

拟人化手法在动画角色设计中的运用研究——以《深海》为例

吴昆灵, 殷俊

江南大学设计学院, 江苏 无锡

收稿日期: 2023年8月21日; 录用日期: 2023年9月14日; 发布日期: 2023年9月22日

摘要

拟人化手法是指将非人类形象赋予人类的特征和形态, 使其更具人性化的表现。在动画角色设计中, 拟人化手法使角色造型更具有个性和可爱度, 增加观众亲和力, 也使角色动作神态更加传神, 更能够准确表达角色的情感和和心理状态。动画电影《深海》运用拟人化手法设计出了大量优秀的动画角色, 本文通过分析动画《深海》的角色设计, 论述拟人化手法在动画角色设计中的应用, 从造型、动作、表情等方面描述如何用拟人化手法创造出优秀的动画角色。

关键词

拟人化, 动画角色设计, 《深海》

Research on the Application of Personification Techniques in Animation Character Design: A Case Study of “Deep Sea”

Kunling Wu, Jun Yin

School of Design, Jiangnan University, Wuxi Jiangsu

Received: Aug. 21st, 2023; accepted: Sep. 14th, 2023; published: Sep. 22nd, 2023

Abstract

Personification techniques involve the infusion of human traits and forms into non-human entities, imbuing them with a more humanized demeanor. In the realm of animation character design, these techniques bestow characters with distinct personality traits and an endearing charm, the-

reby forging a stronger emotional bond with the audience. Moreover, these techniques breathe life into characters' movements and expressions, endowing them with a captivating authenticity, and facilitating a nuanced portrayal of emotions and psychological states. The animated film, "Deep Sea", showcases a multitude of exceptional animated characters achieved through the implementation of personification techniques. This paper analyzes the character design in the animation "Deep Sea", elucidating the application of personification techniques in animation character design. It delves into how these techniques are employed in various aspects such as character forms, movements, and expressions, to create outstanding animated characters.

Keywords

Personification, Animation Character Design, "Deep Sea"

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

动画作品作为一种视觉媒介, 具有强大的叙事能力和广泛的受众群体。动画角色形象是动画作品的核心, 优秀的动画形象往往能为一部成功的动画奠定良好的基础, 拟人化手法在动画角色设计中的运用已成为当今动画产业的重要研究方向之一。拟人化手法指的是将非人形象赋予人类特征, 使之更易于被观众认同和情感共鸣。通过运用拟人化手法, 在动画角色的造型、动作和表情设计上赋予其更多的人性化特点, 可以提高观众的参与感和情感投入, 增加作品的吸引力和市场竞争力。中国动画在近年飞速发展, 大量优秀动画电影被制作出来, 其中有两类题材被广泛使用: 角色使用经典 ip 形象, 剧情由中国经典神话故事改编而来, 如《西游记之大圣归来》《哪吒之魔童降世》《姜子牙》《白蛇: 缘起》等, 或是由《熊出没》《喜羊羊与灰太狼》为代表的儿童动画。[1]导演田晓鹏在自编自导动画电影《西游记之大圣归来》后, 并没有再选择改编传统神话故事进行动画创作, 而是在新作《深海》中刻画一位患有抑郁症的少女在“深海大饭店”中的奇妙旅行, 关注了父母离异且患有抑郁症的少女的心理活动。《深海》在角色设计中运用了大量的拟人化手法, 生动形象地为剧情中的几位主要人类角色设计了对应的动物形象, 间接告诉观众影片中对应角色的真实性格与人物特点。[2]

