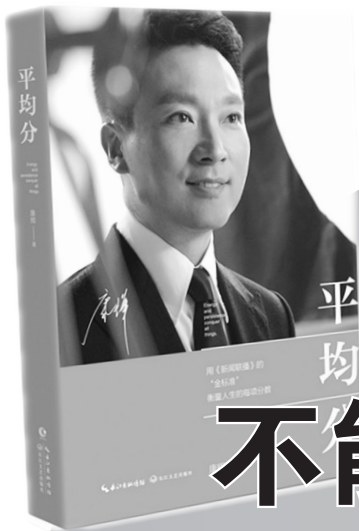




康辉出自传《平均分》:

论天分 我是平凡中 不能再平凡的一个

康辉

近日,央视著名主持人康辉自传《平均分》出版。书中,康辉书写了生活与事业的考验和进阶,对观众赋予的“播神”等称呼也真诚地回应:“我不是‘播神’,也从未见过什么神。无限趋近完美的的工作,只能靠每一次的认真仔细、小心翼翼一点点积累。”

谈出书过程 不断提高自己的平均分

说到书名“平均分”的含义,康辉解释道:“论起天分,我便是那平凡中不能再平凡的一个。在人生、职业的赛场上,想不甘人后,只有努力地去试每一个选项,在每一个选项上都能及格,在及格之上再努力,也许就能再站上一级台阶。一项一项,才能给自己拿到一个高一点的平均分。”

康辉曾逃避着所有的出版邀约,因为过不了自己心里的这一关,“我能给读书的人提供什么?”“我的人生经历于其他人又有何价值和意义?”“我做不到让所有读书的人满意吗?”

但一次与某出版人在聚会上的谈话动摇了他的决心。被问及是否有计划写点什么时,他照例列出那几条理由。出版人听后很认真地说:“请别低估自己,有时候一句话、一件事就可能影响一个人,甚至改变一个人,特别是年轻人。你珍惜的那些美好的东西为什么不可以和更多人分享呢?只要你的文字是真诚的,这就是价值和意义。至于能不能让所有人满意,又有什么人、什么事能满足所有人呢?”

康辉由此应下稿约,并梳理自己从“别人家的孩子”到“国脸”的

经历,意识到自己是一个自我评价偏低的人。这种评价习惯促使他不断用《新闻联播》的“金标准”严格要求自己,不断提高自己的平均分,终于在新媒体时代绽放华彩。

虽然真诚地写下了这些文字,但是康辉坦言仍然不敢奢望真的可以影响或改变谁的人生,写下这些字并让它们变成铅字,就算是与他人交流的另一种形式,他始终相信一点,真诚的交流,总能产生一点价值和意义。这价值与意义一定是与同样真诚交流的人共同创造产生出来。

谈直播尴尬事 哭笑不得的“鼻涕门”

在书中,康辉提到了自己的“鼻涕门”。那是2010年4月2日,中午直播的《新闻30分》。当时,一条急稿送进来,编辑没时间将稿子按照符合提示器标准的格式重新整理,康辉需要低头看稿播出,同时,在一些句头句尾和需要强调的地方要抬头看摄像机交流。

“播了没几句,一种不祥的预感袭来,我本该死的有过敏性鼻炎的鼻子早上起来就不对劲,而《新闻30分》播出的前几条都是抬头看提示器,倒还没事,这赶上一篇要低头播的急稿,鼻涕就开始不管不顾地服从地球引力的作用了。不专

注是直播的大忌,可这时候我已不可能不生出杂念,一边震慑心神别出错,一边脑子里飞速判断、决定到底该怎么办。擦一下?可能保证一下就完全解决问题吗?如果不擦,恐怕结果更糟。不擦?万一真的流过界岂不是更不严肃了?这是重要的时政新闻啊!两害相权取其轻,我决定不抬手擦,因为一旦做了这个动作,就最直接地打破了播出的正常状态,相比之下是更不妥当的处理方式。我尽量多抬头播,必须低头时就借着镜头的角度偷偷吸一吸鼻子,尽量减缓鼻涕下泄的速度,同时不能过于慌张地加快语速,不能让脸上有任何不该有的表情,那不仅欲盖弥彰也会让自己做出的所有应急措施都毫无意义。就这样坚持播完,没出现最坏的情况,可鼻涕到底挂在了鼻子下面,以演播室的灯光,不可能不显现,而且,吸鼻子的声音再控制也能听得出来。我知道,‘鼻涕门’无可避免了。”

