

塞斯·普莱斯“Ardomancer”展中的后数字绘画

陈志

中央美术学院，北京 100102

DOI:10.61369/HASS.2025090013

摘要： 塞斯·普莱斯（Seth Price）是21世纪初以来“后网络艺术”的重要实践者。其早期著作《分散》推崇艺术在数字时代的去物质化与流通性，然而其2023年的个展“Ardomancer”却标志着一场深刻的转向。本文以其核心作品《Weeptober》为个案，剖析艺术家如何通过一套融合了AI生成、反向转印、3D建模与局部UV打印的混合工作流，将数字图像重新锚定于具体的物质实体。研究表明，普莱斯的实践旨在将“人类时间”的身体痕迹与“机器时间”的算法痕迹并置于同一平面，这不仅重构了数字时代的“绘画”语言，也为理解后数字时代的艺术创作提供了关键范本。

关键词： 塞斯·普莱斯；后网络艺术；数字绘画；物质性；《Weeptober》

Post-Digital Paintings in Seth Price's "Ardomancer" Exhibition

Chen Zhi

Central Academy of Fine Arts, Beijing 100102

Abstract : Seth Price is an important practitioner of "post-network art" since the early 21st century. His early work "Dispersion" advocated the dematerialization and fluidity of art in the digital age. However, his solo exhibition "Ardomancer" in 2023 marked a profound shift. This article takes his core work "Weeptober" as a case study to analyze how the artist re-anchors digital images to specific physical entities through a hybrid workflow that integrates AI generation, reverse transfer, 3D modeling, and local UV printing. Research shows that Price's practice aims to place the physical traces of "human time" and the algorithmic traces of "machine time" on the same plane. This not only reconstructs the "painting" language of the digital age but also provides a key model for understanding artistic creation in the post-digital age.

Keywords : Seth Price; post-network art; digital painting; materiality; "Weeptober"

引言

在数字技术和网络环境高度普及的当代艺术语境中，艺术创作的媒介与感知机制发生了深刻变化。塞斯·普莱斯（Seth Price）作为“后网络艺术”的关键实践者，其早期理论强调数字艺术的流通性和去物质化，但随着数字图像从网络的新奇性转向日常背景，他的创作关注点也随之演变，开始探索数字与物质、虚拟与实体之间的混合关系。本文旨在分析普莱斯在后数字环境下的艺术实践，探讨他如何通过技术与材料的结合推动绘画语言和视觉经验的创新^[1]。研究方法主要为案例分析与技术流程拆解，文章结构安排如下：第一章梳理普莱斯的创作背景、理论脉络与艺术谱系；第二章对核心作品进行案例分析；第三章讨论其在当代艺术谱系中的继承与创新；结论总结研究发现与理论意义。

一、塞斯·普莱斯创作背景与发展脉络

塞斯·普莱斯（Seth Price）的艺术创作始终围绕媒介、技术与信息流通展开。早期作品和理论实践强调数字时代艺术的去物质化与分散性。2002年，他在《分散》中提出，“或许更好的策略是分散传播，将自己作为一种文件或产品来发布”，强调艺术在网络环境中的核心价值在于流通性，而非传统的物质载体^[2]。

这一理念奠定了他作为“后网络艺术”先驱的地位，也定义了其早期创作方法论：通过可下载雕塑文件、数字视频和音乐分享等形式，探索艺术品在信息流中的去中心化存在。

所谓“后网络艺术”，并非指网络之后的艺术，而是指在网络已成为基础环境的前提下，艺术创作对网络媒介、美学和主体性状况的回应^[3]。在这一阶段，普莱斯的作品价值不仅体现在视觉呈现，更体现在其被传播、重组和再语境化的能力。观者的参

作者简介：陈志（1996.11—），男，汉族，安徽安庆人，硕士研究生在读，研究方向：实验艺术与科技艺术。

与、网络的再分发以及文件的可修改性，都成为艺术实践不可分割的一部分。

随着数字图像和网络环境从新奇“他者”转变为日常背景，普莱斯的创作课题开始演变。学界指出，这标志着一种“后数字”状态的到来，其核心特征是“不再将数字技术视为对抗性的前沿，而是作为创作的既定背景，转而探索虚拟与实体、新旧媒介之间的混合与纠缠”^[4,5]。在这一阶段，普莱斯开始强调数字图像在物质世界的“着陆”，探索身体介入、材料选择与算法操作之间的关系。

