

Media

TECHNOLOGY 写给未来的电影人

传媒典藏



Focal Press
Taylor & Francis Group



动画短片创意设计 编剧技巧

IDEAS FOR THE
ANIMATED SHORT
FINDING AND BUILDING STORIES

(第2版)

[美] Karen Sullivan Kate Alexander Aubry Mintz Ellen Besen 著 巫滨 译 徐晶晶 审



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏



Focal Press
Taylor & Francis Group

写给未来的电影人

**IDEAS FOR THE
ANIMATED SHORT**
FINDING AND BUILDING STORIES

**动画短片创意设计
编剧技巧** (第2版)

[美] Karen Sullivan Kate Alexander Aubry Mintz Ellen Besen 著

巫滨 译

徐晶晶 审

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动画短片创意设计 : 编剧技巧 : 第2版 / (美) 卡
仁·苏利文 (Karen Sullivan) 等著 ; 巫滨译. -- 北京:
人民邮电出版社, 2016. 12
(写给未来的电影人)
ISBN 978-7-115-43477-7

I. ①动… II. ①卡… ②巫… III. ①动画片—编剧
IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第198545号

版权声明

Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories, 2nd Edition by Karen Sullivan, Kate Alexander, Aubry Mintz, Ellen Besen.

ISBN 978-0-240-81872-6

Copyright©2013 by Focal Press.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC; All rights reserved; 本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下, Focal 出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

POSTS & TELECOM PRESS is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. 本书简体中文版授权由人民邮电出版社独家出版, 仅限于中国大陆境内销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书中的任何部分。

本书封底贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

◆ 著 [美] Karen Sullivan Kate Alexander

Aubry Mintz Ellen Besen

译 巫 滨

审 徐晶晶

责任编辑 宁 茜

责任印制 周昇亮

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 16.5 2016 年 12 月第 1 版

字数: 390 千字 2016 年 12 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2011-4663 号

定价: 99.00 元

读者服务热线: (010)81055339 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第 8052 号

内容提要

尽管书名提到的是“创意”，本书给你带来的远不止创意和灵感。本书意在帮助你激发并培养你的创意灵感。它将带你从初始的灵感开始进入舞台表演直至完成你的个人动画短片作品。本书会带着你将想法实现为影视作品，引导你进行角色设计并展开剧情创作，非常适于动画创作人员阅读。

本书包含以下内容：

- 对行业专家的访谈，诸如来自学院奖获奖工作室——moonbot 工作室的布兰登·欧登堡和亚当·沃尔克、来自滑稽画公司（Funnypages Productions, LLC）的汤姆·班克罗夫特、来自梦工厂（Dream Works）的史蒂夫·希克纳尔，分享了他们在角色设计、视觉设计、剧情创作以及其他方面的很多秘密。
- 我们提供了一个网站，里面有大量对专业人士的深度访谈，动画短片作品（很多附有原画、角色设计和场景设计资料）和一个表演工厂。
- 第 2 版的内容新增了非线性叙事、预制作案例研究、无声设计、可视化叙事以及分工合作和设计中的特殊技巧等内容，这些都对你的职业生涯很有帮助。

中文版序言

法国动画导演雅克·勒密·杰雷曾说过，一部好的动画成功有三个要素：一个好的故事，一个好的故事，还是一个好的故事。

近年来我们欣喜地看到，国内影视剧创作的产业环境在实实在在地走上坡路。编剧在行业中也更受尊重，待遇更好了，这对于多年来导演中心制的影视圈来说是好事。说明大家达成了共识，没有好的剧本就不可能有成功的影视作品。

而谈到动画短片中编剧的定位，在我看来则是一个很有意思的命题。动画短片的篇幅短小，有较强的形式感，这是否意味着发挥创意空间的局限呢？也不是这样的。动画短片的剧本创作往往要求更紧凑的剧情节奏和更凝练的叙事手法，才可能在有限的时间内带给观众浓缩的快乐和思考。另一方面，科技的发展推动动画短片的创作进入了“业余作者时代”，大量非专业的创作者加入到制作群体中来，以短片作品去表达自我。他们独立完成的作品呈现出多元化的创意和灵感，崇尚个性的自由发挥。是否剧作技巧在这类作品的创作过程中不那么重要了呢？我认为这也是一种误读。如果说优秀的作品是以独特的理念和灵感为起点，那么专业的叙事技巧则是通往成功的必然路径。正因为此，动画短片的创作者们不仅需要视觉表达的素养，更需要掌握讲故事的技巧，因为你要做一只“五脏俱全的小麻雀”。

