



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

动画影片 画面赏析

(第二版)

马建中 索晓玲 著

中国传媒大学出版社





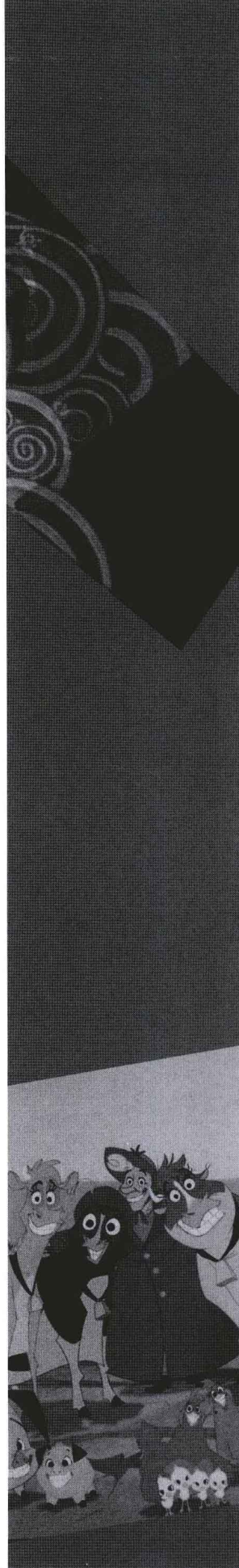
普通高等教育“十一五”国家级规划教材

动画影片 画面赏析

(第二版)

马建中 索晓玲 著

中国传媒大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

动画影片画面赏析/马建中,索晓玲著.——2版 —北京:中国传媒大学出版社,2011.3

ISBN 978-7-5657-0175-7

I. ①动… II. ①马… ②索… III. ①动画片—画面—鉴赏
IV. ①J905 ②J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 023334 号

动画影片画面赏析(第2版)

作 者 马建中 索晓玲

责任编辑 欧丽娜

封面设计 风得信设计·阿东

责任印制 曹 辉

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 787×1092mm 1/16

印 张 12

版 次 2011年5月第2版 2011年5月第1次印刷

书 号 978-7-5657-0175-7/J·0175 定 价 58.00元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

动画是画出来的电影

“动画是画出来的电影”，这是人们通常对动画这种独特艺术样式的最浅显、最形象的描述，然而它却道出了动画作为一门综合艺术，在形式和内容、目的和手段上，主体和载体上最重要的特征。“动”是动画的主体，是目的，是内容；“画”是动画的手段，也是动画形式；而“电影”则表明了动画在结构方面的时空特征，即电影是动画的载体。这三个方面构成了动画形式主体的基本要素。把握动画这三个方面的基本特征，对于一名优秀的动画工作者来说是至关重要的，也是我们进行动画影片解读的依据和目标。动画作为一门综合艺术，在许多方面需要借助和调动其他艺术形式的思想方法和表现手段，服务于动画的目的，同时使借用的这些方法和手段也具有动画的特质，并成为动画的一个组成部分。这表现在动画创作的不同阶段和不同方面，如剧本、造型、色彩、音乐、情节、画面结构及电影语言的运用等，都应是动画化了的。因此，明确构成动画影片形式主体的基本要素及其性质和作用，就显得十分重要。“动”作为动画的内容和目的，是动画之所以为动画的根本所在。所以，研究“动”的原理、“动”的规律、“动”的技巧、“动”的性格、“动”的趣味等，就构成了动画语言的重点和核心。动画是画出来的，这表明“画”作为形式和手段，不仅是动画赖以存在的前提和出发点，更关乎一部动画影片艺术风格的整体走向和趣味，是动画的艺

术品质得以保证的基本条件,否则一切都是空中楼阁。而“电影”作为动画的一种样式载体,不仅为动画提供了结构上的组织形式和表现上的广阔空间,更赋予了动画以强大的生命力和存在价值。因此在动画片的创作中,对电影语言的把握及创造性运用就成为决定一部动画片(尤其是影院片)成败的关键,成为其艺术性高下的试金石。

