

影视动画剧本创作

动画剧本创作课程讲义

视觉传达设计系 王亦飞

第一部分 动画剧作概论

- 剧本的内容和形式有着区别于其他文学作品的特点，动画剧本除去具有影视剧本的一般特点外，更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的完美结合。
- 它的特性就在于营造一种具有原创性的幻想空间。在这种幻想打破现实生活逻辑关系的同时，建立一个“新的逻辑”。
- 这种“幻想”是广义的，可以从人物、视角、细节等多个角度进入。

第一章 动画剧作的基本概念

- 本章学习的重点：
 - ① 什么是动画剧本
 - ② 动画剧本的特性与格式
 - ③ 动画片剧本的内容

第一章 动画剧作的基本概念

- 第一节 什么是动画剧本
- 动画剧本是由画面讲述出来的一个故事。
- 动画片是影视剧的一种类型，那么谈到动画剧本，也要从影视剧剧本的基本概念谈起。
- 什么是影视剧本？
- 从它的作用来看：一部影片的创作，是从剧作者编写文学剧本开始的。文学剧本是整部影片的基础，这不仅因为它是影视作品的第一道工序，也是导演再创作的依据，是未来影片成败的前提。
- 如果说视听语言是一种特有的讲述故事的方式，那么剧本就是未来视听语言的一种文字表述：美国最畅销的电影剧作家—悉德·费尔德，在谈到电影剧本这一基本概念的时候，首先就强调了“它既不是小说，也不是戏剧……而是由画面讲述出来的一个故事。”

第一章 动画剧作的基本概念

- 影视剧本的创作，是为今后影像拍摄做准备、打基础。那么在剧本的创作中，就不仅要把故事讲好，把人物塑造好，还有一个很重要的要求：你的剧本是否具有视听表现力。当文字隐藏到作品背后，故事、人物以及细节都要用视听语言来表达的时候，这部作品的感染力是削弱了，还是会因为影像的独特表现力而增长了？
- 读小说的时候，我们经常会被那些优美、独特的文学表达方式所打动：精妙的比喻、优美的景物描写、细腻的心理活动……然而这些文学的表达方式，却是无法直接转化为影像或声音的。你所展现出来的，必然也只能是具象的东西，而“感情”、“氛围”这些内部的抽象的东西只能让观众自己去感受、体会。正如悉德·费尔德所说：“剧本涉及的都是外部情景，是具体细节。”
- 因而，富于视听表现力的情节设置，简洁准确的语言才是剧本所需要的特征。

第一章 动画剧作的基本概念

- 认识到剧本在整个影视剧创作流程中所起到的作用，我们能够清楚地看到：在剧本这个阶段，人物、故事情节、影片的主题内涵，这些影片内容最重要的部分都已经确定下来了，不可能发生根本地改变了。剧本的重要性由此可见。
- 有人说，一个好剧本，遇到平庸的导演，可能被拍成二流的影片，但是面对一个不够好的剧本，无论多么天才的导演，多么努力，都无法拍出一部出色的影片，这样的例子，我想大家也能想到不少吧。选错了剧本，注定没法创作出好作品。
- 尤其对于动画片来说，制作起来要花费很多时间和精力。很多创作者在剧本创作这一环节上却格外“吝惜”时间，总是期望在制作的过程中对影片的不足加以弥补，实际上如果在剧本这个阶段没有打好基础，那么后面的工作也就是“无用功”了。
- 所以，我们了解了剧本的定义，就能够帮助我们进一步认识到，剧本的创作对于影视剧成败起到了多么重要的作用。

第一章 动画剧作的基本概念

- 第二节 剧本的特性与格式
- 逐个场地、逐个镜头地去写剧本。
- 无论是哪种影视剧本，用动画的形式来表现的、真人表演、胶片拍摄的，剧本的格式是有统一标准的，区别于其他文学样式，例如小说、诗歌等等的格式。
- 什么是专业的剧本？
- 经常会有人把分镜头剧本和文学剧本弄混。分镜头剧本是导演的工作，里面会细致地把摄影机的角度、镜头术语、演员走位等拍摄时具体设计都写出来。而文学剧本是编剧的工作，不必告诉导演拍什么、如何拍，而是要“逐个场地、逐个镜头”地写剧本。
- 什么是镜头呢？悉德·费尔德谈到，剧本中的镜头就是“摄影机所看到的東西。”

第一章 动画剧作的基本概念

- 对于剧本的格式，我们就以《音乐船》为例，作一个归纳。
- 第一行：场号（是第几场戏？）；概括地介绍这场戏的时间和空间；时空的类别。（拍摄需要分为日景、夜景；内景、外景。）
- 阳光灿烂的海面上，一艘小轮船摇摇摆摆地漂浮着。小船的甲板上。日 外。
- 第二行：人物的基本状态和动作。
- 爸爸悠闲地坐在船头的小凳子上，他身旁放着鱼杆和水桶。后面就是“逐个镜头”地叙述人物的动作和行为。在这里特别值得注意的，当要表现人物有某种想法，或是有某种感受的时候，要用行为动作去展现，而不是单单把它叙述出来。
- 例如：表现爸爸等得不耐烦了，就用“不停地变换着坐姿，皱眉思考”把人物内心的活动展示出来。
- 表现时间过去很久，就用“远处，鲸群跃出海面，喷着水柱，慢慢游远了。”

第一章 动画剧作的基本概念

- 这些都是把内部、抽象的事物，具体形象的展现出来的一些手法。
- 有人可能会认为格式只是一种外在形式。对于创作来说并没那么重要。其实并非如此，形式对内容总会产生某种程度的影响，就像诗歌和小说的形式的差别如何对内容产生影响那样。
- 还是以《音乐船》为例。剧本中：第一场戏发生在甲板上。当空间变了，到了厨房，就是第二场戏。这两场戏的划分就是由于空间的转变。
- 在童话中，我们则看不到这样明显的段落划分。我们感到，小说是行云流水的，情节在作者的叙述中娓娓道来，而剧本却像有一根线穿起的珍珠，是由一个个彼此间隔的单元组成的。
- 再比如，小说中我们会读到作者主观的抒情、议论、描写等等，这些在剧本中很少见到，剧本最终是要转化成视听语言的，这些文学化的元素不能直接体现到影片中去，可有可无。
- 在文学作品中刻画人物，我们经常看见叙述和描写。

第一章 动画剧作的基本概念

- 剧本不同于小说的格式，是和影视作品的特性有联系的。比如说，剧本是分场来写的，小说是分自然段的。所谓场，是指同一地点、同一时间为一个场面，随着时间地点的变化，场面也就不断转换。这种场与场的连接，和小说的那种段落之间的连接，效果自然不同。
- 观察对比这个例子，我们会发现，在影视作品当中，你无法直白地告诉你的观众：你的主人公是什么性格的人，他心里又在想什么。你只能通过“细节”表达出来，让观众自己去判断，自己去感受。
- 综上所述，对于初学动画剧本写作的人来说，注意掌握动画剧本的这一系列特性很重要，否则，写出来的作品就可能不适合拍摄，或是不能很好地表达你所要表达的东西。

第一章 动画剧作的基本概念

- 第三节 动画片剧本的内容
- 单纯而富有想像力，质朴美好的情怀。
- 动画片应该讲什么样的故事？塑造什么样的人物的？它究竟和普通剧本有什么区别？它的特性到底在哪儿？
- 这些问题经常引起人们的争论。有的人说，动画片的剧本和普通剧本没什么区别，只是搬上荧屏时具体表现形式不同罢了。
- 有个比喻可能不太恰当，这就好像做冰淇淋，可以有各种各样的口味，水果味的、巧克力味的、酒味的……但会有一些品种的冰淇淋更受欢迎，而另一些就不太受欢迎，比如说咸菜口味，辣椒口味……为什么？这是因为某些味道能和冰淇淋本身的特性结合得更好吧。

第一章 动画剧作的基本概念

- 商业动画片的剧本创作，也存在这种规律。当我们去创作一部老幼咸宜、力图去吸引更多观众的动画影片的时候，就应该根据动画片的特点，使用恰到好处的技巧讲故事，把动画这种特殊形式的最大潜力挖掘出来。
- 随着动画的发展，动画片剧本的内容越来越多元化，各种题材、各种故事，都可以找到适合的动画形式来表现。有时候，那些看来最不可能、最不适合的内容和形式的组合，反而会出现令人惊喜的效果。比如说，国画在人们印象中是一种“平面”的艺术，以线条平面构成画面的结构，相对于西洋美术中讲究纵深、体积的表现方式，有很大区别。但有的动画创作者采用了三维来表现国画，如《塘韵》、《夏》这两部动画短片，影片虽然没有什么具体故事情节，只是展现了一些生活片断：池塘中悠闲来去的锦鲤，停在花苞上的蜻蜓，树下读诗的少女。
- 因为采用了三维软件进行制作，片中水墨的荷花、蜻蜓、鲤鱼，甚至古装美女都具有了立体感，令人感觉触手可及，仿佛带着观众走进了一个国画世界，带给人奇妙的视觉经历。

第一章 动画剧作的基本概念

- 这两部片子在国内外的动画节上得了不少奖项，获得认可。创作一部艺术短片，采用这种在“错位”中创新、以“逆向思维”出奇制胜的手法，有令人耳目一新的艺术效果。
- 如果说艺术片中更多是来自艺术家的灵感与个性，那么商业片中，无疑就包含了更多的创作技巧、创作规律。因此，我们在谈剧作技巧时，就想多去谈谈商业动画片。针对剧作而言，艺术片是独树一帜、令人耳目一新的风味菜，商业动画片则是剧作技巧的满汉全席。
- 商业片要求回报，就必须认真地研究观众，而不仅是表现自我。如何在影片开头就牢牢地吸引观众，怎样把故事讲得生动有趣，让人物形象深入人心……
- 作为商业动画片的创作者，就是要去研究其剧本特有的创作规律。动画作为一种独特的视听表现形式，有一些自身特性和创作规律以及表现力方面的“长项”。如果能够有针对性地挖掘，动画片所特有的表现潜力，就会得到最大的发挥。

第一章 动画剧作的基本概念

- 无论你是想做艺术片，还是商业片，先来学习一些讲故事的技巧和观众交流的窍门，会让你在创作中如鱼得水。我们分析一些获得成功的商业动画片为例，来看看它们在动画剧本上的一些共同点。
- 首先，要单纯而富有想像力。
- 比如说，宫崎骏的动画片《千与千寻》，故事情节并不复杂，讲述的是女孩小千，为了救出变成肥猪的父母，闯入“神仙浴池”的冒险经历。主线索相当单纯，但是创作者却为故事营造出了令人眼前一亮的虚幻环境，那个华丽而奇幻的浴池中，来来往往都是形象各异的神仙鬼怪，连服务者都是怪模怪样的妖精……。同样，美国的动画大片《海底总动员》，父亲万里寻子的故事很单纯，但却把奇妙的海洋世界和人性化的海洋生物们展现得妙趣横生。这些幻想所展示出来的趣味与动画这种形式结合起来，相得益彰。
- 第二，要有质朴美好的情怀。

第一章 动画剧作的基本概念

- 动画片形式上就具有特有的美感，当成年人观看动画片时，也不由被其中那种美好、明朗的氛围所吸引，被主人公孩子般的执著、充满梦想、勇气十足所打动。
- 《怪物史莱克》当中，那个内心善良、却不被别人理解、备受冷遇的怪物，当童话人物们落难向他求助时，怪物还是忍不住出手相助。
- 《海底总动员》那个谨慎胆小的鱼爸爸，为了寻找被人类抓走的儿子，居然远离家乡，冒着生命危险，去完成这个看似根本不可能完成的任务……勇敢、梦想、执著……这些人类身上最美好、最珍贵的东西，在真实世界中也许被磨砺得残缺不全了，但是动画片却能够唤起人们心中这些久违的情怀。
- 剧本是一种独特的文学样式，形式上用“场”作为组成单元，强调内容的视听表现力。而对于动画剧本，则要求与动画自身的形式感完美的结合。

第一章 动画剧作的基本概念

- 思考题：
 - ① 动画剧本和其他文学样式形式和内容上有什么区别？
 - ② 动画剧本的选材有什么特点

第二章 动画剧本的特性

- 本章学习的重点：
 - ① 动画剧本的基本特性
 - ② 逻辑与幻想矛盾吗？
 - ③ 与众不同的幻想世界
 - ④ 广义的幻想世界
 - ⑤ 融入情感的想像
 - ⑥ 想像力也有主题内涵？

第二章 动画剧本的特性

- 第一节 动画剧本的基本特性
- 动画大师迪斯尼曾说过：动画片的首要责任就是把生活卡通化。他这里强调的是在动画片中充分发挥幻想和夸张的特性。
- 谈起动画片，无论是影院片、电视系列片，还是艺术短片（我们这里指的是那些有情节、有角色的影片），它们的播放媒介有所不同，形式样式也有很大差别，但是几乎所有的动画剧本都有一个共同特征：就是创造了一个独特的幻想世界，富于想像力的创作是动画片剧本的点金石。
- 动画剧本的基本特性就是营造具有原创性的幻想空间。
- 正因为动画片的这个特点，我们看到《千与千寻》中充满奇特想像的神仙澡堂，各种稀奇古怪的神仙都会到那里美美地泡澡。

第二章 动画剧本的特性

- 《怪物史莱克》生活在一个“拼盘世界”，灰姑娘、白雪公主、三只小猪等神话角色就生活在人类周围，就像普通的邻居。《海底总动员》中如现代大都市一样繁华的海底……这些动画作品为观众营造的丰富多彩、变幻莫测的幻想世界。多数动画片的故事也许跳不出“正义战胜邪恶”、“小人物变大英雄”“善有善报”的模式。但是，每个剧本中幻想的那部分却绝对是新鲜的、原创的，成为动画片中最独特的、标志性的那部分。
- 从剧作角度分析，就会发现：动画片的幻想世界，往往带有强烈的作者原创色彩，打破现实世界的种种规则与逻辑，影片中的角色也常常是“神形人心”，具有某些超现实的能力与特征。
- 正如迪斯尼创意哲学的核心所述：“真正的卡通是真实的或可能的事物，甚至是即将发生的事物，加上幻想和夸张。”
- 在强调想像力的同时，我们也要注意，所有的幻想都不是凭空冒出来的，而是在真实的基础上发展出来的。
- 幻想，在动画片剧本中占有十分重要的位置。

第二章 动画剧本的特性

- 第二节 逻辑与幻想矛盾吗？
- 创造新世界，同时建立新世界的逻辑。
- 想像力无拘无束，天马行空，最忌讳脑子里有条条框框，幻想需要超离现实，打破日常生活中的逻辑。我们在动画片中看到浮升在空中的小岛，从透明水面上滑过的红色列车，这些如梦境一般的情景在现实中不可能出现，却正是动画片最能打动观众的地方。
- 日本动画大师宫崎骏谈到自己的动画创作时说过：“好的东西就是好，管它什么逻辑。”他也曾说过自己的作品是发神经似的没有条理。我们去欣赏、分析宫崎骏的动画片，发现他并非真的不讲任何逻辑，而是对创造力与想像力的一种极力强调，他在自己“创造新世界”基础上，同时建立了一套新世界的逻辑，这个逻辑也许打破了某些科学结论，例如“人不能飘浮在空中”，

第二章 动画剧本的特性

- “世界上没有精灵和妖怪”等，但也绝对不是漫无边际的胡思乱想，而是尊重人们的思维习惯和审美情趣，营造梦境，这套新逻辑的核心不在于“科学定理”，不在于“现实的真实性”，而在于“入情入理”。
- 这种创作方式，在宫崎骏的动画片中得到了有力的体现，也获得了很大的成功。
- 有时候，这种逻辑上的难题，又恰恰会成为创作者灵感的源泉。有一部叫《墨水》的法国动画短片，故事情节就是一滴墨水在小空间的短暂旅程。这里面有各种形状的积木块儿，墨水就在这里面行走、跳跃，从它的姿态中，就能感觉到好奇快乐的情绪，就像个溜出屋子的小孩。大概是太兴奋了，墨水不小心一头撞上了积木块，顿时散成许多颗小墨滴，就在观众为它担忧的时候，小墨滴重新聚合起来，墨水又恢复了原样儿。这些在现实中不合逻辑的奇特情景，带给观众一种动画独有的新鲜趣味，极富想像力。

第二章 动画剧本的特性

- 第三节 与众不同的幻想世界
- 美国的商业动画片和宫崎骏动画片比较，风格不同。但在“创造独特的幻想世界”的这一特征上，却是共同的。
- 幻想来源于现实生活的变形。
- 当你去创作一个动画剧本的时候，怎样创造出这样一个与众不同的幻想世界呢？
- 首先，我们来观察一下幻想世界的来源。所有的想像都不是凭空而生的，它总和我们的现实生活有着割舍不断的联系。在动画剧本创作中，发挥想像力的方式有很多种，我们这里先举个例子。
- 有的动画片（例如《龙猫》），就是把幻想中的角色放到了真实环境中：姐妹俩生活在恬静的乡村，稻田、农庄……

第二章 动画剧本的特性

一切看起来都和真实生活没什么不同，姐妹俩也都是普通女孩，但是这个世界中却有个神秘动物：龙猫。当这个毛茸茸的庞然大物出现之后，姐妹俩的生活变得与众不同了，她们有了一些奇妙的生活经历。

- 有的动画片的故事发生在童话意境当中，比如说影院动画片《狮子王》：狮子是故事的主角、世界的主宰，各种动物都具有人类的思维方式，彼此之间用语言进行交流，这是一个典型的童话环境。再如《圣诞夜惊魂》这部影院动画片，创作者把观众带入一个奇特的魔幻世界：鬼节镇。那些在人们幻觉中出现的种种怪物都生活在这里：楼梯下面的怪手；骑着扫把的巫婆；床下发亮的红色眼睛……一到鬼节，怪物们就会倾巢出动，到人类的世界去吓唬人。在这里面，整个世界都是创作者为我们搭建出来的，想像力就像热气球，把观众中现实的地面带到了天空中。
- 有关把想像力元素加入故事、融入角色的具体技巧，我们会在“动画故事”“动画人物”等章节中，比较详细地进行讲述。

第二章 动画剧本的特性

- 第四节 广义的幻想世界
- 人物设定、视角变化、细节的设置，都能打开通向幻想世界的窗口
- 需要特别提出的是，我这里谈的“独特的幻想世界”，并非仅仅狭义地指创造一个全新的虚构的环境，而是包含了更广泛的内容：人物的设定，视角的选择，甚至细节的设计都会为影片打开一扇幻想的窗户。
- 把幻想元素加入人物的设定
- 宫崎骏的《龙猫》这部影院动画片中，大背景是现实的：恬静的乡村，普普通通的父女三人，一切仿佛亲切得犹如发生在身边。

第二章 动画剧本的特性

- 这也是宫崎骏儿时生活的环境，那里有这样的传说：“……有一种神奇的小精灵，他们就像我们的邻居一样，居住在我们的身边嬉戏、玩耍。但是普通人是看不到他们的，据说只有小孩子纯真无邪的心灵可以捕捉他们的形迹。如果静下心来倾听，风声里可以隐约听到他们奔跑的声音。”
- 在这部影片看似现实的大背景下，有了“龙猫”这个神话角色的设计，为影片带来了浓浓的幻想色彩：神秘的地下丛林，体形巨大、疾驰如风的猫BUS，影片一切梦幻般的事物都来自于神奇的龙猫。这样的故事模式就是用了一个超现实的角色增添了幻想色彩。
- 视角的变换
- 视角的变换也是创造幻想空间一种很有效的方式。

第二章 动画剧本的特性

- 美国动画片《虫虫总动员》讲的是蚂蚁王国和昆虫马戏团一起对抗蝗虫的故事。影片的环境就是真实的大自然，剧情中也没有什么神话人物。但跟着蚂蚁主人公的特殊视角，也把我们带入了与众不同的微观世界，水滴是巨大而危险的水球，罐头盒是360度全方位的昆虫酒吧，中式的纸餐盒成了东方情调的魔箱，蝗螂魔术师可以用它“大变活人”。当然，在剧情中，昆虫角色的拟人化，也是构造这个幻想世界的主要手法之一。同样是我们熟悉的世界，当把视线放低，带上放大镜，却一下变得充满了惊喜和意外。
- 细节设计：细节的精心设计也会增加独特的动画情趣。
- 像美国影片《花木兰》讲的是少女木兰替父从军的故事。《风中奇缘》讲了土著少女和外面的拓荒者的爱情故事。日本高畑勋的《回忆点点滴滴》讲的是生活在大城市中的成年女性对童年生活的回忆。在这些影片中，背景主要人物、影片的视角都是现实的。但是剧本也没有止步于仅是对现实生活的刻画，而是从小处着手，巧妙地把幻想色彩融合进去。

