

以畫廊產業與藝術家探討在 NFT 趨勢下的影像藝術革命

Image Revolution - A Study of the Gallery Industry and Artists of NFT Trends

羅禾淋* Luo, He-Lin

摘要

區塊鏈去中心化與共享數據履歷的方式，加密貨幣明顯的對比之下，使得傳統中心化貨幣「易炒作」與「不透明」的特性被廣泛討論，加密貨幣也因此水漲船高，2021 年的今天，1 元比特幣換成新臺幣是 1,600,000 元，在 5 年前可能無法相信加密貨幣的價值能夠漲成如此程度。

因此共享交易細目的方式也將挑戰藝術品展示與收藏的思維，其中「非同質化代幣」(Non-Fungible Token, NFT)，在 2020 年底迅速的被大眾媒體報導，以區塊鏈紀錄數位帳本的方式，透過合約與認證的機制，使得數位檔案如「紀念幣」般有了「稀缺」，並因而產生價值，顛覆了華特·班雅明 (Walter Benjamin) 在《迎向靈光消逝的年代》提出複製品沒有的靈光 (Aura)，反而透過區塊鏈使得 NFT 有著版次的概念，數位複製品重新產生出如靈光 (Aura) 有著獨一無二的特質，也影響了當代藝術中的展示、銷售與典藏。

本研究將以 NFT 為研究命題，思考 NFT 之後數位檔案到影像藝術的變化，進行初步的探討。本研究將分成兩個階段進行，第一階段為質化研究，透過焦點訪談法，訪談臺灣 15 位畫廊工作者，思考 NFT 對於畫廊產業展示、銷售、典藏三方面之間的影响；第二階段則是實際策劃一檔 NFT 動畫藝術展，邀請 11 位動畫創作者，以此策展近距離觀察創作者、觀眾對於 NFT 的認知，與對於 NFT 的展示、觀看、收藏之間的問題。

關鍵詞：區塊鏈、非同質化代幣、靈光、元宇宙

* 羅禾淋，國立臺南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所助理教授。

Luo, He-Lin, Assistant Professor, Graduate Institute of Studies in Animation and Film Art, Tainan National University of the Arts.



Abstract

The decentralization of blockchain and methods of sharing data history have drawn attention to traditional centralized currencies' lack of transparency and vulnerability to counterfeiting, contributing to the rise of cryptocurrencies. Now, in 2021, one bitcoin is worth NT \$1.6 million. Five years ago, it would have been impossible to believe that the value of cryptocurrency could rise to such an extent.

These new ways of sharing transaction details will also challenge conventional thinking about the collection and display of art. Among these are "Non-Fungible Tokens" (NFT). This new form of data technology was quickly picked up by mass media at the end of 2020. Through the recording of digital accounts via blockchain, as well as mechanisms like contracts and authentication, these digital files become a scarce or one-of-a-kind commodity, just like commemorative coins. This scarcity gives them value, overturning Walter Benjamin's theory in *A Short History of Photography* that a replica has no "aura". Non-fungible tokens create the concept of unique editions through blockchain. These digital reproductions have a unique "aura-like" quality that influences the display, sale and collection of contemporary art.

This study takes NFT as the research subject to examine and engage preliminary discussion on the changes from digital archives to visual art after the introduction of NFT. This study will be divided into two stages. The first stage is qualitative research, during which focus interviews will be conducted with 15 gallery workers in Taiwan to learn more about the impact of NFT on the display, sale, and collection of visual art in the gallery industry. The second stage is to actually plan an NFT animation art exhibition and invite 11 animation artists, curating a close observation of the problems between artists and the audience's understanding of NFT and the display, viewing, and collection of NFT.

Keywords: Blockchain, NFT, Aura, Metaverse



一、前言

(一) 數位靈光的辯證：

簡單回顧當代藝術的歷史，於工業革命後興起的達達主義 (Dadaism)、包浩斯 (Bauhaus)，造就 20 世紀開啟了「媒材多元性」為創作的展演方式，當然這些複合媒材大多結合觀念思考，因此也一再挑戰什麼是「藝術品」，並影響如何「收藏」與「保存」。

而 1980 年代開始，個人電腦的出現與普及，再加上 1990 年網際網路的興起，使人類開始進入數位化的時代，藝術家也紛紛透過電腦進行創作，不論是電腦進行繪畫或數位攝影錄影的使用，也因此數位之後產生出眾多的數位藝術之形式，包含稱為科技藝術或新媒體藝術範疇的錄像藝術、互動藝術、動力藝術、網路藝術等等，如此多元的數位媒體表現形式，對於這些種類的數位藝術創作要如何展示？就已經大大破壞了原本藝術品展示的框架，如互動藝術需要民眾參與作品，部份互動藝術的參與設計是可以讓民眾「觸碰」的，這點就打破傳統藝術品只能觀看不能觸摸的規則，另外如網路藝術要怎麼在實體展場展示？是放一台電腦連接雲端，還是製造一種情境？這些都指出數位藝術形式的創作，很難再用傳統藝術品展示的邏輯去思考，這些也會影響數位藝術作品如何被「收藏」與「保存」。

數位快速複製與大量備份的特性，更加超越類比時代機械複製的量能，因此假設如華特·班雅明 (Walter Benjamin) 於其著作《機械複製時代的藝術作品》提到，類比時代因為機械工業的發展，包含攝影術、印刷術，成為一種可「複製」的藝術形式，此時藝術的獨一無二之「神聖性」會被破壞，即是「靈光 (Aura)」將逝去。這部份如姜麗華 (2019) 的研究¹即列舉攝影術發明的時代，當時藝術對於攝影術的恐懼，文中提及「法國畫家保羅·德拉羅什 (Paul Delaroche, 1797-1856) 第一次看見攝影作品，即說出從今日起繪畫已死」，如同當時攝影術「超寫實」給繪畫的震撼，數位的到來也一樣顛覆了整個藝術界，但是也因為數位的複製更勝類比，「超複製」的特性也讓靈光 (Aura) 蕩然無存，反而數位時代的到來，只能從數位藝術找尋類似靈光 (Aura) 獨一無二的可能。

