

动漫剧本创作

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 姚忠礼 邵晓舟 王意



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

中 国 高 等 院 校 动 漫 专 业 教 材

动 漫 剧 本 创 作

编著 姚忠礼 邵晓舟 王意

上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸
敏 坚

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫剧本创作 / 姚忠礼, 邵晓舟, 王意著. —上海:
上海人民美术出版社, 2011.2
ISBN 978-7-5322-7123-8

I. ①动... II. ①姚... ②邵... ③王... III. ①
动画片—剧本—创作方法 IV. ①I0532.5②J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第258540号

中国高等院校动漫专业教材

动漫剧本创作

编 著: 姚忠礼 邵晓舟 王意

责任编辑: 施洁颖

封面设计: 宗 蕾

排版设计: 石丽敏

技术编辑: 陶文龙 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号D座)

印 刷: 上海惠顿实业公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 12

版 次: 2011年2月第1版

印 次: 2011年2月第1次

印 数: 0001—3250

书 号: ISBN 978-7-5322-7123-8

定 价: 45.00元



前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的；但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。尤其是对青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程中产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，成为了新一轮经济发展新的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版，修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续受到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生对本套教材在教学过程中存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

目录

前言

第一章 动画脚本的创作基础/2

- 第一节 何谓动画脚本/2
 - 一、什么是动画/2
 - 二、动画片与动画/2
 - 三、动画脚本与原作/5
- 第二节 灵感的源泉/6
 - 一、来源于生活而高于生活/6
 - 二、动画特性与灵感的关系/6
- 第三节 准备工作/10
 - 一、作者的人格修养/11
 - 二、作者的专业素养/12
 - 三、作者的产业认识/16

第二章 如何创作出优秀的动画脚本/18

- 第一节 如何确立脚本的主题/18
 - 一、关于主题/18
 - 二、人物的塑造和把握/21
 - 三、关于对话/31
- 第二节 动画脚本的情节结构/32
 - 一、情节结构的共性/32
 - 二、动画片情节结构的特性/33
- 第三节 动画脚本的结构要素/35
 - 一、起/35
 - 二、承/36
 - 三、转/39
 - 四、合/40
- 第四节 动画改编与原创价值/40
 - 一、关于改编/40
 - 二、关于原创/44
- 第五节 动画小品的创作技巧/45
 - 一、动画小品的现状/45
 - 二、动画小品的创作秘籍/46
 - 三、flash、闪客/47

第三章 从文字到动画，脚本的运用/50

- 第一节 动画脚本的结构/51
 - 一、动画片制作流程/51
 - 二、动画片脚本结构/52
- 第二节 动画脚本的蒙太奇/54
 - 一、蒙太奇简史/54
 - 二、动画脚本创作阶段的蒙太奇/55

第四章 动画剧本优秀作品解析/66

- 第一节 动画片作品赏析/66
 - 一、剧本正文/66
 - 二、剧本文案/77
 - 三、主要人物表/78
- 第二节 影院动画片剧本赏析/80

第五章 漫画文字脚本的创作/120

- 第一节 漫画和漫画文字脚本/120
 - 一、关于漫画/120
 - 二、关于漫画文字脚本/122
- 第二节 漫画文字脚本的要素和特征/123
 - 一、鲜活的人物/123
 - 二、引人入胜的情节/124
 - 三、让人身临其境的环境/125
- 第三节 漫画文字脚本的创作过程/125
 - 一、积累阶段/125
 - 二、构思阶段/126
 - 三、传达阶段/129

第六章 漫画脚本实践篇/132

- 第一节 如何写作漫画文字脚本/132
 - 一、人物/132
 - 二、情节/133
 - 三、环境/135
- 第二节 漫画文字脚本实例/138

第七章 故事漫画/158

- 第一节 设定研究故事的背景/158
- 第二节 造型设计/159
- 第三节 排兵布阵/162
- 第四节 对白与画面的精练/171
- 第五节 分镜头/173