第二章 动画剧本的特性

- 比如说，有的影片设计了富于想像力、超现实的小角色。主人公的设定及故事的主要线索是现实的，配角儿却是有效的“调味料”。在《花木兰》这部影片里，花木兰是真实的中国少女，她的身边却跟着一只神奇调皮的木须龙，这条滑稽的袖珍龙经常藏到花木兰的衣服里，在某些关键时刻，使用一些时灵时不灵魔法。在故事情节里增加了许多幻想的色彩。
- 在《风中奇缘》里，土著少女有一位神秘的长辈和朋友，那就是慈爱神秘的柳树婆婆，外形就像一棵巨大的古树，在歌声的召唤下，树干上映现出一张老婆婆的面孔。这些角色虽然只是小配角，但他们的出现给影片带来了一种超现实的微妙情趣，影片中的世界因而显得与现实世界有所不同，更像是人们脑海中的幻想境界。就像小孩都希望有个法力无边的神秘朋友，这些主角身边的魔法人物，就像给动画片施了某种魔力，让影片不仅是给观众讲了一个精彩故事，还是一场美梦成真的奇妙经历。

第二章 动画剧本的特性

- 日本动画片《回忆中的点点滴滴》在某些真实的情景中，通过细节的设置悄悄地打开了幻想的窗户。我们可能都看过那种神奇的照片，初看似乎是山川湖泊，仔细观察，却在云影和湖光中看见了骏马、美女……这种介于真实与虚幻之间的奇妙感觉，和动画片中的剧情安排，有着相同的思路。
- 影片一直在交替讲述女主人公现实的生活和回忆中的童年。她和童年的自己就像隔了一面不可逾越的高墙，有的只能是怅然的思念。我想，这也是很多成年人内心隐藏的心情吧。但是影片却有某些场景似乎在梦境与真实之间：在奔驰的列车上，主人公却隐隐听到了童年的自己和伙伴的欢笑声，她连忙奔出车厢，却看不到人影。观众以为那只不过是主人公的幻觉。但镜头拉开，那个来自回忆的小女孩却出现在了隔壁车厢。
- 影片结尾，这种虚幻和真实终于融合到了一起。女主人公和“小时候的自己”在列车中相遇，她们相携走过家乡的车站、田野。这种跨越现实、梦境成真的动人场景，我想也只有动画才能表现得那样自然贴切。

第二章 动画剧本的特性

- 第五节 融入情感的想像
- 幻想的创作不是炫技，有情感的幻想才动人。
- 动画片剧本中的想像，绝不是漫无目的的胡思乱想，而是表达情感、阐述主题、体现创作者的审美意识的重要途径。只要是创作，作品就会带有作者的感情色彩。动画剧本作为一种富于原创造性的创作，就会更突显出创作者审美和思想感情。同时，也只有表达某种感情的幻想，才有色彩、有表现力，才会有打动人的力量。我们一直在强调，在动画剧本的创作中，要大胆想像，幻想是动画剧本的基本特性。但这种创作的最终目的，并非只是展现作者的幻想能力，归根结底还是要更深入地表现人性，传达人的感情。

第二章 动画剧本的特性

- 就像宫崎骏的动画片《千与千寻》，观众之所以能被影片的情绪感染，正是因为其中富于想像的段落都饱含了微妙的情感。用宫崎骏自己的话说：“……我第一次有很骄傲的感觉，那是因为我不是把它作成无面人大闹，破坏了汤屋，然后企图吃掉千寻，而是安排成千寻坐上电车，第一次出远门。比起无面人大闹或者和汤婆婆电光交战，对孩子而言真正重要的是一个人坐上电车展开充满期待的旅程。”
- 当我们看到红色的列车神奇地滑水而来，车箱里匆匆上下、影子般的乘客、独自坐在一角的女孩小千，这一幕幕的情景不由触动起观众回想儿时对未来的憧憬，无论现在得到了多少，又失落了多少，那种微妙的心情都是深藏在心中、难以忘怀的记忆。

第二章 动画剧本的特性

- 这一系列场景的设计是作者想像力的结晶，它不同于写实的创作，不是对已有事物的刻画和描述，而是来自编剧内心世界的创造。这种梦境般的想像，又和每个观众内心的情感息息相通，在情感上，它依然是“写实”的，是和真实的人性紧紧相连的。
- 想像由情感而生，顺着情绪的流淌向前发展。这样，才能真正把动画片中的幻想运用得恰到好处，把动画剧本这种特殊创作中想像力所蕴藏的能量发挥到极致。

第二章 动画剧本的特性

- 第六节 想像力也有主题内涵
- 幻想创作与主题密切相关。
- 每部动画片都有它独特的幻想方式，而这种幻想元素的设计，和剧本中所要表达的主题也是紧密相关的。
- 例如美国动画片《怪物史莱克》中，剧本所创造出了一个“半人半神”的世界，童话人物和人类共同生活在一起，就像地球上不同种族。在这个故事中，作者带着调侃的语气，把人们印象中的童话人物改头换面，彻底颠覆了人们脑海中的固有观念，把那些不食人间烟火的“圣人”拉到了地面上。

第二章 动画剧本的特性

- 《木偶奇遇记》里匹诺曹被老木匠以几枚金币的价格卖给了士兵。《侠盗罗宾汉》里，罗宾汉是个疯疯癫癫的丛林怪客，他的见义勇为只会给别人带来麻烦。《白雪公主》中那面神秘的魔镜总是忠实地告诉恶毒的皇后，谁是最美的女孩。而在这个故事里，魔镜成了坏国王选美丽王妃的最佳雷达，选美节目的主持人，白雪公主、灰姑娘都是候选目标，童话里的美女一个都没放过。这些系列大胆的、充满想像力的构思，其实是和影片的主题内涵紧紧联系在一起的。这部影片从主人公的设计到故事情节的发展，几乎处处都在和“传统”、“经典”对着干，那些被人们认为了无数次的“高尚”“纯真”“伟大”的人物，在这里成了嘲笑的对象。很多想像创造也正是由此展开的，恰到好处地烘托出了故事的主题。
- 正是因为这些具有想像力的情节的设计，都在围绕着一个“目的”展开，都在往剧本的主题“努力”。因而，整个故事才会呈现出一种贯穿始终的颠覆传统、反讽经典的独特风格。

第二章 动画剧本的特性

- 动画剧本的特性就是营造具有原创性的幻想空间，在打破现实生活逻辑关系的同时，在这个空间中建立一个“新的逻辑”。这种“幻想”的概念是广义的，可以从人物、视角、细节等多个角度进入。
- 思考题：
- ① 动画剧本的特性是什么？这种特性如何在剧本中体现出来？
- ② 幻想与逻辑是否矛盾，如何解决这一矛盾？分析影片，试着找出那些发生在幻想世界的作品中，故事内部存在的“新逻辑”。
- ③ 如何把幻想带入你的动画作品，有哪几种方式？试举几部动画片为例。

第二部分

动画剧本中的人物塑造

- 人物是动画片最耀眼的商标，塑造人物形象是动画片剧本第一任务。
- “动画人物”和其他类型影视作品中的人物区别在于：它以类型化的手法塑造人物性格，赋予人物单纯美好、富于幻想的独特气质。类型化人物更强调人物性格的典型性，成功的动画人物其性格突出鲜明，又很好地把握了道德尺度。

第三章 动画片与动画人物

- 本章学习的重点：
 - ① 塑造好动画人物的重要性
 - ② 动画人物的“人性”
 - ③ 动画人物的表现力

第三章 动画片与动画人物

- 第一节 塑造好动画人物的重要性
- 树立动画人物形象是剧本的第一任务。
- 作为观众，我们经常会有这样的亲身感受，一部动画片看过之后，在脑海里印象最深刻的就是里面的动画人物。那些人物直接成了动画片的代称了，像“樱桃小丸子”、“米老鼠和唐老鸭”、“猫和老鼠”、“名侦探柯南”。其实，从这些动画片的名字当中，我们就已经发现了创作者力图把动画人物推到最前面的这种意图。
- 在谈动画片剧本创作的时候，我们就先来讲讲动画人物的塑造。
- 树立动画人物形象是剧本的第一任务。

第三章 动画片与动画人物

- 对于剧本来说，人是影视剧作描写的主要对象，是构成影视艺术造型形象的主体。塑造鲜明生动的人物形象是电影艺术根本的任务。动画片剧本的创作中，人物形象的塑造占有极其重要的位置，甚至可以说，比起其他种类的剧本来，动画片剧本中的塑造人物对影片的影响更加关键，动画形象树立起来了，被观众认可了，创作者就取得最大的成功。尤其是对于商业动画片的产业化，动画人物就是动画片的最好商标，如果说故事情节很难转化为其他产品，那么由动画人物衍生出的各类产品，就显得十分顺理成章了。在这里，特别值得强调的是，动画人物不仅仅是一个平面的形象，它有血有肉，有思想有感情，能够和观众进行情感沟通，这一点，是动画人物相对于商标或海报中的“画中人”最大的优势。“海尔兄弟”在拍成动画片之前，只是平面的形象，而成为动画人物之后，却有了真正的生命。
- 许多成功的实例证明，一个好的动画人物，能够跨越漫长的时间与不同的文化背景，被多年龄层的广大观众接受。

第三章 动画片与动画人物

- 电视动画片每集的故事都很短，时间大多在几分钟到二十分钟之间，情节也很简单，经常用一个固定的模式套出二州集集不同的故事。观众往往记不起动画片所讲述的具体情节，但片中的人物却和他们天天见面，他们独特的行为、语言在一遍遍的重复中深入人心，一个个性格鲜明独特、生动可爱的动画人物成了观众亲切的朋友。美国迪斯尼的“米老鼠”、日本动画片中的“龙猫”、中国上海美影的“黑猫警长”都是这样的例子。以人物名字命名的动画片十分常见，一人物就代表了影片，像《花木兰》、《狮子王》、《龙猫》、《樱桃小丸子》等等。

第三章 动画片与动画人物

- 第二节 动画人物的“人性”
- 夸张与浓缩的个性，新鲜和美好的心灵
- 观察那些动画片的观众，我们会有这样的发现：观众对于动画人物的喜爱，一方面是对其独特的形象感到新鲜和有趣。而另一方面，则是把动画人物真的当成“人”，有了感情的交流。尤其是那些小观众，非常喜欢模仿动画人物的行为和语言。很多观众都能描述出某个动画人物的性格特征、习惯动作，甚至模仿动画人物说话的语气。那些生动的动画人物对于观众而言，不仅仅是一个影像，而是高度浓缩了人情、人性，以简洁的笔调勾勒出人生百态。通过浓缩、精炼、夸张，这些动画人物身上既有了人性，但又比真人更戏剧化，更富于幻想，显得亲切又个性鲜明。
- 除了性格的浓缩和夸张以外，我们再来谈谈动画人物特有的人性之美。

第三章 动画片与动画人物

- 美国哥伦比亚广播公司这样评价迪斯尼：“他明白纯真的童心决不会掺杂成人的世故。然而，每个成人却保留了部分未泯灭的童心。对小孩来说，这个令人厌倦的世界还是崭新的，还是有着许多美好的东西；迪斯尼努力把这些新鲜、美好的事物为已经厌倦了的成人保留了下来，这是全世界的一笔宝贵财富。”
- 这些永远不会衰老、没有花边新闻的动画人物，是小观众幻想中的神奇伙伴。同时，动画人物对于那些想“闹中取静”的成年观众来说，也是最好的心灵慰藉。当身边的一切都匆匆变化，复杂纷繁的社会令人焦头烂额的时候，只有这些屏幕上的老友依然如故，这种单纯和温暖正是动画片独有的魅力。可以说，动画世界是人们宁静清澈的心灵故乡。
- 因而，强调对人物刻画，正是由观众对动画片的观赏需求而来。尤其是对小观众而言，那些性格亲切，却天赋异秉、模样新奇古怪的动画精灵们，能够代替他们实现那些他们不能、不敢实现的愿望，经历那些超越现实的神奇经历。

第三章 动画片与动画人物

- 第三节 动画人物的表现力
- 动画人物具有很大创造空间。
- 动画剧本自身的特殊性，也决定了这种形式很擅长刻画人物。大多数动画片的剧本，和一般电影电视相比，人物设计得善恶分明，一般以类型化的手法来塑造主人公。故事主线索较为单纯，情节发展的起伏跌宕十分明晰，人物之间的矛盾也不那么极端尖锐。尤其是系列动画片，像《樱桃小丸子》、《猫和老鼠》等等，由于每一集的容量很有限，故事自然就比较浅显简单。这样的设计安排，是考虑到了儿童观众的心理特点和观赏需要。客观上，动画剧本的故事情节已经不仅仅是抓住观众，最重要的是吸引力。创作者要用更多的空间、更多的笔墨去刻画人物。

第三章 动画片与动画人物

- 就塑造人物而言，动画人物有一个独有的特征：其造型本身是创作者精心设计的，完全不必拘泥于“人”的外形，有极大的创作空间。其造型更可以与人物性格，甚至能和故事情节发生紧密的联系。比如说，我们看到的机器猫。它本来是一只猫型的机器人，可是耳朵却被老鼠吃掉了，结果只剩下圆圆的脑袋。因而，无所不能的机器猫最害怕的就是老鼠。这个造型和机器猫的内心世界有着微妙的联系。
- 经过了夸张和幻想，动画片中的人物个性更鲜明独特，没有了现实逻辑的拘束，作者可以海阔天空地去想像，创造人物最为鲜明的“特点”，你会看到，动画人物常常掌握许多常人不及的“神力”。这样的精心设计，动画人物比一般人物形象在剧情里更容易突显出来，留在观众的记忆中。

第三章 动画片与动画人物

- 提起迪斯尼的动画片剧本，总是一再选择那些人们熟知的故事。多数主流的国内外动画片剧本，故事也常采用观众常见的“套路”作框架。《虫虫总动员》里“小人物变大英雄”的故事模式，《千与千寻》里面“普通人进入神秘仙境”的故事模式，《海底总动员》“寻找亲人”的故事模式……在不同的动画片中，我们看到的变化是创作者不断在剧情中添加“时代元素”和一些新鲜创意。
- 正是动画片强调人物塑造的特性，使剧本中“故事”这个元素退居二线，人物塑造则成为动画剧本创作的第一任务。
- 动画人物的塑造是动画片创作最重要的一个组成部分，人物是动画片维眼的“商标”。
- 思考题：
- 动画人物对于动画片创作有何重要意义？

第四章 动画人物的剧作特征

- 本章学习重点：
 - ① 闪亮的主人公
 - ② 动画人物的性格
 - ③ 给人物一双想象的翅膀

第四章 动画人物的剧作特征

- 随着时代的发展，动画片的表现题材、表现形式都呈现出越来越多元化，动画片人物形象的塑造也没有一定之规。像有些给成年观众看的动画片，剧本中的人物性格比较复杂、多层次，更像一般电影中的人物形象的创作手法。比如在前面提到过的《生活中的点点滴滴》，主人公的内心世界就处理得很细腻。
- 一些艺术短片中，为了表达一定的主题内涵，或者是某种情绪、情感，人物被浓缩为代表特定含义的符号。比如有一部《学走路》的动画短片，一个小孩本来很正常地走路，可是偏偏遇见了形形色色的各种人，军人要他走路趾高气扬，运动员要他连跑带跳……结果最后，小孩反而一瘸一拐地不会走路了。在片中，每一种人物都象征了生活中的某类人群，他们的造型、动作把内在鲜明的个性特征表现出来。

第四章 动画人物的剧作特征

- 在这里，我们主要谈谈主流的商业动画片中的人物。虽然片中的人物造型变化无穷，性格千差万别，但动画人物存在着共同的剧作特征和创作规律。
- 在剧本中塑造动画人物，首先要符合影视剧作中人物的共同特性。人物形象鲜明生动。人物性格要有典型性。由于容量上的限制，剧本中的人物形象多为相对集中的一个或一组，他们是矛盾冲突的主体和情节的轴心。这些创作上的基本规律，也是适合于动画剧本中的人物的。
- 当然，动画人物也有一些区别于电影人物的自身的特性。

第四章 动画人物的剧作特征

- 第一节 闪亮的主人公
- 主人公的唯一性，是戏剧矛盾的中心。
- 用“闪亮”这个词，主要是想说明剧中的主要人物要突出、鲜明，强调主人公在剧中的唯一性。
- 迪斯尼总结过自己的创作经历，他认为：动画片需要一个强烈而有吸引力的中心角色。这里面，“一个”也可能是一组，主要为了说明人物刻画要集中，主要人物要突出。

第四章 动画人物的剧作特征

- 大多数的商业动画片，都在着力塑造一个主要角色，从动画片的名字就能看得出来，像我们前面提到的《怪物史莱克》、《聪明的一休》、《机器猫》等影片。这样的安排，使这个特定人物的命运线索和故事的起承转合融为一体，影片的笔墨更为集中，人物形象更能够鲜明地突显出来。相对一般的电影电视剧，无论是影院动画，还是系列动画片，它的容量都较小，故事情节也比较简洁，塑造人物就更应该集中发力。所以，在构思动画剧本的时候，一定要首先明确，哪个人物是你要着力表现的，那么主要的戏剧矛盾、情绪氛围，都要围绕着这个人物展开。
- 具体来说，怎么让你的主人公更突出呢？
- 第一，就是戏量的保证。主人公出现在剧情中的时间，肯定会远远多于其他人物，它就像一颗恒星，而其他人物则是环绕它的行星，主次很分明。
- 第二，更为重要的是主人公在矛盾冲突中的中心地位。在戏剧矛盾的漩涡中，主人公是否始终是推动剧情最主要、最有力的那股力量。矛盾因他而起，因他而发展变大，最终因他而解决。

第四章 动画人物的剧作特征

- 第二节 动画人物的性格
- 动画人物的独特性格：类型化的性格和天真的孩子气。
- 一、剧作中人物性格的含义
- 在剧本创作中，运用剧作的表现手法对剧中人物性格的各个方面进行文字刻画，是剧作者塑造人物的根本途径。在剧本中，性格就是构成作为情节发展动力的冲突、抵触和差异的基础。

第四章 动画人物的剧作特征

- 在商业动画片的剧本中，动画人物一般都采用类型化的塑造手法。类型化人物有两方面的特征：首先，人物的个性特征明显，我们往往可以用一、两个词来概括人物性格，观众易于把握。其次，比起现实生活中的人物，类型化人物的性格经过了提炼和夸张，并用生动的细节加以充实，使其更为鲜明。比如说美国动画片《美女与野兽》，影片讲述的是被巫术诅咒的野兽王子和美丽女孩的爱情故事，野兽王子的强悍粗鲁和女孩的智慧优雅形成了鲜明的对比，两人的个性都是来源于现实生活，经过了夸张和提炼，变得更加典型化了。
- 二、动画片的人物性格塑造：类型化人物
- 我们先从剧作中人物的分类谈起。戏剧理论家和教育家贝克的《戏剧技巧》中，把剧作中的人物分为三种类型：
- 第一，概念化人物。“概念化人物是作者立场的传声筒，作者毫不把性格描写放在心上。”

第四章 动画人物的剧作特征

- 第二，类型化人物。“类型化人物的特征如此鲜明，以至于不善于观察的人也能从他周围的人们中看出这些特征。”这种人物“每一个人都可以用某些突出的特征或与其密切相关的特征来概括”。
- 第三，个性化人物（Round Character），也有人翻译作“圆整人物”的。“圆整人物在类型中把自己区别开来，大的区别或者细微的区别。”这种人物具有性格的多侧面和复杂性。他们的性格复杂到无法用简单的话语来概括和分析。
- 动画片剧本要求故事框架简洁明了，人物形象鲜明突出，这一点在很多成功的动画创作中都有体现。宫崎骏定位自己的作品，只是“一个简单的人说出的简单故事。”迪斯尼一再强调动画需要“生动的、有吸引力的中心人物”。正像我们前面谈到的那样，动画片本身具有单纯、“孩子气的天真”等特点，类型化的人物塑造方式与这些特点很契合。

