

第五章

條件假設： 比較「可能的」 與「幻想的」

電影這個媒體確實妙不可言。

電影能突破時間與空間的限制。動畫片能突破人類自身的限制。有一種類型的電影專門表現「此時此地」的事情，這就是紀錄片，它真實地記錄了已經存在或發生的事情。

動畫片創造了新的世界，還有奇妙的、會思考、會感受、有生命的角色。動畫片不需要佈景、外景拍攝和演員。限制場景和角色的只有創作者的想像力。

最理想的動畫片會描繪可能存在的事物。在動畫片中複製真實的世界會產生反效果，除非是在結合真人的影片中加入動畫特效。如果喜歡「寫實主義」風格，那你應該從事此類或真人實拍電影方面的工作。

動畫片的弊病通常都在於劇情。有一種錯誤的觀點認為，既然動畫片只是「卡通」，那麼它的劇情就不需要具有實拍電影那樣的戲劇結構。事實上，動畫片需要更堅實的結構，以便讓觀眾認同這些虛構的角色和他們的問題。需要為動畫片設定限制因素。一個「任何事都可能發生」或者其中的角色「什麼都辦得到」的故事會缺乏懸疑性，因為你的角色能輕易地解決任何可能產生的衝突。虛構而不合常規的故事，比如《愛麗絲夢遊仙境》和《鏡中奇緣》，就發生在有其自身規則的世界。此二書中那些稀奇古怪的角色對他們的行為總是能給出解釋，只有愛麗絲認為他們很奇怪。當愛麗絲試圖將真實世界的法則強加到這些古怪角色的身上時，我們透過「普通人」愛麗絲的眼睛看到了「仙境」的情形。

圖 5-1 具有人類理性的馬「慧駟」是管理者，而「獠狃」就是像人一樣的野獸。
— 喬納森·斯威夫特的《格列佛遊記》



一些故事反轉了被普遍接受的事實。喬納森·斯威夫特 (Jonathan Swift) 在《格列佛遊記》中就讓馬像文明人一樣行事，而讓一些貌似人類的「獠狃」(Yahoo) 舉止有若殘暴的野獸。

這種反轉可以用在角色身上，也可以用在情境上 (見圖 5-1)。顛覆類型化的角色可以創造出有趣的故事衝突。假如公牛變得溫和，銀行搶劫犯像小孩一樣幼稚，龍成了膽小的詩人會怎樣？這些角色都已經出現在一些令人難忘的動畫片裡，如《公牛費迪南德》(FERDINAND THE BULL)、《小兔寶寶》(BABY BUGGY BUNNY) 和《不情願的龍》(THE RELUCTANT DRAGON)。

要像考慮那些「能夠」發生在角色身上和故事情節中的事 (見圖 5-2) 一樣去考慮那些「可能」發生的事。記住，**動畫片並不受物理定律或萬有引力法則的限制**。在一部動畫片裡，**可信性比寫實性更重要**。我們很容易接受動畫世界裡會說話的魚和兔子，或是人可以不用穿太空服就到別的星球旅行。這其中的秘密就是**一致性**。**每部片子都有適用於自身的規則，這些規則導引了角色的行為和情節的發展。**

假如昆蟲統治著世界並消滅了人類會怎樣？假如魚能在陸地上生活會怎樣？你可以從一個正常的情境開始，然後用一種不平常的方式去發展它。試著將「普通的」和「奇特的」進行對比。有一個簡單的例子：一隻獵犬和一隻寵物在郊外的一所房子的後院附近追捕兔子。故事走到這兒，你可以創造出一個如圖 5-2 表現狗與森林小動物之間互動的有趣故事。



