

〈研究・調査報告〉

AI芸術の現状調査 —北京国際写真週間2025における発表の報告とまとめ—

劉 茜 懿

【要旨】

本稿は、2025年10月に開催された北京国際写真週間2025におけるシンポジウム「映像文明の新しい質」における各学者と筆者の発表内容を整理し、人工知能（AI）時代における映像および芸術の新たな展開を考察するものである。主催は中国写真芸術学会と中国芸術研究院であり、参加者には李樹峰教授、李鎮教授、天津美術学院の王帥副教授、四川美術学院の楊光影副教授、そして城西国際大学メディア学部劉茜懿助教（筆者）が含まれた。本稿では学者たちによる報告内容を紹介しながら、AI芸術の現状の問題点や、芸術実践の視座から芸術の変容を考察する。

キーワード：学会報告、人工知能、芸術実践、メディアアート

1. 北京国際写真週間2025とは

2025年10月19日、北京国際写真週間2025—中国写真芸術学会が主催したシンポジウムが開催された。開催にあたっては、中国最高峰の芸術の研究機関である中国芸術研究院が実施を担当した。シンポジウムの参加者は、中国芸術研究院副院長で撮影芸術研究所所長の李樹峰教授、副所長の李鎮教授、天津美術学院実験芸術学院副院長の王帥副教授、四川美術学院の楊光影副教授、そして城西国際大学メディア学部助教の劉茜懿（筆者）である。

北京国際写真週間2025は「映像文明の新しい質」を学術テーマとして掲げた。このテーマは人工知能の出現と普及が背景になっている。「文明」は映像の人文的な基盤であり、「新しい質」は映像のメディア的材質感を意味している。このテーマは、映像を媒介として人類文明の連続性、多様性、創造性を解釈するとともに、人工知能やデジタル技術を中心とした新しい生産力が、映像そのものに与える再構築的影響に呼応することを目的としている。



図1 北京国際写真週間2025 学術フォーラムでのオープニング挨拶 李鎮教授（筆者撮影）

2. 各発表者の概要

今回の発表では、李樹峰教授が主に「本シンポジウムの撮影技術の進歩に伴う変遷」に関する報告、王帥副教授が「AIが映像そのものにもたらす影響」について、李鎮教授が今年パリで開催されたAI現代美術作品展「The World through AI展 (Jue de Palm)」について、楊光影副教授が「AI生成芸術における思弁的問題」についてそれぞれ講演を行った。筆者は日本で開催された初のAIに関する現代美術展「マシン・ラブ展（森美術館）」について報告した。本シンポジウムは、撮影技術の文脈から始まり、写真および画像の発展という観点からAI芸術を論じるものであった。近年、画像生成AIが取り沙汰されている中で、本フォーラムではメディアアートの文脈からAI芸術を考察するという姿勢が明確に打ち出された。

まずは3名の学者による報告の概要を紹介する。

2.1 ①李樹峰教授 Prof. Li Shufengの報告

李樹峰教授のテーマは「映像・文明・新質／2025年のテーマ解釈」という題目で発表を行った。まず、2014年に北京国際写真週間のアカデミックディレクターに就任して以来、各年のテーマとフォーラムの運営を続けてきた過程を振り返り、①写真そのものの属性—写真家や愛好者に向けた視点、②技術革新がもたらす「写真的まなざし」の変化—一般社会への視点、③映像伝達の新たな方法—国際文化交流への視点という三つの視点に沿って、テーマのシリーズが形成されてきたことを紹介した。次に、中国芸術研究院の撮影研究所と、中国で最も長い歴史を持つ写真専門雑誌『中国写真家』誌が主催してきた過去5回の「中国国際写真ビエンナーレ」を例に挙げ、映像を通じて人類文明の成果を焦点化する試みを説明した。