第四章 动画人物的剧作特征

- 另外，大多数动画片还是以儿童观众作为受众的主体，或者说者说是家庭共享的。面对小观众的理解力，过于复杂多变的人物是他们难以把握的，没有哪个观众会对一个自己搞不明白的角色感兴趣。而类型化的人物是适于小观众理解、把握的。
- 如何塑造类型化的人物
- 可以分为几个步骤：人物定位；选择提炼“原生”人物；夸张放大人物特点；为人物增加有特色的细节。

第四章 动画人物的剧作特征

- 首先是定位：你要塑造一个怎样个性的人物？这个人物的基调是什么？肯定要先有一个感性的、概括的想法。这是最具原创性的一部分工作，作者的灵感正体现在这里。一个动画形象之所以能与众不同，决不仅仅取决于他外表的独特型，动作语言的怪逗趣儿，实际上这些东西归根结底都来源于人物的定位，定的独辟蹊径、到位准确，是一个动画人物能够超过其他角色的前提条件。举个例子来说，迪斯尼的米老鼠和唐老鸭，称得上世界最著名、最受欢迎的动画形象。他们是动画片里的搭档，都受到观众的热烈欢迎，个性却迥然不同：米老鼠理智、纯洁、勇敢，几乎是完美的正面形象。而唐老鸭却性格反复无常、易怒，甚至表现出阴暗的一面。他们的性格及造型各有特色，都有不可替代的独特性，这也是他们能被观众认可的主要原因。一篇文章（人们猜测作者可能是迪斯尼）中谈到：米老鼠现在已经受到限制，因为在公众的印象中它已经被看成男童子军。每当我们让它表演捉弄人、发脾气、闹笑话，都会有无数的人来信骂我们。这就是唐老鸭表现的那样轻松的原因，它是我们的出路，我们可以把不能用于米老鼠的各种想法都用在它身上。

第四章 动画人物的剧作特征

- 可见，人物的定位对动画人物形象的影响，以及对动画片整体都是起决定性的作用。
- 其次，就是选择提炼“原生”人物，并对人物特点进行夸张放大。无论你的主角是动物还是植物，或是想像出来的古怪精灵，他们的个性特点、思维逻辑，还是来源于人，所表现的思想内涵也必然是“人性”的某一部分，动画人物的性格也要从真人身上去选择和提炼。现实生活中的人都是多侧面的，性格也复杂多变，而类型化人物，就是要求剧本创作者对人物性格进行简化，选择那些最有典型性、最鲜明、最富有表现力的个性特征。尤其是那些讲述“正邪”斗争的故事，比如《花木兰》、《狮子王》，好人坏人泾渭分明，正面角色几乎是完美的，反面角色的性格特征，也在围绕着“邪恶”这个主题设计。

第四章 动画人物的剧作特征

- 光提炼人物性格特点还不够。我们常常说现实生活过于平淡，不够戏剧化。现实生活中的人，也往往不够典型。通过把某类人物的性格特点集中到一个角色身上，再夸张放大，甚至极端化，人物的形象会变得更加鲜明独特，动画片更是要求人物要夸张。正如迪斯尼说的那样：夸张和幻想就是动画的本性。生活中，我们也会碰到急脾气的人，可像唐老鸭那样几乎不停“呱呱”，遇事就爆炸的个性，就是动画片经过了提炼和夸张，创作的个性化人物。
- 最后，也是很重要的一步，就是为人物增添性格化的细节。在影视这种表现手法中，我们不可能直接告诉观众：这个人物很善良，那个人物很自私，人物个性要让观众自己去发现。那么，当你为人物设计了某种性格特征之后，就要用细节去表现出来。
- 天真的孩子气又指什么呢？

第四章 动画人物的剧作特征

- 与一般商业影片中的类型人物相比，动画中的人物形象在思维和行动方式上，更加单纯明朗，富有想像力。就像迪斯尼说的：带着一种天真的孩子气。我们经常会发现，即使动画中的反面角色，他的邪恶与狡猾也往往是儿童式的，比如称王称霸，自私自利。人物解决问题、处理问题的方式，更是求新求巧，就像孩子总是以“是否有趣”、“是否好玩”为衡量好坏的标准，这种做法是否切合实际需要倒在其次。
- 最后再谈谈设计性格的差异来强化人物各自的鲜明特征。就像迪斯尼设计出的米老鼠和唐老鸭这对搭档一样，一部动画片不同人物造型、个性、动画特征之间的差异，会使人物各自的特征都更加突出。有时，这种对比还有营造出新鲜逗趣的效果。
- 比如《猫和老鼠》这部动画片中，猫和鼠这两个人物的独特性就是建立在对比较上的。它们本身的造型、性格特征并非独一无二，但由两个这样的人物所组成的人物关系，却是比较新鲜、比较独特的，也容易引发戏剧冲突，产生噱头和笑料。类似的双人搭档在迪斯尼的许多系列动画片中都会看到，像兔子和猎人。

第四章 动画人物的剧作特征

- 第三节 给人物一双想像的翅膀
- 正如迪斯尼所说的：“幻想和夸张”正是动画要义之一，而剧本的主人公，动画人物更是要体现这种特点。
- 对于观众而言，动画人物最与众不同的地方，就是他们身上的想像力元素。大多数的商业动画片，也是在这方面下足了功夫。首先，是影片的整体创意要有想像力，足以营造一个新鲜的幻想世界吸引观众。第二步，赋予人物动画特征，也就是某种超现实的神力。这种充满想像力和原创性的创作，这种想像力在人物身上的体现，正是动画剧作中人物塑造的一个独有的特性。动画片的形式和表现力上的特点，都和幻想的内容很契合，这也体现在人物身上。

第四章 动画人物的剧作特征

- 动画片中，有的人物本身就是魔力和幻想的化身，比如说像《龙猫》里的龙猫，《大力神》里的大力神。有的人物本来是普通人，但是却因为某种机遇而具有了某种神力，比如说像《美女与野兽》里的野兽。也有的人物本来是昆虫或者动物，但却有了人类的思维，这也是一种想像力的发挥，比如说像《猫和老鼠》、《虫虫总动员》。
- 那么，怎么在塑造人物时加入想像元素呢？在这里我们举例来谈谈，如何从设计人物的动画特征、人物行为逻辑、人物的细节动作等这几个方面入手。
- 一、人物动画特征的设计
- 1、人物的动画特征的含义和作用
- 在我们开始写剧本之前，要进行人物设定、故事梗概构思等工作。其中人物设定，就是要明确设计出主要角色的特征，这里面包含个性、背景等方面，而动画人物当然少不了“动画特征”，也就是在塑造人物时注入想像的元素。

第四章 动画人物的剧作特征

- 这些特点是今后剧本中人物行为的“风向标”，剧中人物的一言一行，实际上都在强化突出这些特点，很多情节发展都是由此决定，也就是所谓的“人物决定故事”。区别于一般影视作品中人物特点的设计，在动画片剧本中，人物身上的“动画特征”，往往会成为主宰故事发展的最重要的力量。
- 2、如何设计动画特征
- 怎样在设定动画人物特征时，最大限度发挥想像元素的潜力呢？设计人物的“动画特征”可以从两个方面入手。
- 首先，人物的动画特征和他的性格特征是相辅相成的，动画特征要符合人物性格，人物身上充满想像力的“超能力”，能够把人物性格塑造得更生动、鲜明。像我们上面提到的《怪物公司》里的坏蛋蓝道，他变色隐身这一动画特征，和人物性格非常搭配，很直观地把这个角色内心的狡猾多变展现了出来。再例如日本动画片《千与千寻》中，茶煲爷爷形似蜘蛛，他多脚多手的动画特征，和他忙碌不停的个性很符合，看起来新奇有趣，又很自然贴切。

第四章 动画人物的剧作特征

- 其次，给人物身上设计动画特征，要选择那些独特的、更重要的，会对剧情产生作用的、能为你的故事提供“动力”的特征来作为重点。
- 像《机器猫》这部动画片。机器猫身上有很多动画特征：他可以把竹蜻蜓按在头顶飞翔；他的手形似圆球，却能“粘”起东西……但是，在众多的动画特征中，“肚皮上的口袋”成为最突出最鲜明的一个，提到机器猫，观众最先想到的就是他的宝贝口袋。为什么有这样的效果呢？就是因为这个特征对剧情产生影响了，在剧本的细节中一再出现，并经常对故事的转折起到关键作用。而且，这个特征又是专属于这个人物的，其他动画形象都没有的，当然会令人印象深刻了。
- 3、动画特征总在情理之中最后，我要特别提一下，构思剧情讲究“意料之外，情理之中”，塑造人物又何尝不是这样呢？尤其是动画人物。动画的创作特性给了作者很大的发挥想像力的空间，可又要很恰当地利用它，而不是海阔天空地胡思乱想，要有逻辑，要符合人们的思维习惯。

第四章 动画人物的剧作特征

- 其他的动画片中，也很讲究这种顺应审美的思维惯性。比如说《狮子王》这部动画片，把威严高贵的国王设计成狮子，而卑鄙无耻的小人设计成土狼，和那些动物在人们心目中的形象恰好对应，看起来觉得很自然。
- 二、人物行为的“新逻辑”
- 这一点我们在前面曾经提到过。动画片并非不要逻辑，而是在现实的基础上，加上想像力，衍生出一套独特的“新逻辑”。动画人物的行为逻辑同样体现出这个特点。这样的例子动画片中比比皆是：《虫虫总动员》中的蚂蚁菲力，他已经成年，却酷爱发明各种稀奇古怪的东西，像收割麦粒的机械、叶子卷成的望远镜，这些不实用的发明常引出一些笑料和麻烦。
- 为什么动画人物都长着“孩子的脑袋”呢？首先，孩子的天真烂漫，想像力丰富的思维特性与动画片的强调幻想特性是一致的。其次，大多数动画片要面对儿童观众或渴望着回归单纯世界的成年人，这样的思路和他们的思维相契合，强调趣味与想像，回避那些过于现实、复杂的东西，也满足了观众对影片期待。

第四章 动画人物的剧作特征

- 三、行为细节的设计
- 迪斯尼认为动画的表现手法“首要的责任就是把生活和动作动画化”，把生活中的细节和动作夸张变形，融入幻想这个创作元素。在动画片中，观众能够最直观地感受到的夸张和幻想，就来自于细节的处理，这里面最主要的就是人物的行为动作。
- 像《猫和老鼠》这类以动作见长的动画片，这个特点最为突出。影片的故事内容主要是猫鼠追逐，斗智斗勇。体型巨大的猫咪却总是被小巧机灵的老鼠打败，洋相百出。猫有时像弹性十足的橡胶，从高空坠下摔成一张扁片儿，瞬间又能回复原状。有的时候又像金属，被火焰烧得通红，放进水中会发出“滋啦啦”的声音，冒出青烟。创作者力图把每个动作都设计得与众不同，出人意料。观众也正是被这种新奇有趣所吸引，忘记了生活的规律、常识，沉浸在这个动画的世界中。

第四章 动画人物的剧作特征

- 作为影片基础的剧本，并不需要把所有细枝末节的动作都写出来，而是给导演动作设计留出创作的空间。一个好剧本，应该为后面的创作者提供发挥想像力的基础。即使是动作场面，角色的动作主线，周围的环境对动作的影响，一些对剧情产生影响，对人物塑造发挥作用的具具体动作，剧本中都应该有完整的表现。
- 以《猫和老鼠》为例，这部电视动画片几乎没有什么起承转合的剧情，而是围绕一个核心情节，展现出动作的趣味。那些具体的动作设计大都是不包含在剧本中，就像我们看到的武打片中都有专门的动作设计人员。但剧本为这组动作提供了动因和环境。比如说，其中一集讲的是围绕冰箱发生的故事，老鼠想到冰箱里偷吃，猫本意是阻止他，可到后来也抵抗不了美食的诱惑，自己大吃特吃起来。这段情节虽然很简单，为影片提供了一组戏剧性的人物关系：一个想偷吃，一个阻止。还有一个很有趣味的背景：装满了各种美味的大冰箱。正是因为有了这两方面的基础，后面的各种“争斗”与“追逐”才是有主心骨的。

第四章 动画人物的剧作特征

- 动画人物强调主人公在故事中的唯一性，以类型化的手法塑造人物性格，赋予人物单纯美好、富于幻想的独特气质。区别于其他类型的影视作品中的角色，动画人物往往被设计成“神”形人心。
- 思考题：
- 如何强调主人公在故事中的主导地位？试举一部影片，观察故事起承转合与主人公命运起伏的对应关系。
- 动画人物的独特性是什么？结合几个广受欢迎的动画形象进行分析。

第五章 动画人物的造型与对白

- 本章学习的要点：
 - ① 如何在剧本里“画”人物：动画造型
 - ② 如何设计动画剧本中的对白

第五章 动画人物的造型与对白

- 第一节 在剧本里“画”人物：动画造型
- 动画造型首先是“写”出来的，造型和人物个性、故事情节有着密切的关系。
- 动画片中的造型，就是根据剧本和导演意图创作的动画片中角色形象的图稿。电影剧作中的人物造型，是剧作者刻画人物性格的一种辅助手段，是对影片中人物银幕造型的提示。
- 在这里，我们主要来谈谈有关动画造型中包含的剧作内容，也就是剧本对动画人物的造型设定。
- 动画片中的人物都是作者创造出来的，即使是表现真实的事物，在把它转化为片中的线条、形体的时候，也进行了艺术加工。相对于普通的戏剧电影中演员的化妆造型，动画创作中的造型有着更大的创意空间。

第五章 动画人物的造型与对白

- 有人把人物造型和剧本分开考虑，似乎人物造型是美术设计的职责。实际上，在动画创作中，人物形象设计的关键绝对不仅仅是“看起来如何”，也就是说，绝不能把人物造型限定为“视觉”创作。造型的内涵，包含着和人物性格塑造的互动关系，对剧情也会产生不可小视的影响。
- 大多数剧本，尤其在动画剧本中，人物造型是剧作者必须要去预先设计的，造型因素会直接影响到人物的性格，甚至故事情节。
- 一、造型和人物性格特征
- 人物造型往往先入为主，给观众留下第一印象。人物的造型会帮助创作者塑造人物。人物性格和外在形象，无论是“配套”，还是形成反差，会产生不同的艺术效果。
- 动画人物有着很广阔的创作空间，就像我们在上面谈到的“想像力元素”。剧本作者为主要人物设计的各种各样的“神力”，往往就是和人物的造型紧密联系的。

第五章 动画人物的造型与对白

- 造型设计和人物设置如此紧密联系，只有在剧本阶段打好基础，明确了造型的重要“组件”和设计方向，才能真正发挥出造型在影片中的作用。
- 二、造型会对剧情产生影响
- 当故事的大框架定下来以后，有些具体细节的设计和人物造型有着不可分割的关系。

第五章 动画人物的造型与对白

- 第二节 动画剧本中的对白
- 用对白塑造人物性格，“说”出人物心声。
- 一、剧作中对白的含义
- 两个或两个以上的剧中人物的交谈活动，体现在剧本中就是对白。对白是剧作者塑造人物的基本手段之一。由于它既能传达谈话人的心理活动，又能与对手交流，影响彼此的情绪、情感、思想行为，有时又称为“言语动作”。
- 对白在剧本中有以下的主要功能：叙述说明；推进剧情；加强造型表现力；刻画人物性格；揭示人物内心世界。

第五章 动画人物的造型与对白

在剧本中运用对白的基本要求包括：

- ① 符合人物的身份和性格逻辑；具有性格色彩。
- ② 符合人物关系和规定情境。
- ③ 具有动作性。
- ④ 精炼、简明、生动，必要时蕴含丰富的潜台词。
- ⑤ 与画面及其他表现元素（音乐音响）等密切配合。
- ⑥ 做到生活化、口语化。

第五章 动画人物的造型与对白

- 二、动画剧本对白特点
- 1、对话要有节制
- 从迪斯尼的动画创作中，始终坚持少用对话。Jean Ann Wright 在其为电视动画写的文章中说：“最好的动画全部由行为和动作组成；探索空间和时间。你要做的是展示你的故事，而不是讲述它……一般来说，动画应当在试用过其他交流方法之后再使用对话。对话则是用来展现性格，它提供指示，推动故事向前发展并且推进情节；它透露信息、提供冲突。”
- 在动画剧本创作中，应该有节制地使用对话。影像所展示出来的独特的巨大魅力正是动画片的长项，为何不让观众把更多的注意力放到这上面呢。还有，儿童观众，包括带着放松心情成年观众，都会更愿意看到剧情，而不是“听到”。用视觉元素展现出来的内容直观，能牢牢抓住观众的视线，把他们带入剧中情境，即使是好动的小观众也不会觉得枯燥。

第五章 动画人物的造型与对白

- 2、用对话展示角色
- (1) 用语言特色塑造人物
- 在生活中，我们与人交流的主要方式就是对话，如何让观众了解你的角色呢？动画人物的对白就是最重要的手段之一。
- 每个角色都应该有独特的语言，与其性格、身份相符的语言。这里也包括了设计人物口头禅、习惯用语等等（我们会在后面详细地论述）。我们要为角色设计有特点的对白。就像 Jean Ann right 说的：“不同的身份应当说与其身份相符的话。每个角色说话时的节奏都不尽相同，比如不同的句子长度。对不同的角色应当使用不同的措辞和有特色的表达方法。与众不同的短语会成为一个角色的标志。”
- 塑造人物语言特点最直接的方法就是对比。同样处境，人物之间由于性格不同，就会说出截然不同的语言。这样不仅能使人物互相映衬，使各自的性格特征都更鲜明，还会带来很多趣味和笑料。

第五章 动画人物的造型与对白

- (2) 用语言展现心理活动
- 对话是展现人物内心活动的方法。剧本不能像小说那样，把主人公的内心活动直接写出来。那么就由人物之口，或独白，或对话，把心里话说出来，会让观众直接进入人物的内心，产生一种与人物亲近而熟悉的感觉。
- 用独白来述说人物心声往往显得生涩而不自然，在现实生活中，有谁会喃喃自语地把心里话说出来呢？
- 通过对话来展现人物，是比较常用的一种方式。但这里也有技巧，是什么样的人？在什么样的情况下？倾诉对象又是谁？这些因素都会对那些“心里话”的效果产生微妙的影响。
- 不同性格的人会在不同的时刻、对不同的人敞开心扉，娇弱的女孩会在心灵受伤时，找一个她觉得可以依靠的人倾诉，寻求安慰。老人会用唠叨的方式把心里话告诉儿女……而史莱克，不像表现内心脆弱的人，他会在愤怒的时候，以向好朋友发火的方式，发泄心中的不满。

第五章 动画人物的造型与对白

- 夏衍在《写电影剧本的几个问题中》谈到过，“我并不绝对化的反对剧中人讲故事、说感想、发议论……问题是：第一要看讲得是否‘得时’，是否‘得所’；第二，要看剧中人用生动鲜明的、有生活气息的话来讲呢，还是用枯燥乏味的、概念化的话来讲呢？”的确，作为表露人物内心的语言，要从人物的心理逻辑方面多作考虑，只是把心里话都直白地说出来，那还远远不够。语言背后的情绪、心理变化、潜台词都要考虑进来。
- 3、用对话展示剧情
- 用对话来推进剧情是很直接的方式，但是要慎重使用。我们在前面谈到过，用动作和行为来展现情节会更符合动画的特性。对于那些只须一笔带过，或者需要解释清楚的情节，可以选择用对话来展现。
- 最后，还有一点对动画剧本来说也很重要：保持语言清晰以便于小观众理解，需要传达的信息要明确地透过对话表达出来，过多的潜台词并不适用于大多数动画片，太过冗长的对话也会令观众感到枯燥。

第五章 动画人物的造型与对白

- 动画中的造型首先来源于剧本中的人物设定。
- 动画人物的对白除了具有塑造必讲勿的一峭别寺征之外，特别要注意节制，可以设计口头禅来突出人物的个性。

- 思考题：
- ① 对白在剧本中有哪几种常见的“功能”？分析对白与人物塑造的关系。
- ② 寻找一段典型的人物对白，看看创作者如何“由外而内”地刻画人物。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 本章学习的重点：
 - ① 定型化与类型化：时代特征的加入
 - ② 怪物外表与英雄心
 - ③ 习惯动作及口头禅的设计

