiscono la privacy dei dati archiviati.
(FocusNamiral.it, 2021.)

NFT

[PUREROSE- MARTIN SALFITY]



#NON FUNGIBLE TOKEN ■

Come riportato dal sito Inside Marketing: "Gli Nft (acronimo di non-fungible token) sono dei certificati che attestano l'**autenticità, l'unicità e la proprietà di un oggetto digitale** (come per esempio un'immagine, un video, una canzone o anche un tweet). I **token non fungibili** vengono registrati in una **blockchain** e **non possono essere scambiati tra loro né copiati**.

Per comprendere cosa sono gli **NFT** è possibile partire dal concetto di "**token**", che è usato per far riferimento a delle informazioni digitali, registrate su una blockchain, che **associano a un soggetto un determinato diritto, come per esempio la proprietà di un asset o l'accesso a un servizio specifico**.

Negli esempi più noti di questo genere di token rientrano per esempio i **bitcoin**, ossia, dei token fungibili **usati come criptovalute**. Questi ultimi, così come le **monete "fisiche"**, sono **fungibili**, il che significa che, per esempio, è possibile cambiare una banconota da dieci euro per un'altra da dieci euro o un Bitcoin per un altro Bitcoin, rimanendo con lo stesso valore: **gli NFT invece non è possibile poiché ognuno di essi è unico nel suo genere e non può essere sostituito.** " (insidemarketing, 2021.)

La blockchain (letteralmente "catena di blocchi") è una struttura dati condivisa e "immutabile".

È definita come un registro digitale le cui voci sono raggruppate in "blocchi", concatenati in ordine cronologico, e la cui integrità è garantita dall'uso della crittografia.

Sebbene la sua dimensione sia destinata a crescere nel tempo, è immutabile nel concetto di "quanto".

Il suo contenuto una volta scritto tramite un processo normato, non è più né modificabile né eliminabile, a meno di non invalidare l'intero processo.

Le caratteristiche che accomunano i sistemi sviluppati con le tecnologie Blockchain e Distributed Ledger sono: digitalizzazione dei dati, decentralizzazione, disintermediazione, tracciabilità dei trasferimenti, trasparenza/verificabilità, immutabilità del registro e programmabilità dei trasferimenti. (Banca D'italia, 2016)

Grazie a tali caratteristiche, la blockchain è considerata pertanto un'alternativa in termini di sicurezza, affidabilità, trasparenza e costi alle banche dati e ai registri gestiti in maniera centralizzata da autorità riconosciute e regolamentate (pubbliche amministrazioni, banche, assicurazioni, intermediari di pagamento, ecc.). (The Economist, 2017.)

BLOCKCHAIN

#MARCATURA TEMPORALE

La marcatura temporale (time stamping) garantisce data e ora certi per un documento informatico al momento della sua apposizione.

Il servizio di marcatura temporale di un documento informatico, consiste nella **generazione, da parte di una Autorità di Certificazione, di una firma digitale del documento** (anche aggiuntiva rispetto a quella del sottoscrittore) cui è associata l'informazione relativa ad una data e ad un'ora certa.

Le criptovalute utilizzano vari schemi di marcature temporale per evitare la necessità di una terza parte attendibile per le registrazioni di timestamp aggiuntive alla blockchain. (Namiral,2019.)

SISTEMI BLOCKCHAIN



Ethereum - progetto open source per la creazione di smart contract tramite il linguaggio di programmazione Solidity.

Algorand - una blockchain che mira alla sicurezza, scalabilità e decentralizzazione; il cui sviluppo è partito da un crittografo siciliano, Silvio Micali.

AuxLedger creato da Auxesis Group - infrastruttura blockchain di livello enterprise che alimenta diverse applicazioni di diversi governi statali.[7][8]

Cardano - una blockchain studiata meticolosamente (si basa infatti solo su paper accreditati) e in rapido sviluppo.

Cosmos - un progetto che si preme di architettare uno standard per la comunicazione tra blockchain diverse.

FairCoin - prima moneta eco-sociale decentralizzata, utilizzata da FairCoop, che impiega tre minuti per una transazione e offre servizi finanziari.

Gem - blockchain per l'assistenza sanitaria e approvvigionamento.

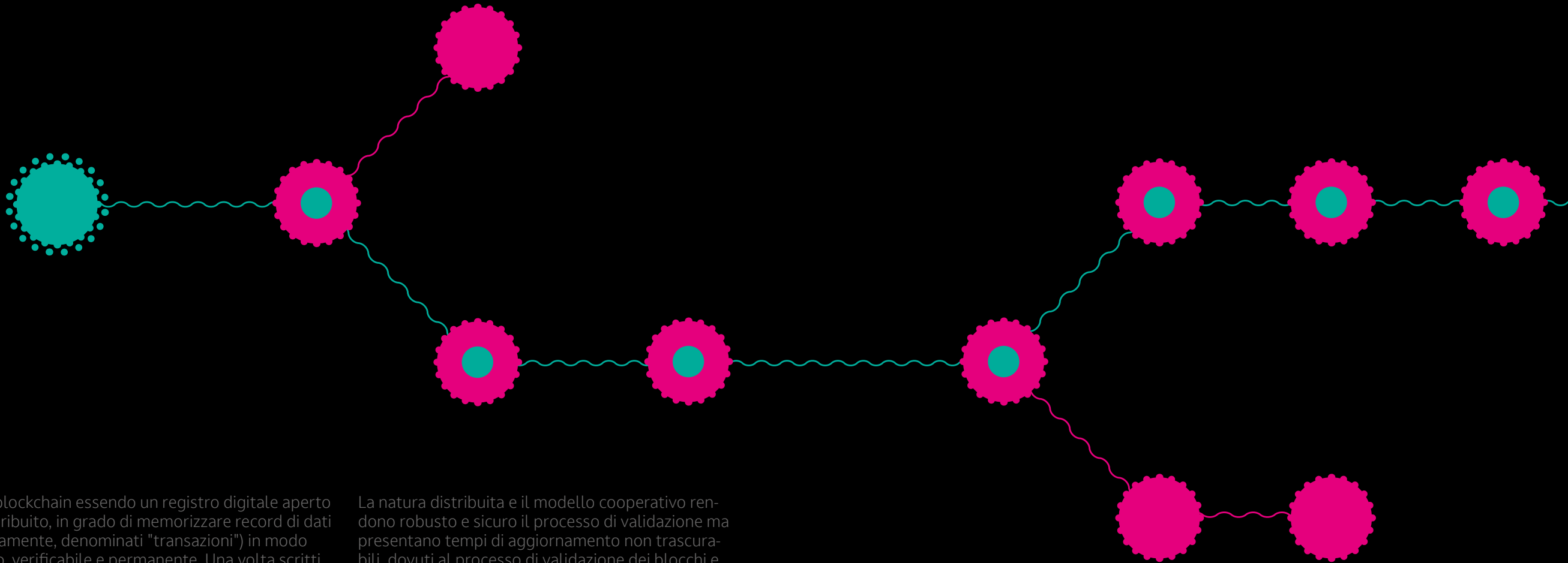
Hyperledger - sforzo collettivo inter-industriale della Linux Foundation per supportare i libri mastri distribuiti basati su blockchain.

Sistema Quorum di JPMorgan Chase - blockchain privata per l'archiviazione di contratti intelligenti.

Æternity - piattaforma pubblica di calcolo distribuito open source basata su blockchain che si basa su piattaforme esistenti come Bitcoin ed Ethereum.

Solana - una blockchain che si basa su un meccanismo detto proof-of-history, che le permette una grande portata e commissioni esigue.

SISTEMA A BLOCCHI



Una blockchain essendo un registro digitale aperto e distribuito, in grado di memorizzare record di dati (solitamente, denominati "transazioni") in modo sicuro, verificabile e permanente. Una volta scritti, i dati in un blocco non possono essere retroattivamente alterati senza che vengano modificati tutti i blocchi successivi ad esso e ciò, per la natura del protocollo e dello schema di validazione, necessiterebbe del consenso della maggioranza della rete.

-La blockchain è quindi rappresentabile come una lista, in continua crescita, di "blocchi" collegati tra loro e resi sicuri mediante l'uso della crittografia. Ad un blocco possono essere associate una o più transazioni e ogni blocco, inoltre, contiene un puntatore hash al blocco precedente e una marca temporale.

La natura distribuita e il modello cooperativo rendono robusto e sicuro il processo di validazione ma presentano tempi di aggiornamento non trascurabili, dovuti al processo di validazione dei blocchi e alla sincronizzazione delle rete.

L'autenticazione avviene tramite collaborazione di massa ed è alimentata da interessi collettivi. L'utilizzo di questa tecnologia consente anche di superare il problema dell'infinita riproducibilità di un bene digitale e della doppia spesa, senza l'utilizzo di un server centrale o di un'autorità.

Talvolta risulta possibile che alcuni nodi della rete producano simultaneamente più blocchi "concorrenti" (ossia collegati a uno stesso blocco già esistente, ma diversi tra loro nel contenuto): ciò dà origine a una biforcazione (fork) nella catena. (Campo, 2020)

			
BLOCCO DI GENESI	→	→	
BLOCCO PRINCIPALE	→	→	
BLOCCO ORFANI	→	→	

C R Y P T O _ A R T E

CRYPTO ART & NFT

Qualsiasi oggetto digitale può diventare un NFT e per questo deve essere coniato (dall'inglese "minted", utilizzato per far riferimento all'inserimento di un determinato asset digitale all'interno di una blockchain sotto forma di token non fungibile).

Gli NFT possono quindi essere utilizzati per certificare l'autenticità e la proprietà di beni molto vari come opere d'arte digitali, musiche, meme popolari e persino tweet.

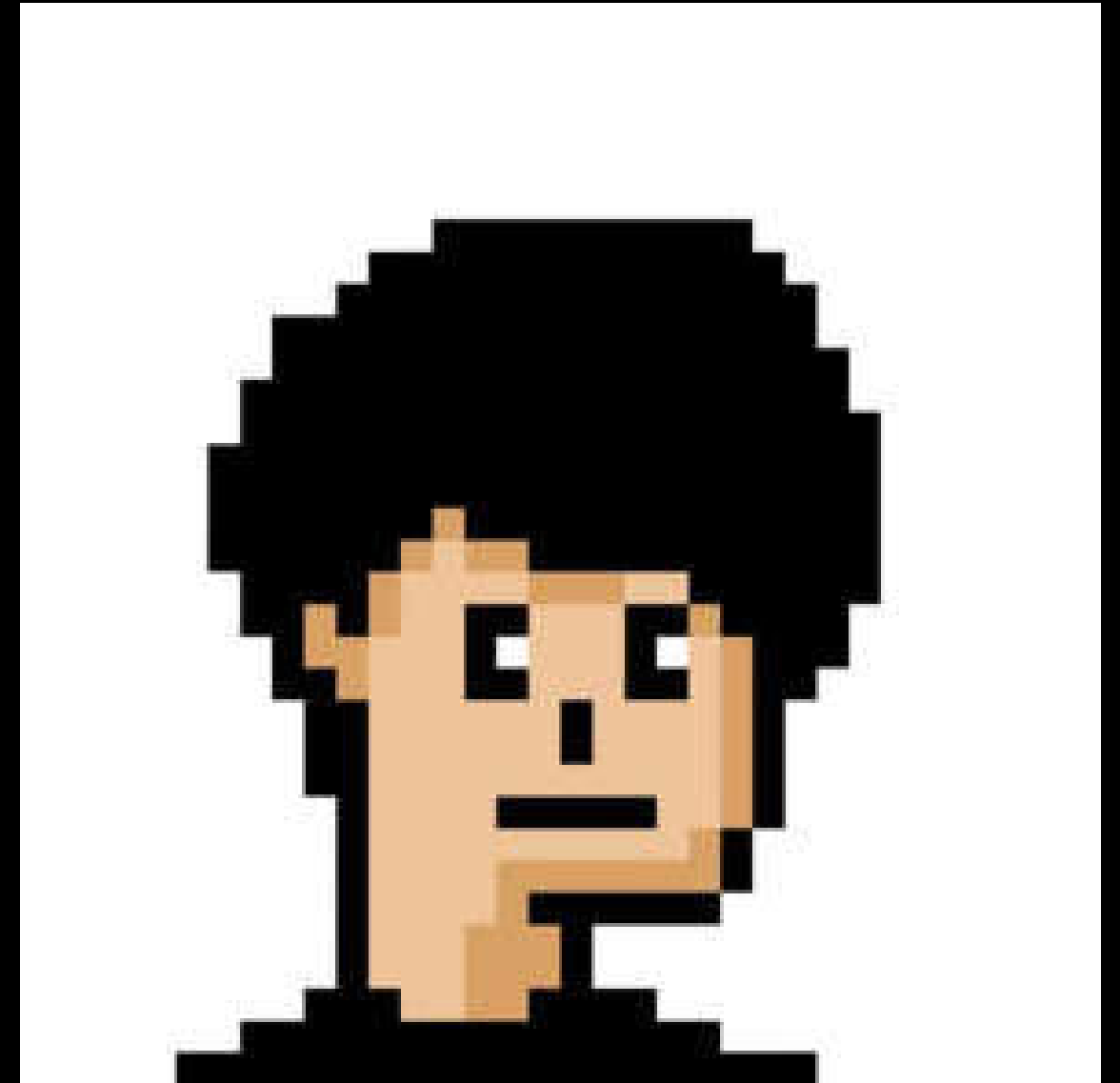
Ovviamente, poiché di natura digitale, tutti questi oggetti o file possono essere facilmente duplicati; è opportuno perciò sottolineare che gli NFT non ne impediscono la duplicazione.

Generalmente questa possibilità di duplicazione rende virtualmente impossibile stabilire chi è il proprietario del file originale; se però un indivi-

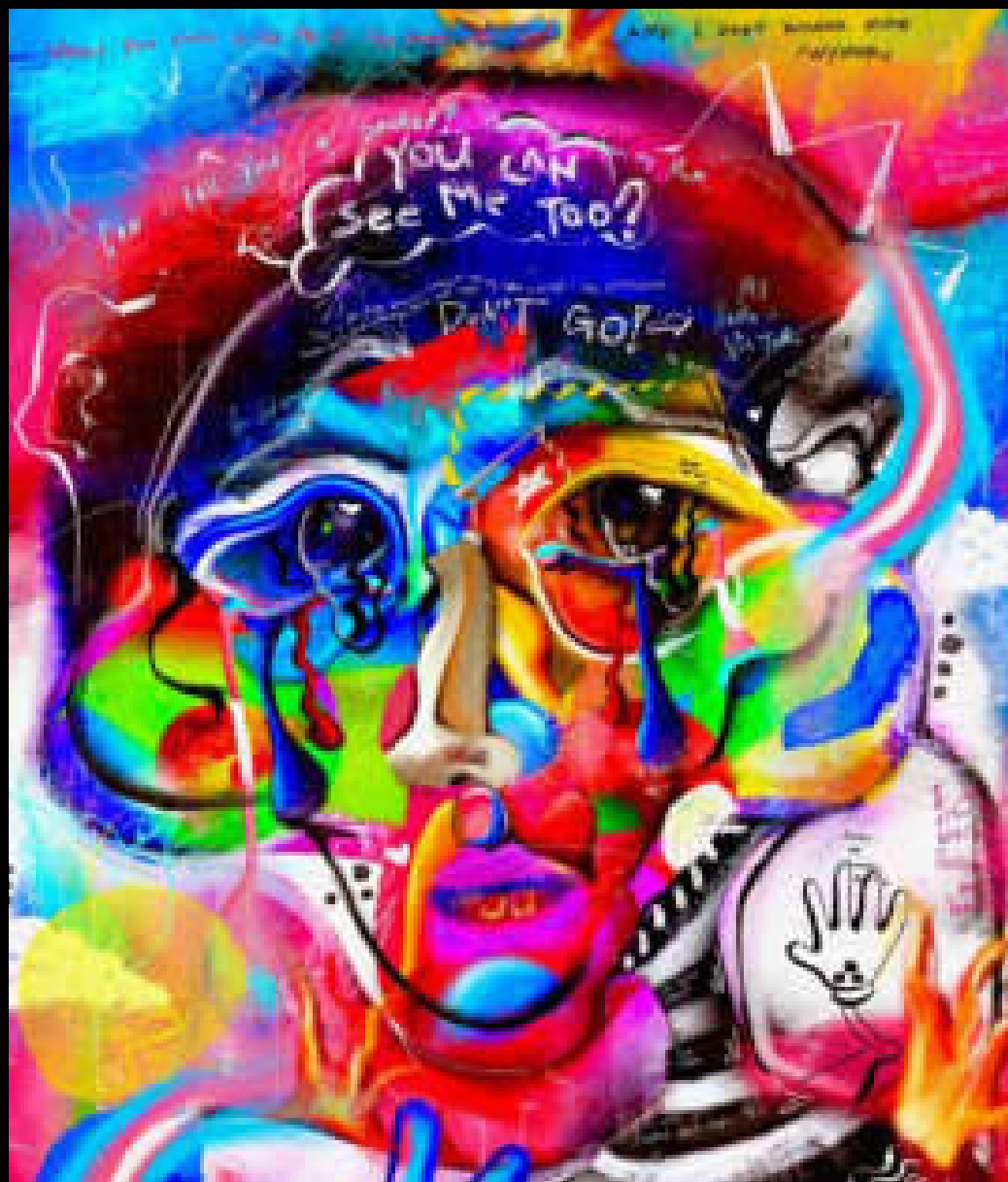
duo acquista il non-fungible token di quell'opera o bene digitale questi verrà identificato come il legittimo proprietario del file originale. (Inside-Makerting, 2019.)

La maggior parte degli NFT è presente sulla blockchain della piattaforma Ethereum: infatti, oltre all'utilizzo della moneta virtuale ether (o ETH) all'interno della rete, Ethereum supporta anche la creazione di token non fungibili i quali contengono più informazioni all'interno, funzionando per questa ragione – come si apprende da un articolo di The Verge – in maniera diversa rispetto a una valuta come ether.

Come si legge sul sito di Ethereum, gli NFT consentirebbero in questo modo di risolvere alcuni dei problemi collegati all'utilizzo di Internet: «mentre tutto diventa più digitale, si avverte il bisogno di replicare le caratteristiche degli item fisici come la scarsità, l'unicità e il certificato di proprietà». Per fare un esempio pratico di come gli NFT potrebbero rispondere a questa problematica, è possibile sostenere che una copia di un file digitale (come un'immagine JPEG o un brano MP3) è uguale al file originale; ogni NFT a sua volta è «digitalmente unico, cioè non ci sono due NFT uguali» e quindi all'oggetto "coniato" vengono attribuite le caratteristiche già menzionate, che generalmente sono appannaggio dei beni fisici. (insideMakerting, 2019.)



[CRYPTO PUNK]



[MEDIUM SQUARE- FEWOCIOUS]

#SCARSITÀ DIGITALE

I token non fungibili vengono utilizzati per creare scarsità digitale verificabile, proprietà digitale e/o possibilità di interoperabilità delle risorse su più piattaforme.

Gli NFT vengono utilizzati in diverse applicazioni specifiche che richiedono oggetti digitali unici come crypto art, oggetti da collezione digitali e giochi online.

L'arte è stata uno dei primi casi d'uso per NFT, e blockchain in generale, a causa della sua capacità di fornire prove di autenticità e proprietà dell'arte digitale **che altrimenti avrebbe dovuto fare i conti con il potenziale della riproduzione di massa e distribuzione non autorizzata di arte attraverso Internet.** (MaybeMagazine,2019.)

Il clamore sollevato nel febbraio 2021 è iniziato quando l'artista digitale statunitense-americano Beeple ha lanciato il lavoro *Everydays. The first 5000 days*, il quale è stato considerato la prima opera d'arte NFT a essere elencata in una delle principali case d'asta di Christie's. Pochi giorni prima, l'animazione meme *Nyan Cat* era stata venduta su un mercato Internet per 600.000 dollari. Successivamente, giochi blockchain popolari come *CryptoKitties* hanno utilizzato NFT sulla blockchain di Ethereum.

Gli NFT vengono utilizzati per rappresentare le risorse di gioco e sono controllati dall'utente, anziché dallo sviluppatore del gioco. Ciò consente di scambiare le risorse su mercati di terze parti senza l'autorizzazione dello sviluppatore del gioco. (MaybeMagazine,2019)





[SINGAPORE NFT EXHIBIT]

Arte crittografica (altrimenti detta anche Crypto-Art o Cryptoart) è una categoria di arte legata alla tecnologia blockchain.

Emergendo come un genere di nicchia del lavoro artistico in seguito allo sviluppo di reti blockchain come Bitcoin ed Ethereum tra la metà e la fine degli anni 2010, l'arte crittografica è rapidamente cresciuta in popolarità in gran parte a causa della capacità, senza precedenti, offerta dalla critto-tecnologia per le pure opere d'arte digitali di essere acquistate, vendute o raccolte da chiunque in modo decentralizzato.

Sebbene non ci sia una definizione concordata per il termine, esistono attualmente due interpretazioni comuni tra gli artisti crittografici e i loro collezionisti.

-La prima riguarda le opere d'arte a tema crittografico o quelle con argomenti incentrati sulla cultura, la politica, l'economia o la filosofia che hanno a che fare con la tecnologia blockchain e criptoaluta.

-La seconda e più diffusa definizione concerne opere d'arte digitali che vengono pubblicate direttamente su una blockchain sotto forma di token non fungibili (NFT), che rende possibile la proprietà, il trasferimento e la vendita di un'opera d'arte in modo crittograficamente sicuro e verificabile. (Jason Bailey, 2017.)

Tuttavia, spesso può sorgere confusione quando si tenta di definire formalmente l'arte crittografica poiché le aree grigie e le sfumature lo rendono alquanto difficile.

Ad esempio, la tecnologia blockchain è stata utilizzata anche per registrare pubblicamente e autenticare opere d'arte fisiche preesistenti al fine di differenziarle dai falsi e verificarne la proprietà tramite tracker fisici o etichette.

-La seconda e più diffusa definizione concerne opere d'arte digitali che vengono pubblicate direttamente su una blockchain sotto forma di token non fungibili (NFT), che rende possibile la proprietà, il trasferimento e la vendita di un'opera d'arte in modo crittograficamente sicuro e verificabile.

Tuttavia, spesso può sorgere confusione quando si tenta di definire formalmente l'arte crittografica poiché le aree grigie e le sfumature lo rendono alquanto difficile.

Ad esempio, la tecnologia blockchain è stata utilizzata anche per registrare pubblicamente e autenticare opere d'arte fisiche preesistenti al fine di differenziarle dai falsi e verificarne la proprietà tramite tracker fisici o etichette. (Fitz Tepper, 2017)

CRYPTO ARTE

Citando Campo, 2021: “Crypto Art o arte crittografica può essere semplicemente definita come:” **un’opera d’arte per la quale una Blockchain contiene il corrispondente token, un NFT (non fungible token) che costituisce titolo di proprietà dell’opera, che consente di tracciarne tutti i passaggi e di garantirne l’autenticità”**

L’aggettivo crittografico è quindi riferito al tipo di registrazione, ovvero alla crittografia usata nelle transazioni Blockchain e non assolutamente a materiali e/o processi /metodi usati nella realizzazione dell’opera.

E’ solitamente un’opera digitale, ma non necessariamente digitale, perché in ogni caso la Blockchain non contiene il file dell’opera bensì la sua impronta digitale, ovvero i metadata del file prodotto dall’artista. (Campo,2021)

DEF. STORICA

La necessaria correlazione Crypto Art – NFT non è sufficiente a dar conto della crescente importanza che la Crypto Art sta assumendo negli ultimi anni. Forse non è azzardato definire la Crypto Art un movimento artistico e ad esso convenzionalmente assegnare come data di nascita il 13 gennaio 2018, quando a New York si è svolto il primo Rare Digital Art Festival,

Primo festival perché il successo è stato tale che l’appuntamento si è ripetuto negli anni successivi: il 18 maggio del 2019, dal 14 al 17 maggio 2020 in modo virtuale a causa della pandemia Covid-19, l’appuntamento più recente il 15 maggio 2021. (Campo,2021)



[FLYER RARE FESTIVAL]

MANIFESTO RARE DIGITAL ART FESTIVAL 2019

2] Geographically Agnostic

L'emancipazione data da internet, consente la partecipazione degli artisti di tutte le parti del mondo, rendendo il movimento della Crypto Art il primo movimento veramente globale.

1] Digitally Native

La possibile completa digitalizzazione di creazione, edizione e compravendita dell'opera.

6] Memetic

La Crypto Art spesso realizza meme, capaci di diffondersi rapidamente, generando un espandersi esponenziale.

3] Democratic/Permissionless

Tutti possono partecipare a prescindere da abilità, formazione, classe, genere, razza, età, credo, etc.

Un saggio di Jason Bailey dal titolo: "What is crypto art?" racconta del primo festival ed elenca le caratteristiche salienti che accomunano gli artisti, ovvero:

PRINCIPI

7] Self-Referential

Autoreferenziali rispetto ad eventi e personalità importanti della cultura Blockchain e delle criptovalute).

4] Decentralized

Strumenti e linee guida sono definiti per ridurre il potere di esperti e intermediari, conferendo così maggior autonomia agli artisti.

8] Crypto Patrons

I collezionisti più importanti sono coloro che hanno investito creatività e/o denaro nella tecnologia Blockchain.

5] Anonymous

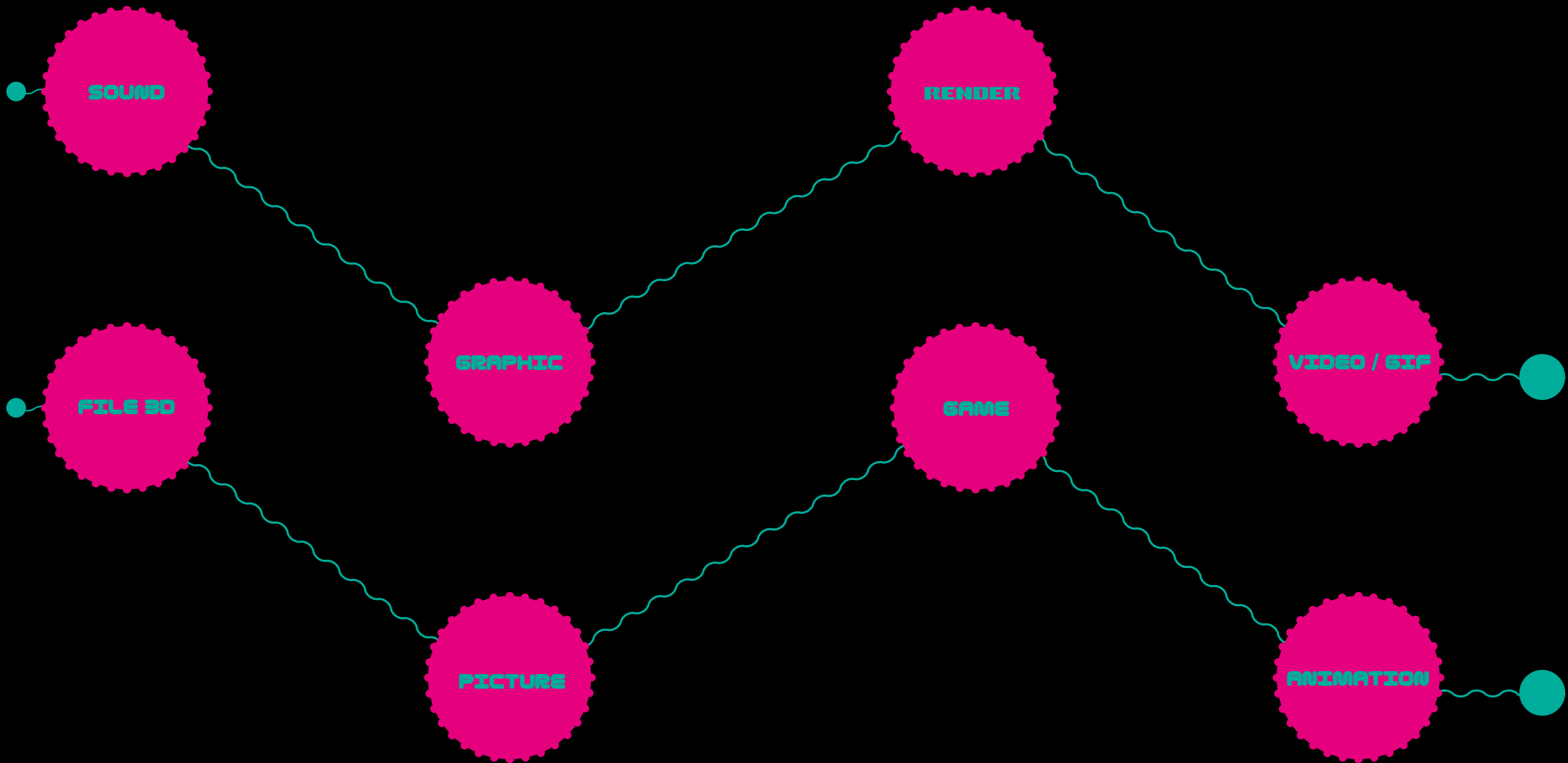
L'uso di pseudonimi permette agli artisti di lavorare e vendere restando anonimi, sottraendosi così al giudizio sociale. [34]:

10] Dankness

La CryptoArt è aperta a tutti, non può essere giudicata ricorrendo a vecchi canoni, bensì giudicata per la sua creatività e potenza espressiva).

9] Pro-Artist

Le piattaforme Blockchain spesso non fanno pagare alcuna commissione agli artisti, che vengono poi remunerati dalla vendite e ri-vendite successive della loro opera).



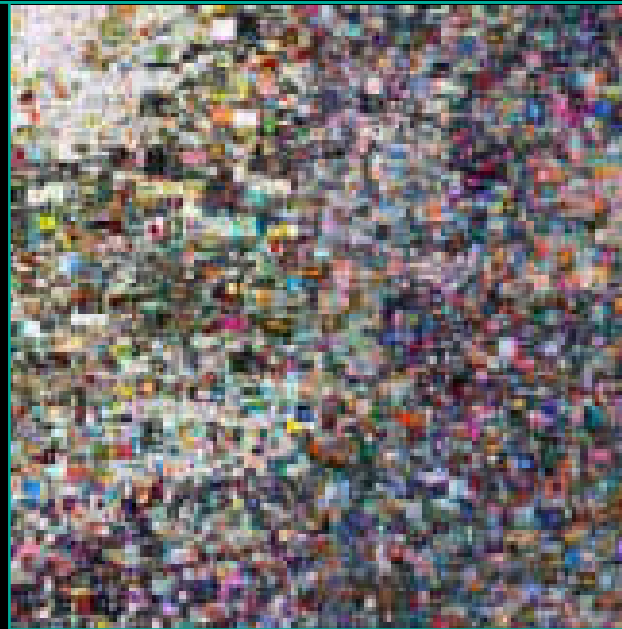
FORMATI _ STANDARD

CRYPTO_ARTIST

Il sito cryptoart.io fornisce un elenco di oltre 6500 artisti e per ciascuno di essi il numero di creazioni e i valori economici registrati in dollari. E' un elenco ordinato, aggiornato continuamente pressoché in tempo reale, anche con riferimento al valore di mercato delle opere, con una differenza tra i valori monetari riconosciuti tra il primo e l'ultimo artista della lista di ben 5 ordini di grandezza. Per ogni artista è indicata inoltre l'opera di maggior successo commerciale.

1	ARTISTA	OPERE VENDUTE	VALORE GLOBALE (USD)
1	BEEPLE	1342	139.118.850
2	PAK	7840	37.528.135
3	TREVOR JONESART	5285	18.734.474
4	MADDOG JONESART	1571	18.397.546
5	FEWOCIOUS	3180	18.218.898
6	HACKATAO	1907	14.891.636
7	XCOPY	1908	13.952.510
8	SLIMESUNDAY	6768	12.829.040
9	3LAU	6462	9.494.645
10	JOSE DELBO	3062	9.494.645
11	WHISBE	1651	9.494.645
12	SSx3LAU	5804	9.084.611
13	GRIMES	1122	8.017.137
14	FVCKRENDER	1831	7.947.458
15	RTFKTSTUDIOS	925	7.221.015
16	BOSSLOGIC	1173	5.793.871
17	SNOWDEN	1	4.984.273
18	DEADMAU5	943	4.696.797
19	MICAH_JIHNSON	2240	4.532.423
20	STEVEAOKI	1769	4.185.879

RANK_ARTIST



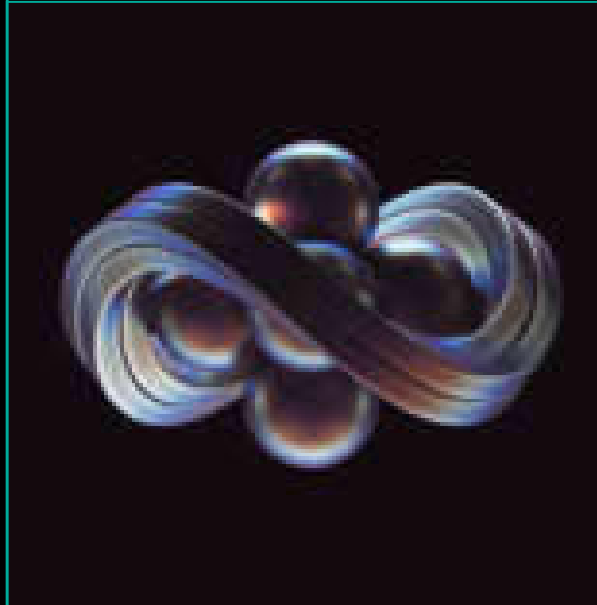
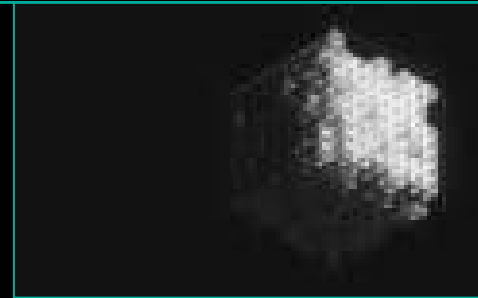
1*5000 DAY's
2*DAD BOD
3* REBIRTH

La classifica è guidata da Bleep [48], prima posizione consolidata nella famosa asta da Christie's, dell'11 marzo 2021, quando il collage "The first 5000 days" è stato battuto per 69'346'250 dollari. Il suo vero nome è Mike Winkelmann, nato nel 1981 vive a Charleston, South Carolina. E' un graphic designer che adotta una certa varietà di tecnologie digitali incluse VJ loop, VR/AR. Ha lavorato per marchi importanti come Apple, Space X, Nike, Coca-Cola, Adobe, Pepsi, Samsung. Prima delle elezioni presidenziali americane ha venduto su Nifty Gateway una creazione dinamica, dal titolo "Cross Road" con tre differenti stati: prima del voto, vittoria di Trump, vittoria di Biden. L'acquirente avrebbe così conosciuto il contenuto dell'opera solo dopo l'esito elettorale. (A.Campo, 2021.)

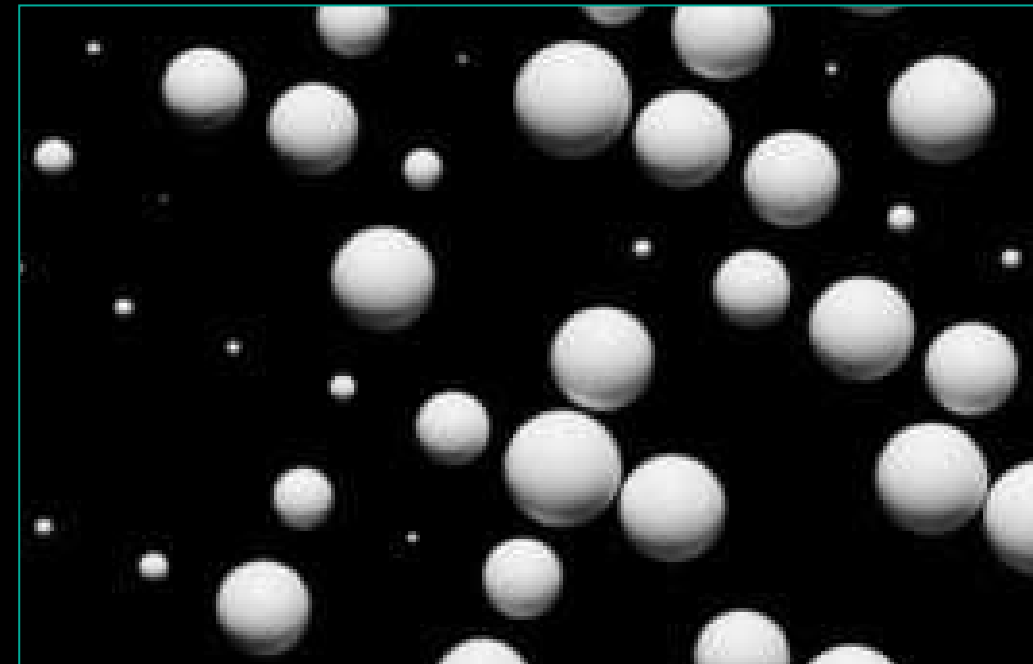


BEEPLE

PAK



Al secondo posto Pak [49], altro pseudonimo di un artista, del quale in questo caso non si conosce la vera identità. Forse di origine turca, attivo da almeno venti anni, apprezzato da Elon Musk. La sua opera più valutata è "The switch" venduta in un'asta da Sotheby's lo scorso 12 -14 aprile. L'opera testimonia l'evoluzione dell'arte che si avvale delle tecnologie digitali, essa infatti è progettata per cambiare nel tempo in funzione di parametri decisi dall'artista. Pak è anche il creatore di Archillect [50], un algoritmo sviluppato per scoprire e condividere stimolanti contenuti visivi sui diversi social media. Le sue opere sono prevalentemente su Nifty Gateway. (A.Campo, 2021.)



