

香港科技大學（科大）日前舉辦第二屆AI電影節，作為創校35周年的重點誌慶活動之一，為期兩天的盛會匯聚業界領袖、電影製作人、學者、學生及公眾，共同探討AI如何重塑電影創作與製作模式。相較去年首屆，今屆電影節參賽作品數量近乎翻倍，共收到來自近80個國家及地區逾1,300份參賽作品。港科大跨科學院院長屈華民與藝術與機器創造力學部署理主任傅紅波接受訪問時指出，AI生成電影已成為勢不可擋的浪潮，而本屆電影節的三項重大創新——學生主導籌辦、首辦AI電影創客馬拉松，以及業界深度參與——正清晰勾勒出AI驅動行業變革的路徑。 ●文：香港文匯報記者 丁寧 圖：香港科技大學提供

# 港科大第二屆AI電影節 逾1300作品競獎

## 攜手業界驅動產業變革 展現創新力量



●屈華民（左）和傅紅波介紹本屆AI電影節的特點。



●觀眾在電影節上觀賞入圍作品。



●部分獲獎作品

獎項方面，墨西哥 Gabriela Cardona WALTER 憑融合個人回憶與神話元素的《The Afterlife of Aphrodite》奪最佳影片獎，西班牙 Javier Gracia ALCAINE 以超寫實紀錄片《NeoNature》獲最佳首作獎，本地創作者 KA TAM 以科幻反烏托邦作品《Project J》膺最佳技術創新獎，而港科大研究生歐陽萌科則以AI監護人題材《燼舟渡》獲最佳人機協作獎。

### AI電影創客馬拉松首登場

據屈華民和傅紅波介紹，本屆活動首次由學生主導籌辦，背後的核心助力是新成立的專項興趣小組（SIG）機制。「參與SIG的學生可在課業之外，深耕自己感興趣的項目研究，由學部教師提供指導，同時獲得學部的經費支持。」另一項突破是首次舉辦AI電影創客馬拉松（黑客松）。「上一屆電影節中，我們收到了一位13歲創作者的作品。事實上，AI極大降低了內容創作的門檻。我們相信，動畫、視頻與電影，將成為下一代人重要的表達載體。」為此，港科大開辦了三場面向中學生的AI電影製作工作坊，課程結束後，同學們參與了一場為期36小時、節奏緊湊的黑客松，圍繞「香港的奇想」主題創作AI影片。此外，本屆電影節廣邀業界深度參與，Video Rebirth、TapNow、可靈（Kling）、MiniMax、海螺（Hailuo）等多家企業與平台攜手合作。

AI可以參與到電影製作的眾多環節，甚至包括電影表演，日前耀客傳媒曾官宣兩位AI演員並投入劇集，引起巨大討論，未來AI是否會取代電影人？傅紅波答道：「AI把整體的『基準線』拔高，不管是演員還是其他職業，如果本身沒有太多經驗，相對容易被取代，如電影製作中的群演就不太需要——原來需要幾十人、幾百人做宏大場面，現在AI很容易做到，但有自己的IP的明星則很難取代。」屈華民強調：「大家擔心AI會讓很多工作消失，但實際上就業率還在提高，工作只是從一種類別換到另一種類別。AI讓大眾也能生成各種影片，應用場景會大規模擴大，相關從業人員反而增加。電影業也一樣，有些工作機會在消亡，但大量新機會被創造出來。」

為培養AIGC人才，港科大2024年新設藝術與機器創造力學部，屈華民表示：「技術背景的學生很容易癡迷於技術本身的創造力，做出來的東西很新潮，但主題和對人類困境的反思非常蒼白。藝術背景的學生受過好的藝術訓練，知道好作品應該是什麼樣，但對AI的潛力認識不足。所以我們成立這個跨學科中心，聯合培養兩類學生，對藝術背景的學生，要讓他們認識到AI不是簡單的助手，它的潛力已經超過你能想像的程度。對技術背景的學生，我們請藝術史老師教他們用電影反映人的本質、反映人類在AI時代的各種困境。」

如今香港電影行業遇冷，AI是否能助力香港電影的未來發展？傅紅波說：「香港電影業早期在東南亞和整個中國有很大市場，後來慢慢往下走。這次是特別好的機會，我期望各方合作，培養很多AI電影的創作者。香港在這方面具備很大優勢。」屈華民稱：「香港的特點是創意很好，獨立電影是它的品牌。但這些電影製作成本往往很高，創作者負擔不起。AI可以把成本大規模降低，讓創作者的創意和主題有更大空間，無論產量還是品質都可能提高。這一波AI電影紅利對香港電影尤其是獨立電影，應該有比較大的幫助。」