最後に、「新しい生産力が新しい映像を生み出し、新しい映像が人類文明の新しい形態を担う」という見解から「世界すなわち映像、文明すなわち映像」という大きな流れの中で、文明の映像が辿るべき道筋を整理する必要があると提起した。李教授の言葉は、「写真を撮ることは対象を支配することである」というソントグ¹の言葉を彷彿させた。ソントグは写真や映像

の本質を指摘していたが、メディアの発展とともにますますその正当性が証明されている。

2.2 ②王帥副教授 Prof. Wang Shuai の報告

王帥副教授の発表テーマは「写真—文明の媒体と技術的産物による二重変奏」であった。王副教授は、写真が人類文明の進展の中で果たしてきた役割の変遷や、その歴史的基盤を探ることで、写真は文明の産物であると同時に文明の視覚的アーカイブでもあると指摘した。写真は歴史を記録し、多文化を映し出し、文明の連続性と多様性を支えている。その核心的な価値は、単なる記録を超えた人間的なまなざしが反映されていることにあると語った。

デジタル技術の変革、特にAIがもたらした「新たな質的变化」は、創作主体の大衆化、映像の物質性の持続的な解体、そして真実性の境界の曖昧化として表れており、これらが映像の本質を深く再構築していると述べた。王副教授は具体的なプロジェクト事例を交えながら、人と機械の協働による新しい創作モデルを構築し、学際的で複合的な表現を生み出すことが重要だと指摘した。

王副教授が挙げた例の一つに、AIによる故人の再現に関するビデオアート作品があった。亡くなった祖父をAIで再現し、作者と一緒に生前祖父が行きたかった廬山を共に登ることを描いたフェイクドキュメンタリーである。祖父はAIで再現し、映像は廬山で撮影した。本作は作家自身の喪失に対するセラピーであると同時に、AIと現場を合成した内容であった。デジタル時代において現場への回帰を図ることがますます重要になっていくことや、こうした現場からの発想が、伝統と革新のあいだに新たな文明の座標を打ち立てることができると指摘した。



図2 王帥副教授によるスピーチと、故人と廬山に登る作品（筆者撮影）

2.3 ③楊光影副教授 Prof. Yang Guangying の報告

楊光影副教授は、デジタルアーティストたちがサイバネティクスなどのシステム思想に基づき、仮想的なイメージを生成していることに注目した。彼らは、コンセプチュアル・アートが掲げた「物質からの脱却」という理念と、「観念を表現するには物質に依存せざるを得ない」という矛盾を解決しようとしているが、そこから「観念的イメージ」と「システムのイメー

ジ」という構造的問題が生まれていると指摘する。すなわち、イメージは芸術家の観念の媒体なのか、それともシステムによって制御される対象なのかという問いである。

ソフトウェア・アートはコードの改変を焦点に据え、「システムのイメージ」が「観念的イメージ」に取って代わる結果をもたらし、一方でテレマティック・アート（遠隔情報芸術）は社会的参加を重視することで、「観念的イメージ」が「システムのイメージ」を覆い隠してしまう傾向を生んだ。人工生命芸術や人工知能芸術に代表されるデジタル生成芸術は、観念をプログラムの法則へと転化するものであり、これにより「イメージ性」そのものが変容している。イメージは、観念の表現とプログラムの演繹が相互に共生する発酵菌（イースト）のような存在へと進化していると述べた。

ここまでは理論重視の発表であったが、李鎮教授と筆者の発表は「作家とAIによる協働性」の視点から出発し、主に芸術実践の現状についてまとめたものである。2025年に開催された、それぞれヨーロッパとアジアを代表する美術館で開催された展覧会は、AI芸術の普及を象徴するものだと考える。そのため、李鎮教授と筆者の2名の報告をまとめて行う。2名の報告に入る前に、AI芸術の背景について記述する。

3. AI 芸術に関する考察

2025年では“AI”の文字が世界的に権威のある現代美術館で展覧会タイトルに初めて明記された。一つはフランス・パリにて、もう一つは東京にて、西洋と東洋でそれぞれ同時期に取り上げられた。これまでは各著名美術館でデジタルアートの一環として紹介されていたが²タイトルに出現したのは初めてである。李鎮教授はThe World through AI展（ジュ・ド・ポーム、パリ）、筆者はマシン・ラブ：ビデオゲーム、AIと現代アート展（森美術館、東京）へ行き、作品を鑑賞して文献を解説してまとめ、この度報告した。

