

文旅融合带来产业发展新机遇

——第十三届北京文博会综述

本报实习记者 李雨潇

日前,历时4天的第十三届中国北京国际文化创意产业博览会(以下简称“北京文博会”)落下帷幕。围绕“引领文化产业高质量发展 助推全国文化中心建设”的主题,本届北京文博会向人们展现了文化产业发展的最新成果。特别是作为文化和旅游部组建后举办的首个国家级、综合性文化产业展会,本届北京文博会更充分体现了多业态融合发展的特色。

“文化+”多元业态亮相文博会

本届北京文博会集中展现了文化与旅游、金融、科技、教育等产业融合发展的最新成果,除图书馆、博物馆等文博会的“常客”外,众多高科技、旅游、体育、金融投资企业的参展为博览会带来许多亮点。文化与智能科技的融合展示也成为北京文博会的一个重要板块,尤其是一些可视化、交互性的展示更加直观地将前沿文创成果展示给公众,增强了展览的观赏性和趣味性,充分体现了文化和科技互相尊重、融合发展的一面。

比如在主营数字化展示、互动科技等业务的上海风语筑展示公司展区,“AI(人工智能)城市”的概念得到了直观呈现,公司产品营销经理徐志祥告诉记者:“观众可以在这里借助实体模型参与城市规划,还可以通过

AR技术在上海、杭州等旅游热门城市实景驾驶。”正是因为巧妙结合了文化元素,该展区吸引了很多观众驻足。记者了解到,上海风语筑展示公司去年刚刚在A股上市,虽然该公司是以做数字化展览展示业务起家,但大部分研究机构都将其归入文化传媒板块,因为文化元素早已是高科技展览展示不可或缺的组成部分,而这也正是该公司此次来参加北京文博会的原因。

据了解,本届北京文博会“文化创意产业重点项目签约仪式”上签署的文化产业项目总金额约68亿元,其中“文化+金融+科技+创意”类项目的签约金额最多,占总金额的近2/3。

文创产品更强调“实用性”

推动传统文化与现代生活对接,增强传统文化在人们现实生活中的“存在”已经成为各方共识。本届北京文博会上,非遗元素纷纷“落地”到人们的日常生活之中,通过将高雅艺术和传统文化的符号与衣食住行等生活方式相融合,使人们在生活中就能感受到传统文化的魅力。

在“联的心意”展区,含有清代文化元素的衍生品吸引了大量观众。负责该展区布置的北京美味风云食品有限公司首席文化官姚默向记者介绍了其中的特色展品“锦盒月

饼”。“锦盒外面的织面和侧面的金属浮雕全部使用故宫名画,我们想把传统的故宫元素做一个全新的演绎。”姚默说,“今年是我们第一次参加北京文博会,我们希望跟不同领域的人交流。”

除了一些规模较大的博物馆,在鼓励博物馆文创产品开发利好政策的推动下,众多规模并不大的地方博物馆也以馆藏文物元素为基础,通过设计、授权开发的方式,将这些地方文化元素用于文创产品开发,使其兼具艺术性与实用性。相较于“皇家风范”的“故宫系”衍生品,各地博物馆在地方文化历史元素的IP开发上显得更加“接地气”。例如沈阳故宫博物院开发了八旗兵的文具套装和宫廷萌娃版的钥匙扣;中国铁道博物馆、民航博物馆和古陶文明博物馆则将自身独特的文化元素应用在人们日常使用的器具上。

文旅融合助力城市推广

作为文化和旅游部组建后举办的首个国家级、综合性文化产业展会,“文化与旅游”的主题贯穿了本届北京文博会的多个展区,不仅专业旅游机构参展明显增加,还专门设置了展示文化旅游市场化、产业化、商品化最新成果的“旅游景区与旅游商品展区”。

近日,由云南省文化和旅游厅、云南省总工会主办,云南省文化市场综合行政执法总队承办的云南省第二届文化市场综合行政执法人员(职工)业务技能大赛在云南昆明落下帷幕。经过激烈的角逐,最终,曲靖代表队获得大赛团体一等奖,赵勇获得政策法规知识个人一等奖,郑福刚获得业务技术状元称号,张圣、贾元曲等选手获得技术能手称号。

本次大赛活动形式多样、特点鲜明、成效明显,竞赛内容涉及文化(文物)、出版(版权)、广播影视等文化市场领域相关法律、法规及规范性文件,执法文书制作及案卷归档、执法程序规范、网络文化案件办理及移动执法终端系统应用等。值得一提的是,此次云南在赛事上进行了特别安排:一是以考核个人业务技能为主,个体能力带动整体水平,即每个队员的成绩总和才是团队的最终成绩;二是将比赛与中西部地区文化市场综合行政执法能力提升行动计划、闽滇赣文化市场综合行政执法协作对口交流协作活动相结合;三是与“两学一做”学习教育活动相结合。

