

■ 动漫中国

用动漫重塑“三国”:有哪些路可以走?

□ 王 苗

三国是一个战火连绵、英雄辈出的传奇时代,在历史风云中留下了太多值得言说的人和事。这份宝贵遗产滋养着后世的文艺创作,从传统的说书、戏曲,到现代的电影、电视剧、动漫、游戏,三国题材从未缺席。

2009年,一部52集、每集24分钟的动画片《三国演义》在央视播出,由北京辉煌动画、央视动画与多美联手打造。2017年至2023年,郑泉宝导演的《三国演义》(3D版)动画片先后播出三季,共86集。2020年,漫画大师蔡志忠导演的动画电影《武圣关公》上映。2023年至2025年,由漫画《火凤燎原》改编的同名动画上线,两季共32集,每集24分钟。2025年暑假,易中天担任编剧的动画电影《三国的星空》(第一部)上映。三国故事经历多年的淘洗积淀,如老酒般浓香醇厚,始终引发着广大观众的关注。然而与此同时,“强大”的背面也可能是“顽固”,因为经典过于深入人心,创作者面对的是四面环绕、坚硬又密不透风的墙,找不到太多可以穿透和进入的缝隙。如何用“新瓶”来装这一壶“老酒”,十分考验创作者的功力和技巧。



动画片主要人物形象

■ 绘本世界

穿越知识的宇宙

——科普绘本的宽度、深度与密度

□ 姚利芬



《虫虫艺术家》插图

在孩子的世界里,每一片叶子都可能藏着秘密,每一颗星星都可能闪着未解之谜。科普绘本恰如一座桥梁,将幼小的心灵与浩瀚的知识宇宙相连。优秀的科普绘本在传递科学信息的同时,还能点燃好奇之火,唤醒想象之翼,引导思维自由翱翔。在当代科普绘本创作中,宽度、深度与密度已成为衡量作品品质的标尺,使儿童能够穿越学科的边界,在阅读中感受科学的诗意与世界的广阔。

宽度体现了科普绘本的跨学科整合能力,让知识不再孤立,孩子的好奇心得以在跨学科的河流中自由游弋。在早期的科普作品中,物理、化学、生物各自为岛,学科之间常常相隔,孩子的视野也因此受到局限。然而,如今的优秀绘本正打破学科壁垒,让科学与人文、艺术与历史在图文叙事中相互交织,形成一个立体的知识宇宙。《章鱼没有骨头:0-90亿的惊奇之旅》以数字为切入点,串联起了科学、艺术、技术与人文。譬如,在讲述数字8时,引导孩子了解到水熊虫有8只脚、钢琴的最高音是C8,还讲到雨滴的最大直径是8毫米,横跨了动物学、音乐学、气象学三个领域。

深度指的是绘本的思想性与哲理性,常为儿童在科学与哲学之间架设起桥梁,引导其体验知识与生命意识交织的律动。《一木倒,万物生:树的第二次生命》的情节简单却意味悠远:一块倒木成为生态系统的养分源泉,年轮与树皮仿

佛在低声诉说生命的循环与自然的律动。孩子在理解生态循环的同时,也感受到生命哲学的微光。《虫虫艺术家》通过昆虫形态与行为描绘出生态之美,每一条触角、每一片翅膀、每一道斑纹都是自然界的诗行,也是生命个体与环境互动的印记。深度让绘本从呈现科学现象延伸至阐释生态伦理与生命哲学,让孩子在认知世界的同时,也学会尊重生命、感受自然的复杂与微妙。

密度决定了知识传递的丰盈与效率。儿童的注意力有限,但高密度的绘本能让有限的阅读时间产生最大收获。《漫画脑科学》通过漫画将神经科学与心理学知识转化为生动画面,让孩子在趣味阅读中理解大脑结构与功能。《城市运转的秘密》揭示水、电、互联网等基础设施的运作逻辑,并穿插历史与技术发展故事,使孩子在轻松阅读中掌握系统知识。绘本的高密度知识不仅提升信息量,也能培养孩子系统思维能力,使他们在阅读中自然而然地建立知识网络。

儿童科普绘本的创作是一场穿越知识边界的旅程:宽度让孩子看到学科交汇的辽阔,深度让他们在探索科学的同时感悟生命哲学,密度让他们在有限阅读中汲取丰富知识。宽度、密度与深度,蕴藉着一种教育哲学:在跨学科、多维面向中引导孩子发现联系、提出问题,并在科学与艺术、理性与感性之间自由穿梭;在形塑孩子认知能力的同时,也塑造他们的世界观和生命态度。

