



动感世界

DYNAMIC WORLD

吉林动画学院院报 总编辑:郑立国

2016年第2期 总第106期 本期共4版 2016年3月28日出版 主办:吉林动画学院 主编:刘逢亮

新规划 新布局
全力开创“十三五”时期
事业发展新局面
**吉林动画学院 2016年
第二次中层会议召开**
新增董事会综合管理部、
平台建设管理部、科研管理部、
国际交流学院等机构
全文见 T02 版

开放式国际化 携手世界名校 谱写合作新篇章 我校赴澳大利亚、新西兰考察 成果丰硕



吉林省委常委、宣传部长高福平
为“首届‘跨界’国际师生
媒体设计作品交流展”剪彩

2月23日至3月1日,吉林省委常委、宣传部长高福平带领的吉林省文化代表团访问澳大利亚和新西兰,举行“中国吉林广播电视周”系列活动,我校董事长、校长郑立国,学校副校长罗江林,校长助理、游戏学院院长白立明,动画艺术学院副院长张蕊,国际合作与交流中心干事赫妍参加了此次活动。考察团成员有吉林省广播电视行业、新闻出版行业及兄弟高校的工作人员。

我校的考察团成员在此次活动中参观走访了多所知名高等院校与产业公司,其中包括:澳大利亚莫纳什大学,澳大利亚皇家墨尔本理工大学,澳大利亚 ILOURA 动画工作室,新西兰媒体设计学院,新西兰维特利亚理工大学等。参观交流过程中,我校与澳大利亚莫纳什大学建筑艺术与设计学院签署了校际合作协议,与新西兰媒体设计学院共同举办了“首届‘跨界’国际师生媒体设计作品交流展”。

与莫纳什大学签署校际合作协议 我校学子赴澳大利亚、新西兰深造有了新选择

2月24日上午,“中国吉林广播电视周”在澳大利亚拉开帷幕。开幕式上,我校与澳大利亚莫纳什大学建筑艺术与设计学院签署了校际合作协议。莫纳什大学是世界百强名校之一,在2015年度 Times 世界大学排名中位列全球第84位,在QS世界大学排名中被授予最高等级“五星加大学”,其工业设计专业在全澳洲排名第一。

之后,我校考察团成员一行访问了莫纳什大学,莫纳什大学艺术设计学院系主任基恩·博登、工业设计系负责人谢尔比、国际关系系主任安娜·凯特儿热情接待了考察团成员,并与我方进行座谈,双方就推进莫纳什大学与吉林动画学院开展2+2合作办学、3+1本硕连读、学生冬夏令营交流等项目合作进行了细致探讨,双方提出可就汽车与家具联合实验室启动合作,由莫纳什优秀教师带队,指导双方学生完成实验项目。此次交流成果丰硕,开拓了我校与世界级名校合作的新路径,为我校学子赴澳大利亚深造铺设道路迈出了重要的一步。

2月25日,我校考察团成员赴澳大利亚知名动画工作室 ILOURA 进行考察,与马格瑞特·飞利浦等三位总监就项目合作进行交流探讨,展示了我校动画电影《青蛙王国》等优秀师生作品后,对方对学校的制作能力给予了高度评价,并热切希望将来可以就项目合作、学生实习等方面促成实质性合作。

2月27日,我校考察团成员受新西兰维特利亚理工大学邀请,参观考察了其位于奥克兰的校区。维特利亚理工大学副校长迟女士与我考察团成员进行了亲切会面,双方就冬、

与新西兰开展文化交流和产业合作交换了意见。奥克兰旅游经济发展局局长布莱特·欧瑞里和吉林动画学院院长、校长郑立国分别在开幕式上致辞,吉林省文化代表团团长、省委常委、宣传部长高福平为交流展剪彩。

新西兰媒体设计学院在媒体设计和影视后期技术领域的教育水平处于国际领先地位,在新西兰,其动画、影视后期专业位列第一,在国际范围内,其在动画方面的成就与加拿大谢尔丹理工学院齐头并进。同时,新西兰媒体设计学院有两个本科学位是新西兰唯一开设的针对游戏方向的本科学位,也是索尼游戏平台唯一签约合作的院校。

由于与我校在办学定位、人才培养模式与特色等方面有着惊人的相似,就多个合作项目进行交流后,新西兰媒体设计学院与我校达成了初步合作意向,双方就共建影视特效国际合作实验室、共同开展影视特效和游戏的国际业务、吸纳新西兰媒体设计学院的学生到吉林动画学院的平台和产业公司中实习和就业等方面内容进行了合作协议签署,吉林省委常委、宣传部长高福平、吉林省广电局局长许云鹏、吉林省人民政府外事办副主任郑刚、吉林省新闻办公室邱兆敏处长出席了签约仪式。



董事长、校长郑立国与新西兰媒体设计学院院长达林·梅尔罗斯签署合作协议

夏夏令营活动达成初步共识,我校学生可利用假期,赴维特利亚理工大学进行为期15-20天的语言学习、专业课学习、国外家庭寄宿生活,在文化领略、风光游览等方面进行体验。

此外,我校考察团成员还访问了澳大利亚皇家墨尔本理工大学,皇家墨尔本理工大学在QS全澳大利亚大学排名中位列全球第10位。该校数字媒体学院院长皮特·林接待了我校考察团成员一行,并向我校考察团成员简要介绍了数字媒体学院情况,经过交流后,初步达成与我校就短期讲学等教师交流的合作意向。

我校与新西兰媒体设计学院共同举办 “首届‘跨界’国际师生媒体设计作品交流展”

2月26日,考察团成员奔赴大洋洲另一个具有世界顶级优秀教育资源的国家——新西兰,吉林省文化代表团一行访问并出席了由吉林动画学院与新西兰媒体设计学院共同举办的“首届‘跨界’国际师生媒体设计作品交流展”开幕式。新西兰媒体设计学院院长达林·梅尔罗斯及学院师生热烈欢迎吉林省文化代表团的来访,双方就吉林省

流和创意产业的广泛合作,对未来继续深化大洋洲国家和地区高校国际合作,助推中澳、中新双方教育、文化、产业交流具有积极且重要的意义。

此次与大洋洲教育、行业内顶级机构的沟通交流,将为我校在国际领域发展教育与产业合作提供广阔的空间。本次考察,我校与澳大利亚莫纳什大学、新西兰媒体设计学院等知名高校的强强联手,将有利于推进吉林省动漫产业的快速发展,有利于促进吉林省与新西兰和澳大利亚文化交

流和创意产业的广泛合作,对未来继续深化大洋洲国家和地区高校国际合作,助推中澳、中新双方教育、文化、产业交流具有积极且重要的意义。



考察团与莫纳什大学艺术设计学院领导合影

流和创意产业的广泛合作,对未来继续深化大洋洲国家和地区高校国际合作,助推中澳、中新双方教育、文化、产业交流具有积极且重要的意义。

(国际合作与交流中心 郝妍)

韩国交换生参观校史馆和动漫博物馆

近日,来自韩国大邱大学和庆星大学的12名交换生顺利在我校入学,3月2日,在学校国际合作与交流中心的组织下,交换生们一同参观了学校校史馆和吉林国际动漫博物馆。

校史馆里一页页的文字,一幅幅的图片,一张张的奖状,一具具的模型,生动而形象地为交换生们展示了吉林动画学院诞生及发展历史、办学理念、教学特色和取得的丰硕成果。交换生们被校史馆精心的布置深深吸引。

