

巴中市哲学社会科学规划项目

结项申请书

立 项 编 号 BZ25ZC186

项 目 类 别 自筹课题

项 目 名 称 从传承到创新人工智能与巴中皮影文旅融合策略研究

项 目 负 责 人 林伟

所 在 单 位 电子科技大学成都学院

填 表 日 期 2025.10

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力，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         |         | 从传承到创新人工智能与巴中皮影文旅融合策略研究 |    |   |         |      |                       |              |  |
| 结项成果名称         |         | 从传承到创新人工智能与巴中皮影文旅融合策略研究 |    |   |         |      |                       |              |  |
| 是否变更           |         | A、是    B、否√             |    |   | 变更的内容   |      | 无                     |              |  |
| 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10 月<br>1 5 日      |    |   | 实际完成时间  |      | 2025年    10月<br>1 5 日 |              |  |
| 项目负责人及参与人员变更情况 |         |                         |    |   |         |      |                       |              |  |
| 原负责人           | 姓     名 | 林伟                      | 性别 | 男 | 民族      | 土家   | 出生日期                  | 1984年<br>7 月 |  |
|                | 所在单位    | 电子科技大学成都学院              |    |   | 行政职务    | 无    | 专业职务                  | 教师           |  |
|                | 通讯地址    | 成都市高新西区百叶路1号            |    |   |         | 联系电话 | 13881777754           |              |  |
| 现负责人           | 姓     名 | 林伟                      | 性别 | 男 | 民族      | 土家   | 出生日期                  | 1984年<br>7 月 |  |
|                | 所在单位    | 电子科技大学成都学院              |    |   | 行政职务    | 无    | 专业职务                  | 教师           |  |
|                | 通讯地址    | 成都市高新西区百叶路1号            |    |   |         | 联系电话 | 13881777754           |              |  |
| 原参与人员          | 姓     名 | 单     位                 |    |   | 职     称 |      | 联系电话                  |              |  |
|                | 王慧敏     | 西南民族大学                  |    |   | 讲师      |      | 15680975257           |              |  |
|                | 周涛      | 电子科技大学成都学院              |    |   | 副教授     |      | 15928705321           |              |  |
|                | 周德伍     | 四川工商学院                  |    |   | 副教授     |      | 13882225281           |              |  |
|                | 邹婷婷     | 电子科技大学成都学院              |    |   | 助教      |      | 13696130111           |              |  |
| 现参与人员          | 姓     名 | 单     位                 |    |   | 职     称 |      | 联系电话                  |              |  |
|                | 王慧敏     | 西南民族大学                  |    |   | 讲师      |      | 15680975257           |              |  |
|                | 周涛      | 电子科技大学成都学院              |    |   | 副教授     |      | 15928705321           |              |  |
|                | 周德伍     | 四川工商学院                  |    |   | 副教授     |      | 13882225281           |              |  |

|  |     |            |    |             |
|--|-----|------------|----|-------------|
|  | 邹婷婷 | 电子科技大学成都学院 | 助教 | 13696130111 |
|--|-----|------------|----|-------------|

## 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。)

- 1、成果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问题：有口 否口

2.是否同意结项：是口 否口

3.鉴定等级：优秀口 良好口 合格口

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

# 从传承到创新人工智能与巴中皮影文旅融合策略研究

林伟，王慧敏，周涛，周德伍，邹婷婷

电子科技大学成都学院，成都 611731

**摘要：**川北皮影作为中国非物质文化遗产的重要组成部分，具有较高的历史价值与艺术特色。随着数字技术的发展，传统皮影在当代传播中的困境愈发突出，急需借助新兴技术实现文化的延续与创新。本研究以巴中皮影为对象，围绕人工智能生成内容技术在皮影图像生成、IP形象构建、交互体验设计等方面的应用路径展开分析。研究内容涵盖图像风格学习、数字展演构建、AR/VR技术嵌入与非遗文创路径建构，本文旨在探索人工智能赋能下的非遗传承与文旅融合新模式。通过对地方资源的技术介入与文化转译，项目尝试为区域文化产业提供可行性方案，也为非遗在数字时代的活化表达提供实践参考。

