

动画剧本创作

清华大学出版社





动画剧本创作

清华大学出版社
北京

内容简介

编剧是将生活、想象和美三者结合在一起的创作者。剧本是一剧之本，决定未来影片的商业价值和艺术魅力。它负责向未来以导演为核心的再创作者们提供影片摄制的基础——包括思想基础和艺术基础。

“动画剧本创作”是动画专业的必修课、核心课。本书在电影剧作的基础上，系统地讲授动画剧作的基础理论，对动画剧本、动画人物、动画故事构思特性的思考分析，通过对经典商业动画片案例的分析，深入具体地讲授动画剧本创作的技巧。本书在这方面提供了许多实战技巧，并从动画观众的心理、动画市场的需求、动画剧本创作规律等方面进行全面总结分析。

本书适用于职业院校动漫专业的学生和所有有志于动画创作的学习者。

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

动画剧本创作/韩笑，曾雯编著. —北京：清华大学出版社，2009.9

清华大学教育培训动漫影视系列教材

ISBN 978-7-302-20625-5

I. 动… II. ①韩… ②曾… III. 动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材
IV. I053.5 J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第121754号

责任编辑：田在儒 张 弛

责任校对：袁 芳

责任印制：孟凡玉

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：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

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

印 装 者：三河市春园印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185×260 印 张：13 字 数：295 千字

版 次：2009 年 10 月第 1 版 印 次：2009 年 10 月第 1 次印刷

印 数：1~3000

定 价：35.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题，请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话：(010)62770177 转 3103 产品编号：034708-01



丛书编委会

主 编

吴冠英

副主编

卢新华 张世川 祝 卉

编委会名单 (按姓氏笔画排列)

王筱竹	白英伯	吕燕茹	张 弓
张嘉亮	李 梁	周 方	周 进
崔 贤	黄大巍	曾 雯	韩 笑



序

每一部引人入胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与“高技术”的基础上的。从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的一线教师进行编写。充分体现了他们最新的教学与研究成果。

此套教材突出了案例分析和项目导入的教学方法与实际应用特色，并融入每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用，如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

清华大学美术学院

吴冠英

2009年6月25日

编者的话

在此书的开始，必须说明，动画分多种门类、多个流派、多样风格，一书中不能尽述，所以我们只能在对广大观众影响较深的主流商业娱乐动画电影中寻找创作规律，加以概括总结，与大家讨论研究。

还要告诉大家的是：这本书并不是介绍创作的公式，是要介绍给大家一种手法，一种讲故事的语法结构，至于要怎么讲故事，用什么样的词汇，是不能教，也教不了的。本书介绍如何精通这门艺术，但不包括写作的秘诀，因为每个好故事都是独创的，故事的结构可以复制，灵魂却是不可复制的。大家必须在洞晓了所有手法后还要保持新鲜的创造思维。

首先，把动画电影剧本看成一个故事，而不是一部小说，它不需要任何华丽的形容词修饰，也不需要多么细腻的内心情描写，这里只需要有物化为画面的情感动作。也许这样说有人要失望了，不过这才是真正的剧本。我们所要的不过是一个或几个“主人公”和在一个或几个“地方”发生了一些“故事”，是件极具逻辑的事情，并且比你想象的更有规律可循，很多的剧情重复了几百年，但依然吸引人。本书的目的也就是指引你，保持在真正想写内容的方向上，然后告诉你如何去写，例如怎样运用整套逻辑建构出框架。当然一些原创的东西你还是要自己去寻找。

艺术是不能被教的，我们只能教规律，但规律可以成为工具也可能是枷锁。艺术迎合大众还是引领大众，都有危险。这里教授的是普遍规律的运用，按照这样的模式化技巧很容易让观众明白你所要讲的故事，但是故事的精彩其实是在于内容的震撼力和灵感的迸发！怎么样找到它是我们无法介绍的。你要做的事情就是用眼睛去观察、用心去体会、用大脑去思考。

一些故事追求新颖，但人物、背景和主题必定要配合。只是别把猎奇当成独创，从而脱离了生活，要知道再科幻的影片也必须有扎根于现实的情感。这些年，观众对编剧的要求越来越高，一部影片票房差，首先就会有人跳出来指责编剧，故事太烂。电影发展百年来，故事模式也只是翻来覆去，现在的观众又有着丰富的观片经验，大量的影片经验已经让他们潜移默化地掌握了一些故事的语法套路，一旦观众都知道结

尾或要发生的事情，热情自然降低。幸运的是，现在每年还是有精彩的影片出现，这说明人类的审美是可以重复的。人类的创造力是无穷的，我们需要的是更努力，带给观众幸福、满足感，同时也带给自己成就感。