在我看来，《动画短片创意设计：编剧技巧》这本书的价值正在于此。它从动画短片的初期创意构思入手，详细解析了短片剧情的悬念、冲突、转折、高潮、结局等要素的设置方法。这本译著可以拓展读者对于搭建剧情架构的方式方法的认识。原著作者考虑到初学阶段的创作者对于纯理论知识可能存在的理解障碍，采用了丰富精彩的案例来展开叙述，读起来轻松幽默，消化起来浅显易懂。可以看出作者的用心，是期望带给读者更多短剧编创的可能性，让创作更加自由灵活。

《动画短片创意设计：编剧技巧》不是一部以理论探讨为主的书，它更强调如何将技法应用于创作实践过程。书中除了对编剧方法的阐述以外，作者还提供了大量的资深艺术家访谈内容，让读者能了解到职业生涯规划、个人兴趣特长塑造、行业发展状况等各方面的信息，还是蛮有料的。

读这本书时最大的感受，就是作者在创作中想要带给观众快乐的想法是如此的强烈，正是这种不变的初心结合了长期习得的各种经验和专业技巧，才得以让我们看到一部部精彩纷呈的动画短片佳作。我相信这是一本会受到动画短片创作者欢迎的读物，因为里面包含了大量生动

的创作案例分析。如何在短短几分钟的动画中，将背景、悬念、冲突、高潮和结局编排得引人入胜，有声有色？如何运用好每一个镜头和每一次转场，让观众产生感同身受的观影体验？如何设计出让观众过目不忘的人物形象？读完这本书，相信每位读者都能找到自己需要的答案。当然，艺术创作的路是相通的，相信动画广告和微电影创作爱好者也能从这本书中吸取到营养。

蒋 鑫

2016年7月于河南科技大学

蒋鑫简介

蒋鑫，1963年出生于河南省永城市。现为河南科技大学艺术与设计学院院长、教授、硕士研究生导师，洛阳市优秀教师，河南省中国画学会理事，洛阳市美术家协会副主席。

英文版序言

备忘录

致：动画短片导演

来自：约翰·塔诺夫（John Tarnoff），梦工厂演示开发部门前负责人、卡耐基梅隆大学娱乐产业管理研究生培训项目客座教授、ACME 网络战略咨询专家。

动画短片与电影的差异并非我们想象中那么大。电影叙事的方法论在动画短片里同样适用。但是动画短片的妙处在于凝练，在短短几分钟内，专注于表达出一个主题思想，用像时尚宣传片那样强烈的冲击力和感染力，带给观众如同动画电影一般观影感受。

从某种程度上说，动画短片更加吸引观众。动画短片这一艺术形式是独一无二的，而这种独特性使得动画短片具有了和实拍影片截然不同的艺术特性。动画艺术即蕴含着挑战，更蕴含着机遇——它既要求图形和绘画方面的技能，同时还要求摄影摄像甚至叙事技巧方面的能力。动画短片比真人影片提供了更多的视觉可能性，创作者们真的可以大有所为。

对于动画短片而言，什么样的创意是好创意呢？

想要表达创作意图，影片创作者们有很多方法可以尝试。“混编”视频显示了其基于现有素材创作不同类型故事、体裁和风格的潜力。在创作动画短片的初期创意阶段，创作者们需要在创意和艺术形式之间取得平衡。

这意味着电影要么是叙事性的，要么是非叙事性的（诗歌体），带有一种特有的艺术风格，可以采用动画特有的风格，或是混合式风格和体裁，以达到别出心裁的效果——它有无限的可能性。

尽管不得不说，好的艺术创作、好的叙述、好的角色设计、好的视觉设计以及在影视创作中所涉及的大大小小的因素，都是有规律可循的，但影视创作者一定不能受陈规陋习的约束让创作毫无新意可言。

动画电影首先是电影。电影是五维空间的创作：二维平面中的线条、色调和色彩，三维立体空间，时间是第四维度，内容则是第五维度。这 5 个维度综合起来作用于观众，才能为观众带来心理、生理、情感和艺术情操方面的综合体验。

