



展现两位动画叙事大师的伟大艺术生命轨迹，分享迪士尼&皮克斯的动画故事经典创作原则！

动画人的
生存手册

迪士尼 & 皮克斯
故事大师讲动画剧本创作

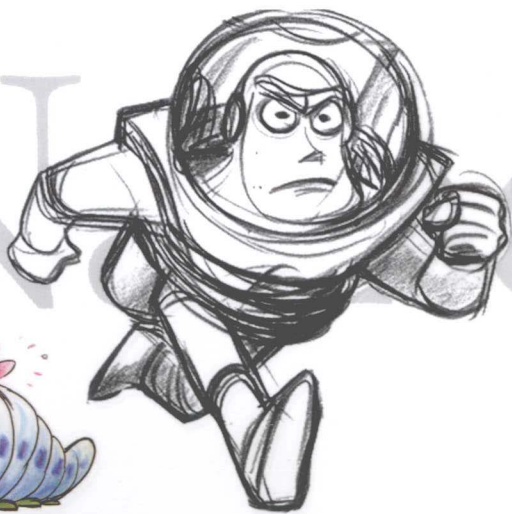
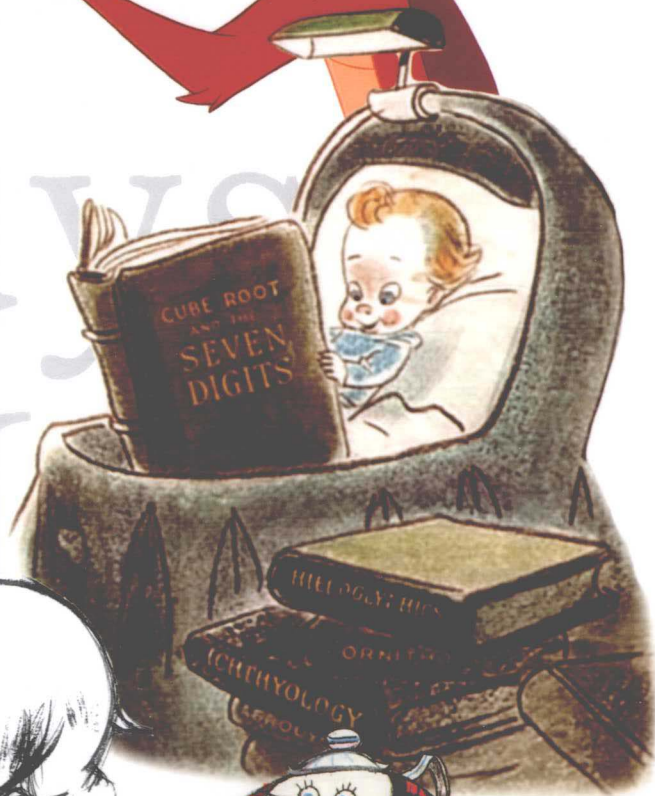
动画人的生存手册

[美国] 约翰·卡尼梅克 / 编著

迪士尼 & 皮克斯

故事大师讲动画剧本创作

Two Guys
and
a Dinosaur



NLIC2970871036



MASTER ANIMATION STORYTELLERS

JOE GRANT & JOE RANFT



中国青年出版社



动画人的生存手册

[美国] 约翰·卡尼梅克 / 编著

迪士尼 & 皮克斯

故事大师讲动画剧本创作

书





动画故事大师

乔·格兰特

1908-2005



乔·兰福特

1960-2005

TWO GUYS NAMED JOE: MASTER ANIMATION STORYTELLERS JOE GRANT AND JOE RANFT.

This translated edition published by arrangement with Disney · Hyperion Books, an imprint of Disney Book Group

律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由 Disney · Hyperion Books 授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2012-6508

图书在版编目(CIP)数据

动画人的生存手册：迪士尼 & 皮克斯故事大师讲动画剧本创作 / (美) 卡尼梅克编著；Coral Yee 译。

—北京：中国青年出版社，2012.12

ISBN 978-7-5153-1297-2

I. ①动… II. ①卡… ②C… III. ①动画片—剧本—创作方法—教材 IV. ①I053.5 ②J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 284213 号

策划编辑：王 颖

责任编辑：郭 光 白 峥

书籍设计：六面体书籍设计

姜懿针苏 孙素锦

书 名：动画人的生存手册：迪士尼 & 皮克斯故事大师讲动画剧本创作

作 者：(美国) 约翰·卡尼梅克

译 者：Coral Yee

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本：889 x 1194 1/16

印 张：13

版 次：2013 年 4 月第 1 版

印 次：2013 年 4 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1297-2

定 价：79.00 元

约翰·卡尼梅克其他著作：

《衣衫褴褛的安和安迪》

(The Animated Raggedy Ann & Andy, 1977年)

《温瑟·马凯的艺术人生》

(Winsor McCay: His Life and Art, 1987年, 2005年修改)

《世界名猫——菲利克斯猫的传奇故事》

(Felix: The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat, 1991年)

《弗拉基米尔·泰德拉：动画大师》，卡托纳艺术博物馆目录

(Vladimir Tytla: Master Animator, Katonah Museum of Art catalogue, 1994年)

《泰克斯·艾弗里：MGM公司那些年》

(Tex Avery: The MGM Years, 1997年)

《在动画诞生之前：迪士尼给人灵感的速写艺术家的艺术与人生》(1997年)

《纸上的梦想——迪士尼情节串连板艺术与艺术家》(1999年)

《Walt Disney公司的九大元老与动画艺术》(2001年)

《玛丽·布莱尔的艺术与才华》(2003年)

约翰·卡尼梅克与罗伯特·E.艾布拉姆斯(Robert E. Abrams)合著：《迪士尼动画艺术宝藏》(Treasures of Disney Animation Art, 1982年)

约翰·卡尼梅克与约瑟夫·肯尼迪(Joseph Kennedy)合著：《露西去乡下》(Lucy Goes to the Country, 1998年)

