

EVERYTHING IS SKIN / 01/10 · BUILDING SKIN

PERCEPTION SKIN

THE SKIN OF A MACHINE

FACE TRACKED · FACE THE SKIN

EVERYTHING IS SKIN



L EYE R EYE

NO CORE FOUND · SURFACE CONTINUES

SURFACE SIGNAL // VERIFIED

FACE 100

EYES 000

STILL 000

GAZE 008

PEEL 000

X 0.75 Y -0.30

AI MATERIAL // WAITING

DPT 064

TUR 052

DEN 058

RGH 050

RES 050

It becomes BUILDING SKIN.

没有内部。只有不断生成的表面。

数字版作品说明书

THE SKIN OF A MACHINE — NO INSIDE

EVERYTHING IS SKIN · THE WORLD HAS NO INSIDE. ONLY SURFACE

ZIYING LIAN / 2026

DEMO

00 数字版作品说明书

EVERYTHING IS SKIN / NO INSIDE

01	核心命题	EVERYTHING IS SKIN
02	哲学坐标	观察如何生成现实
03	交互流程	凝视成为剥皮工具
04	十层皮肤	每次揭开仍然是表面
05	AI 参与	机器如何解释观众
06	展出方式	一块屏幕与一个摄像头

世界没有内部

在这件作品中，AI 把一切理解为皮肤：人是皮肤，建筑是建筑皮肤，地球是地球皮肤，互联网是数据皮肤，AI 自身则是 machine skin。观众每次通过凝视揭开一层表面，里面出现的不是核心，而是下一层被重新渲染的表面。

