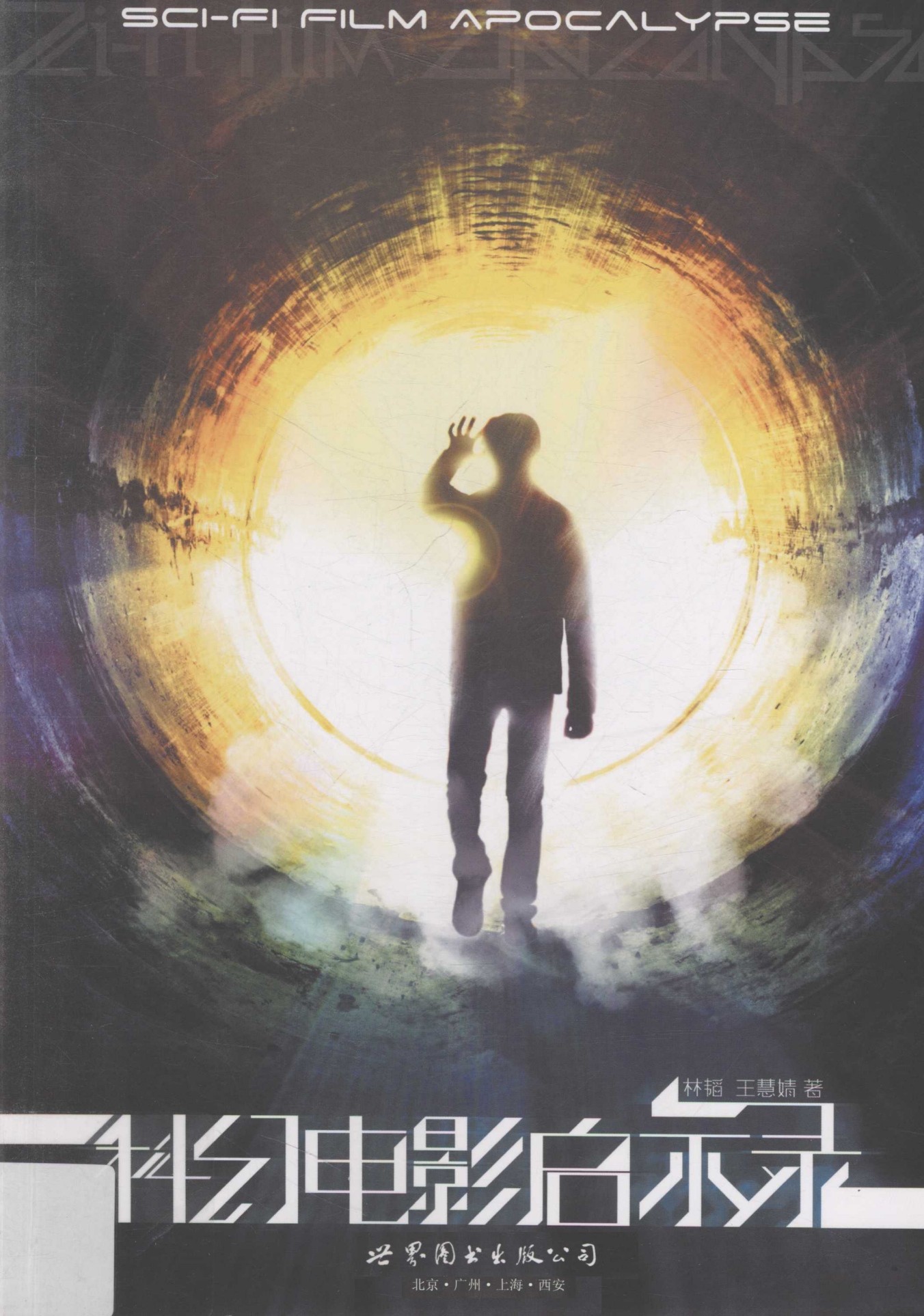


SCI-FI FILM APOCALYPSE



林韬 王慧婧 著

科幻电影启示录

世界图书出版公司

北京·广州·上海·西安

SCI-FI FILM APOCALYPSE

北京市属高校创新能力提升计划项目



林韬 王慧婧 著

科幻电影启示录

世界图书出版公司

北京·广州·上海·西安

图书在版编目 (CIP) 数据

科幻电影启示录 / 林韬, 王慧婧著. —北京: 世界图书出版公司北京公司, 2013.9

ISBN 978-7-5100-6912-3

I. ①科… II. ①林… ②王… III. ①科学幻想片—电影评论—世界 IV. ①J905.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 215853 号

科幻电影启示录

著 者: 林 韬 王慧婧

责任编辑: 吴和松 陆特丹

出 版: 世界图书出版公司北京公司

出 版 人: 张跃明

发 行: 世界图书出版公司北京公司

(地址: 北京朝内大街 137 号 邮编: 100010 电话: 64038355)

销 售: 各地新华书店

印 刷: 北京博图彩色印刷有限公司

开 本: 880 mm × 1230 mm 1/16

印 张: 21.5

字 数: 410 千

版 次: 2013 年 10 月第 1 版 2013 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5100-6912-3

定价: 98.00 元

版权所有 翻印必究

Preface 前言

科幻电影接近百年的发展历程，展示了其卓越的艺术性与巨大的商业价值，也阐释了内涵深邃的科幻概念与生存思考。追逐与实现“银幕梦”的过程中，科幻电影推动着电影技术的进步，不断制造满足人类视听享受的视觉盛宴，占据世界电影技术史的领先地位。自二十世纪七十年代起，科幻电影便陆续诞生佳作。《星球大战》（*Star Wars*, 1977）、《终结者》（*The Terminator*, 1984）、《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*, 1993）、《变形金刚》（*Transformers*, 2007）等系列科幻电影获得票房、口碑双丰收之后，每个系列都成功追加多部续集，改写科幻电影史的票房纪录。