

第四章

劇情創作之 情節推動與角色推動

「喜劇和奇幻劇是世界上最難做的兩種影片，因為觀眾們並不確定將要展現在他們眼前的事物（比如，一隻6英尺（約1.8m）高的兔子）。首先必須使作品能令自己信服……這是整件事情的基礎。」

— 查克·瓊斯（Chuck Jones）

角色動畫片有兩種基本類型：**由情節推動的影片**和**由角色推動的影片**。在一部由角色推動的影片裡，**角色的性格會帶出劇情**。如一隻兔子天真地佔據了一個兔子洞，而這個洞恰好是採礦者想要挖金子的地點，所以採礦者襲擊了兔子。

如果將這隻兔子主人公重新命名為「**兔寶寶**」（註：Bugs Bunny，華納經典卡通人物），我們立刻就會知道情節將如何發展。**當兔寶寶受到攻擊，他的人生信條肯定會使他對採礦者採取合理的報復。劇情產生自兔寶寶的性格**。如果是一隻不知名的兔子，可能他的反應會大不相同，這時劇情就不像有已確立的角色時那樣可得到指引了。

經典的**故事模型**就像這句話說的一樣：「**第一步，讓主人翁上樹；第二步，朝他扔石頭；第三步，讓他從樹上掉下來。**」

由情節推動的“**劇情**”經常會將普通的角色（見圖4-1）置於特別的困境中。



圖4-1 一個不知名的角色要與它的對手建立「作戰規則」。換成是大家熟知的角色，可能就會以我們熟悉的方式做出反應。

在吉恩·迪奇（Gene Deitch）根據朱爾斯·菲佛（Jules Feiffer）《蒙羅》（Munro）改編的動畫作品中，那個有名無實的主人翁是一個在錯誤的官僚政治下被錯徵入伍的普通4歲小男孩。當把小男孩置於一個成年人人才會面對的情況時，也就意味著他「上樹」了。當蒙羅企圖說明他的真實年齡確被上級軍官忽視時，就表示扔向他的「石頭」來了。他的坦白被視為懦弱。成年人拒絕承認他只是一個小男孩。即使他試圖去適應這個環境，但當他大發脾氣，讓自己的孩子氣在眾人面前表露無遺時，也只能「從樹上掉下來」了。在故事的結尾，蒙羅又一次成了正常、普通的4歲男孩。

訊息可以透過吸引人的角色用一種娛樂的方式傳遞給觀眾。《蒙羅》就運用幽默的方式對比了孩子的成熟行為與成年軍隊角色的不成熟頭腦。戰爭被比做一場孩童的遊戲。戰爭是荒謬的，軍隊打仗的原因是幼稚的——這些訊息如果被闡述得過於明顯，就會使影片變得刻板而說教。

當主角運用他們的美德和技能克服了重重阻礙和性格弱點，並達到一個明確目標的時候，故事就變得有趣起來。但這並不是說必須設置一個激烈的衝突，甚至一個壞蛋，才能讓你的故事成功。

角色可以是與自身發生衝突，也可以是與自然環境發生衝突——也許有一棵固執的野草正生長在花壇裡。沒有枯燥的故事，只有講得不好的故事。你一定能製造出有趣的東西。這是你的工作。

相互做出不同反應、向觀眾呈現出某個世界的新奇景象的角色會和互相打鬥的角色一樣有趣。故事中的「衝突」並不意味著暴力或打鬥。它可以是像等待壺裡的水沸騰這樣簡單的事。

男女主角的經歷會影響其本人。在故事的結尾，主角將經歷習慣、性格，甚至外貌上的改變（想想灰姑娘不可思議的變化）。這個改變的過程，又稱為「角色弧線」，它能使動畫角色變得鮮活生動。「角色弧線」與本書後面會提到的「故事弧線」很相似。這兩種弧線都