编者

2009年6月

目 录

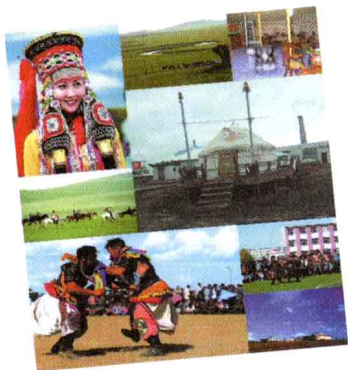
第1章 动画剧本概述 / 001

- 1.1 剧本的任务 / 002
 - 1.1.1 一剧之本 / 002
 - 1.1.2 剧本的组成 / 002
 - 1.1.3 剧本的格式 / 002
 - 1.1.4 剧本的时空结合特点 / 003
 - 1.1.5 剧本的视听结合特点 / 006
- 1.2 动画的本质 / 008
 - 1.2.1 动画的心理学基础 / 009
 - 1.2.2 情节动画与情绪动画 / 010
 - 1.2.3 动画如何承担教育责任 / 010
- 1.3 动画剧本的题目 / 011
 - 1.3.1 题目是作品的第一印象 / 011
 - 1.3.2 题目反映文化心理特征 / 012
 - 1.3.3 题目获取的方式 / 012



第2章 剧本创作过程 / 015

- 2.1 生活的积累 / 016
 - 2.1.1 生活体验 / 016
 - 2.1.2 素材收集 / 017
- 2.2 内容的提炼 / 018
- 2.3 主题的升华 / 019
 - 2.3.1 动画主题的特点 / 020
 - 2.3.2 动画主题的要求 / 021
 - 2.3.3 常见主题的种类 / 025



第3章 人物 / 033

- 3.1 人物的定义 / 034
- 3.2 人物的设置 / 034
 - 3.2.1 生 / 035
 - 3.2.2 旦 / 036
 - 3.2.3 净 / 037
 - 3.2.4 末 / 038
 - 3.2.5 丑 / 038
- 3.3 人物的性格 / 041
 - 3.3.1 先天（原罪） / 042
 - 3.3.2 后天（环境） / 044
- 3.4 人物塑造 / 047
 - 3.4.1 人物塑造的要求 / 047
 - 3.4.2 人物塑造的方法 / 048
- 3.5 主人公 / 055
 - 3.5.1 主人公类型模式 / 055
 - 3.5.2 主人公配置特点 / 057
 - 3.5.3 主人公必备的原则要素 / 058
- 3.6 配角人物 / 061
- 3.7 人物的出场方式 / 063
- 3.8 台词 / 064
 - 3.8.1 台词的概念 / 064
 - 3.8.2 台词写作要求 / 067



第4章 故事 / 071

- 4.1 结构要素 / 072
 - 4.1.1 开端 / 072
 - 4.1.2 发展 / 075
 - 4.1.3 高潮 / 076
 - 4.1.4 结局 / 076
- 4.2 故事的动力关系 / 078
- 4.3 故事模式 / 079
 - 4.3.1 广义的故事模式分类 / 079
 - 4.3.2 狭义故事模式36种 / 084
 - 4.3.3 其他故事模式 / 096



- 4.4 矛盾冲突 / 096
- 4.5 情节点 / 099
- 4.6 动画故事题材的类型 / 100

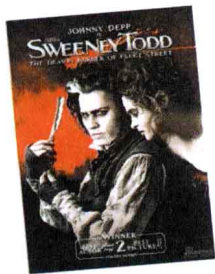
第5章 场景 / 113

- 5.1 场景在影片中的作用 / 114
- 5.2 场景是剧本创作的主题 / 114
- 5.3 场景是刻画人物的手段 / 115
- 5.4 场景是抒情的手段 / 116
- 5.5 场景是建构或解决矛盾的手段 / 117
- 5.6 场景是影片的叙事语言 / 117
- 5.7 场景传达象征含义 / 118
- 5.8 通过剧作塑造场景空间 / 118
- 5.9 通过场景启发剧作 / 119



第6章 写作技巧 / 131

- 6.1 叙事方式 / 132
- 6.2 节奏与取舍 / 136
- 6.3 选择 / 139
- 6.4 审美 / 140
- 6.5 错位效果 / 141
- 6.6 偶然与必然 / 142
- 6.7 因果关系 / 143
- 6.8 真实感的塑造 / 143
- 6.9 噱头与铺垫 / 145
 - 6.9.1 噱头 / 145
 - 6.9.2 铺垫 / 147
- 6.10 段落安排 / 148
- 6.11 重复与呼应 / 150
- 6.12 蒙太奇 / 152



