

国际动画设计教程

Scriptwriting 剧本创作

名词：电视剧、电影及广播节目
文稿的构思与创作

(英)保罗·韦尔斯 著
Paul Wells



大连理工大学出版社

ava Academia

国际动画设计教程

scriptwriting

剧本创作

名词：电视剧、电影及广播节目
文稿的构思与创作

(英)保罗·韦尔斯 著 | 贾茗葳 译
Paul Wells 马 静

Basics Animation: Scriptwriting
Published by AVA Publishing SA
Rue des Fontenailles 16, Case postale
1000 Lausanne 6, Switzerland
Tel:+41 786 005 109 Email:enquiries@avabooks.ch

Copyright © AVA Publishing SA 2007
ISBN 978-2-940373-16-1 and 2-940373-16-7

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced,
stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means,
electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without
permission of the copyright holder.

Designed by Them

© 大连理工大学出版社 2007
著作权合同登记06-2007年第111号

版权所有·侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

剧本创作 / (英) 韦尔斯 (Wells, P.) 著; 贾茗葳,
马静译. —大连: 大连理工大学出版社, 2008.1
书名原文: Scriptwriting
国际动画设计教程
ISBN 978-7-5611-3811-3

I. 剧… II. ①韦…②贾…③马… III. 动画片—电影剧
本—创作方法—教材 IV. J053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第169761号

出版发行: 大连理工大学出版社
(地址: 大连市软件园路80号 邮编: 116023)
印刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司
幅面尺寸: 160mm × 230mm
印 张: 11.5
出版时间: 2008年1月第1版
印刷时间: 2008年1月第1次印刷
责任编辑: 初 蕾
责任校对: 曹 慧
封面设计: 温广强

