

■ 动漫焦点

“爱花牛”的自我救赎

——动画电影《公牛历险记》□李 萌

从前，在西班牙有一头名叫费迪南的小公牛。别的小牛喜欢奔跑跳跃，用角撞向对方，而费迪南只醉心于欣赏美丽的小花。对成为斗牛毫无兴趣的费迪南时常遭到嘲笑，还被戏称为“爱花牛”。

《公牛历险记》是蓝天工作室于2018年推出的动画电影，并于当年获得了奥斯卡最佳动画长片奖提名。影片讲述了爱花的费迪南救出了被困的公牛朋友们，之后带领大家一起离开“公牛家园”的故事。故事改编自美国作家曼罗·里夫1936年出版的儿童绘本《爱花的牛》。令人意想不到的是，当年这本薄薄的儿童读物居然打败了《乱世佳人》，荣登全美畅销书榜首。《爱花的牛》推出之时，正值西班牙内战爆发，因此这头小牛的故事也被做出了多重阐释。有人认为，费迪南是典型的和平主义象征，也有人认为这头小牛是不折不扣的个人主义者和无政府主义者。他坐在栎树下闻着花香的场景，更被人解读为静坐罢工。尽管曼罗·里夫屡次重申，《爱花的牛》只是一个写给孩子们看的单纯故事，然而希特勒和佛朗哥还是将其列入了禁书名单。

1938年，迪士尼公司将《爱花的牛》改编为动画短片《公牛费迪南》。费迪南对成为斗牛毫无兴趣，却意外地被蜜蜂刺中，结果惊恐万分的他被误认为是最凶猛的斗牛。在看到斗牛士的手捧花后，激动万分的费迪南又朝着斗牛士狂奔过去。就在所有人都以为愤怒的费迪南准备发起进攻时，他却面对斗牛士坐下，安静地闻了闻花香。有趣的是，这部动画短片中的斗牛士形象，是基于迪士尼本人进行的设计。

在动画电影《公牛历险记》中，更长的篇幅赋予了故事更合理的因果关系和转折。例如，费迪南的父亲曾是一头勇猛的斗牛，可是他被选为斗牛后就再也没有回来，费迪南对成为斗牛的排斥



《公牛历险记》电影海报

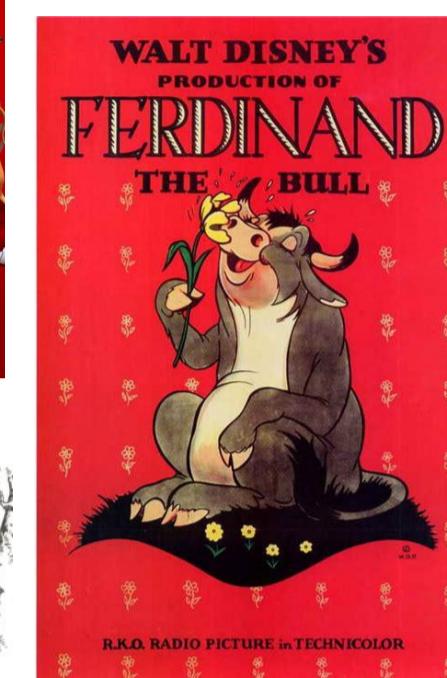


《爱花的牛》绘本内页



《公牛历险记》中的费迪南和尼娜

和恐惧，也因此更具合理性。逃离“公牛家园”的费迪南被女孩尼娜一家收留，在开满鲜花的农场过上了幸福的生活。长大之后，费迪南在小镇的鲜花节上被一只蜜蜂刺中，惊慌失措的他造成了巨大的破坏，也因此被重新送回了“公牛家园”。儿时的朋友们已经长大，大家都在为成为斗牛做着准备。可是，费迪南还是不肯相信“不成斗牛，就成肉牛”的铁律，他决定说



