

The Audio-visual language of Cartoon movies  
CARTOON

高等院校动画艺术专业教材

# 动画电影视听语言



● 孟军 著

The audio-visual language of  
Cartoon movies  
HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

SPECIALIZED COLLEGE TEACHING MATERIALS FOR CARTOON ART

高等院校动画艺术专业教材

# 动画电影视听语言

The audio-visual  
language  
of  
Cartoon movies  
HUBEI FINE ARTS  
PUBLISHING HOUSE



孟军 著

SPECIALIZED COLLEGE TEACHING MATERIALS FOR CARTOON ART

## 高等院校动画艺术专业教材编委会

- 执行主编：朱明健（武汉理工大学艺术与设计学院 副院长、教授）  
邢国金（中国动画学会动画教育委员会 秘书长）
- 编委：严定宪（上海美术电影厂 前厂长、一级导演）  
段佳（北京电影学院动画学院 教授）  
王钢（上海同济大学传播与艺术学院动画系 主任）  
常虹（中国美术学院传媒动画学院 副院长、副教授）  
孟军（动画制片导演、教授）  
陈瑛（武汉大学新闻传播学院动漫系 主任、教授）  
魏光庆（湖北美术学院动画学院 院长、副教授）  
张瑞瑞（湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授）  
周艳（武汉理工大学艺术与设计学院动画系 副主任）

组稿编辑：戴建国（湖北美术出版社高校教材事业部 主任）

联系电话：027-87679553 13995572128

E-mail: dai531@163.com

责任编辑 / 戴建国 王劲钧

封面设计 / 刘嘉鹏

责任印制 / 程业友

### 图书在版编目 (CIP) 数据

动画电影视听语言 / 孟军著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2006.6

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 978-7-5394-1867-4

I. 动...

II. 孟...

III. 动画片—电影剧本—创作方法—高等学校—教材

IV. I053.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 055421 号

### 动画电影视听语言

©孟军 著

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市洪山区雄楚大街 268 号

电 话: (027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传 真: (027) 87679523

邮政编码: 430070

H T T P: www.hbapress.com.cn

E-mail: fxxg@hbapress.com.cn

印 刷: 湖北恒泰印务有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 17.5 印张

印 数: 3001—5500 册

版 次: 2006 年 6 月第 1 版

2007 年 2 月第 2 次印刷

定 价: 43.00 元

## 前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已是当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域，又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时，也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象；动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画还不仅仅是艺术和科技，它已是一个世界性的产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。今天，积极编写和出版动画理论著作与动画教材是一项非常重要的工程。近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，还有一些引进的动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力”的宗旨。这对于动画教学工作、动画专业人士和动画业余爱好者来说，都是一部很有实用价值的参考丛书。

希望我国动画教材的出版工作，在动画专家和出版界同仁的共同努力下，不断充实、不断完善、不断提高、不断更新，加速提高我国动画教育的水平，为不断培养更多动画优秀人才作出贡献。

中国动画学会秘书长：张松林

## 序 言

我是从《聊天》这部短片开始知道孟军的。因为当时看完片子后，第一感觉是最近几年来，能如此熟练地运用银幕语言来叙述一个内容较为深刻的动画作品，还真是不多见。见面后才知道此君是如此的年轻。从那时起我就惦记着他应该为我们的动画教育出点力，做点贡献。现在孟军撰写的《动画电影视听语言》这本书终于与大家见面了。

电影经过 100 多年的发展，已经成为世界范围内最具广泛受众的艺术样式，但无论是何种形式的电影，其最终表现形式就是用电影语言在银幕上充分展示电影深刻的艺术魅力。动画作为电影艺术的一种表现形式，在银幕上的空间和自由度更大更充分。因此如何讲好故事，体现最好的视觉效果，已成为每一个从事动画创作人员的最大愿望和追求。也是每个动画教育工作者，以及广大动画专业的学员必须掌握的专业课程内容。

《动画电影视听语言》这本书最大的特点是从常规动画角度，阐述如何把文学作品变成视听语言，并以量化的形式具体生动的体现出来。本书在基础部分，全面介绍了电影剧本构思完成到视听语言的结构构成形式，从中例举了原创动画作品中的具体镜头，循序渐进、步步深入，其讲解可谓是电影的理论、动画的范例，在应用篇部分又大量引用大家熟悉的实例，系统的解读电影视听语言在具体应用上的创作思路和步骤。全书图文并茂、专业性强是目前国内同类教材中难得一见的好教材。

