

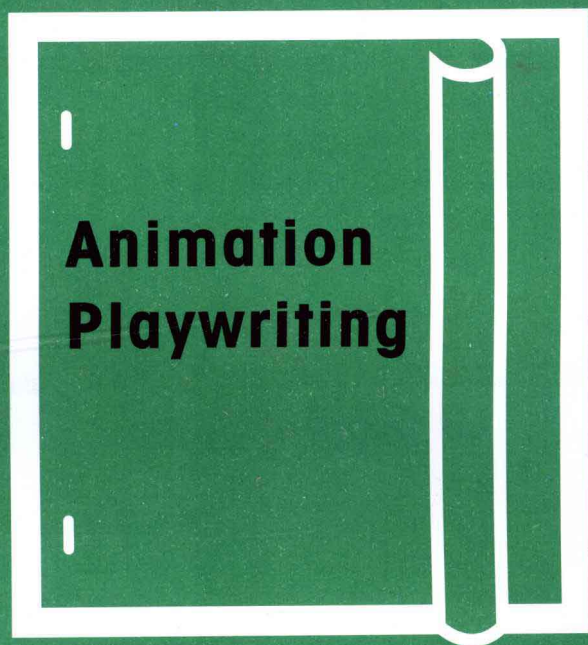
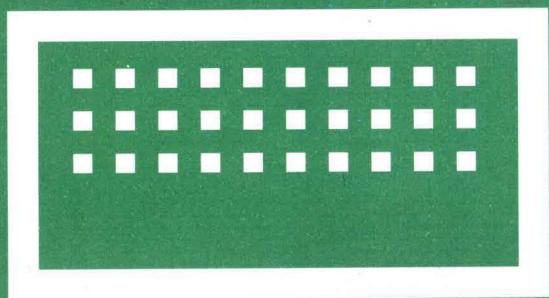
**Animation
Playwriting**

高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

动画剧本创作

主 编 秦 佳

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社



高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

动画剧本创作

秦佳

主编

图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作/秦佳主编.—南京:江苏科学技术出版社,2009.8

(高等院校数字影视动画游戏专业系列教材)

ISBN 978-7-5345-6846-6

I.动… II.秦… 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121699号

高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

动画剧本创作

主 编 秦 佳

责任编辑 刘屹立 宋 平

责任校对 郝慧华

责任监制 张瑞云

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)

网 址 <http://www.pspress.cn>

集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

经 销 江苏省新华发行集团有限公司

照 排 南京紫藤制版印务中心

印 刷 南京孚嘉印刷有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 6.5

版 次 2009年8月第1版

印 次 2009年8月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-6846-6

定 价 33.00元

建设委员会

主任

黎 雪 江苏科学技术出版社社长

委员 (排名不分先后)

谢晓昱 上海大学数码艺术学院院长助理

姜君臣 上海理工大学出版印刷与艺术设计学院副院长

王大根 上海师范大学美术学院副院长

万华明 苏州科技学院传媒与视觉艺术学院院长

殷 俊 江南大学数字媒体学院副院长

汪瑞霞 常州工学院艺术与设计学院副院长

李轶南 东南大学艺术学院艺术传播系主任

王 平 南京邮电大学传媒与艺术学院院长

王承昊 南京晓庄学院美术学院院长

张秋平 金陵科技学院艺术学院院长

康修机 景德镇陶瓷学院设计艺术学院

赵 敏 上海贝拉动画公司艺术总监

宋 平 江苏科学技术出版社

刘屹立 江苏科学技术出版社

策划统筹

宋 平 谢晓昱

主编单位

(排名不分先后)

上海大学数码艺术学院
上海理工大学出版印刷与艺术设计学院
上海师范大学美术学院
上海师范大学天华学院
苏州科技学院传媒与视觉艺术学院
苏州工艺美术职业技术学院
苏州工业园区软件与服务外包职业学院
江南大学数字媒体学院
常州工学院艺术与设计学院
江苏技术师范学院艺术设计学院
江苏大学艺术学院
东南大学艺术学院
南京师范大学美术学院
南京邮电大学传媒与艺术学院
南京财经大学艺术设计系
南京工程学院艺术与设计学院
南京大学金陵学院
南京晓庄学院美术学院
金陵科技学院艺术学院
三江学院艺术学院
南通大学美术与设计学院
徐州师范大学信息传播学院
安徽师范大学美术学院
安徽工程科技学院艺术设计系
景德镇陶瓷学院设计艺术学院
上海贝拉动画公司
火柴—肖蔚鸿导演工作室

