



小说里没有对他们的形象有任何描述；至于后来更高级的“歌者文明”就更加没有来自作者的设定。这些放在小说里未必是明显的障碍，甚至还能让读者有发挥自身想象力的空间，反而是一种加分；但是，到了影视作品里，再回避这些关键的问题，就说不过去了。

这些原著里缥缈的概念，都要变成具体的形象，该怎么设定、怎么落实，是不是符合原著精神、能不能有理想的视觉效果。这些挑战，不可谓不艰巨。

“《三体》原著里的剧情 bug 其实挺多的。我们说它是‘点子小说’，为了满足点子，它牺牲了很多合理性。”晓默举例说：第一部

里的男主角汪淼，为什么就能成功地潜入“地球三体组织”？三体人派来的智子无所不知，明明知道汪淼是个间谍，为什么还放过他？电视剧里说的“把汪淼吸纳到自己一边”也是不合理的，因为按照原著的设定，三体人根本不在乎人类的抵抗，那么汪淼研究的技术又有什么价值，这个人值得被拉拢吗？

类似的更大的问题发生在原著的第二部里。三体人虽然不懂得欺骗但是也不是傻子，从理性分析的角度，就算罗辑这个人让三体人感觉不到威胁，还是应该把所有人类的“面壁者”直接除掉来保证安全才对，那为什么偏偏就不动手，害得自身的“殖民地球计划”最终失

败？难道只是为了作者能把故事写得下去吗？

上图：因为导演郭帆（中）喜欢科幻，所以改编刘慈欣（右）的《流浪地球》电影十分成功。

败？难道只是为了作者能把故事写得下去吗？

解决这些明显的 bug，肯定是影视版在改编过程中的应有之义。不花这个工夫，就只能损害作品质量。

电视剧版《三体》之所以被一些观众吐槽为“抠书拍”，就是因为它的编剧并未改善这些原著中剧情的矛盾和不足，而是几乎原封不动地把他们搬到了屏幕上。

动画版《三体》走了另一个极端。原著中从外星文明探索到宇宙资源争夺的宏大叙事，被动画生生改成了“面壁者罗辑养成计划”。

刘慈欣曾在发布会上说，“作为用画面来表现科幻的作品，我希望它能超出原著作者所想象的东西，