本书的出版，除了能为我国动画教育增添一本好的教材外，更希望能较好的带动目前较为贫乏的动画教学理论的研究和探讨。也期待孟军有更多更好的动画作品问世。

邢国金

## 高等院校动画艺术专业教材

教材书目	作者	定价	出版时间
《动画导演基础与创作》	严定宪、林文肖	29.00	2006年8月
《动画编剧》	凌纾	29.00	2006年8月
《动画电影视听语言》	孟军	43.00	2006年8月
《动画角色形象设计》	张瑞瑞、涂凌琳	32.50	2006年12月
《动画插画》	侯晓霞、祝虹		
《动画美术史》	王钢		
《世界动画史》	段佳		
《世界动画精品分析》	段佳		
《动画概论》	朱明健等		
《动画的视觉传播》	陈瑛等		
《动画影视制片概论》	邢国金		
《动画素描》	常虹		
《动画设计》	陆成法		
《动画造型》	金琳		
《动画速写》	翁子扬		
《动画建模》	孙菁等		
《动画材料与形式》	易乐平等		

### 《动画电影视听语言》内容简介：

本书全面介绍了电影剧本从构思到写作完成的详细创作步骤，即“故事梗概——段落大纲——分场大纲（文学脚本）——电影剧本（分场剧本）”。这些创作步骤里蕴涵着对悉德·菲尔德（好莱坞电影公司剧本审稿人、编剧顾问）电影剧本三幕剧理论的解读和具体应用。尤其对发展我国商业动画电影、电视剧来说，悉德·菲尔德的三幕剧理论对学习写一部戏剧冲突的动画电影、电视剧本有着非常重要的应用价值。理论体系中提出了关于写作电影剧本的一些量化的参考数据，具体到每一幕的写作长度等等，本教材把这些量化的参考数据带到了动画影视剧本的创作领域，并针对学生的动画短片创作设计了一些写作的参考格式和数据。基于三幕剧理论之上，本书系统介绍了电影视听语言的组成部分，从动画导演的实际工作出发，用大量的动画镜头为范例，讲解了动画电影视听语言的应用（也是动画导演驾驭画面分镜头台本的手册）。是一本实用的高等院校动画专业教材，不仅适合专业教学，也可供动画专业人员参考。

### 作者简介：

**孟军** 1968年生，动画导演、北京电影学院动画学院客座教授。1989年进入oem动画行业，1995年从事动画导演工作。2001年作品《聊天》获中国首届独立影像节最佳剧情短片奖；获韩国pisaf国际动画电影节印象奖；入围法国克莱蒙费朗国际短片电影节等。2001年北京电影学院动画学院任动画创作课程。2004年汉城国际动画电影节初评评委。2004年吉林国际教育论坛动画作品终评评委。主要作品：1997年长篇电视动画系列《新三字经》（导演），1998年古典音乐动画短片《船歌》《帕格尼尼主题狂想曲》（编剧/导演），2001年剧情动画短片《聊天》（编剧/导演）

本书在编写过程中，曾参考使用相关书籍与图片资料，在此表示谢意；  
如有改编、署名、付酬等原因与不妥之处，请与我们联系，以便妥善解决、更正。  
联系电话：(027) 87679553  
——编者



## 前言 序

- 1 引言——“这是一个训练的课堂”
- 2 训练开始的前夜——“视听语言是导演的功课”

## 基础篇

### 5 第一部分“认识”电影剧本

#### 6 第一章 故事梗概的形成

6 第一步 确定电影剧本创作的起点

7 第二步 写“角色传记”

11 第三步 建立一个基本的电影剧本框架

21 第四步 写“故事梗概”的格式

#### 23 第二章 段落大纲的形成

23 第一步 认识“段落”

24 第二步 “次要段落”镶入的过程

#### 47 第三章 分场大纲（文学脚本）的形成

47 第一步 认识“场景”

54 第二步 “卡片系统”分场大纲

#### 79 第四章 电影剧本（分场剧本）的形成

### 85 第二部分“认识”基本的电影视听语言

#### 85 第一章 认识电影导演的“分镜头剧本”

85 第一步 “故事片导演”和“动画片导演”具体工作和职责的比较

87 第二步 一个“分镜头剧本”的实例

#### 91 第二章 认识“组成电影视听语言的局部结构”

91 第一步 了解“蒙太奇”

