

Animation art foundation course

动画艺术 基础教程



动画短片剧本写作

张然 任伟峰 编著

苏州大学出版社

动画基础艺术教程

动画短片剧本写作

张 然 任伟峰 编著

苏州大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画短片剧本写作/张然,任伟峰编著.苏州:
苏州大学出版社,2013.11
动漫艺术基础教程
ISBN 978-7-5672-0710-3

I. ①动… II. ①张… ②任… III. ①动画片—电影
剧本—创作方法—教材 IV. ①I053.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 267854 号

动画短片剧本写作

张 然 任伟峰 编著

责任编辑 方 圆

苏州大学出版社出版发行

(地址:苏州市十梓街1号 邮编:215006)

苏州深广印刷有限公司印装

(地址:苏州高新区浒关工业园青花路6号2层厂房 邮编:215151)

开本 889 mm×1194 mm 1/16 印张 6.5 字数 151 千

2013 年 11 月第 1 版 2013 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5672-0710-3 定价:35.00 元

苏州大学版图书若有印装错误,本社负责调换
苏州大学出版社营销部 电话:0512-65225020
苏州大学出版社网址 <http://www.sudapress.com>

苏州大学出版社多年来致力于动漫艺术类教材的出版,陆续出版了动漫类基础教材,经过多次修订重印,在市场上产生了较好的影响。

在此期间,动漫艺术教学发生了很大变化,具体表现在教学理念、教学内容、教学方法等方面,因此,作为动漫类基础教材,也应与时俱进,符合时代要求。为此,我们重新组织编写出版这套“动漫艺术基础教程”丛书。

该套新编教材的编写者大多为高校一线中青年骨干教师,既有丰富的教学经验,又具有创新意识;作品来源广泛,具有代表性和时代感;在结构和体例上更贴近教学实际。

我们希望“动漫艺术基础教程”这套丛书能为动漫艺术基础教学做出贡献。

目 录

绪 论

第一章 “故事”的概念

- 第一节 故事及故事的构成 4
- 第二节 最普遍的故事类型 5
- 第三节 角色原型 8
- 第四节 最普遍的矛盾冲突 9
- 第五节 最普遍的主题 10
- 第六节 故事原型 12
- 第七节 影院动画长片与动画短片的差异
..... 13
- 本章小结 15

第二章 构建合理并且有吸引力的内容

- 第一节 最基本的十二条创作规则 16
- 第二节 故事内容创作来源 23
- 本章小结 26

第三章 理解角色表演

- 第一节 探索心理进程 28
- 第二节 把心理进程应用到角色上 29
- 第三节 探索生理姿态 30

第四节	将生理姿态运用到角上 ...	30
第五节	在角色的对话和动作中逐步确立目的和意图	31
第六节	即兴创作	32
第七节	标志性的瞬间	33
本章小结	33

第四章 设置角色及环境

第一节	怎样才是好角色?	34
第二节	勾勒出角色轮廓	36
第三节	同时建构两个或者更多的角色	37
第四节	角色的转变	37
第五节	角色设计	39
第六节	构建地点环境	43
本章小结	51

第五章 创作故事

第一节	发展故事前提	53
第二节	故事的叙事结构	55
第三节	矛盾冲突的构建	60
第四节	故事中的观众	63
第五节	构建故事时需要问自己的问题	64
本章小结	65

第六章 对白的目的

第一节	对白的目的	67
第二节	如何使用旁白	68
第三节	对白的节拍、语速、节奏、语调与控制	68
第四节	音乐和音效的重要性	68
本章小结	69

第七章 分镜头

第一节	分镜头基础	70
第二节	分镜头设计流程	73
第三节	分镜头设计原则	74
第四节	镜头	77
本章小结	78

附录1	《蓝天工作室》的故事和幽默	79
-----	---------------------	----

附录2	采访梦工厂动画艺术总监肯德尔·克朗凯特和凯西·艾尔蒂瑞	83
-----	-----------------------------------	----

附录3	与沃尔特迪斯尼动画家南森·格雷诺关于分镜头设计的面谈	91
-----	----------------------------------	----

附录4	法国动画短片《呼吸》分镜头	欣赏95
-----	---------------------	------

绪 论

虽然从本质上讲,动画中的影院长片与独立短片的叙事原则是一致的,但是在创作中,两者的确有着显著差别。这里的差别主要体现在对故事的提炼上。独立短片的叙事目的与影院动画完全相同,它既要体现出故事的叙事目的和叙事风格,又要对观者的思想和情绪进行猛烈洗礼,这洗礼的严肃和认真程度与坐在电影院中观看一部完整的长篇动画作品是完全一样的。因此,要把一个情节复杂、细节丰富、风格浓郁的故事进行揉捏、挤压,并重新塑型到只有几分钟的长度是十分困难的。那么,如何精简和浓缩,如何重新构建短小却强烈的节奏,如何在减少故事支脉的情况下保持故事的丰富,如何在删减故事细节的前提下细腻地铺陈故事,这些都是本书需要解决的问题。

