

数字技术的兴起与普及,消弭了各媒介的边界,为不同作品横跨多种渠道进行内容生产与分发提供了环境。在此背景下,影游融合成为可能。影游融合可以通过对素材进行改编和借鉴,延续并扩大优质IP的影响力。游戏影视化具体可以通过运用游戏元素进行角色塑造和背景设计,融合多重游戏类型进行故事串联,仿照任务推进式流程展开故事情节。通过打造新奇的视听效果,使作品突破观众传统的观影预期,增强作品表现力。

借鉴游戏设计元素 拓宽电影创作思维

重现经典游戏画面和角色形象,引发观众共情。游戏中美好的视觉想象、新奇的世界、开放式情节和闯关式设定,使其具有良好的影视化改编基础。电影制作团队应加强与游戏公司的交流,进行充分的游戏调研,全面了解游戏的画面设计、角色设定、音乐创作等元素,从而在电影中有效保留游戏的个性化元素,凸显电影特色。如《生化危机》系列电影作为游戏改编的典型案列,其成功源于对游戏核心元素的跨媒介转译。一方面体现于关键人物的高度还原:如克莱尔的果敢无畏与里昂的沉着矫健,均延续了游戏的角色设定,满足了原作粉丝的审美期待。另一方面,电影复现了游戏中的典型叙事空间——沈熊市从繁华都市墜为丧尸地獄的末日图景,完整承袭了原作充满变异生物与阴谋危机的世界观架构,实现了从交互体验到视听叙事的有效转化。

影游融合类作品通过引入多元游戏类型与游戏化情节设计,显著增强了叙事趣味与观众参与感。这类作品打破传统线性叙事模式,采用交叉、循环等非线性的叙述结构,不仅拓宽了叙事空间,强化受众对角色经历的体验,让受众通过类似游戏的推理决策与操作来推进故事情节。在类型融合方面,电影借鉴多种游戏形态以丰富叙事内涵。如《古墓丽影》延续游戏角色与探险背景,融入好莱坞动作冒险风格;《银河飞将》以太空战斗为题材,在视效和叙事上树立行业标杆;《无敌破坏王》则创新性地将休闲游戏角色与规则融入电影,以幽默且富有成长弧光的故事赋予游戏世界真实感。

在情节设计上,影游融合作品常借助循环设定、模块化情境与游戏化规则推动剧情。例如《歪小子斯科特》全面采用游戏化叙事,主角需挑战不同对手,战斗过程中融入生命值、武力值等游戏元素,形成强烈的互动体验。而《源代码》则利用“循环重来”机制,使主角不断返回同一情景推进推理与行动,改写故事走向。此类设定不仅增强受众的代入感和体验性,也拓展了电影叙事的表现维度。

融合游戏元素 提高电影整体美学

音乐原型代入,营造游戏氛围感。音乐在游戏和电影中发挥着重要作用,特定音乐不仅能使玩家或观众形成特定记忆,还能烘托氛围。电影创作过程中应配合情节引入经典游戏音乐元素,通过唤起玩家的记忆实现叙事功能。沿袭游戏光色特效,提升视觉审美效果。人造光可以强化轮廓处理,制造惊艳的光影效果,激发观众想象。电子游戏可以通过光影比例和光线亮度来进行角色设计,也可以根据游戏情境使用光线营造氛围,并选择合适的色调,增强游戏的画面表现力。通过勾勒细微的光影摇曳和表现物体的粗细度,展现纵深感和起伏感,增强画面的细腻度和动态仿真感。对抗性是游戏的重要特点,大多数游戏都注重感官刺激,以帮助玩家宣泄现实中的压抑,并使其在虚拟世界中得以展现攻击的本能。

因此游戏会通过设计逼真的光影效果和场景设计,为玩家带来一场场视觉盛宴。在《真 三国无双》的游戏中,游戏场面的光色特效一直都是一大亮点,其改编电影也很好复刻了这一亮点。如关羽的技能“青龙偃月斩”,游戏中该技能的释放会伴随着一道青光,极具视觉冲击力。而在其改编电影中,关羽斩出大刀时,一道冰冷的青光夹着强大的刀气对向敌军,敌方将士纷纷倒地。电影中青光的设计不仅充实了该技能的视觉效果,也突显了关羽的勇猛与霸气,使

