

数字媒体艺术的特征：以林琨皓作品为例分析和探讨

余巧宜

西华师范大学，四川南充，637002；

摘要：数字媒体艺术作为20世纪末所诞生的新兴学科，在现代具有愈发重要的地位。笔者将数字媒体艺术的特征以作品本身、观众欣赏和艺术创作这三个方面为框架分为：作品本身数字虚拟化的呈现、与观众的沉浸式互动、创作过程中先锋性技术的参与。并通过对中国数字媒体艺术家林琨皓的作品在以上三个角度的分析，探索林琨皓在数字媒体艺术领域对传统艺术行为的推陈出新，思考艺术与科技结合的无限可能。

关键词：数字媒体艺术；交互艺术；人工智能；林琨皓；大悲宇宙

DOI：10.69979/3041-0673.25.06.054

随着计算机、互联网以及人工智能的高速发展，人类社会已经进入了一个全新的时代。数字媒体作为艺术与科技连接的纽带，是艺术新的承载物，这种新兴艺术形式，一方面具有推动数字科技与艺术设计相结合的趋势，打破传统艺术边界；另一方面具有超强的传播手段，更为先锋的艺术内容，给观众以独特的艺术体验。当代数字媒体艺术呈现出新的发展态势，表现在AI对艺术创作的革新、沉浸式与交互式艺术成为主流，强调传统文化与数字艺术的结合等多方面。

林琨皓（大悲宇宙），福建人，是中国第一位登上世界顶级拍卖行苏富比的数字艺术家^[1]，被誉为“科技造佛第一人”。他的作品集合现代科技、人工智能、宗教、自然等元素，集中探索了人、造物和科技的关系，通过艺术表达了艺术家对技术与情感、传统与科技、虚拟造物的深刻思考，体现了数字媒体艺术作品数字化与虚拟化、沉浸式与互动性、先锋性与技术性三方面特征。

1 实体化与虚拟化之间转换的审美形象

数字媒体艺术的呈现方式是数字虚拟化的，数字媒体的实质在于它体现了一种数字化和虚拟化的存在，非物质性是这种存在方式的基础。这一阶段是其作品的核心阶段，也是作品之所以是数字媒体艺术的根源。林琨皓的《未来仏》系列是虚拟艺术的代表之一，该作品通过3D建模与传统宗教相结合，形象上引入赛博格的美学标签，使其区别于传统佛像，在数字世界中创造了一个又一个的虚拟科技佛像。同样在作品《虚拟蝴蝶》系列中，作者通过计算机实时生成数以万计独一无二的虚拟蝴蝶，而每一只蝴蝶都有自生的编码，使其成为数据世界中的“生物个体”，这一过程区别于传统的雕塑或绘画，进一步拓展了艺术的可能。

其次林琨皓的作品经过了实体化到虚拟化再实体化的过程。数字艺术再实体化是当代艺术中的一个重要趋势，一方面体现了艺术与技术的高度融合，另一方面促进了艺术观念的拓展，使传统的艺术形式成为一种多维的、互动的、自由的存在。曾在厦门红顶当代艺术中心展出的装置艺术《彷彿未来》系列，便是这一作品的再实体化阶段，展厅中摆放着数个相同或相似的佛头像，结合灯光营造出一种万佛洞的庄重感。作品《虚拟蝴蝶》系列也经过了实体化到虚拟化再到实体化的过程。随着作品的推进，林琨皓通过物理装置的引入并结合全息影像技术，将数字化的蝴蝶影像实体化。这一阶段虚拟蝴蝶不再只是停留在屏幕或投影中，而是被带入到实体空间，让观众不仅能看到虚拟的影像，还能感受到蝴蝶在空间中的运动。

对数字艺术作品的再实体化过程其优势体现在三个方面，一方面是对原有的数字媒体艺术在形式上的突破，赋予其全新的视觉语言，引发了数字与现实之间界限的深刻思考；另一方面绕不开的是这种实体化易运输的作品所带来的经济效益，同时实体化的作品能更有利于在这美术馆艺术展的环境中展示其在地性。此外，再实体化的作品可以让观众与作品之间产生更直接的互动，参与作品的构成和变化，让观众的体验不仅是视觉上的，而是视觉、触觉、空间感知等多维的感官体验，最终达到一种全身心融入、沉浸式的情感交流。

2 交互式艺术——观众到用户的角色转变

数字媒体艺术注重与观众的交互和沉浸式体验。数字媒体交互艺术是以人机相互作用为基础的艺术形式，是人和虚拟事物交往的直观的行为反应^[2]。交互装置艺术是数字媒体艺术中非常重要的一部分，旨在打破传统

