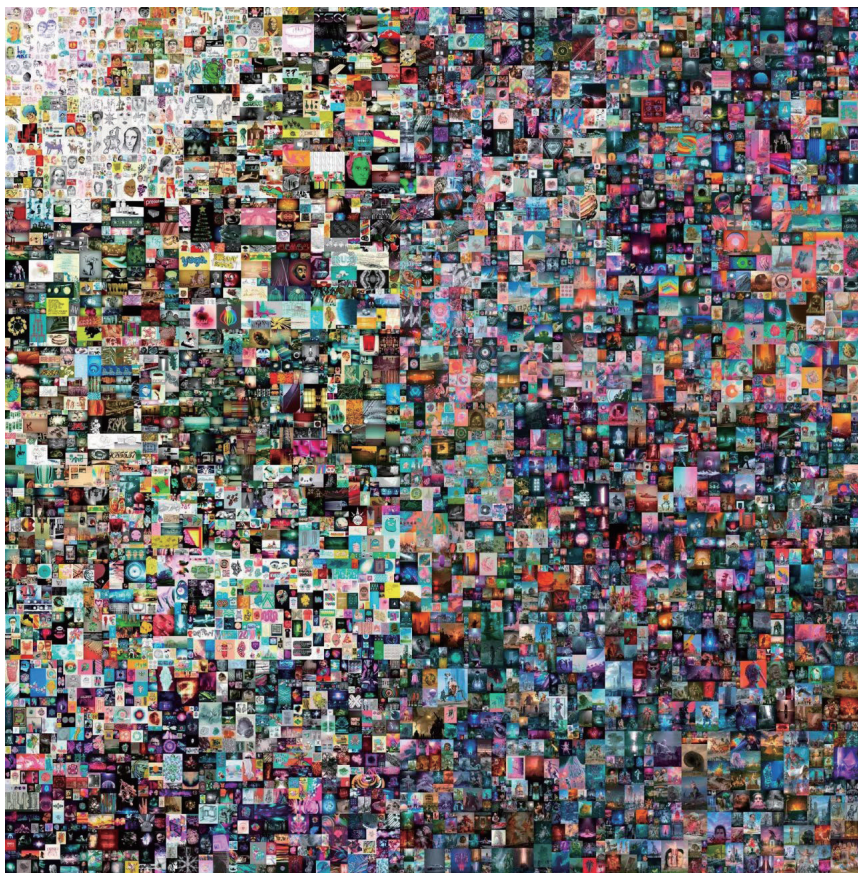


作为数码物的艺术

——对数字艺术三种误解的反驳

陈浩浩

(南京艺术学院 江苏南京)



麦克·温克尔曼 (Beeple)
Everyday: TheFirst5000Days

自

2020 年以来，关于加密艺术的新闻不断涌现，这类新闻大多与艺术拍卖或艺术市场有关。最令人惊叹的莫过于佳士得以天价拍卖了美国艺术家麦克·温克尔曼 (Mike Winkelmann) 的作品《五千天往如一日》(Everyday: The First 5000 Days)，使得这位原本只在网络上小有名气的艺术家声名鹊起。此前中央美院 2020 年毕业展上，中国艺术家刘嘉颖的作品《Sound Money》就曾引起一时轰动，国内观众在疫情期间通过中央美院的 2020 线上毕业展看到了这件作品，而此作也确实更适合在线上展览。此外，刘嘉颖还有一个虚拟美术馆项目——赤金美术馆，此项目的口号为“跳出三界之外，不在五行之中”，对应的是以区块链技术、VR (Virtual Reality) 技术、AI (Artificial Intelligence) 技术和高速通信网络技术为基础的“元宇宙”概念。

