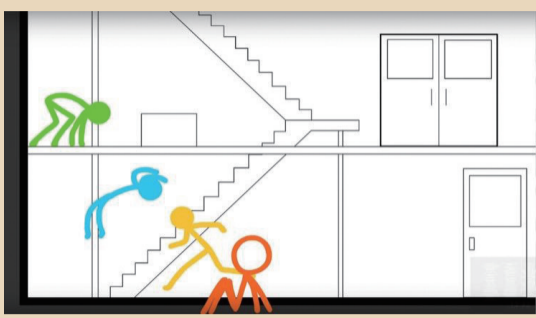


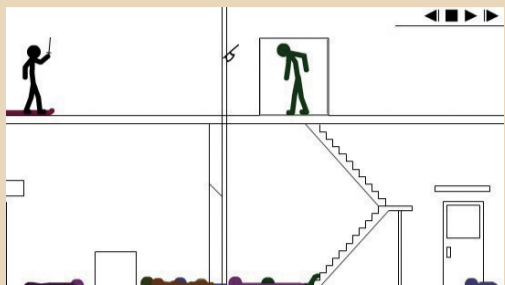
动漫焦点

他们痴迷技术并超越极限

□李萌



《动画师与动画》第4部的空房间场景



《小小》第3部的打斗场景



艾伦·贝克

在独立动画的创作中,一些创作者的初衷可能不是形式或内容上的实验——他们追求的...

2002年,中国闪存朱志强用Flash软件创作了一部以火柴人为主角的动作打斗动画短片《小小》...

朱志强并非科班出身,据说他创作《小小》之前,在印刷厂工作。仅仅是因为喜爱,他自学并一帧一帧地画出了《小小》系列。

的效果,朱志强零基础学习了ActionScript、C、C++等程序设计语言——“他是一个传奇。”

《小小》系列引起的风潮是长久的。除了在国内风靡,《小小》还被其他文化环境的动画爱好者所熟知...

《动画师与动画》依靠资助和网络众筹逐渐演变成一个系列,而梦想去皮克斯工作的艾伦在遭到对方拒绝后也成为了一名自由动画师。

小》系列相似,艾伦的动画火柴人也活在一个平面世界中。除此之外,他还存在于网络和虚拟世界中...

在《动画师与动画》第4部中,“救世之星”找到了自己的伙伴——几个颜色不同的火柴人。

截至2018年1月底,《动画师与动画》系列及其番外篇在美国最大的视频网站Youtube上获得了累计超过2.64亿的点击量。

正如每个人的成长经历都完全不一样,每一名创作者的成熟过程也无法复制。然而我们还是从朱志强和艾伦身上发现了某些共同之处...

科声幻影

演员的老去是自然规律,但故事的老套对科幻电影却是一个致命伤,这在科幻影片《人类办事处》中表现得尤为明显。

首先是背景设定的老套。又是资源匮乏的地球,又是不同阶层的对立,尤其是对立之后的相关举措:凭借一种简单的方式来决定人们的生活方式——假如某个自由生活的家庭不能为社会带来效益...

能否为社会带来效益由谁来评判?假如不能为社会带来效益又由谁来要求这些人前往聚居地?是一个被称为“人类办事处”的机构。由尼古拉斯·凯奇饰演的诺亚就是这个机构中的一名成员。

诺亚工作认真,尽职尽责,但他同时又是一个非常善良的人。他在调查一对母子雷切尔和卢卡斯生活状况的时候,十分认真地向孩子解释了之所以这样做的原因——尽管讲述的也都是些空泛的大道理。

截至至此故事还算正常,下面无外乎就是自由与不太自由之间的种种矛盾,虽说老套但还属逻辑无误。然后接下来诺亚就开始了解真相,据说那些被送往“新伊甸园”的人再也没有消息了——这就有些令人惊诧了。

至此故事已经有些走样了,从对矛盾冲突的精心设计变成了逃亡与追杀。当然除了主线表达,还保留了诸多的经典套路,比如:一定会有的旅途上的回忆与哲思,一定会回忆主人公快乐幸福的童年时光...