因此數位之後，有眾多研究定義了「數位靈光」，如曾鈺涓 (2010) 的研究²，以馬丁·海德格 (Martin Heidegger) 的「工具論」與「本質論」定義互動藝術的「隨機性 (Randomness)」，這個隨機性也是電腦藝術或演算法藝術最迷人之處，透過電腦運算讓每一次互動參與作品的結果都產生出「差異」，這個差異創作者也無法預估，這種參與的過程就產生出獨一無二性，也就是最接近靈光 (Aura) 的一種情況，另外也有如邱廷浩 (2018) 的研究³，以袁廣鳴為例，透過袁廣鳴早期的作品〈離位〉，雕塑與影像的結合來建立一個靈光與數位之間的模糊地帶，接著以如果影像是一種雕塑舉例作品〈城市失格〉與〈成為葉子的理由〉，透過「繁雜的手工藝」來定義另一種數位靈光。

因此不論是創作方式的手作感可以接近靈光，或展出方式的隨機性之獨一無二可以類似靈光，但是數位靈光與真正媒材的靈光還是有其差別，因此也反應在實際的收藏意願上。

¹ 姜麗華，〈靈光消逝的攝影是藝術嗎？解析華特·班雅明的《攝影小史》〉，《雕塑研究》第 21 期 (2019 年)，頁 1-24。

² 曾鈺涓，〈當代數位互動藝術之特質〉，交通大學應用藝術研究所學位論文，2010 年，頁 1-252。

³ 邱廷浩，〈社會中的幽靈：重探袁廣鳴的錄像及裝置藝術〉，《雕塑研究》第 19 期 (2018 年)，頁 55-95。



如 2021 最新一期 10 月號《典藏·今藝術&投資》第 349 期，即是引用《藝術經銷商抗逆力：2021 年中期調查報告》，「交易數據上，繪畫、雕塑等傳統媒材共佔據 82%，其中繪畫 60%，雕塑 15%，紙上作品 7%。在第一市場，上述三項佔據 77% 第二市場則是 96%。」，由此可以瞭解就算是已經數位化近 20 年的 2021 年，藝術市場還是以傳統媒材為主，只有相對極少數的數位媒材之作品被交易。因此就算在技法上數位藝術一樣有著少許靈光的特性，但是與實體藝術品中的媒材本身的「獨一無二」，還是有很大的距離，不過這邊提到媒材本身的「獨一無二」，在 2020 年底因為 NFT 的關係將可能產生，使得數位藝術就媒材本身也能產生「獨一無二」的價值。

（二）NFT 的數位獨一無二性：

在談論 NFT 之前，我們要先瞭解「區塊鏈」與「紙鈔」之間的關係，除了去中心與中心化的差別，單純以收藏品來說，藝術品外還有包含名牌精品、珠寶飾品、古董字畫等等，其中以「郵幣收藏」最為特殊，法定貨幣的特性也如同數位複製一樣，鈔票一定是大量發行，也因此普通鈔票如數位複製檔案一樣，並沒有任何的收藏價值，但是「郵幣收藏」卻透過「稀缺」，如鈔票連號或錢幣有瑕疵，甚至少量發行等等，都使得郵幣收藏可以產生比票面金額還要大的「價值」。這部份也對應數位時代區塊鏈之特性，透過數位帳本與智能合約，讓區塊鏈技術所建構的「加密貨幣」有了如同鈔票的價值，並且也如同鈔票不易變造甚至不可變造，而區塊鏈加入了 NFT (Non-Fungible Token) 的概念以後，即可接近「郵幣收藏」產生「稀缺」，使 NFT 的稀缺產生出超過原本加密貨幣的價值。也因此我們可以知道，靈光的獨一無二，若也已「稀缺」的角度去思考，如此就能瞭解 NFT 可以讓數位媒材產生出一定的「獨一無二」，也就是達到媒材上的數位靈光之可能。

因此本文將以 NFT「稀缺」的特性，對應著數位複製時代藝術品需要「獨一無二」產生靈光的可能，並且透過研究方式質化訪談與策展實踐，討論 NFT「稀缺」的特性是否就是數位複製時代真正靈光的產生。另外也將聚焦 NFT 與影像本身的問題，透過 NFT 建構的新收藏方式，是否影響 NFT 的環境與生態，也將影響影像創作上的考量。第一階段以質化研究的焦點訪談法為研究方法，以圓桌會議的形式訪談臺灣 15 位畫廊工作者，討論 NFT 對於畫廊產業展示、銷售、典藏之間的影響；第二階段則是與 NFT 藝術平台 akaSwap 合作，實際策劃一檔 NFT 動畫藝術展來進行策展實踐，展覽中邀請了 11 位動畫創作者近距離觀察創作者如何思考創作與 NFT 之間的關係。

