

高等院校美术与设计实验教学系列教材

主编◎汪晓曙

动画短片剧本创作 实验教程

DONGHUA DUANPIAN JUBEN CHUANGZUO
SHIYAN JIAOCHENG

马欣凡 江波 编著

广东省教育厅重点实验室建设经费资助



暨南大学出版社
JINAN UNIVERSITY PRESS

高等院校美术与设计实验教学系列教材

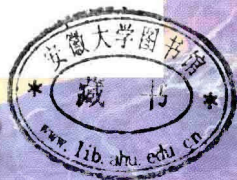
主编◎汪晓曙

动画短片剧本创作 实验教程

DONGHUA DUANPIAN JUBEN CHUANGZUO
SHIYAN JIAOCHENG

马欣凡 江波 编著

广东省教育厅重点实验室建设经费资助



暨南大学出版社
JINAN UNIVERSITY PRESS

中国·广州

图书在版编目 (CIP) 数据

动画短片剧本创作实验教程 / 马欣凡, 江波编著. —广州: 暨南大学出版社, 2012. 12

ISBN 978 - 7 - 5668 - 0387 - 0

I. ①动… II. ①马… ②江… III. ①动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材 IV. ①I053.5 ②J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第 254231号

出版发行: 暨南大学出版社

地 址: 中国广州暨南大学

电 话: 总编室 (8620) 85221601

营销部 (8620) 85225284 85228291 85228292 (邮购)

传 真: (8620) 85221583 (办公室) 85223774 (营销部)

邮 编: 510630

网 址: <http://www.jnupress.com> <http://press.jnu.edu.cn>

排 版: 广州市友间文化传播有限公司

印 刷: 广州市怡升印刷有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 8.625

字 数: 202千

版 次: 2012年12月第1版

印 次: 2012年12月第1次

定 价: 33.00 元

(暨大版图书如有印装质量问题, 请与出版社总编室联系调换)

“高等院校美术与设计实验教学系列教材”编委会

顾 问 杨永善 章瑞安

主 任 徐俊忠

主 编 汪晓曙

委 员 陈其和 何新闻 李 锐 韩 然 李 青 林 强
齐风阁 程新浩 孙 黎 刘颖悟 钟 曦 梁志涛
徐浩艇 詹 武 王建民 王青剑 陈德润 许边疆
陈华钢 车健全 全 心 陈克平 陈 海 邓箭今
张小纲 王 磊 林钰源 陈贤昌 李小敏 蔡忆龙
胡大芬 卢小根 刘少为 温志昌 王 丹 高大钢
李锐文 李茂宁 黄 滨 马欣凡 熊应军 吴泽锋
黎志伟 梁志涛

序

十九世纪英国著名风景画家康斯坦布尔曾经说：“绘画是一门科学。绘画应该作为对自然规律的一种探索而从事。既然如此，为什么不能把风景画看作自然哲学的一个学科，而图画只是它的实验呢？”事实上，从方法论上来看，绘画以及一切造型艺术的确具有科学的天性——任何能称之为创作的作品都须经由反复实验才能完成。

因而，海外先进之国的美术与设计教育历来重视实验教学。我国过去由于经济发展水平的限制和认识上的不足，包括美术教育在内的所有文科教育中，实验教学长期缺位。进入新世纪，情况得到很大改观，教育界上下都深刻认识到实验教学对于培养学生的实践和创新能力至关重要，越来越多的文科院校开始导入实验教学，实验室建设也被提升到空前高度。

广州大学美术与设计实验室经过多年努力，2010年获批为广东省美术与设计实验教学重点示范中心。实验室建设要着眼于硬件配置，更要注重内涵建设。为此，从去年下半年以来，我院组织多名有丰富教学经验的教师汇同其他高校的教师编写了“高等院校美术与设计实验教学系列教材”，经过教师们将近一年的辛勤笔耕和暨南大学出版社的大力支持，这套系列教材终于即将付梓出版。

本系列教材共计十九部，涉及绘画材料、现代工艺、雕塑、陶艺、摄影、服装设计、室内设计、工业设计、动画设计等多个专业，是目前国内美术与设计教育首套系列化实验教材，标志着实验教学由依靠感性经验向理性规范转变，是提升实验教学质量的重要保证。

由于时间和水平有限，教材质量一定存在有待改善的空间，重要的是我们迈出了可贵的第一步，由衷地期望这套教材能够起到抛砖引玉的作用，以引来更多的学校和教师热忱投入到实验教学的建设和改革中，这也是本实验教学示范中心应有的作用之一。