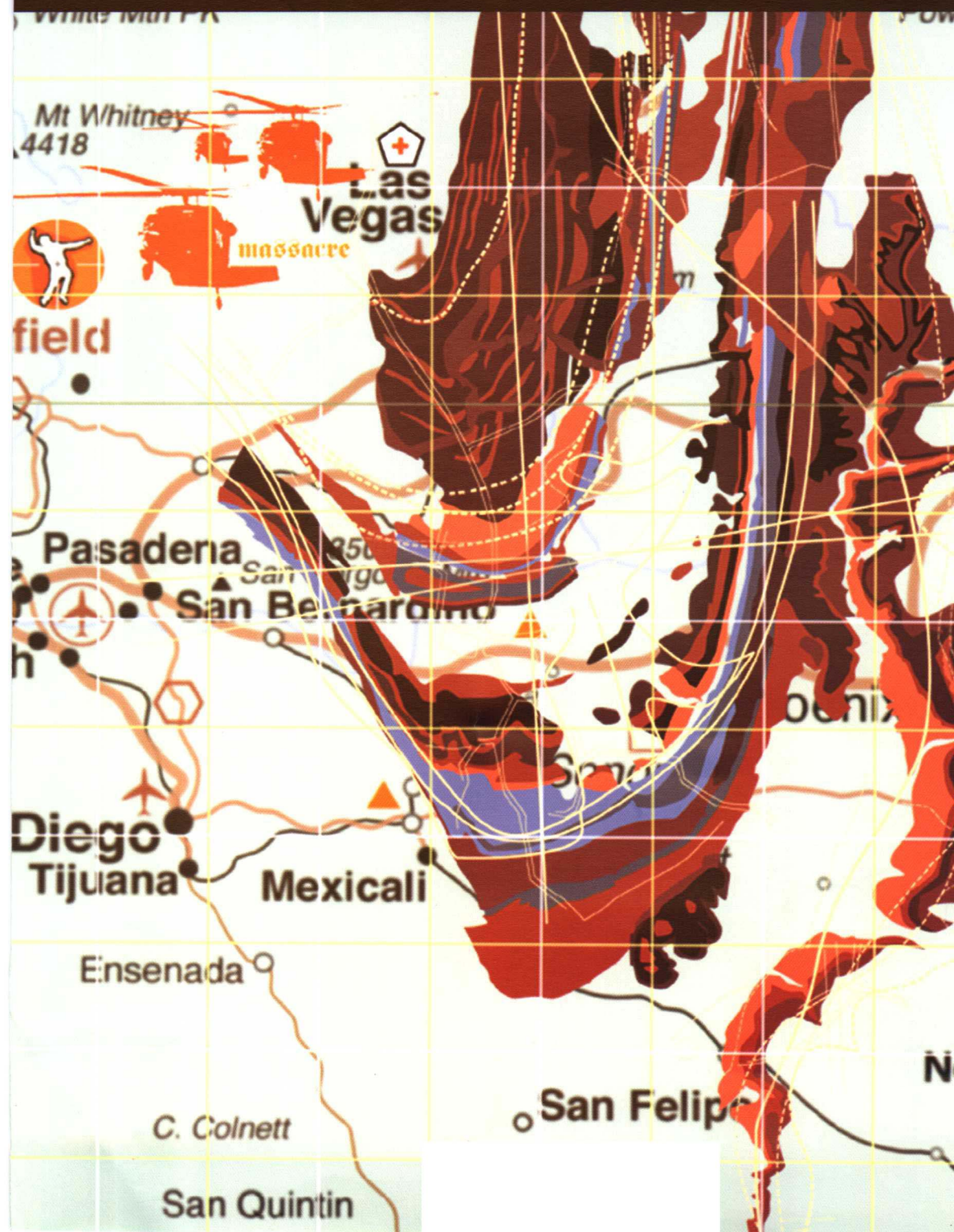
ISBN 978-7-5611-3811-3

定 价: 58.00元

电 话: 0411-84708842
传 真: 0411-84701466
邮 购: 0411-84703636
E-mail: dutp@dutp.cn
URL: http://www.dutp.cn

片名: 《游戏的未来》

动画制作: 约翰尼·霍德斯塔夫



目 录

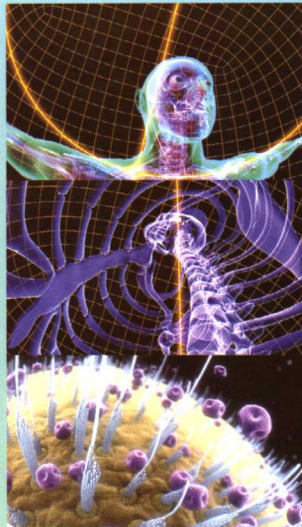
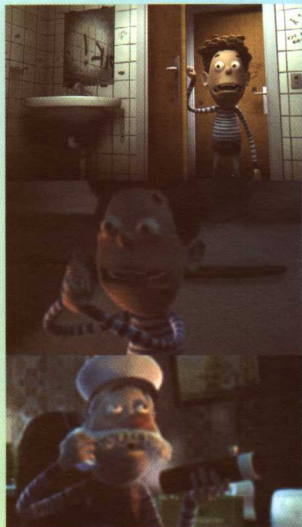
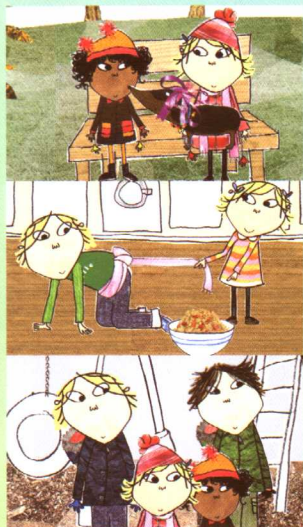
简介	06
如何获取书中最重要的信息	08



第一章： 基本概念	10
动画的定义	12
动画：过程的艺术	18
动画语汇	20
变形	22
浓缩	24
拟人化	26
场景和道具	30
透视	32
象征性关联	34
虚拟声效	36

第二章： 创作的途径	38
构思和起点	40
主题	48
主要情节	54

第三章： 动画的种类	60
动画模板	62
类别大观	66
标准型	70
解构型	74
政治类	78
抽象类	82
改编类	86
例证类	90
内省类	94



第四章： 剧情构思	96
剧本的发展与分析： 《查理与劳拉》	98
故事板——解决问题 的同时进行叙事： 《威廉姆的愿望高筒靴》	112

第五章： 写作风格	124
情感化写作： 希拉·阿夫尼	126
概念化写作： 约翰尼·霍德斯塔夫	132
人物写作： 亚当·埃利奥特	138
喜剧写作： 范·帕尔蒂伯	142
喜剧写作： 克雷斯滕·安德森	148
利用声音写作： 乌齐·格芬布拉德	152
实验性写作： 琼·阿什沃斯	156

