

Jonathan Lyons



世界顶级动画大师

World's Top Animation Masters



CRC Press

Taylor & Francis Group

A FOCAL PRESS BOOK

# 幽默感 动画艺术的智慧

## COMEDY FOR ANIMATORS

[美] 乔纳森·莱昂斯 著

肖志清 陈云 邹丽 译



奥斯卡获奖动画导演

约翰·卡尼梅克

作序推荐



清华大学出版社

# 幽默感

动画艺术的智慧

COMEDY FOR ANIMATORS

[美] 乔纳森·莱昂斯 著

肖志清 陈云 邹丽 译



清华大学出版社  
北京

北京市版权局著作权合同登记号 图字：01-2017-7961

Comedy for Animators 1<sup>st</sup> Edition by Jonathan Lyons /ISBN: 978-1138777187

Copyright © 2017 by Taylor & Francis Group LLC.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, an imprint of Taylor & Francis Group LLC. All rights reserved.

本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下 Focal 出版公司出版，并经其授权翻译出版。版权所有，侵权必究。

本书中文简体翻译版由清华大学出版社独家出版并限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal.

本书封面贴有 Taylor & Francis 和清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

### 图书在版编目 (CIP) 数据

幽默感: 动画艺术的智慧 / (美) 乔纳森·莱昂斯著; 肖志清, 陈云, 邹丽译. —北京: 清华大学出版社, 2017

书名原文: Comedy for Animators

ISBN 978-7-302-48737-1

I. ①幽… II. ①乔… ②肖… ③陈… ④邹… III. ①动画—设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 272538 号

责任编辑: 王琳

封面设计: 常雪影

责任校对: 王凤芝

责任印制: 杨艳

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈: 010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 190mm×260mm 印 张: 10.5

字 数: 280 千字

版 次: 2017 年 11 月第 1 版

印 次: 2017 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 39.80 元

---

产品编号: 072947-01

---

谨以此书献给我的妻子温迪。  
此刻她脸上被抹了莱檬派，她正朝我喷汽水还击。

---



---

# 序

“死亡容易，喜剧难演。”两位演员即兴说出的临终格言道出了真理（这句格言出自两个不同时代的埃德蒙——埃德蒙·基恩（Edmund Kean）和埃德蒙·格温（Edmund Gwenn）。然而乔纳森·莱昂斯对电影喜剧角色（cinematic laugh-maker）（无论是真人还是动画）的分析知识与趣味并重，读来轻松愉悦。

身为专业的动画师，乔纳森在手绘和电脑图形动画（CG animation）方面经验丰富，而且作为形体喜剧和形体喜剧演员的长期爱好者和科班学生，乔纳森知道什么该说什么不该说。他的书对于那些“台上的”喜剧演员和创作幽默角色的动画师来说无疑是一个令人信服、知识丰富的指南。

本书从喜剧起源简史开始展开讨论，先分析古希腊撒特剧<sup>①</sup>、中世纪道德剧、意大利即兴喜剧、杂耍表演，继而介绍卓别林（Chaplin）、基顿（Keaton）、劳埃德（Lloyd）以及喜剧双人组劳雷尔和哈迪（Laurel and Hardy）等的默片喜剧。

这本书探讨了人类行为和移情心理、观众意识和表现风格，例子包括艾金森（Atkinson）、克里斯（Cleave）、宋飞（Seinfeld）、塔蒂（Tati）、成龙（Chan）、活宝三人组（the Three Stooges，又译三个臭皮匠），以及类似的动画形象，如辛普森一家（the Simpsons）、兔八哥（Bugs Bunny）、歪心狼（Wile E. Coyote）和其他喜剧卡通形象。

喜剧演员哈罗德·劳埃德（Harold Lloyd）曾说：“我那个时代的所有喜剧演员都要从学习幽默开始。相信我，幽默需要学习，它不会凭空产生。”莱昂斯的书信息量很大，讲解清晰，为学习喜剧基础和原理提供了坚实基础，若新一代动画设计大师能真正消化，无疑会使他们受益匪浅。

约翰·卡尼梅克  
奥斯卡获奖动画导演  
著有动画史著作 12 本  
纽约大学帝势艺术学院（NYU Tisch School of the Arts）动画专业教授 / 负责人  
2015 年 3 月 27 日

---

<sup>①</sup> 译者注：satyr play 又译作羊人剧。

---

# 致谢

首先，我要感谢两个叫约翰的人。1989年，我在一家图书馆偶然读到约翰·陶森（John Towsen）的《小丑》（*Clowns*）一书，书中对形体喜剧史的描述打开了我的眼界，令我了解到动画人物之间的联系，这是旅程的开始，我很高兴和他有私交。我也有幸在纽约大学求学期间师从动画大师和动画史学家约翰·卡尼梅克教授学习动画。我毕业后，他还一直给我鼓励和指导。