圖 5-2 在一個非常可愛的卡通情境中，一群非常可愛的動物做著非常可愛的事。

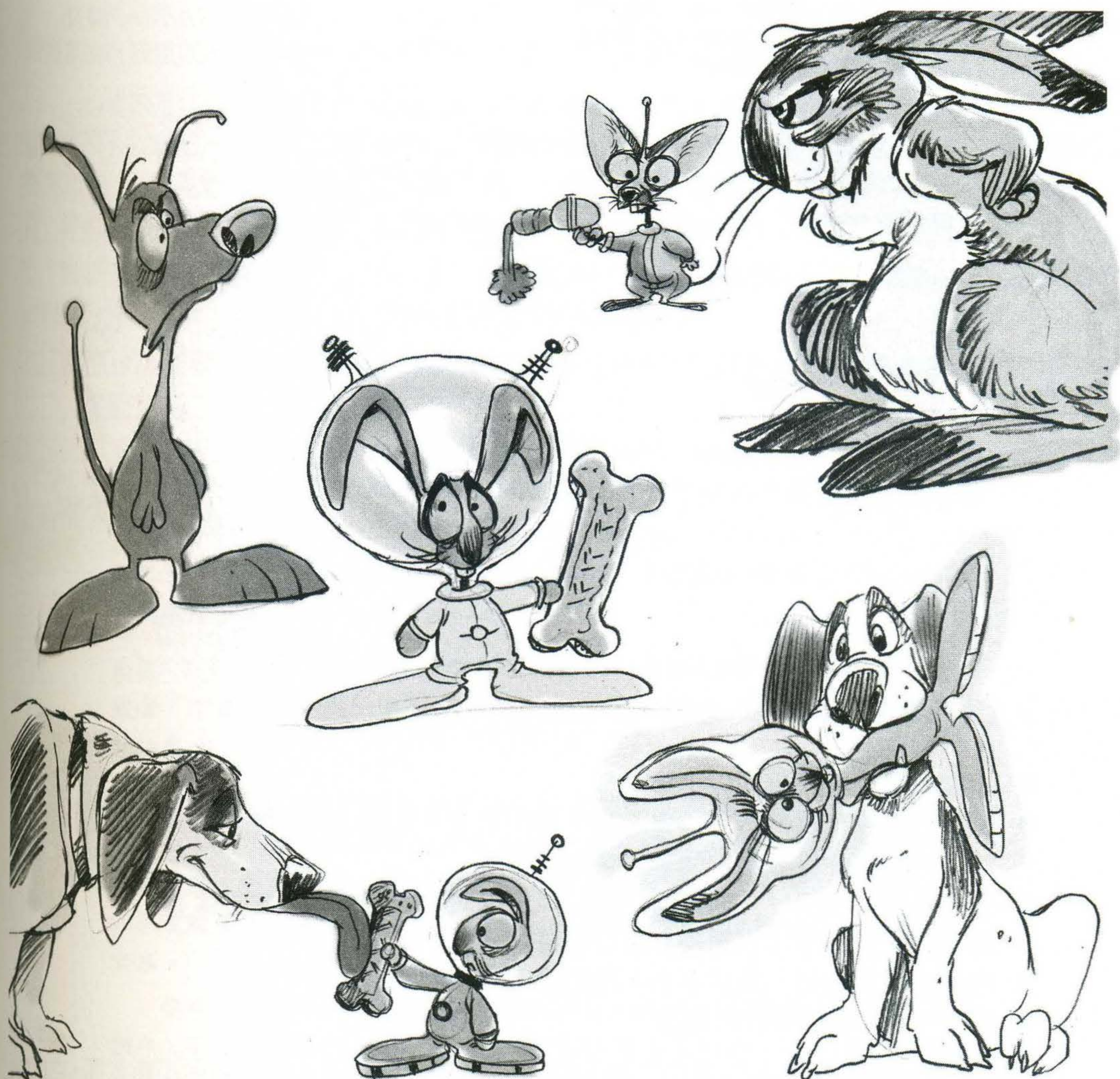
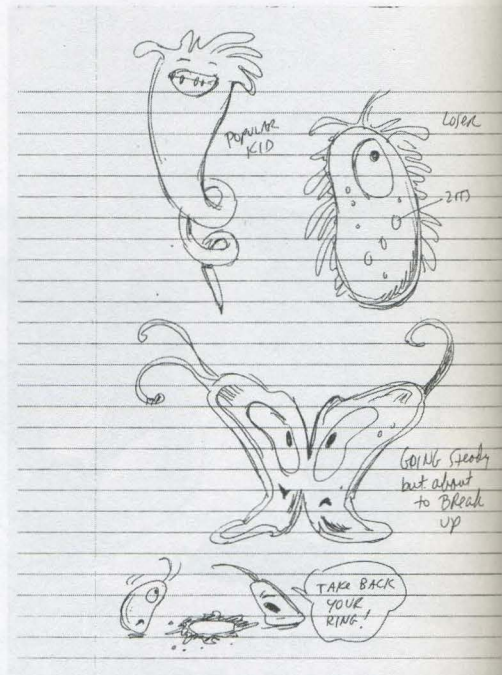