战争场面变得更加震撼,增强了观众的观影效果。

多样化营销传播 丰富电影传播形式

在影游联动的预热阶段,构建系统化的话题矩阵是提升跨媒介曝光与用户参与的核心策略。首先,通过联合发布预告,电影与游戏方依托官方及社交媒体渠道,同步推出先导预告、海报及幕后访谈等素材,形成协同宣传效应,有效吸引影迷与玩家群体,实现初步的跨媒介用户导流。其次,影游主题发布会的举办整合了电影主创的创作阐述、片段放映与游戏团队的新玩法实机演示,并设置线下体验环节,以增强沉浸感,共同激发媒体与公众关注。此外,线上线下联动亦构成重要组成部分:线上通过话题互动与创意征集激励用户参与内容生产,线下则借助主题展会与粉丝见面会陈列衍生内容,并结合主创互动深化体验,持续扩大电影的市場影响力。

在社交媒体层面,需实施精准化传播以有效触达目标受众。电影与游戏方应在主流社交平台建立并认证独立账号,定期发布电影花絮、剧情解析等定向内容,提升宣传针对性与吸引力。同时,可与影视及游戏领域的KOL(关键意见决策)开展合作,通过制作剧情与角色分析视频等方式,借助其影响力实现口碑传播,扩大作品的受众覆盖范围。最后,基于社交媒体平台的用户属性进行精准广告投放也至关重要:面向游戏玩家,在游戏类社区与视频平台投放突出游戏元素的短视频与信息流广告;面向影迷群体,则在影视资讯类渠道强调剧情、演员及影游联动亮点,以挖掘潜在观众。

利用数字技术 加深观众体验感

强化沉浸式体验技术应用。首先,拓展VR/MR技术深度融合。加大对VR电影叙事研究。目前VR电影虽能提供沉浸式场景,但叙事方式相对单一。电影创作需加强对VR电影叙事手法的研究,类似游戏设定为观众设计不同的分支线故事。与此同时,优化VR设备运用,采用更为轻量化的更高清晰度更高分辨率更稳定的设备,让观众能够更加自然地在虚拟场景中操作,能够通过手势、语音指令与虚拟场景中的事物进行互动,进一步提升沉浸感。此外,积极研发及运用混合现实(MR)技术,使得虚拟与现实合二为一。在影片的拍摄过程中运用MR技术构建出虚实相融的场景,增强影片画面的真实感和冲击力。其次,优化全景声技术应用。将全景声技术有机地运用于电影制作,构建全程全景声音。不只是体现在声场空间感上,还要体现在声音的层次与声音的动态性上。如在影片战争类电影中,采用全景声技术,使人们感受到远处枪声和爆炸声、近处于弹飞过的声音以及喊叫声,从全景声中感受到战争的场面。同时可以结合电影画面的运动、场景转场,随时改变声音的位置、强度,使声音与画面契合。此外,要针对不同的观众观影空间优化全景声效果,如针对家庭影院、针对IMAX影厅优化全景音效,确保不同的观影者在不同的环境中也能得到最佳的观影效果。

借助数字技术创新叙事与互动方式。第一,实现实时互动电影创作。参考游戏设计理念,开发交互式电影叙事引擎。引擎的逻辑运行要足够高效,可根据用户的操作生成不同的结局分支且相互链接,形成具有复杂的剧情关系的有机故事网;并且能迅速反馈用户的操作,体验自然、不产生卡顿;支持多平台操作性:手机端App、电视遥控器、影院定制终端等,以适应不同环境的不同观影需要。第二,利用大数据指导创作。线上线下相结合收集观众的数据,如各大影院在网页上所记录的用户观看电影的详细记录、在各大社交媒体上与电影相关的观众评论,以及电影院线下调研问卷信息。通过对观众进行大数据分析,详细了解观众喜爱的电影题材、电影人物形象及电影剧情等信息。在创作过程中,电影制片人可参考数据分析结果,有针对性地开发相关题材电影,并塑造符合观众喜爱的角色和剧情,由此提升观众对电影创作的关注度。

(作者单位:内蒙古科技大学建筑与艺术设计学院)

《靠近我看见你》的人民情怀与时代价值

■ 文/孙宁

近期上映的《靠近我看见你》是一部聚焦援青“爱心光明行”公益行动的现实题材作品,它不仅在叙事结构与影像语言上实现了审美突破,更在精神内核上深刻体现了“艺术为人民”的创作导向。影片以纪实美学为底色,以细腻的人物塑造与人文关怀为筋骨,以崇高的时代主题为灵魂,成功地将宏大叙事转化为具身可感的人间温情,生动诠释了新时代对口支援工作的深刻内涵,具有深厚的时代价值与崇高的艺术品格。