一个半小时的参观使他们了解了学校的历史,增强了对学校的亲近感、归属感和认同感,提高了他们对中国语言文化的兴趣与积极性,为后续扩展文化学习打下了良好的基础。

泰国兰实大学 冬令营师生团来我校交流访问

由泰国兰实大学数码艺术学院24人组成的冬令营师生团3月3日~6日访问我校,首日参观了我校校史馆、博物馆及吉林纪元时空动漫游戏科技股份有限公司。之后,他们参加了我校动画艺术学院平台导演文彬老师的关于“三维动画创作流程解析”的讲座和师生座谈会。次日,我校动画艺术学院桑松老师的动画表演课程带领学生们进入到另一个奇幻世界。桑松老师幽默风趣的教学形式将现实表现与动画表现巧妙结合,对动画电影的制作进行了详细讲解。学生们认真观摩、积极参与、动手操作,展现出了极高的学习热情和浓厚兴趣,整个交流过程轻松欢乐。

另外,来访师生还在我校的安排下参观了代表长春工业特点的红旗轿车博物馆和一汽轿车生产车间;在长春净月潭森林公园,领略了与泰国截然不同的北方自然风光;在传统文体验环节中,师生们访问了秋茶茶艺,茶艺师以优雅的茶艺表演展示了中国博大精深的传统文化,让来访师生赞叹不已。(国际合作与交流中心 金玲)

『开放式国际化』 又上新台阶

春日的暖阳,乍暖还寒,3月16日,漫画学院里却充满热烈的气氛,韩国漫画大师尹起宪教授正在为漫画学院师生作题为《什么是漫画》的精彩讲座。尹教授用生动、幽默的语言为师生介绍了韩国漫画的发展历程、特点,目前漫画所处的发展阶段以及漫画市场的走向。尹教授认为,现在是“漫画形式”的换代,漫画已经成为很多影视剧中表达幻想的最有力的方式,是“最优秀的原创产业”。

尹教授还为师生详细讲解了“怎么画漫画”。尹教授建议大家要注重创意,在故事情节的设计上要多元化,要对世界潮流趋势保持敏感,同时,要关注中国丰富的文化资源,从中发掘出各类题材进行创作。

韩国知名漫画教育家助力平台建设 尹起宪教授来我校进行学术交流

尹起宪教授是韩国知名学府釜山大学动画专业教授,对东亚漫画史有深入研究,在漫画创作、漫画理论、行业理解方面都有独到见解。青年时期的尹教授赴日深造并获得日本精华大学漫画专业硕士学位,庆北大学研究院博士学位,之后任前中日报新闻漫画家、前漫画论坛代表及釜山动画影像论坛会长,著有漫画作品《料理天才》《小孩儿

KOKOMA),学术著作《漫画动画词典》《世界漫画动画历史词典》,以及《中国近代漫画的特征》等十余篇论文,是韩国当代漫画研究学者中的知名人士。

尹起宪教授应邀来校讲学,将对漫画学院新媒体漫画平台欧美漫画创作项目工作室、国风漫画项目创作工作室及童趣绘本工作室的同学们进行指导,并将结合学院平台建设进行为期3个月的学术交流,为学生们带来“最韩”漫画理论和宝贵的漫画制作经验,助力新媒体漫画平台的同学们创作出更新、更好的漫画作品。(漫画学院 供稿)

全校师生多形式 开展学雷锋活动

3月5日是中国青年志愿者服务日,也是学雷锋日。为大力弘扬“奉献、友爱、互助、进步”的志愿精神,引导大学生在奉献中体现作为,在付出中提升境界,在实践中传播文明、促进和谐,从而带动广大社会公众积极参与志愿服务,促进公民道德素质和社会文明程度的不断提高,为构建“和谐社会,和谐校园”发挥积极作用,学生工作部下发了“雷锋精神与我同行”主题教育活动方案,并号召青年大学生立足校园、面向社会,深入开展“学雷锋和青年志愿者服务月”活动。3月初开始,全校各学院学生积极响应,广泛开展志愿服务,树立良好社会风尚,以实际行动践行社会主义核心价值观。

3月初,我校游戏学院、设计学院、广告学院、文管学院、漫画学院、设计学院等各学院相继组织开展了“弘扬雷锋精神,爱心与我同行”主题班会。班会采取不同的形式进行,学雷锋小组在班会上介绍雷锋生平及助人为乐的小故事、雷锋的日记和名言;有通过班长团支书的讲述进行探讨;有的班级以PPT的形式展示雷锋生平以及雷锋时期的图片,详细介绍了雷锋一生虽平凡却伟大的事迹;还有的班级畅谈自己所了解的身边的雷锋故事,相互交流雷锋精神在校园中的意义。

3月2日,电视与新媒体学院举行学雷锋活动启动仪式,并贯穿全月进行“学雷锋好榜样”、“主题团日活动”等学雷锋主题活动。

3月5日,产品造型学院开展了“点滴之爱汇成大海”主题活动。同学们在长春市222路公交车终点站,宣传学习雷锋精神,清洁环境卫生,并在横幅上郑重地写下了自己的名字,今后将以雷锋为榜样,把爱心和奉献精神洒向社会、洒向周围的人们。

3月12日,开展了以“清除城市‘牛皮癣’”为主题的第二次学雷锋活动。同学们来到三佳小区,对小区楼道、墙面、以及小区内的柱子进行了彻底清理。

3月8日下午,电影学院团委学生会全体人员在F楼大厅开展了“学习雷锋精神”签名活动。“寻找身边的一个榜样,学习一种精神,争做一件好事”是此次活动的宣传口号,学生们本着“三个一”的基本理念。

3月11日,动画艺术学院开展了“践行雷锋精神,护绿美化校园”活动。深入校园绿化区清除树木周边的杂物,捡拾校园垃圾。

雷锋是永远的榜样,雷锋精神是不朽的丰碑。吉林动画学院将以学雷锋纪念日为启动日,通过一系列丰富多彩的主题实践活动,深入持久的开展学雷锋活动。(学工部 陈雪娟)

积极参与社会公益活动 普及“消费法” 我校学生志愿者 参加长春市3·15 “新消费 我做主”纪念宣传活动

为纪念3月15日消费者权益保护日,更加深入地宣传《消费者权益保护法》等法律条文及维权知识,3月15日10时,我校30名学生志愿者参加了在重庆路万达广场正门前举行的宣传活动。

以“新消费 我做主”为主题的纪念宣传活动由长春市工商局专业分局、长春市消费者协会主办,以民生生活为主的水、电、气等10余所公共服务单位,以及由吉林动画学院、吉林大学、长春大学、吉林艺术学院等8所高等院校的学生代表参加了主题宣传活动。

活动中,我校的任浩君同学带领参加此次活动的大学学生志愿者进行宣誓,决心要为做好校园的维权服务奉献自己的力量。参加活动的企业代表也在现场做了诚信服务宣言,表示要更好地践行各自的服务标准。

参加活动的同学表示,通过此次活动践行了志愿者精神,宣传普及消法,履行了监督责任,受到很好的锻炼,今后要继续为完善校园维权服务作出积极贡献。(大学生新闻中心 李羽)



我校大学生维权志愿者参加本次活动 张翼飞摄

新规划 新布局 全力开创“十三五”时期事业发展新局面 吉林动画学院 2016 年第二次中层会议召开 新增董事会综合管理部、平台建设管理部、科研管理部、国际交流学院等机构