我必须感谢焦点出版公司（Focal Press）的劳伦·马托斯（Lauren Mattos），是她联系到我，并启动整个出版项目。她不知道这对我有多重要。后来海莉·斯万（Haley Swan）接替劳伦负责此项目。我是第一次出书，她为此做了一切努力悉心指引，真的希望她对结果满意。我也要感谢肖恩·康纳利（Sean Connelly）、丽莎·布莱克维尔（Lisa Blackwell）、安娜·瓦鲁特科维奇（Anna Valutkevich）和阿比盖尔·斯坦利（Abigail Stanley）。

感谢本·米切尔（Ben Mitchell）对本项目的反馈。在一本强调观众反馈对表演者尤为重要的书中，我若忽视米切尔的反馈那将是非常荒谬的。另外，还要感谢我的姐姐洛伊丝·罗杰斯（Lois Rogers）对我写作的评价和鼓励。

现在通过互联网比以往任何时候都更容易找到公共领域的图片资源，感谢给本书提供图片的所有人，这些资料给我们提供了学习的机会。我们也有幸可以利用一些非营利网站如维基百科（[Wikipedia.org](http://Wikipedia.org)）、[Archive.org](http://Archive.org) 来存储这些信息资源。在为这本书搜集材料的过程中，我访问了很多网站，其数量远比我能记住或叫得出名字的网站多得多，但其中 [Tvtropes.org](http://Tvtropes.org) 的帮助尤其大。

感谢所有幽默有趣的人，他们的工作让生活变得更轻松。

感谢我的孩子们，为了这个项目，我偶尔脾气暴躁，有时也没法陪伴他们，但他们都忍受了，不过我现在好多了。最后我要感谢我的妻子温迪。得妻如此，夫复何求。

---

---

# 目录

第 1 章 概述	1
第 2 章 泥地	6
第 3 章 戏院殿堂	16
第 4 章 光与影	33
第 5 章 基本人物	48
第 6 章 喜剧组合	67
第 7 章 情境	84
第 8 章 结构、风格和主题	91
第 9 章 噱头与喜剧事件	105
第 10 章 道具	123
第 11 章 滑稽表演	135
第 12 章 不可能的事	148

---

# 第 1 章

## 概 述

笑是人类生存的基础。婴儿在能说话之前就开始笑了，所以我们可以非常肯定地说，在人类有正式语言之前，他们会让对方发笑。我猜想，早在史前时代，一个穴居人不小心被突然落下的石头砸了脚后跳来跳去的痛苦样子，应该会招来另一个穴居人的嘲笑。到了晚上，穴居人围火而坐的时候，想必那个白天嘲笑的穴居人会重演这一幕给那些当时没在现场的穴居人看，看过的穴居人再跟他一起哄笑。每一次重新表演的时候，动作都可能变得更夸张，面部表情更滑稽，嚎叫声也更可笑。

每天晚上，其他穴居人都会怂恿他再表演那场石头砸脚的情景。随着每次表演一点点地改进，他可能会在人们看腻之前拿出几个节目出来。之后，他要么另外找穴居人开玩笑，要么发明点新玩意。

这可能是形体喜剧悠久历史的开端。形体喜剧是一种独特的艺术形式，不同于口头和书面喜剧。我写这本书是因为我对任何能不用言语逗我发笑的人都着迷。25年来我一直在研究视觉喜剧艺术及其历史。动画片是整个形体喜剧体系的一个分支。在研究任何艺术形式之前，了解该领域以前所发生的事情总是至关重要。如果你想制作有趣的卡通片，你可以从过去的成功和失败中学习经验。所有的文化——无论是东方的还是西方的，一直都有它们的滑稽人物。在《滑稽难以言表》(Too Funny for Words)中，弗兰克·托马斯(Frank Thomas)和奥利·约翰斯顿(Ollie Johnston)这样说道：

我们的古代史记载了很多说书人和行吟诗人编造的符咒。但各类小丑表演艺术尤其是哑剧给人们带来了更多的笑声。<sup>①</sup>

今天，当听到“哑剧”这个词的时候，我们会想到一个沉默的白脸演员，假装自己被装在一个看不见的盒子里，或是走在风中。“mime”这个词的本义是模仿，正如前面提到的那个穴居人模仿他那个不幸的朋友。千百年来，单词“mime”和“pantomime”有不同的用法。

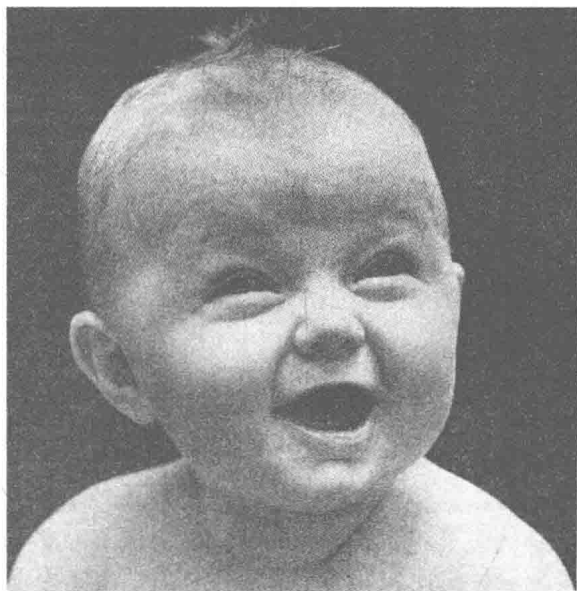


图 1-1 儿童在能说话之前就开始笑了  
由埃弗雷特档案馆(Everett Collection)提供

<sup>①</sup> Frank Thomas and Ollie Johnston. Too funny for words!. New York: Abbeville Press, 1987: 49.