本系列教材的出版，得到广东省教育厅重点实验室建设经费资助，在此表示诚挚的谢意。

汪晓曙

2011年10月

引言

动画短片是动画片的前哨站和试验田，在动画片的创新和提高方面有着极其特殊的地位，同时也是有志于进行动画创作的人必须钻研的领域。作为动画短片创作的第一个环节，动画短片剧本创作更是发挥着举足轻重的作用，动画短片剧本的质量直接决定了一部动画短片所能够达到的艺术高度，而我们往往只重视对动画短片的赏析以及动画短片在技术上的创新和研究，很少有人对动画短片剧本进行专门的研究和关注。甚至有些人认为动画短片的创作可以直接跳过剧本的创作，直接用台本代替剧本，这种舍本逐末的方法往往增加了短片制作的难度，也让创作出优秀作品的初衷无法得以实现。因而对于动画短片剧本写作的探讨显得尤为重要。

本书主要从创意、流程、鉴赏和实践四个方面对动画短片剧本的创作进行了探讨，其中以动画短片剧本的创意理论为纲领，在创意方法的引领下进行了动画短片剧本写作流程的研究，赏析了一部分精选的优秀动画短片，最后对学生的习作作了点评，让读者在学习剧本的写作之前有一个借鉴，也让读者对动画短片剧本写作的理论和实践两个方面都有一定的深入了解。

近年来，许多创新理论不断出现，这些理论来源于各个行业，无数的业界专家在不断的总结和归纳中归纳出来的创新理论，虽然不能成为一种可套用的格式，但其思维方式是值得借鉴的。因此，我们在这里首先对创新思维进行一些探究，并且结合世界优秀动画短片的经典案例，将理论创新应用到动画短片剧本写作中，从而形成全新的写作思路。

其次，本书依据普通动画片的剧本和电影剧本写作流程的相关研究，同时结合动画短片自身的特点，提出了既符合剧本写作一般规律又符合动画自身特点的剧本流程，为动画短片的剧本写作提供了技术上的支持，也让动画短片剧本的写作有了明确的步骤。对于一般的动画短片剧本，读者就可以根据本书提供的流程逐步进行剧本创作；对于已经形成的动画短片剧本，读者也可以通过本书提供的写作流程来进行检验和提高。

最后，对世界优秀动画短片进行分析，可以让读者更加深入地理解在前两篇中所提到的理论知识和思维方式，真实地了解这些理论在动画短片中的运用。通过对这些成功案例的分析，也能够让中国动画短片的创作者们了解自己的作品与世界优秀作品之间的差距，在开阔视野的同时也找到提高自己创作水平的方法。



本书在写作思路注重实用性，希望借此机会能为国内越来越多的动画学院以及动画制作爱好者提供更快捷、更真实的实际操作指南，让他们在动画短片制作的道路上少走弯路，事半功倍。本书多采用世界优秀动画短片中的角色、实例、制作方法等作为案例进行构思和写作，希望对动画短片的创作者们有所裨益，并为推动中国动画短片事业的蓬勃发展尽一份绵薄之力。

目 录

序	1
引 言	1
第一篇 创意篇	1
第一章 动画短片创意概述	2
第一节 动画短片创意过程	2
第二节 动画短片创意核心	5
第二章 动画短片的创意方法	8
第一节 创新的思维特征	8
第二节 创新思维的基础	24
第三节 创新的其他思维方式	33
第三章 动画短片创意策略	42
第一节 动画短片创意与策略的关系	42
第二节 策略的研究要素	43
第二篇 流程篇	45
第四章 动画短片剧本创作概述	46
第五章 动画短片剧本故事梗概	48
第一节 故事梗概的写作	48
第二节 故事梗概的组成	51
第六章 动画短片剧本故事大纲	54
第七章 动画短片剧本的脚本创作	58



第一节	动画短片脚本的画面感·····	58
第二节	动画短片脚本创作的主题·····	63
第三节	动画短片脚本创作中的角色塑造·····	67
第四节	动画短片脚本中的情节冲突·····	69

第八章 动画短片脚本的创新·····71

第三篇 鉴赏篇····· 74

第九章 哲理动画短片赏析·····75

第一节	动画短片《小丑宾果》赏析·····	75
第二节	动画短片《恐怖玩具屋》赏析·····	76
第三节	动画短片《玩偶的脸》赏析·····	77
第四节	动画短片《商标的世界》赏析·····	79
第五节	动画短片《伟大的历史》赏析·····	81