献给霍华德·E. 格林 (Howard E. Green),

动画史学家的守护神

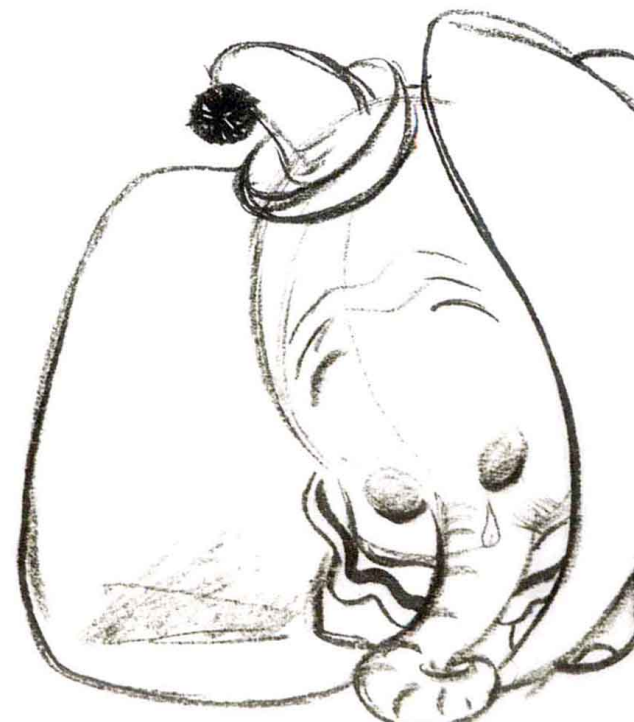
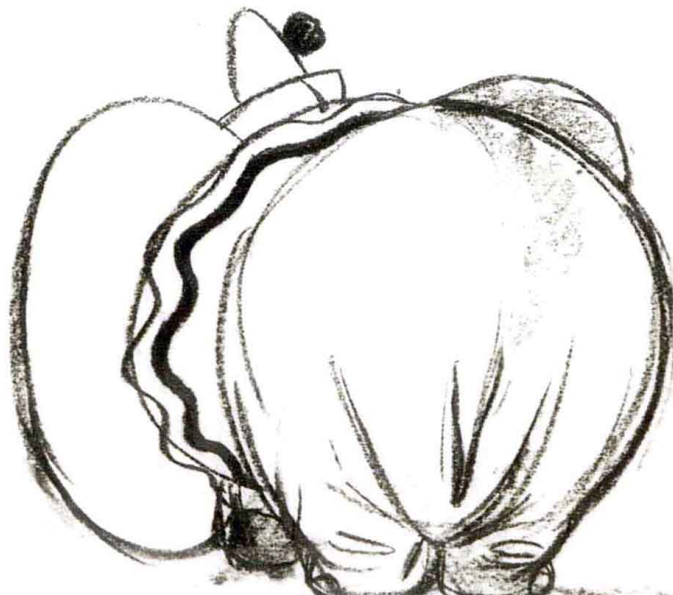
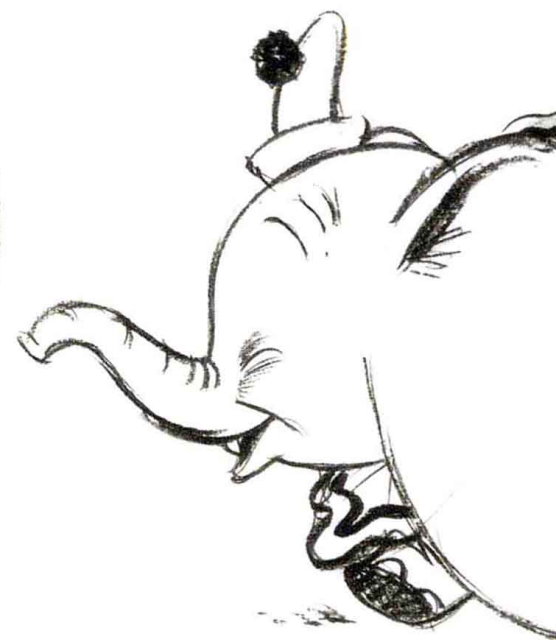
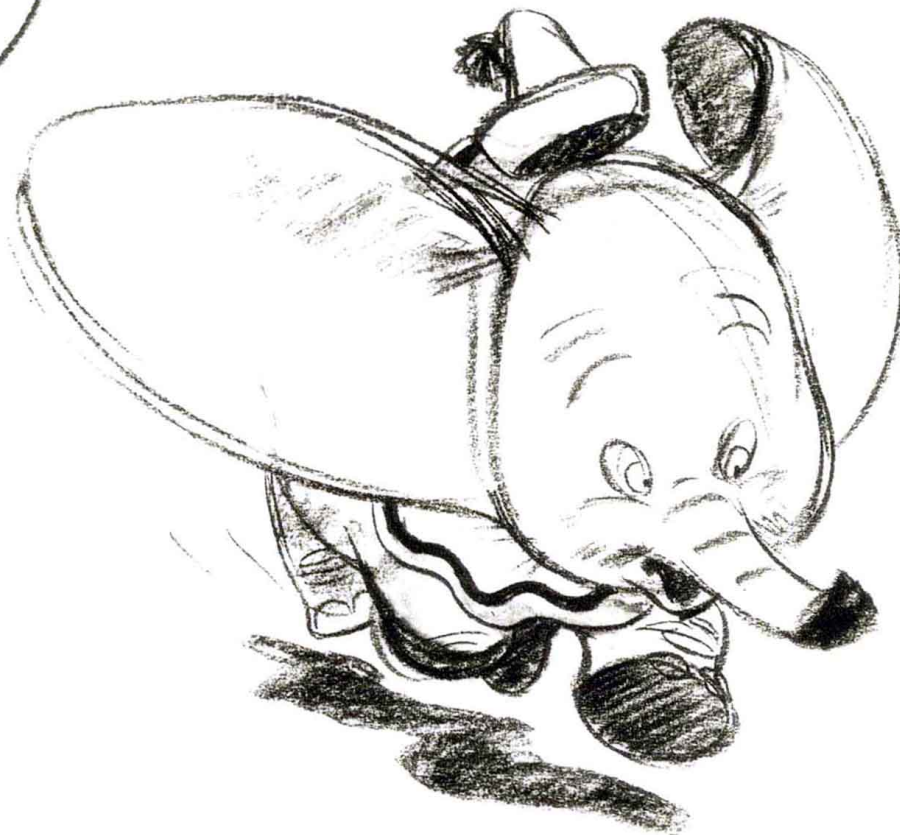
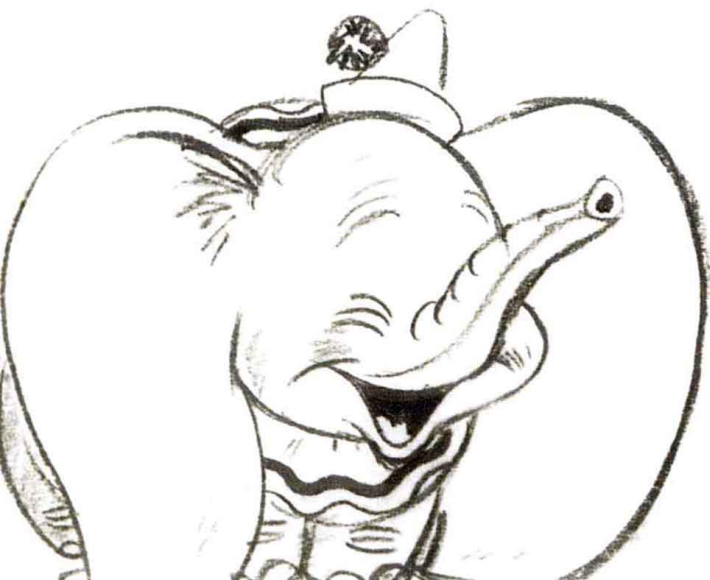
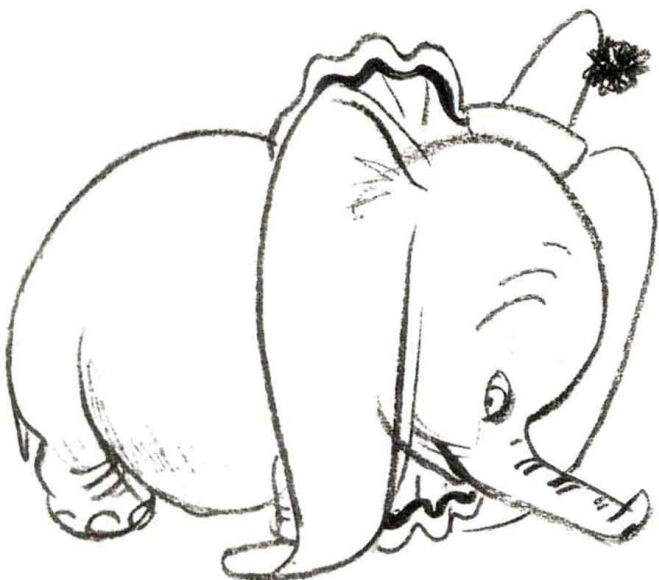
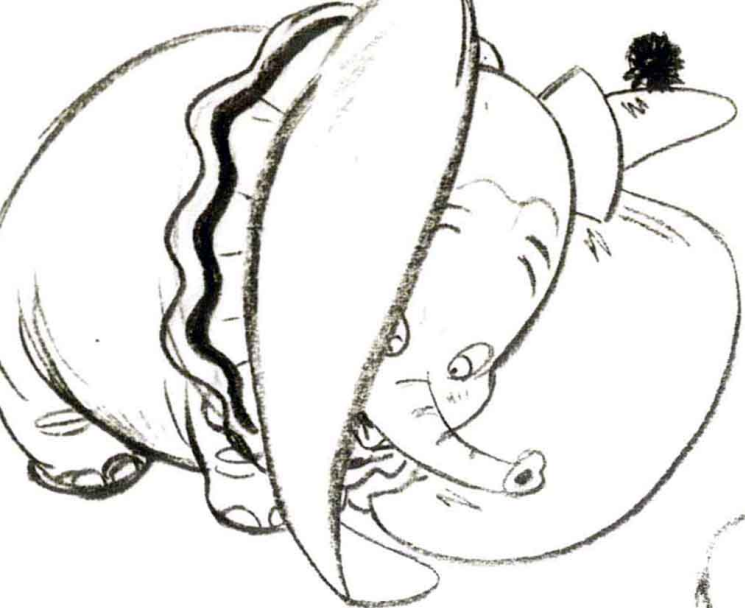


