

动画电影角色设计中隐喻的应用

——以《新神榜：杨戬》为例

董芝伶

(广东财经大学, 广东 广州 528100)

摘要: 隐喻对角色的塑造是全方位的, 贯穿于显性和隐形的角色类型隐喻、角色造型设计隐喻、镜头语言塑造人物的隐喻。动画电影《新神榜: 杨戬》的角色设计中, 大量运用隐喻的手法, 表达更深层次的主题和多维度的内涵, 来展现角色真实的内心世界和情绪变化, 推动剧情发展。

关键词: 角色设计 动画电影 《新神榜: 杨戬》隐喻

DOI: 10.12319/j.issn.2096-1200.2022.25.166

近年来, 以“封神宇宙”为题材的电影一部接着一部, 给观众带来了惊喜, 新片《新神榜: 杨戬》更让所有人满怀期待。从艺术创作来看, 《新神榜: 杨戬》的角色设计别具匠心, 以多重隐喻手法将人物的身世经历、外形容貌及其内心世界做了较为全面的呈现, 在推动剧情发展的同时也传达了创作者更深层次的思考, 展现了隐喻手法在角色塑造中的不同功能。

一、动画角色设计与隐喻手法

动画角色是故事情节的载体, 而动画角色的设计是整部作品的核心。基于故事对角色的设定和要求, 塑造出一个符合故事世界观、价值观, 且推动剧情发展, 升华主题, 提高作品艺术性的人物形象, 是一个动画作品能否成功的关键因素。动画角色设计包含对人物形象的外在体型的设计、人物整体造型的设计、角色的性格设计、表情动作设计、服装道具设计等。首先, 应在草图阶段就设定好其角色的生物属性和文化属性, 既要有符合主流审美价值观的角色形象和鲜明的个人性格特征, 同时人物性格又需要完整而饱满, 与现实的人一样有优缺点, 在此基础上完成拟人化的表达, 从而建立起观众与动画角色之间的联系, 唤起观众的同理心, 提高吸引力。^[1]其次, 角色设计需要符合作品的受众定位, 一个成熟的角色设计直接决定会被什么样的群体所吸引。主角杨戬在片中是介于少年与青年之间的人物, 但他的眉眼却做得沉稳内敛, 年纪轻轻就有着不输成年人的稳重和博大的胸怀, 略微下垂的眼型, 给角色增加一种故事性。这一些系列设定都决定了《新神榜: 杨戬》是一部成年人的电影。

影响动画角色设计成功与否有许多因素, 其中巧妙地运用隐喻手法是值得关注的方面。“隐喻”一词属于人

文社科中的高频常用词汇, 由本体、喻体和比喻词组成。喻体相对经验和具体, 本体相对思维和抽象, 隐喻过程体现了“思维—经验”“抽象—具体”的双向互动^[1]。而隐喻在电影中的呈现方式有三种: 类比、象征和符号^[1]。动画电影主要是以视觉效果和声音为载体来传达艺术, 所以动画电影的主体是故事内容和题材, 而喻体则是视效中的角色设计、画面构图、运镜等, 音效中的背景音乐、声效、配音等。动画电影《新神榜: 杨戬》把故事背景设定在两晋时期, 场景和人物设计都极具魏晋时期的特征, 故事看似简单, 实则涉及对现实世界的映射, 表达内容层次多且内涵隐晦。电影采用的大量隐喻手法, 以喻体杨戬这个人物角色向观众传达创作者晦涩复杂的创作意图, 则非常具有分析价值, 无论是其成功经验或不足之处, 都可为今后的国产动漫电影提供有益的建议。

