



电影馆·Movie  
焦雄屏 主编

The Films of

Tim Burton

# 蒂姆·波顿

的电影世界

[美] 艾莉森·麦克马汉 / 著

姜静楠 白娟娟 / 译



世纪出版集团 上海人民出版社

The Films of  
Tim Burton

蒂姆·波顿 的电影世界

图书在版编目 (CIP) 数据

蒂姆·波顿的电影世界 / (美) 麦克马汉  
(McMahan, A.) 著; 姜静楠, 白娟娟译. —上海: 上海  
人民出版社, 2010

书名原名: The Films of Tim Burton: Animating  
Live Action in Contemporary Hollywood  
ISBN 978-7-208-09629-5

I. ①蒂… II. ①麦… ②姜… ③白… III. ①波顿,  
T. —电影评论 IV. ① J905.712

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 213672 号

策 划 席云舒  
责任编辑 张 铎  
封面设计 typ\_o\_design



蒂姆·波顿的电影世界

[美] 艾莉森·麦克马汉 著  
姜静楠 白娟娟 译

出 版 世纪出版集团 上海人民出版社  
(200001 上海福建中路193号 www.ewen.cc)  
出 品 世纪出版股份有限公司 北京世纪文景文化传播有限责任公司  
(100027 北京朝阳区幸福一村甲55号4层)  
发 行 世纪出版股份有限公司发行中心  
印 刷 北京中科印刷有限公司  
开 本 635 × 965 毫米 1/16  
印 张 19.5  
字 数 236,000  
版 次 2011年1月第1版  
印 次 2011年1月第1次印刷  
I S B N 978-7-208-09629-5/J · 208  
定 价 36.00元

# 目录

致谢 ..... 001

作者的话 ..... 007

导言 ..... 009

——新荒诞玄学——追本溯源：无逻辑派和超现实主义者——  
蒂姆·波顿，一个荒诞玄学导演——动画和把戏电影之间的关系——埃米尔·雷诺——叙事和动画——将动画和把戏/特技  
效果电影结合起来——数字化技术使特技效果和动画重新合二  
为一——不管票房成绩如何，荒诞玄学电影总是最容易受到批评

第一章 波顿与 2D 动画：从动画到引擎电影 ..... 031

——“污点男孩”系列——引擎（电脑）+ 电影 = 引擎电影——  
引擎电影 vs 传统电影——电影交流还是动画交流？——动画叙  
事——闹剧动画

第二章 波顿和叙事：从电视作品到《大鱼》 ..... 061

——早期的电视工作——《科学小怪人》——《荒唐小混蛋奇遇  
记》——《阴间大法师》——《剪刀手爱德华》——《断头谷》——  
《大鱼》

第三章 波顿制作 3D：好莱坞向电脑成像的过渡 ..... 101

——《文森特》——《荒唐小混蛋奇遇记》——《阴间大法师》——  
《船舱男孩》——《圣诞夜惊魂》——《侏罗纪公园》——《火  
星人玩转地球！》——好莱坞转向电脑成像

## 第四章 波顿的《蝙蝠侠》：神话，市场营销，

### 商品促销 ..... 149

——高概念大片——高概念电影的风格元素——高概念电影的神话基础——蝙蝠侠神话——《蝙蝠侠》(1989) 情节简介——《蝙蝠侠》，一部荒诞玄学电影——《蝙蝠侠》的辅助营销、协同作用、企业集团以及全方位商品促销

## 第五章 波顿的再想像：《艾德·伍德》、《人猿星

### 球》、《查理和巧克力工厂》 ..... 191

——《艾德·伍德》——《人猿星球》——《查理和巧克力工厂》

## 第六章 丹尼·埃夫曼的音乐 ..... 233

——《荒唐小混蛋奇遇记》(1985)——《阴间大法师》(1988)——《蝙蝠侠》(1989)——《蝙蝠侠归来》(1992)——埃夫曼神话——电影配乐程序——《剪刀手爱德华》(1990)——《圣诞夜惊魂》(1993)——《断头谷》(1999)——《人猿星球》(2001)——拓展频率幅度的界限

