

知道多一点 / KNOW

部分系列作品的背景与人物

多比蒂斯系列:上亿年前,颖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”偷偷雕塑些只有几十厘米、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、包包、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。