

聚焦

# 影游互动：相互借力“钱”景看好

刘蓝忆



网游《生化危机》



电影《古墓丽影》



电影《生化危机》

## 游戏改编影视缘何火爆银幕

自从2004年《仙剑奇侠传》开播至今，中国影视行业把目光转到了大众经典游戏的改编上，其火爆程度也是有目共睹：《仙剑奇侠传》平均3.8%的收视率、《仙剑奇侠传3》收视份额占整个市场将近28.37%、《轩辕剑之天之痕》首周收视率突破了3%。游戏改编的影视为何能火爆银幕？

影视与游戏的互动，首先必然与两个受众群体的重叠有关。“媒体之间的连接越来越紧密，现在使用媒介的多样性越来越多，影视受众群体与游戏的受众群体相重合，使用群体的接近，给影游互动创造了条件。”清华大学教授、中国电影家协会理事尹鸿说。游戏受众大多是青少年，面对这样的群体，改编的影视其主创阵容帅哥美女云集，更使得这样的剧情片往往从一开始就吸引人们的眼球，一批年轻的创作人员的涌现也使得剧情片能有比较好的群众基础，比如《仙剑奇侠传》的胡歌、刘亦菲和《轩辕剑之天之痕》的刘诗诗、唐嫣等。

其次，游戏本身就培养了深厚的影响力。《仙剑》系列从1995年就开始逐渐发行，荣获两岸无数的游戏奖项，还被众多玩家誉为“旷世奇作”，玩家对其投入的感情可想而知。尹鸿认为，“经典的大众游戏改编后获得成功的可能性更高，因为这些游戏代表了那一代人的记忆，他们对游戏已经存在了相当深厚的情结，这样的游戏得到改编必然会引起玩家的高度重视。”此外，这些影视从7、8月份开始播出，一直延续到9月份新学期开学，较好地利用了现实中的“毕业季”、“高考季”和暑期离校、入学的时段来持续发酵，更能引发全社会的广泛共鸣，导致收视率不断攀升。



网游《仙剑奇侠传》



电视剧《仙剑奇侠传》

## 饱受争议的游戏影视制作水平

游戏改编成影视剧后获得高收视率的同时，也引来无数的网友吐槽，诸如《仙剑3》牛魔王造型的重楼、《轩辕剑》里的“ipad”“手机”等高科技数码乱入等。

游戏改编影视数量的激增和收视率的攀升，再加上其价值导向和艺术表现手法等方面不断引发的争议，使得影视本身的制作水准遭受更严重的质疑，甚至造成影视受众源的下降。有网友总结说，这样的制作水平显然无法满足对游戏投入大量感情的玩家。但是面对观众

的质疑，藤井树曾说，《轩辕剑》备受吐槽的特效，已经是团队的尽力之作，后期制作占整个项目费用的70%，已经投入了最大资金，长达500分钟特效镜头是迄今为止唐人出品的电视剧中占整体比例最大的，但离世界先进水平还是有很大差距。

在尹鸿看来，改编游戏大体上要符合两种媒介的特点，既要有广泛性，但也不可完全缺乏游戏情节的记忆，尤其是情感上的记忆。“不能背离原游戏导致非游戏成分太多，显得过度成年化。但也要有一定的陌生感，熟悉的陌生，也就是把握好分寸”。特别是游戏中存在的自身缺陷，在面对影视观众时要做出恰当的处理，消除游戏中色情、

暴力等伦理上的问题。

暑期档影视云集，而纵观全球游戏改编市场，数量其实已不少，而其中比较优秀的作品数量正逐渐上升，这与西方影视界在影视特效技术上的领先有莫大的关联。反观国内，虽制作水平有待提高，但已然逐步重视游戏这块领域，不仅单机游戏、网游、手游都已与影视有了互动，而且制作方为了提高特效等电脑技术，早已开始培养特效团队，不时接受专业培训。假以时日，国内的特效团队能达到好莱坞大片的水准也不无可能。