第十章 伦理动画短片赏析·····83

第一节	动画短片《左邻右里》赏析·····	83
第二节	动画短片《堕落的艺术》赏析·····	84
第三节	动画短片《塞巴斯蒂安的巫毒》赏析·····	87
第四节	动画短片《骑士游戏》赏析·····	88

第十一章 抒情动画短片赏析·····90

第一节	动画短片《电风扇和花》赏析·····	90
第二节	动画短片 <i>Pinata</i> 赏析·····	91
第三节	动画短片《失物招领》赏析·····	92
第四节	动画短片《回忆积木小屋》赏析·····	96

第四篇 实践篇····· 101

第十二章 学生剧本点评····· 102

第一节	动画短片剧本《不能遗失》分析·····	102
第二节	动画短片剧本《航道》分析·····	105
第三节	动画短片剧本《下一个目的地》分析·····	107
第四节	动画短片剧本《星火》分析·····	108
第五节	动画短片剧本《被遗忘的角落》分析·····	110

附录····· 112

动画短片剧本创作

实验教程



第一篇

创意篇



第一章 动画短片创意概述

创意就是具有新颖性和创造性的想法。创意的“创”字，可作创造、独创、开来理解；创意的“意”字，包含了主意、意念及意趣、意境等多层词义，创造性是其核心。由这种创造性的活动所带来的结果也必须是独创的、新颖的。

动画短片创作是一种创造性的实践活动，每一部作品都传达着创作者的创意元素或新的探索研究，动画短片的创作同时也可体现为在前人创作经验基础上的借鉴与创新。

第一节 动画短片创意过程

对一部动画短片来说，短片的策划过程是一种创造性的活动，这个行为所带来的结果使动画短片本身更具独创性、新颖性。也就是说，动画短片的创意就是寻求一个动画短片的独创性理念和构想。

例如，由Patrick Jean执导的动画短片《像素：复古游戏》（*PIXELS:Retro Gamers*）（见图1-1），他将那些我们熟悉的8-Bit经典游戏，比如《俄罗斯方块》、《吃豆的小人》、《太空入侵者》等游戏中的角色从游戏当中释放了出来，最终将整个纽约城摧毁，十分精彩。这种独创性的理念将我们所熟知的游戏世界中的元素同真实的纽约城组合在一起，产生了前所未有的独创性效果，实现了动画短片的创新构想。

但是动画短片的创意并不是单纯地寻求新奇视觉体验的过程，它应该是一种始终围绕某种思想或态度来展开的创造性活动。从某种意义上说，动画短片的创意，是一种情绪的肆意宣泄，也是一种理念的尽情表达。

如意大利动画短片《最后期限》（见图1-2），导演就用一些搞笑和极端的方式表达了现代人面对工作压力时的种种无奈，一切有形无形的压力都伴随着老板办公室的剧烈爆炸而得到了极致的宣泄。



图1-1 像素：复古游戏

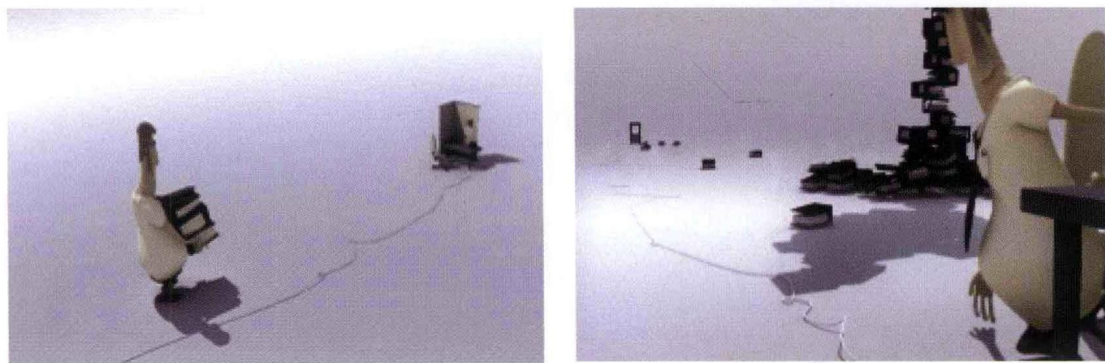


图1-2 最后期限

总而言之，动画短片创意在创意及制作层面上的过程应该是：以展现某种思想或态度为基本出发点，以创造性思维为先导，寻求独特、新颖、具有开创性的叙事方式和表现形式，以独特、清晰、别出心裁的阐释方式展现作品的主旨，以独具匠心而新异的角色形象和镜头画面引人关注、发生趣味、产生感染，从而使观众领会创作意图并给观众留下深刻的印象。