的“观演关系”，让观众不再是被动的欣赏者，而是超越旁观者的身份，成为“用户”并积极的参与到作品中，使其产生不可逆的、实时的、变化的艺术效果。这一方面使观众有了全新的体验，即交互性和沉浸式体验；另一方面使作品有了更强的在地性和“剧场性”。

《虚拟蝴蝶》系列是交互性艺术的典型体现，该作品中的交互体现为一种数据的解码和编码。该作首先在流媒体平台发布一项“捕蝶计划”，由用户输入姓名或关键字后通过某种哈希算法或字符编码生成一个唯一的一串数字，这一过程可以视为编码。接着系统通过这一数字进行解码操作，将数字转换为专属于你的独一无二的虚拟蝴蝶。再实体化后的《未来仏》系列属于一种手机控制交互装置，用户可以通过手机软件控制作品的灯光强度或光色等等，让观众也切实的参与到作品的创作当中。林琨皓的交互过程是通过流媒体为渠道实现了更个体化的“用户式”数据交互，实现了从观众到用户的角色转变，拉近了艺术与欣赏者之间的距离。

交互装置作品的代表作《涂鸦自然—高山和神谷》由艺术家团队teamLab创作，该作品强调的交互更偏向一种剧场式体验，即观众通过身体与环境互动，但作品的基本内容并不因个体而发生本质变化。相比之下在林琨皓的作品中，每一个用户输入的数据都会生成全新的、无法复制的作品，促使了观众角色的转变。

沃尔夫冈·伊瑟曾提出“隐匿的读者”的概念，而交互艺术让观众不再是创作者在艺术创作过程中既定的解读者，而是积极的参与者，作品创作的进程依赖观众的动作、选择或触碰等互动行为。林琨皓的作品不仅实现了技术层面的交互，更是拓展了“隐匿的读者”这一概念，打破了传统的艺术“观演关系”，模糊了艺术创作和艺术欣赏的边界，真正做到了人人都是艺术家。

3 先锋技术在艺术创作中推动艺术创新

艺术设计+新科技=科技艺术（或新媒体艺术）^[3]数字媒体艺术强调艺术与技术的融合，天然的带有打破传统艺术边界的先锋性，决定了数字媒体艺术的创新性与前卫性。随着AI对社会生活各领域的不断介入，尤其是在艺术领域的表现，不少人认为这是对艺术的终结，认为人工智能本质上是“非艺术”的，甚至是“反艺术”的^[4]。事实上不论何种领域、何种类型的艺术都无法阻止AI的介入。在林琨皓的作品中AI占不再是一种工具，而是让其再创作过程中承担“主动生成内容”的角色，打破了传统艺术家的独立创作模式。

2021年在艾广人工智能艺术中心展出的《文本基因计划》是林琨皓创作的AI艺术作品，AI在这一作品中不再是辅助工具，而是整个创作的核心组成部分，参与了文本的生成、信息的解码和编码以及最终呈现中。该作品首先收集各领域的词汇文本甚至包括观众输入的内容建立了一个庞大的文本信息库，再由人工智能解码，随机生成新的句子，被称为“乱码诗”。例如：

睡在破败蔷薇的我
写下计划报废标准
苦海边的恋人
郁卒的细语轻轻的漫开
仰卧柔软的骨架
起伏的肩甲
记录背脊的无眠
下载恋梦似的景象
随时间而去的期望（《苦海边的恋人》^[5]）

最终形成一个不断生成的、流动的、具有美感的文本试听效果。《虚拟蝴蝶》系列作品也应用了AI技术，主要体现在对虚拟蝴蝶的算法模型生成中。

这类AI参与的作品，关键在于利用其对海量数据处理的优势。在Refik Anadol的作品《Archive Dreaming》中也同样有利用人工智能建立庞大的数据信息库并辅助生成艺术作品的方法。在这些作品中人工智能不再是艺术家的辅助工具，而是成为艺术家的创作伙伴。AI与数字媒体艺术的结合促进了艺术家角色的转变、改变了艺术创作的流程并为艺术创作提供了全新的可能。但AI进行艺术创作有三个方面必不可少，即：需要人对AI的创作进行筛选、AI的作品需要人的优化、AI的创作也离不开人的灵感。因此相比于因AI导致艺术走向终结的观点而焦虑，更应该正视的是AI并非独立的艺术创作者，艺术的创作始终离不开人的作用。

