

美女與野獸： 創造形成對比的角色

在設計角色的時候，最重要的考量是**如何創造不同的肢體語言和動作**。這種考量並不是動畫片所獨有的。

大獨裁者：查理·卓別林的角色表演

查理·卓別林（Charlie Chaplin）將《**大獨裁者**》這部電影作為對阿道夫·希特勒的譴責。在這部影片中，卓別林飾演了兩個角色。其中的**理髮師在外貌上與大獨裁者極為相像**。他們一直沒有相遇。理髮師與大獨裁者的命運在影片最後的十分鐘才發生交集，即當理髮師偷走了後者的制服而取代了大獨裁者時。然而在整部影片中，猶太人區的居民和迫害他們的壓迫者們都沒有注意到理髮師與大獨裁者的相像。理髮師自己也沒有發現這種相像。難道所有的角色、朋友和敵人都一樣無知嗎？雖然是虛構，但這種情況還是讓我們相信了，並且我們都沒有發現這兩個角色的對比一直沒有出現過。這是因為**卓別林作為理髮師，所表現的行動模式與大獨裁者完全不同**。**角色的姿態、輪廓、動作和面部表情就像他們的政治觀一樣對立**。理髮師經常微笑。他的小個子和優雅的動作很像小老鼠或小鳥。而大獨裁者總是傲慢地昂著頭，或像貓一樣聳著肩。他總是板著臉。他的動作很有力，會讓人聯想到肉食性動物。



圖 8-1 查理·卓別林飾演的大獨裁者。



圖 8-2 查理·卓別林和他的「卓別林踢」。

卓別林的表演是如此老練，以至於大獨裁者看上去是由另一個演員扮演的。當大獨裁者跟地球儀跳舞時，我們看到了在本片中惟一一次出現的卓別林“流浪漢”角色的招牌動作——一種向後的踢腿動作。本來是流浪漢用來踢丟煙屁股的動作，而大獨裁者卻是用它「幹掉」地球。這個踢的動作是兩個角色之間共同點，但是不同的場景改變了它的意思。

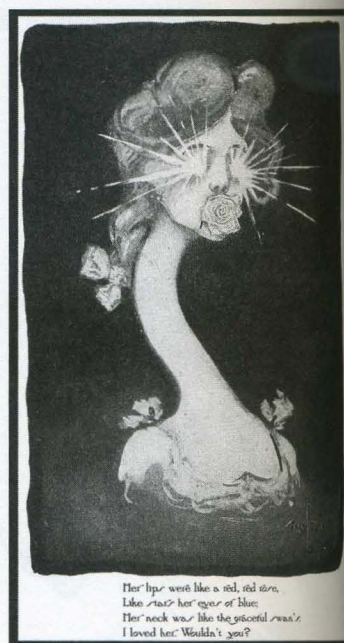
在影片結尾，當理髮師穿上大獨裁者的衣服，他的姿態仍然與那個暴君的好戰而自大的動作有所不同。我們相信，卓別林扮演的這兩個角色之一真的取代了另一個。《大獨裁者》是一部所有動畫家都應當研究的電影。

我覺得很美！改變美的標準

「美貌是膚淺的，醜陋卻深入骨髓。」

— 多蘿西·帕克 (Dorothy Parker)

設計出有魅力的人類角色是很難的。他們很容易變得單調而乏味。美的概念會隨著時間和地點的不同發生改變。一個時代或文化背景下的美對於另一個時代或文化背景來說可能怪異的。



Her lips were like a red, red rose,
Like that her eyes of blue;
Her neck was like the graceful swan's
I loved her. Wouldn't you?

