

# 動畫片《第十四道門》之恐怖角色造型研究分析

洪子涵

南台科技大學 視覺傳達設計系數位內容與應用設計碩士班

## 摘要

恐怖角色對於現實生活中是無法理解的現象或生物的代稱，這也是他們的有趣之處，完全超脫應有的外型，是一種能充分發揮想像力和創造力的角色形態；由於這些特點讓恐怖角色在電影、動畫片、漫畫、遊戲等中被大量使用，並藉著特殊的外表帶給觀眾全新的視覺體驗。本研究以亨利·謝利克（Henry Selick）執導《第十四道門（Coraline）》進行恐怖角色研究分析。

關鍵字：動畫電影、恐怖角色、角色造型、恐怖結構、第十四道門

## 一、緒論

### 1.1 研究動機

從電影故事內容的角度來說，角色作為故事的主要主軸，是建立觀眾與電影之間關係的主要橋梁。角色塑造的成功與否往往決定了影片的成敗，在動畫電影的表現方式更是如此。在眾多角色設計要素中，恐怖角色的造型是比較令人驚奇，所以必須在角色設計中加入所要表達的主要核心，讓這個角色如何能夠呈現出夠特別、夠恐怖，但又不能超出觀者的接受範圍。

### 1.2 研究目的

由獲得第 82 屆奧斯卡最佳動畫片提名的動畫電影《第十四道門（Coraline）》的恐怖角色之設計方法，探討恐怖類型角色在故事情節的互動時，如何安排是結構法展，進一步歸納恐怖的情節在視覺圖中的呈現方式，並擬定出可依單一恐怖類型角色設定之模式準則。

### 1.3 研究方法

以動畫《第十四道門（Coraline）》進行恐怖角色與情節的模式驗證，藉由個角色的性格形態的不同特質，分析探討恐怖動畫角色之設定要件，與角色在情節中產生恐怖的運作，推論出設定恐怖角色的模式與準則。

### 1.4 研究限制

在動畫中能構成恐怖的設定要件面向多元，研究礙於時間、篇幅限制，因此本研究將動畫構成恐怖之主題，鎖定在恐怖角色造型設定與敘事結構上。主要探討動畫中的主要恐怖角色造型設定，與在角色互動的一段敘事情節中，所產生恐怖的設定要件與運作模式為何，而每個人對恐怖的思維與認知度不盡相同，考慮到觀者對於恐怖感受的變因，研究將以典型的動畫角色進行模式建構之案例說明與驗證。

## 二、文獻探討

### 2.1 單一角色設定運作探討

#### 2.1.1 動畫角色的功能與類型

角色可以說是一部動畫的靈魂所在，當觀眾在觀賞一部動畫時，角色所表現出的強烈情感、性格與行為、往往都能夠扣人心弦。通常角色能成功吸引觀者目光，是因為創作者把每個都擁有的特色與性，藉由不同的詮釋手法，進一步發展出全新與眾不同的角色性個。成功的角色身上一定有著跟大部分人相同的性格，但角色們除了擁有與某些實際上的人們相同性個外，也都會有專屬於自己的行事風格與個性，這些專屬於他們的特徵與行為表現，往往都是可以很明顯的被觀賞者所察覺，角色的強烈情感表現，是來自於對劇中的某項特定事物與目標的執著，這些行為與目標，就構成了個角色中不同的功能與類型[1]。

#### 2.1.2 動畫角色的定義

角色屬於一種抽象的概念，他代表是各種擁有特定關係人物的單位或角色[2]。所以通常在訴說一個故事，不論是舞台劇、動畫片或電影等任何種形式表現，都會以角色作為主軸，如果沒有任何一個角色的出現，就無法訴說故事。

#### 2.1.3 人物性格與角色類型的發展

無論戲劇、小說或影片，角色的發展可以包含故事的所有範圍。無論選擇以何種形式來說故事，故事裡角色不管看起來如何，都必須使人信服。特別在創作那些非人類角色時。在各種形形色色的角色中，不同的角色類型有其特別的表演方式，角色樣貌也必須依據演出的故事來呈現。當創造角色時，必須賦予他們人格特徵，「許多的情況下，在幕後控制角色運動的，是角色的人格、情緒與態度。內心是領航員，在我們身體做之前思考。」人格」一詞，可以從它的來源得到一個普遍的定義。也就有想要給外界其他人看的那一面的意思。套用在動畫裡時，故事的角色同樣也擁有人格，只是表演的對象是觀眾。我們必須賦予它們與人一樣的人性，必須為它們創造一生，模擬出所有的細節，產生使人信服的角色[10]。

