

Screenwriting for Cartoons
CARTOON

高等院校动画艺术专业教材

动画编剧



凌纾 著

SPECIALIZED COLLEGE TEACHING MATERIALS FOR CARTOON ART

Screenwriting
for Cartoons
HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

湖北长江出版集团

湖北美术出版社
HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

J954
7-2

高等院校动画艺术专业教材

动画编剧

Screenwriting for Cartoons

Screenwriting
for Cartoons
HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE



凌纾 著

SPECIALIZED COLLEGE TEACHING MATERIALS FOR CARTOON ART



高等院校动画艺术专业教材编委会

- 执行主编：朱明健（武汉理工大学艺术与设计学院 副院长、教授）
邢国金（中国动画学会动画教育委员会 秘书长）
编委：严定宪（上海美术电影厂 前厂长、一级导演）
段佳（北京电影学院动画学院 教授）
王钢（上海同济大学传播与艺术学院动画系 主任）
常虹（中国美术学院传媒动画学院 副院长、副教授）
孟军（动画制片导演、教授）
陈瑛（武汉大学新闻传播学院动漫系 主任、教授）
魏光庆（湖北美术学院动画学院 院长、副教授）
张瑞瑞（湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授）
周艳（武汉理工大学艺术与设计学院动画系 副主任）
组稿编辑：戴建国（湖北美术出版社高校教材事业部 主任）

责任编辑 / 戴建国
封面设计 / 刘嘉鹏
版式设计 / 戴建国
责任印制 / 程业友

图书在版编目 (CIP) 数据

动画编剧 / 凌纾著.

—武汉：湖北美术出版社，2006.6

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 7-5394-1868-0

I. 动...

II. 凌...

III. 动画片—编剧—高等学校—教材

IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 055423 号

动画编剧

© 凌纾 著

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市洪山区雄楚大街 268 号

电 话：(027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传 真：(027) 87679523

邮政编码：430070

H T T P: www.hbapress.com.cn

E-mail: fxg@hbapress.com.cn

印 刷：湖北恒泰印务有限公司

开 本：889mm×1194mm 1/16

印 张：10.75 印张

印 数：4000 册

版 次：2006 年 6 月第 1 版

2006 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5394-1868-0/J·1462

定 价：29.00 元

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已是当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有 200 多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域，又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时，也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象；动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D 动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画还不仅仅是艺术和科技，它已是一个世界性的产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。今天，积极编写和出版动画理论著作与动画教材是一项非常重要的工程。近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，还有一些引进的动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力”的宗旨。这对于动画教学工作、动画专业人士和动画业余爱好者来说，都是一部很有实用价值的参考丛书。

希望我国动画教材的出版工作，在动画专家和出版界同仁的共同努力下，不断充实、不断完善、不断提高、不断更新，加速提高我国动画教育的水平，为不断培养更多动画优秀人才作出贡献。

中国动画学会秘书长：张松林

序

凌纾撰写的《动画编剧——舞动在G弦上的精灵》，内容丰富，文笔优美，是一本引人入胜的好书，也是一部很有特色的大学动画编剧专业的好教材。

我与凌纾共事40多年，知道他是位做事极其认真的人。为了编写这部书，他查阅了许多典籍，反复观看了大量影视资料，精心选取了多种类型的动画实例，进行了细致的剖析，力图通过对这些实例的剖析，帮助读者较快地理解、掌握动画剧本创作的基本理论和技法，并进一步运用这些理论和技法去解决创作实践中遇到的问题。

由于作者具有多年从事动画编剧的丰富经验，所以，道理讲得比较活、比较深透、比较好懂，特别是书中着意营造的那种师友之间轻松活泼、亲切自然的“对话”气氛，值得称道。

我很赞成作者提出的“动画片剧本有法，无定法”的观点。一切剧作理论和技法包括动画剧本创作的基本规律，都只能是相对的，世上不存在什么绝对的“定法”。当然，首先是“有法”，然后才是“无定法”。“法”是前人经验和教训的总结，因此，原有的“法”，不但一定要学，而且必须老老实实、认认真真地学，但千万不可认为那就是“绝对真理”。

我们学“法”的目的，是为了在“原有法”的基础上“破法”，进而创立“新法”。也就是从“有法”到“无法”，再到“有法”。说到底，就是既要运用前人创造的一切好经验，又不要墨守成规，被前人制定的某些规范所束缚。

有人说：“无法户是‘疯子’，完全守法户是‘傻子’。”此话颇有道理。这不是对前人的“不恭”，而是面对不断发展的客观现实，必须与时俱进。

比如：以前我们习惯把“幻想”“夸张”作为动画最基本的特性和强项。可是，随着新科技的应用，“幻想和夸张”早已不是动画的“独门功夫”；而有些没有什么“幻想”，也并不怎么“夸张”，相对比较写实的动画片，却也能大行其道，受到不少观众的欢迎。

又如：过去我们曾把“对白要少，动作性要强”作为动画创作的基本规律，但随着电视多集动画片的强势登场，这条规律即被打破。时至今日，对白已毋庸置疑地成为许多动画片推进剧情、塑造人物和表达主题的重要手段。

本书在谈论动画创作中的一些问题时，从不使用简单肯定或否定的词语，而是耐心地陈述利弊得失，让读者独立思考，得出自己的结论。对于大学生，不能只满足于告诉他们应该怎样做，还要引导他们弄明白为什么要这样做，并进一步鼓励他们捣鼓出另一种新的方法去做。

为了扩大视野，本书不是就动画论动画，而是把动画置于更大的范围里，与其他有关的艺术门类（如文学、戏剧、电影、美术等）进行比较、研究。过去，动画与其他艺术门类的界限比较清楚；从现在的发展趋势看，界限正日趋模糊。通过比较研究，有利于加深我们对动画的认识，不致在发展中处于被动。

