



链滴

hello world

作者: [JaneChelle](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1574079394877>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>不论世界如何崩坏，我想再见你一面 - - </p>

<p>本片以 2027 年的京都为舞台，描述一名高中生直实的面前，突然出现一位自称是来自 10 年后自己的青年，希望直实和他一起改变未来，只为了拯救在 3 个月后会开始交往的同学一行瑠璃。然而其背后真正的目的究竟为何？这个现实世界背后又隐藏着怎样惊人的秘密？

本作的创作灵感据说是受到 SF 电影《生死调频》中，主公通过无线调频与从前的父亲进行交流的一幕的启发，让《Hello World》中的“我”以同样的方式与未来的自己为达成某个共同目标而一起努力。伊藤将这一大切入点交给野崎后，其余细节都全权对方去扩充。 </p>

<p>根据伊藤对野崎以往编剧风格的了解，老师总爱在字里行间体现某些费人思忖的要素，亦或是突如其来的相互厮杀。不过这次《Hello World》的剧本写作倒是如编剧本人所言，“规规矩矩地照方抓”，写成了 SF 恋爱剧。好在片中多处桥段仍旧充满“野崎特色”，这点还是挺便于野崎粉们指认的 </p>

<p>谈及为何要将背景舞台安置在京都，那是因为导演了解野崎此前曾经写过以京都为舞台的小说《know》，料想对方一定对当地的风土人情做过一番细致的功课。还有就是基于“描绘 2027 年的未来，希望该座城市的基建发生太大的人为变动”的考量。此外，之前伊藤在前往立命馆大学出席某次线下动时，曾现场体验过相关人士将京都街景数字化编辑后制成的“VR 京都”，监督当时便感受到此种设计的创意与趣味。古都位于群山环抱的盆地之内，街道布局呈现典型的“棋盘格”样貌，这些条件不相对易于数码化制作，而且与本作的主题也颇为契合。 </p>

<p>至于本片的制作难点，主要集中在手绘背景，与参照堀口悠纪子人设制作的 3DCG 人物的相互合，实操起来真是超费功夫。幸好 Graphinica 的 CG 团队干起活来动真格，CG 制作水平也在影片制作过程中日益见长，最终将人物情感戏份的 CG 表现力提升到了相当高的水准。 [11-12] </p>