

卷首语

送给所有喜欢动画片的人

“小时候我们总能在地上发现密密麻麻的蚂蚁，
仿佛世界是由蚂蚁组成的。

长大后突然有一天我们发现蚂蚁消失了。

其实并不是现在的蚂蚁比过去少了，

只不过是我們不能再像小孩那样

随时随地趴在地上去观察它们而已。”

——薛燕平

送给我那一去不复返的表演教室 116

以及我 10 年充满激情与梦想的教学生活

再见,116

再见,薛老师

再见,陪伴我从青年步入中年的猫粮君(2001.7—2014.5.15)

你目睹了我每一本书的诞生,除了这一本。

前 言

关于“动画馆”系列丛书

以下文字是我作为“动画馆”系列丛书的主编在每本书前必须说的，不管那书是不是我写的。

我策划这套系列丛书的初衷很单纯——这些选题都是我自己想写的。我要有时间、有能力，才舍不得叫别人写去呢，咱这不是没那本事嘛。与其自己憋着好选题写不出来，叫那主意烂肚子里，不如叫有能力的人写。真要写出好书，对地球人都有好处，起码我再写书需要参考资料时有现成的书看了。

“动画馆”系列丛书试图囊括与动画相关的所有领域的内容，比如说已经出版的《怪谈——日本动漫中的传统妖怪》、《世界游戏制作大师》、《世界玩具经典——公司·历史·大师》、《世界影视特效经典——公司·营销·创意》等专著。之所以做这件事是因为我一直认为仅仅把动画自己那点事儿弄明白对动画艺术与产业的长期发展远远不够，必须搞明白与动画貌似无关却又有着千丝万缕联系的其他艺术门类与产业状况才能使中国动画真正强大起来，例如：动画和玩具、动画和漫画、动画和电子游戏、动画和儿童文学、动画和电视、动画和电影特效等等。只有把这些兄弟艺术门类与产业链的历史、特点、运营模式、成功经验、代表人物、经典案例以及它们与动画的关系研究透，动画艺术与产业才能立体与清晰。

因此，“动画馆”系列丛书将是一辈子的活儿，一年能推出一本我就很开心了。开放性、独创性、不断更新与补充是这一系列产品的特点。当然，动画历史、流派、大师等方面的研究与引进、翻译国外优秀理论著作也是该系列丛书必不可少的内容。

我选择作者的标准很简单——有能力与激情，人品好。ACGT^①是很时髦的东西，你叫老教授写“凉宫春日”玩具为什么“萌”倒一片男人，这不是明摆着为难人家吗？所以我不在意作者的专业背景与学历，只要对动画及动画周边某一领域有深入研究，语言表达能力强，有激情，想和读者分享自己的感受，确实够“宅”，并且不指望通过写字发财就可以加入。现在几本书的作者就有在校学生，年纪都不大，但是他们确实是超

① ACGT是我创造的一个专业名词，即动画(Animation)、漫画(Comic)、电子游戏(Game)和玩具(Toy)的综合简称。其实这一称谓在日本非常流行，一般称ACG。我认为玩具也是必不可少的重要元素，因此把Toy增加了进去，便成了现在的ACGT。

级 ACGT 发烧友,这是所谓的专家学者们不具备的。

“动画馆”系列丛书的宗旨是:第一,每本书阐述的主题都应与中国动画有关;第二,每本书的内容都应与中国该领域现状有关。比如说我会要求《世界玩具经典——公司·历史·大师》的作者阐述玩具与动画的关系以及中国玩具业现状。

之所以强调这两点是从该系列丛书的整体构思出发的:强调与动画的关系是为了“点题”——这是“动画馆”丛书,如果说的一切都和动画没关系,那岂不是笑话。另外,该丛书的最终目的是帮助中国动画走出低谷,那么内容必须与中国国情有关。你可以单独拿出一章写,也可以打散了在行文中体现,总之作者一定要带着这两个观点创作。只有这样,才能保证该丛书整体论调统一而不至于像蒸散了的窝头一样单摆浮搁。