作者在书中所用词语，一般都比较平和；但谈到细节时，用语却相当激烈。如：“中国动画最大的病根是缺少独创的引人入胜的细节！”“细节才是动画剧本的精华，是编剧应该为之呕心沥血的重点。”这确实是一位老编剧的肺腑之言。细节，不是什么无关紧要的细微末节，而是动画剧本中极其重要的组成部分。对此，书中有不少精辟的论述，振聋发聩，发人深省。

关于“创新”，作者更是大声疾呼：“创新，是动画剧本的生命，没有新意的剧本，还没有到达导演手里，就已经死了。”除了在第一章里，作者用整整两节的篇幅，集中探讨动画剧本的创造性思维之外；在全书其他章节里，几乎都可看到“创新”的身影。有人说，如果故事和人物是剧本的“骨架”，细节是剧本的“血肉”，那么，创新就是剧本的“魂”。

试想：倘若日本的《名侦探柯南》没有“中毒变小”，《中华小当家》不介入“比武斗法”，《棋魂》中缺了佐为，这些作品将会是何等模样！为什么我们的动画剧本中就难得见到这样的奇思妙想呢？有人认为问题在于我们缺乏“悟性”和“灵感”。那么，“悟性”和“灵感”又是从哪里来的呢？我想，关键还是我们功夫下得不够，修炼不到家。只要大家不急功近利，让年轻人把基础打得扎扎实实，假以时日，好剧本是会出来的。

钱运达

目录

前言

序

01 第一章 动画剧本的本性

01 第一节 动画片的“一剧之本”

06 第二节 动画剧本的“法无定法”

10 第三节 动画剧本与流行文化

15 第四节 动画剧本的创造性思维（上）

21 第五节 动画剧本的创造性思维（下）

27 第六节 动画剧本的美术特性

31 第七节 动画剧本的形式

36 第二章 动画剧本的主题

36 第一节 主题的深刻与独特

39 第二节 主题的隐蔽、多义与类型化

44 第三章 动画剧本的人物

44 第一节 动画剧本人物的重要性

47 第二节 动画剧本的主角和配角

50 第三节 动画剧本人物的行为动机

52 第四节 动画剧本如何塑造人物

57 第四章 动画剧本的动作与冲突

57 第一节 动画剧本的情境与困境

59 第二节 动画剧本的动作与反动作

63 第三节 动画剧本的矛盾冲突

68 第五章 动画剧本的情节

68 第一节 动画剧本的情节线

72 第二节 动画剧本的细节

76 第三节 动画剧本的情节模式

79 第六章 动画剧本的结构

79 第一节 什么是动画剧本的结构

85 第二节 动画剧本的“波浪”和节奏

89 第三节 动画剧本的开端

92 第四节 动画剧本的“发展”和“高潮”

97 第五节 动画剧本的结尾

100 第六节 动画剧本的悬念

104 第七节 动画剧本结构的其他类型



110	第八节	动画系列片的结构
112	第九节	动画短片的结构
118	第七章	动画剧本的语言
118	第一节	动画剧本对话的重要性
121	第二节	动画剧本对话的要点
125	第三节	动画剧本的旁白和独白
129	第八章	动画剧本的改编
129	第一节	动画剧本改编的选材
132	第二节	动画剧本改编的前期准备
138	第三节	动画剧本改编的方法
144	第九章	动画编剧的电影思维
144	第一节	动画编剧与画面
147	第二节	动画编剧与镜头运动
150	第三节	动画编剧与蒙太奇
155	第十章	动画编剧应有的其他文艺修养
155	第一节	动画编剧与文学
158	第二节	动画编剧与戏剧、电影和美术

后记

彩色图例

第一章 动画剧本的本性

——在那个乱雪迷人眼的白色黄昏

第一节 动画片的“一剧之本”

——乌篷船里老前辈打了个响彻江面的特大喷嚏

在那个乱雪迷人眼的白色黄昏，那位蜷缩在乌篷船里奋笔疾书、当年很是后现代了一把的清初“风流戏王”李老前辈，得意地扔下毛笔，打了一个响彻江面的特大喷嚏。

那船就激烈地摇晃起来，使坐在船后的家庭戏班大小明星一齐惊叫。

老前辈却没听见。

此刻，船外正是“千山鸟飞绝，万径人踪灭。”他心中却不再有“孤舟蓑笠翁，独钓寒江雪”的清冷。尽管他已正儿八经地将自己的名字改为“渔”并号“笠翁”。

兴奋来自他刚刚顺利写完《闲情偶寄》中最重要的一章：词曲部。

此章专谈剧本创作。内容涉及结构、词采、音律、宾白、科诨、格局六个方面。

的确，再没有人能比他更明白剧本的重要性了。

这位浪迹江湖人称李十郎的前卫鬼才，不仅创作过大量剧本（如《比目鱼》、《凰求凤》、《玉搔头》、《怜香伴》等），还集编、导、演于一身，将妻妾家人组成昆剧戏班到处走穴，足迹遍及江浙、北京、山西、陕西、两湖。自得到乔、王二秦腔超级女星加盟，更是名震八方，毁誉如潮涌，掌声与责骂齐飞。

长期的演出实践使他明白好剧本的重要。

他所谓“好剧本”，并非光有文采，读起来感人，而是要演出来感人。也就是首先要适合舞台演出。

在中国戏剧发展史上，元杂剧和明传奇是两个高潮。但其中部分作品重词采而轻演出，偏于“曲”而淡于“戏”。它们更接近书面文学作品。其原因当然很多，但与作者多为无演剧实践的文人也大有关系。

李老爷子对“好剧本”的看法无疑是一大进步，更接近戏剧的本质。

这一点对动画片剧本尤为重要。因为直到今天，仍有许多人把儿童文学作家与动画编剧混为一谈。他们分不清文学作品与真正用来拍片的影视剧本的根本区别。

在最早的时候，剧本的“本”，只是本子、稿本、底本之意，如话本、唱本、曲本。

到了李渔所倡导的“剧本剧本，一剧之本”，最后那个“本”，却是指根本、根源（与末相对）、主要、中心的意思。

把剧本的重要性提到如此高度，这是李渔在戏剧理论上的重大贡献。

300年后的今天，“一剧之本”已经成为人们的常识。在有关文艺的媒体报导中，它是出现频率最高的词语之一。用 Google 在互联网上搜索“一剧之本”词条，可获得 1500 万项之多。

