

21世纪高等院校动画专业系列教材

ANIMATION SCRIPT AND ITS LITERATURE ROOTS

动画脚本创作及文学之源

主 编/刘 磊 张元龙
副主编/贾宏涛



武汉理工大学出版社
WUTP Wuhan University of Technology Press

21世纪高等院校动画专业系列教材

动画

脚本创作及文学之源

主 编/刘 磊 张元龙

副主编/贾宏涛



武汉理工大学出版社
Wuhan University of Technology Press

图书在版编目 (CIP) 数据

动画脚本创作及文学之源/刘磊, 张元龙主编. —武汉: 武汉理工大学出版社, 2005. 9
ISBN 7-5629-2326-4

I. 动… II. ①刘… ②张… III. ①动画片-电影剧本-创作方法 ②动画片-电视
剧本-创作方法 IV. 1053.5

中国版本图书馆CIP数据核字 (2005) 第095926号

出版者: 武汉理工大学出版社

社 址: 武汉市武昌珞狮路122号

邮 编: 430070

电 话: 027-87394412 87384729 87395219

传 真: 027-87397097

Http://www.techbook.com.cn

E-mail: yang91234@sina.com

开 本: 185 × 230

印 张: 11.5

字 数: 177.4千字

版 次: 2005年9月第1版

印 次: 2005年9月第1次印刷

印 数: 1 ~ 3000册

定 价: 32.00元

发行者: 各地新华书店

承印厂: 武汉中远印务有限公司

(本书如有印装质量问题, 由承印厂负责调换。)

序

人总是生活在现实之中，但无论在什么情况下，希望与梦想乃至由此产生的冲动都深深根植于每一个人的心中，动画就是我们这样一批人追求的理想。我们坚信：中国动画，承载着太多人的梦想，总有一天会乘风破浪、气贯长虹的。

面对当今全球动画产业的惊人发展，我们愕然：曾经辉煌过的中国动画如何发展？与国外相比，我们的确相差得太多——高素质的人才、精彩的创意、最先进的技术、充足的资金、超前的市场理念和管理手段……不一而足。为此，每每提及中国动画，不免会有人诟病。然而批评一种艺术的表现水准，乃至一个行业的发展是简单的，但这种轻而易举的、停留在口头上的批评是不会促进任何事业发展与进步的。文王拘而演《周易》、仲尼厄而作《春秋》、屈原放逐乃赋《离骚》、左丘失明厥有《国语》，中国动画要在烈火中复生，需要的是脚踏实地的付出与努力。

每念及此，就无时无刻不让我们意识到自身的责任。“汇佳动画”自1997年成立以来，卧薪尝胆，勤勉不怠，建立了中学、大学、动画公司，产、学、研三位一体的动画产业实体和以能力为本位，以课程模块为基础，包括8大专业16个教学方向，从选课到工作室的三级课程体系。由于其业绩突出，现在已经成为动画学会理事、中国动画学会教育委员会常务理事、中国电视家协会卡通艺术委员会理事。

同时“汇佳动画”也培养了一支有学识、有思想、有经验、有热情的教师队伍。不断地推敲、论证，虚心地学习、借鉴，大胆地摸索、创新，悉心地总结、完善，成就了这套动画教材。这里不仅沁润着教师的教学经验，凝聚着从业心得，更饱含着我们对于中国动画发展和行业理念的深入了解和体会。我们的教师在工作繁忙、缺少经费和诸多外来干扰的情况下，没有写四平八稳而毫无创见的应景文章，而是凭着良心、热情和责任感，爬罗剔抉，条理成文；旁征博引，整修为篇。其间含辛茹苦，废寝忘食，可窥一斑，但是，我们相信这样的披荆斩棘是值得的，因为必先有赋予动画教育生命的教师，而后才能有一批赋予动画活力与成功希望的新生力量。

作为从事动画艺术的教育者，我们愿承前启后，去期盼、创造中国动画的又一个辉煌。前面的路还很长，而且必定满是艰辛困苦，希望我们的努力能够在我们身后成就一片充满欢乐和激情的乐土。设想在若干年后，当中国动画为人们所津津乐道之时，其中的甘苦也会成为我们记忆中一段弥足珍贵的情怀。

