

奇幻类网络小说改编电影的空间叙事特征

□周根红



奇幻类网络小说是网络小说中较为重要的一种形式,也是类型小说中具有较强创造性的一种类型。关于奇幻类小说的概念,目前研究者尚未达成一致。有研究者认为奇幻小说/电影的主要特征是“故事发生的世界背景是架空的,甚至与这个现实世界没有一点关系。……作者在现实的人类生存世界与人类发展历史之外,开辟出了一个完全属于个人虚构的平行时空。”(陈奇佳:《奇幻电影:我们时代的镜像》,《文艺研究》2007年第1期第20页)也有研究者认为新世纪初所出现的“玄幻小说”里的“玄幻”就是“奇幻”,它的命名还有“魔幻文学”,并且发展出了新的子类型——盗墓文学。这类小说中的故事和主人公“不受自然世界物理定律、社会世界理性法则和日常生活常识规则的制约”。(陶东风:《青春文学、玄幻文学与盗墓文学——“80后写作”举要》,《中国政法大学学报》2008年第5期)还有研究者将这些题材概括为“仙侠奇幻”：“表现神、仙人、魔的情感故事和正邪较量为主要内容,主人公大多具有超自然能力,在艺术风格上充满非写实的瑰奇浪漫色彩。”(戴清:《仙侠奇幻:影视文化热的审美思考》,《中国文艺评论》2015年第3期第47页)因此,我们可以将那些离现实世界较远的架空世界、充满奇特幻想空间、表现神仙妖魔故事的小说归入“奇幻小说”的范畴,包括仙侠、盗墓等小说。奇幻小说这一类型的出现主要来源于网络小说。近年来,随着网络小说改编影视成为流行现象,一些奇幻类网络小说也纷纷被改编成电影,从而形成了奇幻电影这一电影类型。《鬼吹灯》《三生三世十里桃花》《悟空传》《花千骨》《荒村》《地城十九层》《微微一笑很倾城》等奇幻小说所改编而成的电影,不仅强化了奇幻电影的类型特征,也进一步丰富了当前电影的类型叙事。虽然这些电影上映后的市场反应和观众评价不尽相同,但其创造出的墓地宝藏、神兽山脉、世外空间等标志性空间,对传统电影中的武侠空间、幻想空间提供了新的叙事资源和叙事策略,为中国电影的空间叙事提供了一种新的特征。

空间叙事的旅行特征

“空间”是奇幻类小说/电影一个非常重要的叙事方式,甚至成为小说/电影叙事的“中心”。这些场景既满足了读者的阅读需求,也是根据小说故事情节进行创作的。这些空间场景也是奇幻类小说对传统小说的空间叙事的创新和突破。奇幻类网络小说通常都是将一个故事的发生置身于一系列虚构的充满神秘、奇幻的空间场景之中。这些网络小说里描述的各种空间场景,充满着陌生化、奇观化、神秘化等特点,带给读者强烈的震惊效果,加深了读者重要的阅读体验。根据这些小说改编的电影,自然也离不开对空间的影像构型。一方面,小说中的空间景观是小说最具特色、最能吸引读者的元素,而且与小说的情节紧密相连,改编后的电影也自然不能错过这一已经在读者心中产生强烈效果的空间景观,观众也对电影里如何塑造这些景观充满了观影期待;另一方面,当前中国电影已经进入到一个奇观化、景观化时代,电影的空间景观塑造也成为影响市场的重要因素,而奇幻类电影本身对空间景观有着

