

# 女童、少女动画的创作研究

## Research on the Creation of Girls and Girls' Animation

赵亮

Liang Zhao

腾讯科技有限公司 中国·上海 200000

Tencent Technology Co., Ltd., Shanghai, 200000, China

**摘要:** 近些年, 中国的动画产业蓬勃发展, 各种类型的动画作品层出不穷。其中也出现了一些女童、少女类的动画片, 虽然此类作品不多, 但作为细分领域里最大群体的一类动画片, 有必要对其创作进行充分研究, 找准商业成功的内在元素。在迪士尼的众多动画电影中, 专门有一类电影就叫公主电影, 其背后衍生出的商业品牌价值、文化符号价值都是世人所共睹的。2001年, 迪斯尼公司创立了“迪斯尼公主(Disney Princess)”品牌, 是继米老鼠与他的朋友们、小熊维尼之后的第三大品牌。而迪斯尼公主也是三大品牌中销售数字飙升最快的一个, 每年高达4亿美元以上, 而在票房方面每年也有26亿美元的进账。

**Abstract:** In recent years, China's animation industry is booming, and various types of animation works emerge in an endless stream. Among them, there are also some cartoons for girls and girls. Although there are few such works, as the largest group of animation in the subdivision field, it is necessary to fully study its creation and identify the internal elements of commercial success. Among Disney's many animated films, there is a special kind of film called princess film. The commercial brand value and cultural symbol value derived behind them are all seen by the world. In 2001, Disney founded the "Disney Princess" brand, which is the third largest brand after Mickey Mouse and his friends, Winnie the Pooh. The Disney Princess is also the fastest soaring seller of the three brands, reaching more than \$400 million a year and earning \$2.6 billion a year at the box office.

**关键词:** 动画产业; 女童动画; 创作研究

**Keywords:** animation industry; girls' animation; creative research

**DOI:** 10.12346/lcs.v4i2.7238

## 1 引言

对女童和少女动画进行深入研究, 也有其积极的社会意义。女孩在其成长过程中的心理需求是需要文化作品中更被关照的。而动画更是女孩成长中不可或缺的精神食粮。对儿童和青少年时期的发展具有重要的精神引领意义。女性在自我保护、身份认同、人格独立方面和男性有完全不同的精神需求, 必须从女性的心理成长发展和社会层面进行深入挖掘和探讨, 有针对性地指导动画作品的创作<sup>[1]</sup>。

随着女性不同年龄心理和认知的阶段, 在动画的创作过程中也要划分不同年龄层女性的特点。避免在内容中的设计中超出或无法满足作品目标观众的需求特点。此篇文章主要探讨两个类型, 一个是女童动画(3~6岁), 另一个则是少女动画, 年龄(12~18岁)。因为这两个年龄段是女性认识自己、认识世界最关键的两个阶段。

## 2 什么是女童动画? 女孩从三岁看动画的意义何在?

主角是年龄处于3~6岁的女童, 并且以展现女孩生活和成长的内容为主的动画片, 称为女童动画。

女童动画和其他低幼动画没有本质的区别, 孩子从18个月大的时候起, 就本能地沉浸在梦幻般的遐想游戏中。这个能力出现在这个年龄的原因并不完全清楚, 但它可能与开始说话有关<sup>[2]</sup>。而动画是最直接的能直达孩子梦幻般的遐想世界中的载体。所以从孩子三岁起, 看动画就是她们最快了解世界、连接世界的渠道, 为孩子未来的成长在意识上快速打好基础。

## 3 3~6岁女童动画的创作研究

### 3.1 社会环境对心理的影响

这一年龄阶段的女童处在刚刚有性别意识的阶段, 上了

【作者简介】赵亮(1980-), 男, 中国北京人, 本科, 从事动画编剧、导演艺术研究。

幼儿园,发现男生和女生的更多不同点,开始有了朦胧的男女意识。发现老师和家长会更喜欢自己表现得像个乖女孩,而不像男孩子那么调皮和多动。为了让自己更多地得到表扬或肯定,她们会主动地去寻找可爱、漂亮、受欢迎、有勇气的女孩形象作为榜样。所以女孩子更喜欢洋娃娃,她们以自己想像成为的样子作为蓝本来打扮自己的娃娃。