第六章： 不同情境中的动画	160
戏剧剧本	162
广告剧本	164
天文馆剧本	166

词汇表	170
编剧的建议	172
总结	179
参考资料和书目	180
电影目录和网站目录	182
致谢和图片信息	184

简介



片名：《物质享受》

动画制作：阿德曼

阿德曼是一家世界知名的顶级动画制作公司。它在动画的前期制作、故事板的生成、模型和布景以及声效各个方面都投入了大量的人力和物力。

近年来，动画已经逐渐巩固了它作为一种艺术形式和娱乐方式的地位，并获得了更为广泛的认知。

动画涉足的领域越来越广泛，包括：儿童类电影、节目和广告；独立电影；电影节；网络；手机；美术馆和公共场所。它已经成为21世纪无所不在的视觉语言。

同时，市场上关于动画制作和研究以及各种媒介的剧本创作的书籍也越来越多。这种变化反映出当前更多人开始从事各种层次的媒介和文化创作的趋势。更为重要的是，它显示出人们已经认识到掌握从事创造性工作所必需的关键知识和技术的重要性。

《国际动画设计教程：剧本创作》一书致力于成为传媒文本写作类书籍中的有益补充。其原因有二。第一，越来越多的人，从学生到资深从业者，不得不对各种不同类型的动画。产生这种新挑战的原因可能是动画地位的不断提升或仅仅是动画制作的场地不再受到限

制。另外，动画的前期制作和剧本创作受到更多关注。在真正进入制作阶段之前，它们被看做是决定动画品质的重要因素。将更多精力投入到前期制作中已经成为动画制作行业的至理名言。这不仅能保证动画的创作质量，还能保证制片商的经济收益。剧本创作越出色，故事或图像就越吸引人。动画情节的发展越清晰，最后的效果越成功。

动画的制作过程与其他媒介有所不同。本书阐述了动画剧本创作最核心的基础理论，适用于所有动画从业人员和动画类型。本书向读者展示了动画作为一种表现形式与其他媒介的不同之处，并指导剧本作者依据这种差异完成各种不同风格和形式的动画作品的剧本创作工作。

基本概念

本章阐述了与动画剧本创作相关的定义和概念，同时对动画“语言”也有所提及。

创作的途径

本章介绍了动画剧本作者获取灵感的来源和展开故事的方法。

动画的种类

本章将动画看做一种表现形式，并将它划分为以下类型：标准型、解构型、政治类、抽象类、改编类、例证类和内省类。

剧情构思

本章深入分析了剧本创作的各种途径，同时涵盖了制作过程和故事板方面的内容。两个儿童动画中的剧集被用为例证。

写作风格

本章探索和比较了不同类型剧本作者的作品，并将它们划分为情感类、概念类和实验类三种创作风格。

不同情境中的动画

作为本书的最后一章，作者对动画在其他非传统领域的应用进行了阐述，包括剧院、广告和天文馆。

本书有多种用途。首先也是最基本的，它能够为那些初次尝试动画剧本创作的作者提供帮助。

其次，帮助资深作者将他们的传统剧本创作技巧应用到动画剧本的创作中来。再次，打破理论与实践的界限并将它们结合到一起。本书刻意地将动画创作“理论化”，把它的业

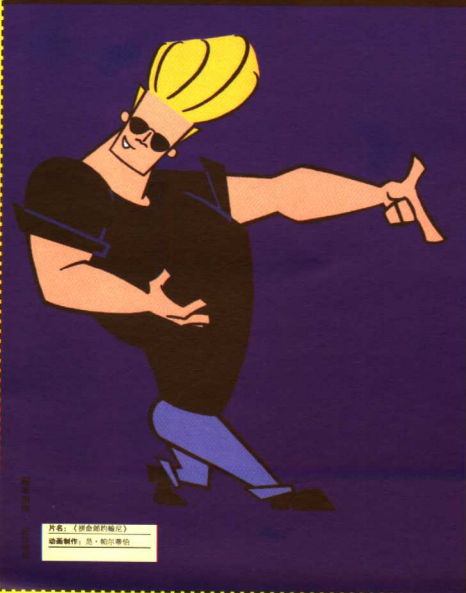
界行话描述出来，为剧本作者和评论家提供参考。最重要的是，本书的创作意图是要激励读者将动画作为一门特殊而且随时代进步的艺术形式来为它进行剧本创作。