圖 5-3 這裡有些外星人的形象：一些像狗，一些像兔子，它們全都徹底無能。

將這些角色製作成動畫會很有趣，但是這樣的設定和情節已被使用過好多次了。所以又是該問「假如……會怎樣？」的時候了。假如故事按照一種意想不到的方式發展會怎樣？假如一艘外星太空船降落在狗屋旁邊會怎樣？這是「可能」發生的。但是為什麼會降落在那兒？想出更多的「假如……會怎樣？」來發展正常與異常之間的對比所可能產生的結果。這會是一個喜劇嗎？**試著在角色和道具的設計上使用最大程度的尺寸對比。**如果外星人看上去弱小而無能，那麼它可能是完全無害的，或者也可能是扮豬吃老虎。這是一個富於戲劇性的故事嗎？也許外星人會有一個令人生畏的外表。它可以很大，並在設計風格上與狗和兔子不同。為每個角色畫出幾種草圖，並畫一些表現他們的互動的縮略圖。

我決定讓這個故事成爲一個喜劇。下面是一些關於外星人的外形可能對情境造成影響的假設。

圖 5-4 黃色筆記紙提供了作畫的結構線，而且它既便宜又容易獲得。它在角色設計和故事情節仍不斷變動的開發階段非常有用。



- 假如外星人看起來像兔子會怎樣？
- 假如它看起來像另一條狗會怎樣？假如它是一隻很小的狗會怎樣？
- 假如狗認為外星人是一個玩具會怎樣？
- 假如外星人的另一些武器看來像能吸引狗的狗餅乾或狗糧會怎樣？
- 假如兔子對外星人表現得非常好戰會怎樣？
- 假如外星人的另一些武器看來像能吸引兔子的胡蘿蔔會怎樣？
- 圖 5-3 是一些探索性的插圖。

新情況令可憐的外星人因為得不到狗和兔子對其任務和本人的尊重而不斷苦惱。它的防守毫無用處。這就引領我們及外星人提出這個合理的問題：故事該如何結束？

在嘗試這些故事點子和角色設計的時候，應在黃色橫格筆記紙上畫出草圖（見圖 5-4）。紙上的橫條提供了一種現成的「尺標」，能幫助我們設定角色的比例，同時還提供了在劇情討論會上作記錄的空間。

最終的設計應該是彩色的，並畫在白色無條格的紙上或卡片上。畫出不同比例的設計方案，看看哪些的角色搭配起來最理想。設計稿可有明暗或色彩（建議使用）。粗略地畫即可，但是別丟掉任何一種設計。如果外星人又大又具威脅性，劇情將如何發展？假如它看起來像另一種動物會怎樣？外星人和地球人的不同的身體和情感特徵將改變整個故事。

從結局開始：德克斯·艾佛里（Tex Avery）手法

記住這條動畫片前製階段的「黃金法則」：永遠要在開始製作之前就清楚地知道你的電影在什麼地方、用怎樣的方式結尾。

故事的結尾和開頭應該在進入動畫製作中期之前就確定下來。故事的中段可以根據時間和預算進行擴張或壓縮。必須從某個地方開頭，在某個地方結尾。

一些電影是按照「行進中的火車」的方式構建的，即在故事開始時，行動也已經開始了。貓追老鼠，狗追貓。不需要花很多時間來建構鏡頭，因為從電影的一開始，角色的情況就顯而易見了。這些電影通常會製造一系列笑料，一個比一個更好笑，到結尾時出現最搞笑的一個。動畫片《嗶嗶鳥與大野狼》（The Road Runner And Coyote）就是個很好的例子。

導演德克斯·艾弗里（Tex Avery）樂於製造一些突破傳統動畫片規則的、情節經過精心設計的誇張故事，但是他一度被如何結尾的問題難倒。

我在1978年就故事結構問題採訪了德克斯·艾弗里，期間我們討論了這部特別片子。

德克斯·艾弗里：在分析一個動畫片的情境時，應該考慮以下三點：這是一個好的情境嗎？如何讓它繼續發展以及如何結束？能否「轉換」這個故事或用一種新的方式去做？

不要使用對白，除非那是絕對必要的。不應該把銀幕上發生的事用說的來傳達。

南茜·貝曼：你是否從一開始就對整部影片，包括開頭和結尾有了想法？或者，你會把影片建立在一個基本的噱頭或情況之上，然後再處理開頭和結尾？

德克斯·艾弗里：我們通常都會最先確定開頭和結尾。這會給你留出「填充」故事的空間。必須有一個明確的結局。轉折或驚奇式的結尾很好，要有一個「結束語」。你可以把故事推展到荒謬的程度……當觀眾覺得你不可能走更誇張了，你再「超越」他們的預期，這樣就能給他們帶來驚喜。