董事长、校长郑立国对学校此次新增机构及学校领导分工的调整进行解读 高雪松摄

3月4日,吉林动画学院2016年第二次中层会议在产业大厦16楼大会议室召开,会上公布了学校机构的调整和领导分工。全新的规划和布局,为我校全力开创“十三五”时期事业发展新局面奠定了良好的基础。

学校董事长、校长郑立国在会上对学校此次新增机构及学校领导分工的调整进行了全面解读。郑立国董事长、校长指出,在董事会下设机构的调整方面,此次董事会新增了综合管理部,目的就是强化董事会综合协调管理职能,整合董事长办公室、绩效管理办公室、人才培养质量监控办公室职能职责。平台建设管理部的成立是面向学校中长期发展目标和战略,进一步提升学校的内部治理结构和运行效率。大部制管理在运行过程中,在学产对接平台建设上存在交叉和盲点,此次全线调整新增平台建设管理部,就是在学产对接平台建设过程中,堵塞漏洞,避免出现死角。

时,学校成立国际交流学院,是为了建立独立体系,更规范地管理学校与各国大学间的学科专业建设,建立与国际知名大学的密切联系,提升学校国际化办学水平。郑立国董事长、校长总结指出,本次调整是结合学校机构优化和部门调整的需要,便于学校战略任务推动在校领导层面的充分统筹,学校各部门间、领导层全面沟通、协调,避免交叉点和盲点。在“十三五”开局之年,学校各项工作任务繁重、工作难度大,优化领导分工,有利于发挥优势,深化领导层沟通协作机制,强化管理的合力,便于绩效管理考核、各项工作目标实现。随后,郑立国董事长、校长对开学初学校的重要工作进行强调。他指出,学校2016年工作要点将结合“十三五”战略规划、学校年初工作报告,和即将公布的政府工作报告以及国家各部委重要文件来确定。重点结合“十三五”开局各项工作对未来五年学校战略发展的基础奠定和引领,进行重要工作任务的全面布局。在2016年工作要点公布之前,希望各学院、各单位结合2015年答辩和工作计划,有序推动各项工作开展。同时,郑立国董事长、校长对教学单位、行政部门近期的工作提出要求,希望各教学单位要明确自身定位,明确发展规划,理清思路,明确主线,突出重点,围绕学校主线开展工作的同时,深化产学研一体化的内涵发展。各行政职能处室围绕学校发展定位,特别是结合本次机构优化和部门调整,深入思考2016年各项工作深化举措,要结合学校工作主线和本体系年度重点工作,及时梳理工作开展存在的问题和难点,加强部门之间的沟通和协调,确保工作有效开展。学校党委书记、副校长王清山最后进行了总结发言。他指出,本次会议为学校本年工作的开展奠定了调子、基础,明确了任务、目标、方向,对调整的重大意义、机构建设、人员组成考虑、重点工作思路进行了明确,具有重要意义,全校师生按照以上精神推动工作,2016年将有良好的开局。此次大会,是“十三五”开局之年,学校为打造百年名校强力迈进而举行的一次重要会议。会议为2016年全校工作顺利开展奠定了基础,对学校“十三五”时期各项工作的全面布局,进行了机构及人员的梳理和优化,是一次承上启下的大会,将为学校未来发展起到至关重要的作用。(企划中心 李冰)

学院动态

我校电影学院考生过千 加试及复审工作圆满结束

3月9日,电影学院2016年专业加试复审工作宣告完成。导演、表演、影视摄影与制作、戏剧影视文学4个专业,分别于1月4日~6日完成省内加试工作,1月14日~2月27日完成了北京、哈尔滨等省外招生加试工作。

按照学校整体招生工作安排,秉承“对学生负责、对行业负责”的招生工作宗旨,电影学院在招生宣传发动、招生对策、组织生源、加试环节制定等各个环节均做了大量的准备工作。抽调了部分有责任心、吃苦耐劳、社会关系多、招生能力强的教职工组成招生工作组,大家团结协作,在各专业报名人数明显高于往年、表演和戏剧影视文学专业报名人数均突破千人的情况下,克服了人员少、任务重的困难,很好地完成了招生工作。(电影学院 黄春)

广告学院 2016 学产对接实践教学平台全新启动



13级学生准备进入学产对接实践教学平台

3月4日,我校广告学院召开2016年学产对接实践教学平台宣讲会,广告学院院长胡镜泉、平台负责人谭悦主任、产业工作室负责老师袁立敏、高继春及学工办老师、刚进入平台工作室的13级同学们参加了此次活动。

平台负责人谭悦主任就2016年学产对接实践教学平台建设规划进行解读。他提到,2016年,平台工作室类型进行拓展,设有校缘产业工作室、原创工作室、校企合作工作室、教师个性化工作室、专家工作室5个类型工作室。校缘产业工作室及原创工作室两个类型工作室不间断地完成年度教学任务,承接企业真实广告项目及教学合作型项目。2016年4月,纽约广告节媒体中心落户学院,引入高端广告创意课程,筹建专家工作室。平台也将加强与北京、上海、广州一线4A公司合作,共建校企合作工作室。

会上,胡镜泉院长在与学生互动中提到,“规矩”是2016年平台内涵化建设的着力点,将教学管理与企业公司化运营管理深度融合,打造特色化、规范化工作室管理模式。平台工作室倡导“意愿第一,自主学习,积极工作,享受进步”的工作室氛围,通过团队建设、教学模块课程、项目制管理、学生自主培养机制等一系列有效办法,注重学生的综合素质及创新意识培养,充分调动学生学习的能动性。

新春伊始,师生们整装待发,在深化学校学产对接实践教学平台建设,共同规划、投入热情,共筑一个广告梦!(广告学院 王会萍)

2016 中国 VR 开发者论坛第一期暨 VR 游戏与 VR 动画制作技术分享会在我校举办

2016中国VR开发者论坛第一期暨VR游戏与VR动画制作技术分享会3月2日在吉林动画学院文化艺术中心一楼国际会议中心举行。VR相关领域专家共同分享了VR游戏与VR动画制作技术,探讨虚拟现实技术在不同行业之间的应用和发展,活动现场还特别设有体验区,为参会者带来了炫酷的真人体验。参加本次活动的还有我校领导、师生以及产业公司员工。

在嘉宾主题演讲环节,VR《极乐王国》创始人崔海庆,VR届主编张宝轩,暴风影音合伙人、南京睿悦信息 Nibiru 副总裁洪辉,北京VR经济时代 COO 于阳,重庆渝北区投资促进委员会副主任邓琼佳,广州微码科技创始人总经理梁应鸿,北京雪炭文化传播有限公司创始人韩冰等从不同的角度进行了演讲,分享了关于VR的多种理解和观点。精彩的演讲过后进入高峰论坛环节,嘉宾们对2016VR市场的发展动态进行了专业的预测,并为创新创业团队的学生们提供了有益的建议与指导。

本次论坛不仅让VR开发者们了解了产业发展的最新动态,也为VR爱好者、开发团队带来了机遇,对我校人才培养以及实践教学起到了借鉴意义。(游戏学院 李琦)

VR(Virtual Reality,即虚拟现实),是由美国VPL公司创始人拉尼尔(Jaron Lanier)在20世纪80年代初提出的。其具体内涵是:综合利用计算机图形系统和各种现实及控制接口设备,在计算机上生成的、可交互的三维环境中提供沉浸感的技术。