“画”是动画艺术存在的形式和手段

动画是画出来的,这突出说明了在动画艺术中,绘画作为动画创作和生产的主要特征和手段所具有的举足轻重的作用。

在一部动画片中,呈现于观众面前的每一个形象、每一个镜头、每一个情节,无不是由一幅幅画出来的画面所构成的。组成这些画面的每一幅画稿就成了动画作品艺术表现的最基本的形式单位。它们不仅决定着动画的初始存在形式,也决定着动画在艺术或技术上的品质。绘画在动画艺术中的这种主导作用,是由动画独特的艺术样式本身所决定的。也就是说,动画不仅是画出来的,而且必须是画出来的。因为无论在一部动画片的创作过程中,还是生产制作过程中,对艺术表现风格的追求,对具体动画技巧和电影技巧的实现等,都必须借助于具有绘画性质的造型手段,并融入具体的画的过程之中,融入对画面的视觉审美之中。正是这一幅幅画稿所呈现出来的在构图、色彩及造型上的种种特征,决定着一部动画作品的角色形象、环境面貌以及整部影片的视觉风格,定位着对整个创作过程的艺术追求。

然而,尽管绘画作为动画的形式和手段具有着重要的意义,动画中的画面毕竟不同于绘画的静态瞬间性,它是始终随着时间的流动而处于运动的状态。每一幅画稿,每一个形象的塑造,都是构成动画运动、动画叙事风格的基本元素。犹如文学中的词汇,每一个造型元素、每一幅画面必须融入那个完整的句子及完整的一场戏以至整部戏中去。因此在动画中,当以画的形式和手段塑造角色、构造环境、渲染气氛时,必须以“动”、以动画的戏剧因素或动画的表现意念作为出发点和目标,而不是仅以单幅画面的审美出发,应考虑到整部动画影片的总体节奏和格调,体现导演的艺术风格及追求。

美国电影理论家波布克在《电影的元素》中曾指出:“在结构每一个画格时,电影导演的目的是把观众的注意力吸引到这个场面中,并把它准确地引导到他所需要的地方。没有一个导演会以漫不经心或随随便便的态度来对待画面构图,整部影片的成功往往取决于电影导演在构图上的‘眼力’。”的确,动画

画面内容的结构形式可以产生多种艺术效果。动画是画出来的,它既可以将戏剧因素留在画框内,以特有的构图表现,也可以将戏剧因素置于画外,靠画外空间来体现。总之,在动画中是以画的形式体现导演在构图上的眼力,是以画的手段赋予画面以艺术生命。世界著名动画大师都具有各自不同的风格追求,因而也形成了不同的造型风格和画面构图特点。

日本动画大师手塚治虫在其动画影片《森林大帝》中,通过黑白素描和水彩的绘制手法,表现了森林被破坏、被戮杀的情景,揭示出了艺术家对自然生态被毁灭的反思。另一位日本动画大师宫崎骏的动画影片之所以被称为“个人风格”影片,不仅在于他那天马行空的想象和清新脱俗的题材,更在于他那深沉的画风及创作思想为日本动画开创出的全新风格。在动画影片《千与千寻》中,宫崎骏以其富有想象力与表现力的环境设计,赋予了影片独特的色彩和格调。他将传统与现代作为影片叙事环境的舞台,通过环境造型在影片中成功导入了从古代到现代的日本文化,并使其具有了崭新的视觉形象。“画”对动画艺术风格走向的定位,在“个人风格”的艺术实验短片中尤为显著。如德国动画家劳恩斯坦兄弟的动画短片《平衡》,在角色的造型、背景的处理及道具和色彩的运用上,都采用了去繁就简的表现手法,给人一种别样的审美和哲学的思考。

