



# 飞越梦工厂

瑞士数码艺术家尼可拉斯·伊夫曼  
如此设计空 会空室！



梦工厂，到变身为自由艺术家的历程。  
自瑞士维威（Vercy）的数码艺术家，为我们讲述他从跻身好莱坞电影  
场矩片的幕后制作，包括风靡全球的经典魔幻片《哈利·波特》。这位来  
中一分子，在他有过的七年半3D电影制作生涯中，先后参与了多部好莱  
坞巨片。本期《深空》主角尼可拉斯·伊夫曼（Nicolas Hoffmann）是其  
角色，本期《深空》主角尼可拉斯·伊夫曼（Nicolas Hoffmann）是其  
在过去十年来的好莱坞电影流行文化中，瑞士设计军团扮演举足轻重



國際專業 新裝修大優惠  
克隆眉·水晶唇專家

免費洗眉\*



克隆眉  
RM350  
水晶塑唇  
RM500



巴黎植物美容私人有限公司 GRASSE BEAUTE DE PARIS SDN BHD (歡迎報讀紋繡、紋身培訓課程)  
01-32, First Floor, Berjaya Times Square, No.1, Jalan Imbi, 55100 KL. Tel : (03) 2145 1940, 012-284 8665, 012-679 2339, 012-379 2331



特约：子哲

为了向世人展示“在好莱坞的瑞士设计”(Swiss Design in Hollywood)，瑞士文化基金会(Pro Helvetia)严选了12位瑞士重量级设计师、动画师、雕塑家或概念艺术家的工作者，在世界各地举办集体展。正是因为如此，数码艺术家尼可拉斯伊霍夫于9月杪抵隆，参与了2012年大马艺博会(Art Expo Malaysia)。

**今日星闻** 瑞士数码艺术家尼可拉斯伊霍夫 (Nicolas Imhof)

在2012年大马艺博会开放首日清晨，尼可拉斯伊霍夫的特约已出现艺术爱好者驻足细赏其天马行空的画作。

**命中注定走上艺术之路**

尼可拉斯伊霍夫于1971年生于瑞士维威(Vevay)，这是个山明水秀、人美地杰的福地，更是喜剧大师卓别林(Charlie Chaplin)长眠的地方，以及好莱坞女星奥黛莉赫本(Audrey Hepburn)安享晚年之地。

“当我还小的时候，帮父花了很多时间带我到山上，我们一起漫步山林间，坐着云起时。”从那时开始，他就情不自禁爱上了景观与大自然的融合，他惊叹于大自然光的千变万化，不同季节的景色各异。

“从14岁开始，我已经利用摄影机把引人入胜的景致、野生动物的生活动态一一定格。”

命中注定他将走上一条非同小可的艺术之路，“在学校里，我从来不是好学生，讨厌上死板的数学、法语、英语等课，惟独对绘画产生浓厚兴趣。”

庆幸的是，其父母及早发现，了解和认同孩子的兴趣、爱好，在他17岁时，父母即为他报读瑞士洛桑艺术设计大学(HEC Lausanne)，他以卓越的作品获允提前进入这所顶级的瑞士设计学院(官方入学年龄为廿岁)，该院在产品教学方面积累了丰富的经验和成就。

随后，他继续前往法国米兰欧洲设计学院(Institut European of Design)专攻绘画设计，并于美国洛杉矶南加州大学(UCLA)攻读艺术指导学位。

甫踏入社会，他从平面设计师一直做到工业设计师，“我设计服务的对象是客户，需要按照客户的需求做设计。”很快地，他开始厌倦这种无创作可言的设计生涯。



**山明水秀孕育艺术家**

在世人眼里，这群在好莱坞梦工厂里默默奋斗的瑞士设计师，个个都是跨界高手，他们可以是一名艺术家，也可能是商业设计师，更多时候是身兼两职。瑞士创意工作者擅长把对立的艺术和商业结合在一起，这也是他们能够在好莱坞立足的重要原因。

这群瑞士艺术工作者从上个世纪80年代开始，参与了许多在国际票房上有亮眼成绩的好莱坞巨片，其中包括《异形》、《铁达尼号》、《星球大战》、《黑客帝国》、《魔戒》三部曲等等。

