

第27届上海国际电影节上热议的话题——

AI是电影人的助手,还是挑战书

即使AI写得比我好
我依然要写

——作家麦家直面AI时代的创作焦虑

在2025年北京国际图书博览会期间一场关于“人工智能(AI)与人类写作关系”的讨论会上,中国作家麦家身穿米色外套,与另外三位嘉宾一同出席。

这位以谍战小说著称、曾荣获茅盾文学奖的知名作家,在现场就AI对人类创作的影响发表了颇具个人色彩和哲思意味的看法。他的发言亦触及了当今全球创作者共同面临的一种深层焦虑:在机器越来越能模仿甚至可能超越人类想象力的时代,人类创作究竟该如何安放?

“我没用过AI,但是我‘玩过’它。我自己探究一下我玩这个的心态,希望通过玩的结果来证明它是不值得我们玩的。”麦家说。现场笑声响起,但他接下来的话语显然是认真的:“我对于它是不信任的,我希望它在玩的过程中被我嘲笑。从某种意义上说,我的目的达到了,所以我至今也没有真正去用它。”

公众往往倾向于讨论AI的未来,但在他看来,这并不是一个明智的方向。他形容AI拥有“澎湃甚至汹涌的生命力”,像一个怪兽或巨无霸般迅速逼近,“你根本不知道它会走到哪里去,它会给你带来什么,为什么?”

在他看来,理解AI最有效的方式,并不是仰望未来,而是回到过去,去看它是如何一步步变成今天的模样。他说, AI的本质,是一场至今仍在进行的“数字革命”。他将这场革命的源头追溯至约5000年前人类文字的产生,并指出数字一开始作为文字的一部分出现,但从未甘于只扮演配角的角色,“数字一直在试图造反”。

在麦家看来,1837年摩尔斯电码的发明是数字第一次“造反成功”的标志。通过将信息编码为数字信号,这项技术实现了语言的远距离传递,是数字革命的重要突破。但他也指出,这一变革同时带来了语言的解构与理解上的障碍,“它出现了密码技术,它消解了语言,让语言成为一种障碍、一种游戏、一种困难”。