第7章 改编 / 155

- 7.1 改编的原则 / 156
- 7.2 改编的形式 / 158
- 7.3 改编的方法 / 161



第8章 剧本案例 / 165

第

1

章

动画剧本概述

怎样才算是好剧本？怎样让你的影片成功？说起来很简单：
“即迎合观众口味，又制造时尚风潮。”但想做到这些却不那么容易，需要脚踏实地，现在就让我们从头开始……

1.1 剧本的任务

1.1.1 一剧之本

编剧是将生活、想象和美三者结合在一起的创作者，被誉为“在纸上设计影片的总设计师”。

剧本是一剧之本，它负责向未来以导演为核心的再创作者们提供出影片摄制的基础——包括思想基础和艺术基础。剧本决定未来影片商业价值和艺术魅力的高低。

剧本负责解决影片“说什么，做什么，想什么”，以导演为核心的再创作者们负责解决影片“怎么说，怎么做，怎么想”。导演对剧本的补充和改动，应该是在与剧本总的、根本的意图相符合的情况下实现的。因此，导演在执导摄制影片时，总是应当尽可能更深刻、更充分、更丰富地展现出剧本意图中所包含的内容。一个导演可以用一部很好的剧本拍出一部很糟糕的影片，但他绝不可能用一个很糟糕的剧本拍出一部很好的电影。

日本导演黑泽明曾说过：“弱苗是绝对得不到丰收的，不好的剧本绝对拍不出好的影片来。剧本的弱点要在剧本完成阶段加以克服，否则，将给电影留下无法挽救的祸根。这是绝对的。无论拥有多么优秀的导演力量，也无无论在导演时做了多大的努力，结果也无济于事。当然，导演对剧本要尽一番努力，那是另外一个问题，正因为有人把这种努力和导演混为一谈，所以才认为导演能够掩饰剧本的缺陷，那完全是一种错觉。总之，一部影片的命运几乎要由剧本来决定。我甚至认为，抓住一个好的剧本是导演艺术的第一步。”

1.1.2 剧本的组成

开端、发展（矛盾冲突）、高潮、结局是一个故事的整体，即起、承、转、合，其中每部分又会由很多部分组成。不管你写什么样的故事，都是会有这四个段落（在“故事”章节中会做具体分析）。

1.1.3 剧本的格式

剧本分文学剧本和分镜头剧本两类。

文学剧本是由编剧完成，主要通过描写人物的行动、语言等，讲述故事与揭示主题。

分镜头剧本是由导演完成，根据文学剧本的描写，逐一地将场景、镜头设计出来，包括摄影机的角度、人物调度、镜头术语等拍摄的具体细节。总之一句话，分镜头剧本描绘的就是“摄影机所看到的東西”。

这里我们要学习的主要是文学剧本。

首先，在第一页上写明题目、类别、署名、出品单位等。

然后是剧本正文，一个正规的剧本要在正文之前注明出场人物（以出场顺序或以主次顺序）和主要地点。有时还要写出主要人物的人物小传，即人物的主要特征、主要经历、主要性格行为表现等。

在正文的第一行要标示场号，并概括本场的场景特点，介绍空间与时间。时空分为内景、外景、日景、夜景。

第二行描写人物的动作与语言，一般以一个镜头，或一组叙事动作，或一句台词为一行，下一个镜头、动作、台词另起一行（见“剧本案例”章节）。

1.1.4 剧本的时空结合特点

电影是一门时空艺术。“电影的特点就是在银幕的时间与空间中展开、造型动作、声画结合、现实主义的形象。”

空间是塑造人物动作的依据，时间是展现人物动作的过程。所以运动本身含有时间和空间双重属性，而运动又是塑造时间与空间的手段。

“时间是以一种潜在的形态存在于一切空间展开的结构中。”这就是说，空间是容易感觉到的，而时间却不是，它是看不见摸不着的。但我们却可以通过空间的改变和物体的变化感觉到时间的流逝。比如光影的变化，季节天气的变化，景色服装的变化等。这种变化也就是“运动”。

在电影里，时间是空间的潜在形态，空间是时间的外在表现，运动最终使空间表现出时间。运动与时间、空间具有稳定的三角关系，它们相互依存、相互塑造、相生相克。时间随着空间的变化而流动，空间随着时间的延续而变化。电影艺术就是“时间艺术空间化，空间艺术时间化”。

