

保留原著语言魅力 再现当年都市风光

剧集《繁花》初露真容

剧集《繁花》首发主创阵容昨日正式揭晓,监制、总导演王家卫,编剧秦雯,视觉总监鲍德熹,携“阿宝”宝总——胡歌与众位“见面”。在腾讯视频2020年度发布现场,大海报赫然夺目,宝总(胡歌饰)正准备推门而入。在先导音频中,胡歌又加上一句地道的上海话:“侬好,我是阿宝,长远不见”。就此,有了《繁花》味道。

改编 呈现时代风华

由泽东电影打造的《繁花》改编自上海“爷叔”金宇澄的茅盾文学奖获奖同名小说,小说通过独特的笔触,围绕阿宝、沪生、小毛三个角色,描写出上世纪60年代到90年代的都市生活,其中一条主线从10岁的阿宝开始,以中年的小毛去世作结,故事最后两条线合二为一。不过,剧集《繁花》将围绕阿宝(胡歌饰)展开,九零年代初,煌煌大时代,人人争上游,阿宝也变成了宝总,成功过,失败过,在沪上弄潮儿女中留下一段传奇。有过金碧辉煌,有过细水长流,男男女女,涨涨跌跌,道尽一个时代的情义与至真。

胡歌作为观众熟悉、喜爱的青年上海男演员,无论是气质派头,还是成长背景,都与宝总的人物设定十分契合。执笔过多部剧集,凭借《我的前半生》斩获第24届上海电视白玉兰奖最佳编剧奖的编剧秦雯,也是地道的沪上女儿。这份血脉上的共振,让剧集《繁花》呈现的时代风华,值得期待。

前提 坚持上海方言

早在2013年,王家卫就曾提出要改编《繁花》,他多次与金宇澄交流关于《繁花》改编的问题,更用“一见如故”形容他初次阅读《繁花》的感受。王家卫出生在上海,1963年离开上海去香港。《繁花》对上海的描写,让王家卫找到了“补白”记忆的作用,他更对上海方言的写作充满了向往,“这本书有一个特别牛的地方,就是方言,不单单是用上海话写,金宇澄把上海话改良为了我们都看得懂的海话。”因此,对于《繁花》的改编,王家卫虽然是慢工出细活,但大前提是坚持使用上海方言,剧中演员也需要说上海话,“语言对这本书来说是一个文本和表达方法,这本书的台词如果都变成普通话,就好像老舍《茶馆》的京白变成普通话,所以我会尽量保存原著本身的语言魅力。”

六年 慢工方出细活

筹备六年仍未正式开工,书迷也着急。不过,金宇澄曾透露,王家卫每年都会做大量的工作,“他给我看一百张石库门照片,让我挑选出五张。我眼睛也看花了,这个好看,那个也好看。导演却说,他能选出五张来。为了电影,他每年都在做大量准备工作。”

剧组方面也表示,六年来他们不曾间断资料搜集和田野采风,探寻上海这座城市的血脉,捕捉时代变革的风向,大至城市高低变迁,小到日常衣食住行,无不极尽考究。据了解,为真实还原那个时代,《繁花》将在车墩一比一实景搭建场景,力求沉浸式地再现当年上海的都会风光。从昨天的官宣海报来看,曾荣获第73届奥斯卡金像奖最佳摄影奖的鲍德熹也将作为视觉总监加盟剧组,雕琢那个时代的浮光掠影。

首席记者 孙佳音



模拟经营类游戏屡见不鲜,一款以明朝江南水乡为背景的《江南百景图》,让文史爱好者们沉浸其中,乐此不疲地构筑着自己的世外桃源;画风清新质朴的《力力普的工坊》,以游戏的方式为玩家进行着编程启蒙……昨天举行的第二届中国原创艺术类精品游戏大赛颁奖典礼现场,包括这两款游戏在内的11款国产精品游戏斩获奖项。艺术类游戏,刷新着大众对游戏的认知,为游戏的娱乐属性赋予了更多的文化内涵。

今年中国国际数码互动娱乐展览会(ChinaJoy)期间,本届大赛的所有获奖作品在N5馆设立了线下体验展区,《江南百景图》的展位尤其受到玩家欢迎。开发出该爆款游戏的椰岛游戏首席执行官鲍伟说,公司一直以来的愿景是希望让游戏具有文化影响力。“游戏也可以像电影或者文学等其他艺术形式一样,作为一种表达方式,能传播一些文化内涵。”

椰岛游戏员工大部分都来自长三角地区,对江南生活十分熟悉,于是,《江南百景图》以万历四十四年江南地区为背景,画风、工艺、背景设定都源自吴门画派的墨宝,如仇英版的《清明上河图》等,呈现了大量江南市井风貌。当玩家在游戏中触发探险模式时,还能在对话中聆听“汤显祖”和“丽娘”的爱情故事。