这一系列丛书中很多内容将是国内相关领域的“第一本”。说它是“第一本”绝不代表它如何了不起,只是想告诉读者——万事开头难,对该丛书中不成熟的地方请多多包涵。

关于更新内容

第一,对蒂姆·伯顿、宫崎骏与吉卜力工作室、押井守、大友克洋等内容进行了补充升级,更新了其 2011 年至 2014 年 4 月之间的创作动态,共计约两万字。

第二,增加了一篇干货十足的文章——《21 世纪之前的中国动画教育》,约 9000 字,作为答谢“新老客户”的赠品。正如我前面所写的,“动画馆”丛书一直关注中国动画,不管每本书的主题是什么,都应与中国动画紧密关联。在这本介绍动画大师的书中我很想探讨一下为何中国动画现在出现不了大师,为什么 21 世纪之前大师频现,这篇文章也许提供了答案。

这篇貌似枯燥乏味甚至大有堆砌资料之嫌的文章似乎与我一贯“不正经”的文风格格不入,但这是近年来我最为满意的一篇研究成果。足足写了一年!含金量真的很高,以至于电影学院动画专业的老师看完都说——“你比我们自己还了解我们的历史”。

写这篇文章的原因很简单,三年前我们动画学院成立十周年庆典,我想写一写当年的教学情况,却发现很多事情已经记不清了。好在我们的学生都还在世,于是赶紧去问,令我惊讶的是他们对那段历史也都含混不清。这刚刚过去十年啊?!我们只是一群 20~40 岁、记忆力强悍的年轻人啊!?! 这要等到 50 年后,还指望这群七老八十的人能想起啥啊?! 瞬间我觉得随手记录历史是多么重要的事情,于是就有了这篇文章。

希望到《世界动画电影大师(第 4 版)》时能完成这篇文章的续集:《21 世纪之后的中国动画教育》,额滴神啊!你懂的……

第三,增加全新后记一篇《“动画馆”七周年庆典作者感言》(约 7000 字)。2013 年恰逢“动画馆”丛书诞生七周年,又有三本新书同时上市,面对这千载难逢的契机,我们不仅在中华世纪坛举行了盛大庆祝活动,还邀请每位作者撰写了与“动画馆”的“恩怨情仇”感言。而且我们设计封面并印刷成册,可惜全宇宙只有 100 本。为了使那些与

这 100 本限量版纪念册无缘的读者能窥见这些“二百五”作者们都说了些啥,在此特将其集合、出版,以备“动画馆”100 周年庆典时自嘲之用。

第四,全新图片、全新封面、全新作者漫画像。

第五,彻底删除有关英国动画的所有内容(约四万字),将其移至《英国动画(第 2 版)》并强力更新、升级。当年写《英国动画》第 1 版时我就很尴尬,因为阿德曼动画公司(见彩图 57~59)、乔治·杜宁(George Dunning,见彩图 60~62)、理查德·威廉姆斯(Richard Williams)这些英国动画的代表制作机构与大师必须提及,但是之前的《世界动画电影大师》中已有详尽介绍,为了避免“炒冷饭、骗稿费”的嫌疑,我不能过多在《英国动画》中涉及这部分内容。写也不是,不写也不是,于是非常纠结。现在好了,《英国动画(第 2 版)》的合同已经签了,并且会紧随《世界动画电影大师(第 3 版)》上市,那么我就可以名正言顺地“放英国人回家了”。

总之,此次再版删除的内容与更新补充的内容字数基本持平。当然,买过之前版本的读者也不吃亏,越是删除内容,老版本便越是具有收藏价值。对,我是故意这么做的,就是为了勾搭着读者每本都买。每本都不一样,不收集全一套您心里不踏实,对不?

另外,本次更新内容不再随文进行,而是单独开辟一章,把所有更新内容集中于此。这么做既可以使老读者直接跳过已经看过的内容而直接进入全新部分,又可以省去编辑校对不变内容的时间,最关键的是——我实在懒得重新结构、措辞,把新内容不动声色地糅进老内容中去了。费尽心血、潜心造句、处心积虑,就是为了叫读者拿着新旧两本书皱着眉头逐字逐句比较,然后将信将疑地说:“这里好像更新了?”