彰显巾帼魅力 实现自我价值 我校举办“fashion woman”风尚大赛评选展示活动

“三八”国际劳动妇女节刚过,节日的气氛还没有散去,3月9日下午,学校文化艺术中心的大剧场里华灯齐放、流光溢彩,台上一组组优雅、靓丽的女性走秀表演,令人耳目一新,赢得了台下观众的阵阵喝彩和欢呼,由学校工会为庆祝“三八”组织的以“彰显巾帼魅力,实现自我价值”和“再现现代女性‘服装美、造型美、仪表美、头饰美’”为主题内容的《吉林动画学院“fashion woman”风尚大赛》评选展示活动正在这里举行。

学校领导、各学院领导出席了活动。全校教职员工和部分学生代表共600余人参加并观看了评选展示活动。本次“fashion woman”风尚大赛,全校共有23组选手、73人次参加了展示。参赛的每位选手,均融女性服饰搭配、头饰梳理、造型设计、体态仪表和高雅气质为一体,通过“四美”综合展示,充分彰显了我校女性的风采和无穷魅力,以及良好、健康向上的精神风貌。

本次活动的评委由9位学校领导、学院领导和专门从事服装服饰与形象设计的专家组成。通过对23组登台选手的服装与服饰、整体配套协调、饰品搭配、综合造型、创意化妆、发饰创意与整体融合的形体展示进行现场评分,最终产生获奖结果。外语教学部主任王军等17名女教师以“展现巾帼风采,释放女性魅力”为主题,以女人独傲群芳释放并洋溢出的靓丽气质,融知识女性修养于一身,大放异彩,力压群芳,成为整台展示活动的一道亮丽风景并以高分摘取一等奖桂冠。

电影学院王莉通过主题《民族服饰》“中国风”服饰展示,充分彰显了我国民族服饰的艺术美与内涵创意美;设计学院刘鑫柳以《快乐、幸福宝妈》为展示主题,采用精准服装设计款式,营造了幸福孕妈妈的欢欣与快乐情感,她们荣获本次展示活动的二等奖。

设计学院李巍以《黑天鹅》为展示主题,服装采用欧式礼服造型与西式高端立体裁剪手法和中国传统工艺结合的创意理念,腰身则用五彩斑斓的鳞片加以点缀,剪裁展现奢华,彰显出了人鱼气质,将女性独特魅力与风采展现得淋漓尽致;设计学院郑明的《圣洁》展示,服装设计简约、时尚,突出了内部结构造型设计,外形线条流畅、欢快;动画艺术学院侯琳琳、王羽、梁巧惠、刘香渔以《春、夏、秋、冬》为主题,组合展示了春的生机盎然、夏的奔放热情、秋的沉稳庄重、冬的纯洁无暇,以上独具特色的主题和创意展示共同获得三等奖。

今年是学校“十三五”事业发展规划的起步之年,学校以这种形式组织这一新颖别致、独具创意的展示活动,对于构建健康向上与和谐校园文化氛围、圆满完成今年的各项工作任务、进一步凝聚全校广大教职工正能量,增强主人翁责任意识具有重要意义。活动也从一个侧面推动了学



副董事长、副校长刘欣等学校领导及专家组成了评委阵容

产对接实践教学平台以及类型创意工作室的建设,具有很强的现实意义。

学校相关领导表示,新的学期已经开始,全校教职工要以饱满激情和忘我工作精神,以奋发有为的干劲和良好精神风貌,积极投入学校的各项建设事业,按照董事长、校长的要求和学校工作要点部署,全面扎实地抓好各项工作任务落实,不断为学校建设与发展做出积极贡献。(党委综合办公室 徐秉刚)



电影学院王莉获得二等奖



设计学院刘鑫柳的《快乐、幸福宝妈》获得二等奖



设计学院李巍获得三等奖



动画艺术学院侯琳琳、王羽、梁巧惠、刘香渔获得三等奖



外语教学部主任王军等17名女教师获得一等奖 本组图片 高雪松摄

《青蛙王国之冰冻大冒险》全国上映 媒体、观众盛赞“寓教于乐、创造未来”



2月18日,影片在北京举行首映礼,董事长、校长郑立国,歌星孙楠及女儿买宝瑶,影片总导演常光希,执行导演彭飞,配音演员石班瑜一起按下启动球 刘子铭 摄

口碑爆棚 知名影评人呼吁“别让孩子错过”

在北京首映礼现场,吉林动画学院院长兼吉林禹硕影视传媒股份有限公司总经理宋江波致词:“我们吉林动画学院一直希望能打造一个属于自己的动漫品牌,青蛙王国IP的诞生也是基于此,6年的时间我们在各个板块摸索成长,而现在正是《青蛙王国2》这部动画电影接受市场挑战的时刻。”事实上,影片上映之后便获得了一片赞誉之声,网友评论角色、细节设置“无一处不巧妙,无一处不用心”,至于影片最终冰天雪地生死营救,漂浮的薄冰折射着璀璨夺目的光芒,整体营造的晶莹剔透世界的透视光感,也被赞为“与《冰雪奇缘》里公主平地而起的城堡相比,也有相当的愉悦度。”

《青蛙王国2》仍以公主与雨点的感情为主线,公主与落跑的“白马”雨点再次相遇,然而此时却是蛙国危在旦夕之际,他们抛下了两人的情感纠葛,决定一起联手拯救蛙国,而在冒险的过程中两

人的情感又在发生着微妙的变化。著名策划人田金双表示,看《青蛙王国2》就会想起《鬼吹灯之寻龙诀》,如果以动物的拟人化身份论,这部蛙国历险记貌似一部微观世界或者说蛙国版《鬼吹灯》,他认为,“无论是曼陀罗花这个重生利器,还是水晶青蛙这个护国神器,究其本质,都是对生命的救赎和内心潜在危机的化解。”

知名影评人“娱乐码头”评价影片“制作水平已然与好莱坞动画大片相差无几”,情节推进可谓“大情中有小意,小意中见大情,以小见大的拍摄手法来显得极为巧妙,将‘大情’‘小意’诠释得非常完美,这是以往我们在国产动画中极为少见的”。他认为《青蛙王国2》“寓教于乐、创造未来”,并直接呼吁“如此佳作,别让孩子错过”。这也是影片总导演常光希在北京首映礼上所表达的期望:“我们希望通过《青蛙王国2》能高质量输出代表中国精神、代表我们新生代年轻人正能量的动画片,它从形式上是一部动画片,但同时承载着文化、情怀等丰厚内容。” (企划中心 孙明霞)

吉林禹硕影视传媒股份有限公司出品,吉林动画学院、吉林纪元时空动漫游戏科技集团股份有限公司联合出品的原创3D动画电影《青蛙王国之冰冻大冒险》(简称《青蛙王国2》)已于2月19日正式在全国各地影院上映,被评为“交给好莱坞学院的满分样板作”、“很有‘人情味’的电影”、“小动画里有大道理”……

2月18日,影片在北京传奇影城举行首映礼,原国家新闻出版广电总局宣传司司长、中国动画学会名誉会长金德龙,中国动画学会会长余培侠,中国民办教育协会秘书长王文源,吉林省委宣传部副部长张志伟,吉林省文化厅副厅长张辰源,吉林省新闻出版广电局副局长谢荣出席了首映礼。与此同时,影片出品人郑立国、总导演常光希、导演彭飞、当红歌星孙楠及其女儿买宝瑶、周星驰御用配音石班瑜等悉数出席。