（三）研究限制說明：

本文提及 NFT 的研究範疇，不包含世界各國對於類畫廊產業的影響，也不包含實際銷售統計等資料的分析，與 NFT 或區塊鏈等技術問題。本文研究之時空背景，以 2020 年末臺灣新聞媒體廣泛報導 NFT，再加上 2021 年 3 月 11 日邁克·溫克爾曼(Beeple)在佳士得拍賣其作品《Everydays: The First 5000 Days》，以 6900 萬美金賣出震撼藝術市場之後，臺灣畫廊產業隨之不得不面對 NFT 時代的來臨。因此本研究以初探的方式，透過圓桌會議的形式，瞭解目前畫廊產業如何看待 NFT 與原本銷售機制之間的關係，也透過會議瞭解畫廊產業面臨的挑戰。另一方面本研究也進行策展實踐，實際執行一檔 NFT 線上展，觀



察創作者與觀者對於 NFT 展示會面臨的問題。

二、文獻探討

NFT 的原理，即是利用加密貨幣進行交易，把這個交易的紀錄寫進貨幣的鏈中，透過區塊鏈的數位帳本，進行「數位物件」本身所有權的證明，也因此 NFT 不是新的技術，只是現有區塊鏈的一種應用，可以在加密貨幣所屬的區塊鏈上記錄、儲存藝術作品的所有權，而且不限於視覺藝術，包含現在最紅的 NBA 球員卡、影視音等多媒體，甚至是一則過去的貼文，都可以成為 NFT 並透過這種方式販售所有權證明。這個數位證明也破壞了數位複製的特性，也因限量稀缺使得數位物件重新找回已逝去的「靈光 (Aura)」，而 NFT 中使用的區塊鏈加密的特性，也呼應尚·布希亞 (Jean Baudrillard) 在其著作《物體系 Le Système des objets》⁴，提到對於「人」與「物」之間的辯證，包含人是物的客體，因此人是過客、唯物永恆的概念。若區塊鏈所形成之「物」是被上鏈共享紀錄所產生之物，這個共識物可能才會成為永恆，在這邊我們可以瞭解 NFT 的「靈光」與「永恆物」之特性，也可說明為何 NFT 會迅速在交易市場中火熱。

交易市場中，自從藝術家邁克·溫克爾曼 (Beeple) 的 NFT 藝術作品在佳士得拍出近七千萬美金的高價，便成為各方媒體及網路的熱門話題，且邁克·溫克爾曼 (Beeple) 除了在 Instagram 上擁有數百萬粉絲之外，並沒有畫廊代理及展覽，甚至在市場上也沒有受到關注，更讓外界對 NFT 藝術的熱潮感到意外。

跳脫傳統藝術市場或任何拍賣市場，在 NFT 交易平台上大部分都是數位藝術、網路藝術、軟體設計、動畫、電音等媒材形式，並且涵蓋不一定是藝術的潮文化、塗鴉、動漫二次元等作品。而妮可·李 (Nicole Lee, 2021) 的報導⁵指出 NFT 本身可以作為創作的材料與工具，像是 NFT 平台上已有 3D、VR 及 AR 的作品，甚至有創作者會把作品分成不同的合約，允許持有者可以進行再製，並且利用程式把再製的過程變成新的作品，且購藏通常只是所有權的移轉，除了不用實體交割之外，也讓交易後的作品仍然可以在網路上傳播，這都讓藝術作品有了不同的形式與生命，可以不斷再生轉化，不受到傳統框架限制，也不會受制於現存的市場中介機制。

石浩吉、劉家蓉 (2021) 的觀察專文⁶指出 NFT 的崛起也代表數位藝術對傳統的實體藝術產生衝擊，數位內容也與年輕世代網路社群具有共同特點，包括：直接、快速、散播、新鮮有趣等，同時這些特性也剛好是傳統的實體藝術產業較為人所詬病的部分。但實體藝術與數位藝術並不能比較誰更有價值，重點是在於藝術創作的核心價值，像是誰創作的、當時的時代背景、為何而創作、創作的的方法與技巧、創作的媒材為何等等。因此，實體藝術與數位藝術在未來仍會同時存在，但實體藝術可能會逐漸變得稀有，甚至有部分的創作技法可能會失傳；而數位藝術的整體產值可能會遠遠超越實體藝術，但就算有 NFT 等類

⁴ Baudrillard, J., *Le système des objets*, Vol. 93 (Paris: Editions Gallimard, 1968).

⁵ Nicole Lee, 〈什麼是 NFT? NFT 與當代藝術創作收藏的新風貌〉,《VOGUE》, 2021 年 8 月 10 日引用, <https://www.vogue.com.tw/lifestyle/article/thats-talk-about-nft>

⁶ 石浩吉、劉家蓉, 〈實體與 NFT 數位藝術誰更有價值? 一橫一豎, 站著的才有資格講話, 你說這話對嗎?〉,《非池中藝術網》, 2021 年 3 月 22 日引用, <https://artemperor.tw/focus/3885?page=3>



似技術會確保數位內容作品的所有權，進而產生出靈光，卻也還是太容易變成「大量版次」的情況，大量版次的 NFT 供給數量非常龐大，才能使單一的 NFT 平均價值降低，使市場有流動。不過 NFT 中若有具有重大意義的數位藝術作品，還是有可能持續擁有很高的市場價值。

因此 NFT 還是有很多不確定的因素，許雲喬、鄧韻琴（2021）的報導⁷中，目前各界對 NFT 藝術亦提出各種觀察，如藝科智庫執行長石隆盛針對 NFT 的功能提出整合目前藝術市場的可能，進一步思考區塊鏈應用的想像，包括虛實結合的概念 NFT 提供傳統媒材的作品轉換為數位格式，或 NFT 進入市場會使數位資產得以進入金融體系等等，再加上 NFT 在金流及物流上可以緊密結合，也可以在交易上清楚記載過程，能有效降低作品與數位貨幣被調包的風險。