圖 8-3 按照一首 19 世紀的詩歌中的描繪創作出來的妖怪。
— 南茜·貝曼收藏



圖 8-4 被束身馬甲緊緊包裹的細腰曾是美女的黃金標準 — 南茜·貝曼收藏。

在 19 世紀末和 20 世紀初，穿著束身馬甲的女人被認為是吸引人的。

男人曾經穿著能顯出腿部及其他部位線條的緊身衣，因為這被認為是有男子氣概的，如圖 8-5 所示的英國攝政時期的紳士約 1822 年。



8-5 被緊身衣緊緊束出的細腰也曾被認為是有男人氣概的。

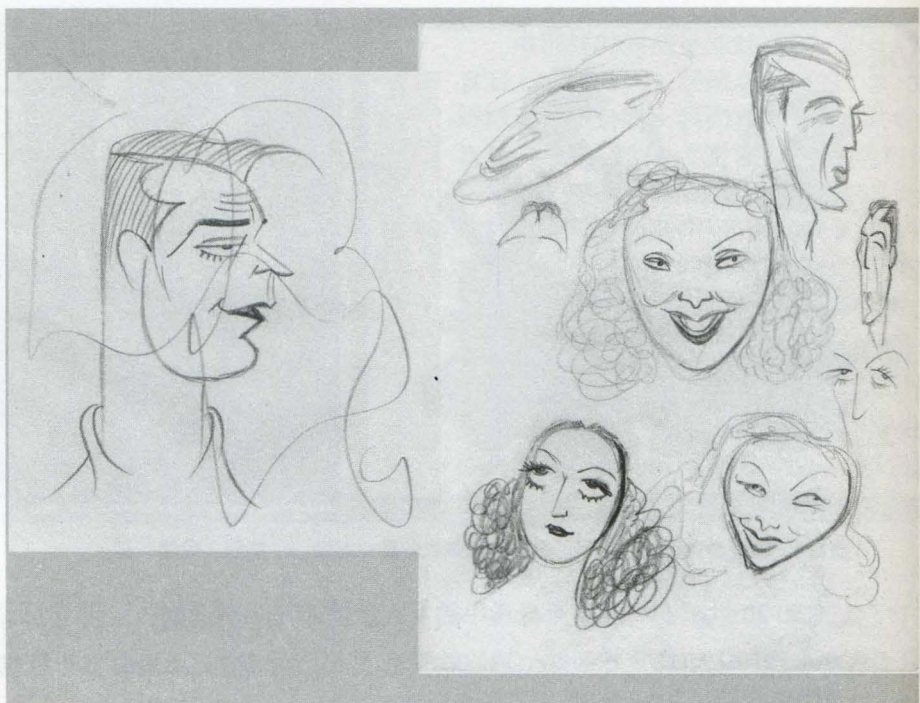


圖 8-6 T. 謝創作的有著**不對稱的臉**的男演員和女演員肖像漫畫。 — 南茜·貝曼收藏

某些設計標準可以用於設計「美麗的」角色。

在西方文化中，**美麗的人常有著不對稱的臉**。拿一張知名演員的照片，複製出他或她的臉的一半，然後用鏡子或電腦程式做出這半張臉的鏡像。再用自己的臉試試。這兩個合成品會顯示出明顯的差異性，可能呈現出另外兩個人。**我們大多數人的臉都是不對稱的。完美的臉世上罕有**。T. 謝 (T. Hee) 曾說過，在 1930 年為一位有著完美無缺容貌的女演員繪製肖像漫畫是他職業生涯中最難的一次任務。小小的瑕疵可以加強面容的美感。30 年代最偉大的幾位女演員 (赫本、嘉寶、克勞馥、黛德麗) 都有一些微小的不對稱的特徵，對 T. 謝 (以及成千上萬的觀眾) 來說，這使她們的臉更有趣味，並給了他一些可以用來誇張的東西，**一張完美的臉較不能啓發出一幅有趣的畫作**。



圖 8-7 按照**S形曲線**或「**美的線條**」創作出的美女。
— 獲迪安·雨果 (Dean Yeagle) 許可，
選自《塗鴉 2》(Scribbings 2)

圖 8-8 按照「美的曲線」創作的貓和小貓。
— 獲妮娜·L. 哈莉 (Nina L. Haley) 許可使用



好的設計會同時使用直線和曲線來製造出「快區」和「慢區」，如圖 8-9 所示。眼睛在觀察細節部分時會放慢速度，並且在這些細節部分停留的時間最長。臉部，尤其是眼睛，是觀眾最先注意到的部分。

人類似乎對對稱但並非完美的特徵較有感覺。完美的特徵有時被認為是「不自然的」。圖 8-7 是一個姿態不對稱的有魅力的女孩。她證明了一條重要的設計法則 — 美的線條。

「美的線條」是由威廉姆·賀加斯 (William Hogarth) 提出的，但卻出現在很多不同文化背景的藝術領域中。這個「線條」，即一個經過修飾的 S 形曲線，它被用來構建出生物體的造型。直線用來描繪「死的」或無機的物體。圖 8-7 中的女孩與圖 8-8 中的貓很好地表現了「美的線條」。它們的身體是用形成對比的曲線和直線形狀沿 S 形曲線優美地結合起來的。

