

科技赋能,创新驱动 实现传统电影与虚拟现实电影“花开两枝”

■文/本报记者 李霆钧



当下,AI与XR等技术正在以前所未有的深度和广度,改变着电影创作、生产、传播和体验的全链条。

今年3月,《国家电影局关于促进虚拟现实电影有序发展的通知》正式出台。自《通知》下发以来,已有近百部虚拟现实影片申报备案,申报公司来自10多个省区市,通过内容审查虚拟现实影片10部。市场开拓方面,国庆期间贵阳越界影城的虚拟现实影厅,放映已取得公映证的《唐宫夜宴》《隐秘的秦陵》和已取得龙标的《浪浪山小妖怪:妖你同行》《地心游记》,国庆期间观众2100人次,实现票房收入18.6万元。河南大象元开设的10家虚拟现实影厅,观众1.1万人次,实现收入87万余元。上影集团以《浪浪山小妖怪:妖你同行》探索“IP+科技”模式,国庆期间落地19家门店,观众约7000人次,票房收入约40万元。可以说,虚拟现实电影正在拓展电影的表达方式。

前不久,中宣部电影局主持日常工作的副局长毛宁在“虚实无界·智影共生——AI&XR电影技术创新大会”上表示,科技赋能、创新驱动,是推动中国电影高质量发展的重要引擎。传统电影与虚拟现实电影“花开两枝”的局面,已成为电影人拓展表达边界的新梦想。他认为,AI并不是替代者,但它引领的这场创作革命,必将为电影赋予强大的力量。电影人要积极拥抱新技术,掌握新技术,让AI成为电影人的“创意伙伴”和“效率引擎”。

虚拟现实电影 核心仍是“讲故事”

世界电影130年发展史,是电影内容与电影技术相互赋能的历史,经历了从无声到有声、从黑白到彩色、从胶片到数字等一系列重大变革。而不受矩形银幕限制,实现空间叙事,成为电影创作者想要达到的新目标。

虚拟现实电影并非简单的技术叠加,而是电影艺术在数字时代的革命性延伸。西部电影集团董事长赵文涛认为,虚拟现实电影的核心仍是“讲故事”,是人类艺术“模拟与再现现实”脉络的延续。它通过空间叙事强化故事的感染力——人类正是凭借“虚构故事”的能力凝聚共识,虚拟现实电影则让这种共识传递更具“场感”。

相比传统电影通过“压缩三维空间至二维银幕”,以“开始-发展-结局”的线性时间流传递故事的创作方法,虚拟现实电影以三维空间为叙事场域,观众从“旁观者”变为“亲历者”,通过接收“空间格式信息”感受故事。

元宇宙及人工智能专家陆昀提出,虚拟现实电影的关键在于“空间叙事”与“主动参与”。它不再依赖单一屏幕,而是以头显设备为核心,结合渲染技术、软件系统构建完整硬件生态;观众通过声音、光场等引导,在自由探索中完整体验核心故事,获得传统电影无法提供的“身临其境感”。

赵文涛介绍,30分钟的虚拟现实电影,因空间信息的高密度传递,其沉浸式体验强度可远超两小时传统电影。以一部虚拟现实纪录片为例,观众可在虚拟场景中自由转动身体,观察不同角落的细节——可能是主角身后的信件,也可能是窗外掠过的飞鸟,这些空间细节共同构成故事的完整性,而非依赖时间推进。

另一方面,虚拟现实电影需警惕“互动焦虑”——过度强调交互会偏离电影本质。赵文涛指出,部分制作团队沿用游戏开发思维,将“增加互动”作为核心目标,却忽视了故事本身。事实上,“观众从旁观者变为亲历者”这一身份转变,已是虚拟现实电影的“最大交互”,无需额外添加冗余互动。

据了解,海外电影节获奖的虚拟现实作品,多采用“固定机位实拍+有限探索”模式,如一部讲述家庭故事的

视觉动捕到未来可能通过视频实现动捕,这些技术的发展,无论是内容、软件、硬件,在AI的驱动下制作成本的大幅下降,为虚拟现实电影的爆发奠定了基础。

在他看来,虚拟现实电影实现普及化,需要做到“头显设备足够轻”“单眼达到4K清晰度”“60帧以上防眩晕”等目标。

陆昀称,在虚拟现实电影这个生态系统中,有许多专注于不同领域如专门设计座椅、提供算力支持、研发头显设备以及内容生产制作的生态伙伴。“经过大家一年的共同努力,最终在西影无界XR影厅系统中呈现出高质量的虚拟现实电影体验。这种合作模式为行业树立了标准,我相信,未来将有更多的内容生产商会按照这一标准进行创作,从而推动整个行业的百花齐放。”