一场以“光”为名的奔赴

影片始于一场个人的出走,却最终抵达一场集体的奔赴。年轻的眼科医生沈子青,带着都市生活的疲惫和职业发展的迷惘,被命运之手推向了青海高原。从海到山,于长江源头与入海口完成了一次意味深长的呼应。他是“光”的携带者,他带来的,是代表科学文明力量的先进医疗技术,然而电影并未将他塑造成一个单向的“施予者”。当他初抵青海,严酷的自然环境、滞后的医疗条件以及因文化差异产生的信任壁垒,几乎将他携带的“光”吞噬。而青海高原的人民,尤其是那些等待重见光明的患者,在常规叙事中往往是“被照亮”的客体,但影片巧妙地颠倒了这一关系。正是藏族同胞旦增大叔用“草原雄鹰需要明亮眼睛”这样充满生命智慧的比喻,为沈子青打开了沟通的屏障;是蒙古族护士苏日娜那如饥似渴的学习热情和扎根乡土的决心,让他看到了技术传承的希望;更是央金老阿妈在术后重见光明刹那,那句颤抖而朴素的“原来这里……这么好看”,让他及其团队领悟到自身工作的终极价值。

这不再是简单的“支援”与“被支援”,而是一场生命与生命的相互照亮。沈子青用手术刀为高原百姓送去物理世界的光明;而高原百姓则用他们的纯净、坚韧与信任,为他,也为所有观众,洗涤了蒙尘的心灵,让我们看见了何为生命的厚度与尊严。沈子青在援青过程中的成长——从迷茫到坚定、从自我怀疑到无私奉献的转变,使他不再是疏离在外的“他者”,而是深入高原、走进帐篷、与藏族同胞同吃同住“自己人”。这种身份的认同,正是艺术人民性在角色塑造上的具体体现——艺术家不再是旁观者,而是参与者;艺术形象不再是符号,而是有血有肉的生命个体。影片的崇高立意,于此悄然浮现:在国家对口支援的宏大叙事下,一个

个具体的人,如何将个人的命运之丝,编织进民族团结与共同发展的锦绣蓝图。

从“靠近”到“看见”,正是艺术人民性的当代诠释。“靠近”与“看见”不仅是片名的关键词,更是艺术人民性的行动逻辑。只有真正“靠近”群众,才能“看见”他们的疾苦与渴望;只有“看见”他们的真实生活,才能“靠近”他们的心灵。沈子青在青海的经历,正是这一过程的真实写照——从最初的隔阂与误解,到后来的理解与共情,最终在服务群众中找到了自我价值。这种从“我”到“我们”的情感升华,是艺术人民性在精神层面的深度表达。

微观叙事彰显时代宏旨

《靠近我看见你》的卓越之处,在于它摒弃了宏大的说教,转而俯下身来,用那些充满呼吸感的微观叙事手法来讲述“援青”这一宏大题材的时代使命。影片的镜头,如同一双温柔而坚定的眼睛,它记录老一代铁道兵翻山越岭进行走访的艰辛,也捕捉藏族民帐篷里酥油茶升腾的热气;它捕捉年轻一代援青医生手术台上无影灯下的专注,也记录术后患者第一次清晰看见亲人脸庞时,那颤抖的抚摸与夺眶而出的热泪。

影片中,沈子青所代表的援青干部,是新时代“为人民服务”精神的践行者。他们远离家乡、奔赴高原,不是为了个人荣誉,而是为了一个更崇高的目标——让高原群众重见光明,让民族团结之花在雪域绽放。这种“功成不必在我,功成必定有我”的奉献精神,是中国共产党人初心使命在个体层面的生动体现。而以许辉为代表的老一輩铁道兵更是以深沉的副线叙事,编织了一场跨越时空的精神接力。他们与新一批医疗援青串联起来,形成了一种精神的传承与时代的呼应。影片中,为救藏族孩子而牺牲的援青工程师许辉,化作一座精神的丰碑,他的牺牲不是悲剧的终点,而是激励后来者前行的号角,与沈子青等人的当代实践形成了历史的对话与信仰的接续。

如果说老一辈建设者是用生命铺就了通往高原的道路,那么新一代援青人则是用技术与爱心点亮了高原的“心灵之窗”。这种跨越时空的精神接力,深刻地揭示,援青事业是一场跨越半个多世纪的接力赛,是中国共产党领导下各族人民团结互助、共同迈向现代化伟大征程的绵延不绝的实践。这种叙事结构,使得影片不仅是在讲述一个当下的故事,更是在为一