他们也不吝于把好莱坞的瑞士设计力量向世界分享。作为瑞士艺术界的中坚分子，尼可拉斯伊霍夫长期受邀在瑞士、大马、中国、马其顿、台湾等世界各地，参与艺术盛会与讲座。

首先，让我们来认识他的名号——“数码艺术家”(Digital Artist)吧！这是艺术家的新世代名称，还指以现有的电脑科技从事艺术创作的艺术家，他们常用的有平面设计软件、数码摄影科技和电脑辅助绘画软件等。数码艺术家与一般使用这些软件的人，不同之处在于，他们所创作的作品必须具创新元素，作品必须和观者有强烈的合作意识。



正的自己才是最重要。付出，随境而改变。真正找到自我，人妻眼里的内心感受。影梦工厂令人羡慕的职业生涯。尼可拉斯伊霍夫在好莱坞的梦。

**3D电影起飞的莱坞招手**

世界不断向前发展，生活日新月异，成长需要不断地自我思考和重新定位，需要不断地去探索和追求。惟有如此才能保持职业生涯之树常青。

在80年代，当电脑科技工业处于起飞阶段时，尼可拉斯伊霍夫回到了洛桑艺术设计大学，花了两年时间学习3D数码电影制作，并结合平面设计技术。

毕业后，他与另外两位友人制作了一出名为《小敏》的短片，他后来顺理成章带着此作品履历表，到法国正在举行的一些电脑设计峰会上，期待向诸位来自美国的电影业巨子推荐自己的创作。

令他难忘的是，在此峰会中，给他碰到了皮克斯动画工作室(Pixar Animation Studios)创始人之一、动画界传奇人物约翰·拉塞特(John Lasseter)，“我当然不敢过这难得可贵的机会，赶紧上前，用极其笨拙的英语向他推荐自己啦！”

“他终于听明白我要说什么了耶！”当他自我介绍完后，对方不经意抛出一句话：“你的眼睛很漂亮。”一句简单的话，让他心里各种感觉和想法同时迸发，“难道这句话里隐藏着什么特殊含义？”无论如何，他满怀着希望回到洛桑，继续未完成的学习。

他重返学校的结果，是刚好碰上美国大量运用3D技术的电影题材，开始丰富起来。从故事片、纪录片、恐怖片等，不一而足，在3D电影市场起步阶段的现象背后，促成美国积极向世界3D数码电影专业人才招手。“在当时而言，具有前瞻性的洛桑艺术设计大学是世界上栽培数码创作者的先锋，以致我们班上的9位同学，其中7位在毕业后就被美国电影公司聘用了。”



# 让《哈利波特》由文字变实景



尼可拉斯伊霍夫为了妻女而重返瑞士扎根，在大自然的怀抱里，山阴水秀再次成为他创作时的伙伴。



尼可拉斯伊霍夫最终基于皮克斯单一制作动画片，决定加入好莱坞赫赫有名的电影特效公司Plym & Stone工作室 (P&S)，出任技术总监一职。

“我在那儿工作长达七年半。”期间，他的职责是将平面素描草图转化为影像的视觉设计，并利用电脑技术塑造各种建筑、场景、服饰、灯光等，把所有平面元素形象化。他表示，眼看着一个简单的电影脚本或想法，循序渐进地变成具体的道具、场景和室内装饰，一个中文化是他真正快乐的源泉。

期间，他参与了《蝙蝠侠与罗宾》(Batman and Robin, 1997)、《我不笨，我有话要说：小童星成长记》(Babe II, 1998)、《神秘兵团》(Mystery Men, 1999)、《第六日/魔鬼复制人》(The 6th Day, 2000)、《地球战场》(Battlefield Earth, 2000年)、《哈利波特》(Harry Potter 1, 2001)、《星球启示录》(2001)、《星球启示录：复仇女神》(Star Trek: Nemesis, 2002)，以及《史酷比》(Scooby Doo, 2002) 等幕后制作。

由于他擅长为3D电影中的人物、角色、道具和场景等内容进行3D建模的专职，所以他也是这些电影的3D建模师、动画师，以及特效技术主管人。忆起这段日子，他笑道，每参与一部电影都有一个故事，然而，外界最问得最高的理由是《哈利波特》的制作过程吧！