北京师范大学艺术与传媒学院教授、数字创意媒体研究中心主任周雯表示,智能体、空间计算、多模态交互等技术的快速发展也能够赋予我们更多创作可能,让观众从“故事讲述”的接受者成为“故事生存”的体验者。然而,优秀的技术从不以参数为终点,而是应该服务于叙事与情感表达,服务于生态的激活,在创作层面,能扩展叙事的维度,能让观众有更为真身的体验,才是真正有价值的技术创新。

虚拟现实电影 为市场“注入新动能”

目前,虚拟现实电影的主流观影方式包括行进式XR大空间与坐观式影厅两种方式。不少制作团队会同时开发两种版本,各大电影节(展)也会展映行进式和坐观式两种形态的虚拟现实电影。

对此,中国电影资料馆副馆长、中国电影艺术研究中心副主任林思玮谈到,许多电影爱好者会在电影节观看海外片或者国内青年导演的作品,这是培育电影市场一个特别好的形式及过程。他认为,虚拟现实电影也应该逐步进入电影节的主流环节,必须按照电影的发展趋势、发行逻辑来推动。行进式和坐观式是并行发展的两个路径,受众群体也有很大的区别。

具体来看,坐观式观影可以更好的推广应用,更有利于培育现阶段尚未适应虚拟现实电影的观众群体;而行进式观影的沉浸感更多来源于观众能够在虚拟空间中随时进行互动,它的受众群体可能更多的是游戏玩家或者青年体验者。

林思玮对中国电影市场的容量和兼容性充满信心。他认为,中国在虚拟现实电影领域已走在世界前列——海外多停留在“实验阶段”,尚未形成规模化市场,而中国已实现“技术突破+内容落地+政策支持”的协同。

“例如《浪浪山小妖怪》这样的作品,通过传统电影和虚拟现实电影的同步推出,既能保证传统电影市场的稳定,又能推广新的观影形式。这种结合的方式有助于我们逐步扩大观众群体,培养市场对虚拟现实电影的认知度和接受度。”林思玮说。

陆昀表示,当前行业需要“会讲虚拟现实故事的导演”,传统导演则需要突破“二维叙事思维”,学习“空间叙事逻辑”。即如何通过声音、光线引导观众,如何在三维空间中设计情节。未来可通过高校培养、行业培训等方式,培育一批“虚拟现实电影创作者”,产出兼具故事性与沉浸感的作品,吸引传统观众回归。

赵文涛说,从经济学角度来说,“红海”的竞争无处不在,“蓝海”竞争不激烈。“我认为,虚拟现实电影市场是一片‘白海’,是一个全新的、有待开拓的领域。西影在内容创作、技术研发、硬件制造等方面投入了大量的资金,也走了一些弯路,但积累的经验对整个行业来说都是宝贵的财富。”

据他介绍,西影的目标是“一把椅子就是一个电影院”,通过技术迭代降低专用座椅与头显的成本,未来让虚拟现实设备进入家庭、小型影厅甚至商业综合体,实现“无处不在的观影场景”。例如,一款轻量化的家庭版头显,配合简易座椅,即可让用户在家体验虚拟现实电影,成本控制在普通家庭范围内。

在渠道拓展上,虚拟现实电影的收益不仅限于“影院发行”,还包括“数字资产开发”。赵文涛提到,虚拟现实电影中的精美数字场景可授权给游戏公司、文旅项目使用,形成“二次收益”。

周雯认为,构建一个开放、协同、创新的产业生态,是推动虚拟现实电影发展的关键。虚拟现实电影不仅是技术的演进,更是电影语言与观众关系的重构,它挑战着传统叙事的边界,也拓展了情感共鸣的维度。

“在技术、内容与市场的共同驱动下,虚拟现实电影正逐步勾勒出一个更沉浸、更互动、更属于每一个‘在场者’的未来影像世界。”周雯说。

《和平精英XR·代号HP》 亮相金鸡虚拟现实电影季

本报讯 日前,在2025年中国金鸡百花电影节“金鸡虚拟现实电影季”上,河南广播电视台大象元与腾讯光子工作室群联合推出的虚拟现实电影作品《和平精英XR·代号HP》正式发布。这个将超级游戏IP与虚拟现实电影技术深度融合的项目,向行业展示了“新质生产力”下中国影像产业的未来方向。