《绳舞》是德国动画家雷蒙德的作品,他利用绘画中的点、线、面的构图意识,打破平面视觉的局限,扩张了立体空间的想象,其单一而简洁的形式耐人寻味。加拿大动画家卡洛琳·里芙在其动画短片《两姐妹》中,注重绘画技巧在表现上的探索与电影语言的吻合,拙朴的造型和奔放随意的笔触、色调、光影,构成了该片最突出,也是最重要的特色。

电影语言是决定动画影片质量的关键

动画是画出来的电影。就其样式而言,它虽然是画出来的,但却属于电影的范畴,所以它必然包含着电影艺术所具有的一切要素和特征。作为绘画和电影艺术相结合的对“动”的独特营造,动画影片是在创作者娴熟掌握造型艺术规律的基础上,灵活运用和调动电影艺术的一切表现技巧、表现手段,创造的一种具有鲜明风格特征的电影样式。如果说绘画是动画所赖以存在的基础,那么电影语言则赋予动画以时空上的组织结构和艺术表现上的内在动力。它是决定一部动画作品成败及艺术品质的关键因素。

一切好的艺术,一部好的动画作品,它的思想性、艺术性或观赏性都是通过一定的技巧体现出来的。电影是最讲究技巧和手段的艺术,也是技巧和手段

最丰富的艺术。动画作为电影,包含着电影艺术的一切要素和特性,也必然依赖于电影艺术所特有的技巧和手段——电影语言——作为它具有电影特性和电影美感的表现方式。电影语言不仅是动画具有电影艺术品质的保证,更可能使所呈现出来的画面获得更新的意念和更深的内涵,造成超越画面本身含义的独特而强烈的艺术效果。

时间和空间是电影构成的两个基本要素。对电影中时间和空间的组织与运动是电影艺术的重要特性和特殊表现手段,是电影语言最根本的内容。在电影中,运动和变化贯穿始终,不仅画面内的形象在运动,而且画面与画面之间也在不停地流动着,变化着。对于这千变万化,运动着的时间和空间的安排、配置及运用,是电影语言所特有的专门技巧和手段,也是动画作为电影必须面对的一个课题。电影语言作为一部影片的组织形式和结构方法,能够转换或调节情节的发展,调度、渲染或营造影片的气氛,增加影片的节奏感和张力等。

动画片作为电影的一种独特样式,它的创作技巧离不开对运动变化着的时空的设计、组织和配置,即离不开对电影语言的运用。因此,动画中对电影语言的运用,不仅影响着动画的吸引力和可观赏性,而且在很大程度上标志着一部动画影片的艺术质量,决定着动画艺术创作的成败。

动画虽然是画出来的,但就艺术样式的基本特征和时空的结构方式而言,动画无疑属于电影的范畴。但动画在实现电影目的的创作手段和表现技巧上,与那些以实际的演员表演和实景拍摄为主要特征的电影有着根本的区别。电影语言的各种技巧和表现手段是伴随着以实拍为主的电影的发展而逐步形成和发展的。它在时空的安排、配置和运用以及对镜头画面的运动变化等艺术处理方面的巨大自由,为动画的结构方式和艺术表现提供了广阔的天地。然而,在动画中所体现出来的种种电影语言,完全是以“画”的形式对具体的电影技巧或手段及效果的视觉模拟。在这里,所谓的电影语言更多的是一种电影观念,一种电影镜头变幻的视觉意象。就其实现方式而言,此电影语言并非彼电影语言,而具有了动画的特质。因此,在充分发挥电影观念、电影美感对动画创作主导作用的同时,更应重视如何将电影的技巧和艺术表现手段与动画创作的特点和形式要求有机地结合起来,重视电影语言的动画化。

动画作为一种具有高度假定性的艺术,它的特点是不追求画面的逼真性,主要借助于幻想、想象和象征,运用夸张、神似变形的手法,以达成审美目的或实现某种意念的传达。动画这种在内容和形式上重视想象力和夸张的特征,决定了其在电影时空构成的安排、配置和运用方面较之以实拍为主的电影有更大

