

第九章

地點，地點，還是地點： 藝術指導與劇情創作

藝術指導負責設定影片的年代、地點、道具和角色設計，以及色彩風格。作品的整體設計會與角色和分鏡圖的設計同時進行。

場景是構成劇情的一個重要元素。場景和道具能夠影響角色的行為或支撐故事要點。

一部電影的風格應該有助於並輔助劇情的表現。不要使用那些流行的或是其他藝術家使用過的設計風格。過度設計的角色不僅會花費大量時間，而且更難於製成動畫。設計優良的角色提示出複雜的造形而非一五一十地描繪。不必畫出角色頭上的每一根頭髮。動畫角色必須能夠表達各種感情，有一個容易運動的形象，並有著鮮明的輪廓。具有這些特點的角色，不管在何種設計風格和媒體中，都可以被稱為「好演員」。



圖 9-1 一個過度營造背景的例子。我們該先注意到什麼呢？畫面的調子和設計令人迷惑，有很多離題的元素。



圖 9-2 主背景和房子內部的第一稿。
— 獲布蘭妮·李 (Brittney Lee) 許可使用

對故事和場景很重要的對象在分鏡圖和背景中應該具有視覺突出性。不太重要的對象可以用非常接近的明暗關係弱化或融入到暗部，這樣它們就不會與我們的關注焦點相競爭。細節不可以壓倒角色。時代類型和道具是爲了幫助設定場景的，而不是爲了搶鏡頭的(圖 9-1)。

在用分鏡圖開始設計場景、色彩和光影之前，可以先製作一些氛圍性的草圖。如果電影發生在某個特定的地點，那麼建築平面圖就非常有用，它能幫助你在場景中準確地給角色定位。如果角色會同它們產生互動的話，背景細節和道具會在分鏡圖中畫出。在開始前製之前，要畫好主背景以幫助分鏡圖藝術家。主背景也可能不會用在最終的影片中。它規定了門、房子和其他對象的具體位置，以便分鏡圖藝術家能更好地安排鏡頭。角色通常也被包含其中以顯示出比例關係。圖 9-2 是一部學生電影的原始主背景。一個男人坐在一幢房子裡彈鋼琴。他用一隻手指彈鋼琴。他看起來很累。房間的角落裡還有一棵聖誕樹和一些禮物，一隻狗躺在地毯上。

這個背景很空。看起來好像這個男人剛剛搬進這間房子，或者他很窮，以至於只有鋼琴、聖誕樹和狗這幾樣東西。我們不知道關於他的任何事，也不知道電影是發生在什麼地點。只有聖誕樹提供了惟一的時間暗示。

房子永遠不「只是」一幢房子。一幢真實的房子裡的東西能夠告訴我們關於居住者的情況。房間永遠不可能完全是空的，除非居住者是信守貧窮誓約的修道士。人們會收集各種東西，這些東西可以反映、有時候可以定義他們的性格。一個打高爾夫球的人可能會在牆角里放著球桿。愛馬的人會在牆上掛上馬的照片。父母會在梳妝台上貼上孩子的照片。養寵物的人會把寵物的照片和玩具放得到處都是。孩子會把玩具放在臥室的各個地方。窮人可能會把從報紙上剪下來的照片釘在牆上。佈景是實拍電影中的一個重要元素，但在動畫片中，佈景是具有決定性作用的，因爲動畫片場景和背景中的每一個事物都應該能輔助劇情的說明，並提供關於角色的背景訊息。最妙的是，佈景不需要有對白。動畫片的一個普遍規則是：展示，而不是講出來。圖示性的介紹要比畫外音的敘述或說明性的標題好很多。

