

# 文体汇



扫一扫添加新民体育、新演艺微信公众号



今年是中国人民抗日战争暨世界反法西斯战争胜利 80 周年,中国国家话剧院重排了法国哲学家、剧作家让-保罗·萨特创作的经典剧目《死无葬身之地》。这部于 1997 年在中国首演的经典,由著名导演查明哲执导,并启用全新阵容,由演员海清、邢佳栋、查文浩、章劼等出演。继 9 月 2 日至 7 日在北京首轮演出后,该剧将于 11 月 14 日至 16 日登陆上海上音歌剧院,作为中国上海国际艺术节重头戏与上海观众见面。



## 海清

### 挑战萨特经典

#### 国家话剧院《死无葬身之地》重磅回归



《死无葬身之地》排练照

#### 海清:在撕裂中找寻人物的精神支点

创作于 1946 年的《死无葬身之地》,呈现了二战胜利前夕,五名法国抵抗运动游击队员被捕后的故事。在这次重排中,海清饰演核心角色吕茜,她说这是一次煎熬但又充满力量的创作历程。

1997 年,来到北京上大学后,海清看的第一部话剧就是《死无葬身之地》,这部戏可以说是她的戏剧启蒙。海清回忆,当时观看时有许多疑问与不解,时隔 28 年后,等到她塑造吕茜这个人物时,才慢慢地、小心地、深情地进入这个人物内核,不断清扫人物理解盲区,试图以一个真诚的、但牢牢把握人物表达的吕茜出现在大家面前。

这期间,海清着重抓住了吕茜的撕裂感。她既是温柔的姐姐,又是肩负使命的战士。当这两种身份在极限环境下产生冲突时,她内心的挣扎是巨大的。海清通过眼神、面部表情和肢体语言的紧绷感,让观众感受到她静默之下,内心巨大的波澜。

“她从眼里只有爱情光芒的少女蜕变为以沉默为武器的战士,其转变核心并非英雄主义的突然觉醒,而是人性深处对自我尊严的坚守。”海清表示。当吕茜做出亲手结束弟弟生命的

残酷决定时,这种撕裂反而锻造出一种悲剧的完整性,完成了从一个年轻女性到一位真正英雄的蜕变。

海清认为,吕茜和她的同志们之所以没有崩溃,靠的不是肉体力量,而是精神信仰。她为角色找到的支点对胜利的信念、对暴行的憎恨以及保护同伴的责任。海清说:“英雄可以是不同的形态,但他们的内核是一致的:那就是对正义和光明的信仰,并且愿意为之付出一切。”

#### 查明哲:用极限情境铸就“生之颂歌”

从 1997 年初探,到 2025 年重排,查明哲已经是第四次执导这部经典,这次重排,查明哲在导演手法上进行了大胆的新尝试。他使用了黑灯这一创造性的排练方式,在阴暗的排练场中,让演员感受真实环境带来的压迫。查明哲表示,这使得演员能更快速、更深入地摸索人物内心,观众也能和演员共享一种恐惧和黑暗。

查明哲将舞台空间重新解释为“楼上是炼狱,楼下是地狱”。在阁楼的炼狱中,游击队员们被逼入绝境,面对是否招供的“自由选择”,是自我审判的精神煎熬。而在楼下的“地狱”,法西斯分子的暴行和懦弱也在酷刑中暴露无遗。打通这两个空间的,是全

新启用的粗纱纱幕材质。纱幕的透光特性让楼下的红光渗入阁楼,楼上挣扎的剪影投下地狱,形成了独特的视觉隐喻。

这种挣扎的极限情境,也体现在他对台词和身体表演的要求上。查明哲要求演员剥除一切浮夸的表现,让台词成为人物在极限压力下思维与情感的直接外化。他还通过强化身体的控制,来呈现存在的荒诞与挣扎。比如,他要求邢佳栋饰演的卡诺里在巨大痛苦面前保持雕塑般的静止,以此外化卡诺里个人承受所有痛苦的存在主义姿态。