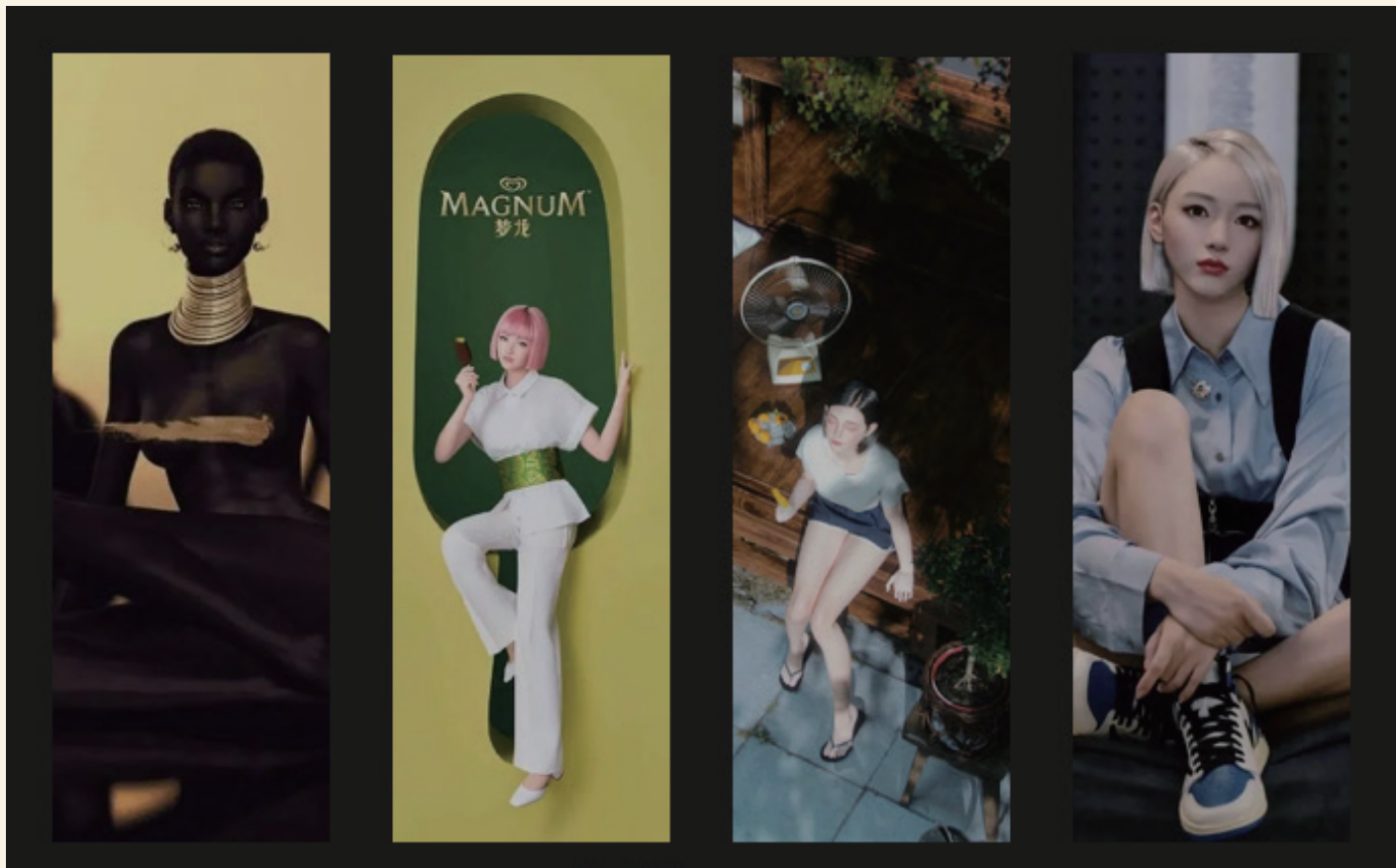
目前关于加密艺术的批评主要有三种：一是认为数字艺术是虚拟的，没有物质性，不能作为商品或认为数字艺术天生的复数性质使得

其商品价值很低。二是认为 NFT 技术赋予了数字艺术像传统架上艺术一样的“原真性”，有了本雅明所谓的独一无二的“灵光”。三是认为网络艺术家都是不入流的网红，不能作为严肃艺术对待或认为网红艺术家恰是对传统艺术圈的反叛，是对传统以博物馆为中心的艺术环境的去中心化。以上观点均是对数字艺术的误解。

本文以解开这些误解为目的，从三方面入手：第一节从数字物的本体论方面，以西蒙东“技术物” (technical object) 和许煜“数码物” (digital object) 的概念作为基础进行阐释，反驳数字艺术是虚拟不存在的观点，并籍此进一步反驳复数性质的商品价值低的问题。第二节从艺术史的角度阐述数字艺术之于机械复制艺术的发展，本



Pak 《The Tittle》



真假难辨的 Metahuman

章将从本雅明“机械复制理论”和鲍里斯·格罗伊斯“数字复制理论”入手，阐述在本雅明之后艺术品“灵光”的现状，说明数字艺术的灵光并非是 NFT 技术带来的。第三节从媒介史方面，以数字艺术、网络艺术及加密艺术的起源回溯为起点，以麦克卢汉“地球村”的概念、居伊·波德“景观社会”理论以及尼葛洛庞蒂《数字化生存》为引用基础，论述自 20 世纪 60 年代以来的计算机图形技术、网络技术等诸多技术的发展对艺术家创作形式和艺术生产方式的改变，并进一步说明其去中心化的诉求难以实现。