动画短片是很容易吸引观者眼球的,因为与真人短片相比,这种独特的艺术表现手段赋予了它们非凡的创造力和想象力。这是一个机遇和挑战并存的国度——各种图形、绘画,甚至摄影、雕塑的造型技巧,结合充满想象和激情的叙事手段,构筑了这样一个“一切皆有可能”的王国,在这个国度中,艺术家可以更加无羁地驰骋,更完整、更犀利、更极致地表达自己内心的欲望。

一部好的动画短片是怎么完成的呢?

为了获得灵感,制作者会在确立一个叙事目的之后,不断设想多种可供选择的表达方式。其中最重要的方法是搜罗尽量多的各种不同的故事类型、风格及已有的创作素材,然后进行仔细权衡并选择与创作灵感最贴切、表现力最强的方式进行创作。最终的故事既可以是叙事性的,也可以是非叙事性的(诗意);既可以是画面与时间构成的四维叙事空间,也可以单纯表现美术风格、独特动画风格,甚至是不同风格、流派和类型的特立独行混合体。总之,其中蕴含无

限可能。

虽然优秀的故事、构图、角色、动作、场景这些大大小小的视觉元素是成就一部成功动画作品的前提,但是谁也不能仅仅拘泥于此,深陷这个泥潭的最终结果就是创造力的苍白。从根本上来说,富有创造力的视听结合是表达创作激情的最好方式。

动画片首先是作为电影而存在的。电影中存在五个维度,其中线条、色彩和影调构成一个二维画面,画面和运动可以构成一个纵深的三维空间,时间的介入构成了第四维度,而叙事则成为了第五维度。正是叙事这个第五维度联结并规范了其他的四个维度,并整合为一个有机体。在一个成功的动画作品中,这样的有机体完全可以触动观众的神经,并且产生从肉体至精神、从原始情感到艺术精神的共鸣。

那么对于一个初出茅庐的动画片制作者来说,应该怎样开始自己的第一步呢?一般来说,他们已经拥有了相关专业知识,并且吸收和借鉴了许多优秀的作品,有了一定的审美趣味和创作能力,结合技术、工具,特别是自己的创作激情和创作欲望,他们整装待发,即将踏上征程。在这里有两个出发前的注意事项需要关照:首先,一部好的动画电影总是在不断的对比和意外中进行创作的。例如,一个常规的故事加上非常规的角色或者某种场景;抑或是非常规的故事配上常规的角色。当然也可能是由一句妙语而构成的常规故事,或者是一个非常规非线性的故事却富含我们十分熟悉的元素。说到底,就是要创造一个具有独特个性和丰富动感的作品。有些故事会逐渐展开并呈现出更多更丰富的细节,这好比是一个调色板,在原有叙事元素的基础上,不断嫁接、融合而形成更多的叙事细节,这些调色板上的崭新细节精确地描绘出了故事的发展,并能够成功推进、展现情节和人性

转换。其次,运动是动画作品的核心力量,它是动画电影得以立足和极富魅力的源泉。有的时候仅仅是超越了观众的想象,就能够被称为“不错的作品”。

对于二维动画来说,不仅有珍藏百年的艺术精品可以作为参考,更有客观世界的千姿百态可以描摹,这些都可以作为创作的素材来使用。精心整合这些多元素材,同时权衡这些素材之间的异同和对比关系,才能将不同的线条、色块融合为一个独立和谐的视觉画面。制作者不但可以利用这些参考资料构建影片中的视觉内容,还可以利用这些资料创作草图和创意概念稿。这种可视化的概念开发阶段是十分关键的。无论影片的大小、长度如何,都需要这样一个将叙事与视觉元素高度融合的发展性过程。各种设计元素可以辅助制作者,创作出可以体现影片最终效果的故事。场景及环境设定,不管是粗略的线条还是精致的绘画,都展现了故事发展的地点和环境。色彩和光影设计决定了影片行进过程中流动的视觉节奏。角色设计和转面图确立了角色造型以及各角色之间的视觉关系。动画短片被有争议地认为要简单于影院动画长片,理由就是它短小。但是笔者认为,虽然它的制作成本的确因为短小而低廉,但是就叙事和各种设定环节而言,相比较动画长片,它往往受到更多的关注和揣摩,因为在这样短小的作品中,要想表达与长片相一致的叙事目的,叙事、造型、构图、动作和场景等元素都要承载更多的效率和压力。观众在观看动画短片时会有进行近距离交流的渴望,并且往往持有着极高的期待。