AIが関わった現代美術作品は2010年後半より台頭した。現代美術は人間が創造するものであり、人間がアイデアを出し、自らの職人技を通して形作るものだという認識のはずだが、その概念はAIにより打破されつつある。AIが介入したとしても、それを芸術と呼ぶことはできるのか？または、AIの出現は私たちに芸術の本質を再考させ、そのプロセス自体が芸術だと言えないか。

西洋のモダニズム的観点から見ると、芸術とは常に「革新」と深く結びついてきた。

詩人エズラ・パウンドは“Make it new（新しくせよ）”という言葉によって、モダニズムの象徴的な精神を提示した。モダニズムの思想において、革新とは常に科学と技術の発展を推し進める原動力であり続けた。しかし、20世紀が進むにつれ、「革新」は次第に芸術家が担うべき義務へと変質し、“新しさによる上書き”という行為そのものが形式的で儀式的なものになっていった。

モダニズム以降、世界の芸術が「革新のための革新」になっていないか、単調的な科学と芸

術の融合になってはいないか、多くのアーティストたちは疑問に感じ、そういった自問自答を繰り返してきた。自己反省や謙虚さは、AI時代に作家が人間らしく創造するためにはさらに欠かせない要素となった。芸術家たちはAIを使用する際、その倫理的意義や尋問学的な意義を深く考慮しなくてはならない。「アートと科学という二つの領域には異なる点も多いが、その双方の前提となっているのが特に次の要素だろう。どちらもそれぞれ異なる時点で‘新しいもの’や最先端のものを目指し、覇権的な知識を否定し自由な実践を行うべきだという、恒常的な前衛精神を付与されたのだ」とマシン・ラブ展に参加したディムートは語る。我々が従来行ってきた人間のみの創作と精神は今問いただされ、混沌とした状況にはなっているが、ディムートの言う覇権的知識や経験論を再度考え直すという視座から言えば、AIと協働する創作も、芸術の本質的な行為に他ならないのである。

4. AIに関する芸術実践についての報告

ここからは筆者自身の内容と李鎮教授の報告内容を紹介する。私たちの報告内容はいずれもAI芸術を扱う作家や作品の現象をまとめている。先ほどの発言者たちと比較すると、筆者と李鎮教授の発表は、世界的な人工知能アーティストの創作の現状分析、そしてAIの発展に伴って変化する芸術全体の環境を基盤としている。したがって、より作家性に注目していて「芸術そのもの」の問題に密接に関わる内容となっている。これは筆者が過去3年にわたり、AI芸術作品の制作や関連展覧会の展示を行ってきたことにも由来する（図3）。



図3 ポスト画像時代展のAI作品2点と会場風景、討論会
(中国・寧波大学尚林美術館 2024年5月27日)

出展：展覧会公式図録

4.1 ④李鎮教授の報告

李鎮教授の講演テーマは「人工知能芸術、生成画像と潜在空間」である。李教授によると、近年「人工知能」をテーマとした一連のアート展が次々に登場しているが、実際には人工知能芸術の背後には、より長期的で大規模なメディアアートおよびデジタルアートの潮流が存在している。人工知能芸術の歴史は人工知能そのものの歴史と共鳴しており、潜在空間を用いて画像を生成する芸術的創作は、2016年に深層学習モデルと生成モデルが成熟して以降に大量に現れたという。アントニオ・ソマイーニ（Antonio Somaini）は、自身が企画した2025年の展覧会 World through AI展において、映像と視覚文化の文脈における「潜在空間理論」を提唱し、潜在空間と生成画像の相互作用関係を提示した。



