

附件 2

巴中市哲学社会科学规划项目  
结项申请书

立 项 编 号      BZ25YB126

项 目 类 别      一般课题

项 目 名 称      AIGC 在非遗民间叙事文学影像生成中的应用——  
以《蒲道官斩巴蛇》为例

项 目 负 责 人      唐慧容

所 在 单 位      巴中市巴州区图书馆

填 表 日 期      2025 年 10 月 20 日

巴中市社会科学界联合会 制

2025 年 3 月

## 声 明

本研究成果不存在知识产权争议；巴中市社会科学界联合会享有推广应用本成果的权利，但保留作者的署名权。特此声明。

成果是否涉及敏感问题或其他不宜公开出版的内容：是□ 否☒

成果是否涉密： 是□ 否☒

项目负责人（签字）

年 月 日

## 填 表 说 明

一、本表适用于巴中市社科年度规划项目、专项项目等结项申请。

二、认真如实填写表内栏目，凡选择性栏目请在选项上打“√”。课题申报信息无变更情况的可不填写《项目变更情况数据表》。

三、本《结项申请书》报送 2 份（A3 纸双面印制，中缝装订），并附最终成果打印稿（正文格式要求：主标题 2 号方正小标宋简体，其中一级标题 3 号方正黑体-GBK，二级标题 3 号方正楷体-GBK，三级标题 3 号方正仿宋-GBK 加粗，正文 3 号方正仿宋-GBK）。

四、所有结项材料须经所在单位审核并签署意见。县（区）申报者报送所在县（区）社科联审核后统一报送至市社科联，其他申报者可直接报送市社科联。

# 一、项目变更情况数据表

立项项目名称		巴中非遗短视频传播的叙事研究							
结项成果名称		AIGC 在非遗民间叙事文学影像生成中的应用 ——以《蒲道官斩巴蛇》为例							
是否变更		A、是√ B、否			变更的内容		标题		
原计划成果形式		论文			现成果形式		论文		
原计划完成时间		2025 年 12 月 1 日			实际完成时间		2025 年 10 月 20 日		
项目负责人及参与人员变更情况									
原负责人	姓 名	刘安	性别	男	民族	汉	出生日期	1969 年 10 月	
	所在单位	巴中市巴州区图书馆			行政职务	馆长	专业职务	副高	
	通讯地址	巴中市巴州区图书馆				联系电话	13086341968		
现负责人	姓 名	唐慧容	性别	女	民族	汉	出生日期	1995 年 6 月	
	所在单位	巴中市巴州区图书馆			行政职务	工会主席	专业职务	专技 10	
	通讯地址	巴中市巴州区图书馆				联系电话	15775718065		
原参与人员	姓 名	单 位			职 称		联系电话		
	唐慧容	巴州区图书馆			中级		15775718065		
	邓惠方	巴州区图书馆			初级		18380593895		
	李晓芹	巴州区图书馆			副高		15882745505		
现参与人员	姓 名	单 位			职 称		联系电话		
	林桂敏	巴州区图书馆			中级		18800988540		
	邓惠方	巴州区图书馆			初级		18380593895		
	高山越	四川光雾山诺水河旅游发展有限公司			中级		19181688384		
	李晓芹	巴州区图书馆			副高		15882745505		

## 二、申请人所在单位审核意见

（审核事项:1. 成果有无政治导向问题或其他不宜公开出版的内容；2. 最终结果的内容质量是否符合预期研究目标。）

签 章  
年 月 日

## 三、县（区）社科联意见

（审核事项:1. 成果有无意识形态问题；2. 是否同意结项。）

单位（公章）：

负责人签字：

年 月 日

四、专家鉴定意见

(请在对应意见栏划“√”)

1. 成果有无意识形态方面的问题： 有 ☐ 否 ☐

2. 是否同意结项： 是 ☐ 否 ☐

3. 鉴定等级：优秀 ☐ 良好 ☐ 合格 ☐

主审专家签字：

年 月 日

五、市社科联审核意见

单位（公章）：

年 月 日

# 最 终 成 果

# AIGC 在非遗民间叙事文学影像生成中的应用

## ——以《蒲道官斩巴蛇》为例

**摘要：**本研究以巴中非遗民间叙事文学《蒲道官斩巴蛇》为例，系统探讨了 AIGC 在非遗影像生成中的应用路径、价值与挑战。研究表明，AIGC 技术通过文本、图像、音频、视频等多模态生成能力，能够有效突破传统非遗传播的瓶颈，为民间叙事文学注入新的生命力。其核心价值在于实现了文化叙事的活态转化、降低创作门槛、构建“人机协同”的高效创作模式。然而，技术的应用也伴随着文化表达失真、技术可控性不足与版权模糊等挑战。

