



姚 谦

音乐制作人

Music Producer

游走于两岸音乐界

艺术创作在 AI 的时代

两个月前在社交平台有一波潮流，大家透过 chat-GPT4o 的新绘图功能，可以把自己的照片以吉卜力风格图像化；分分钟每个人就可以让自己走入吉卜力的动画中；一时之间大家纷纷化身宫崎骏故事中角色而感到特别地兴奋并急于分享，那几天几乎个人头像和朋友之间，都传递着透过 chat-GPT 吉卜力风格图像化这个新功能的乐趣。这现象让我好奇着：吉卜力公司和宫崎骏先生看待此事的想法。其实早几年宫崎骏先生就表态过，他的动画是不会用 AI 来协助的，因为他还是觉得创作是需要情感而不是求便利；只有在一步步的绘制过程中，才能充分表露出他创作中故事里所要表达的情感，AI 动画作品是无痛感的这种说法我完全同意而且也能体会。

这也让我想起十年前微软曾经与我有过一次接触，他们透过一位部门主管来询问，是否可以用他们的计算机来仿真我的创作，当时我还好奇计算机如何仿真？对方说明过程是把我所有写过的歌词输入计算机，让计算机去阅读和分析我的创作习惯，就可以用我的语气写新的歌词或文章。当时我觉得是有趣的事也就答应了，但后来也许是后续发生了什么问题我未跟进，也许是版权公司和经纪公司交流后，未让事情发生，之后我也忘记了此事。这回看见吉卜力工作室对于 AI 创作事件的表达和媒体上的讨论，以及这波 GPT 吉卜力动画

绘图潮一周后就快速地船过水无声的平静，让我也意识到一件事：也许科技能解决的是工艺上的繁琐过程，而真正本质的创作似乎还不在目前 AI 的能力之内。

其实在流行音乐上，这些年早已经很明显地利用数字科技，当录音、编曲、乐器的音色甚至人声，都可以透过更强壮的计算机去分析、编辑和并贴后成为新作品；数字人工智能最大的功能其实就是仿真式的编辑，但是编辑只是在已知的数据中挪移编排，

提供看似新鲜的新菜，符合用户的指令在讯息中完成工作，但不是创作，创作一定是无中生有，在已知和已完成的作品之上累进新的洞见。音乐圈这些年来充斥着拼贴式的新歌和编曲创作，写作门槛降低和完成速度加速，造成了新歌数量看似快

速增加，却都是大量相似的面目模糊作品。就如同宫崎骏先生所说：艺术创作是生命体验的延伸，透过 AI 的动画是没有痛感是缺乏对生命力的敬畏，在流行音乐圈已经印证了这件事情。

希望 chat-GPT4o 的 AI 绘图功能只是一个让大众觉得有趣的游戏，或进展成数字化绘图的工具而不是创作方式。我们还是期待更好的文艺创作，在动画上、在音乐上、在艺术上、在文学上，而所有 AI 的进展解决的是工作过程的复杂，而不是简化心思的方法，因为创作来自于生命经历的情感反射，那似乎到目前依然是无可替代的珍贵。■

**艺术创作是
生命体验的延
伸，透过 AI 的
动画是没有痛
感……**