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 动画片的类型多种多样，题材、内容、形式都越来越多元化。写动画剧本有一定的方法和规律，但绝对没有百试不爽的“万金油”。这里有一些塑造动画人物的窍门儿和需要注意的问题。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 第一节 定型化与类型化：时代特征的加入
- 类型化人物强调人物性格的典型性，定型化人物则在重复呆板的套路。
- 有关动画剧作中的类型人物，我们已经在前面分析过了。这里，我们主要来谈谈类型化人物与定型化人物的区别，如何塑造有时代感、有生活气息的类型化人物，避免人物的老套、呆板。
- 北京电影学院文学系教授刘一兵老师谈到类型化人物和人物定型化时，这样说过：“类型化人物应该是一种真正的典型，更具有社会生活的普遍性和性格的鲜明性。”“首先你必须决定选择什么。如果你选择的那个人物性格的特征是大家已经看烦了的，观众就会觉得太旧。这样的人物的看多了，就让人觉得中国的影视编剧没有想像力，光会跟在别人的后面克隆。可见，真正的问题还不是反对人物类型化的问题，而是一个反对人物定型化的问题。”

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 结合实际情况来说，有的影视作品中出现了一些比较经典的人物形象，他的成功往往是带有某些特定条件的：和时代氛围融合得恰到好处；性格设计得既有独创性又符合人们的想像；人物性格和剧情结合得很好等。而一些作品，盲目地把成功的人物形象照搬过来，既不“得所”，也不“得时”，也就是把某一类人物定型化了，当然得不到好的效果。
- 反过来说，毕竟剧作中的人物都是从现实生活中提炼出来的，而观众所喜爱的人物形象，在创作上有着一定的规律。就像迪斯尼所说：“与所有人的想像相吻合。”避免定型化也并非凭着自己的想像，处处都故意“反其道行之”，那样的人物形象只会让人觉得造作、别扭。
- 那么，怎样才能在本剧中塑造出独特、鲜明、生动的人物形象呢？怎样才能避免定型化呢？
- 从两方面来入手：
- 第一，强化人物的原创性，加入时代特征。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 一个成功的动画人物，剧本必然在他的身上有一些独创的内容，是以往的人物身上没有的。我们前面已经谈到，塑造人物可以从人物定位、人物性格、动画特征等几个方面入手，人物的独特性也应该从这几个方面去找。
- 作为动画片，创作上最突出的特点是发挥想像力，在塑造人物方面也不例外。剧本常常会设计一些独特的动画特征，成为人物最重要的标志：《机器猫》的宝贝口袋，《龙猫》召唤的猫列车，《千与千寻》里的蜘蛛爷爷……这些角色身上独有的特色，是创作者想像力和创造力的结晶，自然会与其他作品中的人物区分开。例如《蜡笔小新》，就是在人物性格方面比较鲜明独特的。在这部动画片中，无论是男孩小新，还是爸爸妈妈，甚至幼儿园老师，剧本都赋予其一种与众不同、帅个性特征，和以往动画片中的人物形象形成了鲜明的反差。但同时，这样的设计也很合情合理，捕捉到了这个时代小孩、家庭的新特点，以微笑的态度剖析出人性中的种种弱点，让观众会心地笑。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 第二，对主人公定位进行大胆的重新设计，故意和经典唱反调儿。例如像《怪物史莱克》这部影片中，作者一反传统的英雄美人的老套路，不仅“英雄”是个青面獠牙的怪物，连“美人”都是“变身博士”，时而美女，时而妖怪，甚至在得到爱情后反而永远成了丑八怪。这样的设计乍看起来很奇怪，令人不适应。其实，这正是现代人的爱情平和自然的观念：完美的爱情并不只发生在美丽的人身上，爱情只要真挚就是完美的，哪怕发生在小人物和丑八怪身上。
- 只有对社会和观众的心理有一定的把握，这种求新、求变化，才能恰到好处，达到事半功倍的效果。令人耳目一新、拍手叫绝的人物形象，不仅仅融合了作者的创造力和想像力，更重要的是，作者要对大众心理有着准确的体察，把握时代的脉搏。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

● 第二节 怪物外表与英雄心

- “形”天马行空，“心”离不开人性。

- 刚才谈的是类型人物如何出新，出奇。那么，这个“新”与“奇”的度该怎样把握，设计得恰到好处，你的角色会是个让观众惊喜的新鲜人物。把握不好，人物会让观众难以接受，甚至讨人厌。回想一下看过的商业动画片，分析其中的主要角色，无论他们外表、个性如何，内心世界都有很多相似点：人性中最为耀眼的光芒会在关键时刻闪现；善良勇敢、为爱献身、富于责任感等等。

- 外表、性格各异，新奇特别；内心是某种意义上的完美，是对人类优秀品质的展现，我把这个设计叫“怪物外表的英雄心”。这样的人在中外动画片中一再出现，是有一定道理的。反过来说，观众不会真正喜欢上一个难以了解、难以接近的怪人。如果你的角色总是特立独行，总有一套不合常理的思维逻辑，那观众的心灵就会和这个陌生人永远拉开距离。人们都希望和善良、有道德的人打交道、做朋友，在观看影片时，对主要人物的要求也

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

是如此。尤其是商业动画片，观众不能容忍一个有严重道德瑕疵的人物作为主角少儿，那样不仅会误导小观众，成年观众也会很失望，因为他们希望在动画片中看到一個明朗，纯真的童话世界，一些生机勃勃、充满活力的人。

- 美国对家庭共享的动画片有很多具体要求：例如，不能正面表现血腥的杀戮场面，人物不能说脏话等等。动画剧本塑造正面人物的时候，实际上也存在这样种种的界限，只不过是无形，是需要创作者在写作剧本时就有所把握的。以史莱克这个人物为例，他的不讲卫生，他的冷漠孤僻，这些的确是一些毛病，但是并不伤及这个人物本质。而这部影片中坏蛋国王，邪恶狡诈，视爱情为交易，从内心世界的角度看，他才是真正的怪物。这种人物尺度的把握，与时代的发展，与编剧自己的经验和观念也有关系。要在生活中多观察积累，在欣赏经典影片时注重分析主人公的内心世界，学会把握好这个无形的度。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 第三节 习惯动作及口头禅的设计
- 如何让你的动画人物独特而富有感染力呢？为他设计一个鲜明到位的“外在特征”，是最为直接有力的方法。
- 当然，造型是最直观的，我们在前面已经讲过了。在这里我们着重从剧作的角度来分析，如何把人物内在的性格、特点最为简洁地生动地外化出来。设计人物的习惯动作和口头禅是很好的方式。在生活中，如果你注意观察，几乎每个人都有他习惯动作：说话频繁地眨眼睛，哼哼哈哈；不自觉地咬头发，说话把身体晃来晃去……。而动画人物身上有许多正是根据这些小细节，经过了夸张幻想的加工，成为趣味十足、别具一格的性格特点。有些标签式的“口头禅”则是剧作者特意设计出来的，融入了丰富的想像力和创造力。
- 无论是习惯动作，还是口头禅，当运用在剧作中塑造人物时，有两点需要特别注意。
- 第一，习惯动作和口头禅的设计要符合人物性格。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 在剧本中，人物动作和对白都会对剧本发挥作用，在今后的影片中，对观众产生影响，因而动作和对白的设计应该都是有目的地去做，习惯动作和口头禅更是如此。所谓作品的浑然天成，也并非不是随性而作，而是在作者脑海中酝酿构思，符合人物性格，并不自然不造作，同时又与众不同，区别于一般人物。如《小熊维尼》。剧作者为不同的小动物设计了属于他们的习惯动作，爱皱眉的兔子性格多思多虑，每次都蹦蹦跳跳着出现的跳跳虎，性格单纯外向，经常显得过于热情。这些习惯动作很符合人物的性格，不仅生动有趣儿，更重要的是成为了塑造角色的有力方式。
- 动画人物几乎每一个身上都有这样的“标签”动作或者语言。像日本动画《聪明的一休》，讲的是智慧小和尚一休破解难题，惩恶扬善的故事。一休每当思考问题时，都摆出同一个姿势：盘腿打坐，双手伸出食指在头顶画圈儿。这个独特的动作是精心设计出来的，新奇有趣儿又很易于小观众模仿。类似的例子还有许多，不妨在看动画片的时候，有意识地多观察分析一下，看剧本是给主要人物设计了哪些“标签”动作和语言。从那些成功的范例中，体会到“习惯动作”的作用和设计技巧。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 第二，通过重复强化。
- 为什么观众会记住人物身上的某些动作和语言呢，一方面是因为剧作者设计得独具匠心，另外就是这些细节在剧情中反复出现，不断在观众的记忆中得到了强化。
- 这里我想举一个电影的例子。贺岁电影《没完没了》里有个大款，打起电话总说：OK，OK。高兴的时候说，生气的时候也说，沮丧的时候还说。这样的重复，在不同情节、气氛中达到了相应的艺术效果。第一次看见他说的时侯，观众可能没有特别在意，可是这个口头禅一而再，再而三的出现。到后来，大款明明想骂电话里的绑架者，可还得忍气吞声地说“OK”的时候，观众就忍、不住笑了，把这个口头禅和这个人物紧紧联系到了一起。这个“OK”就是这个人物个性的一部分了。那时候，满大街都是接电话说“OK”的人，可见这个设计对观众产生了多大的影响。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 举这个例子我是想强调：人物第一次说了某句口头禅，做了某个习惯动作的时候，尽管这些都是你精心设计的，但观众还不明确地知道：这是人物的特殊习惯，和人物的性格有着直接的关系，有时，观众甚至会把这个重要的细节给忽略了，尤其是小观众。只有当这个“设计”一而再、再而三地出现，得到重复强调的时候，观众才会发现，并且认可这个“习惯”。这其实和我们在生活中观察人的规律是一样的。
- 真正的动画偶像，绝对不会拒人千里，或者令人难以捉摸，相反，他们让观众感到是温馨、熟悉、亲切。如何在塑造类型化人物的同时，避免人物定型化？要强调人物内心的时代感和个性化，同时，别忘了让你的人物严守观众内心的道德准则。

第六章 动画剧作中塑造人物的小窍门

- 思考题：
 - ① 分析一些成功的动画人物，看创作者如何使其性格突出鲜明，又才民好地把握了道德尺度。
 - ② 观察生活，试着为你的动画角色设定口头禅或是习惯动作，注意这种设计与人物性格的对应关系。

第三部分 动画剧本的故事

- 故事主线单纯、明确，围绕相对集中的一个矛盾、一个事件展开情节，更符合动画剧本的要求。写动画剧本要注意把握好故事的开端、发展、高潮、结局四部分。用动画的视角去讲故事，强调故事中单纯而富于幻想的特性，把故事设计得有力度、有节奏感。

第七章 题材与视角

- 本章学习的要点：
 - ① 如何获取素材与题材
 - ② 动画的视角
- 动画的视角：幻想元素和儿童的思维方式。
- 在情节剧的范围内，一部动画片的剧本，我们能最直接地在影片中看到的那部分就是故事。影片讲了一件什么事情，这也就是剧本中的故事。无论是人物刻画，还是影片的主题内涵，都要有剧本的故事作为承载形式。
- 在写剧本故事的过程中，一般有几个步骤：创意—故事梗概—剧本大纲—剧本。这几步也包含了从构思故事框架到完成剧本，由搭建框架到逐渐丰满的过程。
- 在创意阶段，我们首先要面对的就是选择题材和切入事件的角度。

第七章 题材与视角

- 第一节 素材与题材
- 电影电视作品，都是用视听语言叙述一个故事。这个“故事”最初的来源就是素材、题材。我们常常谈到素材与题材，它们的含义是什么呢？区别又在哪儿？
- 素材是未经过电影剧作家加工的原始材料或生活积累。题材是经过了电影剧作家加工的素材。
- 美国的剧作家悉德·费尔德将搜集素材分做几个部分，一是个人生活体验；二是个人采访；三是文字与实物资料。举个例子来说，《狮子王》这部动画片最初的素材就是莎士比亚的戏剧《哈姆雷特》，而当剧作家把故事的背景换到了非洲草原，并且通过去非洲考察收集了当地一些风土民俗作为辅助素材，对这些材料进行加工之后，变成了以草原上狮子家族情仇兴衰为主要线索的故事，这个剧本所采用的题材和原作既有相同的地方又有区别。

第七章 题材与视角

- 具体到动画片所选取的素材，其实是包罗万象的，应该说各种类型的事件、文学作品，都有被拍成动画片的可能性，只不过处理素材的方式和切入的角度有所不同，比如说，我们上面提到的由经典戏剧《哈姆雷特》改编而成的《狮子王》，由《黑客帝国》的异想世界发展而来的《黑客帝国动画版》九部动画短片，到现实题材《生活中的点点滴滴》，这些影片表现内容各不相同，呈现出不同的风格主题。

第七章 题材与视角

● 第二节 动画的视角

- 动画片剧本在处理素材时，有独特的视角和讲故事的方式。
- 前面我们已经谈到了以幻想为特征的“动画视角”。也就是说，无论素材是什么，当它作为动画片的表现对象的时候，都会以各种方式把想像力元素加入进去，比如说创造一个虚拟的故事空间，或是在角色身上加入神话的特点，还有的是在动作细节、故事细节中加入夸张想像。在这里重点讲讲在动画片故事中是如何以“动画视角”切入的。
- 1、戏剧化的冲突和单纯的故事线索
- 就大多数的动画影片来看，动画片剧本的故事，相对于其他类型的影视作品，主线索更为简洁明确，故事框架更强调内在的力度和戏剧化。这有点儿像真实形象转化成动画形象的过程：一些琐细的枝蔓线索被精简掉了，而对象的特征则被夸张强化出来。

。

第七章 题材与视角

- 迪斯尼的影院片这种特点尤其突出。无论是《狮子王》，还是《海底总动员》，剧本的故事内部都有一个很集中的核心矛盾，这个情节蕴藏着很大的能量，有着足够的情感张力，让主人公或是观众的注意力全都集中在这儿。从冲突的开始、发展、高潮、到结束，故事始终围绕着这个主题展开。
 - 2、儿童式的思维方式
 - 同样是看待、思考问题，成人和儿童有着不同的视角。对有些问题，儿童可能很不敏感，甚至弄不明白：比如说，成人之间复杂的人际关系、经济生活带给人的巨大压力，而对有些事情的考虑，儿童的思维则比成人更加活跃，更有想像力。比如说：英雄会有怎样神奇的力量，生活里会有多少令人兴奋惊喜的奇迹。
- 对一些经典的动画片进行分析，我们会发现，在动画片剧本当中，编故事的方式往往都是站在一个儿童的视角上。

第七章 题材与视角

3、想像力

- 动画片和想像力有着难以分割的关系。从故事这个角度来看，首先，挖掘题材本身的“想像潜力”。这种潜力并非特指故事的背景一定设定在未来世界或精灵世界这种完全虚拟的环境中去。反过来说，如果只是依照以前艺术作品中的幻想世界原样儿照搬，没有加入任何自己的创造，那反而是最没想像力的表现。
- 要打开思路，审视一下这种题材是否能融入一些新鲜的、具有创造力和想像力的东西进去。另外，在讲故事的过程中，也会有具体段落体现出动画片特有的想象力特点。

第八章 情节、冲突与结构

- 本章学习的要点：
 - ① 情节与冲突
 - ② 剧本结构

第八章 情节、冲突与结构

第一节 情节与冲突

- 情节由一系列能够显示人物与人物之间关系的具体事件构成，它把事件的内在联系展现在观众面前，一般包括开端、发展、高潮、结局四部分。“冲突”一词最先是由黑格尔针对戏剧而明确提出的，他在《美学》一书中谈到，“充满冲突的情景特别适宜用作剧艺的对象”。在电影剧作中，最典型运用冲突形式展现剧情的，是按照传统戏剧形式进行结构的剧作。
- 分析我们看过的动画作品，就会发现，大多数的剧本故事都是传统戏剧结构，就是按照“起承转合”这个基本框架讲故事。

第八章 情节、冲突与结构

- 戏剧式结构的故事，是围绕相对集中的一个矛盾冲突、一个事件来展开情节，因而故事的主线索显得非常单纯、明确，符合动画剧本的要求，创作者可以由更多的空间来发挥想像力，研磨细节的趣味性。对于观众而言，小观众不会陷入故事复杂的情节中迷惑不解。
- 我们现在就来分别谈谈这四部分。
- 开端
- 情节结构中的开端除了交代时间、地点、人物外，主要是反映作品中矛盾冲突的起点，引出主要矛盾的起因，为故事的主要情节打下基础。
- 还有一点我觉得也很重要，就是通过细节把故事风格表现出来。就像在生活中认识陌生人，总有个“先入为主”的规律。那么在看电影的时候，人们也会在开头几分钟，就对这部片子有个大概印象，带着这种情绪去看后面的情节。所以开头营造的氛围和风格，会直接影响影片整体的观看效果。

第八章 情节、冲突与结构

- 还是以《虫虫总动员》为例，在开头这个段落中，创作者展示了他所要表现的昆虫世界：观众好像也变成了小虫子，从蚂蚁的高度去看周围的一切：高大如树木的草丛，足球大小的水滴；同时这个昆虫世界又是人性化的：像会给蚂蚁解决问题的心理学家，那个总在发明怪东西的菲力，都是把生活中人的个性放到了蚂蚁身上，这些细节赋予了影片一些独特的味道，就是不同于其他影片的一种风格。在开头中，剧本就用一系列的细节把这些东西表现了出来。另一种开头的类型，就是“序幕”。
- 序幕原指戏剧作品中某些多幕剧在第一幕剧情正式展开之前的一场戏，用来介绍剧中人物的身世和剧情发展的原因、背景、或者关于全剧的主题或设置悬念。
- 电影剧作的序幕大致有四种作用：
 - ① 作品带有叙述的性质；
 - ② 作品带有回忆的性质；
 - ③ 赋予作品某种特殊的情调；
 - ④ 设置悬念，吸引观众。

第八章 情节、冲突与结构

● 二、发展

● 是指开端揭开矛盾冲突以后，主要矛盾及其他各种矛盾冲突相互纠缠扭结在一起，不断发展激化直至高潮出现之前的情节描写过程。它是整个剧作的情节主干，是把情节推向高潮的基础。

● 在剧本当中，“发展”部分的重要作用是为故事情节的高潮积聚力量，但是这种积累绝非平铺直叙，而是不断制造悬念，不断掀起小的波澜，就像海浪一波接着一波。

● 三、高潮

● 这是主要矛盾发展到最紧张、最激烈、最尖锐的阶段，是决定人物命运、事件转折和发展前景的关键环节。

● 在一部动画片中，高潮往往是给观众留下最深刻印象的部分，因为这段落的情感力量最浓烈、情节的张力最大。所以，为剧本设计一个精彩、有震撼力的高潮，是创作者需要考虑的很重要的一部分。

第八章 情节、冲突与结构

- 首先，高潮是属于剧情的一部分，因而，它的设计要符合故事整体的安排，和前后情节有着逻辑和情感上的联系，是建立在全剧的主题上，高潮不是异想天开的神来之笔，忽然就冒出来的，它应该是剧情前面所积累矛盾的一个爆发点，在这个段落中，主人公将展示真正的内心世界。
- 在高潮段落中，戏剧矛盾得到解决，同时，也是彰显居丁本的主题的段落。在《虫虫总动员》这部影片中，高潮部分故事转折的动力来自菲力内心的飞跃和蚂蚁群体的觉醒，这两个动因的来源正是剧本的主题要传达的：勇气与团结。
- 四、结局
- 是剧作中情节发展的最后阶段，即矛盾冲突已告结束、人物性格的发展已经完成，事件的变化有了结果，主题得到了完整的体现。

第八章 情节、冲突与结构

- 故事的结尾最明确的标志就是事件的结束。在《虫虫总动员》这部影片中，就是：霸王被打败，蚂蚁王国获得胜利，菲力和马戏团昆虫成了真正的英雄。这个结局肯定是观众所关注的，所谓故事要有头有尾，主人公的生活历程没有结束，但是他所经历的这个事件却已经告一段落了。
- 对于结尾的处理，有两个方面的问题值得注意。
- 1、结尾的重量感
- 在画面构图中，要讲究平衡，不能头重脚轻。在故事的结构中，这种平衡也十分重要。前面有精彩、富于冲击力的故事情节，结尾如果轻描淡写，或是草草结束，就会让观众产生不满足的感觉。结尾的重量感主要来自于创意和情感力度两方面。