曾经有个诱人的传说：某某大师，在咖啡馆里用账单背面写上几行字，便



戏曲《比目鱼》插图

拍出了一部传世杰作。可谁都明白那只是无声片时代的故事。如今再没人会天真到据此质疑剧本的作用。

而另一个更确切的例子是：拍出了无数名片的某某著名大师，竟从来没有剧本。

不过投资人不要高兴得太早，以为可以就此少支出一笔剧本费。因为这位喜欢探索的大牌导演，其实是在用胶片写提纲、打草稿。剧本正在他肚子里孕育着。成本只怕更……嘿嘿！

现在，人们已普遍认定，既然所有艺术形式——甚至包括没有语言、台词的舞剧、杂技，都有文学台本，那么，无论对哪个艺术门类，文学台本都必将是决定作品质量的基础。

黑泽明说：“一部影片的命运几乎要由剧本来决定。”

巴拉兹更是说：“有声电影诞生以后，电影剧本就自动跃居首要的地位。”

君不见，所有的投资人，都是在看了文学剧本以后，才决定投拍意向的么？

你们——未来的动画编剧，一定欢呼雀跃了。

然而……且慢高兴。

在动画片的实际创作中，反对“一剧之本”，或口头上赞成心里却不以为然的依然大有人在。

“动画片是画出来的，着重的是美术上的风格，剧本还有这么重要吗？”

不错，动画片是画出来的——姑且把“大动画”概念中包括的木偶、纸偶、泥偶、电脑动画……所用的制作手段都叫做“画”。绘画只是手段，而内容呢？

毕竟，形式与技巧主要是给眼睛以愉悦，而那感动和震撼人们心灵的，只能是内容与思想，也即是由“一剧之本”带来的深刻的内涵。

一位年老的古巴渔夫划着小木船在大海上，一连84天没有捕到一条鱼。突然，他捕到一条空前巨大的鱼，却有鲨鱼来争抢。老人同大海，同天气，同鲨鱼展开殊死搏斗，虽然最后鱼还是被鲨鱼吃掉了，他只带着一副庞大的鱼骨回到岸上，但他在精神上仍是胜者。

这就是俄罗斯导演佩特洛夫的名片《老人与海》的内容。

整部片子都是用手指蘸着油画颜料在玻璃上画出来。不同光影、色彩变化莫测的海面，仰拍天空云彩与俯瞰海水波涛的镜头交错运用，给人如幻如梦的心醉感觉，体现出高度的绘画技巧和导演功底。

但毫无疑问，那使我们看后肃然起敬并进入沉思的，还是影片的主题：人生难免遇到挫折，但只要能勇敢面对，虽败犹荣。

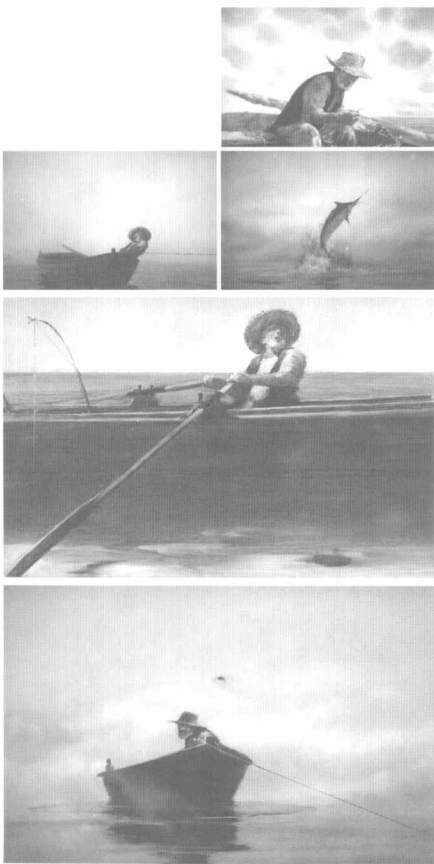
影片改编自海明威的同名小说。小说中有一句名言：一个人并不是生来要被打败的，你尽可以把他消灭掉，可就是打不败他！

《老人与海》发表于1952年，两年后获诺贝尔文学奖。

不言而喻，要把这样一部长篇作品，浓缩成20多分钟的动画片，而又要能表达出原作的精髓，反映出海明威这样伟大作家的独特魅力，必须要有一个出色的剧本。

为什么一部仅20分钟的影片，制作竟用了两年半时间？除了油画拍摄本身的难度外，不少功夫无疑花在对剧本的思考上了。

英国泥偶片《超级无敌掌门狗》系列，如今在某些国家和地区已是家喻户晓。



《老人与海》

在CG大片风卷残云般占领动画市场的今天，还有人用传统偶片方式拍影院片？

是的，阿达曼工作室的艺术家们正是用数百磅胶泥折腾出了这些影片。

技术上并没大突破，尽管增加了难度。场景也无显著特色。人物造型虽然有趣可爱，却远谈不上空前绝后。那使它广受欢迎、屡获大奖的，是十分现代甚至有几分前卫的剧情内容和风趣对白。

从最早把月亮当奶酪啃的《月球野餐记》，到戏仿德克萨斯电锯杀人狂的《剃刀边缘》；从用电子裤操控主角偷珠宝的《不合适的裤子》，到用“洗脑机”改变人物本性的《人兔的诅咒》，每一部都有新的创意和众多引人入胜的精彩细节。

显然，国际动画电影学会给予《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》最佳编剧奖绝非偶然。

“动画片篇幅短小，把剧本提到如此高度，太夸张了吧？”