段可歌可泣的集体记忆树碑立传,极大地增强了作品的历史纵深感和时代厚重感。

共同体美学的诗学建构

艺术人民性最终要体现在作品的情感归属与审美表达上,即作品能否与人民的情感同频共振,能否创造出为人民所喜闻乐见的中国风格与中国气派。《靠近我看见你》在艺术审美上,成功构建了崇高的“共同体美学”。

影片将青海雄奇壮美的自然景观与温暖质朴的人间烟火进行了有机融合。镜头下的雪山、草原、湖泊等视觉奇观,与沱沱河流潺潺的水声、青海湖畔的海鸟叫声、阿尼玛卿玛方的轰鸣声等在地性声音景观,共同书写了土地的伦理诗学,这里不仅是故事发生的背景,更是人民赖以生存的家園,是他们精神信仰的寄托;当央金老阿妈复明后,第一次“看见”家乡的壮丽景色时,那声由衷的赞叹,便将自然之美、人性之光与人民的爱紧密联结,激发了观众内心深处对祖国山河与人民的无限热爱。

影片通过听觉符号实现民族性与时代性的统一。高亢的藏族旋律与江苏南通的劳动号子创造性结合,这不仅是音乐元素的混搭,更是一种文化意象的融合。藏歌代表着高原文化的悠远与坚韧,南通号子则象征着江海文化的奋进与协作。两种声音在影像中的交织回荡,艺术地构建了苏青两地人民手牵手、心连心的情感共同体。视听层面实现了“中华民族一家亲,同心共筑中国梦”的宏大主题表达。

影片的情感张力源于其对于人民生活中心真挚的精准捕捉。无论是沈子青学习藏语歌谣试图打开小朵央心扉的耐心,还是藏民们抬着木板抢救援青干部时爆发出的齐心协力的号子,这些细节都充满了生活质感和人间温度。它们不煽情,却深情,因为其情感逻辑建立在人民于共同奋斗中结成的血肉联系之上。这种情感,是朴实而崇高的,是能够跨越银幕,直抵千千万万观众心灵的。

总之,《靠近我看见你》以其扎根人民、胸怀时代的创作自觉,在银幕上谱写了一曲深沉而壮阔的人民史诗,为新形势下主旋律影视创作树立了典范——深刻回答了如何以富于哲思的诗学生命体更好地讲述中国故事,弘扬同心筑梦的中国精神,凝聚起实现民族复兴磅礴伟力的时代命题。

(作者为上海大学上海电影学院硕士研究生导师)

《疯狂电脑城》： 国产动画电影的‘现代神话’与‘童心复归’

■ 文/杜天笑 郑欣然

自《西游记之大圣归来》(2015)的“国漫崛起”,到《哪吒之魔童闹海》(2025)再创“票房神话”,十年来国产动画电影不断为观众带来惊喜,为业界树立信心。与此同时可以看到,无论“西游记”“新神榜”还是“白蛇”宇宙,近年来头部动画电影不约而同地迈向了一条极具“国风”特色的经验之路。与好莱坞塑造超级英雄与美国梦,日本动漫关注社会创伤与亚文化不同,中国动画电影主要在神话、历史、奇幻等传统文化的土壤中迸发出源源不断的生命力。然而,今年国庆中秋档期,一部科幻类型、现代题材、赛博朋克风格的中低成本动画电影《疯狂电脑城》,建构了一个由计算机内部元素架构的数字世界,讲述了主角扎普与朋友一起战胜病毒拯救数字城的故事,展现了国产动画在传统题材外的另一种可能性,在众“熟悉IP”和“商业大片”中令人眼前一亮。

影片无疑代表了国产动画电影在类型层面的突破。首先从类型的外在构成来看,《疯狂电脑城》通过科幻世界的完整建构与演绎,展现了虚拟世界中的叙事、情感与视觉等多维度感官体验的和谐统一。与注重奇观体验的“玄幻”类型不一样,令人信服的“科幻”需要建立起足够牢固与自洽的“可解释性”系统。《疯狂电脑城》的世界基础是计算机的内部微观构造,其社会运作秩序与计算机的运行逻辑一致,所有的虚拟角色本质上都是数据与代码的功能外化。影片中无论是情节推动,还是视觉呈现,都在“计算机内部运作”的基本的科学设定下实现了逻辑自洽,从而让观众不需要多余的解释和犹豫,便能快速和流畅地进入故事,甚至时不时惊叹世界细节与日常经验的高度呼应,比如回收站、APP大厦、电子监狱等空间的设定、美颜软件的拟人化角色、电子高速公路的穿梭视效等等。日常的观影经验告诉我们,科幻片的“世界观稳定”并非易事,很多影片打着科幻的旗号,实则

