

《中国奇谭2》新年开播 中式美学努力尝试与现实共鸣

新年伊始,由上美影、上影元、哔哩哔哩与陈廖宇工作室联合出品的中式奇幻动画短片集《中国奇谭2》,于哔哩哔哩全网独家首播。该片延续对东方美学的探索,每周四11:00两部短片连播。这次,12位青年导演以九部风格各异的短片共同拓展“奇谭宇宙”的艺术表达边界,以中式奇想编织寓言故事,在东方美学里藏尽现实深意,为观众带来一场融合视觉享受与现实思考的开年文化盛宴。

中式寓言直击当代人心

无论是《如何成为三条龙》还是《耳中人》,元旦当天率先亮相的两部短片,与《中国奇谭》一脉相承,延续其“传统文化,当代表达”的创作内核,探索经典文化意象的现代转译,细腻刻画当代人的情感与思考。其中《如何成为三条龙》以“蛇化龙”这一东方神话意象为切入点,巧妙映射“身份认同”议题,以“小蛇审视龙王”的设定,传递尊重个体、打破成长桎梏的主题。这也是导演杨木继《林林》之后,再度参与《中国奇谭》系列,他坦言之所以选择蛇作为主角,正源于其作为龙之雏形的文化寓意,故事核心意在表达:真正的成长始于对平凡自我的接纳与深耕,这份内在笃定,或许正是当下时代最珍贵的“成龙之道”。取材于《聊斋志异》的《耳中人》,则突破原作叙事框架,将“内心欲望”具象化为耳妖,通过书生与“耳中人”的博弈,完成对自我欲望的直视、对话与和

解。作品犀利地指向当代人普遍面对的“如何接纳真实自我”的生命课题,引人共鸣。这部作品虽源自古典文本,却能精准折射当下生活——那些人们试图回避的自我部分,往往正是内心最真实的声音。

风格多样拓宽美学表达

在内容紧扣现实的同时,《中国奇谭2》在艺术呈现上也再次大胆尝试,首播两片以迥异的风格,展现出中式美学丰富的表现力。《如何成为三条龙》采用明快细腻的工笔国风,以清新色彩和灵动线条营造出治愈温暖的视觉氛围,让观众轻松代入三条小蛇充满童趣与希望的成长之旅。创作团队在美术设计中注重写实考据,选取乌梢蛇、黑眉锦蛇、翠青蛇等中国本土蛇类作为形象原型,让奇幻故事扎根于真实土壤。作品还将国家级非遗傩戏元素巧妙融入叙事,让传统艺术在动画中焕发新生。杨木说:“我参考了林风眠等艺术家的作品,但不是直接照搬画风,而是通过学习和探索让其



变成一种直觉。”相比《鹅鹅鹅》,胡睿在《耳中人》升级了动画语言,并打造出独树一帜的视听质感。短片刻意保留如老电影胶片般的颗粒感,在二维画面中创新模拟长焦镜头的景深效果,通过细腻铺陈营造出迷离恍惚的奇幻氛围,与书生内心的孤寂挣扎形成呼应。如果戴上耳机观看,观众还能更确切感知欲望的细微起伏,实现从“旁观故事”到“体验心境”的沉浸转换。

来源:新民晚报

世界级弓线下首秀 解锁文旅消费新场景

一次全球顶尖创作者的集结,一场全新的IP跨界实验,在上海宾馆辅楼正式揭开面纱。日前,沉浸式音乐秀《双城之战》限量开放内测名额,其首轮内测(1月22日至2月1日)的6场演出票迅速售罄。据悉,在这场约120分钟的演出中,观众将打破传统观演界限,自由穿行于熟悉的动画世界之中,聆听30余首原声曲目,化身戏剧叙事的一部分。

