

■动漫焦点

动画长片《埃塞尔与欧内斯特》：

英国近代文明与历史的微观缩影

□李 萌



“叮咚！”——门打开，一束橘色的太阳花出现在埃塞尔面前。欧内斯特从花束后探出头，露出青年特有的阳光笑容。

1928年的伦敦，牛奶工欧内斯特与上流人家的女仆埃塞尔一见钟情。他们像踏上了恋爱的滚梯一般，顺利又迅速地携手走进了婚姻的殿堂。婚后的日子平淡甜蜜，两年后，他们有了一个可爱的儿子。任何人的一生都是历史与个人命运的纠缠与交集，埃塞尔和欧内斯特也不例外。在他们小家庭稳步发展的同时，社会历史也在一刻不停地前进：伦敦市民的生活走向了现代化；希特勒成为德国元首，第二次世界大战也即将爆发……

《埃塞尔与欧内斯特》斩获了第41届葡萄牙埃斯平霍国际动画电影节（Cinanima）最佳动画长片奖、韩国电影节评委会奖、第九届科尔多瓦国际动画节最佳动画特别奖等。与此同时，还入围了第90届奥斯卡最佳动画长片奖，并刚刚获得欧洲最重要的电影奖项——欧洲电影奖最佳动画奖的提名，目前这两个重量级奖项尚未公布最终评审结果。这部拿奖拿到手软的动画长片是根据英国绘本作家雷蒙德·布里格斯的同名绘本改编，作品中埃塞尔与欧内斯特的故事取材于作者父母的真实经历。

雷蒙德·布里格斯生于1934年，他在1978年便画出了反响热烈的绘本《雪人》，该作在1982年被制作成同名动画短片。《雪人》讲述了一个男孩推出雪人，而雪人在夜晚奇迹般地具有了生命的故事，这个趣事直到现在都堪称经典。

在《埃塞尔与欧内斯特》中，雷蒙德以家庭这

一社会的基本单元为着力点，从微观视角折射社会文明的变迁和历史的发展进程。故事中，埃塞尔是丘吉尔的忠实支持者。她没受过教育，为婚前的女仆生涯感到羞耻，从不肯正面承认自己的出身。她的言语间常常表现出对上流阶层的无限向往：渴望出入舞厅和阳光餐厅；当欧内斯特说“我们工人阶级”时愤怒地回应“我们才不是工人”……埃塞尔的一生都在试图依靠努力改变自己身处的阶层。尽管并不是中产阶级，但她一直告诫自己要像中产阶级一样，活得精致体面，还为此与邻居主妇展开全方位的攀比。二战结束后，埃塞尔终于获得一份正式工作，并从仓库搬运员升为办公室职员——她终于可以不再做体力工作，而是拥有了漂亮的皮鞋和舒适的办公环境。

欧内斯特关心政治，并且一直以自己是工人阶级的一员而自豪。开明乐观的个性帮他战胜了生活中的重重困难。欧内斯特的善良与直接，使他很容易就化解了与埃塞尔之间的矛盾。欧内斯特同样没有受过教育，但他并没有像埃塞尔一样跨越阶层往上升的强烈意愿，无论是牛奶配送员还是战争期间的消防员，欧内斯特对待工作的态度都是尽力做好，随遇而安。

二战后，丘吉尔竞选失败让埃塞尔失望万分，欧内斯特则兴奋地欢呼工人的胜利。埃塞尔所代表的保守人士温和却缺少活力，对新鲜事物持怀疑态度；欧内斯特则热情激进，是进步力量的代表，虽然没有受过更多教育，但因为他的向上和真实，家里的生活一直不算太糟糕。

埃塞尔和欧内斯特的孩子——原著作者雷蒙

德，既没有选择做一个泥瓦匠，也没有成为一位体面的职员，而是在父母的反对下成为一名艺术家。他留着长发，没有稳定的工作，还要了一位患有精神疾病的妻子。新的时代允许人们选择个性化的人生道路：埃塞尔和欧内斯特送孩子读文法学校、读大学，但儿子最终选择的生活方式却是他们始料未及的。而这恰恰意味着，社会和文明在不断进步：我们送孩子接受良好的教育，为的就是让他们能够自由地选择自己的生活方式。

在动画师萨拉·艾瑞斯的个人网站上，有她为《埃塞尔与欧内斯特》绘制的原动画。影像片段中，动态草图背后叠加了模型师制作的三维场景与人物的静态帧。这意味着这部动画长片的分镜是使用三维软件进行制作的，而非二维手绘。在为动画角色上色时，制作人员为了更好地还原绘本原画的水彩手绘感，还特意在角色勾线的边缘部分做了留白和虚化，以数字绘画的方式模拟水彩的效果。

