

高等学校文科类专业“十一五”计算机规划教材
根据《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》组织编写

丛书主编 卢湘鸿

二维数字动画基础教程

谭开界 苏庆 孙欣 王纪涌 编著

清华大学出版社

高等学校文科类专业“十一五”计算机规划教材
根据《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》组织编写

丛书主编 卢湘鸿

二维数字动画基础教程

谭开界 苏庆 孙欣 王纪涌 编著

清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本教材将二维数字动画教学中出现的各相关知识,按照教学顺序进行梳理、整合,既有常规传统二维动画制作所需要具备的知识内容,也有通过计算机实现制作的相关内容。在文字阐述的同时,配有大量印刷品中从未出现的教师、学生作品图例,这些图例能够帮助读者了解二维数字动画制作过程,同时也使本教材起到工具书的作用。

本教材适用于高等艺术院校与二维动画相关的本科、专科专业教学及作为参考用书。教材中出现的各知识点,教学所需学时可根据各自学校教学计划进行合理安排。本书同时适用于动画业余爱好者借鉴学习。

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

二维数字动画基础教程/谭开界等编著. —北京:清华大学出版社,2011.8

(高等学校文科类专业“十一五”计算机规划教材)

ISBN 978-7-302-25595-6

I. ①二… II. ①谭… III. ①二维—动画—图形软件—高等学校—教材

IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 096657 号

责任编辑:谢琛 李晔

责任校对:时翠兰

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62795954,jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015,zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260

印 张:14

字 数:324 千字

版 次:2011 年 8 月第 1 版

印 次:2011 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:39.00 元

产品编号:029730-01

序

随着社会的发展,能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为各专业合格的大学毕业生必须具备的素质。

包括大文科(哲学、经济学、法学、教育学、文学、历史学、管理学)在内的各类专业与信息技术的相互结合、交叉、渗透,是现代科学发展的趋势,是一个不可忽视的新学科的生长点。加强大文科类各类专业的计算机教育,开设具有专业特色的计算机课程是培养能够满足社会与专业本身对大文科人才需求的重要举措,是培养跨学科、综合型的文科通才的重要环节。

为了更好地指导大文科各类专业的计算机教学工作,教育部高等教育司组织制定了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》(下面简称《基本要求》)。

《基本要求》把大文科本科的计算机教学设置按专业门类分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类3个系列,按教学层次分为计算机大公共课程、计算机小公共课程和计算机背景专业课程3个层次,按院校类型分为研究型、教学研究型与教学型3个类型。

第一层次的教学内容是文科某一系列各专业学生都应知应会的。教学内容由计算机基础知识(软件和硬件平台)、微机操作系统及其使用、多媒体知识和应用基础、办公软件应用、计算机网络基础、信息检索与利用基础、Internet基本应用、电子政务基础、电子商务基础、网页设计基础、信息安全等16个模块构筑。这些内容可为文科学生在与专业紧密结合的信息技术应用方向上进一步深入学习打下基础,并对基本保证文科大学生信息素质的培养起着基础性与先导性的作用。

第二层次是在第一层次之上,为满足同一系列某些专业共同需要(包括与专业相结合而不是某个专业所特有的)而开设的计算机课程。其教学内容或者在深度上超过第一层次中某一相应模块,或者是拓展到第一层次中没有涉及的领域。这是满足大文科不同专业对计算机应用需要的课程。这部分教学内容在更大程度上决定了学生在其专业中应用计算机解决问题的能力与水平。

第三层次是使用计算机工具,以计算机软件和硬件为依托而开设的为某一专业所特有的课程。这部分教学内容更有利于人才创新精神和实践能力的培养。

进入“十一五”时期以来,在计算机教学改革中不断更新教育理念,对教育教学进行了深入研究,教改成果也越来越多。为了使大文科各专业人才在计算机知识与技能的应用方面能更好地满足信息社会与文科专业本身发展的需要,进一步提高各院校文科类专业计算机教学的整体水平,清华大学出版社根据教育部高教司组织制定的《基本要求》中的课程体系的要求,组织编写了本套由文科计算机教指委立项的高校文科类专业“十一五”



计算机规划教材。本套教材按照文科类专业对计算机应用的不同层次的不同要求进行编写,覆盖文科专业在计算机应用中所需要的知识点。教材在编写上以实用为主线,在案例上与本专业的需要相结合,让学生在学习过程中掌握计算机的知识与应用。教材在结构上将按照《基本要求》分3个类别在3个层次上进行组织。相信这一重大举措,将产生一批优秀的文科计算机教材。