2. 拟人化手法对动画角色设计的影响

拟人化手法的基本原理是通过对人类行为和特征的观察和分析, 将这些特质应用到非人类事物上, 以实现人性化的表达。通过艺术化的手法和表现形式, 将物体赋予具有思考、感知和情感的能力。这种手法既能够使角色更容易被观众所接受, 又能够增加角色在故事中的重要性和影响力。[3]人类社会诞生初期, 图腾崇拜开始出现, 这也是宗教诞生的开始, 随着神话的出现, 拟人化手法的使用也越来越普遍。除了神话故事, 人类社会初期拟人化手法在医学上也有所涉及。“拟人论医学体系”认为人类病症的起因是撒旦、巫医、鬼等神灵的力量, 需要通过驱鬼招魂等迷信行为治疗。“拟人论医学体系”是古人医术落后的产物, 但让古人在生病时获得心理上的安慰, 体现出拟人化手法的价值。[4]随着文化的高速发展, 人类社会出现了文学作品, 拟人手法的使用频率越来越高, 在寓言故事中拟人化手法的使用尤其普遍: 《龟兔赛跑》《乌鸦喝水》《农夫与蛇》等耳熟能详的寓言故事都使用了拟人化手法。中国古代文学作品也有大量咏物作品, 文人墨客常用梅兰竹菊等植物抒发感情, 并通过拟人

化手法使物品具有教育属性。随着科学技术的发展, 摄影技术被人类发明, 使用拟人化手法的摄影作品呈现在了人们面前。19 世纪美国摄影师 Harry Whittier Frees 给动物穿上人类的服装, 并拍摄拟人化的动物写真, 画面表现了动物钓鱼、灭火、上课等人类活动的场景, 在还没有电脑图像编辑的年代, 他使用拟人化手法提高了作品的趣味性。随着数字媒体艺术的发展, 越来越多使用拟人化手法的小动物摄影作品被创造出来。

拟人化手法是一种广泛运用于动画角色设计中的艺术表现形式, 通过将非人类事物赋予人类的特质和形象, 使得角色具有情感和人格, 能够与观众建立情感上的连接。[5]拟人化手法能够通过表情、形象、动作等多种方式来增强角色的可亲近性、可信度和可理解度, 使得观众能够更好地理解和共情角色。在动画角色设计中, 拟人化手法起到了至关重要的作用。通过拟人化手法, 动画角色能够具有自身的特点和属性, 同时又能够与观众产生共鸣和认同感。通过该手法, 角色设计师可以将角色赋予各种情感和意义, 使得角色具有独特的个性和魅力。迪士尼公司设计了大量优秀的动画角色, 1927 年《幸运兔子奥斯华》上映, 其主角是身穿白裤子的拟人化的兔子形象, 它有着白色的面孔与黑色的身体, 头部造型简洁, 可以用两个长条和一个圆形来概括, 与后来迪士尼最具有代表性的动画角色米奇非常相似。相比米奇, 奥斯华更具个性, 它有着以自我为中心且性格不好的特点, 拟人化手法让奥斯华的这些特点更加突出。1928 年 11 月 18 日, 《威利号汽船》在美国纽约上映, (如图 1 所示)它是由华特·迪士尼担任配音的世界上第一部有声动画, 且开创了音画同步的技术。动画中的米老鼠穿着靴子, 戴着帽子, 随着音乐跳舞, 用拟人化的手法塑造出了米老鼠温柔可爱、积极乐观且充满奇思妙想的性格特点。[6] 1943 年, 迪士尼公司首部彩色动画《花与树》上映, 并获得了奥斯卡历史上第一部最佳动画短片, 影片中的角色多为拟人化的植物, 表现了两棵树在各类花草的帮助下战胜反派的故事, 《花与树》表现了植物唱歌跳舞的场景, 拟人化的手法让整部影片更加生动形象。随着动画的发展, 《狮子王》《疯狂动物城》《蜘蛛侠: 纵横宇宙》等使用大量拟人化手法的作品上映, 这些影片中的经典角色被赋予了有人类特征的造型、动态、情感、语言等, 提高了动画影片的艺术性。

