

首款国产3A游戏作品《黑神话·悟空》不仅引爆游戏市场,还成功出圈,引发了外国朋友对中国古典名著《西游记》为代表的中国神话传说的强烈兴趣。可以说,《黑神话·悟空》不仅是中国游戏行业的荣耀,更是讲好中国故事、推动中华文化“走出去”的成功典范。

《西游记》是在我国民间传说、话本、杂剧基础上创作的神话小说,主要讲述了唐僧师徒四人赴西天取经,沿途降妖除魔的故事。在故事中,人、神、妖之间界限清晰、矛盾突出,加之唐僧师徒历经九九八十一难,为后人的艺术再创作提供了丰富素材和发挥空间。

孙悟空是《西游记》中最受人喜爱的艺术形象,在中国可谓家喻户晓。他智慧机敏、乐观诙谐,心高气傲和叛逆精神是其本质特性。西天取经为他提供了一个展示才能的舞台,让他在降妖伏魔的过程中得到磨炼和成长。一次次出生入死,对他来说只是斗智斗勇轻松有趣的游戏,而且都是即兴之作。

猪八戒的形象与孙悟空形成鲜明对比:孙悟空是从石头里蹦出来的,除了虎皮裙和金箍棒,没有任何财产,因此他不怕失去什么。猪八戒则看重物质,渴望小富即安的世俗生活。猪八戒的形象充满喜剧色彩,孙悟空不放过任何机会讥讽猪八戒鼠目寸光贪财好色。由此,孙悟空与猪八戒的思想性格得到充分地表现。《西游记》描写神魔的方式是神性、人性和动物性的和谐结合。孙悟空是灵性、人性和神性的结合,猪八戒是情性、人性和神性的结合。

作为原著的科技衍生品,《黑神话·悟空》深度融合了中国古典文化元素,传递出中华民族的文化传统与情怀。“唱得定命不由天,笃以为己天命选”强调了个人意志的力量,认为命运并非天注定,而是掌握在自己手中,鼓励人们勇敢地追求自己的梦想。“因缘使得同向前,抱持各不相情愿”表达了虽然团队有共同目标,但成员各自愿望和动机却不尽相同,体现了人性的复杂。比如“了却今生无挂碍,吃顿饱饭便善哉”表面是猪八戒的简单人性,其深层内涵却揭示了他简单生活和平凡幸福的价值观,提醒人们珍惜当下的小确幸。

《黑神话·悟空》游戏中的悟空共有三种形象,分别是手持金箍棒的猴子、以金蝉身份参与故事的主角以及毛发脱落的老猿。这三种形象体现出悟空三个不同的成长阶段,即从魔性、人性再到佛性的转化和蜕变。经过对《西游记》的二度创作,这种高科技衍生品的现实意义自然能够得以充分彰显。

《西游记》与孙悟空作为中国文化的代表性符号,其衍生品《黑神话·悟空》创新的表现形式为游戏玩家带来了全新的高科技视听体验,这种独特的东方文化魅力对海外玩家来说具有巨大的吸引力。同时,游戏对原著的故事进行再创作,通过丰富的旁白、细腻的环境叙事和角色间的微妙互动,讲述了一个更加复杂的悟空故事。这种戏剧化的处理,不仅有助于玩家理解《西游记》的经典内核,还带来深度互动体验,是原著和游戏跨界联动的一次成功实践。

《黑神话·悟空》之所以大获成功,得益于它呈现的现代潮流元素源自中国古典文化。之所以成为文化爆款,在于它卓越的游戏品质,更在于它蕴含深厚的中华优秀传统文化底蕴,以及强大的跨时空传播能力。这款游戏是文化创新的一次成功实践。不仅为我国文化传承与创新搭建了新的平台和渠道,更为坚定文化自信、创造中华文化新辉煌探索了新路径。一方面注重对传统文化的深入挖掘与传承,《黑神话·悟空》从《西游记》获得灵感,展现了神话元素和文化内涵;另一方面,注重创新表达与现代技术的融合,运用现代创新技术和创意手段,展示了文化创新的能力。此外,这部作品通过情感共鸣激发了社会广泛关注和讨论,增强了中国民众对本土文化的认同感和自豪感,并且在国际舞台上彰显了中华文化的持久魅力和影响力。

文学是原著小说及其艺术衍生品共同的母体,3A等游戏作品的诞生虽然是文学与科技联姻的成果,但终究是文学表现形式的一个类别,与其母体有着先天而紧密的亲缘。根据小说改编的游戏产品与文学母体相关联的最直接的纽带,就是通过科技的巧妙运用,将原著小说通过文字构造的艺术世界与艺术神韵以高科技的方式转换成极具艺术感染力的虚拟时空。只有坚持艺术的独创性,才能使得原著与改编后的游戏作品相得益彰。科技衍生品在原著的滋养下被更多受众接受,原著小说也可以凭借科技媒介扩大社会影响力。

作者简介:陈敬刚,青岛市影视艺术家协会会员。



《黑神话·悟空》：

古典名著与高科技衍生品的完美融合

陈敬刚

打破静态空间的时代契入

谈孙娟娟工笔画的时间性探新

杨健



孙娟娟作品《你好·世界》入选第十四届国展。 作者供图

图像表达的形式感,不仅是表达和接受的关键因素,也是艺术生命的重要特征。回望艺术的历史,如何将对时代的关注,以质性的新颖形式进行呈现,是认知和表达得到改变的关键。

在五年一届激烈竞争的全国美展中,青岛画家孙娟娟的工笔《对话》在13届国展获提名奖之后,今年再次以《你好·世界》的独特视角和构图色彩与以往不同的匠心独运,入选14届国展。联想这些年她在多项展览的入选与获奖的创作经历,应该是青岛美术史上的一个特例。

