

《西游记》已被透支 《红楼梦》保持“高贵”

四大名著改编影视，同命不同运



文化观潮

本报记者 师文静

四大名著影视化 《西游记》被改编最多

《西游记》之所以是超级大IP，是因它本身具备娱乐性、通俗性等特质，其魔幻题材也最受欢迎。它的影视化改编与衍生、戏仿作品不断涌现的过程，基本上是一个从艺术作品到商业作品的嬗变过程。据统计，1926年至2017年间，《西游记》影视、动画改编作品有百余部。近年来《西游记》主题影视作品蜂拥出现，解构与恶搞成为潮流，原著精神在影视化中保留不足。

《红楼梦》最早走上银幕是1926年，梅兰芳演唱的《黛玉葬花》被拍成电影。上世纪50-80年代是《红楼梦》改编的鼎盛时期，多部影视剧作品面世，包括1987年剧版《红楼梦》。近年来除了2010年剧版、《黛玉传》《九龙佩》等极少数作品，《红楼梦》改编较少，而近期胡玫导演宣布重拍电影版《红楼梦》，及最新的小戏骨版《红楼梦》掀起不小的风波。总的来看，由于改编难度大，《红楼梦》还保留着“高贵”的品质，没有被透支、恶搞。

近几年《三国演义》的翻拍，只有2010年四大名著重拍潮流中推出的《三国》，但其不是《三国演义》的足本呈现，但立足三国历史的影视剧则很多，如《赤壁》《铜雀台》《见龙卸甲》《关云长》《军师联盟》等。《水浒传》的改编则更少，新版《水浒传》被认为超过旧版，但最近的《武松》等剧影响力明显不足。

技术进步 是改编的推动力量

老版四大名著拍摄电视剧时，影视制作技术还处于起步阶段，特效原始又简陋，无法与当下数字时代影视制作相比较。四大名著中，因技术受限没能呈现的一些场景，在新版中都有很好的补充。

近日，小戏骨版《红楼梦》及《红楼梦》将被改编成电影的消息，牵动“红迷”们的神经。文学经典是影视改编的金矿，影视作品品质高对文学经典的传播无疑有推动作用，而粗制滥造的改编也会给经典抹黑。通过最近流行的四大名著改编作品，也可以看出传统古典改编的一些路径和趋势。名著改编不仅是技术的创新，还包含编剧思想与价值观的时代变化。

比如新版《红楼梦》中，现代影视技术支持的“太虚幻境”弥补了87版囿于技术难题留下的空白，大观园、大荒山、无稽崖青埂峰等场景以及黛玉葬花、宝黛共读经典场面的呈现也更加符合原著的写意想象。电视剧中技术呈现的贾府兴盛时代的繁华与奢靡也是旧版所无法企及的。诸多场景的技术化营造，体现了电视剧翻拍的价值和优势。

技术的进步，在《西游记》的改编中则体现得更加彻底。《西游记之孙悟空三打白骨精》《西游·伏妖篇》等影片将特效用足。在前者中，3D立体效果直逼好莱坞大片，通过特效打造的动物和妖怪细致入微，栩栩如生，野猪、蛇妖、蜥蜴妖、骷髅军、骨头巨怪等形象十分震撼。这种技术进步，是老版电视剧难以企及的。

四大名著的改编进程中，技术的推动力是绝对不能忽视的。胡玫电影版《红楼梦》只是召开了一场发布会，就将特效技术虚拟的大观园等场景公布出来。可见在大导演眼中，特效技术的运用对名著改编的分量。

影视改编越来越 商业化和猎奇化

近年来名著的改编趋势中，“足本”呈现原著精神越来越不重要，几个明显的特征就是重视娱乐效果，明星效应和特效奇观。按照商业是否成功来量身定制剧本，再用超强的营销吸引观众观看。从《西游记》的各种衍生作品泛滥，到小戏骨版《红楼梦》的出现，说明当下名著改编与经典老版最大的区别就是商业化的明星偶像作品与艺术作品的区别。