第八章 情节、冲突与结构

- 创意就是结尾里面蕴含的创造力，一个令观众意外的结局当然让人印象深刻。迪士尼的影院动画大多数采用了“大团圆”这种套路的结尾，没什么意外惊喜。但也有个别影片故意和观众的惯性思维对着干。比如说像《怪物史莱克》，丑陋怪物和美丽的公主深深相爱，真爱产生了魔力。按照一般的思维方式，爱情肯定会让两人变成俊男美女，但是这部影片的结局却给了观众一个意外：虽然也有人变身，虽然两人的确变得相貌相当……但却是公主被爱的魔力变成了和史莱克一样的怪物！
- 当然，这个结尾是和整部影片荒诞、后现代的风格一脉相承的。如果你的剧本不需要这么另类，还是要一个完美的大团圆结局，那么在结尾部分不妨给观众一点小小惊喜。例如《虫虫总动员》这部影片，菲力成为王国的英雄获得公主的爱情都在意料之中。而一个小角色的设计挺有创意，马戏团中那个肥嘟嘟的肉虫在树上织了一个茧：他要变成蝴蝶了！观众也期待着一个令人惊艳的变身。然而，当茧破了，肥肉虫却还是原样，只是在背后多了一对小小的如贝壳的翅膀，那样的酷似大象背了一架小小的电风扇，和飞行无关，只是一个小小的装饰品。

第八章 情节、冲突与结构

- 情感力度就是指结尾是不是能够打动观众，是不是具有强烈的感染力。比如说像《生活中的点点滴滴》，结尾是令人印象最深刻的段落之一：当主人公和同年的自己相遇在田间，成年女人和小女孩一起漫步的时候，那种复杂而深厚的情感深深打动了观众。
- 2、情感的结局
- 故事的结局不仅仅是事件的结束，更重要的是整个影片带给观众的情绪和感觉，此刻要很自然地渐渐隐去。我们看到一部影片不会在事件结束的时候就嘎然而止，而是有一段“尾声”，给观众一个平静、回味的情感空间。
- 比如说《虫虫总动员》，在“蚂蚁战胜蝗虫”这个事件结束之后，又有一个狂欢庆祝的段落，这是前面事件的一个延续，对于上一个段落紧张激烈的氛围，这个段落很轻松愉快，让观众前面绷紧的情绪得到放松。

第八章 情节、冲突与结构

- 第二节 剧本结构
- 什么是剧本的结构呢？
- 剧作者根据要表现的内容和主题内涵，把一系列人物和事件以不同的轻重主次合理地进行组织安排。
- 前面一段我们已经比较详细地谈了起承转合，所以在这里，我们就来谈谈剧情中的一些局部段落的处理。
- 段落间前后的呼应。我们经常在影片中看到某些相似的细节，出现在不同的段落中。这都是剧本的精心安排，会产生对比、呼应等效果。讲故事要有“起承转合”，无论情节设置上、还是情感层面尚需富于节奏感。动画片的故事具有节奏鲜明，故事线索单纯有力度的特点。
- 思考题：
- 剧本起承转合四部分是如何结构的？

第四部分 改编

- 把其他文学样式改编成动画剧本，可以采用“原汁原味、局部的改编、颠覆与解构”等多种方式。首先要用视听的眼光去选择素材，其次进行戏剧化的结构调整，并且从主题内涵和人物情感几方面，营造动画特有的单纯、美好的氛围。

第九章 改编的方式

- 本章学习的要点：
 - ① 站在巨人的肩膀上：改编的优势
 - ② 改编的几种形式

第九章 改编的方式

- 本章学习的重点：
 - ① 塑造好动画人物的重要性
 - ② 动画人物的“人性”
 - ③ 动画人物的表现力
- 什么是电影改编呢？就是指运用电影思维，遵循电影艺术的规律和特点，将它种文学形式的作品再创作作为电影剧作。电影改编的对象范围很广，如戏剧、小说、散文、诗歌、故事、民间传说、神话等，均可进行艺术再创作。
- 在动画片的创作中，有不少的剧本就是改编自其他类型的文学作品，其中有很多成功的作品。我们来谈谈动画剧本中的改编。

第九章 改编的方式

- 第一节 站在巨人的肩膀上：改编的优势
- 选择改编作为动画剧本的创作方式有一些得天独厚的优势，比如说，像《狮子王》、《美女与野兽》、《西游记》等动画片都改编自名著，在剧本这个基础部分至少有两个优势：
 - 第一，名著能够在众多文学作品中脱颖而出，在塑造人物、故事构思方面，有着优于其他作品的地方，已经是一个得到大多数人肯定的作品，为以后的影片打下坚实的剧本基础。
 - 第二，名著的知名度为影片作了前期宣传。商业动画片需要经济上的回报，本身就有知名度的故事，会吸引更多关注的目光。
- 其实，还有一点也很重要。对于初学写作剧本的人，进行一些改编练习，对认识剧本的特性，认识动画的特性都很有好处。而且，影视创作本来就是集体创作，应该学会如何和别人共同进行创作，学会把不同的创意和想法融合到创作中去，在改编剧本这个过程中，就在提炼、变形别人的创意，同时进一步把自己的创造力发挥出来。

第九章 改编的方式

- 当然，改编也有创造性。
- 改编有多种方式，对大多数改编而言，忠实性和创造性的结合是改编的基本原则。但是在有些情况下，改编不会限制你的创造力，反而可以成为一种锻炼你冲破惯性思维，打开创作思路的方式。这是一种延伸意义上的改编。
- 比如说电影《大话西游》，把一个经典名著变形到了最极端的程度，人物、情节都充满了异想天开，居然用西游记的故事来表达爱情主题。这种改编也是一种很新鲜的思路。
- 改编需要一个选择的过程。文学作品不同于影视作品，他们的特性有所不同。选择那些更适于视觉化的文学作品，可以说是改编作品中的第一步。

第九章 改编的方式

● 第二节 改编的几种形式

● 原汁原味；局部的改编；颠覆与解构。

● 一、忠实原著

● 保留原作的故事框架和人物设计，保持原作品的原汁原味，力求把原作的内涵，塑造的人物忠实地表现出来，这种改编和转化，是一个把抽象的文字转化成具象的视听语言的过程。

● 名著的改编一般都采用了这样的方式。

● 比如说像电影《活着》、电视剧《围城》、动画片中的《小熊维尼》都是改编自名著的成功作品。应该承认，那些已经被人们认可的成功文学作品，你很难把它的某部分单提出来夸奖：这部作品就是人物好，还是就结尾好。这些作品之所以好，是因为它的各个元素之间达到了某种平衡与和谐，恰到好处，所以完整地保留原著的主干，不失为改编名著的一种很明智的作法。

第九章 改编的方式

- 这种保持原味的改编，并不是要求亦步亦趋，而是强调忠实原著的精髓、原著的艺术思想、形象系统、风格神韵等等，并完成一个“从文学思维到电影思维”、“从文学形象到电影形象”、“从文学语言到电影语言”的过程。
- 首先就要求改编者透彻地理解原著，同时也要发挥自己的创造力。文学作品区别于影视作品的一大特点，就是因为文字是抽象的，其中的情景、人物、细节等等都是读到文字之后，重新在脑海中形成形象，它给人提供了更广阔的想像空间。所以说，有100个人读《红楼梦》，就会有100个不同的林黛玉和贾宝玉。我想包括作者，他在写作的过程中，脑海中也会有很具体的想像。
- 有人说，改编就像与原著作者进行一次精神对谈。这种对谈不止是一味地应和，其中还有思想的交融。

第九章 改编的方式

- 作为改编者，发挥创造力的乐趣也就在这里，如何把抽象的文字化成具体的形象。这种转化不仅仅是文字塑造的形象转化的为视觉形象，包括人物形象、场景、动作等等。更重要的是内在的思维方式转化。把文学化的创作方式转化成视听语言的创作方式，这里面包含着很多微妙的差别，我们看小说和剧本的时候，就能感受到一些。我们这里举几个方面。比如说，剧本是以“场”作为基本构成单元的，场与场之间具有某种跳跃性，这就和小说不同。小说是以文学的角度创作的，里面可能有些部分并不适合转化成视听语言，在剧本中就要进行转化或删除，有些部分不具有视听表现力，就要多进行挖掘和再创造。举个例子：小说中常常有描写、议论、抒情，这些文字的表现形式在影视作品中就要变成视听语言，而小说里常常出现的人物的心理活动，在剧本中也会转化成其他形式来表现。
- 我们来举一个小说改编成电影的例子，进一步说明这种表现形式的转化过程。

第九章 改编的方式

- 电影《活着》改编自同名小说，对比一下影视作品和小说，我们就可以发现一些剧本改编的技巧。
- “使用道具”是剧本中经常用到的一个技巧。因为人物的内心世界、内在的情绪，要想由内而外地表现出来、让观众看到、听到，除了语言以外，还可以借助一些形象具体的手段。那么“使用道具”就是一种外化的方式。
- 《活着》剧本的创作者给主人公福贵身上添加了一个重要的道具，就是“二胡和皮影戏”。本身，二胡和皮影戏的形式感，包括声与形，就为影片的表现力增加了色彩，更重要的是，这个道具给了主人公一个表达情感的平台。福贵本身是一个主动表现自己内心的角色，这就是他的个性，他不可能滔滔不绝对着谁诉说心事。在影片的各个段落当中，人物的心情有起有伏，二胡就成了人物表达情绪、表现内心世界的平台。把人物在剧情中不同的心理状态生动地展现了出来。同时，这个设计绝不是生硬地贴到人物身上，而是以原本人物的性格设计作为基础而设定的，是一种贴切而生动的外化。

第九章 改编的方式

- 所以说，即使是忠实原著的改编，也绝不仅仅是一种翻译，写这样的剧本还是一个创造过程，保留原著的精气神儿，又使之更适应影视这种表达形式。
- 二、局部改编
- 第二种改编的形式，就是有选择的局部改编，可以分成节选、取意、复合几种具体方式。
- 节选很好理解，就是在原来的文学作品中，根据自己的需要，选取一部分，改编成一个完整的故事。这样的例子也有不少，比如说影院动画片《宝莲灯》，动画讲了少年沉香为救母亲三圣母，刻苦学艺，历尽艰险，最终闯上天庭，打败对手，救出母亲。神话传说中《宝莲灯》也有这段的情节，但是这是故事的结尾，更多的情节表现的是：来自天界的三圣母为了和人间的男子相恋，对抗天庭的这条故事线。

第九章 改编的方式

- 取意，就是保持原著的内在的一些东西，比如说故事框架、角色的设计，而对其外在的形式进行改变，比如说故事的环境，主人公的身份，甚至包括故事的某些情节。几乎迪斯尼所有改编自名著的动画片，采用的都是取意的这种方式。比如说《狮子王》、《花木兰》等等。还有就是复合。把几个故事组合成一个。这样的改编对素材的要求比较高，不同的故事要融合在一个故事框架里，主题内涵、风格和谐统一，应该很不容易。也有这样的例子，比如说王朔的有些作品，就是通过复合的改变方式变成了影视剧剧本，因为他的作品本身具有比较统一的个人风格，其主人公的个性和心情特征也很相似，经过这个复合式的改编，几篇作品就能够比较不露痕迹地融合到一起。电影《永失我爱》就是这样的例子。
- 三、颠覆
- 与前两种改编方式最大的区别就在于对原作主题内涵处理方式。大多数改编方式，无论对故事、主人公做怎样的改变，但都保持了故事原本的主题，而颠覆恰恰是要打破原先故事的思维方式，对原来的主题提出质疑，甚至彻底颠覆。

第九章 改编的方式

- 最常见就是对名著的颠覆。正因为名著有着广泛的知名度，传播范围很广，几乎人人皆知，其主题一般也代表着传统、主流的思想意识。这种改编解构经典，处处反其道而行之，拆毁原作中最核心、最内部的那些东西。这种叛逆、颠覆的过程，本身也具有了某种含义。向传统挑战，正是这类改编作品的主题。那些名著往往在人们观念中有着根深蒂固的地位，打破这种看似坚不可摧的东西，会在人们心中引起某种震动，同时，这种“新”与“旧”强烈的对比也会带给观众一种全新的感受。所以说这种颠覆骑士有一个前提：就是观众对原著有着起码的了解，只有这样，由对比而产生的滑稽、讽刺等等才会有效果。
- 改编有几种方式：原汁原味、局部的改编、颠覆与解构，对原著的剪裁、解释的方式的差异，正体现出创作者对原著的理解和情感有所不同。
- 思考题：
- 分析一些源自改编的动画作品，看看他们采取了哪种改编方式，怎样运用，效果如何？

第十章 改编动画剧本的小技巧

- 本章学习的重点
 - ① 改编时怎样对故事结构进行戏剧化调整
 - ② 怎样创作单纯完美的动画氛围
- 我们前面谈了几种改编的方式，其实，只要是文学作品变成影视作品，那么，就要有一种特性上的转化，我们这里提出几个改编动画剧本时需要注意的地方。

第十章 改编动画剧本的小技巧

- 第一节 故事结构的戏剧化调整
- 大多数主流电影还是采用了戏剧化的结构，就是我们经常谈到的起承转合。
- 和小说比较，剧本的这种起伏变化就明显得多了，一部小说或者童话改编成剧本时，编剧就需要对原来的故事作一个结构上的整理，找出原本故事线索的开端、发展、高潮、结尾，使观众能抓住明确的故事发展脉络，简化那些较为细碎的情节支线，寻找巧妙的切入点带观众进入故事，并且对高潮段落加以强化。
- 对于动画片来说，这种简明而富于节奏感的结构方式就显得更为重要了。

第十章 改编动画剧本的小技巧

- 第二节 单纯完美的动画氛围
- 正像迪斯尼所说，动画片有一种明朗、纯净、乐观的特质。体现在改编中，当一部作品被改编为动画片时，作品中阴暗、沉闷、过于尖锐的部分，往往会被剔除掉，取而代之的是美好和纯净。
- 一、完美体现在故事情节上
- 说到动画片的故事，观众们都对其完美的结局留下了深刻的印象，无论在故事中，主人公经历了怎样的坎坷曲折，到了结局，都会获得完美而幸福的生活。
- 改编自《哈姆雷特》的《狮子王》就是一个典型的例子。哈姆雷特的结局十分凄惨：王子的爱人溺水而亡，母亲中毒而死，王子虽然杀死了仇人，自己最终也死去了。而在《狮子王》这部动画片当中，创作者把结局作了一个很大的调整：仇人跌下悬崖，王子复仇成功了，母亲和动物王国都得到了解救，王子和爱人、情人终成眷属。

第十章 改编动画剧本的小技巧

- 这种完美让你几乎找不到任何瑕疵，我们的主人公并没有动手杀人，（如果你观察一下，动画片中的那些坏蛋几乎都是自己结束生命的），个人的幸福得到了，王国也从阴影中走了出来，获得新生。
- 当然，这样的处理不仅仅体现在结局，也体现在故事的每段情节当中。
- 二、体现在人物的完美内心上
- 在“动画人物”那一章已经谈到了怪物外表英雄心，这一点，在动画片的改编过程中也能体现出来，正面人物身上绝不会出现任何的道德瑕疵，或是令人不安的极端行为，他们有的只是性格上的小弱点，可爱的小毛病。例如，《狮子王》中就略去了王子的母亲改嫁仇人的段落，略去了王子被迫装疯的情节，而到了结尾，王子的复仇也是大义凛然，决不血腥、暴力，坏蛋的死则是咎由自取。

第十章 改编动画剧本的小技巧

- 三、完美无缺的细节与对话
- 在文学作品里，经常可以看到人物描写的段落，直接描述出一个人物特点，或是心理状态，但是在影视作品中塑造人物就要用能让观众直接看到的细节，人物的内在个性只有化成了语言和行动表现出来，才能让观众感受到。
- 有时候，我们在小说中看到，人物一出场，作者往往会描述一段这个人物的外貌、个性、甚至家庭环境，让读者可以对这个人物有所了解。到了剧本中，这些描述就要化成具体的细节。
- 动画片中的细节，则有许多微妙而严格的规则：
- 过于血腥、暴力的情节要巧妙地回避。在动画片中，杀人、流血死亡的情节不会直接表现，而是被巧妙地暗示出来。例如在《狮子王》当中，坏蛋刀疤的死就是用影子来表现的。
- “干净”的台词；对爱情的含蓄处理等等。爱情在动画片中常常出现，但男女双方的状态更像是要好的少年少女，显得朦胧而纯净。例如在《狮子王》当中，王子和女友的爱情：两人在美丽的山水间互相追逐，含情对视等等，表现手法美而纯洁。

第十章 改编动画剧本的小技巧

- 把文学作品改编为剧本，要对作品进行戏剧化的结构调整，并且从主题内涵和人物情感几方面，营造出动画特有的单纯美好的氛围。
- 思考题：
 - ① 动画剧本的改编有什么特点？这与动画的特性有什么对应关系？
 - ② 看改编自同一故事的动画片和真人实拍电影，对比他们的差别。例如：《王子复仇记》与《狮子王》；日本电影《七武士》与《虫虫总动员》

第五部分 影院动画

- 影院动画片要老幼咸宜，适宜合家观赏。它在感官娱乐方面具有制造视听奇观的优势，并且以多层次的主题内涵作为影片的内部核心。从创作剧本的角度来说，在情节上要注意设定视觉爆破点，故事内涵也要考虑不同层次观众的需求。“大事件小人物”的构思模式、“完美的大团圆结局”等，是影院剧本的常用技巧。

第十一章 影院动画片的特点

- 本章学习的重点：
 - ① 影院游乐场视觉奇观
 - ② 主题的丰富性
- 我们这里谈到的影院动画指的是主流商业片，就是以电影的长度为影片的规格，以影院放映作为播放媒介。由于影片容量、面对的观众群等特点，在剧本创作上，影院动画也有自身的一些创作规律。首先，我们就从下面几方面谈谈影院动画剧本的特点。

第十一章 影院动画片的特点

- 第一节 影院游乐场：视觉奇观
- 擅长制造视觉奇观、主题丰富而多层次
- 商业片需要市场，需要盈利。而商业电影相对电视片，它的投资更大，要直接面对票房收入，如何把观众吸引到电影院里去，是商业电影必须面对的问题，动画电影也不例外。我们经常谈到电影的卖点，比如醒目的题材，比如明星的加入等等，作为商业动画片，相对普通电影，它有一个长项，就是制造视觉奇观。我们经常看到，很多真人实拍的电影，会用电脑特技制造惊人的视觉效果。在影院的这个特殊的环境中，的确会带给观众身临其境的感觉，给人视听上极大的享受，这是电影不同于电视的特点，或者说优于电视片的地方。当然，电影的特点不仅仅是在给人感官上的享受，但是作为商业电影，这种卖点也应该被好好的利用。在动画片中，因为整个影片的环境、故事背景都是虚拟的，是由人创造出来的。相对真实环境，动画片在视听方面有很多潜力可挖，可以创造许多如梦如幻的视觉高潮。我们可以看到许多影院动画中，都可以在故事中安排一些场面上极其壮观、视觉很有震撼力的段落。

第十一章 影院动画片的特点

- 当然，这种形式上的安排不是生硬地加进去，是建立在剧本的基础上，甚至是在选材阶段就有所考虑的。比如说，《埃及王子》中摩西过海的段落，既是视觉奇观，视听上的高潮，也是整个故事情节经过发展、积累、最终爆发的一个高潮，这种安排，使内在故事和外部形式恰到好处地结合在了一起，让视觉上的冲击力成为推动故事的一股力量。
- 对于商业动画片来说，这种对形式感的设计，不仅体现在部分段落上，整个剧本在构思的时候，处理题材的时候，都要考虑到这方面。比如说，《狮子王》改编自《哈姆雷特》，动画剧本把故事发生的背景从宫廷移到了非洲大草原，由此才会有了后面一系列牢牢抓住观众视线、极富感染力的情景：开阔的原野上，壮观的百兽朝拜；阴森的大象墓园里，扣人心弦的激烈追逐；热带雨林中三个好朋友的欢歌笑语，瀑布池塘边的甜蜜恋爱……，如果你仔细观察，会发现，这些片断不仅仅看起来令人享受，更重要的是，把每个情节中蕴含的情绪淋漓尽致地发挥了出来。

第十一章 影院动画片的特点

- 第二节 主题的丰富性

- 迪斯尼自己说过，动画片不仅仅是拍给孩子看的，而是要老少皆宜，合家观赏。对于影院动画片，很实际地说，大多数孩子不可能自己买票来看电影，那如何让陪着孩子来看电影的成年观众，也能从电影中享受到乐趣呢？除了视听言语的精制，我想最重要的就是故事内涵的丰富性。