第一章

动画脚本的创作基础

第一章 动画脚本的创作基础

第一节 何谓动画脚本

一、什么是动画？

1. 动画：animation, cartoon, comic, anime

动画的英文Animation源自于拉丁文字根的anima，意思为灵魂。

动词animare是赋予生命，引申为使某物活起来的意思。

狭义的动画定义，根据国际动画组织(ASIFA)在1980年南斯拉夫的Zagreb(今天的克罗地亚首都)会议中对动画(Animation)一词所下的定义：“动画艺术是指除使用真实之人或事物造成动作的方法之外，使用各种技术所创作出之活动影像，亦即是以人工的方式所创造之动态影像。”

在美国动画史上，动画这个词和卡通(Cartoon)几乎一直是同义的：卡通，现在更多地被称为动漫(Comic)，也就是动画与漫画的简称。

Anime一词专指日本动画，Manga专指日本漫画。日本动漫与美国动漫的不同在于，它是一种全民漫画，构成了日本的通俗文化。

2. 动画的起源

从人类文明开始以来，人类就已经学会使用各种图像形式来记录物体动作和时间的过程。

法国考古学家普度欧马(Prudhommeau)在1962年的研究报告中指出，两万五千年前的石器时代洞穴上就画有一系列的野牛奔跑分析图，是人类试图用笔(或石块)捕捉凝结动作的最早证据。同样的例子，是出现在如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作分解图。在一幅图画上把不同时间发生的动作画在一起，这种“同时进行”的概念间接显示了人类“动”的欲望。列奥纳多·达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上(图1)所绘的四只胳膊，就表示双手上下摆动的动作。16世纪的西方首度出现手翻书的雏形，这和动画的概念也有相通之处。

二、动画片与动画

1. 动画片与动画的含义，有着微妙的区别

动画是创造生命力的一种手段——利用动画的艺术思维与技术手段，将生命的意义赋予虚拟的静态影像，使其拥有空间及时间意义上的艺术生命力和无限的世俗价值。

从动画产生与发展的历史来看，动画是美术与电影发展到一定阶段，结合文学、音乐等艺术形式孕育出的综合性很高的多元化艺术门类——动画与电影属于同一级别的范畴，是一种艺术表达方式。

而动画片则隶属于电影的范畴，其作为电影艺术的分支形态，已经

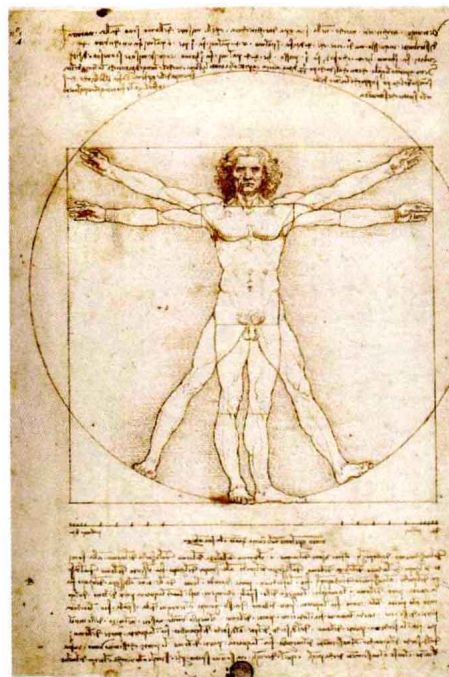


图1

拥有近百年的历史。但是随着电视机、录影带、LD、DVD、Internet（互联网）、移动通信、数字放映、数字电视等现代化媒体设施的出现,随着读图时代的来临,动画片的载体、传播方式和种类都发生了重大的变化。(摘自《世界动画史》)

广义的动画片的概念则非常宽泛。它既是一种娱乐消费品,又是传播知识、实行教育、提供社会服务的工具。比如广告动画片和教育动画片均属此类。这些动画片已经突破了单纯的艺术表现和艺术审美的范畴,而大幅度地向实用性的角度倾斜。

2. 动画片的分类

动画是一种艺术表达方式,根据创作者的意图可以表达各种情感、思想、理念,传递信息等。根据动画的功能可将其粗分成三大板块:故事性动画片、广告性动画片、实验性动画片。

而依据本书的创作意图,将为读者详细分析故事性动画片的艺术特性。

故事性动画片按片长时间及编剧特色可分为长篇电视动画片、影院动画片、短片三种。

(1) 电视动画片

电视动画片顾名思义,就是以供电视播放为目的生产的动画片。经过半个多世纪的过程,电视动画片逐步发展出其独特的生产工艺和艺术特色。

电视不同于电影——人们不可能每天都跑去电影院但可以每天都看电视。电视动画片的一个显著的特点就是篇幅长,几十集是基础,几百甚至上千集的运作也属于正常范畴。长篇动画片使编剧拥有很大的自由发挥的空间:故事节奏感的把握更自由、角色的塑造更丰满、与观众之间拥有更强的互动性等等。