所以若是整合現有的藝術產業流程，可以透過 NFT 增加安全性、強化可控風險、解決便利與環保等問題，如此 NFT 本身就可以實現區塊鏈在藝術市場中的商業價值。另外，許雲喬、鄧韻琴（2021）的報導提及藝術家王新仁則針對演算藝術及國外 NFT 平台的觀察，表示全球前 10 大 NFT 平台中，至少有 5 個與演算藝術相關，他認為具有互動性、即時性、迭代性、週期性、參數性及不可預期性的演算藝術非常適合在 NFT 上發展。例如以太坊的上鏈是根據程式碼的多寡來生成作品，並上傳保存作品的平台 Art Blocks，創作者可以發佈的作品形式包括靜態影像、3D 模型及互動體驗等，透過程式碼在以太坊上生產作品，區塊鏈託管的程式碼生成作品的執行，創造出作品形式的無限可能。

石浩吉、劉家蓉（2021）也指出 NFT 藝術的出現除了確立演算藝術的重要性，其生成的根本原因也代表一個世代的里程碑。現今人類世界的運作正逐步邁向虛擬化，除了漸漸不使用現金鈔票進行交易，日常生活包括交友、工作、購物等也都仰賴虛擬的數位網路，因此藝術也面臨虛擬化的趨勢，數位創作內容已經龐大到需要一個市場機制來長期刺激作品的增長，所以造就 NFT 藝術的蓬勃發展。當然如果提到其原因，Covid-19 也是虛擬化會如此加速的原因。

回到 NFT 與數位藝術之間的關係，在新興 NFT 藝術及演算藝術的洪流下，「數位藝術」是其根本，也是由無數科技、軟體、演算法、數據及介面所累積的成果，這些科技也存在於不同的媒體中。若進一步了解「NFT 運算」如何創造美學的獨特性，可以發現美學是具有形式上的組織與階層式的藝術創作。如邱誌勇（2020）的專文⁸以保羅·菲什維克（Paul Fishwick）所提出的「美學運算」（aesthetic computing），來回應藉由電腦科技運算所創製出的視覺圖像藝術作品所產生的感知體驗，表示美學運算由「美學」及「運算」所組成，所以可以定義為「將藝術理論與實踐應用至電腦運算領域」，此定義也指出三點目的，第一點為「客製化的與特定文化符碼的再現程式與數據結構」，第二點為「將藝術方法納入高度電腦運算活動中」，第三點為「改善人機之間情感與文化層次的互動」。

⁷ 許雲喬、鄧韻琴，〈NFT 在藝術領域的下一步？數位鑄造者論壇——從 NFT 演算藝術出發〉，《ARTouch 典藏》，2021 年 7 月 29 日引用，<https://artouch.com/views/review/content-45373.html>

⁸ 邱誌勇，〈演算法轉向下的美學運算：當代數位影像的視覺表象與文化本體〉，《臺灣數位藝術》，2020 年 2 月 4 日引用，https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_163003644007000/Chi



NFT 發展的美學運算，即是提出一個當代科技文化，新的、獨特的美學領域，不論是理論、實踐或人工製品，各種不同的電腦運算學門都能透過主體與媒介中介來進行藝術實踐，其中的主體與媒介並不是直接使用電腦學門產生工具，而是具有提供原始媒介或素材的功能，所以當它被當作藝術創作而不是工具時，程式媒介的運算本質就會受到關注。邱誌勇（2020）這邊提到的「運算」，與曾鈺涓（2010）提到數位藝術的「隨機性」，是一樣的，也是使得 NFT 做為一個運算藝術，在媒材上有著靈光以外，其每次運算都將不同，使得呈現也有著獨一無二的特質，雖然我們無法預測演算法會發展到什麼程度，但只要科技持續創新與發明、演算法發展應用到各個領域，美學運算就有永久的可延展性，這個運算的邏輯，也影響了影像作品在 NFT 的表現形式，尤其動畫更是因此有了「Loop」的概念。

三、研究方法

本小節的研究方法，使用質化的焦點訪談法，訪問 15 位畫廊從業人員，透過訪綱，進行畫廊人員對 NFT 的看法之訪問。本次是不公開的圓桌會議，執行訪問的時間是 2021 年 7 月 10 日 14:00-17:00，地點則是透過線上會議 Meert 進行，為線上的座談會。參與的臺灣畫廊包含 MUZI ART、也趣藝廊、双方藝廊、多納藝術、安卓藝術、克隆藝術、亞洲藝術中心、青雲畫廊、秋刀魚藝術中心、耿畫廊、朝代畫廊、新苑藝術、靜慮畫廊，另有一家香港畫廊 A.M. Space。在實際進行正式的圓桌會議之前，有請 NFT 專家葛如鈞與王新仁，幫 15 位畫廊從業人員上課一小時，與實際操作 NFT 的平台介面，操作的測試平台為 akaSwap。

本次研究取樣為隨機取樣，共邀請約 30 家畫廊業者參與，最後回覆有意願參加或有時間參加的畫廊為 15 家。在研究限制的部份，在邀請畫廊業者參加時就已經選定當代藝術為主的畫廊參與，也因此 15 位畫廊是當代藝術的畫廊為主，且有意願參與的畫廊對加密貨幣或 NFT 有基本的認識，因此在研究限制上有針對「當代藝術」與「新媒體藝術」，參與的畫廊也都有展出新媒體藝術(錄像藝術)的經驗。

表 1. 參與焦點訪談的名單

參與人員	畫廊	職位
Cici	A.M. Space	藝術行政
王怡茹	双方藝廊	業務經理
王淳容	尊彩藝術中心	總監特助
朱捷瑤	安卓藝術	總監
李宜洲	青雲畫廊	總監
杜漫絃	亞洲藝術中心	電商部總監
邱嚴瑾	耿畫廊	行銷
洪瑋襄	也趣藝廊	業務經理
陳如鈞	多納藝術	總監
陳亞昕	MUZI ART	總監
黃義雄	克隆藝術	總監
廖苑茹	秋刀魚藝術中心	總監