例如，古希腊的哑剧演员（pantomimist）在合唱团和音乐伴奏下，一个人可以表演所有的剧情部分。在18世纪初的英国，一种流行音乐喜剧的形式最终被称为哑剧（pantomime）。我们将在后面的章节中讲述哑剧（panto）的历史。

托马斯和约翰斯顿强调的是表演者的形体动作。动画师的角色是让观众能够理解表演者的想法和情感，即使他们不说话。大剧院里的演员总是要表演“夸张”才能让坐在最远的一排观众也能看到他们的表演。无论台上人物说不说话，我们都可以称为哑剧表演。要创造这种高度的形体动作表演，动画初学者必须学习动画的原理。了解如何让演员上台表演，把握每个动作的时间分寸，或夸大一些小动作，则可以更好地与观众沟通。有许多不错的书籍和资料会教授这些原理，动画师必须从这些地方开始学习。这本书旨在为学习过程提供一种类似“下一步”的做法。一旦理解形体表演或者说哑剧表演的基础，或者动画的原理，那么剩下的挑战就是怎么运用它们了。动画能够讲述任何类型的故事，但要获得最大的成功则取决于能逗人笑的人物形象。直到今天，那些默片时代的喜剧演员依然因其作品而备受钦佩，动画业也同样如此。它的巨大成功，相当一部分要归功于早期的创作。动画制作是怎样迎来它的黄金时代的呢？

动画先驱当时没有教科书，也没有学校和在线课程，他们是边实践边总结。他们在搜集素材、寻找娱乐方法的过程中，从杂耍舞台和默片喜剧的观感中获得灵感。那是他们那个时代流行的娱乐活动，为了获得成功，他们必须付出更多的努力。弗兰克·托马斯和奥利·约翰斯顿在《滑稽难以言表》中提到华特·迪士尼（Walt Disney）：

每当有著名的杂耍团要来镇上表演，华特都会给他的团队“高管”（top men）买票，保证他们去观看这些优秀演员的表演，并记住他们。<sup>①</sup>

杂耍演员为了取悦观众，他们会和观众进行互动。台上的每个表演者都尽其所能地引起观众的注意。查理·卓别林（Charlie Chaplin）离开舞台去拍电影时，他就是带着这种理念转型的。在他现身的第二部影片里他首次出演了一个流浪汉，使他一举成名。这部电影由亨利·莱尔曼（Henry Lehrman）执导，名为《威尼斯儿童赛车》（Kid Auto Races at Venice，启斯东电影公司，1914），摄影机用纪实风格拍摄人群在观看肥皂箱车比赛<sup>②</sup>。装扮古怪的卓别林反复闯入镜头，凝视镜头试图引起我们的注意。他仿佛在说：“看我。”这种不礼貌的行为吸引了大众的注意。只有敢于直视镜头的喜剧演员才能成为唯一的明星。

喜剧演员要有观众意识，为观众而演。这是本书一个非常重要的理念。现代戏剧可以分为2大类型，即表现型（Representational）和展示型（Presentational）。区分两者的主要方法是看它们如何向观众叙事。表现型戏剧会虚构一堵第四墙（the Fourth Wall），观众可以透过此墙看到故事的表现。展示型戏剧则移除了这样一堵墙，这样演员就会意识到观众正在观看，他们正在展示一场演出。那个穴居人就是例子，他表演给其他穴居人看，试图逗他们笑。

在表现型戏剧中，故事基本上是“刻在石头上”而不能轻易改变。这是一个作家的创作，他对所有人都封锁透视图画。演员可以给作品带来不同的能量形式，但它们仍然受到文本的制约。伟大的故事可以延续几百年，由许多不同的演员来表演。演员可以一批批地换，但故事却永远在那里。当然，还有漫画版本的表现型故事。其中一个例子就是精心设计的戏剧。这种戏剧的主题是上层阶级中某个人试图实施一个阴谋，或保守一个秘密。包袱出现后，伴随着剧情

① Frank Thomas and Ollie Johnston. Too funny for words!. New York: Abbeville Press, 1987: 15.

