

AI星纪元

不久前,2026威尼斯AI生成短片国际电影节落下帷幕,B站UP主DiDi_OK凭借AI影像作品《网站》,最终斩获“Reply AI Studios大奖”与“WeShort观众选择奖”两个奖项。

《网站》于2026年4月在B站发布,视频累计播放量超过561万,又从全球76个国家、超过3100部参赛作品中脱颖而出,在AI创作与专业制作、公众观看与选择两个维度上获得了双重认可。

一部时长不过11分钟的AI短片,为何会受到国际电影节的关注?就在获奖后不久,UP主DiDi_OK接受了华西都市报、封面新闻记者的专访。

信息量爆炸的短片 获得郭帆导演点赞

“这个故事的灵感,始于我在2月份看到日本动物园里小猴子Punch的故事。”这只猕猴出生后遭母亲遗弃,因每天抱着红毛猩猩玩偶寻求安慰的画面走红全球,成为全网心疼的“顶流”小动物。在Punch收获关注的同时,它的生存状态也得到了极大改善。DiDi_OK说,“从这只小猴子身上,能看到互联网上人们的关注,看似无形又轻飘飘的,但它真的能作用到现实世界。”

在DiDi_OK看来,当人们打开手机看新闻,发出的评论、点赞和关注都在无意间推动事情的发展。于是,在《网站》中,当一条信息的阅读量直线上涨,无论这条信息有多么虚幻,都变成了下一秒发生的现实。因此,在11分钟的短片中,灭绝的生物奔跑在茂密的森林中、吃下考拉形状软糖的人们变成了考拉、身穿铁甲的堂吉诃德冲向风车……无数离奇的事件纷至沓来。

“其实,这个故事最深层的世界观,是‘网站’为一个平行宇宙,所有的故事都发生在不同的宇宙。但是由于被看到了,所以它被带过来了。”DiDi_OK说,在这个被观众直呼“信息量爆炸”的视频中,他埋下了不少彩蛋。在评论区,他惊喜地看到这些细节被观众挖出、剖析、解读。

“关于爱因斯坦和玻尔的,是我埋得最深的一个彩蛋。”DiDi_OK提到,因为设定存在不同的平行时空,有的时空中爱因斯坦还存在,被网站关注带到了故事发生的时空。“要知道,爱因斯坦和玻尔关于量子力学本质的世纪论战是科学史上最著名的学术争论之一,爱因斯坦坚信没有平行宇宙,说出了‘上帝不会掷骰子’的名言。但在短片里,爱因斯坦被网站带到了正在发生的时空,发现真的有平行宇宙,于是说‘所以玻尔是对的,上帝真的掷骰子’。

“渐入佳境。”在这则视频的B站评论区,《流浪地球》系列导演郭帆留下了这样的评价。

拿下国际电影节AI双奖

《网站》创作者:以荒诞叙事叩问现实

喜欢刘慈欣的科幻迷 抽象作品话现实议题

在传统叙事中,一个完整故事要有主人公,有事物发展的起承转合。可在《网站》里,用节奏感极强的画面将观众瞬间拉入情境中,目睹着这个世界的不可思议,离奇的画面接踵而来,视觉上几乎没有喘息之机。

非线性的叙事、不符合现实的设定、荒诞的世界观……这些元素在DiDi_OK创作的“主持人”系列作品中,几乎成为了他创作的标识。而借用这些诡谲的故事,他植入一个个现实议题,进行一场思维的实验。而这些,也成了他从2026威尼斯AI生成短片国际电影节中脱颖而出的原因。

“我此次获得的奖项,主要关注创作者在叙事上和技术上的创新。这一次《狮子王》和《暮光之城》的两位导演作为评审,他们一直在强调这一点,认为这很可能会是未来叙事的一个可能性。”DiDi_OK表示,自己在现场与《暮光之城》导演交流颇多,对方非常喜欢《网站》的叙事框架,认为未来未必必要纯采取一种线性的叙事。

从获奖的《网站》,到播放量破两千万的《牌子》,再到更早期的《箭头》……DiDi_OK的作品都具有共通之处,探讨着网络空间中“关注改写现实”的议题。

“我非常喜欢刘慈欣,他是一位非常善于设置议题进行思维实验的作者。我深受他的影响,基本每一次也是采用这样的方式来创作片子。”DiDi_OK说,自己本身就是科幻迷,表达现实议题时,呈现的手段可能比较夸张。同时,他也更偏向于用一个个短小精悍的故事,去表达对于现实世界的思考。

AI浪潮不断发展 创作者如何讲故事

据悉,此次评委会由奥斯卡获奖导演加布里埃莱·萨尔瓦托雷斯担任主席,并邀请《狮子王》联合导演罗伯·明可夫、《暮光之城》导演凯瑟琳·哈德威克,以及参与《奥本海默》等项目的视效专家担任评委。而DiDi_OK的作品受到关注的另一原因,还在于他是参赛选手中唯一一位没有完全使用AI的创作者。

可以看到,《网站》并非简单AI一键生成,而是融合大量3D辅助制作、虚拟网页搭建、多模型AI配合的复合型创作。观众发现片中出现的网站,在现实中人们同样可以进入浏览。“评委们会觉得,传统技术没有必要因为AI的出现而放弃,这两者并不是一个零和博弈的状态。他们会比较喜欢复合式的技术应用,也会考虑到未来业界会如何使用AI工具。”

做动画出身,从事广告行业,目前就职于伦敦某广告集团,从去年4月开始在B站发布AI作品……从DiDi_OK自述的经历中,能够看到一位传统创作者对于AI技术的关注和态度的转变。

“我应该是4年前就已经开始接触AI,但那个时候我是非常抵触的。”DiDi_OK说,与国内AI影视作品呈井喷状态相比,海外影视行业内的许多前辈仍对AI持抵触态度。可是AI技术的迭代,又带来了新的变化。

如今,随着AI工具兴起,入局者愈来愈多,AI动画也开始兴起。但在DiDi_OK看来,从技术的角度来说,AI动画还要再迭代1至2轮之后才能完全落地。作为做动画出身的创作者,他到现在都没有做过任何的AI动画,就是觉得技术上还有一定的距离。

同时,DiDi_OK也谈到,随着AI生产力的提高,创作者能够更多元地去讲故事。但等到模型完全成熟之后,最后在行业里留下来的会是两类人。“一类是专业人士,因为当技术没有壁垒后,留下的依然是叙事、运镜、审美等核心基本功。另一大类我觉得是非常有想法的人,可能没有太多专业技能知识,但想法非常鲜活。”

华西都市报-封面新闻记者 李雨心
图片由DiDi_OK提供



AI影像作品《网站》截图。



UP主DiDi_OK(右)在2026威尼斯AI生成短片国际电影节上。