在靜止的畫中製造運動是有可能的，因為畫面的不同部分是按照（碎微的）不同時間順

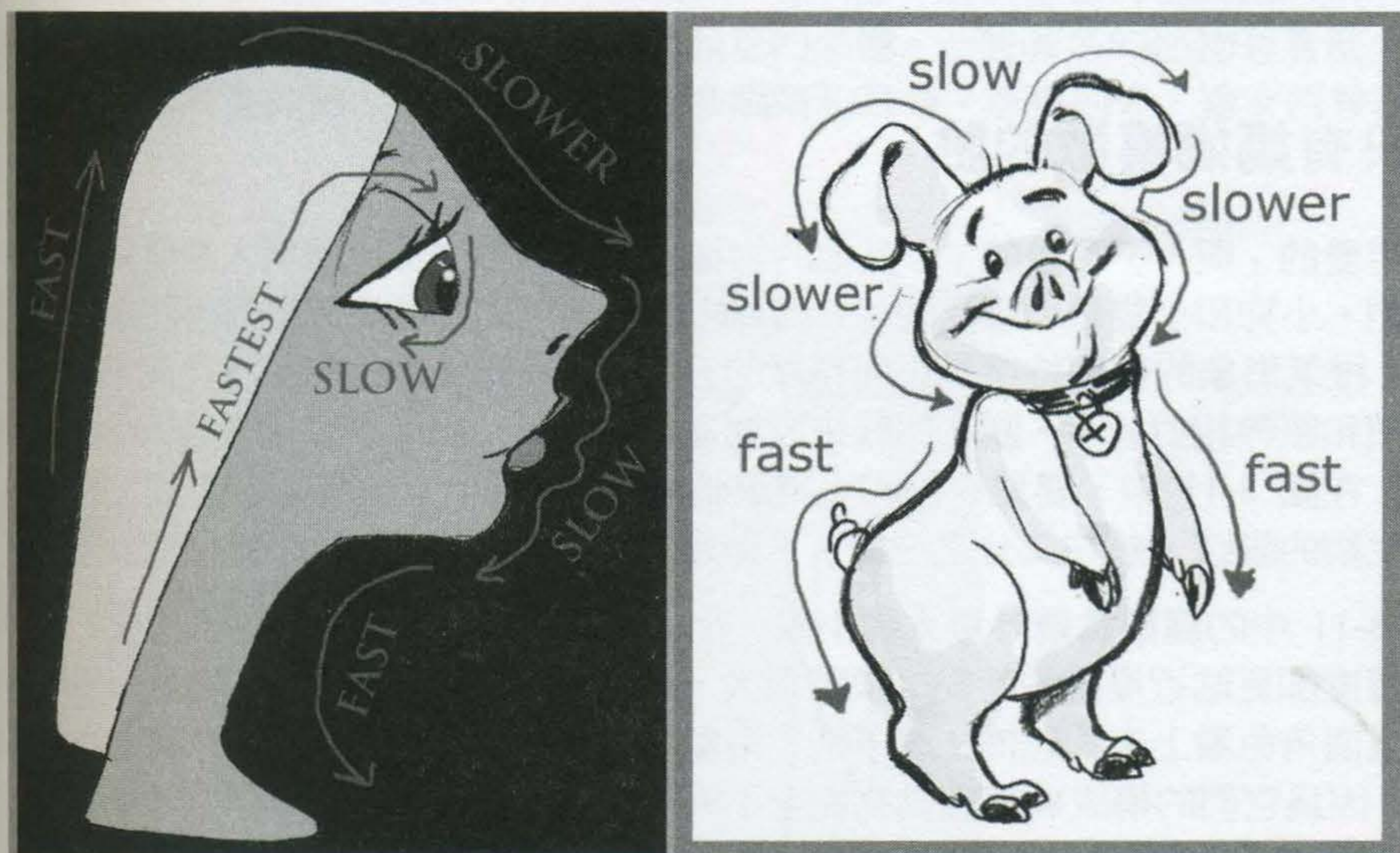


圖 8-9 在觀察畫面的不同部分時，眼睛游移的速度也不同。眼睛在細節部分停留的時間最長。我們的注意力在畫面中最重要的部分停留的時間最長。「快區」和「慢區」在圖中用紅色標出。

圖 8-10 繁雜的設計會使觀察者的注意力分散。
— 南茜·貝曼收藏



序去觀察的。一個在各個部分都包含了複雜圖樣和肌理的繁雜設計會比較難於觀察和製成畫，如圖 8-10 所示。

一張只有媽媽喜歡的臉

「可愛的」與「不可愛的」：其他的物種在其身體和面部比例與人類嬰兒相似時，就會吸引我們。小狗和小貓是「可愛的」，因為它們圓圓的、友善的形象對哺乳動物母親是有吸引力的。稚氣形象的典型特徵是小而精緻的五官，其在頭上所占的面積比成年生物小。人類嬰兒的頭和軀幹相對於手、腳和四肢來說會顯得很大。小狗或小貓的身體很小，腳掌和頭部特別大。在圖 8-11 中，嬰兒、貓和小狗眼睛的水平位置大約在頭骨從下往上的三分之一處（成年生物的眼睛一般在二分之一處）。眼睛看起來很大，而面部其他特徵卻很小。

圖 8-11 中的羅斯韋爾外星人與小貓、小狗和人類嬰兒有類似的面部組成，但是戲劇性的比例程度卻更貼近漫畫的特點：眼睛很大，沒有眼白，鼻子去掉了，嘴是一個沒有嘴唇的裂口。這個角色看上去「恐怖」而不是「可愛」。人類也不太可能認為一隻昆蟲幼蟲是「可愛的」，因為它們的構成與哺乳動物完全不同。毛蟲的眼睛幾乎佔據了它的整個頭部，而且頭部與身體之間沒有明顯的劃分。因此，昆蟲的幼蟲只在它們的媽媽眼裡是「可愛的」。動畫片中的昆蟲角色基本上都被不同程度地賦予了一些人類的特徵，從而使我們覺得它們吸引人而不是怪異。

