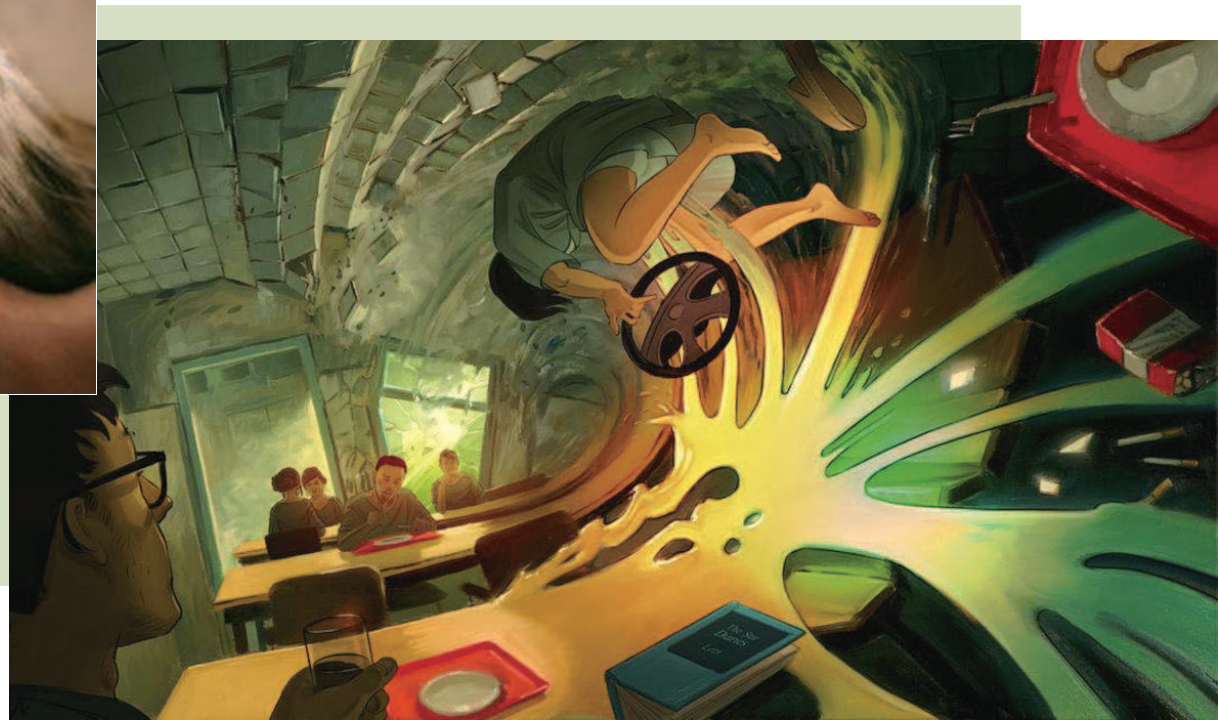


疫情冲击迫使全球影视工业按下暂停键,临近第七季终章的海外剧《罪恶黑名单》(下文简称《罪》)在3月中陷入了拍摄停摆的困境,远程办公与居家制作成了不可思议,却是唯一可行的选项。除了将本季由22集缩编至19集,整个团队发挥想象,决定以视效预览形式,填补尚未完成的实拍空缺。于是在随后五周内,身处洛杉矶、伦敦、亚特兰大等地的动画师与剪辑师不分昼夜地赶制了近20分钟的CG画面;与此同时,梅根·布恩等一众演员收到了制片快递来的麦克风,在家中储藏室或衣帽间里,用手机完成了对白的录制。经历了无数轮视频讨论后,第七季难以置信地按时画上了句号。剧组则不忘将云端制作的来龙去脉剪辑成片花,加插于正片中,以纪念这一不同寻常的抗疫胜利。

此番疫情倒逼下的工业流程尝新,可谓前无古人,为将来的云端制剧带来了无限遐想;同时在影像呈现层面,亦提供了值得探讨的美学空间。



▲《阿丽塔》代表了三维影像技术在数十年间高速迭代的顶峰
▶《抹去重来》中超能力的人设、往复的叙事线、扭曲的时空结构,一切的故事要素都依赖混合次元影像来引领观者,实现真实与虚幻间的穿梭
(本版图片均为资料图片)



“电影业如何危中寻机”大家谈

疫情倒逼下的工业流程创新 将如何影响未来影视创作?