意大利导演Bruno Bozzetto的动画短片《伟大的历史》（*Grasshoppers*）（见图1-3和图1-4），就很好地诠释了这一过程：伴随着轻松欢快的背景音乐、滑稽可爱的人物造型，一个个简单的故事浓缩了从古代到现代、从西方到东方、从蒙昧到文明的发展历程。檣灰飞烟灭中，一切皆归尘土，这正是所谓的“人类一思考，上帝就发笑”的验证。

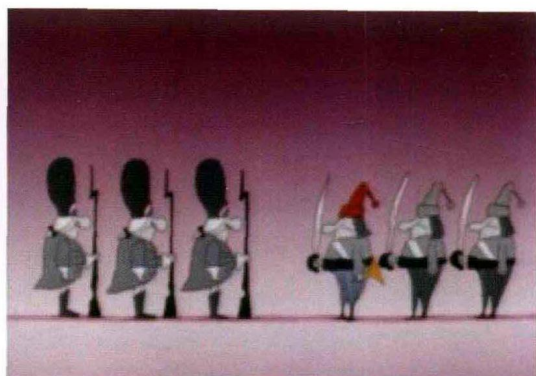


图1-3 伟大的历史

导演以极尽讽刺的笔触阐述了人类的所谓文明发展史其实只是一部充满杀戮和鲜血的战争史这一事实，成就了动画短片中不可多得的创意经典。



图1-4 伟大的历史

与此同时，在情感层面上，动画短片创意还应以独特的表现方式以及其中所展现的对事物的全新理解给人以思想和智慧的启迪，以超然的意境和独特的审美给人以美的熏陶和引导。这是以上这些动画短片之所以总是能够给我们内心带来某种震撼的深层原因。如西班牙动画短片《改变》（见图1-5），就是通过哲学的视角，全新解读了这样一种现象：现代文明对改变的追求本身就是一种可笑的行为，当所有的人都跟着你改变的时候，改变就失去了本来的意义。



图1-5 改变

综上所述，作为动画短片这种艺术形式的创意过程应该包含绝妙的策略性主意、独特的表达方式以及全新的视觉形式，并且在作品中也必须做到这三者之间的完美统一，只有这样才能在动画短片的传播中共同产生效应，才能真正制作出一部创意之作。

第二节 动画短片创意核心

创意过程的策略性主意、独特的表达方式以及全新的视觉形式，在中国动画的繁荣时期涌现的作品中有着集中的体现。单从独特的表达方式和全新的视觉形式这两方面就有剪纸动画《猪八戒吃西瓜》（1958年由万古蟾导演，见图1-6）、皮影动画《张飞审瓜》（见图1-7）、木偶动画《阿凡提》、水墨动画《小蝌蚪找妈妈》（见图1-8）等成功的经典作品。