1* THE SWITCH
2* METARIFT
3* MERGE



1*BATMAN
2*MCGREGOR
3* GENESIS



Segue Trevor Jones [51], un canadese dal percorso molto interessante. Da giovane, nel 1996, si è trasferito in Scozia dove è stato impegnato per sette anni nella gestione di laboratori di arte terapia a favore di persone disabili. L'opera più valutata è "Genesis", venduta su Makers Place, un'animazione che fornisce la successione delle immagini relative alla realizzazione di un dipinto su tela raffigurante Batman. Raffigurazione che parte da un disegno ricevuto dal fumettista argentino José Delbo. (A.Campo, 2021.)

T. JONES

MAD_DOG_JONES



1*OUR FUTURE IS NOW
2* SIGNE 1
3* SIGNE 2



Al quarto posto un altro canadese Mad Dog Jones [52], vero nome Michah Dowbak. Artista digitale che lo scorso aprile è stato protagonista della prima asta da Phillips di NFT, dove è stata venduta per 4'144'000 dollari la sua opera "Replicator" (fig. 4.6).

Anche questa un'opera dinamica, la storia di una macchina fotocopiatrice attraverso il tempo, che ogni 28 giorni ha l'abilità di generare un nuovo unico NFT. Infatti il token venduto all'asta da Phillips è programmato per riprodursi fino alla settima generazione, con una prolificità che diminuisce da una generazione all'altra e con un rischio significativo di inceppamenti e/o altri guasti che impediscono la riproduzione. Il consuntivo alla fine di agosto 2021 è di 19 Replicator, compreso il capostipite coniato l'11 aprile 2021, di cui 7 oggetto di guasti. (A.Campo, 2021.)



1*THE EVERLASTING BEATIFUL
2*A FRAID TO BE MYSELF
3*A PEAK IN MY HEAD

Segue FEWOCIOUS [53], transgender dichiarato, che a soli 18 anni ha già venduto 3180 NFT. Attualmente residente a Seattle, è cresciuto a Las Vegas dove all'età di 13 anni ha iniziato a dare forma artistica alle istantanee della sua memoria ed ai suoi sentimenti. L'opera meglio pagata, venduta dalla piattaforma Nifty Gateway, ha per titolo "The everlasting beautiful", opera digitale accompagnata anche da un dipinto su tela di dimensioni 30x30 pollici (A.Campo, 2021.)

FEWOCOIOUS

HACKATAO

Anche il sesto posto è occupato da uno pseudonimo: Hackatao [54]. Ma in questo caso l'identità non è un segreto, è tutto scritto nell'omonimo sito internet. «Il dittico artistico Hackatao è nato nel 2007, è formato da Sergio Scalet e Nadia Squarci. Gli Hackatao vivono e lavorano un po' ovunque. Dopo anni vissuti in uno dei quartieri più creativi e artistici della psicotica Milano, Zona Isola, sono migrati nel piccolo borgo medioevale di Oltris (provincia di Udine). Tra le montagne della Carnia e una natura al limite del selvaggio danno il meglio della loro produzione artistica». La loro opera più quotata, venduta sulla piattaforma SuperRare, è di ispirazione politica ed ha per titolo "Kim Jong Un - Dead and Alive", di cui alcuni fotogrammi . (A.Campo, 2021.)



1*SUPERNATURAL CREATURE
2*KIM JONG UN - DEAD AND ALIVE
3*QUEEN CAMBPELL





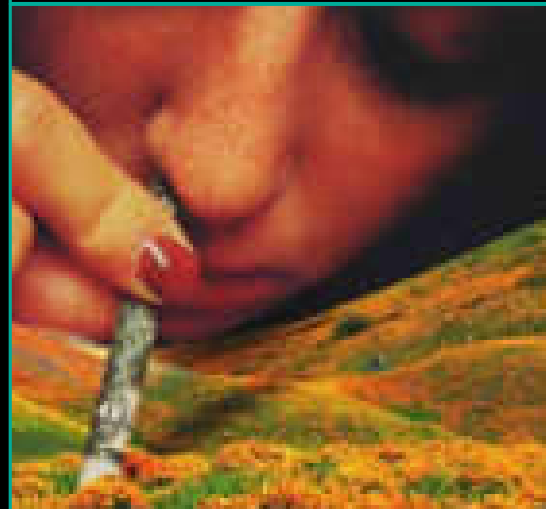
1*DANKRUPT
2*DECAY
3*THIS IS CLEARLY MONEY LAUNDERING



Si torna in piena oscurità sulla vera identità passando al settimo posto, occupato da Xcopy [55]. Le uniche notizie sono: artista digitale da lungo tempo con base a Londra, entusiasta della Crypto Art. Costante ispirazione da morte, distopia ed apatia che traduce in immagini spettrali lampeggianti. Venduti 1908 NFT: il meglio pagato, per 2'241'130 dollari, "Death dip", sulla piattaforma SuperRare lo scorso marzo. (A.Campo, 2021.)

X C O P Y

SLIM_SUNDAYS



1*IT COME IN WAVES
2*MONNA-SATIVA
3*UNISWAP

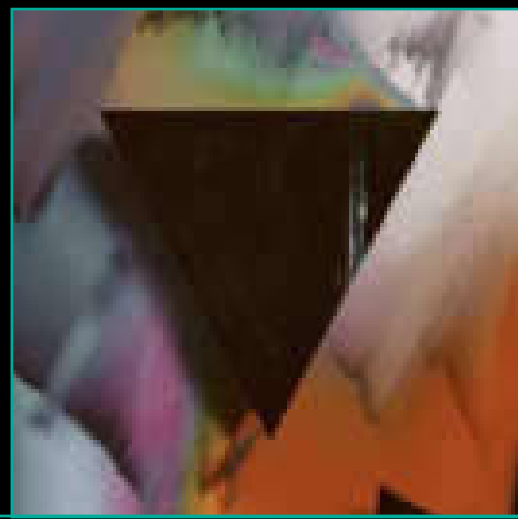


E' un millennial nato a Boston ad occupare l'ottavo posto: Slimesunday, vero nome Mike Parisiella [56]. Autore di molti NFT caricati su Nifty Gateway. Prevalentemente collage digitali di contenuto bizzarro e/o erotico, tendenti a spostare i limiti dell'accettabilità mainstream. Pertanto già oggetto di censure che forse ha trovato nella Crypto Art, in particolare tramite la piattaforma Nifty Gateway, maggiore libertà di espressione. E' direttore artistico del musicista 3Lau, con il quale condivide il progetto audiovisivo SSX3LAU che esplora l'intersezione tra arte digitale, dance music e tecnologia DLT. (A.Campo, 2021.)



Si scrive 3Lau, ma si pronunzia, Blau l'artista che occupa il nono posto. 3Lau è la firma di Justin Blau, musicista nato nel 1991 nello stato di New York. Il token del video musicale di 2' 58" realizzato con Slimesunday, dal titolo Gunky's Uprising, è stato venduto a fine marzo 2021 per oltre un milione di dollari. (A.Campo, 2021.)

1*2*3*- RELEASE FLYER

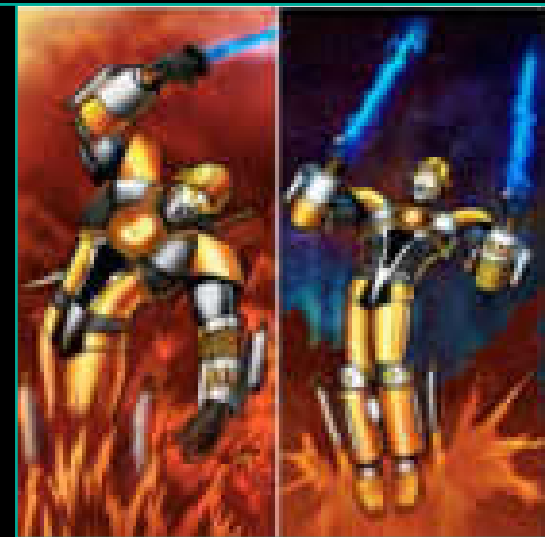


3 L A U

J. DELBO

Al numero 10 un artista nato nel 1933, José Delbo, impegnato da oltre settanta anni a disegnare fumetti, compreso Batman.

Lo stesso che ha dato l'avvio all'opera Genesis, la più remunerativa di Trevor Jones. Di origine argentina ha disegnato cartoni prima con protagonisti cowboy, poi super eroi, quindi transformer, infine i cartoni con Captain Planet e i Planeters di stampo ambientalista. Nel luglio 2020 ha coniato su Makers Place il suo primo NFT, con un fumetto originale di 43 pagine dal titolo poco scaramantico "Death". (A.Campo, 2021.)



1*I'M FLYNG
2*FLYER EVENT* SATOSHI THE CREATOR*
3*SAY HELLO TO MY FRIEND





UPLOAD



Il settore dei beni culturali è intrinsecamente lontano dalla digitalizzazione rispetto alle altre tipologie di business (per via dell'output e del pubblico). Di conseguenza, le applicazioni basate sulla Blockchain potrebbero risultare di difficile accettazione da parte degli operatori coinvolti. Lo scopo della tesi è proprio dimostrare attraverso la descrizione di applicazioni rilevanti e innovative come invece possano essere utili ed avere un grande impatto su un grande numero di aspetti del mercato dell'arte, ed in particolare, sulla trasparenza.

La Blockchain può avere molteplici utilizzi nel settore dei beni culturali, quali la registrazione della provenienza e dell'autenticità, digital scarcity per le opere d'arte virtuali, fractional equity come forma d'investimento e nuove forme di gestione del copyright.

Essa ha un notevole impatto sull'imprenditorialità nel settore artistico e sull'accessibilità delle opere.

Nonostante alle opere d'arte siano legati valori socio-culturali non riconducibili al solo aspetto finanziario, la Blockchain può cambiare profondamente il modo in cui le opere d'arte circolano nei mercati. (Haigney S. 2018.)



[COMPRATORI]



[ARTISTI]



continue...

IL CONTRATTO DIGITALE

MERCATO_OPERE VALUTAZIONE

IN BASE A:

OWNERSHIP HISTORY

Chi l'ha creato? Chi l'ha posseduto? Il valore di un NFT certamente dipende in gran parte dall'identità del creator o dai precedenti proprietari dell'NFT. Spesso acquisiscono grande valore gli NFT creati da artisti famosi, celebrità di ogni tipo e settore riconosciute a livello globale o brand.

I Collezionisti, come nel mercato dell'arte tradizionale, possono avere un grande ruolo nel determinare il valore di un opera, pensiamo ad esempio ad un NFT che ha fatto parte della collezione digitale di Paris Hilton.

Ma scegliere solo in base alla fama del creator può astenerci dall'investire in artisti emergenti, i cui NFT possono acquisire grande valore con il tempo.

RARITÀ

La rarità è una caratteristica insita agli NFT che per natura sono oggetti unici. Alcuni NFT però sono più unici di altri, e questo è ciò che intendiamo quando parliamo di rarità. Se prendiamo ad esempio una collezione come quella dei Cryptopunks che ha 10.000 personaggi totalmente unici, alcuni avranno dei tratti e delle caratteristiche che li renderanno più rari di altri della stessa collezione.

Il concetto di rarità è legato anche al concetto di scarsità, un concetto abbracciato nella moda, nella musica, nell'industria cinematografica che ha da sempre prodotto edizioni speciali e limitate per gli appassionati e i collectors. Gli NFT multipli sono il corrispettivo di una limited edition e quindi oltre al creator influiranno la numerosità delle copie, un NFT può essere creato in migliaia o milioni di copie identiche.

UTILITÀ

L'utilità di un NFT (o la sua utilità futura prevista) gioca un ruolo nel suo valore. La domanda che sentiamo più spesso: a cosa serve? Fa qualcosa al di là del suo valore futuro atteso?

In ambito Gaming per esempio un NFT potrebbe avere il ruolo di potenziare il proprio personaggio, come un arma speciale, una carta, un'armatura. In alcuni casi, come nel video gioco "The Sandbox" o come sulla piattaforma Decentraland, i giocatori possono comprare dei lotti di terreni (digitali) sui quali costruire edifici o organizzare eventi. Come è successo per il concerto di Travis Scott. A questo proposito ti consigliamo di leggere il nostro articolo sul Metaverso.

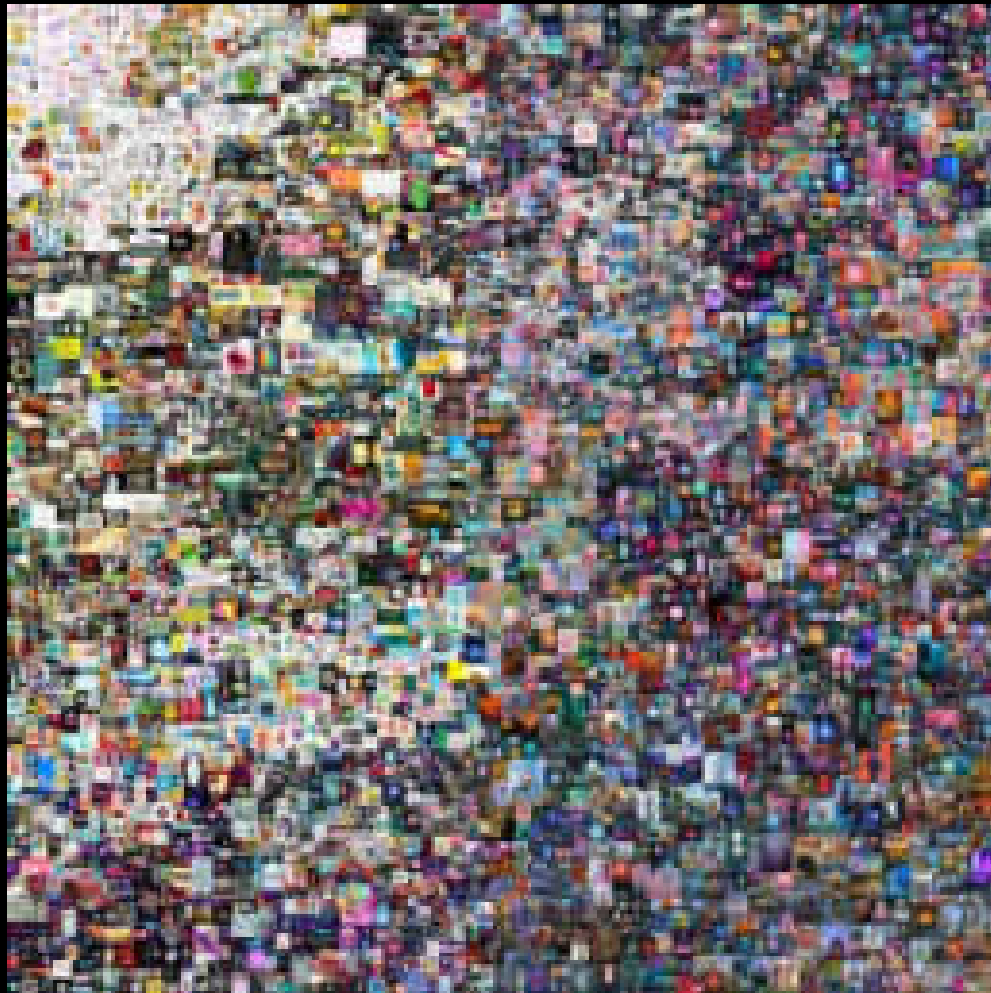
Un NFT potrebbe anche dare accesso a vantaggi, club ed eventi riservati. Prendiamo come esempio i Fan token del mondo del calcio, che danno la possibilità ai tifosi che li posseggono di inserirsi nei processi decisionali della propria squadra del cuore, come decidere il colore della seconda maglia o la canzone cantata allo stadio.

Gli NFT giocano un ruolo chiave in quello che è il metaverso, possedere e utilizzare un NFT magari

LIQUIDITÀ

Ultima ma non per importanza è la tematica della liquidità, che più che influire sul valore del NFT influisce sulla decisione e sulla forma dell'investimento. La liquidità indica la facilità con cui un asset (in questo caso un NFT) può essere convertito in contanti o in un altro tipo di valuta, può essere in parole povere venduto, ad un prezzo commisurato. Il rischio di liquidità è il rischio di non essere in grado di rivendere un investimento ad un prezzo commisurato al suo valore. Comprare e vendere NFT, specialmente oggetti da collezione, è comune. Ma quando si tratta di beni NFT di alto valore, tra cui alcuni da collezione, la rivendita diventa più impegnativa. Investire in asset che hanno un alto volume di scambi significa abbassare il rischio di tenere gli NFT che si vuole rivendere. Investire in asset che hanno un alto volume di scambi significa abbassare il rischio di tenere gli NFT che non vuoi più. Per esempio il volume di scambi di CryptoPunks è di più di 10MLN di dollari al giorno, quindi in questo caso possiamo la collezione non ha problemi di liquidità. (Haigney S. 2018.)

IL CONTRATTO DIGITALE



[BEEPLE -50,000 DAYS]

DEED OF REGISTRATION EXAMPLE

Beeple (b. 1981)
 EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS
 token ID: 40913
 wallet address: `0xc6b0562605D35eE710138402B878ffe6F2E23807` smart contract
 address: `0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756` non-fungible token (jpg)

21,069 x 21,069 pixels (319,168,313 bytes)
Minted on 16 February 2021. This work is unique.

Il file dell'opera, un jpg di **319 Mbyte**, non risiede nella Blockchain, bensì il suo NFT, avente numero identificativo 40913, creato (minted / coniato) dall'indirizzo: `0xc6b0562605D35eE710138402B878ffe6F2E23807`,

sulla base delle regole dello smart contract
`0x2a46f2ffd99e19a89476e2f62270e0a35bbf0756`.

Attraverso il codice pubblico del portafoglio è possibile vedere tutte le transazioni effettuate e tra queste la creazione (mint, ovvero conio) del token, identificata dall'hash `0x84760768c527794ede901f97973385bfc1bf2e297f7ed16f523f75412ae772b3`.

L'oggetto dell'asta di Christie's è pertanto quanto creato da Beeple, definito dalle seguenti informazioni [31]:

[-creator : `0xc6b0562605d35ee710138402b878ffe6f2e23807`]

[-metadataPath : `QmPAg1mjxcEQPtqsLoEcauVedaeMH81WXDPvPx3VC5zUz24`]

Dove il codice metadata consente di risalire al file dell'opera, mediante il protocollo IPFS (InterPlanetary File System) usato per l'archiviazione dei dati [32].

Schematizzando, gli step compiuti da Beeple precedenti l'asta da Christie's sono stati:

- la creazione del collage digitale con i 5000 disegni
- caricamento su IPFS e derivazione di metadata
- il conio di un NFT su Ethereum che riporta i metadata.

E' da sottolineare che nella Blockchain non risiede l'opera digitale, bensì il suo digest o impronta digitale ottenuto con la funzione HASH-256.

Un'opera non digitale pertanto può essere oggetto di registrazione su Blockchain, basta creare/riconoscere un documento digitale legato bi-univocamente all'oggetto fisico da sottoporre ad HASH.

T I M E L I N E
C R Y P T O _ A R T E



1° FILE INCORPORATO NEL SISTEMA*

ASCII BERNANKE, comunemente noto come Dan Kaminsky incorpora il primo tributo/elogio a Len Sassaman mediante immagine.

[July 30th, 2011]

(2011)

IL LANCIO DELLA MONETA CASASCIUS

Mike Caldwell inizia a emettere Casascius Coins, che sono Bitcoin fisici placcati in metallo o in oro puro, inclusi ologrammi di autenticità con chiavi private.

[October 25th, 2011]



(2012)



L'INIZIO DEL CONCETTO DI TOKEN

Le monete colorate di Yoni Assia introducono l'idea della criptovaluta per rappresentare altre risorse. Nascono i Token.

[March 27th, 2012]

(2013)



KEVIN ABOSCH EDITA IL LIBRO BANK

L'artista raccoglie 500 chiavi pubbliche e private Bitcoin accoppiate in un libro in edizione limitata di 50 e dichiarandolo una banca.

[January 15th, 2013]

TALES PUBBLICA SU REDDIT IL MEME

Brainless Tales pubblica il suo iconico fumetto su Reddit. Successivamente, verrà continuamente modificato e trasformato in meme dai fan.

[April 13th, 2013]



LANCIO PROGETTO CRYPTOGRAPHIC

Questo progetto ispirato alla criptovaluta di Stef Lewandowski e Liz Barile-Page che crittografa visivamente i messaggi segreti come opere d'arte.

[July 28th, 2013]



BITCOIN ART FAIR & MEETUP

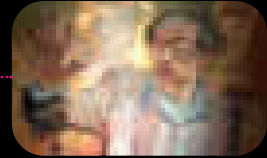
Questa mostra collettiva si svolge durante l'incontro Bitcoin di San Francisco, secondo quanto riferito a quel tempo il più grande del mondo.

[March 6th, 2014]

D.YOUNG DIPINGE FREE-LUNCH

Dave Young Kim dipinge Dorian Nakamoto mentre tenta di eludere i media dopo essere stato identificato da Newsweek.

[March 6th, 2014]



MOSTRA "RISE OF DIGITAL CURRENCY"

Mostra collettiva a tema Bitcoin curata da Erik H Rzepka e Wesley Yuen per Coinfest 2014 a Vancouver, BC.

[February 15st, 2014]



LANCIO DEL GIOCO/COIN HUNTERCOIN

Questo primo gioco sperimentale decentralizzato peer-to-peer e play-to-earn era anche una valuta dalla blockchain di Namecoin.

[February 1st, 2014]

KUNO GODA DIPINGE UN BITCOIN

Ispirata a Warhol, questa opera d'arte è uno dei primi dipinti rappresentativi e la sua vendita segreta ha fatto notizia a livello internazionale nel 2014.

[September 14th, 2013]



FRÖLICH CREA UN INSTALL. MINING

L'artista Peter Frölich crea un'opera d'arte concettuale che consiste in un impianto di mining funzionante all'interno di una tradizionale cornice di pittura in oro antico.

[May 14th, 2014]



CRYPTO GRAFFITI PROMUOVE BITCON TRAMITE GUERRILLA-MARKETING A NY

I pezzi intricati includono carte di credito distrutte, loghi bancari modificati e annunci Bitcoin attaccati a edifici bancari e bancomat.

[March 13th, 2014]

BOURQUE E I CRYPTO/FRANCOBOLLI

Sebbene non siano mai stati fatti circolare per la vendita, questi francobolli legali sono stati realizzati da Canada Post. L'artista detiene gli originali.

[March 13th, 2014]



ESIBIZIONE: PROOF OF WORK

Willa Köerner e Jenny Sharaf curano Proof Of Work: un approccio umano alla convergenza di arte e tecnologia presso The Sub, San Francisco, CA.

[April 24th, 2014]



NASCE LA PIATTAFORMA MONEGRAPH

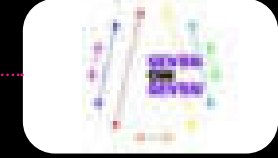
Monegraph è la prima piattaforma NFT sulla blockchain di NameCoin che consente alle persone di certificare le immagini sul web, quindi twittare prove pubbliche.

[May 3rd, 2014]

CONFERENZA AT NM DI SEVEV OF SEVEN

Insieme a Rhizome, Kevin McCoy e Anil Dash creano Monegraph in un giorno e creano il primo token artistico digitale/NFT.

[May 3rd, 2014]



LANCIO DEL VALUTA LAZYCOIN

Questa valuta fisica "a prova di non lavoro" LazyCoin è un negozio per "non valore". Viene prodotto e verificato per non fare nulla.

[May 14th, 2014]



YOUL CREA LAST BITCOIN

L'artista francese Youl ha creato un'opera d'arte su commissione per il progetto Bitcoin, venduto su eBay per quasi \$ 3.000.

[July 21st, 2014]

TOKENIZZAZIONE OLGA NFT

JP Janssen tokenizza uno schizzo della sua ragazza e di se stesso in catena con la blockchain di CounterParty.

[June 12th, 2014]

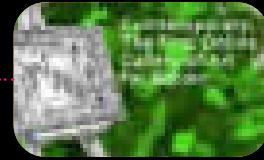


T.MOROZ LANCIA TATIANACOIN

La cantante e attivista Tatiana Moroz emette un token personale basato sulla blockchain di CounterParty per finanziare il suo terzo album in studio.

[June 3rd, 2014]

(2013)



COINTEMPORARY BITCOIN ART GALLERY

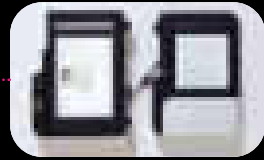
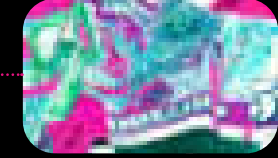
La piattaforma austriaca Cointemporary mette in mostra mostre temporanee online di arte Bitcoin, disponibili solo per Bitcoin.

[June 1st, 2014]

MONETARY SERIES DI JENNA LASH

La pittrice divisionista contemporanea Lash espone i suoi pezzi a tema valutario al Bitcoin Center di New York.

[May 29th, 2013]



NAKAMOTO (THE-PROOF)

Gli artisti francesi Émilie Brout and Maxime Marion, utilizzano la dark-net e Bitcoin per acquisire una copia scannerizzata del passaporto di Satoshi Nakamoto.

[May 28th, 2014]



R. MYERS CREA L'OPERA CONTRACT

In questa opera d'arte concettuale, lo smart contract può essere impostato per nominarsi artisti con meno di un clic.

[July 22nd, 2014]

NILI LERNER CREA NANILICOINS NFT

Utilizzando Bitcoin Color Coins, Nili emette le sue monete d'arte concettuale così come le monete di marchi come ITWITTER, ecc.

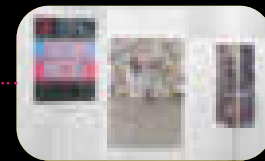
[September 14th, 2014]



BILLY MABREY CREA BEARWHALE

Billy Mabrey, con sede in Texas, ha creato questo dipinto nell'open call for art di Shapeshift raffigurante il grafico commerciale e la prima BearWhale.

[October 7th, 2014]



MOSTRA: THE DARKNET - FROM MEMES TO ONIONLAND. AN EXPLORATION

La Kunst Halle Sankt Gallen presenta una mostra interdisciplinare che esamina temi come il diritto d'autore, la privacy, l'illegalità e la resistenza.

[October 18th, 2014]

EYE OF GOD DI XANIA DORFMAN

L'artista è stato incaricato di dipingere questa opera d'arte per la Inside Bitcoins Conference and Expo in Israele, dove è stata venduta per 35 BTC (\$ 13.000).

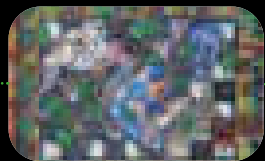
[October 27th, 2014]



THE SLAYING OF BEARWHALE

Questo progetto di Steinberg ispirato alla criptovaluta di Stef Lewandowski e Liz Barile-Page che crittografava visivamente i messaggi segreti come opere d'arte.

[November 3rd, 2014]



COIN ARTIST RELEASES BITCOIN PUZZLE

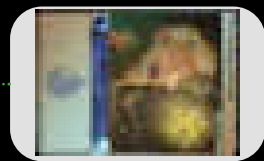
L'artista delle monete Marguerite deCourcelle ha pubblicato il suo dipinto puzzle e ha attirato l'attenzione per la ricompensa di 4,87 Bitcoin e 13 anni per risolverlo.

[April 9th, 2015]

LANCIO DI SCARAB EXPERIMENT

Scarab è contemporaneamente un collettivo di artisti e un'opera d'arte stessa basata sulla blockchain di CounterParty.

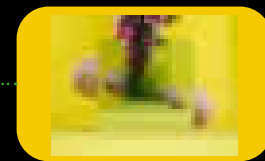
[March 16th, 2015]



PRIME CARTE COLLEZIONABILI NFT

Carte collezionabili digitali emesse sulla blockchain di CounterParty dallo studio di gioco EverdreamSoft, queste carte diventano in seguito il gioco Spells of Genesis.

[March 11th, 2015]



S.MEYOHAS LAUNCHES BITCHCOIN

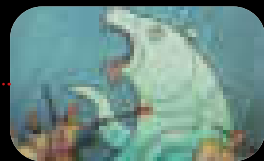
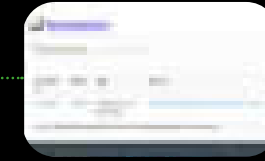
BitchCoin è una valuta supportata da opere d'arte di Sarah Meyohas nel tentativo di sfidare l'attuale economia del mondo dell'arte.

[February 15st, 2014]

MYSOUL CREA RHEA MYERS

L'artista Rhea Myers ha tokenizzato la sua anima concettualmente come token MYSOUL sulla blockchain di DogeCoin e CounterParty.

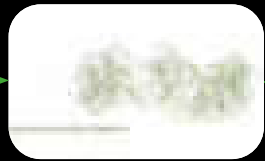
[November 21st, 2014]



M.HABEL: THE SLAING OF BEARWHALE

Habel e Steinger vincono 5 BTC nella competizione di ShapeShift per la commemorazione di BearWhale.

[November 3rd, 2014]



IL MAK ACQUISTA NFT IN BITCOIN

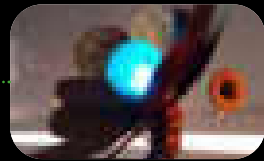
Il Museo austriaco di arti applicate è diventato il primo museo ad acquistare un'opera d'arte digitale utilizzando Bitcoin dall'artista olandese Harm van den Dorpel.

[April 24th, 2015]

LANCIO DI VERISART PIATTAFORMA

Verisart, con sede a Los Angeles, è una piattaforma per creare certificati digitali per arte e oggetti da collezione supportati dalla blockchain.

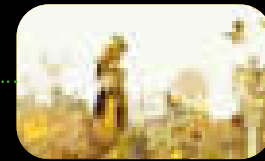
[July 7th, 2015]



PRIMA SPORA CREATA DA PLANTOID

La prima spora della forma di vita autonoma basata sugli andamenti del sistema blockchain viene creata durante un seminario allo Stadtwerkstatt di Linz, in Austria, da

[July 17th, 2015]



HUMAN FACE OF CRYPTOECONOMIES

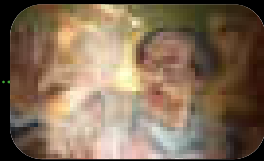
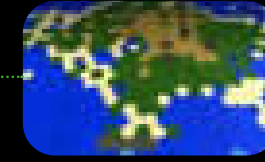
La galleria Furtherfield presenta opere d'arte che rivelano come potremmo produrre, scambiare e valutare le cose in modo diverso nell'era della blockchain.

[October 17th, 2015]

ETHERIA: PRIMO-METAVERSO?

Cyrus Adkisson ha presentato e lanciato ufficialmente Etheria come il primo mondo virtuale decentralizzato al Devcon1 tenutosi a Londra.

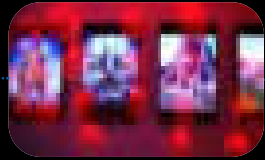
[October 31st, 2015]



CRYPTOGRAFFITI RILANCIAMO L'OFFERTA

Creato nel 2014, questo collage di carte di credito distrutte raccoglie \$ 5,5k a novembre 2015 (maggio 2020 \$ 150k) a beneficio di Dorian Nakamoto.

[November 12th, 2015]



BITCOIN ART SHOW MOSTRA

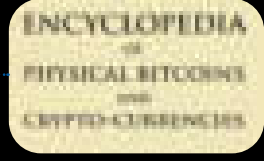
Una mostra collettiva a tema blockchain ospitata da Cryptograzitti e dal San Francisco Bitcoin Meetup a Code & Canvas.

[May 25th, 2016]

PHYSICAL BITCOIN AND CRYPTO

Questa Enciclopedia è il primo libro fisico che cataloga bitcoin e altri oggetti da collezione di criptovaluta.

[April 15th, 2016]



MOSTRA: ART AND THE BLOCKCHAIN

Ruth Catlow ha curato la mostra Furtherfield che è stata esposta alla Digital Catapult di Londra.

[March 28th, 2016]



HODL CURA

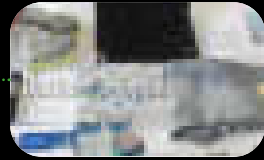
Cryptograzitti ha creato le sue stampe e sculture HODL nello stile dell'artista pop art Robert Indiana.

[February 10th, 2016]

MONETARY SERIES DI JENNA LASH

L'artista Harm van den Dorpel e Paloma Rodríguez Carrington lanciano Left Gallery come una galleria d'arte digitale basata sulla piattaforma Ascribe.

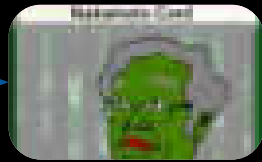
[December 15th, 2015]



OPERA DI MEDIENGRUPPE BITNIK

Gli artisti mostrano il loro shopping bot che utilizza Bitcoin per acquistare oggetti casuali nella darknet alla Horatio Junior Gallery di Londra.

[December 11th, 2015]



PRIMO REGISTRAZIONE RARE PAPES

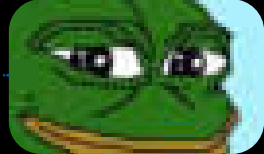
Rilascio delle prime carte collezionabili emesse da utenti/artisti basate sulla blockchain di CounterParty, probabilmente la prima della comunità di criptovalute.

[September 9th, 2016]

LANCIO RARE PAPE WALLET & MARKET

Derivato dal suo mercato BTCPAY, Joe Looney crea con Rare Pepe Wallet un luogo dedicato per raccogliere, mostrare e scambiare Rare Pepes.

[September 14th, 2016]



LANCIO DEL LIBRO Orbs Marketplace

Book of Orbs è uno scambio di CounterParty per oggetti di gioco che supporta valute legate al gioco come BitCrystals, Will Coins e PepeCash.

[October 12th, 2016]



RARE PEPE PRIMO NFT AUDIO

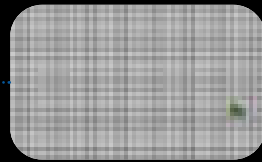
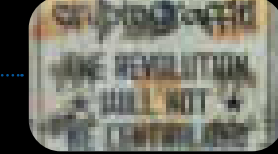
La carta Rare Pepe basata su CounterParty di DJ J-SCRILLA è una NFT che sblocca tramite la firma dei messaggi l'accesso al suo account Soundcloud nascosto.

[October 16th, 2016]

MOSTRA: THE REVOLUTION WILL NOT BE CENTRALIZED BY CRYPTOGRAFFITI

Cryptograffiti presenta la sua mostra personale a tema Bitcoin al Digital Garage di San Francisco, in California.

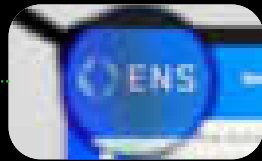
[November 4th, 2016]



LANCIO DI PIXEL MAPS

Pixel Map è un progetto di sito Web con 3.969 quadrati 16x16 px supportati da Ethereum, che possono essere acquistati e personalizzati.

[November 17th, 2016]



LANCIO DEL PROT. DI DENOM. ENS

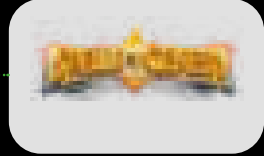
Lo standard di denominazione blockchain ampiamente integrato diventa un nome utente da collezione e Web3.

[May 4th, 2017]

LANCIO GIOCO SPELLS OF GENESIS

Un gioco di carte digitale basato sulla blockchain CounterParty dello studio di gioco EverdreamSoft.

[April 20th, 2017]



LANCIO DI MEMORYCHAIN.

Memorychain è stata un'iniziativa guidata dalla comunità su CounterParty in Asia, simile a RarePepe. Le carte sono state emesse tra aprile e agosto 2017.

[April 8th, 2017]



AOTB BLOCKCHAIN PODCAST #1

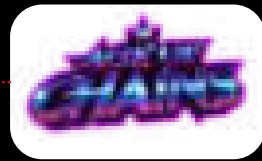
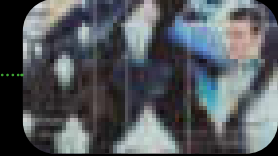
DJ J-SCRILLA e la professoressa/avvocato Cynthia Gayton trasmettono il primo dei loro 27 episodi di podcast sui token digitali, l'arte sulla blockchain e i suoi usi.

