



# 科幻电影—— 无与伦比的视效嬗变

“一部如此简单清晰干净的电影，拍得竟如此扣人心弦，从头至尾，每一秒钟都让人喘不过气来。我一直处在极度真实的绝望、孤独和恐怖之中，完完全全身临其境，好像自己就是处于失重状况下的主人公。”看完近日上映的电影《地心引力》，科幻作家韩松在微博上这样描述自己的观影经历，并称其为“今年最震撼的电影”。

而《地心引力》之所以震撼，还要归功于它的技术：带上3D眼镜在IMAX超大银幕之下，你才能百分之百体会到在浩瀚宇宙中人类的渺小无力。区别于其它电影不同的是这部片子的技术层面：摄影、音剪以及混音无懈可击，这也是一部让人充分理解了这句话的真正含义的电影：Watch A Movie or be part of one.

不过，与魔幻片、灵异片不同的是，以《地心引力》等为代表的科幻片，其被幻想出来的因素必定有一个科学理性的支持，哪怕这个科学依据看起来很疯狂。但和其它类型片一样，它是随着电影工业化生产而出现的，其人物形象、叙事结构和价值观都有一定的模式，大量生产出的都是平庸之作。当然，在此基础上，也产生了一些在美学、思想和历史上有价值的经典作品，比如他们。

## 《地心引力》： 视觉终极者



毫不夸张地说，这是今年最令人震撼的影片，也是迄今为止视觉效果最为逼真的影片。一次一次突如其来的太空碎片，击碎了人类智慧的太空机器，甚至让人类丧生于此。然而，从地球到太空，一个女人用顽强的毅力与坚强的求生意志，实现了自己的太空漫步。

当一个人处于失重的环境下，孤立无援，内心煎熬，人与自然的挑战将她逼到绝

境，人的主观意识与求生意志发挥了决定性的作用，将她从消极死亡拉回顽强追求生命的选择之路上。从化为灰烬到成为传奇，仅仅在一念之间。阿方索·卡隆通过自己对太空科幻片的解读完成了一次真正的太空求生之旅。桑德拉·布洛克用实力证明自己的奥斯卡影后桂冠并非“弱点”，每一个失重下的无意识动作，每一个濒临绝望边缘的求生眼神，实现了自己与死亡抗衡胜利，从

某种意义上来说，这是一部抗争不可逆自然规律的科幻影片，更是一部现代女性的史诗片。

该片的导演阿方索·卡隆几乎每一部影片都有着极好的口碑，无论是《人类之子》还是《哈利波特的囚徒》，再到这一部《地心引力》，带给观众的是一次次的视觉震撼与内心激荡。而这一部《地心引力》的将近18分钟长镜头开场令人惊叹，故事的题材新颖，讲故事的手法独特，省去了过多情感上的渲染，时间与空间的设置不变却依旧触动人心。失重与真空的单一的时空环境中，每一次呼吸，每一次前行，都令人窒息，牵动着观众每一根神经。

总之，导演的掌控，演员的表演，再加之身临其境的配乐，让影片震撼异常。女主角桑德拉的表演出彩，几乎是一个人完成了所有的演出，从头至尾，由远景到近景再到特写，她将母亲与女科学家的双重身份鲜明地表现出来，从肢体动作、面部表情到心理层次，做到了极致，可以说，影片展示了女人的“荒岛余生”、劫后重生，只不过这一次是在太空中，显得艰难异常，但依旧不抛弃不放弃。甚至可以这样说，在生与死的选择上，在爱与希望的指引下，

## 《黑客帝国》： 构思奇特 特效之王



片中大量动作场景中的超级慢动作画面需要摄影机达到将近每秒12000帧，沃卓斯基兄弟称之为“子弹时间摄影术”。

拍摄“子弹时间”镜头时，是以120架尼康照相机围绕着被拍摄对象，然后让这些相机的快门按照电脑预先编程好的顺序和时间间隔开始拍照，然后把各个角度拍的照片全部扫描进电脑，由电脑对相邻两张照片之间的差异进行虚拟修补，这样就能获得360

度镜头下拍摄对象的连贯、顺滑的动作，最后再由电脑将该连贯的动态图象与背景融合，才有了我们在电影中看到的令人拍案叫绝的新奇镜头。

因为特效总是应当和影片的整体氛围相一致的，《黑客帝国》中的“子弹时间”发生在母体这个虚拟世界里，任何东西都可以改变，包括在真实世界中无法为人力所改变的自然定律。因此，无论是尼奥躲避子弹，还是玻璃幕墙波浪式爆炸，都是虚拟世界中由机器模拟出来的自然定律给暂时破坏或修改的结果。可见，“子弹时间”的运用，并非单纯是为了展现特效，实际上是和影片的故事的整体架构融为一体的。如果剥离了虚拟世界中数字化的自然定律这一背景，而孤立地展现“子弹时间”，那就只剩下画面的视觉冲击，而剥离了画面与情节的整体性。

《黑客帝国》的难得，还在于整体“火候”的控制。不同于平衡多样化的电影元素，“火候”是关于电影内容深浅以及表述方法的控制。其实，像《黑客帝国》这样的电影，最容易走向两个极端。一个极端是流于形式，传递不了深层思考。典型的如《撕裂的末日》(Equilibrium)，这是一部在视觉上和《黑客帝国》差不多“酷”的电影，但可惜的是，作为故事背景却对多样化自由意志的控制表述过于肤浅，最终沦为噱头，激不起人任何进一步思考的冲动。另一个极端是自说自话，自我限定了一个极其复杂的思维空间，观众不是没兴趣去多想就是没有自由发挥的余地。幸好《黑客帝国》在树立自己独特视觉风格的同时，构建了一个足够吸引人、但又可以无限引申的故事，使得观众既有视觉的愉悦，又有自由思维的乐趣，在把握受众心理上可谓妙到毫巅。

## 《变形金刚》：

## 场面宏大，特技炫目



是具体体现。我们当年喜欢，现在我们有钱进电影院买DVD了，那你就拍给我们看。”

其实，坐在电影院里，我并未感到旧梦重圆的激动，动画片中旷日持久、变幻莫测的肉搏战；一票各显神通的铁皮机器人变作了寥寥几个；除了通用，诺基亚竟然也被赋予了变形的能力；而最让我不爽的是，美国人又在把复杂事物简单化了——凭借正义、勇敢、智慧、热情、所向无敌的中国人民鼎力相助，汽车人才得以拯救自己和地球，因此美国人才是当之无愧的主角，占据了大量戏份，也因此，这部电影成了拯救地球史上，正义一方付出最少代价的一次，三下两下霸天虎就被放倒了，

而打破了由《魔戒2：双塔奇兵》保持的动画渲染记录——后者在制作“树胡”(Ent Treebeard)时渲染一帧平均费时20个小时。”

我们在影院里看到的那些栩栩如生的变形金刚以及各动画角色，可以说这几个金刚的建模几乎已经达到了工程级的水平，所差的就是用真正的金属来造一个真正的变形金刚。影片中的擎天柱全身有一万多个零件，你看到么？我也看不到，但是就是这一堆堆我们看不到的细节，让我们在影院里感受到了空前的震撼。工业光魔的CGI精英们已经不仅仅是在技术上领先，在细节上就远远不是我们国内的那些好大喜功的CGI工作者可以拍马赶上的。

尽管有许多情节不能被理解。但值得肯定的是后期制作的用功。“《变形金刚》中的动画工作量是如此巨大，单单渲染一帧画面，(平均起来)就需费时38个小时；从