動畫角色仰賴於觀眾的停止懷疑而被最終接納爲「是真實的」。一個好的場景可以慢慢

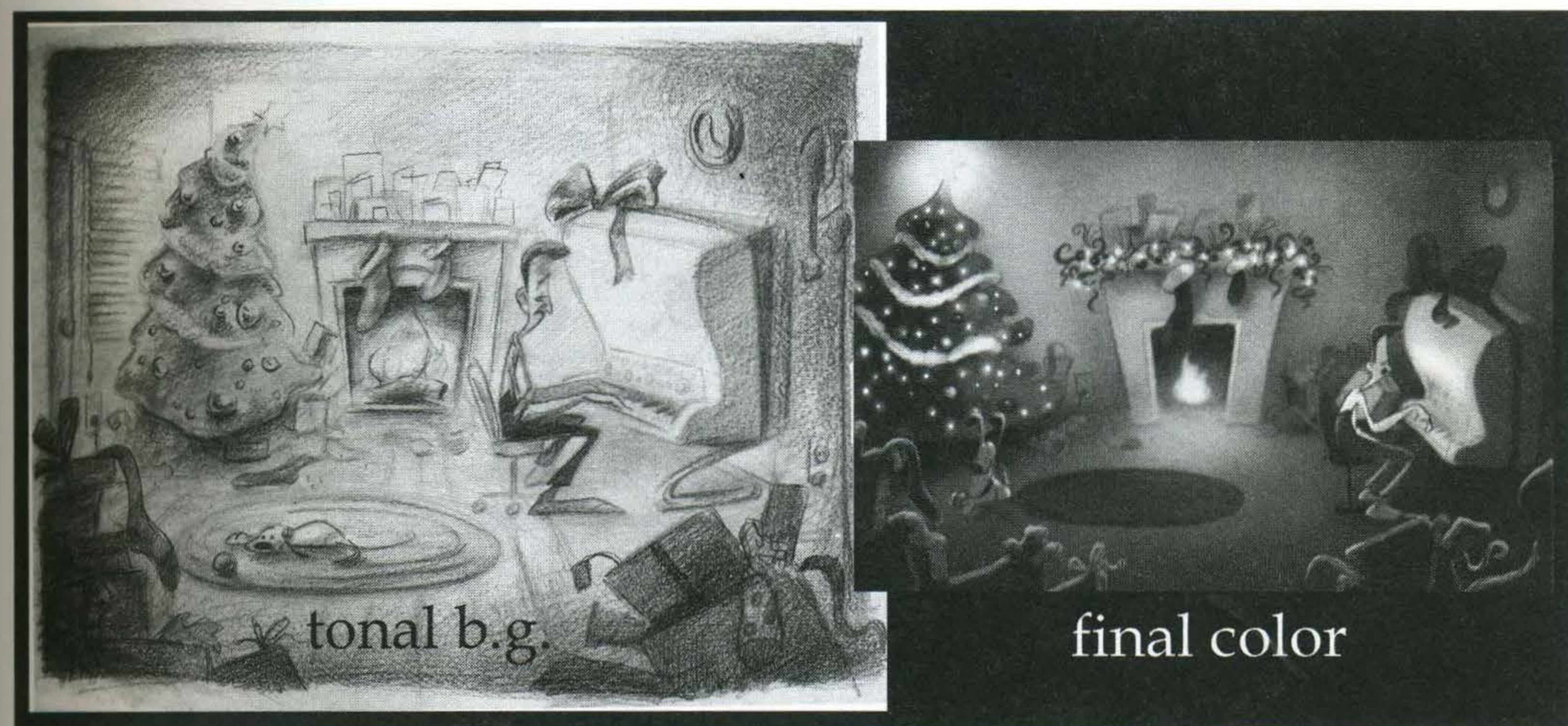


圖 9-3 最終加上圖層的單色背景和完成的電影中的一格彩色畫面。現在的場景讓我們對角色的生活有了很多瞭解。
— 獲布蘭妮·李許可使用

消除觀眾的懷疑，讓他們逐漸接受動畫角色是個有著過去的“活人”。

電影開場的鏡頭就好像一個故事的起始句一樣。它們介紹了角色和場景，並建立起觀眾或讀者對角色所處情況的興趣。

角色和背景都能用簡略的**視覺表現描繪出情緒和感覺**。

一個鏡頭也可能傳遞過多訊息。背景可能被細節填滿，以至於觀眾沒對任何事留下印象（如圖 9-1 所示）。要用大聲朗讀句子的方式在鏡頭中設計物體的佈局。強調出其中的某些詞語。不要喊出每個詞語，也不要小聲咕噥。迅速地直搗要點，使用不同的音調和速度維持觀眾的興趣，不要讓無關的逸事趣聞打斷故事。

