

“卡神”：《阿丽塔》不是拍给漫画迷的

20年前,在导演吉尔莫·托罗的推荐下,卡梅隆看完漫画《铳梦》就深陷其中,并且萌生了翻拍的念头,其后,他因为选择了《阿凡达》而将《阿丽塔》项目易手,转做监制,同时将打造“亲闺女”的机会交给罗德里格兹。这个酝酿20年的梦早已成为《阿丽塔》背后故事的老生常谈,除了这些幕后故事,更多人在拭目以待“卡神”如何把整个电影工业的水平再进一步。昨天,全新好莱坞科幻动作片《阿丽塔:战斗天使》(简称《阿丽塔》)登上内地院线,新京报记者独家专访影片主创,为你呈现这位新晋“战斗天使”阿丽塔的第一手全面解析。



《阿丽塔》剧照



来！认识下“卡神亲闺女”

在影片特效负责公司维塔工作室(《指环王》《阿凡达》等特效均出自该团队)的创作者看来,这次的特效创新创造了许多“第一次”,这是他们第一次完美地制造了一个类人类的角色,并实现了CG和真人演员实景同步拍摄。我们通过下面的一组数据看一下,这个被卡梅隆戏称为亲闺女的阿丽塔,到底背后有多不简单——

超过2500张面部表情的定帧图组成了她的各种表情。

71件数字特效服装,女主角共计使用了125种不同的穿法。

《阿丽塔》在维塔工作室使用的磁盘空间是《阿凡达》的3倍,全公司有近800人投入该项目,动用30000台电脑进行运算制作,团队对特效场景渲染时间总计为4.32亿小时。

在角色塑造上,为阿丽塔制作了包括眉毛和睫毛在内的47种毛发造型,在她头上有超过13.2万根头发、2000根眉毛、480根睫毛,脸和耳朵上有近50万根“桃色绒毛”,工程师们实现了一种新的毛孔生长技术,在每个毛孔中放置单独的毛发,使得阿丽塔的皮肤更加细腻紧致。

阿丽塔的一只眼睛由将近900万个像素制作,而《指环王》整部才动用了15万像素。眼睛的近景镜头没有用传统的动态贴图制作,而是完整地创建了包括虹膜在内的整个眼球结构。

阿丽塔的金属质感机械身躯,实际是由8000多个数字制作的模拟人偶合成,她的身体拥有大大小小800多个内部零件,狂战士的身体更是运用了2700个零件组装,所有的零件都会随着人物的每一个动作高速运转。

合作 导演罗德里格兹 只向“卡神”汇报

《阿丽塔》改编自日本漫画家木城雪户的代表作《铳梦》,原著漫画是一代读者心中的赛博朋克经典之作。影片剧情故事并不复杂,但寄托了卡梅隆和罗德里格兹对《铳梦》漫画的执念和情怀。而且因为是系列的第一部,为续作也埋了不少伏笔。这是罗德里格兹迄今为止遇到预算最高的一部影片,他本人也参与了编剧工作,对剧本的打磨整整持续了10年,漫画本身已经有一个非常普世的主题,所有主角沉浸在一个大染缸一样的社会里。

在罗德里格兹刚拿到剧本时,他就在考虑怎样延续这种普世价值观,“木城雪户也希望将这个文本做成一个可以和所有人对话的作品,而不是仅限于某个特定的地区和人群,同时可以成为一个全球性的娱乐产品”。谈及两人的合作,他们不约而同用“惺惺相惜”来形容,卡梅隆许诺罗德里格兹不必直接向片方汇报,一切事宜只要和自己沟通,“我想他一定不希望有人一直指手

专访 有人批评,也非常值得

记者:你已经在电影领域取得如此辉煌的成绩了,你最终的目标是什么?

詹姆斯·卡梅隆:有一些人总愿意去挑战,比如卢卡斯创造了那样一个由很多行星组成的宇宙,这是一种对世界的创造。彼得·杰克逊花了很多时间才拍了六部电影,在他所创造的世界中有很多很多细节和角色。我喜欢科幻世界,科幻世界里面有一个完整的生态系统,这就是我想做的。卢卡斯比我先做到,我觉得我要更加地努力,比如说《阿丽塔》,我给了导演我所记下的一半注释,有600多页,所以重点就是细节,在这样一个世界中,你去任何的角落都觉得很真实。

记者:你给罗德里格兹的600页摘要大概用了多长时间创作?