**关键词：**巴中皮影；AIGC；非物质文化遗产；文旅融合；数字活化

## 1、引言

皮影戏是中华传统艺术的重要组成部分，集雕刻、绘画、音乐、戏剧于一体，在光影投射与图像表演中体现出独特的民族审美与文化内涵。巴中皮影戏影偶造型基本以川北皮影为基础，又受陕南和鄂西皮影的影响，形成了颇具特色的川北皮影的巴中亚型<sup>[1]</sup>。川北地区的巴中皮影承袭“东路”皮影体系，以其雕工精巧、唱腔悠长、人物造型神韵十足而独树一帜，为国家级非物质文化遗产保护名录及联合国教科文组织人类非物质文化遗产的杰出代表，更是民间艺术研究中的宝贵资料<sup>[2]</sup>。然而，随着当代社会节奏加快与媒介环境变迁，传统皮影面临演出市场缩小、受众年龄结构老化、传承人断代等困境，尤其在面对数字时代年轻群体时，文化吸引力和传播能力明显下降。非遗项目如何摆脱“展览化、博物馆化”的封闭状态，实现从静

态保护到动态再生，成为当前地方文化保护与文旅融合发展中的现实命题。

人工智能技术，特别是生成式人工智能（**AIGC**），近年来在视觉艺术创作、虚拟形象建构和场景设计等方面展现出广泛的应用潜力。**AIGC**正成为文化创意产业的新焦点，它为文创行业提供了更高效、更快速、更灵活的创意生产方式<sup>[3]</sup>。**AIGC**可辅助图像重构、样式迁移与三维建模，以实现传统文化的创新传承与传播，降低了非遗数字化过程中的人工成本与传播门槛。结合**AR/VR**技术等沉浸式媒介，传统皮影的表演场景、观演方式与传播界面正逐步从“物理空间”转向“数字空间”，展现出更强的交互性与参与感。

从政策层面看，《“十四五”文化和旅游发展规划》《关于推进实施国家文化数字化战略的意见》等文件持续推动文化科技融合发展，鼓励地方非遗在创新语境中实现活化转化。在此背景下，聚焦人工智能技术赋能下的巴中皮影传承与文旅融合策略研究，通过实际操作与技术路径试验，探索如何借助**AIGC**及沉浸体验手段增强皮影的文化呈现力与传播适应性，并提出可落地的融合模型与转化路径，为地方非遗的数字活化与可持续传承提供案例支撑与参考。

## 2 文献综述与理论基础

### 2.1 非遗活化与文旅融合研究述评

国内外关于非物质文化遗产“十四五”文化和旅游发展规划产活化与文旅融合的研究已渐成体系。联合国教科文组织2003年《保护非物质文化遗产公约》率先提出“活态传承”理念，强调非物质文化遗产保护助力人类文明交流互鉴奠定了深厚的民意基础和广阔的实践空间<sup>[4]</sup>。近年来，国内学者愈发重视非遗在旅游过程中的转化、再生及其综合效益，强调非遗的保护、开发与传承<sup>[5]</sup>。在此框架下，皮影类非遗不断在传统和现代之间寻找新的突破点，立足民族特色，并加以延伸，使其具有民俗风味与情感<sup>[6]</sup>。

实证研究表明，数字展陈技术的引入能够显著提升景区的吸引力。游客的沉浸式体验得到增强，从而更愿意延长停留时间，这也有有效激发了游客的二次消费潜力，为文旅经济带来了积极的拉动效应。国际上也不乏成功先例，例如日本国立剧场运用前沿的数字影像技术，将传统歌舞伎表演在线化，极大地拓展了观众群体，付费观看的线上观众数量实现了可观的增长；图2-1 Google Art & Culture平台则通过开放API将全球1000+博物馆数字资源接入旅游行程规划系统，形成“线上预热—线下导流—社交分享”的闭环模型，为中国地方非遗的数字化活化提供了可复制的国际范式。