21世纪高等院校动画专业系列教材编委会名单

主 任：杨新立 王 强 张 武 雷绍锋

副主任：刘 磊 宋海新 张元龙 杨学忠

秘书长：杨 涛

委 员：吴海新 林 邴 贾宏涛 芦 玮 周建国

侯丹丹 王 露 刘鸿良 李广华 王丁力

陈 晨 王丰滨 林 彤 郑 东 杜 非

张 宁 王 砺 卢 明 张丽辉 张 杰

牟宗泉 张 巍

自序

王国维说，一代有一代之文学。

如今，进入到了读图时代和大众文化臻于鼎盛的时期。在许多艺术家的努力和探索之下，动画已经成了一种独立的艺术形式和文化载体，其受众也远远超出了我们的父辈对它的定义。

任何艺术形式和艺术内容都是相互协调的，比如我们说诗歌之所以是诗歌，是因为某个作品不仅具有诗歌的形式，还具备诗歌的神韵。二者缺一，这个作品就很难被我们定义为诗歌。动画也是如此，作为一种独立的艺术形式，就一定有这种艺术形式所善于，或者说更适于表现的艺术内容。

我们所说的更适于动画表现的内容是什么？这就是一个动画文学创作者必须明了并且需要准确回答的问题。其实，我们也不必为此大费周章，论证出一个精确到小数点后三位的定义。凡是看过动画片的，都会有这样的共识：动画艺术更适于表现那些富于缤纷幻想色彩的故事。而对于一个创作者来说，真正难以回答的是，如何才是富于幻想色彩的故事，以及怎样才能构思并创作出富于幻想色彩的故事？

如果你想尝试创作出一部充满奇特生物和魔法甚至尖端科学技术的动画作品；如果你想尝试创作出一部闪烁着神话、史诗光芒，结构宏大，种族众多并且涉及神秘文化的动画作品；如果你想尝试创作出一部洋溢着童话般温馨和人文关怀的动画作品；如果你想尝试创作出一部立意深刻，人物个性鲜明，情节曲折，张弛有度，引人入胜的动画作品……如果你想开启创意并掌握编剧的技巧，那么，这就是你要寻找的那本书。

目录

序

自序

001 上篇 动画脚本的创作

003 第一章 动画脚本的创作基础

015 第二章 主题

024 第三章 人物

029 第四章 开端和结尾

037 第五章 段落和情节点

047 第六章 场景

055 第七章 改编

061 下篇 动画脚本的创作源泉

063 第一章 神话

083 第二章 史诗

100 第三章 神魔小说

116 第四章 童话

129 第五章 传奇

146 第六章 科幻文学

164 第七章 幻想

上篇

动画脚本的创作

第一章 动画脚本的创作基础

随着动画市场的进一步繁荣，从事动画创作的人越来越多，但高质量的作品可能不会很多。如何才能创作出生动有趣，感人肺腑，让大家喜闻乐见的动画作品？我们认为，最关键的问题是动画脚本的写作。

本书下篇，我们将要介绍的多种文学样式以及相关作品，会成为我们动画创作取之不尽、用之不竭的灵感、源泉。但是这些优秀的文学作品是不能直接制作成动画作品的，还需要把它们改写成脚本亦即进行第二次创作。究其原因，是文学作品的语言更多地依赖着读者的想像而缺少画面感。

什么是画面感？我们可以简单举个例子。比如文学作品中有这么一句话：“一个人在打鸟。”这时我们就可以去想像，什么样的人打什么样的鸟，这个打鸟的人是男人还是女人，是年轻人还是老年人；这个鸟目前的状态怎样，是在飞翔还是落在树上。这些都是通过我们的想像来完成的。可是要把它变得有画面感就不能这样写了。如何写？我们先得明确这个人的具体外貌特征，然后再来看一看环境特征，最后再明确他要实施动作的受动对象的具体特征。那么我们就可以这样来写：有一个穿着蓝色运动衫的年轻人端着猎枪站在湿漉漉的草地上瞄准天上一群正在飞翔的大雁准备射击。

有读者会说，这和我们小学时学的扩充句子一样，不就是把简单的语言扩充完整吗？其实这么说的不准确，我们不仅要把简单的语言扩充完整，而且还要使我们的语言有画面感和镜头的层次感。

那么什么是画面感和镜头的层次感？也就是说我们写出来的文字不是用脑子去理解的，而是要像电视或漫画那样用眼睛去看的。在写作的时候，我们就要把我们

笔下的文字想像成画面和一组组的镜头。

像刚才这句话：一个人在打鸟。我们如果把它制作成动画片至少要有四个镜头。首先是这个猎人的镜头，他的整体特征和周围的环境要通过这个镜头表现出来。其次是鸟的镜头，大雁在天空中的位置和状态，是排成了“一”字还是排成了“人”字。再次是那个人举枪瞄准进行射击的镜头。最后是大雁中弹从天上掉了下来的镜头。每一个镜头都要详细进行描写。