特别是近十年间，科幻电影不断刷新着世界票房史的记录，其中位居榜首的科幻电影《阿凡达》（*Avatar*, 2010）全球票房收入高达 27.832 亿美元，超越第二名影片近 10 亿美元。由此可见，科幻电影已经成为主流类型之一，对科幻电影的深入研究势在必行。

国内电影市场随硬件放映系统升级与政策大力扶持呈现出越来越好的发展势态，科幻电影良好的市场效应吸引着众多投资商的关注，却缺乏相应的理论关照。目前国内主流的电影研究很少涉及对科幻电影的深入探讨，即对科幻电影创作本体的深入研究。国外针对科幻电影创作进行的同步研究已经形成一定规模，并且拥有专业从事科幻电影研究的教授与学者。国外进行科幻电影研究大致分为以下几种类型：一类是伴随科幻影片制作同



期出品相关的概念设计图册，如 2001 年出版的《黑客帝国的概念艺术》（*The Art of the Matrix*）；一类是科幻电影的制作技术研究，如介绍特效制作过程的书籍《温斯顿特效》（*The Winston Effect*）；还有一类是借助历史梳理方法介绍科幻电影从业人员的个人传记性研究，揭示科幻电影的演进历程；同时还存在大量针对科幻电影类型进行跨学科的学术研究。整体而言，国外对科幻类型电影的研究较为成熟，国内亟待专业的主流电影研究深入进科幻电影理论领域，同时也亟待科幻电影创作在中国落地。

我在美国南加州大学（USC）电影学院学习导演和摄影期间，发现科幻电影在策划、剧本创作以及拍摄制作方面，与常规电影都存在较大区别。一个成功的科幻电影并不是只依靠“神秘”的电脑特效，而是依赖一个特别的“系统”，如科幻电影前期的策划与概念设计系统以及后期的虚拟角色运营系统等。科幻电影的这些特点与普通电影的创作以及运作模式有所不同，存在自己的特殊方式。

2007 年我回到母校北京电影学院摄影系以来，一直致力于深入研究涉及虚拟角色的科幻与魔幻类型电影。研究范围涉及概念创意、拍摄技巧、剧作手法、CG 技术、市场策略等多个方面，并于 2009 年在北京电影学院摄影系开设了中国首个以虚拟角色新技术电影为主攻方向的第四工作室。《科幻电影启示录》可以说是第四工作室在新技术电影创作研究领域里有关科幻类型片的阶段性总结。