[March 17th, 2017]

MOSTRA HAMMER PROJECT SOLO

Le installazioni scultoree di Simon Denny esplorano le potenziali applicazioni della tecnologia blockchain all'Hammer Museum.

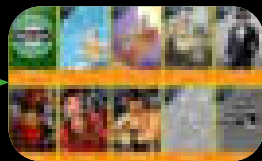
[January 21st, 2017]



LANCIO AGE OF CHAINS GAME

Con il rilascio di Woodcoin's Guardian, il gioco di carte collezionabili digitali con sede a Berlino, in Germania, viene lanciato sulla blockchain di CounterParty.

[November 25th, 2016]



LANCIO DI CURIO CARD PIATTAFORMA

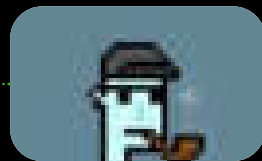
Curio Card offre carte artistiche digitali rare ed è uno dei primi mercati di token artistici NFT basati su Ethereum.

[May 9th, 2017]

NEW WORLD ORDER AT FURTHERFIELD

Mostra collettiva itinerante a tema blockchain nell'ambito del progetto di collaborazione europea State Machines a Furtherfield, Londra.

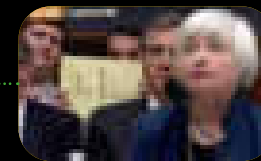
[May 20th, 2017]



LANCIO DI CRYPTO PUNK

Limitati a 10.000 oggetti da collezione digitali, i crypto punk sono stati emessi gratuitamente sulla blockchain di Ethereum da Larva Labs.

[June 22nd, 2017]



C. LANGALIS PERFORMANCE MEME

La performance/intervento di Christian diventa uno dei meme più popolari di Bitcoin e gli è valso il soprannome di Bitcoin Sign Guy.

[July 13th, 2017]

LANCIO OASIS MINING

Oasis era un progetto di carte giapponese e fork di MemoryChain senza le restrizioni tematiche e quotidiane.

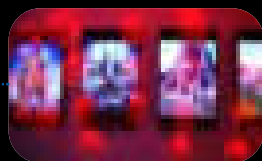
[July 21st, 2017]



LANCIO MOON CATS RESCUE

Questo primo oggetto da collezione di criptovalute ERC-20 rimane inattivo per molti anni. Riscoperto nel marzo 2021, tutti i 25.600 gatti si vendono in poche ore.

[August 9th, 2017]



LAUNCH OF CRYPTOKITTIES

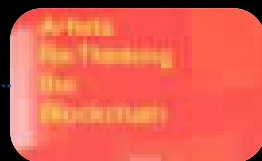
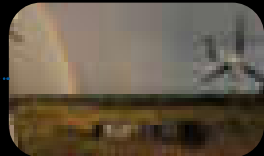
Gatti digitali da collezione emessi sulla blockchain di Ethereum da Dapper Labs, creando lo standard di token NFT ERC-721.

[October 19th, 2017]

JULIAN OLIVER EXHIBITS HARVEST

Commissionato dal museo d'arte di Skövde, Harvest utilizza l'energia eolica per estrarre criptovaluta che finanzia la ricerca sui cambiamenti climatici.

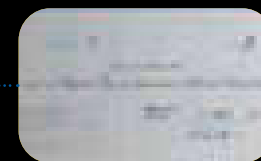
[September 24th, 2017]



THINKING THE BLOCKCHAIN

A cura di Ruth Catlow, Marc Garrett, Nathan Jones e Sam Skinner, questo libro presenta molti pionieri dell'arte blockchain.

[September 11th, 2017]



DIGITAL ZONES OF IMMATERIAL PICTORIAL SENSIBILITY

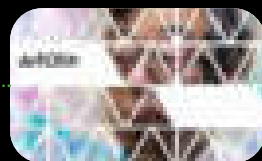
Questo pezzo concettuale "invisibile" ha digitalizzato il concetto di spazi vuoti di Yves Klein e presenta attributi non fungibili nonostante sia un token ERC-20

[August 29th, 2017]

LANCIO BETA APP BAIL BLOCK

Bail Block è un'app e un sito Web che affronta il sistema giudiziario corrotto raccogliendo fondi per le cauzioni estraendo la criptovaluta Monero.

[August 16th, 2017]



LANCIO DI ARTOLIN

L'artista Gus Grillasca lancia un mercato di arte digitale basato su blockchain CounterParty.

[August 11th, 2017]



LANCIO DI LUNAR TOKEN
 Seguendo l'espressione popolare "Stiamo andando sulla luna!", questo progetto immobiliare decentralizzato ha diviso la luna in 400 appezzamenti da collezione.

[October 20th, 2017]

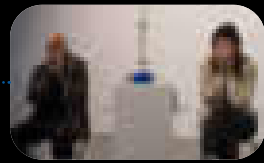
MOSTRA " WORLD AS A FIELD OF DATA"
 Mostra collettiva a tema tecnologico con arte legata alla blockchain e oggetti da collezione digitali presso lo ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, Germania

[October 20th, 2017]



LANCIO DELLA PIATTAFORMA OPENSEA
 OpenSea lancia la sua Alpha del primo scambio e mercato decentralizzato per oggetti da collezione digitali.

[December 28th, 2017]



PERFORMANCE RESPIRATION MINING
 Questo pezzo concettuale utilizza la respirazione umana per estrarre la criptovaluta Monero è mostrato al Generator Projects a Dundee, in Scozia da Max Dovey.

[October 27th,]

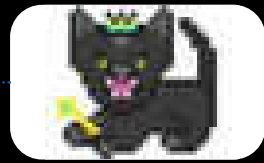
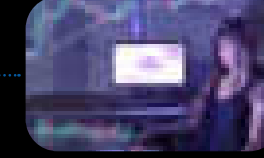


LANCIO DI DADA PIATTAFORMA
 Fondata nel 2014, DADA lancia con Creeps & Weirdos la sua prima collezione di opere d'arte digitali rare, tutte le opere d'arte su DADA sono create sulla piattaforma.

[October 31st, 2017]

S.FRIEND PRESENTA CLICKMINE AL NEON DIGITAL ART FESTIVAL
 Vincitore della blockchain art commission di Furtherfield, Clickmine è un token ERC-20 iperinflazionistico coniato da un gioco di clic.

[November 9th, 2017]



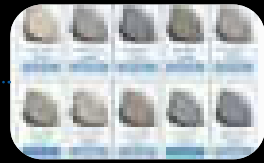
LANCIO DI CRYPTOCAT
 Questo primo progetto di raccolta di criptovalute australiano ha emesso un totale di 625 gatti a 8 bit in tre versioni ed è stato riscoperto nel 2021.

[November 12th, 2017]



LANCIO DI CRYPTOCARD
 Le CryptoCard sono carte NFT da collezione digitali che documentano importanti pietre miliari nella storia di Bitcoin.

[January 7th, 2018]



LANCIO DI ETHEROCK COLLECTIBLES.
 Gli EtherRocks sono 100 rocce da compagnia digitali con un prezzo di conio crescente attraverso una curva di legame. Tutte le rocce sono state coniate entro agosto 2021.

[December 26th, 2017]



LANCIO DI WEICARDS
 WeiCards è un sito web decentralizzato che dispone di 100 carte, che possono essere personalizzate e collegate. Le carte possono essere acquistate o noleggiate.

[December 23rd, 2017]

LANCIO DI ETHEREUM GAME
 Gioco di battaglie e allevamenti di mostri basato su Ethereum in cui tutti i mostri e molte risorse di gioco sono NFT.

[December 18th, 2017]



LANCIO DI SLOTHICORN CRYPTO ART
 La prima comunità di artisti crittografici di grandi dimensioni dell'artista Stellabelle è stata educata sulle opportunità/progetti crittografici ed era basata sulla

[November 15th, 2017]

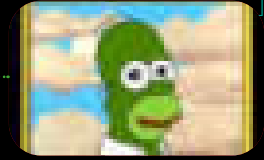


MOSTRA " WORLD ORDER AT AKSIOMA"
 Mostra collettiva itinerante a tema blockchain nell'ambito del progetto di collaborazione europea State Machines ad Aksioma, Lubiana, Slovenia.

[January 10th, 2018]

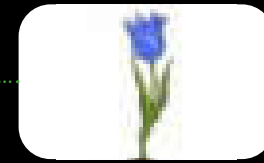
NEW WORLD ORDER AT FURTHERFIELD
 La vendita di una card di Homer Pepe all'emblematico Rare Digital Art Festival di New York City per l'equivalente di \$ 38.500 diventa virale.

[January 10th, 2018]



LANCIO DELLA PIATTAFORMA MOBIAK
 Lancio della piattaforma di scambio mobiak con relativa registrazione alla block.

[January 13th, 2018]

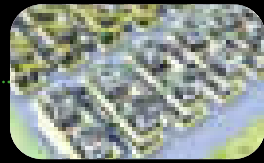


LANCIO DI ETHERTULIPS
 EtherTulips sono blockchain da collezione di Ethereum. Possono essere acquistati, scambiati e combattuti in modo sicuro.

[January 22nd, 2018]

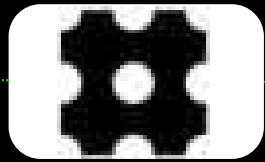
LANCIO DI FISHBANK ALPHA
 Gioco di battaglia multiplayer basato su contratti intelligenti di Ethereum, che consentono ai giocatori di raccogliere, coltivare e scambiare gettoni pesce crypto.

[February 1st, 2018]



LANCIO BITCORN SIMULATION GAME
 Basato su CounterParty, i giocatori di Bitcorn raccolgono fattorie o pubblicano carte meme del mais nel corso di 4 anni alla ricerca del token Bragging.

[February 1st, 2018]



LANCIO DI JONAS LUND TOKEN
 I titolari di token/azionisti partecipano alle decisioni sulla pratica artistica e sulla vita di Jonas Lund.

[March 21st, 2018]

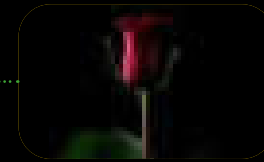
LANCIO DI ETHERLAMBOS
 Questi oggetti da collezione Lambo possono essere aggiornati, il che comporta una modifica del design e dei parametri determinati nello smart contract.

[March 4th, 2018]



THINKING THE BLOCKCHAIN
 Axie Infinity è un universo di animali domestici digitale in cui i giocatori possono guadagnare gettoni attraverso un gameplay esperto e contributi all'ecosistema.

[February 18th, 2018]



ABOSCH VENDE UN OPERA A 1MLN
 Per celebrare il giorno di San Valentino, Kevin Abosch ha creato questa opera d'arte frazionata con il protocollo di donazione GIFT0.io

[February 14th, 2018]

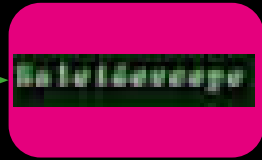
NEW WORLD ORDER AT DRUGO MORE
 Mostra collettiva itinerante a tema blockchain nell'ambito del progetto di collaborazione europea State Machines presso la Galleria Filodrammatica di Rijeka, in Croazia.

[February 10th, 2018]



LANCIO DI ETHMap
 ETHMap è un progetto creato dallo sviluppatore di WeiCards e presenta 178 zone/paesi negoziabili.

[February 1st, 2018]



LANCIO KALEIDOSCOPE MARKETPLACE

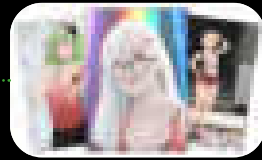
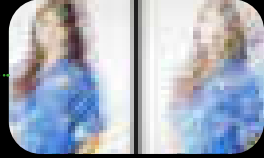
Kaleidoscope viene lanciato come directory digitale e mercato per i crypto-collezionabili basati su CounterParty e l'arte digitale.

[0 March 23rd, 2018]

NEW MONEY BY ANDY BAUCH

Andy Bauch esplora nella sua mostra personale il valore dell'arte e del denaro con dipinti basati su lego e puzzle di ricompensa bitcoin.

[March 23rd, 2018]



LANCIO DI ETHERWAIFU

Etherwaifu è un gioco di carte collezionabili per collezionare opere d'arte realizzabili combinando carte e creandone di nuove.

[March 24th, 2018]



LANCIO DI SUPER RARE.CO

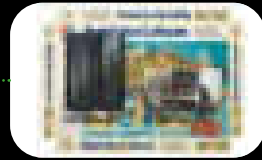
Piattaforma per opere d'arte originali digitali registrate sulla blockchain di Ethereum da Pixura, con sede a Brooklyn.

[April 2nd, 2018]

LANCIO DI KNOWNORIGIN.IO

Piattaforma per opere d'arte digitali originali ed edizioni registrate sulla blockchain di Ethereum da BlockRocket, con sede

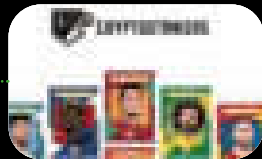
[April 5th, 2018]



GAMES OF DECENTRALIZED LIFE

Simon Denny esplora i concetti di centralizzazione e decentralizzazione attraverso installazioni e giochi da tavolo modificati presso la Galerie Buchholz di Colonia, in Germania.

[April 14th, 2018]



LANCIO DI CryptoStrikers

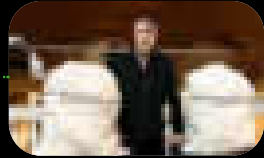
I CryptoStrikers sono figurine da collezione di carte da calcio che possono essere acquistate in pacchetti, paragonabili ai popolari adesivi fisici di Panini.

[May 25th, 2018]

M*INNOVATION AS ARTISTIC TECH-

Il Museo statale dell'Ermitage di San Pietroburgo, in Russia, ha ospitato questa mostra collettiva con gli effetti personali di Kevin Aboosh.

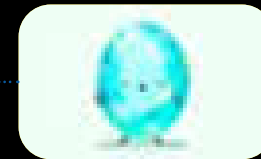
[May 21st, 2018]



LANCIO DI CRYPTOVOXEL

Con sede in Nuova Zelanda, questo mondo di realtà virtuale è diventato uno dei principali spazi espositivi per l'arte crittografica e gli oggetti da collezione digitali.

[May 11th, 2018]



LANCIO DI CRYPTOCRYSTALS

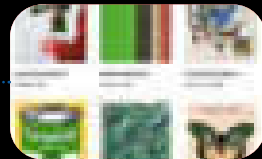
CryptoCrystal è un progetto di giochi e oggetti da collezione NFT giapponese. I beni sono diventati di pubblico dominio nell'agosto 2021.

[May 6th, 2018]

VENDITA DI YELLOW LAMBO

L'ultima opera d'arte concettuale di Kevin Aboosh è composta da 42 lettere e numeri al neon che rappresentano un contratto di criptovaluta.

[April 16th, 2018]



LANCIO DI DIGIRARE.COM

Digirare è un mercato per criptovalute e oggetti da collezione sulla Blockchain CounterParty.

[April 16th, 2018]



ART BASEL PANEL: BLOCKCHAIN AND THE ART WORLD

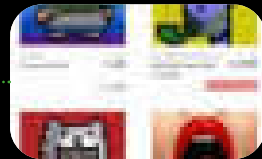
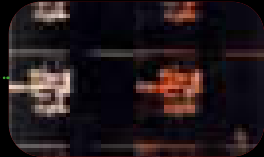
Artisti, curatori e visionari si riuniscono per discutere del potenziale impatto della blockchain sull'arte.

[June 9th, 2018]

VENDITA DI COLLEZIONE DI WARHOLL

Mecenate mette all'asta le 14 piccole sedie elettriche di Andy Warhol presso la galleria d'arte Dadiani con sede nel Regno Unito.

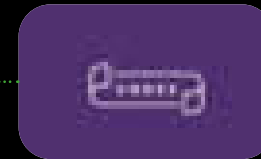
[June 14th, 2018]



LANCIO DI R.A.R.E

Piattaforma per opere d'arte originali digitali registrate sulla blockchain di Ethereum da Rare Art Labs con sede a Richmond, VA.

[June 20th, 2018]



LANCIO CODEX PROTOCOL MAINNET

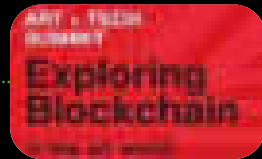
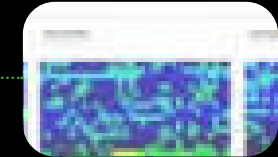
Dopo una controversa offerta iniziale di monete, il protocollo Codex viene lanciato come registro di provenienza per arte e oggetti da collezione.

[June 26th, 2018]

LANCIO DI CRYPTOARTE

CryptoArte crea token generativi e dipinti basati sui valori hash dei blocchi di transazione di Ethereum.

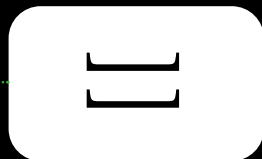
[July 8th, 2018]



ART+TECH SUMMIT: BLOCKCHAIN

La casa d'aste Christie's ha ospitato la sua prima conferenza di un giorno su arte e tecnologia intitolata: Exploring Blockchain — Is the Art World Ready For Consensus?

[July 11th, 2018]



LANCIO DI Portion Marketplace

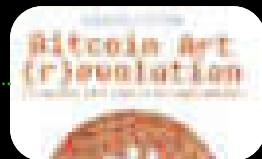
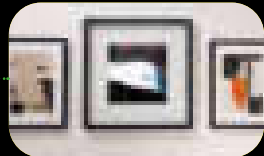
Portion viene lanciata come una casa d'aste con sede su Ethereum che si sforza di fondere risorse fisiche e digitali.

[October 10th, 2018]

LANCIO DI Cryptographics

La piattaforma di arte generativa crea opere d'arte conio uniche basate su set di risorse grafiche che possono essere create o acquistate.

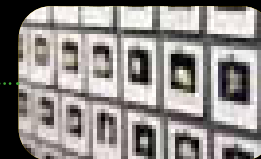
[October 8th, 2018]



MOSTRA: BITCOIN ART (R)EVOLUTION

In occasione del decimo anniversario di Bitcoin, questa mostra collettiva internazionale ha presentato l'arte fisica relativa alla blockchain e al bitcoin.

[September 28th, 2018]



AI-BASED MOSAIC VIRUS

L'artista britannica Anna Riedler è stata incaricata di creare una visualizzazione del prezzo di Bitcoin basata sulle sue immagini di tulipani generate dall'intelligenza

[September 17th, 2018]

MOSTRA : PROOF OF WORK

Mostra collettiva internazionale legata alla blockchain curata da Simon Denny by allo Schinkel Pavillon di Berlino, Germania.

[July 20th, 2018]



TERRA0 LAUNCHES FLOWER TOKENS

La macchina del caos del collettivo francese funziona come un crypto-jukebox che riproduce musica ogni volta che viene bruciata una banconota.

[July 18th, 2018]



MOSTRA: THE ART OF BLOCKCHAIN

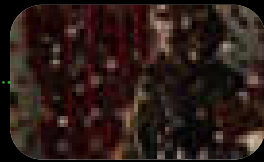
La mostra dell'artista scozzese Trevor Jones è ispirata alla cultura delle criptovalute e si tiene alla Dundas Street Gallery di Edimburgo.

[October 21st, 2018]

BOOK OF RARE PEPES SALE

La New Art Academy ha ospitato l'ArtTech + Blockchain Connect Kimmel di New York presso il Center for University Life durante il lancio del libro Rare Pepe.

[October 24th, 2018]



INSTALLAZIONE DI E. SUSSMAN'S

89 Seconds Atomized non è solo un'installazione artistica, ma anche un esperimento di proprietà e comunità digitale.

[November 7th, 2018]



INTERSECTIONS VOL9 PRONTEMPS

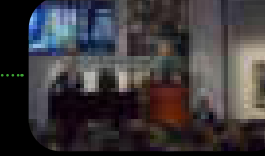
La tavola rotonda sulla blockchain di Montreal con la zona Crypto Art e Blockchain Experience presso il Canadian Centre for Architecture.

[November 11th, 2018]

RECORD DI VENDITE DI CHRISTIE'S AND ARTORY

Christie's ha documentato e registrato i 323,1 milioni di dollari di vendite della sua asta di Ebsworth con Artly sulla Blockchain.

[November 11th, 2018]



MOSTRA PERFECT & PRICELESS

Mostra a tema Blockchain curata da Georg Bak alla Kate Vass Gallery di Zurigo, Svizzera.

[November 16th, 2018]



CryptoGraffiti batte record vendita low

Black Swan di Cryptograffiti diventa il dipinto meno costoso mai venduto per 1 millisatoshi o \$ 0,000000037 al momento dell'asta.

[December 19th, 2018]

FIGHT FEAR BY HACKATAO

Il duo di artisti italiani Hackatao mette in mostra nella loro esibizione di crypto art e una selezione di artisti crypto internazionali.

[December 15th, 2018]



DECENTRALIZING ART

Blockstack ha ospitato un panel intitolato Decentralizing Art: The Hype and Hope of Blockchain alla Foley Gallery nel Lower East Side di New York City.

[January 6th, 2019]



MOSTRA Blockchain Aesthetics

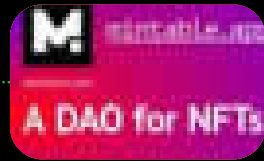
Mostra a tema Blockchain curata da Julian Staddon presso l'Università dell'Hertfordshire a Hatfield, in Inghilterra.

[February 1st, 2019]

Launch of Radi.Cards

Le RadiCard sono criptovalute NFT che supportano enti di beneficenza che lavorano per promuovere la libertà di Internet e i diritti ambientali.

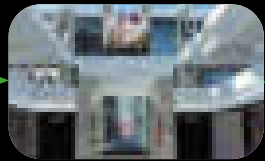
[December 2nd, 2018]



LANCIO MINTABLE MARKETPLACE

Mintable è una piattaforma aperta per i token ERC-721. Nel dicembre 2020, la piattaforma è stata rilanciata come DAO governata da NFT

[December 1st, 2018]



LANCIO DEL MOKA MUSEUM.

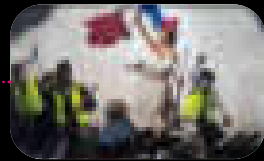
L'artista parigino Bnoit.C inizia a creare il primo museo virtuale per commemorare il movimento delle criptovalute.

[December 22th, 2018]

(ALF) SMART CONTRACT

Artist Liberation Front (ALF) è uno strumento open source per coniare token ERC-721 per artisti creato dall'artista Johnny Dollar e dal tecnologo Chris Lumpkin.

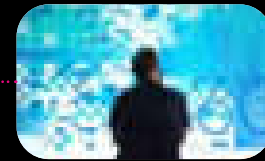
[December 30th, 2018]



P. BOYART LIBERTÉ GUIDANT LE PEUPLE

Politicamente accusato durante la protesta dei Gilet Gialli, questo murale puzzle Bitcoin verrà rimosso.

[January 6th, 2019]



LANCIO DI BUTTCHAIN

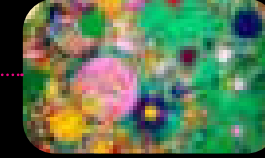
Gli specialisti esperienziali di Brooklyn Red Paper Heart hanno creato Buttchain per demistificare la tecnologia blockchain e come finirà per infiltrarsi nella tua vita di

[February 1st, 2019]

LANCIO DI BLOCKCHAIN ART

Piattaforma di arte digitale con sede a Londra sulla blockchain di Ethereum dal curatore d'arte Sascha Bailey.

[February 12th, 2019]



JENNIFER E KEVIN McCoy's OPERA KEY

L'opera d'arte concettuale esplora la proprietà dell'arte da parte dei musei, incorpora Monegraph e consente a 50 persone di diventare donatori museali di questo pezzo.

[March 5th, 2019]



LANCIO MAKERSPLACE

Piattaforma per opere d'arte originali digitali ed edizioni limitate, registrata sulla blockchain di Ethereum con sede a San-Francisco, CA.

[April 26th, 2019]

LANCIO DI KLEEE02 GENERATIVE ART

Kelian Maissen e Johannes Gees implementano lo smart contract per il loro progetto di arte generativa utilizzando l'hash della transazione per creare un token.

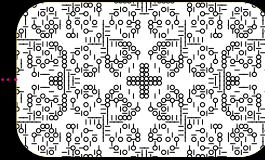
[April 24th, 2019]



LANCIO DI EDITIONAL

Applicazione mobile basata su Ethereum per creare oggetti da collezione digitali, dopo 100.000 edizioni cessa le operazioni nell'ottobre dello stesso anno.

[April 10th, 2019]



LANCIO DI Autoglyphs

Token di grafica generativa emessi sulla blockchain di Ethereum da Larva Labs a sostegno di cause di beneficenza.

[April 8th, 2019]

NETWORK OF SELF DI LANS KING-

Lans King ha impiantato chirurgicamente una capsula di microchip NTAG216 nella mano sinistra, documentando le metriche della sua vita con il protocollo CODEX.

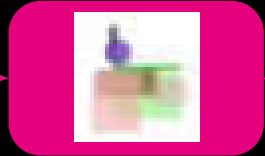
[March 22nd, 2019]



OPERA D'ARTE SEMPRE IN VENDITA

Questo pezzo concettuale è sempre in vendita e supporta l'artista Simon de la Rouviere richiedendo al proprietario di pagare un patrocinio del 5% annuo al prezzo auto specificato.

[March 21st, 2019]



LANCIO GENERATIVE K-COMPOSITIONS

La mostra dell'artista scozzese Trevor Jones è ispirata alla cultura delle criptovalute e si tiene alla Dundas Street Gallery di Edimburgo.

[April 26th, 2019]

RARE ART FESTIVAL 2

Le scene di arte crittografica e da collezione si sono riunite per la seconda edizione di RareAF a Brooklyn, New York.

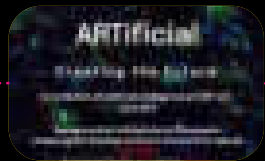
[May 18th, 2019]



LANCIO DI NOOW.ART

La piattaforma di arte digitale creata da Swisscom offre arte tokenizzata e streaming di arte digitale in Svizzera.

[May 27th, 2019]



ART-IFICIAL - CREATING THE FUTURE OUT OF HISTORY BY BARD IONSON

La prima mostra personale di Bard esplora AI, AR, criptovalute e blockchain art presso la Bull Run Library di Manassas, in Virginia.

[June 1st, 2019]

LANCIO DAF INTERNATIONAL DIGITAL ART FESTIVAL

Festival di arte digitale e crittografica ospitato da KnownOrigin a Manchester, in Inghilterra.

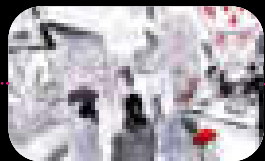
[June 26th, 2019]



1 EPAIRS OF YOU DESERVE A DRINK

Inizialmente mettendo in evidenza i creatori di Cent, questo podcast di lunga data mostra artisti e progetti crittografici, successivamente ribattezzati Matthew & Rizzle Show.

[July 26th, 2019]



MOSTRA CRYPTO ART SHOW

Mostra collettiva di Crypto art organizzata dall'artista crittografico Max Osiris presso la Innerspace Gallery di Los Angeles, CA.

[November 9th, 2019]

LANCIO DI RARIBLE

Piattaforma di tokenizzazione basata su Ethereum per arte digitale e oggetti da collezione, il team decentralizzato ha sede a Mosca, Los Angeles e New York.

[October 24th, 2019]



MOSTRA TROPOPAUSE COMPILATION

La mostra di Lucas Ostachowski incentrata sulla blockchain si tiene presso il Centre Culturel et Communautaire Françoise-Dunn a Sherbrooke, QC, Canada.

[September 6th, 2019]



PRIMA ASTA DI COLDIE

Conosciuto come il metodo Coldie e implementato da molti mercati, il processo di Coldie attiva un conto alla rovescia di 24 ore una volta raggiunto il prezzo di riserva.

[August 31st, 2019]

LANCIO DI RENDAR

La galleria Rendar e la galleria fisica Upfest, con sede a Bristol, nel Regno Unito, sono specializzate nell'onboarding di artisti di street art e graffiti

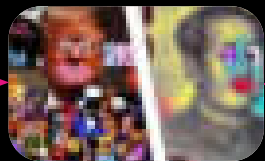
[August 28th, 2019]



LANCIO MINTBASE

Piattaforma di tokenizzazione basata su Ethereum per arte digitale, oggetti da collezione e altri casi d'uso come i biglietti, situata a Berlino, in Germania.

[August 1st, 2019]



MOSTRA A NEW MEDIUM

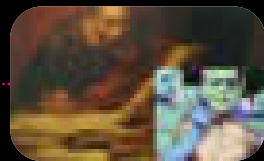
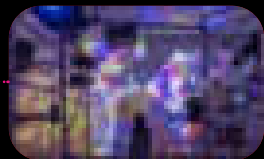
Mostra collettiva di Crypto art organizzata da Jake Johns presso la Zhu Bing Ren Copper Gallery di Shanghai.

[November 15th, 2019]

Uniqlo Tate Late

MOCDA ospita opere d'arte, progetti e tavole rotonde legate alla blockchain durante la mostra Nam Jun Paik alla Tate Modern di Londra.

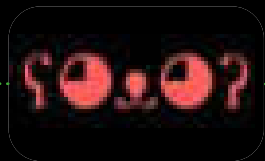
[November 29th, 2019]



CONIAN RILASCIA GLI NFT-SCRIBE

NFT Scribe è uno smart contract che consente ai possessori di ERC721 di aggiungere messaggi e annotazioni sulla catena ai propri token.

[December 5th, 2019]



LANCIO DI CHAINFACES

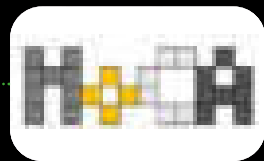
I ChainFaces sono facce di testo ASCII generative on-chain create dal co-fondatore di NFT42 NateAlex. Tutti i 10.000 volti sono stati venduti poco dopo il lancio.

[January 19th, 2020]

MOSTRA Cryptoqué?

Una mostra collettiva di arte crittografica internazionale ospitata presso lo spazio MadeMotion a Madrid, in Spagna.

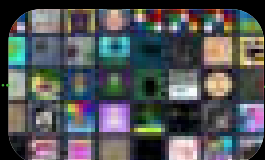
[February 8th, 2020]



LANCIO DEL MOCA- CRYPTOART COLLT

MOCA inizia la sua collezione di criptovalute in rapida crescita che alimenta i creatori e le creazioni di criptovalute.

[February 12th, 2020]



LANCIO DI PIXELCHAIN

Pixelchain è un'app decentralizzata basata su Ethereum che consente agli utenti di creare (inizialmente 32 x 32 px) pixel art e archivarli sulla blockchain.

[April 7th, 2020]

LANCIO DI Nifty Gateway Project

Piattaforma artistica incentrata sulle transazioni in USD basata sulla blockchain di Ethereum. Nifty Gateway è stata acquisita dai gemelli Winklevoss di Gemini.

[April 7th, 2020]



INIZIATIVA ARTISTI PER ROYALTY

Dopo la riduzione delle royalty di SuperRare, un tweet di Matt Kane dà il via a un'iniziativa guidata da artisti che stabilisce uno standard di royalty del 10% entro un mese.

[March 17th, 2020]



LANCIO DI Async Art

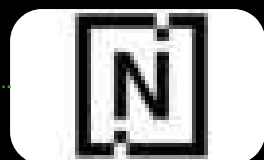
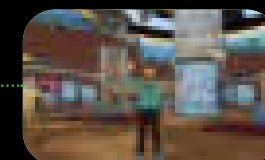
Dopo la riduzione delle royalty di SuperRare, un tweet di Matt Kane dà il via a un'iniziativa guidata da artisti che stabilisce uno standard di royalty del 10% entro un mese

[March 4th, 2020]

LANCIO DI DECENTRALAND

Sviluppato dal 2017 e 91.000 appezzamenti di terreno scambiati, questo attesissimo metaverso viene lanciato pubblicamente con una serie di eventi.

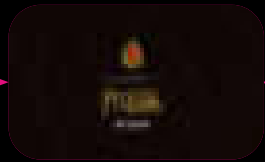
[February 20th, 2020]



LANCIO DI NIFTIES.COM

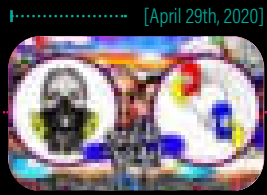
Nifties promuove criptovalute, giochi e oggetti da collezione, nonché progetti di realtà virtuale.

[February 14th, 2020]

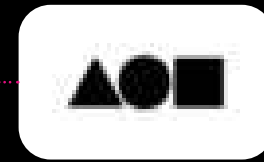


LANCIO DI pixEOS Art Gallery
Lancio pubblico della pixEOS Art Gallery basata sulla blockchain di Eos incentrata su beni digitali come opere d'arte digitali e fisiche.
[April 7th, 2020]

1° EPISODIO BEHIND THE ART- J. BELLINI
L'artista Josie Bellini mostra e documenta nel suo video in live streaming la storia di artisti e collezionisti di criptovalute.

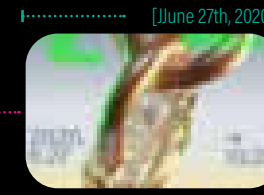


VIRTUAL RARE ART FESTIVAL RARE3F
La terza edizione dell'iconico festival di criptovalute e oggetti da collezione ha lanciato un movimento.
[May 14th, 2020]

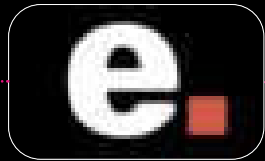


LANCIO DI FOUNDATION APP
Foundation viene lanciato come il primo mercato di arte digitale ad affrontare le fluttuazioni e i prezzi in base al DAI a moneta stabile.
[May 27th, 2020]

MOSTRA CRYPTO-MANIFOLD
Curata da Bi Xin e CAO Jiamin, questa mostra internazionale presenta artisti crittografici internazionali al Chronus Art Center (CAC) di

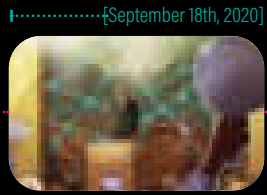


LANCIO DI CRYPTOGRAPH
Cryptograph è un mercato per NFT realizzato da celebrità e artisti che generano fondi per enti di beneficenza e buone cause.
[July 7th, 2020]

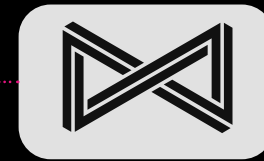


LANCIO DI ELEMENTUM.ART
Dloop rinomina Elementum come successore dell'app NOOW, in esecuzione su Swisscom TV.
[September 18th, 2020]

LANCIO PROGETTO VOLATILITY.ART
Matt Kane avvia con il suo progetto Async una collaborazione di 10 anni per oltre \$ 100.000 sotto il patrocinio di TokenAngels.
[September 18th, 2020]

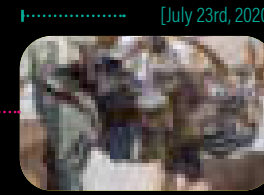


MOSTRA "SHE ART" - WOCA
WOCA (Women of crypto art) ha tenuto una mostra collettiva di CryptoVoxels intitolata She Art con opere di oltre 30 artisti crypto.
[September 11th, 2020]

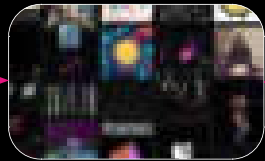


LANCIO DI INFINT PLATFORM
Una piattaforma di token minting sviluppata da NFT42 con particolare attenzione alla flessibilità e alla longevità attraverso le informazioni memorizzate sulla catena.
[July 27th, 2020]

RECORD PICASSO BULL-T. JONES ANMT
L'animazione NFT originale del dipinto di Trevor viene venduta per \$ 55.555 a Pablo Rodriguez-Fraile del Museum of Crypto Art.
[July 23rd, 2020]

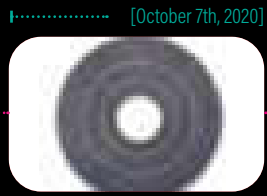


NFT SHOWROOM ON HIVE BLOCKCHAIN
NFT Showroom utilizza la piattaforma di contratti intelligenti NFT di livello 2 di Hive-Engine per generare arte tokenizzata.
[July 15th, 2020]



PRIMO EPISODIO DI VerticalCrypto Art
Mikol di VerticalCrypto Art cura e mette in risalto i suoi video su Twitter e trasmette in streaming crypto arte, artisti e comunità di criptovalute.
[September 29th, 2020]

BLOCK 21 PAINTING NFT DI R. ALICE
Async.art collabora con Christie's per condurre questa asta che supera di 7 volte la sua stima.
[October 7th, 2020]

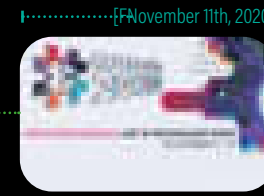


LANCIO DI BEYOND NFT
Basato sul protocollo Matic, Beyond si concentra sul non statico che può evolversi nel tempo come l'arte interattiva e dinamica.
[October 27th, 2020]

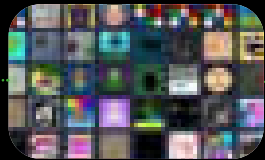


LANCIO DI EPHEMERA
Ephemera, con sede in Canada, è un mercato d'arte di Ethereum specializzato in fotografia e video d'arte.
[November 5th, 2020]

ARTPROJECT 2020 - CRYPTO ART
Sotto la guida dell'artista Jessica Angels, Artproject collega il mondo dell'arte tradizionale con l'ecosistema creativo Blockchain.
[November 11th, 2020]

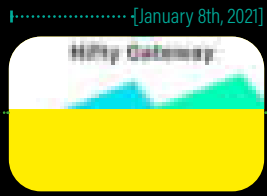


LANCIO DI ARTBLOCK.IO GENERATIVE
Artblocks è una piattaforma di progettazione generativa basata sui dati e ospitata sulla blockchain di Ethereum.
[November 27th, 2020]

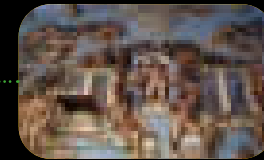


LANCIO DI PIXELCHAIN
Pixelchain è un'app decentralizzata basata su Ethereum che consente agli utenti di creare (inizialmente 32 x 32 px) pixel art e archivarli sulla blockchain.
[January 9th, 2021]

LANCIO DI Nifty Gateway Project
Piattaforma artistica incentrata sulle transazioni in USD basata sulla blockchain di Ethereum. Nifty Gateway è stata acquisita dai gemelli Winklevoss di Gemini.
[January 8th, 2021]

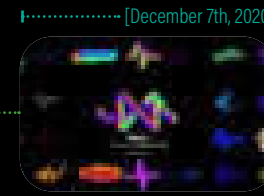


MOSTRA: \$BLACK SPECULATIVE FUTURES ON THE BLOCKCHAIN
La mostra virtuale presenta 33 artisti crittografici neri provenienti da 8 paesi diversi e riscrive la narrativa di chi beneficia del valore della creatività nera.
[December 28th, 2020]

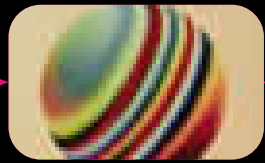


LA CAPPELLA SISTINA DI P. BOYART
Pascal ha impiegato cinque mesi per completare questa monumentale opera d'arte in un'ex fonderia d'oro a Parigi, finanziata da numerosi criptovalute.
[December 11th, 2020]

LANCIO PARAS DIGITAL ART CARD
La piattaforma di conio e trading di carte d'arte digitale si basa sulla blockchain NEAR.
[December 7th, 2020]



LANCIO DI BITCOIN SCARCE CITY
Lanciato come negozio di merchandising Bitcoin, Scarce.City è specializzato in arte Bitcoin attraverso le aste di Lightning Network.
[December 3rd, 2020]



ETHBLOCK.ART GENERATIVE PLATFORM

EthBlockArt consente alle persone di creare opere d'arte blockchain deterministiche basate su blocchi di Ethereum.