而相对地,由于电视这个放映媒介对动画片生产质量要求相对宽



图3

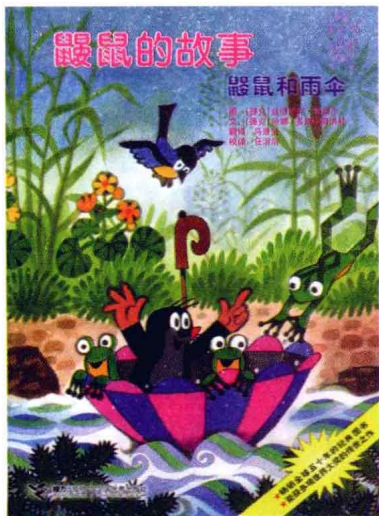


图4



图2



图5



图6

松，而且平均每分钟的制作成本远低于影院动画片，所以经典的主题立意、创造性的剧本发挥是一部成功的电视动画片的关键。长篇动画系列片是最常见的电视动画片的形式，只要有一个好的创意或一个经典的角色，那么这个系列的动画片就可以历经时间的流逝、创作人员的更迭而常盛不衰。

如：美国迪斯尼公司出品的TV动画片《星际宝贝》（图2）；美国米高梅联艺影片公司的经典动画片《猫和老鼠》（图3）；捷克代表性动画片《小鼯鼠的故事》（图4）；根据日本著名漫画大师青山刚昌同名漫画畅销书改编而成的推理卡通巨片《名侦探柯南》（图5）；中国上海美术电影制片厂出品的电视动画片《舒克和贝塔》（图6）。

（2）影院动画片

影院动画片就是以供电影院放映为目的生产的动画片。这类动画片的生产工艺相较于电视动画片更为严格、精细，无论画面、音响、动作、蒙太奇等各方面都以电影院大银幕放映效果为标准，这是影院动画



图7

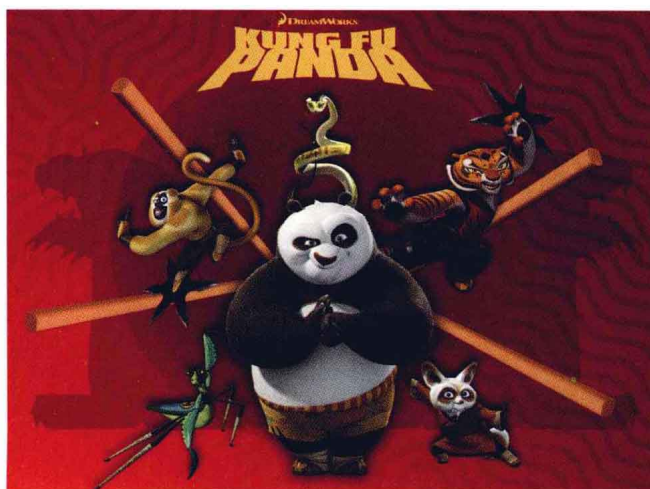


图8



图9

片天生的优势，但同时也有自身难以跨越的弱点：受到影院播放长度的限制（不能超过3小时），影院动画片很难漫陈铺叙。短短的几十分钟，务必将故事的起承转合交代给观众，这限制了编剧的发挥空间，却成就了影院动画片结构严谨、情节紧凑、戏剧冲突强烈的特点。

影院动画片一般生产周期较长，3、4年是正常周期，有时甚至更长。人力、物力、资金的投入较多且集中。

如：上海电影传媒公司年度巨献，改编自马荣成的同名漫画作品《风云决》（图9）；宫崎骏2008年全新力作《悬崖上的金鱼姬》（图7）；美国梦工厂2008年全新推出的动画电影《功夫熊猫》（图8）。

（3）短片

短片的概念是相对于长片的概念而来的，即片长在30分钟以内的动画片。影院动画片一般都是长片（70~90分钟）或中长片（30~70分钟）；电视动画片虽然平均每一集的长度一般不超过30分钟，但统计全剧总时间是十分可观的，往往几十个小时或几百小时。