所以此类动画打造的形象要具备可爱、漂亮、优秀、有勇气的智慧女孩形象。比如迪士尼动画系列片《索菲亚公主》。

### 3.2 视听元素对心理的影响

天性开始显露,会表现得更喜欢光闪闪、粉红色、多姿多彩、可爱造型的形象。而且女孩的天性让她们更喜欢外表可爱的萌物,比如喜欢猫、狗、鸟等宠物。当然有些男孩子也喜欢,但是女孩会表现得更为明显。还有更多欢笑声和动听的儿歌、舞蹈这些都会让天性更为敏感的女孩感受到愉悦。

所以在视觉的表现上,美术风格要多姿多彩,元素的设计上要可爱、Q萌,可以有陪伴的宠物设定,也需要动物角色的加入。

音乐方面要欢快、热烈。可以适度加入舞蹈的元素,如片头片尾可设定角色跳舞,这样可以形成小朋友的模仿热潮,有利于未来产品的宣传。如日本动画片《樱桃小丸子》,结尾处的舞蹈段落就非常有趣。

### 3.3 探索世界的认知需求

随着年龄的增长3~6岁的女孩更渴望增加对新生事物的认知,已经从童年那种对简单的颜色、形状、语音、情绪等简单的认知,上升到了对事物的简单逻辑关系的认知,从三维过渡到了四维,开始关注事物的内在发展和结果。什么行为会导致什么结果,对这个有了更深的认知。而且,更想了解超出熟悉的生活范畴的事物,对于不明白和不理解的事物,常常用自己的幻想来代替,这是思维方面的改变。还有一点,她们会用游戏来探索、认知这个世界。她们的奔跑和跳跃更加稳定,她们可以单腿站立或跳跃。她们能够抛接皮球,用剪刀剪东西,倒水不洒。这些女童会将她们的运动技能应用于游戏活动之中,诸如骑三轮或两轮的自行车,相互追逐<sup>[3]</sup>。

所以在剧情的设计上,要有游戏化的思维,游戏是孩子的天然需求。在孩子的心里,现实世界和幻想世界是没有区分的,是连在一起的。所以我们的动画在剧情上也要打破这种现实和幻想的界限,让孩子畅游天地、无拘无束。

比如动画片《小马宝丽》,这方面就做得很好。

### 3.4 女孩情感的需求

这个年龄的女孩对身边的情感感受力更为敏感,有强烈的被爱需求,害怕孤独。她们的生理条件(及其限制)影响了她们对于自身的内部印象、自我概念或自尊。即使在一个非常小的群体中,你也可以观察到她们的巨大个体差异。动作上不够协调的、动作上存在发展迟滞的儿童可能需要成人许多的协助,所以她们更需要父母亲人的疼爱,更需要在小伙伴中获得认可,幻想自己成为一个小公主,处在安全的

受到保护和宠爱的环境。同时她们会开始流出自己女性的天性,会展示出女人天生的保护欲、关爱欲,比如对洋娃娃、宠物、毛绒玩具的依恋和照顾,会把自己的感情投射在这些特定的对象当中。她们也更想得到对局面的掌控力,所以会幻想自己是个拥有魔力的小魔女。同时,这一阶段的女孩在心理上也有叛逆的情绪,也需要发泄<sup>[3]</sup>。

所以在故事角色的设定上,需要有可亲可爱的老年角色,如爷爷、奶奶这样的成人角色;要有忠诚的伙伴陪伴,表现纯真的友情;要有宠物、小动物围绕在身边;让故事中的主角拥有某种魔法和神奇的力量会更受女孩的欢迎;还要有一个“坏蛋”的反面角色,这种坏蛋是可以肆意妄为的,这样的角色可以满足孩子内心叛逆的一面,实现她们在现实里不能做的那些事情。