01 世界没有内部

剥开不是通向内部，而是生产下一层外部。

01 薛定谔

世界客观上无声、无色。颜色、声音与图像并不是物自身，而是观察系统对信号的翻译。无人注视时，作品退回无色几何与信息态。

02 缸中大脑

如果所有经验都由信号构成，我们如何证明屏幕之外存在一个内部世界？镜面终章把观众重新写入系统：你也只是另一张可见表面。

03 AI 现实

生成式 AI 擅长制造令人信服的表面，却无法证明表面之后存在本体。作品将这种限制转化为规则：AI 只能继续生成 skin。



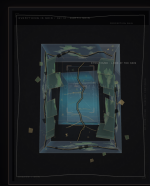
十层皮肤

每次揭开仍然是表面



建筑皮肤

混凝土、窗格、应力



大地皮肤

地表、河流、断层



海洋皮肤

波纹、流体、反光



大气皮肤

雾霾、气流、颗粒



沙漠皮肤

沙丘、风沙、侵蚀



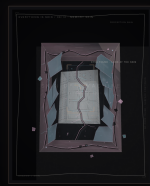
网络皮肤

节点、链路、传输



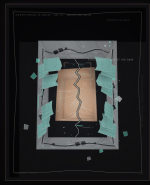
数据皮肤

数字串、扫描、密度



记忆皮肤

梦核、回声、漩涡



机器皮肤

拉丝金属、脉冲



人类皮肤

毛孔、血色、呼吸

04 观众被翻译成表面信号

SURFACE SIGNAL / LIVE-PIXEL



THE SKIN OF A MACHINE - NO INSIDE
RYTHING IS SKIN - THE WORLD HAS NO INSIDE. ONLY SURFA

DEM

FACE 真人脸确认置信度

EYES 双眼结构与正面朝向

STILL 头部与身体静止程度

GAZE 凝视锁定置信度

PEEL 当前表面剥离进度

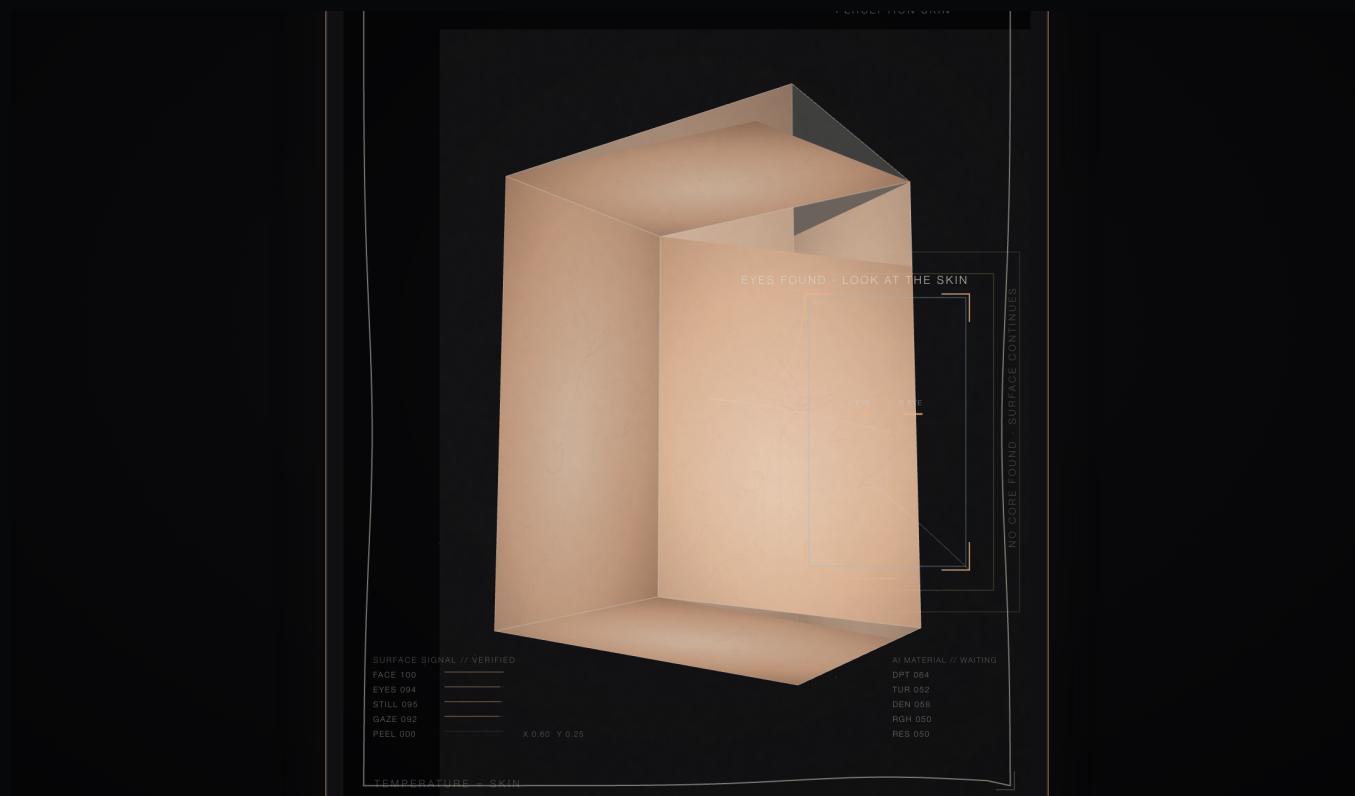
X/Y 人脸相对屏幕中心的位置

PRIVACY / LOCAL PERCEPTION

摄像头图像与原始声音只在浏览器本地处理，不保存、不上传。发送给 DeepSeek 的只是当前层、运动、距离和环境音量等匿名归一化数值。

AI 是语言、视觉与声音的共同导演

AI DOES NOT SEE AN INNER PERSON. IT RECEIVES SURFACE VALUES.