也就是说，如果要把刚才那句话改编成动画剧本，我们至少要准备四个镜头，而且是十分详细的。

那么动画脚本的格式是什么样子的呢？动画脚本一般分为详细脚本和简要脚本两种，每种写法虽然没有具体的格式要求，但在写作时一般都要求按照镜头来写。也就是说我们要在脚本中具体详细地描写我们想要表现的镜头。

还是以刚才那句话为例，“一个人正在打鸟。”我们说是由四个镜头组成的。第一个镜头要表现猎人，那么我们首先要交代清楚时间，是早晨还是晚上，是中午还是黄昏；然后要交代一下环境，是沼泽还是森林，是船上还是骑着马；接着描写所要表现在镜头里的中心画面猎人，他的表情，他的服装，他的动作，他身上的饰物；最后还要描写一下镜头中出现的一些小的细节，比如说他的狗正在干什么，他有没有其他的同伴，他的同伴这时是以什么样的动作出现在画面里的。

下面我们就把这几个镜头反映出来。

1.（表示第一个镜头，是镜头的序列，下同）时间：黄昏，太阳正在西沉，橘黄色的光芒使所有的事物都笼罩着一层橘黄色。在一片浅浅的沼泽地里（如果你对沼泽地有更具体或更重要的想法可以详细地写出来，但一般我们也要给导演留下想像的空间），一个身穿土黄色上衣、深色裤子的年轻猎人正缓缓走来，他一只手扶着肩上的猎枪，一只手拉着马的缰绳。在他身后是一匹黑色的骏马，马鞍上挂着一

些野鸭的尸体。一只黄黑相间的猎犬在他前面跑着，样子十分开心。沼泽地里一些蓝色的野花盛开着。

2. 地点：沼泽地的上空。天空中有许多棉絮状的云彩，夕阳在云中半隐半现，云彩被镀上了一层橘红色。一群大雁从南往北飞过，它们排成一行，领头的大雁发出凄厉的叫声，有几只大雁随声附和。在这群大雁不远的后方，还有一群大雁正向这里飞来。

3. 地点：沼泽地。猎人听见大雁的叫声，抬起头，端起猎枪开始瞄准。猎枪随大雁的运行轨迹开始转动。猎人的手慢慢扣动扳机，“砰”的一声，枪管冒出一阵白烟（在这个大镜头里，如果为了追求效果还可以细分出几个镜头，如瞄准时瞄准镜的特写等。但一般来说动画脚本写到这个程度就可以了，要给导演留下一些想像的空间。除非为了表达特定的内容而不允许最后的画面和脚本有区别）。

4. 地点：天空。一声枪响，一只大雁的身子一晃，猛地向下掉落，它徒劳地拍打着翅膀想让自己飞起来，但是没有用。它的身子还是不断地下坠。它用凄凉的眼神看了自己的首领一眼，然后惨叫着掉了下去。

以上就是我们根据刚才的那句话改写成的动画脚本。也许有人会说：难道这就是动画脚本呀，太啰嗦了，还不如小说写得精彩呢。的确如此，动画脚本和小说是有区别的，下面我们就来分析一下小说和动画脚本的区别。

首先是表达方式的不同。小说的表达方式是文字，而脚本的表达方式是画面。

我们在阅读小说的时候，是依据文字来展开想像的。虽然有些书中也配着一些插图，但插图只是起到了画龙点睛以及提示的作用，更多的还是依赖读者的想像，所以就出现了许多小说改编成电影或电视剧以后不理想的情况，金庸的武侠小说就是如此。在《射雕英雄传》中，黄蓉第一次以女孩的身份出现在郭靖面前的时候，书中是这样写的：

郭靖把药方揣在怀里，出了西门，放开脚步，向城外奔去。出得城来，飞雪愈大，雪花点点扑面，放眼只见白茫茫的一片，野外人踪绝迹，行了将近十里，前面水光闪动，正是一个小小湖泊。此时天气倒不甚寒，湖中并未结冰，雪花落在湖面，都融在水里，湖边一排排都是梅树，梅花再加上冰花雪蕊，更显皎洁。郭靖四望不见人影，焦急起来：“莫非他等我不来，先回去了？”放声大叫：“黄贤弟，黄贤弟。”只听忽啦啦一声响，湖边飞起两只水鸟。郭靖好生失望，再叫了两声，又想：“或许他还未到达，我在这里等他便了。”

.....