讓我們再看看那位**鋼琴演奏者**。我們從牆角的聖誕樹知道此時是**聖誕節**。還有什麼能加入這個背景來**創造故事的氛圍**？如果鋼琴上繫著一個紅色的蝴蝶結，在光禿禿的牆上加入掛著聖誕襪的壁爐，聖誕樹被一些打開的禮物圍著，我們就能猜出房間裡發生了什麼以及這是什麼時節。**鋼琴是聖誕禮物**。這個男人可能正在學習如何使用這件樂器。如果壁爐裡點著火，那麼時間（晚上）和地點（寒冷地帶）就被設定了。**亂糟糟的前景為場面增加了層次感**，並為**角色的演出設置了一個圖框**。最終的背景由灰暗的色調轉換為彩色，並為我們提供了更多的訊息。溫暖的**褐色和金色**佔據了主導地位，令人愉快的**火焰提供了主要的光源**。顏色表明了這是一個**寒冷冬天的晚上**。我們忽然瞭解了更多關於這個角色的情況，他不再只是「一個男人」。他是一個想學會彈鋼琴的人，一隻狗的主人，他剛毅地想要學會熟練地操控這件他並不在行的聖誕禮物。影片的場景和角色得到了簡潔的介紹，且沒有使用任何一句對白（圖 9-3）。