② 译者注：soap box style race 译为儿童肥皂箱车比赛，是一项传统的儿童娱乐活动，1930年开始于美国，因早期用装肥皂的箱子改造的赛车进行比赛而得名。

的进展，纵横交错的阴谋创造了一个不可回避的复杂罗网。在最后一幕中，作者才展示他的创作技能，他让主角起死回生，还让他喜结连理，并将之前所有松散的情节连接起来。在高雅喜剧（high comedy）中，风趣语言的效果远远超过形态表演技能。



图 1-2 《威尼斯儿童赛车》(1914) 中的查理·卓别林  
由埃弗雷特档案馆提供

总之，表现型戏剧受作家控制，而展示型戏剧由演员主导。你在读表现型戏剧剧本时可以欣赏精彩的故事情节，但读劳雷尔和哈迪的剧本可能会浪费时间。在杂耍表演中，每个动作在整个节目当中都有其目的。没有人告诉杂耍演员该怎么做。他们是自己的作家和导演。演员来到舞台上用某种艺术形式展示他们的技艺。他们在台上娱乐观众，赢得他们的赞叹。只有在展示型戏剧中我们才能找到最有活力的人物加以研究。这两种讲故事的形式都运用到动画当中，但是动画师在其中的作用却不尽相同。在表现型故事中，动画师必须遵照文本来发挥自己在故事中的作用。在展示型故事中，动画师有时可以做出所有的决定，命令故事人物该做什么，而且对他们的成功负有更大的责任。不同的人有不同的期望。制作大型故事片的动画师可能要学习传统表演，而那些想创造有趣的卡通人物的动画师则应该继续阅读这本书。1906年，美国影视杂志《综艺》（Variety）评论家阿克顿·戴维斯（Acton Davis）写道：

传统舞台演员在接受教育和训练时要避免的所有方面，杂耍演员不但要尝试，而且要立即去做。<sup>①</sup>

展示型的喜剧演员创造的不是故事而是角色。除了一些特殊情况，他们通常只创造一个角色，并且在他们的整个职业生涯中不断丰富它。或者说，他们会在其职业生涯中寻找恰当的角色。一旦有这样一个角色，他们就会为这个角色创作故事。演员与角色最终融合为一体，

① Jenkins H. What made pistachio nuts. New York: Columbia University Press, 1992: 62.

这时他或她就无法被模仿者取代。马克斯兄弟 (the Marx Brothers)<sup>①</sup> 只演他们自己,也只有金·凯瑞 (Jim Carrey) 才可以出演宠物侦探艾斯·文图拉 (Ace Ventura)。这种角色驱动的喜剧,不同于情节驱动的喜剧,是另一种表现型的戏剧艺术形式。

在卡通片的黄金时代,作家只帮助创作故事的梗概,也许会写出人物对话。表演艺术家则与作家一起发掘角色,使角色紧扣故事情节展开整个故事。有些电影公司比如纽约弗莱舍工作室 (Fleischer Studios),速成大力水手波比 (Popeye) 和贝蒂娃娃 (Betty Boop) 2 部卡通片。每个动画师只能完全控制自己的镜头内容。这虽会导致质量不一,但也可能产生奇特、不可预测的魅力。这有些类似于杂耍的工作方式。

据卓别林的说法,“流浪汉”的人物形象是当时有人要他从剧团服装部取戏服时突然形成的。他迫不及待地 将肥大的裤子、小号外套、黑圆顶硬礼帽、灵活的手杖和他喜欢的小胡子这些元素拼在一起,造就了经典的流浪汉形象。卓别林是这样描述的:

我一开始对这个角色并没有什么概念。但是当我穿好衣服的时候,这些服装和化妆让我对流浪汉的形象有了概念。我开始认识它,等我走上舞台的时候,它已完全诞生了。<sup>②</sup>

观众对此反应迅速。不过几年,卓别林便成为国际轰动人物。他不用语言就做到了。

以前从来没有一个单人喜剧表演者能获得这样的名气。单人喜剧演员只是站着讲笑话,几乎没有别的动作,且只用一种语言说话。笑话通常取决于人们对时事、时尚、流行用语或幽默方言的共同理解。

语言幽默会过时,所以 1916 年的一本笑话书在今天看来很可能一点都不好笑。形体喜剧演员的表演局限于身体动作,基本上几千年都不会变化。这就是观众不需要看电影字幕就能欣赏卓别林的原因,这也是他成为第一个国际巨星的原因。这些可谓是小人物与大世界的故事,每个人都能理解。没有语言交流的卡通人物也广为人们接受和喜爱。

成功的回报令人欣慰。只有喜剧演员才能体会到让观众发笑是对他们的一种认可。对于他们来说还有另一个潜在的好处——金钱。喜剧的历史不仅仅是一部艺术史,更是一部商业史。

音乐家可以自弹自乐,画家可以装饰自家墙壁,舞者也可以仅仅因为喜欢舞蹈而爱上跳舞。喜剧演员却需要观众。如果一个喜剧演员在森林里踩到香蕉皮滑倒了,但没有人看到此情此景,这并不好笑。在研究过去的喜剧演员时,我通常会了解他们在经济上的成功和失败。人们可以没完没了地讨论艺术,批判也好,评论也罢,或是欣赏或是贬低。喜剧很容易从你得到的反应中判断,它需要找到并吸引观众。几百年前,如果某天你在街头表演,却没能逗乐街头观众,那么晚上你就要挨饿。如果你能让他们捧腹大笑,第二天来看的人更多,你就可以养活你全家。