首先，动画片并非都短小，影院大片已越来越多。

且看20世纪福克斯公司旗下蓝天工作室完成的3D大片《冰河世纪》。该片导演克里斯·伟基曾用8年时间精心制作7分钟短片《邦尼兔》，获得奥斯卡最佳卡通片奖。

《冰河世纪》讲述三只史前动物——长毛象、剑齿虎、树獭，护送一个人类婴儿回到父亲身边的冒险故事。

又是弃儿？这题材好像不怎么新鲜了吧，我们马上想起《恐龙》、《怪物公司》、《人猿泰山》……

但是别忙，且看影片如何处理。来点雪崩？冰洞？悬崖？火山？……这些套路不难，虽不可少但也无新意。聪明的编剧将重点放在人物关系上。

首先，给这三只史前动物安排特定身份：树獭希德，一个本性贪吃的家伙，又是在寸草不生、饥饿难捱的冰河时期，这诱惑……。长毛象曼菲德，本有一个温馨的家，但狩猎的原始人杀死了他的妻儿，从此在雪原上孤独地流浪，血海深仇啊！剑齿虎迭哥，其所在虎群刚与部落人打了一场你死我活的大仗，虎首正命他追杀这名婴儿复仇。

真正比恐怖还恐怖。

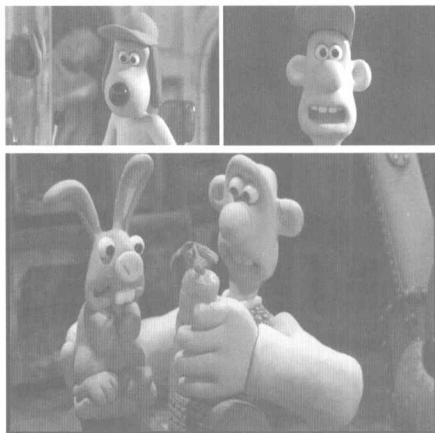
当那位在冰水中奄奄一息的原始人母亲，将不足一岁的婴儿托付给这几只野兽，谁不为他的未来担心呢？编剧给影片设置的独特艺术情境与悬念，使该片与其他影片的距离一下子拉开了。

接下来当然会有许许多多冒险和可怕经历。但编剧着力表现的却是那名什么也不懂的婴儿，如何不经意地在一次次的灾难中，以他的纯真，以人类原有本性中对一切生命的善意和亲爱，使这些无比强大、矛盾重重、心怀叵测的野兽们由厌恶到接纳，到关爱，到当成自己的骨肉，到对整个人类消除敌意、充满希望，甚至不惜为他与同类以血相抗。

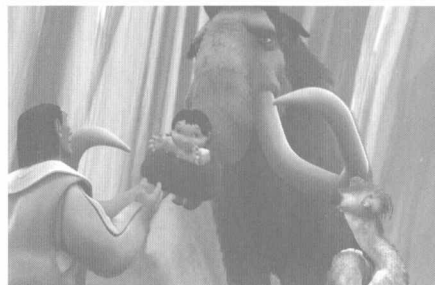
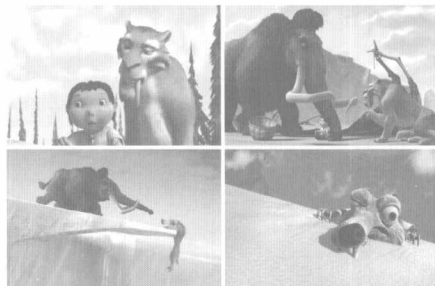
婴儿最终被安然送回了部落。当他的父亲重新回头看那些野兽的时候，他看见的不再是敌人和食物。

我们——观众看见的也不再是敌人和食物，更多的思索在我们脑中回旋。

本应是冰河上的一群悲歌杀手，到头来成了一个美丽传说。这就是剧本给影片的贡献。



《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》



《冰河世纪》

又如那赚了许多女性眼泪的《僵尸新娘》。

那些捧着少女动画长大，枕边堆满校园青春小说的小女生们，对三角恋、四角恋早就心如铁石、无动于衷。但她们却为一位能弹钢琴、常常断手掉腿的僵尸骨感美人洒下一掬同情之泪。

因为剧本在搞笑的情节中，包含了太多的悲剧元素。

没有负心人，找不出谁有错。只因为爱情的指环，误套在干枯的树枝上，便把一段情引向了不归路。

当人们用泪眼凝视那朵开在坟地上的百合花，为她前世今生最后幻想的破灭而轻声叹息的时候，请不要忘了本片的编剧。

即使是动画短片，剧本的重要性也显而易见。

一座漂亮的公寓，不幸门坏了。可自私的小市民宁可用篮子吊着从窗口上下，也不愿为大家的利益去修它。这可难坏了举行婚礼的青年人，因为新郎新娘也没法从门里进出。

可是，一个小孩——体现着爱心的天真小孩，只在那门的铰链上滴了几滴油，门就一下子开了。就这么简单。

但楼里的居民已经习惯于各管各的自私轨道，仍旧从窗子用吊篮上下。

真是契诃夫式的讽刺。

这便是由尼娜·施里娜导演的木偶片《门》。

片子虽然很短，却将小市民根深蒂固的冷漠，麻木不仁，对习惯势力的屈从，表现得淋漓尽致。

这种对主题的深度挖掘，是不是应当归功于剧本呢？

尽管有时候，编剧就是导演本人，甚至，他只写了几百个字的提纲，但他心里的剧本，还是十分完善的。

“动画片的主要对象是小孩，剧本真要那么认真吗？”

又错了！动画片早已不仅仅是孩子的专利，以成人为观众的动画片比比皆是。

例如获得1989年奥斯卡最佳动画片奖的木偶片《平衡》。

一群人站在一个悬空的四方形平面上，平面下方的支点很小，因此随时可能倾斜、翻转。本来经过调整，大家站的位置已经获得平衡。其中一个人突然钓上来一只箱子，虽然不知道里面是什么，但每个人都想得到它，于是引起一番争斗，平衡完全破坏。