我想这种文法上的所谓“完整性”性价比较低,况且大师们大都长寿,这本书升级完了,下本书还要再更新其作品,在其辞世之前绝无可能定稿其一生。因此我决定今后所有书都采取这种更新方法,啥时候哪位大师彻底过世了,我再完整为其撰写一篇定稿。

关于个人感受

《世界动画电影大师(第 2 版)》前言完成于 2011 年除夕之夜。我清晰地记得那是在我父母家,客厅电视里传来春晚闹腾的声音与韭菜鸡蛋大虾馅饺子的香味,而我却趴在桌子上奋笔疾书。作为我的第一本再版书,其激动心情可想而知。

三年后的除夕之夜,我竟然又在同样的环境里写第 3 版前言。

百感交集。

饺子就要上桌。

把春晚声关小点。

腊八醋递给我。

在这样一个纸媒衰落的时代,在这样一个视文字为“杀父仇人”、不读书不看报的动画圈里,这样一本 30 多万字的纯理论书,不是强买强卖的教材、不是考研指定参考

书的《世界动画电影大师》从2006年第一版走到今天,八年间再版三次,印刷1.5万册,我自己都觉得是个奇迹。

除了感谢读者与出版社的支持,我还能说什么呢?

一辈子的“动画馆”,一辈子好好写书。哦,对了,“把理论书当小说写”真的可以卖钱。

《英国动画(第2版)》的合同早就签了,《非主流动画电影》也许明年就要出第3版了。按照这个再版节奏,估计到我死之前肯定能出到《世界动画电影大师(第10版)》。那时候我的简历就只好这么缩写:“代表著作:《世界动画电影大师》、《非主流动画电影》、《英国动画》1~10版……”。

希望亲爱的读者能陪伴我走到那一天。在此承诺,届时我必将对收齐《世界动画电影大师》1~10版的超级粉丝给予神秘大奖。

感谢

中国传媒大学出版社和我的编辑张旭

我的三只猫——猫粮(男性狸花猫)、猫球(女性苏格兰折耳)、片儿姐(又名猫粮2号,女性狸花猫,有着猫粮君的英俊外貌与猫球姐的好脾气)

2014年除夕之夜
于北京

目 录

卷首语 /1

前言 /1

- 第 1 章 美国史前动画 /1**
- 温莎·麦凯(Winsor McCay) /1
 - 弗莱舍尔兄弟(The Fleischer Brothers) /11
 - 乌布·伊沃克斯(Ub Iwerks) /21
 - 华特·朗兹(Walter Lantz) /26
 - 美国“史前”动画综述 /32
 - 拓展阅读小贴士 /50
- 第 2 章 沃尔特·迪士尼(Walt Disney) /51**
- 沃尔特·迪士尼小传 /51
 - 沃尔特·迪士尼,这个人 /69
 - 拓展阅读小贴士 /81
- 第 3 章 华纳兄弟公司的动画大师们 /82**
- 泰克斯·艾弗瑞(Tex Avery) /82
 - 恰克·琼斯(Chuck Jones) /87
 - 鲍勃·克兰皮特(Bob Clampett) /94
 - 弗里茨·弗瑞朗格(Friz Freleng) /99
 - 好莱坞黄金时期的“华纳动画” /105
 - 拓展阅读小贴士 /122

- 第4章 保罗·古里莫(Paul Grimault) /123**
拓展阅读小贴士 /128
- 第5章 宫崎骏与吉卜力工作室 /129**
宫崎骏(Hayao Miyazaki) /129
高畑勲(Isao Takahata) /136
铃木敏夫(Toshio Suzuki) /140
吉卜力工作室(Studio Ghibli) /142
吉卜力美术馆 /147
拓展阅读小贴士 /148
- 第6章 押井守(Mamoru Oshii) /149**
押井守小传 /149
世界上第一部OVA /150
《攻壳机动队》(*Ghost in the Shell*) /151
押井守的真人电影世界 /152
其他作品 /154
拓展阅读小贴士 /161
- 第7章 大友克洋(Katsuhiro Otomo) /162**
早期漫画创作 /162
短片创作 /163
《阿基拉》(*Akira*) /165
《蒸汽男孩》(*Steamboy*) /167
“后宫崎骏、前押井守时代”的大友克洋 /171
其他作品 /173
拓展阅读小贴士 /175
- 第8章 加拿大国家电影局(National Film Board of Canada) /176**
加拿大国家电影局概况 /176
动画部创始人诺曼·麦克莱伦(Norman McLaren) /181
卡洛琳·莉芙(Caroline Leaf) /186
考·浩德曼(Co Hoedeman) /186
亚历山大·阿列塞耶夫(Alexandre Alexeieff)和克莱尔·派克(Claire Parker) /188
保罗·德里森(Paul Driessen) /189
雷恩·拉金(Ryan Larkin) /197