在过去的二十多年中,三维技术为动画艺术开拓了一个崭新的领域,这是其他媒介不曾拥有的。无论你是通过手绘方式创作一个二维作品,还是在计算机中创作 Flash 二维动画,或者是用计算机创作一个三维的计算机图形图像动画作

品,在三维技术下,毋庸置疑的是,它改变了动画的制作方式和视觉化实现方式。现在观众更习惯于选择极具立体感和空间感的三维,而不再仅仅满足于平面化的夸张和变形。尽管迪斯尼公司在20世纪50年代之后的多层平面摄影系统实现了利用视觉元素和层拍摄的真实景深,然而这种前后重叠和部分隐藏的技巧仅仅为观众提供了“镜框式的”体验。在这样一个类似舞台化的环境中,角色表演往往侧重展现出从左至右或从右至左的水平移动。在三维动画中,为了让形体具有更逼真的重力和维度,摄影机能够对角色及其环境进行更自由、更深入的变化和运动表现。

第四维度是真正的电影维度,是时间维度。除了电影外,没有其他媒介具有这一特性。从早期的旋转西洋镜到今天的高帧率数字投影机,时间元素始终存在,并作为标志性烙印将电影与其他艺术门类区别开来。编辑器是电影制作过程中的主要工具,将原始的镜头元素和场景进行连接,从而形成节奏、速度和叙事的连贯性。事实上,将画面进行不同方式的并列,如同格里菲斯和爱森斯坦所发现的那样,是电影艺术的最高表现形式。随着图像的并列和时间的延续,创造出或快乐、或悲伤、或悬疑、或恐惧的情感。再加上音效,包括音乐和声效,可以进一步拓展这种时间维度,让时间被主观感受得更长或者更短,也可以用来强调某个画面细节,甚至用来增加画面流畅感。

第五维度是叙事内容,也就是电影说了什么和怎样展开,这是整合其他四个维度的核心力量,也是赋予其他四个维度以生命力的源泉。如果没有引人入胜的视觉效果与戏剧化的叙事相结合,那么所有的画面元素都将是静态的、苍白的,无论是二维还是三维,如果没有丰富而逻辑的叙事作为支撑,时间的存在只会让观众感觉到厌烦和无聊。

无论是一首短诗还是一个仅有文字铺陈的叙述,其中的开端、过程和结尾都是每一个电影必不可少的结构内容。

关键性画面和镜头运动确立了影片的基调和特性。一个漂亮的开放式镜头、可圈可点的光照、美妙的主旋律……这些将给观众提供一个得以沉浸享受的世界。要记住制作者始终是在与观众交流。因为你要触动他们,通过视觉语言、风格选择、文化参照以及其他创作元素,让观众理解你的表达并与你产生共鸣。所以,从作品的第一帧开始,我们的观众就需要知道自己在哪里,发生了什么,正在进行着什么。从这里开始,制作者需要始终把握住叙事目的这个关键点,之后发生的一切都要服从并服务于这个目的。在制作前期阶段选择表现元素,在后期剪辑阶段选择镜头的过程都是十分艰难的,它会极度挑战你的内心。不断问你自己,通过这个电影你究竟想说什么。牢牢记住你要说的,然后打开这本教材,敢于尝试,敢于失败,敢于创造吧!

第一章

“故事”的概念

对于我们来说,故事就像呼吸一样自然且必不可少。我们每个人都有故事,但是讲述我们自己每天经历的故事和凭空构建一个故事两者截然不同。一般情况下,我们只是对有限的一个人或者几个人讲述自己经历的故事。但当我们构建一个故事的时候,我们要做的是与无数读者和观众进行交流和沟通。对于个体化的故事讲述,听众对于讲述者来说都是具有一定心理地位的,讲述者希望听众能够有效地理解故事的来龙去脉并与讲述者实现某种感情交流,而听众也很容易被这样私人化的经历感动和感染。但是,当我们为一个公众作品构建故事时,我们面对的就不是某一个特定对象,而是广大的观众群体。这个特性决定了针对公众作品的故事本身需要具有一种人类普遍存在的人性关照。

在我们确立故事创意点、角色性格进而构建故事之前,我们需要理解“故事”的概念和相关定义,以及这些概念和定义如何能够成为动画短片剧本写作的基础。

本章主要介绍与“故事”相关的基础理论,包括什么是故事、为什么所有的故事和角色都如此雷同、为什么冲突和主题如此类似、故事的源起以及影院动画长片与动画短片的区别。

第一节 ●

故事及故事的构成

电影剧本作家卡尔·伊格雷西亚斯曾经非常简单明了地定义过“故事”的概念:一个故事就是有人想得到某样东西并且遇到了麻烦^①。

^① Karl Iglesias. *Writing for Emotional Impact*. Livermore, CA: WingSpan Press, 2005.