四大名著改编不仅是技术的创新，还包含编剧思想与价值观的时代变化。《西游记》的早期影视化，包括1986年剧版《西游记》更多地追求的是作品的艺术性，发挥“文以载道”的功能，宣扬一种昂扬向上的精神。而由《大话西游》开始的颠覆性戏仿，则开

辟了一条名著改编的蹊径。与其一脉相承的有《西游·降魔篇》《悟空传》等。该类改编是旧瓶里装了新酒，将编剧的价值取向装在西游的壳子里，仿造了一个不真实的“西游”，其实讲的是普通人的情感和经历。近几年，在“西游”的改编热潮中，《大闹天宫》《大话西游3》《大话西游之爱你一万年》《万万没想到：西游篇》等，要么是不断重复创作套路的雷同之作，要么就是蹭IP的烂片。有的作品拼贴了喜剧、奇幻、古装等乱七八糟的元素，迎合年轻人的口味，让《西游记》改编迈入了完全迎合市场的商业化改编阶段。

同理，上世纪80年代电视剧相对匮乏，剧版《红楼梦》追求的是经典化，有着深刻

的古典文化情结。而2010年版《红楼梦》产生在一个影视剧制作高度市场化的时候，电视剧更加商业化和戏剧化，该剧弱化了文学经典所蕴含的那种社会和人性的悲剧，更多地体现爱情等内容。而到了小戏骨版《红楼梦》则是更加视觉化和商业化的代表，该剧是披着儿童外衣制造的商

业目的明确的改编剧。《三国演义》与《水浒传》的改编也是随时代需求而进行衍化，后者在人物、故事走向上的改变，已经与老版有了极大不同。

影视剧具有通俗性和商品性等特征，四大名著的改编潮流中，创作越来越丰富，视角也更加多元，与时代情感结合最深的作品往往更能打动观众，也更能普及名著，但无厘头的粗制滥造也在伤害着名著。



1987版《红楼梦》被称为电视剧改编中的经典。

让传统文化融入到游戏中



天天娱评

最近，继《英雄联盟》后，很多国内玩家又玩起了“大逃杀”。国内一些游戏也忙着搞电竞比赛，电子游戏已然成为青少年生活中的一部分，不仅创造了巨大的经济价值，也与绘画、雕塑、建筑、音乐、文学、舞

蹈、戏剧、电影等艺术形式并列，被称作第九艺术。电子游戏玩家以青年为主，还有相当数量的未成年人。如何利用好游戏这个传播媒介，让这些玩家接触到更多正确、优秀的传统文化元素，应成为游戏开发者不可推卸的任务之一。将水墨丹青、汉唐衣冠、梅兰竹菊，乃至中国人的伦理道德和精神境界，有机地与游戏结合，让玩家在忘我的游戏中，潜移默化地汲取传统文化营养，或许

是值得尝试和努力的方向。

近年来，国内的游戏开发者也在进行着这方面的探索。故宫博物院的手机游戏《皇帝的一天》，以小皇帝行动为线索，向玩家介绍清朝皇帝一天的生活，地点设置有养心殿、乾清宫、御花园、畅音阁等重要建筑，而“银牌试毒”“百步穿杨”“粉墨登场”等小游戏也贯穿其间；《仙剑奇侠传》来源于中国传统武侠小说，对中国风进行了充分的挖掘，构成了唯美的

游戏情节。

电子游戏是大众文化的一部分，或多或少都要担负着一定的教育功能。青少年可以将之作为了解传统文化的触点，唤起对历史文化的兴趣，从游戏了解古人，了解诗词，了解侠义精神，从而进行更深入的文本阅读；普通游戏玩家可以在一个熟悉、生动、有趣的环境中充分享受游戏的乐趣、娱乐的放松；而对于国际玩家来说，领略不同于欧美魔幻文化为主的

游戏风格，体会异域风情，也是对中国加深了解的一个入口。

作为一个拥有五千年历史的泱泱大国，我们拥有斗破苍穹的远古神话，有侠骨柔情的武侠小说，有世界闻名的四大名著，有铮铮铁骨的民族精神……更深入地挖掘传统文化神韵，设计出有中国传统文化元素和特点的游戏，将博大精深的中华文化推而广之，是中国游戏产业走向世界，走得更远的有力途径。（张焱）