

美国影片中反派虚拟角色的研究

徐昊颖^{1*}, 曹一君¹

(¹ 广东文理职业学院, 广东 廉江 524000)

摘要: 随着影视行业的不断发展创新, 影视作品中加入越来越多的虚拟角色。他们不仅有鲜活的生命, 而且具备完善的**思想情感, 有的是充满阳光的正义虚拟角色, 有的则是布满棱角的反派虚拟角色。通常影视作品塑造的正面角色被人所歌颂, 而反派角色在受众观影后就被抛掷脑后。但是, 从美国虚拟角色电影发展趋势来说, 反派虚拟角色在影片中价值是不容忽视的。塑造一个典型的、深入人心的反面虚拟角色也是系列虚拟电影的叙事入口, 它与正派产生矛盾冲突从而促进故事的情节发展, 使电影更具有紧迫感和跌宕性。美国漫威电影中, 铁霸王、鞭索、基里安博士、红骷髅、泽莫、海拉、灭霸等反面虚拟角色不仅有着独特的造型特征和风格, 同时还使得故事情节跌宕起伏。让每一部新的漫威系列电影都充满故事性, 从而塑造更多经典的反派虚拟角色。因此本文综合运用案例研究, 文本研究等方式对反派虚拟角色的意义进行研究。通过具有代表性的反派虚拟角色在作品中所呈现的状态, 努力探索反派虚拟角色身后的艺术价值与社会文化功能, 并以美国影片中的反派虚拟角色为窗口, 分析反派虚拟角色所折射出的社会问题, 通过现有的成功经典案例中的反派虚拟角色, 探究美国影片中反派虚拟角色的塑造方法。

关键词: 反派虚拟角色; 价值; 社会问题; 角色塑造

Research on the virtual characters of villains in American films

Xu Haoying^{1*}, Cao Yijun¹

(¹ Guangdong Vocational College of Arts and Sciences, Lianjiang, Guangdong Province, 524000, China)

Abstract: With the continuous development and innovation of the film and television industry, more and more virtual characters are added to film and television works. They not only have vivid lives, but also have complete thoughts and emotions. Some are sunny and righteous virtual characters, while others are villain virtual characters full of edges and corners. Usually, the positive characters portrayed in film and television works are praised, while the villain is thrown away after the audience watches the movie. However, judging from the development trend of virtual character movies in the United States, the value of villain virtual characters in the film cannot be ignored. Creating a typical and deeply rooted in the negative virtual character is also the narrative entrance for the series of virtual movies. It creates contradictions and conflicts with decency, thereby promoting the plot development of the story, making the film more urgency and ups and downs. In American Marvel movies, the negative virtual characters such as Iron Overlord, Whiscrew, Dr. Killian, Red Skull, Zemo, Hera, Thanos, etc. not only have unique styling characteristics and styles, but also make the plot of the storyline ups and downs. Make every new Marvel movie full of storylines, thus creating more classic villain virtual characters. Therefore, this article comprehensively uses case studies, text research and other methods to study the significance of villain virtual characters. Through the state

presented by representative villain virtual characters in the works, we strive to explore the artistic value and social and cultural functions behind the villain virtual characters, and use the villain virtual characters in American films as a window to analyze the social problems reflected by the villain virtual characters, and explore the method of shaping villain virtual characters in American films through the villain virtual characters in existing successful classic cases.

Keywords: Villain virtual characters; value; social issues; role shaping

引言

自 1895 年世界第一部电影诞生至今, 电影从最开始科学技术的发展的产物到现在成为一门伟大的艺术, 这些跟时代的进步、人文观念的转变、社会科技的发展密不可分。同时随着电影行业的不断发展进步, 虚拟角色被大量的引入到影片中。在影片中的虚拟角色越来越受到受众的追捧, 如美国动漫《疯狂动物城》中的兔子朱迪以及狐狸尼克和美国电影《银河护卫队》中的树人格鲁特等。朱迪、尼克和格鲁特的设定就非常符合大众的审美要求。同样, 在影片中承载着正义力量的虚拟角色被演绎的极度精彩, 但是受众往往只会注重正面角色带来的正能量而忽视衬托正义角色的反派虚拟角色带来的危害和警示。《疯狂动物城》播出后, 最受热议和追捧的则是兔子朱迪和狐狸尼克, 但是却极少热度是在反派角色绵羊的身上。因此本文通过影视案例分析以及文本研究对美国影片中的反派虚拟角色进行探讨, 发现反派虚拟角色存在的类型和在影片中承载的核心价值。

