



图片来源于网络

当黛玉遇上悟空 名著IP改编 品质决定一切

罗玉珍

最近,两部由我国古典名著改编的作品相继问世,一部是电影《红楼梦之金玉良缘》,另一部是国内首款3A游戏《黑神话·悟空》。同为国产文化大IP的改编,都有伟大文本做剧本蓝图,得到的评价却天差地别。《红楼梦之金玉良缘》上映半月以来,评分和票房持续走低,尤其对黛玉的塑造被批得体无完肤。而《黑神话·悟空》上线便火遍全球,且收获了巨大的经济效益。一个黯然神伤地消香玉殒,一个意气风发地直面天命,原因为何?本期艺云文,我们来一探究竟。

黛玉遇上悟空,两部作品的两极评价

《红楼梦》与《西游记》堪称我国人民心中地位最高的古典小说,几十年来一直被改编,名著IP本身具有超高流量和群众基础,更容易得到关注与青睐。但那些只抱着赚钱的念头去做,缺乏职业操守和艺术信念的团队,除了短暂的热闹什么也没有留下。成功的案例有1978年的动画《大闹天宫》,1987年的《红楼梦》,1986年的《西游记》,1995年的《大话西游》。近期上映的《红楼梦之金玉良缘》,据说由胡玫筹备18年才完成,结果却差强人意。《黑神话·悟空》的团队历经了多年的探索和打磨,也做了巨大的投入,顶着压力与期待,交出了高分答卷,在全世界范围内获得极高赞誉。

巧的是,在《黑神话·悟空》里采用了《红楼梦》中一首《好了歌》:

世人都晓神仙好,惟有功名忘不了。古今将相在何方?荒冢一堆草没了。真可说是文学上的心意相通。两部著作都极有深度,不仅描绘了人性的复杂,更揭示了人生的真谛。从改编出来的作品所呈现的不同效果,能看出当今名著改编上的很多问题。

《黑神话·悟空》是全方位用心的绝佳之作

悟空对全世界的游戏玩家来说并不陌生。我国1986年版的《西游记》游戏场景采用的是三维扫描技术下的国内古建筑,营造了逼真恢弘的背景氛围。壁画细致精美,雕塑栩栩如生,人物兽类灵活生动,菩萨罗汉相尊庄严,每个妖魔鬼怪都奇形怪状。至于古建筑、天地山水,乃至一花一草,都配合营造了苍凉静美诗意的东方美学。可以说,这部作品在动画、绘画、雕塑、壁画、建筑、文学、摄影、书法、哲学、艺术设计、工业设计、建模、动画、后期等技术上都做到了极致……里面的音乐我特别喜欢,开场主题曲气势磅礴,喇叭铿锵有情,听起来真有大圣腾云的感觉。一首《屁》,旋律震撼人心,歌词写尽人性,《往生咒》用反差感很强烈的rap来表达慈悲的深意,鼓点充满节奏,很赛博很酷燃,也是传统文化与现代潮流的一种结合。

《黑神话·悟空》的爆火将《西游记》强势推向世界,将中式禅意和古典魅力展现在世人面前,其中冷峻反叛的暗黑风,也将气场拉满。有网友认为这脱胎于网络小说《悟空传》。游戏本身的世界观很宏大,兼具文学的表达,悲悯的思考,哲学的拷问与人性的关怀。角色命运充满禅机深意,每个个体都有自己的宿命。部分残忍的情节和悲凉宿命感让人想起周星驰的《大话西游》,它也许能让你在一款游戏中见天地见众生见自己。

但它也有缺点,一些游戏玩家反映没有小地图指引,另外有些情节的打斗模式略显重复;我个人认为部分角色的配音不是特别好。但《黑神话·悟空》已在各方面做到了这个行业的顶级。它是强大的技术、文化、资源、审美的绝佳结合,制作团队非常用心。

《红楼梦之金玉良缘》究竟差在哪?

