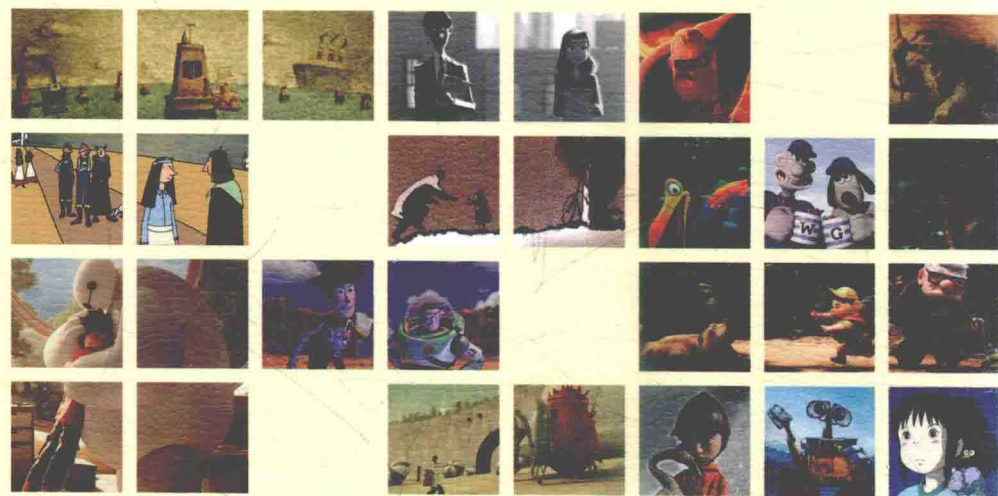


动画电影制作 与角色塑造

王筱竹 著

Study of Relationships between
Animation Screenwriting & Character Developing



清华大学出版社



动画电影剧作与角色塑造

王筱竹 著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

动画电影剧本是以视觉性语言讲故事的剧本形式。本书将设计理念纳入剧作理论中,围绕剧本创作与角色塑造的关系展开,讲述了如何运用创造性思维塑造动画角色的剧作方法。本书适合作为高等院校动画剧本创作相关专业的参考教材,也适合作为动画电影剧本写作和动画角色设计从业者与爱好者的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画电影剧作与角色塑造 / 王筱竹著. — 北京:清华大学出版社, 2017

ISBN 978-7-302-41679-1

I. ①动… II. ①王… III. ①动画片—电影剧本—创作方法—研究 IV. ①I053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第237781号

责任编辑:田在儒

装帧设计:戴胤

责任校对:李梅

责任印制:杨艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者:三河市铭诚印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:155mm×230mm 印 张:15.25 字 数:179千字

版 次:2017年8月第1版 印 次:2017年8月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:49.00元

序

从本质而言，动画隶属于电影的范畴，因此在剧作上并无明显的差异，尤其是在创作思维越来越趋向交叉融合的今天，两者之间的边界更是呈现模糊的状态。不同之处是真人角色（有些电影也使用虚拟角色）和动画角色，这种差异决定着创作者在角色塑造上的主观介入程度。比较真人饰演的角色，动画角色形象几乎没有限制。从形态至表演，均可由创作者自由驾驭，但从故事及角色所体现的、作为人的情感，却与真人角色表演要求是一致的。因为它（他）们都是基于观众的心理和情感需求而塑造的角色。本书对以上问题做了清晰的梳理和深入的研究，尤其是针对具有代表性的动画电影案例和一些典型的角色，在特定的故事情景中的细腻且富有个性的情感和心灵的刻画，作了深层和具体的分析，这对于无论是动画剧本写作的学习者或是动画形象的设计者，都有很好的启示和参考价值。