短片根据创作者追求的方向不同，大致可分为艺术动画片和试验动画片两种。受到资金和资源的限制，这一类动画片的片长都很难突破30分钟。

艺术动画片是指以艺术表现为宗旨的动画片，动画艺术家在创作过程中尽量摒弃经济因素而追求单纯的艺术和社会效应。

实验动画片是指在形式上或者内容上进行探索、创新的动画片。这种动画片多半为动画家单独创作，具有鲜明的个人特色且极尽创新之能事、大胆前卫，带有很强的思想探索性和艺术前卫性。

无论艺术短片还是实验短片，它们与生俱来的丰富内涵反而弱化了对影片故事情节的依赖，或表现艺术，或表达哲理，或展现技术，抽象的、意识流的、音乐的、抒情的、讽刺的。

总之短片是动画分类中故事性最弱的一种。

如：中国上海美术电影制片厂上世纪80年代的经典之作《牧笛》（图10）；俄罗斯动画艺术家亚历山大·佩特洛夫克1997年创作完成的油画动画片《老人与海》（图11）。



图10



图11

三、动画脚本与原作

1. 什么是原作？

在现实创作过程中，有相当一部分动画片是由传说、寓言、童话、漫画、小说、游戏等改编的，因此就产生了“原作”这一词。

2. 什么是动画脚本？

脚本的英文是scenario，意为把故事剧情以纯文字写出，包括场景、地点、背景音效、人物对白、人物动作等。动画脚本，顾名思义就是将来制作成动画的故事剧情。

第二节 灵感的源泉

一、来源于生活而高于生活

1. 什么是灵感？

杂交水稻之父袁隆平，是位科学家，他对“灵感”的定义很实在，不抽象，极具操作性：灵感是知识、经验、追求、思索与智慧综合在一起而升华了的产物。

灵感是创作思维过程中认识飞跃的心理现象。它是一个人在对某一问题长期孜孜以求、冥思苦想之后，通过某一诱导物的启发，一种新的思路突然接通。正常人都可能出现灵感，只是水平高低不同而已，并无性质的差别。

2. 灵感具有以下特点：

- ①它以抽象思维和形象思维为基础，与其他心理活动紧密相联。
- ②它具有突发性，且消失得很快。
- ③它是创造性思维的结果，是新颖，甚至是独特的。
- ④它具有情绪性，灵感降临时，人的心情是紧张的、高度兴奋的，甚至陷入迷狂的境地。

3. 灵感从哪里来？

灵感看似缥缈无常，难于捉摸，但也绝不是无规律可循的。

灵感源于生活，只有怀抱着对生活的热爱，用敏感细腻的心灵去感悟生活，出于分享的动机从而产生一种艺术表达的冲动。这便是创作的一种原始心理过程，亦即灵感的源泉之一。

生活是什么？探险者说：生活就是不断挑战自我、发现未知的过程。生活是什么？劳动者说：生活就是实实在在地活着。生活是什么？学生们说：生活就是努力汲取知识，开发潜能。生活是什么？老人们说：生活就是安享晚年。生活是什么？答案太多了。又有人说，它是战胜挫折的过程；再有人说，它是一种对人的淘汰赛；还有人说……

而灵感高于生活，是创作者结合自身世界观、人生观、价值观，对生活高度提炼，综合知识、经验、追求、思索与智慧而升华了的思想结晶。

二、动画特性与灵感的关系

1. 美术性

animation在中国的原译是美术片，是以图画表现人物形象、戏剧情节和作者构思的影片。可见动画的美术性是与之俱来的。美术性亦是动画区别于电影而高于电影的最主要特征。

人类创造了各种各样的美术形式，而几乎所有的美术表达方式，都



图12

能为动画所用。

所以，在动画脚本的创作过程中，必须充分考虑到该部动画的美术特征即美术风格。

例如：法国导演雅克·雷米·吉尔德2003年出品的动画片《青蛙的寓言》（图12），就是将剧情内容与影片美术风格融合得精妙无比的经典之作。

动画片需要有童趣，要有孩子的思维，《青蛙的预言》的造型就是孩子化的，这些造型来自于孩子涂鸦的世界，来自于他们幻想的天性。简单的线条和幼稚的笔触让人接近了梦想的天堂。

