

ANIMATION

第5章 动画剧本人物的塑造

美国著名的编剧和制作人悉德·菲尔德认为：“人物是电影剧本的基础，它是你故事的₁心脏、灵魂和神经系统，在你动笔之前，你必须了解你的人物。”因此，塑造鲜明生动的人物形象，也是动画剧本创作的根本任务。

5.1 动画剧本塑造人物的重要性

对于动画剧本来说，人物是动画剧本描写的主要对象，是构成动画艺术造型形象的主体。塑造鲜明生动的人物是动画片的根本任务。塑造出一个好的动画人物，能够跨越漫长的时间与不同的文化背景，被广大观众喜爱。所以在动画剧本写作的过程中，要重视对人物的刻画和塑造，塑造丰富多彩的动画人物是动画创作的中心任务。

以夸张的手法刻画主人公，动画剧本自身的特殊性，也决定了这种形式很擅长刻画人物。大多数动画片的剧本中，人物设计得善恶分明，一般以类型化的手法来塑造主人公。故事主线索单纯，情节发展的跌宕起伏十分明晰，人物之间的矛盾也不那么极端尖锐。例如，《猫和老鼠》考虑到儿童观众的心理特点和观赏需要，客观上，动画剧本的故事情节已经不仅是抓住观众，而是要增加吸引力。创作者要用更多的空间，更多的笔墨去刻画人物。作为观众，我们通常会有这样的亲身感受，一部动画片看过之后，在脑海里印象最深刻的就是里面的动画人物。那些人物直接成了动画片的代称，像《米老鼠和唐老鸭》《铁臂阿童木》《樱桃小丸子》《名侦探柯南》《喜羊羊与灰太狼》等。其实，从这些动画片的名字当中，我们就已经发现了创作者力求把动画人物推到最前面的意图。同时成功的动画人物，也可以为动画片后续的产业运作带来巨大的效应，如网络游戏、主题乐园、玩具、图等。因此，塑造动画人物形象是剧本创作的第一要务。

5.1.1 人物的设定

主人公具有唯一性，是戏剧矛盾的中心。动画片主要人物要突出、鲜明，强调主人公在剧中的唯一性。迪士尼总结过自己的创作经历，他认为动画片需要一个强烈而有吸引力的中心角色。这里面“一个”也可能是“一组”，主要是为了说明人物刻画要集中，主要人物要

突出。很多商业动画片,都在着力塑造一个主要角色,从动画片的名字就能看出来,如《怪物史莱克》《机器猫》(图 5.1)等,这样的安排,使这个特定人物命运线索和故事的起承转合融为一体,影片中的笔墨更为集中,人物形象更能够鲜明地突显出来。

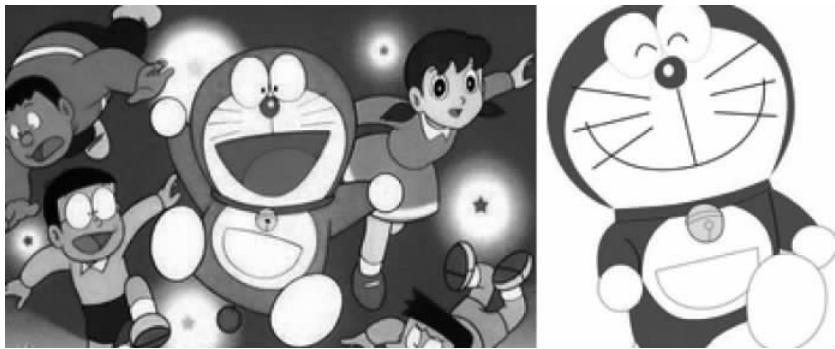


图 5.1 《机器猫》

我们在剧本写作过程中,要在故事的各个段落都能够把握人物的性格,时刻保持对人物基调的感受和控制,避免人物在漫长的故事进展中变形。一旦人物脱离既定性格,就会导致人物失去稳定的形象。因此,对于初学者,在正式进入剧本创作前,要对人物进行基本的设定,在创作中对人物有一个认识的过程,如同认识一个现实中的人物。