的自由。尤其在空间的处理上,可以不受视觉上的现实可信度和操作上的现实可行性的制约,任意调度和发挥,创造出一种现实所无法企及的时空境界。

动画创作中,在对许多电影技巧的运用和表现上,有着自己鲜明的特点。如画面镜头的推、拉、摇、移,机位的运动变化等这些画面视觉效果和镜头形象的塑造,在动画中不是依靠实际镜头焦距或方向、角度的变化以及摄影机位置的移动来实现的,而是根据相对运动原理,通过在画稿上对形象或造型的位移设计,或通过对镜头中不同层画稿的错位变速移动,来达到这种视觉上的镜头运动的变化效果。动画的镜头造型是依靠一张张画出来的连续画面而构成的,是通过画面与画面的转换运动来模拟摄影机的走位及镜头取舍的。观众通过对画面连续地阅读,产生了人物活动、场景运动的视觉感受,从而在不知不觉中感知到动画镜头中所传达出的时空转换及由此而产生的艺术魅力。因此,动画中对电影技巧的运用,更多的是结合了动画所特有的形式和其表现手段要求的一种建立在对电影语言深刻理解基础之上的效果虚拟。

“动”是动画艺术的核心

在艺术的创作上,动画是一种极富于表现力的艺术样式。这种艺术表现力取决于创作者对动画本身独特而丰富的表现语言和表现技巧的感悟与运用。

动画最基本的形式单元是一幅幅具体的以“画”的手段而形成的画面,然而,它与雕塑、绘画等造型艺术的根本区别在于,这些画面表现的不是视觉上的瞬间静态性,而是对时间流动过程的具体描述。这是由运动原理所决定的。在动画中,单个画面之间发生的时间与空间的序列变化,较之单个画面本身的静止状态更为重要。静止的形式在时间和空间中失去了自身的意义。动画是运动的艺术,是时空中运动的画面描述,或者说是以画面的形式描述运动的过程,动作赋予它活力和意义。

动画是表现运动的艺术,自然界中不同的对象或现象的运动都有其各自不同的规律特征和节奏。无论什么动作,总是按照一定的路线,以特定的速度,从空间中的某一点运动到另一点。它包括一定的空间或距离以及特定的时间。这是物体运动的基本规律。由此构成了动画运动形式法则的三大要素,即时间、空间和速度。

如何以动画的形式来描述运动,赋予运动以“意义”?如何使动作简化、夸张,以实现“动画化”?如何表现创作者的动画思想和戏剧效果?创作者把每一

个动作、每一个镜头以最清楚、最有效的方式传达给观众,使动画有可能真正成为表现运动的艺术。如何“动”是动画在表现运动时是否具有表现力的核心。

对于“动”的理解,一个演员可以把注意力集中在表演上,集中在对“动”的意义的把握上。而动画中的“表演”,即对动作的设计,则需要创作者付出极大的努力。创作者要使他所画的平面的、无质量的、虚拟的视觉形象,如同具有坚实而有重量感的人或物一样活动起来,并且以令人信服的方式运动着。要想让一个毫无生气的静物充满活力,就必须身临其境、设身处地地考虑所要表现的东西。只有当你体会到翅膀飘逸的美妙、小鸟叽喳的动听时,才能创作出惟妙惟肖的形象。这是动画设计或动画表现力的一个至关重要的课题。在自然界中,物体自身不会移动,除非有一个来自外部的或内部的力作用在物体上。所以,在动画片中,表现动作本身的重要性或许是次要的,重要的是要表现出促使物体运动的内在原因。也就是说,物体是如何“动”起来的。对于表现有生命的物体来说,还可以通过活动着的角色所体现出来的内在的意志、情绪、本能等,发展产生动作的心理上的动机或原因。比如同样性质的动作,由于愉快或恐惧而产生的动作形态和动作过程是有很大的区别的。正是对这种导致动作产生形态变化的物理上的“力”或生命体内在所产生的心理上的“力”的表现,使动画在动的“表演”上充满了丰富的内涵和无限的活力。表现一个物体的动作过程,实际上就是表现“力”的传递或转移过程。在动画中如何理解“力”,如何表现“力”,是“动”的核心内容,也是一切动画表现技巧或表现手段所要解决的问题。