## “影游互动”将呈现多样化

目前国产影游互动的强劲势头是否意味着游戏改编影视的春天已然来临？

对于游戏改编影视是否能成为最大的发展趋势，尹鸿认为，“至少目前还不能这样说。因为游戏与影视的结合还存在受众的差别，各自媒介也有各自的规律，虽有重叠，但是要把玩家转换成观众也并不是一件容易的事情，相反或许还会有阻碍，因为玩家会比毫不知情的观众更加挑剔。要让影视在突出自身吸引力的条件下符合玩家的需求，创作者和观众、玩家之间还需要找到一个沟通的方式。”

但尹鸿看好影游互动的未来发展，“不可否认的是影游互动确实存在大量的发展空间。可能会产生适合不同年龄层、具有差异性的游戏改编的影视作品。”如由单机游戏改编的偏重剧情、以情动人的剧情类；由网游改编的重重奇幻色彩、带无厘头的科幻片；由手游改编的以清新、卖萌为主的儿童片等。不仅游戏改编影视，影视同样也可改编成游戏，《大话西游》被改编为网游，《速度与激情6》以及《雷神2》也已登录手机平台，甚至有网友评出应改为游戏的十大影视作品。“所以未来影游互动会在媒介形式上朝着多样化方向发展”。

# 首届篆刻艺术名家展举行

张东伟



篆刻作品：里仁为美。 骆芃芃作

重开幕。

此次展览是第一次全国性的当代篆刻艺术名家的作品收藏展。参展作品的作者包括中国篆刻艺术院顾问刘江，中国篆刻艺术院名誉院长韩天衡，中国篆刻艺术院院长骆芃芃，中国篆刻艺术院研究员、著名篆刻家黄惇、刘恒、刘彦涛、童衍方、余正、王丹等名家，以及来自海外的著名篆刻家薛平南（台湾）、陈建坡（新加坡）、尾崎苍石（日本）、权昌伦（韩国）等，海内外的著名篆刻家共98位。展品中还有当代工艺美术大师林亨云、林飞等人的组制作品22件，另外还有著名画家满维起、张鸿飞等14位书画家创作的作品。可以说，作者含纳海内外当代篆刻界各年龄层的名家翘楚，作品整体水平全国一流，艺术水平具有全国代表性，展览集精

英、精品于一身。

展览将持续到今年4月。馆内还展出了印谱、手卷、册页和书籍、四大名石以及印文化工具，这部分展品表现了中国篆刻作品的承载和流传的方式，体现了中国传统文化艺术的多元性和兼容性。书画作品的展出，也展示了中国“诗、书、画、印”四位一体的存在方式。此外，馆内的数字化展厅堪称一大亮点。数字化展厅由中国篆刻艺术院院长、中国（广西）篆刻艺术馆馆长骆芃芃亲自策划并设计，是中国（广西）篆刻艺术馆独具特色的设计之一，也是目前全国第一个利用最先进的高科技手段以数字化的方式展示中国篆刻艺术的起源、发展和现状的展厅。观者漫步其中，短短几分钟的时间穿越和欣赏了中国3000多年的篆刻艺术史，让人流连忘返，印象深刻。

冬季的台北一直飘着雨，台湾艺术大学的学生在雨中唱着“欢迎歌”，迎接中国舞协西北民族大学组成的舞蹈艺术交流团。去年同样在这里，台艺大学生曾用自编自演的“欢迎舞”迎接过舞协与北师大一行。时隔一年，中国舞协再次赴台，进行为期10天的舞蹈艺术交流，两次参加台湾“文化就在巷子里”活动，将大陆舞蹈送进台湾社区。