普莱斯的创作还嵌入了广泛的艺术谱系。从20世纪60年代安迪·沃霍尔（Andy Warhol）利用丝网印刷技术将大众图像工业化引入绘画，到21世纪韦德·盖顿（Wade Guyton）在画布上直接进行喷墨打印，数字技术与绘画的交互不断演化^[6]。沃霍尔通过重复、错位和机械化流程质疑原作唯一性和手工神圣性；盖顿则将打印中出现的“故障”与空白条纹作为一种美学手段，凸显数字图像在物质化过程中的不可控性。普莱斯的实践延续并发展了这一脉络，但有明显差异：他刻意保留每一次媒介转换的痕迹，将身体操作、算法运算和工业化手段并置，形成一个循环、异质混杂的创作系统。这种系统不仅关注技术应用，更回应了数字时代绘画的本体论问题：绘画在新媒体下如何存在、如何调度不同逻辑、如何在虚拟与物质之间生成经验^[7]。

通过对创作背景、理论脉络及艺术谱系的梳理，本文在后续章节中将进一步分析普莱斯的核心作品如何体现这一后数字艺术实践，以及其对当代绘画语言与视觉经验的创新意义。

二、核心案例：《Weeptober》的创作流程与视觉逻辑

《Weeptober》（2022-23）完美地展现了普莱斯在新的创作阶段的方法论。其制作过程并非线性推进，而是一个在“物理 – 数字 – 物理”之间循环往复、多层叠加的复杂系统。对这一流程的细致剖析，是理解其艺术内涵的关键。

（一）物质基底与“错误”美学的构建

作品的起点是工业化的铝复合板——一种非传统的、光洁且稳定的“地面”，它本身就带有后工业时代的冷漠质感。艺术家首先将AI生成的数字图像通过反向转印技术植入液态的丙烯酸聚合物中^[8]。这一步骤至关重要，它绝非追求对数字原件的完美复制。恰恰相反，普莱斯刻意拥抱并利用了此过程中的所有不确定性：液态介质的自然流淌会在图像边缘形成类似水渍的晕染；转印薄膜抬起时因黏着力而产生的图像拉丝与局部破损，使得完整的形象变得支离破碎；手动按压的不均匀则可能导致颜色的叠印错位或意外的覆盖。这些在传统印刷领域会被严格剔除的“故障”痕迹，在此被艺术家全盘接纳，并转化为一种核心的视觉语言。它们成为了数字图像在闯入物理世界时所产生的“损耗”与“创伤”的感性证明，是一种由技术流程本身衍生出的、充满身体介入感的“工艺性笔触”。

随后，艺术家使用丙烯颜料在转印后的画面上进行即兴的、非再现性的涂抹。颜料的流淌感、笔刷的拖拽痕迹以及色层的物理厚度，与转印的“错误”美学交织在一起，进一步强化了创作过程的“身体在场”与“人类时间”的流逝感。这些涂抹不服务

于任何具体的形象，其“型”只来源于艺术家身体运动的姿态，是纯粹色彩与肌理在空间中的直接爆发。

同时，工业铝塑板材质本身也在作品中发挥了感性作用。它并非仅是功能性基底，而是通过材质与工具、身体的直接接触，让操作中的陌生感与瞬间激情被放大，成为作品重要的感知维度。

（二）数字介入与虚拟现实的“反光”

当画面在物理层面的操作达到一个充满张力的临界点后，普莱斯将其整体高精度扫描，使之再度回归数字领域。在3D建模软件这一虚拟的“画室”中，这张饱含身体痕迹的图像被作为纹理贴图，赋予一个相同尺寸的虚拟画板。接着，艺术家导入了简单的几何体（如反射性金属管道与平面）。这些几何体的选择并非出于叙事或象征的需要，而是因为它们本身就是3D软件中最基本的、最“非人”的建模语言，体现了算法的纯粹逻辑。

通过为这些几何体赋予逼真的金属反射材质，并置入一张来自真实世界的HDRI环境贴图来提供复杂的光照信息，普莱斯在虚拟空间中创造了一种奇特的并置与冲突：源自手工的、哑光的、吸收光线的绘画部分，与完美光滑、强烈反射着虚拟环境的数字物体共存于同一视觉平面。这仿佛是一道来自异次元的光，照射在仍带着湿润颜料气味的画布上。最后，通过局部UV打印技术，艺术家只将渲染图中这些虚拟几何体及其光影效果的部分，像一道“数字幽灵”或“虚拟的釉彩”一样，精准地打印覆盖在原始的、充满“错误”美的物理画面上。UV打印的高附着力与色彩还原度，使得这层数字“表皮”既能紧密贴合于起伏的笔触之上，又保持着自身光滑、冰冷的视觉特性。