那么,在哪里可以学到成功喜剧的原则呢?从历史上看,你需要在现场戏剧表演里接受一对一的指导。出生于戏剧世家的孩子耳濡目染也能成功。还有人则一边参与演出的幕后工作,一边自己找时间练习,希望有演出机会。要从事杂耍表演,你需要观察杂耍动作,并尝试设计一些类似、但效果更好的动作。

有些人会说幽默是教不会的,认为幽默感这种东西你有就有,没有就学不会。我不赞同这种观点,无声电影大师哈罗德·劳埃德也不赞同。他成名的秘诀就是努力。他说:

① 译者注:知名美国喜剧演员组合,五人都是亲生兄弟,常在歌舞杂耍、舞台剧、电视、电影中演出。

② Chaplin Charles. My autobiography. New York: Simon and Schuster, 1964: 144.

看吧，我那个时代的所有喜剧演员都要从学习幽默开始。相信我，幽默需要学习，它不会凭空产生。<sup>①</sup>

演员仍然在孜孜不倦地学习。现在世界各地都有一些教授形体喜剧的课程。学生从相同的基本练习开始，还要接受由来已久的挑战，直面挑战并想办法战胜挑战。学生将设计新的角色，每个角色都将用新的方式处理情况。历史将证明，在形体喜剧中，相同的概念经常被重复使用，并在几代喜剧演员中不断更新。憨豆先生（Mr. Bean）的扮演者罗温·艾金森（Rowan Atkinson）这样说道：

在视觉喜剧中，我们看到同样的点子一次又一次地出现。喜剧演员的智慧往往在于他能旧瓶装新酒。他能做到这一点，是因为任何一个喜剧构思的成功不仅取决于它所运用的技巧，更重要的是取决于它执行的态度。新态度，新笑话。<sup>②</sup>

是的，旧点子常常被反复使用，不要认为你必须做到绝对的原创。许多画家都画过盛在碗里的水果，但各不相同，有些画更有趣些。

打闹剧（Slapstick）中的点子以前都用过。许多著名的喜剧演员将自己早先的点子运用到新的情境中。你也只需要把点子运用到你的观众将要欣赏的人物和情境中。第一步，就是建立一个素材库，随时可以借鉴。弗兰克·塔许林（Frank Tashlin）在华纳兄弟公司（Warner Brothers）执导了许多动画片，然后离任去做真人实景拍摄。他是马克斯兄弟和露西尔·鲍尔（Lucille Ball）的笑料编剧（Gag Writer），是鲍勃·霍普（Bob Hope）和雷德·斯克尔顿（Red Skelton）的编剧，还是杰瑞·刘易斯（Jerry Lewis）主演的几部电影的导演。在《特克斯·艾弗里：动画之王》（Tex Avery: King of Cartoons）中，乔·亚当森（Joe Adamson）采访了艾弗里。艾弗里说：

弗兰克·塔许林当时也在为施莱辛格（Schlesinger）工作。我们叫他提希·塔希（Tish Tash）。他手上拿着一本连环漫画，到处闲逛。他看漫画，也看滑稽喜剧片，并带着一个小手电和一个黑色的小笔记本，以便记下他看到的卓别林、劳雷尔和哈迪每一处的插科打诨。我们以前常拿他的黑色小笔记本取笑他，因为他总是从里面找笑话。好吧，该嘲笑的应该是我们。他在插科打诨这一行比我们做得更深入。<sup>③</sup>

弗兰克·塔许林在黑暗中在笔记本上涂涂写写的形象听起来像是在工作。我可以想象他在笑声中匆匆记下笔记的情景。在全世界所有你可以学习的东西中，我可以向你保证，喜剧是最有趣的。学喜剧会让你觉得时间没有浪费，如果你意识到你在看什么，那么你自己的工作也会得到提升。如果你是一个学生，想制作一个精彩的作品演示视频，那么几乎没有什么比创造一个真正有趣的人物更令人印象深刻的了。你可能是一个独立的艺术家，想拥有一个流行的人物角色，该角色很有价值，并具有知识产权。也许你是一个专业人士，想拥有一件具有完全所有权的作品。动画作家当然可以学习到一些新的方法。任何人都应该可以在这里找到灵感。

① Maccann Richard Dyer. The silent comedians. Metuchen, NJ: The Scarecrow Press, 1993: 215.

② Atkinson Rowan, David Hinton and Robin Driscoll, Visual Comedy. Funny Business, 1992.

③ Adamson Joe. Tex Avery: King of cartoons. New York: Popular Library, 1975: 164.