在动画角色设计中, 拟人化手法能够使角色更加立体和丰满, 增加角色的可信度和可理解度, 增强角色与观众之间的情感共鸣, 并增加角色的辨识度和独特性。2023 年田晓鹏执导的动画电影《深海》上映, 影片中海精灵、丧气鬼、海象、小海獭、鱼顾客等角色给观众留下了深刻的印象, 这些角色一开始的原型都是人类, 作者在影片中塑造了一个阶级悬殊的环境: 深海大饭店, 然而作为一部动画电影, 以人类的造型来呈现会让画面和剧情过于黑暗直白, 因此作者使用了拟人化手法创造了一个个生动可爱的

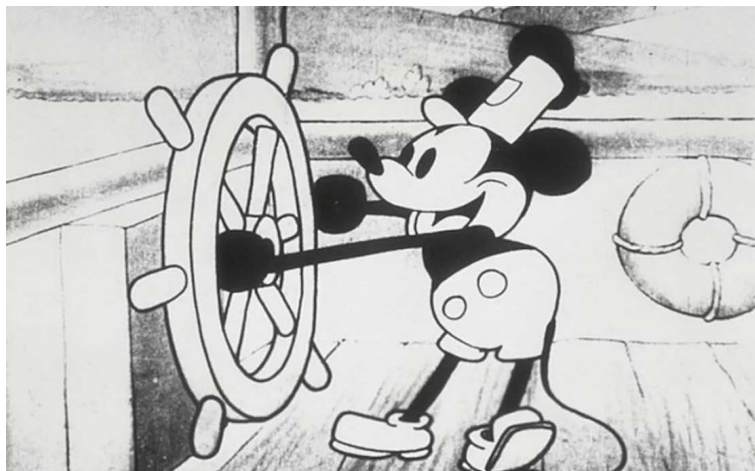


Figure 1. Steamboat Willie Mickey Mouse character modeling
图 1. 《威利号汽船》米老鼠角色造型^①

动物角色, 让画面风格更适合各个年龄段的观众的同时, 动物形象的夸张和差异更能够凸显出角色之间的阶级悬殊, 拟人化手法让观众对《深海》这部作品更有情感上的共鸣。

3. 拟人化手法在动画角色设计中的应用

拟人化手法在动画角色设计中起着至关重要的作用。通过动物或者非生物赋予人的特征和情感, 使角色更生动。拟人化手法在动画角色设计的运用需要根据角色的类型加以区分, 在塑造对象外观与运动规律的基础上加入人的特点, 并加以夸张。在动画角色设计中, 拟人化手法的科学运用可以帮助创作者更好地塑造出生动形象的优秀动画形象。

拟人化手法的分类主要包括基于外观的拟人化和基于行为的拟人化。基于外观的拟人化主要通过角色的形象和外貌特征来表达角色的个性和情感。基于行为的拟人化主要通过动作和表情来表达角色的态度和性格特点。[7]

3.1. 拟人化手法塑造角色外观形象

造型设计是动画角色设计中非常重要的一环, 它决定了角色形象的外观特征和整体风格。基于外观的拟人化手法有助于塑造角色形象, 通过将非生物事物赋予人的形态, 角色可以更加立体化和形象化。