本文探讨的数字艺术特指，以数字形式存在的艺术品或艺术复制品，加密艺术特指利用 NFT 技术登记在区块链的数字艺术。

作为数码物的数字艺术和作为技术物的区块链技术

对 数字艺术物质性的怀疑是犯了认识论的错误，认为物质仅局限于自然物，而忽略了技术物的存在，而数字艺术在物质上恰是技术物中的数码物。控制论之父诺伯特·维纳曾说过：“信息就是信息，不是物质和能量，不承认这一点的唯物主义如今已无法存续。”

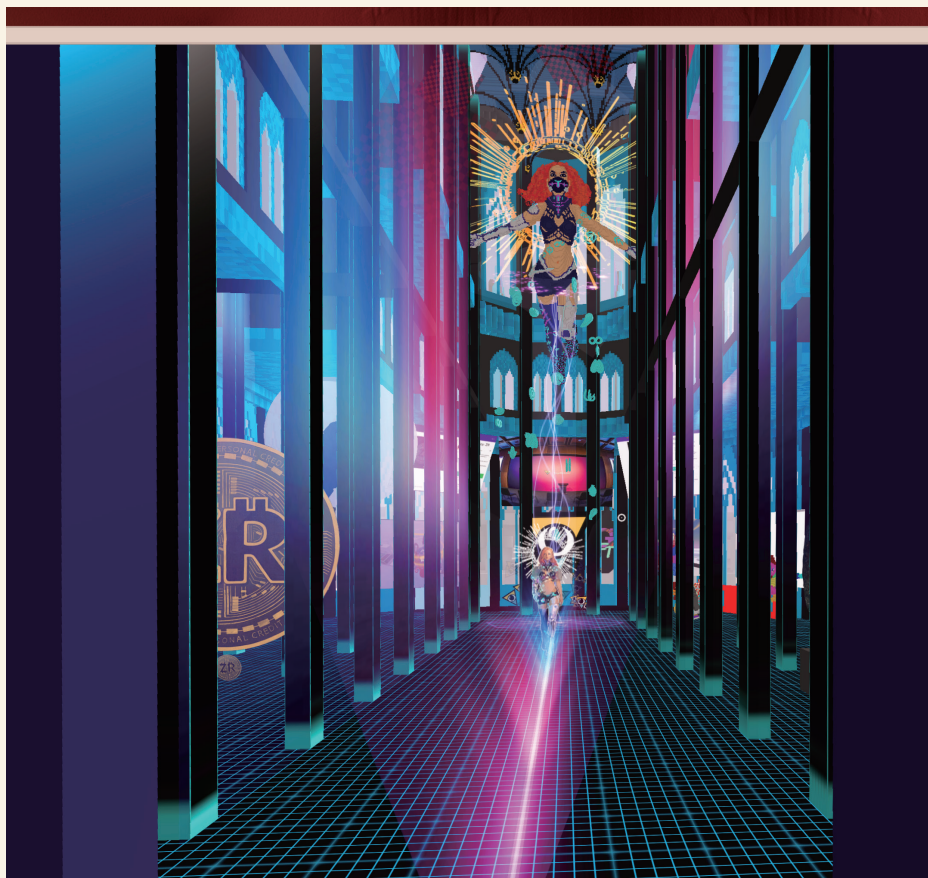
许煜在《论数码物的存在》中为“数码物”一词作了以下含义：……数码物的庞大数量在广度和多样性上皆可与庞大的动物物种相媲美。作为许煜研究对象的“数码物”并非全部数码物，而是指形成于屏幕上或隐藏于电脑程序后端的物体，它们由受结构或方案（schema）管理的数据

或元数据组成……构成一种新型的工业产物，遍布我们这个无处不在的媒体生活的方方面面——例如网络视频、图片、文字、Facebook 个人主页和邀请。在此意义上，所有的数字艺术（当然包括加密艺术）都是属于数字物的存在。

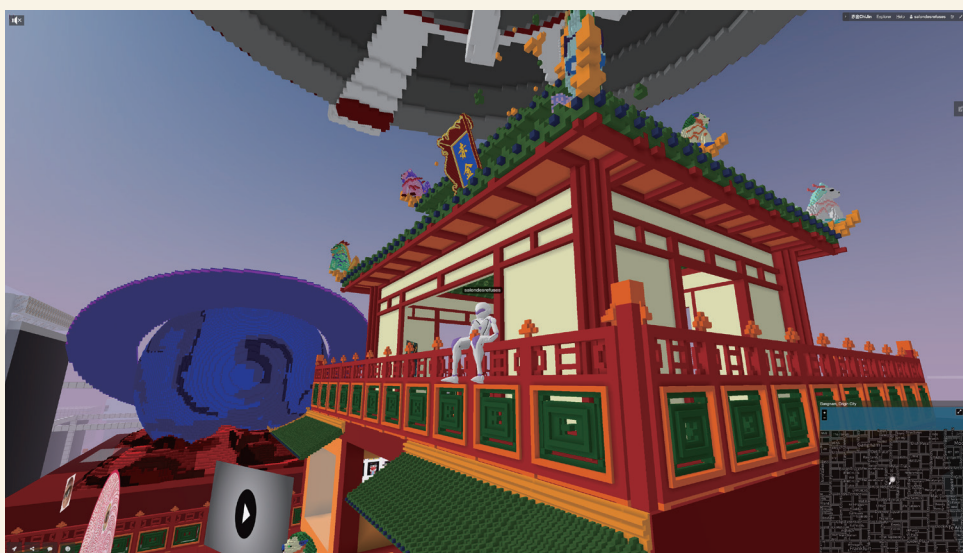
许煜的“数码物”概念是对西蒙东“技术物”概念的延续，在《论技术物的存在方式》中，西蒙东将技术物作为一种存在物，其存在的空间是人类“去技术化”之后的空间，代替了人类的技术化形态。许煜所谓的数字物则是技术物的一种，除此之外，如区块链技术、数字技术、计算机技术、网络技术等都是技术物的形式，这些技

