

编者按:AI时代,艺术大众化与艺术数字化正在交汇,“人人皆可参与创作”成为日常。我们选取了三组来自不同生态的AI艺术创作样本——AI数字艺术家、草根方言音乐创作者和00后动漫制作团队,从他们的创作实践出发,探讨技术变革与艺术审美之间的关系,思考AI时代下,“人”的主体性与“我”的意义。

# 从“180度观览”到“360度身临”,科技艺术正在绽放 用“艺术智性”牵动人工智能

AI数字  
艺术设计

■ 本报记者 庄小蕾

在鸟巢科技艺术中心举办的“可能世界档案:2026国际科技艺术展”内,观众通过VR眼镜的“洞窟入口”下坠至“地心”,亲历石窟造像者的艺术心境——千年古刹、丝绸古道中的造像艺术在影像中被修复还原,又随造像者的视角瞬息万变。这不是科幻小说的场景,而是中国美术学院创新设计学院副院长、AI中心常务副主任于联团队创作的全景沉浸影像作品《寻·窟》。

从《寻·窟》回溯两年,于联的AI数字艺术设计作品《后人类·赛尔》也带来过不小的震撼。在展出前,这个硅基生命“赛尔”甚至自己“进化”了声音——从28岁的成熟女性声音变成了十四五岁少女的音调。

这两年,飞速迭代的AI技术,正在不断拓宽着艺术的创作维度。在人机共生的时代语境下,如何用艺术智性牵动人工智能?

## 作品突然自己变声

《后人类·赛尔》的诞生,源于一个有点“疯狂”的想法:能不能打造一个硅基生命,让她在虚拟中实现活态永生?

2021年,于联团队开始搭建这个作品。他们给赛尔投喂了大量科幻小说,为她设定了28岁女性的形象和声音,并让她保持联网——只要不拔插头,她就可以自己上网冲浪、学习。作品联通人工智能自然语言模型,实现人类与AI的实时交流,还能实时渲染3D表情,同步驱动机械臂作出相应的动态反馈。

这个作品在2024年4月参加首届中国数字艺术大展时大受欢迎。但很多人不知道,就在布展时,它把设计团队吓出一身冷汗——在没有任何人为干预和版本更新的情况下,赛尔竟然改变了自



观众用VR设备沉浸式体验《寻·窟》。



《寻·窟》画面。

本版图片除署名外均由受访者提供

己的声音。“我犹豫过要不要把作品撤下来。”于联回忆道。展览结束后,他们把赛尔的样本保存下来,留在了实验室里。

如果说《后人类·赛尔》展示了AI艺术创作中“数码主体”的衍生创造,那么《寻·窟》则展示了人类艺术家如何“设计AI”来攻克不可能的任务。

“寻窟”工程自2022年启动,团队梦想很大:用AI技术把中国乃至世界即将消失的洞窟艺术保留下来,修复残缺部分,并以360度全景沉浸电影的方式呈现。

但不做不知道,一做吓一跳。“许多难点让人崩溃。比如说,你生成一个二维界面的3D内容可能没什么问题,但要把这个画面在六面体内呈现,

画面中就会有接缝。又比如光影也会出现奇怪的‘穿帮’,本来应该照在脸上的光,却从鼻子里穿过去了。”于联说,团队排查了上百个参数,发现问题卡在一个插件上,而这个插件仅在某游戏引擎中使用。几经辗转,团队联系上了这位引擎插件架构师——一位俄罗斯工程师,请他重新升级插件架构,一起配合开发。

基于自研AI辅助影像重建系统与空间实时渲染框架,《寻·窟》实现了VR影片从“180度观览”到“360度身临”的转变,拓展了沉浸影像的感知边界与情感表达方式,也捧回了众多国内外奖项。明年,《寻·窟》系列第一部电影作品计划在院线上映。

## 技术美术的新实践

像这样科技与艺术融合的例子,在于联的工作中还有许多。它们凸显的,是AI浪潮下“科技艺术家”(即“TA”, Tech Artist)的价值。

“德国哲学家莱布尼茨说,我们的世界是所有可能世界中最完美的那个。而在数字文明时代,我们发现:复数的可能才是答案,艺术不再是单一媒介的表达。人工智能、混合现实、具身交互……这些技术早已超越工具,成为新的感官和新的栖居方式。”作为“可能世界档案:2026国际科技艺术展”的策展人,于联首次将先进视听工业的开发者 and 架构师们

从幕后推至台前。展览明确提出“TA绽放”的理念——科技艺术家不是程序员,也不是视觉艺术家,而是两者之间的桥梁。他们既懂艺术创作,也具备编程能力,能够主动开发工具、设计工作流。

在这个展览中,数码插画艺术家胡特带来的CG神话系列,将梦幻角色与壮阔场景置于云端与火海;数字艺术家黄锐的航天梦与墨境天合的《流浪地球》视效,把硬核科幻转化为可感知的视觉史诗;《攻克机动队》视觉主创阿什·索普的大师级实验影片带来哲学追问;为《西部世界》《真探》等剧集设计标志性片头的艺术家劳尔·马克思,带来了国际顶尖的动态图形实验……它们共同构成了技术美术在新时代的样本,在跨学科