図4 李鎮教授によるスピーチ 背景はWorld through AI展のポスター（筆者撮影）

潜在空間とは

AIが生成した芸術や画像を理解する際に、潜在空間という概念を知っておく必要がある。これは、アントニオ・ソマイーニ氏³がWorld through AI展によせて寄稿した文章で掲げられた。非常に難解なこの文章はまだ邦訳が出ていないが、森美術館のアソシエイトキュレーターであるマーティン・ゲルマン氏がマシン・ラブ展で引用していた。「潜在空間は現代の機械学習モデルに振り込まれている。簡潔に定義するなら、それは圧縮されたデータの抽象的で多次元的な表像である。そこでは事物が集められたり、互いの近くに置かれ埋め込みされたりすることで分類されるか、特定の特徴を共有するものと判断される。それは情報の著しく、複雑なデー



図5 アントニオ・ソマイーニ氏

画像出展：パリ第三大学の公式サイトより <https://univ-paris3.academia.edu/antoniosomaini>

タ構造やパターンプロンプトが回答を得るためにアプローチする空間—を視覚化するために使われる⁴」。

AIによる独特な画像の連続性、変形、変容、既視感のある特徴は圧縮されたデータが作用していると考えられる。この概念はAIを空間的な存在として理解する重要な手掛かりとなり、より理性的にAI芸術をとらえる根拠にもなる。本文がWorld through AI展の理念支持の文章となっているため、パリで行われた初のAI芸術展は理性的、空間論的に人工知能芸術を捉えて解説し、展覧会を構築しているのがうかがえる。以下は、李鎮教授が挙げた芸術家たちとその作品についてである。

トレヴァー・パグレン (Trevor Paglen 1974~)

ニューヨーク在住のパグレンは、科学、ジャーナリズムなど既存のジャンルにとらわれない入念なリサーチをもとにした作品制作で知られる。2017年の作品「吸血鬼 (コーパス: 資本主義の怪物)」で、GAN (敵対的生成ネットワーク) を用いて資本主義社会を象徴的に描き出している。この作品には、吸血鬼やゾンビといった怪物的なイメージが含まれている。この作品の全体のトーンは暗く、赤と黒で覆われ、まるで絵画のように、変形した人間のような肖像画が画面に浮かび上がっている。マルクスの『資本論』第1巻では、吸血鬼が「資本」や「資本主義」の隠喩として描かれており、パグレンもその思想を視覚的に展開している。

李鎮教授によると、パグレンは生成モデルによって生み出された多くの画像の中から、混ざり合い、曖昧で、不完全な形をしたものを選び出し、「幻覚 (illusion)」というテーマを構成した。その狙いは、GANの内部で起こっている複雑で理解しがたい生成のメカニズム—すなわち、機械がどのように「見えない思考」を行い、イメージを構築しているのか—を芸術的に可視化することである。つまり、「吸血鬼」は、AIによるイメージ生成の内部構造を資本主義的欲望のメタファーとして提示する、ポストAI時代の批評的メディアアート作品である。

エゴール・クラフト (Egor Kraft 1986~)

ロシア生まれ、ベルリンで活躍している作家のクラフトの創作は、人工知能と考古学的想像を融合させた独自の手法で知られている。彼の創作は内容感知研究 (Content-Aware Study) や逆向考古学 (Reverse Archaeology) や合成歴史学 (Synthetic Historiography) と呼ばれ、敵対的生成ネットワーク (GAN) を用いて歴史的オブジェクトや彫刻を“再構築”するものである。クラフトの作品「Content Aware Studies」では、AIを使って3Dスキャン画像を生成し、それをもとに3Dプリントや機械彫刻を行う。目的は、断片化された歴史的遺物を補完したり、実際には存在しなかったが「存在したかもしれない」架空の歴史物を想像的に作ることである。こうした推測的な行為の中で、AIはギリシャの古代彫刻の基本的な特徴を“学習”し、ある程度再現することに成功するが、その過程で生まれる小さなエラーによる不完全で歪んだ形態こそが、クラフトの作品の本当の核心となっている。彼の作品群は、AIがもたらす「故障」や