92 第二步 组成电影视听语言的局部结构

#### 93 第三章 认识“镜头”

94 第一步 认识“影像蒙太奇”

177 第二步 认识“声音蒙太奇”

180 第三步 认识“镜头的长度”

#### 182 第四章 认识“剪辑”

## **应用篇**

- 198 **第一部分“解读”动画电影剧本**
- 199 **第一章 应用卡片系统“解读”《千与千寻》场景与段落**
- 220 **第二章 提炼《千与千寻》的剧作结构**
- 223 **第三章 动画语言在《千与千寻》剧作中的体现**
  
- 225 **第二部分“应用”动画电影视听语言**
- 225 **第一章 《千与千寻》动画电影视听语言的应用**
- 245 **第二章 动画电影视听语言在短片中应用的实例**
  
- 270 **彩色图例**

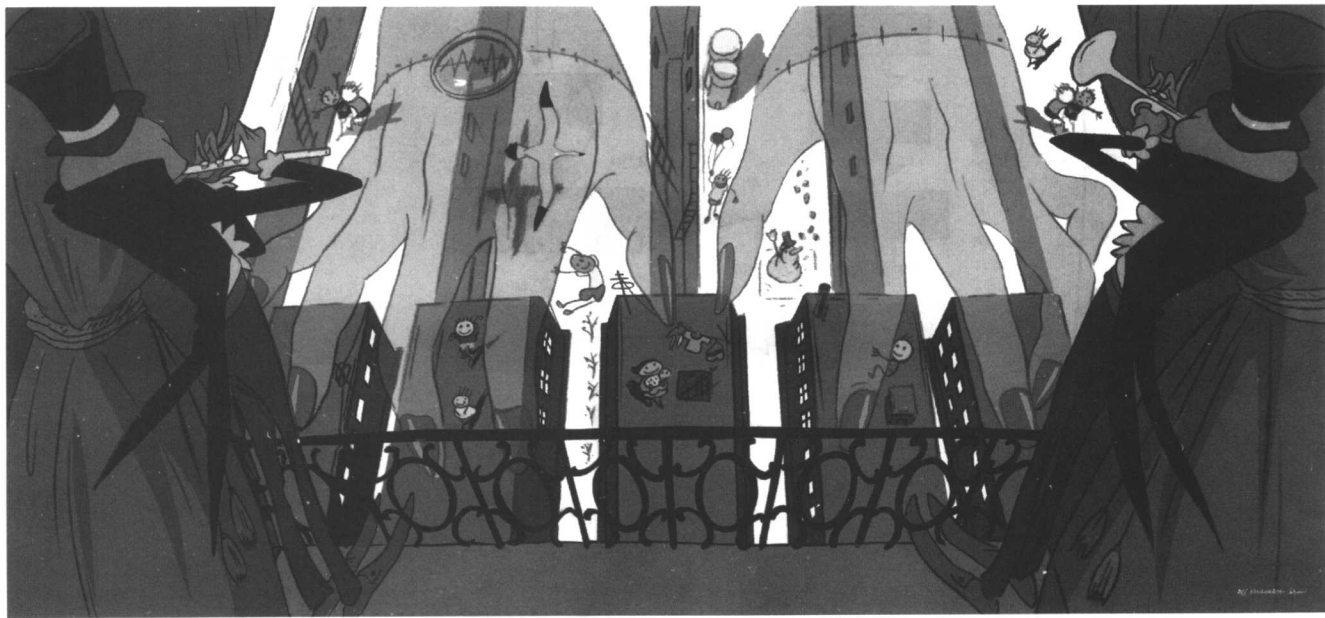


## 引言——“这是一个训练的课堂”

语言是兵器，兵器不是摆着好看的，研习兵器就是习武，习武的原始目的不是卖弄给人看的“花架子”，而是“战胜对手”。学习“动画电影视听语言”的目的只有一个，就是与观众完成“互动的交流”，而不是“自言自语”，所以，学习语言就是训练“为什么说”和“怎么说”。“为什么说”是建立理论体系，是“怎么说”在逻辑上的依据，“怎么说”就是实际的应用能力。

