

编者按:河北雄安新区是继深圳经济特区和上海浦东新区之后又一具有全国意义的新区,设立雄安新区是中央制定的千年大计。新华社发表评论称,建设好雄安新区,要坚持规划引领,用先进的理念和国际一流的水准进行规划设计。为此,本期特刊发两篇国际城市通过凸显文化内核、织造文化经脉发展区域建设的稿件,或可为新区建设提供一些借鉴。

法国“大巴黎计划”:打造“世界之都”

本报驻法国特约记者 梁成喜

法国“大巴黎计划”始于2007年,由时任总统萨科齐提出,目标是到2030年,将巴黎打造为“世界之都”。具体方案是突破现在巴黎所在的“法兰西岛”的局限,通过修建全自动高速铁路和提高塞纳河的航运功能,将法国首都向西北延伸100多英里,连通北部海港城市勒阿弗尔,使巴黎真正成为与伦敦、纽约、东京等比肩的国际大都会。随着这项计划的实施,巴黎的生活环境一步步得到改善,巴黎与周边区域的不平衡得到优化,21世纪可持续城市的轮廓渐现雏形。

文化是“大巴黎计划”的重要内容,随着计划的推进,这座艺术之都的光彩更加绚丽。今天,巴黎已成为欧洲拥有博物馆和剧院数量最多的城市,也是世界上图书馆和电影院数量最多的城市——拥有1100座图书馆、313座博物馆、490座剧院。此外,巴黎还有数不胜数的画廊、唱片店、书店。卢浮宫、奥赛等5个著名博物馆每年接待的全球游客达2658万人次。巴黎的创新活力也令人瞩目,其文化创意产业占城市经济总量的9%。巴黎市长伊达尔戈认为,文化是

巴黎的魅力和光辉所在。

萨科齐2009年参观“大巴黎计划”设计方案时,对巴黎的未来蓝图寄予厚望,并引用维克多·雨果的名言“真实、美丽、宏大和公正”表示赞赏。纵观“大巴黎计划”实施十年历程,其主要经验包括:

以国际视野,绘未来蓝图。2007年6月,受法国文化部的委托,10个著名的国际建筑师和城市规划师事务所提交了“大巴黎计划”设计方案,设计者包括法国建筑师让·努维尔、克里斯蒂安·德波特赞姆巴克、罗兰·卡斯特罗,荷兰建筑师威尼·玛斯,德国建筑师费恩热佩尔,意大利建筑师伯纳多·萨奇尼等。10个设计方案围绕城市的可持续发展、交通网络的优化、消除巴黎郊区的闭塞三大主题,向人们展示了未来巴黎的全新蓝图。在当今全球化时代,“大巴黎计划”为巴黎提供了难得的机遇,即构想和创造共同的“世界之城”——21世纪的巴黎。

加强国家主导,凸显文化光彩。为推动这项计划,法国成立了“大巴黎”协调指导委员会和科学委员会。同时,萨科齐任命克里斯蒂安·布朗

担任巴黎地区拓展事务国务秘书,专门负责该计划的实施。2010年,法国成立大巴黎公司,并通过税收、捐赠、地方投入和借款等方式募资325亿欧元,建设全自动高速火车线和文化设施,将勒阿弗尔、卡昂、鲁昂和巴黎连通起来。2016年1月,横跨12个区、131个市镇的“巴黎大都会”宣告成立。在文化方面,巴黎大区文化局、巴黎城市规划局和大巴黎公司负责“大巴黎计划”的文化建设。在68个高速火车站和文化设施的建设中,大巴黎公司从一开始即吸纳建筑师和艺术家的参与,并保证每一项工程计划都获得艺术委员会的认可,之后交由市政部门和公众充分讨论。

延伸文化版图,提升艺术魅力。根据计划,随着巴黎快线的延伸,在重点地区和车站交汇处,将陆续新建270个文化设施,包括10座博物馆、20处展览场所和画廊、40处演出场所,以及20个电影院,50多所音乐、舞蹈、戏剧、马戏学校等。“大巴黎计划”的实施,拓展了巴黎大都会的文化版图:在巴黎市(“小巴黎”)内有卢浮宫、奥赛博物馆、盖布朗利博物馆、蓬皮杜艺术中心、国家图书馆、大皇宫、

巴黎歌剧院、建筑遗产城、东京宫等文化地标;“小巴黎”外,西部建有路易威登创意基金会、赛甘岛音乐城和文化中心,东部建有国家视听学院和哥布兰学院的影视与多媒体中心,在南部建立居现代艺术前沿的MAC VAL博物馆,在北部建有圣德尼的电影城、布尔日的文化科技中心,它们一起构成巴黎新的文化高地。