1. 反派虚拟角色的概述

1.1 反派虚拟角色的概念

虚拟角色是客观世界不存在的, 是借助影视艺术创作的手段以及创作者精心构思、设计出来的各种形象, 他可能是具有人类基本特征但是却拥有超能力^[1]。如漫威系列电影中的绿巨人、洛基等; 可能是在现实生活存在的事物但是不具有人的特性, 但是在影视中获得人的特性。这一类型的虚拟角色则是在动画动漫中体现的居多, 例如动漫《疯狂动物城》里的所有角色; 也可能是现实生活中不存在的事物, 是由创作者创作出来的, 例如《复仇者联盟》的灭霸。虽然这些是虚拟角色, 但是在影片中他们同样和人类一样拥有性格、思想以及行为观念。

正反原本就是相对的。反派则是与正义角色的行为相对、思想观念相对、性格相对的角色设定。但是在反派的构成中往往不是单一的情节设定。可能是在社会生存中遭受到常人所能接受的不公平对待, 导致原本心存善念的他们不断的走向极端世界; 也可能是他们受到各种环境的影响使得自己的心理状态发生急剧变化。最终自己的行为 and 心智不受控制, 导致走向正义的对立面, 成为传统意义上的反派坏人^[2]。例如美国影片《X 战警》中的万磁王, 他的母亲、父亲、妹妹都被杀死埋在集体坟墓中, 导致马克思的能力觉醒, 只有他一人侥幸存活。正是因为经历了二战的残酷和非人的对待, 使得万磁王成为 X 战警的头号反派。

综上所述, 反派虚拟角色是在角色构成方面由创作者创造出来的非现实意义的角色; 在影视作品表现中反派虚拟角色是和正面的虚拟角色相对, 从而推动故事情节的发展。为影视作品增添张力。

1.2 反派虚拟角色的特征

为使反派角色形象丰满立体, 避免反派角色因为角色定义而故意设计显得僵硬死板, 近年来, 美国影视作品不再创造“单纯”的反派, 大部分作品不再把反派的形象设计得凶神恶煞, 让观众一眼就能分辨的出来。很多作品描述了反派在变得邪恶之前的经历, 通常将其设定为平凡、弱小的社会成员, 因遭到迫害或意外变得思想行为极端; 一些作品着力刻画反派复杂的性格特征, 展现出他们作为人的良知与温情还没有完全消失的一面, 显得反派角色更加真实而富有感染力。通常影视作品中的反派在性格、力量、行为、外表等方面都是相对极端的。

性格特征: 角色的性格刻画是内在的, 他的形象刻画没有特别的突出, 使观众再看的时候关注度在上面极其的少, 给本身的反派角色多了很多伪装, 往往到最后才会揭露出他的真实面目,

使得观众在观影过程中始终保持着探究的心态去观看这部影片。例如《疯狂动物城》的小羊副市长的角色，他的形象刻画很普通也很贴合逻辑，但是在影片中，他的真实性格充满仇恨、疯狂、残忍。影片里的羊副市长外形温顺可爱乖巧，一直任劳任怨的工作，并且很热心的帮助兔子朱迪，故事前一大部分都没有透露出一丁点可疑的地方。直到最后才揭示出羊副市长的计划，暴露出羊副市长的阴险狡诈。着实让观影者为之感叹。往往就是观众觉得毫不起眼的角色才可以成功塑造造成性格扭曲的大反派。