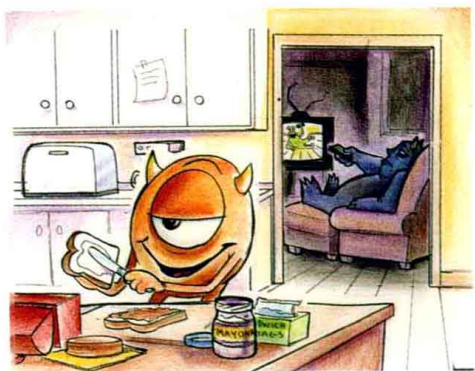
DUMBO MO

- 1348 -

THIS MATERIAL IS THE
PROPERTY OF
WALT DISNEY PRODUCTIONS.
IT IS LOANED TO YOU AND
MUST NOT BE TAKEN
FROM THE STUDIO OR COPIED
OR REPRODUCED IN ANY MANNER
WITHOUT THE WRITTEN
PERMISSION OF WALT DISNEY
PRODUCTIONS BY THE LOANEE.

CHARACTER MODEL DEPT.
O.K. BY JS DATE 6-27-40
NUMBER M 384 A
MODEL SHEETS SUBJECT TO RECALL
WITHOUT NOTICE JM.
Walt Disney Productions
60-74-1





乔·兰福特

- 第一章 乔! 戴上假牙!
12
- 第二章 业界最好的故事情节设定师
16
- 第三章 对修女吐口水
19
- 第四章 在加州艺术学院的日子
25
- 第五章 眼花缭乱的Walt Disney公司生活 & 那个疯狂的大男孩
30
- 第六章 即兴创作
38
- 第七章 爱与面包机
43
- 第八章 我们应该离开这儿
46
- 第九章 噩梦
55
- 第十章 玩具总动员
62
- 第十一章 无可挑剔的合作者
75
- 第十二章 一位妙不可言的导师
82
- 第十三章 相信过程
86

乔·格兰特

- 第一章 乔·格兰特
101
- 第二章 没有根的存在
106
- 第三章 丘比特仙童、骨灰盒与鞋
112
- 第四章 自己的艺术总监
115
- 第五章 米奇和詹妮
124
- 第六章 鹤鹑与女巫
130
- 第七章 好的, 乔·格兰特!
140
- 第八章 明星作家
149
- 第九章 内部战争与外部战争
162
- 第十章 少了些什么
170
- 第十一章 再见, 我的精灵王国!
174
- 第十二章 继续前进!
178
- 第十三章 心怀大计的大师
183
- 图注
196
- 致谢
202
- 作者简介
204

一个叫乔的男人，在2005年与世长辞，享年97岁；而另外一个叫乔的男人，在同一年英年早逝，这一年，他才45岁。不管哪个乔，他们的离去，都不禁让我们扼腕叹息。



这本书探讨的是个人创造力与动画叙事这门艺术之间的完美互动。而这两位动画大师乔·格兰特（Joe Grant）与乔·兰福特（Joe Ranft），他们的生命艺术就是这种完美互动的极致体现。

无论是格兰特还是兰福特，对于角色都有着独树一帜的认识。这两位天才天马行空的想象力以及孜孜不倦的创新行为，不仅给身边的同事带来了源源不绝的灵感，同时也给世界各地的观众送去了无穷无尽的欢声笑语。这两个人事业轨迹叠加在一起，实际上跨越了两个时代。从20世纪30年代，Walt Disney公司在动画界风头无二开始，一直到如今的数字时代，Pixar动画工作室在整个产业中举足轻重，这两个人为整个动画产业的发展做出了不可磨灭的贡献。虽说如此，但这两个人在动画界大多扮演着无名英雄的幕后角色。因此，笔者希望能够通过这本书将两人本应举世瞩目的丰功伟绩展示在世人面前。

