Роман: Голливудская постановка Автор: Уайт Тринадцать

“Что я думаю?”

Дюк невольно пожал плечами. Такая ситуация обязательно произойдет в будущем, но время трудно сказать. В это время, Джордж?Лукасу, казалось, было что сказать, он напомнил Софии?Коппола: “Давай сначала послушаем, что скажет дядя Лукас.Прочитайте последнюю главу..”

“В будущем высокобюджетные блокбастеры будут показываться на большом экране дольше, а цены на билеты станут чрезвычайно высокими.”

Где ты стоишь?Рядом со Спилбергом, Джордж?Среди этой группы режиссеров Лукас рассказал о своих ожиданиях от голливудской киноиндустрии: “После краха киноиндустрии количество кинотеатров станет меньше, а масштабы кинотеатров станут больше.Цена билета на просмотр фильма достигнет 550, 1100 или даже 1150 долларов США, точно так же, как сегодняшние цены на билеты на Бродвей или футбольные матчи, это станет очень дорого.Время выхода фильма в кинотеатре составит один год, столько же, сколько и у бродвейского шоу.”

Джордж?Лукас далее сказал: “Фильмы с большим бюджетом будут показаны на большом экране, а цены на билеты очень высоки; все остальные фильмы будут показаны на маленьких экранах.На самом деле, сейчас это почти так, и "Линкольн" и "Красный хвост" почти не появились в кинотеатрах.Вы могли бы сказать, Стивен?Спилберг и Джордж?Лукас не смог запустить их фильм в кинотеатры.”

Стивен?Спилберг и Джордж?Лукас оба являются самыми успешными режиссерами и продюсерами в истории, и их прогнозы относительно будущего киноиндустрии действительно вызывают тревогу.

Рядом с Дунканом?Джонс и Лэнг?Говард и другие режиссеры все высказывают свое мнение. Хотя у них разные мнения, сегодняшний случай не очень подходящий. Дюк не готов ничего сказать. Он просто развернулся и вышел из круга. Идите к месту отдыха с другой стороны.

София?Коппола последовал за ним сзади, и они вдвоем нашли тихий маленький круглый столик и сели, чтобы продолжить только что начатую тему.

“Тебе не кажется, что то, что сказали Стивен и Джордж, имеет смысл?”София?Коппола откинулся на спинку стула и сказал слабым гнусавым голосом: “Эта ситуация определенно произойдет в будущем.”

“Это действительно так.Киноиндустрия неизбежно претерпит серьезные изменения в будущем, и слова Джорджа и Стивена не лишены оснований.”

Здесь больше никого не было, только они двое. Дюк сложил руки на груди и высказал свою

точку зрения.“Однако сейчас не время плакать по Голливуду, потому что все еще есть много фильмов, которые могут хорошо продаваться, и сериалы для маленьких экранов также хорошо продаются.Кроме того, голливудские сервисы по запросу также облегчают представление этих фильмов и сериалов зрителям, чем когда-либо прежде.”

Точно так же, как Дюк говорил в прошлом.В нашу эпоху, когда фильмы можно смотреть по нескольким каналам, почему зрители не предпочитают смотреть фильмы из более удобного дома, а идут в кинотеатр, чтобы внести свой вклад в кассовые сборы?

В эту эпоху неизбежным результатом является то, что крупномасштабные коммерческие фильмы стали мейнстримом Голливуда. если вы не заботитесь о прибыли, никто не может это изменить, даже Джордж?Лукас и Стивен?Спилберг объединил усилия.

“Потребителям не нужно беспокоиться об этом.Дюк наклонил голову и сказал: "Чем быстрее рухнет традиционная киноиндустрия, тем быстрее это произойдет“.Чем быстрее потребители смогут увидеть фильмы, которые они хотят посмотреть, на дисплее своих персональных устройств, тем быстрее они смогут посмотреть фильмы, которые они хотят посмотреть, без необходимости идти в переполненный кинотеатр и тратить много денег на покупку билетов в кино, но смотреть на большой экран с сидений сбоку.”