《深海》的两位主人公都是普通人类, 然而动画电影中有着大量非人类的角色, 因此《深海》在角色的造型设计上需要让每一个角色都能够风格统一。在主人公参宿和南河的造型设计上, 并没有用类似《雄狮少年》的写实类表现手法, 而是在角色的五官与体型上做了适度的夸张, 让两位人类主人公的形象与身边的动物角色不冲突, 也避免了过度写实而导致的恐怖谷效应, 防止观众在观看的过程中产生恐怖的情绪。与两位主人公相对的, 为了让动物和怪物角色的造型更加生动活泼, 《深海》在角色的外观塑造上大量运用了拟人化的手法。《深海》中有一个令人印象深刻的场所: 深海大饭店, 深海大饭店中有着阶级悬殊的角色关系, 它更像是如今社会的缩影, 在饭店中底层劳动者和富裕的消费者有着巨大的差异, 在角色的外观形象设计差异的衬托下这种差异更加明显。深海饭店的顾客普遍有着肥头大耳的油腻外观形象, 顾客的原型是鲶鱼, 鲶鱼是一种不受人类喜欢的品种, 它生长在阴暗肮脏的环境中, 靠着捕食弱小鱼类为生, 《深海》制作团队选择对鲶鱼进行拟人化塑造, 更加精准地把握了深海大饭店中顾客们肮脏且压榨弱势群体的角色特点。鲶鱼顾客都有着球一般的挺起的腹部, 五官刻画上重点表现了鲶鱼的宽眼距, 眼距宽度的增加突出角色愚昧的特点, 让观众看到鲶鱼顾客的外观产生不适的感觉。男性顾客的衬衫纽扣也因身材走样被撑了开来, 头发稀疏油腻, 女性顾客穿着五颜六色的名贵服装, 挎着精致的腰包, 手提各类商场购物后的手提袋, 戴着各类珍珠和贵金属的首饰, 有着各色烫染过的头发。鲶鱼顾客的身材与穿着打扮高度拟人化, 大量参考了人类上层社会暴发户群体的造型特征, 用拟人化的手法让鲶鱼顾客的角色更加生动形象。与鲶鱼顾客相对的, 是海狮、海獭、海豹等深海大饭店的员工角色, 它们象征着社会的底层劳动者, 奔波劳累忙于生计, 勤奋却又贫穷。小海獭的角色给观众留下了深刻印象, 小海獭是深海大饭店中最单纯且活泼快乐的, 它们在饭店中担任船员与服务员的职务。海獭船员的造型让观众在看到的第一时间产生亲切感, 海獭是一种深受人类喜爱的动物, 它凭借可爱的造型与独特的生活习惯, 为水族馆吸引了大量的游客, 《深海》选用海獭这种动物来刻画可爱船员的形象, 更能为动画影片的前期宣传提供帮助, 也让影片获得了可爱幽默的标签。影片中小海獭的年龄设定是五岁左右, 海獭的造型身材更加接近人类儿童的比例, 在深海大饭店营业的场景中, 数十只小海獭作为饭店的服务员担任着端盘送菜的工作, 小海獭身着白色工作服, 身材矮小却又头顶与自己身材不匹配的大盘子, 这种体积上的反差对比更加突出了海獭的可爱。海獭中有一只拥有者自己的名字, 叫糖豆儿(如图2所示), 它造型可爱, 活泼好动, 经常抱着一颗大糖果, 它就是主人公参宿现实生活中同父异母的弟弟糖豆儿的拟人化角色, 两个糖豆儿都有着人类儿童的头身比例, 小小的躯干顶着一个较大的头, 突出了二者年龄

小的特点。在故事剧情里, 虽然糖豆儿并不是参宿同父同母的弟弟, 参宿的爸爸与继母对糖豆儿宠爱有加, 却时常忽视参宿的存在, 但参宿对这个弟弟依旧充满关心, 且糖豆儿并没有像许多其他作品被设定成重组家庭中任性且讨人厌的弟弟, 而是一个单纯可爱的角色形象, 在影片中糖豆儿头顶搪瓷碗, 身穿塑料披风, 这些形象都是许多人类儿童玩耍时的样子, 糖豆儿水獭天真可爱的拟人化造型设计让观众喜爱有加。《深海》中多个现实中的角色与虚幻世界的角色是对应关系, 除了两个糖豆儿以外, 参宿的爸爸在深海大饭店中对应的角色便是老金。参宿的爸爸身材肥胖, 有着较小的眼睛, 在船上抱着糖豆儿的时候戴着海豹的胡子面具, 这个样子也与老金的形象高度相似。老金是一只体型肥大的海豹, 是深海大饭店的大厨, 它鼻子下方顶着一撮大胡子, 头戴水手帽, 身穿白色背心, 因为酗酒而面色通红, 在造型上用拟人手法塑造了参宿不合格的父亲的海豹拟人形象。海豹阿花则是参宿继母在深海大饭店中的形象, 她们都头戴红色针织帽, 相比老金, 阿花的造型则给人亲近感与安全感, 阿花穿着中国家庭妇女工作时常见的花纹袖套, 这个服装上的设计拉进了观众和这个角色的距离(如图 3 所示)。参宿的父亲继母都有着