**关键字：**AIGC 非遗 民间叙事文学 蒲道官斩巴蛇

## 目录

1 绪论 .....	4
1.1 研究背景 .....	4
1.2 文献综述 .....	5
1.3 研究对象与研究内容 .....	6
1.4 研究思路与方法 .....	8
2 AIGC 赋能非遗影像创作的四大模块 .....	9
2.1 文本生成 .....	9
2.1.1 生成多种体裁文本 .....	10
2.1.2 剧本生成 .....	10
2.1.3“文化顾问”角色 .....	11
2.2 音频生成 .....	11
2.2.1 歌曲生成 .....	13
2.2.2 语音合成 .....	15
2.2.3 音频特效添加 .....	15
2.2.4 音频质量优化 .....	15
2.3 图像生成 .....	16
2.3.1. 角色与场景图像生成 .....	17
2.3.2 图生图 .....	17
2.3.3. 动态视觉素材生成 .....	18
2.4 AI 视频生成 .....	18
2.4.1 基于序列图像合成的视频 .....	19
2.4.2 直接利用文字描述生成视频 .....	20
2.4.3 智能剪辑 .....	20
3 《蒲道官斩巴蛇》短视频创作实践 .....	21
3.1 角色、场景生成与动态化 .....	21
3.2 配音与音效设计 .....	22
4 应用价值与面临的挑战 .....	24
4.1 应用价值 .....	24
4.1.1 从“静态文本”到“动态语境”的活态转换 .....	24
4.1.2 降低创作门槛 .....	24
4.1.3“人机协同”的高效创作 .....	25
4.2 潜在问题 .....	25



4.2.1 文化失真 .....	25
4.2.2 内容一致性问题 .....	26
4.2.3 版权归属问题 .....	26
参考文献 .....	28

# 1 绪论

## 1.1 研究背景

《2025 抖音非遗数据报告》显示，过去一年来，抖音新增国家级非遗相关视频超 2 亿条，同比增长 31%；1400 万网友通过抖音分享非遗体验，相关短视频播放量达 7499 亿次，其中 AI 类非遗视频数量增长 1625%。<sup>1</sup>可以看到，随着 AIGC 技术的发展，利用 AI 生成非遗影像成为趋势，同时极大地推动了非遗文化的传播。

AIGC（Artificial Intelligence Generated Content），即人工智能生成内容，是指基于深度学习、自然语言处理等人工智能技术，通过大型算法模型对海量数据进行学习与训练，从而自主或协同人类生成文本、图像、音频、视频等多模态信息内容的技术集合与业态总称。AI 领域的开端可以追溯到 1956 年达特茅斯学院（Dartmouth College）上由约翰·麦卡锡（John McCarthy）首次提出“人工智能”的概念，这也为后来 AIGC 技术的发展奠定理论基础。2007 年，世界上第一部完全由人工智能创作的小说问世；2018 年英伟达发布的 Style-GAN 模型用于自动生成高质量图片；2019 年，Deepmind 发布的 DVD-GAN 模型模型用于生成连续性视频；

---

<sup>1</sup> 抖音集团.抖音 2025 非遗数据报告[EB/OL].  
(2025-05-26)[2025-10-15].[https://mp.weixin.qq.com/s/0SXmioDy5hgxdV\\_Stw\\_rw](https://mp.weixin.qq.com/s/0SXmioDy5hgxdV_Stw_rw).

2022 年,OpenAI 发布 ChatGPT 模型用于生成自然语言文本。自问世以来, AIGC 能够生成的内容日益丰富, 应用领域日益增多。2024 年四川广播电视台发布国内首个非遗文旅题材 AIGC 技术制作短片《AI 蜀锦》, 为新技术赋能传统文化的传承与发展提供新的范例。<sup>2</sup> (如图 1)

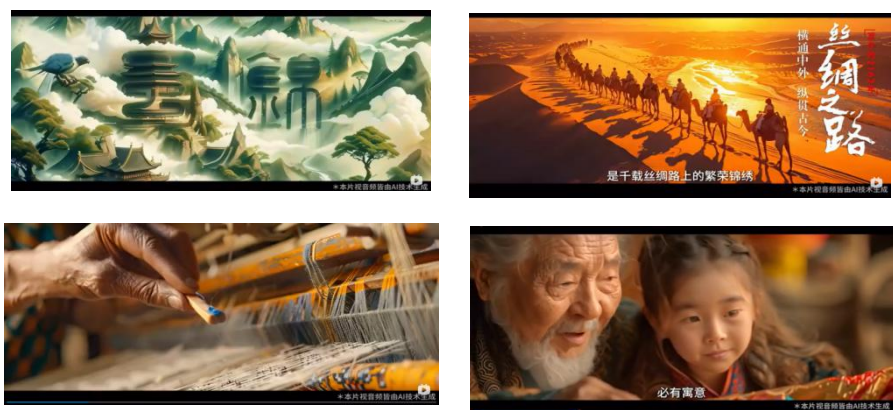


图 1-《AI 蜀锦》部分分镜

## 1.2 文献综述

非遗数字化研究已从早期的“数字化留存”转向“数字化传播”的探索。学者们初期多关注通过数字扫描、三维建模等技术对非遗进行静态存档, 这为保护濒危文化资源提供了坚实基础。近期研究则开始强调利用新媒体进行文化传播与公众参与, 并开始探讨虚拟现实 (VR)、增强现实 (AR) 等沉浸式技术在复原文化场景中的应用, 例如查干湖渔猎文化的 VR 影像实践证明了其在提升用户体验方面的潜力。既有