迪士尼版的《公牛费迪南》

服伙伴们，决斗不是解决问题的唯一方法。费迪南带领伙伴们再次逃离，目的地是开满鲜花的家园。

动画电影中的费迪南和绘本中一样，在面对人类的训诫和伙伴的质疑时永远都不会丧失信心，他一如既往地幻想着坐在树下闻花的美好生活。不过，这种过于理想化的性格特征也遭到了部分评论者的质疑。

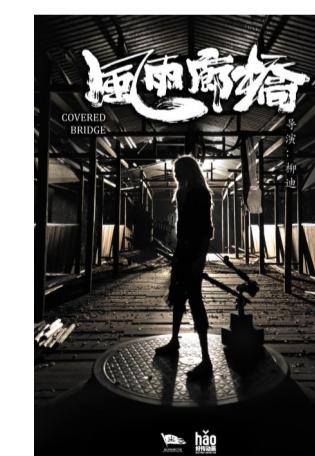
1936年的《爱花的牛》被层层剖析，许多人认为其中蕴藏着某种隐喻，但在当代，动画电影《公牛历险记》的改编却似乎很难被人过度解读，人们普遍认为这部作品是在给孩子们传递一种坚持自我、做自己想做的事的积极信念。或许有人在动画电影《公牛历险记》中看到了个人的坚持和成长，也有人看到了如何破除偏见和刻板印象。同样的故事，在不同的时代背景下却收获了完全不同的解读，《爱花的牛》不失为跨时代改编作品内涵迭代的一个经典案例。

从师夷长技到自述衷情

——“中国化”动画作品的发展之路



□ 蜂 非



长久以来，国产动画电影在大银幕上饱受冷落，除了“喜羊羊”“熊出没”等合家欢电影，鲜有国产动画电影能在票房与口碑上取得关注。2014年底，动画电影《十万个冷笑话》上映，成为中国首个“票房过亿”的非低龄国产动画电影。此时，有些声音认为，国产动画电影的春天已经到来。可事实上，2015年的《西游记之大圣归来》、2016年的《大鱼海棠》、2018年的《大护法》、2019年的《白蛇·缘起》和《哪吒之魔童降世》，无不因带有某种“话题性”而吸引了大众的关注。时至今日，我们依然无法认为中国的动画电影已经有了稳固的观影群体和成熟的观影观众。但值得庆幸的是，中国的动画电影及动画电影市场正在飞速成长，从故事本身到制作水平再到团队运营，无不展现出越来越成熟的姿态。以下以《十万个冷笑话》为起点，简叙“中国化”动画作品应有之特色与发展之路。

在《十万个冷笑话》登上大银幕之前，它已经通过网络漫画和网络动画的形式吸引了一大批关注者。2012年暑期，《十万个冷笑话》动画剧集播出，其“无节操、无厘头”的吐槽风格快速吸引了大批网络青少年的关注。彼时，日本长篇热血动画剧集正占据市场，而同年上线的动画剧集虽不乏佳作，却又未跳出类型化的藩篱；此时，一部对经典作品进行大杂烩融合和无厘头解构的中国动画剧集的出现，无疑让人眼前一亮。故事选取了青少年耳熟能详的哪吒、葫芦娃、白雪公主、匹诺曹等故事，赋予人物以现代人的思维方式和网络化的语言方式，在情节处理、逻辑建构、审美符号等方面更是表现出一种义无反顾的戏谑和反叛，这极大迎合了受亚文化影响成长起来的青少年的喜爱。但是，无论是电影还是动画剧集，在大量使用IP、玩梗、段子的同时，《十万个冷笑话》系列作品却丢失了故事最重要的逻辑性与合理性：故事是支离破碎的，人物性格过于单一，行为逻辑也经不起推敲——在电影中，主创者将不同故事中的人物置身于同一个故事情境下，一起冒险拯救世界，却没有体现出每个人物的必要性。简而言之，它就像一道便捷简单的快餐，让人大快朵颐之后，很难留下更多的回味。