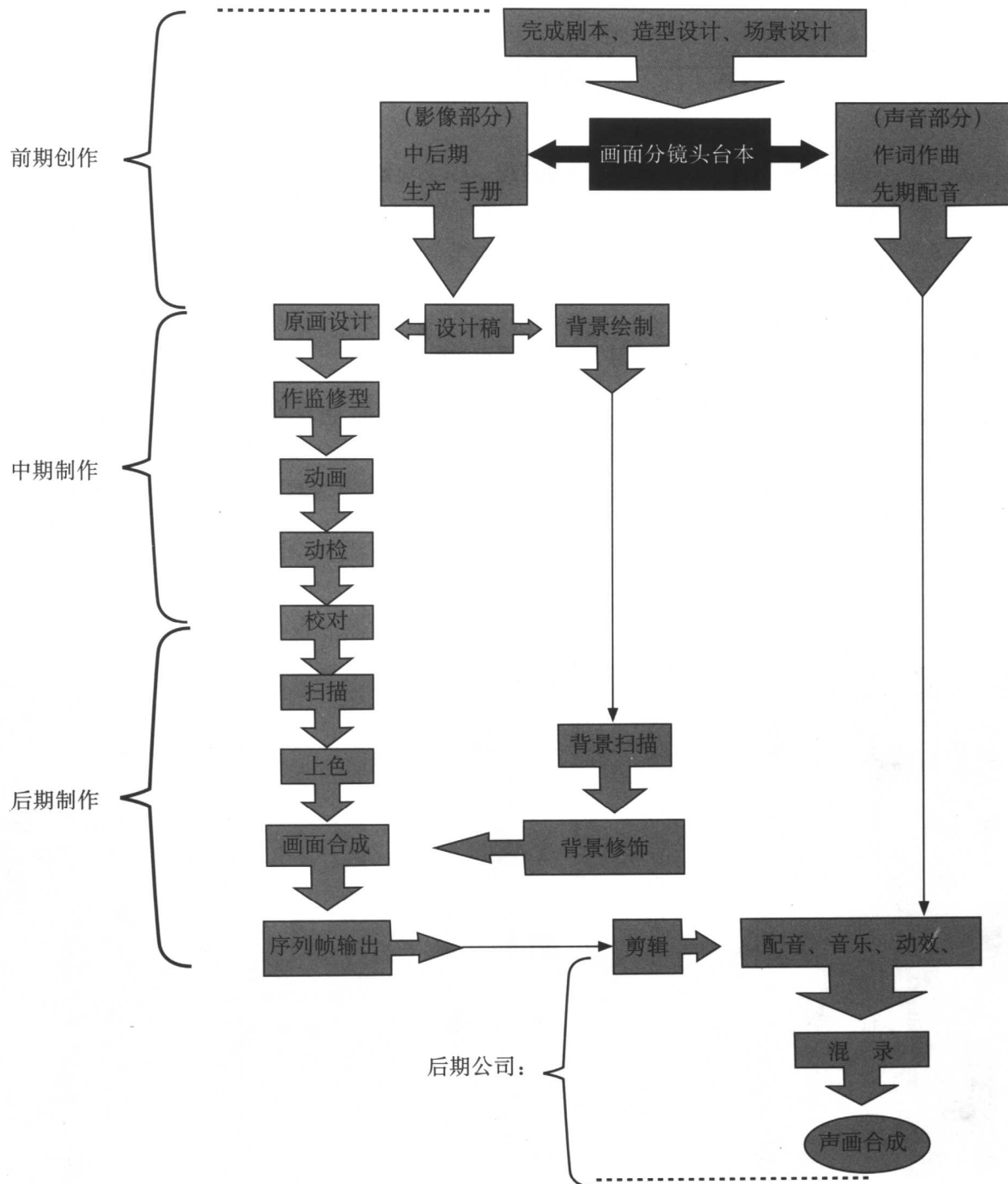
“动画电影视听语言”应用能力的训练是这个课堂要完成的根本任务。

“训”是教头的职责，“练”是士兵的任务。“训”的宗旨是提炼规律，因材施教；“练”的宗旨是不断“犯错误”然后接着“练”，没有刚出生的小孩会说话，但有刚出生的小孩会开口。有一天“练”到教头没法“训”士兵，也就激发“训”步入新的高度，同时士兵的“练”也步入新的层次。“动画电影视听语言”这节课也就能有持续发展的新高度。