影视创作新人该如何开始？假设他们有理论基础，并且积累了审美素养、制作工具和技术、以及最重要的——创意思维，具体该怎么做仍然没有固定的模式。就我个人而言，好的影片总是在反复对比改进中诞生的，而且效果的好坏往往是难以预知的：老套的故事配上新颖的角色和情景设计，或者反过来，新颖的剧情结合传统的角色类型，谁知道会怎么样呢？也可以给老套的剧情配上吸引眼球的包袱，或者是非传统线性的剧情，来一个似曾相识的结局。关键在于创作出一个具体、明确并且可描述的动态过程。又或者可以让影片表现出特别的、动态变化的色调，以此折射出剧情和角色内在发生的变化，这都是可以的。

要完成整部影片的制作，富于变化和活力是至关重要的。只有这样，才能让作品更加饱满，

而不仅仅停留在创作者那些“看起来还不错”的初期灵感。

对于二维平面内的设计元素，现实世界以及近现代几百年来艺术创作都可以作为参考。需要注意的是，在单一画面中融入多种绘画元素，需要平衡不同元素之间的权重。影片创作者可以先根据各种艺术参考绘制草图。这种视觉设计的过程是至关重要的，无论长片还是短片，如果要顺利完成影片的创作，视觉设计就要贯穿整个创作过程始终。在创作影片的故事板时，可以尝试不同类型的视觉元素。无论是草稿还是渲染的效果图，要基于影片的剧情来进行场景的设计。色彩和光照对于影片的视觉效果很重要，角色设计也是一样。动画短片的创作并不一定就比长片要容易，正因为时间短，各种设计元素所面临的挑战也更高。人们看短片时的观影距离更近，期望也更高，总是期待它能让人眼前一亮。

在过去的20年中，动画艺术的发展进入到了三维设计这一全新的领域。无论是用传统的手绘或者Flash来创作二维动画，或者是制作3D电影，三维动画技术都已经彻底颠覆了动画制作的方式。现在的观众似乎更乐意看三维动画。无论是始于1950年的能够以多层动画元素的方式制作出真实的空间深度信息效果迪士尼的多翼机系统，还是后来不断创新的动画制作方法，都无法像三维动画这样带给观众无限真实的视觉空间感。3D动画不仅让画面对象有了真实的体量感，更重要的是，可以以完全不受约束的方式去设计摄像机运动和光照的效果。

时间，作为第四维度，是名副其实的为影视创作存在的维度。没有其他任何一种艺术形式是以像电影这样在时间维度上完成表达的。从最早的画片儿西洋景到今天的全数字化投影，创作者对于时序的掌控已经达到了前所未有的高度。影片的剪辑师是整个作品创作过程的主导者，是镜头和场景的创作主体，影响着剧情的节奏、发展速度以及叙事的统一性。当然，正如早期的大师级导演D·W·格里菲斯和瑟给·爱森斯坦所发现的那样——画面的并置是这一艺术形式的最高表现方法。画面的并列和时间的并行，创造出喜怒哀乐丰富的情感。此外，声音、配乐和音效，更加丰富了时间线轨迹的维度，可以更好地烘托剧情节奏的变化。

第五个维度，影片所包含的内容，将其他所有维度整合在一起并赋予其艺术生命力的核心。如果没有视觉或是戏剧化的叙事，静态的画面是毫无生气的，即使是3D画面也无法产生吸引力。

无论是诗歌风格的短片还是人物驱动的剧情片，每一部影视作品都需要某种形式上的开头、发展和结局。

关键的画面——又称“影片高潮时刻”——是影片的基石，要做到：一个漂亮的开场镜头、令人印象深刻的光照效果以及旋律般的主题。这一切让观众明白，影片表现的是我们生活的这个世界。请记住，创作者是通过影片和观众在交流互动。要想打动观众，首先要保证表达方式易于理解，在视觉语言层面、艺术风格选择、文化背景参照以及其他方面都应如此。从影片一开始，就要让观众明白身处何时何地，且有强烈的代入感。为此，影片的创作者要时刻都掌握好分寸。一切都要为了影片的目的服务。在创作的过程中，要时刻保持这种领悟能力是非常痛苦并极具挑战的，唯有如此，你才能最终理解你的作品到底要表达的是什么。

在了解了以上所有的方法论后，现在是时候说：把它们都抛到一边吧！相信自己的直觉和生活经验，不要被眼前的事物所困扰。这可能是你要学习的最重要的一课：敢于失败，因为成功的种子就蕴含在失败之中。接受教训，敢于从头再来。

前言

卡仁·苏利文 (Karen Sullivan)