- 故事的主题思想是有深有浅的。比如说我们看到的一些公益广告，主题可以用很简单的口号概括出来“讲文明、讲礼貌”“爱护公共环境”等等，这种主题思想非常浅显易懂，没有什么值得回味琢磨的地方。还有一些给低龄的小观众看的动画片，其主题也很单纯易懂：好朋友要互相帮助，要谦让别人，这样的故事内核正符合儿童观众的需要。但是，在这样的一个单薄的主题之下，无论怎么努力地编故事，我想也难以吸引成年观众。

第十一章 影院动画片的特点

- 我们看到迪斯尼的动画片非常讲究主题内涵的丰富。一个剧本的故事中会包含几个层面的东西。首先，它是一个面对小观众的故事。我们看到很多迪斯尼的动画片中都套上一个正义与邪恶斗争的故事，就是展现好人如何打败坏人，这是小观众很容易理解的情节，同时这种也是能够吸引他们注意力的故事模式。第二，这个故事中会有较为复杂、成人化的一个层面：主要体现影片主人公的内心上，包括人物的思维方式，他们面对的问题，以及故事中的人物关系。也就是人物内心的那部分东西。孩子们可能更容易被外部的热闹趣味所吸引，但那些内在的东西更能吸引成年观众。
- 影院动画片要带给观众强烈的感染力和层次丰富的观赏体验。从剧本角度来说，在情节上预先设定视觉爆破点，故事内涵则要考虑不同年龄层观众的需求。
- 思考题：
- 影院动画片的题材选择，要有哪两方面的特征？

第十二章 影院动画的创作技巧

- 本章学习的重点：
 - ① 影院片里的卡通角色
 - ② 关于影院片的故事模式
- 我们从创作的角度具体来谈谈影院动画。
- 从剧作三元素的角度来看，影院动画片有下面的这些特点。
 - ① 一个形象生动、吸引观众的中心角色—人物。
 - ② 一个单纯简捷、充满张力的故事主线—故事。
 - ③ 叙事的卡通化—叙事方式。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 第一节 影院片里的卡通角色
- 影院片里的卡通角色关于影院片的故事模式
- 动画片中的人物，有专门的章节进行论述，这里我们重点谈谈影院动画片人物塑造的特点。
- 一、惟一的主人公
- 如果注意观察，我们会发现，大多数影院动画片都会有一个很突出的主人公，他在影片中的位置是绝对高于其他角色的，影片讲故事的视角也是基于这个主人公的角度，影片的故事线索和人物的命运线是结合在一起的。
- 实际上在影院动画这样的容量中（大多数在90分钟以内），表现人物的空间有限，不像电视动画片那样，可以塑造一群主要人物，不同的剧集当中可以把重点放在不同的角色身上。而影院动画中唯一的主角更能突出人物身上的光彩。
- 这样的安排一方面使故事单纯化了，这很符合动画片的特性。更重要的是创作者给观众建立了一个情感视角：通过主人公的经历、命运，带领观众进入故事，以这个人物的思想和情感作为影片的情感线索，这样影片不仅是讲述了一个正义战胜邪恶的故事，同时也是表现了一个人成长经历，寻找自己的心灵历程。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 在《狮子王》这部影片中，故事讲的是狮子群落的王位斗争故事，人物命运线索是小狮子辛巴由一个幼稚胆怯的孩子，成长为一个有责任感、坚强的王者。这两条线索很好地结合在了一起，人物的命运使内部的动力推动故事前进，正邪斗争的故事又使人物命运更加起伏跌宕。
- 个性的类型化和内心的丰富
- 先来说说类型化。我们在以前谈到过，类型化的人是动画片剧本塑造人物的一个主要手法。人们对动画片有一种心理期待，他们希望看见的就是一个简单明快的儿童世界，人物性格的清晰明确的设置，也符合这样的需要。
- 另外，人物的类型化会使动画片中的人物个性更强烈，更鲜明。
- 《狮子王》中，睿智慈爱的父亲、机智善良的猫助、憨厚滑稽的小山猪，每个人的性格特征都是很典型的，通过各个角色之间的互相映衬，形成了一种非常有趣的对比，就像乐队中不同乐器：圆号、长笛、萨克斯等等不同音色的应和，搭配在一起不会使他们的个性淹没在群体当中，反而更能衬托出各自的个性。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 因为影院片是要针对成人观众的，主人公身上需要有一些吸引成年人、能引起成年人共鸣的东西。挖掘人物内心的世界，让这个人物更立体，更丰富。
- 动画片中人物设计一个大的方向是类型化，但是对于影院片来说，因为在剧本中，人物内心成长历程和故事的发展是并行的，这就要求主要角色不仅有独特的个性，更要有很丰富的内心世界，也就是比较贴近人们的真实情感。
- 我们看到《狮子王》中小狮子辛巴这个角色，他身上有那种既是小王子，又是孩子，混合而成的独特性格，他内心世界在故事进程中经历了巨大的变化，从一开始的无忧无虑，对未来充满美好憧憬，到后来面对父亲为自己惨死，内心的恐惧和羞愧，以致胆怯的逃跑，到后来重新担负起自己的责任，鼓足勇气重返狮群，拯救伙伴。这一起伏跌宕的内心变化是很复杂的，剧本把这种变化成长表现的很细腻动人。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 第二节 关于影院片的故事模式
- 迪斯尼的影院动画的故事有着一套比较固定的模式。这个模式尽管在一次次地重复着，但对于观众来说，还是很有效果的。我们来分析一下这种模式是怎么构成的。
- 一、戏剧加童趣的故事框架
- 迪斯尼说：“真正好的动画片不仅是给孩子的，而是家庭共享的。”动画片应该给各个年龄层次的人不同的享受，它不仅是娱乐性的，而且是对人有所触动和启迪，引入深思。这种多层次的主体内涵从故事框架上就应该有所体现。
- 我们看到，迪斯尼的有不少影院动画改编自神话传说、民间故事、世界名著等等。比如像《阿拉丁》改编自阿拉伯神话《一千零一夜》，《花木兰》改编自我国的古典文学作品《木兰辞》，这种名著改编一方面为影片提供了宣传上的优势，另外，这些来自各国的名著都具有一个很结实的故事框架，也就是我们说的戏剧式的故事。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 我们这里谈到的戏剧，并不局限于戏剧体的文学作品，而是指具有戏剧特征的文学作品：故事的主线索简捷单纯，矛盾的设置有力，情感上具有很强的感染力。这正是动画片需要的故事框架。正因为我们刚刚谈到，影院片需要给观众以视觉震撼力，还需要老幼咸宜，那么这种戏剧式的故事，就赋予了动画片深刻的内涵，史诗般宏大气势。
- 童趣，是动画片对戏剧新的讲述方式，去掉当中不符合动画剧本要求的成分：故事内容过于沉重的部分、矛盾太尖锐、过于残忍的情节。而动画片讲述的戏剧是轻松欢快的，不点破主题，不先入为主，而是在故事中让各个年龄的人们去领悟，体会其中的涵义。
- 二、强烈的戏剧冲突
- 我们常看到有不少影院动画片，里面都贯穿了一条正邪斗争的故事主线，这几乎成了一个固定的套路。这些剧本都会选择这样相似的故事模式，实际上都是为了制造一个足以支撑整个故事的戏剧冲突。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 这种强烈的戏剧冲突，不是编剧刻意营造，而是剧中人物差异带来的矛盾冲突。正义与邪恶，美与丑，这种敌我矛盾最激烈，往往是动画片中最根本、最重要的矛盾冲突。
- 在故事里，表现为正面人物和反面人物的斗争。例如《狮子王》中小狮子辛巴和他的叔叔刀疤，一个代表顺应自然的正面力量，另一方则是妄图霸占自然、本性掠夺、贪婪的黑暗势力。正因为他们们的观念和立场不同，才会引发后面一系列激烈的矛盾冲突。一些围绕主要矛盾的次要矛盾，能够使剧情层次更丰富，剧情更为曲折。而这种小冲突，同样源于人物的差异。还是以《狮子王》为例，小狮子辛巴代表着主流思想，他以群体责任为重，丁满和朋朋在主流社会之外，他们崇尚个性自由，不在乎他人的目光，这种性格差异制造出许多有趣的情节。
- 三、故事的节奏感：有张有弛
- 影院片的故事结构比一般的电视动画更复杂，起承转合是故事的大结构，在这个框架之下，还有很多小情节，如何把这些情节安排得当，让观众的情绪始终被影片牢牢抓住，控制故事的节奏感是十分重要的。

第十二章 影院动画的创作技巧

- 我们具体来说，这种节奏感的控制就包括，紧张与轻松之间的过渡，悲喜情绪之间的过渡。汽车追逐、街头枪战的情节都很激烈紧张，但是如果这种段落剧情中一连持续5分钟，也许10分钟以上，观众在这种一成不变的“激烈”中也会慢慢习惯了，甚至感到疲惫、乏味。可见，并非激烈的段落才能抓住观众的注意力，有张有弛的节奏感才是创作者最有效的手段。
- 影院动画片中，人物命运和故事起伏交织在一起，形成“大事件小人物”的构思模式，完美光明的大团圆结局，充满想像力和趣味的细节，这些都是影院动画片居d本常用的创作技巧。
- 思考题：
 - ① 对比一些动画片的电视版和剧场版，分析他们对人物、对故事的处理方式有哪些不同。例如《蜡笔小新》；《狮子王》。
 - ② 影院片的常用的故事模式是什么？

第六部分 电视动画片剧本

- 长篇、多集的动画片由于其播映特点，它要求在创作时对观众有着明确的定位，保持故事线索清晰。在选择题材、确定切入角度时，要考虑故事的可扩展性。写连续剧要有从头到尾的“大故事”框架，系列剧每篇独立成章。但无论哪一种形式都应注意把握整体风格，做到每个小单元（每集）独立、完整。

第十三章 电视动画片的特点

- 本章学习的重点：
- 电视动画片剧作的主要特点：
 - ① 未来观众群的预先设定
 - ② 人物是影片的小标签
 - ③ 让故事清晰又有趣
 - ④ 让你的故事讲不完：故事的可拓展性
- 电视动画的四个要点：对观众的准确定位，以人物作为标签、主线索清晰，强调可拓展性。
- 我们这里谈的主要是长篇、多集的电视动画片，单本剧我们放到艺术短片那部分去讨论。

第十三章 电视动画片的特点

- 长篇电视动画片的规格
- 长篇电视动画片单集的长度有几种规格：5分钟、10分钟、20分钟。一般情况下，规格和影片没有特定的对应关系。但也有一些影响，比如说，针对低龄的小观众，太长的时间他们注意力难以集中，5分钟长度的动画片故事情节相对简单，更适合小观众。例如《大头儿子小头爸爸》。讲比较复杂曲折的故事就需要较长的篇幅，比如《名侦探柯南》。长篇电视动画片总集数有两大类：欧美国家和我国都是按照年和季度的周数。因为有些国家播放动画片是每周一集，所以，一部动画片要在一年之内播完，就是52集（1年52周）；比较短的也有13集、26集等等。一般都是按照一季度、半年、一年……或更长的这样一个集数递增的。
- 还有一类长篇动画片的篇幅没有固定的集数：像日本。因为那里的动画片是每天都播出，也就没有这种固定的规格了。日本有不少动画片都改编自漫画作品，受欢迎就会一直编下去。
- 现在就来谈谈长篇电视动画片的剧本。相对于影院片，电视动画片由于播放媒介不同，篇幅不同，电视动画剧本有一些自己的特点

第十三章 电视动画片的特点

- 第一节 未来观众群的预先设定
- 影院动画面对的观众群一般都要涵盖成人观众，年幼的小观众不太可能自己买票去影院看动画片的，影院动画就要在“合家共赏”这一点上下功夫。与影院动画对观众群“广”的要求不同，电视动画在定位上则要求准确、有针对性。
- 电视剧是观众在家里欣赏，他们随时可以有十几个甚至几十个选择，可以自由地选择适合自己口味的类型。儿童、青少年观众的心理特点，观赏需要会随着年龄的变化和性格的差异产生区别，一部电视动画是针对哪个部分的观众，创作者在最初构思的时候就应该心里有数。只有这样有的放矢地设计你的故事，塑造人物形象，才能牢牢抓住某一部分特定的观众群。这种年龄的针对性会在影片中体现出来。首先，就是影片中所选择的关注点。各个年龄层的、不同性格的观众有着不同的趣味取向。动画片《花仙子》，是一部典型的定位在小学女生的动画片。这部动画讲述美丽善良的女孩小蓓在不同的地方寻找“七色花”的故事，她的魔法道具是一枚神奇的“花钥匙”，随时可以变幻出全身炫目的漂亮装束。

第十三章 电视动画片的特点

- 小蓓的对手娜娜小姐也是个漂亮女孩，爱嫉妒又小心眼儿，她身边有一只滑稽的宠物波琪，带着重重的鼻音嘟囔：“唉哟喂，娜娜小姐唉。”帅气的男孩李嘉文，女孩心中的白马王子。…所有的这一切，几乎集合了女孩世界的所有喜好与梦幻：女孩与同伴之间的微妙关系，英俊可爱的白马王子，永远换不完的漂亮衣服，美丽的花朵，可爱的宠物……影片的每种设计都有的针对性，击中女孩心中的“要害”。记得我小时候看这部动画片的时候，每次都盼着看小蓓令人惊喜的换装，影片中把生活中各种职业装设计成漂亮得耀眼的“卡通版”，虽然一点儿不实用，但是绝对足够可爱，就像是随时随地的时装表演，就像男孩子看见武器就会眼睛发光一样，几乎每个女孩的视线都会被这些设计吸引住，这是完全以小女孩的视角，把世界描绘成了浪漫可爱的粉红色。
- 有趣的是，一个著名的卡通人物就形象地表现出一种观众心理。

第十三章 电视动画片的特点

- 说起来，其实影片中的坏人更突出，更有创造力：他们每次都能想出新主意，发明新武器，但是却总被相同的绝招打倒在地。这样的设计，一方面通过重复，让这个英雄的特征深深地印在观众脑海之中。另一方面，也是想满足小观众对“天生英雄”的向往：英雄总是掌握着天下无敌的一招，不必再成长或者学习什么的，在这里，人物的真实性和丰富性就没那么重要了，在小男孩的心目中，英雄必须做到能够保护所有人，是个不可战胜的完美人物。
- 有时候，影片中主人公和面对的观众会有一种年龄对应关系。这种年龄对应挺有意思，大多数的情况下，孩子喜欢看和他们年龄相仿，或者比他们年长的角色的故事。比如说，一部给小学低龄观众看的动画片，主人公的年龄往往会定位在这个年龄层以上。像我们刚刚提到过的《花仙子》，观众大都是小学女生，片中的主人公小蓓则是少女形象。《变形金刚》这部深受小学男生喜欢的动画片，主人公虽然都是机器人，给人的感觉已经都是成年人。

第十三章 电视动画片的特点

- 这种对人物身份的设计，包含着创作者对儿童心理的体察。孩子们总有种以年龄分等级的观念，就像小孩往往以能加入大孩子群为荣，在看动画片的时候，关注比自己年长的主人公，孩子们就像参加了一次大孩子们的游戏。孩子都渴望长大，成长意味着能够增长权威和控制力，就像过家家游戏一样，孩子们试着扮演各种成人世界的角色。小观众在看动画片的时候，也在跟着主人公的脚步，寻找着自己未来的定位和方向。
- 有时候，主人公和观众的年龄层却恰成反比。我们也看到像《机器猫》、《樱桃小丸子》这样的动画片，影片的主人公是小学生，却拥有很多成人观众。有人说，《樱桃小丸子》这部动画影片，就是拍给成年人怀旧的。《樱桃小丸子》讲的是小学女生樱桃小丸子的生活故事，环境不外乎学校、家庭，人物也不过是同学生、家长，没有紧张曲折的故事情节。但影片真实清新的人物情感，温暖亲切的家庭背景，营造出了很丰富细腻的情感空间，的确是成年观众才能体会到。有人曾经开玩笑，《樱桃小丸子》是唤起中年男人的初恋情怀。

第十三章 电视动画片的特点

第二节 人物是影片的小标签

- 与影院片比较，电视动画片更强调人物塑造，人物成为影片的最鲜明的标志。一部长篇电视动画片播放之后，给观众留下最深印象的就是其中的人物了。

- 首先，在刻画人物这点上，电视动画有着先天的优势：在相当长的一段时间中，影片中的主人公几乎能够天天和观众见面。这种重复对小观众往往特别有效果，很容易加深他们对角色的记忆。而且，电视动画片每集的含量是比较有限的，没有那么多设置悬念、铺垫情节、营造高潮的空间，这样，每一集的故事必然会相对简单。从实际操作上来的讲，长篇故事需要大量的故事，这类故事往往又是在某一种固定的模式下“套”出来的。这样一来，很难保证每集故事都精彩新鲜，甚至可以说：观众由于对影片风格的了解，可能看到故事开头，就已经能够猜到结局了。那这类影片靠什么来抓住观众，让他们一集接一集地看下去呢？人物身上展示出的性格光彩，人物命运的发展是吸引观众的法宝。

第十三章 电视动画片的特点

- 无论是表达主题内涵，还是塑造人物，剧本的故事毕竟都是最重要的载体。电视动画片每集的故事容量较小，并不意味着剧本故事就可以草率或者空洞。如何在小空间里把故事讲得有意思，有特点，也是非常重要的。最重要的一条就是把故事讲明白，讲清楚。听上去很简单，但是做起来并不容易。毕竟大多数电视动画片面对的是儿童观众，而且这种规格已经限定了：故事只有一个很有限的表现空间。
- 我们经常看到这样的电视动画片，在一集里面，有激烈的打斗场面，有逗趣儿的滑稽段落，还有试图引人落泪的感人片断……如此混合一番，还要放在短短的 10 分钟或是 20 分钟里要把故事讲完，让观众看得眼花缭乱。
- 那么，如何照顾儿童观众的理解能力，如何选择和精炼故事情节，如何在保持故事脉络清晰和让情节充满趣味之间找到平衡？

第十三章 电视动画片的特点

- 第三节 让故事清晰又有趣
- 《名侦探柯南》在长篇电视动画片的类型当中，每一集的故事较为充实，情节也比较曲折复杂，因为是破案故事、所以每集都有故事开端的铺陈，还要有新的人物进入到情节里面来，有悬念的设置，还有气氛的铺垫，高潮部分的突转，在很短的讲故事空间里，讲得又是包含着复杂推理的侦破故事，那它是怎样把故事讲清楚，让小观众也能理解，被吸引的呢？
- 首先，就是确定故事的“目的”。这个和我们平时谈的主题内涵有所不同，更多的是从故事创意的角度，如何抓住故事的趣味重点，也就是说，你把观众或读者的注意力安排在故事的哪部分？对于侦破题材，可以有各种各样的处理方式，也就是我们谈到的“故事目的”。

第十三章 电视动画片的特点

- 有的侦破题材关注人的犯罪心理。希区柯克的作品就是这类，从人的犯罪动机、案件中每个人的立场和反应，对人性进行剖析。这应该说是一种强调故事内涵的角度，作案、犯罪的动机和过程都是生活中的“非常态”，往往是犯罪者的内心世界陷入绝境，苦苦挣扎，做出了超乎寻常的举动。在这种极端和边缘的状态下，人性中隐藏的一些特征会突显出来。对于这类影片，破案的过程是故事的外壳，人才是创作者关注的重点。

第十三章 电视动画片的特点

- 另外一类侦破题材就专注破案过程，把趣味点设计在逻辑推理上。先制造悬念，一步步地解谜。在这样的故事中，观众的关注点很明确：“怎样犯罪”比“为什么犯罪”更重要。“怎么破案”比“抓到罪犯”更有意义。故事的目的相对比较单纯。《名侦探柯南》是一个很典型的例子，这部影片把关注重点放在了罪犯犯案，或是逃逸的手段，换句话说，是对罪犯或是侦探的技巧和计谋的一种展示，这就像带领观众参加的猜谜游戏。我们可以看到，剧情的每一步推进实际上都在围绕着一连串线索的逻辑推理。创作这样的故事，往往是预先设计好了结尾，再一步步倒推回来，就好像把一个秘密礼物重重叠叠地包装好，再和观众一起津津有味地逐层拆开，当打开最后一层，能不能给观众一个情理之中、意料之外的惊喜，就要看编剧的创造力了。
- 在这一类型的故事当中，尤其是在柯南这样的袖珍短篇中，故事的“核心情节”有时只是很小的一点，但却起到了支撑整个故事的作用。那么这个点选得是不是巧妙，是不是足够吸引观众，就显得十分重要。

