

从东方美学式的电影特效中看中国电影的再创作

李楠

(浙江传媒学院 浙江 杭州 310000)

[摘要] 电影特效的历史发展,并非偶然,而是历史的必然,当3D电影的卷土重来,推动了电影发展到以立体影片为主的电影特效时代。然而中国的电影特效正好伴随着这轮狂潮寻找属于自己的闪光点。本文从东方美学式的电影特效分析,希望能引起对中国东方美学电影发展的思考。

[关键词] 电影特效; 3D电影

1、面临的问题

中国电影产业化起步较晚,更多的是通过个性化的方式来拍摄一些文艺片得以在国际电影节上参赛谋求发展,而所谓的商业片虽然票房收入不错,得到了大众的喜爱,但是离真正的商业大片仍有差距。不过尝试东方美学式电影特效,使得很多导演找到了方向,成功的导演就是徐克,他《七剑》、《龙门飞甲》《狄仁杰》系列直至《智取威虎山3D版》,不难看出中国电影特效越来越成熟。不单是在2D的电影特效上有发展,还结合了当下最流行的3D立体电影。

我们知道2D电影特效除了需要传统电影中有的特技模型、特技美术,还需要诸如数字摄影技术、蓝屏、动作捕捉、三维建模、三维动画以及特效合成等技术,在电影《狄仁杰之神都龙王》最大的亮点就是3D电影,很多场景都是实拍3D画面和3D CG动画结合完成,特别是在海难和海战的场面中,海水爆发力的喷涌而下3D摄影和3D CG动画做到合成匹配实属不易。而在国内这样的特效气氛影响下,一些中国新生代导演已经在重视目前后期特效的问题,经过近几年的磨练国内许多后期特效公司,不单是技术上大大的提升,更重要的是对电影工业化和产业化的模式有了认识和改进,可以看出中国的电影特效市场在不断地进步。

2、当下的发展

中国电影特效主要运用在对原有影片的深加工上,但是我们可以在原有故事情节的基础上借助当下电影特效技术发挥自身的优势,如电影《捉妖记》、《美人鱼》《孙悟空之三打白骨精》及《妖猫传》再次让中国电影成为焦点。特别是《捉妖记》《孙悟空之三打白骨精》首先是借用中国传统神话,结合中华武术打斗情节;其次是利用当下主流三维动画加真人实拍的电影特效,并结合3D立体技术呈现,而实现这一技术则是我们通过不断结合电影的新技术甚至是研发手段最终完成。例如在《智取威虎山3D版》中大多数特效只是与建筑或简单模型相关,像这样的电影特效我国知名的一些数字科技公司已经完全能做的很好,相比较打虎的那场戏算是有挑战性的电影特效,因为涉及到动物(生物)类的打斗场面均不能出现纰漏,不然观众就会看出问题。同样的,在好莱坞的影片中无论是《星球大战》、《指环王》、《侏罗纪公园》,还是《阿凡达》这类会有生物和真人互动的情节,都会在前期采用物理特技模型和柔体动态模型动画等传统的电影特效方式制作,以便更好的与后期匹配完成最佳效果。《捉妖记》是国内首部虚拟结合真人动画电影,它大量的画面必须由三维动画中的生物与真人互动才能实现,片中无论是CG角色小妖王胡巴和真人宋天荫可爱逗趣的撒娇互动;还是为保护胡巴穿着人皮的CG角色情侣妖竹高和胖莹与真人天师打斗互动,让观众不仅看到了中国电影特效的魅力,更看到了中国电影特效的希望。此外《孙悟空之三打白骨精》的特效也让观众叹为观止,再次把中国的电影特效推向一个新的高地,整部戏中白骨精的特效部分真假假美轮美奂,不过该片的成功,更多是因为把具有东方神话色彩的故事情节与特效完美结合,诠释出了东方美学。