2月17日,影片艺术总监武立杰接受媒体采访 高雪松 摄

故事情节也很棒,这部电影不仅让孩子放松心情,还能学到承担和勇敢。”观影后一位家长感叹道。长春影迷迷藏一赫在看过影片之后,也兴奋地交流感受,“这群小青蛙真好看,下次有机会,还和小朋友们一起来看。”媒体则评价影片可看性十足,“全程精彩无尿点”,长春一家平面媒体的记者在观影后说:“《青蛙王国2》人物鲜明,情节清晰,故事内核具有吸引力、细节与语言处理精致、视听效果佳,在目前中外合拍动画片的新浪潮下,这部纯国产动画是为数不多的质量上乘之作,非常值得再看一遍。”

与此同时,有媒体对《青蛙王国2》带来的影响给予了高度赞誉,他们认为影片的成功上映和爆棚的口碑,无疑是长春电影的“新名片”,吉林特色动漫的新品牌,加速了吉林动漫产业与世界的接轨。



2月17日,影片在长春举行超前点映,观影的小影迷跟青蛙公仔开心地合影 高雪松 摄

孙楠主动为影片配音

在出席《青蛙王国2》首映礼之前,孙楠刚在美国获得格莱美主席荣誉大奖,这是首位获此大奖的中国歌手。在《青蛙王国2》中,孙楠为主角小雨点配音,不仅如此,他还为影片献唱了主题曲《一起奔跑》,这是孙楠获得格莱美后的首次“发声”,他说促成这次配音是他自己主动的,“最早是因为要唱主题曲《一起奔跑》,然后我就了解了一下这部电影,发现很不错,所以我就主动提出来‘我来配个音吧。’所以说可以说这个配音是我主动争取来的。”

媒体高度赞誉: “打造长春电影‘新名片’”

早在《青蛙王国2》全国上映之前,国内媒体纷纷表示对该片非常期待,2月15日~17日,影片在北京、上海、深圳、杭州、长春等30个城市进行了超前观影,2月17日,在长春的超前点映观影结束后,好多大小影迷朋友们都直呼精彩。“电影的效果太好了”,



“小雨点”出没长春各大影院,小影迷们纷纷求合影 高雪松 摄

周边



“青蛙王国” 系列特色衍生品 同步上市

原创3D动画大电影《青蛙王国之冰冻大冒险》已于2016年2月19日火爆上映。作为一部国产动画的良心之作,以正能量爆棚的故事情节和震撼人心的视觉效果博得了观众的青睐,更是在排片不利的情况下实现了口碑的逆袭。

与此同时,吉林炫通网络科技有限公司在获得官方授权后潜心琢磨、匠心营造开发的一系列《青蛙王国》周边产品也同步上线,淘宝官方旗舰店的“漫淘客”已于2016年1月30日试运营,并陆续登陆各大电商平台。(炫通公司 供稿)

精彩影评

我为什么要带孩子去看《青蛙王国2》

文/悠悠H(新浪育儿美食名博 微博签约自媒体)

陪孩子看一部动画电影本来是再普通不过的一项亲子活动,然而随着动画片越来越多,我却发现越来越难找出一部单纯地真正适合作为妈妈的我和孩子一同观赏的动画电影。

困扰我很多的一点是动画片的“成人化”,不少动画片虽然动画效果很炫,制作也很大手笔,但是故事情节粗糙,将儿童世界变得复杂化,贴近成人社会,不是一味说教就是恶趣味搞笑,既脱离孩子们的生活与情感,也因为语言枯燥无趣,装腔作势的配音,让孩子们感觉“看不下去”。试问这样的动画片我怎么愿意带孩子去看?而且一些动画片的信息导向也并不正面,有出现可能导致孩子思维混乱的社会问题、伦理问题。

所以当《青蛙王国2》出现的时候,我感到很欣慰,作为妈妈,我终于可以带上我的孩子去电影院度过一个很放松的下午,不用担心孩子可不可以理解这个片子,电影会不会

带来任何负面影响,这些担忧都可以抛诸脑后了。可以说《青蛙王国2》是一部专心做给孩子看的电影,但又十分适合大人陪着小孩一同观影的亲子电影。它用很简单的手法讲述了一群青蛙守护家族的故事,这个故事里的冲突很直接、目的也很明确,它用孩子最易接受的方式去讲述。它真正构建了一个孩子们可以理解的世界,在这个世界里,有光明、美好,也有纷争、陷阱,好人也有作恶的时候,坏人也有善良的片刻。所以我们通过这种方式一点点告诉孩子真实的世界就是这样——黑暗与光明并存,互相影响构成我们看到的这一切,但最终一定是正能量的胜出。这部电影里的人物全都有缺点,包括男、女主角,他们各有各的弱点、软肋,勇士其实也没那么能干,但他们共同完成了一个奇迹般的壮举。他们为孩子很好地展示了一个事实真相:没有人是完美的,是人都有缺点,但可以成就自己的美丽梦想,实现自己的远大理想,成为创造奇迹的勇士。《青蛙王国2》摒弃了外来片的所谓大英雄主义,也没有一些动画片的

故弄玄虚故意加深深度,一切都基于孩子可以理解的程度,去进行文化与精神意义的输出。同时它也很精彩,寻宝探险题材的选择加上3D奇幻效果的打造,让我这个大人看起来也一点不无聊,十分享受这个观影过程。而且重要的是它提供了一个我可以与孩子很好地秘密互动的90分钟,在这90分钟里我与他一同经历一段“冒险”,在某个情节关键点我的孩子会问我“妈妈,他们要去哪”,或者“妈妈,他们最后能逃出去吗”,很开心我可以去引导他直到影片落幕,我相信或多或少,他会有所触动。

家长是孩子最好的导师,动画片是孩子最好的教科书,我希望我这个导师可以尽责,也希望能有越来越多的适合亲子一起看的动画片让我们这些做家长的有教材可施。

《青蛙王国2》:新技术力保世界真实

文/满囤儿(自由编剧、影评人)

在3D刚盛行的那几年里,曾被很多人问什么样的电影值得用3D。当时我给出的回答是,如果你想创造一个新的世界,那么加上3D便会很出彩。事实也证明这点。几年来,我们印象比较深的3D电影(如《阿凡达》、《爱丽丝梦游仙境》、《创:战纪》等),都是在电影中构建了一个与现实完全不同的世界。当你创造的世界魅力十足的时候,你便可以通过3D,邀请观众来做客。这也是为什么动画片更适合用3D,因为动画里通常是新的世界。随之而来的一个问题在于,3D化你的世界后,是否能够真实感十足呢?缺乏真实感,世界反而会崩塌。《青蛙王国2》通过新技术的使用,力保了这个奇异世界的真实感。

《青蛙王国》中作为场景的植物种类丰富,且因为体型倍化所以细节上十分清晰。这种场景可以给观众带来奇妙的体验。不过这种超丰富华丽的场景对动画创作的技术要求极高。当年我参与《白狐》拍摄的时候才知道,这

种动画场景如果丰富到这个级别,那么一幅画面的渲染工作就得十几甚至几十个小时。如果再把角色放进去,那每幅画面都是硬盘杀手。

据说片方创新性地使用了“大场景的人机互动”技术。简言之就是在设计角色动作的时候,以一个场景映射做参考,而不用凭空设计与巨大的场景文件死磕。这种做法的优势很明显,一来可以避免制作中的耗时过大,二来可以及时看出角色动作和背景间的互动关系。正是有了这样的技术,我们看到本片中的青蛙勇士,经常会和场景中的花草、树叶树枝等发生动作关系,让角色和场景的结合更加真实,更有生活气息。类似的技术在《阿凡达》的时候也被卡梅隆用过。