《科幻电影启示录》以数部科幻电影经典作品为话题逐步展开，主要从八个方面为读者深入解析我们所不了解的科幻电影“内幕”。原始技术拍摄的科幻经典《异形》（*Alien*, 1979），阐述了科幻电影扎实的前期筹备过程；“终结者”机器人的颠覆式创意与创造性技术表现代表着幻想类角色崛起，催生出银幕上第一个 CG 主角 T-1000 终结者机器人，展示出特效技术的魅力；《侏罗纪公园》中出现的“虚拟生物”，以里程碑式的创作技术引出虚拟生物的进化历程；通过解析影片《地狱男爵 2：黄金军团》（*Hellboy 2: The Golden Army*, 2008）中形形色色的虚拟角色形象，揭示出支撑虚拟角色造型的艺用解剖学，进而梳理了科幻电影史上典型的机械人类角色与解剖学紧密结合的造型演变史；以《第九区》（*District 9*, 2009）为例，展现科幻片的故事性，突出情感表现与人物刻

画的魅力，强调了科幻电影的创作始终以传统电影创作为基础进行表达；从影片《变形金刚》的变形创意入手，唤醒二十世纪九十年代前后的“变形金刚”记忆，解密影片中参与机器人战争的武器装备，将“美式主旋律”思想寓于科幻娱乐中，借助娱乐化策略塑造大量正面军人形象，通过战斗展现国防军备实力，阐述科幻影片巧妙输出国家文化价值的策略性手段；透过《黑客帝国》（*The Matrix*, 1999）创造的科幻新系统全方位解读科幻片的概念设计理念，剖析影片中创新的技术神话，详细阐述与众不同的“母体”世界“概念设计”体系中的每一个概念的运用；最后一章，展望了中国未来的科幻电影可能的发展趋势。读者将从前所未有的角度和深度来了解认识科幻类型电影。

科幻类型片的爱好者，可从本书中获取大量与影片相关的图片和文字信息，了解影片创作团队中的导演、概念设计大师以及演员等主创人员的详细资料；关注科幻类型片的电影创作者可以从本书中掌握第一手创作资料，掀开科幻创作的面纱，洞悉创作过程。从前期筹备阶段进行的概念设计创作，到对实际拍摄片段的步骤解析，以及影片后期制作时的智慧创新经历，这些鲜为人知的幕后故事对科幻片的专业创作具有非常大的帮助。关注科幻类型片的制片人和投资人阅读本书，将会对掌控科幻电影系统化制作与运营策略的实质，熟知科幻片的创作特点以及制胜元素，有直接的帮助。《科幻电影启示录》是一部能为不同类型读者提供多元化视角，深入解读科幻类型电影的著作。

林韬

2013年3月

于北京电影学院摄影系

前 言 001

第一章 “原始技术” 打造科幻经典 001

第一节 科幻片的里程碑 004

导演 006

剧作设计：太空中没有人能听到你的尖叫 008

异形揭秘 010

角色解析 013

第二节 成功的基石：扎实的前期创作筹备历程 017

异形概念的起源 017

剧本筹备 019

确定导演 021

甄选演员 021

太空飞船的设计 023

第三节 “原始技术” 打造经典作品 027

《异形》庞大的美术布景 027

《异形》创造的化妆技巧 029

《异形》的服装道具设计·····	029
真人扮演的异形·····	031
异形破胸段落的拍摄解析·····	033

第二章 幻想类角色的崛起·····

041

第一节 幻想类机器人角色的诞生·····	046
导演·····	047
主要角色与演员·····	054
终结者档案·····	063
“终结者”记事·····	069
幕后故事·····	070
票房、荣誉与续集情况·····	071

第二节 颠覆式创意与创造性技术的表现·····	073
全新概念的机器人：T-800·····	073
趋近于人的机器：T-800·····	076
第一个CG主角：T-1000·····	079
液态金属变形与创意的表现·····	083
智慧构思的力量·····	086
逆向思维攻破技术壁垒·····	090

第三节 幻想类角色“拍摄”的几种关键技术·····	095
虚拟摄影机与现实摄影机的运动匹配·····	095
机械模型技术·····	097
特效制作软件技术的不断发展·····	097
幻想类角色的表演·····	098