[January 8th, 2021]

MOSTRA: From Tulip to Crypto Daisy
L'Avant Galerie Vossen, con sede a Parigi, esplora i valori digitali e riunisce le opere di pittori tradizionali, nuovi media e artisti crittografici.

[January 9th, 2021]



PRIMO EPISODI DI OUTER REALM

I podcast di ric Paul Rhodes evidenziano artisti, collezionisti, sostenitori e mecenati di cripto arte e NFT.

[January 14th, 2021]



MOSTRA FUTURE ART

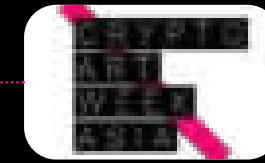
Curated by collector Sats Moon, Australia's first immersive crypto art festival celebrates digital art, AR/VR and music at Paddington Town Hall in Sydney.

[January 15th, 2021]

LANCIO APP SIGN ART.

La dApp SIGN Art si basa sul protocollo Waves e si concentra su edizioni singole e limitate.

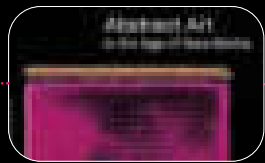
[January 18th, 2021]



MOSTRA CryptoArt Week Asia (CAWA)

CryptoArt Week Asia promuove artisti asiatici sottorappresentati in Asia e all'estero durante eventi a Singapore e virtualmente.

[January 20th, 2021]



ABSTRACT ART IN THE AGE OF NEW MEDIA

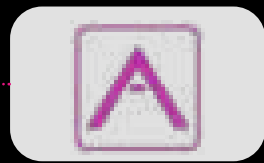
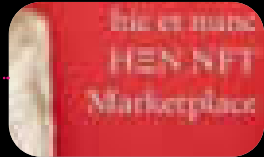
Questa collaborazione tra MoCDA, University College London e Hobs3D, è sia una mostra collettiva virtuale che una serie di studi sperimentali online.

[February 8th, 2021]

LANCIO HIC ET NUNC MARKETPLACE

Inizialmente, orientata agli e-sport e al crowdfunding, la piattaforma guidata dalla comunità ha coniato il suo primo OBJKT e opera sulla Blockchain di Tezos.

[February 8th, 2021]



ARKANE NETWORK MARKETPLACE

Arkane Network lancia il primo mercato di oggetti da collezione NFT su MATIC, una soluzione di ridimensionamento Layer-2 per Ethereum.

[February 2nd, 2021]



LANCIO DI HASHMASK

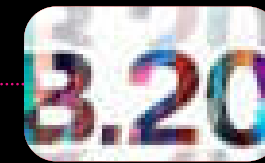
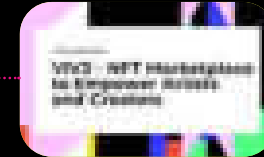
Gli hashmask sono oggetti da collezione di arte digitale composti da 16.384 ritratti creati da oltre 70 artisti in tutto il mondo.

[January 28th, 2021]

LANCIO VIV3 Marketplace

Lancio del primo marketplace generale sulla blockchain di Flow, ideato da Dapper Labs, il team dietro CryptoKitties e NBA Top Shot.

[January 26th, 2021]



LANCIO B20 Token at Metapalooza

Il token B20 di Metapurse esplora l'intersezione tra social, utility token e un DAO supportato dalla 20 Collection da record di Beeple.

[January 23rd, 2021]



LANCIO Storefronts and Marketplaces

Derivato da un portafoglio, Bitski rilancia come un mercato basato su carte di credito e una soluzione per vetrine individuali per risorse digitali.

[February 8th, 2021]

NASCITA DELLA TRASH ART

Il deplatform Robness Cyberpop e Max Osiris su SuperRare lanciano il controverso movimento trash art che sfida i diritti d'autore.

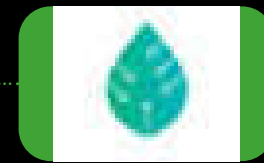
[February 11th, 2021]



LANCIO DI FOLIA MARKETPLACE

Il mercato Folia con sede a Berlino, in Germania, è una nuova piattaforma Ethereum per l'esposizione e la raccolta di NFT.

[February 17th, 2021]



LANCIO DI Kalamint Marketplace

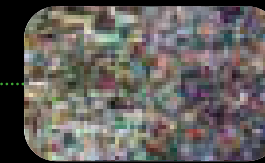
Kalamint viene lanciato come il primo mercato curato dall'utente basato sulla blockchain di Tezos per creare, vendere e acquistare NFT sullo standard di token FA2.

[February 18th, 2021]

TWO-PERSON EXHIBITION: ONCE

La prima mostra di Ry David Bradley e Hanna Handsdotter ospitata da The Hole, NY in collaborazione con SuperRare.

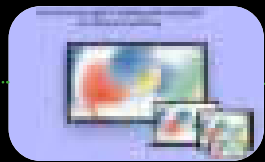
[February 18th, 2021]



IL CASO BEEPLE

La casa d'aste ha scelto Beeple's EVERYDAYS: THE FIRST 5000 DAYS, un vasto collage delle sue opere quotidiane come prima asta di sole opere d'arte digitale.

[February 25th, 2021]



LANCIO DI Feral Files Marketplace

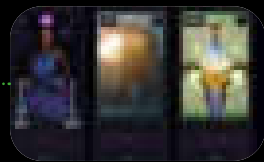
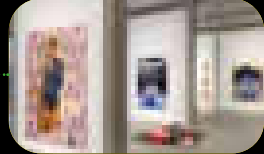
Feral Files viene lanciato come mercato di arte generativa sulla Blockchain Bitmark ed è fondato da Casey Reas, il co-fondatore di Processing.

[March 18th, 2021]

MOSTRA THE ARTIST IS ONLINE

La galleria KÖNIG ospita questa mostra collettiva internazionale nella loro sede fisica a Berlino, in Germania, e in una galleria virtuale a Decentraland.

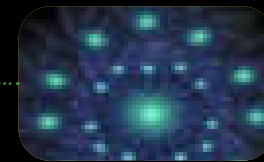
[March 18th, 2021]



LANCIO DI Ether Cards Framework

È un framework NFT guidato dalla comunità che consente ai creatori di migliorare la propria NFT con le utilità.

[March 17th, 2021]



LANCIO DELLA FRACTIONAL ART

Unendo DeFi con Crypto Art, un proprietario di NFT può frazionare il proprio asset in token ERC-20 e vendere queste frazioni per ottenere liquidità.

[March 16th, 2021]

LANCIO DI Async Music

L'innovativa piattaforma artistica a strati amplia la sua offerta per includere musica programmabile.

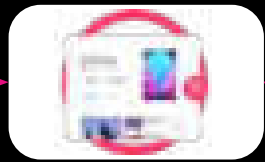
[March 15th, 2021]



LA VENDITA DI BEEPLE

Beeple (Mike Winkelman) vende il suo "EVERYDAYS" all'asta per US\$ 69.346.250, il terzo più alto per un artista vivente in quel momento.

[March 11th, 2021]



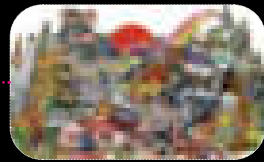
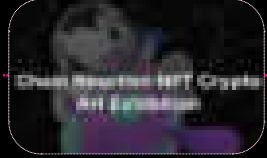
LANCIO DI Fansforever Marketplace
Il mercato sociale basato su Tron Blockchain Fansforever connette i creatori e i loro fan tramite NFT.

[March 20th, 2021]

MOSTRA: CHAIN REACTION

La ABV Gallery e Nifty Gateway con sede ad Atlanta espongono 20 artisti internazionali con la loro mostra collettiva Chain Reactions NFT/ Crypto Art.

[March 20th, 2021]



HIGH ON COLLAGE BY MORGAN JESSE
La prima mostra dell'artista Morgan Jesse Lappin con la Trigonal Gallery combina collage e la nuova frontiera digitale degli NFT a Jersey City, NJ.

[March 22nd, 2021]



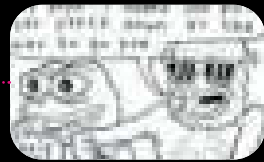
MOSTRA SEASON ONE STARTER PACK
La Superchief Gallery NFT si apre con il "Season One Starter Pack", una mostra che presenterà opere d'arte NFT a rotazione di 300 artisti multidisciplinari.

[March 25th, 2021]

MOSTRA: VIRTUAL NICHE - HAVE YOU EVER SEEN MEMES IN THE MIRROR?

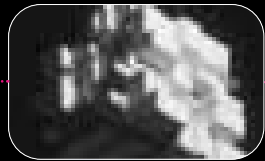
Questa mostra collettiva ospitata da BlockCreateArt (BCA) è la prima mostra di arte crittografica istituzionale tenutasi presso l'UCCA Lab a

[March 26th, 2021]



MOSTRA Chain/Saw NFT Gallery
La mostra inaugurale Iconography & The Internet presentava, tra gli altri, l'originale Pepe the Frog del 2006 di Matt Furie.

[April 1st, 2021]



CLLCTBL PAK MESSI ALL'ASTA
Sotheby's e Nifty Gateway collaborano all'asta dell'anonimo artista Pak che esplora e sfida concettualmente la scarsità.

[April 12th, 2021]

LANCIO HIC ET NUNC MARKETPLACE

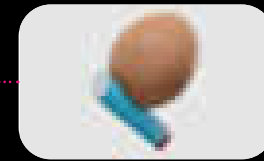
SaveArtSpace presenta Pixelated, una mostra lunga un mese in tutta Miami attraverso cartelloni pubblicitari e pensiline degli autobus con 96 Crypto Punks.

[April 12th, 2021]



CRYPTOART - IT'S NOT ABOUT MONEY
Curata da Daniel Heiss e Margit Rosen, questa mostra collettiva di criptovalute si svolge presso lo ZKM Center for Art and Media di Karlsruhe in Germania.

[April 7th, 2021]



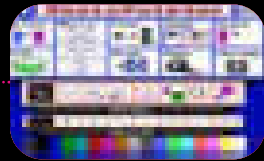
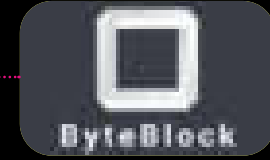
URS FISCHER COLLAB PACE GALLERY
Rompendo la rappresentazione della Gagolian Gallery, Urs Fischer lancia in collaborazione MakersPlace la serie CHAOS NFT.

[April 5th, 2021]

LANCIO Byteblock NFT Marketplace

Con sede a Bengaluru, in India, questo mercato con sede a Tezos mira a rendere gli NFT accessibili agli artisti indiani con conio a basso costo e senza commissioni di piattaforma.

[April 5th, 2021]



LANCIO PORTAL ART MARKETPLACE
Il mercato è costruito sulla Blockchain Tezos e opera da New York e Vienna, Austria.

[April 4th, 2021]



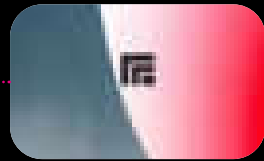
LANCIO TR Lab Platform
Con sede a Hong Kong, Tabula Rasa Lab si concentra sulle belle arti e i suoi partner includono, tra gli altri, Christie's e Rockbund Art Museum.

[April 20th, 2021]

MAD DOG JONES RECORD ASTA

L'opera d'arte concettuale di Michah Dowbak viene venduta all'asta di Phillips per 4,2 milioni di dollari e creerà altre 220 versioni di se stessa.

[April 23rd, 2021]



LANCIO DI Truesy Marketplace
TRUESY è un mercato NFT curato incentrato su personalità e marchi e costruito sulla Blockchain di Tezos.

[April 25th, 2021]



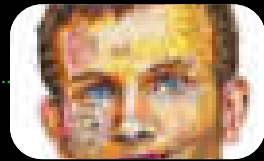
LANCIO DI Bazaar NFT Marketplace
Bazaar Market è un mercato NFT carbon-negativo basato sulla blockchain di Tezos e governato da una struttura DAO.

[April 25th, 2021]

LANCIO Versus Marketplace

La prima mostra di Ry David Bradley e Hanna Hansdotter ospitata da The Hole, NY in collaborazione con SuperRare.

[April 29th, 2021]



QUARANTA SCRIVE CRYPTO ART BOOK
Il curatore e critico d'arte Domenico Quaranta pubblica il suo libro che documenta la storia della crypto arte dal titolo: Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT.

[May 5th, 2021]



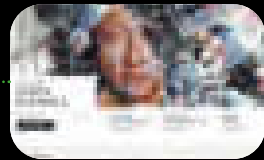
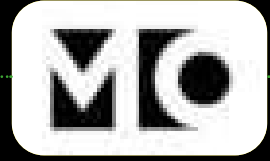
Christie's Auctions- nft machine
Il controverso upscaling dei file originali 320 x 200 px non quadrati di Andy Warhols mette in ombra la versione postuma NFT di questo artista blue chip.

[May 19th, 2021]

BCA Network diventa MetaOpus

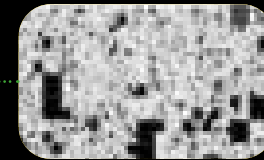
La piattaforma cinese di cripto- valute rinomina il suo mercato in MetaOpus facendo riferimento a Metaverse e Opus.

[May 18th, 2021]



LANCIO LGND MARKETPLACE
LGND è una piattaforma artistica NFT creata da artisti, per artisti basata sulla Blockchain WAX.

[May 16th, 2021]



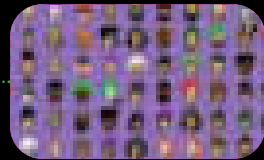
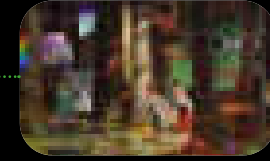
ITZEL YARD Dreaming At Dusk
L'artista generativa, nata a Panama, diventa l'artista criptoaluta più venduta fino ad oggi. Il suo pezzo è stato messo all'asta a sostegno del progetto Tor.

[May 14th, 2021]

MOSTRA Breadcrumbs

Kenny Schachter cura questa mostra d'arte crittografica basata su Ethereum per Galerie Nagel e Draxler a Colonia, in Germania.

[May 12th, 2021]



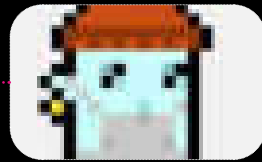
RECORD CRYPTOPUNK
Christie's ospita la prima asta serale da collezione di criptoalute con i 9 punk precedentemente non disponibili con una stima di \$ 7-9 milioni.

[May 11th, 2021]



LANCIO DI Raretoshi Marketplace
Raretoshi è una piattaforma NFT e di arte fisica curata basata su Liquid Network, una soluzione di livello 2 Bitcoin.
[May 20th, 2021]

Proof of Sovereignty - NFT Sale
Christie's collabora con Lady Phe-Onix per presentare una vendita curata di opere d'arte sia legacy che di nuova creazione come NFT unici.
[May 25th, 2021]

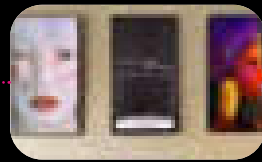


SOTHEBY'S OSPITA UNA VENDITA NFT
L'asta include Quantum (2015) di Kevin McCoy, CryptoPunk #7523 (2017) di Larva Labs e The Shell Record (2021) di Anna Ridler.
[June 3rd, 2021]

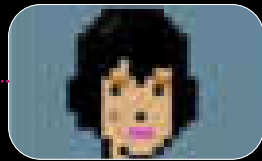


VENLY SOSTITUISCE ARKANE NETWORK
Arkane Network si rinomina Venly con un focus su oggetti di gioco e oggetti da collezione sulla rete MATIC Layer-2.
[June 8th, 2021]

MOSTRA PROOF OF ART
Questa mostra collettiva museale al Francisco Carolinum Linz in Austria esplora la storia dell'arte crittografica e dell'arte digitale.
[June 10th, 2021]

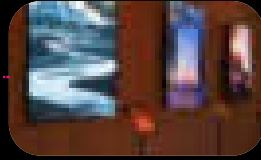


IMNOTART- PRIMA GALLERIA FISICA
Imnotart presenterà opere d'arte NFT curate nella sua galleria virtuale a Cryptovoxels, dove ospita opere NFT da marzo.
[June 16th, 2021]



CryptoPunk AL Major Art Museum
L'Institute of Contemporary Art, Miami (ICA Miami) ha annunciato l'acquisizione del CryptoPunk 5293 donato da un fiduciario.
[July 6th, 2021]

NFT GALLERY MONTREAL
OxSociety senza scopo di lucro apre nel complesso di New City Gas con l'obiettivo di educare e promuovere il movimento dell'arte crittografica.
[July 2nd, 2021]

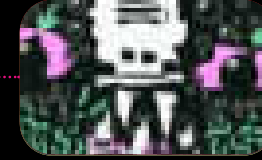


MOSTRA CRYPTOKIO
Blockchain Art Exchange e GrowYourBase ospitano la prima mostra NFT fisica del Giappone alla UltraSuperNew Gallery di Tokyo.
[June 26th, 2021]

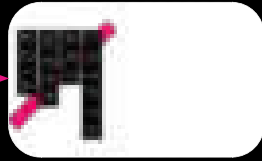


LANCIO DI BINANCE
Il lancio presenta controverso opere d'arte digitalizzate NFT di Salvador Dalí e un tributo ad Andy Warhol insieme a 100 creatori regionali.
[June 24th, 2021]

DYSTOPIAN VISIONS - CAMBI AUCTION
Curata da MoCDA, questa collezione NFT viene messa all'asta da Cambi in collaborazione con SuperRare alla Cambi Casa d'aste di Milano, Italia.
[June 24th, 2021]

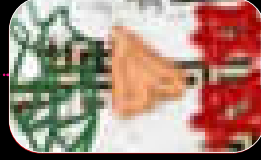


CRYPTOKIOS: PIONIERI DELL'ARTE NFT
La prima vendita NFT della casa d'aste Bonham in collaborazione con SuperRare, l'autentico mercato dell'arte digitale, ha raggiunto un totale di \$ 451.688.
[June 21st, 2021]

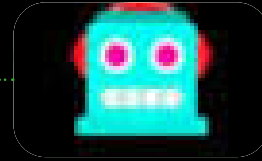


Crypto Art Week Asia
Crypto Art Week Asia presenta oltre 300 artisti digitali con sede in Asia, mostre fisiche in sei città e oltre 50 gallerie virtuali.
[July 9th, 2021]

MOSTRA metaphysical
IRL/mostra collettiva digitale a cura di Max Kulchinsky presso la galleria DorDor di New York e una galleria virtuale Bitski su OnCyb
[July 23rd, 2021]

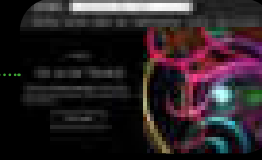


MOSTRA Stratosphere
Ospitata da Stratosphere DAO, questa vetrina internazionale presenta centinaia di artisti in una mostra virtuale e IRL a Pechino, in Cina.
[July 24th, 2021]



Launch of WeMint.Art
Promuovendo il decentramento, questa app decentralizzata gratuita consente agli artisti di distribuire i propri contratti intelligenti e coniare NFT ERC-721 su Ethereum.
[August 5th, 2021]

LANCIO 1st Dibs NFT Platform
Fondato nel 2000, 1stDibs è un mercato online di mobili e arte incentrato sul design che espande la sua offerta nello spazio NFT.
[August 11th, 2021]

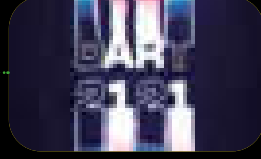


Proof of Stake: Technological Claims
Iniziato dal Kunstverein di Amburgo e dall'artista Simon Denny che riflette sui temi della tecnologia, dell'organizzazione e della proprietà.
[September 4th, 2021]



MOSTRA DAZE - DCNTRLZD ART ZONE
Cryptoart India Collective (CIC) ospita con DAZE una mostra con 30 artisti e curatori della scena NFT indiana a Delhi.
[December 18th, 2021]

MOSTRA Crypto Art is Now
Dynamic Art Museum presenta con DART 2121 il primo grande progetto espositivo dedicato alla Crypto Art all'interno di uno spazio museale a Milano, in Italia.
[November 23rd, 2021]



MOSTRA Dear Block Chen
Curata da Feng-Yi Chu, questa mostra esplora punti di vista critici sulla blockchain per la Solid Art Gallery di Taipei, Taiwan.
[November 20th, 2021]



LANCIO FX(Hash) Platform
FX(Hash) è una piattaforma sperimentale per l'arte generativa o algoritmica basata sulla blockchain di Tezos.
[October 27th, 2021]

LANCIO DI Xeno NFT Hub
Il mercato NFT sudcoreano viene lanciato sulla blockchain di Ethereum.
[October 18th, 2021]



NFT DEUBUTTANO ALL'ART BASEL FAIR
Con "Crypto Kiosk" Kenny Schachter cura un'introduzione di NFT per la Galerie Nagel Draxler alla fiera Art Basel in Svizzera.
[September 21st, 2021]

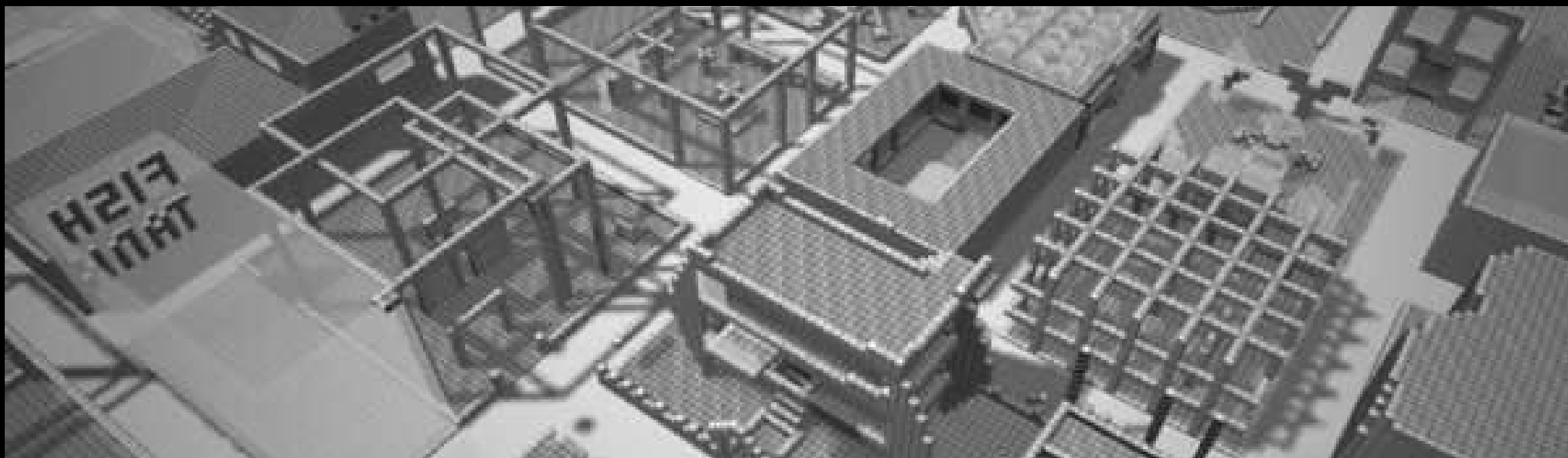
CASI STUDIO

Al fine di valutare in maniera più adeguata i casi studio, sarà fondamentale illustrare il concetto di “SPAZIO/TERRA DIGITALE.”

FREESPACE:

Il concetto di spazio libero, nasce dalla volontà di “dare una proprietà” ai vari utenti nei diversi metaversi, al fine di corrispondere alle necessità spaziali dello stesso. Tale spazio viene spesso definito in un numero di unità usufruibili dall’utente e customizzabili a proprio volontà e gusto. Gli intenti variano dal semplice spazio di raccolta personale, fino all’utilizzo per fini espositivi, di vendita, gioco ecc ecc.

C R Y P T O _ V O X E L S



[DESCRIZIONE]

Cryptovoxels è un mondo virtuale che ha tutte le carte in regola per diventare un progetto molto più grande di quello che è oggi, ed in tal senso, la grande trazione che ha dimostrato lo rende già un relativo successo. Il progetto punta ad un brulicante ecosistema di mondi virtuali che, negli anni a venire, verranno ampliati oltre che costruiti ex novo su Ethereum.

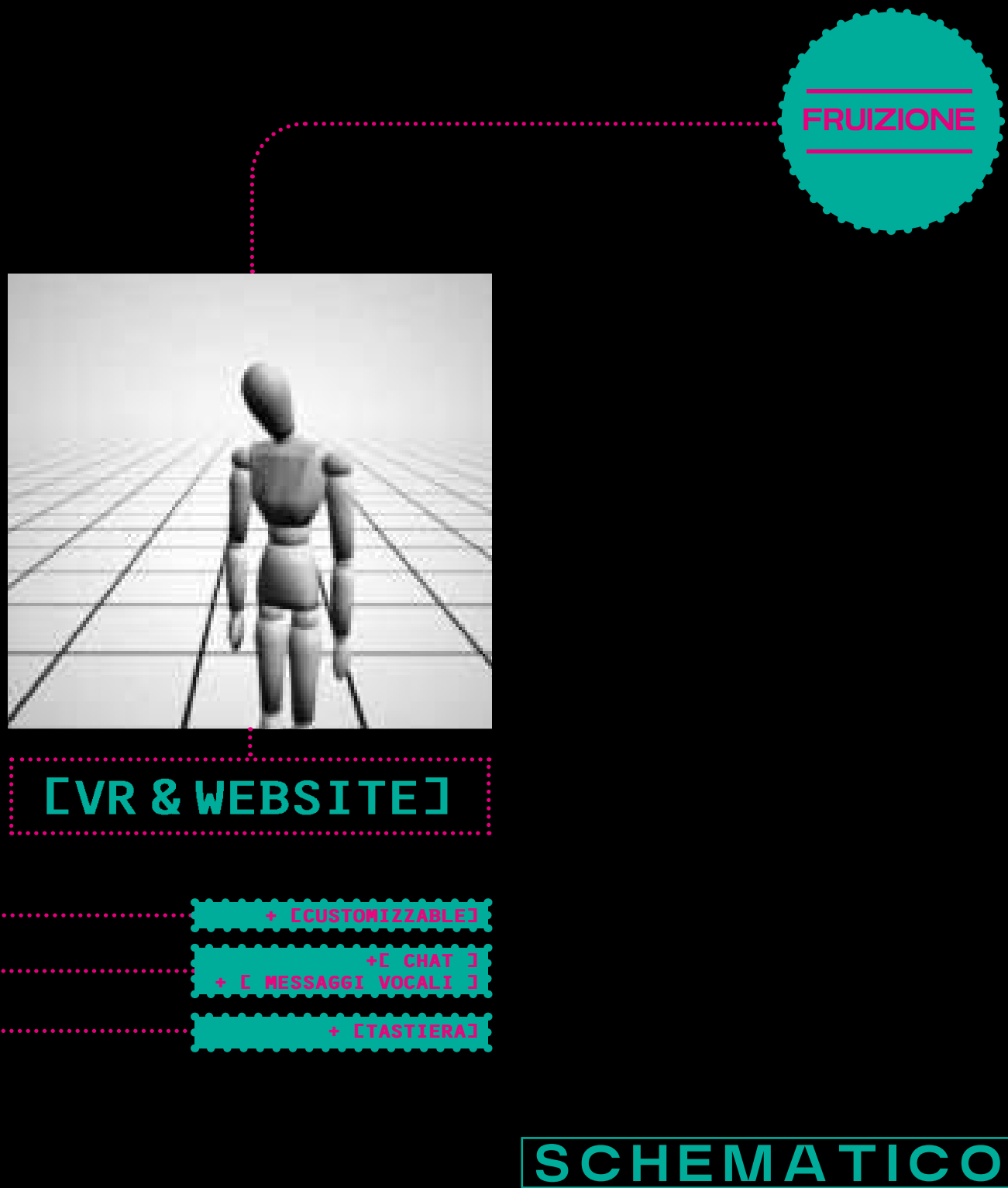
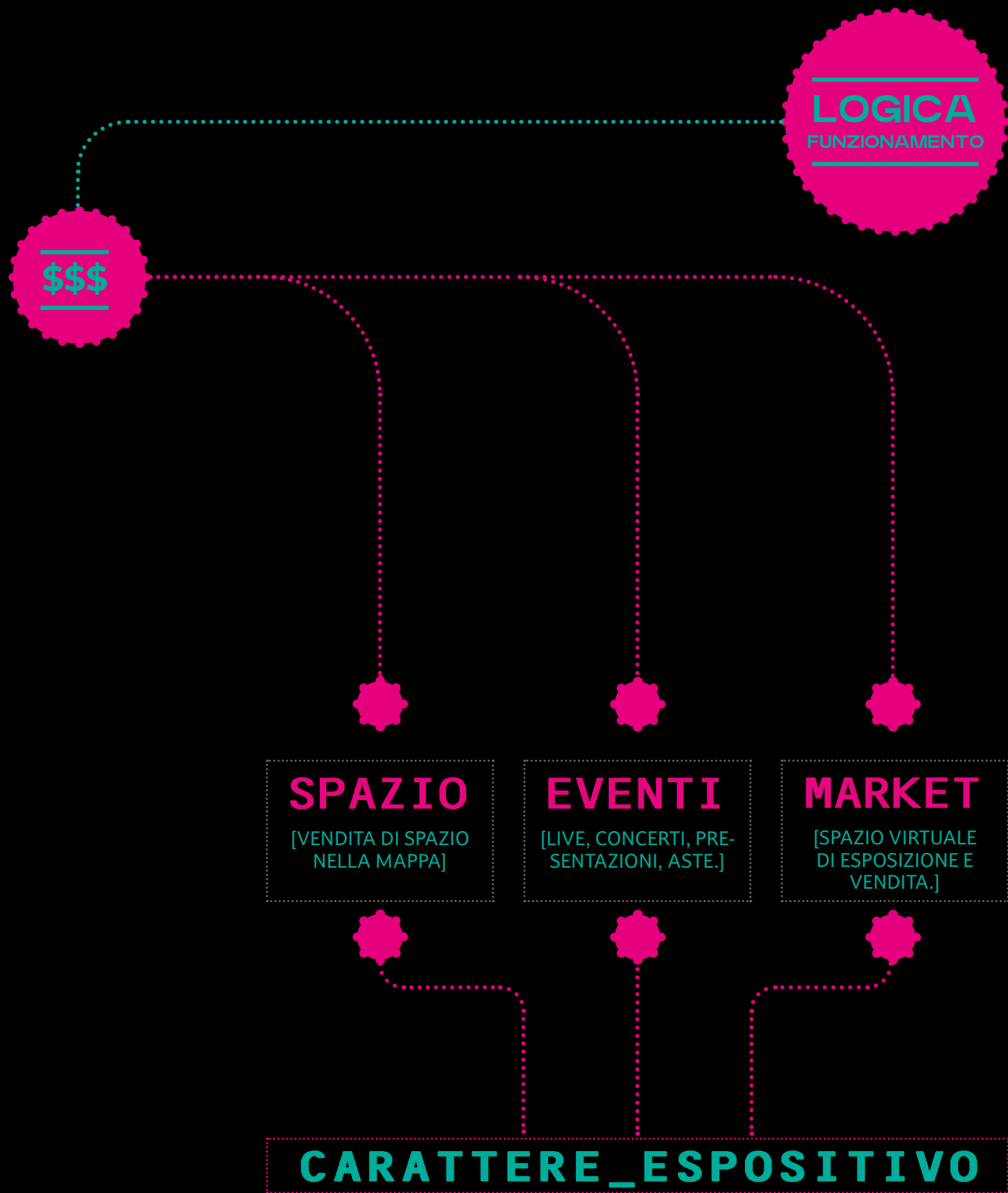
In poche parole, Cryptovoxels è un mondo di realtà virtuale (VR) costruito su Ethereum, un progetto consente di acquistare e vendere proprietà virtuali e altri asset digitali collocati nel mondo di Cryptovoxels.

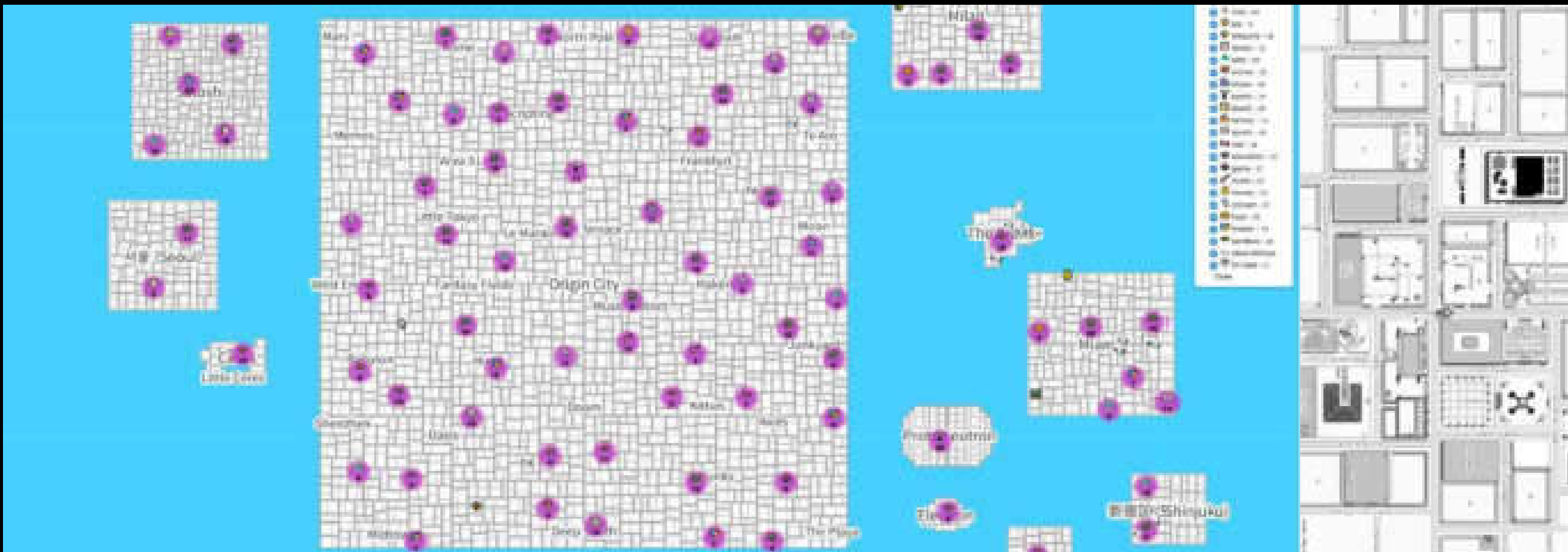
A prima vista può sembrare piuttosto simile a Minecraft ma è decisamente molto più che una semplice somma di componenti che si possono notare con un semplice sguardo. Il progetto è in parte relativo al mercato immobiliare digitale, in parte sfrutta la tecnologia VR (Virtual Reality), ed in parte consente un'iper-digitalizzazione dei rapporti umani tra utenti. La comunità che il progetto ha raggruppato finora è piuttosto diversificata: ci sono stati sia speculatori del mercato economico interno al metaverso che veri e propri creatori di contenuti digitali. (Cbitcoin.com, 2022.)