「誤差」を積極的に捉え、芸術のもたらす「美しさ」になっている。技術と想像力の狭間に新たな芸術的空間を生み出しているのである。李鎮教授は、芸術家は科学者から生まれた技術に甘んじて被支配的な立場で制作するのではなく、それを理性的に捉え、科学を超え、科学者に発見を与えるような作品を制作しなくてはならないと指摘した。

4.2 ⑤劉茜懿の報告

筆者は2月と6月に「マシン・ラブ」展に行き、作品を鑑賞し、文献を収集した。筆者は報告の冒頭で、森美術館館長の片岡真実氏による展覧会図録の寄せ書きの内容を抽出して紹介した。片岡氏は、現代美術の専門的な機構でデジタルアートを展示することが益々増えてきたとした上で「マシン・ラブ展の企画に至ったのは、実際に国際芸術祭やムービングイメージ（動画）に関する国際的なプライズ審査などで3D CGゲーム、エンジンモーション、キャプチャ、VR、AR、アルゴリズム、AIなどを使った作品を見る機会が急増してきたと言う肌感覚があったからだ。メディアアートの範疇では既に頻繁に使われていた技術が現代アートを中心にも確実に浸透してきた」と指摘した。現代美術の中心でメディア性を活かした作品がますます増えてきたことは、現代美術とデジタル・メディアアートの境界線をさらに混沌とさせ、今後アート界でとても大きな変革が起こり得ることを感じさせるものであった。

筆者は他に、マシン・ラブ展のいくつかの作家を報告した。ベルリン出身の作家・ディムートとアニカ・イなどの作品である。



図6 劉茜懿（筆者）によるスピーチ 背景はマシン・ラブ展のポスター（筆者撮影）

ディムート（1982～）

ニューヨークで活躍するディムートは芸術と科学が交差する作品を通じて、AI合成、生物学、遺伝学、量子物理学、天体物理学など異なる分野の科学者と協働しながら創作している。彼女の作品は、二つのAIが互いに向き合って議論している。議論内容は、AIによって作品を創作することや、移民問題や、社会構造など様々であり、生成した内容でありながらも、対話には面白さや深みを感じられた。作品はLLM大規模言語モデルを使用して作られたもので、

ディムートは言語学者と作品を作り上げた。この作品のビジュアルは、2人の人間の形をしたAIが向かいあい、その間でお互いの生成された言葉達が絶えず浮かび上がるという映像になっている。人間のCGモデルは非常にシンプルで、従来のデジタルアートを彷彿させるも、華やかさやディテールの描写は極限まで抑えられ、全く異なる形態のアートである事が一目瞭然だ。ディムートは自身の創作を「一般的なアートの実践において、よく行われるようなシリーズの制作を私は行わない。私の作品は、科学の様々な分野への深い関心に基づいており、それらを美的かつ芸術的な視点から見ることで生まれるものなのだ」「アートと科学の相互作用は、現代アートにとって本来のルーツを再確認する重要な手段だと考えている」⁵としている。

アニカ・イ (1971～)

アニカ・イは美術学校に通ったことがないため、彼女にとって絵画とは権威があるものと感じられたと話している。彼女が初めての絵画シリーズである「エイリアンオーシャン」に着手した時、彼女は絵画の重みある歴史にどう立ち向かえば良いのか自問していたと言う。「この不安に向き合うため、私の自身の創作活動を科学的に分析し、制作過程から手作業を極力排除することを試みた。私は常に新しい技術や制作手法を作品に取り入れることを模索している」と、絵画技法の習得の欠如が、彼女を新しい、非手作業の制作の道に向かわせたことを話している。「私は単一もしくは複数のアルゴリズムに自分の美的感覚を学習させ、模倣させることで、作家性やオーサーシップを問いなおそうとした。モデルが、過去の作品を咀嚼し、それを元に新たな構造を見出していくにつれ、その創造性は、私に属するのか、それともアルゴリズムに属するのか、その境界は曖昧になっていた」⁶と話す。人工知能が絵画と言う本来最も身体性を必要とする表現に加わることで、そのオーサーシップが混沌としていると彼女は話しているが、彼女もまた人工知能と協働することで新たなオーサーシップを獲得したことは確かである。人工知能は、アニカ・イが感じた絵画技法の欠如による不安から解放し、作家性を獲得させた事はややアイロニカルであるが、時代性を象徴し、画期的なことであるといえる。