《西游记之大圣归来》是让人惊喜的，它将“孙悟空”这一形象的“侠义精神”提炼出来，通过人物从失意到快意的变化，画出一条完整的故事曲线。此时，国产动画电影进入了大众视野，让人对“中国特色”的动画电影开始抱有期待。然而，《大鱼海棠》的搔首弄姿和《大护法》孤高的先锋表达却让这股期待变得含混，“中国化”的动画作品究竟应该什么样，这一问题似乎很难回答。《白蛇·缘起》和《哪吒之魔童降世》看起来找到了答案，主创者从中国古代神话和民间传说中汲取灵感，结合当多元的价值观，各自讲述了一个能唤起观众共鸣的故事。可这条道路依然狭窄。很显然，即便神话传说的土壤丰沃无比，用传统故事讲述现代人生的手法也不可能永远让观众觉得新鲜。中国动画电影需要讲述“自己的故事”。

近期，一些动画电影团队专注于表达自我诉求，其作品让人可以一窥“中国特色”动画作品的发展之路。《风雨廊桥》以定格动画的形式讲述

■ 朝花夕拾

与女儿一起做手工，用橘皮粘贴辅以手绘，不知不觉画满了整张纸，题目则是“跟随阿卡队长去飞翔”。女儿奇怪地问：“谁是阿卡队长？为什么这只大鸟的脖子上骑了个小人儿？是鸟很大，还是人很小？啊，居然是只大鹅，大鹅也能飞吗？”

我一边解说，一边在天空之下添加方整的田野和弯曲的河流，还有尖塔和红屋顶，全都是记忆中的样子。那是我所看的第一部动画片，更早的《铁臂阿童木》和《森林大帝》引进时，家附近还没有电视。即便是《尼尔斯骑鹅旅行记》也是从中间看起的，在邻居家里背着手板正地坐着，一声也不敢吱，想来家长事先叮嘱过礼貌事宜……这些都记不清了，但另一些却印象深刻。九英寸的黑白电视因为电压不足上下各有一道黑边，第一句歌词是“欧卡猫尼尔斯”，当时喜欢成天乐此不疲地学狐狸雷克斯出场时“喵”的颤音。尤其记得大鹰格丽哥被困，久而成习，不敢飞出铁网的破洞，不断在笼子里盘旋。格丽哥终于一飞冲天的那一瞬间，让我从黑白电视屏幕里看到了真正的蓝天。还有最后一幕里尼尔斯为了救出大鹅不顾自己的安危大喊着冲出来——连我自己也不知道这些景象在我的心中扎根有多深。

伴随着童年的结束，逐渐淡忘了尼尔斯，没想到以后还会有多次相遇。

后来读了原著，知道了这是伟大的女作家获得了诺贝尔文学奖的少儿读物，其中充满了优秀的自然和地理科普，颇多可供学习借鉴之处。这不算老友重逢，而是理性复习。

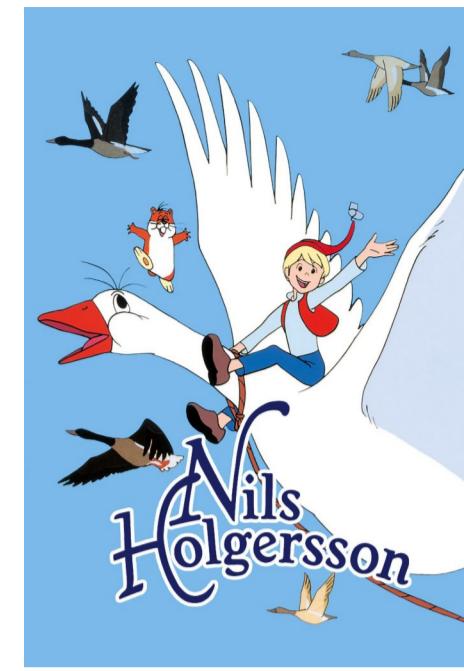
去芬兰访学期间参观历史博物馆，可以现场制作木鞋。就像配钥匙那样，机器探头深入木鞋里，另一端用车床照样子做出一只新的，木头新鲜得甚至都要哗啦渗水出来。有人问：“木头鞋那么硬能穿吗？”我说：“你没看过骑鹅旅行记？尼尔斯就穿这个。”这只是知识，没有久别重逢的激动。