融合后爆发出无限可能。

在于联看来,在数字艺术、科技艺术领域,如果只谈艺术,不谈AI科技和产业,就会困难重重:“在创作时,我们团队会尽量用AI去做它能做的所有事,但有两点很明确:第一,不能‘AI里AI气的’,就是看起来不能像是AI做的;第二,要工业化、产品化,比如将AI数字艺术设计应用于数字娱乐开发、数字展演、电影视效等方面。”

## 不是AI设计而是设计AI

数字浪潮下,起决定作用的还是“人”。

“不是用AI设计,而是设计AI。”于联始终坚信这一点,“未来AI艺术的核心就是创新,我们希望用艺术智性牵动人工智能,创造出开拓性的成果。”

创新不是靠AI生成“抽卡”抽出来的,它来自人类艺术家对问题的独特定义、对技术的创造性运用以及对文化深度的挖掘。就像《寻·窟》打动人的不是炫技,而是“把人带回千年前的社会文化场景”——比如复原唐代武则天时期龙门造像的现场:工人如何吆喝,如何敲打巨石,亦真亦幻,令人动容。

挑战也在这里。知道“要做什么”,比知道“怎么做”更重要。而这,恰恰是艺术智性最能发挥作用的地方。就像中国文联党组成员、副主席高世名在近日举行的文化强国建设高峰论坛上说的——21世纪,被彻底更新的将是“我”这个概念。

技术可以被迭代,工具可以被替代,但人类对意义的追问、对美的感知、对文明的传承,是任何算法都无法复制的。

赛尔还在某个服务器上,继续着她的“网上冲浪”。也许有一天,她会再次“自我更新”。而到那时,我们需要回答的,已经不是“她为什么变了”,而是——我们希望自己变成什么样?

## 新大众文艺地图

### 卖电梯的他: AI让台州方言“唱”出百万流量

AI音乐

■ 本报记者 许峰  
共享联盟·三门 李佳宁 熊明媚

“柴月花,笑连连,半升谷子,落秧田……”

最近,一首用AI制作的台州方言歌曲《柴月花》,在各大短视频平台悄然走红。没有专业录音棚,没有复杂编曲,仅凭一口原汁原味的乡音,短短一周播放量突破百万。

这首歌的创作者之一是45岁的台州三门县人王怀军。他白天是电梯销售员,深夜就在电脑前用AI“捣鼓”方言音乐。《柴月花》为“AI+传统文化”提供了一个有趣的样本。

## 打破方言壁垒

王怀军对台州方言情有独钟。2022年,他出版了《吴语三门方言研究》,2025年又开始运营“台州话”视频号。

而真正让他“出圈”的,是剑走偏锋的“AI方言音乐”。《柴月花》中台州方言独特的声调韵律,让本地人倍感亲切。它也打破方言壁垒,让不少外地网友感到新奇。有人说“像粤语又像民谣,很有味道”,也有人说“歌词一句听不懂,但就是很上头,循环了好多遍”。

“传统的方言歌曲创作,要么依赖专业作曲与演奏,成本太高;要么套用现成曲调翻唱,韵味大打折扣。”王怀军说,方言发音特殊,声调复杂,很难用普通话逻辑去谱曲,教专业歌手发音更是耗时费力,AI的出现帮了他大忙。

AI强大的算力能够解析并复刻方言



王怀军录制方言声音样本。李佳宁 摄

中那些微妙的声调起伏与发音颗粒感,这是传统记音符号难以完成的。它让王怀军这个非音乐科班出身的人,也能以极低成本产出音乐作品。

## 手搓一个声调库

在制作方言歌曲时,王怀军和合作者何勇遇到了不少难点,最大的挑战是:当前的AI语音库无法直接识别方言,很多方言发音在普通话里根本找不到对应,甚至连拼音都没法标注。

办法总比困难多。他们灵机一动,将不同语言的数据库当作“零件”来拼装——从日语、韩语、泰语、越南语等语言中,一个音一个音地筛选、匹配。比如台州话里的某个入声,可以在泰语里找到相似的发音。他们就这样,把AI当成一个巨大的“音素工具箱”,手搓一个台州方言的声调库,再反复

“调教”AI,生成台州方言歌曲。一首歌曲生成后,还需要人工进行后期剪辑和打磨才能真正成型。

经过一个多月的摸索,他们做出了第一首AI方言音乐作品《十二生肖》。趁热打铁,两人一首一首地试,一遍一遍地磨,接连创作出数十首AI方言歌曲。有了前期的经验积累,《柴月花》的诞生过程仅用了三天。

## 让年轻人觉得潮

柴月花,是杜鹃花在台州方言里的叫法。《柴月花》中短促8句歌词,讲述了一个朴素的故事:小伙子在田里播种,已定亲的18岁小妹,提着凉茶到田埂上相看。这种带着泥土气息的生活画面,戳中了许多人的乡愁。