据了解,为了推进此次大赛顺利开展,云南省文化和旅游厅、云南省总工会于6月底联合下发了《关于开展第二届全省文化市场综合行政执法人员(职工)业务技能大赛活动的通知》,成立了竞赛活动组委会,安排专项经费用于组织培训、竞赛以及购买移动执法终端设备等。自7月以来,云南省文化市场综合行政执法机构结合实际,成立了技能大赛领导小组,制定了竞赛方案,并把此项工作列为2018年度的重点工作。

在4个月时间里,云南省文化市场行政执法机构组织开展各级岗位练兵技能培训活动20余次,组织岗位练兵技能活动17次。云南省文化市场综合行政执法总队结合“扫黄打非”“双打”“打私”“扫黑除恶”等专项行动检查督查工作,结合“双随机一公开”检查、暑期暗访等工作,组织人员对相关州、市开展岗位练兵技能竞赛活动进行督查,推动竞赛活动深入开展。为把岗位练兵业务技能竞赛活动转化为工作成果,云南省各级文化执法机构进行了统筹安排,边练兵边执法,在学中干,在干中学,学、练、比、干相结合,达到练兵、工作两不误、两促进。截至目前,云南省出动执法人员154185人次,检查经营单位772家(次),责令改正2415家(次),受理举报243件,立案调查343件,移送案件20件,办结案件328件,警告560家(次),处罚没款144万元,责令停

云南: 将技能竞赛转化为执法办案成果

本报驻云南记者 肖依群 通讯员 杨国勤

业整顿63家,吊销许可证5家,较好地维护了云南省文化市场的稳定和健康发展。

云南省文化和旅游厅副巡视员李友仁表示,本次竞赛在云南省文化执法系统中营造了“学业务技能、当岗位标兵”的浓厚氛围,全面展示了云南省文化市场综合行政执法改革成果,展现了队伍形象,检验了改革效果。

第四届全国智运会 吉祥物、会徽征集启动

本报讯 11月8日,第四届全国智力运动会新闻发布会暨倒计时一周年启动仪式在北京举行,第四届全国智力运动会吉祥物、会徽、会歌歌词和主题口号征集活动也同时启动。

据了解,第四届全国智力运动会将于2019年11月8日至18日在浙江省衢州市举行,赛事共设围棋、象棋、国际象棋、桥牌、五子棋、国际跳棋六大项目,57枚金牌,较第三届全国智力运动会金牌总数增加了1枚;衢州市下辖的3县2区1市将承接此次智运会的组织工作。据悉,从本届智运会开始,作为智运会重要组成部分的棋牌文化博览会将更名为“智力运动博览会”,并将着力打造“以赛带会,以会养赛,赛会互

补,交融发展”的模式,充分展示智力运动丰富多元的文化魅力,为智力运动的长远发展搭建产业化平台。

当天,第四届全国智力运动会组委会有关负责人对本届智运会吉祥物、会徽、会歌歌词和主题口号征集活动的有关情况进行了介绍。其中,所征集的会徽设计要求符合当代艺术美学,有鲜明的象征意义和智力运动韵味,包含棋牌文化、智力运动等要素,同时,凸显本届智运会“美丽中国、智慧浙江、花园衢州”的主题,融合“两子”(孔子和棋子)文化,展现国家级赛事和承办地的地域文化特征。本次征集活动面向全国,作品提交日期截至2018年12月15日。(张婧)

2018年湖南省阳光娱乐节开幕

本报讯 (驻湖南记者张玲)11月5日,由湖南省文化和旅游厅、株洲市政府主办,株洲市委宣传部、市文体广电新闻出版局承办的2018年湖南省阳光娱乐节和株洲市第三届阳光娱乐暨文化消费季在湖南株洲开幕。

本次文化消费季以“文化自信、创新供给、促进消费、提升形象”为主题,从今年10月持续至2019年1月,将举办湖南省文化消费季、全民歌王大赛、阳光娱乐节消费日、电子竞技大赛、非遗食品展销等八大主题活

动,并免费向市民赠送各类文化消费优惠券(卡)近3万张。

开幕式上,包含KTV、上网服务场所、书店、体育场馆在内的35家单位获株洲市第三届“阳光娱乐暨文化消费季”特约单位授牌。

近年来,湖南省文化娱乐行业以融合发展、创新供给、拓展受众、提升形象为总体思路,通过举办阳光娱乐节,着力解决制约文化娱乐行业发展的关键问题,行业的管理和服务水平不断提高。



11月7日,2018第二十二届上海艺术博览会在上海世博大展览馆开幕。来自国内外的近120家艺术机构展出了涉及绘画、雕塑、装置、影像等门类的逾5000件艺术作品。图为观众在现场拍摄展出的儿童艺术作品。

新华社记者 任珉摄

读万卷书 走创意路

——山东省图书馆首届文创产品设计大赛侧记

本报驻山东记者 苏锐

公共图书馆的文创怎么做?山东省图书馆近日举办的首届文创产品设计大赛,或许可以给一些启示。该项赛事从7月初开始启动,历经4个月的征集评选,总计收到作品1451件,社会各界的参与热情超出了大赛评委预期,但同时,大赛一等奖的空缺,也表明参赛作品的创意设计理念等仍有提升空间。