從一個層面開始，在衝突中發展，並在結尾達到一個高於開始的新層面。

醜小鴨最終會變成一個新的角色。很多動畫角色都在他們的故事中經歷了外在和內在的轉變。但是蒙羅在經歷了他的軍隊探險之後，仍然是原來的那個小男孩，因為這部影片是一部關於愚蠢的官僚政治的故事。有名無實的角色只是促成故事的催化劑。

如圖 4-2 所示，陳腐的角色永遠不能創造出生命的幻影，因為他們的性格和行動完全是可預期的。

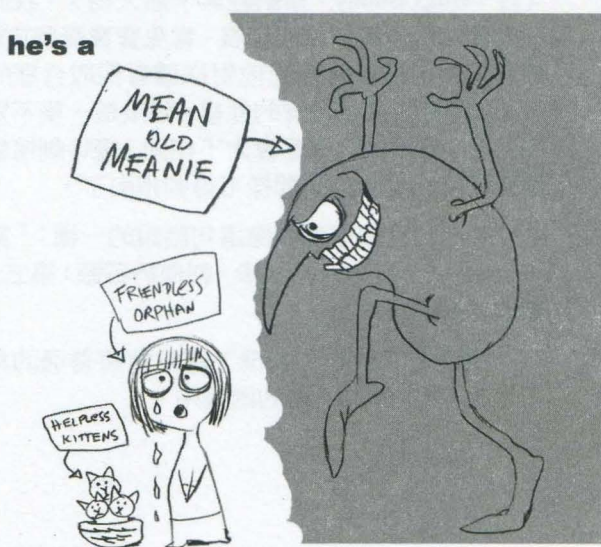


圖 4-2 過於簡單的故事模式加上陳腐公式化角色、能夠讓人預知到結局。

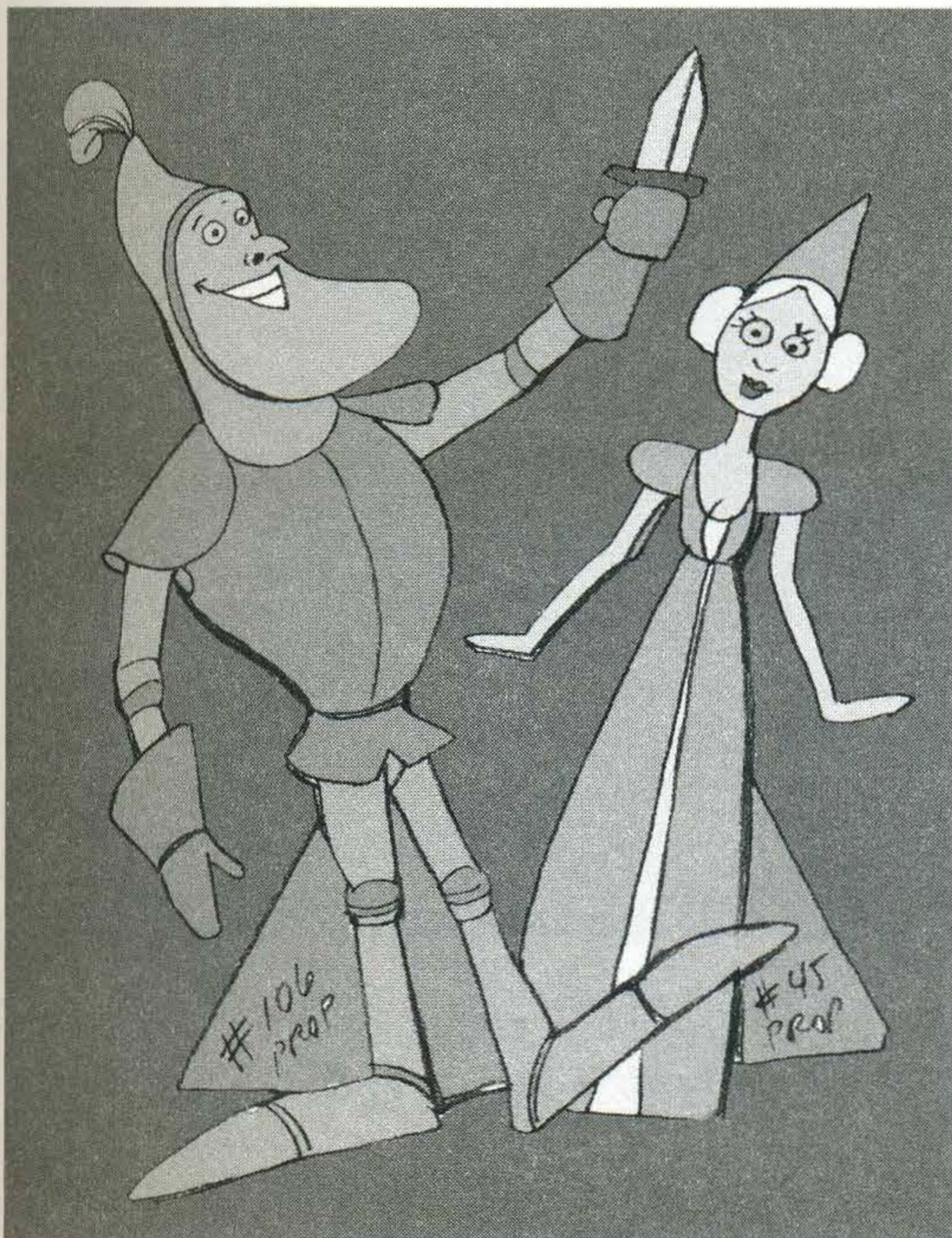