内在性的要求。因此,各类奇幻电影通过各种方式、借助各种数字技术、多种拍摄手段,力争将小说中的空间或小说里没有出现的空间逐一呈现在观众的面前。网络小说改编的电影中所出现的各类空间景观,最基本的作用就是满足观众的这种审美期待,因此不可避免地带有浓烈的“旅行”色彩。电影对空间景观的再现,是为了满足观众的旅行性需求,让观众能够身临其境地感受小说中所描写的场景。这种空间场景的叙事结构大体采用的是“探险”“寻宝”等叙事结构。通过“探险”“寻宝”等形式,勾连起影片/小说中的空间场景。这些场景也是电影叙事的重要动力。根据《鬼吹灯》所改编的电影《寻龙诀》正是以探险作为电影叙事的主要结构,数字化再现的奈何桥、鬼门关、八卦迷魂阵等。这些大多潜藏于民间传说中的场景,依靠电影技术搭建起来的幻象空间,使得小说中的场景直观形象,让观众能够深切产生身临其境的视觉体验。这为国产电影拓展影像虚拟空间提供了新的思路。乌尔善在谈及《寻龙诀》的改编时说,“我想对书迷来说,最大的期待应该在环境压力(危险的自然幻境、奇异的生物和诡异的墓穴机关),完成了这一点就意味着我们的电影及格了。”可见,导演首要考虑的是电影的空间景观的吸引力。同样根据《鬼吹灯》改编的电影《九层妖塔》,虽然导演试图改编成一个不同于原著小说的故事,形成自己的叙事风格,但是其中也难以避免地设计了一些奇观景象,如昆仑山鬼族墓、妖塔,甚至还采取了全绿幕环境下的虚拟水下拍摄——这也是国内电影特效的一次突破,为国产奇幻大片开拓了新的发展道路。“尤其是在沙漠拍摄时,启用5架飞机拍了25天,沙漠中和地下鬼城是《通天帝国》的场景也是1:1实景还原。”(孔小平:《九层妖塔和寻龙诀未映先拍》,《扬子晚报》2015年9月30日A17版)。(狄仁杰之通天帝国)中,有评论者认为:“通天浮屠和地下鬼城是《通天帝国》两处独具匠心的设计,前者的精密与宏大,后者的阴森与诡异,是近年国产电影中特效最接近《加勒比海盗》等好莱坞电影的一部。”(韩浩月:《狄仁杰之通天帝国》:酒至酣处,灵感突至)电影《微微一笑很倾城》还将虚拟的网络世界打造成实景模式,如用特效完成落霞峰、忘情岛等虚拟场景,还实景打造了游戏“梦游江湖”的长安城。奇幻类网络小说主要是以空间的形式结构故事,以空间秩序为叙事的主导,以空间化的推进推动情节的发展,因此呈现出一种独特的“异时性”的旅行叙事模式,侧重于对空间的架构与虚拟的空间体验。奇幻小说的空间叙事其实也受到跨媒介产业开发的影响。与其他类型小说相比,奇幻类小说更具有跨媒介开发的多元性。这也是近年来奇幻网络小说流行的重要市场特征。一部网络小说,往往被改编为电影、电视剧、游戏、动漫等多种文本形态。其中,奇幻类小说改编为网游的市场空间更为广阔。因此,为了营造较好的用户体验,适应网络游戏的空间需求,奇幻小说对空间的营造更为积极,也更为奇幻神秘。这使得改编后的电影也具有一种旅行空间叙事类型与叙事结构。无论是自然风景还是人工建筑,无论是历史遗迹还是数字拟像,都充满了电影的奇观视觉效果。这些电影里的空间场景让观众

从中得到一种体验式的、沉浸的景观感受,满足了受众旅行式的视觉快感。

空间叙事的价值建构

奇幻类网络小说虽然都建立在一种虚构的想象的基础上,讲述的也基本是一些虚构的故事,大多数缺少现实意义,不过,随着奇幻类网络小说的深度发展,它们越来越追求小说内部的价值体系,即网络文学作家所说的“世界观”。因此,在这种情况下,网络小说的空间景观就不仅仅是一种猎奇式的奇观呈现和视觉刺激,不是仅仅停留于“旅行”经验的满足,而是需要进一步赋予空间以意义,营造出小说的空间价值体系,包含着一种奇幻类小说本身所具有的“世界观”。如《寻龙诀》通过奈何桥、忘川河、鬼门关等中国民间传说话语体系,建构起了一个庞大的冥界体系;《三生三世十里桃花》《花千骨》等虚构了仙人和凡人共处的世界体系;《诛仙》则打造了略带玄幻色彩的正魔两道并存的世界。也正是从价值体系的角度出发,有研究者认为,近年来中国的奇幻类电影,尽管很多影片在影像技术方面运用得非常娴熟,叙事也很流畅,但却屡遭市场滑铁卢。究其原因,不外乎是在影像叙事的表面下,没有建造完整的思维观念:“庞大世界观的营造才是一部好奇幻类电影的核心。”(牛梦笛、火艺卉:《奇幻类电影,前景如何》,《光明日报》2015年11月18日09版)因此,奇幻类网络小说在改编为电影的过程中,或保留了原著中的“价值体系”,或试图建构新的“价值体系”。《九层妖塔》虽然改编自《鬼吹灯》的一部分故事,更为重要的是,电影还加入了“中国版神盾局”的749局。正是小说/电影内部故事体系和价值体系的建构/重建,空间景观具有了体系化、整体性和等级化特征。正如有研究者所说:“在网络小说中,不论是何种空间、地图,每一地域、位置等对应的都是主角或配角不同的力量体系、不同的社会关系,发生着不同的故事,并释放、生产着新的空间与地图。这样一些空间被连接在一起,最终绘成一幅复杂的叙事地图。”(周冰:《网络小说的空间、地图与叙事》,《中州学刊》,2018年第4期,第159页。)根据奇幻类小说改编而成的电影对空间景观的塑造,还有一个比较有意思的现象,那就是试图把小说虚构的空间幻想,在改编成电