最后，绝大多数人都掉下去了，只剩下一个人和那只箱子，分别在支点的两边。

这时候是平衡的。但如果那个人想移动去拿箱子，平衡又会打破，也要掉下去，所以只能一动不动，眼睁睁地看着箱子发呆。

这是一部充满哲理、具有强烈象征性的影片，对政治，对社会，对整个人的生活都有启示意义。主要观众无疑是成人。

可惜它的文学剧本却没法写，因为好多动作都是无法用文字描述的。

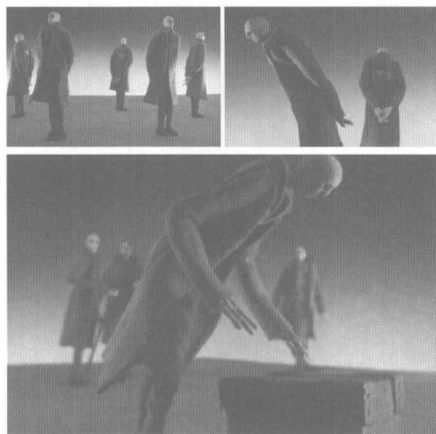
有人在微笑了：这不结了？可以不要剧本……

错！

它的剧本不仅有，还很完整。只是它存在于导演心中。



《僵尸新娘》



《平衡》

那么，给小孩子看的动画片又如何呢？

事情是，恰好相反，给小孩看的动画片，剧本更难写，更要顶真。

因为你必须熟悉儿童的生活，了解他们的心理，知道他们的语言习惯，以及他们的审美方式。

虽然我们都曾是小孩，但我们总是那么健忘。

更何况生活日新月异，现在的小孩与我们小时候已大不一样。

许多国产动画片，明明是儿童拍的，却不受他们欢迎，关键之一，还是剧本问题。

看看那些成功的例子。

《没头脑和不高兴》。影片表现两个小男孩，一个叫“没头脑”，做事总是丢三拉四；一个叫“不高兴”，逆反心理特重，叫他往东偏往西。结果两人都闹出笑话。一个设计出999层没电梯的大楼，一个月也爬不到顶。一个不甘心演被打死的老虎，偏要老虎打武松。

由于编导抓住了这个年龄层次儿童的典型特点，表现形式轻松活泼，造型和动作极度夸张，因此深受少年观众的喜爱，成为国产动画片经典之一。

同样的例子，还可以在日本系列片《樱桃小丸子》上看到。

曾经有多少中国小观众迷上樱桃小丸子！甚至包括大人观众。

但愿有一天，我们也能写出这么好的剧本。

现在，似乎可以作个小结了：**文学剧本是动画片拍摄的基础。**

因为剧本：

1. 已确立主题、结构、人物、主线、冲突、场景等影片主要元素。
2. 已初步为银幕形象打下基础（尽管只是初坯，并且不是可视形象）。
3. 专为动画片写的剧本，已考虑到动画片特性（能最大限度发挥动画片特长）。

假如导演想自编自导，那么，剧本阶段正可作为他对未来影片的预演。

所以，黑泽明说：“抓住一个好的剧本是导演艺术的第一步。”

请注意，这儿说的只是“基础”。是“第一步”。

因为剧本只是动画片生产的头一个环节。

紧跟着，还会有导演的再创作，或者说“二度创作”。

有人用这样的话来比喻：剧本是编剧讲一遍故事，而在拍摄的时候，是导演在讲故事。影片就是导演把编剧的故事用自己的方法重讲一遍。

很形象。但不全面。

虽然编剧使用的文学语言与导演使用的镜头语言，性质完全不同，但一个好的、充满画面感并用蒙太奇思维来结构影片的文学剧本，与导演的分镜头剧本，在大的方面是十分接近的，无需另起炉灶。

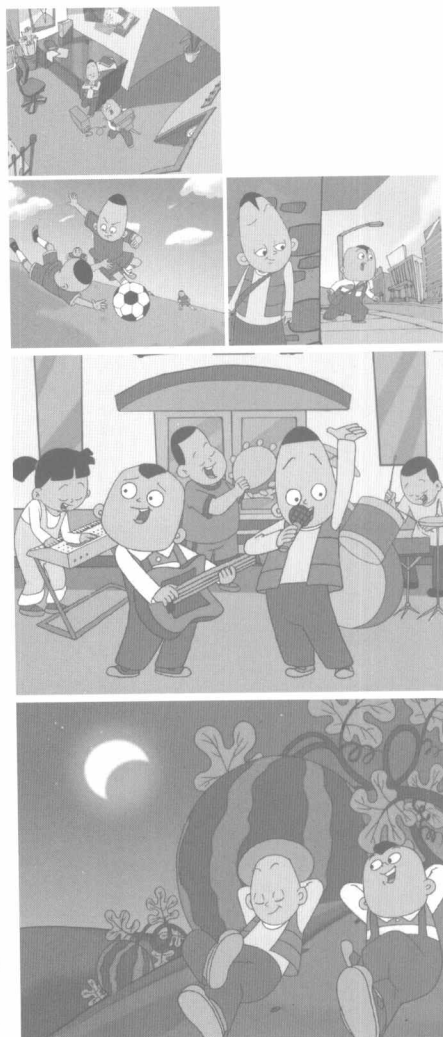
在动画片的创作实践中，这样的优秀剧本并不罕见。

不过，在这里，我们仍旧要特别强调导演再创作的意义。

电影是在银幕上完成的艺术。因此在一定程度上，它确实是“导演的艺术”。

其实，在美国、欧洲、印度、日本等国家，并没有像我们或前苏联那样“详尽”的文学剧本。他们的剧本写法更简洁，更纯粹，是不折不扣的工作用的台本。

那句名言说的并不错：“电影剧作，只是未完成的草图，一种有待于执行的



新《没头脑和不高兴》

计划，或者一部艺术作品的提纲。”