第三章 “虚拟生物”的进化里程碑·····

101

第一节 虚拟生物的滥觞·····	104
导演·····	105
恐龙之父：迈克尔·卡莱顿·····	108

成就恐龙的大师们·····	110
虚拟恐龙角色介绍·····	112
主要演员·····	115
票房、荣誉与续集·····	118
第二节 创造不可能：制造恐龙 ·····	120
CG 特效与模型特效的初次合作 ·····	121
CG 恐龙的拍摄与合成 ·····	127
虚拟恐龙的灵感来源·····	133
照片级真实的 CG 特效·····	136
第三节 虚拟生物的进化 ·····	140
CG 技术 ·····	140
技术进化历程·····	141
第四章 虚拟角色背后的解剖学 ·····	151
第一节 《地狱男爵 2》：虚拟角色的军团 ·····	155
导演 ·····	155
角色解析·····	157
第二节 虚拟生物与解剖学 ·····	161
人形虚拟生物的造型设计·····	161
虚拟动物的造型设计·····	166
第三节 机械类角色与解剖学 ·····	169
特别的虚拟角色类型：“机械人类” ·····	169
“机械人类”系列科幻电影的发展历程·····	170
解剖学与“机械人类” ·····	173
第四节 解剖学与艺术艺用解剖学 ·····	180
初次碰撞·····	180
深度结合·····	182

解剖学：造型艺术的基础支撑体系	184
东西方艺术对解剖学的重视程度	185

第五章 科幻片的情感表现与人性刻画 189

第一节 饱满情感下的戏剧张力：科幻片的故事魅力 ... 192

短片《约翰内斯堡的外星人》	193
创意缘起	194
外星人的设计理念	195
特效团队创造的奇迹	198
现实与梦想：《第九区》的主题	198
主要角色与主创团队	200
票房、荣誉及续集	201

第二节 强化现场感的影像技巧 202

创造性地使用手持摄影	202
巧妙务实的照明设计	207
针对性的特效场景设计与技术实施	208

第三节 情感表现与人性刻画 212

约翰内斯堡印记	212
情感与人性的彰显：《第九区》剧作分析	215
身份的隐喻	216

第六章 “美式主旋律”喻于科幻娱乐 221

第一节 “美式主旋律”的大赢家：《变形金刚》 226

导演	226
主要角色与主创人员	227
《变形金刚》的设计理念	232
票房、荣誉及续集	239

第二节 “美式主旋律”与娱乐的巧妙衔接	240
故事设计：“美式主旋律”与商业创意联姻	240
VFX 与美军“武器 Show”	250
《变形金刚》理念的影响	260
第三节 在“美式主旋律”旗帜下输出美国文化	261
观念上的胜利	261
娱乐年轻化影片更易植入“主旋律”	262
“美式主旋律”影片中文化输出的细节	263
 第七章 概念设计与科幻电影的创新	265
第一节 创建科幻新系统	268
导演	269
影片逻辑	272
概念设计师	273
角色解析	275
票房、荣誉及续集	277
第二节 世纪末的技术神话	279
创造“子弹时空”	280
亦静亦动的训练	285
崔妮蒂飞檐走壁	286
虚拟母体的真实审讯	287
地铁打斗	289
第三节 制胜法宝：“概念设计”	291
《黑客帝国》的概念设计体系	293
造型与表现策略	298
第四节 画龙点睛的中国功夫	302