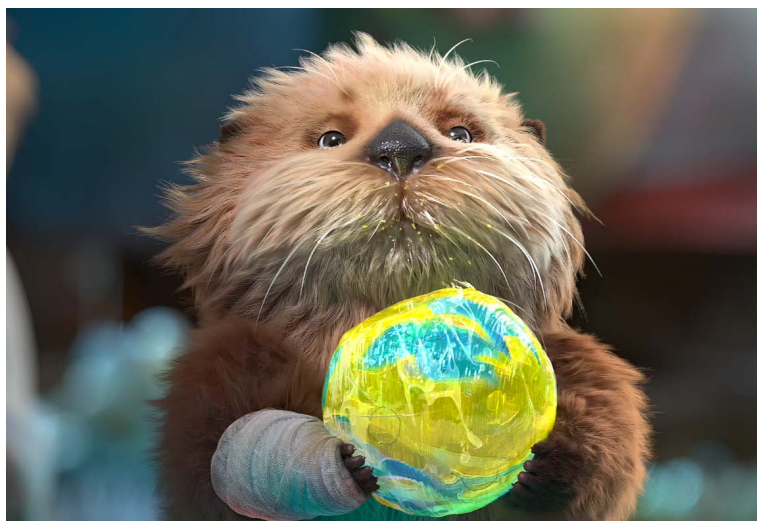


Figure 2. *Deep Sea* Tang Dou character modeling
图 2. 《深海》糖豆儿角色造型[®]



Figure 3. *Deep Sea* A Hua character modeling
图 3. 《深海》阿花角色造型[®]

身材胖的特点, 选用海豹这种体型圆润的动物进行拟人化表现更能突出造型特征, 同时选用拟人化手法刻画海獭形象而非海豹来对应参宿弟弟糖豆, 充分体现了用拟人化手法塑造角色外观时原型选择的重要性。

3.2. 拟人化手法表现角色动作神情

基于行为的拟人化手法能够传达角色的情感和内心世界。通过赋予角色人类的情感体验和行为表现, 观众能够更加深入地理解角色的思想、愿望和目标, 从而更加投入到故事情节中。

动作设计对于动画角色设计十分关键, 通过角色的动作可以传递角色的个性、情感以及表达故事情节。在动作设计中, 角色的身体姿势和动作流畅度是关键要素之一。通过观察和研究人类和动物的姿势和动作, 可以充分理解身体的运动原理, 并将其运用到角色的动作设计中。表情设计要素包括眼睛、眉毛、嘴唇、脸颊等部位。除了将动物拟人化的角色, 《深海》中的怪物角色丧气鬼和海精灵也令观众印象深刻。丧气鬼是一个红色流动状的怪物, 它是参宿亲生母亲留下的红色外套的拟人化角色, 在制作团队前期设计中, 丧气鬼是一个流动的人形, 由于制作技术的限制, 丧气鬼的形象改成了黏性液体的状态, 在丧气鬼液态身体流动的过程中, 偶尔也能看出人在运动的样子, 有时身体会挥舞许多人类的手, 丧气鬼代表着参宿的负面情绪, 它运动时动作的拟人化设计加强了负面情绪纠缠参宿的感觉, 让主人公的负面情绪拟人化具象化(如图4所示)。海精灵是参宿的梦魇, 梦魇本身是一种很抽象



