

好莱坞电影中非客观的影像身体造型刻画

李泽锦, 王丽君

北京理工大学设计与艺术学院, 北京

收稿日期: 2023年4月8日; 录用日期: 2023年4月28日; 发布日期: 2023年5月10日

摘要

好莱坞以“奇幻、战斗、未来”等为叙事主题的高概念电影中经常加入造型形态各异的“类人”角色, 创作者将影片人物形象与野兽结合, 与机械合作, 或在真实人物的基础上对其造型或功能进行加工再升级构建后人类造型。笔者认为, 它们虽奇特且充满异能, 但仍然是结合叙事背景的基础上, 以真实物品或生物为灵感原型, 对动植物角色、金属机甲与赛博人物等造型进行丰富的细致刻画, 成为符合艺术真实的创意性设计。而诸如此类的在银幕虚拟世界中几乎毫无违和感地插入非现实性类人造型, 成为了好莱坞高概念电影中一种不可或缺的, 并值得国内美术设计参考的造型创作方式。

关键词

好莱坞, 影像造型, 电影美术

Non-Objective Image Body Shape Portrayal in Hollywood Movies

Zejin Li, Lijun Wang

School of Design and Art, Beijing University of Technology, Beijing

Received: Apr. 8th, 2023; accepted: Apr. 28th, 2023; published: May 10th, 2023

Abstract

Hollywood high-concept films with the theme of “fantasy, battle, future” and other narrative themes often add “humanoid” characters with different shapes, and the creators combine the film characters with beasts, cooperate with machinery, or process and upgrade their shapes or functions on the basis of real people to build post-human shapes. The author believes that although they are peculiar and full of extraordinary abilities, they are still based on the combination of narrative background, using real objects or creatures as prototypes, and richly and meticulously portraying

animal and plant characters, metal mecha and cyber characters, etc., becoming a creative design in line with the real art of art. The insertion of unrealistic humanoid shapes in the virtual world of the screen almost without a sense of violation has become an indispensable modeling creation method in Hollywood high-concept movies and worthy of reference for domestic art design.

Keywords

Hollywood, Image Modeling, Film Art

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 奇幻特异的动植物角色

美国作为兽迷文化的发源地,在好莱坞电影中更是创作了众多精妙绝伦的猛兽影像身体造型,此类怪兽电影具有超强的视觉冲击力,坍塌的高楼大厦与猛烈的自然灾害往往是其银幕空间中必不可少的表现形式。“金刚”系列的影片起源于1933年,最初由于技术局限性,金刚只是一只具有夸张体型特征的大猩猩,立体性并不强。而《金刚》与《金刚:骷髅岛》(Kong: Skull Island, 2017)因为数字技术的不断成熟,金刚皮肤肌理与毛发形态的质感也不断完善、全面升级,几乎每一部《金刚》的问世都象征着电影数字制作技术的革新,在影像的架空世界里给观众不断带来怪兽角色的真实性视觉体验感。金刚与怪物“哥斯拉”同属一个宇宙观,《哥斯拉大战金刚》(Godzilla vs Kong, 2021)中还将两者同时放在了银幕上。“哥斯拉”诞生于1954年,是日本电影史上最悠久的怪兽角色,也是世界电影史上最典型的视觉符号之一。其名字来源于日语Gorira(大猩猩)的“Go”与Kujira(鲸鱼)的“jira”,表明了哥斯拉具有大猩猩般的破坏力与鲸鱼般的海洋生存能力[1]。哥斯拉是原始生态的最高统治者,这个生物族群水陆两栖,集合了众多恐龙特征,剑龙的背鳍、禽龙的四肢、暴龙的躯干以及鳄鱼的皮肤。它们将放射物作为食品源,象征了大自然对人类的报复。以好莱坞制作发行的《哥斯拉》(Godzilla, 2014)中的“传奇哥斯拉”为例,影片中用直立行走的怪物形象代替了之前受恐龙外观影响的哥斯拉角色造型,起初只有50米的身高也进化到了100米,细节刻画更加逼真。《哥斯拉》中还出现了反派怪兽穆托,它们是好莱坞哥斯拉系列电影中的第一个原创怪兽,穆托相比哥斯拉体格稍小,长臂末端生长着形似倒钩的巨爪用来抓取“战利品”,凭借一双蝙蝠一样的翅膀在城市空间中肆意横行,是恐怖邪恶的破坏者。到了《哥斯拉2:怪兽之王》(Godzilla: King of the Monsters, 2019),更是出现了魔斯拉、拉顿等更多的怪兽,其中还包括一只三头的巨兽——基多拉。整个金刚与哥斯拉系列的影片以灾难性的场景空间建构模式,凸显了各个庞大体格造型的怪兽对万物的摧毁程度以及超强的战斗力。而金刚与哥斯拉作为多次出现在好莱坞银幕空间中的怪兽角色,也逐渐成为一个代表政治、文化、生态等现实特征的视觉符号。

