

从古画《千里江山图》到游戏《绘真·妙笔千山》 故宫博物院在艺术传播道路上有怎样的尝试

■实习生 汪伊帆

随着以数字技术、网络技术和电子通讯技术为核心的科学技术发展,信息传播迎来了新的变革。新技术介入绘画艺术的创作、传播实践也逐渐地发展成熟。今年春晚火出圈的舞蹈《只此青绿》演绎《千里江山图》,南京德基美术馆以三维场景全方位展出《清明上河图》,故宫博物院和北京广播电视台等联合出品的大型文化季播节目《上新了故宫》综艺用真人演绎视频还原《韩熙载夜宴图》等等,均掀起了一波又一波网络热潮,新的演绎形态极大增强了大众对中国优秀传统文化的认同感和民族自信心。而故宫博物院联合网易游戏开发的手机游戏《绘真·妙笔千山》提供了另一种传播视野。

该游戏是国内最早的绘画传播游戏化尝试,以故宫馆藏王希孟的青山绿水画卷《千里江山图》为创作蓝本,以欲求师学习进一步画艺的主人公一修视角展开的一款互动叙事类手游。一共分为“人在画中游”、“巧开天工物”、“山水皆是情”、“画中藏玄机”、“物我两相忘”五章,暗示绘画造诣的步步进阶。此款手游意在还原中国传统绘画瑰宝——青绿水山的意境和效果。作为初次的尝试,《绘真·妙笔千



《绘真·妙笔千山》采用横版平面视角和3D自由大视角结合的方式,营造出如入画境的体验。

山》本身虽存在一定不足,但是却提供了一个新的传播探索方向。

游戏世界本身就是一个独立存在的画境“元宇宙”,融合了3D动画、文字、音乐等多种媒介形态,场景原样复刻了《千里江山图》。当置身其中、移步换景之时,你可以看见流水潺潺、郁郁青山,听见宁静悠远的古风音乐伴以水流、鸟鸣的环境之声……种种一切营造了国画之意蕴。同时该虚拟空间有自设置的故事场景和规则设定,以有条不紊的秩序运行,让人不禁想

到古代志怪故事里的画中小世界。古画在游戏中融起来、动起来、活起来,远远超越了此前需要充分调动想象力的平面画作,这为普通用户奠定了良好的沉浸式游戏体验的基础。新技术搭建画境空间,这种形态升维的方式,不是为一种高明的手段。

德国哲学家、作家康德,就曾在美学意义上使用过“游戏”一词,他认为游戏是自由、非功利的,所以艺术就是游戏。而英国学者乔治·斯蒂芬森(George Stephen-

son)提出了主体性体验的概念:“游戏给人带来快乐,使人忘我地投入其中。”在中国古代也有类似的观点,强调一种以我为主的参与状态。孔子就曾说:“知之者不如好之者,好之者不如乐之者。”绘画互动游戏恰好体现了这种核心精神。

《绘真·妙笔千山》存在两种游戏互动,一种是画外世界的社交互动,一种是在画中游的虚拟空间互动。前者意为游戏拥有场景截图分享功能、游戏论坛讨论的社交游戏等,带来一种非功利的社交愉悦;而后者是在游戏中一种高度发达的自我涉入感,用户可以操纵人物,代入主人公一修的视角,进行谜题的探究,在青绿的国画背景中展开一场寻师求学作画的旅途。在此期间,甚至可以科普到一些绘画类知识。在游戏中沉浸式接触传世名画,可以说是寓教于乐了。由此看来,游戏互动达到了“好之、乐之”的传播体验。

中华文明上下五千年,如何进一步挖掘转化艺术资源,将其转化为寓教于乐的互动游戏中是需要深刻思考的。同时也要警惕绘画艺术游戏设计的愉悦体验变质为低俗化的贬义的“娱乐性”,保持绘画艺术意蕴本真。

“内容为王”是动态漫画的金科玉律

■实习生 施函予

动态漫画是一种平面漫画与动态元素相结合的动画表现形式。不同于动画,它是直接以漫画原作画面为基础,利用后期软件进行一定的技术处理,使人物或场景等做出简单的动作,例如人物眨眼、挥手,天空中云彩移动,镜头推拉摇移等,再加入旁白、对话、背景音乐等声效,使其变成可以连续观看的动态视频。随着动态漫画在我国逐步进入主流视野,以动态漫画形式制作的独立剧集也开始发展,如今已经成为一个热门的产业。