影后实现与现实的映射。一方面,在改编成的电影中,空间场景的设计虚实结合,并且有意识地选取现实场景。如《寻龙诀》中的蒙古草原、日军废弃的地下工事等景观的选择,让观众从虚幻的场景中找到了现实的根据。这种设计既凸显了地域特色,具有较强的现实性。即便是带有神秘色彩的彼岸花,电影将其设定为来自太空的陨石改变了人体的脑电波,从而产生的一种幻觉,为这一极具虚构性的场景寻找科学的依据。《微微一笑很倾城》的开头部分呈现的是一个网游世界的空间景象,然后通过“断电”这一事故将网络空间切换到现实空间,从此开始了网络—现实—网络—现实这样场景不停变换的叙事结构。网络中的场景,也通过电影特效或实景模式予以呈现,完成了网络游戏世界与现实世界的嫁接。另一方面,奇幻小说改编成的电影,也被注入了具有现实意义的历史元素。如《寻龙诀》里的知青下乡、破四旧、红卫兵、抗日等。《寻龙诀》里最典型的红卫兵大战日本鬼子,让观众想起“抗战神剧”的叙事模式。奇幻类网络小说改编为电影后对空间场景的现实性解读,究其原因,一方面是为电影的叙事寻找可理解的逻辑,其实也就是想将奇幻类题材的现实主义改编;另一方面当然也源于主流意识形态的规约。但是,如果从叙事角度来看,奇幻与现实的相互融合,其实也表现出导演在奇幻电影空间所要表达的现实主义倾向。他们试图超越奇幻电影的“奇幻”消费,而借助奇幻电影里的“空间变换”赋予个人的、历史和现实的价值,强化奇幻电影的现实指向性。

空间叙事的游戏性

网络小说中的空间叙事,无论是旅行景观式的呈现,还是内部价值体系的建构,其不可避免的重要叙事特征就是“游戏性”。这归根到底源于网络小说的“网络性”。“网络性”的重要表现就是娱乐、快速等。这不仅表现在网络小说所赖以生产的网络场域,更重要的是,它为满足用户对生产所营造出的游戏性、狂欢性和杂糅特征,打破了传统电影的线性叙事结构,使得改编后的电影以嵌套、并联的方式实现了空间的组合。“游戏性”其实是奇幻类电影空间叙事的一种结构模式。奇幻类电影通过空间的不停变换,实现了空间的穿越、跳跃、转换、切换等,从而使得故事情节的发展具有较为广阔的展现空间。游戏空间内置为电影的叙事方式。

无论是小说还是电影中的空间场景,都具有某种等级化意义。网络小说一个重要的叙事特征就是空间叙事。作者通过不同地理空间和空间景观的书写,建构出一个与传统小说所不同的空间或叙事地图。这些叙事地图成为网络小说主人公打怪升级、修真仙侠的重要关卡,具有某种等级性或者说晋级特征。《九层妖塔》通过“妖塔”作为叙事空间核心,人物装备、武器等都深受游戏的影响,鬼族与魔国的打怪升级的叙事模式,形成了一种勾连故事发生场景的叙事功能,完成了空间景观的结构化塑造。因此,“九层妖塔”就具有了一种“穿越时光”的游戏特征。最为典型的是电影《寻龙诀》。《寻龙诀》的导演乌尔善也谈及电影拍摄时的游戏体验:“我回顾了《印地安纳琼斯》系列、《古墓丽影》系列、《国家宝藏》系列、《木乃伊》系列,还试玩了两款单机游戏《神秘海域2、3》和《古墓丽影9》,试图找到一些剧作规律。”乌尔善在分析了现有的一些电影、游戏后,确立了自己的拍摄思路,其中最为重要的就是“升级”：“作为冒险影片是否有不断升级的危险出现,环境的、墓穴的、心智的危机怎样为主角造成一个困境,我们的主角又如何一次次次的突围。”游戏也会成为电影空间叙事的重要内容,构成电影故事情节的一个部分。《微微一笑很倾城》讲述了一个发生在二次元空间中的奇幻网游爱情故事。影片开头便以网络游戏开场,身穿红衣战甲、手拿大刀的女主人公以“芦苇微微”的身份在网络游戏中扮演着一个追捕江湖大盗的形象,具有浓烈的动漫网游色彩。由于影片故事是围绕一个网络游戏展开的,因此,网络游戏在这部影片中不断出现,网络游戏场景成为故事发生的重要空间。故事的主人公在网络和现实世界中来回穿梭,既有网络游戏中的闯关、打怪、夺宝、决斗、打BOSS的游戏场景,又有大学校园里的浪漫温馨的故事场景。因此,这种空间的组合模式,其本身也蕴含着观众观看时的游戏体验。“跳地图”的空间叙事模式,与网络游戏的空间转换有着异曲同工之处。故事中的人物在不同的“地图”中获得了不同的“能力”,一步步“打怪升级”成为“老怪”、“高人”。读者/观众在变幻莫测、新颖奇特的空间场景中往来穿梭,从而体验到一种网络游戏的虚拟快感,这种虚拟快感又通过电影的影像符号予以“实景化”,从而进一步强化了观众的“角色扮演”功能和“身临其境”的体验。