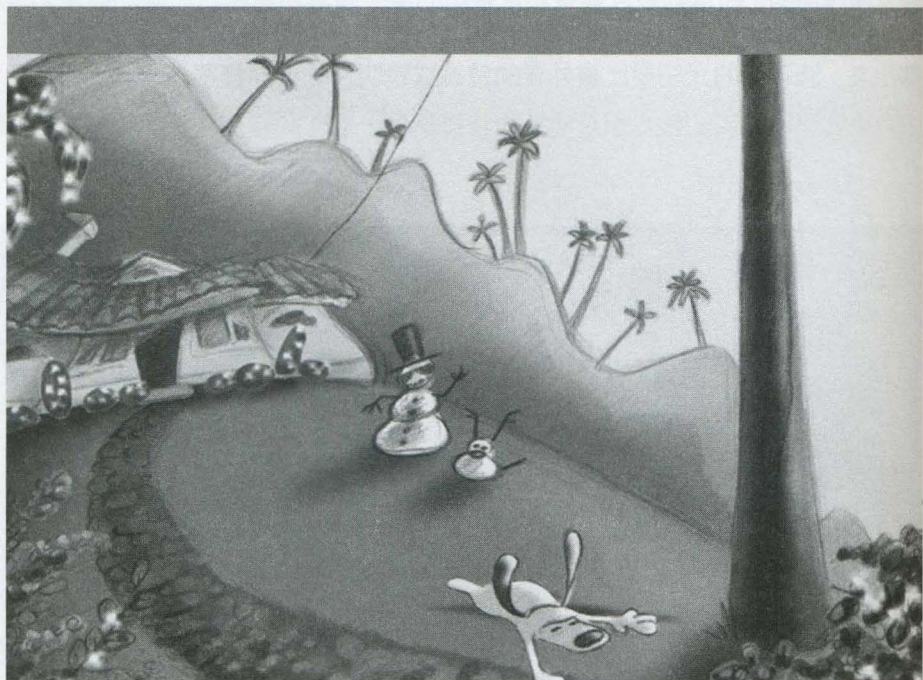


圖 9-4 不是晚上，外面也不冷，但這是美國西南部的聖誕節！藝術風格、色彩，甚至最後一個鏡頭中的白晝時光都與影片中的其他部分完全不同。季節和角色則保持一致。

— 獲布蘭妮·李許可使用

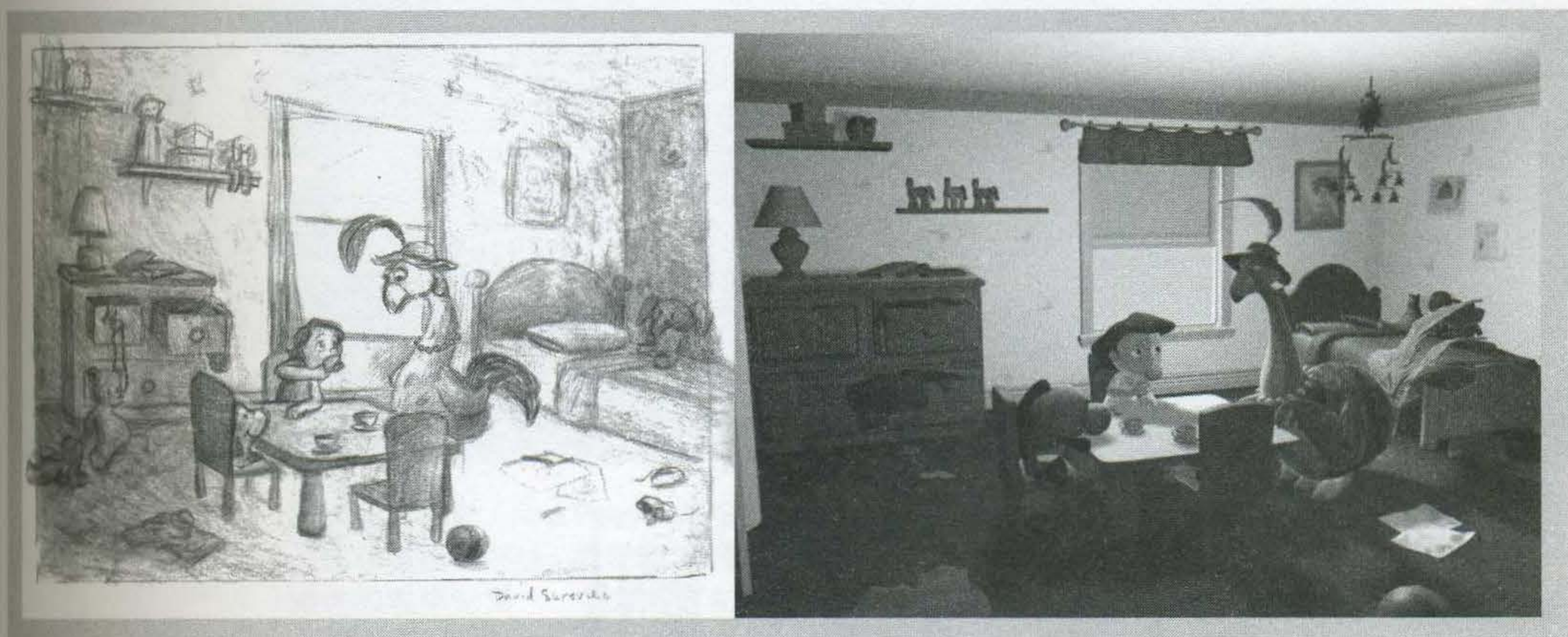


圖 9-5 小孩子的茶會上來了位客人。最終的 CG 場景與最初的设计非常接近。
— 獲大衛·蘇羅威克 (David Suroviec) 許可使用

影片的最後一個鏡頭出人意料。當鏡頭從房子的內部轉向外部時，色彩發生了顯著的變化。溫暖的粉色、綠色和金色主導了畫面。看起來，這個聖誕節的故事並不像前面鏡頭中的设计和光線所顯示的那樣發生在寒冷的北方，而是發生在美國的西南部。而且故事甚至也不是發生在晚上！內部與外部背景的風格、色彩之間有一種極端的斷離。但此時仍是聖誕時節。雪人（可能是用塑膠做的）站在生機勃勃的草地上，還有好多聖誕節燈飾在花叢、棕櫚樹和陽光中閃爍。這些細節為影片的最終情景增加了額外的喜劇意味（圖 9-4）。