#### 2.1.4 角色的重要性與性格的形成

在任何的動畫電影故事中，角色與情節都是必須的基本要素，角色在整個故事腳本的創作中，是造型形象的主題，而角色的命運也形成作品中的敘事架構，所以必須透過角色來傳達整個動畫故事的行進。

#### 2.1.5 角色性格塑造設定要件

在角色的形塑與設定上，主要可分內在的與外在的，內在即是角色的性格；外在則是在角色的外觀造型，外觀有可從五官、髮型、服飾、配件上來看。角色的性格與其外觀俱有直接關聯性，在創造一個角色時會由其內在性格進行設定，再去形構出角色的外觀造型與特徵[1]。

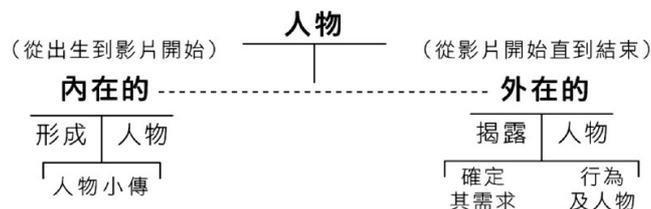


圖1 角色性格的塑造過程[1]

### 2.1.6 恐怖角色造型設定要件與模式建構

除了性格上的極致化與不一致會影響角色驚嚇效果的強弱外，在角色設定中所呈現的形象與性格特質產生的誇張化與不一致，也關係角色在恐怖表現上的效果。性個與外觀形象的誇張與反差都算是顛覆一般大眾的認知，當角色性格的呈現與大眾所認知的性格不一致或更為誇張時，便能較容易產生所需的效果[1]。因此本研究以九型人格著作論述，探討角色性格特質。

(1) 第一型完美主義者：第一型的人愛批判自己，也愛批判別人，他們內心擁有一張列滿應該與不應該的清單。他們認真盡責，希望所做的每件事都絕對正確。他們很難為了自己而輕鬆玩樂，因為他們以超高標準來審查自己的行為，而且老是覺得做得還不夠。他們有可能因為害怕無法臻于完美而耽擱了事情。第一型的人有種道德優越感，很可能厭惡那些不守規則的人，特別是當這些人越矩得逞時。他們是優秀的組織人才，能夠緊追錯誤和必須完成的事項，把任務完成[7]。

(2) 第二型給予者(助人型)：第二型的人不管在時間、精力和事物三方面都表現出主動、樂於助人、普遍樂觀，以及慷慨大方。由於他們不容易承認自己的需要，也難以向別人呼求幫助，所以總是無意識地通過人際關係來滿足自己的需要，而且在自己最為人所需的時候感到最快樂。他們對別人的需要感覺非常敏銳，能夠剛好表現出能吸引別人的那部分人格。他們善於付出更勝於接受，有時候會操控別人，為得到而付出，有時候是天生的照顧者和主持者。為了使別人成功、美滿，第二型的人能運用他們天生的同情心，給予對方真正需要的事物[7]。

(3) 第三型實踐者(成就型)：第三型的人是精力超強的工作狂，他們奮力追求成功，以獲得地位和讚賞。他們具有競爭性，儘管他們自認為這是一種愛的挑戰，而非擊敗他人的欲望。無論他們處在何種競爭場合，總是把目標鎖定在成功之上。他們會是一一成功的父母、配偶、商人、玩伴、嬉皮、治療師，能夠順應身邊的人們而變換形象。儘管他們和自己真實的感覺毫不相干，因為這些都會影響其成就，可是一旦受到要求，他們卻可以表現出合宜的感覺。第三型的人會全心全意追求一個目標，而且永不厭倦。[7]。

(4) 第四型浪漫主義者(藝術型/自我型)：第四型的人具有藝術氣質、多情，他們尋求理想伴侶或一生的志向，活在生命中某項重要事物的感覺中。他們覺得必須找到真實的夥伴，自己才完美。他們傾向於找到疏離理想化的現事物和世俗的錯誤。他們被高深的情緒性經驗所吸引，表達出與眾不同的一面。無論在任何領域，他們的生命反映出對事物重要性和意義的追求。他們很容易陷入自己的情緒，但卻能表現出高度的同情心，去支持處在情緒痛苦中的人[7]。