1. 人物的基本设定

基本设定人物的简历,也就是在设定剧情上会运用到的基本数据。主要包含主要角色的姓名、性别、血型、年龄、籍贯、受教育程度等信息。

1) 姓名

动画片人物姓名可以从以下两个方面来设置:一方面,姓名可根据角色的外形特征、性格特征、特长爱好、身份地位、社会流行元素等因素进行设置,如《铁臂阿童木》中的阿童木、《机器猫》中的机器猫、《狮子王》中的蓬蓬和丁满、《聪明的一休》中的一休、《猫和老鼠》中的汤姆(Tom)和杰瑞(Jerry)等;另一方面,姓名的字面意思要新颖、别致、具有亲和力,读起来要朗朗上口,不能产生歧义。

2) 性别

动画片中的人物形象都是虚构的。尽管有些形象有社会原型,但还是对原型进行了极度的夸张和虚构。因此,动画片中人物形象的性别设定不仅限于“男”“女”,也可以有介于“男”“女”之间的中性。不过在一般情况下,都要对角色的性别进行明确规定,以便于剧本的创作。

3) 年龄

对动画片中主要人物形象的年龄设定,直接影响到人物的语言、行为方式等,只有在知晓所塑造人物年龄的情况下,才能更好地把握人物的对白和剧情的变化。如《蜡笔小新》中的小新是一个正在上幼稚园的 5 岁小男孩,他喜欢模仿动感超人,时不时地“呵呵呵呵”傻笑,放学回来总是说:“妈妈,你回来了”。这些语言和行为都符合一个 5 岁孩子

的特征。

在动画片的创作中,所设定的主人公的年龄,一般情况下要与动画片受众的定位相一致,这样才能引起观众的共鸣。

4) 人物内在性格

动画人物的个性特征必须十分明显。对于观众来说,这些生动的角色并不是空虚的影像,而是高度浓缩了的人性,是对现实生活中人物或动物的抽象和夸张。对动画形象性格的设定,不要面面俱到,而是要体现出性格中的重点。

5) 人物的能力和爱好

给动画角色赋予某种超能力或某种特别的爱好,不仅丰富了人物的形象,还可以作为故事情节的小插曲,增添趣味性,给观众留下深刻的印象。如动画片《小鸡快跑》中那只最肥胖的母鸡一刻不停地织毛衣,甚至在大家乘“飞机”大逃亡的关键时刻,它忙着踩脚蹬,手上仍旧不放下自己的毛线针,此处把“爱好”表现得淋漓尽致。

2. 人物的形象设定

人物的形象设定是由外在的造型所确定,造型是产生戏剧化的重要因素,观众的第一印象就来自于造型。在剧本写作中,应该对每一个形象,特别是主要形象进行文学肖像式的文字描写,为以后的制作提供文字依据,以便使人物形象符合剧作的整体构思。因此,人物形象的成功设定是动画片成功的非常关键的因素。

(1) 相似性形象。即动画形象与现实中的人物、动物、物件、现象等基本相像,很容易辨认出来。例如,米老鼠、唐老鸭、阿宝等动画形象尽管极力加以美化、幽默化,但相貌和动作与现实中的老鼠、鸭子、熊猫非常相像,一眼就能辨认出来。

(2) 变异性形象。即对现实世界中的各类形象加以改变、变形,只保留原型的某些特征,突出其个性。喜羊羊的形象是在人的骨架中加以羊化,是人的变异,也可以说是羊的人化,相貌动作基本有羊的特征。

根据动画的特性,人物形象设定主要通过夸张来表现人物的特点。动画人物的造型本身是创作者精心设计的,完全不必拘泥于“人”的外形,有极大的创作空间。其造型更可以与人物性格,甚至能和故事情节发生紧密的联系。例如,我们看到的机器猫,它本来是一只猫型的机器人,可是耳朵却被老鼠吃掉了,结果只剩下圆圆的脑袋。因而,无所不能的机器猫最害怕的就是老鼠。这个造型和机器猫的内心世界有着微妙的联系。同时,对人物形象要进行准确的定位,以体现整部作品的风格。

(3) 完全虚幻性形象。现实世界中根本没有任何对应物的神灵鬼怪之类的形象,完全是创作者想象出来的,没有丝毫的现实依据。如《千与千寻》中的腐烂大人、大白大人、锅炉爷爷、假面罗神灯。

(4) 抽象化的形象。一个线条、一个图形或一个板块运动与活现起来,仿佛有意识和生命,这类形象多出现在实验动画片中。如动画短片《铁丝》讲了一个铁丝人的故事,它具有人的性格,拿铁丝“创造”自己的生活——房子、家具、女友……隐约的外来威胁又让他不安起来,于是拆了所有的家当甚至女友来折出围墙,最后发现自己被围困在了铁丝牢笼之中。