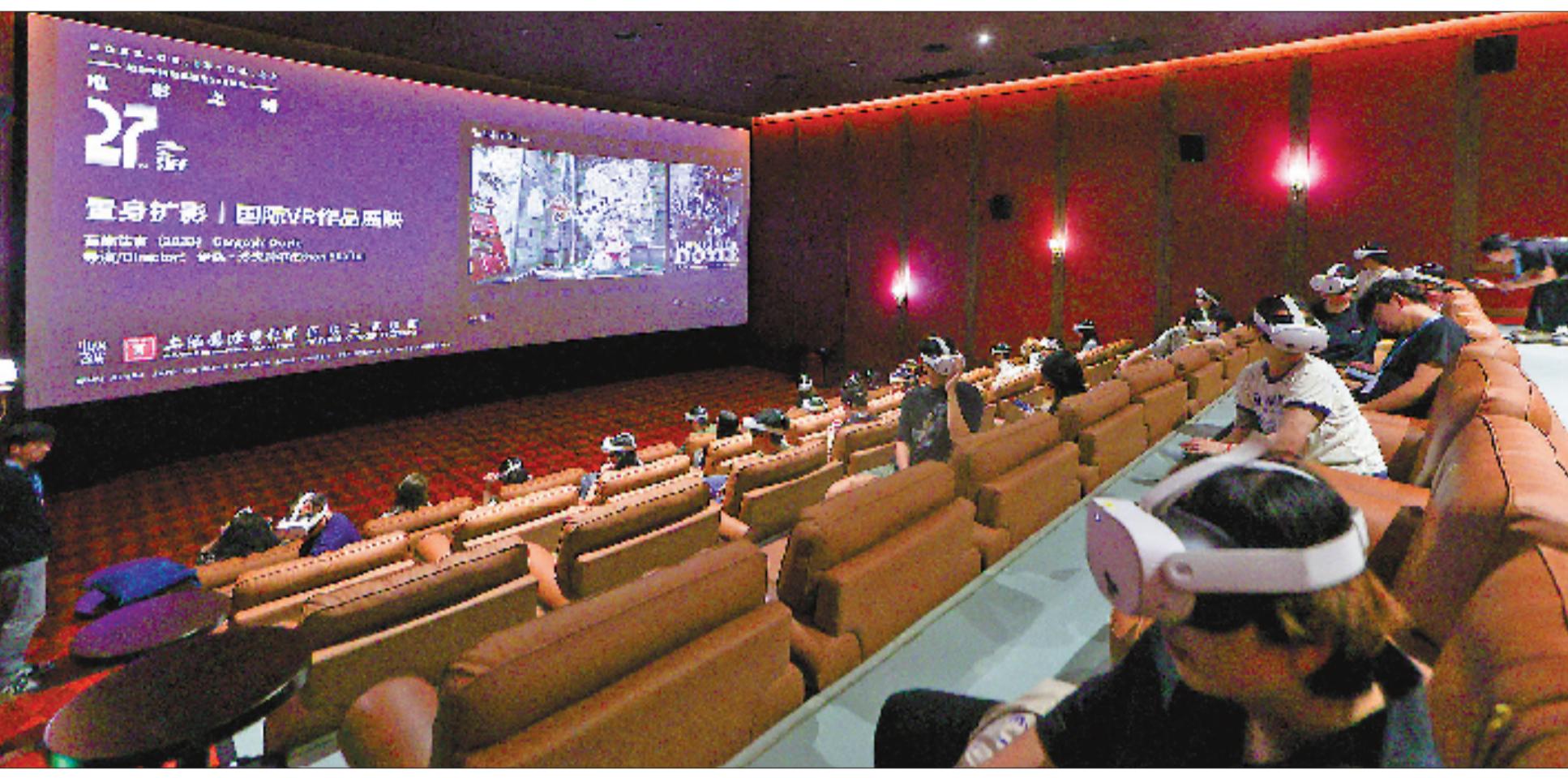
他随后将视角转向20世纪三四十年代,在冯·诺伊曼和艾伦·图灵等人推动下,计算机的出现代表了数字革命的第二次跃进。这一次,文字被进一步压缩为0和1两个数字。他指出,虽然计算机技术带来了显著便利,比如一个图书馆可以被压缩进一部手机里,但它也带来了新的问题:“屏幕里虽然藏了无穷无尽的文字,但它也消耗着我们的时间,诱发我们内心的贪婪与庸俗,分解了注意力。”

麦家认为, AI是数字革命的“第三次浪潮”,也是最具颠覆性的阶段。他指出,以前人们担心技术会影响阅读习惯、注意力等层面,但如今AI正将挑战延伸至写作本身。

“我不知道它以后会怎样革命我们。”麦家说,“但我是这样想的,即使AI把我打败了,即使它写的每一个字都比我写得好,我依然要写。”

他强调,写作对他而言不是与AI的比赛,而是一种维系自我的方式。“因为如果不读书、不写作,我不知道怎么活。”

据新华社



第27届上海国际电影节国际VR作品展映。

视觉中国供图

■ 本报记者 沈听雨

“AI到底是电影人的助手,还是电影人的挑战书?”在第27届上海国际电影节上,这个问题引起了国内外电影人的讨论。

电影,从诞生那天起,就带着浓浓的技术范儿。1895年,当卢米埃尔兄弟让照片活动起来,昭示着电影放映技术的开始。那一刻,他们被看作是发明家,而不是艺术家。

一个多世纪以来,从无声到有声、从黑白到彩色、从胶片到数字,电影始终都在拥抱最新的技术革新,并逐渐成为风靡全球的艺术。

今年,适逢世界电影诞生130周年和中国电影诞生120周年,而快速发展的AIGC(生成式人工智能)等技术,正不断拓展着电影及其产业应用的边界。当这些新技术以革命性姿态闯入电影业,未来的电影之路将如何走?带着这些疑问,记者采访了多位电影行业的一线创作者以及专家学者,聆听他们的思考与期待。