清华大学美术学院 吴冠英
2017年3月

目 录

第1章 导论 /1

1.1 动画电影的发展 /2

1.2 研究现状 /7

1.3 概念界定 /12

1.3.1 动画电影剧作 /12

1.3.2 角色塑造 /13

第2章 动画电影剧本创作 /16

2.1 动画剧本的产生与特质 /16

2.1.1 动画技术的发展 /17

2.1.2 早期动画创作模式 /19

2.1.3 动画角色创作的演变 /21

2.1.4 动画剧本形式 /30

2.1.5 动画创作流程 /36

2.1.6 动画剧本的特点 /38

2.2 题材 /52

2.3 主题 /54

2.4 情节 /56

2.4.1 故事与情节 /56

2.4.2 故事与动画类型 /60

2.4.3 情节模式 /63

2.5 结构 /69

第3章 动画角色塑造 /73

3.1 动画角色感知力 /77

3.1.1 角色设置 /78

3.1.2 角色出场 /82

3.1.3 角色质感 /87

3.2 动画角色性格塑造 /90

3.2.1 性格探源 /90

3.2.2 角色性格模式设定 /94

3.2.3 扁形性格与圆形性格 /98

3.2.4 内在性格与外在性格 /100

3.2.5 角色性格表现 /102

3.3 动画角色造型设计 /112

3.3.1 角色定位与影片类型 /113

3.3.2 造型语言与性格表现 /115

3.3.3 造型设计的符号化表现 /123

3.4 动画角色动作设计 /131

- 3.4.1 “动作”的概念界定 /132
- 3.4.2 角色的动作化与“运动”思维 /132
- 3.4.3 角色的行为动机 /134
- 3.4.4 角色表演与情感植入 /136
- 3.4.5 动作与反动作 /140

第4章 动画电影剧本创作与角色塑造 /143

- 4.1 动画剧本与创作思维 /143
 - 4.1.1 动画剧本的叙事结构与角色塑造 /144
 - 4.1.2 角色塑造与创意发散点 /150
 - 4.1.3 剧本创作的可视化 /157
- 4.2 剧本结构与角色塑造 /162
 - 4.2.1 结构的内在本质与外在形式 /162
 - 4.2.2 动画电影剧本的节奏 /168
- 4.3 角色塑造与艺术审美 /176
 - 4.3.1 电影画面语言 /176
 - 4.3.2 角色塑造的感受性原则 /183

第5章 回顾与展望 /197

- 5.1 对动画电影剧本创作的认识 /197
 - 5.1.1 剧本的写作法则 /198
 - 5.1.2 从“点子”到原型故事的产生 /199

VI 动画电影剧作与角色塑造

5.1.3 动画分镜头台本的作用力 /199

5.2 对角色塑造的研究 /200

5.2.1 重视感受性的原则 /200

5.2.2 重视细节的设计原则 /201

5.3 对未来的探索与展望 /202

5.3.1 回望过去 /202

5.3.2 创造未来 /205

5.4 结语 /208

附录 奥斯卡获奖动画电影年表（1933—2017 年）/211

参考文献 /228

后记 /234

第1章 导论

动画电影剧本的创作与动画前期设计是决定影片品质的重要因素。将更多精力投入动画前期的创作中已经成为动画行业的至理名言。剧本是影片拍摄的依据。剧本创作越出色,故事或图像就越吸引人。^① 剧本为影片提供了戏剧性的故事情节和风格化的角色,并成为影片节奏控制的参考。本书基于动画电影理论而展开,以剧作原理和剧作思维为切入点,从系统的角度探讨动画电影剧本创作与角色塑造关系的问题。动画作为一种表现形式,其艺术语言和制作过程的特殊性又决定了动画电影与其他媒介之间的差异。动画电影剧作正是依据这种差异而进行的创作。不同风格的动画形式又对剧本的创作提出不同的规范和要求。本书结合本体研究与设计方法论研究,将动画语言作为动画电影剧作的创作前提,以理论结合实践的思路,逐步探索剧作中故事的形成以及动画角色塑造的创作方法和创作可能性,并尝试对动画剧作思维提出新的命题和思考,以为动画电影剧作理论的发展提供借鉴和补充。

^① [英] 保罗·韦尔斯. 剧本创作 [M]. 贾茗葳, 马静译. 大连: 大连理工大学出版社, 2009: 7.

