

ON CREATIVITY

动画故事创意的来龙去脉

林晓鸣 张希◎编著

高等院校（动画、游戏、数字媒体艺术）专业『十二·五』规划推荐教材



海洋出版社

ON CREATIVITY

动画故事创意的来龙去脉

林晓鸣 张希◎编著

高等院校（动画、游戏、数字媒体艺术）专业『十二·五』规划推荐教材

海洋出版社

2016年·北京

内 容 简 介

研究动画故事创意的来龙去脉是把握动画编剧教学的一种方式,它在一个层面上以追根寻源的手段显示出其更为扎实的意义。如果说,研究中国动画已开始形成一种学术倾向,那么研究创意的来龙去脉将与之同步,它显示了边缘学的新特征,犹如圆的交切面,通过系统整合,可以成为一个独立体制的教学内容。编著者在本书中所想做的,正是这一系统工程의初步建设。

图书在版编目(CIP)数据

动画故事创意的来龙去脉/林晓鸣,张希编著. —北京:海洋出版社,2015.7

ISBN 978-7-5027-9191-9

I. ①动… II. ①林…②张… III. ①动画片—创作 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 141881 号

书 名: 动画故事创意的来龙去脉
编 著: 林晓鸣、张希
责任编辑: 张鹤凌
责任校对: 肖新民
责任印制: 赵麟苏
排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳
出版发行: 海洋出版社
地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 室)
100081
技术支持: (010)62100057

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077
网 址: www.oceanpress.com.cn
承 印: 北京华正印刷有限公司
版 次: 2016 年 6 月第 1 版
2016 年 6 月第 1 次印刷
开 本: 787mm×1092mm 1/16
印 张: 11.75
字 数: 280 千字
印 数: 1~4000 册
定 价: 49.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前言

2006年起，我开始在几所高校讲授动画剧作课程。通过对行业发展、专业教育的观察，使我们产生了写一本探究动画故事创意教材的想法。然而，没有后来多年的教学实践和更深体悟，也就不会有今天对动画故事创意追根寻源的结果。

本书的研究方向确定为以动画故事创意表达为目标。教学研究中，笔者发现：若以传统的思维结构方式来认知和传播知识，其结果则是简单的认同或重合；若用新的认知方式去认知，就会使研究产生新色、深度和光泽，学生们一些沉睡的潜能也将被激发。

动画片明显区别于其他类型影视作品的重要特质是丰富的想象，它不仅需要用想象力来讲故事，而且需要用想象力来创新讲述方式、表现材质和形象设计。大胆的梦想与不断创新，使得动画片总能呈现出一种旺盛的生命力。“动画片是以创意为核心，以内容为根本，将动画、漫画的超现实幽默和丰富创意结合起来，通过影视、互联网及移动类媒体进行传播的艺术形式。”因此，重视想象开发、善于漫画式构想、具备空间立体思维能力是创意者必须跨越的三级台阶。

传授动画故事创意方式、方法，难点在于我国高校许多学生的头脑中已经形成定势。他们不敢想象、质疑想象；对动画创意延伸的方向迷惑不清；难以用影视立体方式构想和表述故事。这三大屏障既挡住了外来新理念的不断进入，也制约了个人创新思维的生发，阻挡了故事创意的畅达。本书之所以立名为“动画故事创意的来龙去脉”，不单是想通过它传授动画编剧的知识，更以告知故事创意迸发的前提、基础为己任。

本书的不同之处在于，其内容更接“地气”，实用性和适用性是作者追求的重要目标。本书针对动画故事创意的瓶颈，由表及里、逐步深入地讲解创意的形成，通过“了解动画创作过程—开发活跃创意头脑—轻松

进行立体思维—掌握故事创意要领”的链形构架，引领学习者扫除障碍；本书还通过引用大量优秀作品案例及学生习作、教师点评来强化教学效果；图文并茂的形式无疑又增加了阅读的趣味性。

研究动画故事创意的来龙去脉是把握动画编剧教学的一种方式，它在一个层面上以追根寻源的手段显示出其更为扎实的意义。如果说，研究中国动画已开始形成一种学术倾向的话，那么研究创意的来龙去脉将与之同步，它显示了边缘学科的新特征，犹如圆的交切面，通过系统整合，可以成为一个独立体制的教学内容。笔者在本书中所想做的，正是这一系统工程初步建设。

