

A10

到屋顶踢踢球
上天台健健身

文体汇



扫一扫添加新民体育、新民演艺微信公众账号

本报文体中心主编 | 总第 139 期 | 2016 年 11 月 26 日 / 星期六 责任编辑 / 张坚明 视觉设计 / 戚黎明 编辑邮箱: xmwhb@xmwb.com.cn

台前幕后

曾在五金店工作过的菲尔·斯坦顿与鼓手出身的克里斯·温克,是《蓝人秀》的联合创始人。日前,他们现身上海文化广场,揭秘创制这台风靡全球 25 年、观众超过 3500 万人次演出的幕后。他们还创办了一所“蓝人秀学校”——并非培养《蓝人秀》的演员,而是面向学龄前儿童至初中生,让他们发现身边寻常物件的不寻常之处,从而焕发想象力,而这也正是他们创制《蓝人秀》的根本动力。

瞄准寻常物件

菲尔说,《蓝人秀》里有一段让蓝人吃麦片,吃出节奏感的场景。三个蓝人以不同的节奏吃麦片,而他们各自身后的屏幕则同时显现或强或弱的声波图,使吃麦片也变得可见可感,“让寻常物件看起来不寻常,这才是创新。”让 PVC 管也成为打击乐乐器,同样遵循的是这一理念。

《蓝人秀》传递的概念和逻辑,就是“让寻常物件焕发想象力。”而这一点,“在平常的学校中是学不到的。学校教育不会教你把日常事物组合起来形成一件新东西的思路。”克里斯里补充道:“学校教育更多的是鼓励竞争,这好比在孩子之间竖起了墙,而我们在蓝人秀学校里教的,是合作与创新。”

选好互动观众

每一场演出,蓝人们都会挑选一男一女两位观众上台参与两场互动。女观众上台的主要任务,是和三个性格各异的蓝人一起吃蛋糕,其间会有各种不同的情境设置。男观

发现寻常物件中的不寻常

两位《蓝人秀》创始人解密演出



■ 《蓝人秀》演出照



本报记者 郭新洋 摄

众则随他们一起完成一幅用身体撞击白布形成的现代派泼墨画。

菲尔透露说,他们不会按照年龄、美丑等外在形象来选择观众,而是首先要选择“那些看起来愿意被选中、放松的,能对蓝人的注视予以回应的观众。”因为,《蓝人秀》“不是只有蓝人的表演,而是蓝人与观众合作完成的作品。”克里斯的要求更加感性:“我最喜欢挑选那些起初略

有些害羞,最终能与我们一起慢慢放松、进入情境、自然表现的观众。因为这更能体现我们的主题——蓝人们都是善良美好,能高度合作,能与人类友好相处的。”在秀里,蓝人被设定为来自蓝色星球,愿意与地球人做朋友的友善一族。

炒掉化妆大牌

中国观众最初熟悉蓝人是通过

一则英特尔的电视广告,蓝人就是该广告的主角。

拍摄这则广告时,广告公司为了使效果更好,请来了一位得过奥斯卡奖、两位得过艾美奖的化妆师来为他们涂涂抹抹,但前后花了 4 小时,都没有制造出蓝人效果。于是他们决定炒掉这三位大奖得主,自己动手。

他们首先戴上一个露出眼鼻口

的塑料头套,然后把混入凡士林的蓝色颜料涂满整个脑袋和脸部。虽然耳朵会被塑料罩子罩住,但不影响他们的听觉。双手则戴上同为蓝色的手套。他们还迈着特别的蓝色星球人的步伐,既表现出好奇的动态,也显示出与地球人走路的不一样——“这要像在训练营一样去苦练,训练还包括蓝人独有的专注眼神。” 首席记者 朱光