### 3.5 女孩父母的需求

父母对于孩子的教育始终是最关心的,就会对孩子所看的动画片有要求。动画展示的精神内核必须是真善美的,动画要对孩子的成长有良好的引导作用,最好是让孩子在看动画的同时能获得生活和自然科学方面的小知识、社会交往的情商、良好的生活习惯等。避免出现暴力和蕴藏危险模仿和成人向的暗示内容。

所以在内容上,要在保证娱乐性的基础上增加教育的内容,往往获得家长的肯定才能在传播上更好地得到全社会的认同。

## 4 什么是少女动画

动画故事的主角和主要角色大部分是12岁以上的处于青春期的女性角色,以表现女孩生活和冒险为故事主题的动画片,称为少女动画。多数有强烈的女性英雄主义的特征。

## 5 少女动漫的创作分析

### 5.1 角色的打造要时尚化、偶像化、极致化

在少女动漫中,首先要有打造角色时尚化和偶像化的思维,这也是为未来的商业化推广所要具备的重要的元素。

要让少女关注的点在女主角身上体现出来。首先是外形上一定要具有美丽、萌、可爱等鲜明的特点。性格要善良、勇敢、纯真。可以打造一个女团(3~5人或更多),把更多不同类型的女性角色加入进来可以满足最多数的观众喜好。

要有时尚、多彩、绚丽的衣服,无论是女巫、小魔女、少女战士等,都需要酷炫的变身和神奇的服装,这是东方动漫形式主义的定律,东方人尤其喜欢变身形式,还要配上使用功能不同的道具(魔法杖、帽子、手套、胸针、项链、手环等),在平时女主人公的生活状态下,所穿的正常衣服,所用的各种包、用具,在符合角色身份和性格定位的前提下都要时尚化,要走在时代的最前端。

在主角或主要角色的性格上要鲜明,顽皮可爱、善良多情、多愁善感、粗枝大叶、稀里糊涂、呆傻卖萌……这些性

格要极致化。让每个人都是立得住的角色，一定要表达女性角色独立自主和积极进取的精神。

## 5.2 陪伴型角色的加入

每个女孩都希望自己是公主，每个女孩内心也都是孤独的、缺乏安全感的。所以在少女动漫中会有可爱的宠物或精灵相伴，这样可以唤起少女观众的天性中母爱的一面。少女还有收集癖好，可以加入收集宠物的剧情设置。

温暖的哥哥或父亲类角色也有必要加入，他们给少女带来的是温暖的、被关爱和保护的感觉，带来安全感。但是往往母亲的角色比较多余，可能母亲的形象会让少女联想到在家里唠唠叨叨的妈妈，少女们更喜欢坚强温暖的异性陪伴角色。

## 5.3 动画的艺术表现风格灵活多样

在少女动画中，比较适合用多种艺术表现形式，比如在某些情况下三维可以转二维、剪纸风格、木偶风格等，这样可以增加欢乐的气氛，让故事的表现更加活泼，千万不能把少女动画做得严肃认真。

## 5.4 少女的内在精神塑造

创作者要对女性的力量要有充分的认知。不断成长和不同类型的情感流露是电影和动画塑造美少女形象的永恒主题。展现多种细腻的情感是美少女动画的特点，如对花、鸟类、动物、孩子、大自然的情感。在故事中要塑造女性的高尚情操，对爱情的坚贞如一、对友情的不离不弃和对大自然的热爱、自我牺牲以及博爱精神。不但要坚强、勇敢、独立，还要给人以温暖。