二、显性与隐性属性——角色类型的隐喻

动画创作中根据故事内容, 角色将会被划分为不同的类型, 通常会根据角色的属性分为正派和反派。正派是故事里的核心人物, 将故事的剧情串联起来, 与观众产生心理认同感, 决定了影片对观众的吸引力。而反派则是制造与正派之间的矛盾, 让剧情跌宕起伏, 推动剧情发展, 矛盾越激烈, 情节越精彩。如电影《新神榜: 杨戬》中设计了双反派, 为情节反转服务, 将矛盾冲突扩大, 使得剧情更加的精彩, 全片的戏剧性得到了提升。表面上电影中申公豹是反派人物, 实则杨戬的师傅玉鼎真人才是最终大反派, 影片中两大反派实际上都有显性和隐性属性。

创作中通常需要根据角色类型对其形象设计的不同特征予以区分, 角色外形对角色属性的显性和隐性也会起着一定的表达作用。通过系统性的研究各类型动画角色并提

取角色外观设计的共通点，再通过前期对角色背景信息的构建，可以将这些信息很好地转换成角色外观上的元素，从而实现角色定位在视觉上的表达。显性属性就是观众根据常识一眼就能看出角色是正派和反派，是一种内在形象外向化的表现。比如，正派角色的脸型和五官都极为方正，身材比例都较为匀称，让人看起来很有力量感，具有阳刚之美。而反派的面部一般较为狭长，都有尖嘴猴腮的共通点，通常都是呈现三角形、倒梯形表现其邪恶、阴险。角色的色彩搭配都较为阴暗、饱和度明度低，这些都是视觉隐喻的表达。而隐性属性是相对于显性属性提出来的，一般是采用一些中性元素塑造角色，给人以神秘感和距离感，观众不能根据它的外形来判断此正反派，这也就构成了亦正亦邪的人物形象，为之后剧情埋下伏笔。

申公豹角色的色彩搭配为饱和度高、明度较低的暗蓝色，给人一种阴暗诡异的感觉，配上他的坐骑白虎在气势上使人产生强烈的压迫感。他的面部较为狭长，呈现三角形的形状，表现其邪恶、阴险的性格特征。除此之外，申公豹教授沉香功法，指导沉香拼凑宝莲灯，是利用他劈开华山重开封神榜，向第一次封神大劫的获胜者复仇。而其随身携带酒壶隐喻其潇洒不羁的人物性格，在乱世中不得志，所以用以一种放荡不羁的态度来逃避现实，这种性格为他最后为救沉香而丧命做下铺垫。原来“坏人”的内心也保留着一丝温柔，到底还是被命运作弄的可怜人，空一身才华却不被重用。这种任务设定是十分具有隐喻性的，是对真实人群的一种映射，而在影片中通过视觉隐喻形成了具有指代性的角色。反观影片中最大的反派角色——玉鼎真人，作为玉虚天宫元始天尊门下弟子，作为神界的代表之一，其色彩搭配以灰白色的中性颜色为主，灰白色在色彩心理学中代表着强烈权威、成功、考究等讯息，这也为之后他为了维护自己金霞洞的一方势力，为了自己的目的，不惜亲手杀死自己最爱的徒弟，埋下伏笔。亦是对现实社会中为了名利而迷失自我这类人群的影射，这种通过隐喻而形成的角色，更加具有被细细品味的价值，使得观众在观影过后回味无穷。

三、中庸谦和与翩翩君子——角色造型的隐喻

角色的造型设计同样也可以通过隐喻的手法来表现人物的性格和内心世界。动画电影经常利用隐喻中的共通点实现将现实生活中的抽象概念转换为具象事物的视觉隐喻。^[4]所以在设计的过程中，往往会通过角色的体型、服装、色彩以及配饰等塑造人物的性格、人物的背景，人物的心理状态等，赋予人物不同的性格特征。同时，利用这

些特性进行人物刻画，延伸出更多的隐喻意向，这样可以较为有效地加强人物的辨识度，让观众对角色产生明显的辨识效果。当然，创作者在进行角色造型设计、服饰设计以及颜色的设定时，对隐喻手法的应用主要还是来源于对艺术的理性分析和自己的情感经验。