構建一個故事的時候，你應該將所有的噱頭列成清單，不一定要按順序，不要丟掉任何一個。當它們變得越來越強烈時，再把它們接合起來。這些噱頭不一定要彼此相關，但是每一個都要「超越」前一個。

我們不知道該如何結尾的一部影片是《觸霉頭的小黑》（Bad Luck Blackie）（這個故事講的是一隻黑貓透過橫越一隻凶惡的鬥牛犬的面前幫助一隻小白貓，每次這隻「小黑」這麼做，就有越來越大的物體從銀幕外飛入，打中鬥牛犬的頭）。我們把故事設計為鬥牛犬先被花盆擊中，接著是廚房水槽，然後是艘戰艦。為了使影片具有喜劇效果，我們安排「小黑」每次用一種不同的方式橫過鬥牛犬的面前——一次是踮著腳尖，一次是跳俄羅斯舞。這就是一個笑料接著一個笑料。最後我們想不出還能向狗扔些什麼，那怎麼結尾呢？那好，你只能被迫回到故事開頭的主角身上。你可以「按一下開關」——那隻小白貓（現在畫成了黑色）變得凶神惡煞，並笑的像那隻狗一樣。

南茜·貝曼：你在開始時沒有確定這個結尾？

德克斯·艾弗里：沒有，我們那時還不知道該如何結尾。

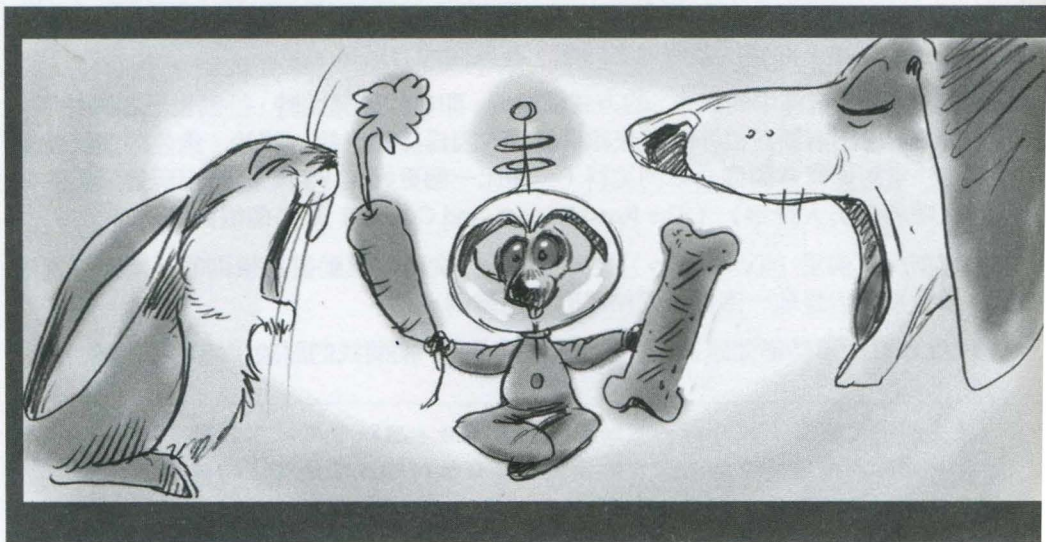


圖 5-5 結束還是新的開始？

練習：為在本章的「外星人對上狗和兔子」的例子中提到的場景（見圖 5-5），畫兩到三幅喜劇結尾的縮略圖或兩到三幅戲劇性結尾的縮略圖。可以為兩個故事使用不同的角色設計。用黃色橫格紙作畫，初稿畫出草圖即可。然後，給最終稿上色。