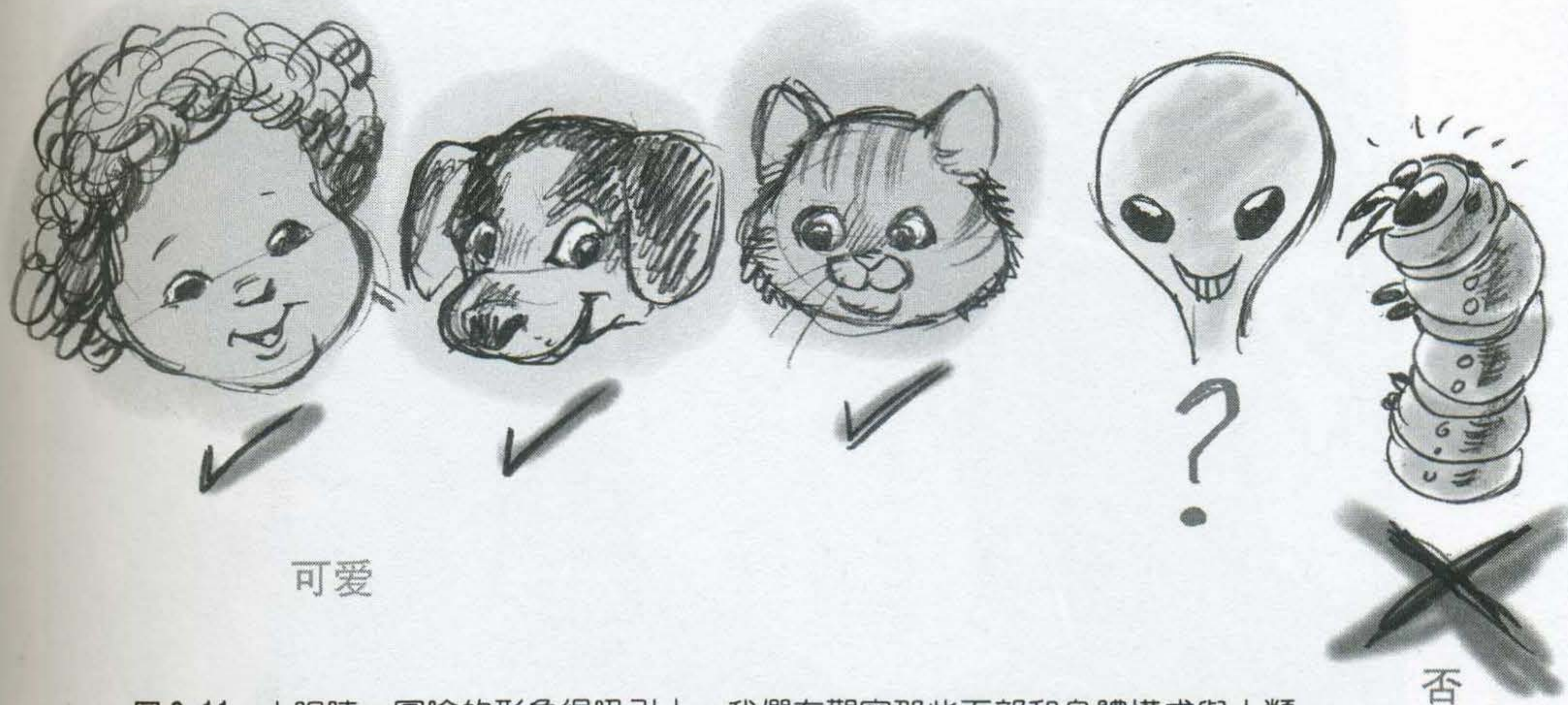
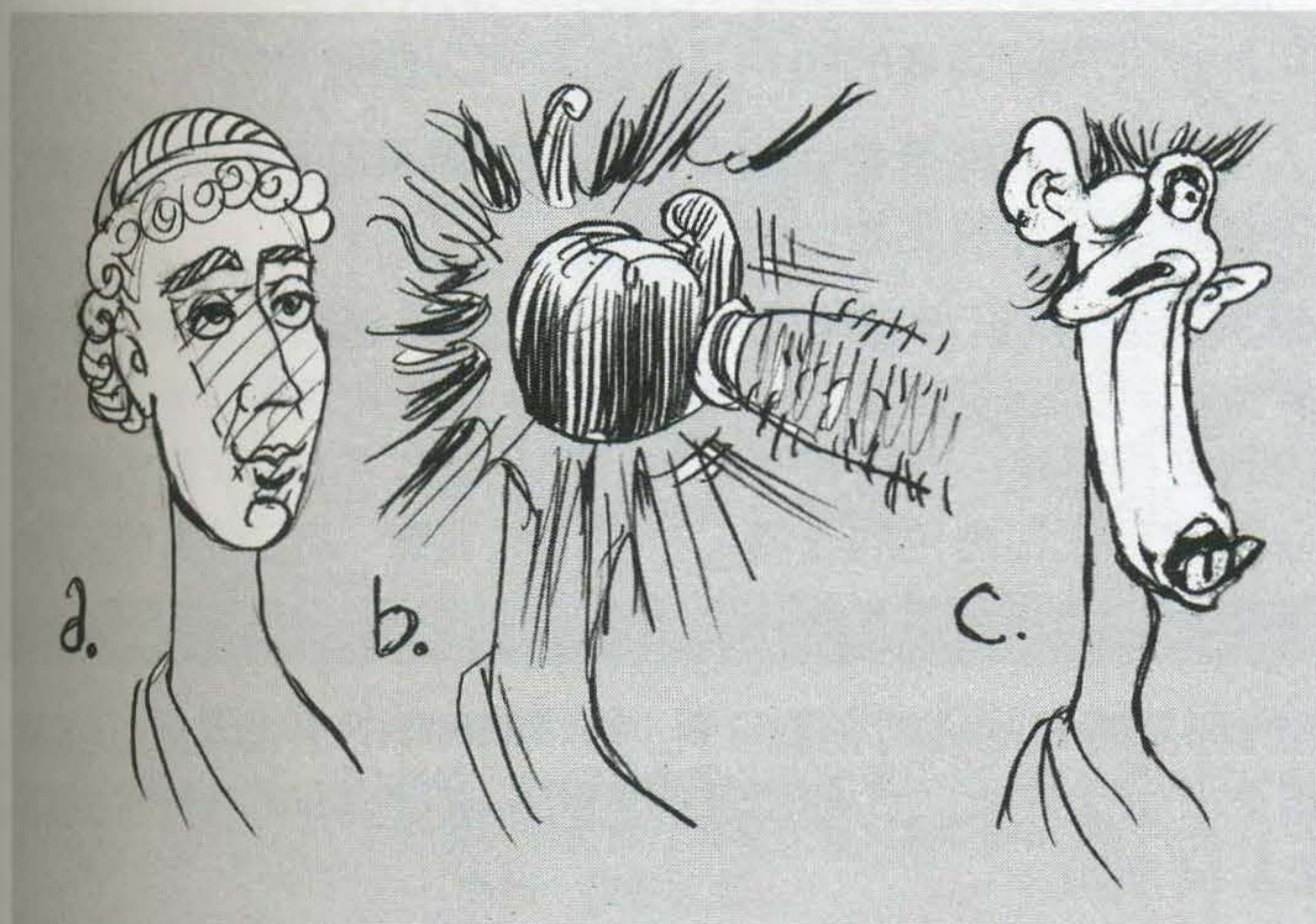