如果你认为角色不是人类就不需要动作捕捉,那就大错特错了。动作第一人安迪·瑟金斯“演”的猩猩凯撒不就魅力十足吗?《青蛙王国2》的角色能够活灵活现如此,也是动作捕捉所赐。片中的青蛙在身体比例上已经被拟人化了,再加上从杂

技演员身上捕捉动作,从专业演员身上捕捉表情,使得片中每一个青蛙角色的动作和表情各有不同,又各有个性。勇士和反派加一起十几个角色,你如从来不会将它们弄混。

我们都知道动画片没有机位的限制,做出任何高难度的镜头角度和运动都不奇怪。可《青蛙王国2》还是令人惊叹地展示了一个长达54秒的长镜头。这个长镜头中的内容让人瞠目结舌——这相当于一副流动的蛙国《清明上河图》。这个镜头不仅详尽地将蛙国全貌展现出来,而且其中每一个蛙国角色都是动态的,意味着这一个镜头传递了三十多个信息。还记得当初《最强大脑》把《清明上河图》做成立体模型用来比赛时,我们惊叹于它信息的密集程度吗?如今《青蛙王国2》更是将这种密集方式做成了影像的动态形式,流动的镜头,配合人工智能的群组,把蛙国的生活气息扑面而来。新的技术让蛙国合理且活跃,充满生命力。这样的奇幻世界,必然会因真实而令人心向往之。

《青蛙王国2》开场54秒长镜头,打造蛙国版“清明上河图”



动画片《没头脑和不高兴》是上海电影专科学校动画系60届同学1962年完成的毕业创作,由张松林执导。作为参与此片创作的30位同学中的我,当时的情景至今仍历历在目。今天,重新拾起这段难忘的回忆,并以此表达对张老师的怀念之情。

《没头脑和不高兴》的点滴回忆

常光希



1961年底,时任动画系副主任的张松林老师正在为60届学生的毕业创作寻找题材。选题的要求是故事要有新意、艺术形式要有突破。但同时,动画制作的难度也不能太大,因为考虑到这批学生从未有过正式制片的经历。经过海选,一部新童话进入了他的视线,这就是著名儿童作家任溶溶的作品《没头脑和不高兴》。故事简单有趣,人物少而集中,正符合原定影片时长20分钟的要求。张老师希望把故事改编成动画剧本的想法与任老师一拍即合。经过几次沟通,不久,任老师就把剧本改编完成了。

从寻找题材到剧本定稿的过程非常顺利。但接下来人物造型的设计却遇到一点小小的波折。原定计划中的动作试验马上要开始了,可是人物造型还迟迟没有确定。在尚未找到理想的设计者之前,张老师作出大胆的决定,动员我们每个同学都来参与造型设计。没多久,各式各样五花八门的人物造型草稿纷纷交了上来,给动画老师进行归纳和整理,人物造型的初稿就出来了。后来,每个同学都是依此造型画了原画,完成了动作试验。但是这个初稿毕竟不够成熟,是否能够再提高一步?张老师又请出厂里的资深导演王树忱和阿达对造型设计进行会诊,经过反复斟酌,最后由阿达完成了令人耳目一新的新造型,这就是我们在银幕上看到的最后造型。

如果将前面的初稿和最后的定稿相比,明显地看出前者人物胖瘦分明,似乎很有个性,但总感觉到好像似曾相识缺少新意。而后者却突破常规,将两个主角用“方”和“圆”的几

何体进行符号化,人物个性更为突出,形式也更具现代感。可惜的是,当时初稿的造型以及用此造型画的试验镜头的原稿都没有能保存下来。否则的话,足以作为当时的创作如何精益求精的一个见证了。

以前,美影厂在拍片时,都遵循一条不成文的规矩:“一是不重复别人;二是不重复自己。”历年来,这条规矩曾经锤炼了几代导演,因此也成就了动画学派许多的经典影片。张松林老师在这之前曾与人合导过《蜂蜜与蚯蚓》、《小燕子》、独立执导过《谁的本领大》等多部动画。面对这次执导《没头脑和不高兴》的挑战,张老师也正是按照这条规矩去努力去实践的。

2012年,作家任溶溶老师在给张老师的信中曾这样写道:“我衷心感谢我的老友张松林同志,只因你把我那篇只有几千字的童话《没头脑和不高兴》拍成动画大获成功,才让那么多小朋友知道这个童话和这两个主角人物。这篇童话得到几代小朋友喜爱是张松林同志你的功劳。”好剧本固然重要,但有了好剧本不一定都能拍出好片子。作为导演,张老师的二度创作,特别是在艺术形式上的大胆突破是该片成功的关键。可以看到,动画影片《没头脑和不高兴》叙事方法的创新、人物造型的中西合璧、画面构图

的简约和留白、散点透视的人景关系、镜头节奏的准确把握,甚至配乐中的西洋小号与京剧锣鼓的交融等等都是张老师在影片导演手法上求新求变的结果。这也是当时在同类影片中,《没头脑和不高兴》能够脱颖而出的重要原因。张松林老师为人平易近和,我们从未见到他有红脸发火的时候。他与任溶溶老师或厂里的同事导演如王树忱、阿达等都是抱着博采众长、谦虚求教的态度,即便对我们这些刚刚涉足动画的无名小辈也丝毫没有老师或者导演的架子。当年我们才十八、九岁,听到第一次能参加正式拍片的时候,既有跃跃欲试的兴奋,又有谨慎诚恐的胆怯,生怕完不成任务。张老

师却鼓励我们说:“动画片没有做不到,只怕想不到。你们可以大胆想,大胆画!”几句话打消了我们的顾虑,打开了想象的翅膀。我们可以在影片中发现,不高兴要竹竿时竟把旋转的竹竿当成了直升飞机腾空而上,没头脑可以被不高兴当作一段木头拖过来拖过去,两个小主角在“变大”的过程中离奇地压缩和变形等等……这些都是同学奇思妙想的点点滴滴。当然,有的时候也难免会“走过头”。每当我们有的镜头夸张出格、剧情游离的时候,还舍不得“割爱”。此时的张老师并没有对你立即“封杀”,先是肯定你的想象力和创作激情,进而耐心的和你一起分析镜头的得失,讲解创作中“意料之外,情理之中”的辩证关系,最后和你讨论镜头的修改方案。他这种谆谆引导,晓之以理的导演方法使我们这些初学动画的学生心悦诚服。

在组内创作的民主氛围中,导演逐渐地把我们的创作态度调动起来了。不少同学还画出一些比较精美的段落。譬如,武松打虎这场戏的镜头就给观众留下较深的印象:扮演老虎的不高兴大喊:“不高兴!不高兴!”突然反手一击打落了武松的皂帽,惊恐的武松则急急旋转他的长髯,威风顿失。这就是京剧传统中所谓:“落难人”的程式化表演。这几个镜头的角色表演在锣鼓点的配合下情景交融,令人难忘。张老师平时常常要我们重视借鉴中国传统戏曲的精华,在这段戏里恰恰体现了导演对原画的心领神会。