劉立寬	新苑藝術	藝術行政
劉旭圃	朝代畫廊	總監
劉躍	靜慮畫廊	總監

表 2. 訪綱內容

訪談大綱：
1.NFT 的操作使用感想
2.NFT 是否能幫助藝術品銷售（如作品或保證書上鏈）
3.NFT 是否能與線上展示或銷售整合
4.NFT 與現有的銷售機制如何有效的對接
5.綜合建議

訪談前的 5 題訪綱沒有規定畫廊從業人員要依序回答，而是請他們就這五點給予意見，在進行了兩小時的訪談之後，依據每位畫廊從業人員的發言，可以歸納 NFT 對於畫廊或藝術市場可能遇到的問題，以下列成要點並且逐步的說明各家畫廊從業人員的觀點。以問題：「1. NFT 藝術品的定義、2. NFT 與目前銷售結構的關係、3.NFT 畫廊扮演角色」這三大重點做探討。

（一）NFT 藝術品的定義：

這個問題是最初的討論就被廣泛提出的，其原因是 NFT 的形成並非是當代藝術所產生，而是次文化、迷因文化的關係，也因此目前交易最熱門的如 NBA 的球員卡等等，都是 NFT 市場的大宗，也與當代藝術的藝術市場沒有太大的關聯，因此如青雲畫廊李宜洲主要敘述了如何界定什麼是好的 NFT 藝術品的疑問『60、70 年代當代藝術來臨之後，有很多的環境改變，去中心化、疆界的模糊話，我不認為數位藝術都是藝術品，也不認為都不是藝術品，是個別論...』。李宜洲提及現有當代藝術一直在變化，因此審美也不斷的再轉動，現在要談論 NFT 的好壞言之過早。而安卓藝術的朱捷榕對於目前要怎麼界定什麼是好的 NFT 藝術品，提出需要時間，讓歷史自然界定，目前則是靠畫廊的品味，幫客戶挑選 NFT 作品的好壞，反而也能透過 NFT 擴展客戶。

相較青雲畫廊與安卓藝術的正面與樂觀，克隆藝術的總監黃義雄則是提出了一個反面的思考『同一個作品常常創作過程有第二版或是隨時有修正，怎麼樣在 NFT 裡產生，是不是要有透明化、紀錄訊息等，是不是有一些機制，這個我就不是很了解...』，包含法律層面目前並沒有實際的立法，包含臺灣的現況也是，而且部份 NFT 平台都是跨國的，所屬權的歸屬是跨國所討論的，就算臺灣有立法也可能管不到，也因此目前 NFT 大多還是自我道德規範的問題，包含抄襲挪用與重覆上架等問題。尊彩藝術中心的王淳容也呼應法規目前不足以在臺灣發展 NFT 的問題『我覺得這個也有賴法規、金融機構的配套措施，我覺得這是一個困境就是說，亞洲市場對虛擬貨幣的領域還不夠成熟...』，包含光是加密貨幣，目前亞洲整體都是較保守的情況，也因此如果 NFT 只能用加密貨幣購買，這部份會是一個很嚴重的問題。

小結訪談內容可以看出，相較當代藝術有台北獎、高雄獎等評價系統，或雙年展受邀等機制，讓畫廊業者有一個選件標準與推薦藏家的標準，而 NFT 則是完全沒有任何評價



系統，只能就畫廊自身的品味或品牌信念，說服藏家那些 NFT 的審美。另外則是法律無法趕上 NFT 藝術品發展的需求，可能會是畫廊是否推動 NFT 藝術品的影響關鍵，雖然大多畫廊皆是正面的態度看待 NFT 的到來，不過因為是全新的交易與收藏方式，也因此如果沒有配套法規的立法，其實畫廊很難說服藏家進行這方面的收藏。

（二）NFT 與目前銷售結構的關係：

相較第一點，NFT 是否能幫助目前的銷售 15 家從業人員全部都是比較正向的肯定 NFT 將幫助畫廊不同層面的銷售與宣傳，如青雲畫廊李宜洲就說可以運用 NFT 的智能合約『以後跟藝術家簽約不再只有經濟約，還會增加更多數位內容、智慧財產權相關的法律要件...』，使畫廊與藝術家的簽約內容更多元，而且 NFT 有利於本土畫廊嘗試國際市場的開始。而雙方藝廊的王怡茹表示 NFT 本來就很適合「版次型作品」的銷售『我們畫廊有在想 NFT 結合錄像藝術、版畫藝術的銷售...』，如錄像、攝影、版畫等等，且畫廊已經有計畫推動錄像藝術與 NFT 進行銷售的嘗試。

朝代畫廊的劉旭圃提出一個銷售的新概念『我覺得一定有幫助，多了一個管道，我也期待有越來越多的藝術家、畫廊能用 NFT 的方式呈現。相對的還是有實際上的方式，像是作品本身的實體既然還在，買線上的方式能過被接受呢？...』，就是 NFT 不是單純的賣原作或取代原作，而是變成一種銷售的配套內容，可能類似贈品，或是這個作品的另一種版次的概念，這個觀念也將是 NFT 時代如何虛實整合的想法。而 NFT 的應用不一定是作品本身，也可能是配合實體作品的「保證書」，對於這一點大多數的畫廊從業人員都是肯定的，不過也有少數畫廊從業人員，提出另一種思考方式，如 MUZI ART 的陳亞昕所提到的『保證書就是在未來雲端裡面存在的價值，藏家買不買單也是一個開放的問題...』，目前實體作品，藏家也不一定需要保證書的需求，現階段很多藏家不太重視保證書，也因此對於保證書上鏈是肯定，但不一定會增加銷售的可能。