圖 8-11 大眼睛、圓臉的形象很吸引人。我們在觀察那些面部和身體構成與人類嬰兒相像的生物時，會認為它們是「可愛的」。

神仙和怪物：外貌與性格的對比

人臉的特徵被框架在一個倒三角形內。眼睛總是在鼻子的兩側，嘴在最下面（除非是畢卡索）。我們習慣於接受這樣的設計是美的。打破這個三角形會同時打破我們對這張臉與人性和美醜之間的聯繫的基本感覺。畢卡索的一些對人臉的解構圖是令人困惑的。那些有著畸形臉的人（比如象人、鐘樓怪人卡西莫多）會令觀眾產生強烈的不適感。那些沒有把面部特徵聯繫起來的作品通常都被認為是「不吸引人的」。

有嚴重畸形或不對稱面部構成的角色被稱為「怪物」。人們會被角色面部的構成和表情吸引或對其產生反感。極度不規則的臉能激起觀眾的恐懼。一些著名的怪物有著部分毀容的臉或缺個眼睛少隻耳朵的臉，又或是臉上有很多眼睛和耳朵。李奧納多·達文西曾說「眼睛



8-12 破壞了人臉的模式讓我們感覺非常不舒服。



圖 8-13 怪物即使做了好事也會讓我們害怕。圖中就是可怕的外表與高貴內心的對比。

是靈魂之窗」。在莎士比亞的《馬克白》中，鄧肯王說地更準確：「只有從一個人的臉上才能看出他思想的端倪，除此之外沒有別的方法。」

一個外表英俊的人可能會「微笑，微笑，卻是一個壞人」，而一隻醜小鴨可能有一顆金子般的心。「歌劇魅影」和「鐘樓怪人」就是兩個被誤解的怪物。艾力克被燒壞的臉映出他受傷的心靈。卡西莫多的靈魂是高貴的，拋開他那畸形的臉和身體，他的行為是善良、勇敢、仁慈和高尚的。倒不是說他的結局比艾力克更好些。