我在现场

魔方是我们太过熟悉的古董级益智玩具,问世逾 40 年,当 1980 年魔方传遍世界时,全球每 7 个人中就有一人玩过魔方。魔方真正的魅力在于,小小的立方体模糊了艺术与科学的界限。在这 40 多年里,魔方究竟为人类带来多少乐趣,或许可以从昨起在上海环球港 4 楼举行的“超越魔方展”中略知一二。



■ 观众被触动屏幕上的大魔方吸引

小小手柄操控庞然大物

——昨天揭幕的“超越魔方展”参观记

艺术渗入科技

展览以魔方为出发点,围绕“创造、玩乐、激励”三个主题,集结了艺术家、数学家、音乐家、建筑师、工程师、程序专家的灵感和智慧。

观众走进展厅入口即进入了高

科技感应区,数字大屏幕上不断变化的几何色块用舞动的方式回应每个人身体的运动。展览中的机器人不仅可以破解观众递给它的魔方,还能模拟人的动态,时而停下思考,时而表示感谢与骄傲,一边的屏幕上则随时播放着机器人内部的计算过程。创吉尼斯记录的“全球最大魔方”,高达 3.5 米,重达 2.1 吨。在现场,孩子们可以通过一个小魔方手柄轻松操控这个一层楼高、重达一吨的巨型魔方。普通魔方由外部驱动,而巨型魔方则由内部驱动,这等于开拓一个未知的工程领域。

在“装饰拼图制造者”展区中,观众可以在交互式触屏桌上自由创造图案,装置内储存的海量图形可智能识别观众的随机创作,并完成猜想。这一互动的过程展示了人脑想象力与机器运算识别在几何领域的碰撞。“魔方起源”展出了诞生于匈牙利的“世界第一个魔方”,它由木块、回形针和橡胶带制成,朴素而又绝妙。

这次展览的 25 个展台,无论是“机器人魔方大赛”还是“蜜蜂机器

人逃离迷宫”,几乎多多少少都带着点艺术性,这将引发人们的思考:一件东西科技含金量再高,如果没有审美价值的渗入,那又有多少乐趣和意义呢?

想象插上翅膀

如今 71 岁的匈牙利著名雕刻家和建筑学教授厄尔诺·鲁比克,因发明魔方而闻名世界,但他却极少公开露面。在接受记者专访时,鲁比克说,1974 年发明魔方的灵感来自对自然和宇宙的兴趣,也来源于自己的人生经历和爱好。他特别喜欢阅读、解谜和数学,小时候一开学拿到数学书,他总能在第一周就全部读一遍。

人们通常认为,玩魔方可以锻炼孩子的观察力、空间想象力和抽象思维能力。当孩子们在转动魔方时,他们的大脑里就产生了空间坐标,而每一个转动都将改变现有局面,产生新的关系。玩魔方的过程,就是给孩子的创新和想象插上翅膀,让孩子先学会提问,再一步步解

决:先还原什么颜色?要挪动这块,我应该怎么转动?什么才是最方便的方法?……那么,魔方玩得好坏,是不是真的与智力高低相关?这是个困扰过许多人的问题,鲁比克说:“IQ 测试也好,魔方测试也好,测试的只是一种分数,并不意味着一切,不说明被测试者的大脑能力怎样。在真实生活中测试是不一样的,有些人在学校里非常棒,但在真实世界中却并不成功。因为学校测验与你在真实生活中所要完成的任务不一样。可以用魔方来作为一种特殊能力的测试,但要明白这种特殊能力是什么。”

魔方考验能力

鲁比克认为,魔方真正考验的是人在难题面前继续学习的能力以及对于空间的想象能力。“人的空间感不一样。初到一个陌生的地方,有的人可能靠一张地图就能轻易找到目的地,而有的人就可能比较困难。一个人走过某处,有的人很快就记住了,而有的人则记不住,下次再来会转错方向。所以玩魔方的过程中,记忆力非常重要,孩子的记忆力一般比成年人好。特别重要的是,每个人的动手能力、手部控制能力都是不一样的,因此,玩魔方纠结于智商高低,没有意义。” 特约记者 羽成