圖 4-3 一個陳腐的故事。從下面的每一類中選出一個詞。「我**必須找到** (a) 戒指、(b) 公主、(c) 王國、(d) 金羊毛**並救出** (a) 公主、(b) 戒指、(c) 金羊、(d) 王國來贏得 (a) 王國、(b) 金羊毛、(c) 公主、(d) 戒指，**但我必須先戰勝我的** (a) 敵人、(b) 自卑、(c) 父親，或 (d) 以上全部」。

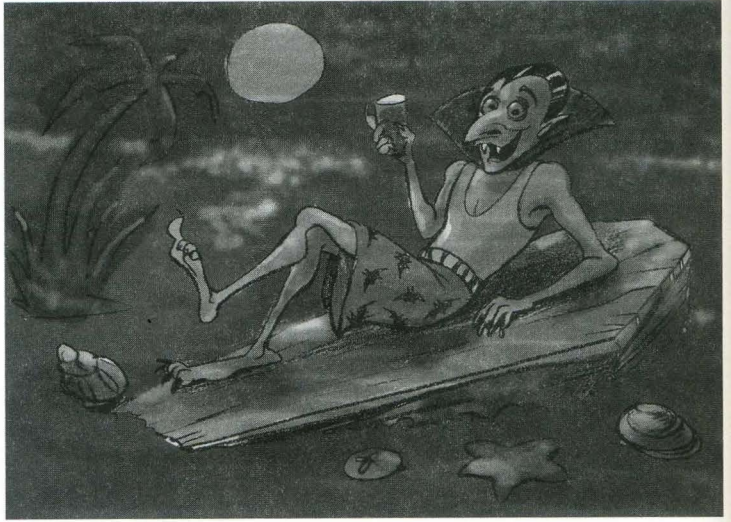
陳腐的主角們能透過合作、一起旅行或堅持自我而非反省自我，來克服一些明顯的人性弱點或外部障礙。他們的所有麻煩都會逐漸得到解決，因為陳腐的故事模式都保證有一個**大團圓的結局**。因此，觀眾會知道他們將要看到什麼，如圖 4-3 所示。