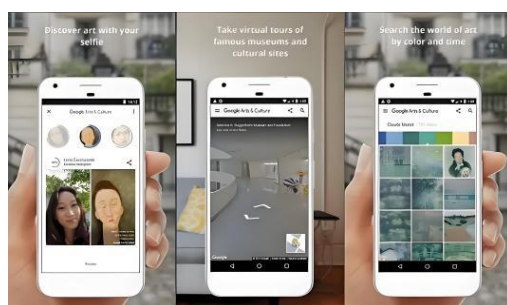


图2-1 Google Art 平台APP界面

## 2.2 人工智能与非遗传传播技术融合的研究现状

有研究指出，当前传统皮影文化的传承与推广亟需与新型技术相融合，以传统皮影文化内涵为基础，AIGC技术应用于创造性设计工具，为皮影IP形象设计注入新活力<sup>[7]</sup>。这一路径的有效性得到了实践的确认，另一项研究“证实 AIGC技术区别于传统设计流程，能够减少成本，提高设计效率，提升创新能力，为地方文化的推广赋予新活力<sup>[8]</sup>。此外，研究也并未局限于AIGC，而是拓展至更广泛的新媒体传播策略，例如有学者提出，场景理论与H5技术的创新结合能够为乡村振兴背景下非物质文化遗产提供全新可行的传播设计架构<sup>[9]</sup>。

## 2.3 理论基础与研究启示

以媒介考古学、活态传承理论与情境体验理论为基底，构建“技术—文化—空间”三维融合框架。特别是在图像生成艺术领域，智能算法通过分析大量的视觉数据，可以生成具有惊人逼真度和艺术价值的图像，同时缩短了创作周期，拓展了观众的审美体验和文化视野，为图像生成艺术创作提供了无限可

能性<sup>[10]</sup>。据此，皮影从传统“灯影剧场”走向沉浸式数字交互空间，其观看方式、叙事节奏与情感触发机制均发生深层迁移。

### 3 巴中皮影的历史文化脉络与现状分析

#### 3.1 巴中皮影的历史渊源与艺术特征

巴中皮影起源于清代川北地区，属“东路皮影”体系，流传区域主要包括现今巴州区、恩阳区、通江县、南江县等地。其发展初期多依附于庙会、节庆、婚礼等民间仪式场合，逐渐形成集雕刻、美术、音乐、戏剧于一体的复合型艺术形式。在传承过程中，艺人多以家族为单位，口传心授，形成了较为完整的道具制作、剧本演绎、灯影控制等表演体系。据《巴中县文化志》记载：“川北地区早在宋代就有皮影戏，说明巴中皮影历史悠久。中华人民共和国建立时，巴中县（今巴州区）共有**48**个乡场（非乡级政府）就有**68**个皮影剧团，清江渡（今清江）就多达**3**个，而且全县有**13**个皮影雕刻作坊，巴中可谓中国皮影艺术之乡。”这一历史记录充分说明了巴中皮影在川北地区的繁盛程度与深厚根基。

巴中皮影戏源于北宋初期，明清时愈为兴盛，民国**4**年**1915**年至**1979**年遍布巴中城乡，不少人以影唱为业。在巴中地区，图**3.1**皮影戏被当地人称为“皮鞞鞞戏”、“皮影儿戏”或“灯影儿”，这些方言称谓体现了皮影戏在当地民众生活中的亲切地位。巴中皮影与其他类型皮影戏之间的区别主要体现在造型、剧目、表演和唱腔几个方面，对其特征加以分析，有助于人们更准确地掌握巴中皮影的特点<sup>[11]</sup>。唱腔方面多借川剧腔调，表演配合锣鼓打击节奏，具有高度戏剧化与音乐性。在道具工艺方面，传统艺人多使用驴皮精雕细琢，并借助透光性打造独特的“光影”视觉效果，使皮影不仅成为叙事工具，也成为地方审美文化的集中体现。



图3-1 巴中皮影戏

皮影戏的演出是由真人在亮子（白布档子）上操纵皮雕人物，利用灯光照射，形成影像，配合乐器、道白、唱腔表演戏剧情节。“走影子”和“皮影变脸”为其独特艺术。剧目不受限制，但以神话故事戏为主。这种表演形式既体现了技艺的精湛，也突出了巴中皮影在艺术创新上的独特性。从家族传承的角度看，巴中皮影的发展呈现出鲜明的地方特色。据曾口店子河肖氏皮影，肖德秋的墓碑序中刻有“戏艺为生，影唱为业”之词句，他和得字山王氏皮影均在6—7代人以上。这些家族传承的历史记录，不仅证明了巴中皮影深厚的传承根基，也反映了当地民众对此项艺术的高度重视和职业化发展。