短短的几分钟里,把人生的“得与失”戏剧化地表现了出来,那有限的铁丝象征了人们有限的时间和精力,特别是影片当中所有的人物、道具都是由铁丝折成,这种形式的创意与故事富于象征意义的风格正好匹配。另一个动画短片《小顶屋咚咚摇》,成功地将抽象的山和具体的故事夸张地结合在一起,给观众以耳目一新的感受。

5.1.2 人物设定遵循的原则

1. 人物的设定必须遵循独特性的原则

经过夸张和幻想,动画片中的人物个性更鲜明独特,没有了现实逻辑的拘束,作者可以海阔天空地去想象,创造人物最为鲜明的“特点”,你会看到,动画人物常常掌握许多常人不及的“神力”。这样的精心设计,使动画人物比一般人物形象在剧情里更容易突显出来,留在观众的记忆中。

例如,法国动画短片《墨水》讲述了一滴墨水在小空间的短暂旅程。小空间里面有各种形状的积木块儿,墨水就在这里面行走、跳跃,从它的姿态中,就能感觉到好奇、快乐的情绪,就像个溜出屋子的小孩儿。大概是太兴奋了,墨水不小心一头撞上了积木块,顿时散成许多颗小墨滴,就在观众为它担忧的时候,小墨滴重新聚合起来,墨水又恢复了原样。这些在现实中不合逻辑的奇特情景,带给观众一种动画独有的新鲜趣味,极富想象力。

2. 人物的设定必须遵循“人性之美”的原则

观众对于动画人物的喜爱,一方面是对其独特的形象感到新鲜和有趣;另一方面则是把动画人物真的当成“人”,如具有善良、聪慧、爱心等人性之美的特征,才会与观众感情交流产生共鸣,让其很自然和熟悉地描述出某个动画人物的性格特征、习惯动作,甚至模仿动画人物说话的语气。尤其是一些小观众,非常喜欢模仿动画人物的行为和语言。所以,生动的动画人物对于观众而言,不仅是一个影像,而是高度浓缩了人情、人性,以简洁的笔调勾勒出人生百态,动画人物身上既有了人性,但又比真人更戏剧化,更富于幻想,显得亲切又个性鲜明,体现动画人物特有的人性之美。例如,很多人在观看《喜羊羊与灰太狼》时,对灰太狼的形象喜爱有加,灰太狼一度引起许多职场人士和年轻女性的追捧。对于广大职场人士来说,他们看到了灰太狼执着与坚韧的品质,看到了善于思索和研究的精神,这些正是职场人士所需要的。对于年轻女性来说,她们看到的是灰太狼作为丈夫的忍辱负重,对妻子的言听计从,对家庭的责任,于是很多人都发出“嫁人就嫁灰太狼”的感慨。

美国哥伦比亚广播公司这样评价动画大师迪士尼:“他明白纯真的童心绝不会掺杂成人的世故。然而,每个成人却保留了部分未泯灭的童心。对小孩子来说,这个令人厌倦的世界还是崭新的,还是有着许多美好的东西;迪士尼努力把这些新鲜、美好的事物为已经厌倦了的成人保留了下来,这是全世界的一笔宝贵财富。”这些永远不会衰老、没有花边新闻的动画人物,是小观众幻想中的神奇伙伴。同时,动画人物对于那些想“闹中取静”的成年观众来说,也是最好的心灵慰藉。当身边的一切都匆匆变化,复杂纷繁的社会令人焦头烂额的时候,只有这些屏幕上的老友依然如故,这种单纯和温暖正是动画片独有的魅力。可以说,动画世界是人们宁静清澈的心灵故乡。

5.2 动画剧本人物关系的梳理

动画剧本人物是指在动画中出现的人物,它不单单指“人”。在对人物进行基本的设定以后,我们需要对人物的数量、人物的关系配置等进行考虑,恰当地设置人物关系是影视剧作构思的焦点所在。设置人物关系不是简单地将人物划分成正面人物与反面人物、好人与坏人、英雄与恶棍,而应该从现实生活的逻辑出发设置合理的、充满生命力的人物关系。动画影视剧本的人物设置不同于文学作品,受到时间和叙事方式的限制,动画剧本不可能容纳太多的人物和复杂的人物关系。因此动画剧本人物关系的设置应当遵循单纯性与复杂性相统一原则,人物的数量和彼此之间的关系要根据剧本故事的篇幅、题材和主旨来精心设计,要使每一个人物都有自己的任务和行为,在各自不同的角度、不同的场景中为整个剧本故事出力,避免多余人物和不必要的人物关系出现。对于剧本而言,所设计出来的人物都要体现出它们的“有用性”。