<sup>2</sup> 中华人民共和国文化和旅游部. 全国公共图书馆事业发展规划: MCT 079-2024[S/OL]. (2024-05-17)[2024-10-15].[https://mct.gov.cn/wlbphone/wlbydd/xxfb/qglb/202405/t20240517\\_952931.html](https://mct.gov.cn/wlbphone/wlbydd/xxfb/qglb/202405/t20240517_952931.html).

研究主要呈现两大趋向：其一，侧重于工艺类非遗的活化设计，学者们致力于探索 AI 在夏布、苏绣、苗绣等工艺品的纹样创新与产品转化中的应用路径（张蓉等，2025；高琳，2025；胡鸿等，2025），并尝试开发数字互动体验软件以增强公众参与（李梦茜，2025）；其二，聚焦于表演类非遗的虚拟形象建构，研究关注利用 AI 虚拟数字人、虚拟形象等技术赋能昆曲、宋韵文化、民族乐器等表演艺术的传播与传承（张培培等，2025；林乐怡等，2024；朱戈等，2024）。在宏观层面，学者们开始构建“三位一体”等理论模型以阐释 AI 赋能非遗数字化传播的机制（蔡梦虹，2024），并反思其进阶途径（刘妍等，2023）。现有研究大量成果集中于物质性与表演性非遗，忽视了以民间叙事文学为代表的、以语言和意象为载体的非遗门类。这导致 AIGC 技术在如何将抽象文本描述转化为符合文化本真性的动态视觉叙事这一关键问题上，缺乏深入的理论探讨与实践指引，从而构成了本研究的核心切入点。

### 1.3 研究对象与研究内容

非物质文化遗产作为文化传承的核心载体，包含民间文学、传统音乐、传统舞蹈、传统戏剧、曲艺、传统体育、游艺与杂技、传统美术、传统技艺、传统医药、民俗 10 个门类。我国国家级非遗代表性项目达 1557 项，其中民间文学类占

167 项，占比约 10.7%，承载民族集体记忆、地域文化基因与民间价值观的核心门类。

本研究基于 AIGC 技术特性，选取民间叙事文学作为研究对象，并以《蒲道官斩巴蛇》为具体案例。相较于依赖物质载体或传承人的非遗门类，民间叙事文学以文本为核心，其通过文字构筑的文学世界与 AIGC“从描述生成内容”的路径相契合。而传统技艺、传统音乐、传统舞蹈、传统戏剧、曲艺、传统体育、游艺与杂技、传统美术、传统技艺、传统医药等非遗影像的制作高度依赖传承人，而叙事文学中“巨蛇盘踞山巅”“红梅化形”等丰富意象，却能通过 AIGC 实现直接且生动的视觉转化，这使该门类成为 AIGC 赋能非遗的最优选。而《蒲道官斩巴蛇》的个案价值，正体现在其兼具文化深度与传播潜能——故事中“英雄除害”的母题结构、“巴蛇化人”“草猪计”等跌宕情节，为视觉生成提供了充满张力的创作蓝本；更重要的是，这一承载着巴文化基因的传说，正面临“文献尚存而传播式微”的普遍困境，使其成为验证 AIGC 能否破解非遗“失语”难题的理想样本。

本研究兼具理论与实践双重意义。理论层面，通过剖析 AIGC 与民间叙事文学的融合逻辑，可丰富“数字人文”视域下非遗保护的理论体系，为破解“民俗场缺失”的传承难题提供新的学理解释。实践层面，结合案例探索影像生成的

技术路径与内容转化方法，既能为专业机构降低非遗影像制作成本提供参考，也能赋能普通用户参与二次创作。

#### 1.4 研究思路与方法

本文采用案例分析法，以《蒲道官斩巴蛇》为个案分析对象，遵循"理论框架构建-应用场景分析-实践路径探索"的研究路径，系统探讨 AIGC 技术在非遗民间叙事文学影像生成中应用。

## 2 AIGC 赋能非遗影像创作的四大模块

在非遗影像创作中，AIGC 技术正逐步成为推动叙事创新与效率提升的重要力量。本章重点围绕 AIGC 在文本、音频、图像与视频四个生成维度，探讨其在非遗民间叙事文学中的应用。