文创展示鲁图文脉

“学而不厌”文具设计、翎毛花卉台灯、图书馆典藏印章胶带……11月3日,山东省图书馆首届文创产品设计大赛颁奖典礼暨获奖作品展览开幕式在山东济南举办,现场吸引了众多业内人士和感兴趣的读者“围观”。

“创意”是这次大赛的主题,如何有创意的方式展现山东省图书馆的文化元素则是重要评选标准。记者在现场看到,展出的作品虽均是设计图,但很多都让人眼前一亮。

以“木兰秋狝”系列文创产品为例。该设计方案取材于山东省图书馆的珍贵馆藏文物《木兰秋狝图》。设计师将《木兰秋狝图》中的人物元素进行了剥离提取,以原人物造型为蓝本进行重新设计,并将设计图案绘制在人们日常生活常用的挎包、公文包、手机壳上。

图案、造型的再创造,在本次大

赛中占了主流。有的设计师聚焦山东省图书馆的馆藏画作,将画中元素重新设计后与生活日用品结合;有的以山东省图书馆及馆内的附属建筑为原型,创作了一些新颖的标识;有的则挑选了《论语》等古籍中的论述片段,用在文具设计上……

“大赛目的是开发具有鲁图特色的文化创意衍生品,让馆藏资源‘升值’,提升服务效能。”山东省图书馆党委书记、馆长刘显世介绍,从报送情况看,此次参赛作品包括办公用品、生活用品、饰品、旅游纪念品、伴手礼等。

各界参与热情高涨

这是山东公共图书馆界首次举办类似活动。大赛评委会主任王大海表示,这次大赛起初预计征集四五万件作品,但最终收到作品1451件,参赛者包括专业设计研发人员、业余设计爱好者及大专院校师生等。

“木兰秋狝”系列文创产品的设计者是山东建筑大学艺术学院大四学生卜亚杰。他告诉记者,自己的专业是环境设计景观方向。“由于学校距离山东省图书馆较远,平时也很少来。但通过这次比赛,我看到了山东省图书馆丰富的文化资源,这是进行文化创意设计的富矿。”

此次大赛中,卜亚杰根据自己对山东省图书馆文化内涵的理解,结合

相关文献资料,共报送了4个系列的文创作品,并全部获奖。

作品“尼山猫”的设计者赵睿怡是本次大赛另一位获奖者。这位来自山东艺术学院设计专业的学生,参赛作品是一套小猫造型文创咖啡杯。她说,作品灵感来自于山东省图书馆国学分馆附近的小猫。

刘显世介绍,本次大赛主要依托山东艺术学院、青岛理工大学等省内7所高校的艺术设计类专业开展,其中也不乏一些外省的高校参与者。“以前馆内也举办过类似活动,很多业余爱好者热情很高,但水平有限。因此,本次大赛我们有目的地向高校艺术设计专业征集。”

“平面化”仍是软肋

为达到大赛“创意+鲁图文化”的要求,此次参赛的获奖作品多采用了山东省图书馆的具象文化元素,并与一些生活用品结合。在兼具时代审美情趣的同时,参赛作品也暴露出了一些问题,主要是与山东省图书馆主题内涵联系不够紧密、表现方式仍集中于“平面化”等。

刘显世说,一些征集作品只是单纯地将馆藏书画印在挎包、书签上,缺乏创意。当然,这也与当下图书馆文创开发的瓶颈有关。

刘显世分析,与博物馆、美术馆

里直观显现的文物、艺术品不同,图书馆的资源主体是书籍。这些海量的书籍和文字,并不能给设计者以“明确的方向”,需要花费心思和想象力来挖掘历史内涵和文化底蕴,由此也增加了创意设计的难度。

“品质不高、特征不足,是当下国内文创领域普遍面临的问题。”王大海认为,目前山东公共文化机构的文创设计仍处于起步阶段,也是必须经历的阶段。“随着全社会开始重视并喜欢文创,经过前期的摸索实践,相信以后这个产业会不断往上走。”

王大海表示,衡量文创产品成功与否的关键是能否落地,能否量产,有无创意。他认为,文创设计是特殊行业,不能太重看商业利益,这也是为什么此次大赛邀请了诸多“学院派”参与的原因。

2019年,山东省图书馆将迎来建馆110周年。刘显世透露,馆内计划将此次大赛的获奖作品在明年实现落地。通过与社会机构合作的形式,将这些文创产品推向市场。

“讲好山东故事,提升图书馆服务效能,离不开文创这个载体。”刘显世说,今后山东省图书馆拟每年举办一届文创大赛,推出更多有意义、有意思的作品。在条件成熟时,在馆内开辟文创体验空间,让读者亲身感受图书馆的历史与活力。