这个定义包含了三个最基础的元素：角色、角色的行为目的和矛盾冲突。如果没有这些元素，故事就无法成立。所谓角色，就是故事所涉及的人物，或是故事通过什么人物来讲述；角色的行为目的就是角色所追求的物质或精神方面的需求，例如爱情、财富、名誉或者社会认同等；矛盾冲突是完成戏剧叙事的核心动力，是角色在追求目标过程中的障碍和冲突。矛盾有三种：角色与角色之间的矛盾、角色与环境之间的矛盾、角色与角色自我之间的矛盾（角色行为与角色心理的矛盾）。矛盾可以引发出问题、障碍、困境或者置角色于某种危机和危险中，这些矛盾可以同时附加在角色的肉体、精神和意识上。除了以上三个基本元素之外，一个完整的故事还应该包括故事主题、地点、小高潮、悬念、需求、情感转变（或者性格转变）和结尾。

主题是角色和观众通过这个故事共同分享的故事内在意义，或者说是这个动画作品最终用以与观众进行思维交换的潜在概念或是一种观念。它是故事情节之中更深层次的内涵。例如，人类战胜自然、高科技与人类的争斗、爱情征服一切等。

地点是指故事发生的具体环境。在叙事中，随着场景的不断变换，不同的时空及环境氛围配合或推动着整个故事的发展。

小高潮往往跟意外有点关联。几乎在每一个故事中都会存在一些突发的意外来打破角色的平凡生活，从而赋予他们一定的戏剧性。而这样的意外也往往意味着拉开了故事的序幕。

悬念是小高潮之后留给观众的疑问，这一疑问会激起观众主动理解故事的欲望。一般来说，故事结尾时会针对疑问给予解答，当然也可能根

本就没有答案。

需求是为了让故事呈现得更加真实、可信，为角色的行为提供合理和逻辑的理由。因为这个理由，角色需要进行各种技能学习、经验积累和社会积淀等。

情感转变（或是性格转变）是角色在故事叙事过程中内心心理状态的改变，自我认知或者认知失败，从而完成自我转化或者步上穷途末路的过程。

结尾部分往往会向观众解释所有的疑问并给观众提供一个情感释放的窗口。无论是悲剧还是喜剧，这种情感释放都是一种叙事结果的情感升华。这样的释放需要依靠问题的解决（或者无法解决的原因）来完成，即回答了故事悬念设置后一直萦绕在观众内心深处的问题。所以结尾的另一个功能就是完成故事与观众的话题交流。

第二节 ◎ 最普遍的故事类型

大家很容易发现，我们所听到的各种丰富多样的故事总是由那几个最熟悉的元素组成的，只是组合的方式有所差异罢了。或者说，当我们把很多复杂的故事剖解和简化之后会发现，这些故事都非常相近，让人有似曾相识之感。19世纪以来，已经有很多的作家和理论家在文献资料中记录了关于各种族、各文化和各人类历史时期中出现的故事情节及故事内容的相似性问题^①。有些学者认为，这种相似性的存在是因为人类需要解答的自然现象和情感困惑是永恒话题。这也许是一些故事主题相似的原因，但不能解释故事内容和情节的相似性问题。

在2300年前，亚里士多德就定义过故事的

^① Christopher Booker. *The Seven Basic Plots*. New York: Continuum International Publishing Group, 2004. pp. 8-10.

三幕式结构,他认为所有的故事都遵循这样的结构而存在。他把这种结构称为情节结构。情节结构并不只是故事中各个事件的排列和铺陈,更是让观众的情感跟随故事而感动的推动力。通常情况下,在第一幕中就必须建立观众对角色的同情和怜惜之情,以确保观众会关切关于他们的一切并执着于角色的追求。第二幕中,灾难、困苦和挑战接踵而至,极尽所能为角色营造一个危机四伏、四面楚歌的紧张环境,体现角色的意志力和个人能力。在第三幕,即最后一幕,危机解除,情感宣泄,故事结束。

20世纪,一个叫约瑟·坎贝尔的研究神话学的美国教授,他同时也是一位作家和演说家,开始思考这种跨越外在感官经验而存在的叙事叙事的相似性问题。坎贝尔主要从事比较神学和比较宗教学的故事研究。他发现了一种存在于人类任何种族、任何历史时期的故事类型,这类故事都具有极为相似的形象和角色。至今这类故事仍然在不断被人类重复着,他称这类故事为“英雄之旅”——一个属于全人类的故事。

“英雄之旅”,顾名思义,讲述的是英雄的经历和事迹。坎贝尔的理论分很多阶段,可以简单归纳为以下九个方面^①。一、介绍英雄人物。整个故事是通过英雄这个角色来表现的,他们必须是在这个平凡世界中与我们一起生活的人。二、在英雄身上需要存在一些无伤大雅的小缺陷。缺陷会让英雄看起来更真实,就像观众的老朋友,甚至就是观众自己。然后观众才能跟随角色真正投入到对胜利的追逐之中,感受压力、挫折和骄傲。三、意外事件。英雄平静而平常的生活被这些意