央视动画片《三国演义》主要人物形象



的徒弟,他们用高超人的智谋推动历史的进程,给读者很强的代入感和阅读“爽感”。但现代化的视角和大量虚构人物的加入亦对故事进程形成拖累,让整体叙事节奏偏缓慢。

动画电影《三国的星空》(第一部)气势恢宏,画面精美,细节考究,充满质感,创新之处还在对曹操形象的刻画。

作品从曹操的视角讲述汉末乱世,曹操不是狡诈、冷酷、多疑的“奸雄”,而是有情有义、有胆有识,甚至还有些单纯无辜的英雄。曹操这种典型的“争议人物”因为张力较大,能激发创作者的热情,但曹操的文学形象不是一蹴而就的,想重塑它并非易事。即将上映的《三国:争洛阳》亦以曹操为主人公,我们对它的表现方式充满期待。

盘点一番后,不难发现,三国题材的国产动漫作品其实不少,除上文提



动画电影《三国的星空》(第一部)主要人物形象

作忠实原著的代表。动画片遵循小说《三国演义》的故事脉络和人物设定,中式审美的画面典雅大气,也可以作为小朋友们的三国启蒙。郑泉宝导演的《三国演义》是3D风格,造型逼真,吸引了大批成人观众。《武圣关公》具有鲜明的蔡志忠漫画风格,虽然加入了关公战恶龙的神话元素,整体仍是一部尽显忠诚本色的关公传记,动画片的受众平均年龄也比较低。忠于原著的做法无可厚非,但很容易被贴上“中规中矩”“创新不够”的标签。对三国这种“超级经典”的创新是充满叙事圈套和不确定性的冒险之旅,闯出一条新路绝非易事。

漫画《火凤燎原》的同名动画塑造了司马懿和燎原火(赵云)的双男主形象,从司马懿这个“次要人物”身上找到了一道进入三国世界的裂缝。在董卓与众诸侯的混战中,司马懿和燎原火(赵云)以相对超越和疏离的态度参与其中,可看作当今读者的化身。作品还设置了“水镜八奇”组织,荀彧、郭嘉、诸葛亮、庞统等顶级谋士都是水镜先生

及的作品之外,还有1982年的木偶动画片《曹冲称象》、2003年首播的《O版三国》等从三国故事中取材的衍生动画作品。超级IP和国民经典往往就像耸入云端的珠穆朗玛峰,让人望而却步,能攀上去的人屈指可数。创作者沿着华容小道艰难前行,过五关斩六将,却发现四周都是“此路不通”的警示牌。如果我们此时向上起跳,或许就能越过周遭坚固的、密不透风的墙,看到上方璀璨的星空。

■ 动漫焦点

本该深邃的星空,
却只是温暖的浅水

——动画电影《地球特派员》的遗憾

□ 李 萌

由迪士尼电影公司发行、皮克斯动画工作室制作的《地球特派员》是一部围绕孤独、误解与成长展开的动画电影。故事的主角艾力欧是一个失去父母后敏感而内向的男孩。在一次意外中,他被宇宙联合会误认为是地球的首领,继而被带往一个充满奇异生命的星际世界——星际联合会。为了留在星际联合会,艾力欧开始面对来自宇宙的期待、误会与审判。与此同时,留在地球上的姑姑也在努力寻找艾力欧,不断尝试与这个突然被推上宇宙舞台的孩子重新建立联系。

《地球特派员》中最可贵也最具潜力的设定出现在影片开头。小男孩艾力欧在航天局看到探索者号的影像时流下了一滴眼泪——他被宇宙的壮阔所震撼。失去父母的艾力欧是孤独的,他渴望伙伴,渴望有人或其他生命和他站在一起,这一幕为整部电影奠定了情感基调:一个对宇宙怀有纯粹探索欲的孩子,将如何与真正的宇宙相遇?这一刻,我作为观众能够理解艾力欧的梦想是对宇宙的幻想,也是对未知的深切渴望。

这是一个充满力量的起点。随着故事进入外星文明和宇宙冒险部分,影片却偏离了开头的深刻内核。本应带有一定科学信息的星际旅行、宇宙联合会和宇宙生物,被处理成奇幻的生物和场景。缺少技术逻辑、没有文明体系,让宇宙变成了一块色彩斑斓的奇幻背景幕布,外星人则像是幻想生物的拼贴——一些镜头甚至让我产生了在看《怪物大学》的错觉。这种转向给观者造成的落差在后半段尤为明显。例如,全球无线电爱好者协助艾力欧和姑姑的飞行器躲避宇宙碎片的段落,本来可以像经典科幻作品那样,通过技术、运算和协作展现来自不同种族的人类的共同力量。观众或许对科学细节有所期待,但影片几乎没有描绘其中涉及的科学技术,而将这一过程简而化之。

影片的情感线索也面临着类似的问题,姑姑与艾力欧之间相依为命却异常别扭的关系,本可以成为整部影片的情感核心。姑姑独自承担抚养责任的笨拙与挣扎、艾力欧失去父母后的脆弱与迷茫,都具备极强的情绪张力。然而影片并未给这条线足够的篇幅,使原本值得细致书写的亲情降格为推动剧情的功能性工具。