●李大成（左一）、陳劉芳（左二）參與「未來·AI電影：製作技術」的研討環節。

### AI影視創作仍有三大核心痛點

騰訊在線視頻AI影視表達工作室總經理李大成表示，AI正在驅動產業變革，影視行業的創作門檻被大幅拉低。「傳統影視作品依賴成百上千人專業分工的集團化製作模式，如今有AI這個『超級外腦和執行引擎』，幾人便可完成從創起到成片的全鏈條生產。從產業規模看，去年是AI製作內容的大爆發之年，全年AI視頻影像內容收入接近200億元人民幣，預計今年將超過300億元。尤其在春節檔短劇領域，AI生成內容的佔比已從個位數躍升至30%，且比例仍在持續攀升。」儘管增長迅猛，他認為當前AI影視創作仍面臨三大核心痛點：「一是『抽卡率』低，工業級生產中每生成5到10個鏡頭僅有一個可用，即便最新模型有所改善，浪費依然嚴重；二是畫面美感不足，普遍存在表情僵硬、動作卡頓、鏡頭錯亂等問題，核心原因在於模型對真實世界和導演意圖的理解有限；三是流水線複雜，儘管團隊規模縮小，但

從劇本、分鏡到配音，仍有多個人工環節，模型未能徹底簡化流程。」

針對上述痛點，他認為可以從幾個方面進行改善：一是建立專家級AI Agent（AI智能體），通過AI校驗生成內容，優化提示詞，提升對導演和編劇意圖的理解精度，提升情緒動作敘事及人物一致性；二是建立S+級技能庫，依託精品影視庫，沉澱出專業構圖、角色表演、動作編排、鏡頭語言四大類技能，賦能專家Agent，使生成內容達到專業級動漫番劇水平；三是建立智能流水線，將生產流程拆解為理解層與調度層，自動化完成劇本解析、場景與人物設定、配音及製作調度，大幅減少人工參與，提升整體效率。

為解決「有工具、缺人才」的問題，李大成稱未來應打造統一對接平台並建立校園扶持計劃。現時騰訊構建了面向AIGC影視創作者的交流社區——靈芽。該社區定位為連接全球創作者、賽事活動與產業資源的平台，上線半年已吸引超過2萬名創作者入駐，積累優秀作品5,000餘部，並通過承辦北影節AIGC電影單元等為參賽作品帶來曝光機會，「這可以推動創作者與產業對接，匯聚AI影視相關的項目機會，幫助創作者獲得收入與影響力。」而在培養高校人才方面，騰訊發布了「未來影像之星」計劃，為在校大學生提供積分補貼，支持其使用靈芽平台接入的頂尖圖片、音樂及視頻生成模型進行創作，鼓勵校園人才盡早被產業關注。

## AI影視創作者：AI助力影遊共生藝術形態

在內地知名AI創作者陳劉芳（Eddy Chen）眼中，電影與遊戲的交匯處，正在孕育一種全新的互動內容形態。從《黑鏡》《底特律：變人》到今年IGN評分10分的遊戲《Mixtape》，都反映了同一個現實：影像的未來，或許就在於一種既可觀看、可供體驗，又能感知和共創的全新藝術形態。而AI則會助力這種藝術形態的出現。Eddy由此分享了世界模型的概念，世界模型是指AI系統在內部構建的一個關於外部環境的模擬與表徵，使AI不僅能感知資訊，還能理解物理規律、因果關係，並像人類一樣在行動前推演和預測未來，「當前世界模型主要聚焦於物理層面的探索——角色能夠在連續的環境中與環境互動，視頻連貫性也在不斷提升。但真正的電影和遊戲都帶有故事、劇情和人物視角的演進，這正是當前世界模型與理想形態之間的空白。」

由此她提出四大值得探索的研究方向：一是敘述連貫性，可以從短段落開始，逐步實現每一場戲的連貫性，世界模型研究已在這方面取得進展；二是可交互與可控性，不只是控制鏡頭，而是能夠控制角色從A遷移到B，角色在沒有受控時也能自然探索環境和他人；三是故事世界的工程化，過去IP本質上是內容終端，而未來IP的世界觀可以成長為一個可交互、可探索的世界；四是AI時代的全新語法，電影有視聽語言，遊戲有關卡、機制和環境敘事，在影遊共生的新形態中需要探索一套全新的語法。「《Mixtape》其實提供了一個好的方向——以故事主角作為遊戲主角，兼具電影語言與可操控的遊戲體驗。」