回归文化重心,激发创新活力。“大巴黎计划”的文化建设主要围绕两个轴线展开:一是推动知名文化设施更好地走向大众,体现文化最根本的宗旨和重心。二是让塞纳河成为“巴黎大都会”的文化之轴,大量文化场所在河两岸拔地而起。如总投资3000万欧元、面积达9000平方米的美第奇别墅,包括青年创新实验室、艺术家公寓、展示空间,旨在推动艺术家的创作、研究和创新孵化,堪称超级文化中心的典范。此外,位于圣德尼的电影城拥有世界上最先进的摄制平台和电影学校。在巴黎八区的戏剧城,法兰西喜剧院图书馆、国家高等戏剧学院和奥德翁剧院实现资源的共享、融合,为戏剧研究人员和学生提供了独特平台。



巴黎赛甘岛音乐城



塔赫勒斯艺术馆是柏林最早的艺术家聚集地

柏林2030年城市发展规划:聚焦创意产业

本报记者 宋佳姮 编译

历史上曾一度分裂的柏林作为德国首都,在经济、政治上的地位毋庸置疑,但文化创意产业无疑是其傲立于欧洲各大名城之列的重要标签。

有人说,柏林之所以能吸引如此众多的年轻人,是因为她在思想和行动上给予人们的自由。二战后柏林成片的低成本住房和艺术区,以及低成本生活吸引到无数年轻艺术家和处于起步阶段的文化创意产业公司在此落脚。经过多年的发展,画廊、拍卖行、经纪公司、电影公司等纷纷在此生根,柏林电影节、柏林艺术周、柏林时尚周等活动的国际影响力越来越大,柏林成为当之无愧的欧洲文化创意产业之都,被冠以“创意磁铁”的美名。据统计,2000年至2012年,柏林的创意产业年产值从168亿欧元增长到282亿欧元,增长了约68%,占据城市经济总产值的16%,出版、游

戏、电影、电视、设计等创意产业领域的公司数量增加了70%。

然而,随着柏林房地产市场的商业化程度不断提高,用地价格不断攀升,艺术家们能够负担得起的工作室数量不断减少,越来越多艺术家和公司,尤其是年轻艺术家、小型工作室和画廊、处于起步阶段的创意产业公司开始离开柏林。面对这一状况,当地政府努力在经济增长和文化创意产业发展之间寻求平衡。

柏林城市发展与住房部于2013年公布的2030年城市发展规划方案就是探索之一。这一方案将经济实力、生活质量和社会风气作为三个重点,计划在2030年将柏林打造成在经济、科技、就业等方面都具有领先地位的城市;成为艺术、文化、旅游、体育中心,可为市民提供多样化的城市生活,使其居住便利,并拥有充足的

绿色空间;建设环境及能源友好型城市,打造市民互相关爱并乐于居住、具有社会责任感的现代化社区。

方案提出柏林未来发展的八大战略。其中,发展文化创意产业再次成为城市发展的重要战略——希望通过创意释放城市的潜能,使柏林在2030年成为世界创意中心。方案提到,文化早已成为柏林的血液,各种形式的高质量文化产品极大地影响着柏林的生活质量。文化创意产业及其产业链价值的增长对整个工业领域的发展起到带动作用,对经济增长以及吸引投资做出巨大贡献。

方案还从多个方向具体阐述了柏林创意产业发展的目标,包括通过财产保障政策及法律措施保留并开发更多用于创意产业及艺术家发展的场地;出台公共空间与私人空间置换的相关政策,以便为艺术家

和创意产业从业者提供场地;通过一系列培训项目,提升文化创意产业从业者的商业技能;提升公共文化活动的参与度,利用文化的教育功能,打破市民之间的阶层限制;未来举办更多国家级乃至世界级的大型文化和体育活动,推动柏林的基础设施建设不断提升等。

在2030年城市发展规划中,柏林市中心从亚历山大广场经勃兰登堡门一直到波士坦广场、从欧洲城酒店经中央火车站至南弗里德里希斯塔特这一区域被规划为文化创意中心。如今,这一历史与现代交汇的区域正凭借独特魅力吸引着投资,集中力量发展商业、科技、文化产业,并取得了不错的成果。根据规划,到2030年,这里将拥有更多极具吸引力的空间,汇聚来自世界各地的商业人士、文化创意产业从业人员、相关学者等。



图片新闻

近日,“一带一路”中国云南剪纸艺术作品展在印度加尔各答举办。展览由中国驻加尔各答总领馆主办,云南省中华文化促进会承办,云南省中华文化促进会剪纸艺术委员会、昆明市博物馆、昆明市文化馆、昆明市盘龙区合虚民族民间文化传习馆协办。

展览期间,中国剪纸艺术家还走进加尔各答现代女子学校、达克希尼·普拉亚什慈善学校、泰戈尔纪念馆等机构进行展示,讲解中国剪纸艺术与技巧,所到之处受到热烈欢迎。

图为当地学生展示自己的剪纸作品。

秦桂珍 摄影报道

环球扫描

加拿大视频游戏开发 年产值30亿加元

加拿大高度重视科技发展和移动设备的开发使用,视频游戏开发已进入强国之列。日前,据加拿大娱乐软件协会公布的资料显示,在开发视频游戏方面,加拿大排在美国与日本之后,列全球第三。2016年,加拿大470家视频电子游戏工作室共