相比《西游记》的大量魔改,《红楼梦》一直被认为是很难改编的,尤其林黛玉、贾宝玉这样伟大的角色,塑造起来太考验水准。除了87年版本,其他改编作品大多湮没于历史的长河。胡玫导演是有勇气与野心的,但是她交出的《红楼梦之金玉良缘》,并没有像《黑神话·悟空》那样得到认可。

片中大部分演员没演出原著中的神韵,尤其黛玉被吐槽最为凶狠,演员并不丑,但她不适合饰演黛玉,无论眼神与神态,几无黛玉的气质,这也许还有妆造的问题。宝玉与黛玉初见那场,十几岁的男孩应是清爽干净,但妆造有些油腻。影片中有很多没必要的镜头,部分场景甚至不符合逻辑,审美水平也不太高。黛玉葬花那一幕,拍得像三十里桃花粉映天的桃花节,

美,但没有灵魂。胡玫导演想表达很多,也想努力拍好,但她心中的那种“好”与观众认为的“好”大不相同。整体来说,团队对原著的理解程度不够,对人物精神世界没做深入的研究,导致这部复杂磅礴深邃厚重的作品,被呈现得略表面化,对人性与命运描绘如隔靴搔痒。除了黛玉这个角色和几处略有意境的画面,其余部分都很单薄,你看的时候不认为是在看伟大的《红楼梦》,大多角色只是走一下过场。原著的厚重感、宿命感、史诗感被散乱的叙述破坏了。

当然,要在短短两个小时将几个大家族的兴衰,那么多人的命运完整体现出来,难度很大。对比《黑神话·悟空》在专业技术、艺术审美和传统文上所做的功课,《红楼梦之金玉良缘》似乎显得缺了些用心,最好的做法是只挑选其中某个情节,或某一个人物重点去打磨,这样成功的几率会更大。

唯有品质能决定作品的命运

改编名著大IP,从来是件需要勇气与实力的事情,如何更好地表达名著中深邃的思想世界,更好地呈现人的命运,需要思考很多问题。要有理念、信念,以及强大的技术与资金支持,还得有较高的审美修养与世界观,要极强的创新意识与执行力,以及对时代对市场的敏锐嗅觉,对文化的态度,对原著的吃透与改造升级……先想着背靠大树好乘凉,借大IP赚快钱,就一定不会被市场淘汰,被时代抛弃。做事情需要信念与决心,要对事情倾注足够的认真与热情。《黑神话·悟空》制片人冯骥曾在采访中说:“最后让你痛苦的并不是远方的高山,而是鞋底的沙子。沙子是无穷无尽的,但是你想走到那座山,就得忍受这样的过程。踏上取经路,比抵达灵山更重要。”

《黑神话·悟空》让我们看到好的游戏产品不只是拿来消遣的工具,它能体现璀璨的文化魅力,传递深刻的艺术内涵,能让玩家在感受快乐的时候接受潜移默化影响。这种传播功能将在未来世界发挥更强大的作用。而《红楼梦之金玉良缘》的失败,则让人看到了一种警醒,名著改编需谨慎,它对各方面的要求都太高。

没有一部作品是完美的,但不好的作品一定会遭受不好的评价。作品的品质怎样,命运就怎样。



知株侠411艺术沙龙

编者按

近日,国内首款3A游戏大作《黑神话·悟空》一经上线便登上热搜,随后以雷霆之势席卷全球,引起了玩家们的关注与追捧,堪称“国产之光”。游戏以中国古建筑作为主要场景,与《西游记》原著完美融合,加上震撼的美术效果,超高的美术表达,一流的动画效果,让人赞不绝口。仅十几天,大家围绕《黑神话·悟空》的剧情人物、方言文化、中式古迹、角色造型、背景音乐、画面质感等方面,开展了热烈的讨论。本期“知株侠·411艺术沙龙”,我们聚焦《黑神话·悟空》,看看它背后付出了怎样的努力,以及它的成功给我们带来的思考。

访谈嘉宾简介:

邹家虎:株洲日报社记者、编辑
张书乐:文化评论人
陈驰:株洲日报社记者
刘震:株洲日报社视频记者

问题一:《黑神话·悟空》为何能在全世界范围内爆火?

邹家虎:你们对这个游戏怎么看?它为什么会这么火?

张书乐:中国人心里都有一个齐天大圣的梦,他是我们国人心里的超级英雄,当我们看到齐天大圣大闹天宫,去走取经路的时候,这种情怀就会澎湃而起,我们骨子里都有悟空的精神。独有的中国神话、东方韵味,让齐天大圣获得了来自全球的更多粉丝。

陈驰:它是国内的第一款3A制作游戏,无论是剧情的延展,打斗的特效,还是画面,都是上佳之作。动画效果太棒了,比方说毛毛、火焰、树叶、烟雾、振翅频率都极其清晰逼真,山林荒野的景色也很好看,体验感一流。另外像猪八戒的剧情,牛魔王一家人的剧情都是非常创新的,让你有耳目一新的感觉,走红是一个必然的趋势,可以说它是国产游戏走出国门的一张名片。