形成动作的原因是力的作用,而运动的存在形式则是时间。一个动作的发生、展开到结束是由时间决定的。不同的运动形态体现着不同的时间节奏,时间决定着动作的过程和效果。所以如何控制和处理时间,对于营造动作的特殊效果和气氛具有决定性的意义。在动画中,“力”是动作的内容,时间是动作的形式,二者相辅相成,形成了动画“表演”的核心。

夸张和象征是动画的重要特征。其不仅表现在动画的造型上,更体现在对动作风格的追求上。夸张是造成动画幽默感和戏剧效果的重要手段,也是使动画的“表演”达到动画化的重要因素。

科技的进步是动画艺术发展的推动力

从人类有文明以来,透过各种图像形式的记录,已显示出人类潜意识中有表现物体动作和时间的欲望。大凡有些电影史常识的人应该知道,动画存在于

电影诞生之前,在电影摄影机发明之前就已经有了动画的雏形。19世纪相继出现并流行的许多视觉玩具,如轮车盘、走马盘、活动视镜、频闪观察器等,其基本原理大同小异。即在转动的活动视盘上画一连串的图像,而当视盘转动起来时,那些呆滞的、无生命的图像便运动起来,活灵活现。后来,人们又把幻灯和活动视盘相结合,使绘制的静止的图画投影在幕布上,制作出活动幻灯,形成了早期的动画。动画的原理是建立在视觉暂留现象基础之上的。人眼视觉的生理功能可以将一系列独立的画面组合起来,成为连续运动的视像。它是动画赖以存在和发展的基石。

19世纪是欧洲工业革命的鼎盛时期,这期间科学技术得到了空前的发展,各种发明层出不穷。其中,许多科技成果和发明奠定了整个20世纪科技、人文及社会生活的走向,也孕育和催生了电影的诞生。照相术的发明使人们能够用化学的方法将形象永远地固定下来。然而,人们在活动视盘的机械原理和光学幻觉的意识面前,已经不可能满足于静止的单幅照片了,而是幻想着能够将它们相互联系起来,忠实地复制形象动作和自然空间的物质现象。19世纪80年代,法国人马莱利用能够连续拍摄的软片式摄影机取代照相机拍摄活动物体。1888年,另一个法国人爱米尔·雷诺发明了“光学影戏机”,人们开始可以在幕布上看到活动的影戏,如《可怜的比埃洛》、《更衣室旁》等。投影在幕布上的图像,完全是雷诺自己亲手一张张绘制而成的,这被认为是动画史上最早的动画片。然而,距离真正的电影或动画电影还相去甚远。此后经过包括爱迪生、卢米埃尔兄弟等许多科学家、发明家不断的努力和完善,终于,电影的放映技术获得了革命性的突破。1895年12月28日,卢米埃尔兄弟在巴黎卡布辛大街14号大咖啡馆中,用“活动放映机”首次售票放映了他们的影片。这一天标志着电影的真正诞生。

电影史前时期的科学家、发明家们执著的追求,创造出了一种全新的基于科学技术观念的形象媒介语言,即“运动的光学幻觉”。科学作用于艺术,体现了现代人类对于形象思维的全新观念,并且从一开始便决定了电影这门艺术无论是媒介属性还是语言方式等,都与传统的艺术形式形成了根本的区别。透视法影响了绘画,使画家有可能创造出三维空间的幻象,但依然不能表现运动。然而,电影的诞生使物质现实的空间形式得以复原,使人类获得了一种全新的感知世界的经验和影像思维的方式。