5.2.1 类型化人物和个性化人物

类型化人物是指按善恶、美丑对立的二元论,将人物局限在某一定型的性格特征类型中。个性化人物多指具有多侧面和复杂性,性格特征明显且呈现出发展、变化的态势。动画片中人物性格特征有限且鲜明,易于观众领会和把握,因性格指向明确,易赢得观众的认同。

从动画人物性格类型分析,动画人物具有类型化的性格和天真的孩子气。类型化人物容易把握。类型化人物性格明显,往往可以用一两个词来概括人物性格。比起现实生活中的人物,类型化人物的性格经过了提炼和夸张,并用生动的细节加以充实,更加鲜明。下面介绍如何塑造类型化人物。

- (1) 用感性、概括的想法进行人物定位;
- (2) 提炼“原生”人物,对人的特点夸张、放大,甚至极端化。

相对而言,个性化人物性格会随着剧情的发展而完善。但是类型化并不等于定型化。

5.2.2 主要人物和次要人物

迪士尼总结过自己的创作经历,他认为动画片需要一个强烈而有吸引力的中心角色。这里的“一个”也可能是一组,主要为了说明人物刻画要集中,主要人物要突出。因此,动画片中的人物有主要人物和次要人物之分,二者组成了矛盾冲突的核心和情节的轴心。

按照在剧情中的叙事作用,人物可以分为主要人物、次要人物和其他不具备叙事功能的人物。

1. 主要人物

这类人物具有叙事功能,构成冲突的双方,是参与事件并做出了某种推动故事剧情发展的行动人物。在剧本写作中,要明确哪个人物是主要人物,哪个人物是次要人物,主要人物一旦确定,那么剧本主要的矛盾冲突都要围绕这个人物来展开。在大多数的商业动画片

中,我们从动画片的片名就可以领略编剧的用意,很多动画片的片名就直接用主人公的名字来命名,如《怪物史莱克》《罗宾汉》(图 5.2)、《加菲猫》《蓝精灵》(图 5.3)等。这样的安排旨在笔墨集中地去塑造一个或一组主人公,使这个特定人物的命运线索和故事的起承转合融为一体,人物形象更能够鲜明地凸显出来。相对一般的影视剧,无论是影视动画片,还是系列动画片,它们的容量都较小,故事情节也比较简洁,塑造人物时更应该集中发力。所以,在构思动画剧本的时候,一定要首先明确哪个人物是要着力表现的,那么主要的戏剧矛盾、情绪氛围,都要围绕这个人物展开。



图 5.2 《罗宾汉》



图 5.3 《蓝精灵》

2. 次要人物

主要人物是剧本中唯一的,次要人物可以有很多。动画片《花木兰》(图 5.4),为了突出花木兰这个主要人物,显示她的机智和灵敏,创作者设计出一系列围绕花木兰身边的人物,鲜明地衬托出主人公。构思剧本时,恰当设置人物的关系是一个贯穿全剧的工作。“红花尚需绿叶扶”,主要人物是剧作的核心,通常处于矛盾的焦点;次要人物既要是对主要角色起到衬托的作用,又是构成主要人物生活环境的一部分,可以积极地促进情节的发展。次要人物所占篇幅有限,但是个性鲜明的次要角色同样会给人留下深刻印象,为影片增色不少。其中,次要人物包括焦点人物、反面人物等。例如,《聪明的一休》中为了突出一休这个主人公,显示他的智慧机敏,设计出一系列围绕他的人物:精明的桔梗店老板,具有权势、头脑平庸的将军,单纯的女孩小叶子等。这些人物各具特色,但绝没有抢走主角的风头。次要人物可以是个体,也可以是群体,往往作为主要人物的衬托而出现。