倘若本书能够引发人们对动画创意开发的关注，进而在推动创意理论研究上起到抛砖引玉的作用，亦是笔者之荣幸。

本书由林晓鸣负责全书的框架建构及第二、第三、第四部分的编写工作，张希负责第一部分的编写及图片的截取。

编者

2016年2月

目 录

第一部分 了解动画世界

第一章 动画的魅力和特点

2

第一节 动画片的基本属性

3

一、动画片的叙事性

3

二、动画片的综合性

3

三、动画片的娱乐性

4

四、动画片的独创性

4

第二节 动画的魅力

4

一、张开想象的翅膀

4

二、展现亮眼的形象

7

三、传递智慧的火炬

11

第三节 动画的特点

15

一、动画的涵义

15

二、动画的显著特点

15

思考练习题

16

第二章 动画制作的流程与配合

17

第一节 动画创作流程的各环节

18

一、前期创意

18

二、动画的制作

22

三、后期合成

24

第二节 剧本创作阶段与其他要素的配合

24

一、与市场需求的配合

24

二、与接受者的配合

25

三、与创作条件的配合

26

思考练习题

27

第三章 动画片类型及代表作

28

第一节 按作品长度分类

29

一、长片	29
二、短片	29
第二节 按制作目的分类	31
一、商业动画	31
二、艺术动画（或称实验动画、独立动画）	33
第三节 按发布渠道分类	36
一、影院动画	36
二、电视动画	38
三、OVA动画	38
四、网络动画（Flash）	39
第四节 按空间类型分类	40
一、平面动画（二维动画）	40
二、实物立体动画	40
三、虚拟立体动画（三维动画）	41
第五节 按叙事特点分类	41
一、剧情类（小说式）	41
二、抒情类（散文式）	42
三、纪实类	43
四、抽象类	43
第六节 按故事类型分类	43
一、科幻类	43
二、冒险类	44
三、恐怖类	45
四、动作类	45
五、爱情类	46
六、体育类	47
思考题	48

第二部分 培育动画创意头脑

第四章 想象力与动画创意

50

第一节 动画片的重要特质

51

一、故事的想象

51

二、角色的想象

52

三、语言的想象	52
四、动作的想象	54
五、表现形式的想象	54
第二节 让想象展开翅膀	55
一、联想能力、变通能力开发及增减法应用	57
二、培训个人发散思维能力	60
三、抓住个人创作最佳状态	61
四、蹲下身来向小孩子学习	62
思考与练习题	66

第五章 漫画意识与动画故事创意 67

第一节 漫画、动画结合的缘分	68
一、漫画、动画的渊源	68
二、创作手法相近	71
三、价值取向一致	75
第二节 漫画对动画的启发	77
一、人物造型方面	77
二、动作、环境方面	79
思考与练习题	80

第六章 影视感与动画故事创意 81

第一节 动画画面语言的表述	82
一、讲故事的视角	82
二、镜头景别	85
三、运动镜头	90
第二节 动画片声音语言及声画关系	93
一、动画片声音的分类及功能	95
二、动画片声画关系	98
第三节 对比及消化	99
思考与练习题	100

第三部分 动画故事创意要领

第七章 动画剧本诞生的阶段性任务 102

第一节 故事前提的产生	103
第二节 故事梗概的建构	106
第三节 文学剧本的编创	107
思考与练习题	109

第八章 编剧要领 110

第一节 角色的设计	111
一、角色形象设计	111
二、角色语言设计	115
第二节 情节的组织	119
一、情节点的作用	119
二、情节的组织	122
第三节 题材与主题	124
一、题材的选定	124
二、主题的方向	125
第四节 故事的结构	127
一、故事开头	128
二、故事展开	129
三、故事高潮与结尾	133
思考与练习题	136

第四部分 动画故事创意赏析 137

第九章 动画故事创意习作评析 138

附 录 150

参考文献 179

第一部分

了解动画世界

本书谈的是动画故事创意的来龙去脉，那么动画故事创意的第一课将是什么呢？首先要了解“动画”本身。正所谓“知己知彼，百战不殆”，了解了动画的本质，魅力所在，才能在进入故事创意时有的放矢，把握特点，写出引人入胜的好剧本。

在第一部分中，首先来看看动画的魅力何在。借助众多的实际案例，从想象力、造型设计和故事本身这几个方面来加以分析，我们自然会得出想要的结论。在此基础上，再来总结动画的特点和定义，从中明确动画与真人电影的区别，以便在写剧本时能够抓住动画的特点。

动画创作是一个系统工程，需要各个环节的密切配合，创作者要总揽全局，了解动画制作流程的每个环节，剧本在各环节中所起到的重要作用；同时动画故事创意是要有针对性的，与外在条件，如市场需求、接受者和创作条件等都要密切配合，才能创作出受市场认可的作品。