卢湘鸿

2008年8月8日于北京

卢湘鸿,北京语言大学信息科学学院计算机科学与技术系教授、教育部普通高等学校本科教学工作水平评估专家组成员、教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会秘书长、全国高等院校计算机基础教育研究会文科专业委员会主任。

前 言

传统的二维动画制作过程通常分为：前期的编剧；角色、场景设计、画面分镜头脚本设计；中期的原画设计、动画设计；在定位打孔的纸本材料上逐一绘制动画关键帧和中间帧线稿；将绘制在纸上的逐帧形象放在动检仪上检测动作的合理性、舒适性（不合格的退回来重新画动画关键帧）；在赛璐璐片上用黑线条描画关键帧线稿、着色（简称“描上”）；经过校对、拍摄、剪辑、合成，一部动画片的视频部分才算完成。在这个过程中需要投入大量资金、动用众多人力方能正常完成二维动画片的制作。每接手一部片子，就等于接手一个庞大的工程，各工种分工明细，非一人所能为。因此，建国后虽然出现了一些二维动画经典之作，但毕竟产量很少，不能满足需求。在动画教学方面，更是出现资金短缺、教师短缺等问题，全国只有少数院校开设相关专业，有些院校即使开设了此类专业，由于多种原因，也不得不半途而废，动画技术传承举步艰难。

20 世纪 80 年代后期，随着国外加工片的引进和外包产品的出现，动画片加工市场逐渐活跃，国产动画片制作技术逐渐同计算机技术相结合，许多国外制片商在交代分镜头脚本的同时，带来了自行研发的具有保护性产权的相关二维动画加工、合成软件，配合完成产品制作，省掉了手工描上、着色、拍摄等过程，缩短了动画片的制作周期，节约了人力、物力和财力。

与此同时，由于 Flash 软件引入中国，出现了个人形式独立完成制作的二维动画短片，并能够通过网络广泛传播，深受年轻人喜爱。投入者大凡是热衷此道并掌握一定计算机图像技术的美术专业毕业生，他们的作品制作形式一时间被各种媒体所关注、追捧，有些作者坚持 Flash 动画创作至今，并且业绩不菲。这类作品在角色形象创作、线条绘制、着色等方面都借助于 Flash 软件完成，作品有着明显的“计算机痕迹”，其特点是造型、着色效果简洁，连续动作不需要逐帧绘制，比如说，表现一个人行走动作，只要绘制出一组连续动作的关键帧（可能是 3 个关键帧，最多是 5 个关键帧），通过 Flash 软件让这个动作连续行走 10 分钟、1 小时都可以，无须重复绘制（Flash 软件中称之为“元件”），由此减轻了绘制工作量。这些作品所表现出的特点，人们一看到就知道是通过 Flash 软件完成的。业内人士将 Flash 作者称为“闪客一族”。Flash 动画的优势是作品可以一个人独立完成，省钱、省时、省力、传播力强，近几年甚至出现了许多 Flash 动画连续剧，深受人们的喜爱。显而易见，这种动画作品也显现出许多弊端，那就是影响造型、色彩深度表达，动作简单、僵硬，缺乏细节。

在新技术的推动下，截止到 2006 年 10 月，全国动漫机构达 5473 家。根据教育部统计，全国共有 447 所大学设立了动画专业，1230 所大学开办了涉及动漫专业的院系。我国动画产业呈现出前所未有的良好发展前景。

通过多方面教学思考，我们认识到，单一使用传统动画技术教学，跟不上时代对本行业的要求，学生所学与社会需求无法顺利接轨。但是，一味使用计算机技术完成教学，无



法让学生感受到二维动画造型、色彩方面的艺术真谛。鉴于此,在教学中提出了传统动画绘制与现代计算机技术相结合的教学思路。一方面,传承传统手绘动画关于造型、色彩方面的艺术性把握,“百花齐放、百家争鸣”的艺术思想仍然是培养的宗旨,让学生在校期间能够尝试通过多种艺术形式对作品进行表达。另一方面,要跟上时代步伐,勇于借助新技术优势完成作品创作。

传统动画绘制与现代计算机技术相结合的相关探索,许多院校也早已经开始,并应用于各自的教学之中。由教育部高等教育司组织制订,教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会编写的《高等学校文科类专业·大学计算机教学基本要求》(2008年版)中,关于《计算机二维动画基础》课程,制定了较为详尽的教学大纲,但在教材中提出“二维数字动画”作为本科教程出现,并将二维数字动画教学体系中各知识点进行连贯系统性分述应该尚属首例,编写中难免带有许多实验成分,不足之处需要在教学实践中不断补充完善,并希望给予更多的建议和批评。