聘用2.04万人,为全国生产总值贡献了30亿加元的经济效益。

加政府为游戏产业专门提供的资金支持和税收减免优惠举措为此发挥了巨大作用,有效降低了行业成本。据统计,加研发视频游戏的成本优势比美国高出30.6%。

印度艺术家信息库初具规模

印度政府自2015年5月开始征集包括绘画、音乐、表演及舞蹈在内的各类艺术家信息,目前已从全国征集到1000万艺术家的信息,初步构建起印度艺术家信息库。

印文化部推出财政资助政

策,用于发掘具备潜质的艺术家并对其进行培养和培训,主要包括奖学金、人才培养、补贴等方式。艺术家信息库建立后,政府专门设立网站culturemapping.nic.in,辅助各类文化项目的财政补助发放,确保发放到位及透明有效。

创新新西兰艺术基金评审结果发布

近日,创新新西兰(新西兰艺术委员会)公布其艺术基金新一轮评审结果,通过对248个申报项目的审核,92个项目获得创新新西兰203万新元的奖励,其中包括“青年峰会艺术节”和“但尼丁青年作家节”等。

创新新西兰艺术基金旨在帮助新西兰艺术从业者 and 艺术机构创造和传播作品,赞助项目也包含向海外推广新西兰艺术,可申报的类别包括音乐、舞蹈、文学、多媒体艺术、毛利文化、太平洋艺术、戏剧、视觉艺术等。

(本栏目内容由联文提供)

近日,西班牙国家考古博物馆在建馆150周年之际,为公众引入体验式虚拟现实展览服务。

这项虚拟现实展览服务基于韩国三星公司和西班牙国家考古博物馆共同开发的专用手机应用程序。通过搭配三星公司生产的虚拟现实硬件设备,包括GEAR VR虚拟现实眼镜、Galaxy S7手机、虚拟现实控制器和耳机,该软件可以让使用者“浸入式”体验数字化还原的西班牙不同历史时期的场景,如旧石器时代人类居住的洞穴、凯尔特伊比利亚人聚居地的街道、罗马帝国时期的西班牙城市广场、阿拉伯统治时期的集市、黄金时代的住宅等。这些数字化构建的虚拟场景分别属于史前时代、原始时代、罗马西班牙时代、中世纪和近代,与博物馆常设展的五个展厅时代相对应。为提高体验效果,虚拟现实场景中还会出现一名来自21世纪的女考古学家角色,同步伴随参观者游览并进行讲解。

值得一提的是,这些虚拟现实数字场景出自西班牙知名动画导演皮尼亚之手。皮尼亚专门从事历史动画场景的数字化开发与制作,曾参与多项重要展览和视听产品项目,并参与过美国HBO电视台的《权力游戏》和美国国家地理频道的《宇宙时空之旅》等知名影视产品的制作。

西班牙国家考古博物馆和三星公司的合作始于2016年双方签订的一项计划。根据该计划,三星公司作为技术合作伙伴,负责提供虚拟现实技术,并在博物馆协作下开发虚拟现实展览软件,同时提供体验虚拟现实技术所需的硬件设备。根据计划,三星公司提供数套虚拟现实设备,放置在博物馆五大展厅内,供参观者免费体验。此外,三星公司还将向博物馆提供80台平板电脑作为导览设备,并在博物馆大厅安装12块LED显示器组成电视墙,播放展览宣传资料。此次三星公司与国家考古博物馆合作项目预算30万欧元,项目资金完全由三星公司提供。

西班牙文化国务秘书本索积极评价此次合作。他表示,采用虚拟现实展览技术体现了西班牙《2020文化发展计划》有关“建设现代化博物馆”的发展目标,是国家考古博物馆向成为“21世纪博物馆”迈出的重要一步。此外,他认为,此次合作是公共机构和私营企业合作的典范。近年来,西班牙政府对文化预算的削减让人们意识到,没有公私部门的合作将很难推动文化发展。

西班牙国家考古博物馆 引入虚拟现实展览技术

本报驻西班牙特约记者 陈思远

据了解,此次引入虚拟现实展览服务只是西班牙国家考古博物馆和三星公司开展合作的第一步。双方预计于今年秋季共同发布适用于手机、平板电脑和普通个人电脑的多平台虚拟导览服务,让公众可以远程参观博物馆各展厅。同时,三星公司还计划通过其已在西班牙32所学校搭建的“三星智能教室”项目,组织远程体验国家考古博物馆馆藏展品的活动。

西班牙国家考古博物馆是西教育、文化和体育部的直属博物馆,由伊莎贝尔二世女王于1867年设立,主要向公众介绍西班牙及地中海地区历史。博物馆共收藏有各类文物15513件,2016年共接待访客50.7万人。