图 5.4 《花木兰》

3. 其他人物

还有一些人物,既不具备叙事功能,又不对主体叙事产生任何影响。这类人物可以帮助观众接近主要人物,使主要人物的性格和心理状态能从多侧面地展示,形象更加丰满,可以帮助观众对影片的主题有更多的了解,也可以增强影片的趣味性。美国迪士尼的许多动画片常常采用喜剧性的丑角来陪衬主角。如《花木兰》中神奇调皮的木须龙,他话多、滑稽、搞笑、多动,在木兰困难时还会显示他的时灵时不灵的魔法来帮助木兰。《狮子王》中的蓬蓬和丁满,在辛巴遇难之后,这对逗趣儿搭档合唱的《客库纳马塔塔》是一首朗朗上口的歌曲,幽默中蕴含着智慧,传达出乐观向上的精神。两个角色在演唱中配合得十分默契,表现夸张滑稽。可是,能够传达给辛巴生存下去的勇气和力量。还有《蜡笔小新》中的小白等被用来作为衬托产生幽默效果。

5.2.3 人物设置

人物设置的主要任务就是要确定主人公,打造一个闪亮的主人公。在剧本写作中,要确定主人公的唯一性。动画片尤其需要一个极具吸引力的中心人物,成功的主人公将成为动画片最好的标志。根据剧本的需要主人公也可以是一个以上,即可用一组人物作为主人公。如《机器猫》中有着百宝箱一般口袋的猫,《怪物公司》中的苏利文和迈克,《精灵鼠小弟》中的小老鼠斯图尔特,《蓝精灵》中的蓝爸爸、蓝妹妹都是影片的主人公。

在一部动画片中,设定主人公的技巧如下。

第一,要有足够戏份的保证。主人公出现在剧情中的时间和频率,肯定会远远多于和

高于其他人物。动画片中的主人公就像一颗恒星,其他人物都是环绕它的行星,主次要很分明。例如,《美女与野兽》中的贝儿、《小鸡快跑》中的金婕、《海底总动员》中的马林和尼莫的戏份远远多于其他人。

第二,要将主人公置于矛盾冲突的中心地位。在各种交织的矛盾中,主人公始终是推动剧情最主要、最有力的那股力量。矛盾因他而起,因他而发展变大,最终因他而解决。例如,日本动画片《风之谷》讲述的是一个能够御风飞行的名叫娜乌西卡的红发少女如何化解一次王虫危机,拯救风之谷的故事。整个故事围绕主人公娜乌西卡而进行,面对人类的自相残杀、环境的破坏、人虫大战时,她不惜牺牲自己的生命来换取人类的和平与安宁。

5.3 动画剧本人物塑造

人物是动画片中最为重要的元素,塑造人物形象是编写动画剧本的首要任务。在文学作品中塑造人物形象可以通过外貌、行为、语言和心理等方面去刻画,但是影视动画剧本因其视觉造型性的特点,所以动画片中的人物的塑造重点在于对人物性格的塑造,以及人物性格的外化。

5.3.1 人物性格的塑造

我们在创作动画剧本时,对已掌握的大量素材进行的筛选和提炼,不仅依赖于故事本身吸引人的程度,还要考虑到故事是否符合人物的性格特征,要依据人物性格设定来选取素材,这样有利于我们更准确地把握故事情节的发展,并使故事情节的发展与人物的性格相吻合。因此,既要重视人物的普遍性,更要塑造人物的独特性,让他成为“独一个”,给观众留下深刻的印象。

1. 典型化

典型是文学概念,“典型是文学活动话语系统中表现出特征的富有魅力的性格”,典型化这个艺术真实的重要特征,在动画片中同样得到体现。人物的性格是多种多样的,有的平易近朴,有的老奸巨猾、深藏不露,有的古怪偏狭,有的豪爽直率……因此,在塑造人物时,首先要进行恰当的性格定位。

人物因其特有的性格而区别于他人,为了让观众信以为真,我们塑造的人物要立足于所熟悉的人物,既要写到他性格中的优点,也要写到他性格中的缺点。你笔下的坏人可能是一个无恶不作之人,但绝不是一个一无是处的人,同样你笔下的好人也不可能是完美无缺的,要让观众对人物产生真实感,感觉这个人就活在周围。只有产生艺术的真实感,才会引起观众的兴趣。迪士尼认为,“没有个性的人物可以做一些滑稽或有趣的事,但除非人们能从这些角色身上看到自己的影子,否则它的行为就会让人感到不真实。”