除去以现实生物为原型进行杂糅改造后的巨型猛兽外,好莱坞电影中也缔造了众多小型与高大威猛的虚拟奇幻生物。《神奇动物在哪里》(Fantastic Beasts and Where to Find Them, 2016)、《神奇动物:邓布利多之谜》(Fantastic Beasts: The Secrets of Dumbledore, 2022)中的各类魔法动物,从陆地爬行的哺乳动物到空中飞行的昆虫,形态各异。比如娇小可爱、酷似植物的护树罗锅,形似鸭嘴兽、毛茸玩具般的嗅嗅,以及结合了蝴蝶与翼龙形象的蓝绿色俯冲怪“蜷翼魔”等等。而《爱与怪物》(Love and Monsters, 2020)中的奇幻生物则是末日世界中的恐怖怪物,它们分别是巨型蜗牛、蜈蚣塞壬、沙虫皇后、地狱蟹等,其

中巨型蜗牛被制作成了熔岩流动效果, 眼睛还参考了鸡的眼睛, 蜈蚣塞壬则增加了更多附属肢体。

2. 金属机甲的理性建构

早在 1968 年的《2001: 太空漫游》就曾出现了以智能机器为主体的可交互型超级电脑——哈尔 9000, 其外观为一个闪烁红光的圆形摄像头, 库布里克将其作为智能角色, 讨论了机器是否会具有自主意识与情感的理性问题。《环太平洋》(Pacific Rim, 2013)的主机甲之一“暴风赤红机甲猎人”的独眼灵感来源正是哈尔 9000, 其红白颜色相间的狮子造型还强调了文化底蕴。暴风赤红是拥有两个右手的“三臂机甲”, 配合左臂的大口径火力炮, 具有超强的战斗力, 成功保卫了香港。而俄罗斯地区的“切尔诺·阿尔法”机甲则顺应其国家文化特点, 强调重型外观与战斗力。到了第二部《环太平洋: 雷霆再起》(Pacific Rim: Uprising)则对之前的巨型金属机甲造型进行了全方位升级, 影片参考日本亚文化和中国功夫的概念, 设计出了蓝色的领袖机甲“复仇流浪者”、橘红色的“军刀雅典娜”、褐色的“凤凰游击士”、红白相间的“英勇保卫者”等高大威猛的新型机甲[2]。比起第一部, 《环太平洋: 雷霆再起》的机甲战队形象更加多元化, 武器也更加先进, 每个机甲都由各不相同的重型金属壳造型与高能武器组合而成, 内部空间则加入“悬浮显示屏”进行升级建造, 更加方便了驾驶员们的合作战斗。比如其中的“凤凰游击士”是六代战队中唯一的五代机甲, 也是唯一的三人驾驶机, 具有远程作战与近处攻击的双重功能。在外观上, 其胸部位置装有一座巨大的炮台, 能供驾驶员滑落至驾驶舱来操控四门电磁轨道炮, 而腰间的滑轨恰巧能够实现轨道炮的前后旋转, 增加了凤凰游击士作战的灵活性, 左臂的机炮与钉刺拳套则在被摧毁后替换成了“救赎者泰坦”的 M19-晨星锤, 更加适合远距离攻击。这些内部空间与外部造型全部因循作战功能而理性设置的正派机甲, 在各位英雄驾驶员们的带领下与反派机甲、怪兽之间展开了巅峰对抗, 壮观的火拼场面令人眼花缭乱、热血沸腾。

相比之下, 《星际穿越》中的机器人“塔斯”则在理性造型架构的基础上增添了“爱”的色彩, 笨重的机械外形下, 有两只用来行走与滑水的方柱。塔斯能够听从人类的指示与安排, 并陪伴库珀与布兰德等人共同执行了任务, 以虫洞、平行时空和五维等超现实概念为叙事中心, 展开了一段拯救世界之旅。同样的, 《芬奇》(Finch, 2021)创造的一个用来喂养、陪伴宠物狗的人工智能机器人“杰夫”, 也充满了温情与爱意, 虽然是科学技术的产物, 但是它却有着自己的交流模式。杰夫的外观造型是类似人类骨骼的机械结构, 可爱的红色头部被芬奇“灌入”了知识, 有能够用来劳动与工作的机器人手, 胸部构造也是为了开宠物狗的罐头专门设计而成。它不断成长, 逐渐成为有思想、有道德的“人”, 陪伴芬奇直到生命的尽头, 并跟随宠物狗完成了芬奇的遗愿。