影片中杨戬的两种造型设计形成了强烈的对比，一个热血叛逆一个潇洒不羁。正是因为少年时期的叛逆所经历的大起大落，才铸就了现在这个中庸谦和翩翩青年的青年杨戬。身为战神，日常生活中的木二郎看起来却非常温柔，无论是在缉拿药贩子的过程中摆好老百姓家的梯子，嘱咐对方“跑那么快别摔着”，还是在之后目睹沉香一刀结果曾经盟友时的感慨和悲悯，无一不象征着他对于“生命”的爱护。这种爱护也源自在劈开山，得知母亲的献身是为了镇住玄鸟守护苍生之后发生了转变。母亲说自己存在于活着的世间万物里，所以对杨戬来说，生命本身可能就象征着母亲。由此看来，对生命做出的任何不尊重甚至是扼杀行为都会是一种对母爱的侵犯，曾经杀戮无数手沾鲜血的战神就此放下战斧立地成佛，从而成就了现在洒脱不羁的青年杨戬。这种身有强力而不选择侵略，反倒尊重和护佑弱小的姿态令人感动，彰显了无与伦比的君子魅力，同时也尽显中庸谦和的传统智慧和家人至上、亲情至上的中式信仰。

除了对“生命”的隐喻，杨戬这个人物更像是在隐喻现实生活中的平凡人：我们依赖着环境生存，不同的立场决定不同的命运。杨戬前后性格的转变和亲身经历，让观众产生代入感，不禁将自己的困境类比杨戬的经历，也就是隐喻过程中喻体到本体的思维到经验，抽象到形象的转换过程。故事逻辑暗合了中国传统文化中“家为大，国更大”的道德观念，还有英雄主义怜悯世人，大义面前甘愿选择牺牲小家的救世情怀。这种角色设计极具隐喻性，是对真实人群和现实境遇的一种映射，因此通过隐喻和视觉隐喻形成了具有指代性的动画角色。虽然《新神榜：杨戬》在叙事上有所缺憾，但不影响它的确是一部具有社会责任感且能让人深思的电影。

四、用镜头讲故事——角色镜头语言中的隐喻

一部影片在塑造角色中，镜头起着主导观众认知的作用，让导演可以通过它来与观众进行对话，传达导演的意图，使得观众能更好地去理解故事，这也是镜头语言的意义。而镜头的转场、画面的切换，景别与角度的选择和变化，这都是导演在呈现电影节奏和剧情的发展^[5]。

在《新神榜：杨戬》中，杨戬作为主角的初次登场其实

颇有王熙凤在《红楼梦》中的架势，即“未见其人先闻其声”。影片开头，口琴乐响起，让观众不禁产生“何人在吹曲”的好奇。杨戬登场的全身镜头是背影而非正面，这样含蓄的初亮相使得角色一出来就充满神秘感，侧面烘托出他是一个有故事的人。镜头紧接着穿越云海，慢慢出现一个脚趿拖鞋、身穿白布轻衫的身影，二郎真君方才逐渐登场。中近景的镜头下杨戬把玩着手里的口琴，直到伙伴说道：“在不开张就没钱买混元气了，”要断顿，才站起伸了懒腰，有了反应。这一系列镜头暗示杨戬失去天眼神力的落魄困境，又表现出他虽落魄却潇洒自在好不在意的家境，将其洒脱不羁的形象树立在观众面前。

在方壶仙岛的赌场中，杨戬偶遇之前结仇的孙猴子，前半段近景俯镜头快速地切换是孙猴侮辱杨戬的画面，镜头中杨戬面无表情，表现的毫不在意，后半段连续的中近景镜头将大众所熟知的“事实”——大义灭亲的杨戬将妹妹三圣母压在华山之下传达给观众时，景别变化成了杨戬的脸部特写——眉头紧锁和手部特写——手紧握茶杯，由此隐射银幕内外的世人对杨戬的误解。殊不知背后有更大的秘密与原因，但为了责任只能憋在心里，不能与外人道的孤独与苦闷。同时，也为失去妹妹而痛心不已。这一镜头在细节上与开篇的镜头塑造了一个完整的人格，让杨戬的人物形象不像是一个不食人间烟火的神，看似潇洒自在，心中却也有最在乎的亲情和责任，这种“去神化”的处理让他更加接近真实生活中的普通人，并对现实中的人们所遇到的境地产生隐喻。神也会陷入迷茫、也会无可奈何，会使得人物与观众之间的情感距离拉近，更易产生共鸣。