华特·迪士尼（Walt Disney）一直坚定不移地相信，故事组是整个公司中不可或缺的核心部门。在这一点上，Pixar动画工作室与Walt Disney公司的想法不谋而合，这个公司一直秉持的信念就是“故事为王”。与真人电影不同，动画电影中的明星们不会直接出现在荧幕上。对大众来说，他们对工作人员究竟是通过怎样的方式来构思故事或设定角色并不了解，整个过程在人们的想象中蒙上了一层神秘的面纱。虽然很多人都知道，动画制作人员所扮演的角色就是要让动画人物栩栩如生、活力四射，但很少有人知道，在动画制作过程中，故事艺术家所发挥的作用同样至关重要——他们需要绞尽脑汁地设计角色的性格特征、定义角色之间的相互关系、勾勒角色的外形特征、描述他们的情感起伏。换言之，整个动画叙事过程中的点点滴滴，都是由故事艺术家完成的。

动画剧情的起点可能是某个剧本，或某个简单的故事大纲。在着手进行动画制作之前的很长时间，负责视觉发展的艺术家就会开始用图像的方式展开探索，他们探索的对象包括动画作品中可能出现的设计、情感、情绪、充满戏剧张力的时刻、角色关系、角色之间的冲突、背景、颜色以及服装等。他们的概念草图，也称为想法草图，可以给予整个制作团队无限的灵感。而制作团队中不可或缺的组成部分就是分镜艺术家。他们扮演的角色是将电影的叙事部分通过视觉方式呈现出来，这种呈现不仅涉及情感层面，还牵扯到了结构及电影表达的部分。除此之外，分镜艺术家还需要完成一项任务，就是确定动画作品的整体方向。他们会通过类似连环画的一系列图片，使自己对整体方向的想法跃然纸上。

虽然乔·格兰特与乔·兰福特绝对可以胜任视觉发展艺术家或分镜艺术家的工作，但他们在其他方面的表现更出类拔萃。格兰特在构思时喜欢无拘无束、天马行空，他在这方面的表现绝对无与伦比。他带着令人敬佩的探险精神，在铺天盖地的素描中展开对角色和理念的探寻。而其他工作人员，正是以格兰特的这些素描为基础，将这些理念转化为浑然天成的情节发展轴线。兰福特喜欢即兴发挥，喜欢突破创新。但他最令人啧啧称奇的强项，则是利用情节串连板的形式将整个作品的情感发展和情节演变表现出来，然后在此基础上将其加工为引人入胜的故事。兰福特在所有方面的表现简直可以用登峰造极或炉火纯青来形容。

讲到这里，或许有些读者会产生这样的疑问。无论在Walt Disney公司还是在Pixar动画工作室，概念艺术家与分镜艺术家可以说是灿若繁星，不胜枚举。为什么在这些数不胜数的动画艺术家中，我们一定要挑选乔·格兰特与乔·兰福特呢？

乔·格兰特（图左）与
乔·兰福特；
摄影：霍华德·E·格林（Howard E. Green）

这是因为格兰特与兰福特这两位大师对于动画叙事产生的影响是无可比拟的。他们的个人风格给两大动画工作室带来了不容小觑的影响；同时，他们活跃的时代恰恰是整个动画史中的黄金时代。事实上，乔·格兰特一个人跨越了两个时代。格兰特原本是一位才华横溢的讽刺画家，经常在报纸上针砭时弊。同时，他也为《米老鼠》（Mickey Mouse）与《糊涂交响曲》（Silly Symphony）这样的动画作品提供一些新奇的点子。他的代表作还包括一些我们至今仍然津津乐道的经典之作，如《白雪公主和七个小矮人》（Snow White and the Seven Dwarfs）、《木偶奇遇记》（Pinocchio）、《幻想曲》（Fantasia）与《小飞象》（Dumbo）等。作为华特·迪士尼的挚友，格兰特为Walt Disney公司作出的贡献不容忽视。Walt Disney公司之所以成为整个动画产业的先锋力量，格兰特绝对是功不可没。之后，格兰特离开了这个行业40年，却在81岁的时候又重回动画制作工作室，重拾年轻时的梦想。虽然年事已高，但这位动画大师的创新精神和他出类拔萃的能力使其仍然宝刀未老。东山再起的格兰特为一系列动画佳作的诞生作出了不可磨灭的贡献，这些动画作品包括《美女与野兽》（Beauty and the Beast）、《阿拉丁》（Aladdin）、《花木兰》（Mulan）、《狮子王》（The Lion King）等。