# 第2章

## 泥地

### 古希腊人

如果要寻找喜剧，人们首先想到的不会是古希腊历史。然而，古希腊却是西方戏剧的发源地。事实上，它也是寻欢作乐者的发祥地。早在“悲剧之父”埃斯库罗斯（Aeschylus）开始戏剧创作之前的几个世纪里，游走四方的吟游歌手、杂耍艺人、杂技演员、哑剧演员已经在上演各种演出。希腊人为酒神狄俄尼索斯（Dionysus）——也是疯狂和迷幻之神举办狂欢活动。狂欢活动称为酒神节（Dionysia），活动先从乡村开始，历时数月，直到冬至才结束。这当然是喝酒的日子，而且从历史来看，上演的诸多演出充满欲望：粗俗的角色如卡通人物一样摆弄着硕大的阳具以及用衬垫垫出的肥臀和凸肚。早在漫画和纸媒诞生之前，就开始出现将人的形体扭曲变形以达到幽默效果的做法。希腊人首开利用角色类型（Types）来营造喜剧效应的先河。所谓类型也称作定型角色（Stock Characters），它是演员表演的共同基础。同时，定型角色也容易让观众识别和理解。这种古老的喜剧含有3种角色类型，即埃容（Eiron）、阿拉宗（Alazon）和波莫咯克斯（Bomolochus）。这3种原型是诸多角色的基础。埃容和阿拉宗之间的关系是戏剧关系中最为基础的一种。

埃容是个装糊涂的聪明角色，浑身透着机灵。他社会地位低下，通常是奴隶。在当时，奴隶比主人还聪明是不可想象的，因此他们不会那么表现。奴隶装疯卖傻，于是他的主子从来不会怀疑他会动什么歪脑筋。“Eiron”是单词“Irony”（讽刺）的词根，奴隶竟然比主人还聪明，这



图 2-1 塔利亚（Thalia），希腊喜剧女神

太“讽刺”了。但是，可别被奴隶的身份误导了。埃容这一角色只是表面上看上去软弱、愚蠢。比如，特克斯·艾弗里（Tex Avery）创造的茱皮狗（Droppy）就是个满眼疲惫、说话轻声细语的小狗。这个设定是为了让它的对手最终为他惊人的能力感到讶异。埃容是阿拉宗的对比角色。

阿拉宗是自视甚高或者装腔作势的角色。显然，他与埃容相反。典型的阿拉宗总是奴隶埃容的主子，当然，他还总是认为自己是正确的。这种过分自信构成他过犹不及的缺点。愚弄阿拉宗的任务就落在埃容的头上。阿拉宗分为两类：掌控型的父亲和夸夸其谈的士兵，第五章会对他们作进一步的探讨。为了某种目的，我们可以把阿拉宗的角色放在任意一个过度自信的人物身上。在动画片中，这可能表现为流氓混混，也可能是个身强力壮的大个子，再或者是个脾气不佳的家伙。

茱皮狗与比它体量更大的狼互为对比。从它们的外形和精力来看，狼具有极大的优势。然而，事情往往不会那样发展下去。兔八哥总归是要和永远气势汹汹、武装强大的躁山姆（Yosemite Sam）分庭抗礼的。崔弟鸟（Tweety Bird）则是一个你能一下子就找到的软弱角色，它总是天敌傻大猫（Sylvestor）所追捕的猎物。

第三种常见角色——波莫咯克斯是插科打诨的丑角。这种角色粗俗又荒谬，但是很能逗乐。波莫咯克斯是真的无知，这和狡猾的埃容不一样。纯粹愚蠢的角色往往具有许多喜剧潜质。他会打破社会规范，因为他一无所知，这也是他总能玩转世界的原因。他的愚蠢总使他被埃容和阿拉宗两个角色玩弄于股掌之间。他会帮助埃容，也能阻挠阿拉宗。这个角色具有拓展故事的潜力。观众们喜欢丑角，原因有两点：首先，观众感觉自己比丑角强；其次，他们羡慕丑角。丑角不像观众那样受制于条条框框，坦诚可以成就他的自由。

从这三种基本原型中能诞生无数个角色。耍聪明、骗别人、骗自己、愚蠢、不擅社交，这些都是纯粹的人性——我们无法超越的人性。

后来有了作家，他们开始为夏天的戏剧节创作剧本。打这时候起，悲剧开始变得重要起来。戏剧有了两张面具：一个是笑，一个是哭。哭泣面具代表着希腊悲剧女神梅耳珀弥妮（Melpomene）；笑面面具则是喜剧女神塔利亚（Thalia）。至此，戏剧得到了平衡。

这些戏剧节实际上也是比赛。悲剧剧作家得提交4个剧本，其中1个得是幽默剧。在3场悲剧之后，观众会想以1场喜剧来释放之前的悲剧情绪，而那场喜剧要以捉弄前3场悲剧为目的。这种剧叫做 Satyr play（撒特剧），Satyr 是单词 Satire（讽刺）的词根。“总是让他们笑个不停”是表演行当的最佳座右铭。