(5) 第五型觀察者(智慧型/思想型)：第五型的人帶著距離來體驗生命，避免牽扯任何情緒，認為觀察更勝於參與。他們是需要高度隱私的人，如果得不到屬於自己的充分時間，會感到枯竭、焦慮，因為他們用這種方式來回顧事情，並體驗在日常事物中難以感覺到的安定情緒。心智生活對他們而言相當重要，他們具有對知識和資訊的熱愛，通常是某個專門領域的研究者。第五型的人把生活規劃成許多區塊，雖然他們不喜歡預定的例行公事，卻希望事先知道在工作與休閒時他們被期望的是什麼。他們是傑出的決策者和具有創意的知識份子[7]。

(6) 第六型質問者(忠誠型)：第六型的人把世界看作是威脅，雖然他們可能覺察不到自己處在恐懼中。他們對威脅的來源明察秋毫，為了先行武裝，他們會預想最糟的可能的結果。他們這種懷疑的心智結構會產生對做事的拖延及對他人動機的猜疑。他們不喜歡權威，也可說是害怕權威，參與弱勢團體運動，而且在權威中難以自處，或難以維持成功。某些第六型的人具有退縮並保護自己免受威脅的傾向；某些則先發制人，迎向前去克服它，因而表現出極大

的攻擊性。一旦願意信任時，第六型的人會是忠誠而具承諾的朋友和團隊夥伴[7]。

(7) 第七型享樂主義者(豐富型/活躍型)：第七型的人樂觀、精力充沛、迷人，而且難以捉摸。他們具有痛恨被束縛或控制，而且盡可能保留許多愉快的選擇。在不愉快的情況下，他們會從心理上逃脫到愉快的幻想中。第七型的人是未來導向者，具有涵蓋每件想要完成的事情的內在計畫，而且當新的選擇出現時，他們還會適時更新內容。那份想保持生命愉悅的需要，導引他們重新架構現實世界，以排除有損自我形象的負面情緒和潛在打擊。他們容易接受新的經驗、新的人群和新的點子，是富有創意的電腦網路工作者、綜合家及理論家[7]。

(8) 第八型支配者(領袖型/能力型)：第八型的人獨斷，有時具攻擊性，對生命抱持“一不作，二不休”的態度。他們通常是領袖或極端孤立者，善於關心和保護朋友，他們知道朋友在想什麼。他們關心正義和公平，並且樂意為此而戰。第八型的人格外追求享樂，從和朋友喝酒作樂到理性的討論都有。他們能覺察權力所在之處，使自己免受他人的控制，他們具有支配力。第八型的人會忠誠地運用自己的力量，並毫無倦怠地支持有價值的事件[7]。

(9) 第九型媒介者(和平型)：第九型的人是和平使者。他們善於瞭解每個人的觀點，卻並不知道自己所想、所要的是什麼。他們喜歡和諧而舒適的生活，寧願配合他人的安排，也不要製造衝突。然而，如果被人施壓，他們會變得很頑固，有時甚至會動怒。他們通常非常主動，興趣很多，但是卻將自己的優先事項拖到最後一分鐘才做。他們還具有自我麻醉的傾向，讓自己去做一些次要的活動，如看書、和朋友閒逛、看錄影帶等。第九型的人是很好的仲裁者，磋商物件，而且能專心執行一項團體計畫[7]。

## 2.2 動畫角色造型塑造

動畫角色造形最為重要的兩個要素就是形體與色彩，角色外觀的視覺設計直接表現出導演的個人風格。在外型塑造上，包含動作、服裝等設計都屬於動畫其中的環節，造形決定動畫作品的風格，也同時涵蓋了許多美學意涵在內。動畫角色的成功造形設計有兩項基本原則，首先掌握住角色的身材比例與表情，利用誇張變形手法使角色的動作看起來明顯，角色的手、臂、腳、腿...等設計必須放大，尤其是臉部與頭部比例，為凸顯角色說話的口形、眼神與神情的變化、線條儘量的簡化，讓後續接手的設計師在繪製過程中較好繪製且防止變形。

動畫角色基本造形設計方法，透過圓柱體(包括圓錐體)與球體(包括橢圓體)結構相互疊合，加上支點與連結點的應用，再輔以其他如線條、方圓...等圖形組織而成。此外，角色的設計需注意到某些為人所知的性格特徵，例如：可愛的角色其基本體形接近幼兒身材比例，這樣才能表現角色純真、可愛的特性;選取動物為角色，狼和狐狸就是常扮演反派角色；小羊或小狗則有溫馴性格。角色的輪廓線條相當重要，如果將角色色調去除，仍然可讓觀眾了解角色的動作在做什麼[8]。