术又是数字艺术得以存在的基础设施，有这些基础设施，数字艺术才可作为数字物存在于网络空间（Cyberspace）。元宇宙的概念除了以上基础设施以外，还需VR、AI、Metahuman 等技术，是更高级别的网络空间（Cyberspace）形式和交互形式。

无论利用何种技术创作出来的数字艺术作品本质上都是作为数码物存在，其存在空间也只能是网络空间，而非物理空间。例如，刘嘉颖的赤金美术馆是不可能作为自然物存在的，它只存在网络空间，这也是其声称“跳出三界之外，不在五行之中”的原因，其所谓的“三界五行”事实上是指宏观物理世界。而在技术物的概念下，所谓网络空间作为一种数码物也是物质而非意识，在唯物主义上并未产生本质变化，也未产生本质跳脱。



原点美术馆



赤金美术馆

而将“文化与技术，机器与人类”对立起来恰恰是西蒙东所批判的，在今天，这种对立也应该包括“比特与原子”。在西蒙东的理论中，技术物的空间是“作为人与自然的中介的技术物的世界”。延续到许煜的理论中，网络空间或网络本体则是这种技术物的空间的一部分，是作为人与自然的中介而存在的。这说明了虚拟空间是搭建在物理空间和技术空间的基础之上的数码物的空间。无论是现阶段的互联网、赤金美术馆，还是未来的元宇宙，本质上都是这种空间，也都是数码物。



刘嘉颖 《Sound Money》

由

此，加密艺术所用的区块链技术是作为虚拟货币底层技术的技术物，也是作为 NFT 底层技术的技术物，它和虚拟现实技术、网络空间技术一样，分别为网络空间提供了不同的基础设施服务。NFT 技术并没有在本质上改变数字艺术作为数码物的存在本质，也没有改变数字文件的复数和传播的性质，而仅仅是为数字艺术品提供了一个可供确认创作者权利的技术保证。这种技术保证更多是为创作数字艺术和购买数字艺术的人提供了对物质拥有权利的心理满

足，为艺术家提供了创造某种艺术作品的心理满足和交易市场的权利满足。事实上，这种数码物形式存在的商品在 NFT 技术之前就早已有之，如各类数字电影、影像、唱片等，作为商品存在的数字艺术品一样有着复数性质，这恰是它们的优点——便于制作、复制和传播，一件艺术品的价值也并非取决于其是否独一无二。

无论数字艺术品有没有被登记上链成为加密艺术，都不影响它本身作为艺术品的价值，那加密艺术存在的必要是什么？在此，尼葛洛庞蒂早在《数字化生存》最后

一章就已为人们指明了答案，“未来 10 年中，我们将看到知识产权被滥用，隐私权也受到侵犯，我们会亲身体验到数字化生存造成的文化破坏，以及软件盗版和数据窃取等现象……”，而 NFT 技术则可以为创作者和收藏家们提供绝对安全的数字资产产权证明，这也将是 NFT 技术最重要的应用场景。

本雅明之后的“灵光”

认

为 NFT 赋予数字艺术原真性或者灵光的观点并未从本质上理解 NFT 技术的本质，NFT 技术所做的更多是赋予艺术家和藏家合理的权利，而非是使得数字艺术变得不可复制或独一无二。所谓的“机械复制”和“数字复制”是异质同构的，数字复制是对机械复制的发展和延伸，是更高级的机械复制。它超越了机械复制的种种物理上的不便，可以更加精准复制，更加高速传播。