过于奇葩的科幻剧情

□星河



令人难以接受的是,毫无道理的机缘巧合总是屡屡出现,但其中一个实在是太大了一点——男孩卢卡斯,竟然是诺亚多年前失散的儿子!

卢卡斯竟然是诺亚的亲生子!而那名母亲雷切尔却不是卢卡斯真正的母亲!这点被诺亚识破了。随后假“雷切尔”道出真相:原来,她本来与真正的雷切尔相伴为邻,当卢卡斯两岁的时候,雷切尔甚至要卖掉他——据说那时的人们为了果腹,恨不得易子而食。

据说很多观众都是慕名而来,慕科幻之名,慕尼古拉斯·凯奇之名,但看罢影片都相当失望。有人甚至悲哀地声称:我爱凯奇如初恋,凯奇伤我千百遍。其实这实在不能怨演员,毕竟是编剧的问题。

当然结局又奇迹般地变得十分美好:抵抗力量从天而降,孩子被救,资料公开,如纳粹集中营般的“新伊甸园”真相终于大白于天下……

实验动画

可以“触摸”的数字游戏

□刘书亮

2017年,任天堂发售了一款概念新颖的游戏机Switch,一经问世便获得热烈的反响。让广大玩家爱不释手的原是其Joy-con手柄,它由两部分组成:可以一左一右插在游戏机带有屏幕的主体单元上构成一个整体,就像是个典型的掌机;也可以分别取下,独立握在手中无线操作。

安德里·巴赞半个多世纪前提出“完整电影”概念,认为人类一直有一种想要让影像的综合体验更加贴近现实感受的倾向,那么Switch对触觉的重视显然就是这一倾向的实践成果——而对触觉的强化和对现实的“渐近”,恰恰是如“虚拟现实”等目前其他一些更强势的相关交互影像实践难以尝试的。

2018年1月,任天堂又发布了辅



Labo的宣传视频。游戏界大大小小的媒体争相撰写文章进行报道。在国内,媒体甚至在文章标题中声称“任天堂重新定义游戏”。

Labo其实是一系列的厚瓦楞纸模板模型。用户购买后,可以根据说明进行组装,并和Joy-con共同形成Toy-con控制器。于是,这些控制器不再是简单手柄的形状,而是带有音乐键盘、钓竿、小遥控车等诸多复杂的造型;还可以让自己在游戏中化身机器人,与屏幕内的数字空间产生互动。

不再只是影像,而是可以触摸到甚至拿起来的实体对象。Labo是对玩家触觉体验的重要尝试,让数字游戏更像是多功能的“数字化玩具”,可体验音乐、赛车竞技等繁多的游戏类型。

组装瓦楞纸的过程,在一定程度上是一种参与制作的行为,这对很多玩家来说也是非常不错的体验。实际上,包括组装在内的许多Labo游戏体验,也有些寓教于乐的意味。当然,这些纸板的组装并不那么容易,加上瓦楞纸毕竟不是多么结实并耐得住反复折损的材料,因此任天堂也提供了能一步步指导我们进行正确操作的演示教程,玩家点击按钮就可以看到每次折叠的示范。

总之,Labo充分地挖掘了玩家在面对一款游戏时各式样潜在的玩法,并令人满意地实现出来。Switch和Labo的组合,丰富了游戏主机的游戏性,让游戏的外延和内涵产生了值得称道的变化,让数字游戏的实体化交互同时发生在输出设备和输入设备两个层面。