本教程中出现了传统绘制方法的许多图片案例。同时也出现了多年教学中本科生的许多课堂作业,作业表现风格各异,带有一定的实验动画色彩,与流行文化迥然有别,旨在充分发挥学生的爱好潜能,拓宽创作思路,拉近观者与教材的距离。本书部分图例作者有:倪男、郭浩、金梦、蔡国强、高飞、房园、邸建功、丁选、张洋、李松、张扬、宁倩、尹君来、姜良晓、王莉莎、王芹、王霞、王友美、张爱民、叶娜、赵京卫。有的学生作品忘记了作者姓名及作品名称还请谅解。在此基础上,根据画种对作品进行了类别的划分,不妥之处还望多指正。

谭开界

2011年5月

目 录

第 1 章 动画脚本编撰	1
1.1 什么是脚本	1
1.2 故事	2
1.3 戏剧性	3
1.4 矛盾冲突	4
1.5 人物	5
1.6 主题	6
1.7 结构	7
1.8 动作的安排与设置	8
1.9 动漫情境	9
1.10 悬念	11
第 2 章 表、导演基础与视听语言	13
2.1 共同的要求：阅读剧本	13
2.2 导演基础	14
2.2.1 导演构思	14
2.2.2 开排	15
2.2.3 导演自身该注意的问题	15
2.3 表演基础	16
2.3.1 真实感与信念	16
2.3.2 动作与情境	18
2.3.3 交流	19
2.3.4 体现与表现	20
2.3.5 动画表演	23
2.4 镜头	26
2.5 景别的划分	28
2.5.1 远景	29
2.5.2 全景、中景、近景	30
2.5.3 特写	31
2.6 蒙太奇	32
2.6.1 蒙太奇的概念	32
2.6.2 蒙太奇的种类	36
2.7 长镜头	37



2.7.1	长镜头的含义	37
2.7.2	长镜头的种类	38
2.7.3	长镜头的美学特性	38
2.7.4	长镜头理论及其美学观点	38
2.7.5	长镜头理论的美学意义及其局限	39
2.8	影像中的声音	39
2.8.1	人的声音	40
2.8.2	音响效果	41
2.8.3	音乐	41
第3章	角色、场景的绘制	43
3.1	角色、场景的手绘	43
3.1.1	角色、场景手绘训练的作用	43
3.1.2	角色、场景手绘训练的方法	45
3.1.3	角色、场景手绘训练遵循的原则	47
3.2	角色、场景的数码绘画	49
3.2.1	数码绘画的基础知识	49
3.2.2	数码绘画的主要表现风格	50
3.2.3	数码绘画与传统绘画的比较	51
3.2.4	数码绘画的“软”、“硬”设备	53
3.2.5	图形的类别	53
3.2.6	数码绘画的常用方法	55
3.2.7	数码绘画作品的存储格式	55
3.2.8	Photoshop 软件中数码绘画的主要技法	56
3.2.9	Painter 软件中数码绘画的主要技法	65
第4章	二维动画创作的角色与场景设定、动画设计稿	71
4.1	动画造型设计	71
4.1.1	动画造型的主要类型	71
4.1.2	动画造型设计的基本要素	75
4.1.3	动画角色个性特征设计的习惯模式	76
4.1.4	造型设计的主要内容	78
4.2	道具造型与场景设计	85
4.2.1	道具设计的基本要素	85
4.2.2	场景造型设计	86
4.3	动画设计稿	95
4.3.1	动画设计稿分类	97
4.3.2	手绘设计稿制作流程	100