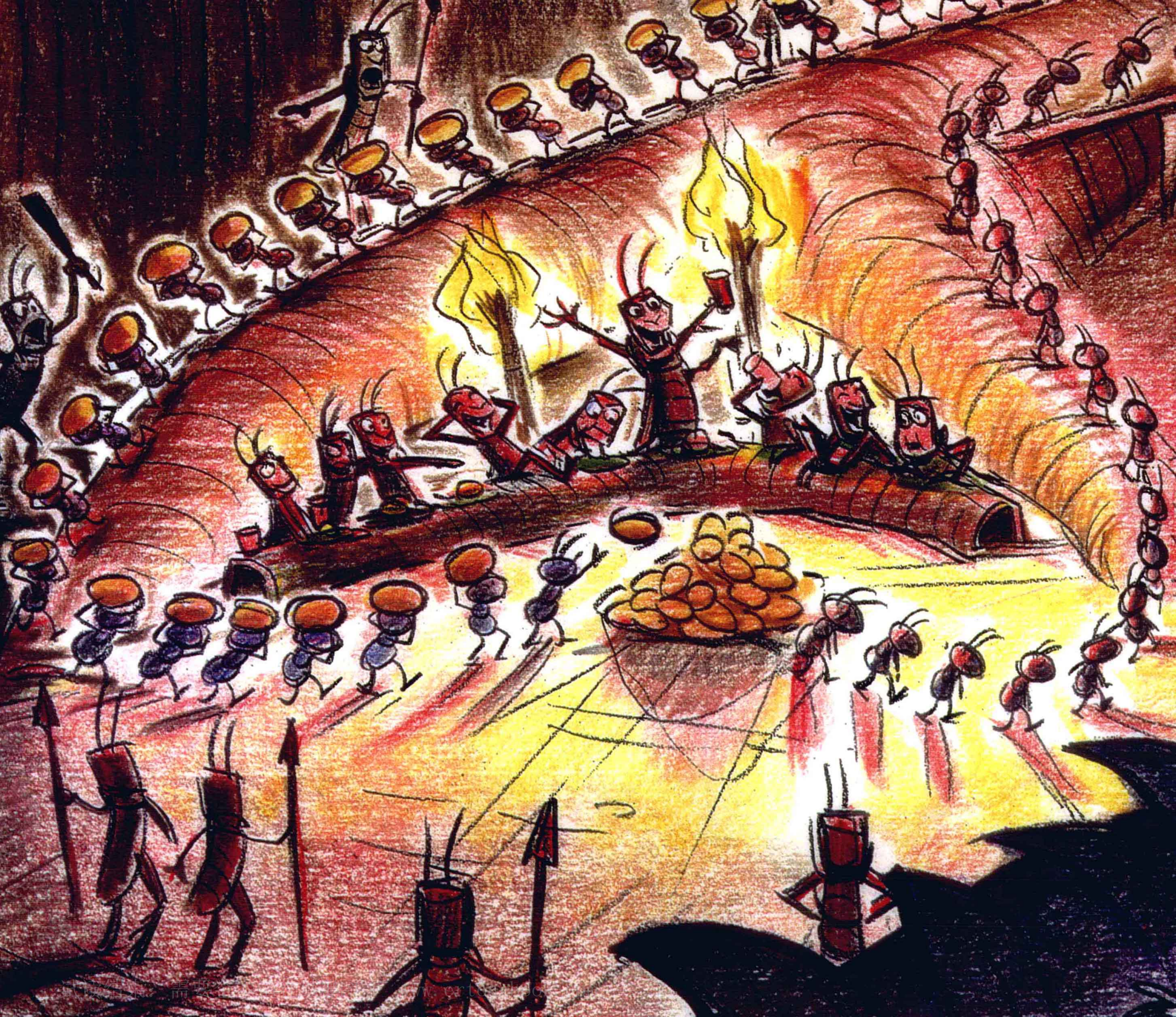
兰福特在整个动画史上起到了承前启后的作用。他继承了格兰特及其他前辈动画大师的衣钵，最终成为了他所生活的时代里一位顶尖的分镜艺术家。他的动画作品包括《圣诞夜惊魂》（Tim Burton's The Nightmare Before Christmas）、《电器小英雄》（The Brave Little Toaster）、《谁陷害了兔子罗杰》（Who Framed Roger Rabbit）、《飞天巨桃历险记》（James and the Giant Peach）、《小美人鱼》（The Little Mermaid）以及《美女与野兽》等。兰福特本身是Pixar动画工作室的创始人之一，同时也是约翰·拉塞特（John Lasseter）的一位至交。Pixar动画工作室的作品，最明显的风格就是充满了原创精神，洋溢着温暖人心的力量，同时还夹杂着离经叛道的幽默。兰福特在工作室风格形成的过程中起到了举足轻重的作用。他为一系列动画佳片的诞生，包括《玩具总动员1》（Toy Story 1）、《玩具总动员2》、《虫虫特工队》（A Bug's Life）、《怪物公司》（Monsters'Inc.）、《汽车总动员》（Cars）的诞生，作出了巨大的贡献。

虽然乔·格兰特与乔·兰福特从来没有直接合作过，但他们在Walt Disney公司或Pixar动画工作室完成的项目有时会出现交集。两位动画大师对动画产业都无比热爱，他们坚信，动画创作过程中存在着无穷无尽的可能性。正是这样坚定不移的信念，使他们成为了故事艺术家心中屹立不倒的丰碑。

格兰特与兰福特给予了后辈无限的灵感，他们艰难地跨越了个人与职业上的艰难险阻，最终成功地将自己的创意能力发挥得淋漓尽致。动画导演皮特·道格特（Pete Docter）对两人有如下评价：“这两个人都不满足于上帝给予他们的天赋，他们清楚地认识到了自己的能力，同时也明确地知道自己想要实现的目标。在此基础上，他们开始孜孜不倦地朝着自己的目标一步一步地前进。两个人的经历证明了这样一个道理——无论我们想要得到什么，无论我们想要成为什么样的人，只要坚持不懈地努力，我们的目标就一定可以实现。”

我相信，未来的电影学者及动画粉丝一定会想知道，像《白雪公主》、《玩具总动员》这样的经典之作到底是怎样完成的，又有哪些在一线战斗的工作人员为这些经典作品贡献了自己的力量。我们想要知道这些幕后故事的心情，就像我们想要知道金字塔或沙特尔大教堂（Chartres）到底是谁建造的一样，也像我们想要对15世纪文艺复兴时期在画室中辛勤创作的独立艺术家有更多的了解一样。

为了满足这些电影学者和动画粉丝的愿望，我们将在本书中和大家一起分享这两位动画叙事大师的故事。两个人的故事跨越了20和21两个世纪，两个人都为动画影片这一年轻的艺术形式奋斗不息。这两个人，名字都叫乔。





JOY
FRAYN
乔·兰福特

第一章 乔！戴上假牙！



上图：乔·兰福特在《虫虫特工队》的录音现场，1997年。

对页图：兰福特为 Pixar 动画工作室的情节设定过程绘制的故事脚本。

1997年下半年，约翰·拉塞特和乔·兰福特这两位 Pixar 动画工作室数一数二的创意人员坐飞机赶到了洛杉矶，他们要指导《虫虫特工队》最后的录音工作，这部作品是《玩具总动员》之后的又一部开山之作。

《玩具总动员》是第一部完全借助计算机生成图像技术完成的动画长片。这部动画作品在 1995 年推出，改写了动画历史。依靠这种充满革新意义的技术手段，Pixar 动画工作室的艺术家们讲述了一个妙趣横生而又振奋人心的故事。故事抓住了“友情”这个主题，而人物则是设定在一系列令人印象深刻的玩具角色上面。

这部电影的票房成绩令人叹为观止。这部电影的成功，不仅让 Pixar 动画工作室声名鹊起，同时也在整个电影制作界掀起了一场翻天覆地的革命。很快，世界各地的动画制作工作室放弃了传统的纸笔绘图形式，转而依靠电脑图像合成技术来完成动画创作。

当年，《玩具总动员》的巨大成功让发行公司 Walt Disney 公司大跌眼镜。这种反应在现在看来可能会让人无法理解，但考虑到当时的实际情况，Walt Disney 公司的震惊也在情理之中。最开始时，Walt Disney 公司就觉得这个故事脚本有问题，他们觉得故事情节简直荒诞不经。¹虽然动画叙述的故事充分体现了原创精神，但这个故事不是什么耳熟能详的童话故事。从故事内容的角度来讲，作品就带有一定的冒险性。除此之外，作品使用的技术从来没有得到过广泛印证。这个技术仅仅在旧金山海湾对面，距离 Walt Disney 公司加州的伯班克基