AI VISUAL MATERIAL**DPT**

纵深与空间厚度

TUR

雾、浪、风沙和数据流的扰动

DEN

颗粒、数字与纹理密度

RGH

表面粗糙度与裂纹锐度

RES

光脉冲和材质回响

AI SONIC MATERIAL**PIT**

环境低频与碎裂声的音高偏移

TEN

声音张力与滤波亮度

PCE

呼吸、剥皮与事件速度

RGH

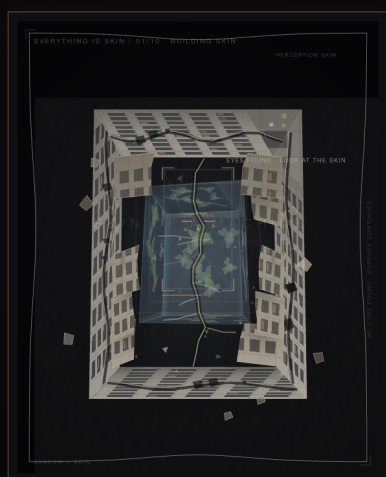
摩擦、颗粒和噪声质感

RES

共振、衰减与空间延续

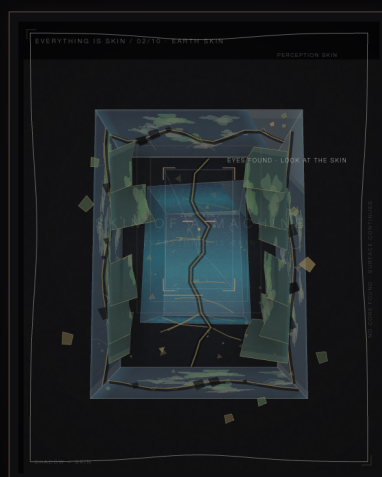
裂缝不是装饰，而是材质的行为

MATERIAL BREAKS ACCORDING TO ITS OWN SURFACE LOGIC



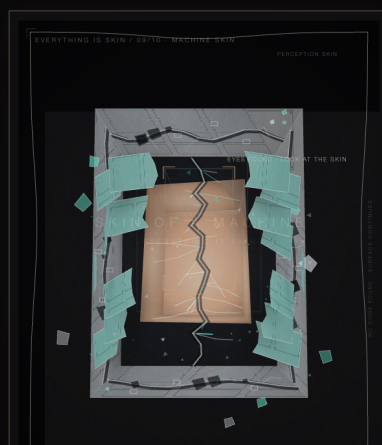
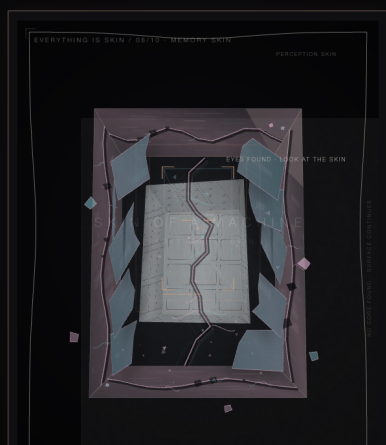
THE SKIN OF A MACHINE - NO INSIDE
EVERYTHING IS SKIN - THE WORLD HAS NO INSIDE - ONLY SURFACE

FRACTURE STUDY - MOVEMENT PAUS



THE SKIN OF A MACHINE - NO INSIDE
EVERYTHING IS SKIN - THE WORLD HAS NO INSIDE - ONLY SURFACE

FRACTURE STUDY - MOVEMENT PAUS



十层皮肤使用不同的多段角度、深度、缺损形状和掉落碎片。混凝土崩裂，大地断层，海洋形成流体裂口，大气溶解成雾，数据断裂成字符片段，机器皮肤产生金属切口。正面、侧面、顶部和底部具有不同破坏节奏。

最后没有核心

YOU ARE ALSO SURFACE

PERCEPTION SKIN

GAZE TENSION 100% · KEEP LOOKING

L EYE R EYE

NO CORE FOUND · SURFACE CONTINUES

十层之后，表面被卷入一个不断加深的漩涡。漩涡并不通向内部，而把所有材料压缩为同一条循环表面。镜面出现时，观众的低分辨率影像成为最后一层 skin。随后作品自愈，重新等待下一次观察。

There is no inside. Only surface.

EVERYTHING IS SKIN · THE WORLD HAS NO INSIDE. ONLY SURFACE

NO CORE FOUND / SURFACE CONTINUES

DEM

展出方式

一块屏幕与一个摄像头

□□

竖向 4:5 或接近竖屏比例；建议 43-55 英寸电视或高亮显示器。

□□□

位于屏幕上缘中央，镜头接近观众视线；观众距离约 1.2-2 米。

□□

使用隐藏式立体声音箱或屏幕内置音响，低音量持续播放。

□□

暗环境、深灰墙面、地面仅保留一条站位暗线；避免额外说明牌干扰凝视。

□□

入口只保留一句：LOOK AT THE SURFACE. HOLD STILL. 不解释触发机制。

SCREEN

+ CAMERA

+ GAZE

= SURFACE

01

使用 HTTPS 公网地址打开作品，并允许摄像头和麦克风权限。

02

观众进入后，确认锁定框跟随人脸；静止凝视约半秒开始积累。

03

移动、转头、离场或只出现手时，剥皮应立即暂停。

04

完整体验结束后，系统自动自愈并回到 INFORMATION 状态。

05

按 M 可静音；数字键与 demo 参数仅用于布展测试，不对观众公开。

概念、视觉与交互：练紫莹

AI 协作：DeepSeek API

实时系统：浏览器本地视觉分析 + 程序化 Canvas / Web Audio

EVERYTHING IS SKIN.

skin.ziyinglian.com / skin-manual.ziyinglian.com