本雅明在《机械复制时代的艺术》中论述了由于大规模机械生产和复制导致的艺术品的原真性（Echtheit）的消失，并极具文学性地将其描述为“灵光（Aura）的消逝”，认为复制品大量存在会损毁原作独一无二的性质。即便技术发展到复制品和原作真假难辨，也损毁原作“此时此地”的原真性。在本雅明之后的艺术史里，“灵光”以惊世骇俗的生命力向人们证明了它并非那么依赖于“原真性”和“此时此地”，现成品和波普艺术向人们证明了灵光可以脱离原真性而作为复制品存在，观念艺术向人们证明了灵光甚至可以脱离物质存在，数字艺术则证明了灵光是可以无限复制和传播的，网络媒体的发达甚至助长了灵光的复制传播，将灵光从博物馆和私人藏家里带到了千家万户。



版画机

在鲍里斯的论述里，“数字藏品”“数字艺术”“数字复制”除了是指传统艺术作品的数字复制品或现代后现代艺术的数字文献记录外，也指原本就诞生于数字媒介的作品。鲍里斯在《In The Flow》中指出，当代艺术博物馆里的作品有物的在场而无灵光的在场，但数字文献和数字藏品创作了一个没有物（object）的“灵光”。此处并非是否认数字艺术的物质存在，而指数字艺术并没有一个所谓的原作为参考，数字艺术的原作究竟是我们看到的屏幕上的作品或交互界面的视觉效果，还是作为代码的数据，抑或是一些二进制的编码，甚至是电路板上的信号？在交互界面展示的数字文件真的是数字文件本身吗？不同的终端展示的效果的差异应该如何化解呢？