第5章 动画画面分镜头设计	103
5.1 动画画面分镜头台本设计的准备	104
5.2 动画画面分镜头台本的画面构成	104
5.2.1 画面分镜头台本创作的景别	105
5.2.2 画面分镜头台本创作的景别划分	105
5.2.3 画面分镜头台本创作的景别种类	105
5.2.4 画面分镜头台本创作系列景别的分类	108
5.3 分镜头台本中画面景别排列的变化方式	110
5.3.1 渐进式景别组合	110
5.3.2 跳跃式景别组合	110
5.3.3 混乱式景别组合	111
5.4 动画画面分镜头台本中镜头语言的运用	111
5.4.1 画面分镜头台本中镜头的基本概念	111
5.4.2 画面分镜头台本镜头画面中人物站位调度安排	113
5.4.3 画面分镜头台本创作中基本镜头规律	114
5.4.4 画面分镜头台本中镜头越轴处理	115
5.4.5 画面分镜头台本镜头画面的视觉连贯	116
5.4.6 画面分镜头台本创作中动画摄影机的运动形式	119
5.4.7 画面分镜头台本中段落的转换形式	122
5.5 动画画面分镜头台本的绘制模式	123
5.6 动画画面分镜头台本创作的声音元素运用	126
5.6.1 分镜头台本创作声音的组合形式及其作用	126
5.6.2 影视节目中的声音艺术处理	127
5.7 动画画面分镜头设计综合修养	127
5.8 附录	127
5.8.1 传统动画制作流程示意表	127
5.8.2 国际通用动画术语	127
5.9 分镜头作品欣赏	133
参考文献	213

第1章 动画脚本编撰

1.1 什么是脚本

当我们坐在电影院里欣赏一部动画片的时候,当我们在某一个安静的夜里聆听贝多芬曲子的时候,或者当我们站在某一幅画前欣赏壮丽山水的时候,是否会想到一部电影的原初来自于一个剧本,贝多芬伏案写着他的曲谱,每一幅画都必然勾勒出一幅草图。剧本、曲谱、草图这些不同的东西跨越了诸多迥然不同的艺术样式,不过,就它们的功用而言,可以给它们一个共同的称谓——脚本。

我们所要创作的实验动画,究其本质特征而言,是一种新媒体艺术。这种新媒体艺术的一个重要特征就是实验动画是跨媒体创作的。毫无疑问,实验动画的创作需要深厚的绘画功底,不过架上绘画是一种空间艺术,而动画则既是空间艺术同时也是时间艺术。或者也可以说,当下的实验动漫需要掌握高深的计算机软件操作技能。在这里也可以思索一下日本动漫大师宫崎骏至今仍然坚持手绘的原因。

我们需要思考,宫崎骏所取得的成功,除了浓重的日本传统绘画风格之外,还有别的什么吗?我们也需要思考,《千与千寻》(如图1-1所示)系列动画除了顶尖技术支撑之外,还有别的原因吗?以上两个因素虽然不可或缺,但是宫崎骏巨大成功的重要原因还是由于其每部作品都首先是一个精彩的故事。

有的时候,故事为王。这个说法对于实验动画来说同样适用。

其实,对于任何一次完整的实验动画创作来说,创作的过程中都需要两种脚本,一种是绘图的脚本,而另一种则是文字/故事的脚本。对于一名实验动画的创作者来说,前一种脚本是很容易理解的,可是为什么一名实验动画创作者需要文字/故事的脚本呢?

不妨对创作过程进行一种回溯,在实验动画的成品之前,可能是一堆零散的图像素材,根据什么来选择和组织这些素材呢?是情节。而情节的设置与安排则来自于某一个触动了我们进行创作的创意。

先来说创意,对于一名实验动作的创作者来说,有时候一个创意真的不见得形成文字,不过将创意形成某种文字的东西是一种良好的习惯。因为将创意写成文字会有利于我们的思考,那就是我们的创意是不是具有发展的可能和空间呢?



图 1-1 动画片《千与千寻》作品截图



再有,我们所创作的实验动画,在许多时候都需要在其中嵌入文字的说明,甚至就是具体的作品中的人物形象的语言或者对话,这也势必需要在创作中首先完成实验动画中文字/故事部分的工作。因此,在实验动画的创作中文字/故事部分就有必要形成脚本了。

举一个例子,美国的产业动画制作,大多数时候都将着色与制作的工作外包给中国或者朝鲜,但我们最终依然会说《睡美人》是一个发生在美国的故事。所以,不能忽视动画创作中文本的力量。因为终有一天,我们的实验动画会走出象牙塔,为整个动漫产业提供产品。

而就实验动画的任务来看,探索动画媒介与文本媒介之间的关系同样是我们实验的一个目标所在。

1.2 故 事

“故事”其实是一个很宽泛的概念。我们小的时候听母亲讲的故事是一种故事,长大后读小说《红楼梦》是一种故事,而当我们看动画片,比如《大闹天宫》(如图 1-2 所示)也是一种故事,包括我们在创作一部实验动画短片时所构思的故事。有一个问题,虽然我们都把它们笼统的说成是“故事”,但是,小说的故事和动画片的故事是同一种故事吗?