我原本期待看到一部用科幻框架切入、探讨人类孤独与自我认同的作品,结果却是一部包装成科幻的合家欢动画。就像一位豆瓣网友的短评所表达的那样:与其告诉我“你并不孤独”,我更想知道的是如果我的身边空无一人,我该如何自处。影片对孤独、失落与成长的探讨被其他桥段稀释,最终未能达到皮克斯动画本应具备的锐度与深度。

情绪价值固然能给人带来慰藉,但仅靠情绪价值并不能解决问题。换句话说,《地球特派员》选择用温暖来覆盖现实的问题,而不是去直面它们。影片也许能让人微笑,却不足以让人信服,这正是它最大的遗憾之处。

■ 游戏人文

今年推出的双人合作角色扮演游戏《双影奇境》,成功续写了四年前《双人成行》的传奇。在这两款由同一家工作室“Hazelight Studios”打造的游戏作品中,玩家需要和朋友一起,分别扮演两位主人公,通过多种多样的协调和配合一起闯关,体验剧情并完成挑战。

在构成电子游戏的基本要素中,叙事这一要素对于这类角色扮演游戏来说,有着比对其他游戏品类更重要的作用。一个足够完善精彩的故事不仅是“角色扮演”这一概念赖以依存的基础,更为玩法与叙事的有机结合提供了出色的可能。很少有人注意到的是,在发售首周创造200万销量的优秀成绩之下,《双影奇境》赖以俘获全球玩家的,却是一个关于文学本身的奇妙故事——文学可以做什么?未来的文学可能会怎样?游戏可以取代文学吗?主创正是通过这两部游戏,给出了他的回答。

《双人成行》:从一本书开始的冒险

2021年发售的《双人成行》一举斩获了有“全球游戏奥斯卡”之称的TGA年度游戏大奖。此作是我们分析《双影奇境》必不可少的文本,二者在玩法和创作上一脉相承,且《双人成行》本身已置入了对文学主题的思考。

《双人成行》的故事是从一本书开始的。科迪和小梅是一对即将离婚的夫妻,女儿罗斯在得知消息后,向一本名为《爱情之书》的破旧书籍许愿,希望自己的父母能够“再度成为朋友”,并在眼泪滴到玩偶上之后魔法成真,科迪和小梅的灵魂被转移到两个玩偶身上。在整部游戏的七章剧情中,《爱情之书》贯穿始终,构成了故事逻辑的基本起点和推进动力。当科迪和小梅变成微缩人偶,失去与女儿交流的可能性,这本《爱情之书》也长出了五官和四肢,以“哈金博士”的拟人化身份与两个主角对话,指出他们的问题并引出接下来的挑战,最终带领两人重新修复关系并恢复人形,开启了新的生活。也正因如此,这本最初被女儿罗斯在学校垃圾桶里捡到的旧书,在游戏的最后却成了男主郑重装进包中。

作为经典的象征符号,书籍在这里指向的正是文学本身,通过童话式的游戏叙事暗示文字的力量。如果这还不足以说明其重要性,那么“哈金博士”的动作捕捉演员正是游戏制作人约瑟夫·法尔斯自己,则更进一步证实了这一形象在游戏创作思路中的重要地位。这位瑞典籍黎巴嫩裔游戏制作者最初选择的并不是游戏行业,而是在投身电影行业十余年之久后,才逐渐开始了对电子游戏领域的探索。在这一身份转变的背后,一以贯之的是他对当代叙事形式的追求。换句话说,故事和文学始终是他所关注的。

《双影奇境》:关于未来的文学命题

如果说《双人成行》描绘了一曲关于文学“温柔敦厚”经典印象的田园牧歌,今年面世的《双影奇境》则更清晰地指向我们这个时代面临的文学未来。前作中的男女主角设定在这款作品中变成了双女主,故事的基调也从爱情变成了友情:性格迥异的科幻作家米欧与奇幻作家佐伊同时来到一家出版公司投稿,却被要求进入公司最新研发的“故事机”,亲身体验自己笔下的故事。在机器故障导致的错乱中,二人往返穿梭于各自的故事情节,不仅发现了出版公司想通过机器剽窃创意的阴谋,也在共同挑战中了解到彼此的人生和创伤,最终成功返回现实世界,并将二人的故事出版成书。与前作“修复婚姻关系并恢复人形”的主线不同,《双影奇境》的剧情需要在三个不同的背景中同时展开,分别是米欧和佐伊的女性友谊、来源于各自家庭的心理创伤以及反抗出版公司的商业阴谋。第一部分与前作类似,借助合作闯关的机制展现;第二部分则在剧情中不断透露线索,最后在故事后段揭开关于童年创伤的真相;第三部分贯穿全作始终,提供了叙事的基本动力,并以最终boss形象出现,推动游戏达到高潮。