## 2.3 恐怖角色造型的模式之運作

在觀賞一部動畫電影時，我們會同時接受到畫面所呈現的圖像，包含了視覺、聽覺的部分，在動畫中的各角色在造形設計上，不論是身型架構、五官表情、服裝或飾品配件，這些圖像都會隱含著各種象徵性的符號及背後的意涵，在烘托出整個角色特性與在劇中的定位[1]。本研究從各類動畫與圖像中與角色造型的各項元素，找出角色造型設計的脈絡與意義，以及角色恐怖表現的關係。

## 2.4 恐怖角色的表現手法與類型

恐怖是一種認知形式，承載著社會意義，恐怖表現通常以，殺人、吸血鬼、喪屍、惡魔、外星人、邪惡的孩童、狼人、食人動物、鬼屋、騷靈現象和幽靈等手法來代表，恐怖含有誇張的變形造型，而使觀眾感受到恐懼的感覺[11]。

## 2.5 故事情節發展與角色互動的模式

首先在一開始先確定故事要令觀眾產生失諧的不一致類型為何，可由角色性格特質、形象與互動關係產生不一致。接著在營造敘述情節中，說明故事的主體類型、時代背景與較色性格特質與目標等，藉由這些人事時地物的介紹，引導觀眾進入故事的中心，以對角色的事件發展產生期待，而這也形成敘事結構中的佈局。在營造敘事情節中被誤導的觀眾，會對故事解色性格特質、形象與互動關係產生隱含命題，為接下來的情節發展形成一種預期心理，這即形成在敘事結構上的第一個轉捩點[1]。

## 2.6 《第十四道門》導演介紹與創作特色概述

《第十四道門》改編自尼爾·蓋曼(Neil Gaiman)所創作的一本同名暢銷兒童讀物—影片的編劇兼導演亨利·塞利克(Henry Selick)顯然與我們印象中的美國電影人不太一樣，包括他在“定格動畫”領域所取得的無人可以替代的成績，之前的幾部作品也都被當成了人們爭相效仿、津津樂道的佳作，那部已經堪稱傳奇的《聖誕夜驚魂》，更是美國電影史上公認的最偉大的節日電影之一。隨後，塞利克又執導了從非常有創作天分的作家羅爾德·達爾(Roald Dahl)的《飛天巨桃歷險記》中獲得故事靈感的同名影片，繼續在“定格動畫”的世界裡馳騁--他那非常有標誌性意義的獨特想像力很快就受到了最為廣泛的認知，而他也真的牢牢地抓住了全世界電影觀眾的心。這一次，亨利·塞利克將藉助《第十四道門》達成的是另一個驚人的夙願，完成第一部以3D的手法拍攝出來的“定格動畫”，時間追溯到2004年，塞利克以策劃總監的身份首次加入位於美國波特蘭市的萊卡娛樂工作室，一起投入到對動畫電影長片領域進行探索和開拓的工作中，這部《第十四道門》無疑也就成了他們共同製作出來並推向院線的第一部作品了，似乎所有的人都在期待這部影片可以在票房方面發揮出它驚人的潛力[12，13]。

## 三、研究方法

將《第十四道門》的相關文本資料彙整，以個案研究進一步從相關資料描述中，說明故事的角色性格特質與目標等，藉由人事地物的介紹找出影片中恐怖角色外形特色，與該角色在故事中所扮演的身份，並從電影故事的轉折點敘述角色淺在的性格特徵，探討角色外形意象。