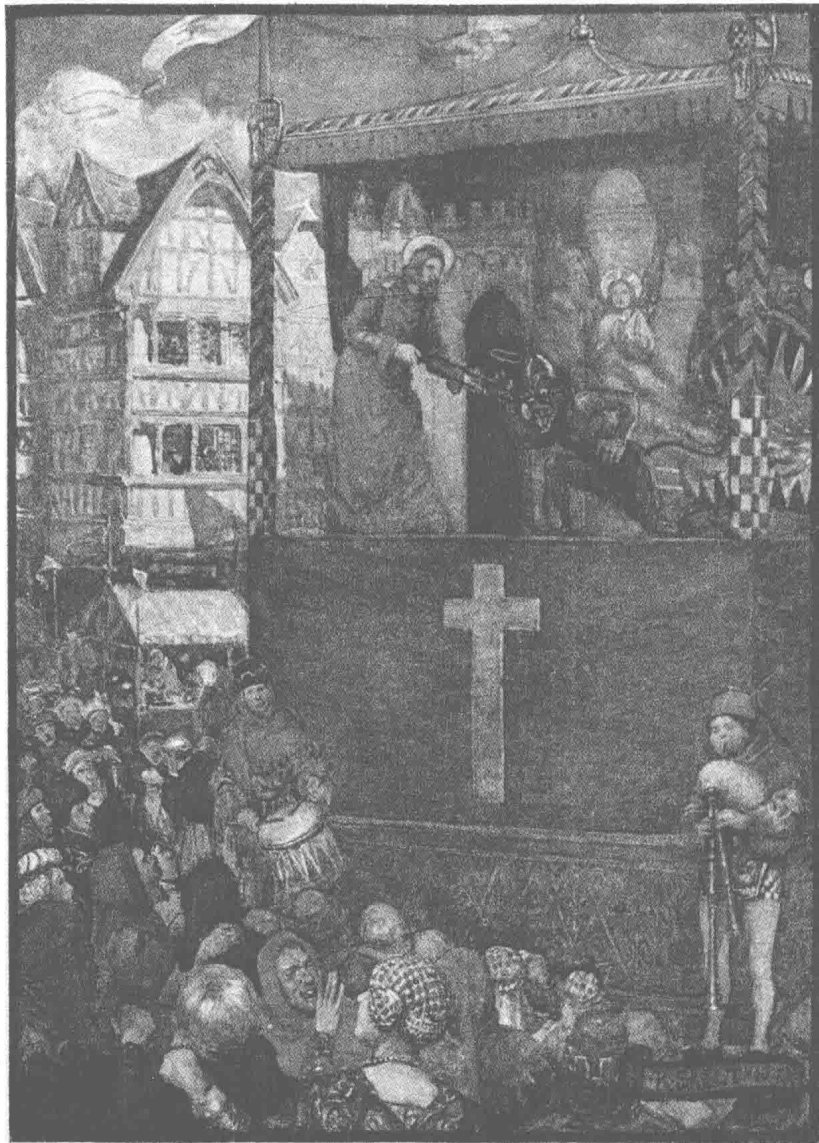


图 2-2 希腊埃容雕像

摄影：玛丽·兰·阮（Marie-Lan Nguyen）

## 中世纪喜剧

不夸张地说，中世纪世事艰难：人生苦短、食不果腹、战乱频繁、罪恶横行、疾病不断。为了获得须臾的解脱，但凡能找到的娱乐，人们绝不放过。然而，中世纪的教会对文学和戏剧主题有着严格的限制。宗教机构对流行文化持怀疑态度。演出活动通常需要征求当局的同意，而获准同意的最佳办法就是让演出带有宗教主题。对于动画师而言，最有意思的莫过于神迹剧（Miracle Plays）。



THE DEMONS WERE GENERALLY FUNNY.

图 2-3 “魔鬼都好可笑”。神秘剧或者神迹剧是欧洲中世纪为大部分文盲观众准备的圣经故事和题材

由玛丽·伊文思图片图书馆（Mary Evans Picture Library）提供

每当动画人物面对道德困境的时候，通常会使用一种手法来赋予他生命力。这种手法就是在他肩膀上放个天使，另一个上放个魔鬼，天使和魔鬼都把自己的立场呈现在这个人物的面前。神迹剧也会利用同样的理念，将不同的道德施加在角色身上。主角往往代表的是普通人，他们会遇到各色人等，有的身聚美德，有的则暗藏诱惑。具有美德的角色不是名叫谊尚（Fellowship，友谊至上）、就是叫作智识（Knowledge，知识）或善行（Good Deeds，善行），他们会就正派的行为发表严肃的演讲。表演和喜剧效应的任务则落在那位叫做邪恶（Vice，邪恶）的人身上。头戴系着铃铛的帽子，小丑代表着致命的七宗罪——贪婪、暴食、色欲、傲慢、暴怒、懒惰和嫉妒。这些也正是造就滑稽角色的好起点。讲故事的最好方法之一就是先选取一个理念，比如某个人物个性，然后给他安上两条腿、一张嘴，好让他走、让他说。最后，当“邪恶”被魔鬼举起，投入到“地狱之口”（Hell Mouth）——外形巨大、满口獠牙、吐着烟火的魔鬼咽喉造型雕塑——的时候，他会夸张地发出恐惧的嚎叫。地狱总是安放在舞台左侧（观众方向看则是舞台右侧），正面角色通常从另一侧——舞台右侧——上场。这是正面角色总是从左往右走、而反派总是反其道而行之从右往左走的缘由。