力量特征：有些反派虚拟角色一改往常的奸邪小人的形态，采用的是体格高大看起来格外具有战斗力的形象与之相对应的正义角色的体态往往就是弱小的、势单力薄的。对于力量型反派虚拟角色的塑造，首先他们的身材是无比的巨大，身体比例严重失调，做事情不计较后果。力量型反派虚拟角色做事是莽撞的，没有头脑。如《圆梦巨人》中的食人巨人们，他们浑身充满野兽凶猛的气息，身材高大，面部表情充满鄙夷的态度，吞噬人类，时常欺负体型不是特别有优势的巨人；又如《阿丽塔》里的地下领主格鲁依什卡，他是半机器人状态，浑身是金属制做而成，体格也是极大无比，看上去就是充满爆发力的人物。做事残暴、狂躁并且不那么容易对付。

行为特征：行为任意杀人、大肆破坏、危害公共安全、破坏公共秩序、企图颠覆国家。例如《环太平洋》中的怪兽想要入侵地球，对人类的城市造成巨大的破坏。

外表特征：反派的形象塑造总会给人视觉的冲突，几乎每个影片中都少不了凶恶、狰狞可怕，令人感到恐惧、厌恶的反派形象。他们面骨如骷髅一般，这种形态的反派角色在视觉上就会给人一种不好的感觉。他们的形象就如同社会中重度吸毒者的样貌。没有朝气，有的吸毒者甚至家破人亡，当他们没有经济来源去吸食毒品的时候，内心黑暗的一面就会彰显出来。美国影视中反派虚拟角色的塑造也常会借用现实生活中的这类典型人物，用他们身上的某一特征来打造符合影视形象的反派虚拟角色。比如说利用他们的外貌特征，身材比较瘦小，眼神时常透露出奸诈的神情，嘴巴细长，牙齿参差不齐。往往这种样貌极端的形象在画面中一出来，受众就会把他往反面人物去靠拢，使得角色的反派特性更加的突出，让受众一眼看上去就知道这是坏的存在。例如《指环王》里的咕噜，咕噜是曾经的魔戒持有者是一种扭曲又凶残的生物，带着双重人格的他一直在追逐实现目标就是再次的拥有魔戒^[3]。他在拥有魔戒后被魔戒所影响才导致他扭曲性格的产生，得到过强大力量后不在愿意接受弱小平庸，将贪婪的性格展现的淋漓尽致。

2. 美国影片中反派虚拟角色塑造的意义

2.1 反派虚拟角色在影片结构中的意义

在一部以虚拟角色作为主要表现形式的影视作品中，平白直述的去宣扬正面虚拟角色伟大善良，高大无私，给观众带来的冲击力不是很大。往往在影片中存在诡计多端，阴险狡诈的反派虚拟角色。不用刻意的去渲染正面虚拟角色，正面虚拟角色自身的主角光环就可以得到很好的表现。同时观众在观看影视作品的时候，都会有一个自身代入感，会对正派虚拟角色的命运感到紧张，同时对影片中的反派虚拟角色产生愤恨的心情。当观众情绪到位就可以很好的证明作品中的反派虚拟角色塑造的很成功。一个正面形象的饱满，往往就是离不开反面角色的衬托，例如在美国影片《阿丽塔》中的反派虚拟角色，外形巨大的格鲁依什卡，他在战斗中浑身充满残暴因子，不管对方的生死，一直为剧中的大反派卖命。每次格鲁依什卡的一出场，阿丽塔就会被处于危险之中。但是每次当阿丽塔奋力反抗的时候，让观众看的直呼过瘾。从中也凸显出阿丽塔的勇者精神以及强大的使命感。其中有很多大一部分的功劳是反派格鲁依什卡的存在。

自 2018 年美国推出一个新系列的科幻电影《毒液》。毒液的存在形式有两种，第一种是在没有宿主的情形下，毒液是黑色粘稠状的液体。攻击性虽然也有但是基本上削弱一大半。第二种就是找到宿主，他们依附与宿主生存，在饮食习惯上，毒液是一种食人的物体，在影片中，毒液找到男主的身体作为自己的宿主，刚开始的融合就可以看出毒液骨子里就具有凶残的暴力因子，易怒、暴饮暴食、打人等。随着毒液和男主长时间的相处，两个人都互相沟通，慢慢的毒液的性格由着宿主发生改变，学会控制住自己的情绪，学会沟通，会辨别是非，懂得他的同伴行为是错误的，最终毒液和男主达成共识，一起消灭掉反方。维护住世界的和平。起初毒液的个人行为也是恶劣不可控制的，但是因为外界因素的影响，也就是宿主的行为影响，导致最终毒液成为具有正义感的正面角色^[4]。