3. 赛博人物的智能想象

“赛博格”即单词“控制论”(cybernetics)与“有机体”(organism)开头字母的合成词“cyborg”, 由美国航空航天局的科学家曼弗雷德·克莱恩斯和临床心理学家内森·克劳恩首次提出, 起初的意思是将药物等科学技术运用于人体从而丰富生物性能, 之后发展成为了人与机械、智能等现代科技相结合的概念[3]。赛博格模糊了人类与机器的边界, 在电影艺术的发展中, 它将智能系统悄无声息地植入人体, 或将机械造型搭建在人体外部, 创造出了银幕空间中的智能想象造型。比如《她》(Her, 2013)以赛博格女性萨曼莎的视角为切入点, 讲述了一段她与男主西奥多的奇幻爱情故事。影片将人工智能接入萨曼莎, 利用这个隐形机械体, 探讨了未来世界人类与科技的共存问题。同样的, 《银翼杀手 2049》中复制人 K 的女朋友乔伊也是将智能属性隐身在了人形外观下, 她能够被遥控器指挥从投射进三维空间, 具有人类的真实情感, 其人物造型形象的全息投影广告播放在科幻的高楼大厦上, 构成蓝紫色的赛博朋克空间, 更是将观者带入了一个浪漫又神秘的异域人工智能世界。而《阿丽塔: 战斗天使》(Alita: Battle Angel, 2019)

则是构建了一个与现实人类外观差异较大的赛博形象, 利用真人面部采集技术制作的阿丽塔头部具有肉眼可见性的虚拟感, 酷似一个大眼睛的“芭比娃娃”角色。身体部分则是通过 CG 技术将机械作为其某些部位的义体, 改造阿丽塔的能力, 提高其行动效益。

《黑客帝国: 矩阵重启》(The Matrix Resurrections, 2021)则是将仿真人体通过神经系统与智能计算机联通虚拟网络世界, 影片延续了该系列第一部《黑客帝国》的世界观, 以丰富的想象力架构了一个充满程序代码的叙事背景, 将母体环境与未来世界不断地进行空间转换, 形成了充满哲理的虚幻空间, 论述了关于后人类世界人机共存的伦理问题。影片中母体环境的人员培育基地犹如一个充满培养液的巨大漩涡, 每个“婴儿”个体都生活在玻璃器皿空间中, 被安装以数据线和转换头等科技装置, 被动等待机器的选择。在《黑客帝国》中, 当男主角尼奥被从这个培育基地选出, 第一次进入母体的虚拟程序时出现的位图式排列空间造型, 由无数个相同的图像复制粘贴而成, 充分体现了母体对个体的操控以及个体对母体的附属。而非现实的网络空间中则多次出现了由数字组成的线路式造型设计以及比武的空间环境, 这种绿色线条状造型构成的虚拟空间以及武术、禅宗等东方视觉元素的融入直观地展现了数字科技与人文哲理的主题[4]。另外, 影片中还出现了好莱坞影史上被称为“子弹时间”的名场面, 特效团队架设了呈圆弧形的 120 台摄像机分别间隔一秒依次拍摄, 最后用光流法概念制作, 为摄制的人物图像加入淡入与淡出等镜头转换效果, 最终呈现出了这一精妙的画面设计。

4. 结论

纵观当代好莱坞高概念电影, 摄制团队凭借其审美的预见性、技术的领先性、思想的前瞻性, 以脱离现实的语义, 在银幕空间中创造了不尽相同的非客观身体造型, 描绘了非人类与后人类图景。从古代到未来, 从地球到宇宙, 从魔幻怪物到科幻机甲, 再到智能赛博人物, 好莱坞的高概念影片以一种对自然与社会的考量, 将道德、文明、历史、发展等赋予这些非现实性的具象“物”, 以不断精细的造物做工与创作思绪, 成全了不同生命体造型的刻画, 满足了观众们的猎奇心理, 带来无数商业上的收益。高概念电影同时展现出了数字技术的反身性, 即一种后数字美学。观众既能看见生物角色、金属机甲与赛博人物等奇观, 又能看到数字技术的痕迹。这种在“看见”影像与“看穿”影像之间不断摇摆的幻象机制, 构成了后数字时代的电影吸引力[5]。

参考文献

- [1] 杨笑. 恐龙、核与战后亚太政治的幽灵: 以两部《哥斯拉》电影为例[J]. 文艺争鸣, 2021(1): 204-208.
- [2] 程瑶. 专访《环太平洋: 雷霆再起》导演和主演机甲取材中国功夫[J]. 电影, 2018(4): 76-79.
- [3] 李岩, 常彬. 哈拉维赛博格视域下电影《她》之女性观[J]. 广东外语外贸大学学报, 2021, 32(3): 50-58+158.
- [4] 杨志伟. 科幻电影空间造型表现研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 重庆大学, 2014.
- [5] 范虹, 罗婧婷. 后数字时代的“数字-影像”与“电影吸引力”研究[J]. 北京电影学院学报, 2022(4): 56-64.