## 训练开始的前夜——“视听语言是导演的功课”

训练“动画电影视听语言”的能力,是建立在驾御“画面分镜头台本”的实践上。一部动画电影的完成要经过前期创作、中期制作、后期制作三大版块。中后期是一个生产制作的过程,也是完成前期创作意图的过程,在前期创作中,“画面分镜头台本”是一个非常关键的工作。以传统二维动画生产线为例,来看看“画面分镜头台本”在生产线上的位置:



从二维动画生产线可以看出，无论是怎么样的中后期生产技术（包括三维技术，flash 技术等等），“画面分镜头台本”在生产中的地位，它就像一个建筑施工图一样，必须体现出视听语言风格、制作工艺、生产成本这三个方面的量化指标，一旦开始启动中后期的施工，施工图就不能作大的更改了，不然，就会延误生产周期，超出预算的成本。因为，在“画面分镜头台本”里改动一笔，就意味着在接下来一连串的工作程序中，累积出越来越高的时间成本和管理成本，也就是说，改动“一笔”就会加长“一笔”的工期，多出一笔的工钱。在生产线上，驾御“画面分镜头台本”的角色正是动画导演（有的动画导演亲自动手绘制画面分镜头台本，有的则是组织他人绘制然后把关），“动画电影视听语言”的所有内容，全部体现在动画“画面分镜头台本”里面。因此——

### “动画电影视听语言”的训练是动画导演的功课。

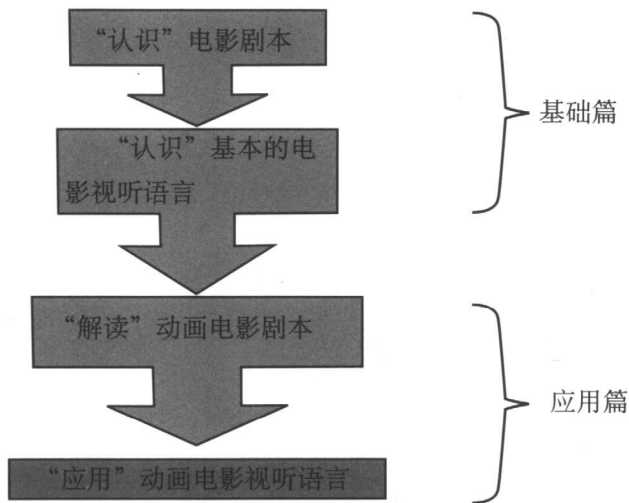
同时也不难理解，动画导演的组织能力和技术管理水平，也相应地在生产线上体现出来。可见，动画片的创作生产，对动画导演的专业素质和实战经验的要求是极为严格和全面的。“驾御画面分镜头台本”训练动画电影视听语言的能力，是为了实际生产的需要，站在生产线的角度来看，这是一个“较高”的训练起点。针对动画专业的学生来说，这个课堂需要其他动画专业技能（如：动画技法，动画软件应用等）的配合，没有配合就等于“纸上谈兵”。其次，应自觉地培养写作、绘画、音乐、表演方面的兴趣。

接下来要重点强调的是，一定要养成“逻辑思维”的习惯。“逻辑思维”习惯是动画导演接受“动画电影视听语言”训练，驾御“画面分镜头台本”的一个非常重要的前提。“灵活多变的视听语言”“繁琐的工艺流程”“永远不会理想的成本问题”，这三大方面迫使动画导演要保持着非常清晰的思路，如果没有“逻辑思维”的习惯，就会迷失在“感性”和“理性”的漩涡里，最终也不可能完成与观众的交流，可能永远在自言自语，观众则不知所云。好了，我们在结束“训练开始的前夜”这个话题的最后，来共同建立一个“基本的认识”和“训练的逻辑次序”：

基本的认识：

动画电影是电影的一种表现类型，电影视听语言是动画电影视听语言的基础。

训练的逻辑次序：





# 基础篇

## 第一部分 “认识” 电影剧本

“电影视听语言的创作”是将文字剧本“转化成影像和声音的过程”，电影剧本是电影视听语言形成的依据。电影剧本是编剧的工作，电影视听语言是电影导演的功课。

“认识”电影剧本就是了解编剧的工作。在实际工作中，导演和编剧的“分歧”是永远存在的，只是“分歧”程度有大有小。解决“分歧”的惟一途径就是“逻辑性沟通”（在前面“训练开始的前夜”的段落中，也强调过养成“逻辑思维”习惯）。即使是导演自己写剧本也要建立“因”和“果”的逻辑次序，面对自己写的剧本，导演自己和自己或与观众仍然逃不了“逻辑性沟通”这样一个思考的过程。

