



欧盟青年乐手爱上美丽上海——

“这真是座时尚之城”

■ 中、欧青年乐手在沪合影

“外眼”看上海

在中国艺术拓展计划和“纵情欧洲”项目的共同支持下,欧盟青年交响乐团的13位弦乐手近日来到申城,与上海交响乐团的学生们携手参与上海夏季音乐节。今明两晚,中西两支青年乐队将分别在城市草坪音乐广场和上海交响乐团音乐厅为上海观众献上两场多元音乐会。

游走在衡复历史文化风貌区,参观上海交响乐团博物馆,每天到音效一流的“馄饨皮”排练……短暂的上海生活来自欧盟的青年乐手们非常着迷。虽说他们中的绝大多数人都是首次来到中国甚至亚洲,但这座城市却在不断刷新他们的想象。来自爱沙尼亚的中提琴手梅里克说,上海与她在老电影里看到的很不同,“走在街上,你的左边可能是有历史感的老建筑,而右边却是摩登的高楼大厦。印象中,大城市节奏快,人们总是行色匆匆、一脸淡漠。但在这里,人们友好而亲切。这是一座很开放、很具包容性的城市。”

坐落于宝庆路上的上海交响乐团博物馆以小而著称,占地面积不大却“五脏俱全”。在上海交响乐团团长助理星星的导览下,欧盟青年交响乐团的乐手们完整地了

解了百年来中国交响乐的发展历史,对馆藏的珍贵手稿、梅百器时代的乐器等展品赞不绝口。在博物馆看到那么多交响老物件让他们连连惊叹:“没想到在中国,交响乐的历史居然有近150年了,简直不可思议。”

来自荷兰的低音提琴手瑞贝卡·弗兰森一边听着讲解,一边饶有兴致地东看看西瞧瞧,生怕错过任何一个精彩点:

“我没想到交响乐在中国有那么悠久的历史,更没想到一个半世纪前,欧洲演什么作品,这里也会马上演。上海真是一座很时尚、很潮的城市!”此外,上交音乐厅内为本次音乐节特设的“夏音II”装置也让瑞贝卡很好奇,蝈蝈不绝于耳的鸣声让第一次见到如此“阵仗”的她既紧张又兴奋。

欧盟青年交响乐团是欧盟地区专为培养年轻一代音乐家而设的乐团。乐团由来自欧盟27个国家的140位年轻而有才华的音乐家组成,他们年龄相仿经历相似,但文化背景却截然不同,其成员每年从4000多名14至24岁的候选人中选出。欧盟青年交响乐团和上海交响乐团这一中一西两个看似性质截然不同的音乐组织,背负的



■ 乐手们参观上海交响乐团博物馆 上交 供图

却是相同的使命——培养交响乐的未来。

据悉,今明两台音乐会将延续“多元融合”的主题并将其延伸——亨德尔、维瓦尔弟、巴托克、周龙、帕特……包括中国传统音乐、欧洲民谣、改编作品在内的跨时代、跨地域、跨文化的作品,被巧妙地组成了一台音乐会。

值得一提的是,经选拔后脱颖而出的上海交响乐团小提琴专业学生陈静雅和低音提琴专业学生张凯旋,将加入欧盟青年交响乐团,随乐团前往欧洲各地巡演,成为世界舞台上的“中国面孔”。

本报记者 朱渊

上海去年网游销售收入近七百亿元

移动游戏销售增量创历史新高

本报讯(见习记者吴旭颖)昨天下午举行的2018上海游戏精英峰会,发布了多项去年上海游戏产业的数据。2017年,上海网络游戏销售收入达683.8亿元,同比增长21.1%。其中移动游戏销售收入334.5亿元,同比增长69.1%,增量创历史新高。

“上海制造”实力雄厚

对玩家来说,“上海制造”越来越成为高质量游戏的名片。2017年,上海自主研发网络游戏销售收入约为534.8亿元,占上海网络游戏销售总收入的78.2%,占全国自主研发网络游戏销售总收入的38.3%,比2016年上升了2.2个百分点。上海自研游戏产品进一步巩固了在全国的品牌地位。

《龙之谷》《神无月》《传奇霸业》《大天使之剑H5》等上海自主研发的游戏去年一经上线月流水就突破亿元,其中《大天使之剑H5》更是成为游戏领域首款月流水破亿的H5游戏(无需下载即可体验的移动端网页游戏)。旧作中,《永恒纪元》《崩坏3》等继续保持发力,去年均收获超过10亿元的流水。