电影,可能变成一个人就能完成的艺术作品

此次上影节期间,全球首部全流程AI动画长片《英雄本色之赛博边缘》首次公开片花,当经典功夫影片里的硬桥硬马以全新震撼的形象重现银幕,在场的观众纷纷举起手机记录下这一时刻。

影片以吴宇森执导的《英雄本色》为灵感源泉,应用AI生成角色建模、场景渲染及动作捕捉技术,耗时两年完成了从剧本到成片的全AI流程制作。该片制作方苏州奇谭动漫总制片人张青介绍:“一部传统的动画电影需要几千人花费五六年时间制作,而在《英雄本色之赛博边缘》项目里,30人的团队就可以制作一部完整的院线电影。”

在电影行业降本增效的当下,AI让电影创作在周期和成本上实现了突破。

参与制作《少年派的奇幻漂流》等影片的好莱坞视效行业代表约翰·休斯表示,“现在的AI工具如谷歌的视频生成模型Veo 3,能将文本转化为分镜甚至动态预览,生成的虚拟场景节省了拍摄成本和时间。电影《酱园弄·悬案》中章子怡和野猪搏斗的场景,通过AI就能模拟出野猪毛发飘动的细节,这在过去是难以想象的。”

不仅如此,在影视制作应用中,人们可以直接将完整剧本输入AI系统,它能自动完成剧本拆分工作。借助另一种AI模型,还可以把文字内容转化为分镜,甚至连动态分镜的生成也可以实现。同时,通过AI实时合成预览技术,导演和工作人员在片场能看到接近成片的镜头效果,包括虚拟环境、人物与动物在实拍画面中的协调性,以及演员表演和摄像机运动的互动追踪状态等。这种实时决策,让特效制作不再局限于大片。

约翰·休斯说,他在影视行业从业多年,见证了技术如何在迭代中不断推动电影发展。

在3D电影尚未普及的年代,詹姆斯·卡梅隆就在执导《阿凡达》时,大胆使用3D技术摄制影片,让观众身临其境感受到了片中那如梦似幻的潘多拉星球、栩栩如生的纳美人以及惊心动魄的战斗场景。

2010年,《阿凡达》首次在中国上映时,中国仅有14家IMAX影院,当年最终收获1.68亿元票房,以仅有约0.23%的银幕数占比创下高达12.2%的票房占比。那一年,中国院线总票房在它的带动下,首次突破百亿大关。

国家广电总局曾专门召开专题会议解析“阿凡达现象”。众多专家提到它对3D技术的创造性应用,认为该片推动了整个电影行



第27届上海国际电影节AI创作分享会。

视觉中国供图

业向更高层次的技术发展。

此后,动作捕捉/表演捕捉技术、LED虚拟制片技术、三维扫描技术等不断出现并被应用于电影摄制。到今天,在AI等辅助下,一个全新的影视创作时代正在开启。

2024年底,由快手可灵AI联合李少红、贾樟柯、俞白眉、董润年等9位导演打造的9部AIGC电影短片亮相。制作完成后,贾樟柯直言AI给自己的创作带来了很大惊喜,也坦言,“现阶段AI技术仍面临挑战,需要创作者和科学家一起努力,触碰技术应用的边界。”

半年多过去,AI与电影产业的融合更加深入。就像中国电影导演协会秘书长、中国电影家协会科幻电影工作委员会会长王红卫所言,正在拍摄的《流浪地球3》,无论幕前、幕后、前期还是后期,都是几千人日夜协作,才能完成一部电影,“但受益于现在的AIGC技术,以及未来会出现的更多技术迭代,电影可能变成一个人就能完成的艺术作品”。

上海交通大学特聘教授、创新设计研究院院长胡洁对此表示赞同。研究人工智能20多年,他认为目前AI对影视业最重要的价值,在于它会带来很多不一样的思维模式,“当AI时代的降临已不可逆转,一批创作者选择躬身入局,把AI看作一种更新行业格局的工具,追求快上手。未来,它将是电影创作者的重要伙伴。”

影院,或将是一个“未来空间”

采访中,业内人士达成一个共识——当技术迭代赋予电影发展更大的潜能,自然而然地,观众对于电影的期待越来越高,也越来越挑剔。今天,需要不断问自己:怎样去面对观众、面对市场?