着手进行动画故事创意之前首先要决定剧本的类型。在此，对动画片的类型做一个详细的介绍，并简要分析各类型动画的特点。

本部分主要介绍动画创作的一些基本概念，楼盖得怎么样要看地基是否扎实，所以动手写剧本前务必要掌握这些基本概念，理清思路才能事半功倍。

第一章

动画的魅力和特点

本章学习提要

- ☐ 动画魅力的归纳。
- ☐ 认识动画显著的特点。

引言

动画片的独特魅力在于可以将人带入虚拟世界，使观众结识一些生动、有趣的动画角色，并与他们交上朋友。在奇妙的风景、优美的旋律和出人意料的情节中，想象世界的幕布缓缓拉开，观众可以从中体味梦想世界的奇幻，享受快乐、惊奇、自由。

动画片天马行空的表现方式能够最大限度地满足人们的心理需求。它的人物一定是夸张的，将比现实生活中更美、更丑、更夸张，这种夸张带来的往往是意想不到的享受。

建议课时数

3

第一节 动画片的基本属性

虽然电影与动画的观景原理相同,但第一部得到公认的动画片诞生在1906年¹,那时候世界电影已诞生了十余年。这个电影艺术行当中的“晚辈”,从出生起就和其他类型电影区别明显,不但在电影的内容表达上,而且在技术上、创作形式上都另辟蹊径。动画靠着电影业多年来研究、发展的积淀,在传承中大胆创新,走出了一条自己的路子。如今它以后发制人之态势,渗入到影视行业,屡创收视和商业收益纪录,成为最有人缘的类型影视类型之一。

- 1 李四达.迪斯尼动画艺术史[M].北京:清华大学出版社,2009.

人们为什么那么喜欢动画片呢?根据我们对儿童和成人的分类调查,得出了以下主要结论:儿童喜欢动画的主要原因在于,故事不守常规,神奇有趣;人物设计独特,形象、动作变形、夸张;语言机智、幽默;色彩鲜艳、明快,而这一切非常符合他们认识世界的思维习惯。成年人们喜欢动画片的主要原因,是因为动画片能放松紧张的情绪,使之暂且离开喧闹而负重的现实,回到纯朴的理想世界和精神乐园。

无论孩子还是成人观众的反映说明,动画片对人的影响不可小觑,常观看动画片的人将逐步变得开朗、精神松弛,思维活跃。在与人交往方面,会更加自如、大方,表达能力也明显提升,而成就这一系列效果的,是动画片的如下四个基本属性。

一、动画片的叙事性

叙事是指以向别人讲述的方式来说事,叙事重在“叙”,以讲清楚为基点。

动画片与其他影视作品一样,是具有叙事功能的。在动画剧当中,叙事以情节发展的连续性为特点,表明动作与动作、事件与事件之间的因果关系或者某种内在联系,它交代情节发展,介绍人物关系。

虽说动画叙事通常追求的是一种公正、客观的效果,叙事者希望将明显的思想色彩隐含在叙事过程中,但大凡这类作品一定包含着思想内涵。所以说,动画片的叙事性是指既可以讲故事又能够传达思想。

二、动画片的综合性

动画片的综合性主要表现在三个方面。首先是艺术表现

内容的综合。它将构图、建筑、色彩、漫画、音乐、声效、表演等融为一体，对叙事内容进行综合展现。其次是剧本创作手法的综合。动画故事创意的编织，主要是依据传统的文学叙事手段——按照“开端、冲突、发展、高潮、结尾”来展示的，而叙述语言则是按照电影所要求的声画立体语汇来表达。再次是制作手段的综合。动画片中所表现的画面内容，均来自动画人的亲手制作，如：大家熟知的动画片《米老鼠与唐老鸭》中人物和场景是画出来的；偶动画《小鸡快跑》是用多种材料塑造出来的；三维动画《玩具总动员》是用计算机生成的；还有其他制作手法，如沙动画、剪纸动画等。制作手段的多样和不断翻新，不仅预示着动画片与其他类型电影的本质区别，也表明了它的生命力是极为旺盛的。

三、动画片的娱乐性

从某种程度上说，动画就是娱乐、快乐的代名词，而娱乐是动画片发展的推动力。

为什么这么说呢？因为传统叙事方式在这里发生变异，动画片常以轻松的形式引导着青少年以乐观向上，成年人也仿佛在不知不觉中接受着对个人潜意识的释放。

用动手制作的产品而不是真人演绎来讲故事的方式，这本身也显示出动画片的娱乐性。

四、动画片的独创性

动画片不像一般影视作品留有明显的记录生活烙印。比如：传统影视片中的场景设置、人物扮演、道具使用都要求来源于生活，而动画片无论是故事内容还是拍摄内容，其独创成分远多于传统电影，所以带给观众的感受不只是惯常的赏心悦目，还有惊喜。

