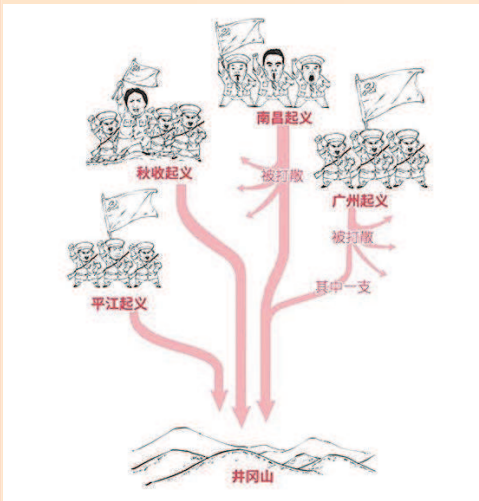
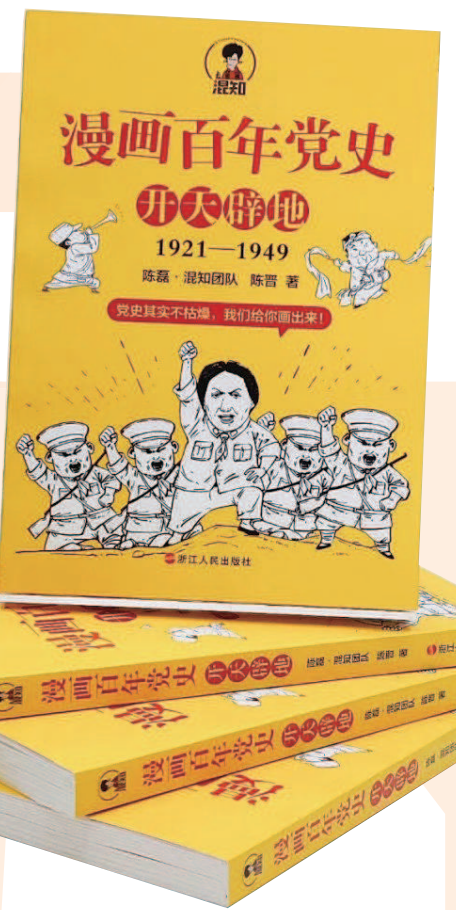


百年红色艺术路前行·作品

年轻画手团队联手资深党史专家

百年党史绘成漫画故事



背景一：国际背景之第一次世界大战

自从大航海时代开启以来，西方列强满世界占领殖民地，抢着抢着，大家就开始扯皮，比如英、法这些老牌帝国主义国家，已经把全世界瓜分得差不多了，等德国这种后起之秀发展起来，抬头一看：

“对不起！有人了，你们呢？”

这时候他们就要求重新分赃，可是吃进去的谁都不愿意吐出来，咋办？那就打到你吐。

当时中国共产党领导的军队，主要有两部分：

红军A：主力部队，经过长征来到陕北，建立了新的根据地。

红军B：未参加长征的红军，留在南方打游击，对抗国民党。

国共合作之后，两支队伍，都编进了国民革命军的队伍里。

红军A变成了国民革命军第八路军，简称八路军。

红军B变成了国民革命军第四军，简称新四军。

八路军原来是国民党军队的一个团番号，正好拿出来给共产党用了。

党史可以很酷

在混知，有一句口号叫“专治不明白”，再深的知识，漫画团队都能细细梳理成活泼易懂的文字，配上一目了然的漫画。这本《漫画百年党史·开天辟地》，同样延续了混知的风格，1921年至1949年的重大历史事件梳理得明明白白，每一个历史形象，既能让人一眼认出谁是谁，又有混知以往漫画人物的风格。

党史相关的书籍很多，陈磊和团队通读了很多版本，发现能讲好党史故事的不多。陈磊说：“没有人会拒绝看故事，如果我们能把一个个故事讲好，读者自然能被打动。”

一轮又一轮的头脑风暴后，一些党史的关键信息被梳理出来：伴随着伟大理想的诞生，中国共产党经历了弱小无助的阶段，甚至曾经徘徊在生死边缘，但是从不放弃，最终依靠众人拾柴火

用漫画故事的形式讲党史，你喜欢吗？近日，新书《漫画百年党史·开天辟地》正式发布，开印一周后即重印，预售阶段已有5万余读者预订。这本书的创作团队来自上海混知文化，就

是那个专门绘制科普漫画的知名公号“混知”。“混知”创始人陈磊昨天接受本报专访时表示，这本书只是系列第一册，剩余三册将贯穿起建党百年历程，会尽快与读者见面。

焰高的团结精神逆袭……这不就是热血漫画里常见的剧情吗？只不过主人公从一个热血少年变成了一个百年大党。

年轻的创作者们热血沸腾：“共产主义天生就是热血系！”于是，那段波澜壮阔的历史被画了出来。一群理工男将井冈山的红军队伍画成了树状图，平江起义、秋收起义、南昌起义中一支、广州起义中一支等几支红军队伍共同汇集到了井冈山，一目了然。长征的红一方面军、红四方面军等不同路线图，都在地图的辅助下一清二楚。

中共一大、井冈山革命根据

地、长征、抗日民族统一战线、抗日战争、解放战争等重大事件发生的背景、经过及影响，展示了中国共产党成立以来带领人民浴血奋战建立新中国的光辉历史，为党的百年大庆记载伟业、展示辉煌。

漫画可以很真

混知的团队里，几乎都是90后，他们对党史的把握准确吗？其实，陈磊一开始也忐忑过，这次和团队之前做的知识科普不太一样，属于重大题材创作，承载的是家国情怀。历史事件大家都学过，但是细节未必知道。“我们的内