注意顏色和光線是如何立即將我們轉移到一個午後陽光明媚的沙漠。顏色和光線是創造情感共鳴和為劇情增添額外層次的有力工具。

下面有另一個例子來說明背景設計是如何幫助表現劇情的。一個普通的五歲小女孩正在她普通的臥室裡與她的填充玩具開茶會。這個故事中的特別元素是一隻正好撞進茶會並想吃掉一個玩具的古怪大鳥。

最初设计的房間只有兩三個玩具，牆上也沒有東西。額外的東西被添加進來，用來創造比例關係。現在我們就能確定地知道這是一個孩子的臥室，而且這個孩子非常喜歡填充玩具（如圖 9-5 所示）。在單色草圖中，大片的光線和很少的陰影將角色分開，並將我們的注意力吸引到作者想讓我們看到的地方。角色身上以及最終背景上的糖果色強調了闖入的大鳥的孩子氣和有點可笑的特質。柔和的聚光效果將動作發生的地方突顯了出來。

在為電影考慮場景的時候，問問自己下面這些問題：

1. 這個時代設定對故事合適嗎？是哪一年？什麼季節？一天中的什麼時間？這個故事能發生在一個不尋常的地點嗎？
2. 這是一個在視覺上有趣的時代或風格嗎？某些時期比其他時期有更好的設計元素。（極少有電影把時間設定在 70 年代是有原因的。）
3. 用什麼形狀和顏色來表示這個年代？褪色的褐色調與明亮的高彩鮮色會提示不同的時代。垂直式的，強調垂直線的建築代表了中世紀哥德時期。鮮明的水平線讓人想起 20 世紀晚期的建築。這些細節在整部電影中可以用做視覺樣式。
4. 我們每天都能看見的東西都是用什麼材料做的？它們是手工製造的還是大量生產