从我写这本书的第一版到现在，很多事情都改变了。“砖头与砂浆”视频故事消失了。Vimeo、YouTube 和电影节成了动画短片领域的重头戏。动画短片的数量和质量都有了增长和进步。

正如有很多事情变了，也有很多事情没有变。策划和预生产的基本方式还是没有变。无论影像制作是以传统还是数字化的方式进行，幕后构思创作的过程并没有太多变化。实际上，在筹备这本书的第二版的时候，很多读者恳求我们保留第一版中的很多内容。我们照做了。我们又看了一遍第一版并做了些调整，力求内容更加适于短片创作。尽管如此，我们还是难以保证面面俱到。

读者们给了我们很多反馈。为了使本书内容更全面，我们需要丰富声音设计方面的内容。为此，佩里·拉·玛卡 (Perry La Marca) 提供了关于音乐创作辅助影片叙事的采访内容；金妮·科夫 (Ginny Kopf) 给动画师们提供了声音和对白创作方面的建议；导演专业学生乔治·弗莱明 (George Fleming) 和合成专业学生斯塔夫洛斯·霍普拉罗斯 (Stavros Hoplaros) 描述了他们为创作中的短片《囤积》进行音效创作的合作经历，这部分内容放在我们网站上的“团队创作”版块。

此外，还需要更多的研究案例。奥布里·敏茨 (Aubry Mintz) 探讨了正在制作的短片《数羊》(Countin' on Sheep) 的预制做工作；卡仁·苏利文 (Karen Sullivan) 探讨了短片《一件好事》(A Good Deed) 的预制做过程；moonbot 工作室的布兰登·欧登伯格 (Brandon Oldenburg) 和亚当·沃尔克 (Adam Volker) 则探讨了奥斯卡奖获奖短片《莫里斯·莱斯莫先生的神奇飞书》(The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore) 的制作过程。

作为补充，史蒂夫·西克呢 (Steve Hickner) 和尼拉·马格鲁德 (Nilah Magruder) 则提供了关于布局构图选择的详细解析。

最后，对于线性和非线性叙事结构，还是给予了更多的阐述。剧本创作的章节进行了全面的修改，由艾伦·贝森 (Ellen Besen) 提供了关于非线性叙事和非线性叙事结构方面的论述。

最有用的变化在于附带的网站 (www.ideasfortheanimatedshort.com)。在网站中我们给出了大量的研究案例。其中添加了新的作品。这些都放在了一个叫做“设计技巧”的版块中，这里有很多案例，能帮助你专注于创作中的很多实际问题并最终完成作品。在这里，你能看到很多案例以及对毕业生的采访——这些毕业生都在自己喜欢的领域里工作。此外还有对来自迪士尼联合项目部的特里·莫伊斯 (Terry Moews) 和来自梦工厂照明部门的博特·珀尔 (Bert Poole) 的专访。凯特·亚历山大 (Kate Alexander) 提供了“表演工厂”的系列新作。当然，我们依然能浏览本书第一版中的所有影片和访谈。

本版的撰写目标维持不变：为你进行短片的剧本创作提供帮助。这不是一本告诉你想要创作好的剧本该一步步怎么做的“怎样做手册”。剧本的创作没有捷径可走。这本书中涵盖了你需要思考的所有要素，以帮助你实现好的创意，做出好的设计，画出很棒的故事板以及高效地进行短片创作策划。

在娱乐作品创作中，动画短片是最有意思的一种艺术形式。它也许并不耗费你太多精力，但却像其他叙事艺术形式一样可以做到凄美、幽默和感人。只要做得足够好，就能创造经典。

致谢

在此我要为以下人们对本书的热心帮助、支持和贡献向他们致谢：

家人：

Larry 和 Mack Sullivan；Milton 和 Helen Alexander；Dallas Mintz，Ron 和 Ricky Mintz；Stephen Barr，Tamar Lipsey 以及其他我所有的家人。

编辑：

David Bevans，Taylor & Francis

编辑助理：

Lauren Mattos，Taylor & Francis

推荐审稿：

Mark T. Byrne，Craig Caldwell，David Maas，Joseph Guiland，Alan Choi

技术审稿：

Larry Sullivan，Ron Mintz，Christianne Greiert，Craig Caldwell，Sharon Cavanaugh，Sharon Katz

