

AIGC 语境下戏曲文创产品设计中的媒介转译

赵沃林^{1*}, 张茜¹

(¹ 广州工商学院 美术学院, 广东 广州 510850)

摘要: 生成式人工智能 (AIGC) 的引入改变了戏曲文创产品的设计流程, 也重塑了戏曲文化在不同媒介中的转化方式。本文从媒介转译视角出发, 将 AIGC 视为参与意义生成的设计媒介, 分析其介入下戏曲文创设计所呈现的变化特征。通过感知、语义与行为三个层面的考察, 指出戏曲审美由时间体验向空间呈现转移、文化意义由叙事理解向符号识别收缩、体验方式由观演过程向日常行为延展。在此基础上, 进一步提出通过生成路径控制、语境嵌入与体验重构等方式, 强化设计在转译过程中的调节作用。

关键词: AIGC; 戏曲文创; 媒介转译; 生成式视觉; 设计策略

DOI: <https://doi.org/10.71411/rwxk.2026.v2i1.1142>

Media Translation in the Design of Opera Cultural and Creative Products in the AIGC Context

Zhao Wolin^{1*}, Zhang Xi¹

(¹ Guangzhou College of Technology and Business, School of Fine Arts, Guangzhou, Guangdong, 510850, China)

Abstract: The introduction of generative artificial intelligence (AIGC) has reshaped the design process of opera-related cultural and creative products and reconfigured the ways in which operatic culture is transformed across different media. From the perspective of media translation, this paper conceptualizes AIGC as a design medium involved in meaning generation and examines the transformation characteristics emerging from its integration into opera-related creative design. Through analysis at the perceptual, semantic, and behavioral levels, the study reveals a shift in operatic aesthetics from temporal experience to spatial representation, a contraction of cultural meaning from narrative understanding to symbolic recognition, and an extension of experience from performance-based viewing to everyday practices. On this basis, the paper proposes design approaches—such as control of generation pathways, structured embedding of cultural context, and reorganization of experience—to strengthen the regulatory role of design within the translation process.

Keywords: AIGC; Opera cultural and creative products; Media translation; Generative visual systems; Design strategies

基金项目: 广州工商学院校级纵向科研项目《AIGC 多模态叙事视域下广东非遗数字文创创新设计研究》(SKKYB202522)

作者简介: 赵沃林 (1998-), 男, 广东江门, 硕士, 研究方向: 视觉传达设计

张茜 (1993-), 女, 湖南郴州, 硕士, 研究方向: 视觉传达设计

通讯作者: 赵沃林, 通讯邮箱: wolinz@qq.com

引言

戏曲作为中国传统表演艺术，其审美经验长期依托舞台表演这一媒介生成，依靠时间推进、身体程式与观演关系完成意义建构^[1]。随着当代文化传播方式与消费结构的变化，戏曲逐渐从以剧场为中心的表演形态，转向多媒介、多场景的传播路径，戏曲文创产品由此成为戏曲文化进入日常生活的重要载体。既有戏曲文创设计多以服饰、脸谱等视觉元素作为转化对象^[2]，在一定程度上提升了文化可见度，但也容易使转化停留于视觉符号层面，难以回应戏曲艺术所依赖的叙事结构与时间性审美^[3]。近年来，生成式人工智能（AIGC）在视觉内容生成中的广泛应用，进一步改变了戏曲文创产品的设计方式与生产流程。相较于以人工理解与设计推演为核心的传统路径，AIGC通过算法与数据参与视觉生成，使设计过程由“理解—转化”转向以生成结果为起点的筛选与修正^[4]，引入了新的媒介中介，促使戏曲文化在由舞台表演媒介向文创产品与数字视觉媒介转化的过程中发生意义重组。现有研究多从技术应用或设计方法层面讨论AIGC对文创设计的影响^[5]，较少关注其作为设计媒介对文化转化方式本身的作用机制。基于此，本文引入媒介转译视角，将AIGC视为参与意义生成的设计媒介，围绕感知、语义与行为三个层面，分析AIGC语境中戏曲文创产品设计的转译特征，并探讨设计在新的媒介环境中对转译过程进行引导的可能路径，以期为当代戏曲文创产品设计提供理论参考。