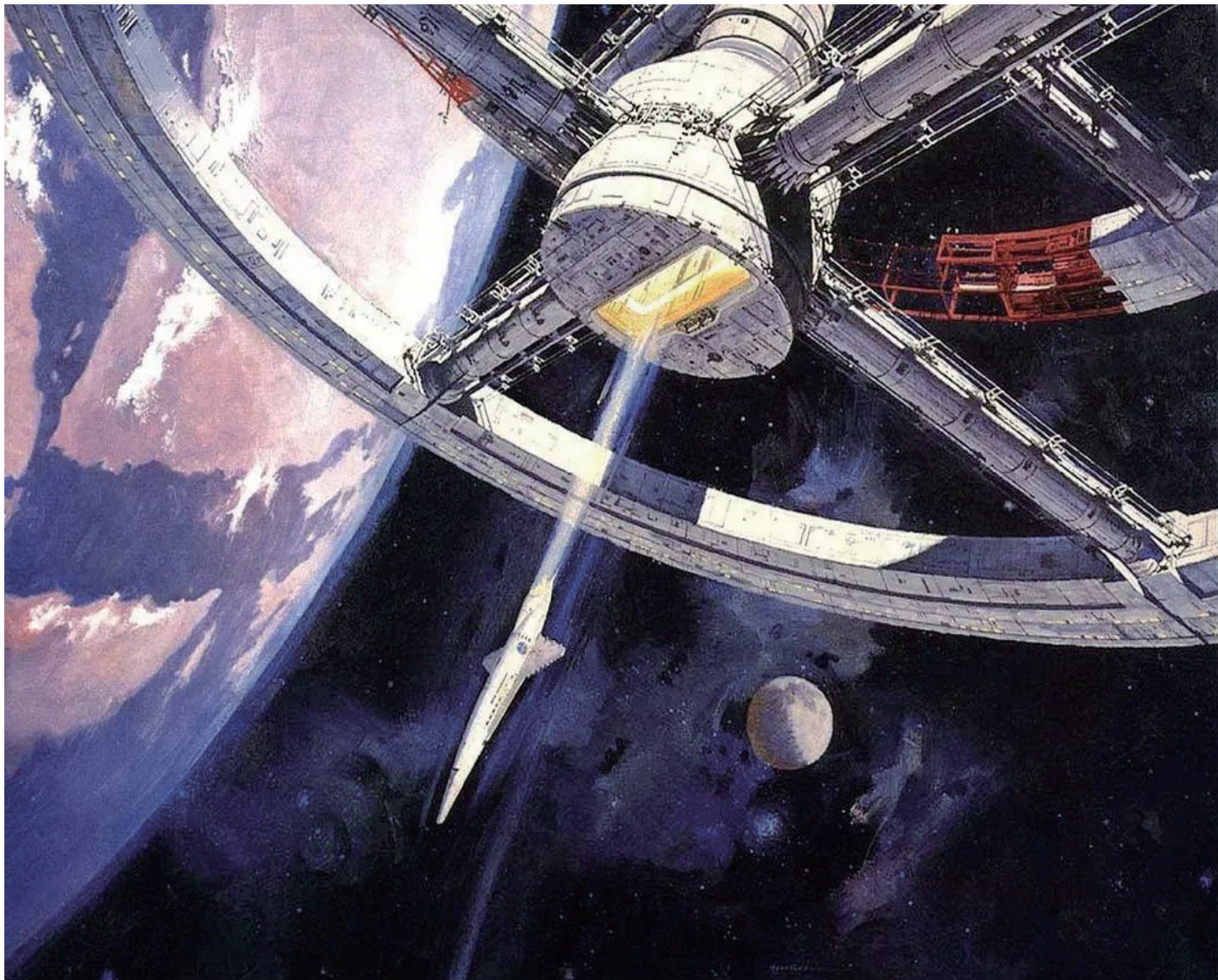
数字版画 陈浩浩

由此可见，作为数码物的数字艺术的复制和有原作为依据的机械复制是完全不同的，所有的数字复制作品都有一个它所在的原真性的展示环境，它们都是独一无二具有灵光的。NFT 技术并未给数字艺术以灵光，数字艺术本身具有其特殊的复数灵光。在杜尚时期，复制品和现成品就已普遍作为艺术品存在，复制和原真性早已不是判断艺术品价值的决定性条件。



科苏斯《一把和三把椅子》

与观念艺术的去物质化不同，观念艺术作为一种 idea 或者 Concept，本质上属于意识范畴，没有物性，只可传播而不可复制。而数字文件作为一种技术物有着完整的物性，且易于复制和传播。数字艺术作为数码物是客观存在的，其复数性质也不应该成为阻碍其商业价值的原因。数字艺术因为天生的复数性质有着天然的数字灵光，这个灵光来自不同展示终端的不同环境下的原真性，加密艺术并未赋予数字艺术灵光。



《2001: 太空漫游》库布里克 1968 年

20 世纪后半叶以来的艺术媒介和生产方式

今

日艺术家的生产方式早已与现代后现代时期的艺术家迥然不同，但在论述今日艺术家的生产方式之前，有必要简略回顾一下数字技术的发展，构建元宇宙的绝大部分技术在 20 世纪后半叶就有了长足发展，只是现阶段这些技术还不够成熟而已。

在伊凡·苏泽兰 1963 年发表的那篇对于计算机图形学和人机交互学意义非凡的论文《SketchPad: A Man-machine Graphical

Communications System》之前，波音公司就研发了世界上第一个 CAD (Computer Aided Design) 系统作为大型飞机的设计工具。

早期如 20 世纪 50 年代的数学家本·拉波斯基、20 世纪 60 年代的迈克尔·诺尔等众多艺术家都用计算机做过一系列抽象艺术和分形艺术的实验作品，他们是数字艺术的先锋。迈克尔·诺尔同时也是一位数字艺术的研究专家，他曾写过一篇《The Beginnings

of Computer Art in the United States:

A Memoir》记录了早期美国计算机图形学技术的发展。此技术在 20 世纪 60 年代最成功的商业应用应该是库布里克于 1968 上映的电影《2001: 太空漫游》，经历 20 世纪 70 年代大规模集成电路和 80 年代个人电脑的普及发展后，在 20 世纪 90 年代借由互联网的普及而大放异彩。

除计算机图形技术外，伊凡·苏泽兰还是虚拟现实技术的先驱，先后在哈



网络乐队协同演出

佛大学和犹他大学进行了诸多此技术的研究，1965 年他与实验室另一位科学家共同研发的“达摩克利斯之剑”成为世界上首个虚拟现实头盔。而人工智能的概念更是 1948 年就由数学家维纳在《控制论——人与机器间的命令与控制》中提出。

诸如人机交互、穿戴计算机设备、电子游戏、超链接、超文本、计算机安全系统、最初的网络系统等都是在 50 年代或 60 年代的各个实验室里诞生的。这种技术的集中爆发为后来的科幻作品，如菲利普迪克《仿生人会梦见电子羊吗？》、库布里克《2001：太空漫游》、尼尔·史蒂芬森《雪崩》等提供了诸多的理论和技术支持。20 世纪 90 年代互联网普及后网络交互艺术、流媒体、社交网络等新形势的出现又催生了更多的网络交互艺术，如生成艺术、原生艺术、软件艺术等等。

而今日热议的区块链技术则是于 2009 年发行的虚拟货币比特币率先使用的，为虚拟货币的底层技术，大批量发行的诸如

比特币一般的货币被称作同质化代币 (Fungible Tokens)，同样基于区块链技术而发展出的另一种非同质化代币 (Non-Fungible Token) 因为其独一无二的特点，可以作为数字资产的证明，这种非同质化的资产证明技术就是人们常说的 NFT 技术。

而加密艺术的概念则是在 2014 年

诞生的，cryptoart.com 网站的建立，将 NFT 技术与艺术品（尤其是数字艺术品）结合起来，此后人们将用到 NFT 技术的艺术品统称为“加密艺术” (Crypto Art) 或“NFT 艺术”。