同事：

Jim Mc Campbell，瑞灵艺术与设计学院（Ringling College of Art and Design）的计算机动画团队及学生；Richard Hopkins 和佛罗里达剧场工作室（Florida Studio Theatre）；Steve Woloshen 及其他人，非叙事动画社区的成员，一直对本书提供帮助。

参与工作的学生：

来自艺术中心工作室（Studio Arts Center）的 Casey Robin，国际交流生；来自马里兰艺术学院（Maryland Institute College of Art）的 Kristin Lepore；Robert Showalter，Avner Geller 和 Stevie Lewis；Meghan Stockham，Chelsea Bartlett，Meng Vue，Eric Drobile，Gwynne Olson-Wheeler，Nick Pitera，Chris Nabholz，Thelvin Cabezas，Fernanda Santiago，Kevin Andrus 和 Maria Clapis；Kevin Passmore，Nicole Gutzman 和 Alex Bernard；Yahira Milagros Hernandez Vazquez 和 Javier Aparicio Lorente 来自瑞灵艺术与设计学院；Parrish Ley 来自余丽丹大学（Sheridan College）；Mark Shirra 和 Alejandra Perez 来自温哥华电影学校（Vancouver Film School）；Chris Perry 来自马萨诸塞大学艾姆赫斯特分校（University of Massachusetts at Amherst）；Sven Martin，Moritz Mayerhofer，Jan Locher，Hannes Appell，Holger Wenzl 和 Jan Thuring 来自德国巴登-沃森伯格电影制作学院（Filmakademie Baden-Wuerttemberg，

Germany)；Alex Cannon 来自杨百翰大学（Brigham Young University）。

参与制作的工作室和独立职业制作人：

Bill Kroyer, 查普曼大学（Chapman University）劳伦斯与克里斯蒂娜道奇影视媒体学院数字艺术系负责人；Jeff Fowler, Sean McNally 和 Chuck Wojtkiewicz, Blur 工作室（Blur Studios）；Sande Scoredos, 索尼影业公司（Sony Pictures Imageworks）；Sylvain Chomet, 姜戈影业（Django Films）；《数羊》创作团队：导演/制片人 Aubry Mintz, 联合制片人/关键帧动画师清样 Dori Littell-Herrick, 艺术指导 Doug Post, 艺术家 Lennie Graves, George Fleming, Kristen Houser, Jarvis Taylor, Frank Lima, Ryan Richards, Dallas Worthy, Jennie Cotterill, Cuyler Smith, Melissa Devine, Robin Richesson, Erik Caines, Kevin White, AlinaChau, Mona Kozlowski, Cindy Cheng, David Coyne, Lynn Barzola, Jesse McClurg, Jennifer But, Jamie Ludovise, 音乐 Charley Sandage 和 Harmony Mary 和 Robert Gillihan 和 Dave Smith；参与《一件好事》创作的有：剧本原创 Gary Schumer, 脚本 Karen Sullivan, 故事板及动画制作 Nilah Magruder, Steve Hickner, 视觉设计 Gary Schumer, Jon DeVenti, 特别感谢 Ed Gavin, Michael Gabe Marynell, Julia Bacak, Keith Osborn, Billy Merritt, Heather Thomson, Chris Torres, Sandor Felipe

前言：

约翰·塔诺夫, 梦工厂演示开发部门前负责人

采访：

Brandon Oldenburg 和 Adam Volker, Moonbot 工作室；Bill 和 Sue Kroyer, Kroyer 影业；Ginny Kopf, 配音教练；Perry La Marca, CSULB 副教授；Steve Hickner, 梦工厂动画；BertPoole, 梦工厂动画电影（DreamWorks Feature Animation）；Mike Cachuela, 莱卡工作室（Laika Studios）；Jeff Fowler, Blur 工作室；Andrew Jimenez, 皮克斯动画工作室（Pixar Animation Studios）；Kendal Cronkwhite, 梦工厂动画电影；Kathy Altieri, 梦工厂动画电影；Tom Bancroft, 滑稽书公司（Funnypages Productions, LLC）；Chris Renaud, 蓝天工作室（Blue Sky Studios）；Mike Thurmeier, 蓝天工作室；Sande Scoredos, 索尼影业；Nathan Greno, 沃尔特·迪士尼动画电影（Walt Disney Feature Animation）；Barry Cook, 编剧及导演；Steve Gordon, 职业编剧；Jim Story, 佛罗里达中央大学（University of Central Florida）编剧讲师；Paul Briggs, 沃尔特·迪士尼动画电影；Frank Gladstone, 独立动画顾问；Casey Robin, Kristin Lepore, Meghan Stockham, Chelsea Bartlett, Robert Showalter, Avner Geller 和 Stevie Lewis；Jack Canfora, 编剧；Jason O'Connell, 演员以及 Billy Merritt, 瑞灵艺术与设计学院讲师及动画家；Deanna Morse, 大峡谷州立大学（Grand Valley State University）