刘震:IP影响力不可小觑,很多西方玩家对《西游记》和孙悟空并不陌生。其次,游戏自身素质过硬,创意、操控感、关卡设置都是世界一流的。另外,民族的就是世界的,游戏中的很多场景、人物、BGM、服装都有浓厚的中国特色。

邹家虎:我没有玩这款游戏,其实很多人是把它当做电影来看,质量不亚于近期上映的任何一部电影。每一个角色的形象都做得很好,打斗的场景十分真切,周宇等古建筑也被复刻得极其真实,加上音乐的烘托,这是一种很好的文化传播。

张书乐:从2000年开始,我们国内的游戏出现了井喷的过程,但还是缺少自己的一些特点,通过这十年的技术积累,《黑神话·悟空》兼容并包把我们自己最好的东西传递给你,这次它是走的暗黑风,这对国外很多玩家来说是逆适应的,但底色还是我们自己的文化元素,尤其山西古建筑的融入,得到了很完美的表达。

陈驰:我之前玩《荒野大镖客》《古墓丽影》《巫师》系列《战神》系列,基本上都是欧美制作,他们会把当地人文风景融入游戏里面,这次悟空的出圈,也融合了国内风景,是国内自己的故事,外国人想要玩这款游戏,就需要去了解它讲的是什么,去查,可以让全球的玩家更了解中国的文化。

邹家虎:前段时间有人在澎湃新闻上提问,说四大名著为什么只有《西游记》走向世界了?

张书乐:作为单机游戏的话,孙悟空是唯一的大主角,但是游戏它并不是只有魂类游戏、动作游戏这些类型。《三国》原来做的策略游戏,还有动作类的,《水浒传》可以做成一个经营的游戏,《红楼梦》偏向于恋爱养成或其他的方向,你还可以做解谜类、跑酷类的游戏。国外有名跑酷类游戏《刺客信条》,把卢浮宫、塞纳河完美复刻在游戏中让玩家体验。

邹家虎:这个游戏的实景三维扫描技术做得真好,使采集到的古建筑模型完美地融入游戏场景,真实还原现实之美,这个技术不仅对文物古迹保护提供数据支持,也丰富了影视游戏行业与文化的双面渗透。

陈驰:孙悟空是极具特点的,他奇特的身世,真实性格,超强的战斗力,各方面都是很有魅力的。也很适合改编为不同形式的文艺作品,而且很容易受到喜爱。

刘震:古典四大名著其实在很久前,游戏厂家就进行了大量的改编,其中改编最多的便是《三国演义》,比较有名的有光荣公司的《三国志》系列,相对而言《红楼梦》是最少的,只有寥寥几个。目前类似《黑神话·悟空》这样的大型游戏,没有大量的原著内容支持,是无法构建一个完整的游戏世界的。

问题二:游戏与文化深度融合,它不是一款游戏

邹家虎:《黑神话·悟空》的制作经历了非常艰难的过程,从资金到人员,都遭受了巨大的压力与挑战,堪比一场现实中的西游取经之路。它的爆火不仅对游戏业产生了巨大影响,更是带动了文化,甚至旅游业的发展,你怎么看游戏带动文化这个点?

张书乐:《黑神话·悟空》做了探索,或为中国文旅开启一道虚拟世界引流的大门。游戏是第九艺术,早期由于像素问题,难以对文化旅游产生很大影响。现在游戏技术升级,已经能够复刻景点,还原失去的风光,也让它成了文旅的重要推手。据说这款游戏在山西省的取景地多达27处。山西甚至还为此还联动《黑神话·悟空》推出了“跟着悟空游山西”。我朋友圈里不少山西朋友,并不玩游戏,却也在这几天纷纷打卡自家门口的景点,讲述自己和孙大圣不得不说的“故事”。好吧,他们可能也是为了蹭热点。

陈驰:游戏里还有更多文化输出,像《陕北小调》《往生咒》,很上头,所以说国产游戏可以更多地把我们的文化元素弄进去,比如说京剧脸谱,对外进行展示。我们的文化元素挺多,比如说沉香救母、哪吒闹海,其实都是大主角,3A游戏的IP还有很多。以我们的文化底蕴

为基础,然后从游戏IP到影视IP的联合,把剧情、场景做得更完美一点。

邹家虎:音乐也非常好。比如说《云宫迅音》(称王称圣任纵横)《陕北小调》,歌词有深度,有些甚至让我想到最近读的《周易》。配乐对许镜清先生的《云宫迅音》进行了大胆改编,节奏感更接近游戏中的情节和动画效果,太棒了,我一听,就觉得热血沸腾。喇叭用得极其好,音一出来我脑瓜都热了,看到很多国外网友对动画与音乐的赞誉,感觉到是真被打动了。