动画片也可以抛开现实生活的功利性,改变人们的心理和情感定势,塑造出一些崭新的形象,给人耳目一新的感觉。生活中的老鼠令人生厌,但迪士尼《料理鼠王》中的老鼠雷米不仅长得可爱,而且做得一手好菜;《猫和老鼠》中的小老鼠杰瑞也聪明可爱,富有同情心。

2. 类型化和个性化

所谓类型化人物是指按照善恶、美丑对立的二元论,将人物局限在某一定型的性格特征类型中。类型化人物特征鲜明,可以用某些突出的特征或一组密切相关的特征来概括。美国好莱坞电影中常常出现大量类型化的角色。如“英雄”的性格特征大都相似:豪爽、快意恩仇、重情守义、豪放多情。这类人物性格特征有限并且鲜明,易于观众领会和把握,能够满足观众某一方面的心理愿望而受到喜爱,因其性格指向明确而容易赢得观众的认同,以不变应万变的性格更能给观众留下深刻印象。如《蜡笔小新》(图 5.5)中的小新、《喜羊羊与灰太狼》中的喜羊羊、灰太狼等都是典型的类型化人物,具有定型化的人格,同时具有程式化的“招牌”动作,拥有让众多观众念念不忘的口头禅等,这些特定的言行使得人物具体化、特征化和细节化。从某种意义上说,类型化表现在人物塑造方面最大的特点是人物性格的夸张,即强化人物性格中的某一特征,从而易于为观众所接受。例如,《猫和老鼠》中机灵调皮、活泼可爱的杰瑞和倒霉的汤姆,性格形成鲜明的对比,完全以闹剧为特色,情节十分热烈。汤姆是一只常见的家猫,它有一种强烈的欲望,就是总想抓住与它同居一室却难以抓住的老鼠杰瑞,它不断地努力驱赶这个讨厌的房客,但总是以失败告终。而实际上它在追逐中得到的乐趣远远超过了捉住老鼠杰瑞,即使偶尔捉住了杰瑞,结果它也不知究竟该怎么处置这只老鼠。所有的故事就是围绕这只机警的老鼠和笨猫展开的,创作者通过一系列设计精巧的戏剧环节和夸张的动作,把两个人物的性格充分表现出来。

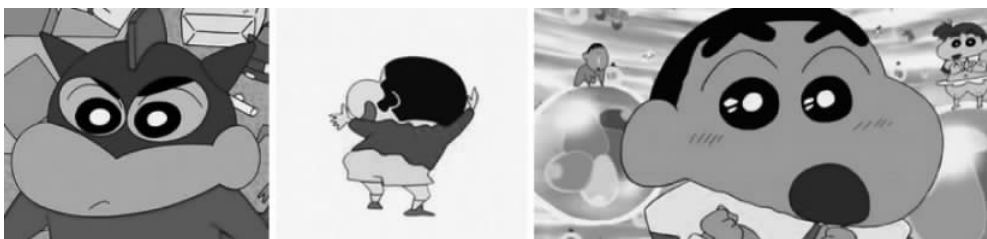


图 5.5 《蜡笔小新》

3. 要贴近生活,使人物更加立体化

动画人物性格一定要立体丰满,优点和缺点共存。因为好人身上有缺点,而坏人身上并非一无是处。塑造人物性格的前提一定是真实,观众才能与影片产生共鸣,才能快速而准确地理解作品。例如,动画片《怪物史莱克》在人物性格塑造上尤为真实,喜欢唠叨却乐于助人的驴,相貌丑陋、脾气暴躁却心地善良的主人公史莱克,身手不凡却故作高傲的菲奥娜公主……每个人的性格都与实际生活中的人的性格非常相似。编剧只有凭借着对动画中人物性格的理解和感受,才能塑造出成功的人物造型。

5.3.2 人物性格的表现

在动画片中,如何将人物内在的性格、特点用最为直接、简洁的方法生动地表现出来呢? 我们需要借助一些外化的手段来实现,如人物的行为动作、人物的动画特征、人物的语

言等。

1. 动作就是人物

通过一个人的动作可以让我们了解他是怎样一个人,了解这个人的性格。在动画剧本创作中,动作是情节发展的动力,人物性格是情节发展的必然体现。因此,情节和人物的塑造是密切联系在一起的。

