



名著改编动画电影 能否给暑期档加把劲

由《长安三万里》原班人马打造的“三国”系列首部作品《三国第一部:争洛阳》(以下简称《争洛阳》)7月10日正式公映。此前,《西游记》已多次被改编成动画电影,《水浒传》《红楼梦》也都相继完成了相关动画电影立项。四大名著以动画大片的形式集体登场,从眼下的暑期档到长远的中国电影市场,这会是好的开始吗?专家给出积极的答案:“越来越便利的AI影像技术将动画改编的技术门槛降下来,名著改编动画将会是一个大趋势。”



《三国第一部:争洛阳》海报

不魔改原著,走励志型、主流化的改编路线

“由于此前饺子导演的‘哪吒’系列得到大众喜爱,动画只给低龄观众供给的固化认知已松动。”复旦大学中国语言文学系教授杨俊蕾说,加之四大名著本身就有天然利好,是用之不竭的故事素材深井,“凡是用心汲取者,总会有来自观众端的共鸣与收获,无论是黑或者红”。

关于“三国”,桃园三结义、官渡之战、赤壁之战,以及曹操、刘备、诸葛亮这些相对定型的形象,人们耳熟能详。但此次《争洛阳》亮出从“最初的最初”讲故事的决心,把镜头拉回“三国尚未成为三国”的时刻。东汉末年,宦官、外戚、士人集团彼此角力,天下还没有真正“三分”。故事线从黄巾军之乱、汉少帝即位,延伸到董卓入京、诸侯讨董,并在虎牢关之战暂告段落。无论是否熟读“三国”,《争洛阳》都提供了一个能走进历史的入口。

“从创作策略上看,这样的叙事方式符合追求动画的前进路径。”在杨俊蕾看来,这是一种“产业明牌策略”,“即,不对传统文化和名著故事进

行魔改,而是走励志型、主流化的改编路线”。在此路径中,电影的落脚点常常是燃、热血、青春。

具体到《争洛阳》,影片保留东汉末年的政治失序、董卓入京后的暴虐,但并没让故事完全陷入阴冷的权谋中。青年曹操作为影片的主视角,是后人印象里那个成熟枭雄的“青年体”,更像是仍在观察、学习并被卷入时代洪流的参与者。透过春日除疫社戏和滚落的面具,他看到了乱世中无辜殒命的孩童;从官乱当夜的失序,他看到火光漫天、尸体横陈……那样的曹操有判断、有勇气,在权力的漩涡中也有尚未被泯灭的青年气。

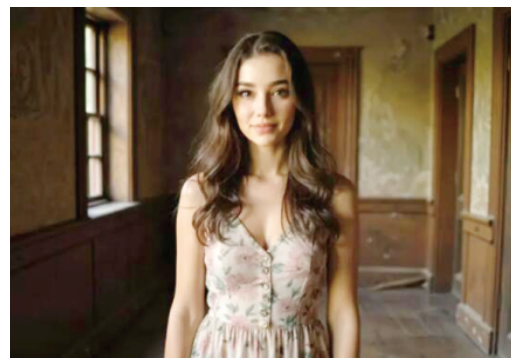
热血感在影片末尾的冲阵段落中尤为明显:乱世阴影并未消散,但密集的兵阵和人物骑马佩剑的姿态,让复杂的局势转化为直接的情绪爆发,形成一种热血感染力。

早在正式公映前,《争洛阳》就凭超前点映收获超千万元票房。不少前去尝鲜的观众给出了“故事脉络清晰”“画面用心”的评价。

电视剧(网络剧)演员署名新规施行

本报综合消息 7月10日,《关于规范电视剧(网络剧)演员署名的通知》开始施行。此举针对近年来电视剧(网络剧)行业屡见不鲜的演员署名排序之争,旨在从源头破除“撕番”乱象,引导行业回归艺术创作本位,构建风清气正的文艺生态。

首位AI演员将出演电影



AI演员蒂莉·诺尔伍德

本报综合消息 据有关媒体消息,全球首位AI演员蒂莉·诺尔伍德将参演电影《错位》,据悉,这是她的首个电影角色。

报道称,蒂莉将担任该片的主角,故事发生在名为“蒂莉宇宙”的超现实数字世界中,这个世界位于云端,蒂莉是人工智能,她没有实体,没有童年,也没有自己的生活经验——她只能访问其他人的信息。该片将采用一种“混合制作方式”,传统影视创意人员将和接受过培训的AI专家一起工作。

据此前报道,英国Particle6公司于2025年宣布,其公司旗下一个名为蒂莉·诺尔伍德的AI演员出道并签约经纪公司,不久后又高调宣布打造“蒂莉宇宙”。

目前,AI实体已成为好莱坞和电影行业的一个棘手问题,一些知名人士公开反对蒂莉以及在电影中使用AI。

古典名著没有随时间老去,反而不断“逆生长”

从去年《三国的星空第一部》到新上映的《争洛阳》,一年之内两部“三国”动画大电影上映。同题创作,也都关注曹操、袁绍等关键人物,但叙事方式和切入视角不尽相同。杨俊蕾认为,这是名著本身能穿越时空的本质所赋予的,四大名著是天然利好的故事资源。

更多古典名著都没有随时间老去,反而不断“逆生长”,渗入游戏、电影、动漫等文娱产品,成为超级“故事源”。2024年8月,中央广播电视总台与爱奇艺宣布将联合策划推出新版长篇巨制“四大名著”系列动画片;经典游戏《王者荣耀》虽非纯粹的三国题材游戏,但其中包含大量三国角色,也是近些年陪伴年轻人休闲生活的稳定存在;而在《争洛阳》的片尾彩蛋里,预告了年底即将上映的《水浒1:风雪山神庙》。

而在所有古典名著中,庞大的“西游宇宙”几乎在改编赛道一骑绝尘。在“共创”中完成了经典化进程的《西游记》,不仅仅是“一本书”,而是化身为中国文化基因的一部分。影视工业开启后,唐僧师徒西天取经的故事在新媒介的加持下不断被重构。1941年,万氏兄弟自《西游记》取材,创作《铁扇公主》,中国第一部动画长片诞生在上海。20年后,上美影再出手,《大闹天宫》只取一瓢饮,将色彩浓重的画面和深入人心的角色形象献与一代代观众。及至

电影《大话西游》颠覆传统的爱情寓言,《大圣归来》热血重燃的英雄史诗,再到游戏《黑神话:悟空》以游戏方式塑造取经后的神话想象,让文本进入更年轻、更具交互性的传播语境,《西游记》长达数百年的流行史,堪称传统文化现代化转型的典范之作。

相比《西游记》不断被“爆改”,其他几部古典名著的动画电影改编刚刚起步。因难度与挑战不同,古典改编的守正创新其实仍待解锁真密码。

杨俊蕾提到,当下名著的动画电影改编面临的普遍难题是如何超越“同质化”的时代性想象。比如这部《争洛阳》,青年曹操与袁绍开场交流,立刻让观众感受到和《长安三万里》中李白与高适见面的相似。“显露不同人物形象的真实面目,是名著动画改编的核心难点。这既需要精到理解典籍,也需要掌握先进技术造像,更需要创新性的艺术能力”。

在这个将家家户户知晓的国民故事做成动画电影的过程中,观众既期待熟悉的“三国”,也期待真正有新意的讲述;既希望看到不被脸谱化的人物,也希望故事有激情、有热血,希望旧文本对接当下情感。

对国产动画电影而言,四大名著不是捷径,而是一片需要精耕细作的土壤。如何让旧故事抵达新观众,答案仍会在一部部作品中继续展开,也值得期待。

本报综合报道