电影表现的时空是一种“叙事时空”，电影的空间需要表现真实性或假定性，电影的时间需要对现实生活的时间进行压缩或延长。

电影的空间应该通过多角度、多位移、多景别的表现方式去展现。它能使人物和环境得到富有动作感的、感染力的、与众不同的表现力。所以创作者对现实空间应采取“选择”和“重组”的方式，使之在电影中具有叙事能力和刻画能力。

现代动画片由于受到电影的影响，在空间表现上愈加逼近真实，例如《恶童》（图1-1），这说明一方面由于电影的审美感染力、影响力过于强大；另一方面，观众更多的还是希望体会人物真实的状态、鲜活的生命感，这就要求空间必须真实。

空间还常常用来刻画人物内心世界或梦境幻觉等的心理空间。例如《海上钢琴师》（图1-2），当他面对陆地上的高楼大厦，内心产生了强烈的恐惧感，这时的高楼大厦不再是现代文明、都市文化、繁华世界，而是无法掌控的迷宫一般，是阴森恐怖残酷无情的怪物。“高楼大厦”带有了强烈的主观感情色彩，观众通过空间假定性处理，真实的感受到了人物的内心世界。

那么，电影的时间又是怎么表现的呢？

电影的时间包括：影片放映时间、剧情叙述时间、观众心理感受时间。影片通过记录、



《恶童》
图 1-1



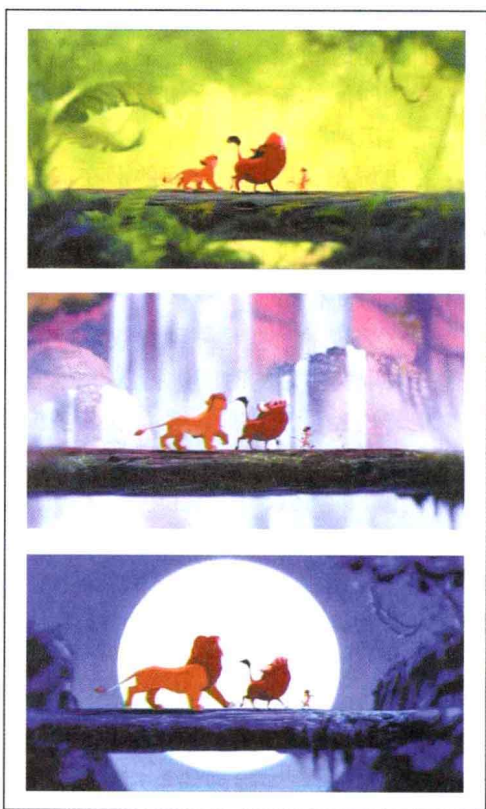
《海上钢琴师》
图 1-2

压缩、延长的方式将这三个时间结合在一起。

“记录”就是客观记录故事发展的真实时间长度，也就是“长镜头”概念，这被理论家认为是电影艺术的本质。

时间的压缩也经常可见，例如《狮子王》中描写小辛巴长大(图 1-3)，现实中要很多年，电影是不可能表现出全过程的，观众更没有耐心去看，所以在电影中表现类似事件的时间必须要短于这一事件在现实生活中的实际时间，这是艺术必须遵循的“取舍原则”。因此影片只用几秒钟的时间，就将辛巴的成长表现出来了。辛巴走在独木桥上，随着场景空间的变化、造型的变化，时间也发生了改变。

时间被延长的例子也很多，在传统电影教学中，最经典的例子就是《战舰波将金号》的“敖得萨阶梯”(图 1-4)，大屠杀段落。它被誉为以“最充分最完美的程度”表现了电影时间的延长。可以说不知道“敖得萨阶梯”就等于没学过电影。这个阶梯实际上并不长，事件发生的也很快，但爱森斯坦用一组镜头组合在一起，产生了延长实际时间的效果，造成了强烈的表现力，也正是时间的延长，