主创人员

(排名不分先后)

尹文 王平 王承昊 刘秀梅 许旻 余荣庆
吴健 张明 张秋平 汪瑞霞 肖蔚鸿 邵斌
周智娴 姜君臣 赵培生 赵敏 项镇 徐明
殷俊 殷默刚 秦佳 袁晓黎 康修机 曹洋
章力 黄海波 谢晓昱 裴雅勤 薛扬 霍智勇

前言

动画作为一种文化形态及系统的文化产业工程，对年青一代的心理渗透力极其强大。目前国内市场上具有一定原创性的动画片较少，国家期待着能制作一批代表中国3亿青少年的社会价值取向的动画片。在国外动画片及其衍生产品纷纷涌入中国市场的特殊时刻，作为从事动画人才培养工作的动画专业教师，帮助学生探讨并确立正确的文化战略意识，是我们应尽的社会责任。引导学生去挖掘民族传统文化精髓，塑造民族动画形象，弘扬源远流长、博大精深的中华文化，让动画承担起传承文化的责任，意义同样重大。

在动画片制作过程中，决定一部动画片成败的关键常常是前期工作，包括剧本、创意、策划等，其中剧本创作是十分重要的一环。缺乏好的动画剧本，一直是制约中国制作出优秀动画片的重要因素之一。在动画专业教学中，动画剧本创作的教学也有被边缘化的倾向，老师和学生均存在重技术、轻剧本的现象，导致动画专业学生制作出来的动画短片常常是重形式，轻内容，缺乏创意，这也是动画创作领域的普遍现象。

我们的《动画剧本创作》正是基于这样的背景考虑编撰的，目的是让更多的动画专业人才跻身于目前国内尚不具有领先优势的原创队伍，培养和提高动画专业学生的动画创意和动画剧本的创作能力。动画是一门既独立又具综合性的学科，它是艺术与技术的高度结合，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域，又包含当今高科技数字技术等多方面的应用。动画剧本创作属于影视剧本创作范围，它的理论基础也应属于电影剧本创作的框架内，但动画剧本创作有着区别于影视剧本创作的创作规律与思维方式。剧本的内容和形式有着区别于其他文学作品的特点，动画剧本除具有影视剧本的一般特点外，更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的完美结合。它的特性就在于营造一种具有原创性的幻想空间。因此在动画剧本教学中，一是要重视对艺术规律的学

习，二是要重视培养创新意识，在系统学习动画剧本创作基本规律的同时提高对动画的认识，激发创作热情，在不断地感悟生活中进行动画艺术创新。

我们在吸收、借鉴国内外优秀影视剧本创作等教材的基础上，针对目前国内动画剧本创作与动画剧本教学现状，研发了本教材。内容主要包括动画剧本概论、动画剧本创作过程、动画电影剧本的创作技巧、动画电视剧本的创作技巧、动画剧本的写作格式等。本书由秦佳主编并提出总体结构框架，拟定教材目录。参加编写的有：秦佳（统筹、第1章），张巧风（第2章），崔涛（第3章、第4章），柳飞、杨丽莉（第5章），樊天岳（视觉传达）等。

由于动画艺术对创作要求的不断提高和编者水平的有限，本书内容还有很多不成熟、有待完善和提高的地方，敬请各位专家、学者和读者提出宝贵意见，以便在再版时修正。

编者

2009年6月

目录

第1章 动画剧本概论 1

- 1.1 动画剧本要义 2
- 1.2 动画剧本的文艺学基础 7
- 1.3 动画剧本的文学特性 7
 - 1.3.1 动画剧本是一种特殊的文学形式 7
 - 1.3.2 动画剧本创作的三个阶段 8
 - 1.3.3 动画剧本与文学消费、文学接受 11
- 1.4 动画剧本创作的思维特点 12
 - 1.4.1 电影性 12
 - 1.4.2 绘画性 14
 - 1.4.3 创造性 15
- 1.5 动画剧本的类型 16
 - 1.5.1 按编剧创作分类 16
 - 1.5.2 按动画形式分类 18
 - 1.5.3 按动画题材分类 20