1 AIGC 作为设计媒介的转译特性

1.1 从设计工具到设计媒介：AIGC 角色的变化

在传统数字设计流程中，计算机技术主要作为执行层面的工具参与设计，其功能集中于绘制、编辑与排版，设计判断与文化理解仍由设计师完成。然而，生成式人工智能改变了这一分工结构。AIGC不仅能够依据既定指令生成完整的视觉结果，还在形式选择、风格建构与视觉结构形成中发挥实质作用^[6]，使其不再局限于执行设计意图，而是参与到设计结果的生成过程中。在戏曲文创产品设计中，设计者往往通过文本提示或图像参考直接获得具有戏曲风格特征的视觉图像，设计流程由以往的文化理解与设计推演，转向以生成结果为起点的筛选、修正与再组织^[7]。这一变化意味着，AIGC已从设计工具转变为影响意义生成方式的设计媒介，其生成机制在戏曲文化由舞台表演媒介向文创产品媒介转化的过程中，承担了中介角色，并对转译路径产生直接影响。

1.2 生成式视觉的媒介属性及其转译影响

AIGC对戏曲文创设计转译方式的影响，与其生成式视觉所具有的媒介属性密切相关。生成式视觉以结果导向和概率生成为核心，其目标是在既定数据分布中快速产出视觉完成度较高的图像^[8]。这一生成逻辑强化了视觉结果的即时性与吸引力，却弱化了对生成过程与文化推演路径的关注。在戏曲文创设计中，戏曲形象往往以静态画面或风格化视觉呈现，其依赖时间推进与程式动作展开的审美结构，在转译过程中被压缩为可被快速识别的视觉表征。同时，AIGC的生成高度依赖既有图像数据，其对戏曲形象的学习更多基于视觉特征的统计相似性，而非具体剧目语境或表演结构。这使不同剧种与人物形象在视觉层面趋于同质，戏曲文化内部的差异性在媒介转译中被弱化，从而影响了戏曲审美结构在文创媒介中的呈现方式。

1.3 设计判断在转译流程中的位置变化

在AIGC介入戏曲文创产品设计后，设计判断在转译流程中的位置发生了明显变化。传统设计过程中，设计师通常通过前期对戏曲文化的理解与分析确立设计方向，设计判断位于转译起点；而在AIGC参与的设计流程中，视觉生成往往先于文化判断发生，设计师更多在生成结果出现后进行筛选与修正，判断过程呈现出明显的后置特征^[9]。这种流程变化使设计从“引导生成”转向

“校正生成”，文化理解不再是转译的前提条件，而成为对生成结果进行调整的依据。对于戏曲文创设计而言，这种判断位置的变化直接影响文化转译的深度与方向，若缺乏有效引导，戏曲文化容易在生成过程中被简化为视觉风格或符号特征。因此，明确设计判断在媒介转译中的作用位置，是理解 AIGC 语境下戏曲文创设计转译机制的关键前提。

2 AIGC 语境下戏曲文创产品设计中的媒介转译表现

戏曲文创产品设计中的媒介转译，并非单一的视觉变化，而是伴随媒介属性转移所引发的感知方式、语义结构与体验行为的重组^[10]。生成式视觉以结果导向和数据驱动为特征，使戏曲文化在由表演媒介向文创媒介转化时呈现出多层次调整。基于设计三层级的分析视角^[11]，以下从感知、语义与行为三个层面考察其转译表现。

2.1 感知层面的时间审美空间化

戏曲艺术的审美体验高度依赖时间展开与动作连续性，唱腔节奏、身段推进与程式动作的前后衔接，共同构成其感知层面的基本结构。观演过程并非对单一形象的瞬时把握，而是在持续观看中逐步形成对人物、情节与情感的理解。当戏曲文化经由生成式视觉转化为文创产品形态时，这种以时间为核心的感知结构被压缩为以空间呈现为主的视觉结果。生成式视觉通常以单幅图像或高度完成的画面作为主要输出形式，使戏曲原本依托过程展开的审美经验，转译为对瞬间形态与整体构图的直观感知，感知重心由“过程体验”转向“结果识别”。