在2015年,知名漫画家夏达的作品《长歌行》被改编为动态漫画,保留原作黑白精细画风,飘逸的发丝、行进的军队、湍急的河流,都显得生动而有韵味。近几年流行的动态漫画多为彩色,背景和特效也有所增加。再如《绝世唐门》《斗破苍穹》等作品播放量过亿。

动态漫画的特点使得它能够广泛接触多个领域的受众。除了留住漫画原作的粉丝,还能够吸引动画、广播剧、短视频的用户,一些具备人气基础的配音演员也可以为作品带来许多粉丝的关注,扩大传播范围。其综合运用多媒体的表现形式,增加了静态漫画所没有的动态效果和声音,满足观众的多感官体验,迎合越发广阔的音视频市场。凭借短视频传播快、受众广的特性,动态漫画成为开发漫画作品、扩大影响力的有效途径之一。

许多改编自漫画的动画,难以还原漫画的画风,剧情也可能有所改动,这会使部分漫画读者感到失望,改编成真人影视剧



夏达的漫画作品《长歌行》以初唐为舞台,气势磅礴,古风绘画结合历史文化背景,讲述主人公游历和成长的故事。

则有更多的不确定性。而动态漫画直接使用原作的画面,能够最大限度地遵循原作,满足读者的期待。另一个受到各公司热捧的重要原因是,其制作难度和成本远低于动画。因此,越来越多的公司愿意以这种低成本的方式对漫画IP开发进行试水。然而,动态漫画的发展仍然存在很多无法忽视的问题。介于漫画和动画之间,动态漫画处在一个相对尴尬的位置。

传统漫画的优势在于巧妙运用分镜,在静态的页面上表达流畅的故事,且读者可以自己掌握阅读节奏,在每一格、每一页的停留时间和感受方式都可以是不同的,从而拥

有独特的阅读体验。转变成动态漫画后,漫画和视频分镜工作中的差异便显示出来,原作分格的差别在画幅统一的视频中被弱化,观众只能按照视频安排的时间和节奏观看,阅读漫画的乐趣被大大削弱了。

然而同为视频形式,动态漫画又达不到动画的连续性、流畅感和空间感,视觉表现力有限。一些习惯动画形式的观众,难免会觉得动态漫画看起来画面单一、动作呆板。由于成本低、门槛低,市面上的作品质量良莠不齐,尽管不乏佳作,但也有很多粗制滥造的作品,动效生硬,配音简陋,内容俗套,因此被人称为“ppt动画”“半成品”。

此外,虽然有部分作品获得了较好的收益,但动态漫画在国内目前还没有成熟的商业模式,盈利方式较为单一。因为大多剧集都是依托小说、漫画加以改编,目前而言,大部分动态漫画更像只是为原作引流的衍生品,IP开发的试验品。也有不少人质疑,“快餐式”的短视频,是国内创作发展的长久之计吗?动态漫画接下来将如何发展,何去何从,是参与的制作者需要思考商榷的。

近年,动态漫画在国内市场上也有了不同的分流,呈现出进一步细分的趋势。爱奇艺推出了更加注重动态效果的“轻动画”,即在形式上向动画接近,加入更多关键帧和动态效果,使画面更流畅,更具感染力。哔哩哔哩漫画则选择开发更加重视声音的VOMIC(分镜广播剧),以高人气的配音演员与高水准的声效制作为卖点,相当于制作精良的广播剧加上动态漫画的呈现形式,也有较好的反响。而“快看”瞄准竖屏短视频,打造分集简短的竖屏“漫剧”,并宣布要将自有IP全部漫剧化。

除了精准定位、细分受众这样的策略,对于动态漫画而言,最重要还是作品的质量。无论环境怎样变化,“内容为王”仍然是创作的金科玉律。动态漫画并不是照搬原作,剧情、镜头、叙事节奏、声音配合等方面都需要认真统筹。只有精心制作、勇于创新,不断推出优秀的作品,才能获得大众的认可。动态漫画是数字时代下漫画产业的新尝试、新风口,然而能否焕发新的生机,开辟新的道路,还需要广大从业者的努力和时间的检验。