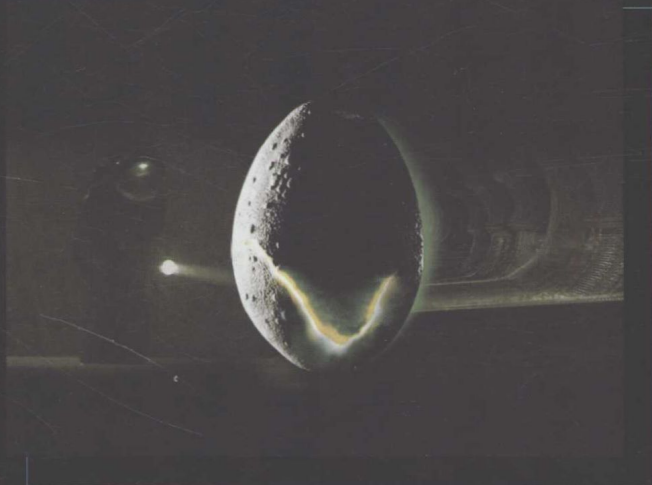
第八章 中国科幻电影产业的探讨	307
第一节 科幻电影已经成为电影的主流类型	308
艺术表现的深度	308
巨大的商业价值	309
推动电影技术发展	312
“唯特效论”的误区	312
第二节 创新与突破	314
成功的科幻电影都有其独特的创新点	314
创新需要勇气，更需要欣赏创新的投资胆识	315
第三节 “虚拟角色经纪”的秘密	317
创造虚拟角色	318
虚拟角色的传播途径	318
虚拟角色的运营策略	320
虚拟角色主流化的技术环境与社会环境	323
第四节 中国科幻电影产业的展望	324
良好的宏观环境与巨大的科幻市场	324
科幻本土化与国际化并重	324
“主旋律”、“国家形象”的科幻传播战略	326



第一章

“原始技术” 打造科幻经典

1979 年，当全球还笼罩着冷战挥之不去的压抑气氛时，当人们还沉浸在怀旧风潮的幻影中自娱自乐时，科幻电影殿堂级影片《异形》携恐怖席卷全球，将幽静密闭的太空舱置身于浩瀚渺茫的外太空，尽情勾勒孤寂与绝望的情绪，描绘出一个全新的外太空世界。它上映后横扫近 50 个国家及地区，掀起科幻恐怖片的时代序幕。

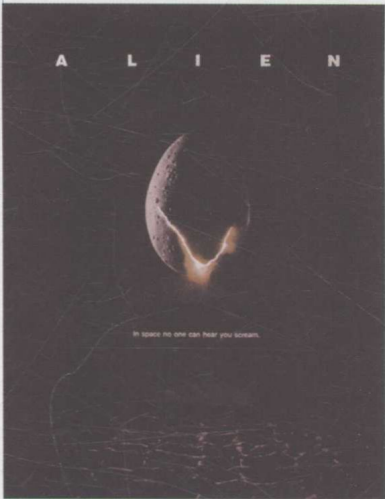


解密《异形》

A L I E N

《异形》

英文名: Alien
地区: 美国
类型: 科幻、恐怖
时长: 117 分钟



演员表

角色	演员
蕾普利 /Ripley	西格妮·韦弗 /Sigourney Weaver
布雷特 /Brett	哈利·戴恩·斯坦通 /Harry Dean Stanton
达拉斯 /Dallas	汤姆·斯凯里特 /Tom Skerritt
凯恩 /Kane	约翰·赫特 /John Hurt
兰伯特 /Lambert	维罗尼卡·卡维特 /Veronica Cartwright
艾什 /Ash	伊安·霍姆 /Ian Holm
帕克 /Parker	亚非特·科托 /Yaphet Kotto
异形 /Alien	鲍拉吉·巴德乔 /Bolaji Badejo

剧 情 THE STORY

“诺斯特罗莫”（Nostromo）号商业拖运飞船载着 7 名船员和 2000 万吨矿石从塞杜斯星球返回地球，飞船在途经一颗小行星时接收到了神秘信号，“诺斯特罗莫”号上的主电脑立刻唤醒休眠的船员。公司命令“诺斯特罗莫”号在小行星着陆，船长达拉斯、副船长凯恩及领航员兰伯特下船调查信号来源，蕾普莉、科学官艾什、工程师布雷特和帕克奉命在飞船上监视进展，并维修飞船着陆时的受损部位。三名船员发现信号来源于一艘外星飞船残骸，他们进入残骸内部搜查，发现外星生物遗体的肋骨呈向外敞开状，此时，飞船上的蕾普莉终于确定信号意味着一种警告。副船长凯恩发现了残骸底部有一间蛋房，当他走近时，一枚蛋突然破裂，里面的生物紧紧吸附在凯恩脸部，致其不省人事。