在杨戬和沉香提议去华山将婉罗所说之事，弄个水落石出，在去华山的过程中，大量蒙太奇剪辑镜头快速讲述很有可能是几个月的故事——舅舅二人翻过雪山，跋涉江河，穿过竹林，跨越战乱人间界，最终到达目的地。这个过程中，作为长辈的杨戬成了亦父亦师的角色：赶路时故意用元气留下脚印教沉香九转玄功，休息时帮外甥盖好被子，对方因为重心不稳从竹子上摔下来也会立刻上前推一把。这一系列的镜头没有一句对话，却暗示原本疏远的舅舅就此变得亲密，终于有了家人的样子，感受到家人温暖的沉香也露出了久违的笑容。

在金霞洞中，杨戬与师傅玉鼎真人的对弈，采用特写镜头展现棋局，在对弈过程中，在下了一步棋之后玉鼎真人说出：为了正道常驻，又怎能不勉力补天呢。潜台词就是徒儿，你要为我好好镇压玄鸟，维护我所说的正道。这

段话也属于语言上的隐喻。隐喻性语言具有创造气氛、激起意象、引导观众思维等功能，增加画表达的精确性和形象性，从而深化动画表现。这一情节隐喻现实中人们时常会相信他人所说的，却不知只有亲身体会才知是否正确。这时杨戬握棋的手顿住了，只说了一句弟子明白，没有继续下棋，这里隐喻杨戬对于师父所说的正道坚信不疑，而迟迟没有落棋的手也为之后在太极图中的幻象埋下伏笔。在太极图中杨戬身处劈山救母后回想起母亲对他所说的守护天下太平的幻想，到又出现之前在金霞洞与师傅对弈的相同景象，但这一次杨戬却坚定的落棋，解开了幻象。重复蒙太奇的使用，将具有一定寓意的镜头反复出现，达到刻画人物，深化主题的目的，这里也隐喻杨戬明白了自己的守护的不是金霞洞不是师傅所说正道，而是万物生生不息，跳出了师傅为他布下的棋局，做回了自己。

在以上分析中，可以看出导演的镜头安排和调度甚至景别角度的选择都是有理有据、精心策划的，是通过视觉元素的组织、角色调度和影片节奏控制来实现视觉隐喻的表达，从而带动观众的情绪，让动画的表现形式以更自由的方式通过隐喻深化剧情，丰富了电影镜头语言的艺术表现力。

五、结语

在动画电影中，创作者会大量运用隐喻的手法，将电影更深层次的含义传达给观众，包括对角色类型的隐喻、角色造型设计的隐喻、镜头语言的隐喻等，来表现角色内心的情感变化，展现角色的内心世界，将人物形象塑造得更加饱满，给予电影更多的韵味，甚至通过隐喻的手法推动故事情节的发展。虽然电影《新神榜：杨戬》在票房上不尽人意，但是在角色设计上还是有其过人之处，值得借鉴。

参考文献

- [1]吴延.基于角色设计的动画吸引力法则应用研究——以《疯狂动物城》为例[J].装饰,2020(06):142-143.
- [2]陈文静.隐喻、视觉隐喻在动画创作及表现中的应用研究[D].湖南:中南大学,2010.
- [3]段运冬.电影隐喻:理论原点与逻辑延展[J].文艺研究,2008(10):98-106.
- [4]吴乔艳.动漫影片创作中隐喻手法的应用——以《冰雪奇缘》为例[J].兰州教育学院学报,2017,33(02):63-64.
- [5]刘逸,张晓刚,玉应罕.隐喻在动漫电影《姜子牙》角色设计中的应用[J].粤海风,2022(01):88-94.