除了《雪人》之外，雷蒙德还有许多作品被改编为同名动画：《圣诞老爸》《大熊猫》《当风吹起的时候》《雪人与雪犬》等等。其中，与“雪人”有关的两部作品单纯且充满诗意的想象：《当风吹起的时候》则是一部以英国中产阶级为主角，表现战争对人们生活影响的作品。雷蒙德的作品中一直体现出对文明与社会的关心，《埃塞尔与欧内斯特》也不例外。除了片中夫妇相濡以沫的情感给人以感动，这部汇聚了英国近代历史发展过程中多个重要事件的动画长片还由此展现出在历史动荡与变迁中普通人生活所受到的影响。

■虚拟现实（VR）

从哪来到哪里去

——虚拟现实（VR）的前世今生 □刘 是

椅震动。老本行是电影导演、摄影师的海里格希望创造“未来的电影”，总共用他的机器创作了6部短片。遗憾的是，他的发明在商业上以失败告终。此外，海里格还发明了最早的头戴显示器（HMD）——这是现代虚拟技术最基本的组成部分。

1965年，计算机科学家艾文·萨瑟兰（Ivan Sutherland，1988年图灵奖得主）提出了“终极显示器”的构想：“终极的显示器当然应该是一个房间，在其中，电脑能控制物质的存在”。这一构想在30多年后的《黑客帝国》三部曲中被演绎得淋漓尽致。“终极显示器”可以被视为“虚拟现实”的蓝图。

早期的虚拟现实研究，常常是由军事、航天等领域的需求所驱动的。1968年，萨瑟兰及其学生鲍勃·斯普劳尔（Bob Sproull）在哈佛大学开发了外号为“达摩克利斯之剑”的头戴显示器（现收藏于美国山景城的计算机历史博物馆）——之所以得此外号，是因为这个设备太重，以至要从屋顶悬下来使用。同年，萨瑟兰和他在犹他大学的同事、好友大卫·埃文斯（David C. Evans）创建了一家公司，开展飞行模拟器、计算机图形等工作。同一时期，虚拟现实的另一个奠基人托马斯·弗尼斯（Thomas Furness），在

美国的莱特-帕特森空军基地开始了长达20多年的飞行器驾驶舱人机交互仪器的研发工作，开发了一款“视觉结合飞行系统”，后期飞行员不仅能沉浸在虚拟空间中查看3D地图，甚至能用手势、口令及眼球运动控制飞行器。

20世纪80年代初，麻省理工学院毕业的工程师兼乐手托马斯·齐默曼（Thomas Zimmerman）为了实现“空气吉他”，发明了一种能感应手指弯曲的“数据手套”。1985年，齐默曼与同样是工程师兼音乐家的加伦·拉尼尔（Garon Larnier）开办了VPL公司——一家研发和销售虚拟现实软硬件的公司。VPL公司曾为美国国家航空与航天局（NASA）的太空项目提供其手套产品，并一度成为媒体的宠儿。然而，由于经营不力和官司缠身，VPL公司于20世纪90年代初破产。事实上，VPL公司对“虚拟现实”概念的推广比它的产品更富有历史意义——甚至有一种说法：“虚拟现实”（Virtual Reality）这个词就是拉尼尔造出的。

民用“虚拟现实”的第一波浪潮起于20世纪80年代末，落于20世纪90年代中、期间，普通消费者开始体验VR游戏，艺术家则创作VR艺术，医生尝试借助VR康复患者。当时不仅出现了面向VR爱好者的杂志，以VR为故事要素的电影也引起了不小反响。遗憾的是，现实远不如期盼的那般完美。人们读着过于乐观的文章，体验到的却是未臻完美的VR设备，这让他们深感失望。而20世纪90年代中后期互联网的兴起，也促使媒体冷落和淡忘了VR。

从20世纪90年代中期到2014年，VR经历了严冬时期，退缩回科研院所和专业领域。但在这期间，VR依赖的计算机图形学、计算机硬件、电子显示技术等有了长足进步。2014年脸书（Facebook）公司以20亿美元收购了Oculus VR公司，同年谷歌公司正式发布了“纸板盒”（Cardboard；一种VR头戴设备）——这两个事件标志着第二波VR热潮的到来。目前，一些现有的VR平台在娱乐甚至教育应用上，已对消费者具有极强的吸引力。头戴显示器有潜力在未来几年成为一种普及的显示设备。

尽管我们离实现上述“终极显示器”的愿景还很遥远，但一些颇具科幻色彩的“黑科技”已经初露端倪。一些技术可以在三维空间中显示出有体积的对象，让用户可以裸眼观看立体影像。当然，这些发明也只是通向未来的临时解决方案。从更长远角度来看，或许始于20世纪70年代的“脑机交互”学科会让人与虚拟世界之间的连接变得更加直接。