2. 运动性

动画是将静止的画面变为动态的艺术。动画的运动性是动画美术区别于纯粹的传统美术的一大标志性特征。

实现由静止到动态，主要是运用“逐格处理”的工艺技术，利用人眼“视觉暂留”的生理现象，在前一幅画面的影像还没有消失前就播放出下一幅画面，一直连续不断地将一组由动画师精心设计绘制的带有运动特征的画面播放下去，就会产生神奇的运动效果。

评价一部动画片的美术成就时，必须用运动的眼光去审视其每一个独立的画面。一部优秀的动画片的每一幅单帧画面都在讲故事。

在动画运动性的基础上，衍生出动画时间性和空间性的特征，并赋予其“脱离时空束缚”的能力。而动画模拟的时空效果如今也突破了种种技术障碍，达到了几可乱真的程度。

例如：

2007年底由美国迪斯尼公司出品，布拉德·伯德执导的动画电影《料理鼠王》（图13），一度风靡全球，刮起一阵动画风潮。

《料理鼠王》是一次挑战。



图13

如何把一只老鼠诠释得可爱动人？毕竟它是一个平时人们看不惯的生物。更重要的是，作为人类，如何才能让观众们接受一只老鼠，或者说成百上千只老鼠在厨房里做菜，然后不但不恶心，还能安心吃下并赞不绝口？这的确是一个挑战。

有一种投机的方法，就是将老鼠拟人变形，让观众完全将此老鼠与彼老鼠割裂开来，从而将厌恶的情绪深埋。就像绝大多数关于老鼠的动画片那样处理：米老鼠、杰瑞、精灵鼠小弟……类似的例子在动画史上不胜枚举。但是，《料理鼠王》反常规而行，在角色设定上居然竭力保持了“彼老鼠”让人厌恶的标志性的外形特征：长长的光溜溜肉色尾巴、尖嘴鼠腮、灰不溜秋的脏乱皮毛、成群结队隐藏在你未知的任何一个角落……简直让人毛骨悚然！

但是，这只名叫雷米的具有伟大天赋的小老鼠用它的奇异冒险故事征服了全世界的人类观众们。《料理鼠王》的创作团队赋予了他们的老鼠们无与伦比的运动特征，使它们既保留了作为老鼠的天然属性，又拥有了与人类交流的拟人属性。

每一部动画片因为创作团队的不同，其运动风格都有显著的区别。

所以只有充分理解动画运动性的本质才能创作出精彩的动画脚本，从而为整部动画片的成功打下坚实的基础。

3. 影视性

这里所说的影视性是从动画片表达方式的角度来深入的。而蒙太奇正是动画片作为电影的一个分支、继承电影影视特性的最重要部分。相对于电影中的蒙太奇运用，动画的蒙太奇既有其同为影像产物的共性，又有其作为美术产物的个性。

蒙太奇一词源自法文词汇montagemontage，原为建筑学术语，意为构成、装配，引申用在电影上就是剪辑和组合，表示镜头的组接，是电影创作的主要叙述手段和表现手段之一。



图14

电影将一系列在不同地点,从不同距离和角度,以不同方法拍摄的镜头排列组合起来,叙述情节,刻画人物。但当不同的镜头组接在一起时,往往又会产生各个镜头单独存在时所不具有的含义。

例如:在电影《摩登时代》中,卓别林把工人群众进厂门的镜头,与被驱赶的羊群的镜头组接在一起,将工人和穷人在工业社会中的不幸状态表达得淋漓尽致;

普多夫金把春天冰河融化的镜头,与工人示威游行的镜头组接在一起,就使原来的镜头表现出新的含义;

爱森斯坦也说过:将对列镜头组接在一起时,其效果“不是两数之和,而是两数之积”。对于动画脚本创作者来讲,蒙太奇的意义是一种思维方法和艺术表现力。编剧为未来的电影设计蓝图,在动画脚本的字里行间,每一个动词、形容词、名词的背后,都饱含着蒙太奇的灵魂。