其实,创作民主不仅仅体现在导演与原画的关系上。在张老师的带动下,我们同学在画原画时相互间也能切磋交流,取长补短。每周一次的看“铅笔稿”,就是一次集思广益的创作总结会。(注:“铅笔稿”就是完成原画草稿后,交给摄影逐格拍成黑白页片,最后放映在银幕供给导演和原画师检验动作。)会上每个同学都可以畅所欲言,对自己及别人的原画评头论足,充分交流后由张老师点评总结。

动画是一门综合的艺术,又是一个由团队共同完成的项目。团队精神是在导演凝聚力之下一支创作队伍坚强战斗力的体现,经过短短半年的齐心协力,我们全班30位同学在张老师的带领下,终于在1962年9月顺利完成了动画片《没头脑和不高兴》的摄制任务。在完成的影片中,每一个同学都可以在银幕上找到自己曾经画过的镜头。尽管在片头字幕的名单上没有留下每一个同学的名字,但上面写有“动画系60届全体学生创作”的字样足以令我们感受到集体的力量和团队的自豪。通过这部影片,每个人第一次接受了正式创作的洗礼,也初尝到动画创作的艰辛和愉悦,两年的学业、半年的制片经历也是我难忘的人生体验,它将使我终身受益。

张老师逝世后,家属在整理他的遗物时发现很多他年轻时拍片时画的生活速写。我面对这些以前从未见过的速写,

虽然只寥寥数笔,但画功已跃然纸上,宛如张老师的脉搏仍在顽强地跳动。我不由地回忆起1962年的严冬为《没头脑和不高兴》体验生活,我们去上海天山路小学的情景:“我们一面与小學生交朋友,一面用冻僵的手为生活中的没头脑和不高兴画了一幅又一幅的速写……。我在想,以前的这些速写可能折射了当年美影厂拍片时的“印迹”。为拍片深入生活去探索。更重要的或许还是这部动画片背后留给我们对对中国动画发展的冷静思考。

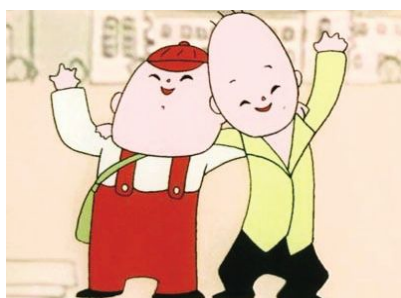
半个世纪前的《没头脑和不高兴》,今天我们已无法再去复刻,但他留给我们的创新精神,一定会激励更多的青年动画创作者去实践、去探索。更重要的或许还是这部动画片背后留给我们对对中国动画发展的冷静思考。

链接



张松林(1932年~2012年5月8日)上海金山人,国家一级编剧,教授,动画艺术家、教育家,美术电影编导。历任上海电影制片厂动画设计,上海电影专科学校动画系副主任,上海美术学院动画系副主任、文学组组长、副厂长等职,晚年担任中国动画学会名誉会长、吉林动画学院院长。

作者简介:常光希,一级美术设计师、导演。1962年毕业于上海电影专科学校动画系。1962年入上海美术学院动画系,1986年参加国际动画协会,1987年任上海美术学院动画系副厂长,现任吉林动画学院动画艺术学院院长。



影评

我只记得,那些风花雪月的晚上

只要你叫我,我就是在坟墓里,也会涌出一种能量。站起来,跟着你走。——题记

《一个陌生女人的来信》,也许是我在《茉莉花开》后,最让我沉默的影片。原来一个女人真的可以这么坚强,原来一场风花雪月后她真的能记得多年,原来她真的可以那么爱你,将对他的爱寄托到自己身体里的孩子身上。即使,他根本不知道那是他的孩子。三次的见面,两晚的欢愉,就够她怀念一辈子了。初见你的时候你是那样的绅士沉稳,再见你的时候你已在我身上喘息,最后一次见你,你始终没有认出是我。再下一次是我就要离世,只能透过那封长长的信件,看你。

看完《一个陌生女人的来信》,我着实沉默了很久。我可以理解西装、皮鞋、手杖、风度翩翩的徐作家忘记那风花雪月的日子,却久久不能遗忘裙摆、云鬓、柳叶眉如林园的执着。怎么可以只因为初识就那样的爱他;怎么可以一夜欢愉后就有勇气单身的生下他的孩子;怎么可以再见到他时依旧不要求任何身份;怎么可以临死前才写下那封长长的信。是单纯的因为爱情么?还是对生命最原始的负责?她是将孩子作为了恋人的影子才深爱,还是出于任何一个母亲都会有的责任?我想问题的答案只有她自己知道。

整部影片,我喜欢她发呆的样子。13岁懵懂沉默,镜头停留在她的脸颊。那粉嫩的小脸和金色的阳光发出她纯真的妩媚,她在那里,她在等谁。喘息深喘后天真的等待,眼神是她此时唯一的特写。那是一种怎样的坚定呢?洁白的床单,嫣红的血迹,清澈的泪水,混沌的内心。阳光又一次从镜头的左角九宫格的位置透过落地窗洒进了她所在的屋子里。很温暖,却也很孤独。她在病榻上那久久的怀念,她发呆的时候甚至导演的镜头都会给予时钟5秒的时间,时间停止了转动。也许



《一个陌生女人的来信》 Letter from An Unknown Woman

校报、网站、微信平台征稿启事

为贯彻落实董理事长部署的全年工作讲话精神,让对内对外宣传进一步与教学、教改和创新、创业实践紧密结合,增强可读性,扩大校报、网站和微信平台的影响,充分发挥其弘扬先进的校园文化、引导正确的前进方向、宣传党和国家的方针政策、传播积极阳光的正能量、鼓舞师生在学院董事会的带领下奋力前行的作用,努力做到“重点突出,反映深刻,内容丰富,特色凸显,参与广泛,追求鲜活,服务师生,放眼全国,链接海外,有声有色”。现面向全校征文,凡吉林动画学院师生员工(包括亲友、毕业生)创作各类作品(新闻信息、工作经验、学术论文、艺术作品、心得寄语、才艺展示)均属征集范围。提倡简短,形式不限。以下栏目仅供参考: 一、学院时政要闻:报眼要目、重要头条、领导视察、工作部署、论坛峰会、外事接待、参观考察、学院大事、相关链接、内容提示; 二、工作规划经验:政策解读、工作计划、回顾展望、典型经验、院长留言、解惑答疑、党团园地、三思思考、教学一线、产业动态、留学

是徐静蕾本身就是一个温婉的女子,她饰演的林园总给人一种柔弱的感觉。任何时候,在任何身份,在任何生命的时间,总是那样的给人以爱情的感慨,一生一爱,仅此足矣。姜文的感觉,就是影帝级别的绅士。文质彬彬,风流倜傥,给人一种超越世俗的潇洒。在他第一次出现,那个9秒对着眼睛的特写,甚至都能从他的眼睛里看到此时身着粉色衣裙的纤细少女,和那眼神中如迷雾般灰色的深邃,这是一个有故事的男人。

温婉和煦的洞箫搭配幽怨连绵的古琴,轻柔又略带起伏的曲子,似乎就像一只拨弄少女青丝的手指。有音乐的地方,就有爱 and 情欲。哪个少女不怀春,何况是一个她本来就畅想的王子。她爱上他是性格的使然。想起了莎士比亚谈过的性格悲剧,也许林园就是这个特点下的产物。天真的性格让她爱上了风流的作家,而看过人情冷暖后的她又变得坚强,才导致了独自生下孩子,才使她成了一朵寂寞的交际花。如果有人说这是一个悲剧,那么悲剧的原因就是林园的性格。如果换了一女子,她也许会爱上那个作家,但故事的结局,应该仅仅就像《暗恋桃花源》里,在病房去告诉你很幸福。都是性格吧,导致了这个沉默的悲剧。