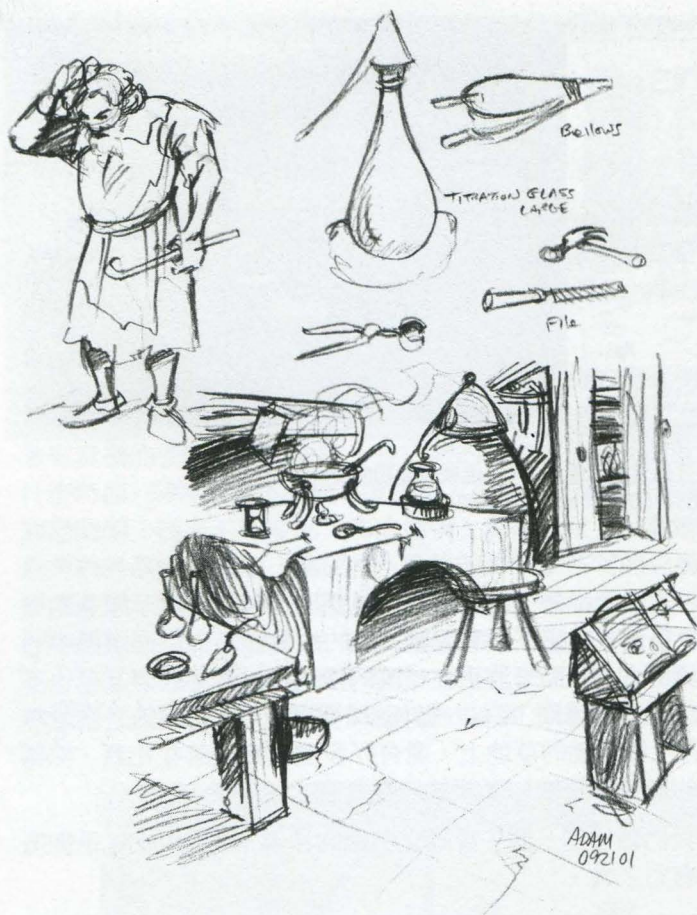


圖 9-6 這些概念素描是為一部背景設定在中世紀的電影繪製的。創作者研究了可能會出現在煉金工坊裡的道具。
— 獲亞當·福克斯許可使用

的？它們是用木頭、金屬，還是用塑膠做的？取自我們每天見到的各種東西的肌理和顏色都可以用在角色身上以維持視覺的連貫性。

5. 如果場景是一個自然環境，那它是叢林還是森林，是內陸還是沙漠？這些地點的主導色調是什麼？（當然可以由於藝術原因而改變色彩，但仍然要知道你是從哪兒開始的。）
6. 這個故事是在這個地球上或在這個空間中發生的嗎？
7. 如果不是，就要在故事的開始**建立這個奇妙世界的規則**。哪些設計元素可以提示我們不是在一個真實的世界中？
8. 故事的基調是什麼樣的？是古怪的、瘋狂的，還是嚴肅的？這會影響對背景的处理。
9. **用的色彩**是明亮的還是灰暗的？是柔和的顏色還是飽和的顏色更適合你的故事？如果設定在一個不同的年代，故事還能成立嗎？
10. **角色是符合場景年代的**，還是要故意透過年代錯誤來製造故事的衝突和趣味？

所謂「**年代錯誤**」就是指看上去與年代不符的風格或裝備。它們通常是無意的錯誤（比如讓羅馬時代的士兵戴上手錶）。年代錯誤也可以被有意地使用，如圖 9-7 所示。在《唱藍調的茜塔》（Sita Sings The Blues）一片中，1920 年的流行歌曲為發生在古印度的故事增添了幽默的詮釋。該片的藝術風格結合了印度和裝飾藝術的設計。在這個故事中的世界裡，讓猴子國王哈努曼演奏爵士小號很合乎情理。



圖 9-7 在妮娜·帕莉 (Nina Paley) 創作的《唱藍調的茜塔》一片中，古印度的神仙唱著美國 20 世紀 20 年代的流行歌曲跳舞。這一系列的設計結合了兩個時代的風格元素 — 獲妮娜·帕莉許可使用。

記住，動畫片中的「現實」就是我們想要它成爲的樣子。不必在藝術指導過程中盲目地忠實於某種設計或歷史時期，只要設計成果是令人信服的，並且故事要點得到了清晰的傳達就可以了。

如果故事發生在「一幢典型的現代房子」內，那背景能不能包含可以顯示出角色性格和偏好的細節？角色有沒有一些可以讓我們對他有更多瞭解的嗜好和興趣？例如，如果你的角色是一個十幾歲的小女孩，她的牆上會有海報嗎？她的房間裡有些什麼類型的書？她會演奏樂器嗎？她收藏什麼特別的東西嗎？如果她走哥德風，那麼這些書、樂器和收藏會看上去不同嗎？你如何定義「典型的」這個詞？地處賴索托（非洲的一個國家）和拉普蘭（北歐的一個地區）的「典型的房子」就會看上去不同。緬因州和加州，巴黎和馬塞，以及倫敦和布萊克浦（黑池）的「典型的房子」也會不一樣。

什麼樣的細節可以表現出奇妙的場景呢？如果故事設置在一個餅乾王國，或是貓國王的宮殿，這些角色會有我們人類風格的桌椅嗎？它們又會是由什麼做成的？貓國王不太可能坐在一張硬木椅上，所以在爲它設計宮殿家居時，要站在角色的角度去思考。墊子或床可能更適合貓。餅乾人可能會把小甜餅或棉花糖當做枕頭。

