

上音“打游戏”你怎么看?

沪数字音乐专业联盟成立, 游戏加音乐带来不一样的讲述

游戏是什么?或者说,优秀的游戏是什么?这些年,当“游戏是文化”的说法被屡屡提及,人们多有不解,所谓消遣,能有多少文化含量?昨天,由上海音乐学院主办,上海音乐艺术发展协同创新中心、上海米哈游网络科技有限公司和 HOYO-MiX 联合承办的“2021 上海音乐学院国际数字音乐节”在上音歌剧院举行。

作为初创者之一的刘伟说过,技术和内容,是米哈游的生命线。而其内容,从场景到结构,从人物到故

事,都是文化的展演。在昨天的游戏音乐创作高峰论坛上,米哈游音乐总监、HOYO-MiX 主理人蔡近翰,带来了题为《米哈游公司视角下游戏音乐创作的现状与未来》的演讲。上海音乐学院与米哈游共同发起设立“数字音乐专业联盟”,上音国际数字音乐节艺术总监、知名作曲家、上海音乐学院安栋教授出任联盟主任,米哈游音乐总监蔡近翰出任副主任、副秘书长。音乐与游戏,带来不一样的讲述。



马上评

田志仁是当今最成功的音乐制作人之一,他的第一份实习工作,便是与《狮子王》《盗梦空间》等大片的音乐作者汉斯·季默合作。不过,将田志仁推上圈内顶尖人物殿堂的,却是因为一个游戏。这位华裔音乐人为《文明4》打造的主题曲《Baba Yetu》曾荣获格莱美奖——海外音乐界的最高荣誉,这是游戏音乐第一次获此殊荣。

游戏,不只是玩玩的。在互动与体验中,它潜移默化地输出着自己的世界观、价值观和审美趣味。上音与米哈游牵手水到渠成,一是数字音乐如今已发展成流行音乐中非常重要的一支,二则中国文化对外输出的载体已变得越来越多元。游戏的表达方式在改变,游戏的体验变成了全媒体。安栋表示,未来游戏音乐还可以举办音乐会和演唱会。“就像一个港台歌手要开演唱会,他不能唱,嗓子坏了一样都能开,因为观众自己开就行。这不是贬义,而是说你开这个游戏音乐会,这个游戏是不是达到接近国民水准,就看听众的反应。他要找回这个游戏关卡中的记忆,就像上世纪八十年代老歌之于我们,这是音乐符号,是我们的青葱记忆。游戏音乐在中国是很有希望的。”

音乐,只是游戏中文化呈现的一个方面。比如,马斯克在社交网络上@米哈游,表示自己很想打《原神》。这一现象级的游戏凭借开放世界的设定,将张家界、黄龙、桂林等中国风景搬进游戏,其所探索的“动漫游戏+旅游景区”的文旅联动新模式,助力了疫情后旅游产业的复苏,并向全球玩家送上一张闪亮的中国名片。与景区联动的内容在官方平台发布后,海外玩家纷纷对中国美景表示惊叹,对中国文化产生好奇,还有人说疫情之后要组团来中国,亲眼看看游戏中的中国美景。

一个游戏,一则故事;一段诉说,连接世界。

□ 华心怡

游戏不只是玩玩的

爆红游戏里的音乐加戏

品牌主理人蔡近翰因《崩坏世界的歌姬》与米哈游结缘,后携手米哈游创立音乐团队 HOYO-MiX 并担任 HOYO-MiX 主理人,同时担任米哈游音乐总监。团队为米哈游旗下《崩坏学园》《崩坏学园2》《崩坏3》《原神》《未定事件簿》等游戏项目制作歌曲与配乐,创作的歌曲在国内音乐平台各类榜单、iTunes 多国歌曲排行榜中名列前茅。如今,成为担当的《原神》,前期研发投入超过一亿美元,其主机游戏的制作水准媲美国际一流。游戏开发过程中,米哈游还为中国旅游景点以及国风音乐“海外带货”。张家界、黄龙、桂林等自然景观都出现在游戏中:“我们的游戏配乐是由上海交响乐团完成,录制时还借用了上海交响乐团音乐厅。”二胡、笛子、古筝等民族乐器也跟着《原神》走出国门。《原神》游戏