胡编乱造逻辑混乱,缺乏理性依据,《疯狂电脑城》建构了一个完整、自洽且具有延展性的故事世界,为系列电影的开发打下了基础。

在经典电影类型理论中,类型不仅意味着题材、叙事模型与特定的图像谱系,还包裹着基于文化共识的主题表达及时代情绪的外溢。《疯狂电脑城》的深层价值观构造具有双重的寓言性,令观众在几乎“泛滥”的传统神话之外看到了一个“现代神话”的版本。影片中的电脑城一方面映射出现代社会的运行规则 and 芸芸众生的现实困境,比如程序的出厂设置与固定功能,实则暗示了社会身份的顽固框架,而“觉醒”的程序和每一个试图在被动人生中寻找自我的普通人一样,是现实世界的天命人,也是赛博空间的奥德赛。另一方面,基于代码运行的数字世界也预演了人工智能时代虚拟世界的伦理想象。如何跳脱出工具和奴役的视角,去看待“自动化”的更高阶段,即某种与“自主意识”具有相同效果的世界生成,电影用拟人化的童真视角提供了一种简单而又耐人寻味的答案。人类学家玛格丽特·米德在《文化与承诺》中提出了人类社会的三种文化传承模式——以“过去”为参照的“后喻文化”,以“同辈”为镜像的“并喻文化”,及以“未来”为尺度的“前喻文化”,其中“前喻想象”对于文化的创新与转型至关重要。《疯狂电脑城》的“现代神话”,是对于“并喻性的平行世界”和“前喻性的数字社会”的艺术表现,这不仅是题材创新,也是一种电影文化层面的边界拓展。

同时,尽管作品具有一定“成人向”的社会表达和深度,但整体而言是一部为青少年和儿童观众量身定制的动画电影。一是因为《疯狂电脑城》情节丰富而不复杂,主角扎普战胜反派的主线,与扎普的个人成长辅线共同推进相互作用,清晰明了且紧凑,在青少年观众的观影舒适区内游刃有余。其二,也更重要的是,电影对

于正义、勇敢、乐观、友爱、坚持等美好情感与能量的朴素表达,自然而温暖,不摆出说教的架子,具有一定的疗愈性。有些台词或许略显“中二”,但的确有效地为普遍倦怠的年轻人注入一腔热血,重拾笨拙而不失可爱的Passion。比如女主角在频频遇挫后说道“没有什么是一个冰淇淋解决不了的,如果有那就俩”,继而继续上路,眼里有光走路带风。这让我们在“童年”的消逝“几乎成为时代症候”的当下,看到一种执拗的“童心的复归”。

其三,该电影还是一堂关于计算机常识和网络安全教育的高密度科普课堂,影片中关于计算机内部组建的视觉表现,算法运行逻辑的拟人化阐释,以及整个数字世界的叙事转化,帮助青少年加深对虚拟网络世界的理解,甚至激发青少年编程想象力。无疑是一部寓教于乐的成长影片,非常适合中秋档带娃进影院的家庭观影活动。

最后值得一提的是,《疯狂电脑城》作为一部完全由国内高校出品的商业电影作品,其实力与魄力令人肃然起敬,可以说,这样一部高校师生共创的黄金档院线动画的存在本身便是一种力量。在并不多的宣发物料中可以看到,影片由吉林动画学院的在校师生联合业界导师,历时三年多共同完成。为了尽可能更完美地实现某些效果,年轻的团队用纯“手搓”的方式一边实践一边研究。学生中不乏在近年来国内头部动画电影中胜任工作的创作者,再经过院校独立商业项目的磨练,真正做到了产业和高校的双向互流,为“产学研一体”提供了几乎典范性的案例。或许,相比于巨星云集的大制作商业片,这样一部高校作品还有很长的路要走,但毫无疑问,一部小而美的匠心之作亦能创造普通人的神话。

(杜天笑,北京大学艺术学院博雅博士后研究员;郑欣然,澳门科技大学电影学院硕士研究生)