## 第七章 其他荒诞玄学电影导演 ..... 261

——巴里·索南菲尔德——斯蒂芬·萨默斯——罗兰·埃默里赫

## 结语 ..... 283

## 蒂姆·波顿影视作品年表 ..... 289

## 参考书目 ..... 293

## 致 谢

2001 年的春天，当我的编辑和出版人——康提纳姆出版社（Continuum）的戴维·巴克（David Barker）先生建议我写一本关于蒂姆·波顿的书的时候，我确实感到一丝惊讶。巴克先生其时正打算出版我的另一本关于第一位女性电影制作人的批评性著作，《爱丽丝·姬·布朗雪：消逝的电影幻境》（*Alice Guy Blache: Lost Visionary of the Cinema*，康提纳姆出版社，2002），戴维听说我写过一篇关于特技效果的文章，因而认为我是担此重任的最佳人选。诚然，我是蒂姆·波顿的影迷，但我不敢确定仅以一个影迷的身份是否足以支持我进行长达几年谨慎而艰难的写作与研究，同时我也希望它不会因此而变成一个草率而概括的全景式描述，这就是我的初衷。

当时，我正在阿姆斯特丹大学（University of Amsterdam）教授电影和传媒研究，让我备感欣喜的是当地的几家剧院正在联合举行一个“奇幻电影节”（Festival of Fantasy Films），蒂姆·波顿电影回顾展是其展播单元之一。这正是在大银幕上再次重睹他全部电影的大好机会。很快我就感到将我生命中的几年光阴花费在研究蒂姆·波顿上不仅是我力所能及的，更是一种乐趣，至少，它不会像我的第一个研究计划——研究一位无声电影的制作人，姬·布朗雪——那样具有挑战性。我轻而易举就能够找到波

顿所有的影片并建立起一个完整的电影图景；我也无需四处旅行去搜集资料，在家中就能够轻易获得，因为波顿与我同样出生于南加利福尼亚并且在年龄上也与我颇为相近。这与当初研究姬·布朗雪时的情况简直有天壤之别：关于她的资料大部分都已经遗失，而那些仅存部分则分散在世界各地，要想取得它们我必须四处旅行去搜集。另外尽管我精通法语，但是却发现她的文化背景与我相距甚远。而对于波顿，我相信相似的经历和更易获得的资料会使我的研究更加具有趣味性。

但是，研究波顿的电影也不可避免要伴随着它独有的困难，那就是鉴于他现在仍然在世，新资料新情况总是层出不穷。另外，除了一些纯粹出于公共关系而写作的文章之外，关于他的论著也鲜有面世。只要翻一下成堆的出版物就可以发现，绝大多数的文章都仅仅流于纯印象式的描述，无聊而庸俗。

正如浏览过此书的每一个读者所留意到的，波顿是一位非常特殊的电影人。虽然他出身于好莱坞，但是他的电影却经常背离当代好莱坞的常规模式。在他的影片中，充斥着各种强烈的对比关系：他以做动画师（animator）起家，并且从一定角度来看如今也仍然像个动画师那样思考，但是他担任导演的大部分作品却是真人表演的；他一直偏爱传统的特技效果而避免使用电脑成像（Computer-generated imagery, CGI）技术，但是在他的电影中却兼具数字特效与传统特技；他极度推崇演员表演，但同时他最为人所知的却是他那让人震惊的视觉设计理念；他是世界公认的作者型电影导演，但他却又深深植根于好莱坞工业化的制作体系中；他漫长的职业生涯足以使他不得不向那些关于如何制作电影以及如何保持工业化运作的世俗化倾向屈服，但是他却执着地在电影中表达他独特的影像观，并长期坚持使用同一支制作团队。

正如我在导言中形容的那样，对蒂姆·波顿的研究将我导向了这样一个问题：传统理论在真人实景电影与动画之间产生了分歧。波顿总是偏爱某一固定类型的影片，如童话故事、恐怖片和奇幻片（虽然他也拍过动作

片、传记片和纪录片)，而且总是在同一部影片中把以上所有类型杂糅在一起。在经过一年的周密研究之后，我最终认识到，当面对波顿和其他一些与他相似的电影人（其中一些将在本书最后一章论及）时，我需要采取一种新的类型术语，因为那些已有的类型已经被他们变形、重组，发展成了一种用已有名称难以确切形容的新类型（我将在导言中对此进行解释）。

我的研究从前人的研究中汲取了诸多养分。例如珍妮特·K. 哈尔夫雅德（Janet K. Halfyard）、肯·汉克（Ken Hanke）、哈密特·莫尔斯曼（Helmut Merschmann）、吉姆·史密斯（Jim Smith）和J. 克里夫·马修（J. Cilve Matthews）、马克·索尔斯伯利（Mark Salisbury）、弗兰克·汤普森（Frank Thompson）以及保罗·A. 伍兹（Paul A. Woods）——参考文献中有书目列表。除此之外，还有众多的学术性和采访性文章的作者，在此恕不一一列举，但是其中绝大部分都已在参考文献和章节注释中标出。

