

第三章

把自己置身 於作品之中

「還有誰能比母親更在乎自己的作品？」

- 弗蘭克·托馬斯 (Frank Thomas) 和奧利·約翰斯頓 (Ollie Johnston) ，
《動畫片製作的 14 個要點》
(The Fourteen Points of Animation) 作者，1975 年

個人的經驗和冒險經歷能夠為動畫片的角色和劇情提供幫助。那些讓人願意獲取的經驗也能為動畫片提供豐富的素材。你會幻想過變成一種動物或是能夠自由飛翔嗎？動畫片可以幫助人們實現這些幻想。

動畫意味著「創造生命」。「生活」就是動畫製作者的參考書。人的一生差不多要遇到成千上萬的人。你會在自己的家裡、學校裡，跟自己的弟弟妹妹一起經歷各種各樣的冒險。你有父母以及真實或想像的朋友。也許你還有一隻寵物貓或寵物狗。你住在一幢房子裡、一個城鎮裡、一個國家裡。透過自己的生活經歷看到的故事會比建立在一個老套關係上的故事有趣得多。有句老話是「寫你所瞭解的」，一點兒不錯。你瞭解自己、朋友以及家人。從他們的個性和品格中獲得的靈感可以使角色更加鮮活，不管故事是發生在現代，還是發生在過去的年代和地點。

羅伯特·路易斯·史蒂文森 (Robert Louis Stevenson) 就是依照他的一個朋友創造了《金銀島》(Treasure Island) 中的大個子約翰·希爾沃這個角色。史蒂文森讓這個海盜角色具有與他朋友的美德相反的全部品性，但是保留了他充滿活力的迷人舉止——還有他的木頭腿。亞瑟·柯南道爾 (Arthur Conan Doyle) 是根據約瑟夫·貝爾 (Joseph Bell) ——一個尖刻而敏銳的愛丁堡大學醫學院教授的形象，創造了家喻戶曉的夏洛克·福爾摩斯 (Sherlock Holmes)。

類似傳記的元素能提供一種「人性特質」，使觀眾能夠認同並與這些奇特或異域的角色產生共鳴。這些元素能夠將簡單的設計變成活生生的、懷抱著令人信服的困擾和渴望的角色。

想想右面這幅圖中的兩隻企鵝和一個蛋有什麼意思，如圖 3-1 所示。

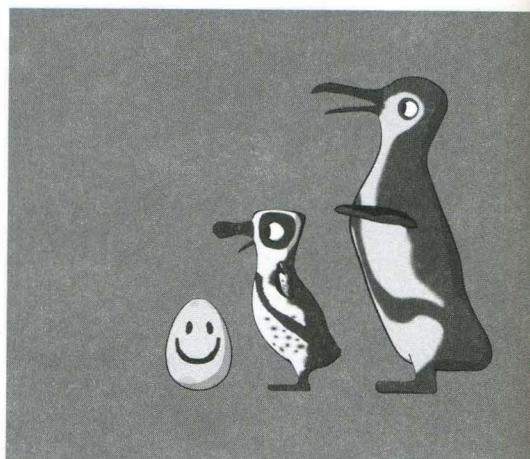


圖 3-1 兩隻企鵝和一個蛋。
— 獲金伯利·邁納 (Kimberly Miner) 許可使用

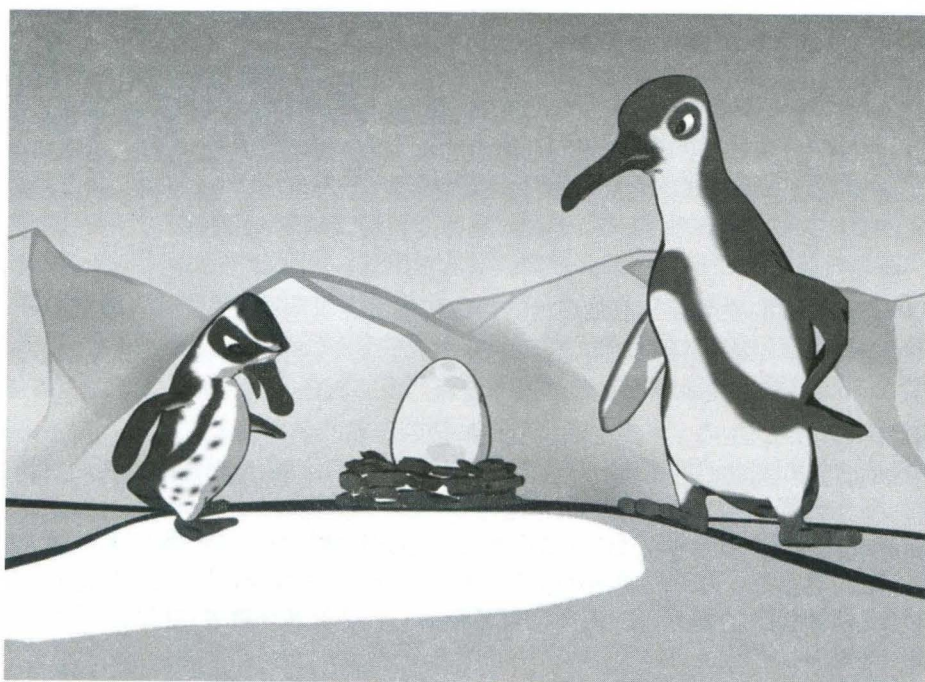


圖 3-2 企鵝的家族關係。
— 獲金伯利·邁納許可使用

讓我們想像一下處在故事情節中的同樣的角色。**企鵝媽媽給她的兒子一個任務——照顧他那還未出生的小弟弟。**可是企鵝哥哥看上去不大情願，因為他想去玩，如圖 3-2 所示。