沒有真正的衝突或角色發展的公式化情節只會創造出枯燥的、可預見結果的故事。這就是個人經驗派上用場的地方。**一個有著人類美德和弱點的引人角色，會比一個在很多動畫片中都出現過的標準樣板的角色類型創造出更多的樂趣**。如圖 4-4、圖 4-5 所示，不尋常的角色會用不尋常的方式解決問題，因此即便故事情節是老套的，也照樣可以做出新穎的詮釋。



圖 4-4 主角的目標必須在故事開始的時候就明確地表示出來《法斯特·奇普之子》(Son Of Faster Cheaper) 中的插畫。— 獲弗洛伊·諾曼 (Floyd Norman) 許可使用

圖 4-5 德古拉伯爵來到百慕達，穿過了月亮的阻礙。



受電影或漫畫啟發的吸血鬼、怪物和瘋狂博士等角色很容易變得老套。因此，可考慮把他們放在不熟悉的地點，並相應地變換他們的服裝和道具。這種方法可以用老角色創造出新故事。

不講述聽過的故事

一個男人掉入他的電腦或電視機裡，發現自己進入了新世界。一個女人原來是吸血鬼，咬住了她的約會對象的脖子。一個男人死了，他的財產被裝進一隻箱子。一個獵人的獵物反過來抓住了獵人。一個人分不清夢境和現實。

這些情節在電影中使用過幾百次了。這些不是故事，而是噱頭。這些噱頭電影把劇情強加到角色的身上。這裡沒有「角色弧線」，只有可替換的木偶在向著預料之中的結果前進。

在創作動畫片劇本的時候，應該避免上面提到的那些噱頭，除非你能使它們比舊版本的情節和角色看起來更新奇。

為什麼參加《白雪公主和七個小矮人》試映會的觀眾在看到公主死去的時候哭了？即使這時大家已經知道故事的結局。《白雪公主和七個小矮人》創造了能夠喚起觀眾同情的角色，因為他們帶有令人信服的個性和渴望，從而使卡通中的人物被當做真人看待。小矮人在格林兄弟的童話原作中只是用「小人兒」來稱呼的沒有名字的角色。而在電影中，每一個小矮人的性格都能夠代表人類性格中的某一面。白雪公主與小矮人和動物之間的互動為她的性格增加了深度，並使我們特別關心發生在她身上的事情。白雪公主與小矮人之間的關係就像媽媽和孩子。小矮人既是成年人，同時又很孩子氣，有著易於分辨的人類弱點和美德。但是邪惡的王后是個純粹的壞蛋，沒有一點兒正面的品質。她對白雪公主的憎恨就是推動故事發展的戲劇衝突。

童話故事的結局是可以預知的——從此他們幸福地生活在一起，但是前面的過程不必是一帆風順的。節奏安排得當，並有能引起共鳴的角色，這樣的故事會吸引我們的注意力，即

使我們已經知道了結局。所以，如果能為本節開頭列舉的那些噱頭情節找到新的出路，那就盡一切辦法試試看吧。開發角色，不要用數字來講故事。**鮮明的角色能令老舊的故事變得新鮮又妙趣橫生。**

定義衝突

很多經典的動畫片都建立在簡單的衝突上。內在或外來的障礙必須被克服。《灰姑娘》、《白雪公主和七個小矮人》和《睡美人》這幾個故事中都包含了女主角與因嫉妒而想取代或殺死她們的角色之間的衝突。這個衝突可以概括為「**我想得到你有的東西**」。

一些角色是環境的犧牲品。**小飛象必須從監獄中救出它的母親，並被馬戲團接受。****小木偶皮諾丘**，天真地誤入歧途，只能靠自己的力量從鯨魚那裡救出父親。美女必須救出她的父親，同時也解救野獸。尼莫的父親一定要找到自己在太平洋失蹤的兒子。這些**衝突**就是生死攸關的情節。角色們「**必須去做**」。