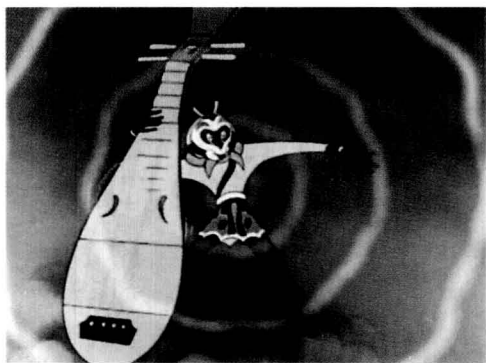


图 1-2 动画片《大闹天宫》作品截图

是,也不是。

先来说时间的因素。我们阅读一部长篇小说的时间是多少呢?一周或者一个月。那么,我们在剧院里看一出话剧的最长时间又是多少呢?一般的经验是不超过两个半小时。正如我们读过《红楼梦》的小说,也看过《红楼梦》的电影,为什么同样的一个故

事,小说可以读一个月而留给一部动画长片的时间只有两个小时呢?

显然,小说和动画片是两种不同的艺术形式,其各自的艺术特征会决定对于同一个故事的不同讲述方式。比如,我们需要讲述一个关于人的一生故事,从生到死,一部长篇小说可以娓娓道来,有几十万字的容量来讲述关于人生的那些逐渐而又细微的变化;一部两个小时的动画片,大约只有两三万字的容量,那动画片就承载不了呈现人生的渐变,而只能表现突变。所以我们说,小说故事的讲述方式是渐变的,而动画故事的讲述方式则是突变的。

值得注意的是,我们创作的一部实验动画短片可能只有十几分钟,甚至几分钟的长度。

但是,无论如何,对故事质量的苛求是不变的。在日常生活中,如果某个夜晚我们有整晚的时间,我们会去享用一顿精美的大餐;如果只有半小时的时间,那就只能去麦当劳了。然而,对于故事而言,哪怕我们只有一分钟的时间,依然要能够奉献出精美绝伦的故事盛宴。讲故事是一门手艺。我们可以思考,究竟需要掌握怎样的方法才能讲好一个故



事呢?

在这里,我们所需要的“故事”不但可能要超越一般的故事,可能还要超越我们平时正在经历着的人生。我们所需要的那个“故事”要比漫长的人生更加精悍,要比庸常的人生更加引人入胜,要比普通的人生更加新颖。在日常生活中,我们只是生活而未必提供生活的意义,我们所需要的“故事”需要提供照亮人生的感悟。

所有故事的起点都是来自于生活的,所谓艺术源于生活就是这个意思,但是艺术也高于生活,就像我们做菜的经验一样,即便是我们从超市买回来的蔬菜再新鲜也不可能直接食用,无论如何,我们需要把菜洗干净,切一切,油盐酱醋加一加,把菜炒熟才能吃。故事的写作也是同样的道理,故事的写作就像是做菜,是需要一些故事技巧的。

那么,我们所需要的第一个技巧是什么呢?

1.3 戏剧性

许多实验动画的创作者都曾经表达过这样的一种困惑,为什么一部实验动画作品需要一个故事来作为表达作者意念的载体?为什么我们不能在实验动画中通过抽象的方式直接呈现意念呢?因为纵观整个绘画的历史,正是一个逐渐脱离戏剧性的由具象的写实到抽象的直接表意的演变历程。不过,一个有戏剧性的、引人入胜的故事载体是不是并不会妨碍我们在动画实验层面的探索,而恰恰能促使我们的实验动画被更多的观者所接受呢?

因此,在故事的创作中,我们需要为故事添加戏剧性。

所谓的戏剧性,是指戏剧的特性在作品中的具体体现。主要指在假定情境中人物心理的直观外现。

戏剧性是把人物的内心活动(思想、感情、意志及潜意识等)通过外部动作、台词、表情等直观外现出来,直接诉诸观众的感官。在戏剧作品中,人物的心理活动都受情境的规定和制约,而作为心理直观外现的手段——动作,也都以情境为前提条件。特定的情境——特定的心理内容(动机)——特定的动作,这是体现在戏剧作品中的因果性链条。同时,在戏剧作品中,每一个情境都是假定性的。

戏剧性,就是这样一种“外化”的手段。

人们在运用戏剧性这一概念时,还常常涉及偶然性、巧合、骤变等现象,特别是把它作为生活用语时,往往取这种含义,这只是戏剧性原始的、外在的含义。

由于戏剧理论家对戏剧的特性持有不同的观点,因此对戏剧性的解释也不一样。主要有以下几种:

(1) 把戏剧性与冲突联系在一起。所谓“没有冲突就没有戏”就是这种观点的通俗表述。

(2) 戏剧性在于剧中人物相互影响、相互较量,德国理论家 A·施莱格尔曾持这种观点。

(3) 从戏剧与小说、抒情诗的区别这一角度把握戏剧性的含义,德国剧作家、理论家弗顿塔格把它界定为:凝结成意志和行动的内心活动以及由于自己和别人的行动在心灵



中引起的影响。

(4) 有人从戏剧的观演关系及演出效果这一角度解释戏剧性的含义。比如,在动画片《黑猫警长》(如图 1-3 所示)中,戏剧性的产生就主要是围绕着主要角色黑猫警长与他的对手“一只耳”之间的矛盾冲突所引发产生的,在这部动画片中,黑猫警长与“一只耳”之间相互较量,正是这种较量产生了我们所说的戏剧性,引起了观众极大的兴趣。

从以上的理论家们对戏剧性的理解可以发现一个共同的关键词——矛盾冲突。是不是可以这样说,没有矛盾冲突就没有戏剧性。那么,什么是矛盾冲突呢?



图 1-3 动画片《黑猫警长》作品截图

1.4 矛盾冲突

没有冲突就没有戏剧。

对戏剧冲突内涵的解释,众说纷纭。黑格尔强调“各种目的和性格的冲突”。布伦退尔把戏剧冲突的内容看做是意志冲突,即人的意志与神秘力量和自然力量之间的冲突。劳逊则试图从社会学的角度发展布伦退尔的意志冲突说,把戏剧冲突的内涵引申为社会性冲突。他一再指出:人们都是在特定的社会环境中生活着,社会环境不断对人们产生影响,人们从中获得印象,并产生“采取行动的欲望”——自觉意志。人的意志必须受到两方面的检验:其一,对社会环境的认识是否正确;其二,要采取的行动及其后果是否符合“社会必然性”。人总是生活在现实的社会关系之中,因而,人们所面临的各种矛盾以及由此而产生的冲突都具有社会性。

在动画片《大闹天宫》中,孙悟空与整个天庭之间的争斗所引发的矛盾冲突便具有社会性,这种社会性矛盾冲突来自于我们今天依然能够感受到的人的自由与森严的等级秩序之间的关系。

劳逊所说的社会性冲突正是赋予意志冲突以社会内容,强调剧作家在处理戏剧冲突时应反映社会关系的本质方面和社会必然性。布伦退尔提出的意志冲突和劳森强调的社会性冲突都只是从某个角度说明了戏剧冲突的内涵。另外一些戏剧理论家们对此则有不同的看法,有人认为,在具体的作品中,某一人物要与其他人物发生冲突,虽然总是包含着自觉意志的作用,人物之间冲突的尖锐程度也往往取决于冲突中人物自觉意志的强度,但是,在很多剧作中,人物自觉意志形成的过程、意志与行动的关系却往往显得复杂得多。

无疑,《大闹天宫》里的孙悟空是具有意志力量的,当然,在他身上所体现出来的这种来自于意志力的抗争是不自觉的,但正是因为这种不自觉,所以才显现的尤为可贵。

人物受特定情境的影响,往往要经历复杂的内心活动过程才凝结成意志,在意志形成之后也不一定就直接采取行动,从意志到行动的过程往往由于心理活动的复杂性而形成微妙多变的状况。因此,尽管剧作家在处理戏剧冲突时不可避免地会涉及人物的自觉意



志,然而,在冲突的实际过程中,它并不是单一的决定性力量。

据此,他们主张用性格冲突代替意志冲突。也有人认为,劳逊提出的社会性冲突虽然有其合理性,但剧作家所处理的并不是抽象的社会关系,而应该是具体的人际关系,或者说是“个性心理关系”。在具体的作品中,剧作家也不能把社会性冲突直接构成戏剧冲突,而是需要通过具体的、有个性特征的性格冲突艺术地体现社会冲突。在中国戏剧理论界,有人主张把性格冲突作为戏剧冲突的内涵。这样,意志冲突与性格冲突作为两种不同的观念,曾经反复论争,未能统一。

不过这种统一在实践中是时常出现的,尤其是在成功的作品中,一个有着巨大意志力的人物形象,势必赋之以鲜明的性格色彩,而体现在人物中的鲜明的人物性格色彩也只能通过在强大的意志力实现当中体现出来,就像我们在好莱坞动画片《美女与野兽》和《花木兰》当中所看到的那样,这几乎成为了一种成功的脚本创作模式。