第十三章 电视动画片的特点

- 还有就是故事的风格化。
- 故事的风格化，就是把题材的特点和潜力挖掘到极致，像我们上面提到的，正因为影片面对的观众很有针对性，根据观众的心理需求，把故事的特点和优势充分地发挥出来，使作品能够为拥有自己独特风格的作品。我们常常看到有些平庸的作品，面面俱到，也说不出它的毛病，但是故事的风格却很含混，定位也不明确。这样的作品很难给观众留下深刻的印象。其实，越是像电视动画片这样单集容量小的表现形式，越是需要故事风格鲜明，独树一帜。故事的风格化可以从两个方面入手，一个是选材和处理题材时，在题材本身特性的基础上，用出人意料、新颖的方式进行“剪裁”。比如说《樱桃小丸子》和《蜡笔小新》可以算作是同一类题材的动画片，都是表现孩子的日常生活。由于处事题材上用了不同的思路，两部动画片就呈现出各自独特的故事风格。《樱桃小丸子》温馨而充满怀旧色彩，表现亲情、友情。《蜡笔小新》则以小孩子特有的犀利视角，毫无顾忌地展露人性中的尴尬，折射出现实生活中既荒诞又真实的一面。

第十三章 电视动画片的特点

- 有这样体验，面对某个题材构思故事的时候，脑海中冒出来一个想法往往比较大众化，在惯性思维的作用下，你的创意也就很容易和大家不谋而合了。但是创作就是忌讳这种情况，该怎么解决呢？这时候，不妨给自己作一个智力测验，把题材当成题目的话，设计几种截然不同的方案，天马行空地发挥创造力，有时候甚至可能冒出离谱的想法来。有了这个过程，再进行选择。独特性的方面会胜人一筹。把故事做到极致也很重要。就像我们刚刚谈到的“离谱”，作为创作者、编故事的人，很忌讳事先在脑子里给自己限定了一个小圈儿，自己就规定了很多“不行”、“不可能”。如果故事中的一切都那么顺理成章，中庸平淡，对于观众来说，也就没什么意思了。常常有人说，编剧的本事就是把看似不可能的事写得入情入理，观众的好奇心也就在于看编剧解决剧中的一道难题，弱者怎么打败无比强大的敌人，性格对立的男女如何坠入爱河……当然，这里并非说故事的情节稀奇古怪，这种极至更应该体现在人物性格和人物情感上。

第十三章 电视动画片的特点

- 第四节 让你的故事讲不完：故事的可拓展性
- 故事的引人入胜，就像爬山一样，当你向山顶爬去时，你所能见到的仅仅是前面的山石和你头上的山岩。只有当你爬到山顶之后，你才能眺望到整个山景。好的故事不仅要向观众展现多彩的山石，更要引导观众去眺望绚丽的山景。这一点在故事的选材阶段就能体现出来，这也是多集动画片所特有的创作要求。这一组人物在某些环境中究竟有多少好故事可讲？作为电视长篇动画，同样质量的动画片，拍得越长，给观众留下的印象就越深刻，同时，卡通片中的主人公也进一步树立了鲜明的形象。我们看到的成功的动画片《米老鼠和唐老鸭》、《樱桃小丸子》、《猫和老鼠》等电视动画片，都有几百集的长度。

第十三章 电视动画片的特点

- 在动画片的生产过程中，影片的受欢迎程度和集数存在着互动的关系。受欢迎的影片，才会得到资金和人力的注入，源源不断地拍摄下去，这也算是一种优胜劣汰吧。有时候，我们也看不到一些作品由盛而衰的过程，开始的故事情节妙趣横生，而到了后面，却编不出好故事来了，也就自然被淘汰了。那些优秀的动画片本身也具有很好的可拓展性，在统一的风格下，故事模式虽然已经被固定，但不断有新鲜的、有趣的素材注入进来。
- 如何在选材阶段就使故事具有较好的可拓展性呢？可以从两方面入手：
- 首先就是人物。
- 主人公个性的独特性，人物之间的个性反差，人物之间富于张力的关系。其实，不一定角色多就有利于故事情节的展开。我们看到的《猫和老鼠》只有两个主要人物，每集当中至多出现三个新人物，但故事照样可以不断地编下去。故事的动力就来源于猫和老鼠各自的独特的性格设计：猫的狡猾中透出笨拙，鼠机智而调皮。

第十三章 电视动画片的特点

- 创作者在两个人物之间设立了一组充满趣味的关系：传统观念中猫捕鼠的老规矩，成了充满想像力的猫鼠游戏，甚至变成了“鼠戏猫”。有人说，这个故事的最大吸引力，就在于弱者会一次次地战胜强者，让小人物当上胜利者，让观众在平凡生活中压抑的心情得到轻松的释放。可见，人物关系是故事建立的基础。有了一组精心设计的人物关系，才能编出一系列有趣的故事。
- 其次，是故事环境的开放性。如果我们把故事发生的环境封闭在一个小圈子里，外面的新鲜人物难以进入，故事的各種可能性也因为环境的一成不变被缩小范围，甚至编不下去。这有点儿像一个演员被关进了空荡荡的小房子，失去了道具，失去了交流，即使有再精湛的表演才能，恐怕也难以发挥。

第十三章 电视动画片的特点

- 因此，我们看一些成功的长系列动画片，都会有一个可以和外界沟通的环境，就像一个有门有窗的屋子，虽然发生故事的主要环境还是比较单纯的那么几个，但通过门和窗口，却可以到达外面的世界。比如现代题材《蜡笔小新》，写幼儿园小朋友的简单生活，幼儿园和家是发生故事的主要环境，但是透过小新生活的这个窗口，我们却可以看到整个现代社会的大环境，各式各样的人：女大学生、书店店员、推销员，生活中人们常进进出的各种各样的场所，都会出现在剧情中。几乎每次都会有这样的新鲜元素进到故事中来，让小新这个专会搞怪的男孩总能表演出让人惊讶得张大嘴巴的节目来。与影院动画片不同，长篇电视动画片的创作，要求对观众有准确定位，保持故事线索清晰。在选择题材，确定切入视角的时候，就要考虑故事的可扩展性。
- 思考题：
 - ① 怎样在电视动画片的小单元里，把故事讲得清楚而生动？
 - ② 怎样让你的长篇动画片故事讲不完？

第十四章 系列片与连续剧

- 本章学习的重点：
- 系列片与连续剧剧作的特色和规律：
- ① 连续剧与系列片的特点
- ② 连续剧与系列片的创作规律
- 长篇电视动画片可以分为两类：系列片和连续剧。
- 从字面上我们就能理解：系列片是有很多故事单元组成的，连续剧是从头到尾讲一个完整的故事。
- 欧洲和美国的动画片，像《猫和老鼠》、《小熊维尼》等等主要以系列片为主。而亚洲的一些动画片，像《七龙珠》、《灌篮高手》则是连续剧。

第十四章 系列片与连续剧

- 系列片的长度一般都是根据半年、或者一年的周数而来的。比如说半年 26 周，一年 52 周，常见的系列片规格也是 26 集，52 集，或者 104 集等等，这和国外一些电视动画片的播出方式有关，每周播放一集，那么半年或一年恰好播完。而且系列片每集故事情节都很独立的这个特点，也很适应于这种播出方式。如果是连续剧也是这样的播出方式，一周一集，观众，尤其是小观众，恐怕就很难在记忆中把情节串联起来了，所以连续剧大都采用天天连续播放的方式。

第十四章 系列片与连续剧

- 第一节 连续剧与系列片的特点
- 我们来谈谈系列片和连续剧各自的特点。
- 一、系列片的特点
- 系列片的故事基本上每集单独成篇（也有几集组成一个单元的），集与集之间一般没有不可分割、不能调换顺序的逻辑联系。主人公作为主要线索贯穿全篇，人物性格和人物关系很固定，几乎没有发展变化。
- 比如说美国动画片《猫和老鼠》、日本动画片《机器猫》，这些动画片都是比较典型的系列片。当创作者架构起一组富有张力的、人物关系时（笨猫和机灵老鼠，幻想世界的小叮当和现实世界的性格各异的孩子），无论前一集中发生了什么故事，结尾如何，下一集中人物关系却不会因此发生改变。猫和老鼠可能在某集的结尾和好了，但是到了下一集，他们又会变回那对打闹不休的冤家对手。

第十四章 系列片与连续剧

- 二、连续剧的特点
- 连续剧从第一集到最后一集，连起来讲述了一个完整的“大故事”。这从头至尾的故事框架往往都是一条起伏跌宕的人物命运线索。
- 在连续剧中，人物性格、人物之间关系会随着故事情节的发展发生一些变化，主人公的成长和成熟，人物关系的聚散离合；还有的时候，人物在剧情进展中逐步展现自己不同的性格侧面，观众对人物的认识也就发生了变化，比如说善于伪装的坏人一步步地暴露本性。但是大多数情况下，这种变化都不会影响到主要人物的基本定位：像主人公的性格特征、正面和反面人物的对立关系等等。例如日本动画片《灌篮高手》、中国动画片《西游记》都是典型的连续剧。《西游记》围绕唐僧师徒四人去西天取经，一路历经艰险的故事展开，主人公孙悟空的机智勇敢不羁、猪八戒的憨厚贪吃懒惰，这些性格特征成为人物的标志，贯穿故事的始终。经历了种种磨难之后，主人公成长和成熟了，但性格的主基调却是不变的。

第十四章 系列片与连续剧

- 第二节 连续剧与系列片的创作规律
- 系列片剧本和连续剧剧本创作规律有哪些异同呢？我们先来谈谈它们的共同特征。
- 首先，在长篇电视动画中，人物成为了剧本元素中最突出的部分。作者把创作的重点放到了人物鲜明的性格、曲折的命运上，而故事情节则是作为塑造人物的手段。在系列片中，这种“强调人物，淡化情节”的创作方式就更为明显。
- 其次，电视动画片的情节，一般都有比较固定的模式，相似的故事几乎在每集中重复。这种反复出现的故事套路，成为这部动画片特有的风格。比如像《猫和老鼠》、《樱桃小丸子》、《蜡笔小新》、《变形金刚》、《飞天小女警》等等，这些动画片的故事都有各自固定的套路，并没有什么新的突破，一再地重复讲述着相似的情节，但鲜明突出的人物形象却留在观众印象中。在这种类型的影片当中，如何用细节把故事讲得生动有趣，把人物烘托得鲜明独特，就显得十分重要了。

第十四章 系列片与连续剧

- 在这类以现实生活为题材的电视动画片中，故事淡化到了只有开头结尾，看不到传统情节剧中的起承转合。这种故事类型是长篇系列片动画片所特有的，和这种电视动画片由许多单元组成、每个单元容量都不大这个特点有关，还有，和观众看电视时比较放松的观赏状态也有关系。
- 我们也会看到一些例子，成功的电视动画人物也会跳上大屏幕，成为影院片的主人公，但是这样的影院片往往没有电视系列片影响大，为什么呢？这和电视动画本身固有的特性有关系。当《机器猫》、《蜡笔小新》成为影院动画片的主人公的时候，人物还是那个人物，但故事的风格却发生了很大变化。

第十四章 系列片与连续剧

- 比如说《蜡笔小新》的一部影院片，讲的就是小新的爸爸妈妈变成了玻璃球，为了拯救家人，蜡笔小新和小白乘坐时光机器回到了古代，与坏人展开斗争，经历了一系列冒险，最终取得了胜利。虽然小新的性格依然保持电视片中的无厘头，但故事模式已经完全变了。在这部影院片中，原来的动画片那种生活质感，带着调侃味道的“直指人心”，在这样的历险故事中，却难以完全发挥出来。《樱桃小丸子》的一部影院片，影片保持了电视片中平淡、朴实清新的风格，依然讲述生活故事，但这类故事在影院片中，就显得情节不够紧凑、曲折，情感上缺乏力度。所以说，这些动画人物的真正的舞台还是在电视屏幕上，“演电影”只是偶尔参加盛大的宴会，豪华、热闹、眩目，并不真正适合展现这些角色的性格特征。连续剧设置了从头到尾的“大故事”框架之，每集的排列有固定顺序；系列片则每篇都独立成章，集与集之间没有紧密的逻辑联系。无论哪一种形式，都讲究每集故事的相对完整性。
- 思考题：
- 动画系列片和连续剧剧本的特性、创作方式有哪些异同？

第十五章 电视动画片剧本的创作手法

- 本章学习的重点
- 电视动画片剧本的创作手法
 - ① 人物的创作
 - ② 故事构思技巧
 - ③ 重要的第一集

第十五章 电视动画片剧本的创作手法

- 第一节 人物的创作
- 一、主要人物的出场
- 系列片和连续剧的主人公，大都是从始至终的贯穿人物，一般情况下，主人公在第一集当中就全部出场。连续剧中的主人公也会在故事的“开端部分”就进入情节当中。
- 在这里我们不妨举一个小说改编成电视剧的例子。金庸的小说《天龙八部》，萧峰是在几章之后才出场的，改编成电视剧后，萧峰、段誉这些主要人物都在第一集出场了。在观看电视剧的时候，观众会很自然地把先出场的人物作为主人公，他们是主导剧情发展的推动力，在故事刚刚进入情节开端的时候，观众对这些人物就产生了心理认同，把他们当成了老朋友，而故事情节的每一步发展，实际上也是和人物命运的线索紧密地结合在一起的。可以这么说，故事情节的起承转合的曲线，和主人公命运线是相互依存的。

第十五章 电视动画片剧本的创作手法

- 以前谈到过，人物在第一集中出场绝不仅仅是“露面”，更重要的是展露性格，交代人物关系，如何在第一集中把这些任务都很好地完成呢？我们在有关“第一集”的章节中会详细地讲。
- 主要人物的设定
- 主要人物的“主基调”永远不变。无论是动画系列片还是连续剧，其中，主要人物造型、性格的主要特征都不会发生很大的变化，从一开始出场，人物的性格和造型就被固定下来了。
- 有的时候，随着剧情中时间的推移，人物的年龄应该已经长大了，但他的造型特征和性格却依旧是老样子。比如说动画片《蜡笔小新》中，从小新刚刚出场，是个4岁的幼儿园小男孩，到小新的妈妈生了妹妹小葵，这中间感觉已经过了好几年的时间，但小新却还是老样子。当然，像《猫和老鼠》，《米老鼠和唐老鸭》这样的动画片，不管经历了多少故事，人物却是永远的孩子模样。对电视观众而言，电视剧一般不能连贯地观看，主人公就成为串联剧情的主要线索，而且也是电视剧的最重要的标志，就像产品上的商标。当看到熟悉可亲的人物，观众就会在不同的故事中找到亲切的感觉。

第十五章 电视动画片剧本的创作手法

● 第二节 故事构思技巧

● 一、系列片的故事

● 系列片的故事每集都单独成篇，相对独立。

● 系列片中的第一集：包含着人物出场，故事情节开端等特殊元素，比较特殊，其他集几乎没有情节上的连续性，基本可以随意调换位置。这就给观众提供了很大的自由空间，无论从中间开始看，或是漏看了几集，都不影响对剧情的理解。同时也能给播出的方式提供了很大的自由度，无论是每天一集还是每周一集，都不影响观众的欣赏。尤其对于年龄较小的观众，连续剧几集之间的连续性就会考验他们的记忆力了。系列片就不存在这个问题。

● 同时，因为系列片要在每集里讲完一个故事，其中也有一些单元剧，是几集完整地讲一个故事，相对连续剧较长的篇幅而言，每个故事的长度有限，情节也就比较简单，人物成为影片中更为突出的元素。像《蜡笔小新》、《小熊维尼》都是典型的系列片。在系列片的剧本中，我们看到，基本上每集都是从同一个点出发：即相同的人物及人物关系，相同的故事环境等等，集与集之间没有那种逐集向前的推进关系。

第十五章 电视动画片剧本的创作手法

- 第三节 重要的第一集
- 对于长篇电视动画，第一集十分重要，在这个段落中，包含着几个重要的元素，主要人物出场，要交代故事背景，还要把故事情节讲得生动有趣、结构完整，体现出影片的整体风格。因为动画片每集的容量有限，5分钟、10分钟，至多不过20分钟。在有限的空间里把几个剧作任务完成，又要把故事讲好，第一集剧本的创作的确实需要十分用心。
- 这里特别需要注意的一点就是：在这一集当中，最重要的目的还是在于把人物鲜活生动地表现出来，就像带着观众认识新朋友，这第一印象如何，往往就决定了观众能否接受或是喜爱这些人物。
- 在这里，故事情节更多地作为一种辅助手段，为了给表现人物留出更多的空间，那么第一集的故事情节就不能太复杂，或者太曲折。较为简洁、生动、能突显人物的情节就更为适合。系列片中的第一集更强调故事的完整性，而连续剧中的第一集则对引出故事起到了很重要的作用。
- 电视动画片中的人物形象性格鲜明，通过重复强调人物的个性特点，在故事方面，第一集的创作尤为重要，不仅要引入故事背景、介绍主要人物，更要展现出动画片的风格和特色。

第七部分 动画短片创作

- 动画短片篇幅短，创意空间反而更大，更可自由发挥。在创作上有四个方面值得注意：引人注目的内容和形式，故事结构的简化，主题内涵的挖掘，韵味和情感内核。

第十六章 动画短片的概念及特点

- 动画短片篇幅短，形式感强。
- 动画短片就是指长度在 30 分钟之内的单集动画片。
- 我们在各大动画节上看到的短片类作品，还有那些动画的 M TV、动画形式的广告，其实都可以划入动画短片范畴。在动画剧作这部分，我们讨论的动画短片，主要是指那些情节剧，也就是有人物、讲故事的动画短片。
- 在动画短片中，有一大部分是艺术短片。
- 和商业动画不同，艺术短片是创作者个性化的创作过程，面对的观众也是成年人。不同于商业片，艺术片的剧本中更多的是灵感和创意，是个性的自由发挥和创造，而剧作技巧在创作中就显得没那么重要了。有人说，随着电影和动画技术的发展，动画已经进入了“业余作者时代”，那些非专业的创作者也可以用丰富的动画手法来表达自我。这类动画片与其说为了给别人看，不如说是为自己而作。

第十六章 动画短片的概念及特点

- 是不是创作艺术动画短片就真的不需要技巧了呢？也不是这样。就像讲述同样一个故事，有人能讲得绘声绘色，到了另一些人嘴里却枯燥乏味。这里的差别就是在于讲故事的技巧。学会更好地表达自己，我想，无论对于哪一种形式的艺术创作都是十分必要的。
- 对于专业学习动画创作的人来说，进行短片创作是学习动画创作中一个很重要的过程。动画短片因为篇幅短，也就是工作量相对可以个人承受。同时，动画短片形式上有很大的自由度，不像主流商业片对表现方式有基本的规范，动画短片给了创作者更广阔的发挥空间。
- 从实际操作上来看，动画短片可以由一名创作者从头到尾独立完成，这为创作者提供了一个完整地表达自我的机会，同时，也可以让动画创作的初学者对动画的整个制作过程有一个了解。

第十六章 动画短片的概念及特点

- 对于进行过短片创作的人来说，再去制作商业动画片，这些有关的动画之经验也能用得上。比如说，长篇电视动画片，尤其是系列片，每个单元其实也是由一部部短片组成的。在较短的篇幅中讲故事，这一点是相通的。
- 短片的创作无拘无束，形式各异，讲究的就是风格化、个性化，强调表达自我。短片的创作方法和规律很难一概而论，现在，我们在这里讲短片剧本的创作方法，就针对它的“短”这个特点来谈谈。
- 虽然都是短片，但长度也差别不小，其剧本构思方式也有所不同。比如1—3分钟的极短片，结构上往往被简化了：由制造悬念、情节突转这两大部分组成；3分钟到十几分钟是比较常见的短篇容量，可以讲一个起承转合比较完整的故事了。20分钟以上的短片，其剧本的结构方式就比较像影院片了，故事情节会出现几起几伏，有些除了主线索之外，还有支线索。
- 动画短片篇幅虽短，却因而在创作上有更为自由的发挥空间。

第十六章 动画短片的概念及特点

- 思考题:
- 动画短片的特点是什么?