此间，最早的数字艺术家恰是那些计算机科学家，非科学家出身的数字艺术家大量出现是在个人计算机普及之后。技术改变了艺术家的生产方式，以前要一整个工作室 (Studio) 才能完成的工作，当代艺术家借助计算机技术就可一个人在书房 (study) 完成。互联网的出现更是助力了网络艺术家的兴起，这些艺术家不再需要学院背景，也不需要参加各类沙龙展或给博物馆投稿，而是直接在互联网发表他们的作品。传统以博物馆和画廊为中心的生产模式被打破，艺术家开始以网络平台和粉丝反馈为中心进行创作，这在一定程度上确实瓦解了博物馆的权

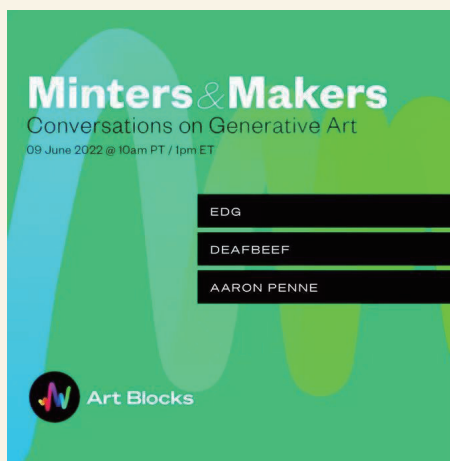
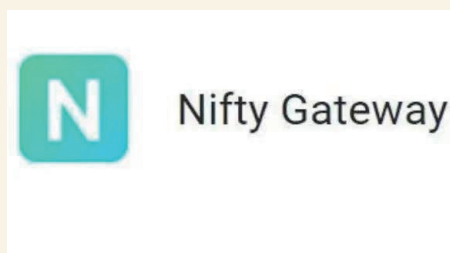
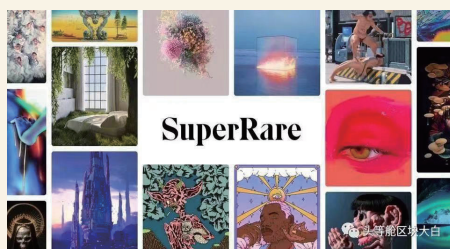


CityDAO 网络城邦

威，尽管消费社会的艺术品本质上作为奢侈品，在制作奢侈品的经验上学院和博物馆确实要比网络艺术家更加成熟，但这种现状也将随着网络艺术家的壮大和成熟而逐渐改变。

在《理解媒介：论人的延伸》中，麦克卢汉创造性地使用了“地球村”一词，意在强调随着媒介的发展，信息将在全球实现技术上的同步，这种信息上的同步使时间和空间上的距离消失，人类将重新部落化。而互联网的普及使得这个愿景真正实现，网络艺术家的粉丝们并不一定是身边或者本地的人，而可能是全世界各个地方的人。鲍里斯在《Art on Internet》中也提到：互联网带来了一个“作者全球化”的环境，在这种环境中，作者不需要在本地出名，而是直接可以获得来自世界各地的观众，“个人化变成了全球化，全球化变成了个人化”，个人的成功不再是本地的成功，而是可以扬名四海的全球化的成功。因此，在麦克·温克尔曼因为那幅天价 NFT 艺术作品而声名鹊起后，并非只有他所在的本地或他的粉丝了解此事，而是在全球范围内都引起波动。

尼葛洛庞蒂在《数字化生存》中描述了数字技术和网络技术对于绘画、音乐、电子艺术的改变，以及对于生活方式和生产方式的改变，数字艺术家们的生产环境不再受空间和时间的限制，只要有一台电脑或其他数码设备，他们可以在世界上任何地方完成工作，而不是工作室、车间或者办公室。互联网使人们完全生活在了居伊·波德所说的“景观社会”，在此社会中，每个人都



主流的加密艺术平台（部分）

只能以自己在网络上获取的信息为景观而理解这个世界，这些景观是无数人用信息筑成的高墙，人们守在互联网的高墙之下，守在电子终端前，看着网络上五光十色的信息，并为之沉醉，尽管那只是别人刻意编辑过的景观，观众依然对此感同身受。居伊·波德在《景观社会》中写到“景观并非一个图像集合（ensemble d'images），而是人与人之间的一种社会关系，通过图像的终结而建立的关系。”在互联网时代，网络艺术家无疑是景观的创造者，是图像的创造者，也是图像关系的中介。艺术家在生产中既扮演生产者的角色，也扮演出售和再生产者的角色。

这种网络上的艺术生产并未直接成为传统学院艺术家或博物馆艺术家们的竞争对手，他们似乎面对的是两种不同的受众。网络艺术家为吸引更多的点击、流量和粉丝不得不作出内容上的妥协，一切的成绩都被数据量化导致他们不得不对数据做出反馈。这也是很多传统艺术家质疑网络艺术家并非是艺术家的原因。