圖 3-1 僅描畫了兩隻企鵝和一個蛋，圖 3-2 則從情感層面上描繪了這些角色之間的關係。作者把他自己和兄弟姐妹的關係賦予了幼企鵝。

一個好的編劇會利用**生活經歷**為角色和故事奠定基礎，使觀眾能夠**在情感上認同它們**。這是動畫片能夠**跨越時空和文化**與觀眾進行交流的一個特性。並不須要呆板地重現激發故事靈感的真實事件。**對人性的剖析才是引起人們興趣的關鍵所在。**

當然這個規則也有例外。我們可能想拋開所有人類特質，去創造一個完全陌生的角色或環境。所有故事，不管是基於現實世界還是非現實世界的規則，都**必須能夠維持觀眾的興趣**。即使是一個**醜陋恐怖的角色**，也應該能夠引起觀眾的**同情甚至引起共鳴**。

七個小矮人是格林兄弟的童話故事《白雪公主和七個小矮人》中的角色。他們只是推動故事發展的人物，並沒有具體的名字。在迪士尼影片中，小矮人們被賦予了能表現出他們不同性格的名字。每一個小矮人都代表了完整人類性格的一面——當然並不都是好的。對格朗皮(Grumpy)、多皮(Dopey)和博士(Doc)的刻畫要比另外4個小矮人更多。其中，**格朗皮又是他們中最有趣的一個，其粗魯的外表下是一顆他極力隱藏的善良的心**。

「觀眾們可不願意爲了觀看一部電影長度的卡通坐上一個小時」，這種評論可能是對的——如果《白雪公主和七個小矮人》與同時代的其他卡通短片有著一樣劇情結構的話。**20世紀30年代的卡通片基本都有一個通病，即用6分鐘的音樂和舞蹈突出整個故事中的可笑的畫面效果和角色形象，不管這些瘋狂表演的笑料是否合乎情節和邏輯(見圖3-3、圖3-4)。**