地千里之外的一个小工作室里应用过。另外，除了乔·兰福特，没有一个电影制作人有过从头到尾指导动画电影制作的经验。

皮特·道格特是除了拉塞特、兰福特以及安德鲁·斯坦顿（Andrew Stanton）之外的另外一位主创人员。在谈到《玩具总动员》时，道格特回忆道：“当时，Walt Disney 公司对这部影片不抱有任何期待。他们的销售部门告诉我们，他们看不到任何销售潜力。”

《玩具总动员》一片的制片人说起来也有点“目光短浅”，斯坦顿和拉塞特就是该片的联合制作人。按照斯坦顿的说法，“在《玩具总动员》上映前的那个夏天，我们忽然意识到这部影片马上就要接受观众的检验了。立时，我们心神不宁，甚至感叹，是不是需要另外制作一部动画影片投入市场”。²

就这样，这个初来乍到的动画工作室在懵懵懂懂之间名声大噪。Pixar 动画工作室的联合创始人之一史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）将工作室在业界声名鹊起的过程描述成“二年级生的后来居上”。³“Pixar 动画工作室趁热打铁，在第一部电影功成名就之时，迅速地推出了另外一部同样具有史诗般意义的动画影片。Pixar 动画工作室，成为了动画制作界的经典案例，”作为编辑与主创人员，李·安魁克（Lee Unkrich）如是回忆。⁴

制作《虫虫特工队》的想法是兰福特和斯坦顿提出的。为了制作这部影片，创意人员设定了很多昆虫角色，大部分都是蚂蚁和蚱蜢，同时还使用了不计其数的特效。斯坦顿回忆道：“这部影片的规模和高度是我们当时无法独立承担的。”“于是很快，我们就开始觉得步履维艰。”安魁克在一旁附和道。

当时，制作人达拉·安德森（Darla Anderson）每天都忧心忡忡，“我们在想，Pixar 动画工作室的成功会不会仅仅是昙花一现？我们每个人都在拼命工作，每个人都忐忑不安。《小蚂蚁雄兵》（Antz）这部动画片成了我们的前车之鉴。”

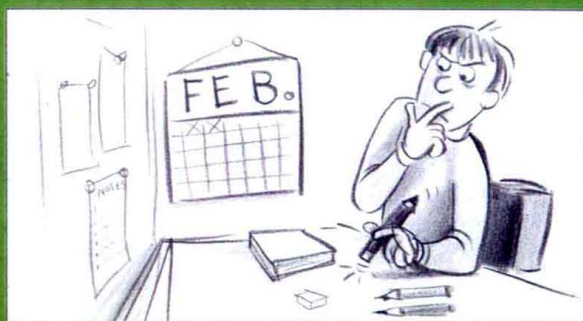
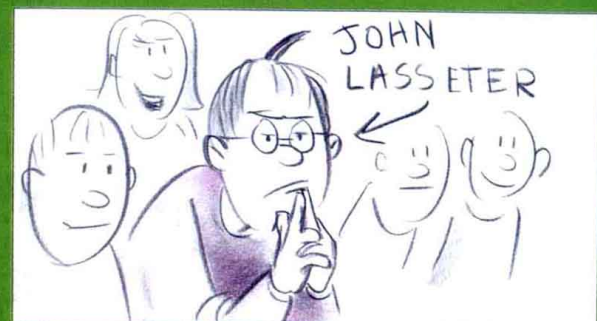
《小蚂蚁雄兵》是另外一部应用了计算机成像技术制作的动画电影，其中的角色也是昆虫。这部动画电影是 Walt Disney 公司的前任首席执行官杰弗瑞·卡森伯格（Jeffrey Katzenberg）制作的。

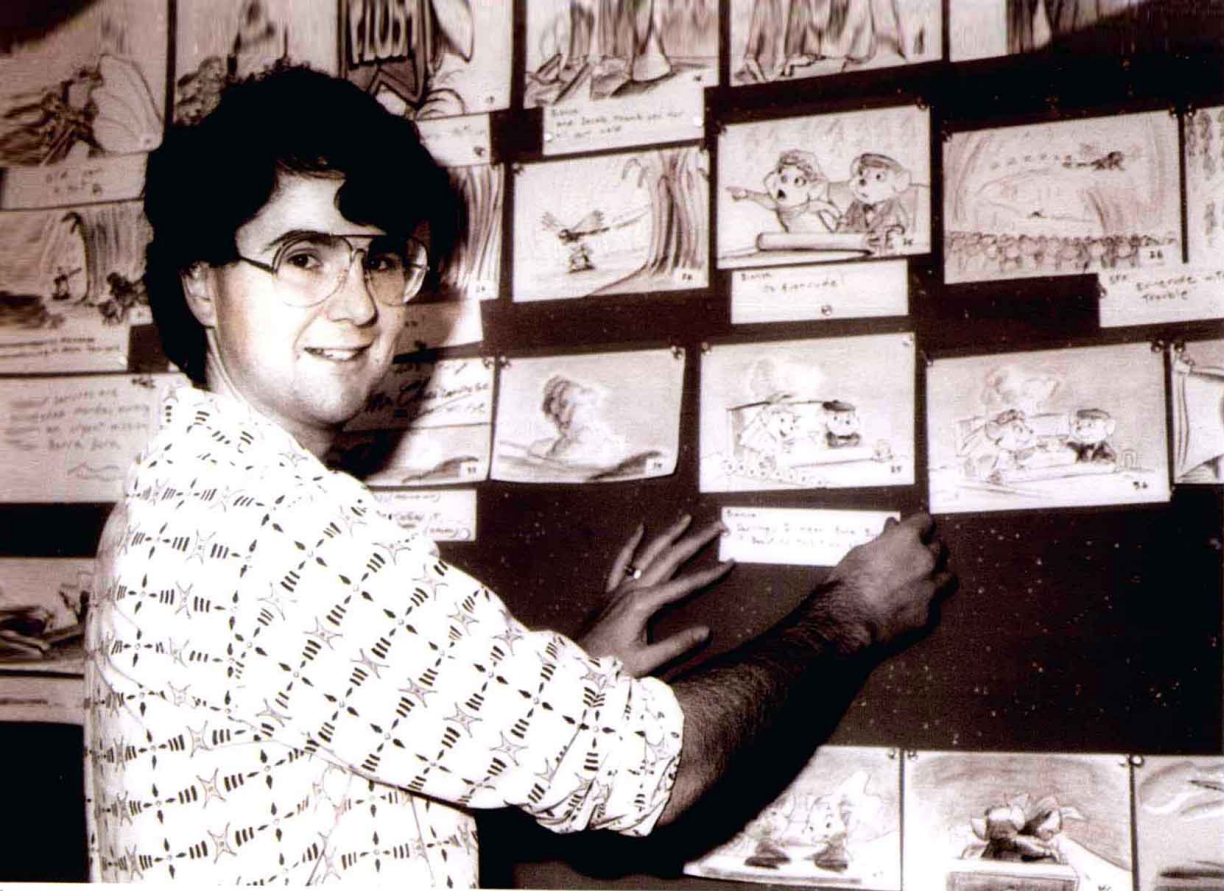
1984 年，Walt Disney 公司的前任首席执行官迈克尔·艾斯纳（Michael Eisner）邀请卡森伯格来领导公司的电影部门。在卡森伯格的指导下，Walt Disney 公司的动画制作实现了脱胎换骨的变革，一系列票房大卖的动画电影应运而生，包括《小美人鱼》、《美女与野兽》、《阿拉丁》以及《狮子王》等。而且，卡森伯格还一手促成了 Walt Disney 公司与 Pixar 动画工作室在《玩具总动员》一片制作与发行工作中的合作。