### 3.2 巴中皮影的保护现状与传播瓶颈

巴中皮影被列入国家级非物质文化遗产名录，并获得多项地方财政支持。该项目已被列入四川省省级非物质文化遗产名录。地方政府设立巴中皮影艺术博物馆，定期举办皮影文化节、进校园巡演等活动，初步形成了“传承+展示+推广”三位一体的保护框架。民间艺人队伍也逐步恢复，部分代表性传承人获得文化部与地方授牌认定。但从传播效果来看，该类非遗项目仍存在诸多限制。一方面，皮影的表现形式相对固定，受众群体以中老年人为主，难以吸引年轻一代的文化关注；另一方面，传播渠道仍以实地展演与博物馆展示为主，缺乏多平台、多语态的数字传播能力。内容创作上仍依赖传统剧本与造型样式，创新能力不足，市场转化能力有限，难以形成完整的“文旅—消费—品牌”闭环。值得注意的是，传统皮影的制作工艺复杂，对技艺要求极高。从皮料选择到雕刻加工，从着色处理到装配组合，每个环节都需要丰富的经验和精湛的技艺。在现代化进

程中，掌握这些传统技艺的匠人越来越少，年轻一代对学习这门技艺的兴趣也在逐渐减弱。这种技艺传承的断层现象，成为制约巴中皮影发展的重要因素。

随着现代娱乐方式的多样化，传统皮影戏的观众群体不断缩小。特别是在数字化时代，年轻人更多地被电影、网络视频、游戏等现代媒体形式所吸引，对传统皮影戏的关注度明显不足。这种受众结构的变化，直接影响了皮影戏的市场需求和经济效益。

### 3.3 巴中皮影与地方文旅融合的实践基础

尽管面临挑战，巴中皮影作为地方文化的代表，已经在文旅融合方面积累了实践基础。图3-2近年来，皮影元素逐步融入当地文创产品设计，如书签、明信片、手工灯饰等，增强了皮影艺术的日常可见度，并提升了其商品化潜力。在旅游宣传中，部分景区利用皮影表演作为夜间演艺资源，丰富了游客的文化体验，并增强了互动性。借助川陕革命根据地的红色文化背景，皮影艺术被用来讲述革命故事与地方记忆，具备了“非遗+红色+旅游”的复合表达价值。虽然尚未形成完整的产业链，但已有的实践基础为数字化转型与人工智能应用提供了可能空间。



图 3-2当地文创产品设计

从产业化角度看，巴中皮影在文旅融合中的潜力仍然很大。目前，实践主要集中在文创产品开发和旅游演艺上，缺乏系统的产业规划与品牌建设，尤其在数字化转型方面，急需借助现代技术手段推动创新。巴中皮影与其他地方文化资源的结合度也有待加强，如何将其与红色文化、巴山文化等地方特色文化结合，打造独具区域特色的文化品牌，将是未来发展的关键。市场反馈显示，游客对互动性强的皮影活动兴趣浓厚，为其创新

发展提供了有利条件。因此，探索数字鸿沟与旅游经济发展的互动关系，对推动数字经济均衡发展、释放地区旅游经济发展活力具有重要理论和现实意义<sup>[12]</sup>。

## 4 人工智能技术在巴中皮影传承中的应用路径分析

### 4.1 基于AI图像生成的皮影视觉样式重构

传统皮影人物图像具有高度风格化的表现语言，其夸张的面部比例、镂空的边饰结构与地域性符号特征，为动画设计提供了丰富的视觉素材。通过AI图像生成工具，可以有效提取和重现这些传统视觉元素，为现代动画创作提供灵感来源和设计基础。在视觉重构过程中，项目采用"样式分析+关键词生成"的创作流首先对川北皮影的经典造型进行视觉分析，提取关键的设计元素：线条走势、衣纹图案、发饰构型、面部轮廓等。例如，川北皮影特有的卷云纹与蝠头冠，在图形设计上具有强烈的地域辨识度，是角色身份识别的重要视觉符号。利用



图4-1 生成角色

Midjourney、StableDiffusion、豆包等AI绘画工具，通过精确的关键词描述来生成符合传统皮影风格的图像。图4-1例如，输入"传统川北皮影人物，长眉短额，侧脸轮廓，中国传统戏曲造型，剪纸风格"等描述词，可以生成具有皮影特色的角色设计稿。这种方法不仅提高了设计效率，也为传统元素的现代演绎提供了新的可能性。在实际应用中，AI生成的图像需要进行二次创作和优化。作为动画设计师，需要对生成的素材进行筛选