外打破,于是卷入到矛盾的核心位置中。四、被赋予的冒险经历。所有的英雄都需要成功地达成一个目标,也许是营救一位公主,或是帮什么人夺回应属于他们的东西,甚至仅仅是展现他们宽大的的人性力量救人于水火。通常这些英雄并非主动冒险,他们往往是在长者、朋友的鼓励下才接受冒险任务的。五、寻找目标。英雄离开自己的世界而开始追求他的目标。他会面对重重考验、诱惑、敌意和挑战,直至最后他赢得胜利。六、回报。最终英雄得到了自己应有的回报。七、危机。出了严重状况,英雄处在他最困境的时刻。八、终极决斗。英雄必须面对与敌人之间最大也是最后一个挑战,也往往是生与死的挑战。他需要用尽毕生所学来获取胜利。九、达成目标。电影往往是喜剧结尾。英雄赢得胜利,众人喝彩。

迪斯尼的电影素来是以吸引家庭观众为目标的,让全家老少坐在黑暗的影院中分享英雄的故事。迪斯尼满足了每个家庭成员获得成就感的渴望,尤其是在众人喝彩中的个人胜利。在迪斯尼电影中,英雄与反派角色的斗争是鲜明和高调的。几乎所有的迪斯尼动画电影都是学习“英雄之旅”故事类型的极佳范例。

而另一方面,早期的皮克斯动画^②虽然采用了“英雄之旅”中的几乎全部元素,却唯独抛弃了“英雄”。这是一个很有意思的探索。如果我们仅仅从故事来定义英雄,那么在皮克斯动画中,很难找到这样的英雄。但事实上,皮克斯里的英雄就是胜利者,并且胜利者最终也赢得了喝彩和赞美。

在皮克斯动画中,从《虫虫危机》(*A Bug's Life*, 1999)开始,英雄的概念就好比是接力赛中的接力

^① Christopher Vogler. *The Writer's Journey*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2007, p.16.

^② 2006年1月23日,美国第二大媒体巨头迪斯尼公司董事会授权CEO罗伯特·伊格以每股59美元、总出价74亿美元的赠股方式收购皮克斯动画公司,此举花费了迪斯尼13%的股票,而皮克斯的老板史蒂夫·乔布斯也因此拥有迪斯尼6.05%的股票,成为迪斯尼最大的个人股东,皮克斯也正式成为迪斯尼公司的一部分。

棒,从一个角色到另一个角色^①。例如,在《海底总动员》(Finding Nemo, 2003,图1-1)中,马林(Marlin)需要找到小尼莫(Nemo),但是他失败了,独自回到家中。是多莉(Dory)帮助马林和小尼莫父子团聚。不同的英雄出现在不同的时间,现在是吉尔(Gill),之后是多莉。每个角色都有其特定的使命,根据安迪·沃霍尔《短暂的出名》真实电影理论,每一个小角色都能在各自己的故事中成为英雄。这根接力棒,

伴随着故事原型,成就了皮克斯电影既熟悉又独特的特点。乃至《超人总动员》(The Incredibles, 2005,图1-2)中的英雄角色也是频频在各个人物中传递。

宫崎骏也是经典情节的追捧者,然而,在他的大多数故事中,正邪人物没有清晰的界限。对宫崎骏来说,邪恶,如果称之为邪恶的话,那是自我的膨胀。在他的故事中,冲突往往是内在的。成功来自于东山再起。通过角色自我转变,社会再度和谐。