角色的外觀造型從五官、髮型、服飾、配件上等來看，說明角色的性格與故事情節互動時的運作模式。

### 3.1 研究方法流程

本研究步驟將《第十四道門》故事中選出主要恐怖角色進行分析，並截圖說明畫面所要表達的含意及故事中與恐怖角色的互動模式。

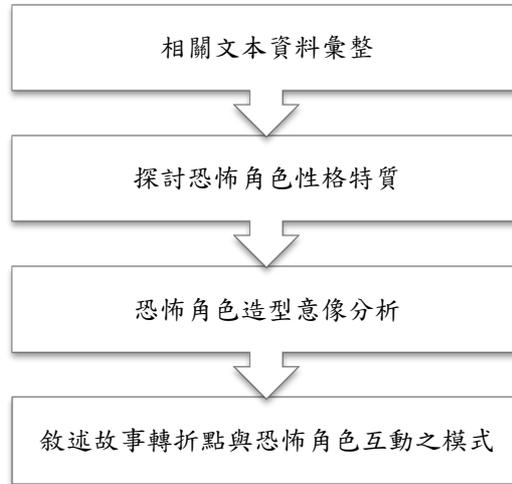


圖 3 研究流程圖

#### 3.1 《第十四道門》劇情大綱

主角卡洛琳隨著父母搬到了一處叫做「粉紅宮」的新家，她的爸媽成天對著電腦寫作，忙著生計，無暇照顧她，只要她去點數新家所有有關藍色的門窗，因此才撞見了躲在牆角下的第十四道門。第十四道門上了鎖，而且被磚牆給封實了，但是午夜夢迴時，卡洛琳卻能在老鼠的牽引下，發覺門開了，而且在彩虹迴廊的誘引下，她攀爬了過去，迴廊通到是窗明几淨的另一個新家，有一對貌似她父母親翻版的神秘男女，熱情招呼著她，所有父母親對她的疏忽與遺忘，在她們的身上似乎全都得到了回報，差別在於她們的眼睛全由鈕扣縫成，她們的善意款待只是想誘引卡洛琳離家，投靠她們，自願獻上眼珠，成為鈕扣家族的成員。柯洛蘭嚇到了，明白了，也拒絕了，卻也發現對方一旦計謀不得逞，就會牽累卡洛琳的父母，把她們困在冰宮裡，闖下大禍的卡洛琳此時就要憑著勇氣與智謀來救雙親[12, 13]。

#### 3.2 《第十四道門》恐怖相關角色造型





## 四、分析結果

### 4.1 《第十四道門》恐怖角色性格特質

《第十四道門》恐怖角色添加到神秘的母親，她幾乎是兩面。她是提供主角卡洛琳生活上的物質，這段是偏向好的真實的。另一個媽媽的另一面是可怕的，她想完全操縱主角。最重要的是，她試圖欺騙卡洛琳要與她在一起生活，是相當有說服力的。卡洛琳反擊另一個媽媽，此時就能看到真正的魔女。而她要的是什麼？另一個媽媽不希望糊狀的愛情，她想要她的孩子，和她身邊的每一個人，作為控制的對象，而這種類型的愛情結束了摧殘。卡洛琳另一個母親想擁有主角卡洛琳，但她只是想要偷了他們的靈魂。

#### 4.1.1 《第十四道門》卡洛琳的母親

動畫中的恐怖角色，於另一的世界的主角卡洛琳的母親，在卡洛琳剛遇見此角色時，個性及態度為和善的，直到卡洛琳反抗此角色而開始改變性格特質及外在造型。

表1 《第十四道門》恐怖角色演變的性格特質

卡洛琳母親角色演變	心情	外表感覺
	<p>情緒還是屬於和善時，偏完美主義者，有道德、值得信賴、公平正直。</p>	<p>表情流露出有自己法則、有自己的標準。</p>
	<p>情緒處於在忍耐中，偏觀察者，分析力強、有洞察力、有耐性，不喜歡預定的例行公事，卻希望事先知道被期望的是什麼。</p>	<p>表情流露出試圖刺探情況、想得到一些情報或答案。</p>
	<p>情緒處於生氣中，偏享樂主義者負向，衝動力具反抗性、躁動定不下心、自我中心，具有涵蓋每件想要完成的事情的內在計畫。</p>	<p>表情流露出試圖計畫對付他人、歇斯底里充滿強迫性與敵意。</p>
	<p>情緒處於爆發，偏支配者負向，獨裁具支配性、攻擊性強、報復心強、想利用別人。</p>	<p>表情流露出殘暴具攻擊性、獨裁專制缺乏同情心，自大且復仇心強，具有攻擊性。</p>

#### 4.2 《第十四道門》恐怖角色造形意象

表2 《第十四道門》恐怖角色造型特徵

恐怖角色變化	造形外顯特徵
	<p>身形：身材瘦長、四肢纖細、腰圍特細、膚色呈偏紅。</p> <p>五官：眼睛為鈕扣、臉型消瘦、血盆大口。</p> <p>服裝配件：深色白點洋裝。</p> <p>語彙：幾何的、妖艷的、邪氣的、剛硬的、威嚴的。</p>
	<p>身形：身材為骨頭、四肢纖細、膚色蒼白。</p> <p>五官：面部龜裂、臉型消瘦、。</p> <p>服裝配件：破爛的洋裝。</p> <p>語彙：誇張的、畸形的、可怕的。</p>