与此同时，戏曲表演中具有叙事与情感指向的程式动作，在生成式视觉中更容易被转译为具有识别度的造型特征。服饰轮廓、动作姿态与化妆样式被强化为稳定的视觉符号，用以指认“戏曲属性”，而其在具体表演语境中的功能意义则被弱化。这种转译方式使感知层的戏曲审美由原本与情节推进紧密关联的动态结构，转向以装饰性与风格化为主的视觉呈现。由此，戏曲文化在文创产品中的感知体验，更强调可见性与辨识度，而非时间连续性所带来的沉浸感，这一变化构成了生成式视觉介入下感知层媒介转译的基本特征。

2.2 语义层面的叙事语境符号化

戏曲文化的意义并不直接附着于单一视觉形象，而是建立在剧目叙事、人物关系与情感逻辑所构成的整体语境之中。人物身份、道德立场与情感走向，往往需要通过情节推进与表演过程逐步显现。然而，在生成式视觉参与的文创设计中，这一以叙事为支撑的语义结构难以完整进入生成机制。生成式视觉主要通过图像数据学习形式特征，其对戏曲文化的处理侧重于外观相似性与风格归纳，而非叙事关系的内在逻辑^[12]。因此，在媒介转译过程中，戏曲人物形象往往脱离具体剧目与情节背景，以相对独立的视觉对象出现，使原本依赖叙事语境生成的文化意义被削弱，语义建构更多转向对“戏曲风格”的泛化指认。

在叙事语境弱化的情况下，戏曲人物的精神内涵更倾向于通过可视符号加以承载。脸谱样式、服饰色彩与典型姿态在生成式视觉中被反复调用，成为指示人物属性与文化来源的主要依据。这种转译方式在提升视觉识别度的同时，也使人物性格与情感层次趋于简化，语义表达由多义、开放的叙事结构，转向以符号为核心的单向指认。不同剧种、不同人物之间的文化差异，在数据驱动的生成逻辑下被压缩为相似的视觉语汇，戏曲文化内部的复杂语义关系难以充分展开。由此，戏曲文创产品中的语义转译呈现出由叙事理解向符号识别转变的特征，构成生成式视觉介入下语义层媒介转译的主要表现。

2.3 行为层面的观演体验日常化

戏曲文化在传统语境中主要通过观演行为得以体验，其观看过程具有明确的时间顺序与仪式

结构,观众需在持续的观看中完成对情节、人物与情感的理解。当戏曲以文创产品的形式进入日常生活后,这种以“观看”为核心的体验方式发生转变,戏曲不再作为完整演出被接受,而是以可使用、可把玩的对象嵌入日常行为之中。使用行为本身取代观演过程,成为戏曲文化得以接触和感知的主要途径,体验由集中、连续的审美活动,转变为分散、间歇的日常接触。由此,戏曲文化的意义不再依托完整的时间展开,而是在反复使用与接触中被逐步唤起,其体验结构随媒介转移而发生重组。

此外,生成式视觉所生成的戏曲文创内容往往与数字平台的传播环境高度契合,其展示方式与节奏更符合平台强调即时反馈与视觉吸引的传播逻辑^[13]。在这一环境中,戏曲文创产品的体验行为进一步被纳入“浏览—分享—再传播”的循环之中,使用行为与传播行为相互叠加,戏曲文化更多以可被快速识别与消费的视觉内容出现。平台机制强化了体验的碎片化特征,使戏曲文化的接触方式由沉浸式体验转向短时、重复的视觉接触。行为层面的媒介转译因此不仅源于产品形态的变化,也受到传播媒介逻辑的持续影响,共同塑造了生成式视觉介入下戏曲文创体验方式的转译特征。

从感知、语义与行为三个层面来看,生成式视觉介入下的戏曲文创设计呈现出多层次的媒介转译特征。戏曲原本依托时间展开、叙事语境与观演行为形成的审美与意义结构,在转化为文创媒介过程中发生重组,逐渐向以视觉结果、符号识别与使用行为为中心的表达式转移。上述转译特征揭示了生成式视觉作为设计媒介对戏曲文化表达结构的深层影响。

3 面向媒介转译的戏曲文创产品设计策略

戏曲文创产品在媒介转译过程中呈现出的感知重组、语义弱化与体验碎片化,并非技术作用的必然结果,而与设计介入方式密切相关。生成式视觉改变了视觉生成路径,也重新分配了设计判断在转译流程中的位置,使设计面临由“形式转化”转向“过程调控”的问题。围绕转译路径、语义结构与体验方式三个层面,有必要从设计层面对相关问题加以回应,通过明确的策略选择,重新确立设计在媒介转译中的调节作用。