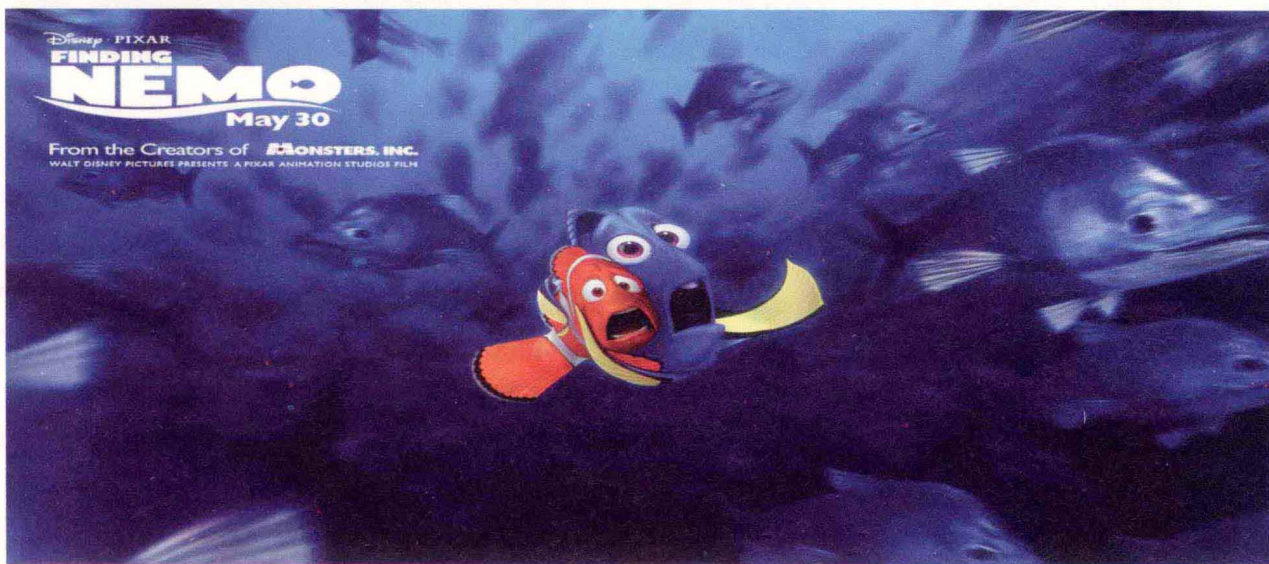


图 1-1



图 1-2

② Ed Hooks. *Newsletter, Acting Notes, CA.*

第三节◎ 角色原型

在任何一部电影的故事中,一定会有角色反复出现。这些角色都来自于某种角色原型。所谓原型就是在众多副本中包含的作为原始模型而存在的具有普遍意义的想法和图像。也就是说,存在一个角色的原始模型,我们可以在这个模型之上添加多样化的外形和装饰。例如,英雄是超级英雄的原始模型;怪物是史莱克的原始模型;女孩是花木兰的原始模型;猛犸象是曼弗雷德(《冰河世纪》, *Ice Age*, 2002, 图1-3)的原始模型,等等。



图 1-3

首先提出原型概念的是一位 20 世纪的心理分析学家卡尔·荣格,他研究梦境和潜意识。荣格发现在他的患者梦境中会经常反复出现相同的图像或者主题,因此他考虑这些图像和主题不会完全与偶发的个体经验有关。他相信这些图像源自他们潜意识中对周遭所有人物的感觉集合,他把这样的图像称为原型。

荣格的原型理论将一个人类个体(灵魂)分为四个心理部分:自我、阴影(邪念)、男性和女性。他们并不能代表个体本身,却作为一般属性存在于每一个个体之中。在荣格的世界里,这些基础原型会让人们以不同的形态展现出来。例如,一个个体灵魂中的女性部分可能是个伟大的母亲;灵魂中的男性部分可能是个长不大的孩子;而自我部分却可能是个英雄,或是睿智老者,抑或是一个罪恶的骗子,等等。每个个体看待自己的方式都不同,这些都成为了荣格的患者讲述自己故事的基础。

在影院动画作品的故事中,我们常常能找到相同或相似的角色。这种相似性就是从我们曾经观看过的众多电影作品中提炼出来的角色原型。克里斯·沃格勒在他的《作家之旅》中定义了七种电影中经常出现的角色原型。一是英雄,他往往是故事叙述的主要人物。二是导师,作为英雄的同盟者,他不断为英雄提供帮助。三是报信者,这类角色往往传达重要的故事信息,预示着即将开始的冒险之旅。报信者可以是固定的某个角色,也可以由不同角色轮流承担。四是反面角色,邪恶的人或者黑暗势力。在宫崎骏的动画中,很多时候黑暗势力就存在于同一个个体之中。五是临界点或者守护者,可以是一个角色,也可以是一种特殊通道。这个临界点是英雄继续追逐目标的必经之路。在《怪物史莱克》(*Shrek*, 2001)里,守护着菲奥娜(Fiona)的龙(图1-4)就是临界点的守护者。六是骗子,这类角色往往在故事中插科打诨,起到放松和调节气氛的作用。同时他们可能会对英雄进行错误引导,使英雄远离自己的奋斗目标,从而制造障碍。七是善变的人,这类角色本质上往往不是表现出来的样子,或者他们是怀有某种目的故意伪装。^①

① Christopher Vogler. *The Writer's Journey*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2007.