无论我们对动画片编剧工作多么热爱，也必须承认文学剧本的局限性。

动画片作为影视艺术，并不限于文学手段，还有许多其他艺术手段，如画面、声音、表演、蒙太奇、摄影、色彩，等等，而这些在文学剧本中，都只能简单地提示。

随着科技的飞跃发展，现代动画中每种艺术元素水平都空前提高，观众年龄范围不断扩大，人们希望看到更多风格流派、更多元化的艺术，文学剧本已难以担当全部使命。

这样，导演的“二度创作”就愈显重要。

动画导演拿到剧本以后，首要的工作便是用电影的眼光重新审视和改造文学剧本，并按画面和声音蒙太奇的要求分镜头。先是文字分镜头，然后亲自或与美术设计一道，绘制画面分镜头。

在导演的分镜头里，包含了每个镜头的长度、出场人物、情节内容、摄影机位、视距、拍摄技巧、以及对白、声效和其他要求。

也有的导演直接绘制画面分镜头，而将文字分镜头的内容包括在画面里。

很明显，导演的分镜头台本，给未来的动画片作出了最全面、最完整的规划，给摄制组每个成员的工作作出了最具体的指示。

正是它，与未来的影片最为接近。

如此一来，关于“一剧之本”的概念，我们是否要作一些修正了呢？

动画片的“一剧之本”，并非单指文学剧本，而是包括文学剧本和导演分镜头台本。

这才是本节的最后结论。

第二节 动画剧本的“法无定法”

——拖着长辫子的道台大人，无法申请专利

咸丰九年八月的一个美妙日子。

号称江南四大佛教丛林之一的四川新都宝光寺。正监督重建大雄宝殿的住持妙胜和尚，因有位大官送了一块精致的大匾，心情与天气一样好。忽然就来了灵感，叫那带领徒儿们在罗汉堂赶塑五百罗汉的艺人黎广修，将第 295 号席位上的阎夜多罗汉改塑成康熙，将第 360 号席位上的直福德罗汉改塑成乾隆。

很有点黑色幽默。

谁叫康熙自己在金山寺题诗说：“朕本西方一衲子，如何落到帝王家？”

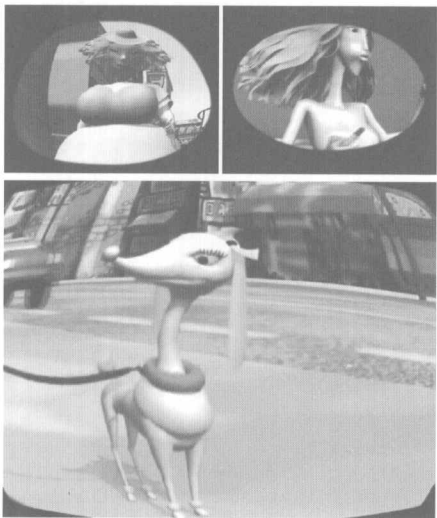
麻脸？哦，康熙小时生过天花……这不是问题。黎师傅化腐朽为神奇，将麻子每五个编成一组，变成梅花啦！做了和尚，还是帝王之相。

那位历经同治、咸丰两朝（后来还经历光绪）的何元普道台，便微微一笑，顺手在匾两旁抱柱上题一副楹联：

世外人法无定法，然后知非法法也；

天下事了犹未了，何妨以不了了之。

好一个法无定法！



《狗眼》

佛学中的“法”原有多种含义。既指性，也指相。万物皆可称法，人的思维名相也可称作法。

而汉语中“法”的本义是指法则，刑法，刑律，法度等。

本文所说的“法”不指佛法。与如来、观音毫不相干。没有宝盖珠幢、金身法相。取的是“法则”之意。

道台大人只做官，不玩艺术，更不写动画片剧本。但他这副谈佛论禅的名联却顺手捎带道出了艺术的本质。

对一切艺术而言，最基本的“法”当然是有的，但没有“定法”。正所谓：艺有法，无定法。同理：动画片剧本有法，无定法。

因为艺术的存在需要个性和独创。只有打破一切过去的“定法”，才能生气勃勃，百花齐放。

树立规范是为了打破规范。确立权威是为了颠覆权威。扛着前辈的枷锁，不可能跳出优美的舞步。

以雕塑为例——

请不要认为与动画片无关哦。木偶片、泥偶片、布偶片、瓷偶片、纸偶片等与雕塑多少有点远亲。

希腊雕塑以神话和体育竞技为题材，表现男性与女性多彩多姿的健美动态，充分展现了人体美。菲底亚斯的《宙斯》和《雅典娜》，2000多年来，人们只能抬头仰视。波里克塔莱的《投标枪的男子》被公认为体现“黄金比例”的最完美的男人体。《米洛斯的阿芙罗蒂德》已经成为全人类爱与美的象征。