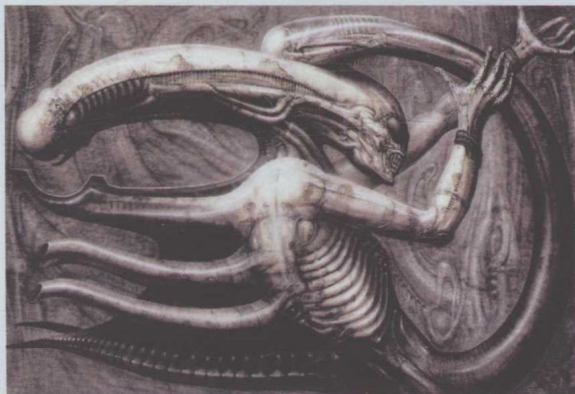
船长和兰伯特将凯恩带回飞船医救，大家想尽办法仍无法将外星生物从凯恩脸上移除，只好把凯恩放进制冷舱中。船员们不知道这个生物到底是什么，仅发现它的血液具有强腐蚀性。一段时间后，生物自行脱落并死亡。船体维修好之后，“诺斯特罗莫”号动身返回地球。

此时，凯恩终于醒来，安然无恙地与其他船员一同进餐，突然，凯恩抽搐、窒息，一只小异形从他的胸腔破膛而出，逃进船舱，并迅速长大。在追捕异形的过程中船长达拉斯和布雷特丧生。兰伯特希望剩余船员能乘坐飞船搭载的宇宙穿梭机逃生，但蕾普莉知道穿梭机无法容纳四人。蕾普莉从飞船电脑中发现艾什奉公司高层之命要将异形带回地球研究，甚至不惜牺牲全体船员的性命。一番殊死搏斗之后，

帕克用火焰喷射器干掉了艾什，众人终于发现艾什竟是个生化机器人。艾什临死前预言所有船员全都会死。仅存的三位船员决定给飞船安装自毁装置并尽快脱身，最终只剩蕾普莉与异形对战。她将异形抛入太空后，进入返程的梦乡。

主创人员

职位	姓名
制作人	沃尔特·希尔 /Walter Hill
	戈登·卡罗尔 / Gordon Carroll
	大卫·贾尔 / David Giler
	艾弗·鲍威尔 /Ivor Powell
	罗纳德·舒塞特 /Ronald Shusett
导演 编剧	雷德利·斯科特 /Ridley Scott
	罗纳德·舒塞特 /Ronald Shusett
	丹·欧班农 / Dan O' Bannon
	德里克·温林特 /Derek Vanlint
	杰瑞·高史密斯 /Jerry Goldsmith
摄影 配乐 剪辑	大卫·克洛泽 /David Crowther
	特瑞·罗林斯 /Terry Rawlings
	皮特·威瑟利 /Peter Weatherley
	迈克尔·西摩 /Michael Seymour
	罗杰·克里斯蒂安 /Roger Christian
艺术指导	罗杰·克里斯蒂安 /Roger Christian
	莱斯利·迪利 /Leslie Dilley
服装设计 布景师	约翰·莫罗 /John Mollo
	伊恩·惠特克 /Ian Whittaker