本书的部分章节曾以论文的形式发表在以下会议上：“好莱坞走入数字化之日：《侏罗纪公园》与定格拍制和电子动画向电脑成像的转变”（The Day Hollywood Went Digital: Jurassic Park and the Transition from Stop-Motion and Animatronics to CGI in Hollywood），电影与传媒研究协会会议，2003年3月于明尼阿波利斯；“真正的动画请起立：好莱坞电影的定格拍制和电子动画向电脑成像的过渡”（Will the Real Animation Please Stand Up: The Transition from Stop-Motion and Animatronics to CGI in Hollywood Films），第十四届动画研究协会年会，2002年9月于加利福尼亚的葛伦德尔；“动画范式”（The Animation Paradigm），第七届国际多明特研究协会会议，2002年5月于蒙特利尔；“引擎（电脑）+电影=引擎电影”（Machine [the Computer] + Cinema = Machinima），电影研究协会会议，2002年3月于丹佛。我从上述会议中收益良多。

在此我对沃伦·巴克兰（Warren Buckland）先生致以真诚的感谢。感谢他邀请我在契布曼大学（Chapman University）他的班级里对本书中的多数章节进行验证：《特技效果与荒诞玄学派》（*Special Effects and the College*



of Pataphysics), 2004 年 4 月;《动画与特技在当代好莱坞日益广泛的用途》( *The Increasing Use of Animation and SFX in Contemporary Hollywood* ), 2003 年 3 月;《〈蝙蝠侠〉: 神话, 营销, 商品》( *Batman: Myth, Marketing, and Merchandising* ), 2002 年 3 月;《电影制作人应该做什么: 丹尼·埃夫曼》( *What a Film Composer Does: Danny Elfman* ), 2004 年 12 月。来自他和他的学生的反馈使本书的部分章节增色不少。

撰写本书第三章的时候, 我正在瓦萨学院 (Vassar College) 做博士后研究课题, 第三章和第五章中的许多资料都是我的电影 183 课题组的学生们提供的。那是在 2002 年的秋天, 我们正在进行关于“奇幻片与恐怖片”的讨论, 成员包括安妮·布斯 (Annie Booth)、索菲亚·克拉克 (Sophia Clark)、乔舒亚·佛格森 (Joshua Ferguson)、托马斯·杰默力 (Thomas Gemelli)、罗伯特·基斯顿 (Robert Gestone)、麦克·基林 (Michael Gillen)、埃西林·基尔林 (Ashinn Killeen)、弗雷德里克·莱斯 (Frederick Lash)、罗恩·林 (Ryan Linn)、莫妮卡·麦尼斯 (Monica Menendez)、塞斯·米特曼 (Seth Mittelman)、迪米特·奥特沃琴科 (Dimitri Otvertchenko)、乔治·皮特森 (George Peterson)、艾丽丝·塞奇 (Alice Sackey) 和尼科尔·威尔士 (Nicolle Walsh)。那些鲜活而生动的讨论对我帮助很大, 使我理清了 3D 动画和电脑特技以及它们在当代电影中的使用规律。我要特别感谢亚瑟·贝恩 (Ethan Bien), 他在瓦萨学院搞了一场威廉古堡回顾展, 另外, 我的教学秘书维尔丽塔·德·劳斯·莉亚 (Violeta de los Reyes) 帮我搜集了许多关于蒂姆·波顿的论文。

没有朋友们的帮助, 我不可能完成这个课题。约翰·莱瑞 (John Leary) 为我提供了多期《幻想电影》( *Cinéfantastique* ) 杂志和其他一些相关资料; 瓦萨学院的汤姆·艾尔曼 (Tom Ellam) 教授曾多次和我就一般动画与数码特技动画进行座谈; 另一位朋友瑞恩·布鲁 (Rain Breaw) 的富有学术性的见解也使我获益良多。

在“埃夫曼领域”网站, 我还和网站的用户们进行过交流, 度过了

一段愉快的时光。“埃夫曼领域”的网址是 <http://www.bluntinstrument.org.uk/elfman/>。我要特别感谢依安·戴维斯（Ian Davis）为我提供了一些有关丹尼·埃夫曼的访谈，另外感谢理查德·波顿（Richard Borton）在诸多方面对我的帮助和保罗·古利诺（Paul Gulino）对我的鼓励和建议。