古代希腊人已把雕塑推到难以企及的高峰。

然而，那位胡子拉碴、沉默寡言的意大利人米开朗基罗，却在荒凉小路上孤独求败，决意开创雕塑新视野。

和希腊人截然不同，他的《大卫》、《摩西》、《昼》、《夜》、《晨》、《暮》、《被绑的奴隶》、《垂死的奴隶》……手脚总是环绕着身体，整个雕像处于一种内敛的状态。

因为收敛，力量便能凝聚。扭动的肢体，紧绷的肌肉，形成一种磁力场。

沉默。紧张的沉默。每一尊雕像都像一颗暂时静止的炸弹，随时准备爆发。

希腊雕像强调和谐与美。米开朗基罗则强调力量的汇集。

希腊雕像总是展示着如同解剖一样精确的肌肉和人体比例。米开朗基罗却根据人物情绪的需要，进行适度的夸张和调整。

深沉，悲壮，饱含行动的意志力和内在的精神力量。米开朗基罗用与希腊人完全不同的“法”，创造了人类雕塑史上又一个伟大的高峰。

接着，罗丹来了。这位多情的法国艺术家再创造出另一种雕塑新概念。

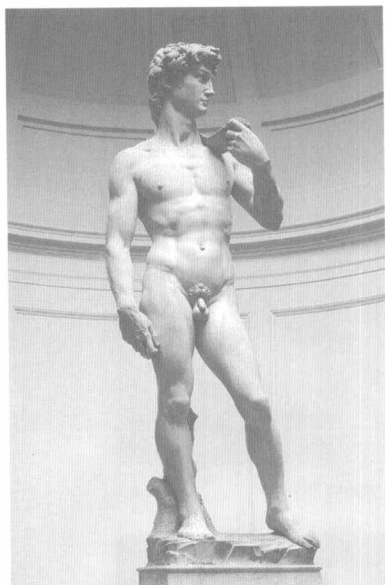
他摒弃类型，强调个性美。他把文学性带到雕塑艺术中。

《青铜时代》表现人类的觉醒。行将就义的《加莱义民》，活脱脱就是一部小说。《思想者》在紧张地思考着人类的命运。

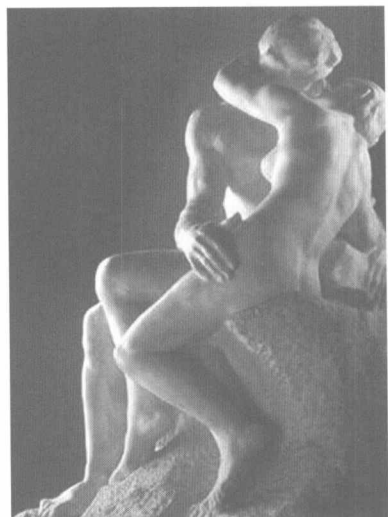
罗丹以无比深沉、博大的思想内涵，建造了雕塑史上第三个高峰。

罗丹之后，马约，布尔德，布朗古希，亨利·摩尔，这些大师也都各自用不同的雕塑语言向世界说话。

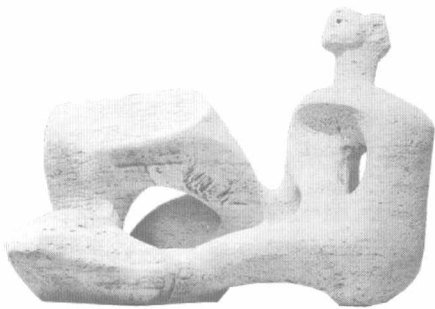
谁能告诉我们，雕塑的“定法”在哪儿？



米开朗基罗：《大卫》



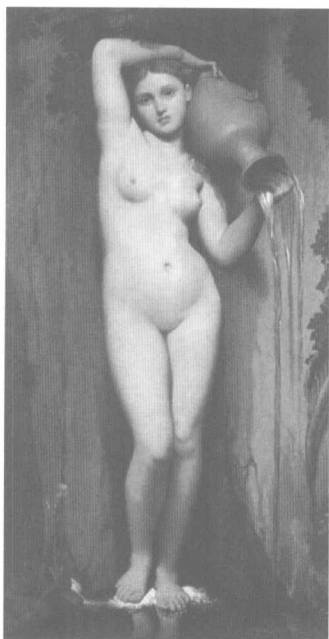
罗丹：《吻》



亨利·摩尔：《斜倚像》



石涛：《钟馗图》



安格尔：《泉》

再看戏剧——

虽然电影和戏剧经常嚷着闹“离婚”，为了正确理解动画剧本本性，认识一下这位芳邻，也应有益。

一个演员在台上把坏蛋演得惟妙惟肖，一个观众义愤填膺跳上舞台将演员杀了。

在戏剧大师斯坦尼斯拉夫斯基看来，这是最好的演员和最好的观众。但在另一位大师布莱希特看来，这是最坏的演员和最坏的观众。

斯坦尼强调“体验”，演员必须完全进入角色，所谓“演员和角色之间要连一根针也放不下”（斯氏学生语），要在舞台上建立第四堵墙。

布莱希特则强调“间离效果”，演员和角色切不可合而为一。在演员和角色之间，观众和演员之间，观众和角色之间，都必须保持一定的距离。他坚决要推倒第四堵墙。

而以梅兰芳命名的中国戏剧体系，与他们又完全不同。中国戏曲无论在场景、动作、说唱和舞美都采用象征和写意。对于中国戏曲来说，墙根本就不存在，何谈推翻？

还有那个另类的阿尔托。阿尔托对西方戏剧的影响一点不亚于布莱希特。

还有阿披亚、戈登·克雷、梅耶赫德、格鲁托夫斯基等大师。他们分别用大不相同、甚至完全对立的戏剧观念——“法”，开创了象征主义、超现实主义、表现主义、荒诞派戏剧、残酷戏剧、贫困戏剧之类现代戏剧。

大幕拉开，一条狗跑了过去，幕落。或者，演员演着演着，忽然走下舞台，跑到大街上，跑进超市，用摄像机把他在街头的表演传到舞台大屏幕上。这样的先锋戏剧，离开古典戏剧的“法”，相距何止十万八千里！

“法无定法”，在其他艺术形式：绘画、文学、音乐、舞蹈、电影……中也尽显无遗。

不过，尽管宝光寺那副楹联名噪一时，这位拖着长辫子的道台大人却无法申请专利。因为“法无定法”并非他的首创。且不说佛教经典中的相类说法，就是在艺术方面，在他之前许久，也已有不少人提出过。

比如另一位头上没有辫子的清初画家苦瓜和尚石涛，就眼睛朝天铿锵地说：“法自我立！”一点不怕触犯众怒。他的意思当然不是自诩开天辟地的祖师爷，他只是指自己的画法乃由他自创而已：“我自用我法。”

石涛还说：“今人古人，谁师谁体？但出但入，凭翻笔底。”“至人无法，非无法也，无法而法，乃为至法。”“以法法无法，以无法法法。”

啊啊，快成绕口令了。

具有讽刺意味的是，常常有些艺术家，在功成名就之后，又将“法无定法”抛在脑后，抱着门户之见，将自己的“法”定为金科玉律，惟我独尊，再看不得别人另创新法了。

还记得法国那位“最后的古典艺术大师”安格尔吗？他在76岁时画的举水罐的裸女《泉》，将古典主义美学理想和现实的女性人体美，极其和谐地结合在一起，成为世界绘画宝库中的经典。