STORYBOARDING THE PROCESS!

(in rough storyboards)

By Joe Ranft





乔·兰福特在担任《救难小英雄澳洲历险记》（The Rescuers Down Under）一片的故事指导时拍摄的照片（1990年）。

之后，卡森伯格与艾斯纳之间产生了无法弥合的矛盾，两个人最终不得不对簿公堂。在花费了大量的诉讼费后，卡森伯格最终胜诉，但两个人之间的合作默契已荡然无存。卡森伯格于1994年离开了Walt Disney公司，与卡通部门联手创立了一个新的工作室，也就是后来的DreamWorks SKG公司。

两家势不两立的动画工作室最后居然都选择采用计算机生成图像技术制作以蚂蚁为主题的动画电影，而两部电影最后都选择在1998年的秋天首映。为什么会出现这种状况，是如何出现的，至今仍然不得而知。但每次提起这件事，Pixar动画工作室的每个人都觉得义愤填膺。在制作《虫虫特工队》的过程中，工作室的每一位成员不仅要突破自己，同时还要争分夺秒地与时间赛跑，因为他们在不知不觉间居然成了卡森伯格与艾斯纳之间激烈对峙的牺牲品。⁵

安德森回忆道：“当时，我们只有两年半的时间，要完成全部的电影制作工作。我们觉得好似世界上所有的压力都铺天盖地向我们袭来。”但棘手的问题还是，“我们当时连故事情节都还没有确定。”安魁克补充道。

最后，如何以视觉形式表现整个故事的艰巨任务就落在了乔·兰福特的身上。回顾整个制作历程，《虫虫特工队》对兰福特来说是难

度很大的一项工作。项目持续了很长一段时间，虽然当时的制作团队成员数量是《玩具总动员》制作过程中的两倍，但大多数的制作人员都是初出茅庐，没有任何动画影片制作经验。

杰罗姆·兰福特（Jerome Ranft）是乔·兰福特最小的弟弟。他本人也是一位非常有天分的角色设计师。按照杰罗姆的说法，“在Pixar动画工作室，故事情节设定并不是一件简单的事情。整个过程的艰苦程度简直可以用残忍来形容，经历了一次就会觉得自己被活活剥掉了一层皮”。⁶在确定情节的过程中，Pixar动画工作室故事设定团队的中坚力量和他们手下的其他职员不断地画图或修图，每天都会提出新的想法。整个团队会听取影片制片人的意见与建议。此外，团队还设立了一个轮班制的智囊团，智囊团由一系列的导演和制作人组成。在得到智囊团的反馈后，团队每次都需要从头再来。

在故事设定过程的某个阶段，《虫虫特工队》居然有五个不同的结局。最终，制作团队绘制的草图居然达到了五万多张。

但在整个过程中，兰福特一如既往地保持着乐观的心态。斯坦顿回忆道：“他总有办法让大家觉得，什么事情都是可以实现的，任何问题都是可以克服的。他总能最大限度地挖掘出每个合作伙伴的潜力。”

在整个职业生涯中，兰福特总会不断重复三句箴言，为自己和手下的职员或合作伙伴打气。这三句话分别是“故事情节设定实际上是一个不断回舱的过程”、“整个航程才是真正意义上的收获”、“要相信整个过程”。

斯坦顿解释道：“第一句箴言的意思是，‘好点子总会回来’。所以否定某个创意构想时不要惊慌失措或犹豫不决。是金子总会发光，而真正的好点子也一定会等到派上用场的那天。乔持之以恒的耐力是常人无法想象的。”

兰福特在1998年说过：“我在故事设定的过程中是作为一位指导者出现的。用高尔夫球来进行比喻，我需要保证让制作人员的工作成果能够像高尔夫球在草坪上着陆一样转化为成绩或成果。我需要让故事情节成形，让它们可以呈递给电影制片人审阅。”⁷

最终，所有问题都迎刃而解。《虫虫特工队》成为Pixar动画工作室带给观众的又一大惊喜。《纽约时报》这样评论道：“《虫虫特工队》借助昆虫题材，采用一种充满想象力，同时又轻松愉悦的方式将绝妙的制作技术应用得淋漓尽致，同时也采取了大胆的叙事方式。”⁸

当兰福特和拉塞特飞到洛杉矶完成最后的录音部分时，摆在他们面前的是他们还需要一年的时间来完成动画制作的工作，并解决一些

技术性问题。但不管怎样，故事情节最终获得了认可。为了纪念这一历史性的时刻，兰福特履行了自己的诺言——他剃了个光头。在过去的两年中，他一直用这个承诺，为自己虽然已经精疲力竭，但还是忠心耿耿地与其并肩作战的下属们打气。

兰福特本人身高196厘米，块头很大，当时还剃着光头。在拉塞特看来，租来的车停在兰福特的身边，就好像是一颗渺小的芝士球。两人钻进汽车，沿着日落大道向前开。两人都觉得精疲力竭，同时也对这部动画电影即将的卖座情况忧心忡忡。抱着这样疲惫而忧虑的心态，汽车驶进了蒙特里安酒店的待客泊车区。

Walt Disney公司给他们订的房间就在酒店大亨伊恩·施拉格（Ian Schrager）花了3200万美元打造的以“超现实舞台”为卖点的蒙特里安酒店。酒店的墙壁都用玻璃代替，而窗边的窗帘同样也晶莹剔透。酒店的服务员个个都是俊男美女，他们穿的都是Armani的高档服装，与模特相比也毫不逊色。⁹当兰福特和拉塞特租用的小车驶进酒店的停车场，停在熠熠发光的梅赛德斯与法拉利之间时，两个人的心情简直是跌到了谷底。