综观百余年来电影的发展过程,电影由最初作为满足人们好奇心的纯技术的伎俩,逐渐演化为一个具有独立审美价值的艺术门类,其每一次艺术上质的

飞跃,在某种程度上都有赖于科技发展取得的成就。如录音技术的发明结束了电影的默片时代,开创了一个声画同步的全新的视听局面;彩色摄影技术的发明更是使电影艺术迎来了一个新的纪元。动画作为电影艺术的一个独特门类,虽然在创作观念上更多的汲取了纯绘画的精致艺术及通俗文化的漫画卡通,体现出一种有别于电影的美学观,或许更为激进。尽管两者在实现电影目的的技术或手段的层面上有着许多的交集,即都是表现时间的艺术,都需要通过底片曝光并放映投射到银幕上,然而,动画的影像是以逐格记录的方式制作出来的,并且这些影像的“动作”幻觉是创造出来的,而不是原本就存在,再被摄影机记录下来的。也就是说,动画除了其美学观的特点之外,必然也有着技术的独特之处。如用赛璐璐胶片取代动画纸,使画家无须把每一格的背景都重复去画,不仅提高了工作的效率,改善了影片的画质,更重要的是建立了动画片的拍摄方法。因此,动画在自身技术手段不断进步的同时,随着电影在艺术和技术手段上的日臻完善,摆脱了最初浪迹于街头的杂耍而在艺术的殿堂里占有了一席之地。

特别是随着计算机技术在动画中的运用,更是使动画获得了空前的普及和发展,动画不仅面临着新时代观念的更新,同时也面临着技术的转型和挑战。

我们知道,所谓的技术进步除了体现人类的智慧,体现人类对自然、对客观规律永无止境的追求和探求外,不外乎达成两个目的,那就是提高效率和降低人的劳动强度。而这恰恰是传统上制约动画发展的两个瓶颈。传统动画技术十分繁琐,且制作过程又耗时费力,区区十几分钟的动画,动辄数以万计的画面稿和累月经年的制作周期,以及一般人所望尘莫及的制作装备,经常让人望而却步,知难而退。技术使动画艺术成为可能,同时也制约了动画。

计算机技术日新月异的发展,在现代诸多艺术形态中,受益最大者莫过于动画了。它由过去的在技术上处于象牙之塔、号称“小儿科”的边缘艺术,一跃而成为最大众化、最具时代性和最具魅力的一门艺术学科。计算机技术不仅焕发了传统动画艺术的生命活力,使过去认为十分难能的技术变得容易,难得的效果对于普通人而言也成为可能,更是拓展了动画的表现形式和表现领域,使动画工作者轻易地进入了三度空间的世界,能够轻松地控制物体并产生动画动作的视幻觉,同时也最大限度地拓展了动画的外延,使我们在生活的各个层面都能感受到动画带来的影响和震撼,从而开创了一个动画艺术的新纪元。

虽然技术之于动画是如此重要,但技术永远是为达成动画艺术的目的而服务的。迄今为止,在整个人类文化的发展史上,还没有哪一种艺术形态是如此得益于科技的进步,同时又如此依赖于科技所提供的手段。