[PROPRIETÀ]

Nel Gioco i giocatori possono acquistare terreni e costruire negozi e gallerie d'arte. Strumenti di modifica, avatar e chat di testo sono integrati. Tramite CryptoVoxel è possibile guadagnare.

CRYPTOVOXELS.IO





M A P P A

[IL CONCETTO DI TERRA:]

Attraverso una mentalità simile a quella di Minecraft, il gioco prende vita in un editor componibile a blocchi. Tale editor in abbinamento ai vari accessori in vendita permette di creare il proprio store/spazio virtuale. Il concetto infatti si base sulla logica blockchain rafforzata dall'esistenza stessa delle opere nello spazio.

Consiste in un registro decentralizzato per la proprietà terriera, un protocollo per descrivere il contenuto di ogni appezzamento di terreno e una rete peer-to-peer per le interazioni degli utenti.

[IN SINTESI]

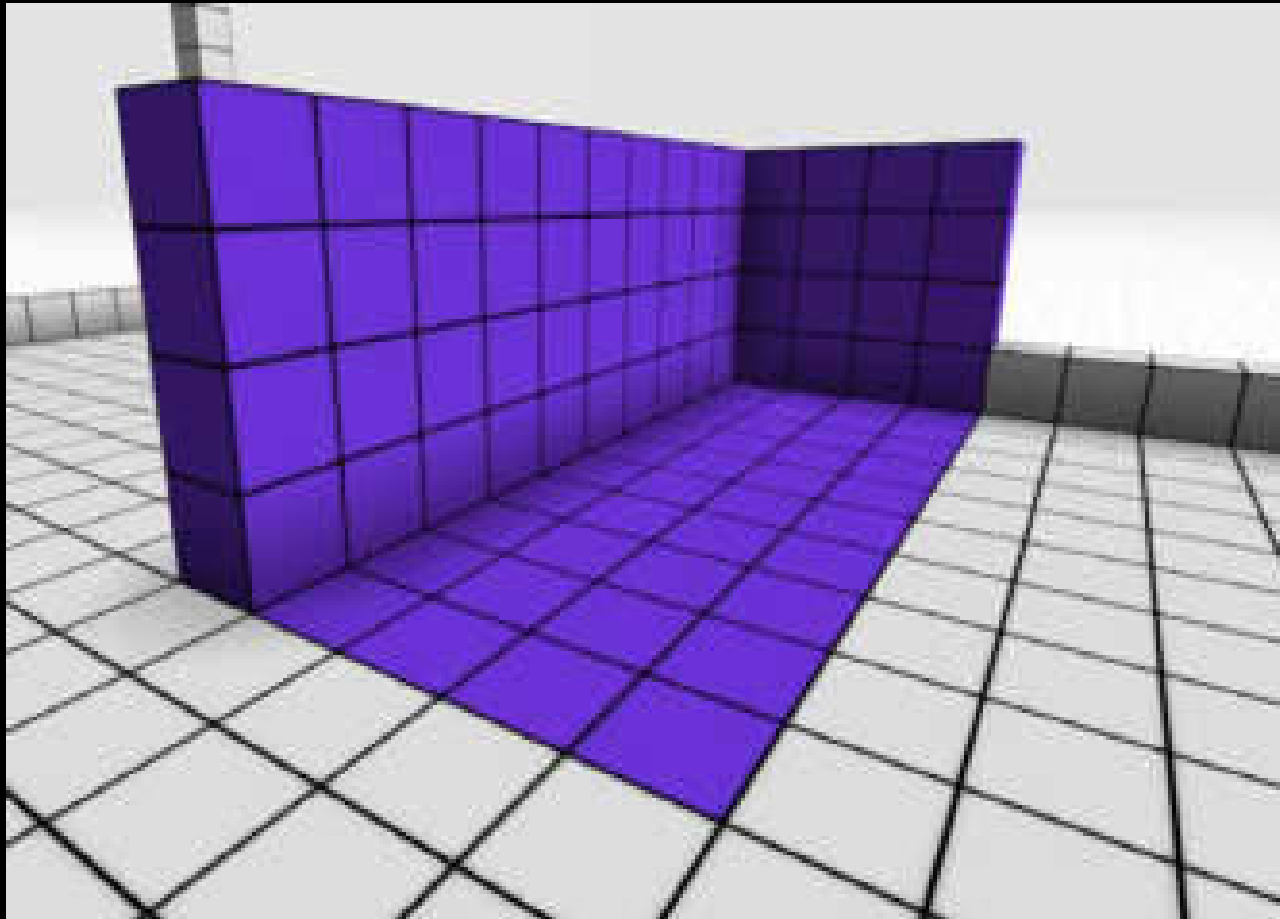
Il concetto di gioco di Cryptovoxels gli conferisce una sensazione unica, specialmente per coloro che non hanno mai interagito con i metaversi finora. A differenza di altri giochi blockchain, Cryptovoxel simula esperienze del mondo reale. Ad esempio, i giocatori possono guardare insieme un concerto nel mondo reale all'interno del gioco. Nel complesso, il gioco ha molte integrazioni con oggetti ed eventi del mondo reale. Ecco perché Cryptovoxels supporta anche la realtà virtuale, che la rende unica. Anche se l'integrazione è un po' di base finora. Attualmente supportati: Windows Mixed Reality, HTC Vive, Oculus Rift/Quest.

[BUILDER:]

Una delle funzioni fondamentali nell'approccio a questi mondi, è la funzione di space-editing . Tale funzione risulta fondamentale nella costituzione assistita dei propri spazi.

Uno degli approcci più famosi ed utilizzati in crypto-voxel è quello in stile "Minecraft". Tale configurazione avviene tramite l'utilizzo di "VOXEL", ovvero di cubi 3D, riposizionabili su schemi a griglia.

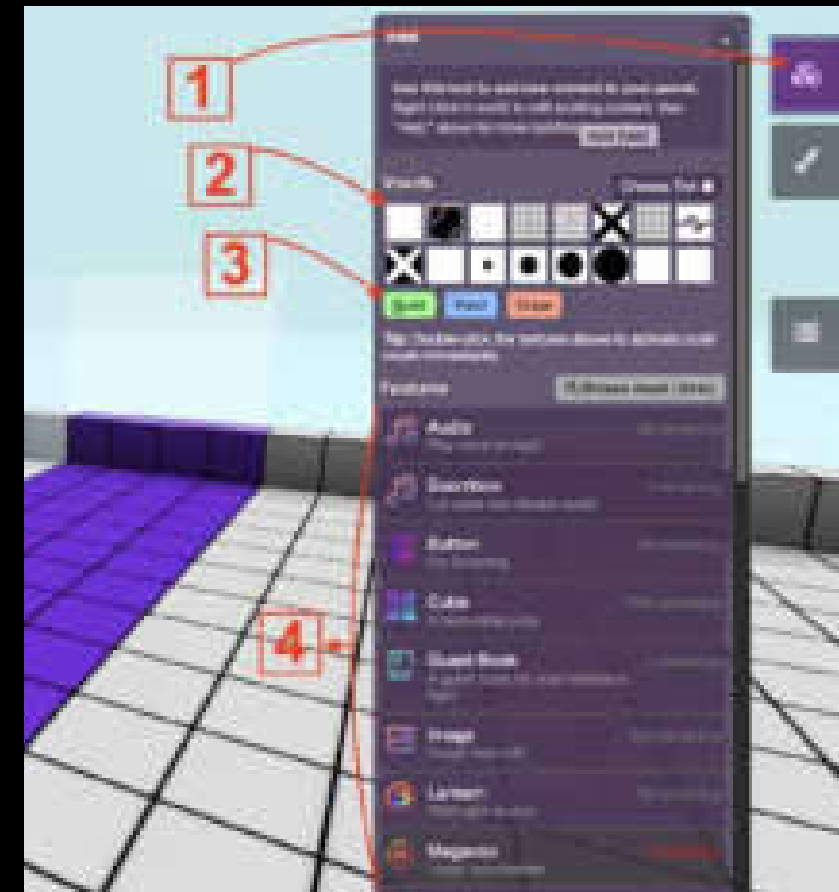
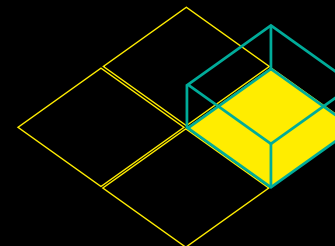
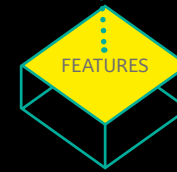
[GRID & VOXEL:]



B U I L D E R

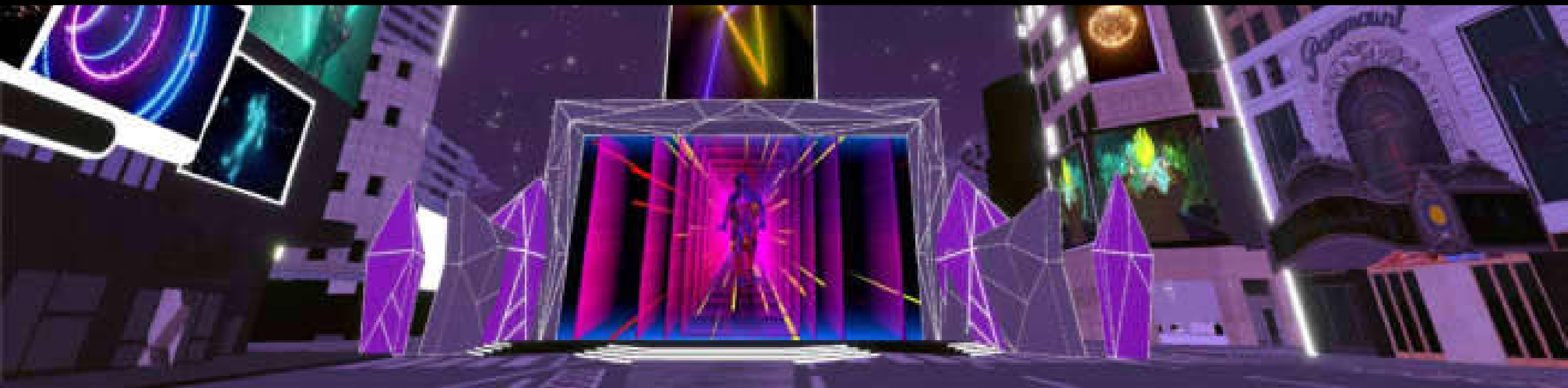


[EDITOR]



- 1)EDIT** Accesso al MENU di editing.
- BLOCK:** Scelta della tipologia di cubo e di texture.
- 2)VOXEL:** Strumenti per costruzione - pittura - cancella dei blocchi.
- 3)FUNCTION:** Accesso al MENU delle funzioni da applicare ai blocchi, quali: add file mp3, live-stream, scripting, texture, sign, immagine, light 3d model.

D E C E N T R A L A N D



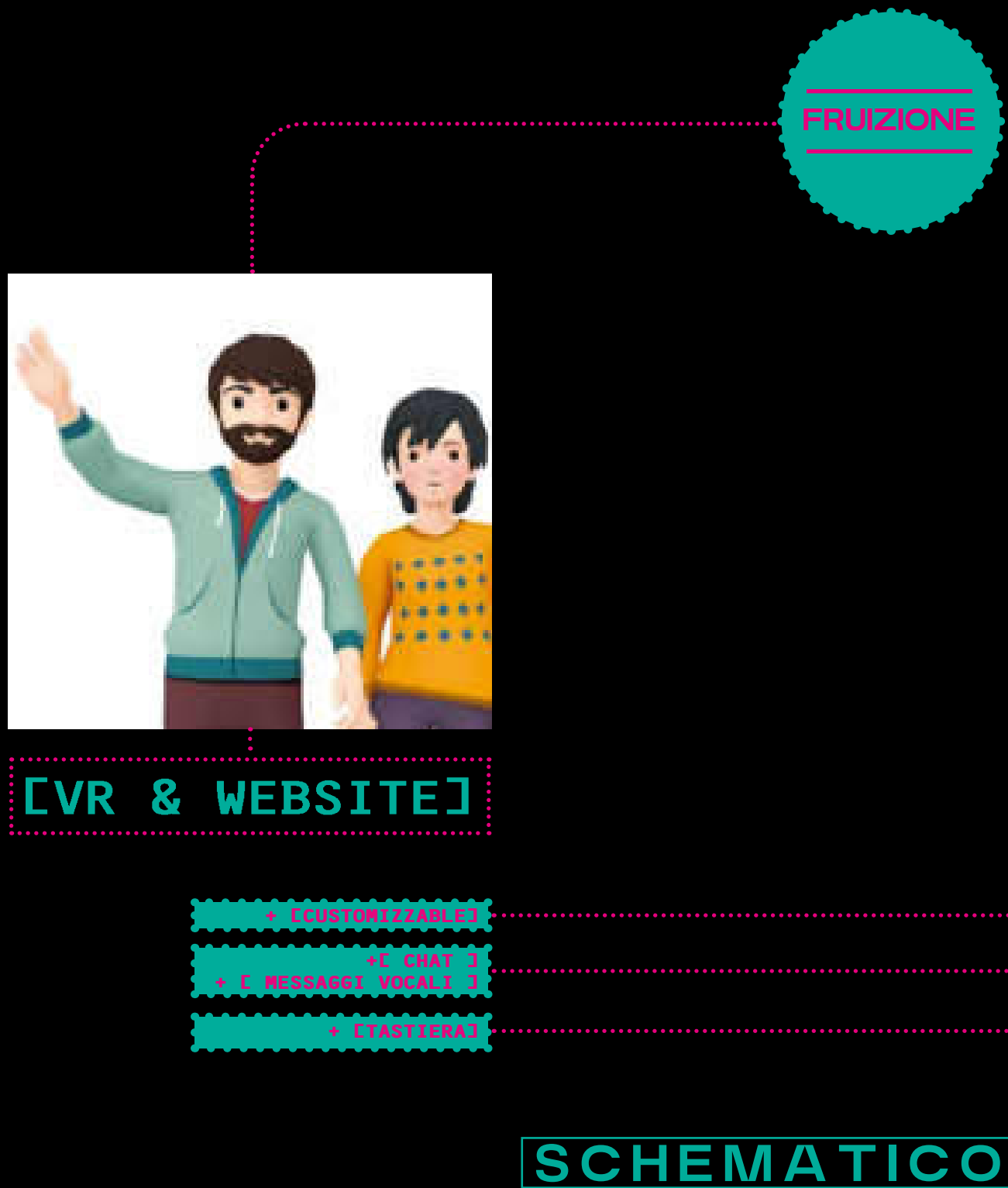
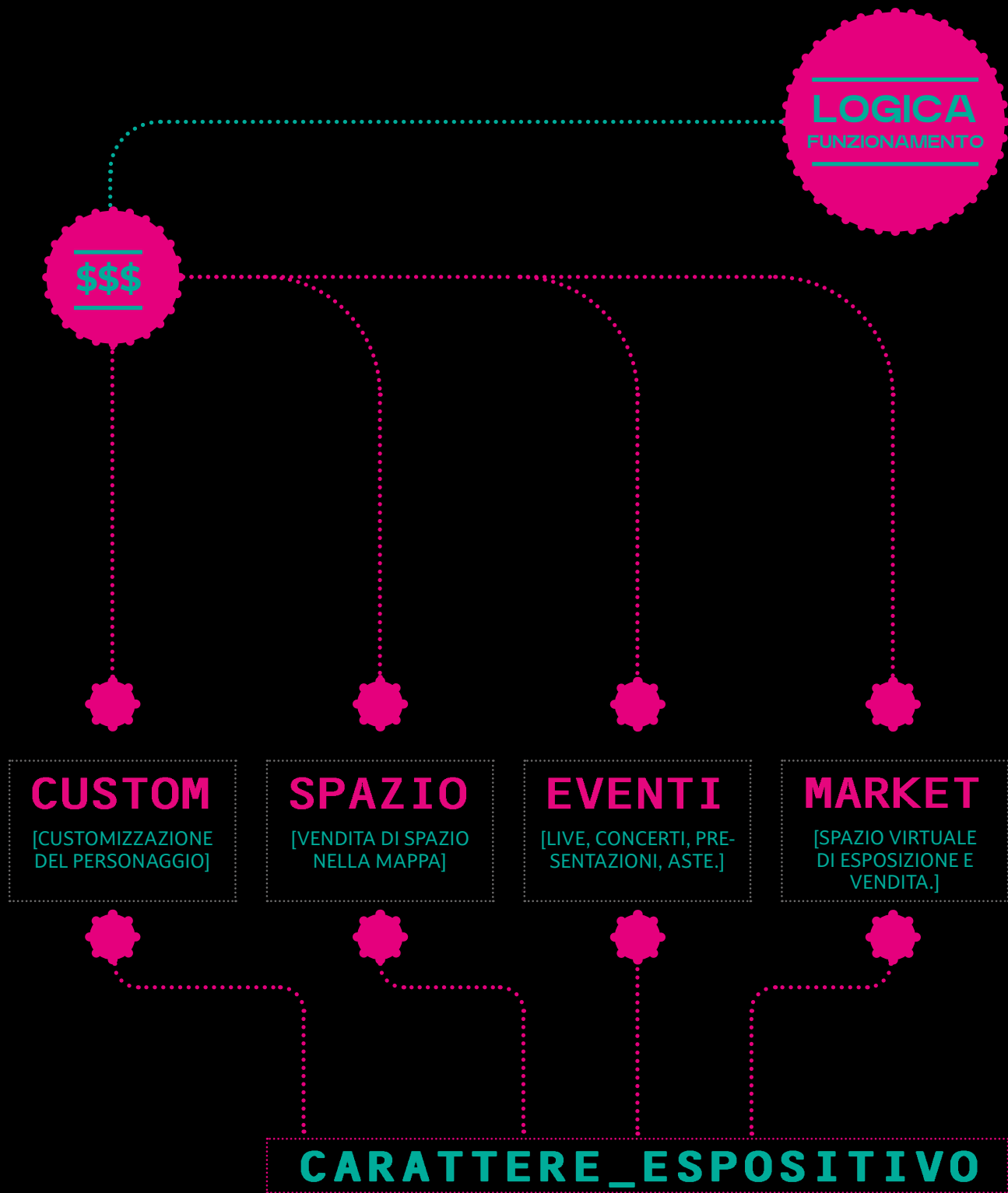
[DESCRIZIONE]

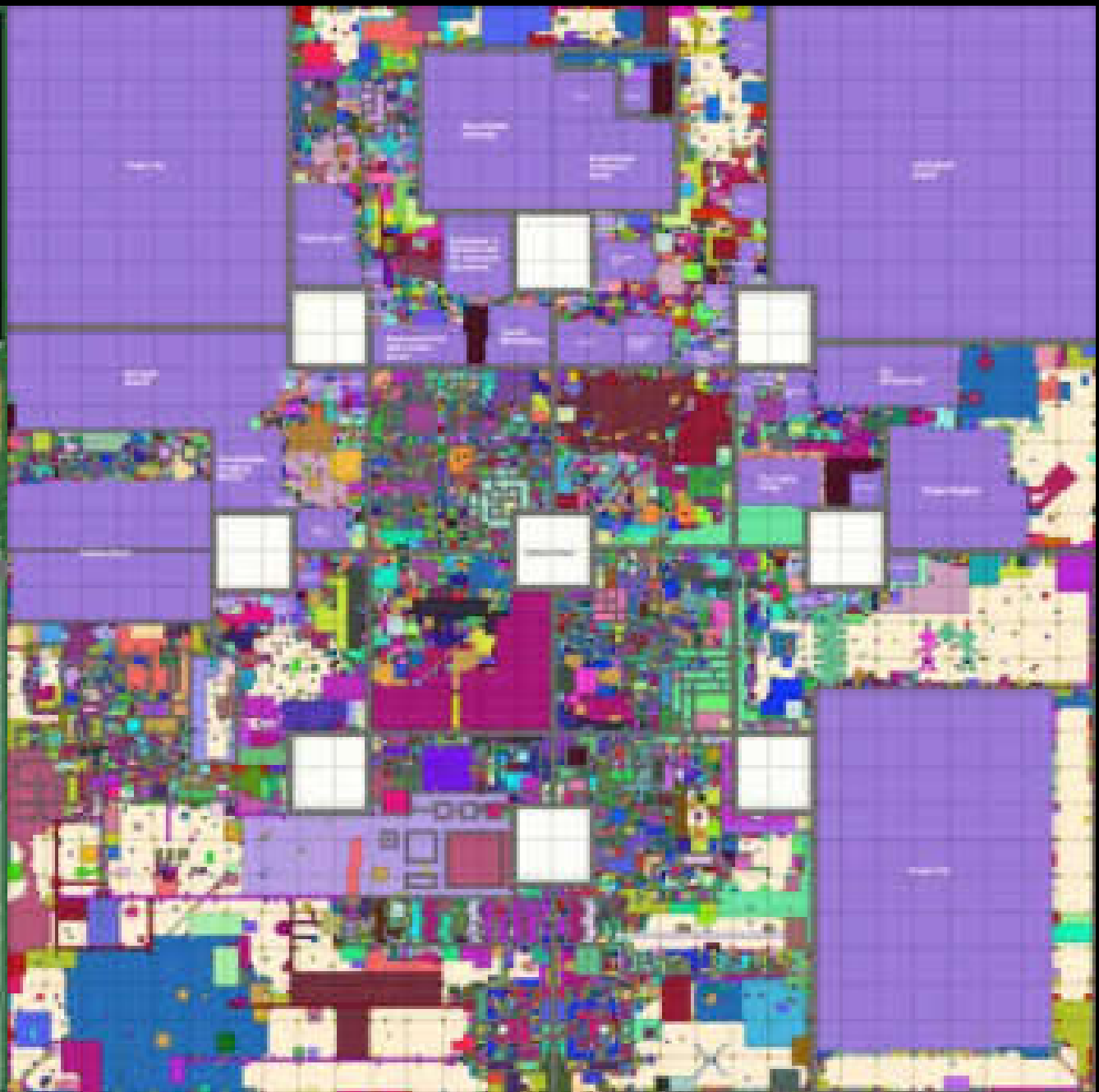
Decentraland è una piattaforma di realtà virtuale alimentata dalla blockchain di Ethereum. Gli utenti possono creare, sperimentare e monetizzare contenuti e applicazioni. La terra in Decentraland è permanentemente di proprietà della comunità, dando loro il pieno controllo sulle loro creazioni.

Gli utenti rivendicano la proprietà di un terreno virtuale su un registro dei pacchi basato su blockchain. I proprietari terrieri controllano quale contenuto viene pubblicato sulla loro porzione di terreno, che è identificata da un insieme di coordinate cartesiane (x,y). I contenuti possono variare da scene 3D statiche a sistemi interattivi come i giochi.

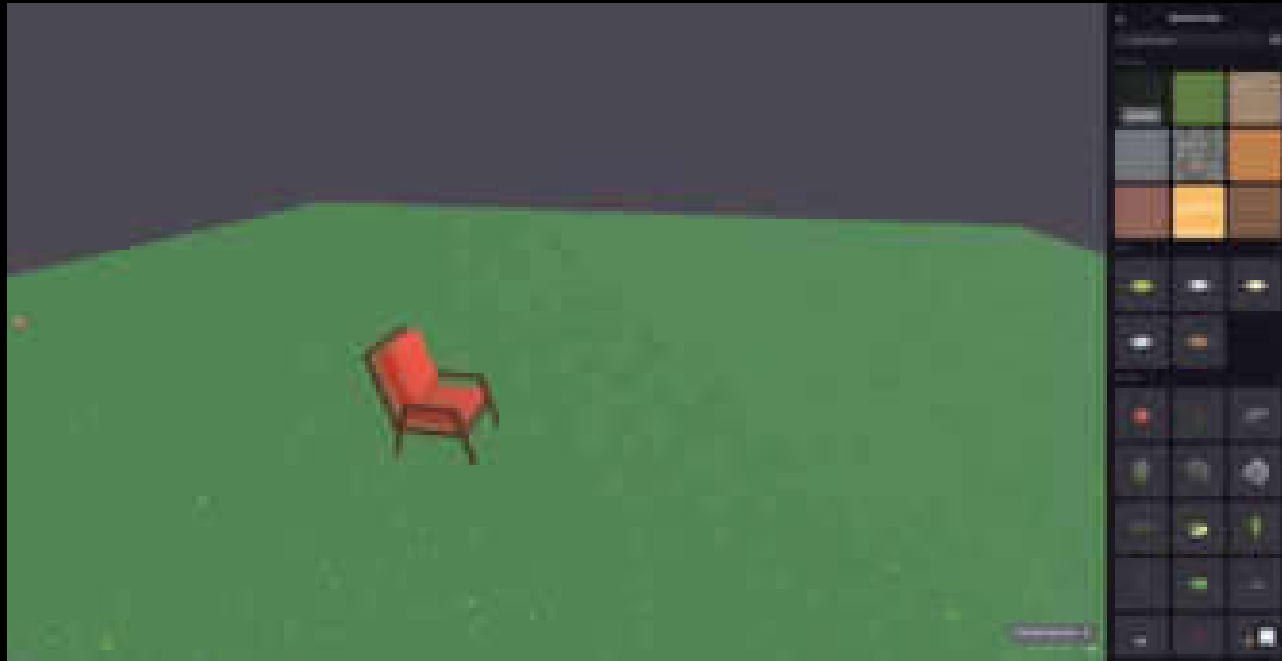
La terra è una risorsa digitale non fungibile, trasferibile e scarsa, archiviata in uno smart contract di Ethereum. Può essere acquisito spendendo un token ERC20 chiamato MANA. MANA può essere utilizzato anche per effettuare acquisti nel mondo di beni e servizi digitali.

Le persone trascorrono sempre più tempo nei mondi virtuali, sia per il tempo libero che per il lavoro. Ciò si verifica principalmente nelle interfacce 2D come il Web e i telefoni cellulari. Ma un mondo 3D attraversabile aggiunge una componente immersiva e adiacenza ad altri contenuti, consentendo gruppi fisici di comunità. A differenza di altri mondi virtuali e social network, Decentraland non è controllato da un'organizzazione centralizzata. Non esiste un unico agente con il potere di modificare le regole del software, i contenuti della terra, l'economia della valuta o impedire ad altri di accedere al mondo. Questo documento espone le basi filosofiche, i fondamenti tecnici e i meccanismi economici di Decentraland. (Montani, 2022.)





M A P P A



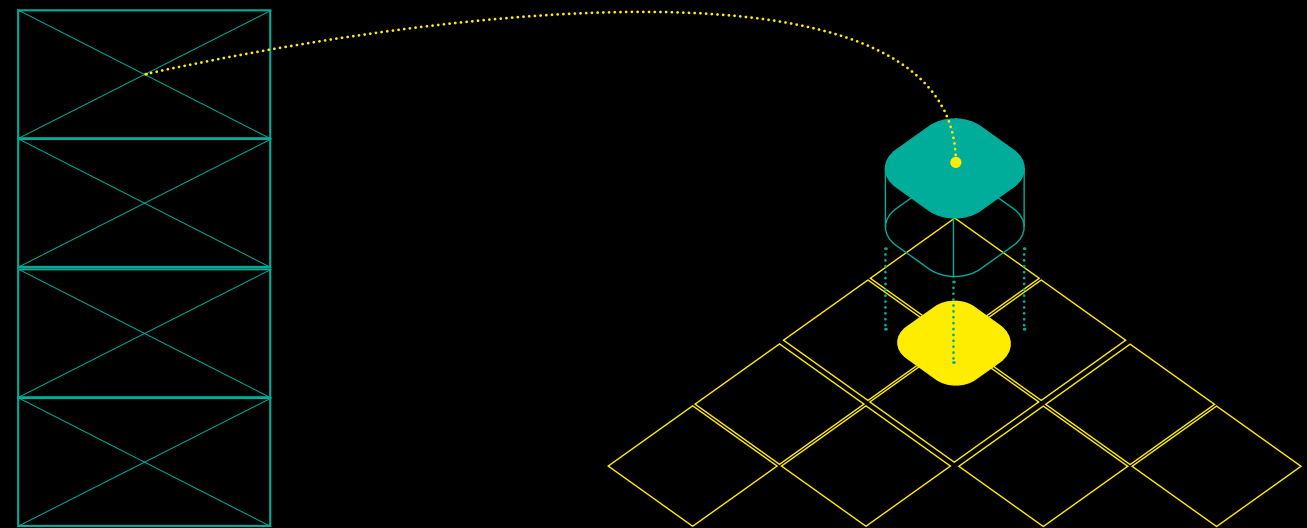
BUILDER

[BUILDER:]

L'editor risulta essere sviluppato secondo un principio standard legato all'utilizzo di una griglia per l'apposizione di file 3D.

Tale meccanismo, nonostante di carattere limitante, risulta essere più semplice nell'utilizzo e privo di possibilità di custom building.

I file 3D possono essere sia caricati che reperiti sia nello shop all'interno del gioco.



T H E _ S A N D B O X



[DESCRIZIONE]

The Sandbox è un gioco sandbox per telefoni cellulari (iOS e Android) e Microsoft Windows , sviluppato da gestudio Pixowl e rilasciato il 15 maggio 2012. È stato rilasciato per PC su Steam il 29 giugno 2015.

Il marchio è stato acquisito da Animoca Brands nel 2018 e il suo nome è stato utilizzato per un gioco open world 3D basato su blockchain

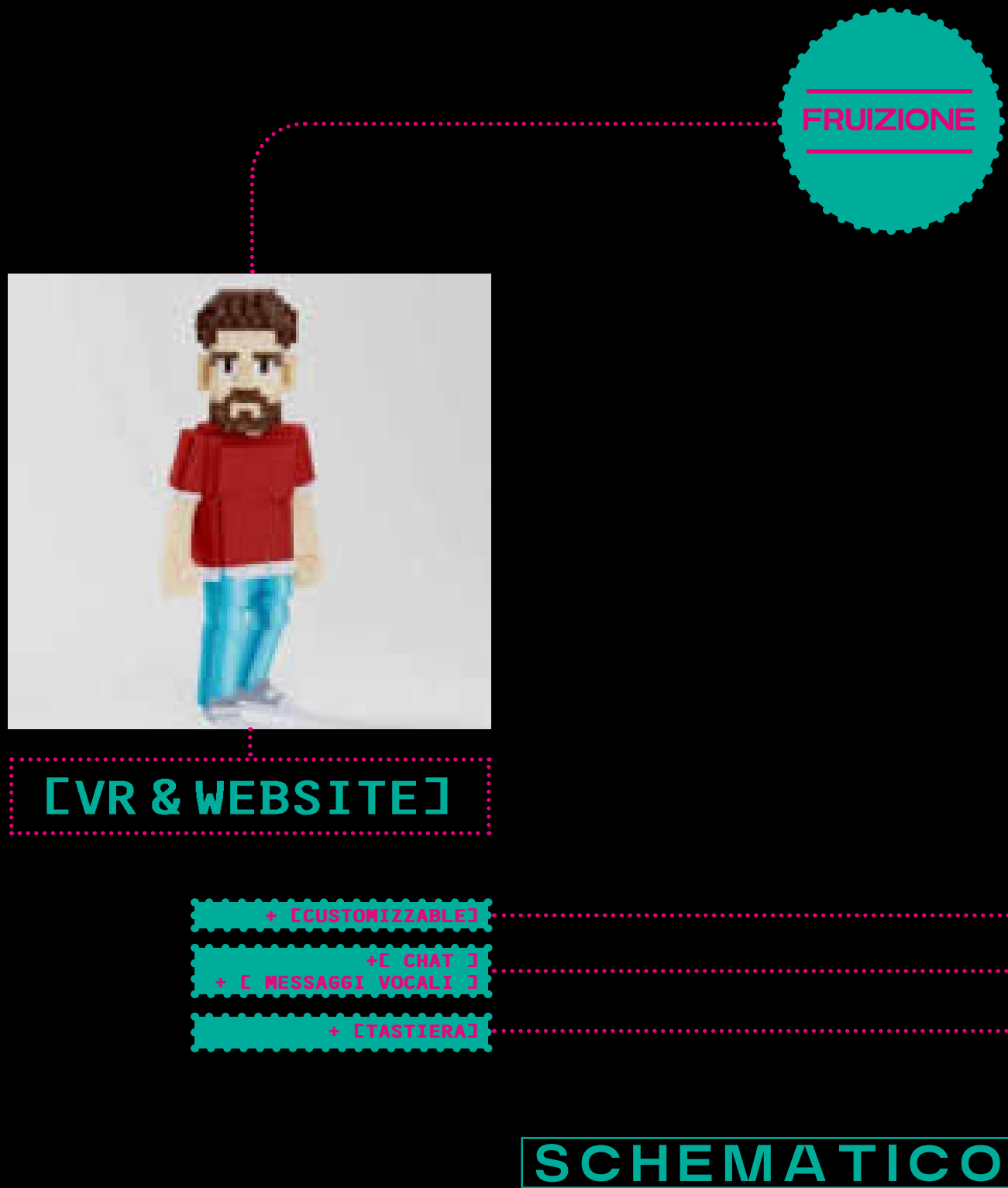
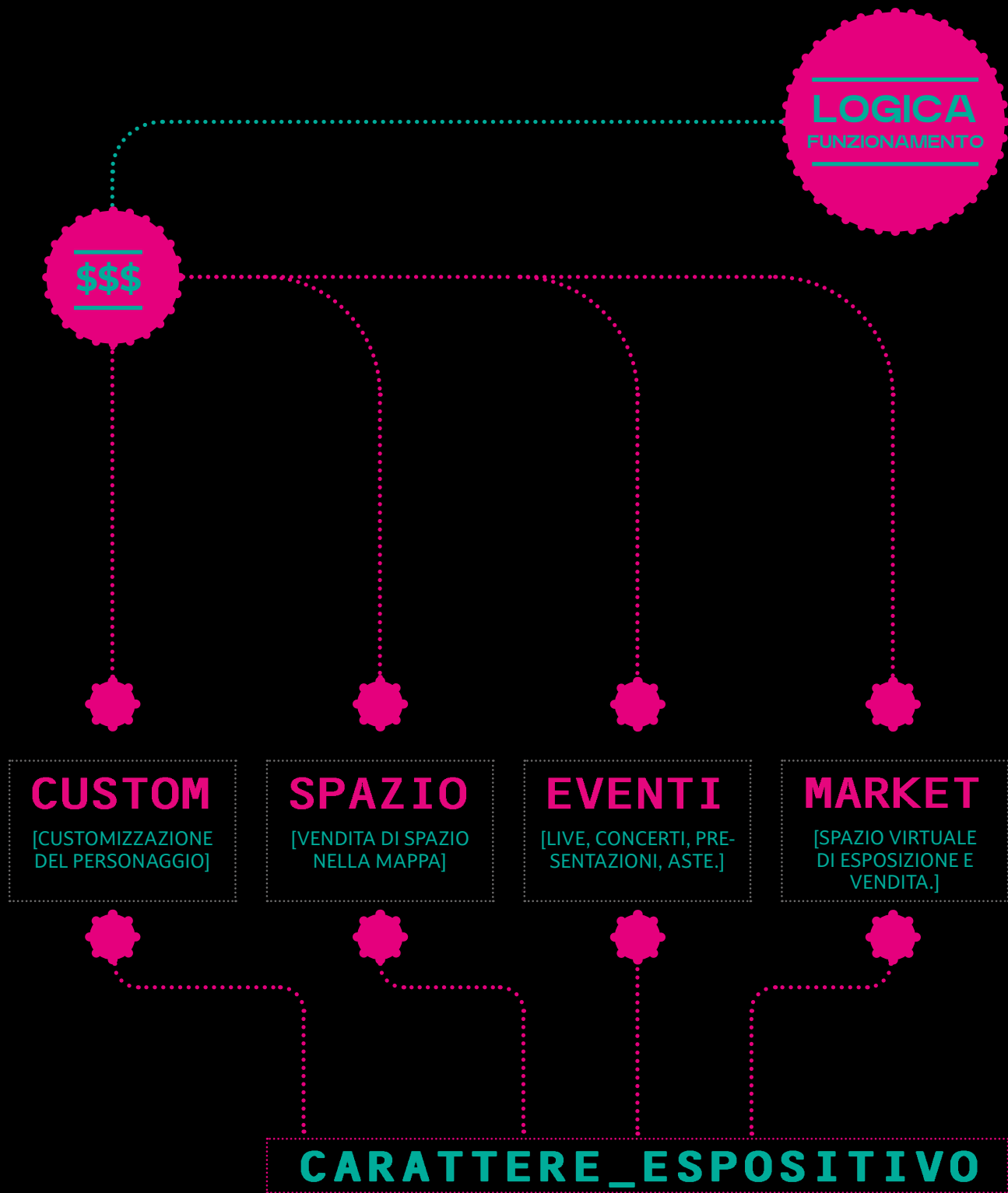
La versione di Sandbox di Animoca è un Metaverso virtuale in cui i giocatori possono giocare, costruire, possedere e monetizzare le proprie esperienze virtuali. Autorizziamo artisti, creatori e giocatori a costruire la piattaforma che hanno sempre immaginato, fornendo loro i mezzi per liberare la loro creatività. (theCryptoGateway.com, 2021)

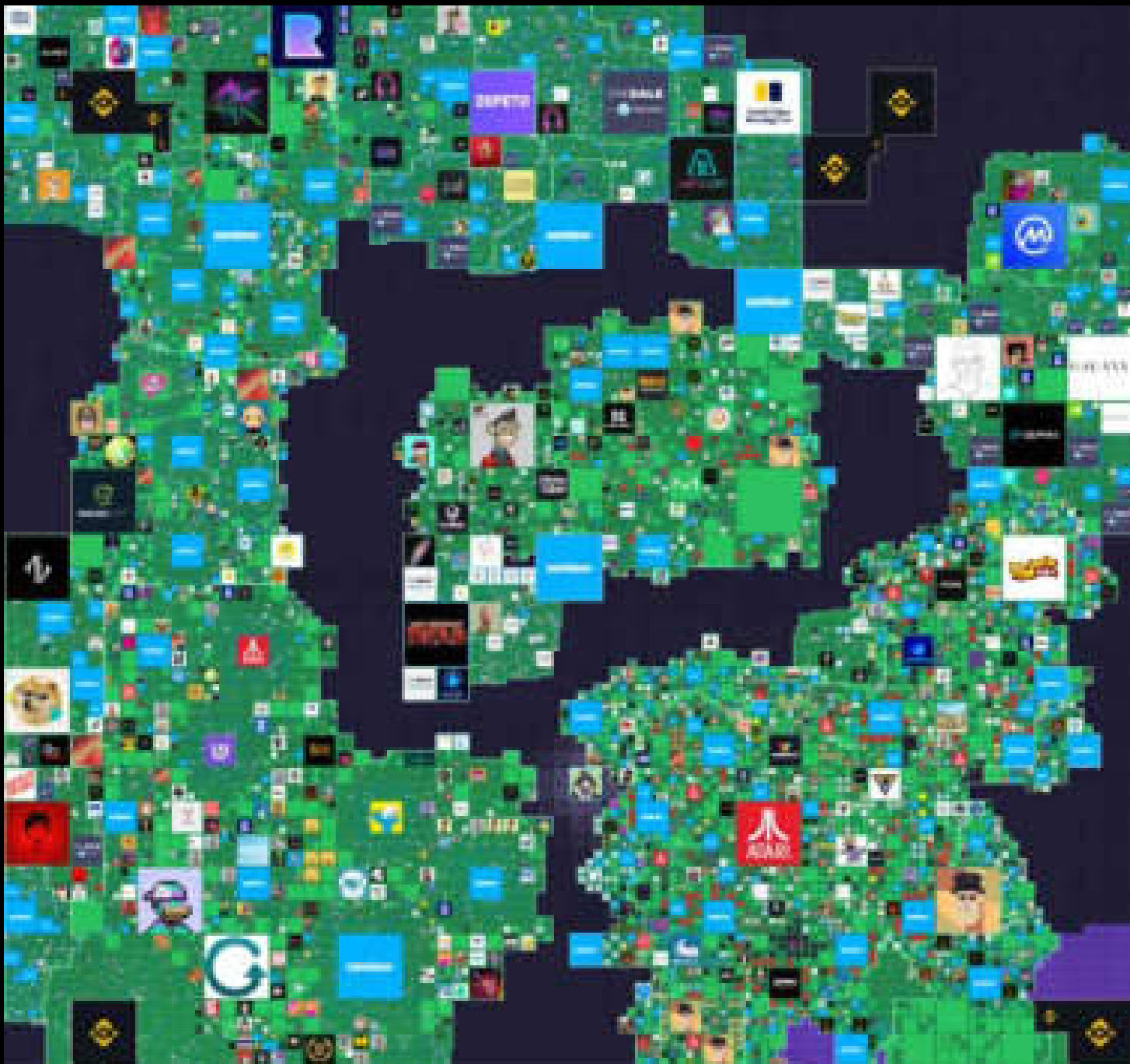
The Sandbox è un mondo virtuale, dove gli utenti possono costruire, possedere e monetizzare la loro esperienza di gioco, grazie all'utilizzo della blockchain di Ethereum e al token della piattaforma \$SAND.