图 1-4

需要强调的是,原型并不是固定模式,两者有区别。固定模式是对某个特定群体的简单化和一般化。例如,老人都有白头发,动作迟缓,掉牙等。或者说,原型是一种角色属性,它可以通过任何人(或者动物、角色)的外在形体而展现出来,所展现出来的特征可以成为观众进行个体识别的依据。例如,在《铁巨人》中,巨人是一个需要接受教育的孩子。在《冰河世纪》中,曼弗雷德变成了一个伟大的母亲——既是印度小孩的母亲,也是整个团队母亲。

第四节 ● 最普遍的矛盾冲突

矛盾冲突是角色在追逐目标过程中遇到的各种状况或是问题。人类在生存过程中会遇到无数困难和麻烦,因此在故事中的矛盾冲突也是无穷无尽的。这种困境将角色置于危险境地,为故事营造紧张气氛。同时我们也发现,很多故事都会不断重复矛盾冲突产生的动机。事实上,由这种动机所产生的矛盾就可以视为一种冲

突。由此我们可以对一些最熟悉的故事类型进行分类^①:

头脑发达与四肢发达的较量:发生在智慧与野蛮之间的斗争。

白手起家:有关个人奋斗的励志故事。

善良与邪恶的较量:双方势均力敌的战斗。

挑战人类极限的勇气和生存能力:这样的矛盾冲突往往是在

人类与残酷的自然环境之间进行的。也许是天灾,也许是疾病,但是最终勇气和智慧可以帮助人类渡过难关,赢得生存的权利。

旁观他人生存状态:这类故事是让观众通过某个角色来观察和感受“他人”的生活状态。

维护正义的助人为乐:这类故事是颂扬那些乐于保护弱者(受压迫群体)并坚守正义的人,让观众感觉大快人心。

挑战命运:英雄为了一些更美好的东西与现有法则发生矛盾,例如法律、信仰和自然,在拼搏中实现自我。

生活大冒险:角色被置换到不同的时间或环境中去,自己谋求生存。

同舟共济:性格迥异的人必须在一起进行的游历和冒险。

友谊故事:角色间克服了极大的性格及喜好差异,而最终成为密友。

爱情故事:关于浪漫的故事,在一系列的考验之下,或是终成眷属,或是劳燕分飞。

英雄之旅:在这些故事中,英雄为了某样东西(某个人)历尽艰险或穿越时空最终获得成功,

^① John Douglas & Glenn P. Harnden. *The Art of Technique: An Aesthetic Approach to Film and Video Production*. Needham, MA: A Simon & Schuster Company, 1996, pp.16-20.

并在这个过程中改变了自己。

一般在故事片中只会有一个矛盾主题被用以设置为故事的主要矛盾。一些次级矛盾被设置为次要或者附加情节。在初学者中,最容易出现的问题就是没有理清故事的核心问题,也就是没有找准故事的核心矛盾,其结果就是冗长繁杂而不知所云。

第五节 ● 最普遍的主题

每个故事都有自己特定的意义和价值,而不仅仅是几个事件的串联。故事与读者探讨的往往是超越故事内容本身的东西。而故事中的这种特定意义或者主要观念就是我们所说的故事主题。

主题的设置往往是基于人类的生存需求来展开的。这种需求可分为三类:生理需求、精神需求及心灵需求。围绕以上三点,我们可以得到更为详尽的七个具体需求:食物、庇护、安全、被接受、刺激、爱和秩序。可以说,就是以上有限的几

个词构筑了几乎所有的故事主题。在故事类电影中,一个主题支撑一部电影,同时存在多重副主题来串联各种场景和角色。

为了更好地理解主题与副主题之间的关系,我们来分析一些不同国别、不同工作室的影院动画长片实例:华纳公司《铁巨人》(*The Iron Giant*, 1999)、迪斯尼《花木兰》(*Mulan*, 1998)、梦工厂《怪物史莱克》、蓝天工作室《冰河世纪》、法国导演西维亚·乔迈的《美丽城三重奏》(又称《疯狂约会美丽都》, *The Triplets of Belleville*, 2003)、皮克斯公司《超人总动员》(*The Incredibles*, 2004)、宫崎骏导演的《霍尔的移动城堡》(*Howl's Moving Castle*, 2004)。

有的时候,只要我们愿意,大家可以很轻松地 从电影中看到影片的主题。例如,在《铁巨人》(图 1-5)中,影片的主题是“你是谁,你自己决定”。这句话在片中被角色不断重复和提及,观众可以很明确地接收到这个主题信息;在《花木兰》(图 1-6)的结尾,皇帝对木兰说:“早就听说你了,你偷了你父亲的盔甲,擅自离家,假扮军人,欺骗将军,给我们民族将士抹了黑,还毁掉了我的宫殿!……但是,