Figure 4. Deep Sea Sang Qi Gui character modeling

图4. 《深海》丧气鬼角色造型^②



Figure 5. Deep Sea Hai Jing Ling character modeling

图5. 《深海》海精灵角色造型^②



Figure 6. *Deep Sea* Hai Jing Ling character modeling
图 6. 《深海》海精灵角色造型^②

的东西,制作团队用拟人化的手法将梦魇具象化。海精灵是一个没有四肢,由毛发组成身体,全身长满眼睛的形象,在造型上很难和人联系到一起,然而制作团队在海精灵的动作拟人化设计上下足了功夫。毛发的形象让海精灵可以无限生长,随着海精灵的情绪改变形态,在海精灵的毛发中嵌的大量眼睛让这个角色的动作神情更加拟人化,眼睛是表情设计的重要组成部分,通过眼神的转动、眼睑的变化以及瞳孔的大小来表达角色的情感状态,如愤怒、忧郁、喜悦等。海精灵的每一只眼睛都有着丰富的眼神刻画,从一开始见到参宿时可爱地眨眼,瞳孔大小来回变化(如图 5 所示),到体型膨胀时眼神的焦虑烦躁,眼球充满血丝(如图 6 所示),海精灵眼部神态的高度拟人化让这个角色有了和人一样的情感表达方式。[8]

4. 结语

拟人化手法在动画角色设计中的运用已经取得了大量成果,对于提高角色形象的可塑性和观众的情感连接具有积极的作用,无数国内外优秀动画作品通过拟人化手法丰富角色形象,表达作者思想,导演田晓鹏从《西游记之大圣归来》到《深海》,在怪物和动物的角色设计上都将拟人化手法运用得炉火纯青,为动画电影赢得了良好的口碑。随着数字媒体技术的发展,用拟人化手法设计动画角色除了外观、动作、表情等角度,也可以从其他的角度进一步拓展:结合虚拟现实、增强现实等新技术,探索拟人化手法在多元媒体平台上的应用,以提供更加丰富逼真的动画观看体验,还可以从跨文化的角度出发,研究不同文化背景下拟人化手法的差异和特点,以实现角色形象全球化传播。通过进一步丰富和创新角色造型设计、拓展和提升角色动作设计、探索和提高角色表情设计以及拓展其他方面的应用,可以提高拟人化手法在动画角色设计中的效果和应用范围,为动画创作和观众体验带来更加丰富和多样化的可能性。

注 释

①图 1 来源:《威利号汽船》影片截图,

https://www.bilibili.com/video/BV1qf4y1R71v/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click&vd_source=dd44b43a174e17030dd6e6cfcea06881

②图 2~6 来源:《深海》影片截图,

https://www.bilibili.com/bangumi/play/ep741421?theme=movie&spm_id_from=333.337.0.0

参考文献

- [1] 施安国, 殷俊. 中国传统文化元素在动画角色设计中的应用——以《白蛇: 缘起》为例[J]. 艺海, 2020(11): 99-101.
- [2] 於水. 视觉的奇观构建与风格创新——与《深海》主创谈影片的动画制作[J]. 电影艺术, 2023(2): 129-134.
- [3] 范梦雪. 拟人化手法在动画角色设计中的应用[D]: [硕士学位论文]. 苏州: 苏州大学, 2018.
- [4] 蔡政忠, 廖文伟, 林怡芬. 象征治疗与拟人论医学应用于丧亲家属的可行性研究[J]. 长沙民政职业技术学院学报, 2016, 23(1): 26-32.
- [5] 姜常鹏, 陈敏南. 动物题材纪录片拟人化手法的两种表现方式[J]. 中国电视, 2016(11): 68-72.
- [6] 王明月. “米老鼠”形象设计研究——卓别林对迪斯尼早期动画创作的影响[J]. 文化创新比较研究, 2019, 3(20): 50-51.
- [7] 夏裔. 麦兜: 一头特立独行的猪——浅谈动画片中拟人化手法的运用[J]. 电影评介, 2009(22): 28-29.
- [8] 白惠元. 《深海》: 保守主义的精神分析动画电影[J]. 文艺理论与批评, 2023(3): 105-111.