导航条

每一章的边缘部分都有由标题和章节内容构成的说明。读者可以在它的帮助下轻松地找到感兴趣的部分。

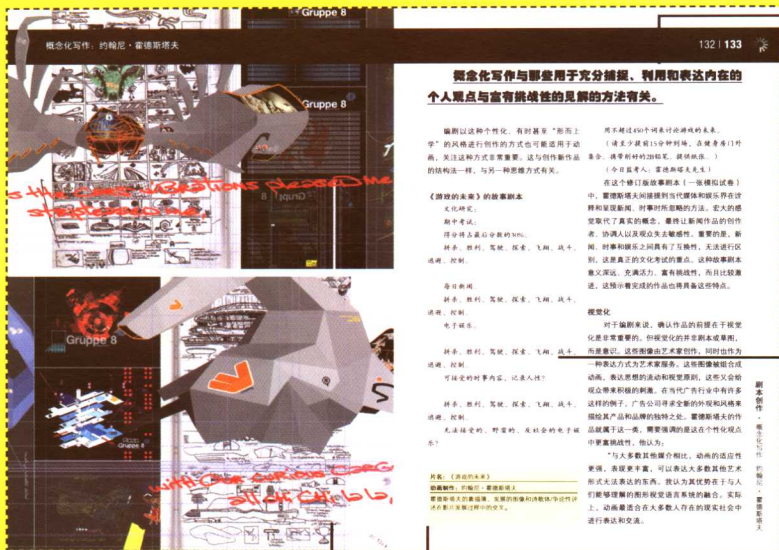
章节内容提要

每一章开头的简介部分概括该章将要讨论的基本内容和概念。



片名：《黄金眼》
动画制作：皮克斯动画

在这一章中，我们将对两个案例进行详细分析，说明传统的剧情构思手法是如何影响动画的某些写作手法的。这里提到了传统编剧常用的术语和手法，并将其定义限于儿童系列动画的创作过程中。第一个范例是《查理与劳拉》，主要探讨从立意到剧本完成的整个创作过程。第二个范例是《威廉姆的愿望高筒靴》，主要介绍分镜头剧本的核心作用以及通过解决问题推进叙事的简单手法。这些传统手法可以创作出许多引人入胜的儿童作品，在儿童的其他娱乐方式中可谓独树一帜。



内容简介
带领读者进入要讨论的主题。

剧本精粹
位于正文中间，选自真实的动画剧本。它们用来说明正文部分探讨的主要观点。

例子
各种动画作品为书中讨论的理论提供了生动鲜明的范例。

标签及图注

该部分标明用于支持正文的动画作品和作者，有时也对讨论的人物、作品和风格提出见解或观点。



表格
对动画剧本创作的概念和原理进行归纳，使读者加深对核心创作原则的理解。核心创作原则有助于作者进行剧本的创作和整理。

剧本创作
· 如何获取书中最重要的信息

技巧

该部分包括对剧本创作的途径、技巧和前景的具体分析。这些内容教授了如何具体地开展剧本创作。

第一章 基本概念



剧本创作 · 基本概念

片名：《查理与劳拉》

动画制作：Tiger Aspect公司

动画是一种不同于其他媒介的表现形式。任何相关的从业人员只有在掌握了动画的特殊语言和传统的剧本作者所应具备的技巧和知识的前提下才有可能成功地进行动画的创作和探索。

本章对动画剧本作者的角色、要处理的语境和动画的特殊语言进行了定义。其中，动画的特殊语言是进行动画剧本创作的关键，它是动画区别于电影和电视等表现形式的决定因素。

任何一本有关动画的书籍都会提出相同的问题，“什么是动画？”。这并不奇怪，因为动画出现在各种不同的环境、形式和学科中。动画所采用的风格、技巧和科技也千变万化。因此对它进行统一的定义十分必要。

在计算机时代，为动画找到一种面面俱到的定义已经越来越困难。真人影片与动画之间的分水岭已经消失。更多时候人们对二者很难分辨，尤其在当前的大片里，它们的后期制作通常将真人与动画结合在一起。另一方面，当我们看到动画时，特别是当它们以卡通片、三维停格动画、数码动画或真实感图形绘制动画的形式出现时，还是能将它们分辨出来。是什么让动画产生了可识别性呢？