詹姆斯·卡梅隆:用了大概半年,当然也有很多天文物理学的数据和算法,都是科学的内容。罗德

里格兹告诉他该怎么做,所以在很多细节上,我并不去过问,但我很清楚他会怎么做、会做什么,而这些动静都与我内心想的一拍即合”。

设定 每个人都会 从阿丽塔身上看到自己

《阿丽塔》的故事更像是讲述一个女孩的自我发现,一个失去女儿的男人再次成为父亲的故事。木城雪户创造了一个能够让人感同身受的核心人物,故事讲的是一个年轻女孩,或者说年轻人如何努力寻找人生目标。在人生的某个阶段,很多人都会有这种感受。

曾担任过《阿凡达》《泰坦尼克号》制片人的乔恩·兰道就把《阿丽塔》定义为带观众踏上一段旅程的故事,《阿丽塔》的故事核心是她本人,所以这个角色不论从剧作还是技术塑造上都变得至关重要,“观众可以通过阿丽塔的眼睛感受未来的城市,这部电影实际上更加注重的是人物和原漫画的契合感,如果这个人物技术做不好,故事也就不会好看”。

卡梅隆也认为,“《铳梦》之所以

被众多漫迷追捧,因为我们理解她,能从她身上看到自己的影子;阿丽塔和我们一样,就像跌入兔子洞的爱丽丝,觉得这个世界除自己之外都很疯狂,到一点点认识世界,一次次从逆境中自我拯救,蜕变成更强的人。我们逐渐在这段旅程中,找到了真正的自我”。

改编 基本抓住了 原作的重心

聚焦于对漫画的改编,整体上来说罗德里格兹认为他并未在创作上作出妥协,整个成品也基本抓住了木城原作的重心,“我们只要展现出这个虚构世界的残酷性,让观众理解在这里生命真的会受到威胁,目的也就达到了。像眼珠爆裂这种场面,就没必要越线了”。比如最后一幕,阿丽塔成了死亡球比赛的选手,而她参赛的目的不是为了荣耀,而是为了复仇,为了拿到冠军后可以回去撒冷,找回自己与过去的连接。再比如片尾现身的狂人诺瓦,他就是原著漫画里女主角的宿敌铁士代诺,相信续集里需要他承担更多戏份。

里格兹拍电影是非常熟悉使用技术和科技,如果《阿丽塔》成功的话,我们后续的第二部、第三部可能会有更多机会探索空中城和外太空。

记者:当初接到这个剧本时最困扰你的难题是什么?你又是如何去克服它?

罗伯特·罗德里格兹:我面临的巨大挑战是要采取跟过去不一样的拍摄风格。我是画漫画出身,我画的东西和我早期的电影作品都是像卡通一样,比较天马行空。所以对我来说,最有挑战的一点是要让这部电影更接地气。我请教卡梅隆怎么做这些大片,他说我要确保一切都是接地气,接地气才能够有传奇,才会让观众信服。

记者:你们有关关注很多人对漫画与电影不同的讨论吗?例如一些批评的声音说他们的眼睛太大,或是细节和原作品不一样?

罗伯特·罗德里格兹:其实我们

最早的预告片是一年多前发布的,那时候还没有彻底完善这个形象,之后也做了一些调整,比如把视网膜做大,让观众看着更舒服一点。我们下了这么大力气,都是为了CG技术显得更加逼真。《阿丽塔》就是一个改造人,电脑绘画生成的,但她的人性要比其他人还要多、还要深。做这样的项目的时候你需要做一些跳跃,需要打一个大赌,给观众产生非常立体的感受是有风险的,会有人批评,但是我还是觉得非常值得。

詹姆斯·卡梅隆:据我所知,没有人说故事不好或者剧情不好,我们做了很多市场调查,没有观众反映看不懂或听不懂。另外要强调一点,这个电影不是给漫画爱好者看的,我们不是为了漫画所做的电影,是因为我喜欢这个故事、这个人物,所以写了这个剧本,这是给全世界的观众们制作的电影。(周慧晓婉)