1.1 动画电影的发展

动画是艺术与技术结合的产物。技术进步是影响动画艺术创作模式和风格变化的主要因素。动画电影发展初期,动画仍然依托于电影的放映体系,无论是在制作技术还是艺术风格与创作模式方面,动画电影的发展无法剥离与电影的关系,电影技术的发展极大地促进了动画的发展。技术的进步总是为动画带来新的发展契机,动画地位的不断提 高以及新材料、新形式的产生对动画创作的艺术水准提出了更高要求。20 世纪 90 年代后半期,计算机动画等数码媒介的迅速普及改变了以往成本昂贵的制作模式,独立动画制作开始流行。例如,日本的独立制作动画活动诞生了许多如今活跃在一线的动画制作者,其中包括《头山》的作者山村浩二、新海诚等观众熟悉的动画艺术家。^① 同时,数码媒介的普及使我们进入一个“谁都可以制作动画”的年代,创作者队伍不断扩大。另外,互联网等工具的使用也增加了创作者之间、创作者与观众之间交流的机会,越来越多的动画人推出了题材和内容更加多样化的作品。近年来,动画已经逐渐巩固了它作为艺术形式和娱乐方式的地位,被广泛应用于电影、电视、广告、网络、手机、美术馆等领域。动画涉及的领域越来越广泛,已经成为 21 世纪无所不在的视觉语言。另外,动画在创作上并没有固定的观念,审美体验形式的多样化同时也拓展了剧作思维模式,为动画电影剧作者提供了更多表现手法和创作途径。

① [日]津坚信之.日本动画的力量:手塚治虫与宫崎骏的历史纵贯线[M].秦刚,赵峻译.北京:社会科学文献出版社,2011:118.

1. 动画电影剧本模式的产生与特点

动画电影剧本的产生与迪士尼早期的创作模式有关。动画电影诞生于20世纪初叶,在其诞生之初,电影处于黑白、无声的探索阶段。动画电影还不是一个单独的类型,而是作为在电影开场前放映的娱乐短片,影片内容只是对生活的简单模仿,电影剧本也无从产生。动画电影发展初期,仅以提纲、草图等作为拍摄前的参考依据。1938年,迪士尼开创了从形式标准化转向戏剧化的剧作模式,成为动画电影剧作的雏形。

迪士尼作品得益于精密周详的动画前期创作,在正式拍摄前主要以绘制故事板的方式确定影片的故事内容、细节、构图等环节。每一幕场景都绘制草图、设计角色动作,贴在板上供大家分析讨论,最后整理出来一整套连环画式的剧本。^①故事板形式避免了重复工作,又能够保证动画质量,一直沿用至今。故事板的视觉表现形式直接影响文字剧本的创作思维,在文字剧本中,故事叙事与角色塑造须以具有“镜头感”的语言架构文本,并在这种视觉化的基础上呈现出动画语言特有的质感。与文学作品的创作不同,动画电影文字剧本的创作绝不是“闭门造车”,而是与其他部门的动画设计师,乃至整部影片各环节的创制产生互动,并在不断探讨与修改的过程中最终完成的。动画电影剧本是以视觉性语言讲故事的剧本形式,视觉化、镜头感、动画语言表现力等剧作要素则作为“关键词”暗示了剧本文字的功能性,即如何用最简洁的语言,表达最富有想象力的情境、塑造生动各异的角色性格,如何用文字架构出电影的整体节奏。动画电影文字剧本的

^① 孙立军,马华.美国迪士尼动画研究[M].北京:京华出版社,2010:32.

最终价值体现在图形的转换功能上,因此“运动思维”在剧作者的创作过程中起到重要作用。

2. 动画角色塑造的历史转变

1824年,英国的彼得·罗杰特发表了《移动物体的视觉暂留现象》。视觉暂留原理是动画形成的根据。1917年,德国实验心理学家马科斯·惠特海默进一步对“视觉暂留现象”进行了研究,惠特海默实验为动画的发明和发展提供了科学基础;1906年,布雷克顿制作了世界上第一部动画影片《滑稽脸的幽默相》。法国的埃米尔·柯尔进一步发展了动画的拍摄技术,用遮幕摄影法将动画和真人表演结合起来;1914年,温瑟·麦凯推出剧情动画影片《恐龙葛蒂》。《恐龙葛蒂》是第一部注重拟真与夸张的动画片,包含完整的故事情节与角色个性,极具娱乐性。其中憨态可掬的动画角色恐龙“葛蒂”,甚至成为名噪一时的动画明星。这部动画与真人表演相结合的动画电影改变了此前动画作品中的艺术倾向,开创了一种重视角色塑造、故事结构和通俗趣味的新型动画创作模式,标志着美国动画商业模式的形成,具有历史象征意义。麦克斯·弗莱雪于1916—1929年创作了《墨水瓶人》,并将照片和绘画艺术结合在一起。在有声电影初期,弗莱雪兄弟创作了电影《贝蒂·布普》和《大力水手》,其中“大力水手卜派”逐渐成为美国民众理想中的个人英雄主义的化身。1919年,奥托·梅斯默成功地塑造了一只“个性十足”的“菲利克斯猫”,深受观众喜爱。