更重要的是,这首歌在短视频平台上与“场景”产生了裂变效应。大量摄影、旅游博主用这首歌搭配花海视频,“画面+旋律”高度契合,让流量蹭蹭上涨。

《柴月花》走红后,不少年轻粉丝私信给王怀军学发音,有人甚至把歌曲设置为手机铃声。这让王怀军意外又欣慰:“以前的年轻人觉得方言土,不愿意说,现在他们觉得潮,愿意学。”

眼下,王怀军和何勇正计划从三门县向周边延伸,系统收录并生成台州话的歌谣。他们给自己制定了具体的目标:用一年左右时间,创作100首方言歌曲,并结集成册。王怀军说,不论是写书、做视频还是创作AI歌曲,他坚持的始终是同一件事——让方言音乐火起来。

柴月花年年会开,这一次,乡音在AI编织的旋律里流淌。



扫一扫 看视频

### 捧回国际金奖的00后剧组: 《有山灵》的“水味儿”对了

AI动画

■ 本报记者 郑宇

杭州西投·云城犀谷的一间办公室里,00后导演庞佳注视着帧AI新生成的画面,忽然轻拍桌面:“就是这帧,‘水味儿’对了。”

在AI国风动画《有山灵》的这幅画面中,云雾从药庐的檐角缓缓漫出,如同宣纸上的泼墨,浓处沉得下去,淡处虚得飘起来。

这帧令全剧组振奋画面的出现,距离团队开始探索“水墨感”已过去了三个月。今年4月,这部由00后团队主导的AIGC动画作品,从尼泊尔国际电影节捧回了AI影片金奖。

## 水墨风最怕AI“太卷”

对于锚定水墨风的作品而言,有时候AI太“卷”反而会出问题。

“AI总试图将每个角落都填满细节,比如云会画得很密,山会呈现得很实。”庞佳告诉记者,《有山灵》在创作时最难的就是保持水墨风格。

于是,团队采取了一种逆向策略。AI生成一版,如果画面过满,他们就输入“弱化背景”“减少细节”“增加留白”。如此反复几十次乃至上百次,张弛有度的水墨画面终于成形。

《有山灵》剧组喜欢《山海经》,书中的神兽、地名和匪夷所思的故事,是极佳的灵感源泉,而AI能够帮助团队让“好玩”变得更“好看”。

“AI动画的创作过程,像在对暗号。”庞佳感慨道。他们并非试图驯服AI,而是尝试以多种方式与之对话。举个例子,《有山灵》里最出圈的药庐构想,就是AI给的启发。

“我们先给出‘水墨国风’‘仙气’‘生活感’的核心关键词,让AI生成多



《有山灵》角色猫掌教初次登场。

版场景方案。”庞佳回忆道,其中一版“多格分区”的设计令剧组眼前一亮,“这正好可以做成猫爬架,药庐猫掌教的性格一下子就鲜活了。”随后,剧组优化提示词,持续引导AI创作,最终打磨出兼具实用性与趣味性的药庐场景。

## 画面须经过“审美投票”

传统动画制作周期长、成本高,投放渠道主要在各大影视平台。而AI动画则细分为AI漫剧、AI真人剧、AI动态漫画等品类,多投放在短视频平台的信息流中。“AI漫剧需要想方设法让用户停留,因此单集时长更短,从几十秒到几分钟不等,剧情节奏更紧凑,画面也更具视觉冲击力。”庞佳分析道。

庞佳将AI比作“想象力过剩的艺术家”。它总能生成超乎寻常的构图、配色或视角,有时甚至超出创作者的预期。“我现在更像一个策展人。”庞佳

说,传统画师的底气来自手上的功夫,AI动画导演的底气则来自审美,“你必须比AI更清楚什么是好的,它才能被你带着走。”

她为团队定下一条规矩:每个画面必须经过“审美投票”才能被采用。庞佳担心:“一旦求快,就容易产生‘差不多得了’的心态。而在水墨风格中,‘差不多’就是‘差很多’。”

## “架空”也要脚踏实地

如今,庞佳和伙伴们正在筹备《有山灵》的续作。

记者看到,剧组桌上摊着《山海经》及相关志怪典籍,书页间夹满了便签。他们正重新翻阅这些古籍,梳理新剧本的世界观、人物设定与美术风格的锚点,确保架空元素能“脚踏实地”。

这种务实态度折射出的,是AI影视正在经历的一场“成人礼”。AI动画曾一度以“快、多、奇”取胜,快速发展之下也暗藏陷阱,如版权模糊、内容同质化。“AI能给出无数种奇观,但如何保证它的‘根’是正的?”庞佳一直在思考。

为了讲“好故事”,这个00后团队从剧本评审流程就下了“慢”功夫。他们将合规性评审纳入剧本评分机制,邀请法律和伦理专业的相关从业者一起来研判。在他们看来,AI可以天马行空,但创作者必须踏踏实实,作品落地也必须“有据可依”。

技术会变,工具会变,但那个为动画拍板的人,不在算法里。