София?Коппола пожал плечами, зная, что между двумя концепциями фильма существует разрыв, и не стал продолжать дискуссию.

Послышались шаги, Дюк повернул голову и посмотрел, Дункан?Джонс подошел: "Привет, Дюк.”

“Привет, Дункан.Дюк указал на пустой стул рядом с собой.Сказал: "Пожалуйста, сядьте.”

Дункан?Джонс тоже приветствуется, присаживайся, София?Коппола не мог не быть немного озадачен.Она лучшая подруга Дюка в кругу, ты знаешь Дункана?Джонс и Дюк были далеко не знакомы друг с другом, и другая сторона обратилась к ним напрямую, очевидно, что-то было не так.

Режиссер из Соединенного Королевства посмотрел на Дюка и не стал ходить вокруг да около: “Моя съемочная группа столкнулась с некоторыми трудностями в финансировании.Вы когда-нибудь думали об инвестировании, но есть ли у вас еще желание это сделать?”

Дюк покачал головой: "Если только ты не сможешь убедить Blizzard и Legendary Pictures.”

Так же рано, как Дэниел из команды "World of Warcraft"?Когда Ву был молод, Дюк заставил людей попытаться поговорить с Blizzard и хотел инвестировать в этот проект, но Blizzard не была глупой и понимала, что до тех пор, пока производство фильма может быть гарантировано выше квалифицированного уровня, с огромным количеством поклонников, накопленных играми "World of Warcraft" и "Warcraft", прибыльность почти неизбежна, и Дюк не колеблясь

отказал Дюку.

Точно так же, как Дюк не хочет, чтобы другие вмешивались в его собственные прибыльные проекты по своему желанию, Blizzard не дурак, не говоря уже о благотворительности.

Дункан?Джонс еще несколько раз жаловался, что Дюк переманил Дэниела?Ву, ему пришлось временно поискать актеров, и он ушел с небольшим разочарованием.

Он всего лишь режиссер этого проекта. В Голливуде, если только это не режиссер уровня Дюка, Спилберга и других, не хотят получать слишком много власти.

“Если Дункан?Если я смогу убедить Blizzard и Legendary Pictures, я не против вложить определенную сумму денег.”

Глядя друг другу в далекие спины, Дюк сказал Софии?Коппола сказал: "Хотя этот проект немного рискованный.”

София?Коппола сразу же спросил: “Вы не испытываете оптимизма по поводу адаптированной версии Blizzard?”

“Игра "World of Warcraft" действительно имеет ценность, которую стоит изменить, но по сравнению с нынешними популярными научно-фантастическими боевиками риски действительно относительно велики.Затем Дюк объяснил: "Если вы определяете ярлык для экранизаций игровых фильмов по всему миру, термин “неудача” может быть идеальным".”

Слышишь это, София?Коппола мягко кивнул, и это действительно было так.

Дюк покачал головой. Возможно, "Мир Варкрафта" может изменить жалкое положение игр и фильмов, но реальность такова, как он сказал, и риск неудачи довольно высок.

С появлением мобильных игр и популярностью концепций ip в последние годы мир вступил в совершенно новую эру интерактивных видеоигр.

Кино, телевидение и игры полагаются на их соответствующее влияние, чтобы помогать друг другу. Поэтому перед публикой появляется все больше и больше успешных случаев взаимодействия фильмов и игр, но большую часть успеха взаимодействия фильмов и игр можно отнести только к играм, адаптированным из кино и телевидения. Напротив, фильмы и телевизионные работы, адаптированные из игр, неуклонно терпели поражение и проклинались миром.

Я должен сказать, что экранизации игровых фильмов - недостижимая индустрия в Голливуде, и они не могут избежать обреченности на провал.