在《大闹天宫》中,主角孙悟空的形象就是通过一系列富有特征的行为动作展现的。孙悟空在闯进了貌似庄严实则黑暗腐朽的天宫时,仍带着花果山水帘洞中自由快乐的气息,他与天帝、尊神之间的一系列矛盾冲突体现了性格与环境的矛盾。例如,孙悟空随太白金星去见玉帝,太白金星回禀玉帝孙悟空已来到,可是回头却不见孙悟空的踪影,原来孙悟空并未将玉帝放在心上,而是跑去与天神元帅开玩笑去了。他时而碰碰这个人的头盔,时而又跑去摸摸那个人的兵器,弄得那些假装正经的人哭笑不得。又如,孙悟空被封为弼马温后,他穿上红袍,戴上纱帽,摇来摆去十分得意,得意之中透着些许滑稽。再如,孙悟空见了玉帝拒不下跪,气得玉帝龇牙咧嘴、吹须瞪眼。而孙悟空却是抱住双手,露出不屑一顾的模样。在猴王与天兵天将的大战中,灵巧自如、悠然自得的孙悟空把巨灵神和哪吒打得落花流水、狼狈逃跑。这些情节的设计不仅表现了对天庭尊严和秩序极大的嘲笑,也表现了对玉帝“恩赐”的绝妙讽刺,更生动地突出了这个具有人的性格、猴的机灵和神的威力的典型角色,达到了很好的效果。

2. 动画特征的赋予

人物的动画特征和其性格特征是相辅相成的,动画特征要符合人物性格,人物身上充满想象力的“超能力”,能够把人物性格塑造得更生动、鲜明。例如,《怪物公司》中的坏蛋蓝道,他变色隐身的动画特征和他狡猾多变的性格相辅相成,很直观地把这个角色内心展现了出来。又如,《千与千寻》中,锅炉爷爷形似蜘蛛,多脚多手的动画特征和他忙碌不停的个性很相符;怪物澡堂的老板汤婆婆的双手戴满了黄金、红宝石、蓝宝石的戒指,这与她自私自利、惜金如命的性格相得益彰,看起来新奇有趣,又很自然贴切。再如,《翡翠森林——狼与羊》中,咩是一只小山羊,它有一张肉嘟嘟的脸蛋,一双温柔纯净的大眼睛和一只小巧可爱的粉色小鼻头,一对初长成的小小犄角和两只俏皮的耳朵。咩还长着一个鼓鼓囊囊的肚皮和短小纤弱的四肢,一身洁白的绒毛更是凸显了它心灵的纯洁无邪,不谙世事。嘎布是一只大野狼,它长了一张尖尖长长的脸,一双细细的眼睛看起来非但不可怕,反而让人觉得有些滑稽可爱。

3. 习惯动作和口头禅

设计人物的习惯动作和口头禅是表现性格的很好方式。在日常生活中,细心的你如果注意观察,会发现几乎每个人都有他习惯性的动作,如说话的语气哼哼哈哈;与人交谈中频繁地眨眼睛;不自觉地搓手指;身体摇来晃去……同样,动画人物身上也可以根据这些小细节,把动画人物经过夸张和幻想,塑造趣味十足、别具一格的性格特点。剧作者可以有目的地融入丰富的想象力和创造力,设计一些标签式的习惯动作和“口头禅”,以凸显人物的性格特征。

设计习惯性动作和口头禅的技巧。

(1) 习惯性动作和口头禅的设计要符合人物性格。

在写作中,人物习惯性动作和口头禅的设计要符合人物性格,要与作品的整体风格融为一体,不能随性而作,要达到自然而不做作,应该与众不同,能区别于其他人物。例如,《名侦探柯南》中,柯南经常会说“真相永远只有一个!”“难道是……”,体现中学生柯南善于钻研、善于质疑、善于分析的性格特征;《喜羊羊与灰太狼》中,灰太狼抓羊失败后,总会说“我还会回来的”,体现出它不屈不挠、永不言败的性格特征;《小熊维尼》中,剧作者为不同的小动物设计了属于它们的习惯动作,爱皱眉的兔子性格多思多虑,每次都蹦跳着出现的跳跳虎,性格单纯外向,经常显得“过于热情”……这些习惯动作很符合人物的性格,不仅生动有趣,更重要的是成为塑造角色的有力方式。