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来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。动画仍是目前最具多样化、最独立的艺术表现形式。在计算机时代到来之前，动画可以称得上是过程的艺术。它采用“逐帧拍摄”的方法，将一系列只有细微差别而动作连续的画面拍摄在胶片上，然后以一秒24帧的速度播放出来，以获得物体自如活动的艺术效果。这种动画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”的概念。

在进入计算机时代之后，动画保留了这种人工绘制、预先构想的方式，并没有直接从

真实世界中获取素材。但是，“定格”的概念失去了决定性的地位。动画大师诺曼·迈克拉伦曾经说过：“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）。”这是与动画定义相关的最重要的论述之一，具有讽刺意义的是，他的论述与计算机时代的联系更为紧密。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与选用的技术。虽然这种美感和技术不一定出现在两帧之间，但肯定会在动画播放的进程中有所体现。

这一特点使得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。

动作展示

因此，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。



片名：《A Way Back Out of Here》

动画制作：阿里·泰勒

该片是阿里·泰勒为艺术家马克·卡罗尔制作的宣传动画。

故事叙述

想一想那些日常生活中需要我们讲述或理解的故事：告诉别人过去或将来的事件；阅读报纸或杂志上的文章；看漫画、图片故事、期刊、小说或纪实类文章；记录会议上的笑话，人们的装束；使用诗歌、图片等作为描述的不同方式。剧本作者和动画制片人能从日常生活中吸取创作的灵感。





但是，本书并没有将强调动画的独特之处作为重点，而是涵盖了剧本创作的基本要领。罗伯特·麦基写到：

“依据质变作用的原理，任何事物之间都可以相互转化。同科幻片一样，动画也可以被制作成动作类卡通滑稽剧的形式（如《兔宝宝时空历险记》），或历险片的形式（如《石中剑》和《黄色潜水艇》）。因为动画的观众主要是年轻人，所以还会包含有关成长的情节（如《狮子王》和《小美人鱼》）。但是，东欧和日本的动画师们已经打破了所有的限制，由他们创作的动画无所不包（麦基，1999年）。”

麦基的观点在开始时确立了动画在“质变作用”中的关键因素，但不久就将它归结到真人动作片和其他各种类型中，或干脆放弃，不再探讨。这既没有真正体现出动画制作过程的潜在复杂性，也没有反映出生成动画长片或短片所需的协作因素。蒂姆·伯顿的木偶动画《圣诞夜惊魂》的联合制片人凯瑟琳·加文认为：

“与真人影片相比，动画的创作过程更具进化性。第一步拿到剧本，然后建立故事板，做出动画。这时你意识到这样的设计行不通，然后改写部分剧本。剧本作者应该多参与到动画制作过程中去……你需要与他们积极配合，因为显示屏上出现的作品是剧本作者、故事板设计师和艺术指导共同努力的成果。这项工作有很强的互动性（加文，1994年）。”

加文的核心观点是动画剧本作者不仅要用传统的方式来写作，而且还要随时关注剧本的视觉化过程和其他相关艺术家在这个过程中起到的作用。这些艺术家不仅要绘图，还要考虑图片移动的效果。这就意味着剧本作者不能固执己见，应该依据动画效果的要求相应地改变剧本构思。真人影片则无法做到这一点。

语言和词汇

哈拉斯和伯特勒动画公司以成功制作出英国最早的一部标准长度动画电影《动物农场》而闻名。在20世纪40年代初期，它的创始人之一约翰·哈拉斯就意识到赞助商和大众并没

片名：《A Way Back Out of Here》

动画制作：阿里·泰勒

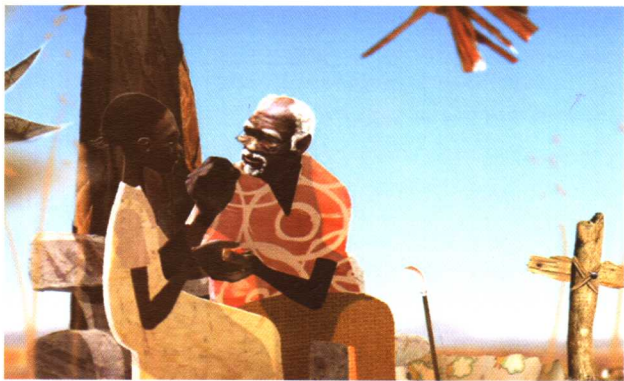
在准备材料以及通过草图和故事板展示故事情节主线过程中，泰勒追求一种现场发挥的工作方式。而在最后的场景视觉化的过程中，他更有计划，主要突出动画的视觉美感。