戏剧冲突在作品中的表现方式是多种多样的,可能表现为某一人物与其他人物之间的冲突,有人把这种方式称为外部冲突;也可能表现为人物自身的内心冲突,有人把它称为内部冲突。戏剧冲突的这两种方式有时各自单独展开,有时则交错在一起,相互作用,互为因果。还可能表现为人同自然环境或社会环境之间的冲突,这种冲突也需要戏剧化。

有些剧本在表现主人公同社会环境的冲突时,往往把环境“人化”,即把它戏剧化为主人公与其他人物之间的冲突。这在动画片的创作中是时常有所体现的,也是动画片呈现其想象力的优长所在。

当然,无论是上面提到的人与人之间的矛盾冲突、人与自我的矛盾冲突、人与时代的矛盾冲突,所有这些层面都指向一个核心,那就是人物。

该怎样处理故事中的人物呢?

1.5 人 物

在动画片的创作中,我们所说的“人物”并不完全是指纯粹意义上的人,而是指在动画片中所表现出来的人格化的一切,比如《喜羊羊与灰太狼》中的喜羊羊与灰太狼等。但是在创作脚本时,我们在选材时要注意选取那些个性鲜明、动作性强的人物来写,还必须掌握一些将人物写活的技巧。通过行动刻画人物是最生动有效的方法。这里所说的行动包括人物的形体动作、语言动作和内心动作。

一个人的性格不仅表现在他做什么,而且表现在他怎样做。从这方面来看,如果把各个人物用更加对立的方式彼此区别的更鲜明些,基本的思想内容是不会受到损害的。

这一点其实是很容易理解的。比如在著名的动画片《蓝精灵》(如图1-4所示)中,正是因为蓝精灵们有着一个强大的对手格格巫,才显示出了蓝精灵们的智慧与善良,

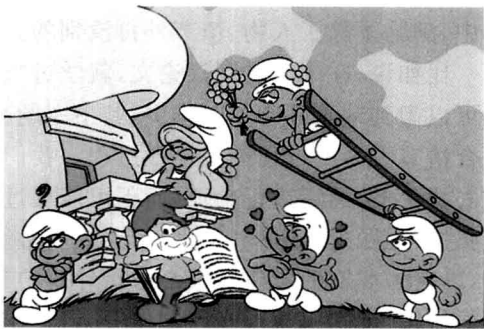


图 1-4 动画片《蓝精灵》作品截图



才能够更好地凸显出动画片所要传达的思想内涵。在这里不妨设想一下,如果格格巫根本不是蓝精灵们对手的话,这部作品从哪个意义上都不会好看,即便是画面制作的再精良也不行。

在一切作品中,人物自身的行动都是刻画其性格的最主要手段。在动漫作品中,这一点显得尤为重要。

经常会发现,有时一个鲜明的动作胜过许多台词,不仅清楚地显示性格,并且给观众留下不易磨灭的印象。

人物的行动可分为大的行动、小的行动和细节行动。一般来说,在一出戏中,每一个人物的重大行动只有一两个,它对表现人物思想性格的本质常常具有决定性的作用,多安排在剧情发展的转折或高潮处。但是,人物的重大行动不是突然产生的,它是由一连串小的行动逐步发展的必然结果。因此,在艺术构思中,根据不同人物各自的性格围绕全剧的中心事件,为每个人物设计出由许多行动导致大行动的行动贯穿线,遵循这样的人物行动线,深入层次地揭示人物思想性格的本质特征,才可能塑造鲜明生动的舞台形象。

此外,揭示人物性格还可以通过一些细节动作,有时这种细节动作可能与主题思想、戏剧冲突没有直接联系,但对刻画人物性格却十分有用。

在塑造人物时,要着力揭示人物内心世界,赋予人物浓厚的感情色彩。

在动画片中对于人物的心理描写既不能像小说那样借助于作者抒写或内心剖析,也不能完全指望人物的独白,而是主要通过人物的语言动作来揭示其内心活动。以下几点是可以考虑的:一是善于把人物投入感情的旋涡,构成人物性格自身的冲突;二是善于配置多方面的错综复杂的人物关系,是揭示人物丰富内心世界不可缺少的条件。此外,还可以通过次要人物来烘托主要人物。有了矛盾冲突和人物,在创作一个作品之前,我们也会时常自问,想通过作品表达什么呢?