上篇 动画影院片读解

《凯尔经的秘密》 / 03

导演介绍 / 03

故事梗概 / 04

审美语境下的文化传承 / 05

影像镜语的象征与隐喻 / 06

装饰画般的动画图式 / 12

段落读解 / 15

结语 / 22

思考题 / 22

《牧场是我家》 / 23

故事梗概 / 23

重拾迪士尼传统 / 24

以动画演绎老套西部题材 / 26

诙谐幽默的动画镜语 / 30

思考题 / 33

《天空之城》 / 34

故事梗概 / 34

视觉风格 / 35

段落读解 / 37

场景与道具 / 56

机位与调度 / 57

结语 / 58

思考题 / 58

《埃及王子》 / 59

剧情梗概 / 59

成人化的动画叙事策略 / 60

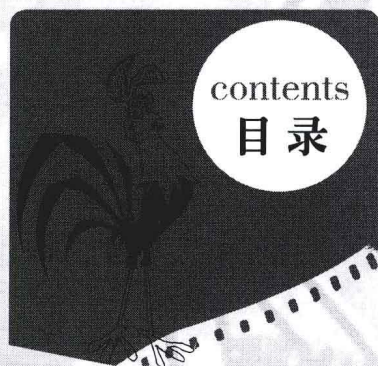
构成戏剧冲突的叙事语境 / 63

壁画情节中的超现实手法 / 69

具有开拓性美学意义的光线造型 / 71

极具视觉冲击的动画运动 / 75

反传统的角色造型 / 78



电影化的视觉镜语 / 79

思考题 / 80

《钟楼怪人》 / 81

雨果的《巴黎圣母院》 / 81

《钟楼怪人》的艺术魅力 / 82

《钟楼怪人》的叙事风格 / 84

《钟楼怪人》人物形象的塑造 / 91

《钟楼怪人》的“哥特式”镜语画面 / 95

思考题 / 100

《白雪公主》 / 101

剧情提要 / 101

艺术特色 / 101

思考题 / 106



《千与千寻》 / 107

故事梗概 / 107

主题阐述 / 107

影片赏析 / 108

思考题 / 120

《复活》 / 121

故事梗概 / 121

主题与风格

——作为一种装饰的黑色 / 122

风格与形式

——版画般的影像图式 / 124

形式与技术——延伸 / 126

思考题 / 128

下篇 动画艺术短片读解

《两姐妹》 / 131

主题梗概 / 131

作品赏析

——表现性绘画的动画镜语 / 131

分镜头台本 / 133

思考题 / 135

《森林大帝》 / 136

主题梗概 / 136

作品赏析 / 136

思考题 / 140

《绳舞》 / 141

主题梗概 / 141

作品赏析 / 141

思考题 / 143

《蝗虫》 / 144

主题梗概 / 144

作品赏析 / 144

思考题 / 146

《破坏》 / 147

主题梗概 / 147

画面分镜头台本 / 147

作品赏析 / 149

思考题 / 151

《平衡》 / 152

主题梗概 / 152

分镜头台本 / 152

作品赏析 / 156

思考题 / 158

《迷墙》 / 159

主题梗概 / 159

主题探讨 / 160

结构风格 / 161

动画段落赏析 / 165

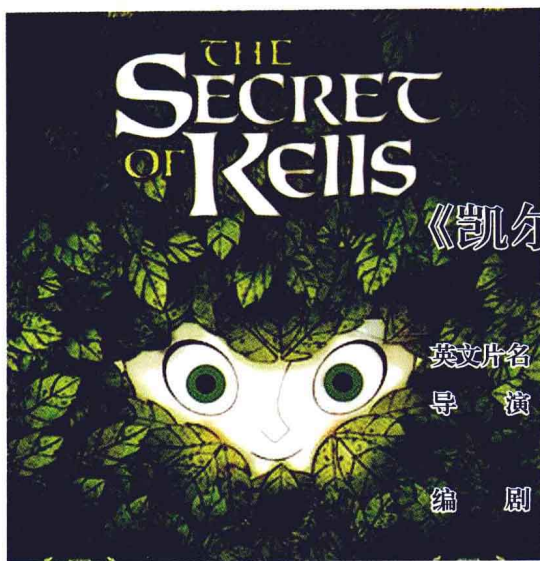
结语 / 176

思考题 / 176

后记 / 177

上篇
动画影院片读解





《凯尔经的秘密》

英文片名 The Secret of Kells
导 演 汤姆·摩尔
诺拉·托梅
编 剧 汤姆·摩尔
法布莱斯·乔乌科夫斯基

制 片 迪迪耶·布鲁纳
出 品 法国 / 比利时 / 爱尔兰 (2009年)
片 长 75分钟

导演介绍

汤姆·摩尔1977年1月7日出生于北爱尔兰的纽里，是爱尔兰插画、漫画艺术家和电影制作人，卡通沙龙（Cartoon Saloon）动画工作室和制作公司的创始人之一。《凯尔经的秘密》是其处女作品，2010年被提名为奥斯卡最佳动画长片奖。

