

英豪》《灌篮高手》《足球小将》《网球王子》相比,《棋魂》的独到之处正是它的题材。

围棋,作为一项静态的“运动”,两人对坐棋盘之前,除了落子与坐禅无异。对于普通观众而言,它可能是一种枯燥无味以及深奥的脑力游戏,其严肃性也很难吸引观众兴趣。但《棋魂》成功地将原本枯燥的下围棋过程,刻画到恰当好处。

在漫画中,读者可以清楚地看到了地看到绘制精细的棋盘,以及在对弈时棋子的走向。懂得围棋之道的人可以从中看出棋局的走势以及对弈者的棋艺。而不懂围棋的人,虽然只能够看到棋子分散在棋盘上的样子,但由黑白两色棋子构成的画面自然就流露出一种整齐和谐的美感,观者能由此直接感受到围棋之美也已经足够了。

漫画在连载(1999—2003年)时,人气就一直高居不下,之后由集英社集结出版的单行本全册23卷,在日本的销量已突破1400万册。一向严苛的评论界也毫不吝惜赞美之辞,使其荣获了2003年度手冢治虫文化奖的新生奖。根据漫画改编的动画一开播便引起众人注意,收视率一度达到惊人的37.5%,接近“红白歌会(相当于春晚)”的收视率。

数据显示,日本有近100万人因《棋魂》投身围棋行业,为

围棋界输送了大量新鲜血液。可以说,让更多的人喜欢上围棋,尤其是青少年,《棋魂》真的是功不可没。

动漫版《棋魂》的成功为真人改编设立了极高门槛。于是,当2020年,国内要翻拍真人版《棋魂》时,一开始就因为人物造型引发争议。但经过本土化改造,这部中文版网剧拍得意外好看,实现了口碑的华丽逆袭——豆瓣评分从开播时的7.2分一路攀升至收官时的8.4分。

这次成功的本土化改编,核心在于“既尊重原著内核,又创新融入本土元素”。总制片人朱振华曾在接受采访时表示:“要把一个日本经典漫画,变成一个中国的故事,首先要做合理的本土化。我们第一件事是放在中国围棋发展的过程和历史中,让这个故事有根、有土壤。”

这种“有根”的改编体现在多个层面——

1997年,香港回归在即,《东方之珠》的曲调唱遍大街小巷。生活在方圆市的小学生时光(对应日漫进藤光),在爷爷的杂物间翻出一个旧棋盘,无意间释放出南梁棋痴褚赢。开篇定调就颇有“中国风”,而让你真正产生代入感的,是那个年代中国观众所熟悉的符号——孩子们追逐的四驱车;电视机里播放的是《还珠格格》和《仙剑奇侠传》……

藤原佐为变为南梁棋痴褚赢,这一改变也是有据可考——南梁皇帝萧衍本就是历史上有名的围棋爱好者。剧中还巧妙融入了中国古棋特有的“座子制”规则,并通过“当湖十局”等真实古谱展现中国围棋的深厚底蕴。

剧中褚赢对围棋式微的感慨——“1000多年了,我也未能参透其中的精巧和奥妙,人们怎么就能放弃对它的探索了呢?”——借古人之口,道出了对中国围棋文化传承的思考。

影像叙事中的棋道万千

事实上,围棋题材在影视领域的呈现,面临着如何将静态的棋局转化为动态叙事的挑战。不同的创作者选择了各异的路径,形成了多元的艺术表达。

2006年的电影《吴清源》由田壮壮执导、张震主演,讲述了围棋大师吴清源的传奇一生。与商业电影的常规叙事不同,这部电影选择了“暗然而日章”的表达方式。影片聚焦于吴清源的精神世界,而非表面的传奇经历。棋局落子的关键时刻常被隐去,取而代之的是人物独坐冥想、低头奔突的状态。导演田壮壮因此片获得金爵奖最佳导演奖,评委称赞他“不仅是一位导演,更是一位作家和思想家”。

1000多年了,我也未能参透其中的精巧和奥妙,人们怎么就能放弃对它的探索了呢?