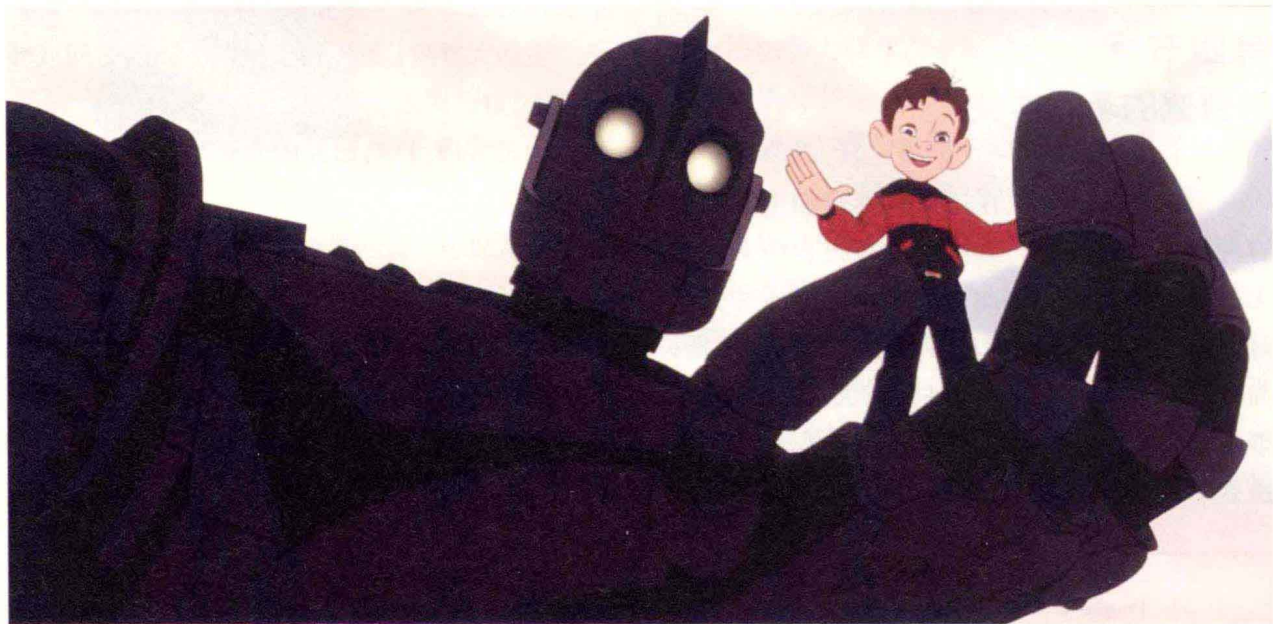


图 1-5



图 1-6

也正是你拯救了这个国家！”当木兰回家，皇帝对李将军说：“在逆境中绽放的花朵是最娇艳的。”这些语言都直白地揭露了主题：被接受、爱和秩序。然而，有些电影的主题就不那么明显了，观众需要认真思考电影究竟想说什么。如果我们能够沉静下来去探究主角真正追求的东西，或者他们在追求过程中需要学习的东西，我们才会领略到其中的含义。事实上，电影的目的并不是让观众在离开影院时能立即道出影片的主题，而是在潜意识中通过推动观众的情绪而帮助观众获得对故事主题的共鸣。“我喜欢这个故事，还想再看几遍。”这才是观众在离开电影院时应该有的感受。现在我们来查看一些需要时间来玩味的故事主题，如《美丽城三重奏》(图 1-7)，从表面上看，这是一个再世俗不过的故事：爱可以战胜一切(甚至是法国黑手党)。但是这样的理解未免太过简单，事实上，这是一部较为复杂的影片，它探讨了家庭教育

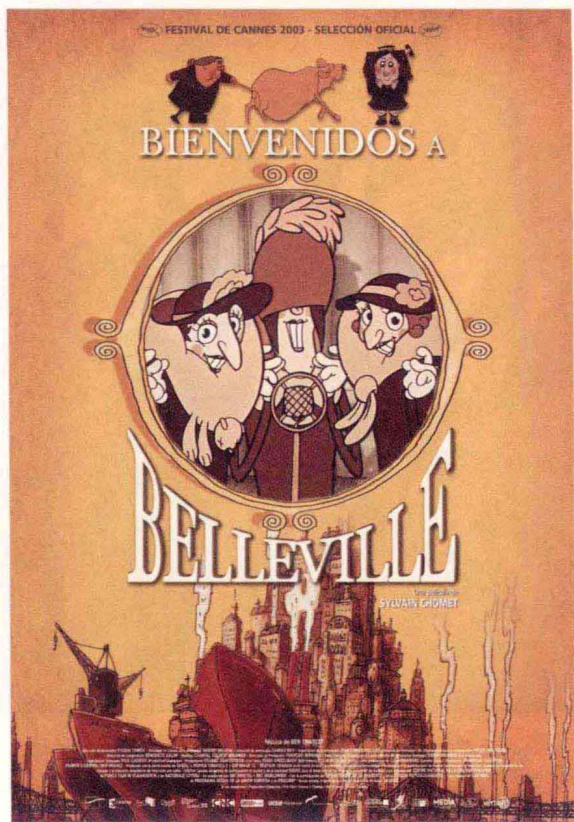


图 1-7