

《鬼吹灯》

盗墓小说，这部小说曾是图书销售排行榜的榜首。是一部中国大陆的网络小说，主要内容是盗墓寻宝，是一部悬疑



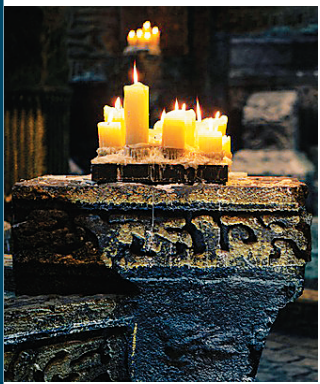
《鬼吹灯》小说

文本刊特约撰稿 丁乔

无『灯』可吹的《九层妖塔》



《九层妖塔》的剧照



王子墓内景



姚晨参演

粗糙的故事：没“鬼”，谁“吹灯”？！

平心而论，盗墓题材的电影改编，确实存在着很大的阻力和困难，然而这仍然不能成为导演陆川没有把《鬼吹灯》的故事讲好的理由。《九层妖塔》的故事不好看，故事太单薄，单薄到甚至连推动故事情节发展的基本逻辑都没有讲清楚。两个多小时的片子，既没有说清楚所谓“外星魔国”与人类的关系，也没有讲明白那些永远打不死的怪兽的来历，甚至连最基本的感情线都弥漫着一种“只是因为人群中多看了你一眼”的莫名其妙。全片的故事完全可以用一句话来概括：神秘组织749局和它的负责人杨教授发现了能够改变人类文明和命运的所谓魔国遗迹，于是为了拯救全人类，所有人开始没完没了打怪兽——一句话，陆川版的《鬼吹灯》，基本可以总结为一套无铺垫、无说明、无背景的“三无”大型3D特效真人版“人类大战僵尸”。

早在《九层妖塔》进行前期宣传时，陆川就不止一次地强调他的团队在该片特效上所下的功夫。号称拥有《指环王》和《后天》的后期团队和将近一个亿的投资，导演“挑战国产电影特效极限”的追求不言而喻。当然，倘若抱着充分宽容的心态来考量的话，他的心血倒也不算白费，然而或许正因如此，本片才会令人有更多的失望和惋惜——陆川就像是一个把燕窝鲍鱼跟土豆萝卜一起乱炖了之后又放上一大把辣椒才肯端上桌来的外行厨子。全套的精良装备，却炒出来个四不像。

事实上，越是搞场面、玩特技的“大片”，其作为根基的故事逻辑和细节就越要精致。大到支撑整部影片的背景叙述，小到一次动作场面的起因，都必须有一个简单清晰的故事在其中穿针引线，设问解疑，勾神，却又不能抢戏。而这恰恰也是陆川版《鬼吹灯》的致命硬伤。《九层妖塔》里既没“鬼”，也没“灯”，有的只是世界一流的特技和一个支离破碎、欲说还休的粗糙故事——连“什么鬼”都没讲明白，怎么还能指望观众来“吹灯”买账？！

“文艺癌”的“粉碎性”改编

陆川不是不会讲故事，至少在拍《可可西里》时，他还能把故事讲得扎实有野性。当年的《可可西里》虽然不叫座，坊间却是一片赞誉之声，对比今天《九层妖塔》首映过亿却一片失望之声的情状，不能不说有些吊诡。在文艺和商业之间，陆川似乎是Hold住了票房却Hold不住口碑。

有人说，陆川对《鬼吹灯》的改编是“粉碎性”的，除了保留了精绝古国的壳子和几个关键性人物，其它各处几乎全部重述，和原著完全不搭界。当然，这种大刀阔斧的改动，可以简单解释为过审的需要——毕竟鬼怪怪

尸一类元素要搬上大银幕，多少还是有些敏感，更何况还涉及文物考古和“上交国家”这种槽点。但是对比同样过审定档的乌尔善版《鬼吹灯》，这个解释就显得不那么有力了。乌尔善显然更忠于原著，而陆川的“粉碎性”重述，则更明确地显示出导演个人的野心。