《江南百景图》中的每一帧画面,都能从古画中找到依据。然而,开发者们一开始也不是古画和历史的深度爱好者,都是因为做这款游戏,才让大家钻研起了传统文化。而做出《力力普的工坊》的胖布丁游戏,很多员工也都是半路出家,创始人郭亮表示,做游戏一直是一个不断自我学习的过程,哪怕不是一流的人才,也要朝着一流的目标去前进。

不可否认,游戏行业中存在着一些格调不高的产品,这也是此次大赛的初衷——让更多人看到拥有艺术价值的好游戏。大赛的主办方心动网络首席执行官黄一孟说,整个游戏行业当中有很多的人在不断努力,“我们想让更多的人看到游戏不一样的地方,也许会打破一些他们固有的认知”。

这次获奖的不少作品,让业内人士也不由得眼前一亮。获得最佳设计奖的《见》,以视障人士的视角,呼吁大众关注特殊群体的出行安全,给予他们更多的理解和关爱;获得最佳院校作品奖的《梦蝶》,引用典故《庄周梦蝶》,精选典型汉字融入游戏设计,展现了中国汉字的魅力;获得特别提名奖的《逆行者》,源自60余位游戏人15天的共同创作,展现了疫情冲击下大众的遭遇和心态,科普了正确的防疫知识。

“最适合用来引导大家体验游戏的就是艺术游戏。”腾讯Next工作室副总经理袁培培认为,当游戏已经成了很多人生活中不可或缺的一部分,社会对游戏产业的艺术性认可度却没有那么高。作为从业者,他希望艺术游戏会成为玩家们幸福感的重要来源。

本报记者 赵玥

游戏带你「回到大明」

《江南百景图》等国产精品游戏获奖



是枝裕和分享从影生涯方法论——

我选择和演员一起创作



关于日本著名导演是枝裕和的首部外语片《真相》是否遭遇水土不服,影迷们各执一词。但不可否认的是,争议不影响热度,本届上影节期间,《真相》和去年的《小偷家族》一样成了爆款。昨天,在上影节闭幕之日,是枝裕和作为最后一位名导,连线做客大师班,分享了他25年从影生涯的方法论——

“相比我按照自己脑海当中想象的人物让演员扮演,我更喜欢共同的创作,和演员一起去发现、创作人物。而这样的态度恰恰就是非常纪录片式的,我今后应该也会延续这种方法。”

不想用“假声”

在观看《真相》的过程中,熟悉是枝裕和的影迷总忍不住琢磨,如果这部电影是由树木希林来演,会是什么样子。10年间,是枝裕和与已故著名女演员树木希林合作了6部影片。树木希林非常严格,如果在工作当中有什么做得不太充分的地方,她一眼就可以看穿。是枝裕和说:“我不想有一天会被她说‘我不想和这个导演合作了’,所以我每天工作都非常拼,就是为了不让她说出这句话。”

是枝裕和回忆,树木希林每次都会非常认真地读剧本,不仅读自己的台词,别人的台词她也会给出一些建议。所以,当现场观众提问戏剧性与真实情感的关系时,是枝裕和回答,自己的电影里是没有什么戏剧性的,“就好像唱歌一样,我不想用假声,我想用我自己最真实的声线非常朴素地反映出来”。

想要做改变

《真相》是是枝裕和第一次到法国这样一个完全陌生的环境里拍摄的作品。他曾向经验丰富的李安和奉俊昊导演取经,二人对此的应答都非常乐观,用非母语的语言拍电影不是什么大的问题,而事实也证明确实如此。在法国拍电影还刷新了是枝裕和对电影拍摄方法的一些认识。在法国,电影演员将自己的工作视为上班族一般的模式,《真相》的女主角凯瑟琳·德纳芙就要求每天只工作8小时。工作人员里还有一位单身母亲,拍完了之后她会去幼儿园接孩子,过自己正常的生活。

相比之下,是枝裕和感觉在日本拍电影像是在做大型活动,一个剧组总是一起吃住,牺牲睡眠也是常事。他感慨:“日本的拍摄方式对于演员和工作人员来说,负担都是比较



重的,希望未来日本的拍摄方式可以向法国接近,我们要改变我们的拍摄环境。”

向新人学习

如今,是枝裕和不仅是一线创作人员,还兼任制片人以及老师的身份,他的工作室也签了一些导演。将自己的精力和时间花在年轻人身上,在日本,这样做的导演并不多,“但这样的事情总得有人做”。

电视行业出身的他,看惯了电视台体系里的导演助理的模式,希望自己也能将这样的传统传承下去。“培养我的老一辈已经不在,谁来做这样的事情?”是枝裕和接过了接力棒,一方面希望把自己的一些东西传给下一代,另一方面,优秀的年轻人对于电影行业是一种新的刺激,“与其说我要给予他们一些什么东西,不如说我也希望能够有机会从年轻人那里得到一些什么”。

本报记者 赵玥