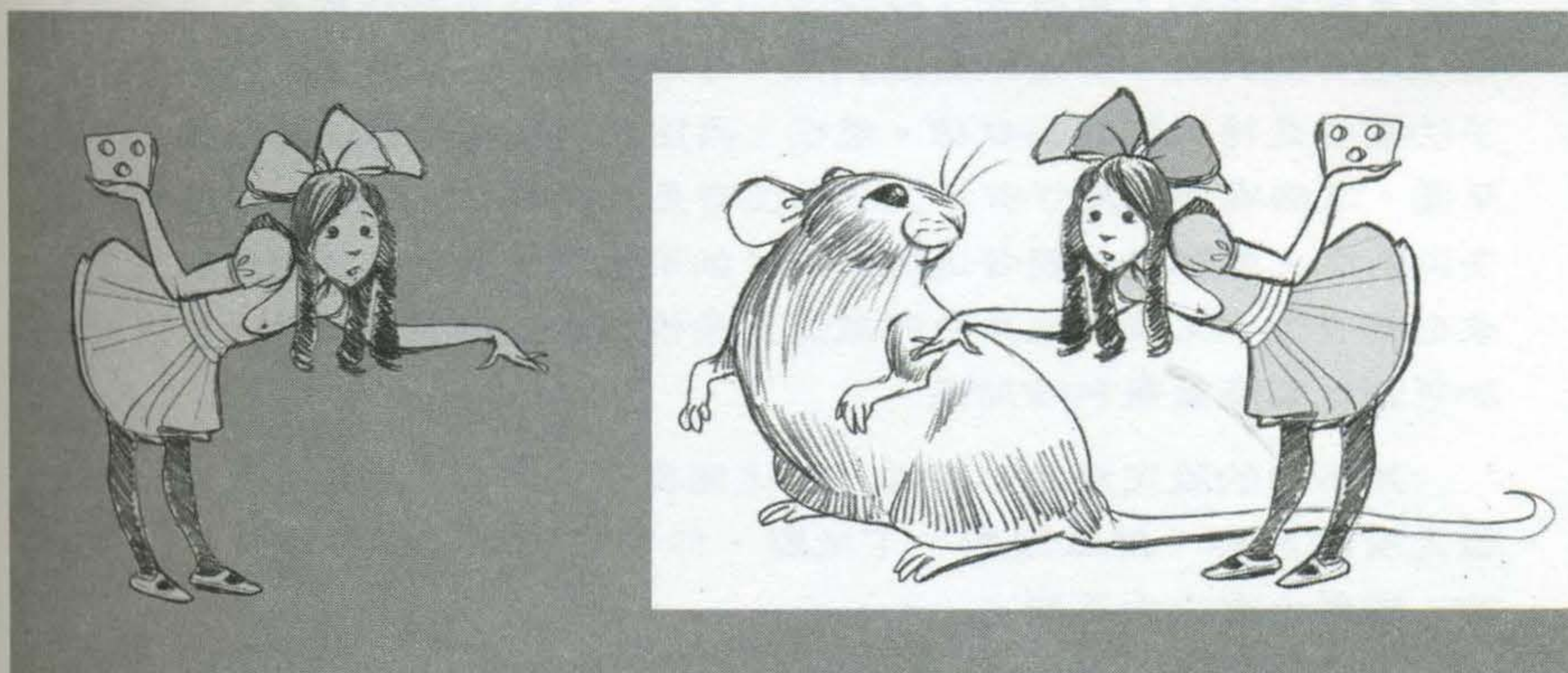


圖 9-8 一個小個子的角色只有在與另一個東西相比較時才會看上去小。如果單獨看拇指姑娘，我們就不清楚她的尺寸。

角色相對於背景的比例是什麼樣的呢？他們會被環境淹沒嗎，還是正好能適合所創造的世界？如果角色很龐大，可以把他們的傢俱做得小些，從而使這種大小上的對比得到強化。當與某種更大比例的、觀眾所熟悉的東西在一起，一個很小的角色可能會看上去更小。