## 回到孩提时代

“此前，我从未看过这本畅销书，为了做好这项工作，才去阅读这魔幻故事书。”不读则已，一读之下，他仿佛回到了孩提时代，“我们内心的深处，始终感觉到魔幻世界的存在。魔法力量的存在，我从未从这个故事了！”

在这部电影中，他负责将白雪皑皑的城堡、神秘的魔法石等等场景，从文字化为形象之余，还得对其他场景进行研发工作，但他无法忘记每个细节，主要因为美国人把电影幕后制作程序分工分得很细，“这与我的欧洲经验截然不同。”

基于当年他正年少气盛，在成绩面前永不自满，为了累积更广泛的工作经验，他不断争取担任更多角色，从3D建模师、灯光师到动画动态设定部门，他如海绵般疯狂学习，意犹未尽。

于2000年起，尼可拉斯伊霍夫开始以个人名义接电影制作案，同时成立制作公司，并制作了数部名不见经传的独立电影。他声称人的超越性，就是要不断提升，不断演变。

“顺着内心的感觉去付出，直至找到自己为止，这就是自己今生要做的事。”当初毅然决然辞去美国的厚薪高职，携妻带女回到熟悉的瑞士，是因为美国与欧洲电影之间最大不同点。在于前者重商业多于一切，而他一直渴望尝试处于挣扎边缘的独立电影。

成为自由艺术家的身份后，他至今仍令人感到惊讶的回报率创作，这类创作不仅奇幻超现实，并具有强烈的故事性，以假乱真的逼真场景搭配角色，整体细节上画得非常细腻。

我们可以从他的作品窥一斑，他的画作创造了一个梦幻且令人惊讶的世界，充满了令人费解的现实主义。他是一位擅长利用白日梦来变魔术的艺术家。

虽说今年都41岁了，但他依旧保持爱做白日梦的“良好习惯”，“白日梦是我创作的重要工具！”对他来说，没有梦就没有梦想是一样的。

“不管我身在何处，眼前出现走动的人、七彩海报、布满蜘蛛网的文章……这些全都是幻想开始的地方！”他的灵感来源无处不在，即使通过与人聊天，他也可以从对方的情感波动中，窥到创作的方向与重点。“这都需要一定的幻想能力。”

在建立起画面的结构后，他开始利用调色盘进行灯光、色彩及季节的消息传递，“把时间花在每一个世界，每一个图像，也许是因为我是他们的创造者，我非常了解他们的故事。这样的步伐为何被淘汰了？为什么树木生长在那边？是谁住在里头？”他透露，他的画都以情感作为开始和结尾。



每一幅画都是创作者构思孕育而成的世界，总觉得到这些画都有灵魂。

西川博博采空和味

## 每一幅画拨动欣赏者心弦

在创作过程中，尼可拉斯伊霍夫非常重视画作透露的情感色彩，“一幅好的画作可与人们的心灵互相沟通，让人产生共鸣，让观者透过作品的内容，进入创作者所画的意境中。”

他认为，人们在欣赏一幅画作时，一般都会经历数个阶段的情绪变化，“首先，当人们远望画作时，对方只看到色差光暗的控制、阴影的运用等等，这些元素将牵动人心，促使对方趋前看清楚。”

“每向前跨进一步，意味著可以看到画中越多的细节。此时，对方其实还踏入我的画作世界，并对这些细节有了许多想法。”观者的情感因而起伏多变，变化莫测，所以，他在创作时总是想方设法让每一幅画都能拨动欣赏者的心弦。

在是次大马艺博会上，发现他有一系列画作是以图画及书本为内容，他表示，书本之于他非常重要，文字非常有力量，几乎每周都会阅读至少两本书籍。

他声称自己并非好的文字工作者，所以，他转化书本内容的过程与众不同，“我通常都会把文字转换成影像故事，变成有画面的样子，给自己欣赏、思考，甚至将它素描出来。”

他不否认自己藉由画来连结他人，“我的画作里头不存在任何人物，那是因为不想主观地把自己的想法带进画内，而创造一个想像空间让观者进入画的世界。”他的画就像是有魔法的创作，你被带进了画中人，在魔法解咒时，又会从画中走出来，从他的画作，你又看到了什么？