◎ 第二节 动画的魅力

一、张开想象的翅膀

想象力是指人在已有形象的基础上，在头脑中创造出新形象的能力。它是人类创新的源泉，其魅力在于可以将人们带入一个虚拟世界，实现现实生活中不可能实现的梦想，在其中享受快乐、惊奇、自由，获得现实生活中少有的感受。想象力对于动画而言可以说是创意诞生的灵魂所在。

标志米老鼠诞生的第一部有声动画片《汽船威利号》(图 1-1) 中, 初登银幕的米老鼠造型稚拙, 黑白片的制作也充满原始气息, 更没有经典的对白, 但它让观众看到了迪斯尼丰富的想象力: 为了吊起骨瘦如柴的牛就塞一捆稻草瞬间增肥; 吃了乐谱的驴一张嘴就可以播放乐曲。这种夸张带来了幽默和享受, 仿佛也预示了迪斯尼动画王国日后的繁荣。



图 1-1 《蒸汽船威利号》

动画自诞生以来作为与真人电影相对的一种电影形式, 经久不衰, 无论对大人还是孩子, 动画都是“梦”。孩童时代的人们对动画片总是信以为真, 孩子们可能还分不太清楚动画世界与现实生活的差别, 就在动画世界的无忧无虑中尽情成长。

当有一天, 看着动画片追忆童年的时候, 不经意间发觉自己已经长大, 成人的世界与动画世界迥然不同, 却发现自己越发喜欢看动画了。在现实的生活中疲惫、失意时, 动画世界是休憩的港湾, 分明知道这是梦境, 却愿在这五彩斑斓的美梦中徘徊徜徉, 久久不愿离去。

动画的妙处可能就在这美梦当中, 它打破了现实生活的条条框框, 看似恣意妄为, 却又合情合理, 每个人可能都曾慨叹“我要有机器的口袋该多好呀”。慨叹的同时, 人们又不得不佩服动画超乎寻常的想象力。而动画较于真人电影的优势也是在于它那天马行空的想象力, 下面就来看几个代表性的例子。

动画的特性决定了其具有非理性、非逻辑性的特质。梦工厂 2008 年推出了《功夫熊猫》(图 1-2), 在这个有着浓厚中国色彩的故事中, 开篇就带给观众一个大惑不解, 熊猫阿宝的爸爸竟然是一只鹅(图 1-3)。观众没有责怪编剧“无知”, 反而很佩服编剧的想象力。“这究竟是怎么回事呢?”正是这个悬念, 让观众要看个究竟, 这就为梦工厂来年的续集轻而易举地做了铺垫。“一只鹅怎么成为熊猫的爸爸”这个困扰观众的疑团让续集的故事顺理成章, 水到渠成。

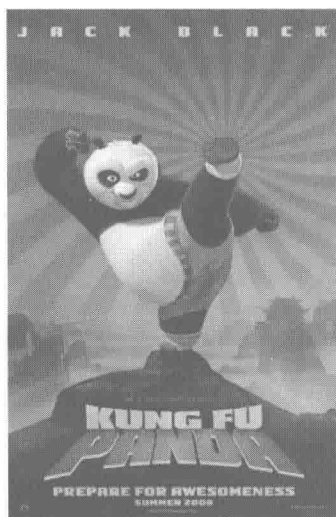


图 1-2 《功夫熊猫》

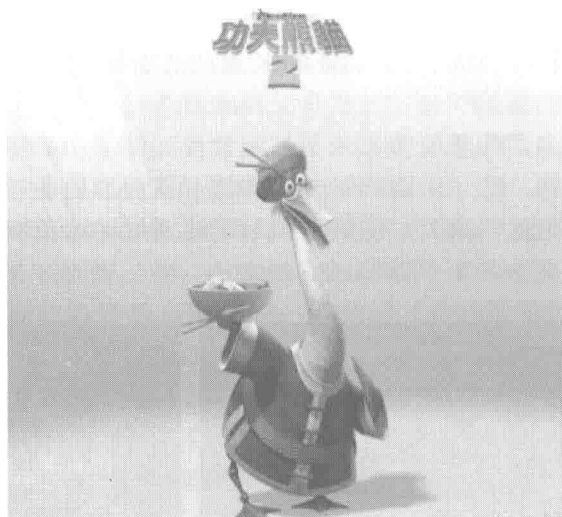
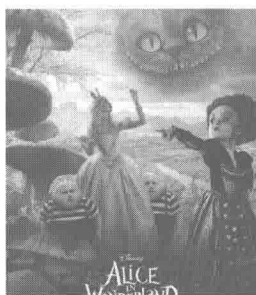