这次“鼻涕门”一事在网络上的反应,可谓“仁者见仁,智者见智”。有人说:“康辉流着鼻涕可没有出现任何差错,佩服、感动,感动于他的敬业精神,感动于他的个

人素质。”也有人说:“流着鼻涕播新闻太不庄重严肃了,不擦鼻涕是对观众的不尊重。”还有人说:“这种意外不属于央视处罚范畴吧?如果不属于,说明央视是人性化的。”更有人建议:“央视应当制定应急预案,在主持人因为客观原因不慎流鼻涕的时候,要有应对措施和行为规范,以保证重大新闻的圆满顺利播出。”

对于像“鼻涕门”这样的失误,网络上反应不一,而康辉说:“虽然那一次不是我主观的失误,可比哪一次失误都让我痛心和自责,不在于它确如所料地引起了网络围观,而在于我痛感自己并不够敬业。做这个职业,身体不仅是本钱,身体本身就是工具,调整不好自己的身体,就等同于不敬业。我只是在当时做出了所有可能的反应中最适当的一种,但依然改变不了这个失误本身给新闻播出带来的影响。这记重锤,砸得好痛,也砸得好正。”

来源:北京青年报

新华社杭州11

月9日电 “有请新晋越剧女小生,婉儿姑娘登场!”话音刚落,一个青衣飘飘的3D影像出现在舞台中央,只见她头顶解元巾,脚踏登云履,扮相俊美,身段潇洒飘逸。

8日下午,首个虚拟越剧演员“上官婉儿”借助全息影像技术,在位于浙江杭州的小百花越剧场创新演绎了《梁祝》经典选段《回十八》。

现场,著名越剧表演艺术家茅威涛对于自己的这位虚拟“学生”赞赏有加:“可以说,婉儿是最完美的越剧



首个虚拟越剧演员 在小百花越剧场完成首演

女小生。通过与高科技的结合,她永远不会受到年龄和形体的限制,将以完美的姿态展现越剧创新演绎。”

据了解,“上官婉儿”的原始形象是腾讯手游《王者荣耀》中的角色。《王者荣耀》团队与小百花越剧场跨界合作,共同塑造出这位立体的虚拟越剧演员。

据介绍,本次合作中,越剧合作方共有40多位越剧专家和演员投入项目,其中包括4位国家一级演员参与产品的设计指导、素材制作,腾讯

也投入40多名研发运营人员。

茅威涛说,研发团队使用动态捕捉技术,抓取了她的一招一式、一颦一笑,并细心打磨每一个动作、每一段配音。“实际上‘越剧演员上官婉儿’是我创作的一个全新角色。”

越剧发源于浙江嵊州,是流传最广的地方剧种之一,《梁山伯与祝英台》《西厢记》等都是越剧的代表性经典剧目,有着深厚的文化传承和群众基础。传统文化与潮流文化的创新融合,为百年越剧走进年轻群体打开了一扇窗。

腾讯方面表示,自从在游戏中发布了“上官婉儿”越剧皮肤后,最终有

超过6400万名用户获得了皮肤,越剧文化跨界项目总曝光量已超过15亿人次。

“用科技手段为传统文化赋能,也为传统艺术在新时代成为更有力量的文化IP探索更多的可能性。”茅威涛说。

据了解,腾讯方面还打造了数字互动展科普越剧文化,“上官婉儿”作为首个虚拟越剧演员将常驻小百花越剧场,此次的全息表演也会在互动展中进行展示。

“游戏作为数字文创产业的重要组成部分,正在突破狭义的娱乐属性,凭借强大的包容性与延展性,成为文化传承数字化的‘使者’。”中国文化和旅游部艺术司副司长吕育忠说,希望未来能看到游戏和传统文化合作打造出更多更有生命力的文化符号。