（三）作为“事件”的混杂体

最终呈现在我们面前的《Weeptober》，不再是一幅传统的绘画，而是一个多层次的“考古学现场”或“事件”的化石记录。它同时包含了以下几个清晰的层面：

1. 模拟痕迹：转印的“故障”与手绘的激情，代表了“人类时间”的偶然与温度。
2. 数字痕迹：AI生成的原始图像与3D渲染的虚拟物体，代表了“机器时间”的计算与精确。
3. 混合痕迹：UV打印将数字光影固化于实体基底，是两种异质时空最终碰撞、融合的物证。

此外，作品尺寸较大，观者初看无法立刻识别其为绘画。打印部分的反光与金属感会让人误以为是工业材质或装饰性金属表面，而细看后，手工笔触、转印裂痕以及材料的不均匀性逐渐显露，提醒观者这里既有算法精确生成，也有身体参与的偶然痕迹。这种观看过程本身即是对传统绘画观念的挑战——尽管从安迪·沃霍尔到今日已有技术介入的绘画传统，但观众对于“绘画”的固有定义仍然深植意识中。普莱斯通过这种方式，使作品在物质、视觉与感知上产生张力，让观者在逐步接近与观察中体验技术、材料与身体痕迹交织的复杂感知，从而突破传统绘画的界限。

最终，《Weeptober》呈现跨越“人类时间”与“机器时间”的多层次经验：手工笔触与偶然性反映身体参与与情感温度，数字算法光影体现计算与精确，UV打印将虚拟与物理紧密结合。观者既感知现代视觉经验中虚拟与现实交错的错觉美感，也能触及手工操作留下的微小裂痕与材料质感，从而体验普莱斯强调的技术与感性、控制与偶然、虚拟与物质交织的复杂感知。

三、谱系与创新：数字时代绘画语言的拓展

普莱斯对数字时代绘画语言的探索，并非横空出世，而是植根于一条自20世纪下半叶以来，不断利用同时代关键技术来挑战绘画纯粹性、作者身份与本体论的美国艺术谱系。将普莱斯置于这一谱系中，能更清晰地辨识其承继与独创。

这一谱系可以追溯至安迪·沃霍尔（Andy Warhol）。他在上世纪60年代对丝网印刷技术的运用，将大众媒体图像工业化地转移至画布，首次大规模地引入了机械复制的逻辑进入绘画领域。沃霍尔通过重复与微妙的错位，质疑了原作的唯一性与艺术家“手绘”痕迹的神圣性，将艺术家的角色部分地转变为了一个选择与调度的“主编”。

进入21世纪，韦德·盖顿（Wade Guyton）继承了这一脉络，并将技术工具更新为大型喷墨打印机。他直接在画布上进行打印，并巧妙地利用卡纸、墨滴匮乏导致的空白条纹等“故障”，创造了一种属于数字时代的“错误”美学。盖顿的作品深刻揭示了数字图像在物质化过程中不可避免的“失真”^[9]，以及载体（画布）与信息（墨水）之间的物理张力。

同时代的艺术家如劳拉·欧文斯（Laura Owens）和艾弗里·辛格（Avery Singer）则展示了数字与绘画融合的多元路径。欧文斯在画布上无缝地融合了手绘、数码打印、网络图像与光学错觉，构建了一种充满愉悦与复杂性的视觉语法。而辛格则更进一步，她完全在3D建模软件中构建虚拟场景，再通过喷漆机器人执行输出，创造出一种彻底“无笔触”的、冷静而疏离的数字绘画风格，探索了从数字到物质的精确、无中介转换。

在此深厚谱系中，塞斯·普莱斯的独特贡献在于他构建了一个循环的、异质混杂的创作系统。他不同于辛格对数字到物质无痕转换的追求，而是刻意保留并凸显了每一次媒介转换的痕迹。他的画布是一个开放的、充满矛盾的场域，让源自不同逻辑（身体的、算法的、工业的）的痕迹并置、对话乃至冲突。这不仅是技术的应用，更是在数字时代对“绘画是什么”这一本体论问题的深刻回应。绘画于此，进化成为一种协调不同时空逻辑的“调度”艺术，其作者既是激情的抒发者，也是复杂技术系统的冷静程序员与项目经理。