图 1-3 平先生

动画丰富的想象力因其不可思议而引人入胜。《爱丽丝漫游仙境》(图 1-4) 年幼的爱丽丝总被同一个梦惊醒, 梦里在一只揣着怀表又会说话的兔子引领下, 她坠入一个神奇的地下世界。在这个世界里, 有喝一口就能缩小身体的神仙水, 吃一口就能变成巨人的蛋糕。在梦中世界她还遇到各种不可思议的人和动物: 疯帽子、露齿嬉笑的猫、红心女王、蓝色毛毛虫还有一整副扑克牌, 牌里有粗暴的红桃皇后、老好人红桃国王和神气活现的红桃杰克, 而这就是孩子的世界。



(a) 爱丽丝



(b) 会说话的兔子



(c) 疯帽子



(d) 猫



(e) 毛毛虫



(f) 红桃皇后

图 1-4 《爱丽丝漫游仙境》

每个孩子都与生俱来地被赐予生动的想象。但是就像肌肉长久不用会变得松弛那样，孩子聪明的想象力如果不经常锻炼，就会随着岁月的流逝变得黯然失色。¹

——沃尔特·迪斯尼

1 来源: Walt's Files - Byline
Stories by Walt Disney, folder 4

我想伴随孩子童年成长的动画片正是“锻炼”想象力最好的法宝。而对于成人来说，他们想在动画片寻求什么呢？

我们为什么要长大？我知道很多成年人对生活有着孩子般的想法。……每次在迪斯尼乐园都可以看到这样的人。他们不觉得因微小的事情而高兴有什么不好。他们满足于生活所带给他们的快乐——有时可能不是很多。²

——沃尔特·迪斯尼

2 来源: WISDOM Vol. 32 1959

当人们长大，再不会“大惊小怪”，再不会“欣喜若狂”的时候，便知理性和现实已控制了大脑，常常觉得疲惫而又无奈，越发发现只有在动画的世界里“Nothing is impossible”。你也许没能实现当警察惩奸除恶的童年梦想，却可以和名侦探柯南（图 1-5）一起推理分析，将凶手绳之以法；也许你离篮球运动员的条件相去甚远，却也可以和“灌篮高手”们一起热血沸腾（图 1-6）；在去乡下的祖屋时也会好奇能否遇上龙猫（图 1-7）这样绝妙的精灵。动画成为成年人做白日梦的家园，在梦境中人们摆脱了负担、振奋了精神。



图 1-5 《神侦探柯南》

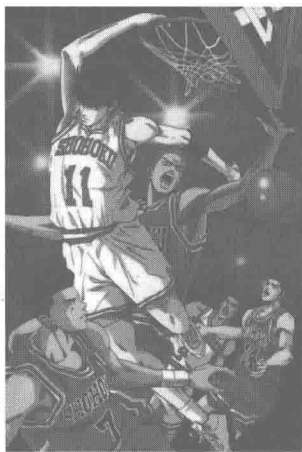


图 1-6 《灌篮高手》



图 1-7 《龙猫》

二、展现亮眼的形象

很多经典的动画片，经历岁月的洗礼依然受人瞩目、经

久不衰，观众未必记得动画片的每个细节，或许连完整的故事梗概也忘了，但不曾忘记那些深入人心的动画形象：乐观的米老鼠、暴躁的唐老鸭、性感的贝蒂、邪恶的刀疤、美丽的白雪公主、温柔的 WALL·E、憨态可掬的神龙大侠“阿宝”（图 1-8）……只要看看玩具店里的动画衍生品就知道这些形象有多么受欢迎。



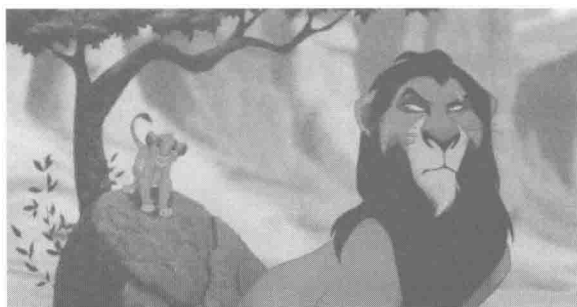
(a) 米老鼠



(b) 唐老鸭



(c) 贝蒂



(d) 刀疤



(e) 白雪公主



(f) WALL-E



(g) 阿宝

图 1-8 经典动画形象