2.2 反派虚拟角色在影片中的叙事意义

一个完整影片想要成功的发展下去，需要有开端—发展—高潮—结尾的完整结构。在叙事部分又需要有矛盾冲突的出现来推动故事情节的发展^[5]。矛盾冲突的出现也是分为：矛盾的出现—矛盾的发展—矛盾的激化—矛盾的解决这四个部分构成。而矛盾的出现必然需要有对立的双方存在，如正义和邪恶，善良与恶毒，亦或是双方存在两种不同的观念。通常，矛盾的制造者会交给影片中所谓的反派角色。由此看来，想要具有丰富的故事情节、推动情节的发展，反派角色是必不可少的。同样在一部以虚拟角色作为主要表现形式的影视作品中，反派虚拟角色同样承载着激化矛盾的作用。就像美国电影《复仇者联盟》里的反派虚拟角色灭霸，他的存在本身就是持有与漫威英雄相反的观念，并且灭霸的能力也是无限大的，一个响指就可以使整个宇宙毁灭^[6]。也正是因为有灭霸的存在，才会使得复仇者联盟电影如此的受到欢迎。因为灭霸的存在，影片中对持的场面无比的激烈，故事情节也跌宕起伏。影片中正义的角色也被彰显得尤为勇敢。由此可以看出，如果没有像灭霸这样的反派虚拟角色制造的矛盾，漫威中的诸多英雄人物就会没有解决矛盾的机会。

3. 反派虚拟角色在社会认知中的意义

3.1 价值观念的引导

美国许多影视作品中的反派虚拟角色多少都隐喻一些人性的黑暗面，通过揭示这类人性的黑暗面，从而引导受众拥有一个正确的价值观。如《疯狂动物城》中，剽窃权力的绵羊副市长，代表人性中对权力的欲望，观众在观看影片中便会不自觉的将自己放置在角色上。绵羊想要掌控一切，贪婪的想要有极其大的权力。在实现掌权的过程中手段让人不寒而栗。但是绵羊的最终结果则是被关进监狱。光明重回动物城。也就隐射出，虽然人人都渴望掌握权力，拥有身份的象征，但是，当误入歧途后，不仅永远得不到权力反而会为此牺牲很大的代价。疯狂动物城的主题是跟人类在社会发展中的状态相关^[7]。绵羊的贪婪和越权最终遭到社会的管制，在这里也体现出心术不正带来的后果。从而引导人们做出正确的价值判断。

3.2 社会现象的批判

在《疯狂动物城》中，对于性别偏见及男女不平等的现象也表现的尤其明显。在职场上，兔子朱迪作为女性，第一天上班就被歧视，不被委以重任，只是被派去贴罚单。表现出在警察职业中，女性是出于劣势地位^[8]。在影片中表现出来就是只有男性才有资格胜任警察职业。有很强的男性化色彩。

同时在影片中地域偏见也是格外的严重，动物城划分出很多的区域——啮齿动物区、大象区、狐狸区，同时也包括热带雨林区、冻土区、沙漠区、绿洲区还有中心区域。影片中有一幕是当狐狸尼克想要在大象冰淇淋店买冰淇淋时，大象拒绝为狐狸尼克提供商品，让尼克回自己的狐狸区去买。不仅仅这一幕显现出地域偏见严重，再后来爆发哺乳动物会狂暴化言论时，动物城瞬间分裂成各个区域，而哺乳动物则被歧视，坐在地铁上会被用异样眼光对待，很大一部分人，让哺乳动物滚出属于他们的领地，让原本和谐的动物城变得四分五裂。不具有身份和地域优势，当出现问题时，总是会被放置最底端的位置对待^[9]。这种现象也象征着现实社会在遇到涉及到本身利益的时候，就会表现的趋附热。