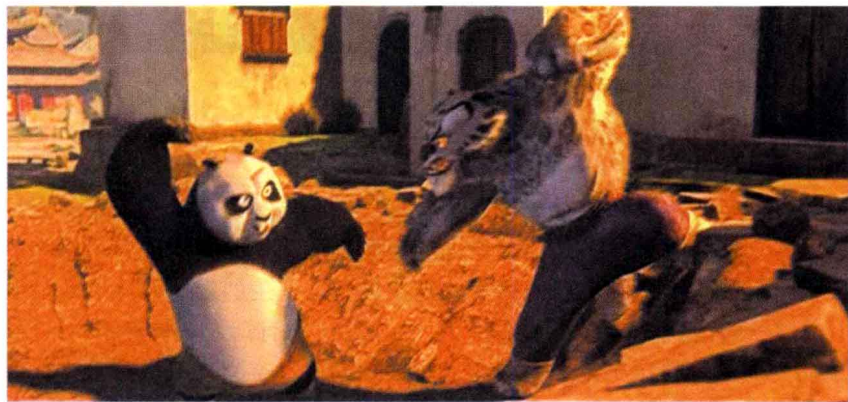
《狮子王》
图 1-3

使得电影有足够的篇幅去表现细节，以惊人的准确性表现出了人物惶恐、痛苦、怜悯、愤怒、庄严等一系列情感变化。



《战舰波将金号》
图 1-4

延长时间的另一个手段是“高速摄影”，也叫“时间特写”，俗称“慢动作”。它放大了时间，使观众能捕捉到时间的每一个细节，也可以起到突出和强调作用。例如《功夫熊猫》中阿宝和泰狼决战一节，阿宝以谐趣的方式、肥壮的身体战胜了泰狼，导演为加强这种幽默感，使用“慢动作”延长时间，让观众忍俊不禁（图 1-5）。



《功夫熊猫》
图 1-5

编剧必须拥有电影的时空结构意识，必须利用具有直观的视觉画面去表现具有时间特征的故事能力，必须利用运动的画面去表现出时间的流动。

电影在安排情节的时候，运用时间和空间变化，可以分为两大类：一是“时空顺序”；二是“时空交错”。

时空顺序是按照时间的顺序组织情节，传统的戏剧式电影大都是顺序结构，几乎所有动画电影都是顺序式。例如《狮子王》，顺序讲述了辛巴成长的经历。这是为了强调剧情的生活化与真实性的结果。

时空交错就是将故事的时空顺序打乱，通过蒙太奇组接的方式，将时空以纵向横向的不同方式结构组合在一起，达到一种独特的复杂叙事逻辑。这种方式特别多用于表现人物

内心世界和意识活动。

例如《赎罪》(图 1-6)就运用了此种方式,1935 年的夏天,生长在维多利亚式豪宅内的 13 岁少女贝安妮,生性活泼而且想象力丰富,喜欢写作。

在一个异常燥热的下午,她闲着无聊在房间向外望,远远目睹姐姐塞西莉亚和仆人的儿子罗比在庭园似是争执、但又像是调情的交锋。这情景让贝安妮对成人世界的想象无限驰骋,暗中认定姐姐受到罗比调戏。他俩的暧昧关系及一封意外接到的情书,让贝安妮丰富无边的想象力一发不可收拾——她一口咬定罗比强奸了表姐,更不顾反对向警方报告,将整件事演绎成亲眼目击罗比的犯案经过,让本来有机会成为医生、进入社会上流阶层的罗比锒铛入狱!

塞西莉亚和罗比刚萌芽的恋情并未因分离无疾而终,藏于心底却默默茁壮。数年后,第二次世界大战爆发,罗比以充军代替牢狱之苦,塞西莉亚和贝安妮均在伦敦当护士,姐妹俩因当年的事已不相往来。三人却在伦敦的军事医院重遇,塞西莉亚和罗比藏于心底多年的爱更加澎湃,无奈前线战事又再令两人分开,再次离别让两人更深爱对方,更不肯原谅当年鲁莽的贝安妮。

多年后,残酷的第二次世界大战如同这场致命的误会一般袭击并蹂躏着带给姐姐无尽痛苦的贝安妮生活和内心。自我救赎成了她此生最大的心愿。然而,无情的战火最终将一对未成眷属的有情人相继吞没。而心结难开的贝安妮则花费了她毕生的经历将这场致命误会写成情真意切的小说,期待有朝一日能真相大白于天下,还给一对有情人幸福美满的结局。

这是一部比较成功的时空交错结构电影,因为人物线索简单,空间交错次数较少,所以易于观众接受。但有很多这类影片交错频率过高,线索繁杂,使观众难以理解。时空交错可以产生与众不同的叙事感、新鲜感,但一般作者难以驾驭,一旦失控,整个影片就会陷入混乱的深渊,反而弄巧成拙,给观众观看造成困难。所以几乎没有动画电影采用这种手段,因为“动画片不应该让观众看得太累”。



《赎罪》

图 1-6

1.1.5 剧本的视听结合特点

影视是一门“视听艺术”。电影是以“视觉优先”的视听艺术,电视剧是以“听觉优先”的视听艺术。而动画的特征就是要强调画面感,所以写动画电影剧本,更应特别强调它的“视觉造型性”。所谓视觉造型性,就是指编剧所写的剧本必须是是可以看见的,是可以被表现在