I giocatori possono creare degli asset digitali, sotto forma di Non Fungible Token, caricarli all'interno del marketplace o integrarli all'interno di un gioco, grazie a Game Maker.

Il Metaverso è composto da LAND, appezzamenti di terra digitale che nel loro complesso costituiscono The Sandbox. Una volta acquistata una LAND gli utenti potranno riempirla a piacimento con giochi e ASSET. Diverse LAND confinanti creano i distretti.

Un totale di 166.464 LAND compongono il Metaverso di The Sandbox e sono esplorabili tramite una mappa interattiva. (theCryptoGateway.com, 2021)





M A P P A



[BUILDER:]

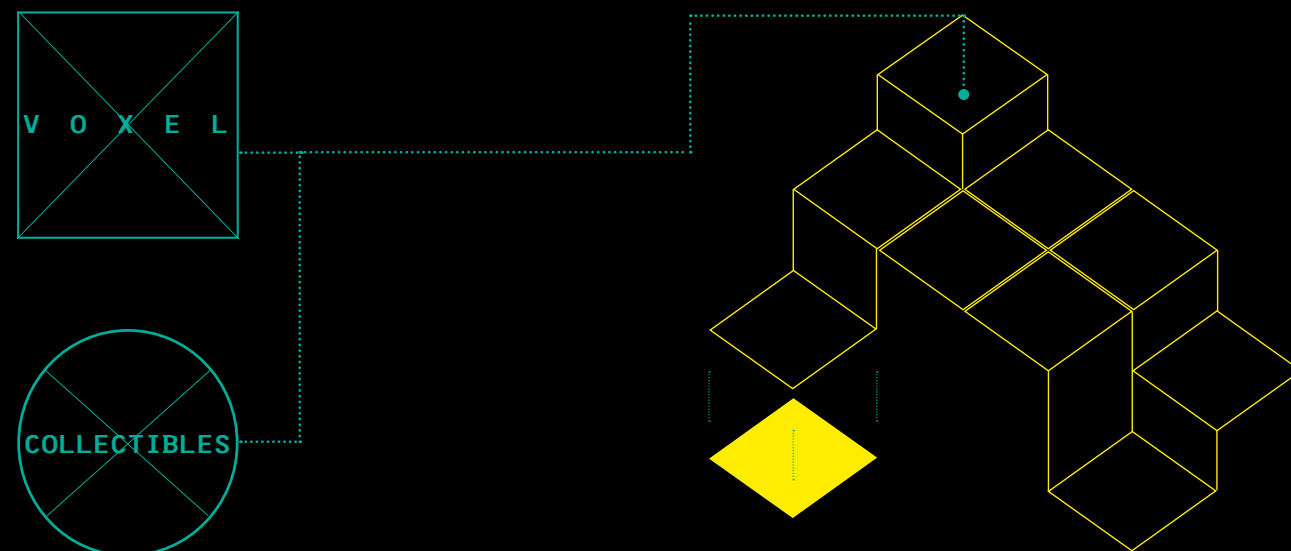
Il builder di SandBox risulta seguire la logica Minecraft, ovvero quella Voxel. Il Metaverso in questione risulta però, a differenza di cryptovoxel, concepito per il gaming e quindi preposto non solo al modello espositivo ma anche a quello del gioco.

Per tale senso il modulo di costruzione risulta avere più complessità e non il solo utilizzo in voxel base. Inoltre a differenza degli altri builder non è possibile importare file immagine o 3D.

VoxEdit è il software di editing sviluppato da The Sandbox, il laboratorio all'interno del quale modellare e creare, tutti gli elementi che caratterizzano il Metaverso.

L'obiettivo del software è quello di dare la possibilità agli sviluppatori di creare ASSET utilizzabili ed equipaggiabili dagli avatar, in funzione di Gems e Catalyst saranno più o meno valorizzabili, e potranno poi essere messi in commercio sul marketplace.

Si possono creare ASSET statici, puramente decorativi oppure oggetti con cui interagire, dalle decorazioni floreali ai forzieri del tesoro, fino ad aggiungere animali e NPCs, ossia personaggi non giocanti, a cui assegnare personalità e caratteristiche. (theCryptoGateway.com, 2021)


BUILDER

S O M N I U M _ S P A C E



[DESCRIZIONE]

Somnium Space è un mondo di realtà virtuale (VR) costruito sulla blockchain di Ethereum. Una piattaforma open source, Somnium Space consente agli utenti di acquistare terreni digitali, case, edifici e una miriade di risorse di gioco di valore nel suo multiverso online. Le dinamiche immersive di Somnium Space consentono ai giocatori di costruire, creare script e monetizzare gli ambienti, il tutto esplorando le creazioni degli altri partecipanti. Mentre un utente può nuotare, visitare un museo o cenare in un ristorante costruito da un altro giocatore nel metaverso di Somnium Space, la misura in cui gli utenti di Somnium Space possono creare esperienze, mondi e risorse uniche è essenzialmente illimitata.

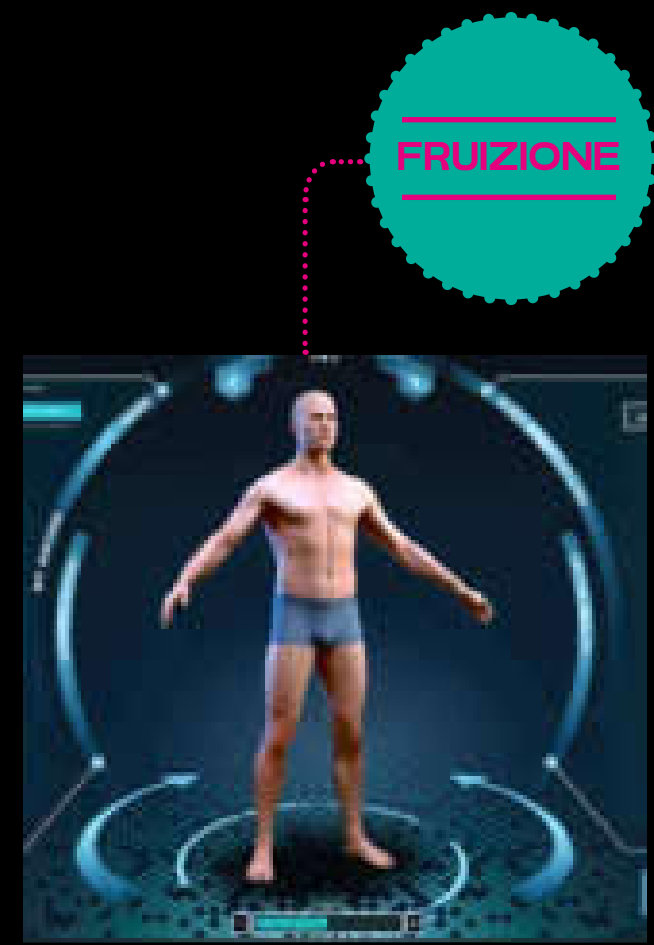
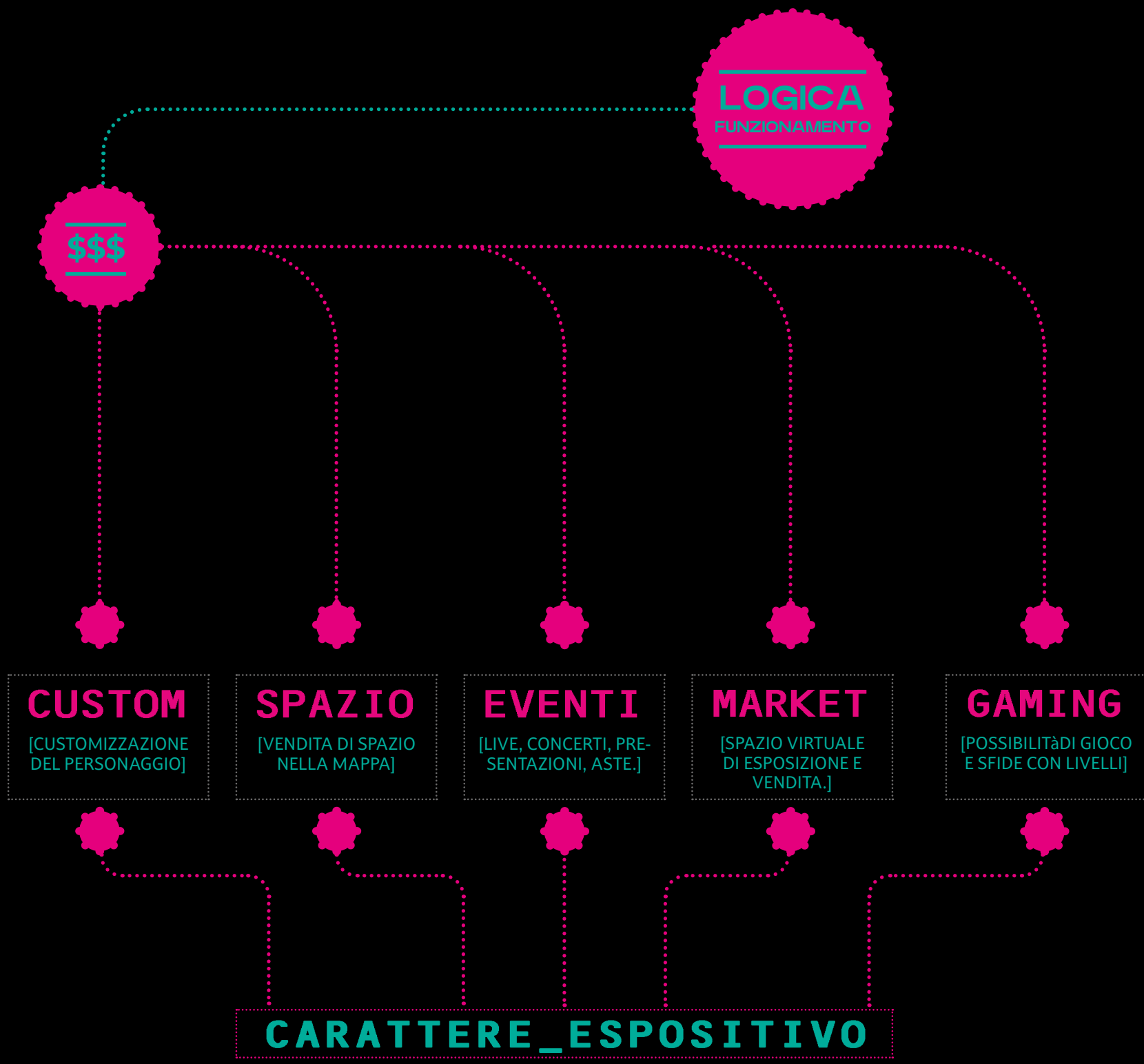
A differenza dei tradizionali giochi multiplayer VR in cui gli utenti sono divisi in server secondari e stanze con istanze speculari, Somnium Space ospita tutti i giocatori in un vasto mondo. All'interno di questo più ampio universo VR, gli utenti possono creare ambienti Somnium Space che sono esperienze VR completa-

mente programmabili, personalizzabili e indipendenti. Inoltre, i token non fungibili (NFT) e le risorse all'interno del Somnium Space sono compatibili con i metaversi e le piattaforme VR in tutto il più ampio ecosistema blockchain.

Finora, l'offerta di Somnium Space è suddivisa in quattro elementi: un SDK, che consente la creazione e la personalizzazione di avatar e proprietà; esperienze di realtà virtuale; un modulo builder per la creazione di ambienti e strutture; e un mercato NFT per il commercio di terreni e beni basati su NFT. Somnium Space ha profondamente incorporato la tecnologia NFT, consentendo ai giocatori di portare NFT da tutto l'ecosistema decentralizzato nell'universo di Somnium Space. cui gli utenti sono divisi in server secondari e stanze con istanze speculari, Somnium Space ospita tutti i giocatori in un vasto mondo. All'interno di questo più ampio universo VR, gli utenti possono creare ambienti Somnium Space che sono esperienze VR completamente programmabili,

personalizzabili e indipendenti. Inoltre, i token non fungibili (NFT) e le risorse all'interno del Somnium Space sono compatibili con i metaversi e le piattaforme VR in tutto il più ampio ecosistema blockchain.

Finora, l'offerta di Somnium Space è suddivisa in quattro elementi: un SDK, che consente la creazione e la personalizzazione di avatar e proprietà; esperienze di realtà virtuale; un modulo builder per la creazione di ambienti e strutture; e un mercato NFT per il commercio di terreni e beni basati su NFT. Somnium Space ha profondamente incorporato la tecnologia NFT, consentendo ai giocatori di portare NFT da tutto l'ecosistema decentralizzato nell'universo di Somnium Space. (Comandini G. 2022)



- [VR & WEBSITE]**
- + [CUSTOMIZZABILE]
 - + [CHAT]
 - + [MESSAGGI VOCALI]
 - + [TASTIERA]

SCHEMATICO

Road to SLD
Tenth FINAL Week
May 21st - 24th

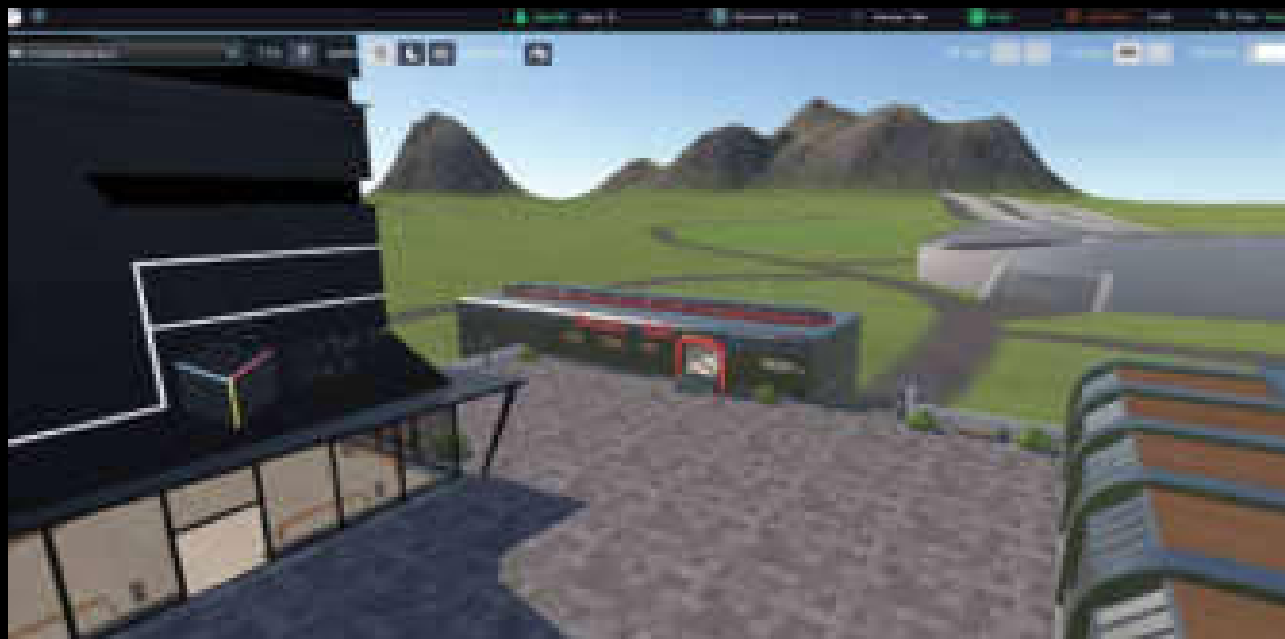
Parcel Locations

2528	S
3733	XL
806	XL
678	KL
4509	M
210	S
2523	S
3433	S
3490	XL
4181	M
1438	M
668	KL
2782	KL
3150	KL
2758	XL
4824	M

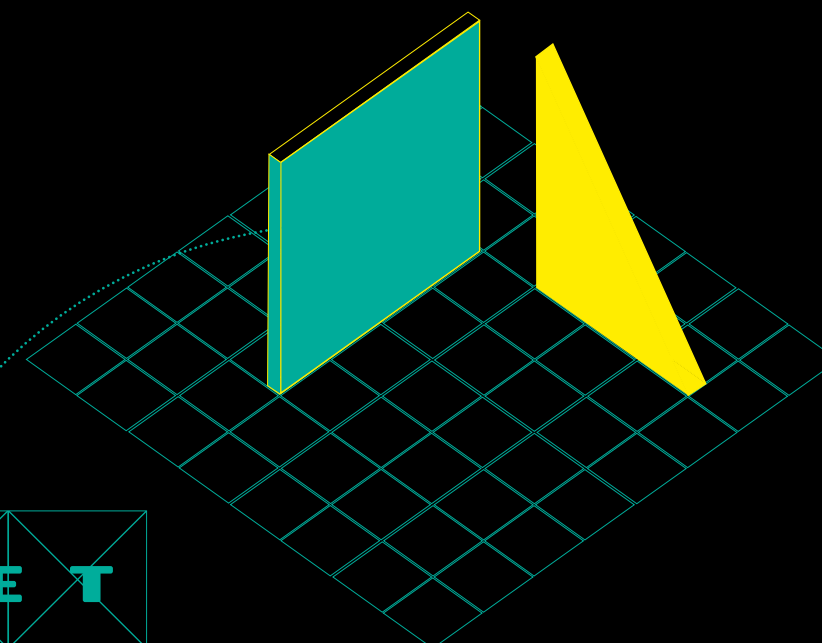
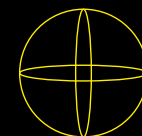
ESTATE 1	28-XL
2601	XL
292	S
ESTATE 2	27-KL
2271	S



M A P P A



[BUILDER:] Il builder in questione risulta essere uno dei più complessi e deve la sua logica ai games gestionali come: “The Sims” e “Second Life”. Come ogni builder ha uno sviluppo su griglia, con la possibilità di matchare e editare liberamente, attraverso lo snap, la parte strutturale e quella ornamentale. L’editor risulta però essere fornito di un’ampia libreria di preset customizzabili di elementi per lo sviluppo 3D. Inoltre è possibile caricare file immagine e 3D senza limiti e vincoli.



BUILDER

O

V

R

-

A

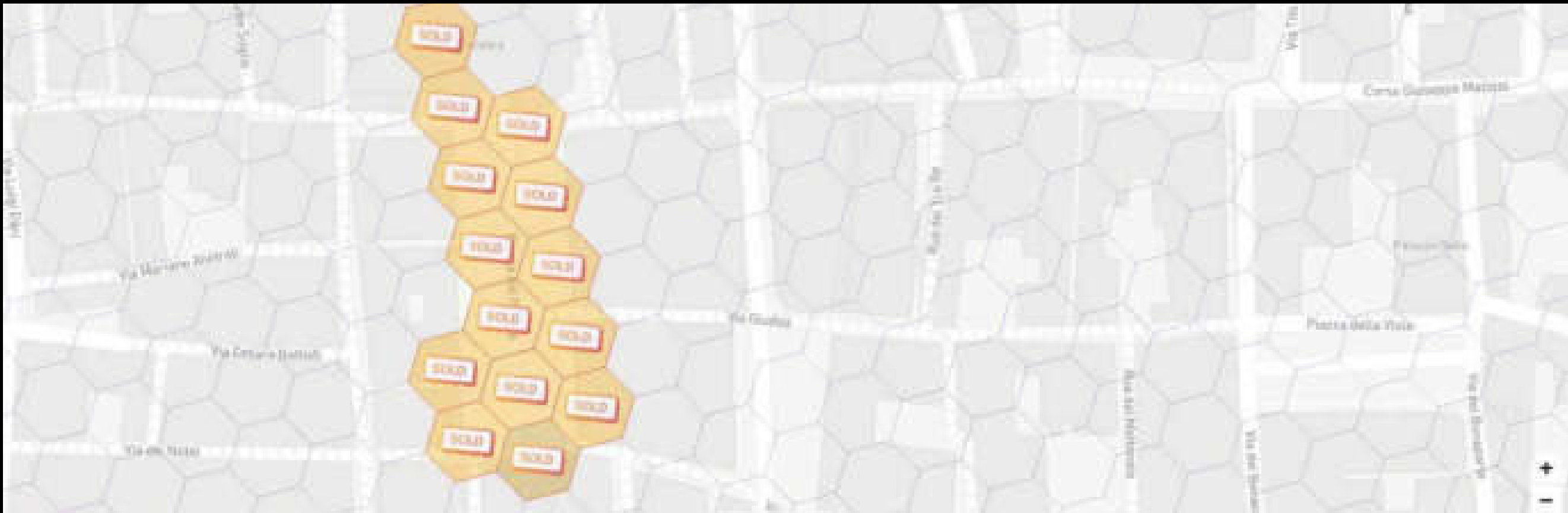
R

**[DESCRIZIONE]**

OVR Metaverse è una piattaforma AR open source su scala mondiale basata su Ethereum Blockchain. L'obiettivo della piattaforma è consentire agli utenti con un dispositivo mobile o occhiali intelligenti di vivere esperienze interattive di realtà aumentata personalizzate nel mondo reale.

È possibile accedere all'OVR Metaverse o al mondo digitale da qualsiasi dispositivo dotato di fotocamera, come smartphone e occhiali intelligenti. Secondo il team, l'unione tra reale e digitale genera un'esperienza fusa unica e apre uno spazio multimediale completamente nuovo e un mercato in rapida crescita.

Cartelloni pubblicitari digitali, giochi AR e altri contenuti interattivi potranno essere distribuiti e monetizzati su OVR Metaverse. L'obiettivo di OVR Metaverse è creare un ecosistema in cui tutti i giocatori e i creatori possano trarre vantaggio da questo nuovo mezzo. (PortalCripto, 2021)



Closed auctions

746,975

Currently open

1,699

Burned tokens

1,534,530



M

A

P

P

A

FRUIZIONE-AR



[A R]

+ [DISPOSITIVO]

SCHEMATICO

LOGICA FUNZIONAMENTO

\$\$\$

SPAZIO
[VENDITA DI SPAZIO NELLA MAPPA]

EVENTI
[LIVE, CONCERTI, PRESENTAZIONI, ASTE.]

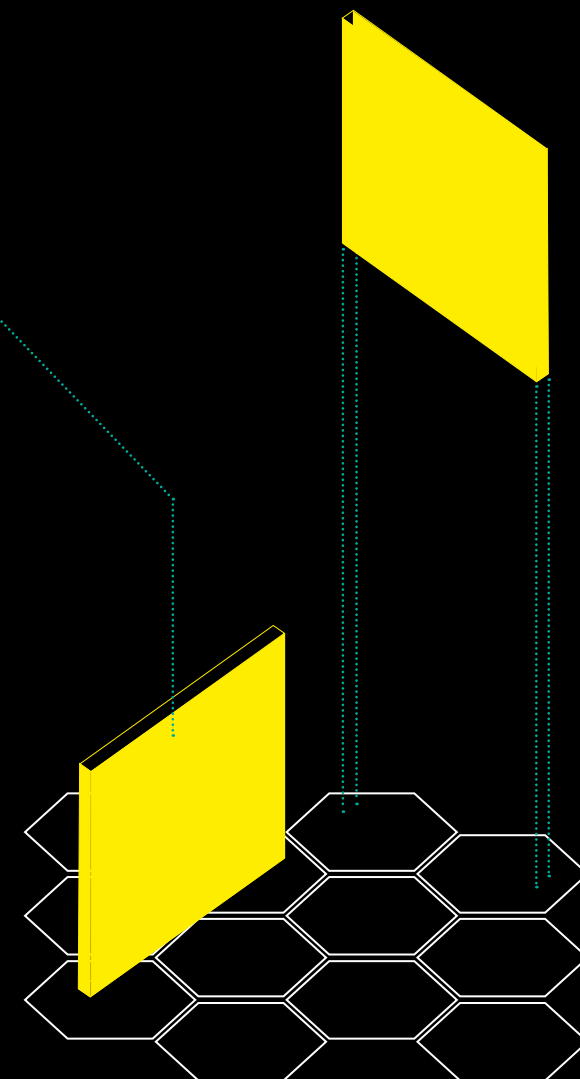
MARKET
[SPAZIO VIRTUALE DI ESPOSIZIONE E VENDITA.]

CARATTERE_ESPOSITIVO



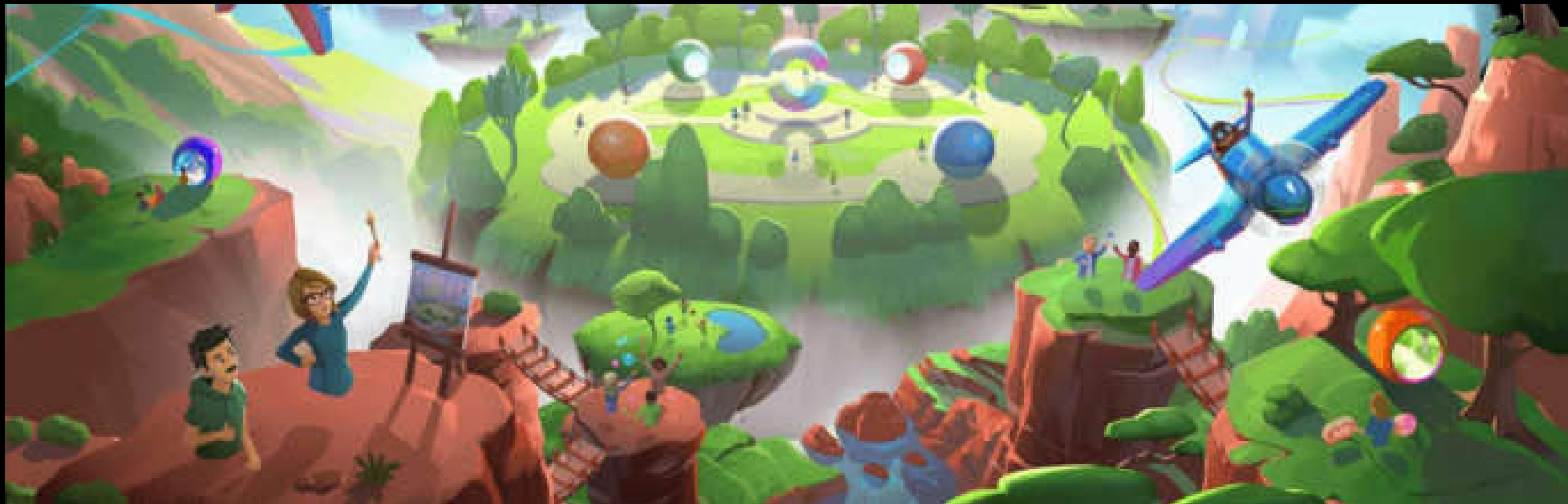
[BUILDER:] L'editor risulta essere sviluppato secondo un principio standard legato all'utilizzo di una griglia per l'apposizione di file 3D. Tale meccanismo, nonostante di carattere limitante, risulta essere più semplice nell'utilizzo e privo di possibilità di custom building. È fondamentale inoltre comprendere come tale editor permetta di snellire le pratiche di settaggio mediante tutti i preset.

P R E · S E T



B U I L D E R

H O R I Z O N _ W O R L D

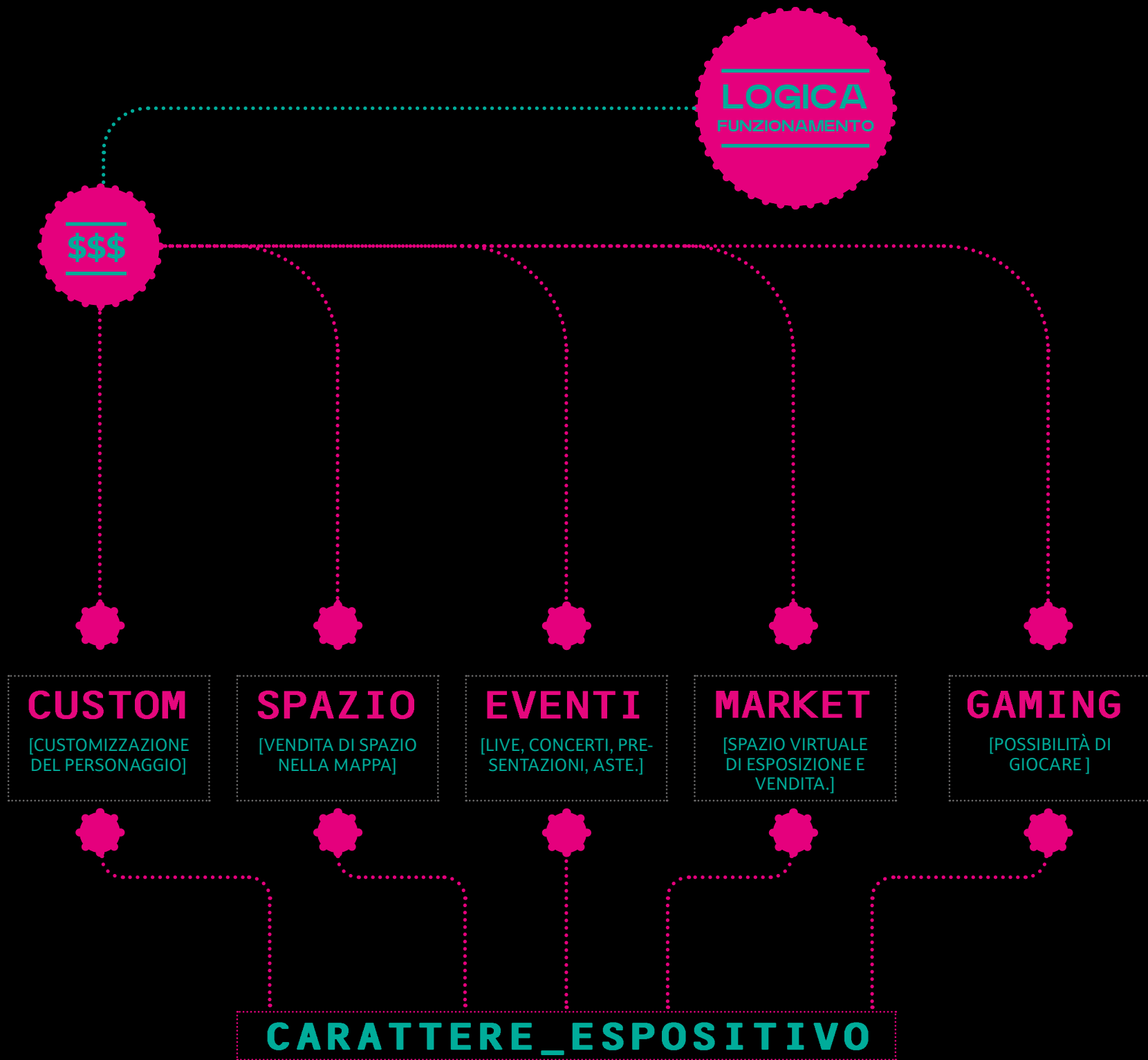


[DESCRIZIONE] Il gioco può essere giocato con un visore per realtà virtuale Oculus Rift S o Oculus Quest 2 e utilizza il movimento 3D completo tramite il sistema di acquisizione del movimento del visore e due controller di movimento portatili , necessari per interagire con gli oggetti nel gioco. I giocatori possono esplorare lo spazio intorno a loro entro i confini del loro spazio fisico, mentre vagano ulteriormente utilizzando i pulsanti del controller per teletrasportarsi a breve distanza o per spostarsi continuamente nello spazio virtuale. Il mondo hub (noto anche come “plaza”) include portali per mondi in primo piano generati dagli utenti , creati dai giocatori utilizzando un sistema di creazione di giochi integrato .