经济象征着话语权也在影片中表现的淋漓尽致，比如说在影片中哺乳动物鼯鼠属于最小的一类，但是鼯鼠的经济却是影片角色中最可观的，以致于身材魁梧，擅长武力的北极熊为身材极小的鼯鼠打工，在鼯鼠身上就可以看出拥有强大的经济力量就可以掌握极高的话语权。

在美国影片《哈利波特》中，伏地魔虽然是一个反派的存在，但是他身上的所有经历却折射出严重的社会问题。伏地魔作为《哈利波特》电影中最重要角色，虽然在观众的眼中是一个极其可怕的存在，但是却无人从伏地魔的另一面去了解他，伏地魔是因为原生家庭的不幸，从小就被父亲母亲抛弃，无家可归的他被送往孤儿院生活。但是在那里的生活对伏地魔来说却是折磨，幼小的他不仅没有得到应有的关怀，而且被孤儿院的总管认为是古怪的孩子，为了可以存活，伏地魔必须压制住自己的内心。时间一长就导致伏地魔从一位年轻有为、前途无量的霍格沃兹最出

色的学生，成长为一个邪恶的、对抗整个魔法世界、妄图毁灭所有麻瓜的黑恶魔。如果伏地魔小时候生活环境是纯净美好的，伏地魔的未来可能就是明朗的。因为家庭和社会的种种因素导致伏地魔最终扭曲的性格^[10]。

4. 反派虚拟角色的塑造方法

4.1 形象贴合角色性格设定

影视重要因素之一就是视觉。在针对形象设计的时候，一定要打造出符合大众审美的外形。才会在影视的市场中得以长期的发展。在反派虚拟角色的形象设计上，根据图形构成学多采用三角形，三角形在视觉上显得锐利、扩张；锐利的三角形给人的感觉也是尖酸刻薄的，将三角形的元素融合在反派虚拟角色的造型效果会更加的突出^[11]。除三角形之外，多采用由棱角感的元素，使受众一眼看上去就知道这不是一个善类的角色。同时，心理学家认为色彩可以对人的感觉、思维、情绪、行动等都产生一定的作用。如《白雪公主》中女巫披着一身黑色的袍子，和色彩明快、纯洁的白雪公主就形成一个强烈的对比。在心理就会将两个元素放置在两端进行对比。人对于色彩的敏感度是特别高的。在一部影片中想要塑造好一个让人过目不忘的反派虚拟角色，直观形象的线条以及色彩的搭配上就要格外的下功夫。在创作的时候一定要融合观众的感受，尊重角色承载的意义，打造一个可以与观众产生共鸣的反派虚拟角色。

4.2 性格塑造趋于多元化

虚拟角色的塑造不仅仅是一个视觉形象的塑造，不能只注重外形与轮廓，应该在创作的同时考虑形象的背后生活和以及成长环境中造就的性格。在早期的许多具有虚拟元素的影视作品中，反派往往都是很直白的偏执性格。没有太多的故事背景，让受众感觉到反派的存在只是衬托主角的。随着观众对待影视的要求越来越高，单一化的反派虚拟角色已经不能满足受众的需求。所以，在创作反派虚拟角色的时候要倾注更多的背景赋予这个反派角色^[12]。不仅要让反派是坏蛋而且要坏的有据可循。如果创作者只是单一的想在故事情节中加一个坏蛋角色，按照固定模式去创作的话，创作出来的反派势必是公式化、脸谱化、简单化。