Eddy強調，在打造世界模型時要注意角色本身的重要性。「皮克斯的真正魔法不是技術參數或渲染精度，而是那些讓人動情的瞬間：蹦蹦跳跳的拾燈，巴斯光年抬頭看向天空的第一眼，卡爾爺爺望着氣球升起時的淚眼……」正是背後的藝術家和科學家們共同合作，才讓全世界在同一個瞬間，為同一個故事、同一個角色着迷。無論內容形態如何變化，這一點始終不變。在世界模型中，為塑造更可信的AI角色，她提出了一套「三位一體動機模型」，包含生理本能（是否餓了、渴了）、情感需求（是否想回到媽媽身邊）和性格約束（害羞或調皮）。這套方法以往用於故事創作和IP構建，如今可用於驅動AI Agent，支撐更可信的「模擬世界」。她以自己團隊正在孵化的角色「Jam」為例——一個喜歡在天台看雲、吃炸雞的「廢柴哲學家」。「要讓他動起來，需要視頻模型；要讓他能對話，需要對話模型；還需要記憶系統處理短期和長期關係演化，以及三位一體模型控制決策與執行。外在在表現則包括肢體、語音、動作等多模態表達。總結而言，人格、多模態和主動性，是通過AI塑造角色的關鍵三環。」

Eddy引用了一句話作為結語：「有一天，你或許可以在Netflix上點擊一個互動按鈕，走進那個世界。這個世界裏每一個場景都為你即時生成和個性化定製。在那個未來，遊戲和電影將變得難以區分。」

## AI時代紀錄片的倫理與美學

AI對於紀錄片的製作有什麼作用？中央戲劇學院教授陶濤指出：「紀錄片從來都是三類影像的構成：實證影像負責『作證』，解釋影像負責『理解』，想像影像負責『抵達』那些不可拍攝的瞬間。AI並未改變這一結構，而是以『概率影像』的方式重新調整了三者的關係——釋放生產力，增強敘事與情感動員能力。」

陶濤分析了幾種不同類型的紀錄片要注意的情況。「對歷史紀錄片來說，史料約束是底線。」通過對比一部紀念長征90周年的預告片以及B站出品的五集紀錄片《台灣島紀》，「前者用4小時AI生成，服裝、武器、地圖全部出錯，導致觀眾『出戲』。後者則採用油畫風格化審美，以明確距離感提醒觀眾這是想像演繹，成本降至傳統製作的5%。」陶濤強調，歷史想像必須受史料鏈條約束，不能冒充檔案。

「而科學紀錄片是AI的天然主場，如紀錄片《意外改變科學》採取全AI製作，將微波爐發明等不可見原理可視化、通俗化，服務於科學論證，不違背真實原則。對於現實紀錄片，AI的運用則更具有倫理敏感性。」陶濤分享了HBO一部敏感題材紀錄片，全用AI換臉替代馬賽克，保護身份的同時保留情感代入；主角在關鍵時刻以真容現身，形成英雄孤光。而紀錄片《AI的爸爸》中，創作者用AI生成「完美父親」，卻發現那不是真實的父親——充滿缺陷的父親需要從「逆父」轉向「尋父」，AI因此成為「求真的裝置」。

對於觀念紀錄片，陶濤提出一個具有哲學深度的案例：著名導演韋納·荷索的AI實驗項目。以荷索的語料訓練AI腳本，用AI版「荷索」探尋一名失業工人絕望之下的真相。荷索作品的核心在於揭示人的複雜性——環保主義者也可能是自大狂和吸毒者。「當所有作品都可以被提取、仿寫、拼裝成風格參數時，什麼是作者？誰是原創？藝術的靈魂是什麼？AI將紀錄片從『再現現實的工具』推向了『反思意識本體』的層面。」

陶濤總結道：「證據絕不讓步，解釋可以增強，想像必須守住邊界。無論是歷史、科學、現實、私影還是觀念紀錄片，AI與所有藝術手段一樣，只是服務於真實本身的一種求真方式。」

▶陶濤（左三）在「重塑光影：AI時代下的電影美學與創作主體」研討環節中談AI時代的紀錄片創作。