一個角色的形象能昭示出他的性格或是與外表相反的性格。

魅影和卡西莫多都在他們畸形的面容下揭示了人性的深度。他們的行為顯示了他們美好的心靈，但他們從來都不會被認為是外表好看的角色。內外與外在的對比使他們在故事中比那些「美麗的」角色更吸引人。醜陋比美麗更容易描繪，因為我們對什麼是醜陋的比對什麼是美麗的更容易有共識。美麗可能存在於旁觀者的眼中，藝術家可以創造美麗。

所以是什麼使公主美麗動人？她的外貌總是會受故事的時間和場景設定影響。一個義大利文藝復興時期的貴婦與日本中世紀的貴婦肯定看上去不同。

儘管你的觀眾不是由歷史學家組成的，但具有年代性的角色的設計應該包含能夠顯示那個年代的元素，並結合一點兒當代的風格以使觀眾能夠欣賞他們。這些角色應該是獨立的個體，而不只是穿著年代性服裝的時裝模特兒。這裡有一些如何開始創作的建議。觀察各種基本的衣服形狀，然後使用最符合對應年代和角色的衣服。不要過於寫實。可以使用剪影來顯示服裝的時代特徵，先不用重現禮服上的荷葉邊和蝴蝶結。

1. 研究風格：瞭解一些關於那個時代的流行輪廓。比如，1860 年的男人與女人的輪廓極度地不同。而在 1926 年，男人和女人的輪廓就很相近。使用具有時代性的衣服和道具來開發角色，如圖 8-14 所示。