录影带制作：

Andrew Burhoe, Brad Battersby, Sena Kwasi Amenor

视频编辑：

Andrew Burhoe

脚本创作：

Nick Pierce 和 Christianne Greiert, Karen Sullivan

编剧：

Jamie DeRuyter

演员：

Katherine Michelle Tanner, Adam Ratner, Christianne Greiert, Brooke Wagstaff, Porter Anderson, Christine Alexander

插画与摄影：

Mike Peters, Adam D. Martens, Gary Schumer, Jon DeVenti, Karen Sullivan

附加章节：

特别鸣谢 Gary Schumer 允许我们在本书中继续发布他的精彩内容！

其他帮助我们联系的各位好友：

Patricia Galvis-Assmus, 来自马萨诸塞大学艾姆赫斯特分校；Brent Adams, 杨百翰大学；Larry Bafia, 温哥华电影学校（Vancouver Film School）；Thomas Haegele 和 Tina Ohnmacht, 来自德国巴登 – 沃森伯格电影制作学院；Marilyn Friedman, Olivier Mouroux, Fumi Kitahara, 梦工厂动画电影；Steven Argula, 皮克斯动画工作室；Christina Witoshkin, 蓝天工作室；Samantha Brown, 索尼影业；Mark Shapiro, 莱卡工作室；Margaret Adamic 和 Dawn Rivera-Ernster 来自迪士尼；Billy Merritt, 瑞灵艺术与设计学院；Jamie DeRuyter, 瑞灵艺术与设计学院；以及不断给予我们鼓励的所有朋友们，谢谢你们。

蜜蜂叮（Bee Sting）

狄米崔·马丁（Demetri Martin）

莫林

当时我正在公园里和朋友们野餐。突然，出现了一只蜜蜂围着我的头打转，接着对我发起了攻击。我冷静地想把蜜蜂赶走，但是它就是不走。后来它的攻击性越来越强。我想换个地方，但它一直跟着我。我试着用杂志轻轻地把它拂开。没成功，倒是被蜜蜂狠狠蛰了一下。我从没被蜜蜂蛰过。尽管很疼，我还是尽量忍着。我在蛰伤的位置涂了些药膏，感觉好多了。

布兰达（莫林的朋友）

莫林被蜜蜂蛰的时候，我正在打电话。她被咬了我很难过。但我觉得她有点反应过度了，尤其是她还来回挥舞着胳膊大喊大叫。当时真是挺让人不自在的。

蜜蜂

那天，我像往常一样，按照日常的工作路线飞行。当时，我正在返回蜂巢的路上，满脑子想着自己的工作，突然面前一个出现了一个庞然大物，不停地大喊大叫，还使劲朝着我吹气。开始，我以为我是飞到了一个医疗急救中心或是一个原始部落的集体舞蹈人群中，大怪物在眼前晃来晃去。但是很快我明白了，大怪物是想杀死我。我掉头想要飞走。可是大怪物一直追着我。我根本逃不掉。我越飞越快，可是大怪物紧追不舍，还用纸卷做成的武器攻击我。尽管我不情愿，但是我还是不得不蛰了这家伙。我没办法只能这么做，以免大怪物跟着我一路回到蜂巢，危及其他的同伴甚至整个家族的安全。我希望我这么做能阻止大怪物，保护我的孩子们。我知道我蛰了它以后，自己很快就会死去，但是我真的是走投无路了。这一切真是悲剧。

杂志

我也说不清发生了什么。当时某个女人正举着我在慢慢阅读，突然她把我卷起来，疯狂地来回挥舞。有好几次我的脸都撞在了小凳子上，还有野餐桌布上。然后我就被扔到了地上。这经历太可怕了，我一辈子都忘不掉。