“故事梗概——段落大纲——场大纲（文学脚本）——电影剧本（分场剧本）”是编剧完成电影剧本的四个步骤，也是导演与编剧“逻辑性沟通”的四个层次。

（注：在电影剧本中，“段落 sequence”是最大的单位，一个“段落 sequence”由一个清晰的叙事目的把若干个相互关联的“场 scene”逻辑地串在一起。“场 scene”是形成电影剧本最基本的单位，有的著作也叫“场面”或“场景”，一个分“场 scene”由一个清晰的叙事目的和同一时间地点，把若干个相互关联的“镜头 shot”逻辑地串起来。）

这四个层次反映出由抽象到具象的层次变化，形而上概括深入到形而下浅出的逻辑次序。导演要完成与编剧、与观众甚至是自己说服自己的“逻辑性沟通”，就要认识和实践这四个步骤中各步骤的形成历程。四个步骤就像四个车站，开往终点站——完成电影剧本要去的第一站是“故事梗概的形成”。

## 第一章 故事梗概的形成

去第一站“故事梗概的形成”分四步要走：

第一步 确定电影剧本创作的起点；

第二步 写“角色传记”；

第三步 建立一个基本的电影剧本框架；

第四步 写“故事梗概”的格式。

### 第一步 确定电影剧本创作的起点

“有感而发”就会“有话要说”。“起点”是来自于你感兴趣的一个“话题”。“兴趣”是刺激你创作欲非常重要的开始。至于针对你的这个“话题”观众是否感兴趣，这些都是以后要经历的创作步骤，在“这一步”你所要做的就是放松再放松，不要有任何“先入为主的概念”来束缚自己。尽管你感兴趣的“话题”将会是一个犯错误或失败的开始，但对于一个初学者来说，我们是以“一张白纸的精神状态”来面对这个“起点”的；对于一个成熟的剧作家和导演来说，“成熟”就意味着“定型”，“定型”就是失去了这个“型”以外的东西，这就是“局限性”。打破“局限性”的惟一方法就是，以“一张白纸的精神状态”来重新面对这个创作的“起点”。“犯错误或失败”就是即将有所收获，创作过程中“反复”的特性就体现在这里。所以，面对“话题”的选择，只有一个权威——那就是你的“兴趣”！去找你的“话题”！

“话题”就是“主题”，有些西方电影人认为“主题”就是“故事”，但也有的欧洲电影人和东方的电影人相似，他们把“主题”和“思想性”联系在一起，更强调电影的“思想性”，甚至强调“主题”就是“主题思想”或“思想立场”，从而有了类似“提出问题”“发现问题”的创作前提。这也可能是目前“商业片”和“艺术片”类型区别的源头。电影的“思想性”与哲学观点、民族传统、社会意识形态、时代特点、创作者的世界观密切相关，不能说“商业片”一点“思想性”都没有，也不能说“艺术片”的“思想性”就一定有它的社会价值。我个人认为面对“主题”中的“思想性”，它在你选择“话题”的时候并没有出现，或者是很模糊，或者说“不成熟”，即使有些“思想性”，我也情愿它是“大众的”“朴素的”而不是“狭隘的”，随着“话题”的展开，在故事创作的过程中，“思想性”就自然从故事里浮现出来，我想这也是创作最大的魅力所在。所以，让我们把“主题”的“思想性”先暂时存放在你稿纸下的抽屉里，然后在你的稿纸上写下：

**“主题”就是“动作”和“角色”**

**“动作”就是发生了什么事情——“主要角色”做了或遇到了什么事情**

**“角色”就是你的“主要角色”**

(针对悉德·菲尔德提出的“主题”就是“动作”和“人物”来看，“人物”比“角色”这个词的外延要小，“角色”这个名词是对一切“生命体”的概括，其外延很大。尤其对动画创作者而言，“角色”这个名词不会束缚着动画创作者“天马行空”的创造力，故而替换。)