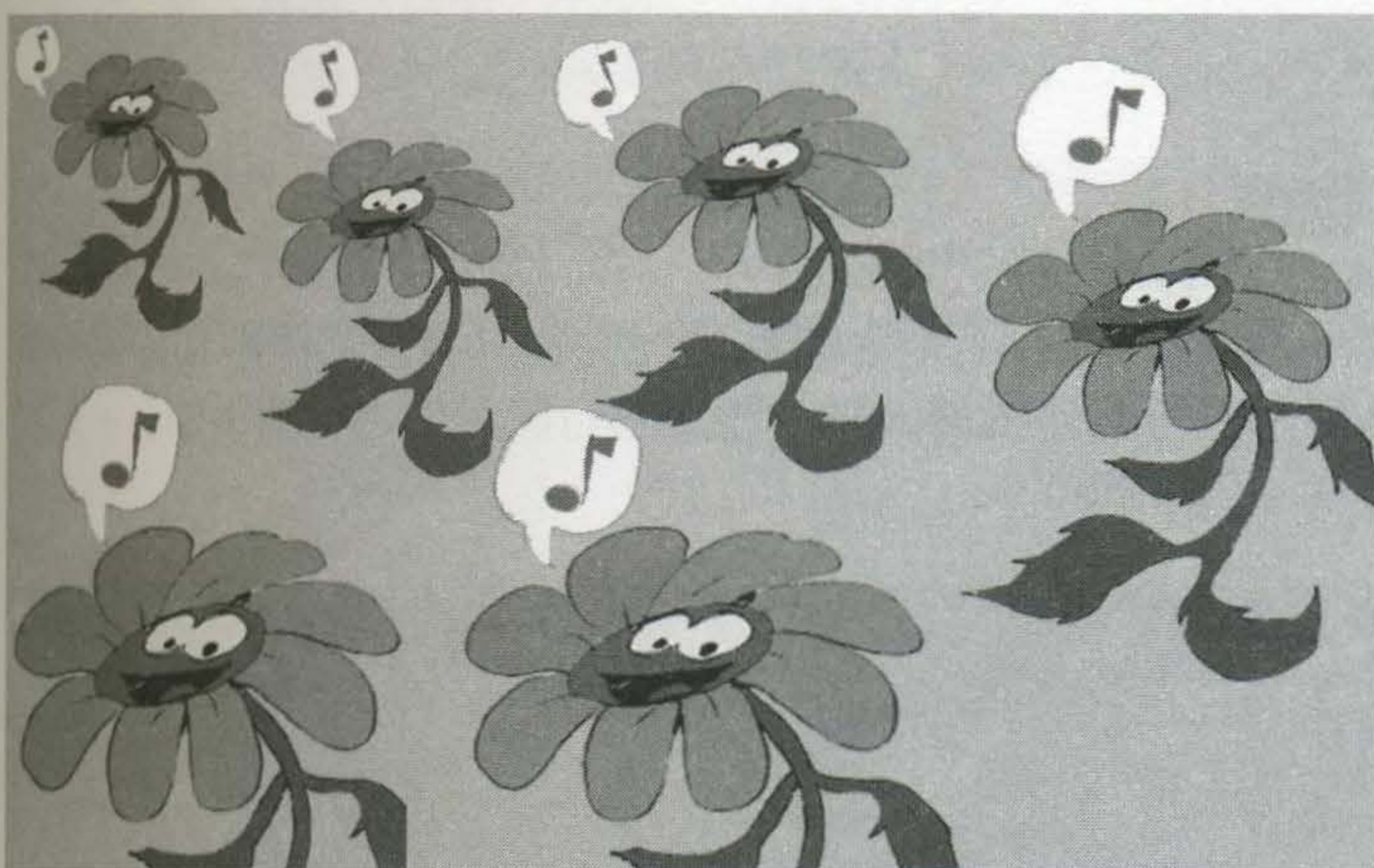


圖 3-3 很多早期的卡通片都是以**音樂為構成基礎**的，一些作品甚至只是**畫面美感多於劇情表現**的“動”畫片。

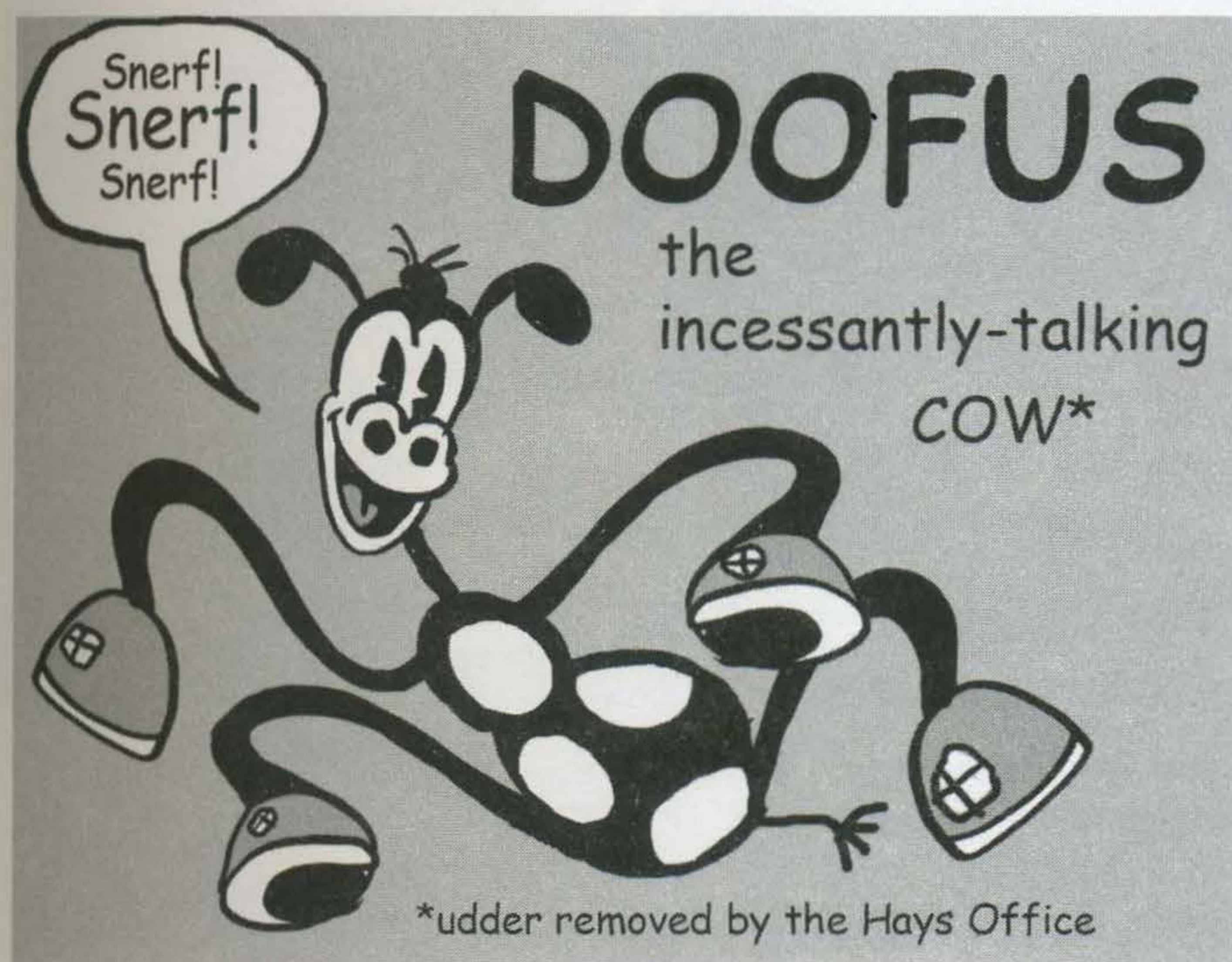


圖 3-4 20世紀30年代的「怪人」(Screwball)幽默創造了一些能夠用6分鐘來娛樂大眾的角色形象，這些形象不足以在感情的層面上支撐起一部劇場版動畫片。

如果把**動畫短片**比作**小插圖**，那麼**劇場版動畫片**就是**整幅壁畫**。劇場版動畫片必須用**十倍於動畫短片的時間**去吸引觀眾的興趣。安排好故事的進展節奏，間隔地設置能推動故事發展的高潮和讓觀眾鬆口氣的時段是非常必要的。我們必須關心發生在角色身上的事情。