突然身后有人轻轻一笑，郭靖转过头去，水声响动，一叶扁舟从树丛中飘了出来。只见船尾一个女子持桨荡舟，长发披肩，全身白衣，头发上束了条金带，白雪一映，更是灿然生光。郭靖见这少女一身装束犹如仙女一般，不禁看得呆了。那船慢慢荡近，只见那女子方当韶龄，不过十五六岁年纪，肌肤胜雪，娇美无比，容色绝丽，不可逼视。

郭靖只觉耀眼生花，不敢再看，转开了头，缓缓退开几步。那少女把船摇到岸边，叫道：“郭哥哥，上船来吧！”郭靖猛吃一惊，转过头来，只见那少女笑靥生春，衣襟在风中轻轻飘动。郭靖如痴似梦，双手揉了揉眼睛。那少女笑道：“怎么？不认识我啦？”郭靖听她声音，依稀便是黄蓉模样，但一个肮脏褴褛的男叫化，怎么会忽然变成一个仙女，真是不能相信自己的眼睛。只听背后黄河四鬼纷纷叫嚷：“小姑娘，快来割断我们身上的绳索，放我们下来！”“你来帮个忙，我给你一百两银子！”“每人一百两，一共四百两！”“你要八百两也行。”

那少女对他们浑不理睬，笑道：“我是你的黄贤弟啊，你不睬我了吗？”

郭靖再定神一看，果见她眉目口鼻确和黄蓉一模一样，说道：“你……你……”只说了两个“你”字，再也接不下去了。黄蓉嫣然一笑，说道：“我本是女子，谁要你黄贤弟、黄贤弟的叫我？快上船来罢。”郭靖恍在梦中，双足一点，跃上船去。

黄蓉的出场可以说充满了诗情画意，作者把她安排在了一个相当优美的环境中，用环境烘托了人物超凡脱俗的气质。这样的环境在现实生活中是很难找得到的，即使有相类似的环境也很难说能符合每一个读者的审美标准。所以小说给了读者以更大的想像空间。

其次是文字风格的不同。

很多人这样认为，小说是通过文字来告诉读者一个完整的故事，而动画脚本也是通过文字告诉工作人员一个完整的故事，两者其实是一样的。小说可以改编成脚本，脚本也可以还原成小说。这种说法看似很有道理，其实却忽略了最关键的一个词“改编”。为什么小说不能直接当作脚本而脚本也不能直接印成小说呢？因为两者的文字表达方式不同。写小说的时候，我们往往强调语言简洁明快，叙述故事和塑造人物时不要嗦，可动画脚本就不同了。因为看脚本的不是演员而是原画师或美术编辑，我们要把人物的动作表情很详细地告诉给他，这样他画起来才不会违背我们的意思。如小说中可以这样写：“他吃了一惊。”

可动画脚本就要这样写：“他吃惊得把嘴张得老大，他眼睛向外突出，好像随时都能飞出来一样。”

甚至可以更夸张地写：“他吃惊得张大了嘴巴，下颚砸在自己的脚面上，他的眼睛如子弹一样从眼眶里飞了出来，如果不是眼睛后面有两根线连着也许就再也回不来了。”

同时小说的文字更多的是通过大脑的想像来完成的。如“她伤心欲绝。”我们的脑海里可以想像她到底怎样地伤心欲绝。可是动画脚本就不行了，要表现伤心欲绝可能要用很多的镜头。比如颤抖的肩膀，脸部或眼睛的特写，手上的小动作……这些都需要用文字描绘出来。也就是说，这么简单的一句话，我们往往要写上几页。有人曾经作过这样的概括：小说是要用心来完成的，而脚本却是要用眼睛来完成的。我们要知道观众看到我们给的这些镜头是不是能明白我们所要表达的意思。

再其次是塑造人物的方法不同。

小说在塑造人物的时候是通过多种手法完成的。它可以通过人物的对话、动作、心理活动和肖像描写等多种手法来进行塑造。更重要的是，它的人物不是个体，往往前因后果交代得相当清楚。比如《红楼梦》中刘姥姥的出场：

刘姥姥道：“这倒不然。‘谋事在人，成事在天’。咱们谋到了，看菩萨的保佑，有些机会，也未可知。我倒替你们想出一个机会来。当日你们原是和金陵王家连过宗的。二十年前，他们看承你们还好，如今自然是你们拉硬屎，不肯去亲近他，故疏远起来。想当初我和女儿还去过一遭。他们家的二小姐着实爽快，会待人，倒不拿大。如今现是荣国府贾二老爷的夫人。听得说，如今上了年纪，越发怜贫恤老，最爱斋僧敬道，舍米舍钱的。如今王府虽升了边任，只怕这二姑太太还认得咱们。你何不去走动走动，或者他念旧，有些好处，也未可知。要是他发一点好心，拔一根寒毛比咱们的腰还粗呢。”刘氏一旁接口道：“你老虽说的是，但只你我这样个嘴脸，怎样好到他门上去的。先不先，他们那些门上的人也未必肯去通信。没的去打嘴现世。”