他山之石

非典型教师演绎教育奇迹

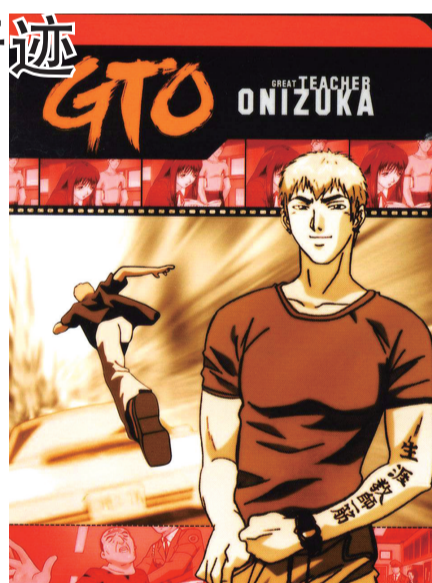
□吕晶莹

《麻辣教师》以漫画的形式问世,后被陆续改编为动画、电视剧和电影,在不同载体变换的过程中,情节有删有增,但核心却没有变——一名老师如何用自己的方法引领和改变着他的学生们。

和传统意义上循规蹈矩的教师不一样,《麻辣教师》中的主人公鬼冢英吉曾经是一名暴走族(摩托车飞车党),身材魁梧、行事蛮横,带着浓浓的“江湖气”,他从一所名不见经传的大学毕业,遇到有知遇之恩的名牌中学的管理者,成了该中学的一名教师。这位“不听话”的老师所面对的也是一批不服管的学生:这些处在青春叛逆期的学生习惯了部分教师道貌岸然的嘴脸,对老师和学校没有基本信任。而鬼冢却以自己独特的方式影响着学生,成为学生眼中教育、正义、理想的化身,改变了他们对于这个世界的看法。

普通的老师会不断“劝学”,而鬼冢却会对埋头苦学的学生说:“你每天只念那些东西,真的有趣吗?每天只想将来真的快乐吗?做人最重要的是把握现在才对,应该要好好地过好今天才对啊。所以人生没有什么排演,每天都是正式演出,每天都要尽全力地去活,要不然现在的你未免太可怜了”;一般的老师反复引述大人都不相信的道理,而鬼冢却会从学生的角度出发,在“别那么嚣张,你老师说大人很肮脏,可是在不久的将来,你们也会变成肮脏的大人”。作者在看似搞笑的情节中颠覆了对传统教育的观点,对现实中的教育的和谐画面进行讽刺。每一个在成长过程中经历过些许片段的人,大概都会对此产生共鸣,大呼过瘾,同时也会对自己在成长过程中没有遇到这样的老师感到遗憾。

1996至2002年,画家藤泽亨的同名漫画连载于杂志《周刊少年magazine》,1998年在由反町隆史、松岛菜菜子、圭家洋介、玉木宏、池内博之、藤木直人、小栗旬等演员组成的阵容下被改编成电视剧,2002年又进行了翻拍,可惜珠玉在前,故而反响平平。1999年6月至2000年9月富士电视台播出了《麻辣教师》的43集电视动画片,1999年反町隆史、藤原纪香两位著名演员也在电影大屏幕上重新演绎了这一非传统教师的教学传奇。多种形式的呈现,足见该作品的巨大影响力,但观众对于哪个版本最为优秀则是见仁见智了。



这可能是一部理想主义者会欣赏的作品。其实我们都知道,在现实生活中,没有哪一所中学会允许一个有着如此履历的人成为教师;但是,它还是能启发我们对教师这一职业做一番重新解读。不管我们有过怎样的受教育经历,不管我们有过怎样的老师,希望对现实生活失望的人们在看过这部作品之后,能够重新燃起一丝希望,回想起已然失去岁月中别人带给自己的点滴闪光。

Advertisement for 'Tianyi' magazine, featuring a list of authors and articles for the February issue.

Advertisement for 'Qingming' magazine, featuring a list of authors and articles for the February issue.

Advertisement for 'Xin Fang' magazine, featuring a list of authors and articles for the March issue.

Advertisement for 'Shiyou Wenxue' magazine, featuring a list of authors and articles for the February issue.