《白雪公主和七個小矮人》就與**謀殺**有關。邪惡的女巫／王后想置白雪公主於死地，並且成功用計殺死了她。幸運的是，白雪公主的王子利用**魔法的一個缺陷**破除了**咒語**。這就是故事的概要。

《白雪公主和七個小矮人》也是一個**愛情故事**，但是影片的大部分並沒有出現與這樁愛情有關的王子。最初，王子在劇中扮演了比較重要的角色，但是更加有趣的**小矮人和動物**們卻佔據了影片的大部分篇幅。**故事發展的順序**在影片中得到很好的安排，影片在**喜劇效果和戲劇衝突**兩個方面做了均勻的分配。著名的**小矮人木屋舞會**被緊接著安排在女巫製造了可以殺死白雪公主的**毒蘋果**的段落之後。舞會之後，白雪公主唱起了《有一天我的王子會來臨》這首歌，小矮人和動物們在一旁傾聽。這樣，我們就看到和聽到了白雪公主**對生命的渴望**，並知道有人會從她那裡奪走這一切。這個訊息增強了歌曲的效果。3個連續的段落簡潔地壓縮了影片的整個故事情節，並表現了角色的性格特點和人物關係，即使將這幾個情節單獨從影片中取出來看，也是如此。

使用**象徵性的動物和物體**

動物長期被用來象徵**人類的弱點**。西方文化中的象徵性動物大多來自**伊索和拉封丹寓言**，以及中世紀的**道德劇**。動物角色可能是根據人類的特點進行設計的（見圖 3-5a）。人類角色也可能表現出動物的特性（見圖 3-5b）。

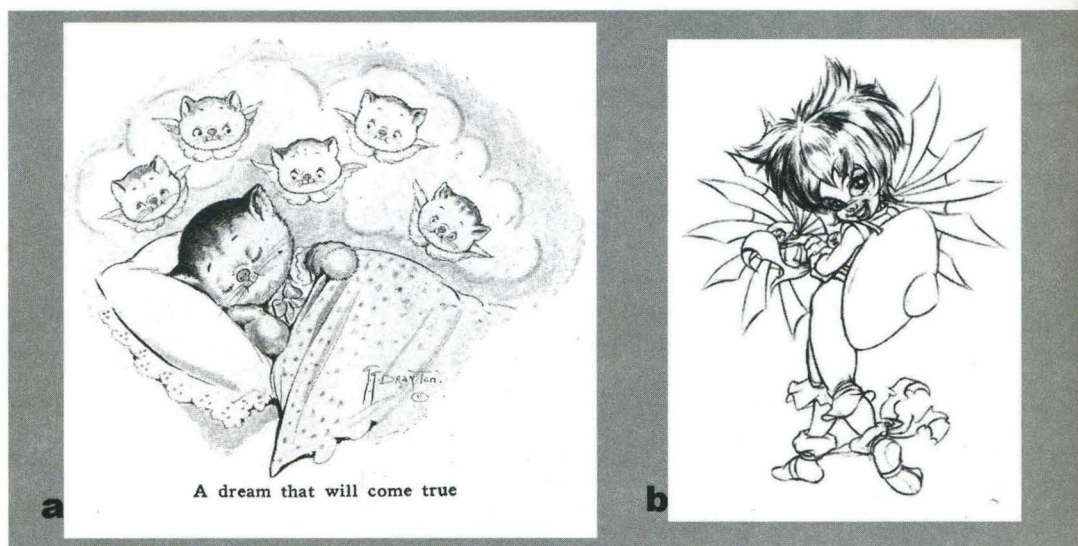


圖 3-5 (a) 格蕾絲·德雷頓 (Grace Drayton) 1921 年創作的《睡夢中的小貓》顯示了**人類嬰兒與幼小動物的共同特徵** — 南茜·貝曼收藏；(b) 圖中的女孩有著明顯的**貓咪特質**。
— 獲約翰·麥卡特尼 (John McCartney) 許可使用

「『偉大的洛伊』是一隻虛構的有著獅子頭和獅子身體的野獸，但它又不是獅子。」

— 伍迪·艾倫 (Woody Allen)

下面列出了一些動物和它們所代表的意義。有些動物可以代表多種人類特點，與之相反的特點有時候也可以用同一種動物來表現。

- 獅子 (勇敢、威嚴、萬獸之王，見圖 3-6)；
- 羔羊 (溫順、溫和、無辜)；
- 老鼠 (膽小，無自衛力的)；
- 兔子 (聰明和足智多謀、或膽小和無自衛力的)；
- 熊 (蠻勁，四肢發達且頭腦簡單)；
- 母牛和綿羊 (愚鈍，溫順，隨波逐流)；
- 貓 (狡猾、殘酷、欺騙的、自私自利)；
- 狗 (忠誠、勇敢、或愛奉承的僕人)。

我曾為澳大利亞的著名作家帕特裡西亞·伯納德 (Patricia Bernard) 的一本兒童書繪製過插圖。《大靴子海盜巴茲爾》 (Basil Bigboots The Pirate) 原本講的是來自地球 4 個角落的人類海盜尋找一個海盜商店，想要買些新衣服來換掉身上的破舊衣服的故事。我建議，



圖 3-6 象徵性的野獸。觀眾會下意識地對這些文化標記產生反應，認為這頭獅子是勇敢的，而老鼠是膽小的。如果角色是從相反的角度設計的，即獅子膽小、老鼠勇敢，會怎麼樣？獅子的裝扮也有著象徵性的意義。對比象徵的使用創造了一種視覺上的雙關效果。