与传统电影创作不同的是,动画脚本的重要性在前期表现得尤为突出。动画导演将脚本文字抽象表达的主观内容投射到美术的表现方式中去,将蒙太奇具象化。亦即,动画的蒙太奇在脚本创作时就已经成型,因此脚本创作者必须时刻意识到摄像机的存在,将蒙太奇的技巧融会贯通。

例如:于2007年出品的动画电影《未麻的部屋》(图14),虽然是今敏执导的处女作,但今敏式的性格鲜明、表现力十足、张力强劲的蒙太奇风格已经开始在片中发挥巨大的作用。

梦、戏以及现实通过分镜头被衔接揉合在一起,让观众在看的过程中,不知不觉便混淆了之间的界限,深陷其中无法自拔。有人定义其为一部典型的心理恐惧片,但本人窃以为与其说是恐惧片,导演所展现的其实是对片中各个人物出色的心理把握:未麻、猥琐男、留美以及未麻的“自我”(与《千年女优》及《盗梦侦探》里女主角的刻画手法几乎是一样,连造型都很相似),唯一不足的是对留美的刻画略显不足,使得后来的剧情略显突兀。

最后未麻杀死另一个自我,从而完成了自我的成长,从心理分析的角度来说,是相当耐人寻味的。

导演要用动画的语言阐释清楚如此复杂深刻的内涵和纠结繁复的剧情,就必须依靠细致详尽的动画脚本,在动画片创作的初始阶段,就将动画片的影视特性考虑清楚并确定下来。只有这样才能保证整个动画片创作过程的流畅与完整。

4. 假定性

电影也是一种能够“脱离时间束缚”的艺术形式,但是,电影是扛着摄像机去记录真实存在的对象,真实既是它的特色,也是它的束缚。而动画继承了美术的假定性,又不受具体时间、空间的束缚和真实束缚。动画艺术家的创造力源于无限的主观想象力,可以说在动画的世界

里，只有想不到的，没有办不到的。

现实生活只是动画艺术家灵感的来源，决不存在现成的动画形象，不同于电影、电视中实拍的景物，动画中的每一个细节都是由艺术家创作出来的，是艺术家的天才假设。也就是说，人们在银幕或荧屏上看到的动画形象都是出自艺术家的无限想象力，所以假定性是动画的本质特性。

无论是自然界的可见形态还是想象中的虚构事物，动画都能通过假定手段来实现。这种实现不是平面僵死的，而是立体生动的。在角色塑造、时空设定、镜头运动、光线运用、声音渲染等各方面，动画的假定性让脚本创作者们拥有几乎无限的创作空间、最小的束缚——任何夸张、奇异、光怪陆离的灵感，都能在动画里实现其合理性的存在。

例如：原作由漫画家尾田荣一郎创作的动画片《海贼王》（图15，漫画于1997年《少年JUMP周刊》第34号开始连载，1999年10月动画TV版开始播出至今仍以每周一集的速度保持更新），就是将动画片的假定性发挥到一定极致的巅峰之作。

One Piece的世界中，整个海洋被一条贯穿南北的大陆和叫做伟大航道的海区划分为东、西、南、北四块海洋。

有一个人，他拥有世上一切财富、声望和权利，他就是海贼王——哥尔·D·罗杰。

传说中的One Piece就被埋藏在伟大航道。

他临死前说的一句话，驱使全世界的人进入大海——“想要我的财富吗？可以的。我把一切都放在那里，你们去找吧！”

于是，大海贼时代开始了——

“我可是要成为海贼王的男人啊！”

这就是我们的主人公——路飞的宣言。路飞拥有恶魔果实能力，身体可以任意伸长，但永远学不会游泳。他是典型单细胞的家伙，单纯、热血、少根筋，不过真的是很可爱！而他的周围也逐渐聚集起一群同样有梦想、有实力的热血伙伴——索隆（剑客）、娜美（航海士）、乌索普（狙击手）、香吉士（厨师）、乔巴（医生）、罗宾（考古学家）、弗兰奇（船工）、布鲁克（音乐家）。

而脚本创作者面临的最大的挑战恰恰是作者自己：想象力匮乏、灵感枯竭、理性的束缚。



图15

第三节 准备工作

本节所谓的准备工作，专指动画脚本创作者所应具备的人格修养、专业能力及其对所处产业环境的认识。



图16

一、作者的人格修养

所谓人格修养，是针对动画片的文化功能来阐述的。

1. 什么是文化？

我们今天使用的“文化”一词是外来的语汇，相当于英语的“Culture”。18世纪以后，“Culture”在西方语言中演化成个人的素养、整个社会的知识、思想方面的成就、艺术和学术作品的汇集，并被引申为一定时代、一定地区的全部社会生活内容。