谁知狗儿利名心最重，听如此一说，心下便有些活动起来。又听他妻子这话，便笑接道：“姥姥既如此说，况且当年你又见过这姑太太一次，何不你老

人家明日就走一趟，先试试风头再说。”刘姥姥道：“哎哟哟！可是说的，‘侯门深似海’，我是个什么东西，他家人又不认得我，我去了也是白去的。”狗儿笑道：“不妨，我教你老人家一个法子：你竟带了外孙子板儿，先去找陪房周瑞，若见了，就有些意思了。这周瑞先时曾和我父亲交过一件事，我们极好的。”刘姥姥道：“我也知道他的。只是许多时不走动，知道他如今是怎样。这也说不得了，你又是个男人，又这样个嘴脸，自然去不得，我们姑娘年轻媳妇子，也难卖头卖脚的，倒还是舍着我这副老脸去碰一碰。果然有些好处，大家都有益，便是没银子来，我也到那公府侯门见一见世面，也不枉我一生。”说毕，大家笑了一回。当晚计议已定。

文章不是一上来就写她来到了荣国府，而是先把她的家庭族谱交代了一下，然后进一步推出了她们家和贾府的间接关系，这样她的出场就不显得唐突了。电视剧《红楼梦》和电影《红楼梦》都没对刘姥姥进行详细介绍，只是通过周瑞家的和凤姐的对话交代了一下她的来历。这样如果没看过原著的人想了解刘姥姥和贾府的关系就很困难了。

同时，小说在人物的塑造上还能给读者留下很大的想像空间，我们常说：一千个人的心中就有一千个哈姆雷特，讲的就是这个意思。

动画脚本在塑造人物方面手法就比较简单。我们常说人物就是动作，也就是说人物的塑造是通过他的动作来完成的。这个动作包括以他和其他的人或事的冲突、语言动作、行为动作、心理动作表现出来。

美国著名编剧悉德·菲尔德曾经说过这样一句话：如果你的电影在最初的十分钟内没有吸引住观众，那么你的影片就是失败的。在观赏一部电影的时候，往往不出十分钟我们就能对电影的好坏作出评价，知道自己是否喜欢它。如何吸引观众？

普通的对白或者是配有音乐的画外音显然是不能满足观众要求的。观众需要的是马上能够吸引住自己眼球的东西，激烈的动作戏显然是能很好地满足观众的需求的。曾经有人做过这样一个实验，将一部美国动画片关掉所有的音响，只把画面播放给孩子们看，在没有任何对白和音乐的情况下，孩子们看得津津有味，因为惊险的动作吸引了孩子们的注意力。可见动作在动画脚本中有着举足轻重的地位，《猫和老鼠》就是一个很好的例子，短短五分钟的一个小故事，几乎没有一句对白，全靠追逐打斗来吸引观众，影片虽然配有音乐，其实也只起到了烘托气氛的作用。

由此可见，动画脚本和小说的第三个不同点就是，动画脚本在塑造人物的时候，往往是通过具体生动的动作来完成的。

接下来我们再来谈谈动画脚本、漫画脚本和剧本的区别。

这三种文学样式有很多的相似性，只不过剧本由于受到了时间和空间的限制，强调时间、地点、人物要高度统一。比如话剧《雷雨》是以一天为线索，时间高度浓缩，人物也只以周朴园、鲁侍萍、繁漪、周萍、四凤为主，地点也只是客厅这个主要场景。

而动画脚本和漫画脚本就没有这样的局限了。我们可以海阔天空地进行想像，为了使故事性更强，往往还要设定多个人物。如动画片《海贼王》就是以多个主人公为线索展开故事的，而且为了故事的需要在特定的单元中又有新的主人公出现，同时故事不受时空限制。基于这些情况，可以认为，动画脚本更像电影或电视剧本，讲究蒙太奇和镜头的运用。但动画脚本又不同于影视剧本，动画脚本强调比较细致的描写，人物的表情和动作也要有明确的标示，而影视剧本就不需要了。

再者就是文学样式的不同，剧本主要是由对话构成，全剧只在每一幕的开头有一些环境的介绍，大体没有动作的具体描写，一切需要演员根据对白自己去体会，只有需要特殊语气的地方才加以说明。如《雷雨》剧本：