世界由多个不同风格的区域组成,音乐创作上以管弦乐配器为主基调,尝试加入风格各异的世界音乐元素。《原神》中的蒙德地区,偏向欧陆风情,借鉴了印象派风格的语言与节奏律动,主要采用钢琴、中世纪风格的鲁特琴、爱尔兰哨笛乐器等,并邀请伦敦爱乐乐团演奏。璃月地区更具东方神韵,用古声调式的旋律结合西方的浪漫派和声织体加管弦乐配器,邀请了上海交响乐团和民乐艺术家演奏。

音乐,是米哈游内容与体验的重要组成部分。蔡近翰说:“米哈游非常注重对音乐的投入,在游戏行业中,像米哈游这样在早期阶段就筹备自建音乐团队的公司少之又少。我们在游戏早期开发的阶段就会介入,与整个项目保持着非常强的协同性。”从结果来看,米哈游的游戏音乐也确实取得了不错的成绩。在网易云音乐等平台,HOYO-MiX 作品长期位居 ACG 榜单前列,《崩坏3》与《原神》的线上音乐会,累积获得了超千万的播放量。“用音乐构筑世界,我们真诚地希望有越来越多的音乐人加入到数字音乐创作的行列中来。”蔡近翰说。

数字音乐里的世界观想

音乐无国界,音乐无边界。上音是许多 HOYO-MiX 团队成员的母校,《原神》的音乐制作人陈致逸也是其中之一。“相较于传统音乐,游戏音乐更具有目的性和功能性,它承载着完善游戏世界观、表现游戏场景,对剧情进行情绪引导等功能。”安栋教授表示:“数字音乐专业联盟将加速实现人才培养、技术创新、产业升级的目标,携手国内外专家学者,共同构筑数字音乐产业发展的最优环境。”“数字音乐专业联盟”的成立,意味着中国的游戏音乐产业迎来了规范化、体系化发展的新格局。联盟将作为高校与行业的桥梁和纽带,致

力于推动会员企业研发自主知识产权的新产品;积极联动高校的创新资源,促进成果转化应用;促进交流数字音频技术、产品、标准、法规等方面的研究经验,提供产品研发、市场调研等方面的咨询服务。

除了积极参与行业共建,米哈游还联合上音共同发起了“2021 上海音乐学院国际数字音乐节”游戏音乐专项赛事。“2021 上海音乐学院国际数字音乐节”自 8 月启动以来,已在游戏音乐组、录音艺术组开展了作品征集,以及针对音乐科技主题进行了论文征集。其中游戏音乐组共收到 353 件作品,录音艺术组共收到 125 件作品,论文组共收到 77 篇论文,投稿者涵盖 19 个国家。音乐节组委会组建了一支实力雄厚的高校与行业专家评审团,有来自各大音乐高校的学科带头人,也有数字音乐行业的资深人士,同时还邀请了顶级的国际专家共同参与,包括来自美国的作曲家克里斯托弗·杨,他是当今电影音乐领域最杰出的作曲家之一,曾获得金球奖和两届艾美奖提名;来自德国的资深音乐制作人、音响工程师马蒂斯·埃尔博;来自美国的作曲家、制作人托马斯·帕里斯,他曾两次获得好莱坞媒体音乐奖,为《绝地求生》《王者荣耀》等知名游戏作品创作了配乐。

游戏音乐组最终有 14 名选手入围决赛,不仅有多行业经验的老将,也有来自上海音乐学院、浙江音乐学院、美国南加州大学桑顿音乐学院等多家海内外顶级音乐院校的新兵。在决赛阶段,选手们从组委会指定的 24 个游戏选题中进行选择,结合美术风格、场景氛围、角色特征、世界观等元素构建的主题特点进行音乐创作。所有作品将在 12 月 14 日的总决赛中由上海音乐学院交响乐团进行现场演奏,由评委打分评定结果。

“米哈游 HOYO-MiX 希望为游戏音乐行业的发展做一点事情。”蔡近翰表示,“我们愿意为有才华的音乐创作者,提供一个展现自己的平台。让更多音乐从业者,了解游戏音乐,加入游戏音乐行业。”

首席记者 华心怡