这部基于现象级动画《双城之战》改编的重磅大秀,不仅是该IP在全球范围内首次试水线下沉浸式演出领域,也将作为驻演品牌“SEE YOU IN SHANGHAI 上海见!”今年推出的里程碑式作品。“我们希望通过具备国际视野与原创精神的项目,推动优质IP、顶尖创作力量与城市空间的深度融合,构建可持续、可复制的演艺新模式。”上海文广演艺集团总裁马晨骋表示,一个驻演品牌,更代表一种城市文化主张——让世界级内容在上海生长,也让观众因一部作品而来到上海、记住上海。

打破边界,现象级动画浸入现实

自2021年上线以来,动画《双城之战》凭借其独树一帜的美学风格与深邃动人的叙事,迅速风靡全球,登顶Netflix60多个国家与地区的收视榜首,并接连斩获多项国际顶级大奖。被誉为“游戏改编作品天花板”的它,如今正突破屏幕的界限,以一场前沿的沉浸式音乐秀的形式,走向可触可感的现实空间。

选择以沉浸式音乐秀作为载体,正是源于《双城之战》动画本身的核心基因:音乐、群像与多线叙事。从荧幕到现场,媒介虽变,IP的精神内核却始终如一。这场音乐秀在忠实还原动画世界的基础上,融入大胆的艺术创新——它以实景现场演出为核心,有机融合音乐剧、戏剧、特技表演与创新立体机械装置,为观众构筑起一个震撼

的多维沉浸空间。

沉浸式音乐秀《双城之战》也标志着该IP的开发进入了全新阶段。从虚拟的游戏战场,到荧幕上的史诗故事,再到如今可步入的剧场现实,这一IP的转化衍生不断打破行业既定规则。这也恰恰承载着爆款游戏《英雄联盟》一直以来的探索精神:不止于让玩家在游戏中竞技、观众在动画中观看故事,更要创造一种能够“打破边界、亲身走进”的全新体验。

项目内测名额迅速告罄,直观印证了市场对于高品质、创新型文化消费的强烈渴望。这股热潮,一方面来源于《双城之战》自身强大的IP号召力与粉丝积累的高涨期待,另一方面也与上海文广演艺集团“以优质内容驱动文旅消费”的思路一脉相承,回应行业与观众对其成功的更高期待。

巅峰对话,顶尖阵容共筑双城

为将动画级的震撼表现力,转化为可沉浸、可交互的现实空间,沉浸式音乐秀《双城之战》由腾讯视频、腾讯游戏出品,上海文广演艺集团、拳头游戏、哇唧唧哇、东方明珠联合出品,并携手英国沉浸式戏剧先锋Punchdrunk联合制作。

Punchdrunk曾打造广受赞誉的《不眠之夜》上海版。音乐秀《双城之战》由创始人菲利克斯·巴雷特与艺术家凯丝·杜根共同构思创作,沉浸式戏剧先驱康纳·道尔担任编创与总导演。团队阵容星光熠熠:多媒体设计由曾与碧昂丝、阿黛尔合作的卢克·霍尔执掌;声音设计由三度奥利弗奖得主加雷斯·弗莱负责;美术设计则邀请曾为拉娜·德尔·雷打造舞台的斯蒂芬·加拉赫加盟。

与此同时,由中国顶尖创作者组成的团队也深度参与,为作品注入本土语境与创新活力。金曲奖制作人荒井十一担任音乐制作总监,编剧兼中文作词徐均朔精心打磨文本,在玩家情怀与戏剧表达之间架起共鸣之桥。来自全球的30余位舞者、音乐剧与话剧演员,将以身体律动与音乐节奏“燃”起双城战火。

当音乐、戏剧、沉浸体验、舞蹈、空间艺术与前沿科技熔铸于同一叙事体系,一个真正可步入、可感知的世界已然构筑完成。以上海为起点,一个线下娱乐的全新范式正式诞生——沉浸式音乐秀《双城之战》整装待发,为全球观众带来沉浸体验。

来源:文汇报