3.1 生成路径的前置控制

生成式视觉参与戏曲文创设计时,若设计判断仅停留在结果筛选阶段,转译过程往往被生成模型的审美偏好所主导,戏曲文化容易被压缩为风格化图像。因此,有效的设计介入应当发生在生成路径的前端,通过对生成条件与生成逻辑的设定,引导转译方向。例如,在以戏曲人物为主题的文创设计中,若仅以“戏曲人物、国风风格”等宽泛提示进行生成,得到的结果往往趋向于通用化的“戏曲形象”;相反,若在生成条件中明确限定具体剧目、人物身份与情境关系,如将人物置于特定唱段或动作节点之中,生成结果在姿态、服饰与气质上更容易形成与戏曲叙事相呼应的视觉结构。通过这种方式,设计判断不再是对结果的被动选择,而是通过路径控制参与到转译过程本身。

在具体操作层面,生成路径的前置控制还体现在对生成流程的分段与组合设计中。以戏曲文创图形开发为例,设计可将生成过程拆解为“动作姿态生成—服饰细节生成—整体风格整合”等多个阶段,分别对每一阶段设置不同的生成约束,再通过人工选择与再组合完成最终视觉表达。这种分段生成方式,有助于避免单次生成中视觉完成度过高而掩盖文化判断的问题,使设计者能够在不同节点介入,对转译结果进行逐步校正。通过对生成路径的结构化控制,设计得以重新占据转译过程中的主动位置,使生成式视觉成为可被引导的媒介,而非决定转译结果的唯一力量。

3.2 戏曲语境的结构性嵌入

戏曲文化在文创设计中的转译,若缺乏明确语境支撑,往往会被简化为可被快速识别的风格

符号。生成式视觉在处理戏曲题材时，通常优先响应服饰样式、色彩配置与人物造型等外显特征，而剧目背景、人物关系与情感逻辑则容易被排除在生成机制之外^[14]。为避免语义在转译过程中被风格替代，设计有必要将戏曲语境转化为结构性条件嵌入生成过程，使视觉生成具备明确的文化指向。例如，在以《白蛇传》为题材的文创设计中，若仅围绕“白娘子形象”展开生成，结果往往停留在女性戏曲角色的通用表达；而当设计将“水漫金山”这一情节节点及其所承载的情感冲突纳入生成条件时，人物姿态、服饰动态与画面气氛便更容易指向特定戏剧语境，从而维持语义层面的区分度。

进一步来看，戏曲语境的嵌入并非简单的信息补充，而是一种对设计条件的重组方式。设计者可将人物身份、关系结构与情感走向拆解为多个语义维度，并在不同设计环节中分别发挥作用。例如，在戏曲文创插画或包装设计中，人物关系可通过构图结构体现，情感逻辑可通过动作张力或视线方向加以暗示，而剧目背景则通过场景元素进行间接指认。通过这种方式，戏曲语境不再依赖文字说明或外部解释，而是内嵌于视觉结构之中，使生成式视觉在保持形式吸引力的同时，仍能够承载较为完整的文化语义。由此，设计得以在转译过程中抑制符号泛化趋势，使戏曲文化在文创媒介中保持必要的语义深度。

3.3 体验路径的重新组织

当戏曲文化以文创产品形态进入日常生活，其体验不再通过集中观看完成，而是分散于使用、接触与传播等具体行为之中。由此，体验路径本身成为戏曲文化能否被有效感知的重要环节。若仅将戏曲元素附着于产品表面，使用行为容易退化为对视觉符号的重复接触，文化体验难以持续展开^[15]。为此，设计需将使用过程视为体验结构的一部分，通过对接触顺序、使用方式与反馈节奏的组织，使戏曲文化在日常行为中逐步显现。例如，在以戏曲为主题的文具或生活器物设计中，可通过分件组合、阶段性解锁或渐进式图形呈现，引导用户在多次使用中逐步接近戏曲情境，而非在首次接触时一次性消耗全部视觉信息。