《獅子王》中的辛巴必須克服自己性格上的弱點，擔起它的責任。這個衝突可以描述為「**我不想做這件事**」。角色最終會成功，儘管之前困難重重（這是動畫編劇的一個普遍策略）。他們「**將會去做**」。

好的角色可以使簡單的衝突變得有趣。有人說文學作品中只有一系列的基本情節。但是如果角色足夠吸引人且令人信服，就能避免把陳腐角色放在一個可預見的情境之下所導致的「不出所料」的感覺。

練習：設計並繪製兩個角色以縮略圖表現下面的衝突。可以使用多幅圖及道具來表現各個例子。

1. 我做不到。
2. 我必須去做。
3. 我想得到你有的東西。

圖 4-6 舉出了一個例子。這個基本的衝突創造了故事的雛形。

故事要點

用一句簡要的描述提煉出故事的精華並使主旨容易被理解，這種描述有時被稱為「**故事要點**」。這裡有一些假設的動畫片「故事要點」。

- **外在的形象可能帶有欺騙性**。人們都是有層層表裡的，就像洋蔥一樣。—《史瑞克》
- **怪物可以把它的缺陷變為資產**，從而解救自身和母親。—《小飛象》
- **魔力來自於一個人的進取心和良知**。—《小木偶皮諾丘》

圖 4-6 我不想做這件事。哪個角色表現了這個衝突？



- 一個羽翼未豐的年輕人學著負擔起他的責任。 — 《獅子王》
- 每個人都有好的一面。 — 《星際寶貝》

動畫短片也有「故事要點」。

- 一個龐大的對手威脅到一隻熱愛和平的兔子，兔子採取了適當的報復。 — 《兔寶寶》系列電影。
- 一個姐妹想要另一個姐妹的命。 — 《安娜和貝拉》〔這是伯傑·玲 (Borge Ring) 的影片的真實的故事要點〕。
- 一隻鬥牛犬想收養一隻小貓，但是它的主人不想讓房子裡再有別的東西了。 — 《養隻小貓》(Feed The Kitty) (查克·瓊斯作品)。
- 古怪發明家的狗比發明家還要聰明。 — 尼克·帕克 (Nick Park) 的作品《華萊士和葛羅米特》(Wallace and Gromit) 系列。

寫一些簡短的句子來描述你的故事的基本思想和角色。稍後會有足夠的時間精心製作笑料和情節起伏。想出幾句「故事要點」，然後用縮略圖畫出其中較有意思的那些。此時，天空是有限的 — 這就是為什麼這個製作階段被稱為「晴天」(blue sky)。發展那些讓你着迷並感到有趣的點子 — 不要創造那些你認為製片公司或觀眾想看的故事。最優秀的動畫片是由那些能夠在作品中投入熱情和自發靈感的藝術家們所創造的。

搶戲

故事應該都由最有趣的角色來述說。次要角色 (見圖 4-7) 一般都是用來輔助講述主角的故事。但是他們卻經常比主角更容易讓我們產生認同感。比如，較平凡的華生醫師記錄了他與他那超凡、高深莫測的朋友夏洛克·福爾摩斯一起經歷的冒險。又比如，我們透過七個小矮人和森林動物的視角來理解很大一部分的白雪公主故事，這些可愛的角色認為白雪公主是美麗動人的，所以我們也這麼認為。我們並不瞭解七個小矮人的背景，因為那些訊息與白雪公主的故事無關。

應該避免出現會讓人由主要故事概念分心的次要情節，否則影片的整體思路就不連貫。所有的次要情節和次要角色都必須支撐主要情節。如果次要角色比主角更有意思，可能是所講的故事選錯了主角。