导演、演员查文浩谈及和这部戏的渊源时提到,全剧序曲结束后游击队员被捕,那个大火中的小女孩喊救命的话外音,是 1997 年他 7 岁的时候被父亲查明哲要求声音出演时录制的。28 年后,他已经成为话剧青年导演、演员,此次饰演昂利。“一个人不能像老鼠般死去!”查文浩用昂利的名言点出其悲剧内核:“他恐惧的不是死亡,而是生命的无意义。”这部作品最终超越了单纯的哲学图解,成为一曲深沉而悲怆的“生之颂歌”。

中国国家话剧院院长田沁鑫介绍,话剧此番共推出八部纪念抗战胜利 80 周年剧目,形成系列化演出矩阵。话剧《死无葬身之地》通过萨特充满哲学锐度的文本,查明哲导演带领团队探索戏剧的思想承载力,同时以剧院艺术家和青年演员的共同演绎激活经典,使特定境遇中的生死抉择穿越时空。而上海的观众,即有机会亲身走进剧场,与剧中人一起直面选择的沉重与精神的光辉。

驻京记者 赵玥  
(本报北京今日电)

北京时间 8 月 22 日,德国科隆国际游戏展现场传来令人振奋的消息——由上海叠纸游戏开发的超现实 3D 沉浸恋爱互动手游《恋与深空》斩获“最佳移动游戏奖”,同时成为历史上首个获此殊荣的女性向游戏作品。此外,还有两款沪产游戏也入围提名,分别是米哈游的《原神》、鹰角游戏的《明日方舟:终末地》,“上海出品”在国际舞台大放异彩。

#### 创新虚拟恋爱模式

科隆国际游戏展,与美国 E3 游戏展、日本东京电玩展,并称为“世界三大游戏展”。去年,展会吸引 33.5 万现场观众,线上浏览量超 3.1 亿次,开幕夜首秀观看量达 4000 万次,彰显其全球传播力。今年,展会规模再创新高,面积达 23.3 万平方米,汇聚 1500 家展商,覆盖 72 个国家及地区。展会颁发的“最佳移动游戏奖”也是移动游戏领域的最高奖项。评委会在颁奖词中介绍:“《恋与深空》用技术重新定义了互动叙事,其影视级剧情演出与 3D 建模的结合,创造了全新的情感连接范式。”

作为叠纸“恋与”系列第二作,《恋与深空》创造性地将第一人称视角与 3D 建模深度融合。创作团队透露,为呈现角色发丝在零重力环境下的飘动效果,团队耗时 18 个月研发专属物理引擎。游戏上线后,技术的创新转化为优秀的全球市场数据:预下载阶段即登顶 46 国苹果商店榜首,上线三天突破千万下载,目前全球玩家超 7000 万。

#### 来科隆好像“没出国”

“如果不是满屏的外国面孔,谁能想到这是德国的游戏展!”一位游戏博主在自己的科隆游戏展视频日志中感慨,引发众多网友共鸣。从拥有《恋与深空》和《无限暖暖》两大热门游戏的叠纸展台出来,一眼就能看见旁边米哈游人满为患的《原神》等游戏展台。再往前走几步,又是满满国风的《影之刃零》。

这些国产游戏不仅仅是集结亮相,人气更是放眼整个展览也首屈一指——随处可见外国 coser 扮成中国游戏角色。米哈游展台此次带来了许多游戏周边产品,而外国玩家也展现了惊人的消费力:售价 298 欧元的《原神》刻晴手办迅速售罄,联名款耳机也是一物难求,多款周边首日就已经断货。

#### 传统文化点亮中国游戏

在《无限暖暖》的丹青主题展区,外国玩家骑着虚拟飞龙穿梭于水墨山水之间;而《影之刃零》的武侠试玩区,角色使出潇洒的轻功,让玩家用不太熟练的中文喊出:“再来一遍!”国产游戏不仅正逐步登上世界舞台,还将优秀传统文化融入其中,让世界感受到中国文化的魅力。这种“润物细无声”的文化输出,让更多外国玩家开始接受、逐渐爱上中国文化,成为中国游戏的拥趸。

除了内容创作,上海游戏企业还在衍生品、用户生产内容等相关领域拓展影响力。鹰角网络通过《明日方舟:终末地》构建的跨平台叙事宇宙,吸引了全球 500 万创作者参与二次创作。这种“内容—社区—IP”的闭环生态,也在改写全球游戏产业格局。

本报记者  
吴旭颖