### 2.1 文本生成

AIGC 文本生成技术根据其交互性质，可分为非交互式文本生成与交互式文本生成两大类。前者适用于结构化写作与非结构化写作；后者则强调人机协同，在动态对话中激发创意。目前，主要有以下文本生成工具：

表-1 主要 AI 文本生成工具

工具名称	使用场景	使用方法	官方网址
讯飞星火	日常文案创作、内容优化、信息查询	直接在平台上输入指令	xinghuo.xfyun.cn
文心一言	工作汇报生成、数据解读、通用内容创作	通过网页界面输入需求	yiyan.baidu.com
Kimi	文献梳理、网页信息提炼、长文档问答	上传文件或提供网址, Kimi 阅读内容后提供总结或回答	kimi.moonshot.cn
豆包	日常对话、多语言沟通、文本创作辅助	通过豆包界面进行对话或上传文件	www.doubao.com
Chat GPT	创意构思、数据整理、跨模态内容生成	通过 Chat GPT 界面进行对话或上传文件	<a href="https://openai.com">https://openai.com</a>

DeepSeek	技术问题解答、代码开发、数学题求解、文档分析	1. 网页/APP: 输入网址或下载 APP 直接输入需求; 2. 命令行: 按系统安装后终端启动	<a href="https://chat.deepseek.com">https://chat.deepseek.com</a>
Sudowrite	非遗叙事文学扩展、语言风格复刻、场景细节补充	输入写作片段或主题, 选择“情节建议”“风格模仿”等功能获取辅助内容	<a href="https://www.sudowrite.com">https://www.sudowrite.com</a>

在非遗影像创作过程中，AIGC 文本生成具体体现为以下三大路径：

### 2.1.1 生成多种体裁文本

AIGC 能够根据传播需求，将同一民间叙事文学素材生成不同体裁的文本。如将同一民间故事转化为纪录片解说词、沉浸式戏剧剧本、互动游戏叙事文本、外文翻译文本等，满足跨媒体传播的需求。AIGC 还能对解说词、字幕等文本进行风格统一、术语校验与语言润色，使其在表达上更契合非遗项目的语境要求。

### 2.1.2 剧本生成

早在 2016 年，美国纽约大学的人工智能研究团队便通过深度学习数十部科幻电影剧本，生成了完整剧本《阳春》，展现了 AIGC 在创造性写作领域的潜力。AIGC 在非遗影像创作方面具体体现在以下两个核心环节：

剧本要素生成：基于预设叙事框架，AIGC 能够自动生成包含角色对话、场景设定与情节推进的完整剧本。系统通过



分析大量优秀剧本的文本特征与结构规律，确保输出内容符合影视剧本的专业格式要求，同时在角色塑造、对白设计和情节发展中精准保留非遗项目的文化特质。

分镜头脚本转化：在完成剧本的基础上，AIGC 进一步通过解析文本中的动作序列、空间关系与情感氛围，将文学性描述转化为具象的可视化指令，自动生成符合影视制作规范的分镜头脚本。这一过程不仅可以明确了每个镜头的景别、角度、运动方式等视觉要素，还可以标注了相应的声音与节奏要求，极大提升了前期策划的精确度与制作效率。

2.1.3“文化顾问”角色

AIGC 在非遗影像创作中还扮演着“文化顾问”的角色，通过整合多源知识提升作品的文化真实性与学术严谨性。通过分析地方志、历史文献及相关学术资料，构建非遗项目的文化知识图谱，为创作提供社会风俗、服饰建筑、信仰习俗等细节支撑。

2.2 音频生成

在非遗影像的创作中，声音是构建文化空间、传递情感内核的关键要素。AIGC 音频生成技术为非遗故事的听觉呈现提供了从字幕识别、基础配音到特殊音效等。

表-2 主要 AI 音频生成工具

工具类别	工具名称	核心特点
------	------	------

工具类别	工具名称	核心特点
音乐生成工具	Rightsify Hydra II	专为商业用途设计，提供免版权音乐
音乐生成工具	AIVA	专注于古典和管弦乐创作，支持对音乐元素的精细控制
音乐生成工具	Mubert	实时生成音乐，提供开发者 API，支持用户根据情绪、流派等创作音乐
音乐生成工具	SOUNDRAW	允许创作者自定义曲目，界面直观
音乐生成工具	Suno	支持长达 8 分钟的音乐生成，功能全面，支持 AI 写歌词和自定义歌词
语音合成工具	ElevenLabs	提供逼真的文本转语音、语音克隆、配音和语音特效功能
语音合成工具	微软 Copilot Audio Expressions	生成更具情感的英文语音，提供 Emotive 和 Story 两种模式
语音合成工具	Minimax 语音	支持四十多种语言的文本生成语音，提供个性化音色设计和情绪控制
语音合成工具	Flowspeech	将文字口语化，支持自定义音色