主角必須有容易辨識的奮鬥目標和要克服的障礙，以及一些使他們不那麼完美的，但是

圖 4-7 次要角色可能會比「完美的」主角更加有趣。



動畫角色通常會使用一些流行文化中的有趣詞彙來博得觀眾的笑聲。華納兄弟公司出品的卡通就讓很多來自電台廣播秀的詞語成為經典。

對流行文化的引用也會變得俗濫，它會把影片定格在某個特定時代，如圖 4-8 所示。

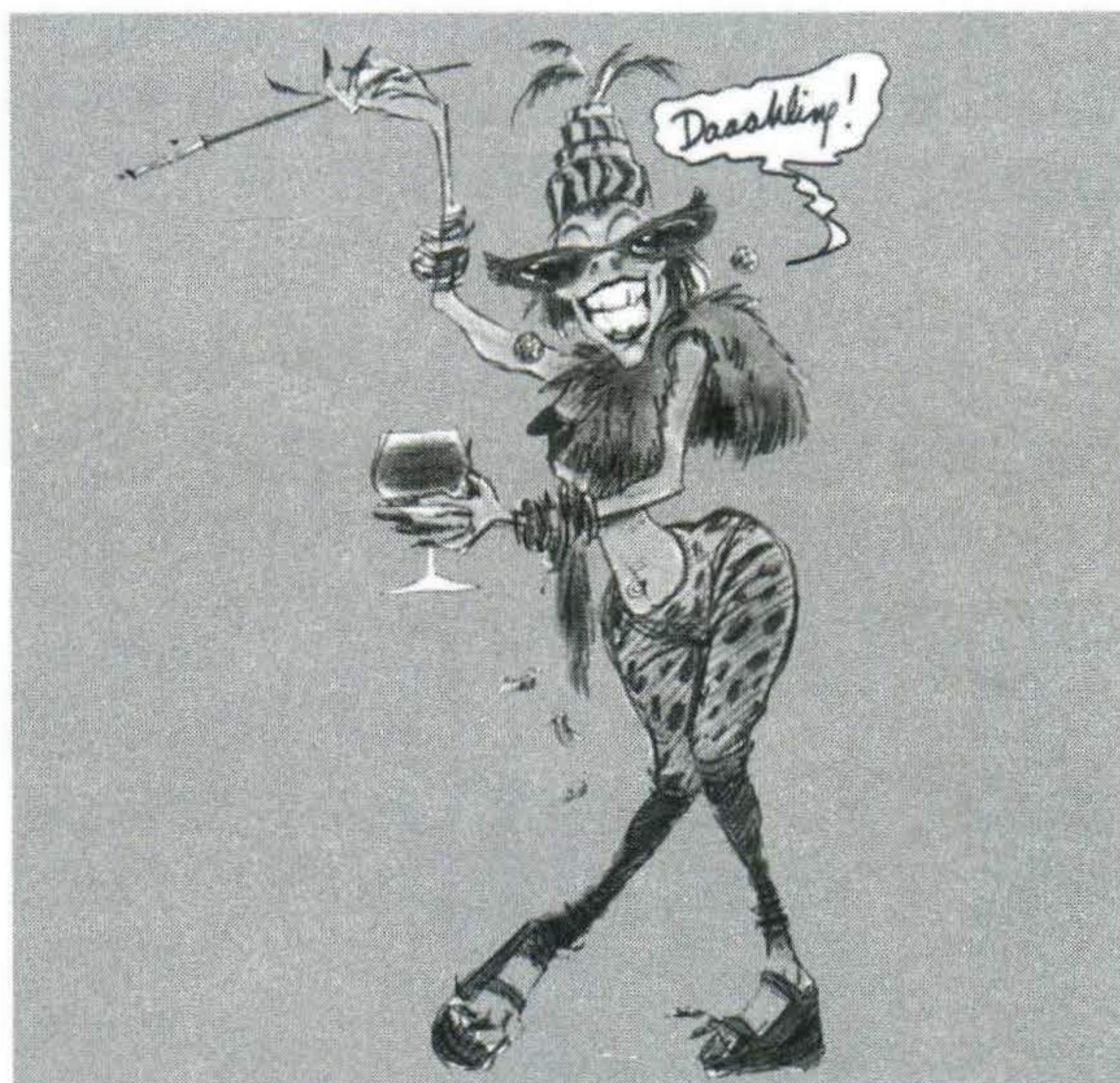


圖 4-8 迪斯可熱！沒有什麼比「流行的」和「前衛的」事物更容易過時的了。

讓觀眾覺得有趣的小缺點。如果主角輕而易舉地就能解決所有的麻煩，而且從不犯錯，他們身上就不會發生任何戲劇衝突了。他們的故事也就毫無驚喜和懸疑可言，因為結局是一個早就能得出的結論。故事的主角會變得沉悶，而需要克服阻礙的次要角色就很容易把我們從主要的故事情節中吸引走。

每個超人都該有一片氨基酸鹽晶體（能殺死超人的物質）。

熱門的素材如果不能對故事的發展有所幫助，就應該避免使用。更進一步說，**故事絕不能依賴這些素材來發展**。大部分具有時代性的笑料都需要經過解釋，才能讓在該電影問世之後出生的人看明白。有些作品則不需要解釋也行得通。神燈妖怪在電影《阿拉丁》中唱《一個像我這樣的朋友》這首歌時變化成威廉姆·F·巴克利（William F. Buckley）和埃德·蘇利文（Ed Sullivan），看起來很有趣，雖然影片上映時，大部分的五歲小孩都不知道這些人

是誰。但這無損於故事的理解，因為喜劇效果是來自神燈妖怪快速變化形象的技巧，以及變化多端、滑稽的說話方式和動作。人們很容易理解妖怪能變成不同的人，而文化上的含義只是一個額外的笑料。妖怪能快速變身的特點是妖怪性格的一部分，並不只是一個噱頭。