从“兴趣”出发寻找一个“主题”的途径是：

1. 事先就有了个“想法”。(这时可以从你稿纸下的抽屉里，把你的“思想性”拿出来)

2. 网络、报纸、杂志、电视新闻所提供的信息。

3. 同学、同事、朋友、亲戚遇到的一些事件、传统习俗等。

4. 民间传说、历史传记、人物传记，历史事件、小说、诗歌、散文等文学作品等等。

总之，寻找“主题”的途径依赖你“兴趣”的广泛程度。只要这些“途径”能激发你的创作欲望，你就毫不犹豫地踏上这个“途径”。为了不让自己“迷失”在这个“途径”里，别弄丢了编导的“逻辑思维”，别忘了我们的使命是在寻找一个自己感兴趣的“主题”，寻找“主题”就是寻找“动作”和“角色”，就是要明确到底发生了什么事？也就是，“主要角色”“在做”、“做了”或“遇到”了什么“事情”？谁是你的“主要角色”？一旦你对这些问题明确后，就可以按照下面的格式，把你的“主题”写下来：

格式 1：某主要角色 在做 或 做了 或 遇到 某事情。

格式 2：某主要角色 在 某地点 在做 或 做了 或 遇到 某事情。

格式 3：在 某时间 某地点 某主要角色 在做 或 做了 或 遇到 某事情。

例：动画短片《聊天》的主题是：

“一个 20 世纪 60 年代末出生的中国男孩，在萌动的青春期产生对异性的憧憬，理解亲情，面向希望的成长历程。”

“主要角色”是“男孩”，“时间”是“青春期”，“动作”是“在做”一个“憧憬异性”的“事情”和“做了”一个“理解亲情、友情、和希望”的“事情”。

（关于剧中“憧憬”和“理解”这些抽象的“动作”，在下面“第二步”的内容中具体分析）

动画片头《小兵张嘎》的主题是：

“抗战时期某夜，老钟叔潜入敌占区侦察，被敌发现，力甩追敌，偶遇嘎子相救得以脱险。”

“主要角色”是“老钟叔”“时间”是“抗战时期，某夜”“动作”是“在做”“潜入”“侦察”和“遇到”“被敌发现”，接着“在做”“甩掉”的“动作”最后“遇到”了“相救”“脱险”的“事情”。（由于得遇嘎子是在白洋淀，可以不写地点的变化）

这一步最后要记住的是，这里不是在写“故事梗概”，而是在练习写一个因你感兴趣而找到的“主题”，你在找“主题”的“途径”中，有关“角色”与“动作”的素材会很多，但大都没有严谨的逻辑关系。除上述几种格式中提到的素材要填写外，其余的素材还是要先存放在稿纸下的抽屉里，留在下一步去消化和整理。这是一个帮助我们“整理思路”建立“逻辑思维”的步骤，仅此而已。“主题”可以理解成是“骨头中的骨头”，没有一点血和肉。

练习题：从“兴趣”出发选择一个寻找“主题”的“途径”，并把你感兴趣的“主题”找到，然后明确“主题”中的“角色”和“动作”，选择上面的一个格式，把主题中的“角色”和“动作”套用进去，尽量写成一句话或几句话。就这么简单，不要考虑太多细节，一切从你感兴趣的地方开始。（慢慢你会发现，寻找主题就是在问，自己的“心”安住在何方？）

最后，带着你写的这“一句话或几句话”以及你“放在抽屉里的素材”进入第二步。

## 第二步 写“角色传记”

1. 一个做“加法”的过程，从五个方面开始调查收集资料：

1) 故事发生的时代背景

2) 故事发生的时间

3) 故事发生的地点

4) 故事发生的相关事件

5) 故事中的主要角色,重要角色,对立角色。

最后把重点放在角色上,明确**主要角色,重要角色,对立角色** (“重要角色”不是“主要角色”,其特点是跟“主要角色”有密切的关联,可以理解成次要角色。)

然后,从以下两个方面写下各角色的“角色传记”:

1) **从出生到故事发生前这段时间** —— **形成角色性格的角色生活传记**2) **故事在发生过程中的这段时间** —— **揭示角色性格的角色生活传记**

(内容涉及角色的职业、婚姻状况、私人空间生活三个方面。)