小結 NFT 對於目前藝術市場銷售的可能性，大多數的業者對於 NFT 是否能增加畫廊的「營運」，都是積極且正面的，當然這邊講的營運不一定是銷售本身，可能是銷售的配套措施，如可能是宣傳或者是一種買實體送虛擬的「加購送」的方式。但不論如何，受訪業者都很肯定 NFT 平台的到來，也願意嘗試 NFT 來進行未來畫廊的營運，營運方式包含虛擬換實體、加購送、保證書、低價 NFT 收藏版本等等不同的營運概念，可以看出 NFT 搭配畫廊既有的銷售機制是非常適合與具有潛力的。

（三）NFT 畫廊扮演角色：

NFT 時代畫廊的角色問題，這部份的討論是最熱烈的，原因在於 NFT 目前的操作方式，都是藝術家自己，自媒體時代的到來、社群網站的興起，藏家透過臉書、IG 就能快速的找到藝術家本人，藝術家也都轉向成流量式或潮流式的經營方式，也因此 NFT 操作簡單，藝術家也能自己處理，不一定需要畫廊的參與，因此針對這部份，多數畫廊從業都有發表意見與看法，如安樂藝術的朱捷榕就表示 NFT 目前賣的好的，本來就是自己有著帶貨能力『NFT 跟藝術分野在於這些所謂可以在 NFT 上可以賣到很好的藝術家，他們都自己有很強的帶貨能力...』，且 NFT 藏家群與實體作品的藏家群是不同的，當然這部份是否



未來會引導實體藏家群開始收 NFT，或 NFT 藏家群收實體，都是有可能的，也是需要觀察的重點。另外 MUZI ART 的陳亞昕比較反面的提到『藝術家可能還沒有進到 NFT 或是個人的魅力在 NFT 裡就是被消失、淹沒...』，NFT 現在是大量迷因、次文化的創作者在裡面造就現象，並且有著極好的成績，藝術家進到 NFT 是會被淹沒與消失的，畢竟藝術家不是原本就在 NFT 生態系的一份子，在目前 NFT 賣的很好的創作者來說，都是有大量粉絲與支持者，也因此如果藝術家或藝廊在還沒準備好的情況下，進入 NFT，只是多了一個上架的動作，不會有實質的效應。亞洲藝術中心的杜漫舷也呼應陳亞昕的說法『我會覺得 NFT 是新興資產，比較知名或是自帶人流的藝術家，在這個平台上會有暴衝的可能性...』，NFT 比較類似名人文化所產生的價值或紀念物，而且能上傳的數位檔案形式都不太一樣，也因此現階段確實與當代藝術的關聯性是不大的，這也是目前畫廊們要突破的阻礙。新苑藝術的劉立寬則是提出媒材的問題『數位藝術本來就是很容易被畫廊體系排擠的形式，所以比較有名的 NFT 本來就沒有進入畫廊體系販售作品，也不需要以來畫廊...』，雖然目前 NFT 的現象對於畫廊是無法融入的，但反過來說，本來數位藝術創作不是畫廊願意經營的藝術形式，也因此如果要談論畫廊如何經營 NFT 藝術作品，應該要先反過來思考畫廊要如何經營數位藝術作品，在畫廊瞭解數位藝術之後，才能找到 NFT 與畫廊實體銷售之間的問題點。而青雲畫廊的李宜洲則是覺得『市場機制來說，疫情時代有很多 VR 的展覽呈現，MR 擴增實境，有沒有辦法透過收藏端的想像...』，既然藝術家能很輕易的自己經營 NFT 平台，那畫廊能吸引藝術家願意合作的，就是「整合型的服務」。包含是否這個 NFT 作品，賣出後，畫廊有能力幫藝術家 3D 列印實體化一個具體的物件給藏家留念，或是配合 VR/AR 進行 NFT 實體展示的方式等等，如果畫廊能整合線上與線下的服務，自然就能吸引已經自帶流量的藝術家願意與畫廊合作，因此畫廊的功能也已經不是傳統的賣畫，而是朝向整合行銷或多功能經紀公司。

小結 NFT 之後畫廊能扮演的角色與轉型，大致在此議題上的討論是最熱烈的，也能知道畫廊對於 NFT 的期待與謹慎，在此議題上也能瞭解藝術不是 NFT 既有的生態系，現階段是藝術想透過 NFT 進行變革，而這個進化正是 15 家畫廊期待的事情，也包含 Covid-19 的影響，全球藝術博覽會走向虛擬，與電商更為發達是有絕對的關係。另外 NFT 雖然上架作品容易，但持續經營的門檻相對之下非常複雜，需要大量的時間在社群或社團進行交流或自我推銷，這些都並非藝術家熟悉或願意花時間投入的部份，也因此在此 NFT 時代之下，畫廊業者還是扮演極重要的角色。

另外研究限制，就是邀約的 15 家畫廊業者是本來就瞭解 NFT 或科技接受較高的畫廊，本次圓桌會議也有邀請其它家畫廊但沒有意願參與，本人邀約的畫廊皆是「當代藝術」的畫廊，並非傳統型的畫廊，受邀並沒有意願參與的為 5 家畫廊，也因此本次共邀請約 30 家畫廊，最後 15 家有意願出席為 50%，另外對 NFT 沒興趣或沒有打算發展 NFT 的是 50% 佔此次邀約的二分之一，也是一個不小的數字，因此可以知道 NFT 的現況，就算是當代藝術為營運項目的畫廊，也不是每間畫廊都能接受 NFT 的到來。