花晖

跨时空的云端创作带来混合次元的场景呈现,影像进入了白日恍惚的美学阶段



▲在临近第七季终章的《罪恶黑名单》中预览动画被直接用于实拍场景混剪,最终表现出的漫画质感刷照与该剧真人拍摄版的刷照对比

视效预览原本用于正式拍摄前,向导演、摄像师、特效师等提供演员走位与摄像机运动的预览参考,以调整与制定最终的拍摄方案,因而大多采用低精度模型,在简易渲染下,难免造成不平滑的多边形造型与滞顿的人物动作。将预览动画直接用于剧中与实拍场景混剪,虽是《罪》剧的限时救场之举,但其用心之处在于动画部分特意选择了漫画材质,配合粗犷的轮廓线条以及揭露人物心理的文字弹窗,自然激发了实景场面与衍生漫画的空间跳跃与维度置换,将二次元与本土混合,最终实现跨次元影像的无缝衔接。

Amazon Original推出的《抹去重来》(下文简称《抹》)是另一个有趣的例子。与《罪》剧不同,《抹》剧已用大把时间完成了真人拍摄,却又用更大把时间将实拍镜头与动画,此间采用的便是转描工艺。此项技术由“大力水手”之父马克思·弗莱彻发明,迄今已有百年传承。最初做法是将真人影像投射于幕布或玻璃之上,动画师得以逐帧勾勒人物线条与绘制背景,以期在较短时间内获得更真实的人物造型与动作姿态。若回顾我国第一部动画长片《铁扇公主》,以及《白雪公主》《灰姑娘》等迪士尼早期作品,都能发现转描的身影。

虽然随着电脑影像技术的跃进,转描工序有所简化、描摹精度大为提升,但始终耗时耗力、大费周章。《抹》剧以连续剧篇幅挑战全本转描意图何为?要知道主角鲍勃·奥登科克在出演《风骚律师》《绝命毒师》之后可是大红特红,难道真人出演不香吗?

待剧情铺开,导演的野心渐次明了。超能力的人设、往复的叙事线、扭曲的时空结构,一切的故事要素都依赖混合次元影像来引领观者,实现真实与虚幻间的穿梭。若仔细观,观者可轻易在特写镜头中辨析出演员原型,但覆盖的色块与光影却为转描特有的跳动轮廓勾线所包围,视觉接受及心理暗示在真人与动画两极间不停滑动,带来的是虚实难分的电影恍惚。

影像艺术自诞生之日起,便致力于模糊真实与幻想的边界,乔治·梅里爱的电影就以幻术般的场景令19世纪的观者大为痴迷。由停机再拍、叠印、快慢动作等原始特效手段发展至今,光与影的幻想向现实逼近目前主要遵循三种技术途径:一为通过超高分辨率大幅提升清晰度。现阶段4K已全面普及,8K亦蓄势待发,几近人眼对像素密度的识别极限,再高的分辨率已缺乏日常应用价值,大概率为技术实力的显示。二为通过

超高帧率带来直观现实的流畅感。李安导演是这一领域的开拓者,已进入院线的有《比利·林恩的中场战事》与《双子杀手》两部120帧的商业尝试。由常规24帧翻升数倍,其结果便是每一秒都带来了现实即视感,以及更多以往被忽略的画面信息。上述两种视觉手段亦常常与环绕声乃至全景声联动使用,其核心诉求便是将观者的临场感推至极限。

第三种便是虚拟人物与场景的高度仿真。由《魔戒》到《阿凡达》,再到《猩球崛起》《阿丽塔》,动作捕捉、肌肤纹理、表情重建等三维影像技术在数十年间高速迭代。不知观者是否能辨认出阿丽塔的本尊即是《抹》剧女主角罗莎·萨拉扎尔,当我们凝视那对深不可测的大眼睛时,可以发现单眼900万多边形的虹膜构造以及复杂的光路计算,在某些刹那那角色带来了人类的眼神。技术使得虚拟人物已然成为与现实环境初探互动的“自在之物”,虚拟场景正以观者世界为参照系,实现次元穿透与融合。