## 敦煌舞大师：永不停息的交流

2013年12月20日下午，台艺大的师生早早来到舞蹈教室，等候大陆敦煌舞教学体系创建者高金荣老师。闻讯赶来的还有台北、高雄等地的非职业舞者，他们有的曾经来大陆与高老师学习过，对此次活动内心充满期盼。“人类长存的真理，就是永不停息的交流”，高金荣老师以此句为开篇，为听众介绍了深厚、博大的敦煌文化，讲授了敦煌舞的起源、发展以及舞蹈风格等。西北民族大学师生配合讲座内容，进行了敦煌舞示范表演，来自藏族和蒙古族的老师还表演了藏族和蒙古族风格的舞蹈。最后，78岁高龄的高老师走近听众，亲自示范教授了敦煌舞的有关舞段、身韵，解答了听众关注的问题。

受台湾艺术大学邀请，2014年金金荣教授将再次赴台进行为期半年的敦煌舞课程讲座。中国舞协一行足迹遍布台北、高雄、台中等地，从“文化大学”、“飞天舞集”、“禅舞协会”再到“敦煌舞团”。

在台中市大墩文化中心、佛陀纪念馆、飞天舞集等场馆，前来参与交流的大多为非职业舞者，涉及各行各业。怀着对敦煌舞的执着情怀，他们有的将敦煌舞与佛教文化相融合，有的与禅文化相结合，将原有舞蹈进行再创作，整理出自己的风格样式，在交流中进行充分展示。

# 舞动就在台北巷子里

李甲芹 文/图



大陆舞者进台湾社区表演

## 内地舞者三进台湾社区

2012年，中国舞协曾首次率大陆舞者走进台湾社区，参加了当地组织的“文化就在巷子里”活动。由北师大舞蹈系学生表演的、大陆著名编导杨威编导的舞蹈“海那边”，表现了两岸之间的思念之情，曾经感动了台湾民众，许多人都流下了眼泪。这次交流活动比2012年增加了一场进社区内容，两场演出地点分别为21日晚的台北八德路三段东门里和28日晚上的南港区福德街福仁里，在雨中搭建的棚子中，两岸舞者交叉进行演出，观众撑伞观看，也有其它社区观众听到消息后纷纷冒雨前来观看。适逢台北少有的寒冷天气，社区临时搭建的舞台空间有限，又很湿滑，演员们只能在车上换好单薄的演出服装，在雨中候场。面对诸多不便，西北民大参加表演的师生，克服种种困难，全身心投入地表演了敦煌舞“六臂飞天”、“思维菩萨”、“妙音反弹”和蒙古族舞蹈“草原牧歌”、藏族舞蹈“雪域情”等，给当地民众留下了十分难忘的印象。

## 舞蹈交流将拓展到两岸四地

从2009年开始，中国舞协开展的海峡两岸青少年舞蹈交流活动至今已经走过了5个年头。5年来中国舞协不仅组织大陆青少年赴台交流，也曾经多次邀请台湾青少年参加中国舞协主办的“小荷风采”、“中国舞动荷花奖”等品牌活动，使台湾青少年有机会看到大陆高水平舞蹈赛事，并与大陆青少年共同进行交流联谊，加深相互之间的情感和友谊。习近平总书记指出：“发展两岸关系是全民族的事业，也是两岸人民的共同心愿，我们要发挥中华民族的整体智慧，互利互融，振兴中华，开创民族辉煌的新时代”。2014年，中国舞协将再次邀请台湾青少年舞者来内地交流，特别是在中国舞蹈荷花奖校园舞蹈评奖期间，将邀请两岸四地师生到大陆观摩校园舞蹈比赛，组织两岸四地大学生参加舞蹈交流展演和两岸四地校园舞蹈论坛，使两岸舞蹈交流活动长期深入持久地开展下去。

## 资讯

### 《味·道》寻找记忆中的年味

2014春节期间，央视科教频道将从1月29日至2月8日晚间22：45推出大型特别节目《味·道》，寻找并重现那些记忆中的“年味”美食。《味·道》是中央电视台科教频道打造的假期大型美食文化节目，至今已播出5季。节目将真人秀与纪录片特点相结合，带领观众以“探访者”的角度，游走不同目的地，发现并体验新、奇、特的美食文化。（徐蕾）

神州