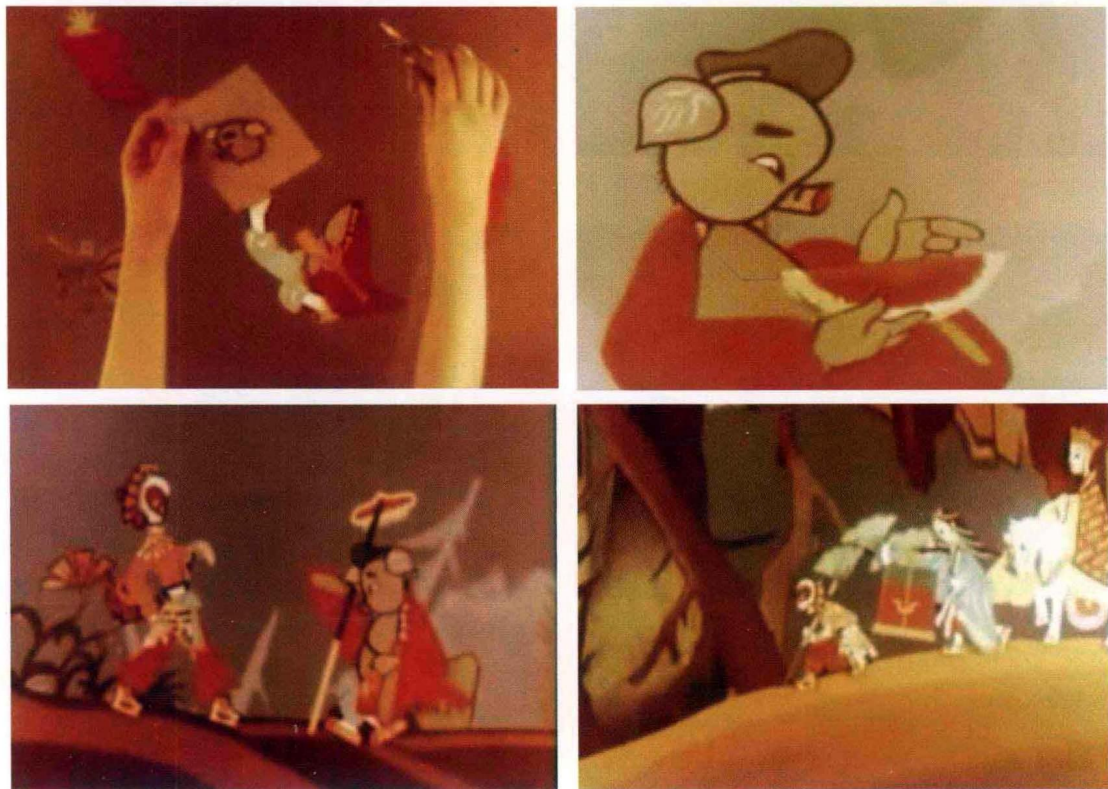


图1-6 猪八戒吃西瓜



图1-7 张飞审瓜



图1-8 小蝌蚪找妈妈

动画产业是文化创意产业，文化是其基础，创意是其内在的核心。动画是一种融技术性与艺术性为一体的艺术表现形式，对于动画短片来讲更是如此。动画短片的创作者就是在不断寻找艺术与技术新的结合点的过程中，促进动画的发展的。动画短片更是动画长片的前锋，要不断进行技术上和艺术上的表达方式的探索。如果没有创意或沦于平庸，作品就很容易被浩如烟海的动画作品所吞噬，从这个意义上说，创意不仅是动画短片创作的核心，也是动画短片的立足之本。



第二章 动画短片的创意方法

创意是一种创造性活动，创新就是创造性地提出问题和创造性地解决问题。创新是个体根据一定的目的和任务，运用一切已知的条件，产生出新颖、有价值的成果（精神成果、社会成果、物质成果）的认知和行为。这就说明创新必须是新颖和有价值的。对于动画短片来说，制作的目的是只有一个，那就是制作出具有新意的作品。

第一节 创新的思维特征

既然我们确立了创新的衡量标准，那么，怎样在动画短片的创作过程中进行创新呢？近年来，许多创新理论不断出现，这些理论来源于各个行业，无数的业界专家在不断地总结和归纳中归纳出来的创新理论，虽然不能成为一种可套用的模式，但其思维方式是值得借鉴的，因此，在这里我们对创新思维进行了一些探究。

一、创新思维的发散性

创新思维应该是发散的、开放的、开阔的、爆破性的，犹如核能反应时的裂变一样，会不断产生许多不同的结果。

有这样一个故事：一个寒冷的冬天，纽约一繁华大街上，有一个双目失明的乞丐。那乞丐的脖子上挂着一块牌子，上面写着“自幼失明”。从他身边经过的人都装作没看见似的走开了。有一天，一位诗人走到他身旁，乞丐便向诗人乞讨。诗人说：“我也很穷，不过我可以给你点儿不一样的东西。”说完，他随手在乞丐的牌子上写了一句话。那一天，乞丐得到了很多人的同情和施舍。后来他又碰到那位诗人，很奇怪地问：“你给我写了什么？”那诗人笑了笑，念出了那块牌子上他所写的句子：“春天就要来了，可我不能见到它。”

当时正是“寒冷的冬天”，人们盼望着严冬早日结束，春天早日到来。诗人写的“春天就要来了”唤起了人们对春天的憧憬和遐想，紧接着的那句“可我不能见到它”表达了乞丐的痛苦、不幸和无比失望的情感，也表达了乞丐热爱生活、珍惜生命的思想，于是唤起了人们的同情、怜悯和关爱。