、修改和完善，确保其既保持传统皮影的文化特色，又符合现代动画制作的技术要求。这个过程中，传统手绘技能与AI工具的结合使用，能够产生更加丰富和个性化的视觉效果。

图4-2项目需要建立皮影视觉元素库，收集更多的传统皮影图像作为参考素材，涵盖生旦净末丑各类角色造型。通过对这些素材的分析和归类，形成了系统化的视觉设计规范，为后续的动画制作提供了标准化的参考依据。

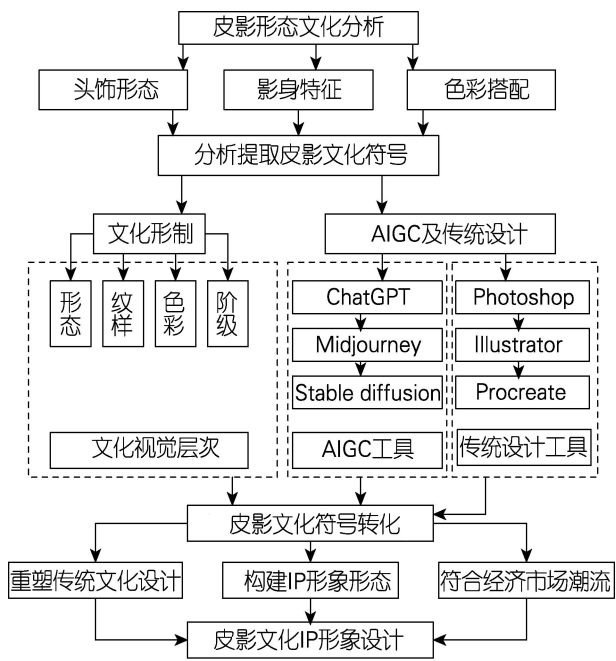


图4-2 皮影生成思路转化

## 4.2 数字角色设计与动画制作流程

皮影戏的表演特点为动画制作提供了独特的设计思路。传统皮影以“分段式”身体结构和“关节式”运动方式为特色，这与现代2D角色动画的制作流程高度契合。图4-3在角色设计阶段，采用分层设计的方法，将皮影人物分解为头部、躯干、上臂、下臂、大腿、小腿等独立部件。每个部件都设计为可独立控制的图层，并在关键位置设置旋转中心点。这种设计方式不仅保持了传统皮影的视觉特色，也便于后续的动画制作和控制。使用Adobe Animate、After Effects等动画软件进行角色绑定和动画制作。通过骨骼绑定工具，为每个身体部件设置控制点和运动轨迹，形成类似传统皮影操作杆控制的动画效果。在动

画制作中，特别注重表现皮影特有的"抖动感"和"节奏感"，通过调整关键帧间距和缓动曲线，模拟手工操作时的自然节奏。

通过多个经典皮影角色，图4-4如英雄人物、仕女角色、丑角等，每个角色都制作了基础动作库，包括行走、跑步、挥手、战斗等常用动作。这些动作模板可以根据不同剧情需要进行组合和调整，提高了动画制作的效率和灵活性。在场景设计方面，重点营造传统皮影的"光影效果"。通过调整图层透明度、添加阴影效果、设置背景光源等方式，在数字环境中重现传统皮影的视觉特色。同时，设计了多个场景模板，如古代庭院、山水风景、战场等，为不同类型的皮影剧目提供丰富的视觉背景。



图4-3 皮影角色设计流程



图4-4 皮影角色动作设计流程

### 4.3 多媒体传播应用与文创设计

AI技术在皮影传播和文创应用中展现出强大的内容生成能力。通过AI图像生成和动画制作，可以快速产出适合不同平台



图4-5 文创产品设计

和应用场景的视觉内容。在社交媒体传播方面，利用AI生成的皮影角色制作短视频内容，通过抖音、B站等平台进行文化传播。这些短视频内容包括皮影历史介绍、制作过程展示、经典剧目片段等，以轻松有趣的方式向年轻观众展示传统皮影文化。图4-5在文创产品设计中，AI生成的皮影图像被应用于各类衍生品设计，如手机壳、文具用品、服装图案等。通过批量生成不同风格和主题的皮影图像，为文创产品提供了丰富的设计素材。这种应用方式不仅降低了设计成本，也使传统皮影元素能够更广泛地融入现代生活。

AI技术与动画设计的结合，传统皮影文化获得了新的表达方式和传播渠道。这种融合不仅保持了传统文化的核心价值，也为其在数字时代的传承和发展提供了新的可能性，为传统非遗的现代表达探索了切实可行的路径。