拉塞特忽然灵机一动。

“乔！乔，乔，乔！快点儿戴上假牙，快点儿戴上假牙！”¹⁰

拉塞特所说的假牙实际上是一副变形的獠牙，叫做“比利·鲍勃龅牙”，这副假牙是拉塞特买来送给兰福特的。兰福特总是能够根据同事们给予自己的第一印象或按照想象中的人物设定演绎出带有黑色幽默的人物，他的表演经常笑料百出，充满了讽刺色彩。

拉塞特回忆道：“每当我觉得肩上的担子压得我快透不过气来的时候，每当我觉得生活中缺少欢笑的时候，我就会让乔扮演那个英国小男孩。他不需要任何准备就可以立刻融入角色。似乎现在站在眼前的不再是乔·兰福特，而是一个地道的英国小男孩在喃喃自语，念叨着自己午餐吃的是豆子和胡萝卜。看着乔生动的表演，所有人都会笑到在地上打滚。”有时，兰福特会将自己的眼皮拉向颧骨，然后鼓着嘴说话，模仿一个总是耷拉着眼皮的电影执行。

最能让拉塞特笑得前仰后合的角色是一个傻里傻气的乡巴佬。每当乔戴上假牙的时候，就会马上进入这个乡巴佬的角色。



左图：乔·兰福特与朋友们戴着“比利·鲍勃龅牙”合影。

两人租的车在蒙特里安酒店的代客泊车区停下，一位衣着光鲜的服务生走向了他们。兰福特戴上了假牙，然后把车窗摇了下来。

“欢迎来到蒙……蒙……”服务生一走过来，映入眼帘的就是一个身材健硕的大光头，一副乡巴佬的模样。这个大块头不停地咧着嘴傻笑，露出了一排烂牙，一点儿也不注意控制说话的声音。

“这里就是……就是……蒙……特……里……安酒……酒店吗？”

服务生根本就不想让兰福特下车，于是，他礼貌地说道：“不好意思先生，请问您有预定房间吗？”

拉塞特拼命忍住笑，想看乔怎样把这场戏继续演下去。

兰福特打开车门，巨塔一样的身躯伫立在服务生面前，泰山压顶一样。他接着说道：“没错，我的名字是艾斯纳，恰奇·艾斯纳（Chucky Eisner）。我的叔叔迈克尔会给我拍一部大大的电影！”

听了兰福特的这番话，服务生目瞪口呆地站在那里，完全没有反应。“恰奇”露着一口烂牙，冲着服务生“甜美地”一笑。看到这里，拉塞特终于忍不住笑出声来。

兰福特还没有玩够。虽然身边那些衣冠楚楚的宾客向他投去厌恶的眼神，“恰奇”还是旁若无人地走进了蒙特里安大酒店的大厅，一边走一边兴高采烈地喊道：

“我的天啊！这可是蒙……特……里……安酒……酒店啊！”

拉塞特继续回忆道：“一路上，兰福特都在尽职尽责地扮演一个乡巴佬的角色，一直到登记入住时还没有从角色中走出来。”这个过程中，拉塞特跟在后面，笑到抽搐。“恰奇”将自己的“幸运之牙”，一颗牙渍斑斑的臼齿展示给门房，并问道：“你不想摸一下沾点儿光？”“恰奇”慷慨大方地对他说。

2005年8月21日，是乔·兰福特的追悼会。拉塞特在宣读悼词时讲述了这件轶事，“正是因为这一点，我才特别喜欢乔”。虽然当时兰福特已经去了另一个世界，但他的挚友还是用现在时来讲述他的故事。因为在他们心中，兰福特从来不曾远去。

“所有事情他都一定会坚持到底。我让他承诺，无论去哪里都带着那副假牙。因为无论局面多么天昏地暗，他都知道自己有一个秘密武器。

只要‘恰奇·艾斯纳’出来见他，所有问题就都会迎刃而解”。



在近三十年中，兰福特在故事情节设定、电影脚本编排和电影配音等方面都作出了不可磨灭的贡献，他还总是能够在作品中融入一些妙趣横生而又狂放不羁的元素。在兰福特的时代，他的同行们因困难而裹足不前的时候，因为想不出富有想象力的桥段而绞尽脑汁的时候，因为无法找到触动人心的情感点而一筹莫展的时候，都会征求兰福特的意见，不管是加州艺术学院（California Institute of the Arts，缩写为CalArts）电影创作专业的学生们，还是和他共同编写共同导演《赛车总动员》的约翰·拉塞特，在遭遇瓶颈时都会向兰福特求助。《赛车总动员》这部动画电影在兰福特去世后一年，也就是2006年，终于与观众见面。

乔·兰福特的同行们称其为“业界最好的情节设定大师”，这源于皮特·道格特对这位动画大师的由衷评价。而拉塞特认为，兰福特是一个“永远可以给予人们无限快乐的人，他不仅善于针砭时弊，而且富有原创精神。对于如何构建一个故事，兰福特的灵感似乎总是无穷无尽的”。¹

兰福特本人参与了在他的时代中大多数家喻户晓的动画电影的制作。《电器小英雄》（The Brave Little Toaster）是1987年推出的一部卡通电影，这部电影在动画电影界具有划时代的意义，而兰福特在故事情节设定和动画处理方面起到了主导作用。当时参与这部电影制作的工作人员后来都成了声名赫赫的电影制片人。在上世纪80年代后期到90年代中期，Walt Disney公司的动画产业实现了一次举世瞩目的复兴。在这次复兴中，兰福特扮演了不可或缺的角色。《谁陷害了兔子罗杰》、《小美人鱼》、《美女与野兽》、《狮子王》等动画电影都见证了兰福特对动画事业的卓越贡献。

此外，兰福特还担任了一系列动画影片的指导，包括Walt Disney公司1990年推出的《救难小英雄澳洲历险记》、1993年上映的《圣诞夜惊魂》以及1996年在罗尔德·达尔（Roald Dahl）原作基础上改编的《飞天巨桃历险记》。后两部作品都由亨利·塞利克（Henry Selick）导演，且都为定格动画。

Pixar动画工作室创意团队的成功是兰福特苦心经营的结果，而Pixar动画工作室独树一帜的叙事风格，也带有强烈的兰福特印记。这种叙事风格建立的基础是发自肺腑而又充满创造力和原创精神的故事，辅以引人入胜的角色以及玩世不恭却积极向上的幽默感。“乔为Pixar动画工作室风格的确立发挥了不可磨灭的作用，”拉塞特告诉我们：“他帮助整个动画业提高了叙事水平。”²说到这里，道格特补充道：“乔绝对是Pixar动画工作室灵魂不可或缺的组成部分。”