小凳子

我不知道他是怎么回事。但是我被那本杂志狠狠地揍了两下！这算怎么回事？

布兰达的电话

发生事情的当时布兰达正在拿我打电话。我什么也听不见也看不见，因为布兰达打起

电话来喋喋不休而且嗓门很大。每次她拿我通话的时候，就好像整个世界都不在了。假如我的锂电池的电量能电死她的话，我真的愿意这么做。不开玩笑。她真是烦死人了。

锂电池

我同意电话的说法。

药膏

我对于暂时缓解伤痛，辅助治疗昆虫叮咬、轻度烧伤、晒伤、轻度皮肤溃烂、抓伤以及有毒物质引起的皮疹有明显疗效。

附近树上的麻雀

说起来这件事我就来气。我和克瑞斯是好朋友。我简直不能相信那个女人对他的所作所为。他是一只勤勤恳恳、老实本分、拖家带口的蜜蜂。那个女人为什么要打他，我完全不知道。不用想就知道那女人以前就认识他。真是个贱女人。我要查出来她住哪里，去她的院子里，好好整整她。

树

不做评价。

上帝

把一只蜜蜂逼到要自杀，这是我最不愿看到的事。这个叫莫林的人实在不好。

取自狄米崔·马丁的《这是一本书》（*This is a Book*）。狄米崔·马丁于2011年出版。已获得大中心出版社（Big Central Publishing）的许可使用。

我们讲故事是为了什么？

狄米崔·马丁写《蜜蜂叮》这个故事就是图一乐儿。它取材于想赶走蜜蜂这一简单的行为，并将其提升到了新的情景，让生死和拯救这样的主题跃然眼前。

在这个故事中，莫林面临的情况对我们大多数人来说是很常见的。不同的是，故事中的各种角色能够发表各自的观点。我们得以从他们的视角来看待整个事件。我们了解到原来莫林的朋友布兰达和她的关系也没有想象的那么好。由此我们会对莫林产生出一份同情。蜜蜂的经历告诉我们，蜜蜂蜇人也是迫不得已——为了拯救自己的家庭——甚至保全整个蜜蜂种族。这是我们原先不了解的事情。药膏说的都是大实话，而麻雀的话说出了蜜蜂的不幸，让我们能更全面地理解整个事情。上帝的话则让我们看到了莫林行为与事情之间的因果关系。下一次当我们想要赶走蜜蜂的时候，我们可能会控制自己不要这么做。假如这一切真的发生了，我们也了解杀死蜜蜂的后果。如果有更多的人看到了这个故事并有所领悟，那我们就能形成一种欣赏并接纳蜜蜂的认知。故事就是这样引导着我们的生活。

讲故事的原因有很多，但有一点是相同的：让我们更加了解我们自己。人是故事的主体。

目 录

第一章 故事背景与相关理论	1
制作动画短片：采访皮克斯动画工作室的安德鲁·吉梅内斯	17
第二章 发现灵感	20
《科技的威胁》（ <i>Technological Threat</i> ）的创作想法：采访比尔·克罗尔（Bill Kroyer）和苏·克罗尔（Sue Kroyer）	43
《月亮女孩》（ <i>Moongirl</i> ）背后的创意：采访迈克·卡丘拉（Mike Cachuela）	47
第三章 表演：对人自身的探索	51
戏剧的重要性：对编剧杰克·坎福拉（Jack Canfora）的采访	73
第四章 创建角色和场景	75
性格、目标、形状以及角色设计中的多样化：汤姆·班克罗夫特（Tom Bancroft），滑稽画有限公司	97
视觉设计： 采访梦工厂动画公司的肯达尔·科伦凯特（Kendal Cronkhite）和凯西·阿尔特利（Kathy Altieri）	99
第五章 构建剧情	103
将它视觉化：《莫里斯·莱斯莫先生的神奇飞书》	120
第六章 不走寻常路：非线性叙事介绍	125
处于边缘的非线性创作：采访迪安娜·莫尔斯（Deanna Morse）	136
第七章 对白的目的	139
给动画师的 ABCCCs 式的语音和方言：金妮·科夫（Ginny Kopf）	151
音乐辅助叙事：采访佩里·拉·马卡（Perry La Marca）	153

第八章 故事板创作	156
故事板创作：采访迪士尼动画导演，内森·格里诺	190
第九章 构图布局	193
对梦工厂导演史蒂夫·希克纳（Steve Hicker）的采访及镜头分析	205
第十章 跟奥布里·明茨（Aubry Mintz）学习创作动画短片	215
讲出你的故事：采访索尼影业公司的桑德·斯科尔多兹	241
附录	244