永远都不会落伍。

有创新的作品会比较占便宜

在这个读者越来越接受多样化内容的时代,创新带来的好处是不言而喻的,但必须指出的是,并不是随便找个新领域,写一些没人写过的东西就能算是创新的,因为这个新事物可能根本就未成立,即便写成了世上独一无二的,也压根儿不会有读者买账。至于具体怎样真正创新,这里只提一点诀窍——多关注网文之外的传统领域。我们完全可以从已知的红过的内容中进行总结,看有什么题材、什么内容、什么元素是被市场认可的,其中有哪些是长盛不衰的,再对比着看,这些题材或元素,有哪些是网文中已有的,有哪些是暂缺的。毫无疑问,这些暂缺的空白,就是最好的创新方向,至少到今天为止,这样的空白并不少。

努力做到最好,精益求精

这一条并不是亘古不变的真理,曾经它似乎不那么正确,在那个只有PC订阅的时代,一味地追求质量或是数量,都不是最明智的选择,在两者中取得平衡才是利益最大化的做法。在那个时代,均订一万日更五千,收入是一定不如均订八千日更七千的。然而,时代终究还是变了,其实大家都应该很明白地看到变化,所谓的头部效应越来越被凸显。一部一线的超人气作品,或许看订阅收入,只是一部二三线作品的几倍,但现在谁会认为这两部作品只有几倍的价值差距?当然,书的好坏,订阅并不是唯一的衡量标准,但不管是以什么为标准,结果都是一样的,那就是,最好的作品才能获得最高的回报。所以,从这个角度来看,质量的重要性正日益凸显。

哪怕是一些暂时无法带来成绩的地方,如果能处理得更好,也并非没有价值的,因为很可能它给予的回报并不是现在,而是未来。这几年的工作中,类似的案例我已经遇到过很多,而我相信,未来随着网文的进一步发展,各种新的机会也会越来越多,但不管是哪方面的机会,真正好的机会,始终只会给精品留着。

男频网文写作的新趋势

□杨晨

这是由读者的阅读需求所决定的,能让他们读后心情愉悦的作品,自然就更容易获得成功,而打动读者的点,至少一定程度上可以对应参考现实生活中读者的心理需求,看他们梦想的是什么。所以,很显然的,“炫耀打脸”虽然不是全部,但始终代表着很大一批读者很高度的心理需求,而实现它、把它有机融入长篇故事中最简单直接的粘合剂就是升级打怪,这就决定了这两个元素会长期占据核心地位。更重要的是,和步行模式并不与其他交通工具冲突一样,升级打怪+炫耀打脸,也并不和别的写法不兼容,相反,把它们很好地融合在一起后,书会更精彩。所以,我们在追求创新突破的同时,并不能轻易丢下老本行,两手都要抓、两手都要硬,这才是王道。