同时也要根据不同年龄段的受众群体去设置不同反派虚拟角色的性格。一般在针对低龄受众者的影视作品中的反派虚拟角色基本上采用单一化性格塑造方法；对于非低龄的受众群体，在反派虚拟角色性格塑造上则需要具有一定的复杂性。要塑造一个没有瑕疵的复杂反派，例如《卑鄙的我》中的小黄人们，之所以给观众留下深刻印象，不单单是因为他们呆萌的外型，更是因为各异的性格。虽然小黄人基本形态相似，但是创造者却赋予了他们鲜明的性格。一堆小黄人中每一个小黄人的性格都不一样。比如发型有的是竖立起来的，小黄人的性格就有些暴躁；有的发型是中分，小黄人的性格就是偏爱享受生活的等等。由此看出在反派虚拟角色性格的创造上要趋于多元化。正如马克思说过：“人的本质是社会关系的总合，反派性格的复杂化与其社会生存环境有千丝万缕的联系。^[13]”因此在塑造反派虚拟角色中，人物既要有普通的一面也要有特殊的一面，有时候表现出美好的一面，有时候在某些方面又表现出极其的恶劣。就像现实生活中人的性格一样，也不是单一性。人在社会行为中都传递着许多变换不定的性格因素：有时热心、有时冷漠、有时理性、有时又冲动等。因此，我们不能忽视其它性格元素而只注重人物主导性格元素的存在，事物都是在不断的发展变化，在一些特殊的情景下，次要性格元素也会在情况变化中形成人物新的性格特征，转变为主导性格。因此这也可以作为反派虚拟角色创作时的一个方式。

5. 结束语

在一部以虚拟角色作为主要元素的影片中。反派虚拟角色也许不像正面角色那样深入人心，受到观众的追捧，甚至会被观众所唾弃、反感、厌恶等，但是不得不承认的是，在观看后就会被遗忘的反派虚拟角色往往是使得正面角色成功的主要条件，当我们仔细推敲反派角色存在的意义时，会发现，反派虚拟角色有着自身独特的魅力^[14]。这种魅力不仅仅是构成影片发展的元素，更主要的特点是，在观影之后，反派虚拟角色带给我们的启发和认识。也可以从以下两个方面去解读反派虚拟角色带给我们的启发。其一，美国影视作品中反派虚拟角色的存在，他可以不仅仅只

是作为一个表演角色,更可能是通过虚拟的反派人物来隐射社会上现实存在的人物身上的瑕疵^[15]。亦或是正派角色的黑暗写照,虽然在影片中是正反两方的对抗,但是为何不可以理解为正派角色在和自己的黑暗一面作斗争,打败反方也就意味着战胜自己,反之亦然。

参考文献:

- [1] 汪少明,程曦.中国影视虚拟角色创作初探[J].传媒,2018,(18):49-51.
- [2] 廖亚明.动画电影反派角色的塑造研究[D].导师:丁粤红.赣南师范学院,2014.
- [3] 朱帅.《指环王》系列影片角色形象建构研究[D].导师:张新英.山东师范大学,2020.
- [4] 朱晓萍.《毒液·致命守护者》:小人物逆袭与英雄拯救[J].电影文学,2019,(03):140-142.
- [5] 宫麒康.论郁达夫小说的叙事艺术[D].导师:周海波.青岛大学,2022.
- [6] 张彩云.美国电影中反派人物形象研究[J].电影文学,2018,(08):31-33.
- [7] 孟婷,安琦.美国社会现实的真实缩影——影片《疯狂动物城》中的现实隐喻解读[J].长江小说鉴赏,2024,(18):96-99.
- [8] 王庆鹏,谢竞贤.《疯狂动物城》中身份构建的人际语法隐喻探析[J].牡丹江大学学报,2017,(06):50-52.
- [9] 黄曦.《疯狂动物城》中的身份构建及政治隐喻[J].黑龙江生态工程职业学院学报,2017,(03):153-155.
- [10] 姚亚倩.《哈利·波特》系列中的视觉艺术与文化符号[J].青年文学家,2024,(36):130-132.
- [11] 黄睿姝.动画作品中反派角色塑造[D].导师:邹毅.湖南师范大学,2016.
- [12] 刘明.皮克斯动画电影中反派角色的塑造研究[D].导师:萧萍.上海师范大学,2021.
- [13] 熊巍.论杰拉斯对马克思“人性”概念的解读——以《关于费尔巴哈的提纲》第六条为中心[J].太原学院学报(社会科学版),2025,(03):22-31.
- [14] 郭芬.论美国动画电影中的反派形象[J].电影文学,2017,(20):104-106.
- [15] 余森,吴琼.中美动画电影中反派角色塑造比较研究[J].电影评介,2016,(07):95-97.