#### 4.4 项目实施中的创作实践与技术整合

在创作前期，通过实地调研和资料收集，深入了解巴中皮影的文化内涵与视觉特色，包括观看传统皮影表演、与非遗传承人面对面交流、收集历史图像资料等环节，为AI生成提供了准确、丰富的参考信息，确保了创作内容的文化准确性。图4-6图4-7在设计阶段，项目采用“AI生成+AR/VR展示+手工优化”的创作模式，先利用AR/VR工具高效生成基础角色造型与场景元素，再结合动画制作的实际需求进行手工调整与完善，兼顾效率与个性表达，体现了数字技术与传统工艺的融合优势。



图4-6 皮影戏AR场景设计



图4-7 皮影戏VR场景设计

此外，注重与传统文化专家及皮影传承人的深入合作，定期邀请专家对数字化创作内容进行审核和指导，确保作品不偏

离传统皮影的文化本质，增强其文化厚度与艺术品质。这种协同创作模式不仅提升了作品的文化价值，也为传统艺术在数字时代的再生与传播探索出一条切实可行的发展路径，实现了技术创新与文化遗产的有机结合。

## 5 文旅融合场景中的皮影活化策

### 5.1 以“文化转译”为基础的内容重构路径

传统皮影内容多源于古代神话、历史传说与民间故事，其人物造型与剧情结构常常存在知识门槛，使现代观众难以快速理解并产生共鸣。因此，活化的首要策略是通过“文化转译”，对原有内容进行语义梳理与叙事再构，降低文化理解障碍，重建文化表达系统。在这一过程中，**AI**技术提供了基础性支撑，其快速生成能力与图像重构能力可用于角色造型的现代化设计、场景元素的视觉延伸、情节图解的辅助表达等方面。例如，基于川北皮影人物设定，通过对其面部元素、服饰符号与性格设定进行提炼，可重塑出更具当代视觉风格与角色辨识度的“**IP**形象”；同时借助图文生成技术，对传统剧本进行视觉转化，可制作成图像剧、互动剧本或语音导览版本，扩展皮影的表现形式。通过这些内容重构手段，原本封闭于舞台之上的皮影文化得以从单一媒介走向多模态表达，在文旅传播语境中获得更高的识别度与参与感。皮影角色可通过拟人化、系列化设定，进入数字漫画、动画短片、**AR**故事等平台。推动传统素材向“数字叙事体系”转化，为旅游前的知识预热、参观中的信息识别与游后记忆延续提供内容支撑。

### 5.2 以“场景链接”为核心的空间适配策略

在旅游业态中，场景是触发文化认知的关键介质。传统皮影在表演场域中需依托特定的光影系统与观看距离，而当代游客行为则呈现出流动性强、停留时间短、信息偏好碎片化的趋势。为此，皮影活化必须以“场景链接”为策略核心，将其嵌入旅游全流程中的可见、可感、可参与节点，形成空间中的文化渗透网络。在旅游接待端，皮影元素可被用作入口导视系统

的一部分，如将皮影人物图形转化为信息引导图标、景点说明动画或虚拟引路人。在文化体验端，可设置“皮影主题互动区”，将小型手动操演设备、沉浸式数字投影墙、虚拟拍照装置集成于展馆或景区服务中心，打造“看得见、摸得到、玩得起”的体验模式。图5-1部分空间也可设计为“皮影手作坊”或“皮影表演后台复刻体验区”，供游客尝试人物上色、皮料刻线或投影演绎，增强参与动机与文化记忆。在夜游经济与节事活动中，皮影则具备较强的夜间演艺价值。

通过光影互动技术，在城市广场、古镇街道或景区水面设置灯光皮影投影点，模拟真实皮影的剪影效果，打造“皮影灯影秀”“川北夜幕传说”等节目场景，使传统皮影在夜间经济体系中找到存在空间。在不同文旅消费节点间设置皮影文化的“轻触点”，可逐步形成视觉连续与心理联结，建立起空间感知中的文化认同。



图5-1 皮影戏VR古镇街道

### 5.3 以“交互驱动”为特征的媒介融合路径

在数字媒介环境下，用户的内容接收方式从被动观看转向主动参与，交互性成为文化传播中的关键驱动要素。皮影戏本身具有较强的戏剧冲突与形体动作表现力，若与新型交互媒介结合，可构建出富有游戏性与文化深度的传播模型。AI在图像合成与识别方面的进步，为此类交互系统提供了底层支撑。目