拓展阅读小贴士 /203

- 第 9 章** 弗瑞德里克·拜克(Frédéric Back) /204
“为了自己的利益,人类可以杀死上帝”——《一无所有》
(*Tout-rien*) /205
“人这种东西还是很厉害的”——《植树的人》
(*The Man Who Planted Trees*) /206
“海水被鲜血染红了”——《狂野之河》(*The Mighty River*) /207
用画笔拍摄纪录片 /209
拓展阅读小贴士 /211
- 第 10 章** 蒂姆·伯顿(Tim Burton) /212
关于《圣诞夜惊魂》的辩论 /212
堕入凡尘的黑暗天使 /215
一个动画专业毕业的真人电影导演 /219
一个以真人电影享誉世界的动画导演 /222
拓展阅读小贴士 /225
- 第 11 章** 布鲁诺·波兹托(Bruno Bozzetto) /226
拓展阅读小贴士 /234
- 第 12 章** 其他动画大师 /235
威廉·汉纳与约瑟夫·巴巴拉
(William Hanna & Joseph Barbera) /235
约翰·胡布利夫妇(John Hubley & Faith Elliott) /243
其他动画制作者 /251
拓展阅读小贴士 /257
- 第 13 章** 混血儿很美——中国动画的幕后英雄 /258
美术设计 /259
音乐 /260
配音 /262
编剧 /265
摄影 /266
拓展阅读小贴士 /267

第 14 章	第 3 版更新部分	/268
	宫崎骏与吉卜力工作室	/268
	押井守	/282
	大友克洋	/285
	蒂姆·伯顿	/287
	21 世纪之前的中国动画教育	/290

参考文献 /299

“动画馆”七周年庆典作者感言 /302

最后一个小贴士 /310

第 1 章

美国史前动画

温莎·麦凯(Winsor McCay)

温莎·麦凯小传

温莎·麦凯(1871.9.26—1934.7.26,见彩图1、彩图8)被称为“美国动画电影之父”,甚至连沃尔特·迪士尼都是看了他的影片后才决定投身动画事业的。

我想如果人一旦被称为“什么什么之父”的话,那他就一定离我们很遥远,遥远得甚至搞不清他的出生年月,或是忘记了他的姓名。温莎·麦凯也不例外。首先,他的出生日期、地点就众说纷纭。有人说他是1867年生于加拿大的安大略省(Ontario);也有人说他是1869年或者是1871年9月26日生于美国密歇根州的春湖(Spring Lake)。就连他的名字也无法确认:最早叫基纳斯·温莎·麦凯(Zenas Winsor McCay),在十几岁时父亲又给他改名叫温莎·基纳斯·麦凯(Winsor Zenas McCay)。而他的名也有好多个版本,例如“Zenic”,“Zenis”。就算是姓氏也经常变化,比如他就姓过“Mckay”。我们暂且把他的出身问题扔在一边,有一点是肯定的,他是美国人,男性,生于电影诞生之前。

温莎·麦凯从小就表现出对绘画的热爱,他会用他手里的一切在他能找到的一切上画他所看到的一切。虽然老师对他在课本上作画大为不满,但是这并没有妨碍天才展现他的惊人之处:他的画绝不是幼稚的涂鸦,而是比例准确、线条清晰、技术成熟的作品。而且绘画速度之快更是令人叫绝,这点为他以后创作动画片打下了良好的基础。

天才的家长一般都是鼠目寸光之徒,否则又怎么能衬托出天才的伟大呢?温莎·麦凯的父亲就一心想让他经商,于是,1886年把他送到密歇根州克拉瑞商业学院

(Cleary's Business College)学习。温莎·麦凯也如他父亲所愿开始了经商赚钱的“学习生活”。但是他经常到底特律附近的游乐场去给游人画像赚钱。温莎·麦凯疯狂地迷恋马戏团里的各种表演,特别是对那些奇形怪状的畸形人(长胡子的女人、连体人)尤为感兴趣。这一生活经历对他影响极大,他创作的动画片经常会以马戏团演出的形式展开故事,而动画角色也多是从事小丑般的杂耍表演。可想而知,作为一个商业学院的学生,经常出没于马戏团的结果会是什么——一位教授就此问题给他上了一次课,教育他不要荒废学业,如果真喜欢绘画的话可以去芝加哥艺术学院(Art Institute of Chicago)学习。这次课成为他一生中唯一一次关于艺术的课程,因为温莎·麦凯从来没有去过任何艺术院校学习绘画。

这个故事还有另外一个版本——这位教授艺术的老师非常赏识温莎·麦凯的绘画才华,于是鼓励他去艺术学院深造。这位老师经常说的一句话就是:“如果这个年轻人少抽点雪茄,前途不可限量啊!”