但他却对同样了不起的鲁本斯和浪漫主义大师德拉克罗瓦大加攻击。只因为他们画的人体没有遵照他的美学原则。

“德拉克罗瓦是推销怪胎的”，而“鲁本斯是卖肉的”。他如是说。

在带学生进美术馆经过鲁本斯作品时，他立即要求大家把脸别过去。

很搞笑吧？

1863年，印象派画家莫奈开了“落选者沙龙”画展，与以正统“定法”自居的学院派对抗。莫奈及其追随者在风景画中追求色彩，表现外光，将以素描为主导的古典主义绘画改变为以色彩为主导。

他们的作品屡屡被官方画展退回，备受压制和打击。但后来的历史证明，他们才是真正伟大的艺术家。用“另法”绘制的《日出的印象》、《睡莲》成为世界杰作，而学院派大多烟消云散。

40多年后，野兽派画家马蒂斯因为同样的原因，开了类似的“秋季沙龙”。表明学院派艺术仍在固步自封，“独此一家，别无分店”，拒不承认他“法”的存在。

现在回到动画片。

你一定已经发现，在各种艺术样式中，动画片与“法无定法”关系尤为密切。

自从1834年英国人霍尔纳发明“走马盘”，利用人的“视觉暂留”原理，使转动的单个图画变成连续的动态图画；1877年法国人雷诺制造出“活动视镜”，并在第二年利用类似现代动画原理发明“光学影戏机”，从而正式宣告动画片诞生开始，动画片的“法”就一直随着科学技术的发展千变万化。

1906年，美国人斯图尔特·勃莱克顿，尝试用电影胶片拍摄动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》。

1915年，透明的赛璐珞片开始应用到动画片制作。人景分开绘制法不仅大大节约人工，且使动画长片的生产变为可能。动画创作也由单个动画艺术家，发展为多人参与的集体制作。

迪斯尼在1928年将同步音响运用到动画片《汽船威利号》。有声动画片的出现，使默片时代的蒙太奇法则重新改写。

九年后，迪斯尼用彩色胶片拍摄动画长片《白雪公主》。

从那以后，得益于电影科技的飞速发展，动画片的技术和艺术日新月异。

新的材质不断进入动画片领域：木头，胶泥，钢丝，玻璃，纸片，盐，沙

.....

新的片种，新的拍摄技巧，新的美术风格，新的审美趣味，层出不穷。

电视、电脑、多媒体、电子游戏、三维动画、Flash、手机动画的出现，更是使动画片从内容到形式都发生翻天覆地的变化。

从来没有一种艺术会一下子涌进这么多革新者。也从来没有一种艺术能吸引这么多眼球。

“群星璀璨”这个词仿佛就是专门为动画片准备的。

要是说电视的发展曾把高傲的电影拉下马，却帮助动漫和动画在更大的人群开出灿烂之花。如今，动画片的观众群正向三四十岁甚至更高的年龄段蔓延。成人动画（非指色情动画）即将风起云涌……

真叫人目眩神迷。

才咽一口唾沫，又有好些新技术、新作品出现。刚一回头，昨日的经验，今天已成“新法”的绊脚石。

如今，这动画片剧本，还能怎么玩？



莫奈：《日出的印象》

你好似掉进了迷宫。你想大声喊叫：出口在哪儿？

没有回音。

因为这是一个没有答案的问题。

没人能回答“我们今天该怎样写动画剧本？”正如没人能回答“怎样画图画？”“怎样拍电影？”“怎样写小说？”“怎样写诗歌？”……

只有先行者的忠告：不必在乎别人的冷眼，不必顺从别人走过的车辙，不必恐惧别人制定的法则。

你就是慧眼，你就是开路人，你就是法的创造者。

既然法无定法，那么，万法并无高下。少林、武当、峨眉，俱有高手。天外有天，法外有法。

动画片剧本之“法”，其实是一首永不结束的诗，柳暗花明，千姿百态，绵延无尽头。

第三节 动画剧本与流行文化

——如果哪个男人对我这样伸手，天涯海角也随他去了

Elle 眼里噙着晶莹的泪花。

不是伤心，是激动。

这个 24 岁的上海女孩，正与一群同样的“超级玉米”（宇迷），流连在长沙街头替她们的偶像宣传造势，全然不顾喉咙已经嘶哑。

另一个“玉米”在网上留言说：

当李宇春在台下伸出左手，以那样优雅帅气的姿势迎接了委屈又脚上受伤的靥颖时，她就像是一个帅气的勇士、优雅的绅士、气定神闲的斗士。如果哪个男人对我这样伸手，天涯海角也随他去了。

看来，她是彻底被“那小子真帅”征服了。

2005 年，“超级女声”成了红遍中国大江南北的最响亮的名词。

它通过以“80 后”一代为主体的全国性狂欢，使人们的激情借“流行偶像”获得新的释放空间。

在第一轮“海选”时，长沙、杭州、广州赛区参加者均上万人，郑州三万多，成都赛区更是达到四万。

其中年龄最大的 82 岁。只要开心，血压已不是问题。最小的 6 岁，家人在后面糖果伺候。

什么叫流行？这就是。

近 20 年来，流行文化蓬勃兴起，借助现代传播媒介和商业化运作机制，以压倒性的强势迅速占据社会生活的各个领域，成为社会文化的主流。

一种集消费性、娱乐性、游戏性、益智性以及初浅艺术性为一体的“快餐”式文化，没经过我们同意便紧紧拥抱我们，再也不能挣脱。

各种美容师、广告人、形象顾问、发型师、时装设计师、家庭装饰设计师、影视媒体制作人、平面设计……如雨后春笋。

时尚杂志，广告，流行音乐，赛车，健美，连续剧，电脑及网络游戏，



游戏：《恶魔城暗之咒印》