片名：《普兰》

动画制作：阿里·泰勒

该片的背景是南非，讲述一个女儿照顾生病的父亲的故事。



动画前期制作

动画的制作工作主要集中在前期，而真人影片的制作工作主要集中在后期。因为动画的前期制作需要耗费大量的财力与物力，所以无论是考虑到经济因素，还是时间因素，选材和前期策划对动画制作来说都至关重要。真人影片拍摄出的素材通常比实际需

求要多，这是为了满足后期剪辑的需要（例如不同的摄影镜头和摄影角度，演员对剧情的各种诠释和演绎）。动画的拍摄周期通常为五年，其中有三年时间要花在前期制作过程中的情节构思和绘图上。这一特点突出了剧本作者、设计师和绘画师的重要性。



有意识到动画的独特之处和动画的艺术效果，当时，动画与迪斯尼的卡通片混淆在一起，被看做是一种主要倾向于儿童的娱乐方式。为了描绘出动画的特点，哈拉斯找到一些有用的词汇。直到今天，这些词汇对有意从事动画剧本创作的人也是有益的提示。

物体与人物的象征

显示无形的东西

透视

选择、夸张和变形

展示过去和预示未来

控制时间与速度（哈拉斯，1949年）

符号可以用来阐明和简化思想。旗帜代表国家；移动的箭头代表无形力量的方向，例如风；士兵的图像代表整个国家的军事野心。符号也可以显示无形的东西。无法用肉眼观察到的声波、磁场、雷达信号等都可以用符号表现得清楚明了。动画还可以“透视”身体、一部机器或其他复杂的概念（梦境、记忆、意识和幻想），提供容易理解的文字或概念说明。通过选择需要用图像表达的对象，动画可以突出某些元素，也就是说通过夸张或变形的方式强化它们的特点或重要性。所有元素都不受时间的限制，例如过去和未来的情景可以互相转换。事物呈现的时间和速度也可以根据剧情进行调整，一瞬间可以被延长，亿万年可以被缩减成一两分钟。动画师通过加速或减缓具体细节的动作达到改变时间的目的。动画语言的多功能性并不意味着可以随心所欲，剧本作者在创作剧本或选择设计技巧时，应学会利用动画语言的这些方面。

当然，上述几点并不是惟一的特殊因素或用法，但它们指明了剧本作者灵活地使用传统写作方法和固定类型创作出与众不同的动画作品的方式。在了解绘图和动画制作技术的基础

上，本书的其他章节还将继续对上述特点进行重新定义和讨论。

另外还有一点要考虑。即使动画可以使用一种与众不同的表达方式，但是艺术家仍有表达的内容和表达的方法。虽然动画的“讲述”方式很特别，但故事情节仍然是重点。正如《辛普森一家》的制片人大卫·科恩评论的那样：“不要以为动画可以胡编乱造。它必须以经得起推敲的故事情节为基础。如果你认真观赏了我们的影片，那么你就会发现我们的故事是环环相扣的。在创作剧本时，一定要设计好情节（布鲁姆，2001年）。”对故事情节的强调就是对剧本结构的强调。我们说人天生就会讲故事，喜欢将每天的见闻编成故事与别人分享。

动画是最恰当的、功能最多的表现形式，它包容了所有版本、所有形式的“叙事”。它给老故事带来新的生命，又创造了很多新故事，突出文字，展示出虚幻和超现实的世界，将意识和概念形象化。为动画创作剧本体现了传统剧本作者所遵循的“展示而不要讲述”的格言。但动画特别的视觉表现力要求在“展示”的同时进行“诠释”和“说明”，而“讲述”的行为则充当了一个建筑、一条通路和一个模型。

片名：《Pocoyo》

动画制作：大卫·坎托利亚和吉列莫·加西亚（Zinkia 娱乐公司）

Pocoyo是学龄前儿童动画的楷模。它鼓励儿童在Pocoyo的好奇心和学习新事物、适应新环境的专注力的带领下探索世界。制片人最大限度地削弱了动画的背景效果，这样孩子们就能把注意力集中在人物的动作、思想和每集出现的新舞蹈上。