ロハス (1980～)

アルゼンチン・ロサリオ生まれのロハスは独自のソフトウェアを開発し、従来のCGアートの打破を試みる。ロハスは、時間の経過とともに彫刻に対する影響をシミュレーションするソフトウェア、即ちタイムエンジンを開発した。数時間から数万年に及ぶ時間の流れがいかにか彫刻の人工物に物理的な影響を与えるかを表現し、それによって生成した3Dモデルを彫刻化した「想像力の終焉」という作品を、マシン・ラブ展に出展していた。タイムエンジンは、ロハス自身の既存のCGツールZbrushやRhinoによる創作プロセスのフラストレーションから生まれた。「それらのツールは、基本的にアナログの人間中心のモデリング体験をデジタル分野で再現するよう作られている。それとは全く異なるものを私は求めていた。すなわちそれ自身の行為主体性を持つデジタル空間だ。タイムエンジンを使えばそうした空間を作り出すことが

できる。その空間内部に配置されたオブジェクトは構築された現実と影響し合い、それ自体のダイナミクスで変容していく」⁷とロハスは従来の人間中心のCG創作の限界と、その固定制作への打破としてAIと協働したことで得た解放感を指摘している。生成されたものは、不思議な感覚と憂鬱さを感じさせるが、ビジュアル的にも新しい印象をもつ創作物であるのは確かである。

5. まとめ：日本のAI芸術の現状

今回の発表で中国の観客が最も興味を持っていたのは日本の作家によるAI芸術の創作物であった。私は佐藤遼太郎（1999～）と藤倉麻子（1992～）の展示作品を紹介した。マシン・ラブ展では各作家のラベルに使用した技術を明確に紹介していたのだが、この2名にはAIのワードが入っていなかった。そのため2名の作品がどのような技術で創作されたか、AIとどのように協働したのかは調査不足もあり明確には示せなかった。しかし日本では明らかにAIを使用し、SNSのフォロワーも多い「AI感」ある作品を作っている現代美術家が複数いる。それにも関わらず、今回の展示で取り上げられなかったのは注目に値する。マシン・ラブ展では作品が慎重に選ばれていて、AIと作家の協働性を体現しているか、作家の問題定義の的がどこにあるのかを注視しているように感じられ、AIによるビジュアルの突飛な効果を求めていることは一目瞭然であった。世界的に見ても、日本はAI芸術の発展、AIを用いた映像やアート、アニメーションの教育には保守的な立場を貫いている。例えば中国は、筆者がプログラマーを務めた「アジア大学生映画祭」では2025年からアニメーション部門がなくなり、AI部門が出現するなど、目まぐるしいほどにAIが注目され、関連の教育、クリエイターたちの創造、自己学習、学者による研究が進んでいる。AIの歴史は長くとも、その普及と現実生活での活用は国ごとに既に大きな違いが生まれているのは興味深いことだ。日本は特に、著作権の取り扱いが厳しいことも背景にある。森美術館館長である片岡氏は「AI画像生成ツール、著



図7 マシン・ラブ展 展示場入口「マシン・ラブ展を楽しむための用語集」

作権問題など今後創造性に関して整理されるべき倫理的課題は少なくないが、期待と不安を抱えたまま時代が先に進む事は止められないだろう」と今回の展示の企画動機を示している。今後、それぞれの芸術カテゴリーの枠や領域が越えられ、議論の幅がますます広がっていくことを願うと同時に、そうした考えこそが芸術自身の概念を刷新していくことが芸術的であると考えたい。

