

部分系列作品的背景与人物

多比蒂斯系列：上亿年前，颢德瓦星球还在人类的统治中，人类科技的快速发展使得它变成X星系中最强大的星球，却也让环境日益恶化。世界分成了九个王国，围绕拯救地球还是摧残地球分成善与恶两大阵营，展开了生死较量。人、鸟、兽生成多种多样的生物，魔杖、冰武器、武侠、原子武器、光化武器穿越时空齐登场。

代表人物：鸟爵埃德蒙、男爵多比特、大叔安德鲁、兔子狗、骑士洛克猫、王子德维特、奶嘴兔、动力老鼠、凯尔文魔法鱼

杀手系列：公元3065年的地球面临外星人的大肆入侵，紧急情势下科学家们偶然发现外星人的致命弱点，通过时间机器回到过去克隆了历史上的大发明家、大艺术家，成立Lost Killer联盟，刺杀外星人。赫赫有名的科学、艺术巨匠们将以全新的神秘形象、诡谲的暗杀手法在未来世界一一登场。

代表人物：杀手发明家



那件“兔子先生”或许就是真实的自己的镜像：“金牛座安于现状懒得改变。这只兔子鼓起勇气想去环游世界，但母亲担心它，飞机坠机，火车脱轨，它就准备坐着跳跳板去环游世界。”代表自己属相的兔子是项哲青最喜欢的，他还创作过一只幻想着鼓起腮帮吹气就能飞上天去的气球兔，据说是女生最迷的一款。

一反阴暗、暴力的既定印象，萌趣与温暖，是项哲青给蒸汽朋克带来的另一种可能，在这样一个世界中，他亦完成了或许现实中未能提起勇气的环游，并将正能量传递给所有内心还住着个孩子的大人。

只爱minisize的雕塑家

大学填志愿时本来想学服装设计，母亲觉得毕业了难找工作，他就改报了南京艺术学院的雕塑系——明明听上去还是很“高冷”。以为是西方大块面的石雕？其实他更爱“捏泥人”！一两个月面对着同一个人体模型会让项哲青抓狂，他总是在一旁“不务正业”偷偷雕些只有几十厘米、却比大型人像雕塑多花一倍时间的手办模型，包括眼耳口鼻、脸上的表情、身上的行头小摆件，到最后老师竟也宽容默许了这个天生玩具迷的执念。如今“蒸汽工厂”里的玩偶们也大致可以归为

1/6关节可动人形和Q版玩偶两种类型。

并不是第一次接触到热爱蒸汽朋克的模型控，在这种风格的拼凑美学中，需要大量裸露的机械、齿轮、管道，因此部分人会选择收集旧零件进行创作。项哲青则认为：“旧零件是现成的，纹理和我想要创作的形象或许会不搭。”于是，在他的作品中，构思、画草图、用油泥进行雕塑、用树脂翻模再进行修改等成型、上色过后旧化、着装等步骤全部由手工雕塑完成，从前到后最快也要3-4个月的时间。

尤其是为玩偶着装的部分，可说是把他画画和做服装设计这两个未完成的梦想都顺带着实现了。他专门学习了裁衣制鞋，亲自设计、打版、找工厂做大货、一件件给玩偶试穿再调整……复古范十足的衣服、鞋履、箱包、眼镜，项哲青对材料都有很高的要求，曾经跑遍大小市场，也曾为了找到合适的油泥进行雕塑，去试过一些比较贵的国外材料，因草图之后的打型环节是最关键的：“将精雕油泥加热软化，然后捏出作品的大致造型，听起来简单的这一步却是整个创作过程中耗时最长最辛苦的。如果在这时打型打不准，到后期会发现之前的努力都付诸东流。”

在学校时，有一个缥缈的专业术语叫雕塑语言，对现在制作玩偶也有一定的助益，虽然项哲青也无法完全说明那到底是什么：“因为雕塑是立体的，平面的比例不适用，雕上去一个部位如果掌握得不好，会显得太大或太小，要根据整体体积做调整。”

采访过程中，迎面走来的项哲青个子小小，脚受了伤，仍然一瘸一拐带我参观完整间藏品屋，一一讲解。相比起女生爱跟娃娃说话的亲昵，好奇“宅男”的玩法会是怎样。“把玩，给它摆不同的动作，试着让2个对打。”他说。翻阅一些粉丝、玩家的“开箱测评”文，不比测评3C产品来得粗糙。素体、头雕、铜线、雕花皮鞋、脑电波头盔、黑色外包装盒上的历史人物……跟随着一套玩偶里的平面资料、配件组合走一趟藏宝冒险，最终在昏暗的色调下，被独属于项哲青所创造的童话温暖萌化。●



项哲青给蒸汽朋克带来的另一种可能，在这样一个世界中，他亦完成了或许现实中未能提起勇气的环游，并将正能量传递给所有内心还住着个孩子的大人。



生活周刊 × 项哲青

Q：国内有些手办的爱好者选择以中国传统动画形象（如黑猫警长等）为原型做作品，你没有走这一方向。

A：我喜欢的是“做点什么东西出来”的创造感，脑洞比较大。其实在国外，原型师的发展现状比国内是好很多的。电影、动漫不会找外包的公司做原型，会找优秀的独立原型师，就像个独立艺术家一样。我觉得我做得还是蛮偏艺术的。

Q：全创新而非现成的人物形象，你希望给粉丝带去什么？他们需要追完你全系列的作品才能了解整个故事框架吗？

A：有的粉丝的确会收集完一套，但我不强求。如果大家看到我的作品有自己的解读，也是很好的事情。我这个人也比较随性，在大致的框架下，想到哪做到哪，现在几个分支、系列的故事都还没终结，还在继续创作人物。我把英式维多利亚风和美式西部风结合，舍弃了太多蒸汽朋克繁复的齿轮结构，保留它的机械感。通过比较特别的人物形象设置，想传达给大家的必然还是童心的可贵。

Q：“蒸汽工厂”是你创立的品牌，现在进展如何？

A：刚辞职自己做的时候就不是玩玩的，就想做公司，虽然“蒸汽工厂”的名字是临时想的。也遇到过不合适的合伙人，一度要把蒸汽工厂快速地商业化，为电影、游戏、动画、主题乐园提供原型制作。但我后来想想有点太快，方向有点不对，还是决定先专心在作品的创作上，积累作品。