

第一现场

审美能力将是AI时代的硬实力

□本报记者 刘鹏波



《镖人：风起大漠》剧照



《贾科长Dance》剧照



风靡全网的“拼豆”（来源网络）

去年春节,DeepSeek火爆出圈;今年春节,则非Seedance莫属。2月7日,字节跳动旗下AI视频生成大模型Seedance 2.0开启内测,迅速引发社会各界关注。2月12日,马斯克在社交平台发文感慨:“It's happening fast. (这一切发展得太快了)”——说的正是Seedance 2.0。

让创作“人人可及”

Seedance 2.0支持文生视频、图生视频,也能以视频、音频为参考素材进行二次生成。它之所以成为舆论焦点,在于突破了过往AI视频“仅让图片动起来”的初级局限,在运镜规划的连贯性、跨镜头角色的一致性、原生音画的同步度等方面均实现质的提升,很大程度上破解了AI视频长期存在的可用率低、成本高的痛点。

此前,AI视频生成的可用率仅为20%,意味着创作者平均需要试验5次才能获得一段可用素材。由于生成结果的随机性强,从业者将这种开盲盒式的创作戏称为“抽卡游戏”。这种低效模式极大限制了AI视频的商业应用,而Seedance 2.0的出现彻底扭转了这一局面。据业内消息,在其助力之下,5秒镜头的制作成本已从3万元骤降至3元。

如果说,此前AI视频模型还在纠结“像不像真”,停留在模仿现实的层面,那么Seedance 2.0则直接跨越到“不是艺术”的境地。它不仅“保真”,更能轻松输出电影级别的视觉效果,无论是画面质感、光影层次,还是镜头语言的表达,都可与专业影视制作相媲美。这正是令影视行业从业者深感危机之处,也是吸引大众主动尝试的关键所在:只需简单输入文字指令或插入参考图片,大模型便能生成具象鲜活、惟妙惟肖的动态影像,这种近乎零成本的创作体验很难不让人心动。

Seedance 2.0的真正冲击力,或许不在于生成了多么完美的视频,而在于它打破了影视制作的专业壁垒,让创作变得“人人可及”。它将成本拉至最低、让门槛大幅下降,这意味着,普通人无需专业设备、无需精湛技术,仅凭低成本,就能将脑海中的创意落地为可见影像。尤其对影视特效行业,原本需耗费大量时间、人力和资金,经繁琐流程才能完成的镜头,如今几个指令就能快速实现,这怎能不让从业者感到危机呢?

重要的是人如何使用技术

2月16日,知名导演贾樟柯发微博称,自己借助Seedance 2.0完成了贺岁短片《贾科长Dance》,成为首批

拥抱这一新技术的电影人之一。短片中,两个“贾樟柯”同台亮相:一位是演员,一位是导演,均由Seedance 2.0生成。前者保留明显的“AI感”,饰演年轻时的贾樟柯,后者则更贴近现实中的导演形象。片中,年轻的贾樟柯不断“穿越”回自己的电影,一会儿是《站台》里的崔明亮,一会儿是《三峡好人》里的韩三明,甚至还像赵涛在《山河故人》里那样起舞。各种姿势、表情惟妙惟肖,让人难辨真假。

Seedance 2.0强大的真人肖像生成能力,引发了大众对“深度伪造”风险的担忧:一旦技术被滥用,可能会出现伪造他人影像、传播虚假信息等问题,进而影响社会秩序。对此,Seedance 2.0团队进行紧急优化,暂不支持输入真人图片或视频作为主体参考。这是技术狂飙必然伴随的争议与挑战,版权问题尤其受到关注。越来越多的人通过截取影视剧照、片段进行二次加工,制作成短视频传播甚至获利,这类行为不仅侵犯了影视制作公司的版权,也可能侵犯演员的肖像权。这是AI视频行业要实现可持续发展亟需解决的难题。

面对AI技术带来的变革与争议,贾樟柯有自己的清醒认知。他表示,“从黑白到彩色,从无声到有声,从胶片到数码,电影用了很多年。每一次变化,都伴随着怀疑和不安。但AI的发展却如此迅速,从几年前的‘一假假’,到今天,可以一句话生成一段完成度相当不错的视频,真的很快。”对于AI技术是否会取代电影,贾樟柯直言自己并不担心,因为电影自诞生之日起,始终与新技术共生共长。“摄影机曾经也是一种令人不安的发明,但今天它早已成为日常。真正重要的,还是人如何使用技术。”