动画与连环漫画这两种艺术形式的联系十分紧密,早期动画角色很多来自连环漫画中的“图画故事”。这种从平面形式直接移植到电影中的动画角色形象具有一定艺术形式上的缺陷,难以表现角色本身的性格。1923年,“沃尔特·迪士尼动画片公司”正式成立。沃尔特表现出剧本

写作方面以及对于角色塑造方面的天分，尤其在对角色的运动节奏与时间掌控方面都十分专业。1926年，沃尔特绘制了兔子“奥斯瓦尔多”。在系列短片《奥斯瓦尔多》第二集里，沃尔特将“奥斯瓦尔多”打造成一个极具个性的角色。

迪士尼萌芽之初，沃尔特与乌布·伊沃克斯共同创作了“米老鼠”。1928年5月，“米老鼠”在好莱坞预演之后，沃尔特推出《疯狂的飞机》和《骑快马的高卓人》。1928年11月18日，有声电影《气船威利号》上映，反响极为强烈。20世纪30年代，迪士尼相继开发了“米老鼠”题材的系列动画片，“布鲁托”“高飞狗”“唐老鸭”等角色作为“米老鼠”的伙伴纷纷登场。这批卡通角色的成功塑造为迪士尼王国的迅速崛起奠定了基础，然而迪士尼本人追求完美的精神与说故事的才能，更是维持公司品质的原动力。^① 由于片场制度的建立，迪士尼的创作风格逐渐转向定型化，并向着以迎合大众趣味为主的写实风格转变。

3. 对动画艺术形式与风格的探索

动画的发展体现出创作者从自发到自觉的过程。美国与欧洲的动画发展各有侧重，美国动画商业模式的形成标志着二者在艺术风格上的差异。欧洲早期动画片更倾向于对实验性、艺术性的探索，并没有形成一定的产业规模。1950年，电视的普及造成以UPA为代表的小型动画企业尝试“有限动画”的制作。1958年1月手塚治虫创作的《铁臂阿童木》问世，确立了以剧情为重点、重角色塑造的日式动画风格。日本动画从此形成了不同于美国的动画制作风格，一大批佳作的问世标志着日本动

^① 孙立军，马华. 美国迪士尼动画研究 [M]. 北京：京华出版社，2010：20.

画进入了历史上的黄金时期。

4. 动画电影在中国的发展历程与态势

万氏兄弟^①于1926年创作了中国第一部动画片《大闹画室》，1935年制作了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，1941年拍摄了全亚洲第一部动画长片《铁扇公主》，此片标志着中国动画走向成熟。20世纪五六十年代成为中国动画发展的鼎盛时期，中国动画艺术家致力于对本民族艺术风格的研究与探索，《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《大闹天宫》等一大批优秀动画片荣获至高荣誉，并得到全世界观众的喜爱和好评。

20世纪90年代末至今，中国本土逐渐成为美、日动画的加工市场，本土动画发展严重失衡。当前的经济大发展时期，中国动画不再拥有当年“中国学派”的大国风范与影响力。动画产业发展态势迅猛，但尚未进入良性发展阶段。国内动漫产业近几年的高速发展主要是投资拉动，整体来看，我国动漫产业仍然处于发展的初期阶段，今后会更更多地受益于转型升级所带来的质量和效益提升。

当前，日本、欧美的动漫产品大量占据国内消费市场，本土原创内容所占份额仅为我国动漫内容消费市场的11%。动画产值相对低下成为中国动画产业发展的瓶颈。笔者认为，动画创作问题是首要问题。虽然经过多年的努力，国产动画电影内容生产实力有了进一步提升，类型和题材也日趋多元化，票房持续走高，然而，仍匮乏质量出众的好作品，令观众逐渐失去兴趣和热度。部分作品在动画创作风格上的“迷失”，造成对国外尤其日、韩动画的盲目照搬等行为，甚至在某种程度上打击

^① 万氏兄弟即万古蟾、万籁天、万超尘、万涤寰。

了国内观众对于本民族文化的自信。这种现象也暴露出在动画创作方面的许多弊端：对中华民族艺术风格探索研究的停滞不前、在动画制作的前期创作中缺乏适度的理性与热情等，这些问题都是阻碍国产动画发展的结症。故事创作以及角色塑造等前期创作要素是决定动画影片成败的决定性环节，只有把精力放在动画创作本身，才能创作出观众喜爱的故事和角色。

