



圖為《狂野時速 10》劇照。如影視製作為減省成本而以科技完全取代人手時，電影或異化為電腦遊戲，只剩下官能刺激。

電影與科技

美國編劇公會（WGA）2023年5月2日發起罷工，訴求增加串流播放的分紅，以及禁止「人工智能」（AI）代替人手編寫劇本。罷工於9月尾結束，長達幾個月的工潮，險令美國價值1340億美元（約10,450億港元）電影及電視事業面臨崩盤危機。事件仍留有尾巴：究竟未來AI會否完全取代人類，創作出經典？由電腦特技主宰的電影是否仍能稱為藝術？日後將如何界定藝術？

文：仁濟醫院靚次伯紀念中學教師 關懷遠

圖：劇照

「實體特效」的反彈

2023年暑假上映的《奪寶奇兵：命運輪盤》由81歲的夏里遜福主演。開首一段有指使用AI科技，令夏里遜福回到40歲，單人匹馬闖入納粹陣營。另一電影《奧本海默》標榜主要使用實體特效而非「電腦合成影像」（CGI），其中那場原子彈試爆場面，據悉使用炸藥營造效果。兩片導演都強調沒有依賴電腦特技，《奪》片導演占士曼高稱開首劇情花3年時間建構及拍攝，並竭力指出電腦特技與AI人工智能生成工具之間的分別。無獨有偶，《奧》片的導演基斯杜化·路蘭希望以傳統爆破技術帶出演員真實的表情和反應。《奧》更涉嫌在片尾字幕中刪除視覺特效公司百多名工作人員的名字，造成全片皆用實體特效的錯覺。

電影發展史上，電影本應借助科技提升水平，現在卻不斷被導演否定，原因是過去10多年觀眾也許已看膩「漫威」製作的飛天遁地，也質疑《狂野時速》系列誇張得有違常理的電腦特技畫

面。近年荷李活大製作都將宣傳重點放回電影本身。可是，上述兩片都有情節未必獲觀眾讚賞，如有觀眾批評夏里遜福的「回春」未免太假，原子彈試爆的畫面震撼力不足，結果兩面不討好。

更諷刺的是，電腦特技愈發重要的今天，電腦特技從業員未能獲豐厚報酬，而編劇亦因電腦漸取代人手而影響收入，成也科技，敗也科技。那麼，利益究竟落入哪些人手裏？

編劇罷工 背景在成本多投後製

答案是：串流平台競爭白熱化，改變沿用的製作模式。為劇集準時「上架」，也為節省成本，抵消已趨飽和的市場佔有率，Netflix等平台製作影視時，寧願多放成本於後期製作，也不願花資源在前期準備和拍攝過程。是次罷工事件起因之一便是串流平台欲使用AI編寫劇本，再找新進編劇略作修改。這種「零工經濟」（gig economy）既減少劇本支出，亦慳了日後分紅，畢竟Disney+仍負債450億美元（約3510億港元）。

當然，電影使用AI還在初步階段，暫未能完全取代人腦。不過，科技發展一日千里，難保AI經進化後可取代人類創作。正如幾十年前亦難以想像步入晚年的夏理遜福可以做回中年的鍾斯博士。

電影與科技一直並肩

廣義來說，電影與科技一直並肩而行。由1890年代法國盧米埃爾兄弟以放映機播放電影開始，到有聲電影的出現，乃至後來黑白菲林演進至伊士曼彩色，電影逾百年發展的輝煌成果，沒有科技定然不能達至。然而，「一齣影片是否發揮了電影手段的可能性，應以它深入我們眼前世界的程度作為衡量的標準」（德學者齊格弗里德·科拉考爾著《電影的本性》）。問題是，如AI成為電影的主角，電影內容皆由電腦生成，似真實假，號稱創意工業的電影，能像百年前的《火車進站》般為人們帶來眼前世界的體驗嗎？