心都觉得，非干不可，我们希望接受这次挑战，重大题材创作可遇不可求，做成了对我们意义非凡。”陈磊说道。

于是，著名党史专家、原中共中央文献研究室副主任陈晋加入了本书的编创过程中。有了专家的审核把关、保驾护航，年轻人心中有了底。虽然漫画党史形式轻松，但内容绝不减配，最终呈现出了一本有趣而又靠谱的党史漫画作品。党史解构成一个个曲折、感人的故事，脉络也梳理得非常清楚，既适合学生阅读，又适合党员干部学习。

陈晋认为，讲好中国故事，很

重要的是要讲好中国共产党的故事，“讲好”二字，看似简单，很有讲究。用漫画来讲中国共产党故事，是一种新的尝试，一种别开生面的创新。《漫画百年党史·开天辟地》的文字不长，配图幽默，读下来，常常让人在笑声中增广见闻。它对党史上的许多重大事件、重要人物、重要会议等绘制的漫画，既简明扼要，又有逻辑地形成一体。陈晋感慨：“漫画从来不是为了搞笑而搞笑，它要传播知识、传播正确的历史观，这本漫画书在这方面也是很成功的。”

正是受到党史故事的感染，混知团队的年轻创作者们在编撰过程中也受到了一次深刻的党史教育。陈磊笑言，在做这本书之前，公司的风格比较“直男”，都是一群理工男在研究微积分和黑洞，“我们也意识到党史教育对于年轻人来说非常有必要，马上要着手开始成立党支部了。” 本报记者 赵明

爆米花电影《失控玩家》能给暑期档带来惊喜吗？

“当‘美队’盾牌出现，当‘星球大战’音乐响起，电影院里居然开始鼓掌。大银幕的魅力。”有观众在看完电影《失控玩家》后激动地在社交媒体这样写道。还有观众将片中的台词抄录下来，“我知道这个世界只是个电子游戏，但这个地方，这些人，是我拥有的一切”，哪怕剧情俗套，哪怕爱情故事稀松，但好莱坞大片也在思考电子游戏对现实生活的冲击。

上周末上映的《失控玩家》在国内赢得了好口碑，豆瓣评分在首周末打出了7.8分。票房方面也有不俗表现，上映三天超过1.5亿元的成绩虽称不上“大卖”，但已经遥遥领先于同档期竞争对手。尤其，对于刚刚迈过70亿门槛的这个暑期档，《失控玩家》无疑是温暖的，带给市场信心和希望的。

反思现实

这是一部成熟的游戏题材电影。导演肖恩·利维擅长在动作、科

幻、冒险、喜剧等商业类型片中融入温情，且都颇为成功。《失控玩家》的中文片名让人很容易想起前几年斯皮尔伯格执导的《头号玩家》。虽然无论特效、情怀还是彩蛋数量，《头号玩家》都要更胜一筹，但两部影片在故事内核上具有高度的相似性，因为它们都拥有一个相同的名字：扎克·佩恩。故事讲述了银行出纳员盖（瑞安·雷诺兹饰）发现自己其实是开放世界电子游戏中的背景角色，于是决定“逆天改命”，对抗游戏公司，在一个没有限制的世界里，他改写了自己的故事，最终成为了别人和自己的英雄。故事其实蛮老套，但当数字化越来越融入我

们的生活之际，《失控玩家》看起来更像是一部反思现实的电影，尤其当主角责问道，“如果我们不是真实的，不就意味着什么都没有意义了吗？”

颇有质感

这是一部好看的动作大片。《失控玩家》游戏世界里的自由城（Free City）设计参考的是游戏《侠盗猎车3》和《侠盗猎车4》里的自由城（Liberty City），2019年5月至7月剧组扎扎实实地在美国波士顿实拍了近三个月，即便用了很多绿幕和特效，但还是坚持最大限度的实拍，比如飞机、着火、爆炸

等等都是实景拍摄，可以说《失控玩家》不惜工本构建了一个极具真实质感的游戏世界。一旦和觉醒的“失控玩家”一样以真人玩家的视角切入，观众将立刻开启迥然不同的新天地。

有观众点评道：“电影是造梦的艺术，而《失控玩家》的梦境在炫酷和真实两个层面都做到极致，IMAX超大银幕和高清画质更是让这场梦境尽情绽放：五花八门的玩家角色，脑洞大开的任务道具，惊喜不断的创意彩蛋无不极致真实，触手可及。”尤其，相比大多数动作片，以游戏为背景的《失控玩家》名正言顺地摆脱了各种限制，动作场面以精彩

为最高标准，从冷兵器到重武器齐飞，生理极限和物理极限轻松突破，带来了超越想象的视听享受，让人几乎要以为自己正在放映厅里打游戏。而游戏迷更是大为“嫉妒”影迷，“无比期盼游戏达到电影效果的那一天”。

无论是对《盗梦空间》《黑客帝国》《楚门的世界》《瑞克和莫蒂》的致敬，还是巨石强森的声音客串、“真·美国队长”的意外出场、对抗美队盾牌的绿巨人的拳头，都让这部商业大片凭借拥有版权的情怀，赚足了观众的好感。甚至，影片最后20分钟里，当一个原本普通的“GUY”（“GUY”既是男性名，也是英语“小伙子”“伙计”的意思），手持光剑与对手勇敢对决之际，《星球大战》主题曲响起，冷清了许久的电影院里有欢笑，甚至还有掌声。有观众动情地写道：“有时候，永远不会实现的梦，也会成为现实的一部分，这也就是电影的魔力所在。”

首席记者 孙佳音