1889年温莎·麦凯来到芝加哥,在“国家绘画与雕塑公司”(National Printing & Engraving Company)找到一个为马戏团、火车站、嘉年华派对绘制海报与广告宣传品的临时工作。1891年他得到一个为马戏团制作海报的机会,并且娶了一个比他小14岁的女人为妻。在这里他一干就是九年,这段时间的锻炼对他成为一个优秀动画工作者至关重要。原因有二:第一,他有机会随时随地临摹演出中的各种活动物体,这对他准确掌握物体活动规律帮助极大;第二,马戏团迎合普通老百姓的幽默方式是科班出身的艺术家们闻所未闻的,而早期动画片受欢迎的诀窍就在于它能令人发笑。得天独厚的机会使温莎·麦凯具备了“下里巴人”的幽默感。并不是每一个人都有条件天天和大象、老虎、喷火女郎生活在一起,所以这可能就是他与动画电影的缘分吧。

1896年温莎·麦凯工作的这个马戏团升级为拥有固定演出场所的剧院。这个剧院借助爱迪生的新发明——活动透镜(vitascope,后来电影摄影机的原型)开展新的演出,这是温莎·麦凯第一次真正接触电影。听上去很拽吧!和爱迪生混过的人!可是仔细一想,他们不过都是街头打把式卖艺的而已。但是你又打算把电影当作什么呢?与其孤芳自赏地做你的行为艺术,不如脱光膀子给大伙说段数来宝,或许人们还能记住那个三九天给大家带来欢乐与温暖的街头艺人。

1898年他来到《辛辛那提商业论坛报》(*Cincinnati Commercial Tribune*)做插图画家的工作。温莎·麦凯就像后来的摄影师一样为报纸配图片,只不过他是把文字里提到的内容画出来。由于报纸每天都要出,所以他的工作极其繁琐。现在看来,我们真不知道他是如何完成如此之大的工作量的。可是这个快手就能把别人需要一周时间才能做完的插图在几个小时内搞定。

两年后温莎·麦凯来到《辛辛那提调查报》(*Cincinnati Enquire*)工作。通过在报纸杂志界的摸爬滚打,他渐渐成为漫画插图业的行家里手。他积累了大量漫画素材,但是他此时还不懂如何能叫它们活动起来。

1903年温莎·麦凯又跳槽到《电讯晚报》(*Evening Telegram*)。第二年他开始在报上发表自己的第一个漫画作品《足够先生》(*Mr. Goodenough*)。1904年9月他以塞

拉斯(Silas)的笔名发表长篇漫画《人兔的梦》(*Dreams of Rarebit Fiend*)。该漫画连载九年,到1913年8月才全部结束。他后来的许多动画片都是改编自这部漫画。

仅从漫画的表面上看,他的作品只是在展示一场闹剧。但实际上温莎·麦凯是在用这种形式作为抵抗恐惧的武器。他弟弟在青春期患上了精神病,1898年被送进了精神病院。温莎·麦凯从没在任何场合提到过他弟弟。但是在他的作品中仍会出现“阿瑟”(他弟弟的名字)和发生在他和弟弟身上可怕的事情与记忆。《人兔的梦》系列漫画中常常会有许多偏执的行为,受迫害的错觉、幻觉、非理性的东西以及精神错乱的痕迹。例如:一个男人发现14个和自己一模一样的人,这14个形象都是扭曲的,就像在哈哈镜前面一样。温莎·麦凯害怕自己也遭到和弟弟一样恐怖、悲惨的命运。绘画使他暂时从痛苦中解脱出来,所以他不停地画,渴望逃脱、渴望生存、渴望被解救出来。

也许正是这不幸的遭遇使他“因祸得福”,无意之中掌握了动画创作的精髓——“非正常人”思维方式。“艺术家与疯子之间往往只隔着一层薄薄的窗户纸”。每天和“疯子”住在一起,这观察与体验生活的机会是多少艺术家可遇而不可求的啊!笑谈,笑谈。但是有一点是肯定的——温莎·麦凯耳闻目睹、或主动或被动地深入了解了“非常规思维方式”。