陈驰:是的,音乐带来的氛围特别好,制作特别精良。配合宏伟的画面与角色上场,很震撼。《陕北小调》最有特色,最具有民间风味。其他的音乐也用现代技术与各种风格唱腔进行创新融合,很有张力。创作者是努力在做出有思想有深度的产品。

张书乐:音乐对剧情的渲染与推进也有很大作用,这款游戏的音乐很大气,歌词也很具有文学性。这款游戏的视听囊括了传统文化和神话故事中很多重要的元素。

邹家虎:视听效果的拉满,自然能带来极佳的游戏体验。另外我这次休假去了龙门石窟,让我印象特别深刻的是基本上90%的菩萨都没有头了,看到这个很心痛。

张书乐:这算是对文物流失的一种控诉,游戏它终究是一个文化创意产品,带有自己的思想和想法的,而不仅仅用来取悦于人。从产业角度来看,中国游戏产业一直在3A游戏上存在空白,《黑神话·悟空》被寄予厚望,也基于此。它成为一种现象级、世界级的文化出海并成功传播案例。

问题三:它的热度带来了怎样的思考?

邹家虎:这款游戏的爆火是否带来了某种新的可能?

张书乐:有《黑神话·悟空》的成功示范,会坚定游戏厂商的研发3A大作的热情,而且还会引发其他品类如手游跟进精品游戏,天下没有做不好的生意,只有不用心去经营的事业,此外还要有“不疯魔不成活”的坚韧。

邹家虎:不爱玩游戏的人来说这是好事,现在很多孩子也沉迷游戏,你怎么看这个事情?

张书乐:我们国内的游戏厂商这些年一直都在考虑把游戏跟教育结合在一起,在2020年开始推出功能游戏,比如,在游戏中使用《千里江山图》,让玩家体验在《千里江山图》里面游览国家的过程,这也是一种很生动的教育。还有专门教你怎么去做大工,做椅子的游戏等等。之前《原神》出了一个角色,完全是按照京剧脸谱来做扮相,《王者荣耀》的皮肤的跟中国戏曲有一些结合,而且我相信在游戏里面读书也是可以实现的。以前,我读《三国演义》,一些故事慢慢就记不住了。玩了游戏之后,武将叫什么名字,擅长什么,智谋值武力值有多高,都能够记住,所以游戏是可以寓教于乐的。

陈驰:玩游戏不能说我就是进去砍怪升级,这很枯燥繁琐,我们需要游戏的场景能让我们了解到更多的东西。就像您带您的孩子读《西游记》一样。我们能通过游戏内部的场景对话或互动让孩子了解这一些历史或文化知识。

邹家虎:两位觉得以后我们其他的IP是不是也可以打造?

张书乐:我觉得,《黑神话·悟空》最大的成功依然是文化传播上的探索。3A游戏不一定非要动作大片,也可以是科幻大片、悬疑巨制……有传闻称,该公司后续还会打造以《山海经》《封神演义》为背景的游戏。或许,靠此次《黑神话·悟空》产生的收益和影响力,一个基于传统文化经典的“中国神话宇宙”,将通过游戏这个载体,及相关的衍生周边,形成一个全球现象级的超级IP集群。真是“十年磨一剑”,我非常期待。

陈驰:这款游戏里的动画效果和剧情特别棒,如果能拍出一部比较成熟的电影的话,我会去看。

邹家虎:目前来看,拍成电影也有可能。有线下交响音乐会,据说两分钟售罄。

张书乐:这是必然的,音乐质量很高才能在很短时间内得到大范围传播。这些年来我们的文化出海,通过网文、网剧和网游这个新三样,让许多传统文化都在海外得到了极为广泛的传播,孙悟空成了超级IP。此后,国产游戏在海外竞争力,也势必沿着此路线,蹄平坎坷成大道,让中国故事变成一种外国玩家能看得见、玩得爽、想了解、更倾心的快乐体验,在全球文化市场上,成就一个又一个“齐天大圣”的名号。有情怀的游戏人很多,但大概率不赚钱的网游会让资本望而却步。《黑神话·悟空》在讲求快速迭代的互联网思维下,是一个异类。但,这次爆发已成为里程碑、新起点。



扫描二维码看嘉宾现场访谈



《黑神话·悟空》中古诗诗意的场景。图片来自:游戏科学