此外,去年上海共申报出版网络游戏1817款,自主研发产品占比93.9%。上海游戏申报服务的不断完善,成为上海自研产品的有力后盾。

打造全球电竞之都

今年5月20日,“中国RNG战队英雄联盟季中冠军赛夺冠”的消息引爆全网。这场比赛的观众人数达1.27亿,远超传统热门体育赛事NBA季后赛西部决赛在国内直播平台收获的2000万观众。预计,今年中国电竞用户规模将达4.3亿人,连续4年净增用户超4000万。

在国内电竞高速发展的背景下,上海保持着领先的步伐。超过四成的电竞赛事在沪举办,其中品牌价值前10名的比赛,上海参与了6项;国内22家知名电竞俱乐部有超过半数将总部设在上海;完美世界举办的《CS:GO》《DOTA2》相关赛事产生了强大的国际影响,巨人网络自主研发的《球球大作战》则打开了休闲类游戏在电竞领域的市场。从人才、战队、游戏开发和赛事举办等多个环节,上海正努力向“全球电竞之都”迈进。

游戏细分成为趋势

今年年初,叠纸游戏独立研发运营的《恋与制作人》以首月流水破3亿元的成绩,让“女性向游戏”的概念被中国玩家广泛接受。上海游族网络代理的《刀乱乱舞-ONLINE-》也在女性玩家中收获了不错的成绩。

同样火爆的还有“二次元游戏”。作为聚集大量二次元人群的社区网站,上海哔哩哔哩展开了对《命运-冠位指定》《碧蓝航线》等热门二次元手游的发行。去年,游戏为哔哩哔哩带来了20亿元的收入,占其总收入的八成,为其在美国上市打下了基础。上海米哈游则以原创《崩坏》系列手游吸引了近亿名二次元玩家,去年全球流水达30亿元。

伽马数据创始人王旭说:“现在的游戏用户逐渐由被动接受产品到主动模糊搜索再到精准定位喜好,发行方也更为细分市场群体,女性、二次元都是其中的一类。”

《肆式青春》在北美最大漫展首映

中国长篇动漫赢得热烈掌声



■ 《肆式青春》海报

本报讯(首席记者孙佳音)上周末,北美最大的动漫博览会(Anime Expo 2018)在美国洛杉矶会展中心举办,中国长篇动画《肆式青春》(日本地区片名:《诗季织织》)在漫展最大的放映厅内举行了全球首映。《肆式青春》由绘梦动画创始人李豪凌、导演易小星、电脑动画大师竹内良贵三人联合执导,将于8月4日在中日两国同步公映。

Anime Expo 2018作为北美最大的动漫博览会,是一场汇聚全世界优质动漫游戏作品的盛会,因此,立志将国产动画推向世界的《肆式青春》选择在此首映。首次承制中国长篇动画的日本动画工作室(CoMix Wave Films)社长川口典孝专程到场支持,并透露了《肆式青春》幕后的艰辛,“虽然中日两国一衣带水,但两国的电影文化却非常不同,在制作中,我们最大的困难就是要理解动画里有关中国人的‘普通’。”《肆式青春》的全球首映吸引了来自世界各地2500名观众,放映结束后,

观众用长久而又热烈的掌声来表达自己的狂热和兴奋之情,面对现场的热烈氛围,川口典孝非常开心地表示:“本来只是想制作一部受中国人喜爱的中国青春动画片,而今天能受到世界各国观众的喜爱,真是太好了。”

《肆式青春》由三段温暖清新的小故事组成,从“衣食住行”四方面来说诉一代人对青春的怀念。竹内良贵执导的《小小时装秀》这一篇章讲述的是关于“衣”的故事,这还是竹内良贵亲自到广州当地取材的结果,“我亲自到广州实地观察后,发现广州原来是一座以服装为贸易中心向海外开放的城市。于是,作为日本人的我描绘了一个中国的故事。”任新海诚专用电脑动画师多年的竹内良贵坦言,这次作为导演,既要充分利用自己为新海诚工作多年的经验,又要在这个基础上创新,“不知道大家喜不喜欢?”面对竹内良贵的提问,现场观众以热烈的掌声作为回答。