好的動畫片是歷久不衰的。如果故事和角色足夠引人入勝，即使影片中提到的那些具有時代性的素材已被淡忘影片照樣能夠吸引觀眾。

滑稽仿作和大雜燴

滑稽仿作是對已有素材的諷刺性描繪。它們會使用與原創作品相同的情節要素和角色創造一個鬧劇。圖 4-9 就是一幕新的《羅密歐與朱麗葉》。其中的角色可能挺認真，但是他們滑稽的外形和快要掉下來的陽台使這一幕看起來充滿喜劇色彩。滑稽仿作可以帶有、也可以不帶有情感色彩，但是你必須對原始素材很熟悉才能進行精確的嘲諷。

滑稽仿作最適合短篇創作。如果鬧劇進行的時間太長，那麼諷刺的意味就會讓人厭煩。對一部電影或故事進行嘲仿，本質上就是讓別人為你寫故事。你創作的電影是對另一部作品的反思，它的成功將仰賴觀眾是否熟悉原作。

大雜燴影片是採用原始素材的風格要素，並帶有感情地將它們重新創作為一部新作品。它可以包括滑稽仿作，但它會體現某一種風格的精髓。查克·瓊斯（Chuck Jones）曾導演了一系列優秀的此類影片，包括《劇院怪人》——這是一部把華格納 16 小時的歌劇尼布龍根的指環壓縮為 6 分鐘的卡通片。《史瑞克》的主角也是來自經典的童話故事，只不過角色發生了變化。老套的童話故事改變了方向，「怪物」成了英雄，「美麗的公主」成了妖怪，「高貴的國王」成了大惡棍。大雜燴影片使我們能夠創造出有更多層次和個性的原創角色，簡單嘲仿其他電影和角色的故事則做不到這一點。

當著眼於製作某一類型的影片而不是某一部影片的時候，動畫家就會對一些大眾熟知的文化素材進行重新定義，以創造出新的東西。這不僅關乎要做什麼，更關乎怎麼去做。



圖 4-9 滑稽仿作用荒誕的角色和誇張的詮釋表現，充滿深情或諷刺地嘲弄模仿原素材。