前已有部分文旅平台尝试使用**AI**驱动的**NPC**（虚拟讲解人）替代人工导游，将皮影人物作为数字**IP**形象嵌入导览系统中，为游客提供语音识别答疑、个性化路线规划与文化讲解服务。在此基础上，结合语义识别、面部追踪与行为反馈系统，可实现用户与皮影角色的动态互动，例如游客在屏幕前模仿角色动作，系统同步识别并激活剧情分支，形成“观众即角色”的沉浸体验。此类设计不仅增强文化输入的趣味性，也推动传统非遗符号向“行为事件”转化，符合当代旅游者对内容“沉浸—参与—转发”的体验逻辑。

在社交传播层面，结合**AI**图像风格迁移技术与图像滤镜平台，可将游客面部照片转换为“皮影风格画像”并生成动态表演短视频。用户可通过扫码下载、分享至社交媒体等方式，扩大皮影文化在年轻群体中的触达半径。由于**AI**生成具有低成本、高输出、强定制的技术优势，使得这一路径可广泛应用于活动推广、节庆传播、**IP**营销等不同场景，成为构建文化共创机制的有效载体。文旅融合语境下的皮影活化策略应以文化逻辑为前提、空间逻辑为依托、媒介逻辑为路径，构建以“内容重构—场景嵌入—交互延展”为一体的系统性机制。

## 6 结语与研究展望

展望未来，人工智能与非遗的融合仍具有广阔的探索空间。随着生成式**AI**技术的不断发展，未来不仅可扩展到三维建模、虚拟演员表演、声画合成等领域，还能推动非遗传播路径从“平面可视化”向“场景沉浸化”和“行为游戏化”发展。尤其在文化旅游深度融合的趋势下，如何将皮影等非遗元素嵌入“沉浸文旅”、“智慧景区”与“元宇宙展陈”等新兴场景，将成为未来研究的重要方向。同时，技术的参与不能脱离文化核心，**AI**在传统艺术中的应用应以文化语义的准确性为基础，确保技术与文化的双向融合。在政策扶持、平台协同与多领域人才合作的推动下，非遗与**AI**的共融进程将日益深入，并为文化遗产保护提供更加丰富的技术支持与创新解决方案。

## 7 参考文献

- [1] 江玉祥. 巴中皮影戏史论[J]. 文化透视, 2022(4): 4-10.
- [2] 孙佳伟. 活态传承视阈下江汉平原皮影文创APP设计实践[D]. 武汉: 武汉纺织大学, 2024.
- [3] 谢姣, 张柏林, 陈昊. AIGC赋能图书馆传统文化活化路径探析[J]. 图书馆工作与研究, 2025(3).
- [4] 马千里. 以非物质文化遗产保护助力构建人类命运共同体: 国际合作路径与中国方案[J]. 云南社会学科, 2025(04):168-178.
- [5] 李江敏, 王青, 魏雨楠. 乡村非遗旅游活态传承的价值共创机制研究[J]. 四川师范大学学报(社会科学版), 2023,50(01):82-90.
- [6] 苟天力, 权治伊. 巴中皮影艺术特征的表达及文创品牌策展设计[J]. 天工, 2023(30): 21-23.
- [7] 宋长磊, 李军苗, 赵文强. AIGC应用于传统皮影IP形象的设计探索[J]. 包装工程, 2025, 46(2): 226-237.
- [8] 祝昆皓, 徐秀峰, 齐瑞文. AI赋能地方文创产品设计路径研究——以江西地方文化为例[J]. 包装工程, 2024, 45(S1): 191-197.
- [9] 谷尚维. 乡村非遗“罗山皮影戏”的传播场景设计研究——以H5作品《非遗拾影》为例[D]. 郑州: 中原工学院, 2024.
- [10] 孙文倩. 人工智能技术辅助下的图像生成艺术创作研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2023.
- [11] 张承嘉. 巴中皮影戏史论[J]. 明日风尚, 2023 (09): 176-178
- [12] 杨勇, 王静. 数字鸿沟与城市旅游经济的动态互动效应研究——基于PVAR模型的实证分析[J]. 华中师范大学学报(自然科学版), 2025, 59(2): 295-308.