Il gioco può essere giocato con un visore per realtà virtuale Oculus Rift S o Oculus Quest 2 e utilizza il movimento 3D completo tramite il sistema di acquisizione del movimento del visore e due controller di movimento portatili , necessari per interagire con gli oggetti nel gioco.

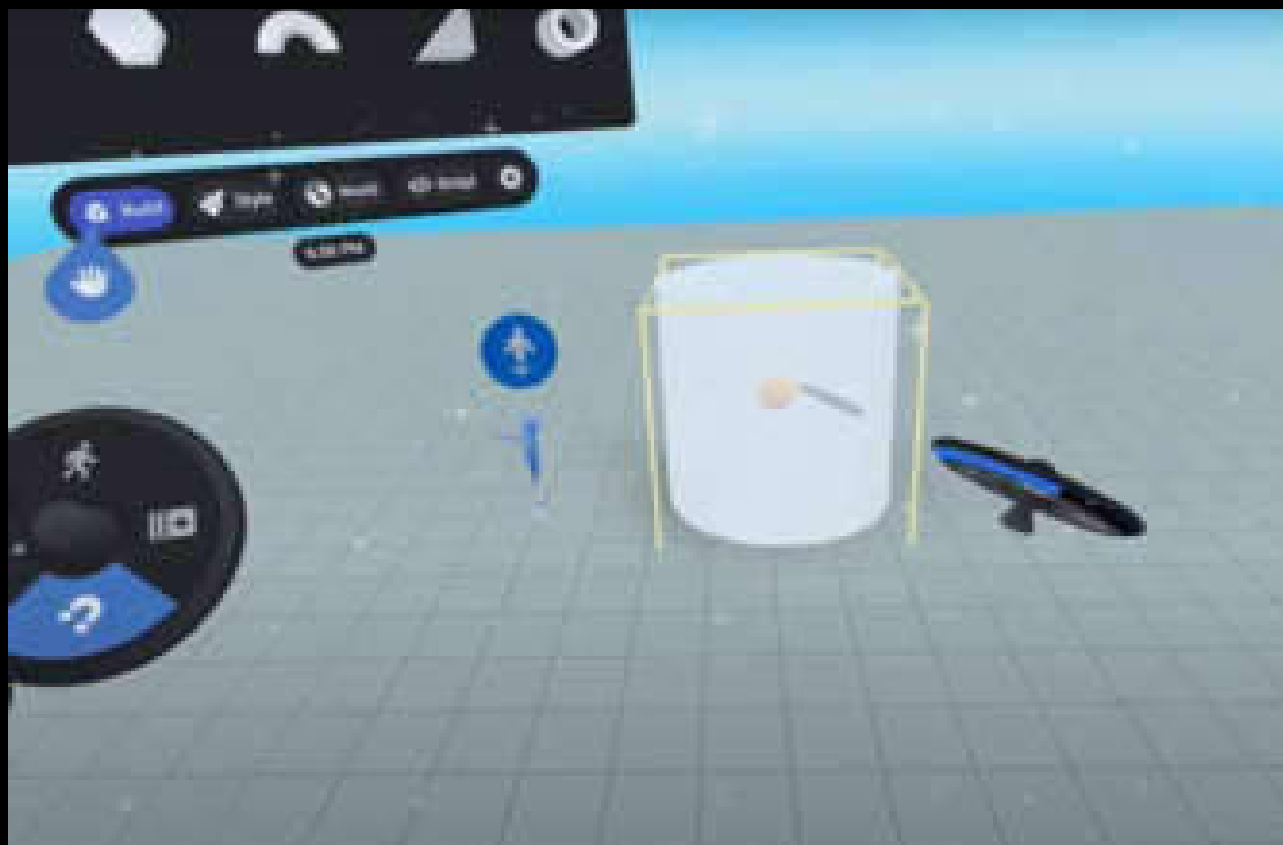
I giocatori possono esplorare lo spazio intorno a loro entro i confini del loro spazio fisico, mentre vagano ulteriormente utilizzando i pulsanti del controller per teletrasportarsi a breve distanza o per spostarsi continuamente nello spazio virtuale. Il mondo hub (noto anche come “plaza”) include portali per mondi in primo

piano generati dagli utenti , creati dai giocatori utilizzando un sistema di creazione di giochi integrato . (META, 2021.)



- [VR & WEBSITE]**
- + [ECUSTOMIZZABLE]
 - + [E CHAT]
 - + [E MESSAGGI VOCALI]
 - + [E TASTIERA]

SCHEMATICO

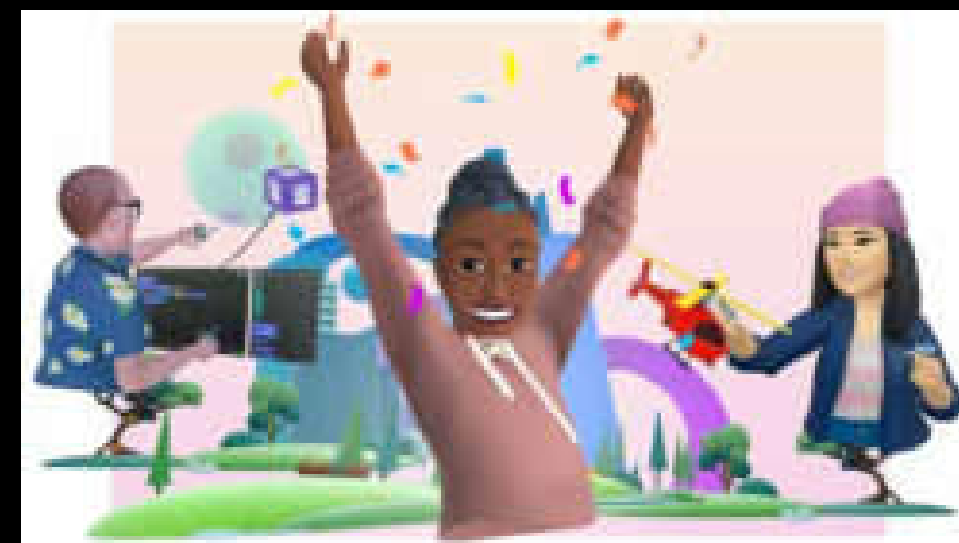
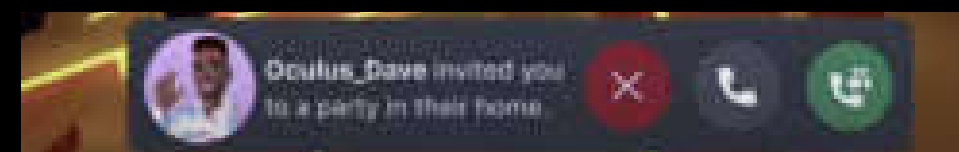


[DESCRIZIONE]

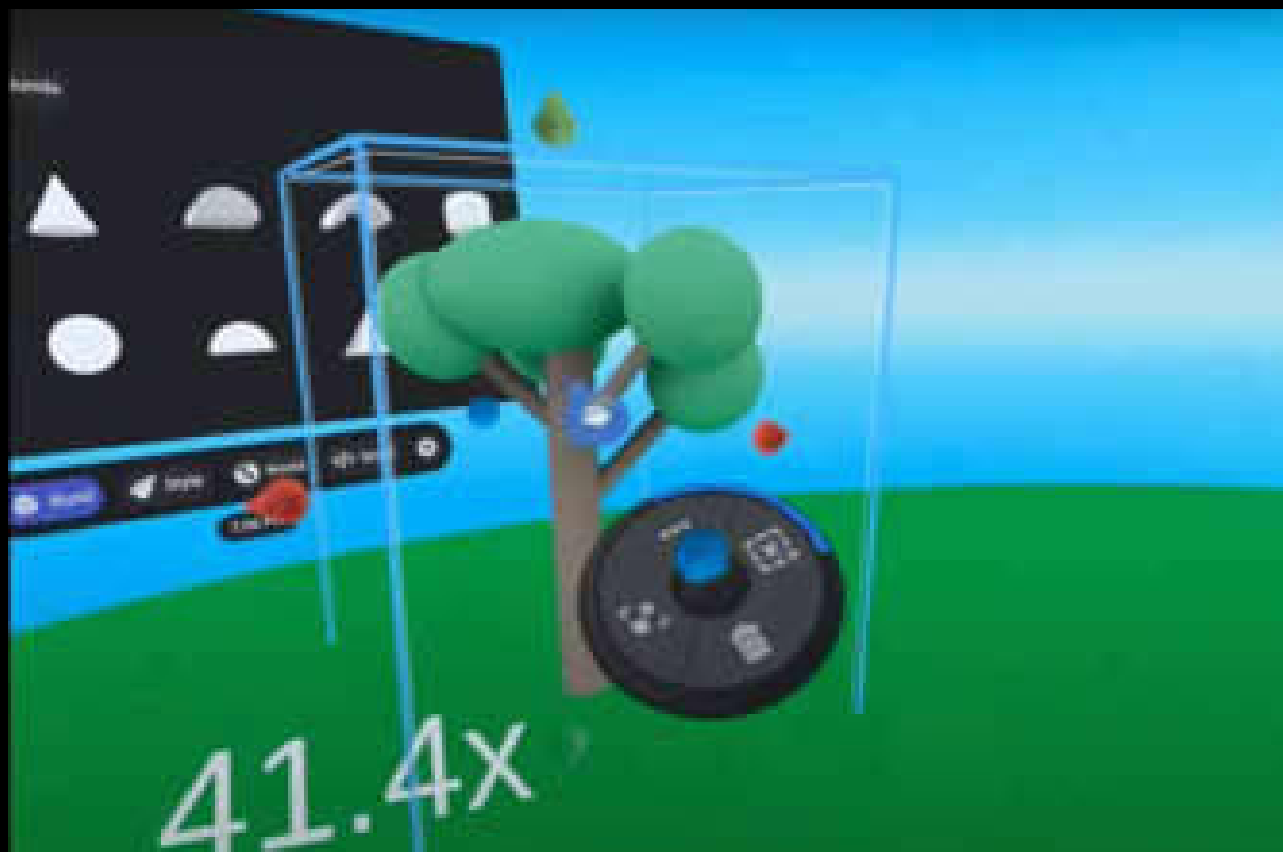
Molto interessante dal punto di vista di esclusività, è l'approccio che Meta riserva agli utenti attraverso la modellazione e texturizzazione degli elementi. Questo approccio permette infatti, oltre alla creazione in mappa, la possibilità di creare modelli, presentazioni e molti altri elementi di carattere grafico-rappresentativo.

Questo approccio mira a "invogliare" i designer ad un approccio di sviluppo comodo, rapido e soprattutto di ausilio all'intera comunità META che ne apprenderà.

Il massiccio convogliamento di questi utenti infatti permetterà a META di sviluppare risorse creative e di rendere esclusivo il modello di "presentazione virtuale" attraverso il building-tool interno.



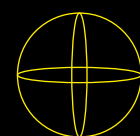
B U I L D E R



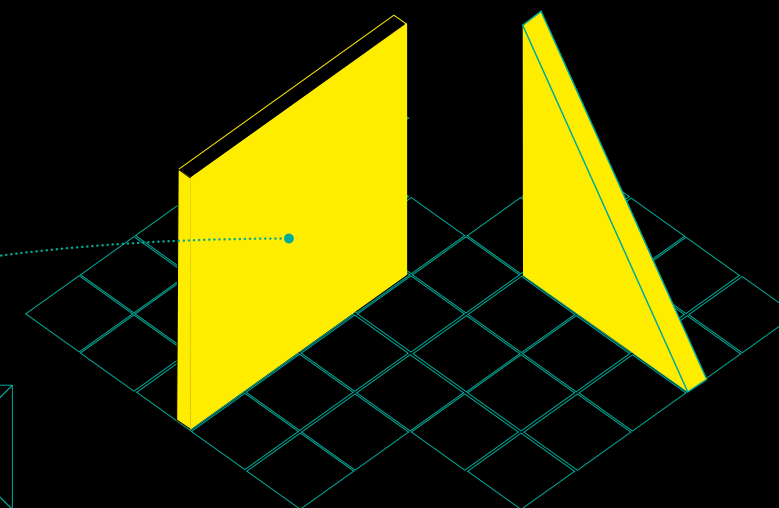
[BUILDER:] L'editor risulta essere sviluppato secondo un principio standard legato però alla tecnologia Oculus Rift e all'utilizzo di una griglia per l'apposizione di file 3D.

Tale meccanismo risulta portare l'utente ad un utilizzo nettamente più immersivo rispetto agli altri metaversi che spesso passano per la configurazione tramite pc o dispositivi esterni.

Gli elementi in editing non possono essere importati esternamente.



P R E S E T



A L T - S P A C E _ V R - W O R L D



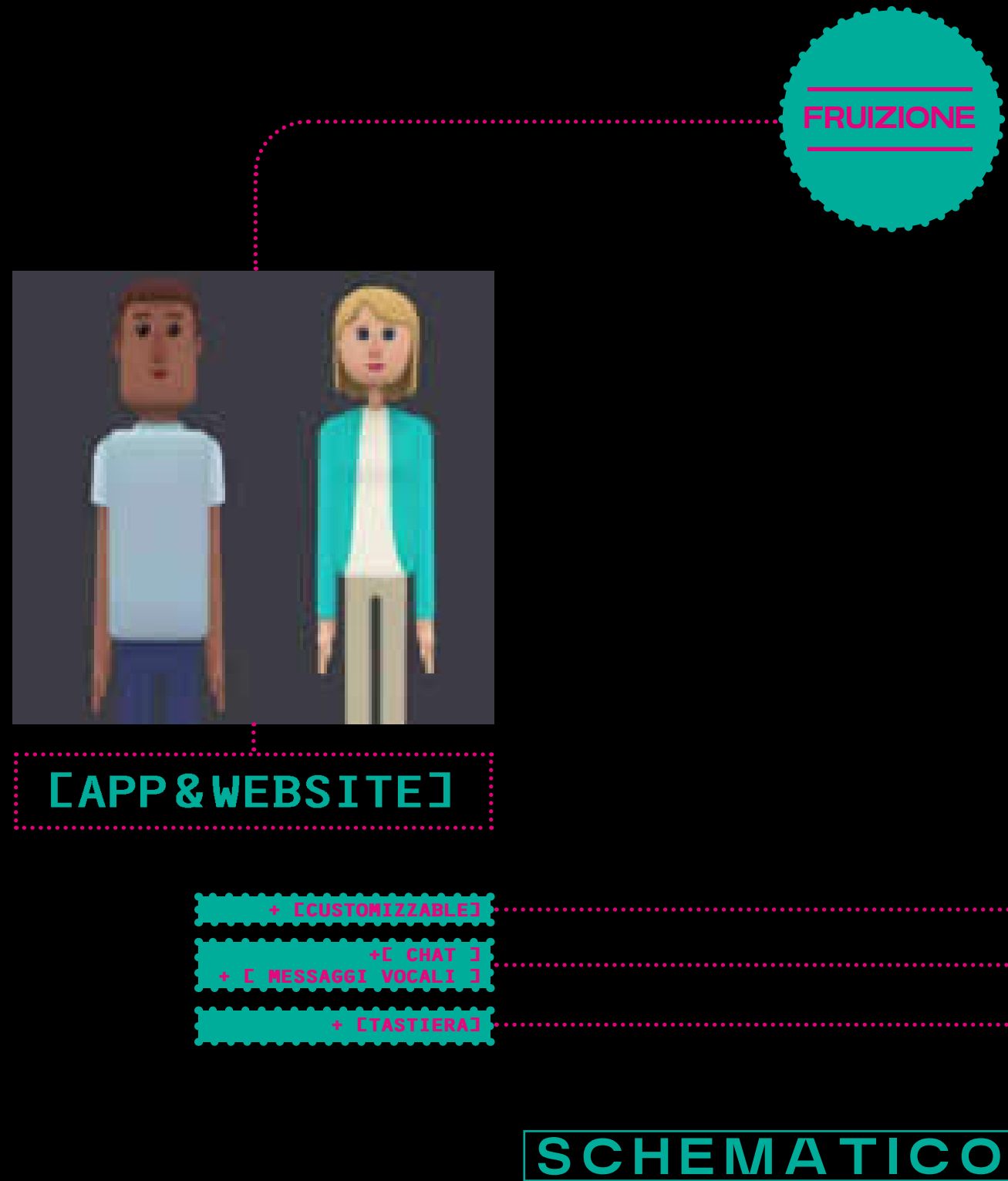
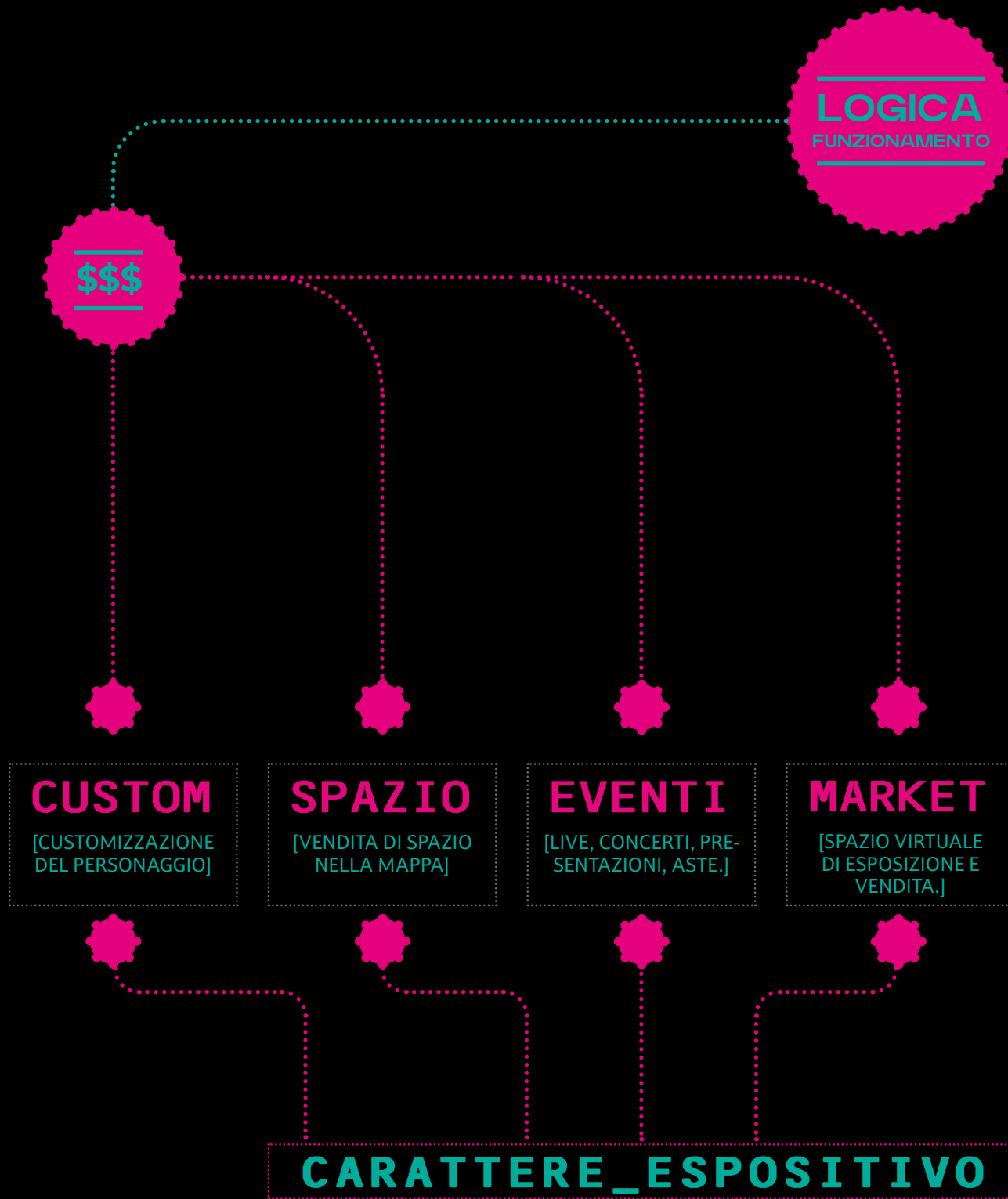
[DESCRIZIONE]

AltspaceVR è una piattaforma social VR fondata nel 2013 e lanciata il suo prodotto iniziale nel maggio 2015. Nel 2017 è stata acquisita da Microsoft [1] e ora fa parte della divisione Mixed Reality (insieme a prodotti importanti come HoloLens e HoloLens 2) all'interno il gruppo Cloud e AI. Alcuni elementi della piattaforma vengono visualizzati in Microsoft Mesh.

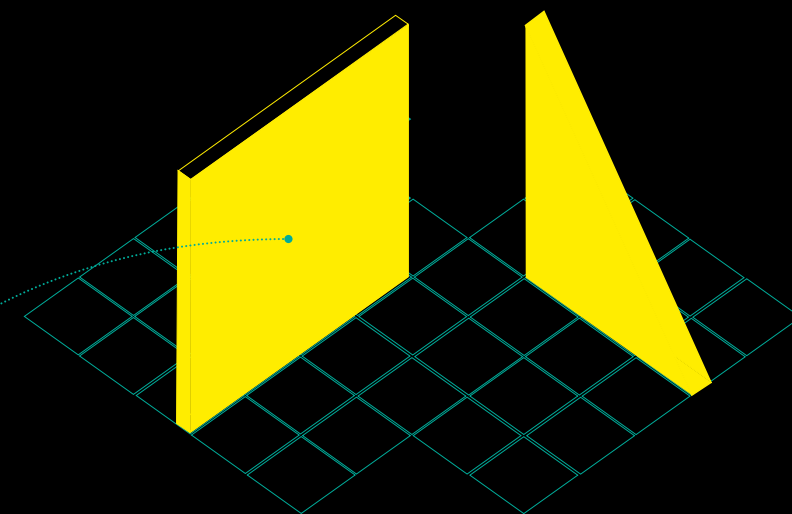
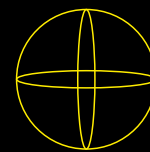
La piattaforma è costituita in gran parte da spazi generati dagli utenti chiamati "mondi", che possono essere visitati da altri utenti. Eventi virtuali dal vivo sono spesso organizzati e pubblicizzati.

Oltre a questi eventi, AltspaceVR è una piattaforma sociale in cui le persone possono riunirsi, parlare, collaborare ed essere co-presenti in piccoli e grandi gruppi. Attualmente, AltspaceVR è l'unica piattaforma social VR che consente a grandi gruppi di individui di essere co-presenti in un unico spazio [citazione necessaria]. La piattaforma ha anche introdotto una tecnologia chiamata FrontRow che consente di aumentare il pubblico a migliaia.

La piattaforma ospita regolarmente un'ampia varietà di eventi dalla chiesa VR e incontri LGBTQI a grandi conferenze di lavoro e spettacoli di magia. (Microsoft.2022)



BUILDER



P R E S E T

[BUILDER:] L'editor risulta essere sviluppato secondo un principio standard legato però alla tecnologia Oculus Rift e all'utilizzo di una griglia per l'apposizione di file 3D. Tale meccanismo risulta portare l'utente ad un utilizzo nettamente più immersivo rispetto agli altri metaversi che spesso passano per la configurazione tramite pc o dispositivi esterni.

R O B L O X



[DESCRIZIONE]

Roblox è una piattaforma di creazione di giochi che consente ai giocatori di creare i propri giochi utilizzando il suo motore proprietario, Roblox Studio. I giochi sono codificati sotto un sistema di programmazione orientata agli oggetti che utilizza il linguaggio di programmazione Lua per manipolare l'ambiente del gioco. Gli utenti sono in grado di creare pass di gioco, che sono contenuti acquistabili tramite acquisti singoli, nonché microtransazioni attraverso prodotti per sviluppatori.

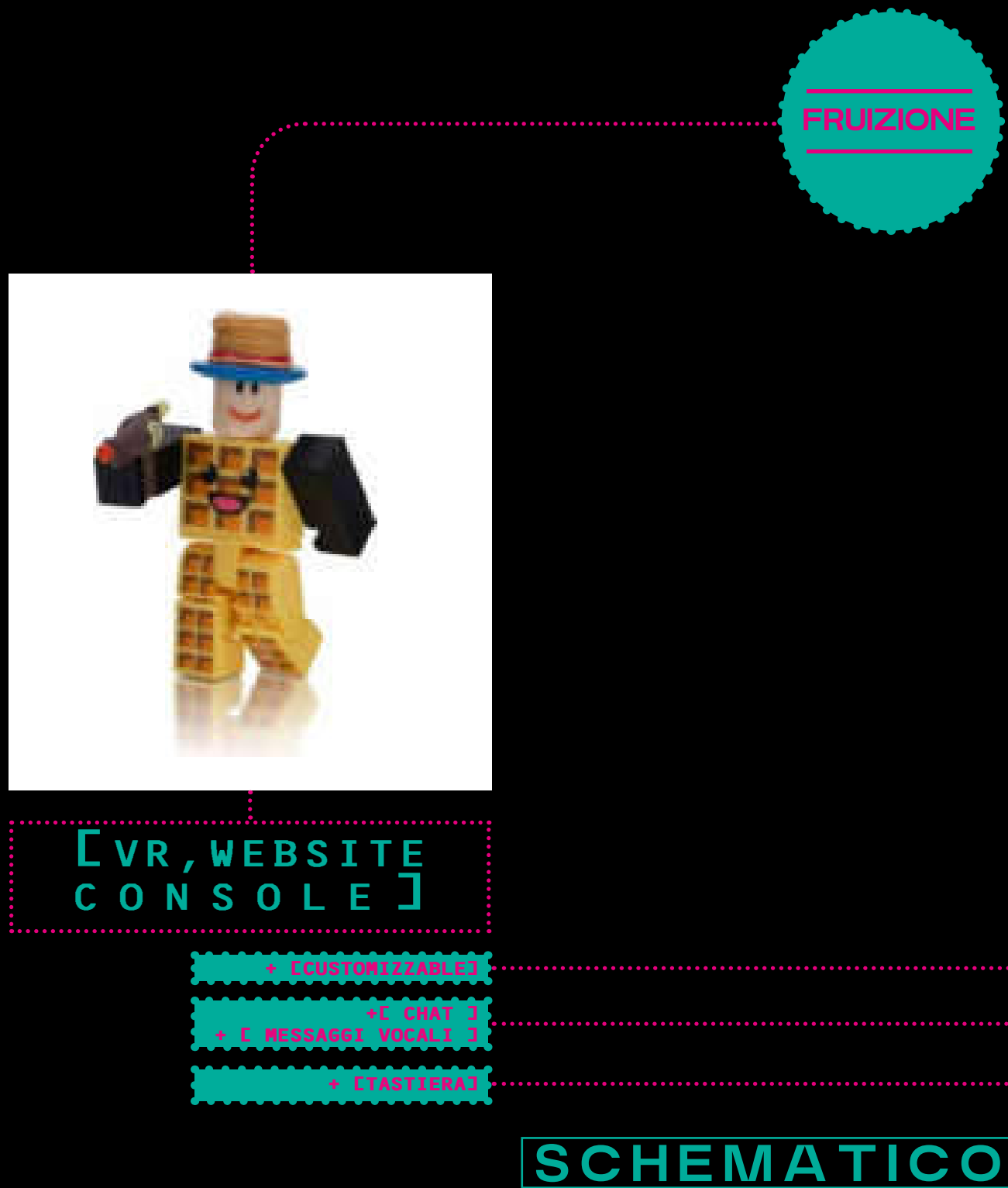
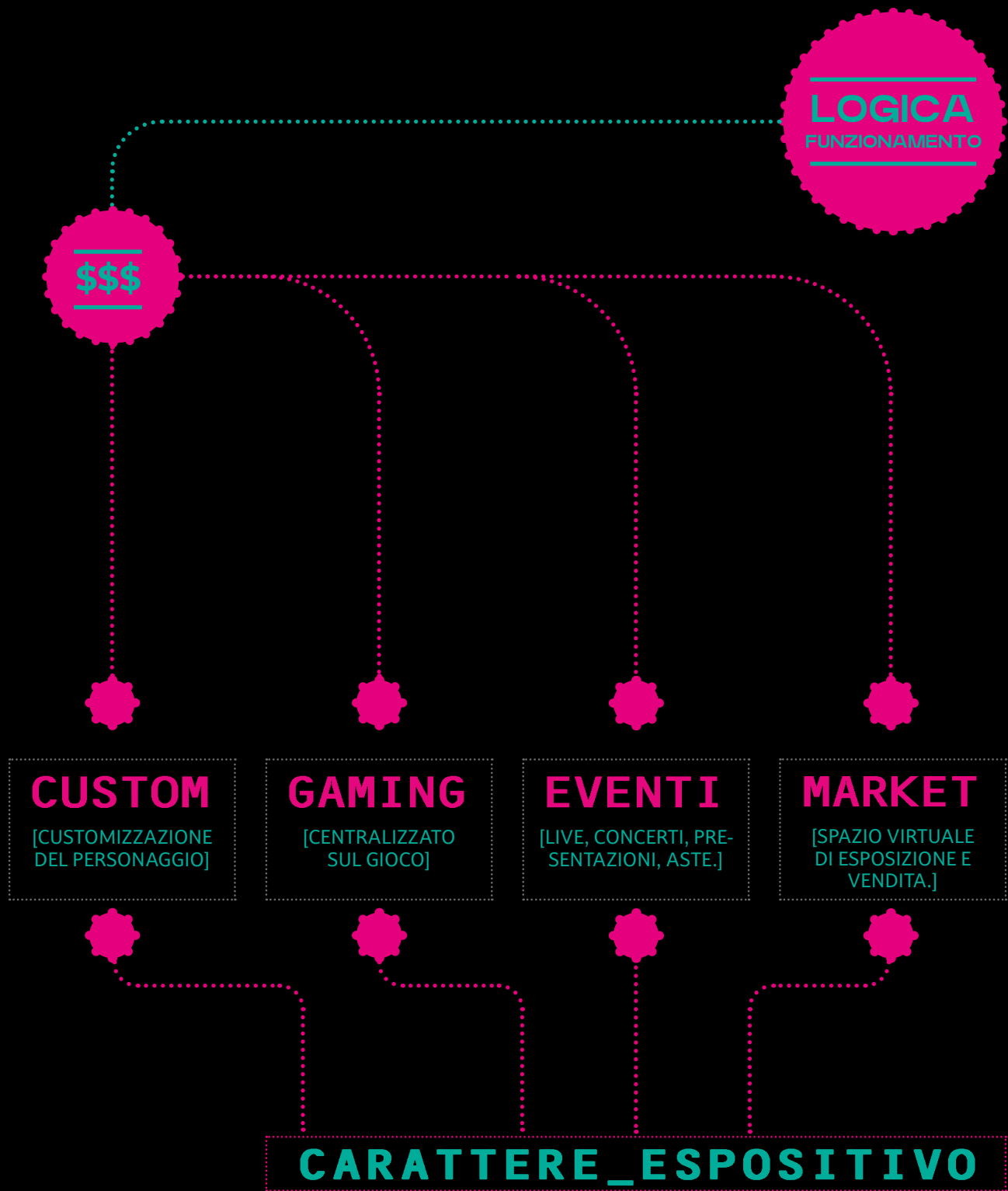
Gli sviluppatori sul sito scambiano Robux guadagnato da vari prodotti sui loro giochi nella valuta del mondo reale attraverso il sistema Developer Exchange (DevEx). Una percentuale delle entrate derivanti dagli acquisti è suddivisa tra lo sviluppatore e Roblox. Giocatori Roblox consente ai giocatori di acquistare,

vendere e creare oggetti virtuali. I vestiti possono essere acquistati da chiunque, ma solo i pappaver con un abbonamento gratis possono venderli.

Solo gli amministratori o giocatori scelti da Roblox possono regalare accessori, parti del corpo, equipaggiamento gratuito.

Gli articoli con uno stato limitato possono essere venduti solo sul catalogo o scambiati con Premium.

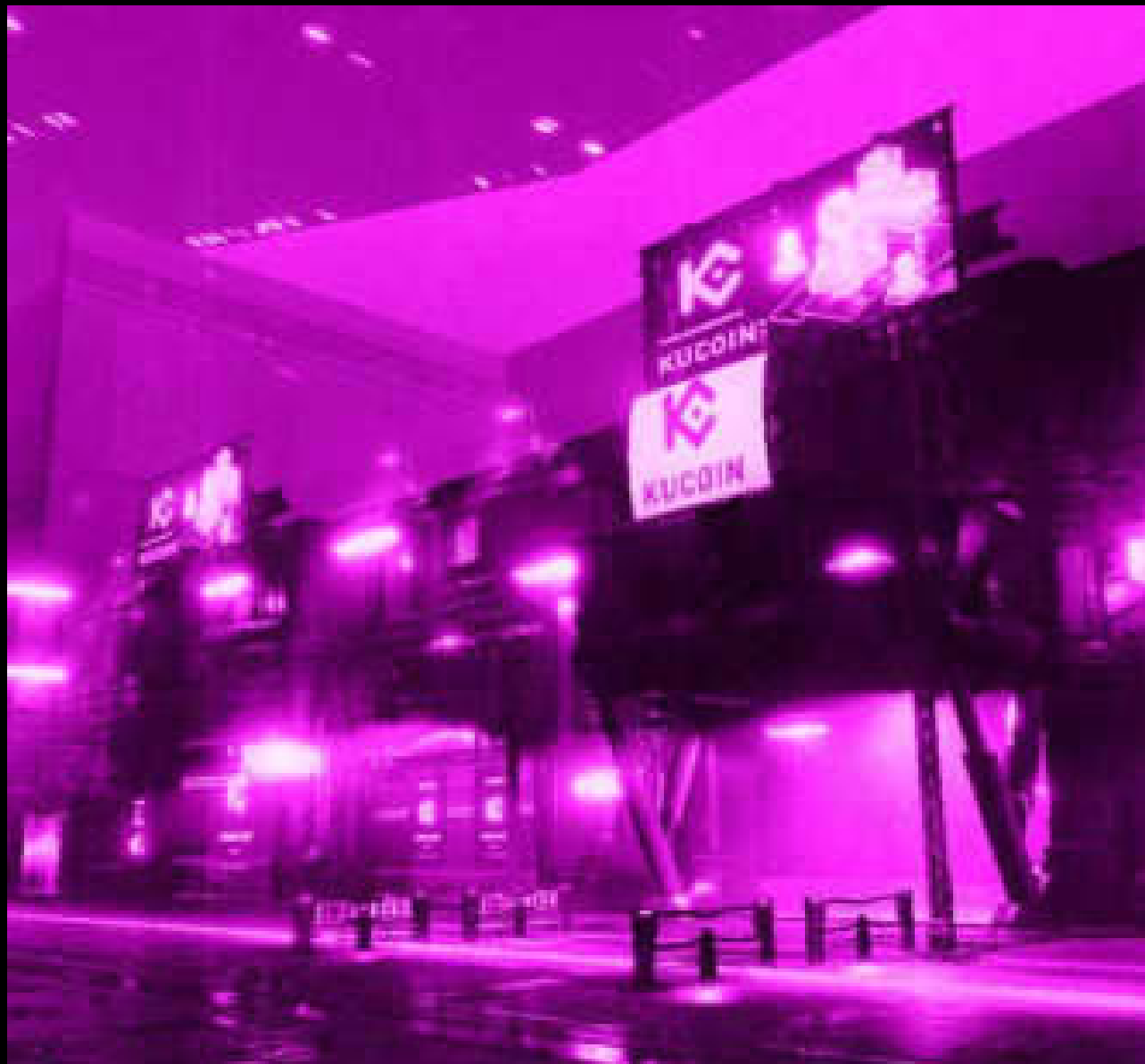
Il Robux è la valuta virtuale in Roblox che consente ai giocatori di acquistare vari oggetti. I giocatori possono ottenere Robux attraverso acquisti nella vita reale, un altro giocatore che acquista i loro oggetti o guadagnando Robux mensilmente con l'abbonamento Premium. (Gameplus,2021)





M A P P A

B L O C K T O P I A



IN_SVILUPPO

[DESCRIZIONE]

Bloktopia offre una storia incredibile e leggermente interessante. È un "grattacielo VR Crypto" che è alimentato dalla rete Polygon. Consiste di 21 livelli che si dice "riconoscino" la fornitura limitata di 21 milioni di Bitcoin. Bloktopia afferma di offrire uno spazio collettivo incredibile per gli utenti di criptovalute di tutti i livelli di esperienza. Tutti hanno accesso a informazioni crittografiche e contenuti immersivi, il tutto in un unico posto. Le entrate generate all'interno della piattaforma sono condivise tramite NFT s. La piattaforma utilizza il "motore di creazione 3D in tempo reale più avanzato al mondo" che aiuta il metaverso a fornire un'esperienza visiva molto coinvolgente e sorprendente ai suoi utenti.