四、策展實踐

在進行前一小節研究方法的時候，為了聚焦討論主題，都是以畫廊從業人員為主要的訪談對象，因此在 7 月 10 日訪談完畢後，發現沒有創作者對於 NFT 的意見與主張，此缺少會對於本研究主題影像藝術在 NFT 之下的轉變有所不足，因此臨時增加此策展實踐的第二階段研究，透過實際策劃一個 NFT 藝術展，邀請動畫創作者嘗試整個 NFT 上鏈與展示的過程。以下進行策展實踐的說明，展期為 2021/09/10 到 2021/10/10 共一個月，使用的 NFT 平台是 akaSwap 平台，以下擷取本人的策展論述。

NFT(Non-Fungible Token)透過區塊鏈的數位帳本，進行「數位物件」本身所有權的證明，也因此在此數位複製的時代，數位物件將重新找回已逝去的「靈光(aura)」，而 NFT 本身也呼應尚·布希亞(Jean Baudrillard)在其著作《物體系 Le Système des objets》對於「人」與「物」之間關係的驗證，包含人是物的客體、人是過客、唯物永恆，如區塊鏈所形成之「物」，雖然是被複數用戶共享帳本因而共識下所產生的產物，但卻可以反過來說，這個共識物可能才會成為永恆，因此展覽《LOOP X3 無盡體》，以「永恆」為命題，談論動畫藝術透過「NFT」之後的三種永恆。LOOP 是動畫創作的表現形式，透過循環的張數，讓動畫角色可以自然的延續其表演，也是節省製作方式的技法，而 LOOP 延伸的「循環」即是無盡頭般的「永恆」之意， LOOP X 3 即是講述三種動畫藝術在 NFT 後的無盡物體，即是「無盡體」。第一個 LOOP 講述動畫的基本技法，透過循環張數，LOOP 可以使動畫角色成為一個「活體」。第二個 LOOP 講述 NFT 在技術上面的永恆性，可以讓 NFT 資料有一定的永生。第三個 LOOP 講述作者與觀者、藏者之間關係的建立，當動畫師上傳動畫作品到 NFT 的一瞬間，即是與觀者、藏者透過此 NFT 建立了永恆的關係。因此《LOOP X3 無盡體》將透過 NFT 重新思考動畫藝術新的可能性。(LOOP X 3 無盡體 NFT 動畫藝術展策展論述)

另外因為 akaSwap 平台是一個網站的外觀，因此其它在 akaSwap 執行的 NFT 策展都是類似網站型線上策展的方式，把圖片與文字在網站上顯示，但這種方式不太容易產生出觀看展覽的「儀式感」，因此展出方式使用了一個疫情時代很流行的線上會議網站「gather town」。

「gather town」透過 RPG 的像素遊戲之邏輯，透過使用者操作遊戲角色的方式，移動角色來體驗一個像素世界的線上會議室，進一步的讓使用者對於線上會議產生出沉浸感，而這個線上會議可以自己拼貼虛擬世界的設計，也讓 gather town 被用在「虛擬展覽」的需求上，因此如果 NFT 平台使用 akaSwap，而實際虛擬展場使用 gather town，如此參展創作者也可以透過自己佈展，來展示自己虛擬



【圖 1】展覽的 NFT 平台為 akaSwap，並進行一個策展。



展場的特性。另外，這次的線上展覽也與靜慮畫廊合作，擺設一台「節點」，在靜慮畫廊現場的觀眾可以透過「節點」進到虛擬展場中，而線上展場 gather town 再用超連結連上 akaSwap，實驗一個線上與線下的展示方式。

邀請的動畫師為不同領域發展的動畫創作者，如學術領域的北藝大動畫系教授史明輝、實踐大學媒傳系助理教授劉邦耀等。另外也邀請了當代藝術領域的動畫型錄像藝術家李文政、陳依純。也邀請了網紅類的知名動畫導演血多、毛毛 (Mao Mao Lash)。總共邀請了五個種類的動畫師，邀請不同領域的動畫師，也是想瞭解雖然一樣使用動畫進行創作，但是所處的生態系統不一樣，是否在 NFT 之後有所變化，或因為 NFT 而產生什麼影響。參展名單如下表。



【圖 2】虛擬展場，參展者可以自己佈展。

表 3. 參展動畫師與其動畫的領域

名字	所屬領域
史明輝	學術動畫
張吾青	學術動畫
劉邦耀	學術動畫
李文政	當代藝術動畫型錄像
陳依純	當代藝術動畫型錄像
林其加	動漫型日式動畫
鄭睿哲 (仙人掌)	動漫型日式動畫
毛毛 (Mao Mao Lash)	網紅型動畫
楊士傑 (血多)	網紅型動畫
楊雅涵	實驗型動畫
魏孛穎、柯佳玟	實驗型動畫

在這次的策展執行，動畫創作者可以展出「新作」或「舊作」，沒有任何限制，唯一

的條件是要上鏈成 NFT，影像需要「Loop」與「時間三分以內」。執行之後，動畫師對於 NFT 既有的知識有所差異。如學術動畫類型的創作者本身都是得獎無數的知名動畫師，但是相較 NFT 與線上的展示方式都是第一次嘗試。而實驗型的動畫創作者，則是作品本身就不算是傳統的動畫架構，甚至是電玩遊戲擷取片段成為動畫，這部份也是 NFT 的特性「可能是一個東西的碎片」，因此要怎麼動畫化也經過滿多討論。另外當代藝術型的動畫創作者，對於如何在 NFT 上面定價，是比較有疑問的，因為這些動畫創作者本身錄像作品是有收藏家的，因此在定價上花了一點時間討論。在瞭解 NFT