很难说今天的影像生产比造梦更具逻辑性,真假难辨的催眠效果,比以往任何时候都更易令观者意识逆行,进而跌入疑惑、幻想以及白日梦的裂谷。

大众凭藉影像破壁,数字化身的虚拟寄生与现实生活交织在一起

《罪》剧中的基恩探员呼唤了一声“I will be transformed(我要转换了)”后,进入了动画世界。这种次元形态的转换,当下忙于在各种屏幕与现实生活间瞬移的观者而言,并不陌生。网络哲学家迈克尔·海姆曾在《虚拟实在论》一书中指出:“虚拟实在即一种艺术形式及一种与技术共生的状态。”此观点指向的是人类不同性质的两种存在:其一为物理规律、自然法则所支配的客观存在;另一则为想象的、创造的、不受拘束的虚拟存在。后者又常常与丰富的影像艺术经验相勾连,不过必须清醒地认识到:当我们此刻讨论影像,不应局限于观影、刷剧或游戏等娱乐范畴,而应更广泛地将其视为个体与世界交往的重要介质。

与过往任何影幕都不同,在这个智屏时代,互联状态下手机、平板、游戏掌机等所有闪光屏幕,在心理意义上更趋近于一层双向渗透的薄膜,那么多五光十色的影像渗透过来,涌向观者,观者的影像流与意识流又涌动过去,有时在白日梦中与隐藏的编导形成对话,有时便与他人共筑理解与想象。

正如BBC在5月推出了一项名为“BBC

Together”的实验计划,居家者可以登录Taster平台,以主持人身份发出心仪节目的链接,受邀者点击入群后,便可共赏新剧或是随着健身节目共同锻炼。类似的平台还有Netflix Party,步序及效果大都与Zoom会议如出一辙。这种“同框即同在”的连接与聚合在疫情期间显得意义非凡,大到星光熠熠的线上音乐会,小到一节网课,物理隔离之后,信息、思想与情感的交汇从未停止。社会学家马克斯·韦伯将人定义为“悬挂在自我编织的意义之网上的动物”,那么此刻,影像便是用以编织的材料。

不得不提的还有今年任天堂的现象级作品《集合啦!动物森友会》(下文简称《动森》),网友已毫不留情地将世人分为两类:玩过《动森》及尚未入手的。这款Q版造型的策略经营类游戏在影像与功能方面均不算强大,却能迅速风靡全球,原因不外乎有二:首先是允许玩家不受任何固定剧情限制,系统性地建立属于自己的平行世界,钓鱼种菜、慢条斯理、自得其乐,在疫情期间尤为解压与治愈;更为重要的是在游戏中深深植入了互动与共生的理念。一方面,虚拟世界的时

间完全与现实对应,日出日落,一年四季皆可同步,并不断发起诸如世界地球日、国际博物馆日等主题活动,确保跨次元连廊的顺畅。另一方面,亲朋好友的化身参与成为游戏中不可或缺的社交环节,构成虚拟社区的活动性、合法性与依赖性。

就在两个月前,因为疫情原因而取消婚礼的一对新人,在好友的簇拥见证下,于动森世界的海滩边举行了虚拟仪式。当新娘丽莎将这一消息发布在Reddit平台上后,轰动了“动森界”,亦引来网友的无限祝福。

毫无疑问,《动森》向玩家提供了虚拟生存的实践场所,其实类似场景早在多年前建立的虚拟社区“VR Chat”中即有展现,但今天《动森》的无差别火热或能说明大众对于平行世界与虚拟寄生的理解、接纳及应用上升到了一个全新的阶段。以屏幕为门径、藉影像破壁,后疫情时代,大众通过工作、学习甚至直播带货等各种场景的演练,已习惯甚至无法摆脱不同角色的数字化身,肉身在此,意识及彼的“遥在”状态已远远超越过往的娱乐界限,而与日复一日的客观“亲在”紧紧咬合,构成当代人完整的社会存在。



▲《抹去重来》用大把时间完成了真人拍摄,却又用更大把时间将实拍镜头与动画,此间采用的便是转描工艺,并且演员阵容也很强大——主角鲍勃·奥登科克曾出演《风骚律师》《绝命毒师》;而该剧的女主角罗莎·萨拉扎尔即是阿丽塔本尊,知名演员的真人演出难道不香吗?此处可见导演野心