4 林琨皓代表作品赏析

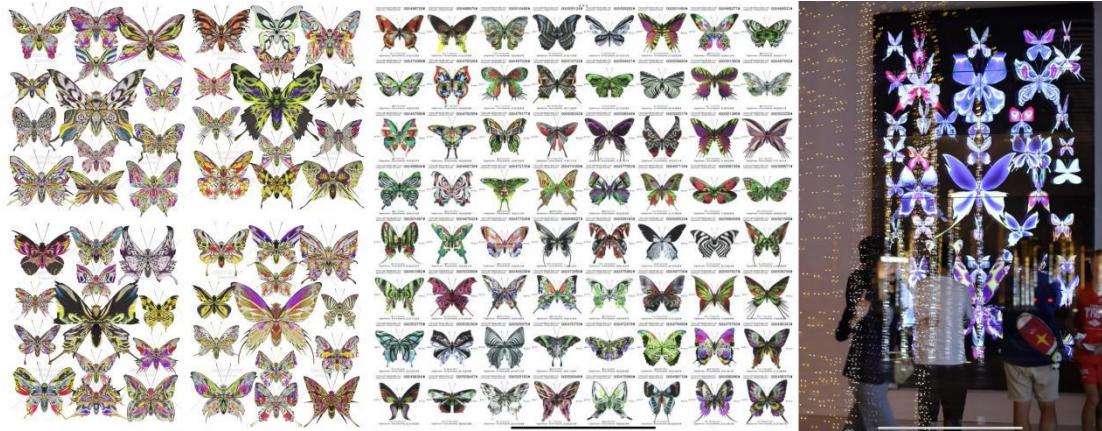
《未来仏》系列是极具赛博朋克风格的科技佛像，创作于2015年至2018年，是林琨皓将现代科技同传统宗教相结合，并结合赛博朋克美学符号，即高科技与传统符号的矛盾冲突，所呈现的一系列艺术形象。作品参考了从犍陀罗时期到汉传佛教时期经典的佛像，旨在探索人、神、科技三者的相互关系，将传统宗教信仰提炼，用科技的角度对“未来”这一概念重新诠释。



作品一：《未来仏》系列（图 4-1）

2019 年林琨皓的第一只 3D 虚拟蝴蝶诞生，后来在个人采集和 AI 算法的作用下，数百万只经由艺术家挑选和调整的蝴蝶诞生。该作品创作之初曾通过各流媒体平台发布过一个名为“捕蝶计划”的项目，用户可以通过输入姓名领养一只独一无二的虚拟蝴蝶，这一系列作

品具有显著的社会性和交互性。作为数字技术与自然美学结合的交互式作品，通过对虚拟蝴蝶的动态生成和观众的参与，既展现了独特的视觉美感，还在一定程度上赋予观众在艺术创作中的主动性。



作品二：《虚拟蝴蝶》系列（图 4-2）

《文本基因计划》记录了林琨皓持续收录的以及观众输入的中文语料，并以此为基础，建构出一个不断更新的文本基因库。利用 AIGC 随机组合生成新的“乱码

诗”，再经由艺术家的筛选，最终呈现为具有美感且抽象的大量诗句。



作品三：《文本基因计划》（图 4-3）

5 总结

林琨皓的作品以其跨界融合为主要特征，尤其表现在艺术与多种技术手段的结合，他还善于借助人工智能、

虚拟现实、流媒体平台等新兴技术，拉近了艺术与观众的距离。作品绚丽的色彩、多样的变化、世俗化再现的背后有着他深刻的哲学思考，他试图通过数字媒体艺术

探索人类与科技的共生的关系，“造物”理念在他现有的作品中皆有所体现，具有显著的数字媒体艺术特征，是对传统艺术形式的一大拓展。

参考文献

[1] 数艺网. BCA Gallery 首次参展 ART021 的公告 [EB/OL]. [2022-11-09]. https://m.d-arts.cn/article/article_info?key/MTIwMzYwNDcwMjSD33mtsKz0cw.html

[2] 柴秋霞. 数字媒体交互艺术的沉浸式体验 [J]. 装饰,

2012 (226) : 73-75

[3] 李四达. 数字媒体艺术概论 [M]. 北京: 清华大学出版社, 2020. 1

[4] 赵毅衡. 人工智能会有艺术能力吗? ——一个符号学观察 [J]. 江西社会科学, 2025(1): 74-82

[5] “文本基因组-[苦海边的恋人]”小红书, @大悲宇宙-林琨皓, 2021. 9 月 5 日, 小红书 APP

作者简介: 余巧宜 (1998—), 女, 汉族, 四川成都人, 在读硕士研究生, 研究方向: 跨媒体艺术。