第十七章 动画短片创意的技巧

- 本章学习的要点
 - ① 形式和内容的引人注目
 - ② 故事结构的简化
 - ③ 故事主题内涵的挖掘
 - ④ 影片的独特情感与韵味

第十七章 动画短片创意的技巧

- 第一节 形式和内容的引人注目
- 大多数短片都有一个共同的特点，形式感的独创性和极致化。
 - 相对其他类型的主流商业动画片，动画短片更强调形式。
- 通过赏析一些短片就会发现，这些影片会在形式感上作一些新的、大胆的尝试。这些影片的形式内容有一种互动的关系，通过张扬形式感，达到作者表达自我的需要，也是影片个性化的展示。
- 曾多次夺得奥斯卡最佳动画短片奖的 Peter Lord 和 Nick Park 拍摄的一系列动画短片，都是用泥偶作为基本形式，无论是《动物园里的故事》，还是“超级无敌掌门狗”系列，里面的泥偶造型都有着相似的风格。泥偶这种形式，相对于动画片中常见的手绘或三维动画，对观众来说有着某种新鲜感。
- 从实际制造的角度来看，很多比较另类的动画表现形式，在长篇动画中很难完美地实现，在短片中才能发挥自如。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 短片《铁丝》，讲了一个铁丝人的故事。一段看似普普通通的铁丝折成了人形，他具有了人的性格。铁丝人继续拿剩下的铁丝“创造”着自己的生活，他用铁丝折出自己的房子、家具、女友……一切人们梦想得到的东西。然后，隐约的外来威胁却让铁丝人感到不安，他用铁丝折出大狗，又在屋子周围折出高高的围墙。他的自我保护逐渐变得失控了，当建造围墙的铁丝不够用的时候，铁丝人先是拆了房子，又拆了家具、大狗、最后连女友都被他还原成了铁丝，成了造墙材料……当铁丝人终于把围墙造好，感到安全的时候，却发现：他已经把自己围在了铁丝牢笼之中，他哪儿也去不了了。故事在短短的几分钟里，把人生的“得失”戏剧化地表现了出来。那段有限的铁丝，象征了人们所拥有的时间、精力，都必须面对此消彼涨的选择。
- 在这部影片中，所有的人物、道具都是用铁丝折成的，就像用简练的笔调勾画出来的形象。这种形式的创意和故事富于象征意义的风格十分相配。同时，这种形式本身就on很独特，观众的视线会把这种新鲜的视觉形象牢牢抓住，会感到更强的感染力和冲击力。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 但反过来说，铁丝表现对象的广泛程度和细腻程度就很有有限，比如说人物微妙情感下的表情或动作，画面的色彩感觉，线条变化的丰富性。观众刚刚接触到这种形式，会被这种新鲜的表现力打动，但如果故事的空间再长些，铁丝的局限性可能就会显露出来。从观众的欣赏心理的角度来看，新鲜的、具有独创性的形式感，比常规的形式更醒目，更能抓住观众的注意力，同时，采用那些新鲜的、具有独创性的表现手法，也为观众打开了视野，突破了惯常看待事物的固有方式。
- 形式感的求新求变，不仅限于材料、制作技术的突破与创新，更重要的是思维方式的突破。形式感的构思、创意是和故事情节、画面审美等元素紧密相连的。比如说，我们在以前提到用三维的形式表现水墨国画《夏》，作品以笔触在宣纸上着落为故事的开篇，跟随游走的笔触，自然而然地进入水墨的世界，一步步地引导观众，直至推开一扇通往神奇世界的窗口。
- 即使是单就二维动画形式而言，其中蕴藏的形式也是取之不尽的，可以无限制地挖掘下去。

第十七章 动画短片创意的技巧

● 第二节 故事结构的简化

● 一、单纯的中心情节

● 在“动画故事”的章节中我们谈到过，一个完整的故事框架包含了启承转合四部分。在动画短片的创作中，尤其是5分钟之内的短片，影片的故事只围绕一个单纯但有力的矛盾展开，其结构并不像一般影片的那样四平八稳，情节中高潮和结局两部分被突出强化出来，也就是我们说的悬念的积累和突转，这样会让剧本要表现的中心情节更为集中，故事脉络清晰，所产生爆发力也会更强。

● 以小见大的故事情节

● 在第12届斯图加特动画节上获得最有趣动画片的作品《THE GOD》，是一部来自俄罗斯的三维动画片。故事的中心矛盾非常简单，讲的是高高在上被人敬仰的千手神像，被一只小小的苍蝇困住了，他们进行了一番趣味横生的对抗。最后，神像弄得晕头转向，一头从高空栽了下去，而苍蝇飞上了神像的宝座，取而代之了，对那种看似不可侵犯的权威进行了调侃，让人忍俊不禁。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 故事的中心情节非常简单，就是围绕苍蝇和神像的斗争展开的。因为矛盾单纯、集中，创作者有了更多的空间去把故事讲得生动有趣，充满想像力。在《THE GOD》这部动画片中，创作者设计了一系列的细节，诙谐地展现出这场力量悬殊的两人战争：面对苍蝇不知趣地在周围打转儿，神像开始还试图表现的镇定，摆出神的驾驶，后来却忍不住，千手神像挥动自己所有的手，向苍蝇发起反攻，结果不仅徒劳无功，反而让自己所有的手臂，绕在了一起，动弹不得……。这个故事的构思不是求大、求广，只是从生活中的小小的“一点”出发，从这一点儿展现出精制细腻的乐趣，并且由小见大，挖掘出其中蕴含的人生哲理。以小见大，在间接的情节中挖掘出“深和精”，这种构思方式，很符合动画短片的构思模式。
- 二、悬念——突转
- 我们在前面提到过，动画短片的典型结构方式：在故事的开端营造悬念，在故事的高潮解开悬念，情节出现突转，抛出令人意外的一个包袱作为故事的结局。有不少优秀的影片都是采用了这样的结构，产生了很不错的效果。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 动画短片的典型结构

- 有一部在国际动画节上获奖的韩国动画片《生命》。故事是这样的：一位年轻男子正沿着高不见顶的图腾石柱向上攀登，他背着儿子，还带着一个沉重的大袋子。寒来暑往，时光如梭，孩子渐渐长大，开始和父亲并肩同行，男子却慢慢衰老，但他们都没停止攀登。终于，白发苍苍的男子再也无法移动脚步了，他把袋子交给了长大成人的儿子，自己无奈留下。儿子继续向上、向跌宕……在这个段落中，情节进展较为平缓，没有强烈的起伏跌宕，但是在积蓄着一种力量：父子两人在不停地向上攀登，他们是究竟要去哪儿？去做什么？无论是传达给观众的情感上，还是故事情节的经营上，这都是一个很吸引人悬念：外界环境的阻力，看似不可能完成的神秘目标，父子俩坚不可摧的意志力……在平缓的故事风格后面，这些隐含在故事内部的线索，像磁石一样吸引着观众的关注。终于有一天，等儿子也已经步入中年，他爬上了图腾石柱的顶端，他从口袋里拿出了一块巨大的石砖，把它填补在柱顶的缺口处。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 悬念揭开了：原来，父子就是为了建筑图腾柱而来。一块砖对于高不见顶的石柱来说，显得那么微不足道，却耗尽了父子两人毕生的精力。
- 这个结尾设计储有特点，举重若轻。首先，在情节上是一个突转，给观众出乎意料的感觉：本以为历经艰险苦难，以毕生精力作为代价，主人公总会做出些惊天动地的事，结果却是为了这么一个“轻松”、甚至“渺小”的目的而来，令人措愕。
- 但是这种强烈的突转效果，在故事的主题上落下了重重的一笔，很有分量。正是这“重与轻”、“大与小”的反差又带给人深深的思考。攀登的过程就像人的一生，图腾柱则象征着人们同心协力、代代延续着的人类文明。一生的时光对于个人来说，是漫长而丰富的，但放在人类发展的历史中，却如白驹过隙，只是短暂的一瞬间而已。影片的主题正是建立在“短与长”的相对性。那些以坚韧的意志和恒心，用生命去完成一件事的人们，无论事大事小，都闪现出人类精神的耀眼光芒。

第十七章 动画短片创意的技巧

- (1) 悬念
- 有关悬念，电影大师希区柯克这样说过：“每个人生来都具有‘悬念癖’，人类天生就有讲故事的才能，在讲述自己故事时，往往下意识地
- 的确如此，悬念几乎出现在任何类型的故事当中。侦破片中的破案过程的逻辑推理可能是最典型的悬念，战争片中，各方的输赢胜败，甚至爱情片中，男女主人感情的分分合合……这些都是故事中的悬念，众多的线索就像一块块放置在剧情发展中的磁石，抓住人们的注意力。
- 那什么是悬念呢？
- 希区柯克曾经给悬念下过一个著名的定义：如果你要表现一群人围着一张桌子玩牌，然后突然一声爆炸，那么你能拍到一个个十分呆板的场面。另一种方式：你要表现同一场面，但是在打牌开始之前，先要表现桌子下面的定时炸弹，那么你就造成了悬念，牵动着观众的心。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 这个例子很形象地把营造悬念的基本方式呈现了出来：让观众了解一些谜团的线索，但又不把谜底揭开。这很像作一个猜谜游戏，谜面上总要或多或少地透露些许信息，但这些信息总是遮遮掩掩，决不会直白地泄底。像这样有选择地透露某些疑点的讲故事方式，使得影片在吸引人的同时，也让观众享受推理思考的乐趣。
- 比如说我们上面提到的那部影片：父子两人攀登的目的与动力都是一个悬念，但在剧情中他们不懈的努力，不畏艰难的精神，给观众一种感觉：那会是很重要的任务。
- 设计悬念时，创作者经常会“向观众偷偷使眼色”。一些剧中人都不了解的秘密，创作者却透露给了观众。就像希区柯克所举的那个例子，故事中的人全都不知道炸弹，只有观众知道。打牌的人越是轻松愉快，观众越是感到那种暗藏的危机，而为剧中人担忧。这种悬念，不仅让观众好奇，更牵动观众的情感。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 当悬念放到剧情当中，不只是一个或两个简单的细节，而是表现为一个积累、发展的过程，就像带你走进一座迷宫般的城堡，只有在前进中，才能一步步地看到里面的结构。随着情节的进展，观众心中对剧情大结局的好奇，对剧中人命运的关注，被牵动的情感，都会随着这种积累逐渐增加，为剧情的高潮或是结尾的突转作好铺垫。而且，有时，随着故事进程，悬念还会发生延伸和转化。
- 悬念的设置
- 影院动画《怪物史莱克》中，故事中一个关键的悬念就是菲奥娜公主的神秘身份，这个秘密一直隐藏着，直到接近大结局处才解开。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 菲奥娜公主刚一出场，就带着令人猜测的迷雾：魔镜谈起她时欲言又止，似乎背后还有隐情。而公主和史莱克同行时，看到太阳落山，就要立刻藏到石洞中，还把洞口遮得严严实实。这些反常的举动都引起观众的猜测：这位公主身后到底隐藏着什么秘密……到后来，驴子无意中发现，公主会在夜晚变成怪物。但此悬念并未彻底揭开。一方面，公主身上的魔咒还未尘埃落定：据说，遇到真爱，她就不再会变身了，她不得不违心地嫁给坏国王。另一方面，史莱克和公主之间产生的误解该如何解开，两人的情感又会怎样发展。悬念还是围绕菲奥娜公主身上的魔咒，但其重心由“神秘魔咒的内幕”，转移到了“公主命运的发展”以及“破解魔咒的结局”上。
- (2) 突转
- 在故事发展的高潮段落，情节经常会出现突然转折，给人深刻的印象，同时也是故事内涵，是人物性格的鲜明表现。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 在《怪物史莱克》中。当公主揭开自己会变成怪物的秘密时，坏国王惊愕厌恶，史莱克却欣然接受，并没有放弃对公主的爱。坏国王企图破坏，史莱克的好友与飞龙赶来，战胜了国王。这一段情节的发展达到了高潮，好人取得了胜利，坏蛋受到惩罚，每个人物脱掉了掩饰或伪装，展现出了内心深处的真实性格。同时，公主和史莱克的感情发展终于有了结果。
- 突转该如何设计呢？
- 我们看到很多精彩的短片，都有一个令人印象深刻的结尾。一个好的结尾，我想应该包含两方面的元素：一，无论是情节的精彩程度，还是故事内涵的体现，结尾都应该有足够的分量压住故事。二，结尾的设计要掌握好分寸，在观众的预料之外，而又在情理之中。“突转”强调了“在意料之外”这一方面。所谓突然转折，当然要在观众的预料之外，这也是观众会被影片打动的原因之一。如果一切早被观众猜到了，那这种欣赏过程还有什么意思呢？这是展示编剧的技巧和才华的地方，就好像智力竞赛，只有比观众更聪明，给他们与众不同的意外惊喜，才会是一个精彩的结尾。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 故事情节突转的奥妙

- 在《怪物史莱克》中，当公主找到真爱的时候，她身上的魔咒被解除，她不会再变身了，耀眼的光芒围绕着她。按照一般的思维方式：爱情会让人变美丽，有情人终成眷属。公主肯定要彻底摆脱丑陋、恒这部影片偏偏反其道行之：公主化身怪物，而且永远也变不回去了。这个设计令人意外，同时也和我们看到过像《美女与野兽》《灰姑娘》等影片唯美的结局大相径庭。主人公史莱克面前出现了一个难题，实际上是观众面临的一个问题：非要英雄美女的爱情才那么美丽吗？当然，史莱克和公主的感情不会受外貌的影响，影片依然是一个完美的团圆结局。但正因为在此结尾这里拐了一个小弯儿，不仅使故事与众不同，令人耳目一新，更进一步深化了主题：爱情不依赖于身份、外貌，而根植于心灵的交融。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 同时，特别值得一提的是，“意料之外”虽然是突转最重要的特征，但这种意外应该在“情理之中”。也就是说，不管你的设计转折多么新鲜、特别，都应该是按照故事脉络自然发展而来的，符合剧中人物的心理动机，这个设计绝对是观众的感情能够接受的，顺应观众的期望和心愿。
- 像我们上面提到的《怪物史莱克》这部影片，作者可以设计让女主人公变丑，但决不会让女主人公心灵变质，或是史莱克因为相貌的变化而离弃爱情。因为这不符合观众的心理期待。另外，对这个变身的突转，影片很细心地作了预先铺垫：据说，魔咒破解后，公主不会再变身，却没有说一定会变美丽。因而，公主变成怪物也就合情合理了。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 第三节 故事主题内涵的挖掘
- 我们在前面就提到过，影片的主题内涵在剧本中占有主导地位，它将影片中人物、情节、细节、对话、表演、结构、乃至电影中的各种表现手段都统率起来，使之服从于主题的体现，并以影片整体的和谐统一呈现给读者。
- 故事内涵是影片的灵魂，它的深浅、厚薄决定整部影片的份量和力度。尤其对于短片而言，能否从主题内涵上有所突破和挖掘，做出崭新而深刻的人性观察或是独特的哲理性思考，应该说是影片是否成功的关键。言之无物的作品，即使形式上再花哨，至多能给人感观上的刺激，不可能真正地打动观众。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 如何挖掘故事主题内涵

- 黏土动画《候车厅》是日本学生 2004 年 CG 比赛第九回胜出的动画作品，故事从一对姐弟进入地铁的那一刻展开，舞台是空荡荡的候车厅，两个孩子正在追逐玩耍，这时不同方向的两辆地铁同时进站，车上的人群从两侧的地铁里鱼贯而出，一边是“灰西服团队”，一边是“黑西服团队”，他们尖叫着开始扭打，每个人都用手里撰着的报纸相互砍杀，乱作一团，有的人被打的没有招架之力，候车厅瞬间变成一个战场，两个孩子目瞪口呆看着这个场面。地铁要开动的铃声响了，两群人顿时安静下来，又急急忙忙的回到车厢里，地铁呼啸着开走了，只留下候车厅里的姐弟。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 就形式感或是故事情节而言，这部影片并没有多少突破或是创新，但主题内涵的挖掘上，作者却提出了独特的见解。这个三分钟的短故事，却极具象征意义。创作者用荒诞、有趣的手法表现了对于现今社会人与人之间残酷的权势斗争，人们利用舆论相互伤害的现状，有的人被丑闻覆盖一墙上下流的海报，遮住了脑袋；有的人利用信息的射杀对手一报纸作为武器四处投射。小小的候车厅就像微缩了社会的大舞台，衣冠楚楚的人物却在面目丑陋地你争我夺。在这里，孩子们象征着没有发言权的弱势群体，他们只能静静的做旁观者，而每一辆地下铁，都意味着一个大时代的方向，从它的呼啸而来，到呼啸而去，孩子们看到的未来是谜感的，不知道下一辆地铁，会带来什么样的争斗。《候车厅》的成功之处，是在可看性和娱乐性的基础上，包含着意味深长而且独特的思考方式，是一部很有力量的动画短片。
- 一部影片的主题是支撑它的最重要的一股力量。在创作短片时，除了故事人物的创作，的确需要对自己的剧本有个深入的思考：究竟要通过这个故事表达什么？

第十七章 动画短片创意的技巧

- 第四节 影片的独特情感与韵味
- 作为一种艺术形式，故事好看，人物生动，主题深刻都是能够直接表达出来、很明确地传达给观众的剧作元素。但作为一种艺术形式，总有一些微妙的、感觉上的创作，比如说整部影片所特有的情调、蕴含的情感等等。这些元素，我们有时很难用语言表达清楚，但它们又的确对影片起着很重要的作用。
- 我们借一部影片来谈谈这个问题。
- 日本绘本与映像大师田村茂导演的动画片《鲸鱼的跳跃》超越了一般日本商业动画片的模式化，进行了独特而深入的艺术探索。影片画面唯美，具备强烈的个性色彩，情节似乎并不连贯，却又像音乐的悠缓旋律般自然流淌。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 动画片最动人之处就是作者脑中的奇异世界，以及从中透露出来的无穷的想像力。一群生活在“瞬间时空”的人们，在鲸鱼跳跃出海面的那一刻，时间凝结了，人们站在海面上静静观赏鲸鱼的优美姿态。有一位老人带着他的黑猫在这个时间凝结的世界中，走在如同冰原般辽阔的海面上，他像个渔夫般采摘凝结在空中的飞鱼，这是他的晚餐。在不远处，一位画家正在作画，画布上是鲸鱼正在跳跃的瞬间。而周围的人，有的睡在海面上的凝结的微波上面，有的表演着有趣的马戏节目，老人看着这美妙的瞬间，陷入了回忆……
- 这部动画片出人意料地把人和时间的关系、生活的意义融入一个如诗似画般优美的动画短片中。影片的整体格调犹如水晶般透明光滑，流畅的叙事线条，简洁的画面，静静荡漾的情感。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 影片包括了三个时空，现实世界，瞬间的世界，回忆的世界，如何在一部短片中安排叙述这三个世界的层次，从技术角度的上，导演为我们做了很好的示范，老人在现实世界中，处于边缘的角落，但是在另外一个人群，就是瞬间的世界中，是从容和充满智慧的漫步者，他们是超越时间束缚的人，在这个幻想的世界中，以人们行动来表达生命的思索，老人在瞬间的世界里回忆遥远的事，数之不尽的瞬间构成现实世界，而现实世界才会存在往事，老人在瞬间的世界回忆往事，这是作者对时间最有趣想像了。导演的心境始终保持在一个与现实世界相互遥望的安静状态，他把角色安排在一个自己设定的奇异世界，这个世界的远离喧嚣，简洁但不空虚，有着贯彻到底的色彩基调和奇特的生命和物质，人物有着智慧和从容的神态，像诗人一样在这个奇异的世界四处游吟，又像是唐吉珂德一样单纯的赋予每一件事物自己的幻想。这让我想起黑泽明的《电车铃》中迷恋电车的孩子和那个流浪汉的幻想中的奇异世界，我忽然觉得，其实每个人的世界是不一样的，我们站在一个共同的现实平台上，遥望的，也许是景色不完美的共同的幻想世界的吧，也许那才是真正的属于自己的世界，等待我们去描绘和寻找的世界。

第十七章 动画短片创意的技巧

- 动画短片的创作无拘无束，但在创作上具有四个方面的特点，引人注目的内容和形式，故事结构的简化，主题内涵的挖掘，影片的独特韵味和情感内核。
- 思考题：
- 试着设计一种新颖的动画形式感，并且找到与之对应的表现题材。