无论是《捉妖记》《孙悟空之三打白骨精》还是《妖猫传》它们的成功使中国电影特效找到了未来属于自己的方向,也为东方美学式的中国商业影片的特效制作开拓了新的思路。

3、比较的思考

首先,比较中外对特效影片的商业定位。

最经典的好莱坞特效大片《阿凡达》看,它给大家的不光

是一部里程碑式的3D科幻大片,更重要的是它让我们看到了好莱坞工业化体系下的产物。《阿凡达》从编剧到考察到拍摄到制作一共花了近10年的时间,这十年不是白白浪费的,虽然有很多人认为该片的故事叙述一般,甚至有点俗套,但我们可以看到的是商业片上升到了人文情怀的高度,在叙述故事的同时,得到观众们一致的共鸣。而国内有的商业影片考虑的就是眼前利益,如何利用时效最大化的实现票房,完全不考虑其后果。

其次,比较中外对特效影片的研发和新技术。

《阿凡达》技术研发团队,耗时6年研发出3D立体电影联合摄影系统(Fusion Camera System),以及仿真摄影系统(Simulcam),并改进了三维仿真动力学、渲染和运动捕捉系统。虽然在好莱坞大片中为了完成电影最佳的效果而要开发一个专门的软件不算新鲜事,如《加勒比海盜2》中工业光魔(ILM)就开发了一套自己的动作捕捉技术——iMoCap,不过3D立体电影联合摄影系统是导演卡梅隆和数字摄影师文斯·佩斯共同开发,并在2003年的电影《深渊幽灵》中就开始应用,在经过几年的不断改进之后,终于在影片《阿凡达》大放异彩,观众在开场就能身临其境的置身于宇宙飞船的失重状态中。再比如新技术,近些年好莱坞在拍摄前期会对影片进行虚拟拍摄,或者称为动态故事板,它其实是通过三维动画在正式开拍前把所有画面演绎一遍,为的是更全面呈现电影中的情节,场景效果,演员表演以及特效的前后匹配,这极大的提升了影片效率,缩减成本的同时还增加了对每个镜头的控制力。

再次,比较两者对特效影片的题材。

比如电影《星球大战》、《2012》、《猩球崛起》、《星际穿越》、《侏罗纪公园》等都让观众看到的是对未来理性的探索。观众也坚信唯有好莱坞推出的宇宙、外星人或者探索类的影片才是成功大片,但是中华民族有着悠久的文化底蕴,这点无人能及,在古装片、功夫片、动作战争冒险片的地位中,也只有中国能稳坐第一,电影特效也帮助这类影片发挥出了最大的优势和想象力。《智取威虎山3D版》故事的题材改编自革命京剧,情节跌宕,善恶对比强烈,再加上3D立体电影增加了画面的冲击力和场面气势宏大的效果,这使得观众完全置身于大兴安岭茫茫的雪原中。而另一部诠释东方美学的影片《影》,故事的题材改编自三国时期“大意失荆州”的片段,全片悬疑不断,情节扣人心弦,《影》的特效不像其他,可以一眼被观者辨识出,全片最高难度的就是东方美学意境的呈现,无论是水墨风格的场景,还是增加水、雾气氛的渲染,以及影子与主角之间的CG动作,表情等都让观众感受到东方式的美感,仿佛置身于千年。

总之,中国电影特效有了更加自由的发展空间和更加有利的市场氛围。挑战和机遇并存,科技的进步本身就推动电影工业的发展,数字技术、媒体技术等都是当前可利用的表现手段,借助这些手段,结合科学的商业化运作和管理,坚信中国电影在东方美学的方向上将会屹立于世界电影发展的前沿。

参考文献

[1]《阿凡达现象透视》中国电影博物馆 编著 北京出版集团 2010年版,第191页

作者简介:

李楠(1980年12月),女,汉族,浙江杭州人,浙江传媒学院 讲师,主要从事数字媒体艺术方向的研究。