



特效之下的赤子心

【文/蔡娴 图/受访者提供】

雕塑，为他打开新世界大门

ADI异形系列、ECC罗森博格外星人胸像，以及复仇者联盟等热门IP的系列模型雕像……这些电影里的奇异形象集体出现在了上海飞马旅园区的Very Museum里。而作为其中《钢铁侠2》《复仇者联盟3》等相关作品的原作者，日本雕塑家池田朗人正在这里与雕塑爱好者们交流互动。

池田朗人出生于日本福冈县，父母为他取名“朗人”，意思是“开朗的人”。在当时动荡的社会环境中，他们希望他成为一个积极开朗的孩子。池田朗人也确实实现了父母的期望。

他从小就喜欢在纸上涂鸦，不知为什么，却在高中以后放弃了绘画。但在十五岁那年，池田朗人参加了一期电视台的特效化妆节目，瞬间萌发了强烈的念头——“这就是我喜欢的行业”！那档节目旨在向日本观众引进美国好莱坞的特效化妆技术。不过，对于当时的池田来说，没有渠道进行特效化妆的学习，也无法负担专业电影学院高昂的专业课程学费。

于是，他只能在普通大学选择了设计专业。池田一边念书，一边攒下钱来学习电影特效的课程：“我非常享受学习设计的过程，用雕塑土来完成一个概念雕塑充满乐趣。”然而天意弄人，当时他学习电影特效的学校因为火灾化为灰烬，困境让他越挫越勇，池田朗人立志一定要在日本成为电影特效艺术家。

“在最困难的时候，我开始独立制作一个等比例的巨型恐龙。我对自己感到沮丧，也对无力改变学校发生的一切感到愤怒。当时的我没有团队，甚至不知道如何使用补土，我坚持了两个半月，问了大人们每一个我能想到的问题，最终完成了我的作品。”这个巨型恐龙高度超过三米半，而当时池田的身高只有一百七十五厘米。等完成恐龙的时候，他瘦了足足八公斤：“我为了这个作品花光了所有的积蓄，每天只吃一餐饭。所幸，作品和技巧得到了青睐，这也成为我迈向电影特效行业的第一步。”

此后，池田朗人参加东京电视台举办的特效化妆大赛（类似美国的《Face Off》），并连续三年获得大赛冠军。同时，他也成为了高斯奥特曼的首席设计师，并在2002年，获得了日本文化部的奖学金。当时的池田朗人在日本几乎已经没有上升空间了，他意识到自己必须改变环境。于是，他选择去往美国，另谋发展。

回归初心，向往更自主的创作

到了美国，池田朗人就像是重新回到了原点，他向不同的电影工作室和公司发送简历，并不断上门推销自己。他屡屡受挫，直到有一天，KNB特效公司的老板霍华德·伯格给

他打来电话，同意提供一个工作机会。“他给了我一个梦寐以求的机会，让我留在美国工作，至今仍对他心存感激。”于是，池田朗人在KNB特效公司承担了六年的雕塑工作，之后又在ADI和传奇特效等知名好莱坞特效工作室工作。他曾担任雕塑和特效化妆师的作品有：《铁血战士》《纳尼亚传奇》《禁闭岛》《爱丽丝梦游仙境》《终结者4、5》《侏罗纪公园4》《死侍2》《金刚狼》《钢铁侠2》《复仇者联盟3》《银河护卫队》等多部热门好莱坞大片。池田朗人积累了很多宝贵的经验，比如技术上的提升：“在电影里为角色创造不同的肌理和不同的质感，这对个人的艺术创作有很大的帮助，通过不同的电影，我可以累积不同的技术和技巧。”

但与此同时，池田朗人也意识到，由于每个特定的作品都有特定的制作要求，需要根据导演、漫画原型师等的想法来制作，所以他并没有太大的扩展空间。比如，因为导演和制作人的要求，他经常会制作一些僵尸，但在个人的艺术创作中，他并不会选择任何关于僵尸的题材：“如果是自己创作，可以沉浸在自己的世界里，实现自己的想象力，有更多的自由度，作品也有自己的灵魂在里面。”



原来电影里那些怪异又充满未来科技感的造型不完全是由电脑特效打造，有很大一部分是由精湛的特效化妆以及雕塑来完成的。

在池田朗人看来，电影是商业艺术，所有的作品就像是流水线上的产物，看不出是哪个艺术家的作品。每个项目都有特定的预算、完成的期限，还要迎合导演特定的需要，他慢慢开始感到疲惫，反而想回到原点，做更独立的艺术。他渴望成为像H.R.吉格和赛德·米德这样的大师，可以把自己的设计观和个人风格固定下来，并用自己的品牌巩固他的独立艺术：“希望未来的电影能以一种‘高对高’的方式进行合作，可以把我整个设计风格和设计理念搬到电影中去，这样会更完整。”

因为工作的关系，池田朗人经常要飞往世界各地。每到一个地方，他喜欢去当地的博物馆和艺术馆，欣赏别的艺术家的作品，启发自己。他尤其喜爱Onishi Jimmy、Hitoshi Nonami、Lee Bontecou这些独立自由的艺术家。他更梦想有一天，可以在世界各地的博物馆里见到自己的作品。