藝術指導工作要富於創意。研究色彩並看看它是如何為故事設定基調的。把來自雜誌、照片、繪畫、網頁和書籍的各種關於色彩和設計的資料進行整合。研究不同的時期和地點，並在建構場景時把那些資料放在面前。**將灰或藍色調用於主背景以構建明暗效果。**記得把角色設置在鏡頭中以衡量比例關係。然後在動畫紙上以完整尺寸進行製作。

動畫家米爾特·康 (Milt Kahl) 曾說，「沒有什麼比『什麼都沒有』更難創作的了。」一幢房子永遠不只是一幢房子！**不要讓房間空著。找些能幫助設定時期的物件、紋理和色彩來講述一些關於居住者的事。**好的劇情和角色會在那些時代性的參考物都隨風而逝之後仍然留在觀眾的心中。

《101 忠狗》就是一個懷舊現代主義的力作。在影片 1961 年發行之時，它看上去就是那個年代的——角色住在有小汽車、卡車和電視機的倫敦。新的影印技術給了角色一個清晰的外貌。肯·安德森 (Ken Anderson) 的藝術指導使用了一種有趣的混合——對 19 世紀和 20 世紀風格的結合。人類主角每天穿著 20 世紀 50 年代的衣服，演奏爵士樂，住在一幢喬治亞年代 (約 1840 年) 的連棟房裡。狗和騙子們看一種模仿 20 世紀 50 年代猜謎節目的電視節目。大惡人庫伊拉開著一輛 20 世紀 50 年代的汽車，住在一幢維多利亞時期 (約 1885 年) 的奢華房子裡，穿著一件 20 世紀 50 年代高級時裝的滑稽仿製品。**歷史地點與現代參考物的混合為電影創造出了比全部道具和場景都來自 20 世紀 50 年代更有趣的效果，當然影片吸引人的故事情節也保證了它的成功。**

《101 忠狗》優雅地轉為老片，但是片中的一切並不顯得過時。這是因為劇情和角色仍舊吸引人，而且影片的藝術指導新鮮又具原創性。作為一個設置在奇妙世界的故事，這部電影至今仍保有不變的時代魅力。

練習：在一張動畫用紙上以全幅畫出灰色階調的主背景圖。地點位於某個海濱的鄉下小城，夏日黃昏，時代自選。背景中有兩棟房子。其中一戶外面有烤肉架，前院草皮上有塊衝浪板，窗台上有花。隔壁的屋子則是由薑餅建造的，前院長了些怪怪的東西。有些生物在閣樓飛進飛出。前院還有個大洞，有鐵練垂進洞裡，旁邊還有“小心注意”的標示。屋子的圍欄是棒棒糖和拐杖糖。現在，為住在這些房子裡的角色畫些縮略草圖。這個場景的尺才有多大？居住者是人類嗎？試著畫出居住者與房子的對比。就算是外觀普通的角色，如果他們住在第二棟房子裡，看起來也會有點不正常。把角色們放進背景裡並加上適當的道具。最後，添加色彩以營造氣氛和時間感。

用不同的設定和色彩再做一次這個屋子的練習。如果你覺得同樣的設定有點無聊，那就改變一下地點，你會發現就算你不改變其他的東西，結果也會大大不同。

現在你完成這個作業了，以你自己的角色和設定創作一個類似的背景。

查克·瓊斯（Chuck Jones）說過：「我不想要寫實主義，我要的是可信度。」動畫片在製作和設計中創造了屬於自己的現實。把角色放入場景，並讓角色和場景在故事情節中共同發展。觀眾將會接受你那新奇的現實。在動畫片中，所謂「正常」就是指任何你想要它達到的樣子。就像愛麗絲那樣，你也會在兔子洞裡找到仙境。

一旦建立了地點和角色之後，你就已經做好開始製作分鏡圖的準備了。