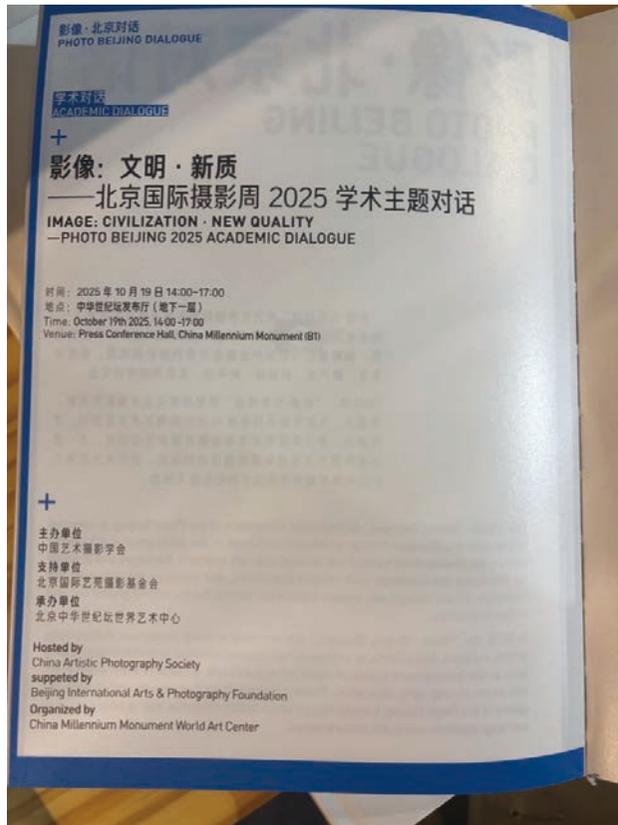


図 8 付録 北京国際撮影週間2025の図録

【注】

- 1 出展 『写真論』 スーザン・ソントグ著
- 2 2023年 韓国国立現代美術館のゲームソサエティー展
2022年～2024年 デュッセルドルフユリア・ストチェック・コレクション「ワールドビルディング：デジタル時代のゲームとアート」展
2023年 金沢21世紀美術館 DXP：次のインターフェース展
- 3 アントニオ・ソマイニ Antonio Somaini (1968～) 映画、メディア、視覚文化理論の研究者、パリ第三大学教授 潜在空間理論の提唱者
- 4 出展 マシン・ラブ展カタログ フィルムアート社2025年3月25日 P119
- 5 出展 マシン・ラブ展カタログ フィルムアート社2025年3月25日 P72-73
- 6 出展 マシン・ラブ展カタログ フィルムアート社2025年3月25日 P191
- 7 出展 マシン・ラブ展カタログ フィルムアート社2025年3月25日 P203

【参考文献】

Pound, Ezra, *Make it new: essays* / by Ezra Pound, Yale University Press, 1935

千葉成夫、『現代美術逸脱史』、ちくま学芸文庫、2021

フォーコー・ミシェル、『言語と物』、新潮社、1974

ハイデッガー・マルティン、『存在と時間』、岩波書店、2013

Current Research on the State of AI Art: the Report on PhotoBeijing 2025

Qianyi Liu

Abstract

This paper summarizes the presentations delivered by various scholars and the author at the symposium “The New Quality of Visual Civilization” held during Beijing International Photography Week 2025 in October 2025, and examines the new developments of imagery and art in the age of artificial intelligence.

The symposium was organized by the China Photographic Art Society and implemented by the Chinese National Academy of Arts. Participants included Director Li Shufeng, Deputy Director Li Zhen, Vice President Wang Shuai of the Tianjin Academy of Fine Arts, Associate Professor Yang Guangying of the Sichuan Fine Arts Institute, and the author, Qianyi Liu.

Through these reports, the paper explores the current issues surrounding AI art and considers the transformation of art from the perspective of artistic practice.

Keywords: Conference report, Artificial Intelligence, Art Practice, Media Art