作为一部发行量超过一千万册的畅销小说，《鬼吹灯》的市场影响力显而易见，而这也使得各路投资方都热切地进场分一杯羹。对于电影票房来说，原著的这种影响力其实是一柄双刃剑。一方面，大批的粉丝会如潮水般涌入影院，以求还原心中所想象的古墓世界。就如同当年的《哈利波特》，这种预支的票房资本，绝非一般大片可望其项背。但另一方面，这种影响力也在一定程度上提高了改编的风险。电影对原著的“还原度”会成为重要的考量标准——不是说不能动，但是动哪里，怎么动，都将决定影片的命运。

而陆川恰恰选择了最危险

华，其实在于那些散落在文本当中随处可见的民间文化和古代传奇，还有那些在穿凿附会之中逐渐显形的未知文明的神秘传说——一句话，盗墓小说的精髓，其实是一种混合了历史感与神秘事物的原始冲动，而这些，恰恰是被陆川用好莱坞式的“外星人入侵”与“拯救人类”所替换掉的内容。

在文艺片导演陆川的眼中，所谓“电影的逻辑”，或许可以进一步翻译为“导演的逻辑”。电影里讲什么，怎么讲，一切都由导演做主——这当然没问题，甚至可以说是电影人所应该坚守的态度，然而在“创作”与“改编”之间，终究存在着一些不同的规则。与其“粉碎性”地弃“神”而留“形”，倒不如直接另起炉灶，自己来讲一个完全不同的故事。虽然这样一来就失去了“影响力”这张票房的王牌，然而陆川这样杀鸡取卵的改编方式，又何尝不是一种自杀式的透支呢？

其实不止陆川的《九层妖塔》，纵观近几年出现的各种“盗



《九层妖塔》里的巨兽

的一条路。按导演自己的说法，“书要进入电影的世界，就要用电影的逻辑”。《鬼吹灯》的原著是网络小说，具有很强的“随笔性”和“游记性”，可“电影要是这样拍，书迷们很high，观众就会觉得疯了”。所以他把整个故事按照三部曲来计划，而第一部的作用，只是交待故事背景和人物关系的“前奏”——陆川的选择，几乎是完全“无视”原著的逻辑，而所谓的“还原度”，则被他画饼充饥般地延宕到了一个未来的“计划”当中。

其实比照电影对原著的取舍，便不难看出陆川的这种“改编”中所蕴含的野心。尚且不谈所谓三部曲式的“预售”方式，只说他把“发丘摸金”这一盗墓类作品的核心情节完全弃用，改换成“祖先与外星之战”和“拯救人类”这样颇具好莱坞口味的冲突核心这一点，就完全可以推断出他对原著的认知——这种改变，不会仅仅是为了过审所以进行的“规避”，它同样也鲜明地体现出一种对原著“为我所用”和“拿来主义”式的轻率态度。

“盗墓”之尴尬

盗墓小说之所以能够生成它一呼百应的影响力，其魅力并不在于“盗墓”本身，也不在于陆川所理解的打怪斗兽。它的精

墓”题材的影视作品，几乎都面临着同样的尴尬境地：不拍对不起市场，拍了对不起观众，而无论拍与不拍，好像都对不起原著。《九层妖塔》至少还占了个填补国产“怪兽片”的空白和恢弘瑰丽的特效制作，虽然故事讲得七零八落，但多少还有可圈可点之处。而反观其它几部，不是拍成了“牛头上交国家”的“正义护宝行动”，就是搞成了有人没鬼的三流恐怖片，实在令人无法直视，却又扼腕叹息。

盗墓小说有着巨大的读者群，极强的故事性和画面感，面前却横亘着既不能有“鬼”也不能有“墓”尴尬规则，再加上其自身过分庞大的篇幅和大量的冗余信息，这些都使它成了一种鸡肋一样“食之无味，弃之可惜”的尴尬存在。盗墓题材不好拍，不仅仅是因为话题的敏感，更多的是因为它本身的宏大和丰富。在文学的天马行空与电影的化幻为真之间，总是有一些看似可行却困难重重的遗憾。而能够化解这种尴尬的方法，也许并不仅仅存在于对“市场”的期待里，而更多的隐藏在对电影和原著的双重热爱当中。事实上，没有任何一种题材或作品可以成为票房的“摇钱树”——即便是那些拥有万千拥趸的摸金传奇，没有认真扎实的思考与架构，也同样难逃尴尬的命运。图