2. 动画的文化功能

动画的文化功能是指动画片能潜移默化地向受众灌输世界观、人生观、价值观。

因为动画的绝大部分受众是懵懂的儿童、萌动的青少年，而这类受众的成长及文化状态关系到的是一个国家、一个民族的未来，所以动画的文化功能历来受到各国的重视。

比如在日本，动漫绝不仅仅是一种单纯的产业存在，而是作为一种覆盖面极广、影响力深刻的文化现象而存在的，是日本文化输出的重要方面。如：宫崎骏的作品《萤火虫之墓》（图16）描述的是第二次世界大战期间，一对失去了双亲的兄妹（哥哥大约14岁，妹妹大约4岁）无奈寄人篱下，在狠毒的姨妈抢走父母留下的抚恤金后，最终被扫地出门，自生自灭。兄妹俩搬进了一个废弃的矿洞，过起了苦中作乐的生活。可是不幸再次降临，妹妹由于长期营养不良，生病去世了。而哥哥最终也因悲痛和饥饿，死在了车站的大厅。这部描述战争罪恶的影片曾经感动了世界上无数国家的观众，引起了广泛的同情，从而让人们逐渐忽略日本在这场战争中的侵略者本质，重新打造了日本人乐观、积极、善良的民族形象。

3. 动画的教化功能

中国动画片创作环境与背景，要求动画脚本创作者必须具备积极正面的世界观、人生观、价值观，从而将其文化功能升华到教化效果。

“教化”两字从字面意义就暗示着“文化”的概念。就本质说，“教化”的目标是一个“文化的人”。在《理想国》中，柏拉图把教化视为一种根据某种目的而来的制作，亦即对人的造形。

中国动画的教化功能的特征是非常显著的。如：阿达（1934—1987）执导的动画片《三个和尚》（图17）堪称中国艺术动画片的经典。题材选自古老的中国民间谚语“一个和尚有水吃，两个和尚挑水吃，三个和尚没水吃”。这三句话包含着深刻的哲理，即讽刺那些各打小算盘不肯合作的人们，又为观众展示了人心齐、力量大的效果。从而实现教化的目的。

4. 动画片的真、善、美

动画片的教化功能并不是与身俱来的，它的实现需要动画脚本创作者的自律以及强烈的社会责任感——不断完善的人格修养。浓缩成三个字就是真、善、美。

从哲学上讲，真象征知识与理性，善代表道德，而美是一种纯粹主观的概念。动画本身虽然提供了相当自由的创作空间，但是“自由”不能是绝对的，身为人类社会的有机组成个体，鉴于动画对青少年、对社会日益强大的影响力，动画创作者的创作必须受到道德的约束。而真、善、美既是对动画创作者思维的约束，也是创作者达到成功的正确途径。如日本动画界的泰斗宫崎骏就是真、善、美主题的坚强拥护者。

2003年上映的影院片《千与千寻》（图18）讲述了一个被宠坏了的普通人类小姑娘千寻与父母误入神境，为了救出被巫婆汤婆婆惩罚而变成猪的父母而经历的一次不可思议的冒险旅程。在面对困难时，千寻逐渐释放自己的潜能，克服困境，沐浴了真、善、美的洗礼，最终羽化为一个坚强、勇敢、机智、善良的成功女主角。

《幽灵公主》揭示了人与自然矛盾对立的一面，也表达了人类对自然热爱的心情，是一部充满危机意识的环保主义影片。

《百变狸猫》、《龙猫》、《天空之城》等作品，各个细节表现出来的的人文关怀正是真、善、美的真谛。



图17



图18

二、作者的专业素养

专业素养，顾名思义是针对动画片的艺术功能来展开的。

1. 动画片的艺术功能

动画片汇集了诸多艺术形式的长处，其本质就是一种能满足观众需求的艺术品，具有浓厚的艺术审美价值。

且不论商业性动画，相当一部分的艺术动画片、实验动画片、抽象