我们所要表达的正是作品的主题。

1.6 主 题

在构思时,首先必须明确主题,即找到戏核。许多人在构思脚本时,常常先下很大的功夫,去想许许多多的人物和故事情节,例如写抢银行,就挖空心思思想劫匪的妙计;写打仗,就挖空心思如何抢占敌人的山头;写医院,就挖空心思写医生如何治病,等等。深陷其中,满脑子除了人物、情节外再没别的。我们认为这个步骤是不对的。

比如说,在中学时写议论文,就学过“论点、论据、论证”三要素。这个议论文三要素同样可以搬到动画片脚本写作中,其中主题就是论点,故事的人物、事件各要素就是论据,而组合情节发展的过程就是论证过程。我们都知道,写议论文要先有论点,根据论点的需要再去找论据,然后进行论证,而不可能反过来,反过来就乱套了。所以,在戏剧构思中,同样坚持“主题先行”——构思一个故事,必须在素材的基础上先提炼一个唯一的、明确的主题,以它为戏剧的灵魂与核心来指导戏的其他要素。这种“主题先行论”,过去似乎被批判得很厉害,说它束缚了文艺创作等,但是作者比较老套,始终相信主题必须先行。作者以为主题先行本身并没有错,错的、应该被批判的是对主题僵化的表现形式,比如写一个英



雄,就必须高大全之类,那是表现形式出了问题,不是主题先行不对。

必须能用一句话表达戏剧主题。当然,戏剧并不是为了讲道理而讲道理的议论文,戏剧在以理性精神为本的同时,还必须通过感性的形式来表现,所以,戏剧的主题表现出来的形式未必一定要像议论文那么僵化,非要是“团结就是力量”,或者“做人要诚实”那么教条,戏剧的戏核可以多种多样,它既可以是一个道理、一种精神,也可以是一个生活思考、一种典型现象,等等,形式各异。但不管戏核是什么,它都必须简单、清晰、明了,必须是在回答一个核心问题,即这部戏到底是要说明什么。

在动画片《三个和尚》(如图 1-5 所示)中,就有着一个看起来浅显却又十分深刻的主题,所谓的“一个和尚有水吃,两个和尚挑水吃,三个和尚没水吃”。我们所能领悟到的关于协作的真谛,正是通过这个有意思的故事呈现出来的。

说得严格一点,好的、明确的主题会有一个现象:用一句话就可以概括出来。换言之,在结合基本剧情后,用一句话就可以让人立即明白你的戏要讲什么,并且产生兴趣。反过来,如果非得要做一大堆情节说明才能让人明白你的故事是讲什么的,那么你的主题提炼肯定存在问题,

甚至还要举出许多细节才能说明问题,那就证明你的主题提炼是失败的。

在脚本写作中,怎样将矛盾冲突、人物、主题通过一个故事呈现出来呢?这个问题其实是一个结构的问题。

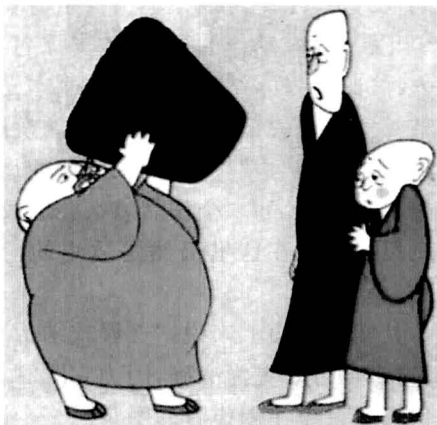


图 1-5 动画片《三个和尚》

1.7 结 构

冲突、人物、主题,这些东西现在已经彻底地吸引了你的注意力。现在,是时候谈论一下结构了。正是它将所有的基本元素联系起来,使你的角色们可以在你设计的情节中合情合理地发展、变化。

每一个作品都要具备一个开端、一个中间阶段和一个结局。然而实际情况是,这个说法绝对不像它看起来那么简单。那些长篇小说、短篇小说和散文,也许会有明显的开端、中间阶段和一个结局,但也可能没有。这一点并不是对描述性文字的一个硬性要求,但是对于动画片却是必备部分,而且这已经成了一个惊人的惯例。每一部动画片都有一个开端、一个中间阶段和一个结局。然而,却没有必要按照这个顺序来展现故事。尽管如此,作为正处于初级阶段的你来说,还是要尽量避免混淆,坚持传统为妙。在打破常规之前,必须先了解那些常规。

当观看一出戏的时候,必须要能看到一个动作的正式开始(干扰事件引发了一个问题)。与此同时,在整个故事的中间阶段会有一个对此后将会发生什么的提示,这就会勾起我们的好奇心。