工具类别	工具名称	核心特点
声音分离工具	LALAL.AI	能够从音频和视频中提取人声、伴奏和各种乐器，支持去除或分离声乐、器乐等音轨，且不损失音质

### 2.2.1 歌曲生成

AIGC 技术能够直接进行音乐创作。不仅可以模仿特定地区或民族的音乐风格，生成具有传统韵味的旋律与和声，还能根据非遗故事的叙事内容，自动创作与之匹配的歌词并合成人声演唱。以《蒲道官斩巴蛇》为例，将提示词“以《蒲道官斩巴蛇》故事为核心，写一首古风悲壮风歌词，需包含义阳山、巴蛇洞、字水河等地点，蒲道官、巴蛇、红梅仙子等角色”发给 AI，生成歌词如下：

#### 斩蛇谣

##### 主歌（A1）

月光照进义阳山  
 红梅阁外夜生寒  
 书生折枝香满案  
 怎知灾祸隐深潭

##### 主歌（A2）

巴蛇洞中吐幽焰  
 化身俊朗少年郎  
 轻狂欲折仙根去  
 纱锭破空剑光寒

##### （副歌）

啊... 道官踏月来自青城山

火砖焚妖燃尽字水滩

草猪藏箭机关算

奈何童子误揭笼中饭

（主歌 B1）

铁匣飞渡云海间

百年火石淬烈炎

蛇腹翻腾三百里

鳌溪河床现青天

（主歌 B2）

面人蒸笼守七关

稚子手快毁玄坛

巨蛇裂洞冲天起

道骨忠魂困龙潭

（副歌）

啊... 道官踏月来自青城山

火砖焚妖燃尽字水滩

草猪藏箭机关算

空留忠魂护巴山

（桥段）

红梅年年开三峰

不见当年执剑人

唯有清风传古调

字水悠悠说赤诚

（尾声）

斩妖——斩妖——

义阳山上月皎皎

除魔——除魔——

蒲公名号震云霄

再将歌词文本导入 **Suno** 工具，在 **Suno** 内选择匹配的曲风、调整节奏速度与伴奏乐器，即可自动合成带有人声演唱的完整歌曲。

#### 2.2.2 语音合成

**AIGC** 语音合成已超越机械朗读，能够生成富有表现力和地域特色的旁白与角色配音。创作者可精准选择与非遗项目源地相符的语音风格与音色，例如，在呈现吴语地区的民间故事时，采用带有江南韵味的语音，或在演绎西北传说时，匹配更为浑厚苍凉的声线。另外，通过多语言语音合成技术，还可转换为外语朗读，在保持情感表现力的同时，为跨文化传播提供技术支撑，使非遗故事突破语言边界，触达更广泛的国际受众。

#### 2.2.3 音频特效添加

可以为音频添加各种特效，如环境音效、背景音乐等，增强故事的感染力和沉浸感。比如在讲述一个发生在山林中的民间故事时，添加鸟鸣、风声等环境音效，增强视频的趣味性。

#### 2.2.4 音频质量优化

对于非遗保护而言，**AIGC** 的音频处理能力更具深远意义。许多珍贵的早期录音资料因年代久远而充满噪音。利用 **AI** 降噪与音频增强技术，可以有效分离人声与背景噪声，修复破损的音轨，从而为影像创作提供了高质量、不可再生的历史音频素材。

### 2.3 图像生成

通过深度学习与生成对抗网络（GAN）、扩散模型等先进技术，AIGC 能够将文本描述、概念草图或文化符号转化为高质量的数字图像，显著拓展了非遗视觉表达的创意边界与技术可能性，降低了创作门槛。AI 绘画大致可以分为三类：借助文字描述生成图像、借助已有图像生成新图像，以及两者的结合版。以下是主要的图像生成 AI 工具：

表 3-主要 AI 图像生成工具

工具平台	特点
Midjourney	艺术表现力强，风格化输出效果突出
Stable Diffusion	开源可定制，支持模型训练
DALL·E 3	对复杂文本的理解精准
文心一格	对中国传统文化元素理解深入
通义万相	支持多种中国传统艺术风格
即梦 AI	支持通过文字描述快速生成风格化图片，操作友好，适合创作各类创意图像
豆包	具备图片生成能力，可结合自然语言描述生成对应场景或风格的图像

这些工具各具特色，在非遗图像创作中形成互补。Midjourney 适用于艺术性要求较高的概念设计；Stable Diffusion 在需要保持文化风格一致性的系列创作中表现优异；

DALL·E 3 则更适合对历史准确性要求严格的场景复原；而国内平台如文心一格、通义万相在对中国传统文化的理解上具有天然优势。通过合理运用这些工具，提高创作者在非遗影像制作中实现从文化考据到视觉呈现的效率。