温莎·麦凯开创了美国漫画大规模表现梦境的先例。他作品中对梦境的热衷不仅反映了他人生经历中不可或缺的一部分,而且是其性格特征的突出体现。弗洛伊德说:“梦境是对下意识的情绪的妥协和抵抗,在梦境中下意识的愿望会实现。”长时间与精神病患者共处使温莎·麦凯变得敏感、脆弱。他曾经声称自己是一个与众不同的报界人士,应当受到更多的重视与称赞。任何对他作品的批评都使他浑身不自在。

1905年弗洛伊德学说风靡美国,大量相关讨论在各种艺术沙龙、博物馆和艺术期刊上出现了。这种思潮很快渗透到动画创作领域,温莎·麦凯创作了《小尼摩游梦土》(*Little Nemo in Slumberland*)。尼摩的梦境中没有什么东西是稳定的。时间和人群变得毫无意义,熟悉的东西有时相互作用,有时也会变得叛逆。地球上根本没有传统意义上的动物——蓝色的骆驼、绿色的龙、约30米高的火鸡意气风发地走在大地上。而大地可能会突然裂开,一口吞噬正在行走的东西。在温莎·麦凯看来,他只是在制造“纯幽默”。但是,至少是偶尔他触摸到了什么东西,敏锐的读者们也可以感觉得到。尼摩触动了创作者的下意识。温莎·麦凯用他华丽的喜剧外壳掩饰了其内心世界的欲望与恐惧。在《克里斯德拉皇后》一集中出现了这样另类的“意识流”画面:

尼摩从床上爬起来,喝了一口水,突然发现自己周围围满了男男女女(这些人都是玻璃做成的)。他被带到皇后面前,尼摩立刻为美丽的皇后所倾倒。他竟然冲上去拥抱皇后并带着超出他年龄的爱恋亲吻皇后。皇后瞬间粉碎了,就像一块石头砸中了一只玻璃杯。随着皇后的粉碎,她的所有侍卫随从也随之土崩瓦解。尼摩从惊恐中醒来,悲痛而恐惧。

这样令人炫目的画面与古怪的情节使人想起德国表现主义电影和西班牙超现实主义绘画。维克多·赫伯特(Victor Herbert)将这部“不仅极大地影响了美国人日常生活,而且影响了美国人思维方式”的畅销漫画改编成了百老汇音乐剧。1908年10月20

日,音乐剧首映,连演15周后开始了为期两年的巡回表演。

1905—1911年《小尼摩游梦土》在《纽约先驱报》上连载。这部漫画对美国的影响一点也不亚于米老鼠。1911年当温莎·麦凯离开报社后,这本漫画被改名为《美梦国度》(*In the Land of Wonderful Dreams*,报社假借他漫画的成功影响请别人继续模仿他的风格创作赝品),在其他报纸上继续连载,直至1927年。它被翻译成各国语言在全世界发行,并于1993年出版了六本一套的精选集。

1909年温莎·麦凯给儿子买回几本“手翻书”,正是这个游戏启发他走上动画片创作的道路。

1911年温莎·麦凯利用“小尼摩”的形象制作了他的第一部动画片《小尼摩》(*Little Nemo*,见彩图6~7)。片长十分钟,是真人与动画相结合的黑白默片。影片讲述温莎·麦凯和朋友打赌——他能叫“小尼摩”从纸上活起来。于是他就开始疯狂绘制动画片,影片展现了他工作的过程和演示“小尼摩”活动的场景。全片共手绘4000多张画稿,再由他自己逐个上色。这样繁重的工作他居然在一个月内就全部完成了!影片拍摄设备由动画电影的发明者之一詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿(*James Stuart Blackton*)提供,他还导演其中真人部分的演出。在真人表演部分可以看到温莎·麦凯使用早期的动画“摇片机”(mutoscope,在实际拍摄之前把画好的画稿装在一个类似电影胶片转轴的装置上,用手柄摇动。于是一张一张的画稿就连续运动起来,这样一来制作者就可以预览影片效果,类似今天的“动检仪”)工作的场景。这对研究早期动画电影非常有价值。

为了保证动作的逼真与连贯,他拿着秒表亲自测试每一个动作的实际时间。然后再按照“一拍一”的规则,一张一张认真地绘制中间画。好在那时的电影是每秒16格,不然的话非出人命不可。1911年4月8日《小尼摩》首映。我只举一个例子就可以说明多年的漫画创作对其动画片制作的影响:温莎·麦凯先是亲手画了一个尼摩的形象。令人叫绝的是,他从局部画起,从头到脚居然一气呵成,一笔不改!一个长镜头真实记录了大师深厚的绘画功底。