如果使用動物角色代替人類來代表不同的國籍會使故事更加有趣。動物如果穿上人類的衣服，不管是破舊的還是完好的，看起來都會很有趣。帕特裡西亞認為這是個好主意，並改編故事來配合「巴茲爾」用英國鬥牛犬來扮演非常合適。他的靴子和他的自負一樣大，其他部分則非常小（見圖 3-7）。

用什麼動物代表來自南美、非洲和中國的海盜呢？我們很快就決定用鸚鵡和大猩猩作為來自前兩個地區的象徵性動物。然後我又畫了一條中國龍海盜的縮略圖。帕特裡西亞建議用一隻熊貓會更好，她是對的。熊貓有著眼罩一樣的黑眼圈，這就創造出一個視覺雙關效果。

圖 3-7 「大靴子」巴茲爾船長，英國鬥牛犬海盜。
— 南茜·貝曼創作，獲帕特裡西亞·伯納德許可使用



圖 3-8 《大靴子海盜巴茲爾》中的中國海盜圖。
— 南茜·貝曼創作，獲帕特裡西亞·伯納德許可使用。



圖 3-9 你願意從波士頓·波蒂手中買一艘二手海盜船嗎？
— 南茜·貝曼創作，獲帕特裡西亞·伯納德許可使用。

在畫完波士頓·波蒂 — 一隻販賣二手海盜船的野貓的草圖後，帕特里西亞又加入了一個美國角色，如圖 3-9 所示。

在寫書之前，要先製作一張「**故事地圖**」。故事地圖可以是一個**城鎮**、一個**國家**或是一個**星球**。並不需要畫的很複雜。在一個簡單的四方形中、**用圓圈或方框標記**出故事元素就足夠了。故事地圖上的任何東西都應該**與故事有關**，並在故事中使用。《大靴子海盜巴茲爾》的故事地圖就非常簡單。海盜們向著羅盤的 4 個方向航行，尋找他們的商店。北美洲最初並不在故事地圖上，所以在帕特里西亞加入了波士頓·波蒂這個角色後，北美洲才出現在巴茲爾的世界裡。最終的故事與開始時已大大不同，我們在修改的過程中得到了很多樂趣。

在**製作剛開始進行修改**要比製作已經進行到一半以上時再修改容易得多。在開發故事情節和角色時要打開思路，接受多種意見。這樣做既有趣、又有創造性，並會帶來一個更精彩的故事。

「我是一塊石頭，我是一個島。」

— 保羅·西蒙 (Paul Simon) 和亞特·嘉豐克爾 (Art Garfunkel) 的作品
《**我是一塊石頭**》 (I Am a Rock)

對動畫片的一種定義是「**為角色注入生命的行爲**」。在現實世界中無生命的東西可以在想像的世界中變成有生命的東西，並帶有**象徵性或真實的性格**。比如說，**一塊石頭可以作為力量、可靠或牢固的象徵**，但當它在**壓力下變得粉碎**或者在**風和水的力量下變成沙粒**，就會傳遞一種不同的意義。

動畫媒體透過象徵性的物體和色彩，以及誇張的動作極出色地傳達了抽象的概念和情感。一塊「刀槍不入的」石頭可能在情感上是脆弱的。水和河流象徵著生命，但洪水氾濫的時候，它們就變成了險惡的東西。**一片雲可以是變幻無常的蓬鬆之物，也可以是一場可怕的暴風雨**。在動畫片裡，一棵樹永遠不只是一棵樹 — 它可能就是你的女主角！

一個拿著**高爾夫球桿**的與一個拿著**棒球桿**的人會傳遞兩種不同的意思，儘管這兩件東西有著差不多的尺寸、形狀，而且都用來擊打物體。物體的意義會隨著它的故事背景發生變化。合適的道具會為動畫角色增強面向和深度。象徵性的形狀也可以向觀眾傳達意義。這些內容將在第 6 章討論。色彩的感性表現將在第 17 章討論。