《你好·世界》这件以椭圆外形和木质条状结构连接“婴儿视角”和“呵护视角”对话的情动之境,是在一种“虚实对接”新视角的关联中,呈现对表达指向的诠释及外框形式的突破。这种既源于生活又让画外视角成为主体焦点的想象,是作者把自己当做“婴儿”甚至不止一个的“希望”,带到人类对新生命关注的“希望与期待”之中。因此不仅是形式的空间想象,更是源于生活的独造。它既非西方焦点透视的固定又似中国传统的移动,更是一个与观者“垂直仰视”的新生视角。虽其内容的艺术处理延续了13届国展《对话》的基本方式,即人和物在动的变化与静的凝固中,所交织的超静态画面的时间叙事和形式上的透叠形塑。让新作在视角连接温情的达意中,再次呈现对“时间叙事”的创新转化。

把无形的时间进行有形的表达,是画家对时间进行“可视化”的智慧体现。虽时间性在现代艺术之前,并非视觉主体,但仍有画家会通过静止的形态、色调、服饰或光照等进行暗示。而中国画长卷如以叙述五段情节与形态转换提示时间的《韩熙载夜宴图》,或以人物行走服饰飘逸的“吴带当风”,去感悟时间的移动。虽然真正将时间从图像从属转为显性主体“速度感”的,是20世纪初的意大利未来主义绘画。但清代任伯年《公孙大娘舞剑图》的局部,已经将“速度感”呈现出来。

虽然工笔画在新的复兴中,促进了表达的出新,如时间感的画面分割与速度感及用光等的指涉。但总体上画面的静态性始终没有大的改观。更少将叙事性与时间流动性进行契合的形式探索。而孙娟娟第一次人物画创作并获得“中国精神”2016百家金陵“典藏奖”的《舞动青春·卫士》,这件作品对机场车站接受安检的表达中,以安检人物的厚度与被检的“剪影”或虚设十检测器“渐移”的动感之态,构成了一种空间和时间虚实流动的新形态。以独特的象征性将公共场所及人民的安全融为一体,将叙事性与时间的移动性融为一体。其后,她在第13届中国艺术节、全军美展、青年美展、第7届全国画院进京展的多件系列作品中,均以“时间叙事”的动感延伸,打破了工笔画长久的静态之式,让叙事在动态的“恍兮惚兮”中焕发新生。

有着不同文化语境及含义的时间图式,在孙娟娟的表达中,并非将迅疾的时间形态孤立地呈现,而是将时间、时代生活和叙事动态的多样性进行显性地相融,这在13届国展的获奖作品《对话》中体现得特别突出。在这件以博物馆中不同国家、种族的人们争相观看凝结华夏智慧及文化源头青铜器的多个瞬间中,因主体叙事十几个人物及动态量的增加,使现场或同一个人的神态变化及尺度把握,及相互之间和多层空间重叠的艺术处理,相对之前的“舞动青春”系列,有了超能量的变异和难度。但孙娟娟以理性而神秘的亦真亦幻,将这一与历史文化对话的时间穿越性和叙事及认知的变化性,通过虚实交叠恍惚而幻化的形式,处理得主次分明,动静相宜。这无疑是以往的形式与静态的表达所难以达到的,而其表达的辨识度,不仅仅是图式的形式特异,更重要的是内容主体形态叙事在延伸中变化的时间性与时间形态的差异性,不但呈现了时间性中人物形神所蕴含的认知与变化,而且强化了与主题契合的文化自信在认知中的思考。从而使这种“形意相契”新表达,体现出认知先于表达的主导性。

形态与形式的新,源于认知之新。艺术的创新并非凭空而来,一切形式的孕育源自对时代本质的认知及“小与大”的关联,以及对生活质性提炼与转换的睿智。孙娟娟的“叙事时间形式”,既包含着与时间密不可分的速度,又将时间的切片契入叙事的过程,以一种立体多变的结构,折射着当代社会信息万变的时间特征与认知的独特感受。而且其动态叙事的时间感,始终与时代和生活紧密相连。如人类安全与健康的刚需;摄影的普及与随时见证的现实;视角在摄影中的直仰与对拍,和摄影呈现时间差的“多重曝光”等,都被恰到好处地提炼并融洽地转换为“时间叙事”的图式。假设没有对时代特征的敏锐感悟,叙事时间形式的探讨,或许在工笔画中还是个悬疑。

无论将时间的隐性变为显性,还是将叙事的静态变为动态,以及中外视觉表达中罕见的“直仰虚实互动”,不仅仅是技法的把握和视角的转换,更是对视觉形式语言指向的把握与时代生活认知的契合。也就是说,艺术表达的出新,除需具备内容与形式和主题的相融之外,还需以一种形式主导的形象化,去展示其表达认知的思维轨迹。亦如《二泉映月》的如泣如诉,《命运交响曲》的雄浑激昂。而孙娟娟的有质探索,则是一个传统形式在新时代创新的显著案例。

作者简介:杨健,特约评论员。

《文艺评论》征稿邮箱:
zaobaofukan@126.com
请在标题中注明“《文艺评论》投稿”。(2000字+短视频评论)



「文化青岛」
扫码关注