对于从小就向往新奇事物的温莎·麦凯来说,能赋予图画以生命是一件令其十分激动的事情。所以他想退出漫画界,专心从事动画艺术工作。但是他的新老老板却极力反对,因为广大读者不希望他们喜爱的漫画家离开这个领域,于是老板就要求温莎·麦凯继续从事他已丧失兴趣的卡通编辑工作。温莎·麦凯当然不会轻易放弃他的理想,他不仅继续酝酿动画作品,居然还利用业余时间去参加他终生热爱的马戏演出。他的保留节目叫《粉笔脱口秀》(*Chalk Talk*)。他边调侃边给观众画像,这个节目从1906年开始一直保留了11年之久,随他到世界各地巡回演出。温莎·麦凯对杂耍表演的喜爱已经到了宗教崇拜的程度,甚至《小尼摩》最初也只是为了配合他在马戏团的演出而制作的。影片完成后反响很好,这才拿到剧场放映。

1914年2月8日,芝加哥“宫殿大剧院”(Palace Theater)上演了他那部世界动画史不可不提的经典作品《恐龙葛蒂》(*Gertie the Dinosaur*,见彩图2)。法国动画先驱艾米勒·柯尔(*Emile Cohl*)看完影片后这样描述该片:“主角是那个史前动物,麦凯手里拿

着皮鞭,很绅士地站在银幕前。他对我们说了些什么,然后转身面向银幕,像个驯兽师一样召唤恐龙。它从岩石后出来了,于是一场绝妙的演出开始了……”影片脱离了《小尼摩》实验性质的粗糙外观,塑造了一个胆小、调皮、可爱的恐龙形象。它和温莎·麦凯一唱一和,再次上演了温莎·麦凯喜爱的马戏表演模式,创造了一幕人类站在恐龙头上的奇观。葛蒂是美国动画史上第一个有鲜明个性的动画角色。它标志着动画电影已经从单纯制造奇观效应的技术形态转变为塑造人物、讲述故事、抒发情感、表达理念的艺术形式。可是老板却对温莎·麦凯的作品极为不满,不仅禁止在他自己的报纸上刊登《恐龙葛蒂》的广告,而且还找温莎·麦凯谈话,警告他不要三心二意,不务正业(温莎·麦凯为该片绘制了一万张画稿,如此之大的工作量难免会影响正常工作)。温莎·麦凯为了保住收入丰厚的工作只好妥协,他取消了去纽约的演出计划,暂时把动画制作转入“地下”。

1918年他完成了动画纪录片《路斯坦尼亚号之沉没》(*The Sinking of the Lusitania*,见彩图4~5)。影片讲述了1915年5月德国潜水艇击沉英国游船路斯坦尼亚号的真实事件。1198名无辜游客死于这次灾难,其中有124个美国人。这件事成为美国参加第一次世界大战的导火索。片中对水波纹的刻画惟妙惟肖,游客落水的动作也很流畅。最与众不同的是,它以动画片的形式表现纪录片的内容,这不仅是大胆的创新,而且对于温莎·麦凯来说也具有特别的意义——它是温莎唯一反映现实生活的作品。很难想象一个沉迷于杂耍的导演会竭尽全力制作如此严肃的动画片(全片共制作25000张画稿,耗时22个月)。

从1911年到1921年温莎共制作了十部动画默片。保存至今的只有七部,而《半人马》(*The Centaurs*)、《恐龙葛蒂旅行记》(*Gertie on Tour*,见彩图3)、《富利普的马戏表演》(*Flip's Circus*)、《人兔的梦:会飞的房子》(*Dreams of the Rarebit Fiend: The Flying House*)四部只有片段流传至今。温莎·麦凯用自己的影片向全世界证明:动画片可以表达任何题材,从晦涩的情色到率直的政治口号。从此,动画片的局限性只是创作者自己的局限,而不是艺术形式本身的局限。“温莎·麦凯是第一个把动画发展为独立艺术门类的人”——动画大师理查德·威廉姆斯这样评价他。

