科技重塑影像創作邊界

開闢敘事新徑

「藝術實驗室」系列

科學的分量與價值，既是文明發展的核心基石，也是工業時代邁向數位化進程的根本動力，更是我們認知與守護生態環境、探尋人與自然共生路徑的關鍵依託。所幸，除卻看似艱澀生硬的學術論文與實驗室場景，我們還有文學、音樂、電影乃至現如今的混合現實（MR）、虛擬現實（VR）、人工智能（AI）等數字創作。無數曼妙鮮活的藝術載體，讓科學的內核披上靈動的藝術外衣，如同件件被精心包裝的「科學的饋贈」，徐徐呈現在世人面前。

●文：香港文匯報記者 胡茜　圖：受訪者提供


●《牡丹記》用最新的技術，講最古老的故事。

嶺大研發CineSim打破電影創作教學限制



●CineSim結合虛幻引擎及沉浸式VR技術，可建立高真實的虛擬片場。


●劉心柔正使用CineSim嘗試創作。


●簡肇韜表示，CineSim可降低電影創作的門檻及成本。　記者胡茜 攝

ifva首設「AI Creation」組別 當獨立影像遇見AI敘事

作為香港獨立影像的搖籃，ifva（香港獨立短片及影像媒體節）已走過30屆，從膠片時代的實驗短片，到數碼浪潮裏的動畫與媒體藝術，它始終站在影像創作的最前沿，見證着每一次技術變革帶來的敘事可能。本屆ifva首次增設「AI Creation」組別，無疑是對生成式AI浪潮的一次主動擁抱。它不僅為年輕創作者開闢了新的賽道，更拋出了一個值得整個行業思考的命題：當算法可以生成畫面，影像創作的核心，到底是什麼？首屆「AI Creation」組金獎作品《牡丹記》，或許給出了一種東方式的答案。兩位年輕創作者劉雨晴與孫錦濤，沒有追隨AI創作常見的賽博科幻敘事，反而轉身走進千年古典文學長河，以唐代女詩人魚玄機的生平為底，用算法織就了一幅鋪滿宣紙質感的影像長卷。

宣紙為幕 生成式AI融匯古典詩意

「一開始我們就確定，不要做大家印象裏『AI該有的樣子』。」談起創作初衷，劉雨晴的語氣很堅定。在她看來，現在很多AI影像作品都熱衷於呈現未來感、科技感，彷彿AI只能用來講賽博朋克的故事，但她偏想反其道而行之：「AI是工具，不是題材。為什麼不能用最新的技術，講最古老的故事？」最終，她和孫錦濤把目光投向了唐代女詩人魚玄機。這位才華橫溢卻一生坎坷的女性，留下了「易求無價寶，難得有心郎」的千古名句，也留下了關於才情、困境與女性身份的無限闡釋空間。「魚玄機的故事，放到今天依然有共鳴。她是那個時代的女性創作者，有滿腹才華，卻被時代的邊框困住。我們想透過她的故事，回望傳統裏的女性處境，也對應當下女性創作者的身份思考。」劉雨晴說，這正是《牡丹記》想要傳達的核心主題：在流轉的時光裏，創作者的才情與困境，從來都有相通的底色。

為了匹配這樣的故事基調，兩位創作者為影片定下了「三維宣紙」的視覺風格。「宣紙本身是有生命的，它的紋理、透氣感、墨色暈開的邊緣，那種朦朦朧朧的淒美，和魚玄機的氣質太契合了。」孫錦濤解釋，若是用傳統手繪動畫實現這種全程統一的宣紙質感，不僅耗時漫長，成本也極高，而AI技術，為這種美學提供了落地的可能。但這條路並不好走，風格的穩定性，是她們遇到的最大難題。「AI生成的畫面，每一幀的紙張紋理都可能不一樣，連起來就會跳動、閃爍，觀看體驗很差。」為了解決這個問題，兩人花了數周時間反覆調試：先用Midjourney生成概念圖，打磨出最理想的宣紙質感與人物造型，再把風格參數導入視頻生成模型。為了保證動作的自然度，他們採用了「實拍動作捕捉+AI風格遷移」的方式，先由演員實拍完成所有動作，再透過AI把真人畫面轉化為統一的宣紙美學。孫錦濤坦言，整個創作過程，更像一場和AI的「談判」：「你不能指望AI完全懂你的想法，你要反覆地告訴它要什麼，不要什麼，在無數個生成結果裏挑選、調整、再生成，就像打磨一塊石頭，慢慢磨出你想要的樣子。」

面對坊間「AI降低創作門檻，會讓創作變得廉價」的說法，兩位創作者有自己的理解。「很多人以為AI創作就是輸入幾個關鍵詞，等着出片就行，其實完全不是。」劉雨晴笑言，整個製作周期裏，他們花在調試、篩選、修改上的時間，一點不比傳統創作少，「AI沒有解放我們，也沒有給我們添麻煩，它只是把原來的畫筆、顏料，換成了提示詞和模型。過去你要會手繪、會拍攝，現在你要會和AI溝通，會判斷畫面的好壞，本質上都是創作者的基本功。」為了做好《牡丹記》，兩人不僅讀完了魚玄機現存的所有詩作，還翻閱了大量唐代服飾、建築的史料，甚至專門去看了不少古典水墨動畫，尋找東方敘事的韻律感。「這些前期積累，才是作品的根。AI只是幫我們把根上長出來的花，開得更順利一點而已。」劉雨晴說。