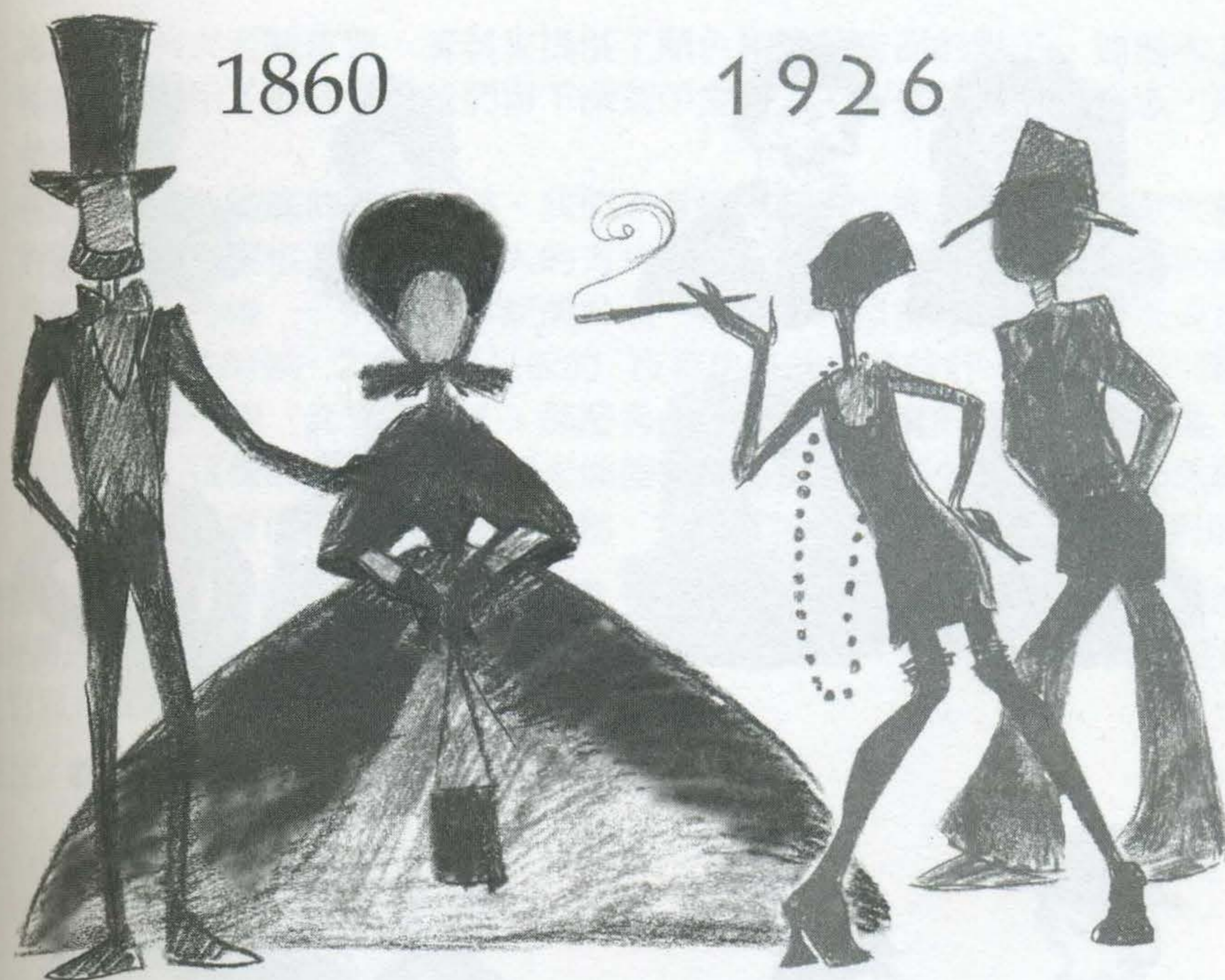


圖 8-14 男人和女人的輪廓隨著年代而有所不同。1860 年的輪廓圖顯示出服裝史上差異性最大的男女外形。1926 年的輪廓圖卻顯示出兩性之間的外形差別非常小。

2. 使用幾種不同來源的參考資料。這些參考素材並不一定要來自電影中設定的那個年代。你可以使用物體的輪廓來表示角色類型。例如，一個頑固的角色可以建立在石頭的造型之上。一個輕浮的角色可能有某些鳥類的特點。插畫家的作品是年代參考方面的有用資源。要避免重複其他動畫片中的設計，因為觀眾很可能以前就見過它們。

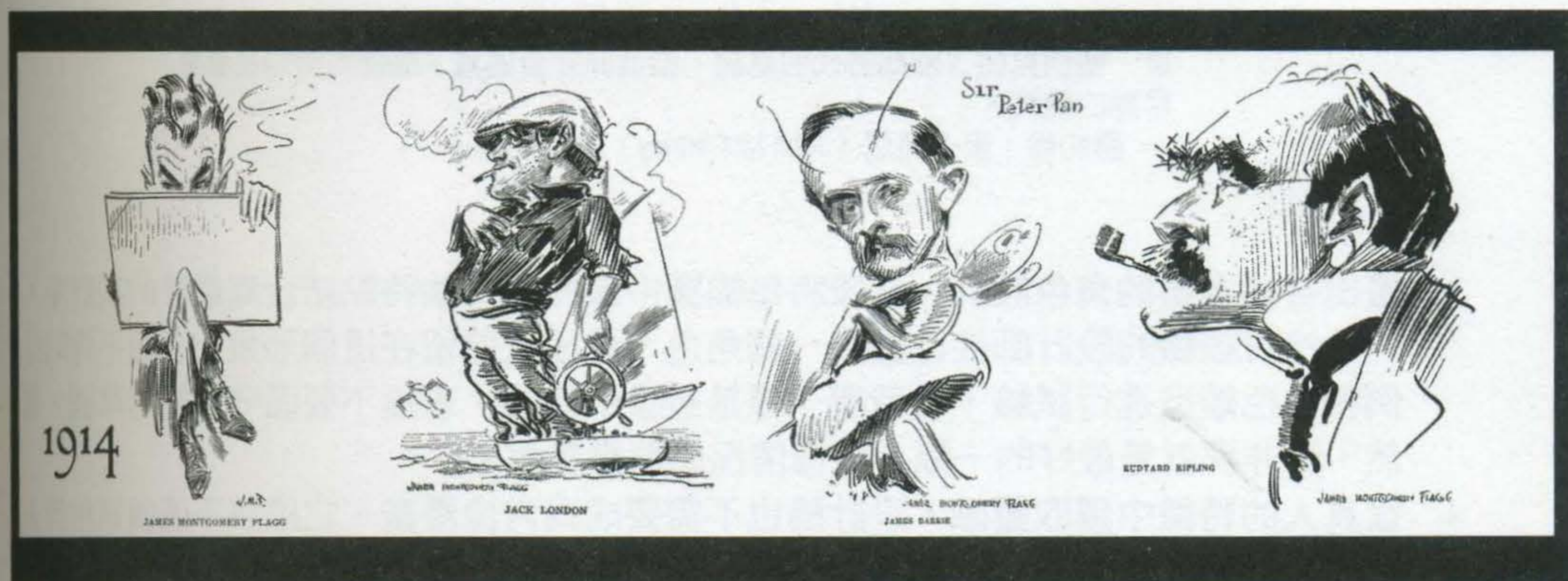


圖 8-15 這些是詹姆斯·蒙哥馬利·弗拉格（James Montgomery Flagg）按照真人創作的一些著名作家的肖像漫畫。將真人的特徵結合到角色設計中能使他們更有真實感並煥發光彩。其中的幾幅是不是有一些的動物的特徵？
— 南茜·貝曼收藏