这些方面也是女性最强大的力量，是克服各种困难的内在动能。

## 5.5 恋爱元素

要满足少女观众对白马王子的幻想，任何成功的少女漫画都要有恋爱元素的加入，而喜欢的对象一般是有点笨笨的男生（不能太厉害，不然掩盖了女主的光芒），或者是另一个极端，是女孩可望而不可即的偶像。两个极端的男性都是受少女欢迎的，这对应了现实生活中，一个伸手可及的男友和内心深处那种对极端优秀男人的幻想。还要加入一些三角恋等元素，这是最稳固和持续时间最久的感情悬念，男女角色的情感纠葛会一直拽着观众不离不弃。

## 5.6 女孩情绪、表情的夸张表现

在人物的塑造上更注重对情绪的夸张表现，尤其要对人物的表情进行搞笑的夸张绘制。

其实这些夸张的可爱表情倒并不适合女童，反倒是在少女动画中经常出现。女童对于过于夸张的表现接受起来要差一些。

## 5.7 烘托气氛、增强艺术、浪漫和心理影响

少女对色彩很敏感，在浪漫的、悲伤的、孤独的情感表达方面，需要在场景上和色彩上进行充满艺术感的气氛烘托。

比如深秋的红叶、萧瑟的松林、微风拂过的山岗、百花

盛开的草原，这些借景抒情的场景会频繁出现在少女动漫中，让少女细腻、多愁善款、纯真的心灵可以感受到更多的情绪信息，很容易和女主角建立起感同身受的情绪体验。在故事中当少女情绪和心理发生重大变化的时候，往往会让周围环境和色调进行改变，突出主观感受。

为了凸显画面的时尚感，将画面背景选定为时尚、前卫的流行街区是最合理的选择。

不但是场景，对于物品的情感渲染也很重要，女孩对于物品所代表的情感记忆是很深刻的，如温暖的灯塔、一支笔、一包烟、一个发卡……都会勾起女孩的感伤。特别要注重光影的处理，更好地营造叙事氛围。

## 5.8 为少女动画打造专属音乐

音乐在少女动画中非常重要，少女的感受能力很强，一段烘托情感的音乐、温柔的背景乐、欢快的流行歌曲，都会增加作品的魅力。未来可以开发音乐CD、做女团或开演唱会，好的音乐对传播很重要。

## 5.9 在剧本阶段需要注意的问题

在魔法少女类，一般以魔法、梦境、妖精、精灵、小神仙、妖精、魔女、女巫、仙灵等为题材，表现可爱平凡的少女某一天突然具备了某种能力和使命，成为一个了不起的公主类、仙女类的角色。这是比较常用的套路，用以实现一般少女观众的普遍愿望。讲述的故事要贴近主流人群的现实生活。在内容上，女孩一般对星座、占卜、超自然、神秘的事情非常感兴趣，要多选取此类元素来编写剧本。

在恋爱类少女动画中，对于女性内心的刻画更为重要，弱化了魔法少女类的形式，就要在情感细腻度上构造好。通过男女角色的感情纠葛来推进故事剧情，更为生活化的故事将有更多机会表现时尚的各类设定。

在题材的选择上，如常见的校园题材、成长题材、神话传说题材、战争题材、历史题材等。这些都适合开发少女动漫。

## 6 结语

以上就是女童动画和少女动画的创作研究，一切都要和此年龄段的女性的认知和心理作为创作的出发点，内容的创作上要消除女性观众对这个世界的匮乏感，无论是物质上的表现还是情感上的陪伴，要体贴入微，用细致敏感的心去体会女性内心细微的变化，建立女童和少女的安全感和丰盛感，丰富她们的想象力，让她们能够建立起强大的内心，应对未来的挑战。

## 参考文献

- [1] 王波.好莱坞动画电影类型研究[M].北京:社会科学文献出版社,2016.
- [2] [美]艾莉森·高普尼克.园丁与木匠[M].杭州:浙江人民出版社,2019.
- [3] 唐娜·S·威特默,桑德拉·H·彼得森,玛格丽特·B·帕克特.儿童心理学[M].北京:机械工业出版社,2021.