本书从文字剧本的创作方法和思维模式角度出发，结合传统剧作的相关理念，分析动画电影的剧作途径。影视剧本写作的共性与基本要求是文字具有“镜头感”，以便视听语言的转化。而动画语言是区别于一般媒介表现形式的决定性因素，同时也是进行动画电影创作的关键。本书尝试在剧作范畴内重新界定动画角色塑造的概念，并将艺术设计理念融入剧作思维中，着重强调造型设计与动作设计对角色塑造的影响。并通过对设计原理的分析，归纳总结出有助于剧本创作和剧作思维的规律，以为动画剧作者在“视觉化”要求的前提下，提供多维度的创作途径。

1.2 研究现状

动画电影是用动画的表现形式讲故事的电影，属于电影的一种类型。剧情动画在剧作结构上借鉴了电影的构成原理，不同的是，动画语言的特殊性造成了动画电影在叙事结构和表现矛盾冲突等方面具有更加灵活的手法，因此，动画电影的剧作思维具有符号性、灵活性的特点。同样用视觉语言讲故事，但是动画电影在满足观众的心理期待与诉求方面，幽默、夸张的表现手法仍然是最重要的。然而一切理论

都是相对的,经验和规律的总结为创作者提供理论依据和参考,但并不是绝对真理。伴随计算机软件的普及,动画制作的途径和表现形式更为多样化。在“谁都可以做动画”的时代,为动画找到一种面面俱到的定义已经越来越难,甚至真人电影与动画之间的分水岭已经消失。在某些真人电影的制作中通常将动画与真人结合在一起,令观众真假难辨。^①例如,2009年由詹姆斯·卡梅隆导演的《阿凡达》(*Avatar*) (图 1-1),影片多达 1600 个特效镜头和数百个 CG 角色,40% 的画面由实景拍摄,60% 由计算机生成。《阿凡达》将 3D 技术发挥得淋漓尽致,让观众深入近乎完美的幻想世界,感受极具真实感的故事场景。3D 技术的突破,为观众增加了新的审美体验,全新的审美需求又将影院从此转向了数字化。



图 1-1 《阿凡达》,2009 年,詹姆斯·卡梅隆导演

保罗·韦尔斯在《剧本创作》一书中论述了动画之所以成为一门与

① [英] 保罗·韦尔斯. 剧本创作 [M]. 贾茗葳, 马静译. 大连: 大连理工大学出版社, 2009: 12.

众不同的艺术的理论依据。韦尔斯指出,即使在不同时代和技术背景下,动画依然能够保持其自身的艺术语言的特点,这种特质是任何类型的动画电影剧作者所不能忽略的。“动画是一门超现实的艺术。独立电影制片人用丰富多彩的动画图像生动地展示人物的内心世界,动画师在大片中营造出震撼人心的视觉效果。但动画仍是目前最具多样化、最独立的艺术表现形式。”韦尔斯进一步指出,在计算机时代到来之前,动画可称得上是过程的艺术,其制作方法的决定因素是人物和物体的自觉“移动”以及产生移动效果的“定格”概念。进入计算机时代之后,动画保留了传统的剧作方式,但是“定格”的概念失去了决定性地位。诺曼·麦克拉伦曾说:“每两帧之间的动画效果要比每帧的效果重要得多。”(所罗门,1987年)韦尔斯认为这是与动画定义相关的最重要的论述之一,并指出“动画最重要的因素是艺术家在图像叠加和发展的过程中自觉营造的美感和技术不一定出现在两帧之间,但肯定在动画播映的过程中有所体现”。^①这一特点使动画成为一种与众不同的艺术。动画是图像移动的过程,它的进程始终受到由各种需求决定的自觉创作策略的制约与权衡。韦尔斯表示,“动画只是创造性的‘动作’展示,这种展示通过包括图像绘制、材料组建和胶片制作的过程来完成。动画的设计者和剧本作者要领会其中的内涵。他们的创作不仅要达到真实动作的效果,还要恰到好处地体现出动画的特色”。

罗伯特·麦基在《故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理》一书中论述了银幕剧作的原理,并阐释了三幕戏剧结构和人物塑造的重

① [英] 保罗·韦尔斯. 剧本创作 [M]. 贾茗葳, 马静译. 大连: 大连理工大学出版社, 2009: 13.