我只记得,那些风花雪月的晚上,你说过你会爱我。我只记得,那些风花雪月的晚上,你说过你会回来。我只记得,那些风花雪月的晚上,我听另一个男人告诉我他爱我。我只记得,那些风花雪月的晚上,我就这样想着你,看着一个又一个熟悉又陌生的男人。信吧,飞到你想去的地方。告诉他,信的主人依旧那样的爱他。信吧,飞到我想去的地方,告诉他我可以忘了他,那却是在下辈子,不能由我决定的来生。 ■刘宸玮(电影学院2013级)

《一个陌生女人的来信》是由奥地利著名作家茨威格创作的一部小说,是其代表作之一。讲述的是一个陌生女人,在她生命的最后时刻,饱蘸着一生的痴情,写下一封凄婉动人的长信,向一位著名的作家袒露了自己绝望的爱慕之情。

国内同名影片由徐静蕾导演,徐静蕾、姜文、黄觉等主演,2005年上映,曾获得2004年西班牙圣塞巴斯蒂安电影节最佳导演奖、金贝壳奖和第二届金凤凰奖最佳摄影奖、最佳美术奖。先锋戏剧导演孟京辉也曾将该小说改编并搬上了话剧舞台。另外,美国环球影片公司1948年曾出品同名影片。

情况、交流反馈、后勤保障、检查通告、热门话题、就事论理; 三、学术实践研讨:学术探索、科研信息、平台建设、项目实践、教案课件、精彩课堂、微课慕课、精品教材、课题指导、教改成果、他山之石、域外精英、教学研讨、师生风采、人物小传、参展参赛、毕业论文、招生就业、大创项目、考研考试、作业批改、奇思妙想、凡人小事、剪影足迹(反映师生学研产的图片)、看图说话; 四、文学艺术副刊:馆藏文物、精品赏析、摄影作品、美术创作、文学习作、宣传海报、新书推荐、读书笔记、名人名言、咬文嚼字、漫画漫话; 五、多彩大学时光:天天饮食、保健养生、流行趋势、服饰礼仪、交友交流、待人接物、美化环境、寝室样板、生活窍门、赛场内外、社团简介、十大歌手、阳光一瞥、就业信息、微信集锦、温馨提示、手机拍客。 此外,编辑部将根据各版稿件情况机动调整,组织总编寄语、编者按语、记者感言、来稿点评等稿件。 投稿邮箱:3368287631@qq.com



《舞——绚丽年华》:荣获第六届全国美育成果展教师组二等奖 王龙摄

微电影故事

《TA很想你》

编剧:关琦(电视与新媒体学院13级广播电视编导)

女记者小恩接到所在电视台的一个任务,去采访一名留守老人甲,而这个留守老人所住的村庄就是当年女记者童年时期的家乡。路上,她回忆起自己的以往。小恩是被村庄里的一名留守老人乙捡来的,当老人多次见到小恩在捡垃圾时,觉得可怜,便收养了小恩。她们一起吃饭,老人给小恩讲故事,小恩帮老人捶腿。一天,老人女儿的同学给女儿打电话,邀请她陪着过生日,女儿爽快地答应了,第二天女儿回村参加生日宴会,结束时天色已晚,女儿只得回家。老人对女儿嘘寒问暖,问女儿吃没吃饭,给女儿削水果,而女儿却坐在那,看着母亲的忙碌,怯生生的小恩也主动给姐姐倒了杯热水。当女儿看到老人慈爱的照顾小恩的时候很惊讶,母亲关心小恩使她心里很不舒服,她讨厌小恩的出现,于是,晚上趁老人疲惫地睡着了,偷偷的给小恩一些钱让小恩走,小恩不愿意,女儿生气把她推出了门。第二天一大早,醒来的老人疑惑地问女儿有没有看见那个孩子,女儿装作不知道,老人说完话便出去找小恩。老人找遍了院子里的每个角落,又出门寻找,终于在远离大门的草堆旁看见了睡在草捆中的小恩,老人慌忙把小恩抱在怀中,问她为什么会在这个地方,孩子沉默不语,经老人再三询问,孩子终于说出是姐姐把她赶出来的实情,老人拉着她的手回家了。到家后,老人问女儿为什么要这样做,女儿似乎很有理的说出了自己的想法:咱们没有那么多钱去养一个别人家的孩子。老人很是激动,抹着眼泪说:“你天天在外面忙,甚至连过年都不回家,这个家就我自己,我不能看着这个孩子没人管哪!”小恩坐在开往乡下的车上,窗外的风景飞速后退,她在心里说:那天晚上,姐姐静静看着我,摸着我的头一言不语——从那以后,姐姐每个周末都会回家,就这样,我也在妈妈的呵护下慢慢成长了起来,考上了传媒学院,毕业后当上了一名记者。回忆中,汽车停了下来,小恩来到了那位留守老人的家中,采访中,孤独地老人落泪了,对着镜头说,想让孩子们回家看看他们,小恩欲哭。采访结束后,小恩走出村子,来到一座墓前,用手摸着墓碑,说:老妈,我回来看你了。字幕:人生短暂,不要让年迈的爸妈久久地等待……

编后语:

以一段回忆,简述一个感人的故事,让人们了解到一位善良的老人对亲情的渴望,作者倾注了真挚的情感,呼唤人们对留守老人的关注,具有一定的社会意义。故事结构虽然不新,但第一人称的表现手法却以充沛的情感减弱了情节的缺憾。但是,作品的瑕疵也很明显,故事中的小恩的身世始终是个谜,她自己的父母在哪里?为什么会流落在村中?老人收养她不会那么简单,政府不给办领养,怎么能上大学?建议今后的艺术创作要以真实的人物做原型才具有感人的力量。

《记住乡愁》 刘逢亮 袅袅炊烟,依依绿柳, 水中倒影迎远客, 凌波浣衣粉纤手, 古井淘水甜, 花窗映新楼; 深巷百花香, 一夜春雨后, 一次次梦里回故乡, 日月月下看不够, 花渐凋欲迷人眼, 醒来满枕是乡愁, 乡愁,乡愁, 乡愁是那轮天边月, 乡愁是这壶醉心的酒。

一曲童谣,两腮泪流, 牵衣携手老屋前, 一壶浓茶润我喉, 宽宅灯火明, 长路乡音柔; 春夏说勤劳, 秋冬夸丰收。 一回梦里游故乡, 拉着儿时玩伴手, 不知今夕是何年, 醒后回味无穷休。 乡愁,乡愁, 乡愁是幅凄婉的画, 乡愁是诗是歌千百首。

【副歌】 看不够,念不够, 品不够,恋不够, 亲不够,爱不够, 说不够,唱不够—— 我的故乡,我的根, 我的亲人,我的骨肉。 你的壮美让我骄傲, 我的奉献为你富有。 纵然离你千里万里, 赤子的心为你守候: 我在你的膝前, 我在你的身后; 你在我的心中, 你在我的左右。 啊, 乡愁,这绵绵的乡愁, 乡愁,这甜甜的乡愁 ……