“手搓”价值越发凸显

就在Seedance 2.0引发争议之际,今年春节档影片《镖人:风起大漠》给出了另一种答案,也让人工创作的价值被重新审视。这部改编自许先哲同名漫画的影片,由著名动作指导袁和平执导,云集了李连杰、吴京、谢霆锋、张晋等武打明星,截至2月26日,其票房累计近10亿元,成功登顶中国影史武侠片票房冠军。

据悉,为还原漫画中“大漠孤烟”的壮阔景象,剧组深入新疆多地实景拍摄,拒绝绿幕抠图的敷衍;主要演员均接受了严格的马术和武术训练,大部分动作场面坚持实拍,而非依赖后期特效。正是这份坚守“真打实拍”、坚持“手搓”创作的态度,让《镖人:风起大漠》呈现出久违的硬派写实风格,与当下许多依赖绿幕、特效堆砌的武侠片形成鲜明对比,让观众在光影中感受到创作的诚意与温度。人工制作的影像,天然带着“不完美”的质感。这种不

完美,绝非是创作者能力不足,而是其在追求极致的过程中,不断尝试、不断妥协、不断突破的痕迹。一个看似不够流畅的镜头、一段不够精准的表演……背后都藏着创作者的思考、热爱与坚守,承载着人的温度与体感,这是AI生成的影像永远无法复制的。

另一个案例是近来风靡全网的“拼豆”,被网友称为“年轻人的十字绣”。它最初是儿童益智玩具,参与者需将彩色塑料豆粒按照图案逐一摆放在格子上,再用熨斗加热固定,最终制作成各类装饰品。“拼豆”之所以能从儿童游戏变为成年人的解压法宝,原因之一就是它需要投入时间与体力,需要耐心与专注,最终完成的作品或许不精致,但都是个人劳动的成果。

这本质上是对当下过度脑力劳动、重结果轻过程、依赖一键生成的无声反抗。“拼豆”所呈现的低像素质感,既是数码时代的象征,也是对AI时代“完美影像”的隐形反抗。用体力取代脑力,用慢节奏对抗快节奏,用不完美替代完美,这种看似笨拙的创作方式恰恰彰显了AI时代“手搓”的价值,也让我们重新思考:影像的价值,究竟在于完美的画面,还是背后的人文温度?

未来比的是审美能力

当一键生成变得触手可及,未来的竞争或许不再是技术层面的比拼,而是审美能力的较量。一个人若能精准表达自身需求,清晰知道想要的是什么、为何想要,他就可以不断向AI发布有效指令,让其生成接近理想的结果;与此同时,在反复调试与修正的过程中,更敏锐的审美能力意味着能更快速识别AI输出的偏差与潜力,从而作出更准确的二次干预,以获得更贴合预期的结果。

“AI时代,文科生将比理科生更吃香。”这句话虽略显偏颇,但也不无道理。当技术不断加速迭代,再优秀的理科生,也很难穷尽技术背后的原理。未来,人人都将是AI的操作者和指挥员,但唯有那些更加懂得精准发布指令、判断输出结果、进行调试优化的人,才能享受到AI技术带来的红利。

这或许会是一个“结果导向”的社会,产出的结果比产出的过程更具决定性。如果缺乏审美能力与价值判断力,即便掌握了AI技术又如何?在浩瀚的AI生成物中盲人摸象,如果没有审美能力,该如何通过调试获得理想结果?这也再度提示了审美教育的重要性。阅读经典、评鉴画作、欣赏音乐等看似日常的美育活动,实则在培育我们的艺术素养,提升我们的鉴赏能力,让我们在AI时代更有主动性,从而成为更好驾驭AI的创造性主体。

微短剧创作应警惕三个误区

□张波

此创作,只能提供短暂虚无的快感,异化观众对现实的理解,同时也背离了架空剧原本应有的双重张力和现实意义。合理的架空剧不是胡乱编造和无的放矢,其细微精巧处正是在营造想象空间的基础上保有一定的现实质感,进而虚实融合、刚柔并济,实现在“甜宠”中贯穿职场的真实、亲情的温度,在“穿越”中彰显个体自主自立与时代价值观念,在“穿书”中比照多维现实、刻画人物担当。因此,微短剧创作不应脱离现实土壤的滋养,不应在“假架空”中消磨观众对良知正义的信任与对现实生活的信心。