回国后又过了很多年，有一次看到歌词，才知道动画片里令我记忆犹新的那句“欧卡猫尼尔斯”居然不是日文，而是英语——Oh Come on Nils（来吧，尼尔斯）。



久别重逢的尼尔斯

□ 杨贵福



《尼尔斯骑鹅旅行记》海报



《尼尔斯骑鹅旅行记》剧照

我哈哈大笑着讲给妻子听，然后聊到“香肠”“寄生”这些词日文音译怪腔怪调，说不定尼尔斯里面还有哪句又是英语呢！

拉普兰度！我突然感觉被巨石击中了胸膛。啊，拉普兰度，Lapland，尼尔斯要飞去的就是拉普兰度！

在芬兰时，别人曾约我去北方的拉普兰游玩，说是有极光。我想想时间想想工作，临阵退缩，后来读科幻前辈北星的博客“北方之城”里欧洲极北的游记，就当是自己已经过去。除了极光，据说那里还有传统芬兰人，还有大片的沼泽，还有巨大无比的蚊子。可再精彩也不过是一个地方而已，怎能比得上在家编程序有意思？

可那是拉普兰啊！我居然完全忘记了那是尼尔斯的目标，是追随阿卡队长要飞去的地方。当然，就算我没有忘记，也不见得能把动画片里的“拉普兰度”与英文字境中的“卡普兰”对应起来。久别重逢，又擦肩而过，甚为遗憾！

原来那些深刻影响过我们的东西，一次又一次地回到我们身边，在世界的喧嚣之中轻轻对我们歌唱。有时我们充耳不闻，甚至心生厌倦。然而，总有一刻这声音会再次击中你，让你意识到那早已是你血肉的一部分——那是你自己在呼唤，“欧卡猫尼尔斯”，Oh Come on Nils。

■ 实验动画

时间凝固与忽然领悟

——点击解谜游戏的叙事特征 □ 刘书亮

点击解谜游戏，是冒险游戏的一个重要分支。该类游戏通常是在相对简单的场景内，在极为有限的条件下让玩家尝试通过点选场景中物品的方式拾取道具、找寻线索并破解各种谜题，或者伴随着玩家（或玩家所化身的角色）对某些故事的真相进行了解。

这类游戏有很多都是“逃出房间”式的任务，比较典型的著名作品如《迷室》系列3D游戏。玩家扮演主人公，在一个布满各类神秘而精巧机关的房间中行走，把玩和探索各种场景道具，尝试从房间里逃出去。当然，也有一些并不完全基于上锁房间的游戏，如《锈湖》系列——在这种情况下，作品画面甚至可以不使用第一人称主观视角，最典型的就是《锈湖：根源》。

《锈湖：根源》讲述的是一个家族的历史，涉及来自不同年代的多名角色。作品分为一个个相对独立的小章节，每节都是一个谜题关卡，讲述不同角色的故事。在画面中可以看到，这些角色就处于谜题空间当中，坐在椅子上，又或者站在花园里，等等。实际上，玩家在游戏中的交互，常常是直接代表这些角色去解开谜题，例如在“找到爱情”一节里，詹姆斯和玛丽相互表达爱意的过程就需要玩家利用叙事空间内的道具助其完成。可以说这段剧情的叙事意图，就是让玩家见证他们的爱情，帮詹姆斯为玛丽戴上戒指。

点击解谜游戏玩家常有的体验是：手头的工具捉襟见肘，游戏几乎要进行不下去了，因而需要不停点击画面中的各种物品，期望能找到哪怕一丝新线索或者惊喜。而这正是该类游戏的鲜明特点。通常，在玩家没有有效操作的情况下，游戏中不会有突然打破这种状况的事件出现（那些带有恐怖感的惊吓型元素除外）。这就让玩家能够较为沉浸地探索这个空间，积极寻找场景内可用和可交互的有用信息。不过这也导致，当玩家未找到新线索



《锈湖：根源》里的詹姆斯和玛丽