心相似真与影像浸润,影像为媒的虚拟文明需要我们反思生存的意义

现阶段的破壁寄生只是一个起点,《头号玩家》《虚拟革命》《创:战纪》《黑客帝国》等诸多影片都在描绘一个由虚拟影像拼搭起的宏大平行世界,尝试探讨一种意识存在凌驾于客观存在之上的未来。这种想法令人心生恐惧却又怀有憧憬,后人类主义者大都抱有乐观态度;对于突破物质身体的禁锢,而拥有独立的意识存在,这无疑是在重新思考人类生存意义的一个新维度。

那么回到影像创造层面,距离构建这样的世界还有多远?就技术层面而言,可以有两个向度的迈进。其一为影像逼真度的极致;其二是全体感的影像浸润。

阿丽塔的空出虚拟影像生产推向了一个巅峰,但情绪、反应、微表情,这些第六感般的客观要素,仍是目前技术所难以企及的,这亦是为何观者终究未能将阿丽塔与真人演员区分开的原因。如何将心相注入虚拟角色,令拟人得以与真人一道无差别地存在于平行世界,人工智能或许是一条解决问题的路径。

由大众熟知的“AI涂鸦”“AI赋诗”开始,人工智能在艺术创作的道路上大步流星。2016年的伦敦科幻电影节上,一部人工智能担当编剧的短片Sunspring进入了公众视野。这位自称为“本杰明”的

AI机器人,在反复“观摩”了《超时空圣战》《第五元素》《星际穿越》等经典科幻作品后,构想了一个未来世界里爱与谋杀的故事,并设计了全套对白与动作指示。虽然这些基于“长短期记忆循环神经网络”产出的文本颇有些令人摸不着头脑,但相对于AI前辈的只言片语,影片中不少语句的逻辑连贯性,以及情节与故事的依稀有型令人期待。相较之下,现阶段最具潜力的“生成对抗网络”正通过深度学习,进一步赋予人工智能以人类“常识”,以增强其观察与领悟现实世界如何运行的能力。日本DataGrid曾于2018年推出虚拟偶像女团,最近更由生成脸型升级为全身影像,通过海量图片的学习与研判实现无中生有,一扫以往AI人物的塑胶感,以逼真的神态、流畅的动作有望日后取代真人模特与演员的部分工作。

人工智能方露尖尖角,目前的拟人状态只能视为对于真人原型大量碎片式的截取与重组,是一种优化的模仿与依附,要生产出完全向度的“自在之物”,尚且遥远。但一种可信的判断是:随着大数据、云计算、机器学习的指数级发展,人工智能除了继续制霸围棋等受到一定运行规则限定的领域,更将具备开放而“常人”化的思考力,进入触及人类直觉的创造领域。

另一向度的影像迈进,则以多体感、高沉浸、强互动为主要特征。借助虚拟设备的影像生产便是遵循这一技术路线,在《头号玩家》中主角正是佩戴VR眼镜后,进入了虚拟世界。随着5G技术的逐步成熟,一度进入寒冬期的VR产业重回风口浪尖。一个值得注意的趋势是:VR开始摆脱单机观影的模式,而追寻与AR、装置艺术以及大空间体验的融合。去年威尼斯国际电影节的最佳VR影片《钥匙》,便设定了一个房间大小的互动装置,观者入内后被赋予六向自由度而展开移步换景式的观影,虚拟世界由此“立”了起来,形成真正意义上的由影像建立空间。

当然,后人类虚拟生存的终结目标便是突破一切屏幕与装置的物理限制,一个有趣的概念“身媒”应运而生。在《阿丽塔》《攻壳机动队》等片中,都不约而同地探讨了人机耦合,正如机械义肢增强肉身力量,当影像世界直接连通向我们的知觉系统之时,身体感受与媒介将不再彼此。这多多少少引发了虚拟倒反现实的忧虑,生活在哪一个版本的世界中,如何去自编自导自演我们的化身,仿佛成了虚拟文明时代的TO BE OR NOT TO BE。

(作者为上海交通大学媒体与传播学院电影电视系副主任)



▲去年威尼斯国际电影节的最佳VR影片《钥匙》,设定了一个房间大小的互动装置,观者入内后被赋予六向自由度而展开移步换景式的观影