我有幸观摩了他现存的所有作品,用现在的标准来看,除了《恐龙葛蒂》和《小尼摩》以外,其余影片简直不堪入目。无论是从技术还是艺术角度来看,都极为幼稚。但是请不要忘记,那可是100年前的作品!我们应该抱着考古学的态度来研究这些“珍贵文物”。我相信一个世纪前的观众在看到这些作品时必定分外惊喜,这就如同我第一次看《霹雳舞》时激动得浑身发抖一样。

我认为好的作品首先应该能准确地传达作者意图。温莎·麦凯的作品清晰地描绘了20世纪初的人文风貌。一股扑面而来的怀旧气息默默地打动着你。16格/秒的摄影机速率使我仿佛听见了卓别林那顶破礼帽落在厚厚秋叶上的声音。马戏杂耍似乎离我们太过遥远了,但是我可以从他动画片中骑自行车的蟑螂,打拳击的屎壳郎,玩特技的蚂蚁与草蜢身上感受到神秘与温暖的童年往事。我感谢他使我再一次听到八音盒的美妙音乐;感谢他使我闻到爆米花的幽幽清香;感谢他使我看到旋转木马的起

起落落;感谢他使我触摸到小丑的红红鼻头儿……

1934年温莎·麦凯死于脑出血。葬礼盛况空前,就像一出马戏表演。

电影艺术的平民化问题——从温莎·麦凯谈起

这也许是最严肃、最像学术文章的一篇论文。因为这个题目值得静下心来认真探讨。这不仅是艺术创作观念问题,更是一个艺术家的良心问题。

“再现生活”的卢米埃尔兄弟

被电影人奉为开山鼻祖的卢米埃尔兄弟所拍摄的《火车进站》、《工厂大门》、《烧草的妇女们》、《出港的船》等“电影化石”无一不是取材于最普通的现实生活。而影片的“主角”也绝非什么超级明星。现在看来极其幼稚的拍摄手法、极其简陋的拍摄器材却挡不住那扑面而来的质朴与真诚。100年前,当第一代电影人拿起手中的摄影机时,他们本能地选择了记录普通百姓日常生活的创作方针。

就题材和内容而言,卢米埃尔兄弟的影片大致可以划分为三个方面:

表现劳动和工作的生活场景——《木匠》、《铁匠》、《拆墙》、《照相师》、《水浇园丁》等。自然、朴实的工人们的日常生活景象,即使是今人也会被其朴素的艺术魅力所感染。在以后的作品中,卢米埃尔兄弟更是以那些普通的劳动者作为拍摄对象,热情地表现他们的生活。

家庭生活情趣的记录——《婴儿的午餐》、《玩纸牌》、《钓鱼》、《下棋》、《猫的午餐》、《儿童吵架》、《家庭聚餐》等。著名电影理论家乔治·萨杜尔这样评价此类影片:“这些影片既像一本家庭相册,同时又像无意中拍摄下来的一部描写上个世纪末一个法国富裕家庭的社会纪录片。卢米埃尔拍下了一些很成功的情景,使观众在银幕上能够看到同自己一样的生活,或者他们所向往的生活。”

自然风光和街头实景的拍摄——《骑兵表演》、《在美国拍摄的39个景象》、《威尼斯景象》、《出港的船》等。在早期摄影器材和技术十分落后的情况下,卢米埃尔兄弟能够走出摄影棚,拥抱大自然,去体会、观察、表现世界真实的美。这不是简单的选材问题,而是创作者纯条件反射般亲近生活的表现。

从卢米埃尔兄弟的作品中我们不难发现,真人电影从诞生之日起就以平民的视点关注着我们再普通不过的日常生活。这不由得使我想起1995年为纪念卢米埃尔兄弟和电影诞生100周年,由全球40位著名导演合作拍摄的集锦片。这其中不乏像安哲罗普洛斯(Theo Angelopoulos)、阿巴斯(Abbas Kiarostami)、大卫·林奇(David Lynch)、张艺谋、斯派克·李(Spike Lee)、维姆·文德斯(Wim Wenders)、克劳德·勒卢什(Claude Lelouch)、彼得·格林纳威(Peter Greenaway)这样的大师级导演。

每位被邀请的导演都要回答三个问题:为什么你愿意参与拍摄这部影片?为什么你要拍摄电影?电影是否会消亡?每个导演还要用当初卢米埃尔兄弟制造的世界上最古老的摄影机拍摄一段52秒钟的短片,而且有三个规则:52秒;不能同步录音;不能重复拍三次以上。