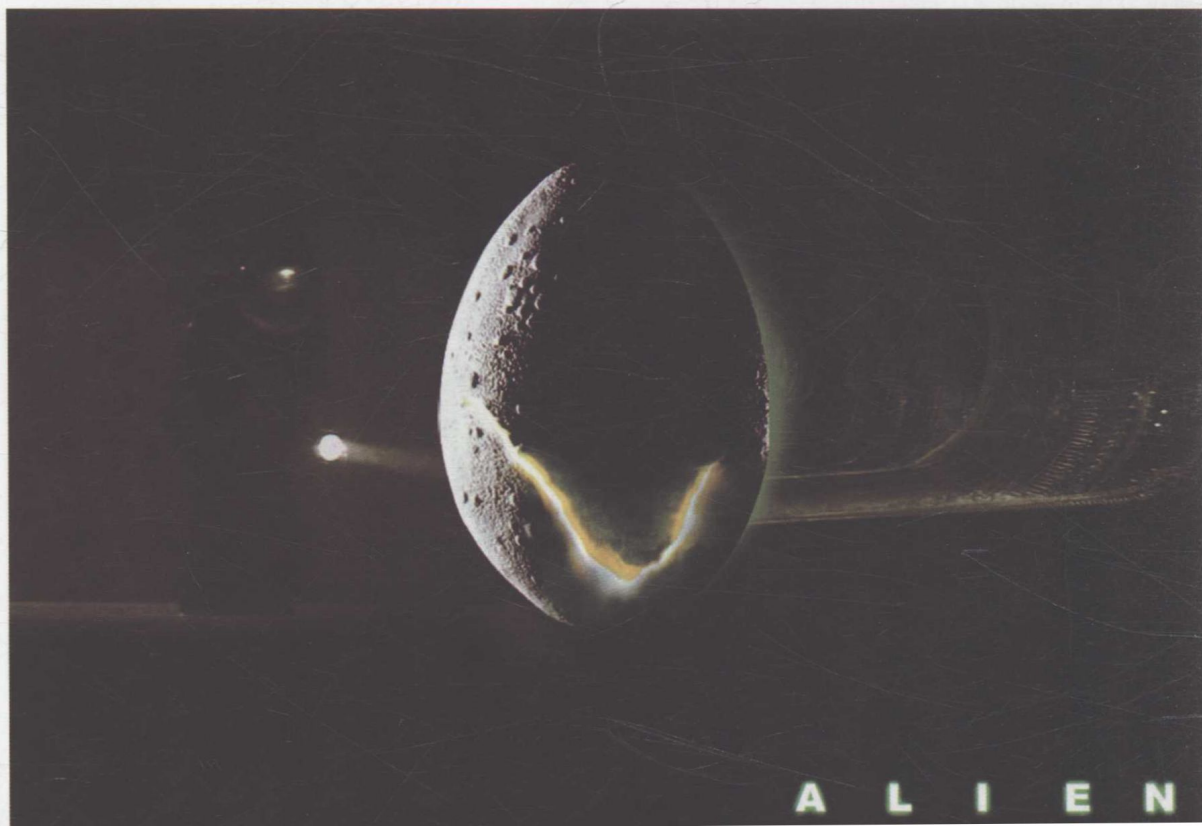
第一节

科幻片的里程碑

1979 年，雷德利·斯科特（Ridley Scott）导演的《异形》第一次将“科幻”与“恐怖”结合起来，科幻恐怖片即滥觞于此。影片制作团队充分周详的前期筹备与创造性的拍摄手法，令业界耳目一新。在投资受限、技术水平不发达的情况下，创造出“异形破胸而出”的经典恐怖段落，达到了较高的制作水准，对日后的科幻片有着深远的影响。科幻电影史的新纪元由此展开，并掀起了“科幻”类题材影片的制作高潮。

《异形》拍摄于二十世纪七十年代末，当时的抠像与 CG 技术还未成形，影片出现的绝大部分特技画面都源自七十年代“原始”的特效技术。在《异形》的制作过程中，导演与创作团队不断探索将早期的计算机技术与摄影技术结合使用，提高道具与布景的技术水平，达到所追求的类似实景拍摄的逼真效果。这部 30 年前制作的影片之所以能成为大众口碑与艺术水准都得到认可的佳片，离不开主创团队的创造性与拍摄前期所做的充分筹备，以及对细

《异形》海报



节的精益求精。影片丝毫没有留下浓重的七十年代烙印，反而更像是一部 2000 年前后创作的电影。

《异形》打破了传统科幻片对技术的膜拜情结，证明了一点：科幻类题材影片的成功，技术不是唯一的制胜元素，周详的前期准备更为重要。1979 年的这部《异形》为所有技术不发达地区的创作者提供了一个学习的最佳实例，也为科幻片的发展提供了可借鉴因素。作为经典，经历了 30 多年的洗礼后，它依然散发着熠熠光彩，继续吸引着一代又一代的科幻爱好者。

影片中出现的外来“异形”浸透着当时社会环境的气息，犹如动荡不安的时代缩影。上世纪七十年代的人们处在自我迷失与外力压迫的双重困境中，既压抑又恐慌，仿佛银幕深处那个庞大的异形族群真正存在一般。《异形》的出现预示着人类更加关注先进科技与人类社会之间的关系。