影像無界 從本地實驗到全球聯映

生成式AI進入影像創作領域不過數年時間，關於它的討論從未停止：它會不會顛覆電影工業？會不會催生全新的電影語言？在劉雨晴和孫錦濤看來，這一切都還在摸索之中，但可以確定的是，AI作為一種全新的媒介，一定會長出屬於自己的美學與語法。「現在我們其實還是在用傳統電影的邏輯做AI作品，講線性的故事，用經典的鏡頭語言，但AI本身的媒介特質，其實遠不止於此。」孫錦濤解釋，當前的AI創作已經顯露出一些獨特的美學傾向：比如那種似真似幻的「潛意識感」，「這些特質，是傳統拍攝和後期很難實現的，是AI這個媒介天生帶來的。當越來越多創作者開始自覺地運用這些特質，慢慢就會形成一套只有AI才能實現的電影語言，就像當年電影誕生後，慢慢發展出蒙太奇一樣。」

事實上，ifva從來不只是一個比賽，更是一個連接本地與全球創作者的平台。今年12月，ifva將再度與韓國短片串流平台MovieBloc聯手，推出本屆賽事精選作品免費網上展映。從虛擬片場裏的教育實驗，到宣紙墨影裏的創作探索，科技從來都不是藝術的對立面，而是拓展邊界的夥伴。在這個技術飛速迭代的時代，總有創作者願意靜下心來，把新的工具糅進自己的創作血脈裏，長出有溫度、有根脈的作品。


●《牡丹記》以唐代女詩人魚玄機的生平為靈感。

在過往很長一段時間，電影這門光影藝術總與昂貴的攝影器材、封閉的專業片場深度綁定。對於電影專業的學生而言，課本上的「三分布光法」「黃金分割構圖」，往往要走進真正的片場，觸碰到沉甸甸的攝影機與燈光架時，才能從抽象理論變成具體感知。而嶺南大學數碼藝術及創意產業系研發的電影製作模擬教育軟件CineSim，正試圖用數碼技術為這道高牆開鑿出一扇窗。這套由高級講師簡肇韜博士帶領團隊歷時兩年打磨、獲教資會約80萬港元資助的系統，今年於有「高等教育界奧斯卡」之稱的「泰晤士高等教育亞洲大獎2026」中摘下「年度科技或數位創新獎」，亦是該獎項今年唯一獲獎的高等學府項目。

把電影課堂搬進數碼空間

「很多有天分的年輕人，可能因為買不起一台相機，就永遠錯過了電影創作的可能，這太可惜了。」簡肇韜坦言，「團隊從構思如何把電影教育、創意實踐與科技結合，到歷經反覆測試與優化，最終成功打造出一套具啟發性的互動教學工具。此數碼創新研發不僅提升學生的學習體驗，更可透過互聯網突破地域或設備限制，讓全球學習者受惠。」

「泰晤士高等教育亞洲大獎2026」評審團表示，CineSim項目以其創新方式，成功結合理論與實踐，為電影教育提供全面支援，並可輸出成果用於教學及前期視覺化製作，表現尤為突出；這套虛擬實境系統有效突破對昂貴設備的依賴，提供一種具規模效益且成本相對低廉的電影教學模式。值得一提的是，該系統讓教師能重現多部經典電影及電視劇場景，讓學生以互動方式分析導演的創作決策。

CineSim結合虛幻引擎（Unreal Engine 5）及沉浸式VR技術，建立高真實的虛擬片場，免費版用家可於15個預設3D場景，包括香港懷舊冰室及公屋等場景中進行創作，學習攝影構圖、燈光設計、運鏡技巧及分鏡敘事等核心技能。系統亦支援日夜場景切換、角色動作調整及鏡頭控制，並可輸出影片作教學及展示用途。完整版更加入FBX 3D模型導入功能，可配合人工智能自行生成個人化的3D模型，進一步提升創作空間。

給創作者「試錯的勇氣」

簡肇韜補充，CineSim可大幅降低電影創作的入門門檻及成本，支持香港電影業可持續發展，即使資源有限的學校亦能提供相關學習機會，對於業界而言，亦可用作前期模擬拍攝及鏡頭預演，大大節省人力與製作成本。他指出，系統兼具教育與創意思維訓練功能，能與視覺藝術結合，推動跨學科學習，持續促進本地創科教育發展。

嶺大電影與視覺藝術三年級生劉心柔便坦言，這套系統讓腦海中飄浮的構思先落地成具體畫面：「過去上攝影課，最頭疼的就是實拍練習，燈光器材很重，搬來搬去費時間，課堂時長有限，往往還沒試出最合適的光位，就到了下課時間。」她回憶，第一次用CineSim完成公屋題材短片作業時，體驗完全顛覆了過去的認知：「我可以在系統裏還原家住的公屋走廊，反覆調整傍晚側光的角度，看陰影怎麼鋪陳，晾衣繩的層次怎麼營造空間感。這些要是真實拍攝，不僅要申請場地，還要等黃金一小時的光線，成本與時間成本都很高。」在她看來，CineSim最大的價值，是給了創作者「試錯的勇氣」：「很多大膽的鏡頭想法，真實拍攝要花很多錢、冒很多風險，但在虛擬空間裏，你可以隨便嘗試，失敗了重來就好。」

而VR版本的沉浸式體驗，更讓她印象深刻：「戴上頭顯走進場景，就像真的站在片場裏，可以從導演視角看每個機位的畫面。我曾用它還原《花樣年華》的經典樓道場景，站在當年的機位上，終於懂了那個仰拍角度為什麼能拍出壓抑又曖昧的氛圍。」這段體驗也讓她對電影創作有了新的理解：「電影從來不是操作器材的技術，而是用鏡頭說故事的能力。CineSim拆掉了器材的門檻，我們就能把更多精力放在敘事本身。」


●劉雨晴


●孫錦濤

●CineSim重現《閃靈》經典畫面。