我和我的女儿路丝（Ruth）度过了一段愉快的时光，她酷爱波顿的作品，也喜欢看马里奥·贝瓦（Mario Bava）的作品和“哈默公司恐怖系列”（Hammer Horror）。

我的丈夫沃伦·巴克兰，我想无论用多少语言来表达我对他的感激都不为过。不论从个人角度还是从批评者角度出发，在本书的写作中他对我支持都使我受益匪浅。他帮我搜集剧照并做了大量的校对工作。我们还就蒂姆·波顿和史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）进行了饶有兴趣的比较，因为沃伦当时正在撰写一本关于斯皮尔伯格的书。

在这本书的撰写过程中，我刚好经历人生中的几个重要转变，两次搬家、结婚和几次工作上的变动。我的出版人戴维·巴克先生对此表示了极大的耐心与理解，对此我深表感激。感谢戴维，是他促使我开始了这项工作，并且因为他无限的耐心我才能够专心工作，完成本书的写作。



## 作者的话

本书主要论述蒂姆·波顿的电影作品以及他如何适应当代好莱坞的电影制作体系的。为了佐证我的观点，更加清晰地说明书中所述理论，我插入了波顿影片中的一些标志性画面的剧照。每幅画面都是从整部影片中截取出的独立一帧。

本书未与任何参与创作相关影片的演员、导演、制作人和编剧协商过，也未与任何参与制作相关影片的制作机构合作；在本书中出现的所有单幅剧照仅用于批评与说明之途。

对上述图片感兴趣的读者可以通过正规渠道购买或租赁影片碟片。



## 导 言

荒诞玄学（Pataphysics）关注常规之外的规则，补充解释常规之外的情况：它描述出一套可以（或应能）从常规体系的角度想像得出的体系，因为通常在常规体系下存在的规则也经常和“例外”相伴——虽然这种“例外”更为常见。但是对于任何个案，如果仅有这种寻常的“例外”，还称不上具有原创力。

——阿尔弗雷德·雅里·泰勒：《荒诞玄学者浮士德洛尔博士的业绩与观点》（Alfred  
Jarvis Taylor, *Exploits and Opinions of Dr. Faustroll, Pataphysician*）<sup>[1]</sup>

### 新荒诞玄学

一些电影评论家例如尼尔·盖博（Neil Gabler）批评说，最近 20 年来的好莱坞电影已经失去了它的意义。盖博是《为电影而生：娱乐如何征服了现实》（*Life the Movie: How Entertainment Conquered Reality*）<sup>[2]</sup>一书的作者。2002 年夏天，他在《纽约时报》（*New York Times*）上发表了一篇文章阐述了他的这一立场。<sup>[3]</sup>他创造了一个新词“类电影”（likeamovie），用来说明好莱坞已经不再热衷于努力给我们提供真正的娱乐，而是提供给我

们一种真正娱乐的仿制品。我们之所以还在观看它们，只是因为我们仍然记得真正的娱乐应该是什么样的，按照盖博的话来说，如今好莱坞所拍摄的已不是娱乐，而是“娱乐的幻影”：

大多数娱乐会伴随着观众的互动过程。这种互动可能是情感上的，心理上的，理智上的，甚至是身体上的。这就是一定层次上的共鸣，通常我们判断一个电影的好坏就是基于它在多大程度上引发了这种共鸣。在最简单的层面上，在最近十几年的如此众多的影片当中，这些所谓娱乐的幻影往往避开了其他形式的共鸣而仅仅注重了纯身体上的效果。而另一方面，在更复杂的层面上，共鸣已经被另一种机械性完全取代了。相对于影片中的角色发展或者情景喜剧中的肢体语言玩笑，观众得到的是一组信号、一种密码，提示他们如何在没有明显的共鸣迹象的情况下对它作出反应，尽管这种提示仍然是真正的娱乐所要求的最低程度的。你看到和听到了这些信号然后对它们作出反应，就好像你获得了真正的共鸣一样。或者说，它们提供给你一个框架，而你则去为它填上内容。

……结果，这些娱乐大量存在，提醒我们许多东西：那些我们在观看真正的娱乐时曾经体验过的东西，那些曾经激励过我们的东西，以及我们曾经为之感动过的电影和电视本身。<sup>[4]</sup>