（本栏目由北京电影学院未来影像高精尖创新中心供稿）

■我看动画

《Blood-C》：爱与羁绊

□张新一

若要说，世上最具情愫的吸血鬼是谁？从《月姬》中的爱尔奎特到《暮光之城》里的爱德华，答案可谓五花八门，而我的回答则是：小夜。

小夜这位在西方也很受欢迎的东方吸血鬼形象已有十几年的来头。从2001年押井守监制、美国出品的动画电影《最后的吸血鬼》开始，穿着日式水手服，手持修长太刀的女吸血鬼小夜就以脱俗的形象，打破人们对吸血鬼是男性、怕光、蝙蝠衣、獠牙的既定认知。由此，小夜开始陆续出现在国际荧屏上，2004年全智贤主演、吴宇森监制的好莱坞大片《小夜刀》，2005年日本动画公司Production I.G制作的动画《Blood+》（并非《小夜刀》续作，而是同概念原创作品）等，都在世界范围内收获好评。但真正给予我触动的，却是一部推出后褒贬参半的正统续作《Blood-C》。

《Blood》系列一直保持着高质量和邪典风格。光看片名便知，内容绝不乏邪典片常有的元素。而单从剧情角度剖析，日美两国的作品风格大相径庭，若将该系列分为两段，则《最后的吸血》至《小夜刀》为前半段，《Blood-C》至《Blood+》-最后的黑暗-》为后半段。前半段发生在美国，编剧风格自然不言而喻：大多是别具快感的打斗，《小夜刀》更是最早使用吊威亚技术的影片之一，同时还有吴宇森暴力美学的加持，但正因如此，真正的故事已经隐藏在商业包装之下甚至被抹去，连最基本的世界观也没有交代，终究是遭阉割的赚快钱工具。后半段则由日本人改编，内容更具有含蓄内敛的风格，更符合作品内核，却显然吸引不了只图“看个爽”的观众，其导演水岛努一向的慢热风格也让更多观众望而却步。

虽然商业上并不成功，但《Blood-C》运用日式笔触近乎完美地描摹出了一个扭曲、凄美的东方传说故事。从总体来



看，《Blood-C》毫无疑问远超《小夜刀》等作品：在立意上，它贯彻“爱与羁绊”的主题；在叙事上，它不屈服于商业程序，用挑战观众欣赏极限的表现方式，完满地讲述了一个被吸血鬼表面所包裹的东方爱情传奇。

《Blood-C》不同于日本的流水线深夜档动画，其电视动画实际上完全是为了之后的电影版下伏笔。看似平凡的小镇少女小夜，在每天晚上都要例行公事般地击杀名为“古物”的怪物，她单纯地认为这是在守护小镇，直到最后她才知道，这世界只是一群人“演”出来的，而主导者是扮演小镇咖啡馆主人的七原文人。于是，矛盾不可避免地爆发……电影版开场：东京，轰鸣的直升飞机螺旋桨、旋转的灯光，将原本局限在小镇里的故事放到一个浩荡而冷酷之地。电视动画埋下的伏笔一瞬间毫无掩藏地迸发，恢复记忆的小夜

切模仿之后，制作者还不甘心，非要让重要的反角拔出东方武士刀（典型的“赛博朋克”概念与镜头），在一个布满鲜花（抑或塑料花，可事实究竟如何又有什么关系？）的工业化厂房布景下一跃而起，完成一场拙劣的模仿秀。

这类影片还有一个特点：从剧情发展开始就能断定主角必然牺牲，与好莱坞经典模式的不死英雄截然不同，当然并非“主角不会死”的都是烂片，而是烂片的故事逻辑往往演绎不出不死的英雄。

影片结尾的双线叙述略带紧张感，稍微提升了一下该片作为商业片应有的娱乐色彩。但让人激动的自然不是那些打打场面，而是影片放大化地实现了男主少年时代的美丽诺言——更加完美的是，不仅如此，还引领全人类抵达了幸福的彼岸。

那么问题真的来了：这种理想化的方式，就真能让所有问题都迎刃而解吗？当大家都升入天堂后，究竟是实现了一切幸福美满，还是迅速沦落回地球最初的



状态？当然，电影制作者根本不会去思考这些问题，他以为推翻了一个不合理的制度之后，所有问题即告解决了。底层富裕了，剥削消失了，世界大同了，人民无不欢欣鼓舞，可以一起携手走向美好明天。

由此又产生了一个尖锐的问题：那就是对于普通观众而言，这类影片与《银翼杀手2049》又有什么不同？《银翼杀手2049》公映之后，似乎在精英阶层与草根阶层之间爆发出一场不可调和的冲突，因为很多普通观影者对以精英自居的观众对此前《银翼杀手》的情结根本不买账。

那么，莫非只是文化承载与心底记忆，才让精英观众记住所谓经典的《银翼杀手》，同时却看不起形式上颇为类似的《极乐世界》？