

导演 乌尔善



《封神第一部》能否开启“封神”之路？ 导演乌尔善：让神话传说回归到人性故事

姜子牙持榜下昆仑，冀州苏护反殷商，姬昌解围进妲己，文王夸官逃五关……7月20日，历经数年打磨的《封神第一部》正式开画，一幕幕观众熟悉又与以往不尽相同的名场面被呈现在大银幕上。在特效的加持下，在费翔、李雪健、黄渤等一众戏骨的表演中，这个流传了千年的“封神”故事被赋予了新的韵味。

近日，影片导演乌尔善在接受记者采访时表示：“《封神演义》里面吸引人的东西太多了，元素太多了，大多都是神魔大战、斗法，但是很难成为电影结构的直接基础，所以我们这次最终还是要回归到人，回归到人性的故事。”

五年时间改编 让神话故事落实到人类情感

电影《封神三部曲》改编自明代小说《封神演义》与宋元话本《武王伐纣平话》，两部作品格局体量庞大，故事情节波澜起伏，登场人物错综复杂。导演乌尔善和编剧团队经过近五年的讨论和创作，确定采用“三部曲”的叙事格式，同时也完成了对人物和情节的重新梳理，在传承经典的前提下带来诸多创新改编。

记者：这次的商王不再是一个昏庸无能、沉迷美色的形象，人物设定基于什么？

乌尔善：《封神演义》里描述的商王并不是昏庸无能的形象，历史典籍里描绘的也不是。电影里的商王殷寿形象创作灵感来源于两本古籍。在外形上，我们参考了《荀子·非相篇》对他的描写，“长巨姣美，天下之杰也；筋力越劲，百人之敌也”；性格设定则来自《史记》里对帝辛的描述，“智足以拒谏，言足以饰非”。

这次的商王就是如此，非常擅长精神操控，言辞非常有说服力。他是一个很厉害的君主，即使我们要把他塑造成一个绝对的反派，也要塑造得更有质量一些，这样才会给正面人物更大的压力和挑战。

记者：影片对“封神”故事的改编具体有哪些方面？

乌尔善：一是关于封神榜的设定，二是关于姬发的设定，三是殷寿与妲己关系的设定。但核心剧情没有违背“封神”故事的基本线，也没有违背我们对武王伐纣这段历史的基本常识。

在《封神三部曲》里，封神榜是人类创造者女娲娘娘留下的宝物，人类死亡以后，生命能量会回到封神榜里，只有天下共主可以开榜和调动这种能量。昆仑仙人要判断天下共主到底是善良的还是邪恶的，所以故事一开始姜子牙就放弃了自己的法力，带着这个使命来到人间，寻找人间真正的天下共主。这是一个很重要的改变。

同时，我们把姬发设定为质子，从小长在殷寿身边，把殷寿当成精神上的父亲，反而忽略了伦理上的父亲姬昌。在先秦时期，质子制度是一个比较普遍的政治制度。让姬发和殷寿有一个起始的人物关系，然后通过人物关系的变化，展现主要角色的成长以及其最终怎样战胜反派角色。



《封神第一部》海报

在殷寿和妲己的关系上，原本的故事中，所有邪恶的事情都是妲己策划的，但在电影里殷寿本身就有野心，狐妖读懂他，又因为殷寿打开了她的封印，所以妲己愿意帮助他。妲己没有善与恶的目标，所有邪恶的根源都来自殷寿自己。

记者：为什么这样改编？

乌尔善：我觉得“封神”是一个国民神话，大家对它都有一些基本印象，但如果仔细去问，可能每个人都说不太完整，说不清事件之间的因果关系，这就是我们的创作空间。作为一个当代的电影创作者，还是要基于当代观众的基本世界观、价值观和情感关注去创作，而不是还原一个明代小说作者对明代读者的满足，所以一定要作出调整。

我们改编的内核是让神话传说回归到人性的故事。我们没有神仙法术，但我们每个人都有父亲、有家庭。这些基本的人文情感是我们共同的经历，所以我选择将姬发和姬昌、殷郊和殷寿两对父子的感情作为贯穿《封神三部曲》的核心，用当代的视角去讲述曾经的故事，在能够引起共鸣的事件和情感中去展开叙事。

记者：电影想要传达怎样的观点？

乌尔善：故事肯定是正义战胜邪恶。但什么是正义？什么是邪恶？我们想给它作出具体的定义。比如违背人伦纲常、逼着别人吃亲儿子、为追求私利欺骗天下的殷寿，绝对是邪恶的；捡到孤儿、不论其出身都选择去培养观察的姬昌，面对商王可以替父亲去死的伯邑考，都是善良的代表。

选角的考量 有意追求古典舞台剧风格

费翔饰演的商王殷寿挥舞铜钺杀气腾腾，李雪健饰演的西伯侯姬昌舐犊之情发自肺腑，黄渤饰演的姜子牙用恰到好处的幽默调剂悲剧氛围，与此同时，一众年轻面孔诠释的质子热血刚毅，展现出商周时期战士孔武有力的武魄，仿佛将观众带入金戈铁马的古代战场中。

记者：能谈谈这次的选角吗？

乌尔善：李雪健老师是我们心目中中文王的唯一人选，他本身具备了角色所拥有的慈爱与坚定，尤其是他后来身体比较弱的时候，更是一个特别让人心疼的父亲形象。同时他的智慧也很符合姬昌善于占卜、“拘而演周易”的形象。我把剧本给雪健老师的时候，他非常喜欢这个角色。