大麦娱乐总裁李捷表示:“电影不应该是一个过时的娱乐形式,现在必须通过创新,来赢得观众的心。”创新,不仅要在电影的创作端,也必须在电影产业链中的最后一环——链接消费端和生产端的枢纽:电影院。

今年3月18日,国家电影局发布《关于促进虚拟现实电影有序发展的通知》,首次明确将运用虚拟现实(含增强现实、混合现实)有关技术制作、采用头戴式显示设备等虚拟现实终端观赏、用于电影院等固定放映场所公开放映的新形态电影,纳入电影管理体系。这意味着,电影正式进入“可触摸时代”。

本届上海国际电影节期间,依托AR、VR、MR等数字影视技术所开设的“未来影院”单元,以及首次把VR电影放在影院里展映而新增的“置身扩影”单元,成为观众的热门打卡地。

记者在放映的影院内看到,与普通观影模式不同,观众座席左右都有间隔,保证充分的活动空间。场次间隔约半小时,也比一般电影更长,用来给设备充电、消毒等。影厅内,能看到各式各样的头显设备,举动“诡异”的观众,他们有的站着、有的坐着,还有的抬手在前方摸索着。观众余舟体验完后告诉记者:“我全程都是站着看的,同一时刻、任何角度都有画面,可以看到传统观影时没有的视角,影像来自四面八方,仿佛真的成为影片中那个世界的一部分。”

“电影早就不甘于只在银幕上讲故事了。”以同名动画电影为蓝本创制的《长安三万里》VR电影制片人袁珊说,在这部接下来即将登陆院线的影片中,观众可以化身赶考书生,一路经历“初识李白”“祁王府夜宴”“扬州追花魁”“将进酒天宫”等经典故事情节,并与片中人物、场景实时互动。观众还可以自选皮肤、姓名进入动画电影世界,漫游盛唐时代的长安城,并进行自拍打卡,录制独属于自己的漫游视频。

还有XR大空间沉浸式体验项目《帝国密码——秦始皇陵》,创作团队借助海量的考古资料和严谨的历史研究成果,以虚拟现实电影的形式深入从未发掘过的秦始皇陵地宫深处。目前,项目正在申请“电审虚字”公映许可证。

西安宏文数字科技有限公司董事长、该项目总制片人王媛表示,当前,业内人士对虚拟现实电影的探索有两条技术路线,一个是坐观式,主要用于呈现剧情化作品,满足观众对电影清晰度的高要求;一个是大空间行进式,更适用于探索、寻访数字复原的宏大场景、历史建筑。

王媛认为,虚拟现实电影为影院的未来发展探索了一条新的路径,比如在影片上映时同步推出虚拟现实版,让观众换一个厅就能“走进”影片中的世界,“就像购买周边文创一样,获得一种延伸体验”。

“过去看电影,我们面对的是一块屏幕,现在,虚拟现实让我们面对一个世界。技术的发展为电影艺术创作提供了更广阔的空间。”在中国传媒大学副教授、上影节未来影单元策展人车琳看来,在虚拟现实技术的推动下,未来影院或将是一个“未来空间”,观众观影时不再只是被动聆听,而是能够深入

到影像中,甚至能在观影时选择成为不同的角色,并根据不同的选择结果解锁不一样的结局。这样交互式、沉浸式的观影模式,在中国电影市场迎来变革之际,将给电影产业带来新的消费群体和消费可能。

AI,如何打破创作与制作的瓶颈

虽然电影被称为长在技术上的艺术,但电影的精神内核依然需要通过人的创作来完成。

正如导演李少红所说,“现在有人讲AI会取代导演,以后电影不用拍了。但我始终认为,创作方式可能会改变,角色会改变,但创作本身不会改变。”