同样也是在中世纪，出现了我们今天所能发现的利用戏剧进行行销的最早案例。江湖骗子（Mountebanks）行走四方，向容易上当的农民兜售药物。为了招揽顾客，骗子会搭建临时舞台，也就是类似长板凳的东西。“Mountebanks”是“上凳子”的意思（Mount，登上；Bench，凳子）。首先上去的是他的滑稽搭档——一个蹦蹦跳跳、讲笑话的小丑。幽默会让观众心情大好，这会让江湖骗子容易被接受。一旦铺垫到位，江湖骗子就会接过小丑的腔调，开始吹捧自己的丸药汤剂如何神奇。那个滑稽角色类似于现代广告中的角色，比如老虎托尼（Tony the Tiger）<sup>①</sup>、嘎吱船长（Captain Crunch）或者面团小子，他们都是以喜剧方式来吸引眼球、帮助产品建立积极的形象。

## 即兴喜剧（Commedia Dell'Arte）

即兴喜剧起源于16世纪的意大利，是一种广受欢迎的露天演出形式。它的故事中所采用的某些原型能在希腊戏剧中找到。聪明的仆人（埃容）总是能助恋人们一臂之力，而且总是跟年纪大的角色（阿拉宗）唱反调。每次演出，每个演员都只扮演某一种类型的角色，变化的只有场景。也就是说，相同的角色，不同的故事。他们的创作手法跟早期的打闹喜剧（Slapstick Comedy）和动画的制作方式十分相似。演员没有固定的剧本，他们只是根据一个粗糙提纲所提供的剧情发展关键点进行表演。故事无非都是些老套的爱情、嫉妒、傲慢、贪婪之类的，但是故事里充满了大量的喜剧元素。动画制作也是一样，开始只是简单的故事轮廓，



图 2-4 詹姆斯·卡罗特（James Callot）的喜剧插图

<sup>①</sup> 译者注：老虎托尼是美国知名谷物食品和零食制造商凯洛格食品公司 Kellogg 为其谷类食品雪花霜麦片打造的卡通动物广告形象。



编剧只是给行为添补一些滑稽的构思，而剩下的空间则由演员随机用幽默的表演去填补。这些噱头和套路称作拉齐（Lazzi，源自意大利语 Lazzo，插科打诨、噱头的意思，同下文中的 Gags）。拉齐（噱头/插科打诨）貌似临时拼凑，实则演练充分。

由于他们通常被表演团体视作行业机密，因此基本找不到相关的历史记载。在梅尔·戈登（Mel Gordon）的著作《插科打诨：即兴喜剧的惯用手法》（Lazzi: The comic routines of the Commedia dell'arte）中，作者尽其所能呈现了他对该领域的研究。他把那些惯用手法分成 12 类，而这些类别都可以用现代术语加以描绘。请记住，这只是基于某一种戏剧样式进行的分类，绝不是囊括喜剧所有的笑料类型。但他的确不失为研究形体喜剧样式的一个角度。

- **杂耍型和模拟型拉齐 (Acrobatic and Mimic Lazzi)**。要成就台上一分钟的完美，演员需要台下 10 年的准备。杂耍和模拟类型的噱头属于行家里手级别的表现，这种表演对于动画制作来说极具挑战性，因此我会重点关注这类手法中的模拟（Mimic）型噱头。模拟喜剧（Mimic Comedy）是指演员装成某人、某物或任何别的什么东西。演员在舞台上模拟出喜剧效果通常是为了愚弄别人。详尽的例子参见第九章“噱头与喜剧事件”。
- **喜剧暴力 / 虐待狂行为 (Comic Violence/Sadistic Behavior)**。戈登指出，喜剧是“设定在主仆关系的世界里”（“set in a world of masters and servants”）<sup>①</sup> 的，并就那个世界里所能发现的残忍行为进行挖苦。动画片中的喜剧暴力当然是众所周知的。有暴力行为的角色不一定总是在生气的情况下施暴。每当兔八哥使诈让猎人爱发（Elmer Fudd）向达菲鸭（Daffy Duck）开枪的时候，他似乎都能在自己导演这一幕的过程中得到一些任性的快乐。



图 2-5. 詹姆斯·卡罗特的喜剧插图

<sup>①</sup> Gordon Mel. Lazzi: The comic routines of the commedia dell'arte. New York: Performing Art Journal Publications, 1983: 14.