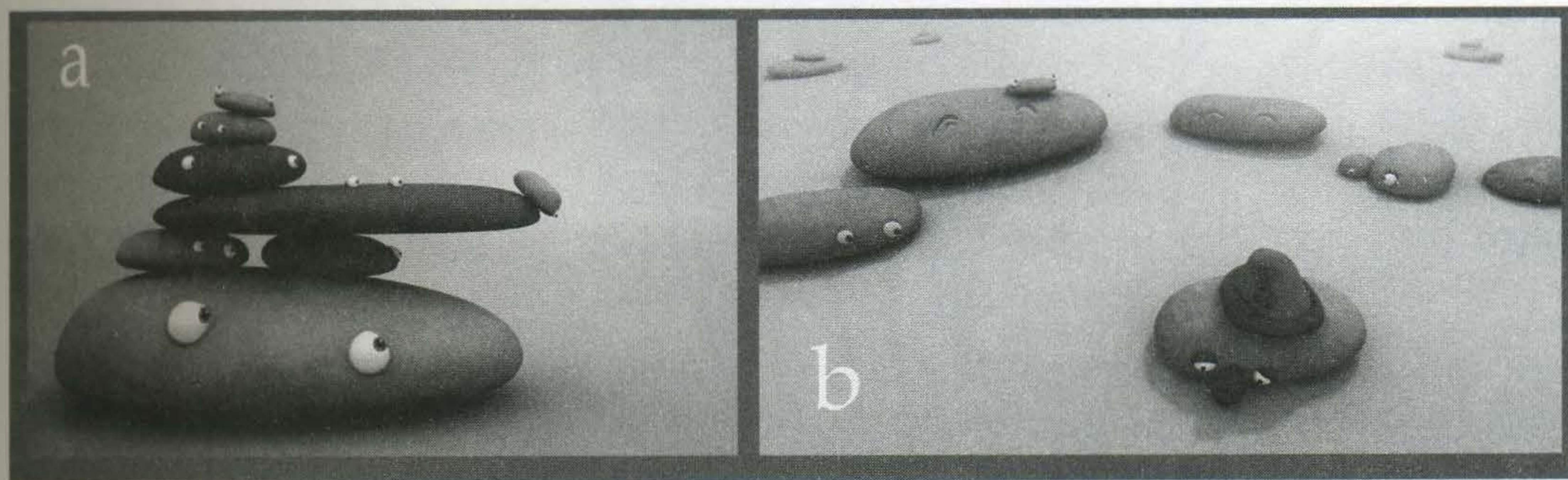


圖 3-10 透過石頭物理持久性和情感上可變性的對比，用圖像表現抽象概念「危險」(a) 和「幽默」(b)。動畫片使有寓意的象徵和色彩有了生命。
— 獲約瑟夫·丹尼爾 (Joseph Daniel) 許可使用