#### 4.3 《第十四道門》故事轉折點與恐怖角色互動之模式

《第十四道門》故事進行到恐怖角色開始因為情緒，外在造型有所變化

表3 《第十四道門》角色演變成恐怖角色

		
<p>(1) 主角卡洛琳因為不服另一個世界的母親，而開始反抗。</p>	<p>(2) 另一個世界的母親情緒開始變化，此為轉折點。</p>	<p>(3) 鏡頭開始特寫母親外型變化開始。</p>
		
<p>(4) 畫面背景移動，角色也慢慢變化造形。</p>	<p>(5) 鏡頭從另一個角度呈現恐怖角色變化的大小與高低。</p>	<p>(6) 最後呈現角色變化成恐怖的外型。</p>

		
<p>(7) 主角卡洛琳再度回到演變恐怖角色的母親房間，此時背景顏色已成綠色。</p>	<p>(8) 畫面回到變化成恐怖外形的母親，這時外型又有所變化，身形如骷髏樣，五官龜裂。</p>	<p>(9) 卡洛琳把貓丟向另一個世界的母親，把她的鈕扣眼睛給抓掉。</p>
		
<p>(10) 另一個世界的母親因鈕扣眼睛掉了，情緒更加生氣，場景因此改變。</p>	<p>(11) 場景出現蜘蛛網，另一個世界的母親外型變化成蜘蛛狀。</p>	<p>(12) 最後成為蜘蛛形態的恐怖角色。</p>

#### 4.4 小結

以動畫《第十四道門》中的恐怖角色造形與故事中另一個世界的母親角色演變為恐怖角色的互動情節，驗證《第十四道門》片中恐怖角色從情緒、性格形象內在意義去設定角色的外觀變化造型，以產生不同恐怖類型的角色。恐怖角色與故事情節互動，藉由故事中，主角使恐怖角色的情緒變化而漸進式改變成恐怖外型這段情節中，會使觀看者對劇中角色產生起伏，而感到恐懼。

### 五、結論與建議

經由從創作者角度探究恐怖造型設定上如何產生恐懼，以及故事情節中，角色間的互動如何運作以產生恐怖變化，本研究藉由角色的性格形象與外觀造型，歸納出符合恐怖角色的設定模式；誇張變化，將正常角色變化誇張化，如影片中另一個世界的人，眼睛都由鈕扣形成、從正常外形變化成骷髏狀之後又演變成蜘蛛狀，歸納出配合類比觀念關係，而產生對觀眾情緒起伏的變化。本研究藉由恐怖設定模式，對未來創作者進行恐怖設定時作為一參考準則。

#### 參考文獻

- [1] 馬新程。動畫電影幽默角色之設定與運作探討-以《佳麗村三姐妹》為例。國立台中技術學院商業設計系碩士論文，2010。
- [2] 蔡辰男。中文百科大辭典。台北:百科文化，第1202頁，1984。
- [3] 簡妙芳。電影動畫神怪角色設定準則可行性之研究。國立台中技術學院商業設計系碩士論文，2008。
- [4] David Bordwell & Kristin Thompson(曾偉禎 譯)。電影藝術形式與風格。台北:遠流出版，1992。
- [5] Syd Field(曾西霸 譯)。實用電影編劇技巧。台北:遠流出版，第46頁，1993。
- [6] Andrew Glassner(關帝丰 譯)。編故事互動故事玩家創意聖經，台北:閱讀地球，第65頁。

- [7] Karen Webb(翁靜育 譯)。九型人格，團結出版，第14頁。
- [8] 黃鏗津。《汽車總動員》之角色造形意象研究國立臺中技術學院商業設計碩士論文，2010。
- [9] 王櫻芬。Kidult(成人孩童化)圖像風格應用於視覺人物造型設計之創作研究。輔仁大學應用美術研究所碩士論文，2007。
- [10] 黃思茹。以《長夜》動畫影片—探討影像的視覺性與驚悚元素。國立臺南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所碩士論文，2011。
- [11] 陳俊霖。卡通人物造型與性格設計之研究創作。國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士班碩士論文，2009。
- [12] 開演電影網 <http://4bluestones.biz/mtblog/about.html>
- [13] 《第十四道門》官網 <http://coraline.com/>