只有打怪升级的作品,上限会被锁死

前面说了,这种模式是一定会有市场的,所以即便写得很无脑,即便写成所谓的小白文,也不用担心会没人看,该红的照样会红。然而,当这样的作品红到一定程度后,再想谋求更进一步的发展,尤其是想要从站内走向站外、从网文领域走向全民领域。从文字变成各种呈现方式时,就不可避免地会遇到各种麻烦。我相信,如果书本身没有太明显的硬伤,而它又足够红,麻烦终究还是能解决一些,但不管怎么样,相比其他书,可以说是输在了起跑线上,后续的发展操作会更艰难,上限也更容易被局限住。所以,在不影响成绩的前提下,有可能的话,作者们不妨还是多想一下,自己的这本书,除了这些打怪升级外,还有什么?是人物刻画、创意特色,还是世界观设定、价值观导向……

当然,一切都需要在保证作品原本的吸引力前提下,如果没了这个前提,后面的一切就会变成空中楼阁。

老套路依旧还有活路,但要求会更高

近几年网文趋势的变化,相信不少作者都看在眼里,有些依靠传统套路取胜的作者或许会担忧,未来再这么变下去,会不会彻底凉凉,彻底被时代所抛弃。我的观点是,担忧确实是需要,也确实有作者真会“凉凉”,但被时代抛弃的只会是人,而不会是题材、写法。其实前面已经谈到了,网文并不是真的改变了方向,它只不过拥有了更多的可能,那些老套路曾经红过,就证明它们是符合读者阅读需求的,所以一般来说,它们在未来应该同样能有读者。之所以有部分写法万年不变的作者成绩会变差,有一个原因是读者被部分分流了,以前他们也没什么选择的余地,而现在能挑选的口味变多了,自然有些人会离开,导致这部分书成绩下降,而更重要的原因则是,竞争变得更激烈了。一方面,同类书变得越来越多,原本这个类型或许只有几十部水准之上的,现在有了几百部、几千部,新书不仅要和同期新书竞争,还得能胜过几年前的老书。另一方面,作家们也在不断进化,我们可以很明显看到,在同一类型内,不同时期的作品,对这个类型的深挖、细节把控程度,是存在明显差异的。这样的结果就是,几年前能红的书,放到今天未必还能红,同样的,如果当时的作者还是用一样的方式去写,未必不会扑街。所以,类型也好,题材也好,套路也好,其实它们本身并不会被淘汰,但一成不变的写法是早晚会被淘汰的。要想跟上时代的步伐,要么能转变思路,跟上最新的潮流,要么就是深挖、优化老题材老套路,在原先的基础上做得更好,做到极致,就

随着行业的日趋成熟,网络文学的创新似乎变得越来越难,可要是不创新,靠老套路似乎又难以突出重围。时至今日,网络文学究竟会走出多少条新路,到底哪个题材能成为爆款,这些问题恐怕只有交由时间来检验回答。但另一方面,不可否认的是,网络文学创作的确有一些可以遵循的规律,以及一些相对明确的预判。基于我个人的从业经验,仅就男频网文写作,谈一些想法。

升级打怪依旧是核心,但不再是网文的全部

曾经的网络小说,无论看上去是什么类型,无论拥有什么样的外衣,本质上基本离不开“升级打怪”+“炫耀打脸”这种模式,前者指的是剧情,后者则是指爽点,无论大家换了多少种金手指,本质上还是为了这种模式服务的,最多就是把斗气一阶升二阶改成县令升知府罢了。当年也并不是没有作者想要另辟蹊径,但没写到位也好,读者还没来得及进化也好,总之成功的极少。而随着网文写作研究的渐进,各种写作规律、成功提经被不断总结出来,这在一定程度上加剧了套路的流行,尤其是进入移动阅读时代后,套路化模式化的问题更是突出。但近几年,情况却悄然发生了变化,可能大家也都注意到了,各种各样新颖的类型、新奇的写法层出不穷,在这些新一代的作品中,或许依旧还存在升级,存在“打脸”,但它们已经不再是作品的核心了,甚至可以说在整体结构中可有可无,各种生活文、日常文、脑洞文越来越多,而更关键的是,这些书还红了。变化的原因是多方面的,但对于作者而言,只需要关注结果,那就是写作的选择面变得更广了,这对于不擅长写传统网文套路的作者来说是个福音,而创意型作者也终于可以更大胆地进行各种尝试了。说升级打怪不再是全部,是说网文的路更宽、更多了,我们可以有更多样化的途径走到成功的终点,但这并不意味着原来的路就走不通了,它依旧存在,依旧畅通,依旧还是条主干道,而且看上去,未来它也会长期畅通下去。这就好比交通,我们的出行方式越来越多样化,可以开车、乘高铁、坐飞机,但步行依旧存在,而且多数时候,我们依旧还是靠步行来行动。写网文也是一样。