### 2.3.1. 角色与场景图像生成

AIGC 能够基于非遗项目的文献描述与文化特征，生成符合历史背景与艺术风格的角色造型与场景图像。例如，在创作《蒲道官斩巴蛇》中“红梅仙子”的形象时，可输入“古代红梅仙子，身着淡粉纱质襦裙，外披浅白透纱披帛，发间插红梅枝簪，手持半开红梅枝；面容柔美清丽，眼神灵动带坚毅，立于义阳山红梅阁前，背景是满树红梅、山间淡白雾霭，整体工笔风格，色彩以淡粉、柔白、浅绛红为主”等提示词，系统即可得到多种版本，有效提高创作效率。



图 2-AI 红梅仙子

### 2.3.2 图生图

AIGC 具备强大的风格迁移与元素融合能力，基于给定的素材图片，AI 可以生成特定风格。在《蒲道官斩巴蛇》故事中，义阳山是一个重要的场景，可以用 Stable Diffusion、

即梦 AI 等支持图生图的工具，上传实景图后，给出“增加红梅花元素，修改为国画风格”，就能得到基于实景图的内容，生成符合国画风格的新图。这样既保留了原图的核心元素，又有了特定风格质感。



图 3-义阳山实景



图 4-义阳山国画风格 AI 图

### 2.3.3. 动态视觉素材生成

结合视频生成技术，AIGC 可进一步将静态图像转化为动态序列，如让生成的皮影角色完成一套传统动作，或使刺绣图案逐渐“生长”呈现，丰富了非遗图像的视觉表现力。

## 2.4 AI 视频生成

对于非物质文化遗产，尤其是民间叙事文学而言，短视频平台重构了其传播的时空边界，将古老的故事从静态的文本或地域性口述中解放出来，转化为可瞬时触达受众的动态影像。这种转化不仅极大地拓展了非遗文化的受众基础，更通过营造沉浸式的视听体验，有效激发了年轻一代对传统文化



的认知兴趣与情感共鸣，为非遗的“活态”传承注入了全新的时代活力。在此背景下，AIGC 视频生成技术的出现，正以其高效、创意与智能化的特性，成为推动这一传播变革的关键力量。AI 视频生成主要包括三类：基于序列图像合成视频、基于文本描述生成视频，以及赋能于后期制作的智能化剪辑。这些路径共同构成了非遗产视觉化记录、阐释与传播的完整技术方案。目前，主要有以下 AI 工具：

表 4-AI 视频生成工具

工具名称	类型	主要特点
Sora	文生视频	根据文字生成长达 1 分钟的高质量、复杂场景视频
Runway	综合工具	文/图生视频、视频智能编辑、擦除物体等
Pika	文/图生视频	简单易用，可快速生成和编辑短视频，社区活跃
即梦	文/图生视频	中文优化好，生成速度快
剪映	AI 视频编辑	自动字幕、图文成片等

2.4.1 基于序列图像合成的视频

先将源视频素材逐帧分解，由 AI 工具进行统一的视觉风格迁移与重绘，生成海量静态画面，再通过后期技术进行序列合成与动态平滑处理，最终输出为连贯的视频。例如，2022 年 AI 重置版《幻觉东京》，该作品将原纪录片影像交

由 AI 软件处理，经过 160 小时生成 3 万张独立插画，经人工微调后连缀成片。

### **2.4.2 直接利用文字描述生成视频**

AI 通过对文本进行深度解析，直接输出连贯的动态影像，无需中间图像生成与拼接环节。OpenAI 的 Sora 是当前领域的标杆，能根据复杂指令生成长达一分钟、具有高度连贯性和物理真实性的视频，如“穿梭云层的无人机视角”等。

### **2.4.3 智能剪辑**

视频属性编辑：能够实现对视频中特定主体的精准分离、删除与替换，并可自动生成视觉特效，或对移动目标进行稳定追踪，从而高效完成过去依赖大量人力的复杂剪辑任务。

视频自动剪辑：AI 能够通过对画面内容的分析，自动定位关键时间节点，或根据叙事节奏智能推荐剪辑点，显著提升素材筛选与粗剪效率。

视频修复与合成：包括利用 AI 算法去除视频拍摄中的抖动、修复低分辨率画质，乃至实现逼真的数字人播报与面部替换，为历史影像的活化与叙事呈现提供了技术支撑。

### 3 《蒲道官斩巴蛇》短视频创作实践

以巴中非遗民间叙事文学《蒲道官斩巴蛇》为例，基于故事文本，借助 AI 技术创作短片实现了从文学文本到动态视听叙事的跨模态转换。主要涉及角色、场景生成与动态化、配音与音效设计两大核心环节。大部分民间叙事文学具有较强的“在地化”特征，因此创作中植入义阳山、恩阳古镇等实地景观。