В 1993 году вышел фильм "Super Mario Bros.", адаптированный по мотивам популярной игры "Супер Марио". Именно благодаря его внешнему виду был создан совершенно новый тип фильма - фильм-адаптация игры.

Вспоминая выступление фильма "Братья Супер Марио" на рынке в начале, хотя у него есть сильное преимущество ip в качестве поддержки, которое может принести ему много кинозрителей, это все еще лишь небольшое поражение на рынке с сильным громом и проливным дождем, не говоря уже о том, насколько ужасны кассовые сборы, даже капитал нельзя вернуть.

Основным фактором для этого является то, что фильм, адаптированный из игры, нуждается в серьезных изменениях в сюжете. В итоге качество фильма было слишком низким. В "Super Mario Bros.", который был выпущен в 1993 году, не только не сделали достаточно для восстановления персонажей, но и после адаптации сюжета разница между сюжетом игры была слишком велика, и игроки и зрители не купили ее, поэтому они закончили неудачной концовкой.

Именно из-за провала этого первого случая фильм об адаптации игры постепенно исчез из поля зрения людей.

За последние десять лет или около того были производители, которые снова пытались экранизировать игровые фильмы, но до сих пор они не видели по-настоящему успешного случая, включая предыдущие шедевры кино и телевидения, адаптированные из известных игр "Принц Персии", "Сайлент Хилл" и "Расхитительница гробниц". Также в контексте эффекта горячего ip у них сильная поддержка ip, но их доход всегда колебался в пределах 200 миллионов долларов США, зарабатывая капитал.

В последние годы повальное увлечение взаимодействием фильмов и игр усилилось, и энтузиазм по поводу экранизаций игровых фильмов, похоже, возродился, и многие экранизации игровых фильмов снова появились.

Среди них наиболее популярными являются "World of Warcraft" и "Кредо убийцы", которые можно назвать двумя играми национального уровня. они востребованы бесчисленным количеством людей и широко любимы геймерами.

Но стоит отметить, что в сегодняшнем горячем взаимодействии между фильмами и турами шедевры снова собираются вместе. может ли фильм-адаптация игры в конце концов избежать обреченности на провал?

Откровенно говоря, риски велики.

“Почему результаты интерактивных игр по адаптации фильмов и телевидения в рамках кинотурнира так хороши", София?Коппола не изучал это, но ему было любопытно: “И игровые адаптации неоднократно терпели неудачу?”

“В некотором смысле экранизации игровых фильмов по своей сути противоречивы.”

С Софией?Коппола отличается. В дополнение к режиссерскому статусу Дюка, он также бизнесмен. У него, естественно, есть некоторые исследования о типах фильмов, в которые можно инвестировать. “Экранизации игровых фильмов отличаются от экранизаций игр, и у них есть определенные различия в группах пользователей. Между ними существует определенная разница.

Видишь Софию?Коппола все еще был озадачен, Дюк просто подробно сказал: "Хотя сам фильм об адаптации игры также имеет тот же фанатский эффект, что и фильм и телевидение, UU□□□□WWW.□ukans□u□com Однако, с точки зрения влияния игрового ip, перед лицом такого огромного рынка кино и телевидения в мире, игры так же незначительны, как муравьи и большие деревья.Таким образом, число глобальных поклонников кино и телевидения может полностью охватить геймеров, но геймеры всегда не могут охватить пользователей кино и телевидения.”

Никто не может отрицать, что влияние и распространение популярных фильмов намного превосходят влияние популярных игр.

“Что вы обсуждаете?Скарлетт подошла, отодвинула стул и села рядом с Дюком: "Мне показалось, что там очень тепло“.”

“Об игровой адаптации фильма.”София?Коппола прост для Скарлетт?Джонсон некоторое время объяснял, затем повернулся к Дюку и спросил: “Есть ли еще какая-нибудь причина?""

“Разница в группах аудитории - это только один аспект.Дюк кивнул: “Есть еще один аспект".”(продолжение следует□)

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/67850/1841449