新聞記者的寫作指南：人物、事件、時間、地點和原因

練習：設計四隻貓。

別馬上開始畫，先仔細想想這個作業。你得到了哪些訊息？缺少哪些訊息？編劇或角色設計師在開始設計之前會想瞭解這些貓的更多背景資料。

它們是誰？它們在幹什麼？它們住在哪兒？ 這些動作發生在什麼時候？為什麼它們會那麼做？它們與誰或什麼東西產生互動？



13-11 4 隻貓。這些貓就圖像上而言很有趣，但並沒有展現出個別的特性。
— 獲妮娜·L·哈利 (Nina L. Haley) 許可使用

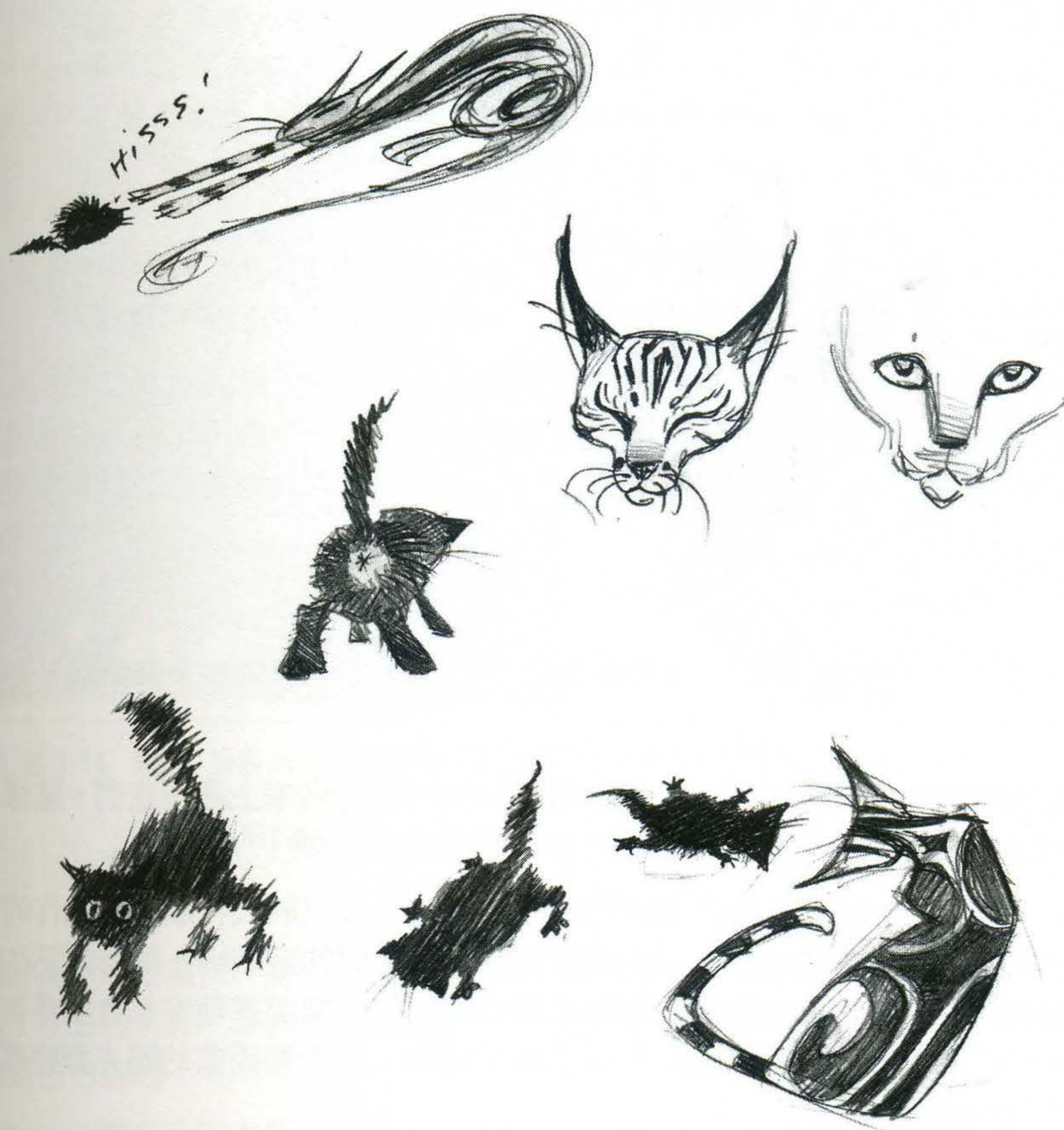


圖 3-12 小貓與媽媽在身形比例上會有很大不同。身體的形狀和敏捷度會根據年齡而變化。

— 獲妮娜·L. 哈莉許可使用

如果不問這些問題，你或許仍能設計出好的貓咪形象（見圖 3-11），但它們只是形象，而不是角色。

現在利用下面的參考資料再做一遍：媽媽是一隻正統而高貴的貓，她有 3 隻小貓。這樣，當 4 隻貓的初步描述充實起來，故事就產生了。

下一步就可以探索這些角色了。它們是真實的貓嗎？它們有沒有人類的性格？或者，它們就只是純粹的動物？列出可能與它們產生互動的道具。它們住在哪兒？什麼地點和道具能為它們的動畫提供最佳的發展？可以在貓媽媽和她的孩子的身形比例上做些試驗，如圖 3-12 所示。

現在來畫一些有道具的貓的小圖（縮略圖），並在圖的下面用簡短的句子描述情境的發展。不要排除和丟掉任何一幅畫稿。在這個階段，要廣納所有建議，不管它們聽起來有多瘋狂。你可能會畫下能創造某個故事的新點子，或是將現有的故事改頭換面。

如何把普通的貓、石頭、樹變成一個獨立的角色？可以將人類作為參考，來刻畫它們的性格。要從基礎工作做起。這就是將個人的生活經驗融入動畫片的開始。

練習：根據你和另一個朋友 5 歲時的模樣畫出兩個人物角色。把這兩個人物變成貓的形象，把人類的情緒和表情刻畫在貓的臉上和身上。然後，再把這兩個人物變成能夠描繪他們性格的物體，並用 3 種不同的物體進行形狀和大小上的試驗。

我們瞭解自己和朋友的性格。如何才能把這些性格轉移到角色設計中，特別是一個非人類的角色呢？可以在漫畫的基礎上設計角色，但並不是每次都必須這樣做。

在設計時，聯想你的寵物、朋友，以及遇過的人，你會下意識地在自己的設計和故事中融入他們的習慣舉止和外型。這會使角色變得獨一無二，而不僅僅是對某一風格的模仿。沒有兩個人有幾近相同的生活經歷。好好利用自己的記憶銀行，這會使設計和故事更加鮮活。

“你看，但你沒有觀察”

— 亞瑟·柯南道爾爵士《夏洛克·福爾摩斯》，《波西米亞醜聞》。

要用藝術家的眼光觀察生活。注意身邊的一切。在速寫本上畫下它們。這樣，不僅會獲得取之不盡的動畫創作參考資源，而且你永遠不會感到厭煩！

在機場、火車站或自助洗衣店等候的時候，就能完成反映人物關係和動作的素描。還可以參加馬、貓、狗的展覽以及市集，參觀動物園和孩子們的遊戲場。每天都要在速寫本上畫畫。如果你觀察和分析一切生物的運動和反應方式，任何情況或地點都會變得有趣。世界上沒有無趣的角落 — 人們只是對多彩的生活缺少感知。當用藝術家的眼光觀察事物的時候，一切都會變得有趣。