哪些电影是盖博所指的？在他的文章中，他提供给我们惟一的例子是亚当·桑德勒（Adam Sandler）的《迪兹先生》（*Mr. Deeds*, 2002），一部没有多少特别之处但在很多地方都显得不成功的重拍片。盖博强烈地批评道，这部影片并不仅仅是一部落入俗套的电影，它努力去引起观众共鸣的方式过于平庸而且通常都以失败告终。盖博对这部电影真正的批评在于它的“不同于我们往常所见的影片进程”。这些所谓“娱乐的幻影”获得了观众平平的反应，因为它们不是真正地去激起观众感情的共

鸣，而是通过“暗示观众应该如何像它们预料的那样去反应”。观众确实作出了反应，因为“事实上所有美国人都已经适应了这种密码……并且习惯性地作出反应”。

除此之外，类似的批评也对准了其他一些作品，如《黑客帝国》三部曲（*The Matrix*，1999—2003），漫画改编电影《绿巨人》（*Hulk*，2003）和《范海辛》（*Van Helsing*，2004）等。以《黑客帝国》为例：

……沃克维斯基兄弟（安迪和拉里 [Andy and Larry Wachowskis]）合成了一个优秀的、聪明绝顶而且形象化极强的新词“电影摄制术”（techno-cinematography）——这要特别感谢比尔·波比（Bill Pope），这个词体现了从圣经式（biblical）到刘易斯·卡罗尔（Lewis Carroll）各种经典技法的大糅合和某种需要大量解释说明的电影情境。

今后的观众最需要知道的一个显著事实是，基努·李维斯（Keanu Reeves）成了具有独特军人气质的动作片男星里最引人注目的普拉达男装模特（感谢彼得潘式 [Peter Pan-type] 的飞行和创造性的慢动作 [slow-motion] 手法），而且任何一个对其极为自命不凡的情节感到厌倦的人都能够历数这部电影从其他未来主义科幻作品（futuristic science fiction）中拿来的东西。<sup>[5]</sup>

关于《绿巨人》：

编剧约翰·特曼（John Turman）、迈克尔·弗兰斯（Michael France）和詹姆斯·斯凯姆斯（James Schamus）忽视了视觉清晰度、叙述动势和感情冲击力的基本要求，由于没有达到这些要求，电影便迅速堕入一种狂热宗教式的或虚幻疯狂式的影片类型当中。正如狂怒的浩克——一个电脑生成的格宾小子（Gumby）式的生物物——一样……<sup>[6]</sup>



关于《范海辛》:

喧闹的食尸鬼、吸血鬼和狼人，在满月的夜晚对德古拉的城堡实施了疯狂的报复——对安娜和范海辛在战斗中那些浪漫的分别却只字未提。这是电影中喧闹混乱的场景之一，以致影片最后几乎耗尽了全部的主意和灵感。结尾没有达到出人意料的效果，原因在于除了强迫观众观看洛可可式的特技效果和对于前代恐怖片的贪心模仿之外，范海辛几乎是一厢情愿、过于明显地给观众提供出结局的暗示，因此结局只能算是二手的惊悚而已。<sup>[7]</sup>

那些“旧调重弹的暗示和间接的激动”表明出某些迹象，不是好莱坞完全丧失了创造力，而是电影的叙述方式在转变，开始以一种新的方式创造意义，至少是以一种不同于我们所习惯的经典好莱坞的叙述方式。盖博有关以上观点的论述是否正确？本书给出的答案是：是的，电影叙述方式正在转变，尽管并不是朝着一个全新的方向。这并不是指，因为盖博和观众说出上面那些话，这些电影的意义就减少了——也并不是说它们是更好的电影。我将把这种新的叙述方式称做“荒诞玄学”（pataphysical），这个名称来源于1948年在法国形成的“荒诞玄学院”（College for pataphysicists）。<sup>[8]</sup>

我在本书中的论述并不是说现在那些电影失去了它们的意义，而是说它们的意义改变了，它们开始用新的方式表达意义。换句话说，可能尼尔·盖博看的那些电影之所以被称为“类电影”，是因为他们需要一种新的方法去观看，一种盖博不喜欢的方法。他不希望失去经典好莱坞影片在叙事逻辑上的保障和它在剧本体系方面的意义，而且，更不希望他原本奉为上帝的东西受到讽刺。

荒诞玄学电影（Pataphysical film）拥有一些共同的特征，这种特征表现在其中一些或者全部的荒诞玄学影片当中。