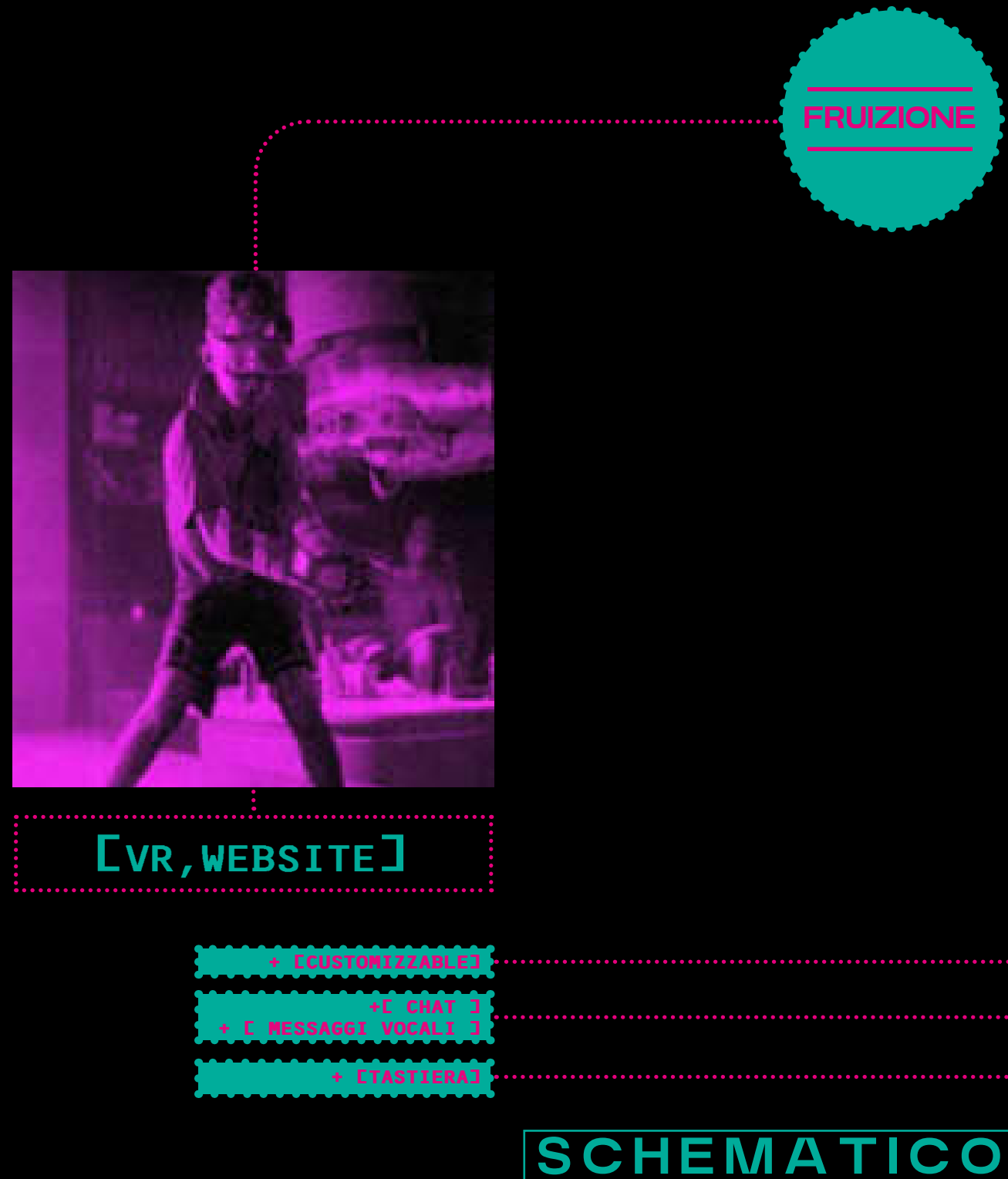
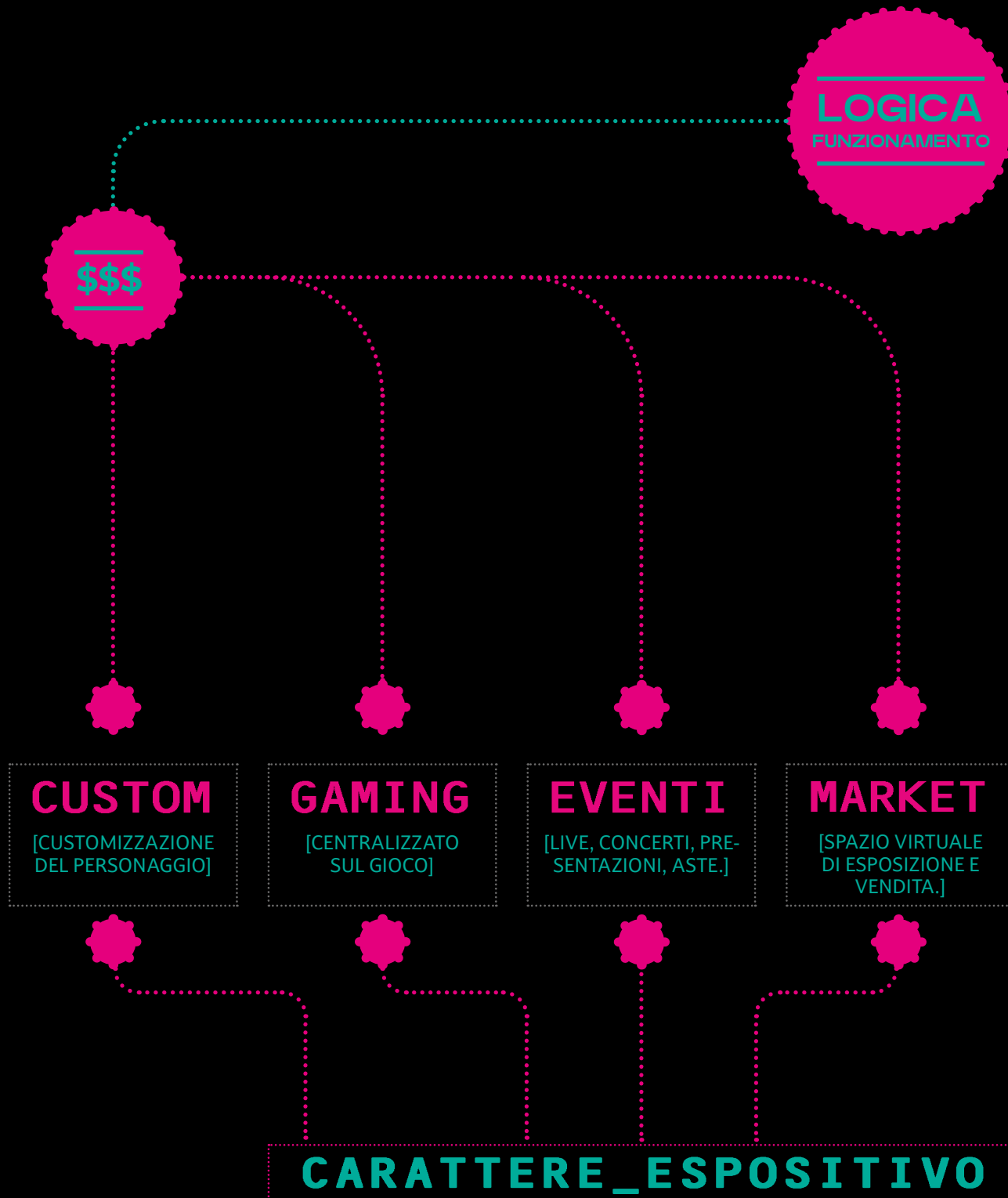
Bloktopia ha 21 livelli attraverso i quali devi andare per raggiungere la "cima". Questi livelli sono spiegati di seguito.

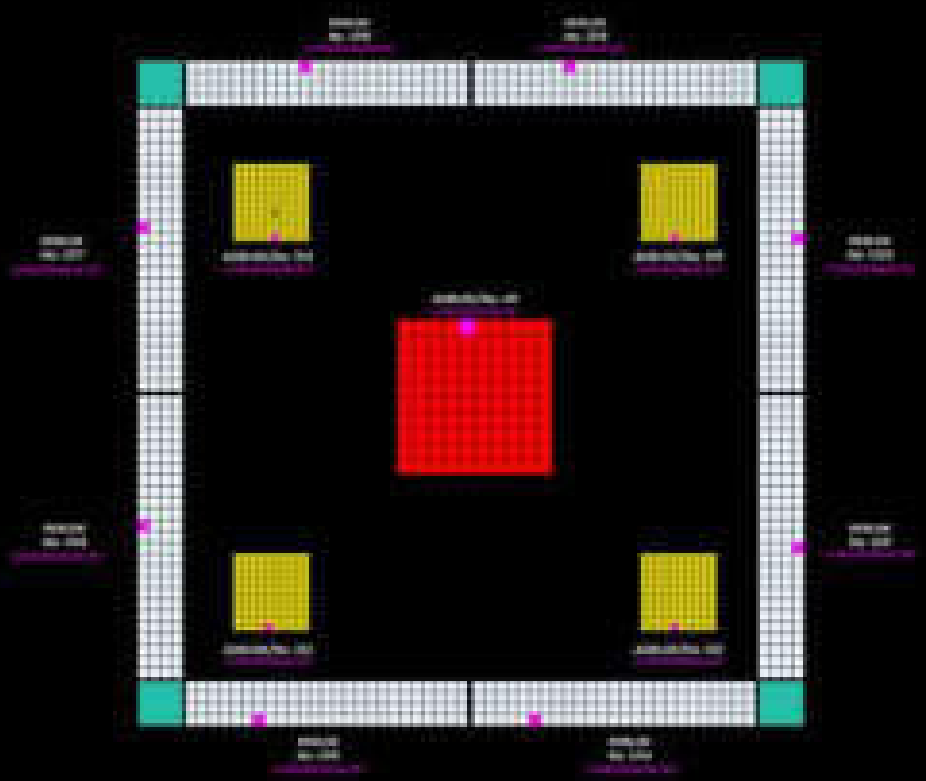
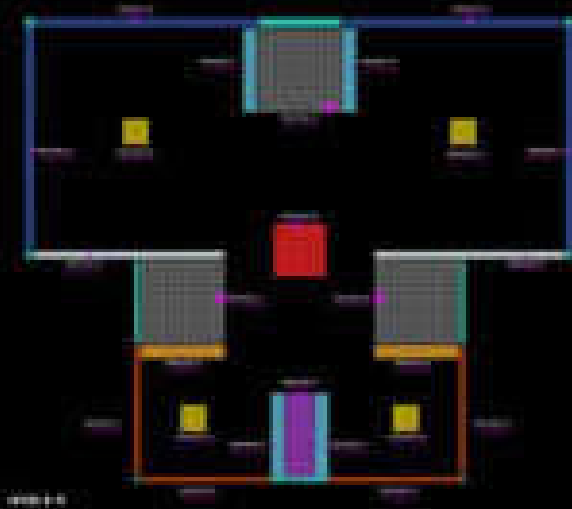
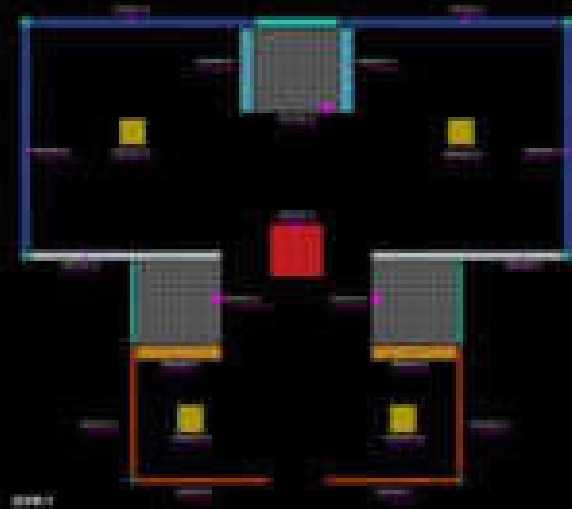
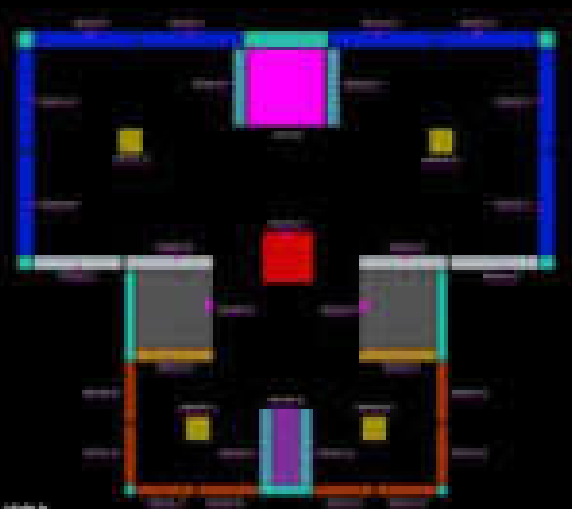
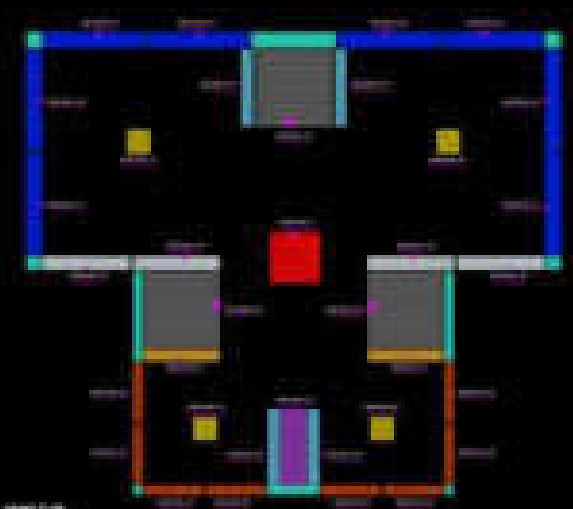
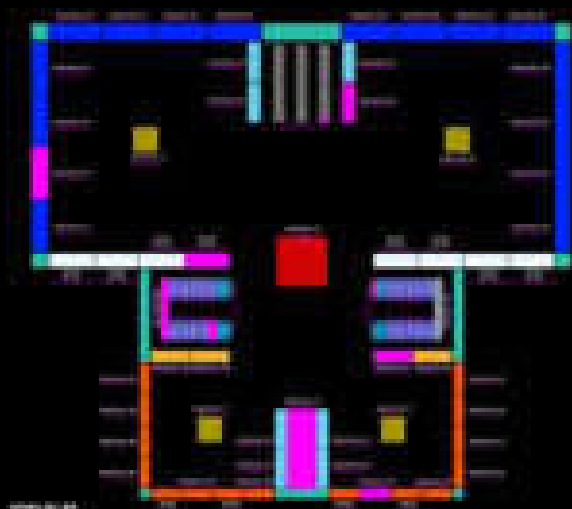
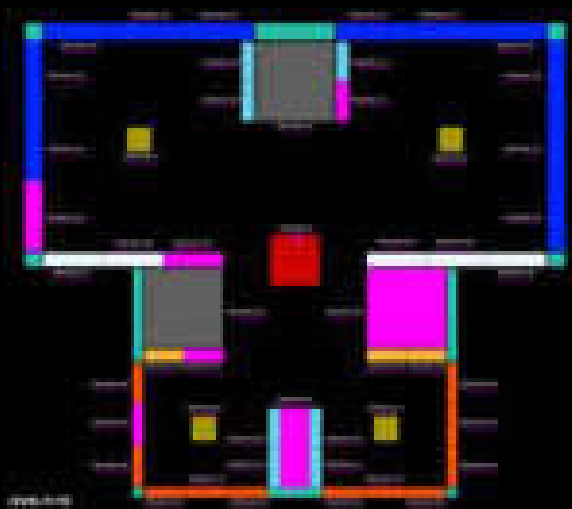
Attico e giochi: questa è la destinazione finale per tutti gli esploratori di Bloktopian. È il 21° piano del grattacielo e dispone di un attico riservato esclusivamente al gioco. Questo è lo spazio in cui gareggi per BLOK giocando a vari giochi.

Auditorium : l'auditorium è il luogo in cui vengono ospitati la maggior parte degli eventi chiave nel mondo delle criptovalute. Quando ti registri per qualsiasi evento del primo livello, vieni indirizzato a questo livello per parteciparvi. La partecipazione a questi eventi viene premiata tramite BLOK. L'auditorium è considerato un luogo privilegiato all'interno del metaverso. (BlockTopia,2022)

Ecco alcune caratteristiche principali del metaverse che lo distinguono.

- **#learn:** Il metaverse fornisce una piattaforma in cui puoi unirti ad altri utenti per apprendere i fondamenti della crittografia.
- **#guadagna:** proprio come in Decentraland, puoi possedere terreni a Bloktopia. Puoi usare quel terreno per guadagnare un reddito passivo, ad esempio affittandolo a un altro utente.
- **#crea:** puoi utilizzare lo strumento di creazione fornito per creare diverse opere d'arte ed esperienze per gli altri utenti. (BlockTopia,2022)





M A P P A

A E R I U M



[DESCRIZIONE]

Arium è un progetto ancora in beta sviluppato con lo scopo di creare una connessione tra community in un settore specifico, ovvero quello dell'arte.

Tale universo si prepone quindi l'obiettivo di organizzare eventi, mostre e presentazioni in un tempo limitato nel tempo.

Un approccio molto caratteristico del progetto, è quello relativo all'utilizzo della webcam in proiezione su un blocco assente di carattere estetico.

Questo approccio mira allo sviluppo di una comunità "reale" dove l'utente proietta se stesso, senza le costanti necessità estetiche degli altri metaversi.

Non è quindi la monetizzazione il prospetto principale del progetto, bensì lo sviluppo di community dedicate NO SPAM-NO CUSTOM.

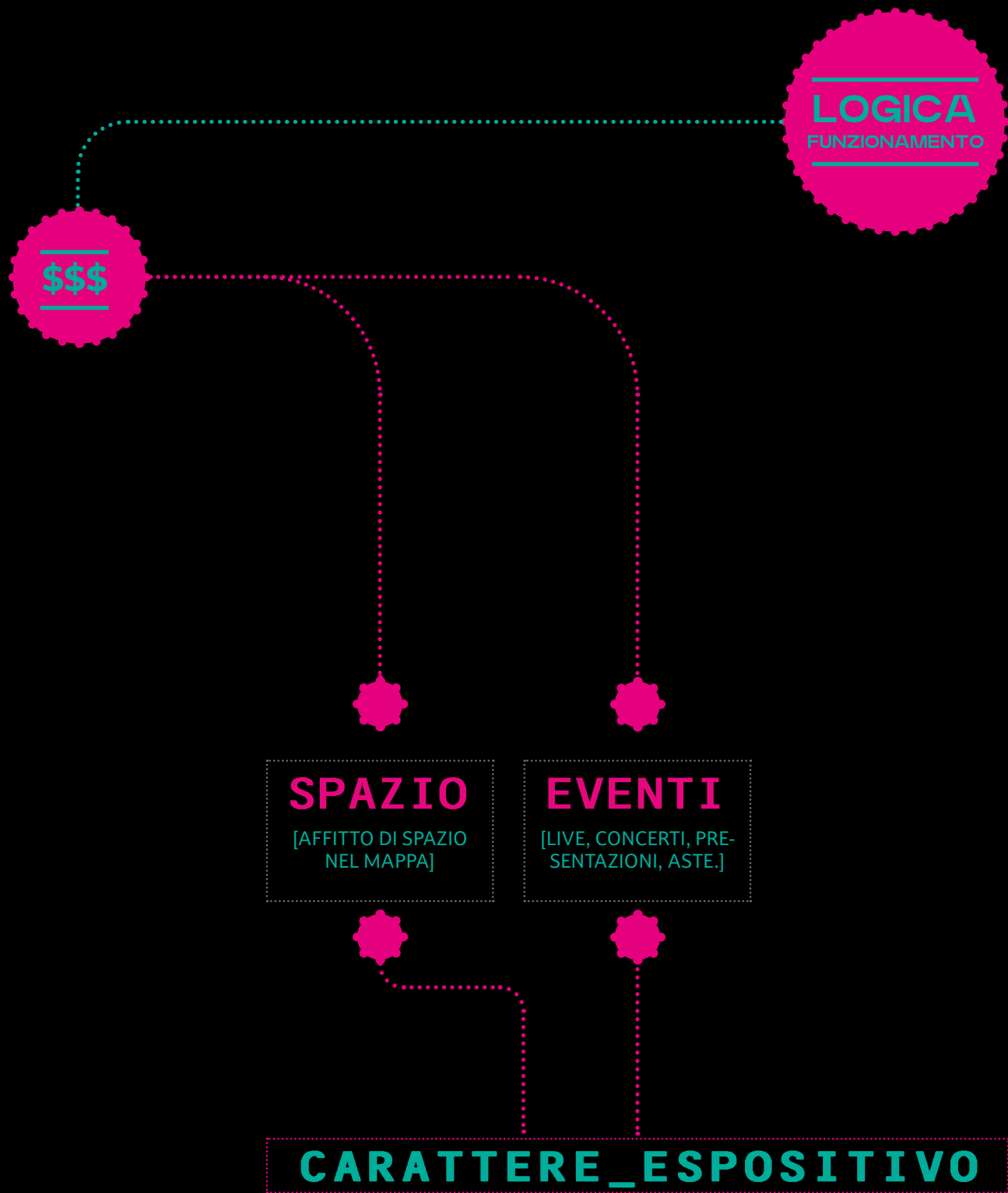
Colleteralmente il progetto mira anche allo sviluppo di aree di lavoro, confronto per intraprendere un percorso dedicato anche all'utilizzo professionale.

Arium quindi pone in essere un sviluppo serio, assente ed anticonformista, lontano dalle logiche della tokenizzazione e quindi da tutti quei meccanismi ormai tipici del mercato NFT.

[La squadra di calcio italiana ACF Fiorentina festeggia i suoi primi 95 anni con una mostra esclusiva di NFT in un metaverso virtuale.](#)



EVENTI_SPECIALI_CUSTOM



[WEBSITE & VR]

- + [CHAT]
- + [TASTIERA]
- + [MICROFONO]

Focus.admiral.it, (2021). *Token vs Criptovalute: differenze e potenzialità*

<https://focus.admiral.it/differenze-vantaggi-token-criptovalute/>

InsideMarketing, (2020). *La Blockchain spiegata in maniera semplice.*

<https://www.insidemarketing.it/glossario/definizione/nft/>

BDI, (2022). *La tecnologia blockchain: nuove prospettive per i mercati finanziari.* in Banca d'Italia,

<https://www.bancaditalia.it/pubblicazioni/altri-atti-convegni/2016-tecnologia-blockchain/index.html?dotcache=refresh>

The Economist, (2017). *The great chain of being sure about things.*

<https://www.economist.com/briefing/2015/10/31/the-great-chain-of-being-sure-about-things>

Namiral, (2019). *Definizione di Marca Temporale- Time stamping.*

<https://www.firmacerta.it/marca-temporale-info.php#:~:text=il%20servizio%20di%20marcatura%20temporale,e%20ad%20un'ora%20certa.>

Campo,A, (2020). *Blockchain, NFT e Crypto Art Stato dell'arte di una nuova tecnologia.* Torino, Politypress.

<https://webthesis.biblio.polito.it/20545/1/.pdf>

InsideMarketing, (2019). *Cosa sono gli NFT?*

<https://www.insidemarketing.it/glossario/definizione/nft/>

MaybeMagazine, (2019). *N.F.T. EXPRESSION.*

<https://www.maybemagazine.it/n-f-t-expression/>

Cbitcoin.com, (2022). *Cryptovoxels. Guida completa del 2022.*

<https://www.comprarebitcoin.com/cryptovoxels-guida-completa/>

Montani, (2022). *DECENTRALAND: COS'È, COME FUNZIONA ?*

<https://laboratorioapertoravenna.it/decentraland-cose-come-funziona-e-come-comprare-i-mana/>

TheCryptoGateway.com, (2021). *The Sandbox, metaverso fai-da-te a disposizione dell'utente*

<https://thecryptogateway.it/tutorial-the-sandbox-metaverso/>

Comandini, G., (2022). *Il metaverso per l'era decentralizzata.*

<https://www.tradingtop.it/criptovalute/comprare-somnium-space-cubes/>

Portalcrypto, (2021). *Il token OVR.*

www.portalcrypto.com.br/it/cos%27e-ovr-token-una-piattaforma-di-realtà-aumentata-aerea%3F/

Meta, (2021) *HORIZON WORLD EXPERIENCE.*

<https://www.oculus.com/experiences/>

Microsoft, (2022). *Guida completa al ALTSPACE VR.*

<https://docs.microsoft.com/it-it/windows/mixed-reality/altspace-vr/explore/beginners-guide>

GamePlus, (2021). *Roblox: tutte le caratteristiche e le informazioni sul videogioco.*

<https://www.gamesplus.it/piattaforme/pc-games/roblox-23949>

Blocktopia, (2022). *The official Guidelines.*

<https://bloktopia.gitbook.io/bloktopia-public/bloktopia-introduction/the-bloktopia-metaverse>

Bailey, J., (2017). *The Blockchain Art Market Is Here, Artnome.*

<https://www.artnome.com/news/2017/12/22/the-blockchain-art-market-is-here/>

Tepper, F., (2017). *People have spent over \$1M buying virtual cats on the Eth, TechCrunch.*

https://techcrunch.com/2017/12/03/people-have-spent-over-1m-buying-virtual-cats-on-the-ethereum-blockchain/?guce_referrer=aHR0cHM6Ly9pdC53aWtpcGVkaWEub3JnLw&guce_referrer_sig=AQAAAL.com

Bailey, J., (2019). *What is Cryptoart. Artnome*

<https://www.artnome.com/news/2018/1/14/what-is-cryptoart>

Haigney, S., (2018.) *When Crypto Meets Conceptual Art, Things Get Weird.* NYtimes

<https://www.nytimes.com/2018/06/05/arts/design/cryptocurrency-blockchain-art-kevin-abosch.html>

REFERENCE

SITOGRAFIA

<https://www.wallstreetitalia.com/nft-cosa-sono-e-come-investire/>

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fungible>

<https://mashable.com/article/gods-unchained-trailer>

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-12-04/cryptokitties-quickly-becomes-most-widely-used-ethereum-app>

<https://techcrunch.com/2018/03/20/cryptokitties-raises-12m-from-andreessen-horowitz-and-union-square-ventures/>

<https://techcrunch.com/2018/04/19/rare-bits-crypto-marketplace/>

<https://techstartups.com/2018/07/16/blockchain-startup-gamedex-raises-0-8-million-seed-round-build-platform-digital-collectible-card-games-like-pokemon/>

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-06-12/making-a-killing-in-virtual-real-estate>

<https://www.marketwatch.com/story/people-are-making-more-than-500-buying-property-that-doesnt-actually-exist-2018-09-04>

<https://irishtechnews.ie/the-art-world-needs-blockchain/>

<https://www.nytimes.com/2021/02/24/arts/design/christies-beeple-nft.html>

<https://qz.com/1144169/the-ethereum-world-is-now-obsessed-with-breeding-cartoon-cats/>

<https://www.ilsole24ore.com/art/dai-kings-of-leon-arriva-primi-album-disponibile-anche-via-criptovaluta-ADClb9NB>

<https://www.rollingstone.com/pro/news/kings-of-leon-when-you-see-yourself-album-nft-crypto-1135192/>

https://www.adnkronos.com/musica/belladonna-primi-artisti-italiani-a-pubblicare-singolo-come-nft_7pgbVAAaLyk4siVdEOqE2v

<https://www.rockol.it/news-720904/musica-blockchain-belladonna-canzone-non-fungibile-token>

<https://www.femmemetalwebzine.net/italian-style/belladonna-italian-quintet-becomes-the-first-rock-band-in-the-world-to-auction-a-new-single-as-a-1-of-1-nft/>

https://www.ansa.it/sito/notizie/economia/2021/12/21/vodafone-il-primi-sms-allasta-per-107milaeuro_089f3095-518c-48c3-9f56-fd3fb0a5f73b.html

https://www.ansa.it/sito/notizie/economia/2021/12/21/vodafone-il-primi-sms-allasta-per-107milaeuro_089f3095-518c-48c3-9f56-fd3fb0a5f73b.html

<https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/how-blockchain-technology-reached-christie-s-changed-art-world-along-n1244951>

<https://thenextweb.com/hardfork/2018/08/06/cryptocurrency-artist-graffiti/>

<https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/how-blockchain-technology-reached-christie-s-changed-art-world-along-n1244951>

<https://thenextweb.com/hardfork/2018/08/06/cryptocurrency-artist-graffiti/>

<https://money.cnn.com/2018/02/14/technology/crypto-art-valentines-day/index.html>

<https://observer.com/2018/10/blockchain-art-collective-a-way-to-stop-the-sale-of-stolen-art/>

<https://social.techcrunch.com/2015/07/07/verisart-plans-to-use-the-blockchain-to-verify-the-authenticity-of-artworks/>

<https://etherscan.io/tx/0x7f3993e2775caf0c275948329f5f93a19edbeb111d61c1daf25a2ebf80ae244b/>

<https://etherscan.io/tx/>

<https://money.cnn.com/video/technology/2018/02/01/kevin-abosch-i-am-a-coin.cnnmoney/index.html>

<https://etherscan.io/address/0xd1cdb25428bf06f52bfe3af777c9b1e848f08a37==>

<https://www.businessinsider.com/kevin-abosch-cryptocurrency-artwork-yellow-lambo-2018-4>

<https://whatispriceless.com>

<https://www.Blockchain.com/>

<https://btc.com/>

<https://blockchair.com/>

<https://digiconomist.net>

<https://cbeci.org>

<https://metamask.io/>

<https://superrare.com/>

<https://makersplace.com/>

<https://knownorigin.io/>

<https://async.art/>

<https://niftygateway.com/>

<https://opensea.io/>

<https://cryptoart.io/>

<https://www.beeple-crap.com/>

<https://pak.medium.com/>

<https://archillect.com/>

<https://www.trevorjonesart.com/>

<https://www.maddogjones.com/>

<https://fewocious.com/>

<https://hackatao.com/>

<https://xcopyart.com/>

<https://slimesunday.com/>

<https://3lau.com/>

<https://josedelbo.org/>

<https://www.maxon.net/it/cinema-4d>.

[https://www.treccani.it/enciclopedia/everett-rogers\(Lessico-del-XXI-Secolo\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/everett-rogers(Lessico-del-XXI-Secolo)).

<https://www.artory.com>.

<https://www.cinello.com/it/>

[mhttps://www.vastari.com/](https://www.vastari.com/)

https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2021/news_188_21/?lng=it.

<https://www.binance.com/en>.

<https://www.wired.it/economia/finanza/2021/03/20/nft-arte-collezione-blockchain/>

SITOGRAFIA

- <https://www.agcnews.eu/>

- <https://www.bbc.com/>

- <https://www.bloomberg.com/>

- <https://www.cnbc.com/>

- <https://www.cointelegraph.com/>

- <https://www.consob.it/>

- <https://www.cryptonomist.ch/>

- <https://www.doingbusiness.org/>

- <https://www.fchub.it/>

- <https://www.forbes.com/>

- <https://www.insightcrime.org/>

- <https://www.investopedia.com/>

- <https://www.kas.de/>

- <https://www.mckinsey.com/>

- <https://www.milanofinanza.it/>

- <https://www.mneguidelines.oecd.org/> - <https://www.nytimes.com/>

- <https://www.theguardian.com/>

- <https://www.unibrightio.medium.com/>

- [ttp://aliprandi.blogspot.com/2017/10/fine-monopoli-siae-nuovo-art180.html](http://aliprandi.blogspot.com/2017/10/fine-monopoli-siae-nuovo-art180.html).

- <https://perma.cc/Z7PG-8HJQ>.
- <https://medium.com/blockchain-review/whats-the-difference-between-blockchain-distributed-ledger-technology-19407f2c2216>.
- [Bhttps://binded.com/terms](https://binded.com/terms).
- <https://bitnodes.earn.com>.
- <https://cryptoslate.com/sony-develops-blockchain-system-for-digital-rights-management/>.
- http://blockchainlab.com/pdf/Ethereum_white_paper-a_next_generation_smart_contract_and_decentralized_application_platform-vitalik-buterin.pdf.
- <https://www.wired.it/economia/finanza/2018/02/10/bitcoin-energia/>.
- https://cryptonomist.ch/it/2019/02/02/normativa-italiana-blockchain-smart-contract/?fbclid=IwAR2Nlyev5u1cU0bQjJTzbx8X7JKLZVbaP8CC9eKqS_JZj4Gbx-f3GaLLWw.
- https://it.wikipedia.org/wiki/Colpa_d%27Alfredo.
- [Chttps://www.cisac.org](https://www.cisac.org).
- <http://www.copyrighthub.org>.
- <https://www.create.ac.uk/policy-responses/eu-copyright-reform/>.
- <http://www.creativecommons.it>.
- <https://www.dirittodautore.it/la-guida-al-diritto-dautore/>.
- <https://clusternote.scuoladimusicaccluster.it/MD/da-myspace-a-am-come-gli-arctic-monkey-hanno-fatto-i-loro-dischi.html>.
- <http://www.dirittobancario.it/news/contratti/blockchain-e-la-rivoluzione-legale-degli-smart-contracts>.
- <https://www.discogs.com/it/>.
- [Dhttp://dotblockchainmedia.com](http://dotblockchainmedia.com).
- <https://www.prnewswire.com/news-releases/dotblockchain-music-project-announces-first-industry-partners-300400206.html>.
- <https://www.ethernodes.org/network/1>.
- [Ehttps://www.prnewswire.com/news-releases/ey-and-microsoft-launch-blockchain-solution-for-con](https://www.prnewswire.com/news-releases/ey-and-microsoft-launch-blockchain-solution-for-con)

- [http://www.freedb.org](https://www.freedb.org).
- <https://tech-mood.com/2018/10/29/flashtechmood-3-spunta-la-blockchain-tra-pace-fiscale-e-flat-tax/>.
- <http://www.hypebot.com/hypebot/2017/08/why-you-cant-put-the-music-industry-on-a-blockchain-excerpt.html>.
- <https://www.zerounoweb.it/video/una-breve-spiegazione-della-blockchain-e-di-bitcoin/>.
- <https://perma.cc/8T3A-PMLZ>.
- <https://www.bankofcanada.ca/wp-content/uploads/2018/03/san2018-5.pdf>
- <https://hbr.org/2017/06/blockchain-could-help-musicians-make-money-again>.
- <https://www.activism.net/cypherpunk/manifesto.html>.
- <https://www.ifpi.org>.
- <https://isrc.ifpi.org/en/>.
- <https://medium.com/@pavelkravchenko/consensus-explained-396fe8dac263>.
- <https://medium.com/@pavelkravchenko/ok-i-need-a-blockchain-but-which-one-ca75c1e2100>.
- <https://theconversation.com/data-mining-why-the-eus-proposed-copyright-measures-get-it-wrong-96743>.
- <https://legal-tech-blog.de/blockchain-meets-intellectual-property-law-interview-with-marco-barulli-bernstein>.
- <https://leamusica.com>.
- <http://www.lawandblockchain.eu/post-template/139>
- <https://tech-mood.com/2019/03/19/e-se-davvero-arrivasse-facecoin/>.
- <https://perma.cc/V3FW-57VE>.
- <https://medium.com/@sbmeunier/blockchain-technology-a-very-special-kind-of-distributed-database-e63d00781118>.
- <http://www.mondaq.com/italy/x/687482/Copyright/Decreto+Fiscale+2018+Fine+Del+Monopo>

lio+Siae.

- <https://www.agendadigitale.eu/documenti/al-via-la-blockchain-revolution- ecco-tutte-le-novita-e-cosa-si-potra-fare/>.

- <https://www.agendadigitale.eu/infrastrutture/blockchain-e-pa-i-casi-duso-a- vantaggio-di-trasparenza-e-responsabilita/>.

- <https://medium.com/potentiam/potentiam-revamping-the-music-industry-using- blockchain-technology-2fda8f4ccdac>.

- <https://btfp.sp.unipi.it/dida/fpa/ar01s05.xhtml#lessing>.

<https://www.potentiam.io>.

-<http://rightsshare.com>.

<https://medium.com/dotblockchainmusic/the-dotblockchain-music-project- update-7-mini-mum-viable-data-doc-561fdfadd5eb>.

-<https://www.berklee.edu/berklee-today/fall-2016/featured/open-music-initiative>.

- <https://www.wired.it/economia/finanza/2018/01/12/satoshi- nakamoto-bitcoin/>.

-<https://cryptonomist.ch/en/2018/11/09/soundreef-bitcoins-blockchain-copyright- protection/>.

- <https://medium.com/@kaistinchcombe/decentralized-and-trustless-crypto- paradise-is-actually-a-medieval-hellhole-c1ca122efdec>.

- http://www.fon.hum.uva.nl/rob/Courses/InformationInSpeech/CDROM/Literature /LOTwinterschool2006/szabo.best.vwh.net/smart_contracts_2.html.

<https://www.musicbusinessworldwide.com/universal-sony-warner-vow-create- working-global-rights-database/>.

- <https://www.money.it/Tokenizzazione-della-societa>.

-https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/615/wipo_pub_615.pdf.