但这种质疑是五十步笑百步，在传统以博物馆、画廊为中心的艺术生产模式中，艺术家也是扮演了生产者的角色，不得不对藏家和博物馆机构的喜好做出妥协，而此时艺术品扮演的仅仅是高级奢侈品的角色，普通大众并不能像网络粉丝一样和藏家拥有相同的艺术鉴赏权利。

自 cryptoart.com 网站建立以来，诸如 opensea、Nifty Gateway、Superrare、

Rarible 等平台迅速崛起, NFT 艺术也可以像传统艺术一样标价出售, 这些平台和博物馆画廊的重要区别——依靠点击率和算法来推送艺术家的拍卖信息, 并不是所有艺术家的作品都能得到相同曝光率。这使容易获得高点击率和容易获得算法推荐的艺术风格样式为艺术家争相模仿, 网络艺术家或许部分完成了对博物馆和画廊的去中心化, 但又陷入算法和流量的漩涡, 互联网本身已成为

新的中心。网络艺术家生产变得以互联网为中心, 这也意味着其去中心化的诉求是不可实现的。

在可见的未来, 元宇宙的实现, Metahuman 和 Ai 的大量出现也会使得人类失去其作为万物之灵的“灵光”, 当我们无法分辨屏幕对面甚至身边的是 Metahuman、AI 或是自然人时, 我们也许也会怅然若失。而艺术史告诉我们, 失去灵光也并非是什么值得“哀叹”的事。

参考文献:

[1] 许煜 论数码物的存在 [M]. 上海: 上海人民出版社, 2019:2.

[2] SIMONDON G. On the Mode of Existence of Technical Objects [M]. Cecile Malaspina C, Rogove J, trans. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017:15.

[3] SIMONDON G. On the Mode of Existence of Technical Objects [M]. Cecile Malaspina C, Rogove J, trans. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017:15

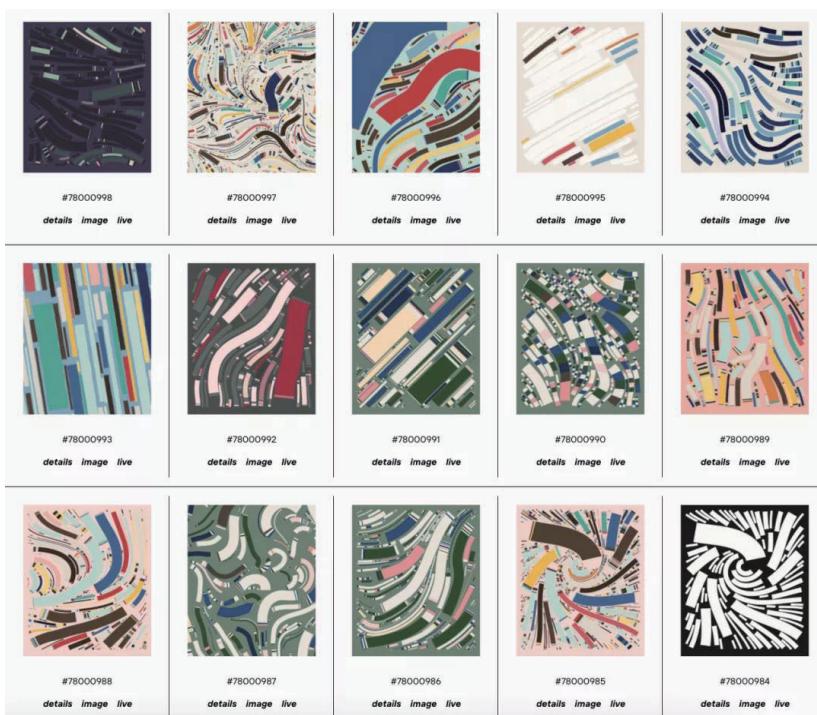
[4] 尼古拉·尼葛洛庞蒂 《数字化生存》[M]. 胡泳, 范海燕, 译. 海口: 海南出版社 1997:267

[5] 瓦尔特·本雅明《机械复制时代的艺术——在文化工业时代哀悼“灵光”消逝》[M]. 李伟, 郭东, 译. 重庆: 重庆出版社 2016.10

[6] Boris Groys. In the Flow. Verso, 2016:177

[7] MICHEAL N A. The Beginning of Computer Art in the United States: A Memoir. [J] Comput & Graphics, 1995, 19(4): 495-503

[8] 居伊·波德 著, 张新木 译《景观社会》[M]. 南京: 南京大学出版社, 2017:4



Tyler Hobbs 《Fidenza》