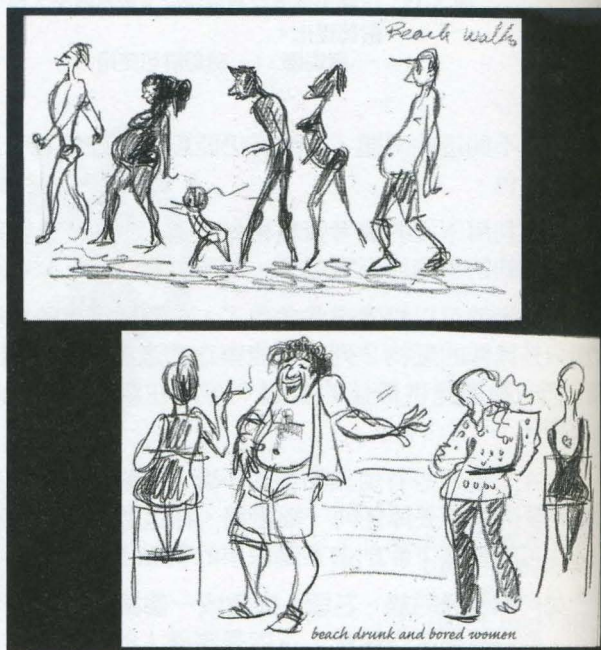


圖 3-13 沒有任何一個地點是尋常無奇的。有趣的姿態素描在家裡、超市或是運動場都可以完成。

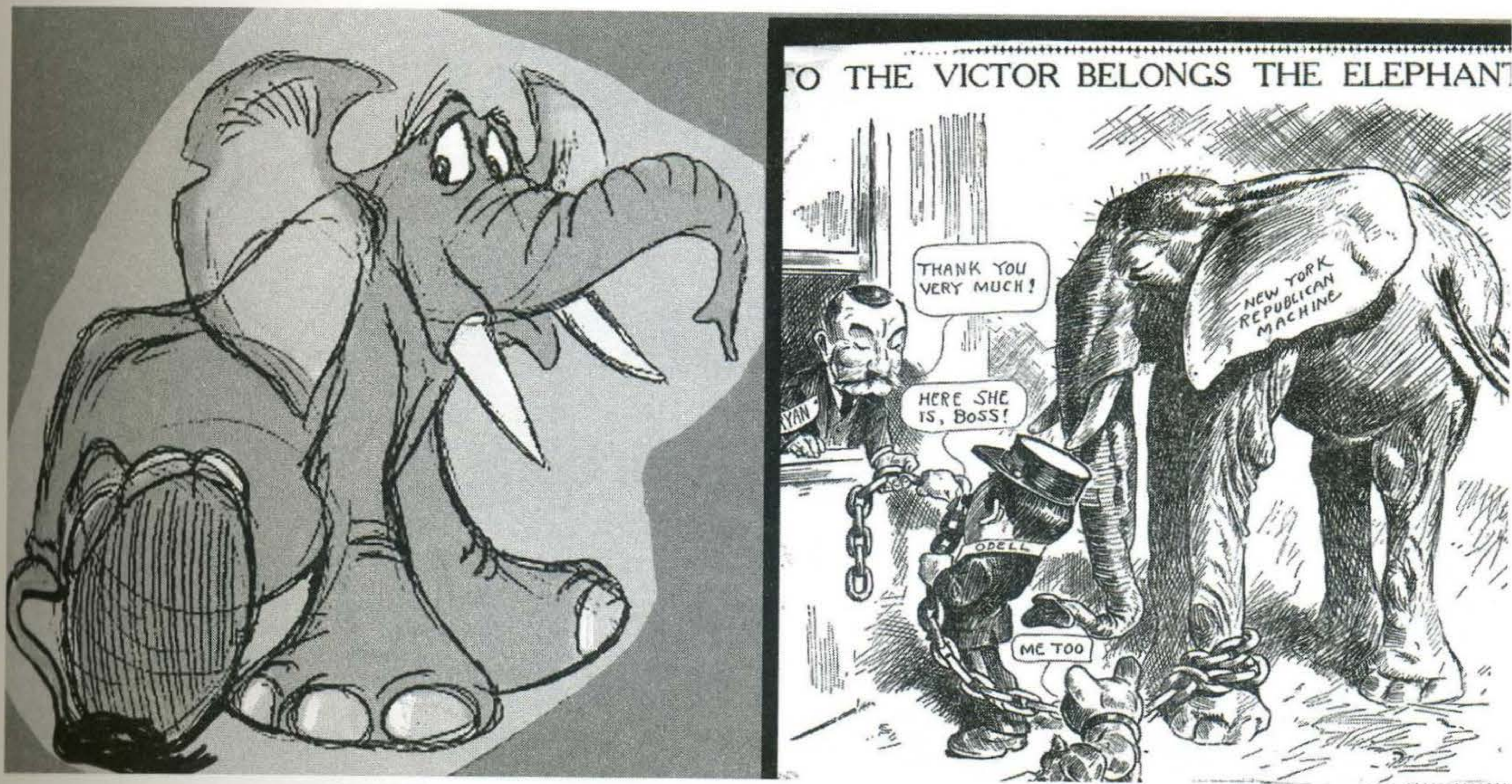


圖 3-14 南茜·貝曼 1984 年創作的《你的腳太大了》中的「哈利」一角，以及 T.S. 蘇利文 (T. S. Sullivant) 1904 年創作的作品。「哈利」就是她根據蘇利文的漫畫創作的角色。

不要照抄其他的動畫片。受一種風格的影響並模仿它是很容易的，這樣會導致過於強調風格而掩蓋了作品的主旨。這其實是透過另一位動畫家的眼睛看事物，製造一個屬於他人素材和經驗的蒼白仿製品。

當然，**你自己要熟悉過去那些了不起的藝術家和漫畫家的作品**。這是不是有點兒自相矛盾？不，因為**漫畫家和插畫家比動畫家多得多**。**動畫片只有一百多年的歷史，而漫畫藝術已經有 500 年的歷史，繪畫藝術已經有超過 4 萬年的歷史**。從不平凡的素材資源中獲得靈感能幫助我們設計出畫面有趣和絕對原創的角色。圖 3-14 顯示的就是我從一位傑出的漫畫家的作品獲得靈感而創作的屬於自己的角色。

每次都要記得在你的作品中加入一點自己的特色。新鮮故事確實不常有，有的只是以前沒處理過的故事和角色。你對素材的詮釋會把這些素材變成自己所有。永遠不要完全複製別人的東西。可以把資料暫時放在一邊，再用想像力精心處理一番。混合完成的成果就會是原創的作品。

不要忘了**在一開始就考慮好角色之間的關係**。**情感關係會隨著時間發展，但是情感的基調是始終如一的**。（圖 3-2 中的企鵝媽媽和孩子就總是會保持不變的關係。）

現在，你已經透過各式各樣的資料，仔細考量了你的主題，並做好了開發情節和角色的準備。第 4 章將討論發展故事情節的兩種方法。