未来,对于电影创作者来说,“卷”的是想象力和情感叙事。当迅速发展的技术降低了创作门槛,甚至让“人人都能拍电影”成为可能,那么讲故事的能力、对美学的独特感知以及艺术表达等,将成为行业竞争的终极壁垒。

导演、编剧李霄峰对新技术一直拥抱态度。他的新作《天马流星》里就有关于AI的思考,“我写了一个家庭,为了让自己的孩子顺利升学,用AI造假做了自己的升学材料。我总结下来,AI可以造梦,但是也可以造假。”

“我知道有些大平台已经在内测所谓AI编剧的工具,从某种角度来讲也是一种人和机器的交互去形成新的产品,但最近我还是更喜欢人本身一点。”李霄峰说,AI刚出来时自己还是挺兴奋的,发现它的速度特别快,特别是总结出人们已有的东西,它会非常快地给一个结果。但他随即提出疑问——当AI能快速总结现有知识时,创作者的营养是来自“自己的想象力”,还是AI提供的“基于统计学等所总结出来的数据”?而这就决定了创作是否能保持独特性与生命力。

特别是当李霄峰进行科幻电影创作时,他认为真正的难点并非制作技术,而是如何“去理解未来几十年后发生的事情”,并让当代的观众理解。

《狙击手》《拯救嫌疑人》等影片的导演张末也曾尝试用AI生成剧本大纲,结果发现内容很套路,缺乏创新。她认为,AI更适合作为辅助工具,如预演、初版剪辑等,创意核心仍然需要人类把控。

“我参观过AI公司,他们做得很好,但是我觉得真正有意思的是在于你必须善于对AI提要求,告诉它你要什么。”张末说,AI学得很快,迭代也很快,这就非常考验我们这些所谓的“饲养员”,一定要给它非常具体的要求,才能呈现你想要的东西。

AI的快速发展和应用也引发了她的焦虑:过度依赖AI追求速度,可能导致视觉和内容“千篇一律大差不差”,未来创作者真正的挑战在于如何在同质化中脱颖而出。而她对技术发展的期待在于,能利用新技术缩短影片的制作周期,比如4天就生成多个不同风格的剪辑版本,让创作者能有更多时间打磨故事。

在这个视听体验高度发达的时代,观众对电影的期待已今非昔比,不再满足于单一维度的感官刺激,对剧情、表演、视觉效果等各方面都提出了严苛要求。张末很期待,AI能够打破创作与制作的瓶颈,让创作者能再突破一下。

约翰·休斯也坦言,如果作为一名普通观众,相比于特效大片,他更喜欢张艺谋、宁浩等擅长叙事的导演的作品,因为这些作品能让他享受观影过程。他相信,能吸引观众走进电影院的始终是那些情感丰沛、擅长叙事的作品,只有善于讲故事的人才能做到这一点。

《长夜将尽》剧情简介

电影《长夜将尽》获第27届上海国际电影节金爵奖评委会大奖。影片由王通执导,饶晓志监制并与万茜共同主演。

影片以独特视角切入老龄化社会议题,讲述了这样一个故事:杀手保姆叶晓霖伪装进入老人家庭,在此期间与老人的儿子——狮子饲养员马德勇相遇,打破了原有生活平衡。警察周平在追查案件中与他们的命运交织。影片通过探讨老年人尊严、家庭关系、死亡教育等议题,唤起观众对生死问题的关注和思考。

马德勇在与叶晓霖的相处过程中,逐渐爱上了这位照顾老人的温柔女性,但他长期身处动物园封闭空间,在情感表达上产生了障碍。父亲离奇死亡、马德勇与叶晓霖之间的数次情感纠葛,展示了人性复杂的一面。

首映发布会上,主演万茜说:“剧本聚焦老龄化社会问题,导演又从一个独特的角度、通过一个很特别的女性角色,讲述了一个现实主义题材的寓言,我很喜欢。”

她透露,为了演好护工的角色,专程去养老院体验生活。这次表演最难把握的是角色的攻击性与其作为普通护工的气质之间如何拿捏尺度,是一个大的挑战。(本报记者 陆芳)



图片来源:上海国际电影节微信公众号