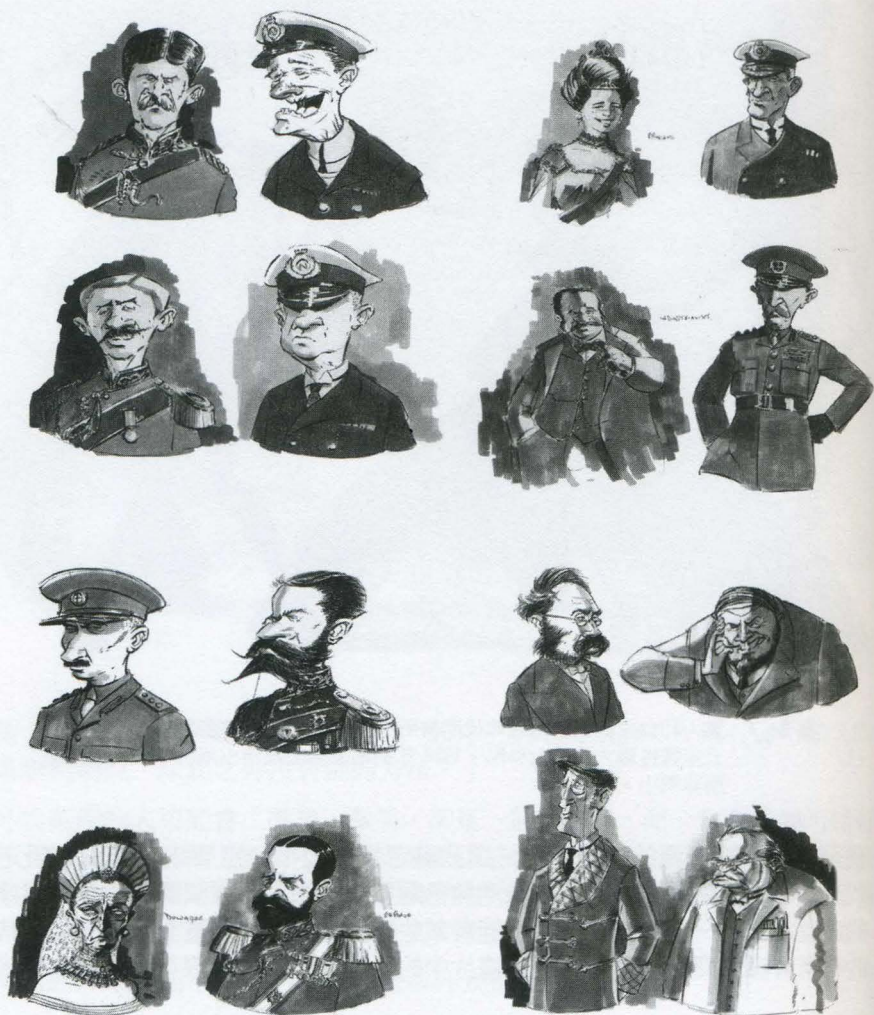


圖 8-16 一些為一個將時代背景設定在**第一次世界大戰**的電視遊戲設計的角色形象，他們抓住了那個時代的基調，但並非完全逼真。面部特徵均是參考早期的照片。

— 獲約翰·麥卡特尼 (John McCartney) 許可使用。

3. **畫出各種各樣的角色設計**，然後將每幅圖中最好的那些特點結合到最終的設計中。一些沒有經驗的設計師往往畫出一個角色，然後就停留在這個形象上。**用不同的例子和角色類型進行試驗，看看哪一種是最吸引你的。**永遠不要固守最初的草圖，當然，除非那就是最好的一幅（這種情況偶爾會發生）。
4. **從真人的特徵中獲取靈感**。設計稿也不需要成為肖像漫畫，它應該不僅僅適用於人類角色。將人類的特徵或體型與動物結合起來會使新創造的這個動物（或人）獨一無二。鮮活的面部表情能使那些歷史人物死而復生。
5. **像依照現實生活進行設計那樣**，也可以依靠**記憶進行設計**。沒有兩個人會有一模一樣的生活經歷，所以這種方法可以使你的設計只屬於你自己。這就是為什麼備好

寫本和資料夾至關重要。資料夾提供了顏色和設計方面的點子，速寫本上描繪的外貌或動作展示了那些曾給我們留下深刻印象的人。留著以前的速寫本，用作以後的參考。

6. 在設計中避免徹底的寫實主義。我們不會每天都看見龍、鯨、大怪獸或獅子，我們對狗和貓的觀察也不會與觀察人的方式一樣。動畫家或設計師對於動物的外形和動作擁有藝術特權——只要故事能講得通，一切都可以被諒解。只有在追求超級寫實的人物設計的時候，才會出現呆板的、沒有生氣的外形設計，即所謂的「僵硬效果」。如果你設計一個“真實”的人，那麼角色也應該像真實的人一樣能打嗝、眨眼還有其他種種，這樣角色才不會看起來像個布娃娃那樣毫無生氣。人物角色的風格化設計和動畫製作會使他們看上去更生動，對現實世界的盲目複製則做不到這一點。

動畫片的設計會隨著時代逐漸發生改變。一些設計風格由於其他電影的倣倣而變得陳腐。如果將自己的經歷加入到設計中並從各種資源獲取靈感，得到的角色就會是你的原創，而不是對別人作品的翻新。

記住：動畫片不是現實。它比現實更好！