雖然德克斯·艾弗里提到的是好萊塢卡通短片的噱頭，但是這種構築故事的方式也場版動畫片設置情節的標準。動畫片故事不是一次未知的行程。一切都要提前計劃好。

德克斯還提到必須在影片結尾秀一下主角的「義務」。這種設計並不是用在所有動片中。《小飛象》、《小木偶》和《達菲鴨》都打破了這個規則。在前面提到的「外星人狗和兔子」的例子中，可以考慮設計多個主角。或者，也可以一個主角都沒有。正如編美術設計師肯·奧康納（Ken O'Connor）所說：「因事制宜」。

「我不能相信！」愛麗絲說。

「不能嗎？」王后用一種同情的語調說道，「那就再試一次，深呼吸然後閉上眼睛。」

愛麗絲大笑：「試也沒用。」她說：「我不會相信『不可能』的事。」

「我敢說你沒做過多少次練習。」王后說：「當我還在你這個年紀，我每天都用半個小時練習。為什麼？有時候我在吃早餐前就已經相信了 6 種『不可能』的事。」

— 摘自劉易斯·卡洛爾（Lewis Carroll）的《愛麗絲夢遊仙境》

構建規則

我接過的最難的任務就是「隨你愛怎麼做」。如果在開始之前沒有為你的故事設定「規則」，那就可能在各個方面偏離故事。「規則」允許你的新動畫世界和角色可以按照他們的自然法則行事，而這些法則可能並不存在於現實世界。

下面是查克·瓊斯（Chuck Jones）和編劇邁克·馬爾蒂斯（Mike Maltese）為動畫片《嗶嗶鳥與大野狼》創造的一些規則。

1. 嗶嗶鳥永遠都不會離開公路。
2. 故事總是發生在美國西南部。
3. 大野狼的陷阱總是害到牠自己。

大野狼是不是抓住了嗶嗶鳥無關緊要。瓊斯透過引用喬治·桑塔亞納（George Santayana）的一句話，定義了大野狼的思考模式，和這系列動畫片的主旨——「盲目狂熱就是你過於投入到忘記目標。」

一定要遵循你自己的規則。如果在所創造的世界中，角色們不需要藉助特別的裝備就能在水中呼吸，那麼讓其中一個角色突然發現無法呼吸就會令人困擾，除非故事中有這個須要（並有合理的解釋）。

角色和場景的每個細節應該盡量能使故事清晰合理。如果故事發生在古希臘，但是角色卻能跳躍到現代，那就一定要有一些關於這個新世界的規則解釋，來說明為何以及如何產生這種時間變換。如果角色必須違背一條規則（比如，要幫助一個看上去是敵人的角色），那就要在破壞這些規則之前先建立它們。比如，每個人都知道在動畫片裡貓和狗互相仇恨。真是這樣嗎？在查克·瓊斯的作品《養隻小貓》中，這條規則恰恰相反。一隻兇惡的鬥牛犬愛上了一隻可愛的小貓。當鬥牛犬想背著女主人藏起它的新朋友時，衝突產生了，因為它的女主人曾告訴過它不要再把別的「東西」帶進屋子了。小貓的處境非常危險，但是當女主人瞭解了一切真相後，她讓鬥牛犬留下了小貓。

練習：針對下面的四個狀況速寫出幾個簡單的角色。接著，列出幾個可能會影響角色間的關係和故事的規則。依每個規則，畫出角色在一個可辨識場景中的縮略圖。利用黃底的橫線筆記本作畫，以便設定角色們的比例。畫草圖即可，別塗掉任何東西。在你畫出幾個角色之後，速寫出每個狀況中可能發生的衝突和結局。

1. 難搞的岳母拜訪她的女兒與女婿。這位岳母是個巫婆。
2. 小朋友的第一次上學。角色們全都是單細胞生物。
3. 一個獵人在追捕小動物。考量不同的動物或地點是否會對故事產生影響。狩獵者是個人或動物？
4. 你的故事舞台在一個衣櫥裡面及上面。所有的角色都是由衣服的不同部位做成的。

記住，第一個靈感可能並不是最好的。在這個階段對故事和角色要保持開放的心態。用不同的情境進行試驗，而且不要採用最理所當然的那種。在故事創作階段有一條規則：永遠不要說「不」。一個起初看起來古怪的點子也許後來就成了「對的」。在動畫片的劇情設定中，搞得“太超過”然後再把它們拉回來要好過做得不夠。

現在要改進角色的外形，並探索他們如何行動，以及如何與其他角色互動。那麼，你的設計是否有吸引力呢？我們會在下一章中對這個關鍵問題進行討論。