#### 3.1 角色、场景生成与动态化

AIGC 视频生成的核心在于将文学描述转化为连贯的、具有电影感的动态镜头。本文采用“文生图”与“图生视频”相结合的方式，首先，基于故事文本创设主要人物形象，涉及“红梅仙子”“巴蛇”“书生”“蒲道官”“童子”4 人。然后，进行关键帧拆解与提示词工程。将全文解构为七个核心叙事场景，包括“仙女化梅”“书生折梅”“巴蛇化人”“纱锭报信”“火砖焚妖”“草猪计”“道官牺牲”，并为每个场景设计提示词，例如，生成“书生折梅”场景，输入提示词：古代风格书房，古装书生王鹗，烛光下欣喜地凝视瓶中一枝发光的红梅，魔法光点，静谧而神奇的氛围，中国水墨画风格，电影感，4K 分辨率。利用文生图 AI 工具生成高质量的静态概念图。随后，将静态图像导入图生视频 AI 工具，并输入运镜指令，如，“镜头推进发光的梅花”“缓慢摇摄书房全景”。只需等待数分钟，即

可得到一段约 5 秒的动态影像。将静态画面转化为动态叙事，更通过模拟摄像机运动，赋予了传统故事以现代影视语言的活力，使观众能够跨越时空，了解民间叙事文学的魅力。



图-5“书生折梅”短视频截图



图-6“巴蛇化人”短视频截图 1



图-7“巴蛇化人”短视频截图 2

### 3.2 配音与音效设计

对于 AIGC 生成的非遗影像而言，配音与音效是构建文化真实感与情感沉浸感的重要一环。在本实践中，旁白配音全程采用 AIGC 语音合成技术，选用沉稳、雄浑且略带地方口音的男声音色，以契合民间传说讲述的传统氛围。通过控制语速的快慢与语调的起伏，在平和叙述处放缓语速，在激烈斗法时加快节奏，有效推动故事情节发展。此外，为角色配

置对话，如红梅仙子的斥责、蒲道官的咒语，均采用符合角色性格的 AI 音色进行生成，实现了角色表演的补完。

为强化观众对故事场景的认知，针对不同情节嵌入音效。例如，在“纱锭报信”场景，添加物品破空的呼啸声；在“火砖焚妖”场景，加入烈火燃烧的爆裂声与环境风声。背景音乐则选用具有巴蜀地方特色的古典乐器，并根据剧情从舒缓到紧张进行编曲变化，从而在听觉层面精准把握传说的文化特色与情感张力。

## 4 应用价值与面临的挑战

AIGC 技术以独特的技术优势为非遗的传播、创新注入了活力，为非遗的传承与发展开辟了新路径。但这一新兴技术在非遗领域的应用，在带来诸多积极价值的同时，也面临着一些挑战。

### 4.1 应用价值

#### 4.1.1 从“静态文本”到“动态语境”的活态转换

传统民间文学多以文字记录于方志中，如《蒲道官斩巴蛇》记录在《巴州志》中。传播力有限。本文通过 AIGC 技术，将“仙女化梅”“巴蛇化人”“草猪计”等抽象文学描述，转化为具象的动态影像与声音场景。例如，在呈现“巴蛇化人”情节时，通过提示词工程生成巨蛇盘踞山巅、在绿色妖气中蜕变为邪魅青年的视觉奇观，使受众能够直观感受故事的奇幻色彩，增强了叙事的表现力与感染力，使沉睡于文本中的非遗真正“活”了起来。

#### 4.1.2 降低创作门槛

传统的非遗影像主要是专业生成内容（Professional-Generated Content, PGC），如官方非遗纪录片、传承人讲解，制作门槛相对较高。而 AIGC 技术的出现，一方面能赋能普通用户，使其参与到用户生成内容（User-Generated Content, UGC）的非遗二次创作与传播中；

另一方面，也能助力专业机构以更低成本、更高效率生产出更富吸引力的文化影像内容，有利于构建一个多元主体共同参与的、充满活力的非遗传播新生态。在本文实践中，创作者可以适当加入“在地化”特征。例如，为呼应巴中本地受众的文化记忆，在场景生成中植入光雾山、恩阳古镇等地域景观；在配音中采用四川口音的声线；在背景音乐中融入巴蜀特色乐器。这种低成本、高效率的创作，使得非遗传播不再是千篇一律的标准化输出，而是能够激发本地民众文化认同与情感共鸣。

#### 4.1.3“人机协同”的高效创作

在实践过程，并非用 AI 完全取代人类，而是形成了一种高效的“人机协同”模式。创作者承担核心的创意策划、文化把关和审美决策，而 AI 则高效执行创作者的意图。这种分工使得创作者能将精力集中于故事节奏与文化内核的打磨，从而在保证文化真实性的前提下，实现了创作效率的提升。

### 4.2 潜在问题

#### 4.2.1 文化失真

AIGC 模型在生成内容时，其训练数据决定了其输出偏好，这可能导致对地方性知识的误读或简化。例如，在生成“蒲道官”形象时，AI 可能更倾向于输出一个通用的“道教法