与此同时，生成式视觉所生产的戏曲文创内容往往与数字平台传播环境高度重合，其体验路径不可避免地受到平台逻辑的影响。面对以快速浏览与即时反馈为特征的传播机制，设计若缺乏主动介入，戏曲文化体验容易被切割为零散的视觉片段。在这一情境中，体验路径的重新组织并非对传播行为的回避，而是对其加以引导。例如，在数字文创或线上衍生内容设计中，可通过限定展示顺序、设置情境关联或引导连续观看的方式，使用户在多次接触中形成相对完整的体验结构。通过对使用与传播路径的整体设计，戏曲文化得以在碎片化环境中保持节奏与连贯性，从而在行为层的媒介转译中形成相对稳定的体验形态。

围绕媒介转译过程中显现的问题，设计可通过对生成路径的前置控制、戏曲语境的结构性嵌入与体验路径的重新组织，对技术生成加以调节。这些策略并非对生成机制的替代，而是在转译过程中重新确立设计判断的作用位置，使戏曲文创产品在技术参与下保持必要的文化指向与体验连贯性。

4 结语

生成式视觉的引入，使戏曲文创设计中的媒介转译从隐性经验转化为可被识别和讨论的结构问题。在这一过程中，技术并非价值判断的主体，算法也无法替代文化阐释的责任。设计的关键作用，不在于抵抗生成机制，而在于通过判断、选择与组织，对转译方向进行持续调控。由此，人机协作不应被理解为效率分工，而是一种以设计判断为核心的责任分配机制。只有当文化转译的责任仍由设计承担，生成式技术才能成为扩展表达可能性的媒介，而非重塑文化意义的主导力量。这一问题并不局限于戏曲文创领域，而指向当代设计在智能技术环境中如何重新确立其社会与文化角色的更广泛议题。

参考文献:

- [1] 肖英. 戏曲程式表演审美特征研究[M]. 北京: 中国戏剧出版社, 2023.
- [2] 张健, 周旻. 新时代新征程中华文化主体性何以实现——以戏曲文化创新发展为例[J]. 社会科学研究, 2024, (06): 20-29.
- [3] 马也. 戏曲艺术时空论[M]. 北京: 中国戏剧出版社, 1988.
- [4] 张悦. AIGC 艺术的美学边界与价值反思[J]. 艺术传播研究, 2025, (05): 29-39.
- [5] 解学芳, 韩慧慧. 数字文化产业 AIGC 模式治理: “算法污染”与善治路径[J/OL]. 吉首大学学报(社会科学版), 1-11[2026-01-24]. <https://link.cnki.net/urlid/43.1069.C.20260113.1304.006>.
- [6] 王建磊, 解玲玲. AI 痕迹与数字灵韵: 看待人工智能生成内容的另一种视角[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2025, (04): 98-107+171.
- [7] Zhang J, Xiang Y, Zhao Y, et al. Pick the Right Thing: GenAI-Supported Design and Production Workflows of Curators[C]//Proceedings of the 18th International Symposium on Visual Information Communication and Interaction. 2025: 1-8.
- [8] Dhariwal P, Nichol A. Diffusion models beat gans on image synthesis[J]. Advances in neural information processing systems, 2021, 34: 8780-8794.
- [9] Naqvi S M, He R, Kaur H. Catalyst for Creativity or a Hollow Trend?: A Cross-Level Perspective on The Role of Generative AI in Design[C]//Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 2025: 1-16.
- [10] Lim F V, Cope B, Kalantzis M. A metalanguage for learning: Rebalancing the cognitive with the socio-material[J]. Frontiers in Communication, 2022, 7: 830613.
- [11] Norman D. Emotional design: Why we love (or hate) everyday things[M]. Basic books, 2007.
- [12] Huang K, Sun K, Xie E, et al. T2i-compbench: A comprehensive benchmark for open-world compositional text-to-image generation[J]. Advances in Neural Information Processing Systems, 2023, 36: 78723-78747.
- [13] Oeldorf-Hirsch A, Romann L R, Witkowich I, et al. Exploring social media users' experiences with algorithmic transparency cues[J]. New media & Society, 2023: 14614448251339493.
- [14] 沈永亮. 生成·回响·再造: AIGC 语境下中国动画民族美学的激活机制研究[J]. 当代电视, 2026, (01): 107-112.
- [15] 章莉莉, 朱艺芸. 国潮背景下的非遗传承与创新设计[J]. 装饰, 2021, (10): 30-35.