汤姆·摩尔兄弟四人，他是家中长兄。早年随父母移居到爱尔兰的基尔肯尼，父亲在那里做工程师。从圣基兰学院（St.Kieran's College）毕业后，他在都柏林的巴利佛莫学院（Ballyfermot College）学习动画。正是在巴利佛莫的最后一年，也就是1998年，他与几个志同道合的人一起创办了卡通沙龙动画工作室。那时，他们就产生了要制作一部电影作品的想法，并开始构思《凯尔经的秘密》这个故事。

他曾创作过两本爱尔兰语的绘图小说，分别是2001年的《奴隶》和2003年的《信使》；创作了两本改编自《凯尔经的秘密》的绘本小说，在法国出版发行。

故事梗概

公元9世纪，北方维京海盗在爱尔兰横行霸道，四处抢夺黄金珠宝。

此时，凯尔斯的修道院内，几乎所有的修士们都在建筑着高高的围墙。这是修道院院长为了保护修道院不受北方维京海盗的侵袭而下令建造的。

卡拉院长是小修道士布兰登的叔叔，他为了保护布兰登和其他的修道士们，严禁任何人走出修道院的高墙。某一天，修道院来了一个白发苍苍的老修道士伊丹。伊丹带来了一只波斯猫和一本传说中的不朽的经文《凯尔经》（*The Book of Kells*）。

《凯尔经》像是有魔力般地吸引着年轻的布兰登，在好奇心的驱使下，布兰登打开了《凯尔经》。吸引布兰登的不仅仅是经书华贵的黄金书皮，其中博大精深的内容更是让布兰登为之着迷。为了帮助伊丹修士继续书写《凯尔经》，小布兰登决定去森林里采集制作墨汁用的浆果。布兰登壮着胆子，偷偷地钻出了修道院的高墙，迈向了他从未踏入过的森林。在幽深的森林中，布兰登看到了自己从来没有看到过的景物。那里不仅有绿树、阳光、美丽的花朵，还有可怕的狼群和白色的精灵女孩爱诗玲。

精灵女孩带领着布兰登穿行于青山绿水和参天巨树之间，采集制作墨汁用的浆果，见识了很多前所未见的景象，包括住在幽暗深洞中的可怕妖魔。

在森林中的经历和所见所闻给了布兰登很大的启示，他在伊丹修士的指导下开始绘制经文。卡拉院长发现布兰登在绘制经文后，大发雷霆。他认为在危机四伏的时候，只有建造高墙才能保护自己和他人的安全，绘制经文只是浪费时间和生命而已。

不久之后，维京海盗入侵了凯尔斯，卡拉院长把附近受难的村民都集中在了修道院里，以为只要有高墙在，海盗们就不能轻易侵入。可是事与愿违，卡拉辛辛苦苦建造的围墙最终还是没有挡住维京海盗的攻击。那道木门还是被维京人冲破了，潮水般涌入的维京人在修道院里烧杀抢掠。高耸厚重的围墙还是没能抵挡住维京海盗那冰冷的刀剑和熊熊燃烧的火把。高墙最终谁也没有保护到。

伊丹带着布兰登逃到了森林中，维京海盗追了上来，抢走了《凯尔经》镶着珍贵珠宝的黄金书皮，留下了里面的经文。其实真正宝贵的不是黄金书皮，而是其中的手绘经文。珠宝可以被抢夺，可是经文中的知识是谁也强抢不了的。伊丹和布兰登周游爱尔兰，到处传播《凯尔经》。多年后，伊丹去世了，他的经文由布兰登继承了下来。布兰登带着经文继续着旅途，