师”形象，而无法精准还原巴渝地区民间道士独有的服饰、法器，造成文化失真。这要求创作者必须具备深厚的文化素养，通过精细的提示词不断校正，充当好文化的“过滤器”。

#### 4.2.2 内容一致性问题

在当前技术阶段，AIGC 在生成视频时，仍难以保证角色、场景和叙事逻辑的严格一致性。在《蒲道官斩巴蛇》的生成过程中，“红梅仙子”在不同镜头中的服饰、容貌会出现偏差；“巴蛇”的形态在不同战斗场景中也不完全统一。此外，对于复杂叙事逻辑，如“草猪计”中机关触发与道童失误的因果关联，的视觉化，AI 尚不能完全理解并准确呈现，仍需大量人工干预。

#### 4.2.3 版权归属问题

本项目生成的“红梅仙子”“巴蛇”等角色形象，其版权究竟归属于提示词创作者、模型开发者还是公共文化资源的提供者，目前尚无明确法律界定。同时，AIGC 工具在训练过程中可能学习了大量未经授权的艺术风格，其在商业应用中的潜在侵权风险亦不容忽视。这为非遗 AIGC 作品的后续传播与商业化带来了法律上的不确定性。

展望未来，AIGC 赋能非遗传承的发展路径将集中于三个方向：其一，技术深化，期待出现专属于文化遗产领域的垂直模型，通过注入更多地方性、高精度的文化数据，从源头



提升生成内容的准确性与真实性。其二，范式创新，探索更具互动性的传播形态，例如利用 AIGC 生成基于《蒲道官斩巴蛇》故事的交互式剧情游戏或沉浸式 VR 体验，让受众从“观看者”变为“体验者”。其三，规范构建，亟需建立针对非遗 AIGC 内容的文化伦理指南与版权认定标准，形成鼓励创新与保障传承并重的健康生态。

## 参考文献

- [1] 中华人民共和国文化和旅游部. 全国公共图书馆事业发展规划: MCT 079-2024[S/OL].  
(2024-05-17)[2024-10-15].[https://mct.gov.cn/wlbphone/wlbydd/xxfb/qglb/202405/t20240517\\_952931.html](https://mct.gov.cn/wlbphone/wlbydd/xxfb/qglb/202405/t20240517_952931.html).
- [2] 抖音集团. 抖音 2025 非遗数据报告[EB/OL].  
(2025-05-26)[2025-10-15].[https://mp.weixin.qq.com/s/0SXmioDy5hgxmdV\\_Stw\\_rw](https://mp.weixin.qq.com/s/0SXmioDy5hgxmdV_Stw_rw).
- [3] 张蓉,张志胜. 基于 AI 技术的非遗夏布文创产品设计创新[J].西部皮革,2025,47(15):104-106.DOI:10.20143/j.1671-1602.2025.15.104.
- [4]张培培,伍立峰,刘莹. AI赋能昆曲非遗虚拟形象设计与文化传承研究[J].玩具世界,2025,(06):143-145.DOI:CNKI:SUN:TOYZ.0.2025-06-046.
- [5]李梦茜. 基于 AI 绘画的数字非遗互动体验软件的设计[J].软件,2025,46(05):44-46.DOI:CNKI:SUN:RJZZ.0.2025-05-007.
- [6]高琳. 生成式 AI 在苏绣传承创新中的应用路径[J].西部皮革,2025,47(10):14-16.DOI:10.20143/j.1671-1602.2025.10.014.
- [7]胡鸿,高士明,赵静,等. AI 应用于苗绣非遗创新设计的特点及策略研究[J].丝绸,2025,62(03):21-35.DOI:CNKI:SUN:SICO.0.2025-03-003.
- [8]蔡梦虹. AI 赋能非遗数字化传播“三位一体”动态共生模式探索[J].西部广播电视,2024,45(24):5-8.DOI:CNKI:SUN:XBGS.0.2024-24-002.
- [9]林乐怡,朱津涛,钟凯茜. AI 虚拟数字人技术下的非遗文化创新传播研究——以宋韵文化“谷小雨数字人”为例[J].中原文化与旅游,2024,(19):40-42.DOI:CNKI:SUN:YWZH.0.2024-19-014.
- [10]朱戈,吴蕴榕,吴美璇,等. 数字 AI 背景下蒙古族非遗乐器冒顿潮尔的创新设计研究[J].大众文艺,2024,(19):57-59.DOI:10.20112/j.cnki.ISSN1007-5828.2024.19.020.
- [11]刘妍,张璟雷. AI 人工智能背景下非物质文化遗产数字化传播的进阶途径[J].中国民族博览,2023,(23):102-104.DOI:CNKI:SUN:MZBL.0.2023-23-034.

- [12] 探访成都“AI 新锦绣”：数字技术让传统非遗焕新生[J].网印工业,2021,(Z1):60.DOI:CNKI:SUN:WYGY.0.2021-Z1-028.