《和平精英》是日活用户峰值超8000万的爆款游戏IP,长期稳居全国互动娱乐的第一梯队。当这股数字文化的超级能量与河南广播电视台相遇,便催生了此次跨界融合的创新成果。

该项目由河南广播电视台旗下大象元团队联合和平精英游戏IP泛娱乐运营团队共同打造,运用前沿XR技术实现大空间沉浸式交互,将观众体验的紧张感、参与感和

沉浸感全面提升至电影级叙事维度。

《和平精英XR·代号HP》开创性地将游戏世界的叙事、角色与空间语言,用XR电影制作技术重新构建,转化为“可走进去”的电影体验。作品以其“游戏文化×电影叙事×XR技术”的多维融合,充分展示了虚拟现实电影在内容创新与产业落地上的巨大可能性。

《和平精英XR·代号HP》的发布,也是河南广播电视台在推动中国XR电影产业体系化建设道路上的重要一步。

河南台与大象元团队在过去两年中,先后打造《唐宫夜宴XR》等标杆级大空间虚拟现实电影,并获得国家电影局“虚字001号龙标”。此次与腾讯光子工作室群共创的XR创新电影作品,不仅是技术和内容



的再次突破,也展示了“数字娱乐+虚拟现实电影”融合发展的新模式。

(姬政鹏)

长沙市第十二届公益电影放映月启幕

本报讯 近日,“时代绽华章 光影耀星城”长沙市第十二届公益电影放映月开幕式在MC影城环奥店举行。湖南省委宣传部电影处处长刘开云,湖南省电影行业协会会长周丕学,长沙市委宣传部副部长、市文明办主任王志勇参加活动。

本届公益放映月由长沙市委宣传部主办,湘江新区宣传工作部、各区县(市)委宣传部、长沙电视台新闻频道、长沙市电影业协会共同承办。活动精心策划了“光影随行 爱在星城”全民电影主题曲大赛已经火热开启,用歌声诠释对电影的热爱,展现音乐才华;“跟着电影去打卡”活动将电影与长沙的城市美景紧密相连,让电影文化、城市地标与长沙人文气质深度融合,引导市民群众发现电影与生活的奇妙交集。同时,还有集合了电影、音乐、美食的星空下的电影院等一系列丰富

多彩的活动,全方位满足群众对电影文化的多元需求,推动电影与文化、旅游深度融合。

其中,“光影随行 爱在星城”公益观影活动,免费赠票致敬一线奋斗者,以光影为媒,把温暖送到更多人身边;“声动星城”全民电影主题曲大赛已经火热开启,用歌声诠释对电影的热爱,展现音乐才华;“跟着电影去打卡”活动将电影与长沙的城市美景紧密相连,让电影文化、城市地标与长沙人文气质深度融合,引导市民群众发现电影与生活的奇妙交集。同时,还有集合了电影、音乐、美食的星空下的电影院等一系列丰富

让群众在浪漫的氛围中感受电影的独特魅力。活动持续打造“电影让生活更美好”的暖心文化品牌,深入社区、校园、乡村,为广大群众送一系列优秀影片,将光影的温暖传递到城市的每一个角落,在为市民带来沉浸式电影文化体验的同时,积极尝试推动公共文化服务向高品质和多样化升级。

公益电影放映月作为长沙持续十二年的文化惠民工程,始终坚持以光影为媒、以公益为心,已成为星城一道亮丽而温暖的文化风景线,为长沙的文化建设注入源源不断的活力。

(来源:湖南电影)



2025“天才发现计划”短片展在上海开幕

本报讯 近日,由中国电影导演协会、超媒影业主办的2025“天才发现计划”短片展在上海油罐艺术中心正式开幕。中国电影导演协会会长贾樟柯,中国电影导演协会副会长、上海电影家协会主席郑大圣,超媒体集团创始人、董事会主席兼行政总裁邵忠,导演赵德胤、罗冬、耿子涵、郭容非、曹一诺、吕博文,演员黄尧、舞蹈家吴孟珂以及众多入围短片青年主创齐聚开幕活动。