我跟费翔老师之前在《画皮II》合作过。他是一个非常优秀的演员，善于挑战极端的角色。他看到剧本和殷寿这个角色时欣喜若狂，说这个角色太丰富、太有张力了，而且邪恶得很真实，他很愉快地接受了邀约。而且他的形象就和《荀子》里描述的“长巨姣美”一样，非常吻合。

至于姜子牙一角，在这部电影里是一个“白首牢骚类野人”的形象，同时连接着仙人的睿智和普通人的烟火气。他能够在龙德殿里见微知著地看透殷寿，也会在城门口贿赂不成反被卖，感叹“40年前这民间不是这样的”。黄渤老师就具备这种多样的气质，我觉得这种幽默感和搞笑气质很适合带着观众进入这个故事，承担思考与启发的重要作用。

记者：夏雨、袁泉等几位演员都有丰富的戏剧舞台经验，这是选角的特别考量吗？

乌尔善：对。《封神三部曲》的电影形态端庄严肃又带有古风，台词中也包含了文言文，比如比干的“天弃我大商”，姜子牙的“福祸无门，唯人所召”“天下非一人之天下，乃天下人之天下也”。自然松弛、生活化的表演方式，不是这部电影需要的表演形态。我们选的演员基本都有丰富的舞台剧经验，希望他们能用非常庄重的戏剧式表演来匹配强烈的戏剧性剧情。我们对新人演员的训练也是这个要求，6个月的表演课程让他们感受和习惯这种具有古典气质的戏剧表演方法。

封神独特美学 汇集巅峰艺术提炼经典感

从大气磅礴的朝歌城、雕梁画栋的龙德殿，到祭祀用的青铜器、精致考究的

服饰造型，《封神三部曲》特效和搭景结合，汇集多个朝代的美学元素，构建起一个专属于“封神”的奇幻世界。主创团队走访山西、陕西、河南等地的博物馆和历史遗迹，去探寻一个中国的、原创的、只属于《封神三部曲》的美学世界。

记者：如何确定整部电影的美学设计？参考了哪些内容？

乌尔善：《封神演义》是明代虚构的，作者大多基于明朝现实状况和此前存留的一些道教壁画、彩塑去进行虚构。而在历史上，殷商王朝是一个奴隶制的时代，用历史去讲述《封神演义》的故事是完全不成立的。我们的电影本身是神话类型，所以参考明代人的幻想可能是最好的策略。

在人物造型方面，我们参考了元代永乐宫壁画，进行了包括人物穿戴、表情、形象、肤色、服装的取材，这些元素也符合《封神演义》原著中的描述。为了增加时代感，在青铜器纹样、图腾和装饰细节上，我们补充了殷商考古学上的元素。在自然环境方面，我们参考了宋代的山水画，比如电影中的昆仑世界就来自北宋王希孟的《千里江山图》，采用了金色的背景、石青色的山，非常有超现实的仙界氛围。

无论殷商的青铜器、宋人山水画还是元代的水墨画，都是中国传统艺术里巅峰的美学形态。它们的重新组合，能产生一种中国艺术高度浓缩提炼后的经典感。

记者：在实景搭建方面怎么设计？

乌尔善：按照真实的考据，殷商时期没有那么辉煌的宫殿。考虑到电影需要的壮观威严的视觉效果，我们整个制式是按照紫禁城来设计，比如龙德殿的规模和故宫太和殿是一样的，非常宏大。而整个建筑的元素组合是来自殷商文化，比如建筑是白色石头砌起来的，宫殿的柱子全部是木雕，柱子上面是饕餮纹，是非常典型的殷商纹样。考虑到当时的年代没有瓦片，所以宫殿的殿顶采用的褐色草顶。

成立视效公司 靠质量打破“视效大片”刻板标签

青面獠牙的雷震子，勾魂摄魄的狐妖妲己，气势恢宏的朝歌城，华丽壮观的登基大典，战火中倒塌的冀州城寨……《封神第一部》不只是一部神话史诗，同样是一部视效大片。在追求视觉冲击的同时，主创团队也希望通过品质的提升和故事内核的挖掘，打造属于中国的神话史诗巨制。

记者：可以介绍一下这次的特效制作情况吗？

乌尔善：《封神三部曲》的视效制作用了6年。电影里我们能看到千军万马的骑兵冲锋、成千上万的奴隶建造祭天台，每个人都在做各自的事，这些全部是集群动画做出来的。雷震子、墨麒麟、九尾狐这些神话生物当然也是特效做的。《封神三部曲》的故事类型是神话史诗，肯定回避不了这些数字角色，所以我们一开始就在思考怎么解决这个问题。

我们先去了美国、新西兰考察世界最顶尖的视效公司，跟他们谈项目。结果发现，他们有能力做，但不可能配合这么长时间，我们的预算也不允许。所以我们只能自己成立一家视效公司进行资产重组来完成后期制作。我们在全球找了8家公司，根据不同的难度层级去分包制作内容，最后由我们的视效公司统一管理验收，最终交付结算。

作为电影创作者，我们不能靠辩论和说服，只有通过作品质量的提升来证明自己。因为有视效的帮助，我们有机会讲好故事，呈现那些充满想象力、也充满电影魅力的幻想类型片。据羊城晚报