## 2. 分析角色并推敲角色关系从而提炼“角色传记”。

分析角色从以下两方面入手,重点在分析“角色差异”这一点上。

1) “角色共性” —— **分析时代特点和民族传统**2) “角色差异” —— **观念 → 人生态度 → 个性 → 行为方式 → 动作**

(观念即世界观。观念决定人生态度;人生态度形成个性;个性决定行为方式;行为方式产生不同的动作。)

分析的目的:要想办法使每个角色以“动作”(外在动作)来支持自己的“观念”并使之戏剧化。

分析的结果:逐个地明确每个角色的“内在需求”和“外在动作”。

**“内在需求” —— “他(他们)到底想要什么?”**

**“外在动作” —— “他(他们)最终在做什么?”**

(注:角色为了“内在需求”必然会有“外在动作”,角色有了“外在动作”必然会遇到种种“障碍”,“对抗”也就产生,也就是“冲突”,没有“冲突”就没有“戏剧”。悉德·菲尔德说“每一个作用力都有一个力量相等方向相反的反作用力,这是宇宙的自然法则”。)

最后,立足于要塑造的**主要角色**,从四个方面来寻找、推敲**主要角色,重要角色,对立角色**之间相互的冲突:

1) **“主要角色”与“重要角色”在争取各自“内在需求”时,“外在动作”的冲突。**2) **“主要角色”与“对立角色”在争取各自“内在需求”时,“外在动作”的冲突。**



3) “重要角色”与“对立角色”在争取各自“内在需求”时，“外在动作”的冲突从而产生对“主要角色”的“外在动作”的影响。

4) “主要角色”内在的相互冲突——体现在角色为了满足“内在需求”而选择“外在动作”时，要战胜自身的一个决策过程。

(悉德·菲尔德举了一例：主人公要克服自己那种害怕坐牢的恐惧，才能成功地进行抢劫。这时，恐惧就是一种情绪因素，必须把它明确地提出来，以便加以克服……这里体现出“主要角色”内在的相互冲突。)

### 小结：

“第二步”走过了从“五个方面开始调查收集资料”开始，然后到“分析角色，推敲角色关系、从而提炼角色传记”为止的“逻辑思维”过程。

在后面的创作过程中，我们常常会遇到各种各样的问题，这些问题往往都跟“角色”有直接或间接的关系。但创作遇到困境时，我们总是要回头重新明确——“角色的内在需求”和“外在动作”这个重要的问题上来。检查我们是否建构了一个强有力的“主要角色”？“主要角色”是否具有强有力的“外在动作”？“主要角色”是否太被动？以至于其他角色更能引起观众的兴趣等等。

所以，调查收集资料、以及对各个角色的分析研究，进行得越深入越全面，我们在后面的步骤中就会越有信心，面对创作中的问题出现的时候，至少我们的思路是清晰的。

好了，研究角色以及角色的戏剧性“内在需求”和“外在动作”，我们最后的目标是要落在找出“冲突”这一点上。

找出“冲突”，就是罗列和分析出不同角色“外在动作”的力量强弱，然后针对各角色间发生的关系，进行力量强弱的对比。从而提炼和明确对比的结果。知道了力量强弱对比的结果，就知道了故事发展前进的方向。“冲突”是什么呢？“冲突”就是各角色根据自己的“内在需求”，在相互发生关系时，各角色“外在动作”力量强弱的对抗结果。是推动故事发展的动力，没有“冲突”就没有故事。

“冲突”可以理解成如下图所示：

从上图来看，“故事”像一个橡皮球，这个球要弹跳向前，则必须依靠于球内“冲突”的力量。如果球内没有“冲突”，这个球就会停在那里，故事也就没有了。

球外有力量来推动这个球向前弹跳发展吗？当然有，比如像电影《泰坦尼克号》中的“灾难”；二战题材的“战争”；科幻题材的“外太空力量”；“大的社会变革”等等，那是一种来自于“社会层面”和“人文层面”的力量，有时候这种力量会把剧中角色堆入一个困境，有时候又会把剧中角色推向一个高度。不管怎样，这种力量最终还是要跟剧中的角色发生关系，会作用于角色的“内在需求”上。这种力量不是满足剧中角色的“内在需求”就是与角色的“内在需求”发生冲突。满足也好冲突也罢，在一个大的外在力量面前，角色选择的“内在需求”是不尽相同的，这样还是回到了这个