此次短片展以“日常奇境”为主题,聚焦全球华语青年短片创作,将为观众带来主展映、青葱计划短片精选、舞蹈影像、未来影像、景观档案五大单元的53部短片及多场对话、大师班活动,着力呈现青年创作

者如何从现实生活中寻找养分,以独特的视角,重新发现日常中的诗与不凡。

开幕活动上,郑大圣代表中国电影导演协会致词。“中国电影导演协会希望通过天才发现计划,了解青年电影人才情况,提供更好的资源、助力他们成长,为中国电影创作及产业发展贡献力量。”他说,“我们希望前移培育关口,以短片为核心抓手,发现、扶持和培养青年导演,推动‘短片实践带动长片发展’的全链条培养路径。”

邵忠在致辞中表示:“超媒体集团始终以‘传播国际视野,追寻现代中国’为己任,我也希望借此理念,鼓励在座的青年导演们,以态度、信念、创造与梦想,共同塑造未来。”贾樟柯则向合作伙伴表示了感谢:“中国电影导演协会希望竭力支持青年电影创作者,感谢所有合作方的鼎力支持。”

随后,短片展荣誉推介人黄尧与耿子涵登台阐述了各自对“日常奇境”主题的理解。黄尧说:“这个主题很妙,‘日常’和‘奇境’两个词看上去有点冲突感,但这种冲突感仿佛打开了一个通道,这个通道就是我们的大银幕。”舞蹈影像单元策展人吴孟珂、天才发现计划执行策展人熊帽、未来影像单元策展人龙星如依次登台介绍了单元亮点,向观众阐述通过影像穿越“奇境”,将观看的视点拉回“日常”的必要性。

开幕日当天,2025“天才发现计划”短片展青葱计划短片精选、未来影像单元、主展映单元1组、舞蹈影像创作实验室首映礼暨对话先后向观众呈现。11月26日,由赵丹执导、易烊千玺主演、涂力元编舞的短片《潜息》将作为闭幕片进行展映。12月,天才发现计划还将在北京与观众见面,邀请大家共同认识具有才华与创造力的年轻创作者,见证精彩纷呈的创意影像。



虚拟现实电影 核心仍是“讲故事”

世界电影130年发展史,是电影内容与电影技术相互赋能的历史,经历了从无声到有声、从黑白到彩色、从胶片到数字等一系列重大变革。而不受矩形银幕限制,实现空间叙事,成为电影创作者想要达到的新目标。

虚拟现实电影并非简单的技术叠加,而是电影艺术在数字时代的革命性延伸。西部电影集团董事长赵文涛认为,虚拟现实电影的核心仍是“讲故事”,是人类艺术“模拟与再现现实”脉络的延续。它通过空间叙事强化故事的感染力——人类正是凭借“虚构故事”的能力凝聚共识,虚拟现实电影则让这种共识传递更具“场感”。

相比传统电影通过“压缩三维空间至二维银幕”,以“开始-发展-结局”的线性时间流传递故事的创作方法,虚拟现实电影以三维空间为叙事场域,观众从“旁观者”变为“亲历者”,通过接收“空间格式信息”感受故事。

元宇宙及人工智能专家陆昀提出,虚拟现实电影的关键在于“空间叙事”与“主动参与”。它不再依赖单一屏幕,而是以头显设备为核心,结合渲染技术、软件系统构建完整硬件生态;观众通过声音、光场等引导,在自由探索中完整体验核心故事,获得传统电影无法提供的“身临其境感”。

赵文涛介绍,30分钟的虚拟现实电影,因空间信息的高密度传递,其沉浸式体验强度可远超两小时传统电影。以一部虚拟现实纪录片为例,观众可在虚拟场景中自由转动身体,观察不同角落的细节——可能是主角身后的信件,也可能是窗外掠过的飞鸟,这些空间细节共同构成故事的完整性,而非依赖时间推进。

另一方面,虚拟现实电影需警惕“互动焦虑”——过度强调交互会偏离电影本质。赵文涛指出,部分制作团队沿用游戏开发思维,将“增加互动”作为核心目标,却忽视了故事本身。事实上,“观众从旁观者变为亲历者”这一身份转变,已是虚拟现实电影的“最大交互”,无需额外添加冗余互动。

据了解,海外电影节获奖的虚拟现实作品,多采用“固定机位实拍+有限探索”模式,如一部讲述家庭故事的