普莱斯的作品反映了当代视觉社会的特征——图像泛滥、技术狂热、视觉张力极高。在这种背景下，他通过混合材料、数字与物理、算法与手工的经验，创造了一种综合体式的视觉经验，使作品成为对当下世界观的感性回应，而非单一技术展示。

四、结论

Seth Price 的创作实践揭示了当代艺术在数字社会中的复杂转向。他的作品不再寻求单纯的视觉创新或媒介实验，而是在流通、复制与再生产的结构中重新定义“创作”的位置。通过在材料、图像与媒介机制之间的穿梭，Price 重新激活了艺术的技术性维度，使其成为对感知机制和主体意识的反思场。在这样的语境中，艺术的价值不再来源于“独创性”，而是来源于其对既有文化、技术与社会逻辑的再调度。Price 的作品并非对技术的盲目依赖，而是一种对技术系统内部矛盾的揭示：一方面，他利用网络和数字化生产的逻辑，使艺术得以在新的传播机制中生长；另一方面，他也通过对物质印刷、绘画笔触与残余手工操作的引入，强调人在被算法控制的时代中仍然存在的、难以被压缩的“感性裂缝”。

然而，这种姿态也暴露了当代艺术的一个核心矛盾：当艺术的介入路径越来越依赖于系统逻辑、算法机制与视觉经济时，人的情感、欲望与激情如何不被消解？Price 在印刷错误、笔触残留与图像崩坏的瞬间，重新找回了“人”的痕迹，这种激情并非浪漫主义的回归，而是对被量化与标准化的感知机制的一次抵抗。他的作品表明，当代艺术家的工作不再是单纯地“表达”，而是在复杂的符号与物质链条中重新安排感知。艺术成为一种技术实践——它不仅介入图像的表层，也深入技术社会的结构内部，揭示其中的意识形态与权力机制^[10]。Price 的方法论为我们提供了一种新的艺术路径：艺术不是对现实的再现，而是对感知系统的再编程。

从更广义的角度来看，Price 的实践提示了艺术在当下的生存条件。面对被算法统治的视觉生态，艺术的批判性并非来自外部，而是源于在内部机制中的错位操作——这是一种对控制系统的“内在干扰”。正是在这种意义上，Price 的作品延续了从现代主义到后互联网艺术的一条隐秘谱系：艺术不断通过技术变革，重新构造人之为人的条件。因此，Price 的工作既是对媒介史的回应，也是对未来艺术形式的预演。他的创作在视觉层面上探索图像的生成逻辑，在社会层面上揭示权力与感知的关系，在哲学层面上则反思“人”的存在如何在技术结构中被重组。这使得他的艺术成为当代感性政治的重要案例——它不仅展示了“人味”如何在技术社会中被生产出来，也展示了艺术如何通过对材料、算法与情感的重新编排，持续地维护一种关于“人”的可能性。

参考文献

- [1] Paul, Christiane. Digital Art [M]. London: Thames & Hudson, 2015: 10 – 25.
- [2] Price, Seth. Dispersion [J/OL]. 2002.
- [3] 李振华.《后网络艺术的语境与个案》[J].画刊, 2018(5): 12 – 16.
- [4] 王春辰.《技术、媒介与后数字时代的艺术》[J].美术研究, 2020(3): 45 – 49.
- [5] Cascone, Kim. The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music [J]. Computer Music Journal, 2000, 24(4): 12 – 18.
- [6] 沈语冰.《现代艺术的哲学追问：从塞尚到里希特》[M].北京：商务印书馆, 2021: 272 – 283.
- [7] 董冰峰.《从媒体现代性到后媒体：论中国当代新媒体艺术的逻辑》[J].美术学报, 2017(4): 78 – 83.
- [8] Steyerl, Hito. In Defense of the Poor Image [J]. e-flux Journal, 2009(10): 1 – 9.
- [9] Joselit, David. After Art [M]. Princeton: Princeton University Press, 2013: 45 – 63.
- [10] Stiegler, Bernard. Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus [M]. Stanford: Stanford University Press, 1998: 1 – 18.