【圖 3】動畫師仙人掌之作品《Mega Kaiju Kagamin Attack》、《Aiko Sparking!》與動畫師毛毛的作品《You don't need it any more. (・ω・) ☺ (U)》、《Happy baby starfish goes to school ♡》、《Mao Mao Lash and Chill penguin》、《Happy kawaii friends family portrait (2021)》。



生態方面，網紅型的動畫創作者是最瞭解 NFT 與自身動畫的關聯，也知道要怎麼進行操作與發行。另外除了網紅型作品銷售較好外，動漫型日式動畫的類型也銷售較好，當然這邊只是初步的用「風格」來分類視覺上的差異，不能完全代表 NFT 生態系就是如此，單純的就觀察，可以知道日式畫風還是對於 NFT 市場有明顯的優勢。

五、結語

本研究在 NFT 文獻資料較少的情況下進行，因此可以文獻探討的章節還不夠深入。另外研究方式針對展示銷售端（畫廊）與創作端（動畫師）為主，尚不算是整個產業鏈的研究，如並沒有針對 NFT 的藏家進行研究，因此也許是下個階段可以進行的研究內容。在這次的研究之中，可以瞭解畫廊端已經知道 NFT 是不可逆的趨勢，也知道當代藝術與原始的 NFT 生態有所差異，更知道在 NFT 時代藝術家不一定需要畫廊，在這些前提之下，畫廊端希望的解決方式包含 1.法規的完整 2.思考 NFT 成為非作品化而是銷售化的應用 3.畫廊要轉型成整合行銷的運作邏輯。執行 NFT 動畫藝術展的部份，可以明顯瞭解網路上的網紅，可以動員自己的支持者進行購買，這部份也呼應為何現在的 NFT 創作者，都一定要經營 twitter，而有大賣的 NFT 創作者，本身的 twitter 經營一定是很多支持者。而動畫師透過循環播放形成該動畫的 Loop，則是 NFT 時代自然形成的特性。

如上面所敘，目前 NFT 法規尚未完善，臺灣加密貨幣缺乏法律保護，因此在全球化之下加密貨幣與 NFT 的金融犯罪沒有國際共識的解決方案，都是使得 NFT 可能是虛擬騙局的一個大泡沫，當 NFT 所有權有爭議時有明確的法律程序，而不是只有道德約束，才有可能使 NFT 變成在藝術市場的必要之一。另外，思考 NFT 成為非作品化，而是銷售化的應用則是 NFT 的應用，並非與實體作品搶市場，甚至不需一定應用在實體作品上，反而可能是作品的保證書，或著是作品附加的展示版本紀錄等等，使 NFT 脫離銷售的絕對，而是智能合約對於藝術品認證的優勢最有利化。最後，畫廊要轉型成整合行銷的運作邏輯，講述畫廊給藝術家的誘因不是藏家多，而是「整合型服務」，甚至讓 NFT 的銷售可以給藏家完整個服務。

NFT 成為 2021 年最重要的名詞，必定將改變藝術生態，而正面樂觀的接受挑戰，在藝術產業才會有著更多的可能性。



表目錄

- 表 1 參與焦點訪談的名單。資料來源：筆者自製。
- 表 2 訪網內容。資料來源：筆者自製。
- 表 3 參展動畫師與其動畫的領域。資料來源：筆者自製。

圖版目錄

- 【圖 1】展覽的 NFT 平台為 akaSwap，並進行一個策展。資料來源：筆者自製。
- 【圖 2】虛擬展場，參展者可以自己佈展。資料來源：筆者自製。
- 【圖 3】動畫師仙人掌之作品《Mega Kaiju KagaminAttack》、《Aiko Sparking!》與動畫師毛毛的作品《You don't need it any more. (・ω・)》、《Happy babystarfish goes to school ♡》、《Mao Mao Lash and Chillpenguin》、《Happy kawaii friends family portrait (2021)》。資料來源：筆者自製。

參考文獻

- 石浩吉、劉家蓉。〈實體與 NFT 數位藝術誰更有價值？一橫一豎，站著的才有資格講話，你說這話對嗎？〉。《非池中藝術網》，2021 年 3 月 22 日引用，<https://artemperor.tw/focus/3885?page=3>
- 邱廷浩。2018。〈社會中的幽靈：重探袁廣鳴的錄像及裝置藝術〉。《雕塑研究》19: 55-95。
- 邱誌勇。〈演算法轉向下的美學運算：當代數位影像的視覺表象與文化本體〉。《臺灣數位藝術》，2020 年 2 月 4 日引用，https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_163003644007000/Chi
- 姜麗華。2019。〈靈光消逝的攝影是藝術嗎？解析華特·班雅明的《攝影小史》〉。《雕塑研究》21: 1-42。
- 許雲喬、鄧韻琴。〈NFT 在藝術領域的下一步？數位鑄造者論壇——從 NFT 演算藝術出發〉。《ARTouch 典藏》，2021 年 7 月 29 日引用，<https://artouch.com/views/review/content-45373.html>
- 曾鈺涓。2010。〈當代數位互動藝術之特質〉。國立交通大學應用藝術研究所博士論文。
- Baudrillard, J. 1968. *Le système des objets* (Vol. 93). Paris: Editions Gallimard.
- Nicole Lee。〈什麼是 NFT？NFT 與當代藝術創作收藏的新風貌〉。《VOGUE》，2021 年 8 月 10 日引用，<https://www.vogue.com.tw/lifestyle/article/thats-talk-about-nft>