(2) 习惯性动作和口头禅的设计要通过重复强化。

为什么观众会记住人物身上的某些动作和语言呢?一方面是因为剧作者设计的独具匠心;另一方面是这些细节在剧情中反复出现,不断在观众的记忆中得到了强化。

例如,电影《没完没了》里有个大款,打起电话总说:“OK,OK。”高兴的时候说,生气的时候也说,沮丧的时候还说。这样的重复,在不同情节、不同气氛中达到了相应的艺术效果。第一次看见他说的时候,观众可能没有特别在意,可是这个口头禅一而再、再而三地出现。到后来,大款明明想骂电话里的绑架者,可还得忍气吞声地说“OK”的时候,观众就忍不住笑了。把这个口头禅和这个人物紧紧联系到了一起,这个“OK”就是这个人物个性的一部分了。那时候,满大街都是接电话说“OK”的人,可见这个设计对观众产生了多大的影响。

5.4 场景透露人物信息

在动画片中,场景是具有决定性作用的,因为动画片场景和背景中的每一个事物都能辅助剧情的说明,并能透露角色的背景信息。场景不需要有对白,动画片的一个普遍规则是:展示,但是不讲出来。用图来介绍要比画外音的叙述好很多。

每个场景都必须向读者或观众揭示必要的故事信息的一个要素。场景的目的或是推动故事向前发展,或是揭示人物的相关信息。

如何着手创作一个场景?首先确定创作场景的来龙去脉,然后决定内容,即发生了什么。场景的目的是什么?为什么要这个场景?它是如何推动故事向前发展的?在场景的主体中都发生了什么事情?进入这个场景之前,他在哪里?在这个场景中,作用在人物身上的情感力量是什么?他们是否影响到场景的目的?

《公主与青蛙》(图 5.6)是 2008 年迪士尼公司制作的一部传统动画片,该片是迪士尼传统动画复兴的寄托,讲述的是一个住在新奥尔良法语区的非裔美国女孩蒂亚娜的爱情故事,这是迪士尼历史上首位黑人公主。片中开始部分出现两个场景,一个是粉色的卧室的场景,是片中配角夏洛特的房间,她希望自己有一天能嫁给王子。她房间柜子上整齐地摆放着各种各样的娃娃,地上堆满了童话中城堡的玩具,如梦幻般小床,连墙纸也是粉色,这些道具足以告诉我们这是一个小女生的房间,她爱做梦,喜欢听童话故事。



图 5.6 《公主与青蛙》

在主人公蒂亚娜的卧室场景中,地上散落着几个玩具,床头摆放一个娃娃,床头挂着一张全家合影。和之前粉色的卧室相比,这个场景显得比较简单,也看得出两个女生的生活环境差别很大,蒂亚娜的房间能让观众感受到一个温馨幸福的家庭。

随后,蒂亚娜卧室的变化,让我们知道这个女生长大了,床头的娃娃换成了书,椅子上堆满了书籍,地毯和墙面的装饰都变得成熟,梳妆台也做得高大,和前面场景形成鲜明的对比,唯一没有变化的是墙上挂着的全家合影。而凌乱的书籍,也向我们透露了蒂亚娜的生活状况,整天忙于工作,为生活和理想奔波,更让观众联想到一个女生这样辛苦地工作,一定是家里所需。这里的场景不仅是透露了人物的信息,也推动了故事情节的发展。每个场景都应该告诉我们一些人物的信息。

场景是构成剧情的一个重要元素,场景和道具能够影响角色的行为或支撑故事的要点。对故事和场景很重要的对象应该放在分镜头和背景中视觉突出位置。不太重要的对象可以用非常接近的明暗关系弱化或融入到阴暗区,这样它们就不会让我们的兴趣重点竞争,细节不可以压倒角色,时代类型和道具是为了帮助设定场景,透露人物信息。

小结

本章重点讲解动画剧本中成功人物的塑造。动画剧本人物是指在动画中出现的人物,它不单单指“人”,剧本人物关系可以分为主要人物和次要人物,也可以分为类型化人物和个性化人物。力求掌握剧本中人物外型与性格的描述,对人物角色进行设定。在动画片中,场景是具有决定性作用的,因为动画片场景和背景中的每一个事物都能辅助剧情的说明,并能透露角色的背景信息。

实训练习

1. 分析动画片《小蝌蚪找妈妈》中主要人物和次要人物,类型化人物和个性化人物。说明在人物性格的塑造上,有哪些具体做法。
2. 阅读一部动画片原著,并观看这部动画片,找出其在动画剧本人物的塑造方面所采取的方式方法,分析其效果如何。