误区二:将主流化降级为平庸化

主流化创作取向的真正体现离不开精品化创作与市场化接纳的有机融合。目前,微短剧发展中一种值得关注的取向是将主流化降级为平庸化。近几年,在相关部门的倡导下,一大批微短剧选择了主流且重要的选题方向,但部分创作将“主流化”简单等同于“通关令”,在故事编排上陷入了粗糙化、模式化、空洞化的误区。诸如文旅类微短剧停留于“景点展示+无脑遛弯+标语口号宣传”的拼贴,乡村振兴题材微短剧充斥“某乡村+某特色农产品+都市男女返乡+陷入爱河+皆大欢喜结局”的僵化主线。一些微短剧出现选题好但质量弱、题材独特但情节拉垮的问题,甚至在故事架构和人物设定、矛盾冲突方面都高度雷同,

迅速令人审美疲劳。回望影视艺术发展历史,类型化与生产的流程化都是影视产业走向成熟的重要标志。但类型化不等于粗糙的套路化。类型可以相对长存,粗糙的套路却总是千篇一律,令人厌烦。确立了主流化选题,并不意味着可以忽视对故事冲突、角色特质与差异化性格、叙事谋篇布局的经营。真正的主流化应是思想性与艺术性的有机统一,既要有故事的新颖度,也要有细节的质感和冲突的代入能力,这不是浮光掠影,更不是磨平棱角的平庸化,而是以真诚的观察、鲜活的人物、自洽的表达,让正向价值、宏大理念在人间烟火中自然流淌。

误区三:将情绪刺激错认为情绪价值

出于市场化生存的需要,当前微短剧普遍依赖强冲突、高反转、感官刺激来制造“情绪钩子”,广泛使用打脸、羞辱、逆袭等桥段推进故事,旨在让观众在情绪激荡中欲罢不能,进而达成“情绪消费”。这种看似契合微短剧形态的创作取向,实际上过度依赖“负面情绪激发”,其主要手段多为迅速制造矛盾对立、以极端冲突营造观赏快感,并通过贬低、贬损他人来塑造主角形象。真正有意义的情绪价值,应当在冲突和矛盾中凸显人间温情和彼此成全,刻画邻里在摩擦碰撞之后的理解与共

微短剧迅猛发展的同时,部分作品也显露出故事粗糙、过度悬浮、片面依赖情节与画面强刺激等问题,导致作品所承载的价值观模糊偏颇,故事所蕴含的审美指向被窄化削弱。这些症候与微短剧的精品化道路相悖,亟需重新廓清认识、校准方向。当前,微短剧创作应警惕三个误区,即避免将架空剧等同于“悬浮剧”,避免将主流化降级为平庸化,避免将情绪刺激错认为情绪价值。

误区一:将架空剧等同于“悬浮剧”

一般而言,架空叙事在影视、游戏、动漫、网文创作中较为常见,是指特定故事构建了脱离具体时空但又与现实、历史有一定相似度的虚拟世界。微短剧中的“重生”“穿书”“系统流”之积极意义是能够通过虚构设定释放叙事活力,同时又以其对现实的牵涉力、隐喻性来深化故事代入感和议题关联性。但目前一些作品错将“架空”扭曲为“悬浮”,以所谓“架空”来随意涂抹脱离常识的豪门情仇、毫无逻辑的角色反转和凌驾于社会法制伦理之上的无脑复仇。这类作品看似“架空”,实则“悬浮”,既造成了对社会现实的扭曲异化表现,又因其过度远离现实而脱离了“架空”的界限。一些微短剧中的“大豪门全面压制小土豪”“黑社会代行社会规则”等,虽以现代都市为故事背景,却丝毫不顾现实社会情况,只为提供无脑爽感而构建封闭的幻想空间。如

情,以及普通人在现实抉择中的坚持与坚韧。这种情绪价值,可以不依赖逆袭和打脸,但一样“集集有惊喜”“段段有故事”。毕竟,通过故事承载情绪价值,终究倡导的是和谐共处,而非宣泄与对立。对那些已经凭借爆款作品跻身头部的创作公司而言,时下应进一步思考和突破的方向是:微短剧如何摆脱短暂、虚无的情绪刺激窠臼,转向引导公众认同与尊重公共伦理、理解体谅他人处境、关注社区乃至社会事务。如此一来,方能实现从“情绪刺激”到“情绪价值”与“情感动员”的真正跃升。

微短剧的娱乐属性不能遮蔽其应当承担的社会责任。唯有走出“悬浮化”“平庸化”“刺激化”三大误区,微短剧才能真正从“流量赛道”驶入“价值航道”,在讲好中国故事、凝聚社会共识、助力社会治理中发挥可持续的作用。

(作者系济南大学文化和旅游学院教授)

锐评·锐见

中国作协创研部
文艺报

·合办·