在这一切背后,三个背景实现统一的关键是本作剧情真正的核心概念——文学。纵观整部游戏,文学的来源、创作、出版和接受贯穿整个剧情始终,是游戏叙事和玩法赖以联结的根本纽带。而剧情最动人灵魂也最引人深思的部分,恰恰是玩家通过游玩,一步步观察和理解作为文学创作者的主角如何将自身精神世界投射到其文本中的过程。在某种程度上,本作的游戏剧情本身就是体验游戏角色创作的剧情,是一个讲述叙事本身的“元叙事”。

与此同时,“故事机”则体现出游戏创作者对文学主题思考的进一步深化。作为雷德出版社开发的高科技设备,“故事机”的主要功能是将文学创意转变为可沉浸体验的虚拟世界——这显然是对文学和游戏二者关系的隐喻,所指代的正是大量从文学文本中获取灵感的当代游戏生产方式。与电影仅仅将文字视觉化不同,这里的“故事机”生产的是一种可交互的体验,而这正是电子游戏的核心特质。它的理念如故事中的反派所言:“当人们可以亲身经历故事的时候,何必阅读或观看呢?”

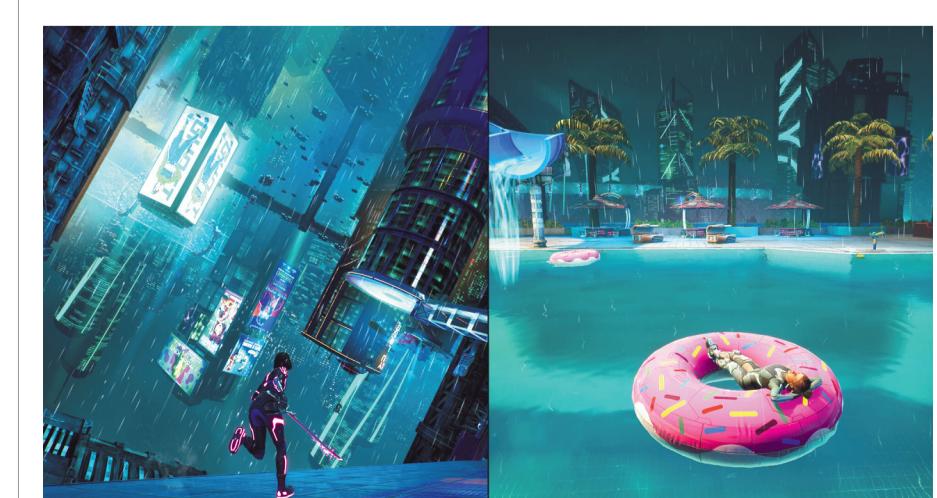
但是,随着剧情进一步展开,“故事机”也显露了它的本来面目。问题恰恰出在这种转化的过程中:“你们将进入各自的故事,体验专属的现实模拟。在这个过程中,我们将记录并存储所有内容然后打包出版。”也就是说,这种装置实现的并非传统意义上的文本翻拍,而是通过直接连接创作者的躯体,将其意识转化为虚拟体验。这也就给了机器以可乘之机,发现并窃取那些作者本无意出售的灵感与创意,甚至记忆与创伤。

《双影奇境》的作者提醒我们思考这样一个未来命题:当阅读文字的魅力似乎已经变得远不如沉浸互动来得刺激,传统的文学写作又将在何种层面上参与当代的文化生产?当故事来到最后,结局前最温馨的一幕,正是二人将共同所著《双影奇境》小说的首印本放在米欧父亲洒满金色阳光的墓前。游戏作者再一次提示玩家:文学有多么值得热爱和珍惜。

回顾两部游戏,《双人成行》和《双影奇境》恰好以两个故事构成了关于文学命题思考的闭环。一本书可以具有伟大的魔力,指引人们认识自己的内心,但文学并不能被游戏取代,最动人的结局仍是那一本洒满阳光的厚书。冒险从一本书开始,又以另一本书结束。

今天,我们正生活在一个游戏行业空前发展的时代中。电子游戏带来的新的奇观与迷局,与其他媒介形式一样,一方面提供了令人眼花缭乱的感官刺激,另一方面也在不断演进的过程中与古老的文学主题产生碰撞与回应。优秀的创作者无论身在何领域,都从不缺乏直面时代症候的自觉与勇气。通过《双影奇境》这样的游戏,我们可以从另一个角度看到文学的意义、可能性和未来。

(作者系对外经济贸易大学硕士研究生)



《双影奇境》游戏实机画面

从《双人成行》到《双影奇境》:
游戏可以取代文学吗?