思考与实践 22

第2章 动画剧本创作过程 23

- 2.1 动画艺术积累 24
 - 2.1.1 艺术积累的含义 24
 - 2.1.2 艺术积累的主要方式 24
 - 2.1.3 艺术积累的实践 25
 - 2.1.4 艺术积累中的题材选择 26

- 2.2 动画艺术构思 27
 - 2.2.1 动画艺术构思的核心 28
 - 2.2.2 动画艺术的总体构思 30
 - 2.3 动画艺术表达 36
 - 2.3.1 动画剧本的表达形式 36
 - 2.3.2 动画剧本的语言 38
- 思考与实践 40

第3章 动画电影剧本的创作技巧 41

- 3.1 动画电影的特点 42
 - 3.1.1 故事 42
 - 3.1.2 画面 42
 - 3.1.3 音乐 42
 - 3.2 动画电影剧本的创作技巧 43
 - 3.2.1 创作步骤 43
 - 3.2.2 创作技巧 44
 - 3.3 动画短片剧本的创作技巧 49
 - 3.3.1 动画短片的类型 50
 - 3.3.2 动画短片剧本的创作技巧 52
- 思考与实践 55

第4章 动画电视剧本的创作技巧 56

- 4.1 动画电视概述 57
 - 4.1.1 动画电视的特点 57
 - 4.1.2 动画电视的分类 57
- 4.2 系列片与连续剧剧本的创作技巧 59
 - 4.2.1 张扬人文关怀 59
 - 4.2.2 追求游戏精神 60
 - 4.2.3 主角设定的一致性 61
 - 4.2.4 注重情节设计趣味化 62
 - 4.2.5 设置夸张的细节 62
 - 4.2.6 恰当地设计悬念 63
 - 4.2.7 强化叙事节奏 64

思考与实践 65

第5章 动画剧本的写作格式 66

- 5.1 文学剧本 67
 - 5.1.1 动画文学剧本的几个部分 67
 - 5.1.2 动画文学剧本的结构原则与形式 71
- 5.2 脚本 74
- 5.3 分镜头剧本 89
 - 5.3.1 分镜头剧本的概念与创作内容 89
 - 5.3.2 创作分镜头剧本的必要步骤 89
 - 5.3.3 分镜头剧本的基本格式 90

思考与实践 95

主要参考文献 96

第1章

动画剧本概论

学习目标

1. 了解什么是动画剧本及动画剧本从发生、创造到接受的过程。
2. 理解动画剧本的文学特性和思维特点。
3. 了解动画剧本的基本类型。

1.1 动画剧本要义

什么是动画剧本？创作一个符合动画制作规律的动画剧本应该具备哪些本领？动画剧本创作的关键是什么？这些问题我们不必急于做出合乎理论规范的严谨阐述，因为阐述本身并不重要，重要的是究竟是什么因素左右甚至决定了一个动画剧本的成功与否。我们不妨先读两篇关于影视剧本创作的编剧学习心得。

第一篇：浅析动漫剧本创作^①

从事动漫剧本创作，说实话，不是因为本人有多么喜欢动漫，也不是自认为多么有才华，而是几年前，在一次武汉的动漫展上，那么多年轻人对动漫的狂热程度，令我这个年长者感动！到网络上一搜索，呵呵，相关的信息还真不少，但是搜索到的动漫剧本的信息却只有半个页面。当时，我正在大学里搞征稿，大量的时评、感想、随想类的稿子，很少有写得好一点的故事结构的文本，甚至连“从前有座山，山上有座庙，庙里有个老和尚……”等这种带有故事结构的稿子都很少，更不要说剧本了。

难点一：剧本写作是需方市场，而且稍大一点的动漫公司都配有自己的专业编剧、导演，要不就是请名家来改编、做编导。外界的创意，很难令他们心动。

难点二：动漫剧本不同于其他剧本，有了本子就可以拍片子了。动漫剧本的原创者最好一直参与动漫制作的全过程，最少也要参与前期编剧讨论。否则，最后的结果不一定是原剧本的创意，比它好则罢了，比它差呢？除了制作方市场效益会受影响，原创的一番心血也将付之东流。

难点三：动画制作是一个资金投入大、周期

相对长的经营模式，因此，制作企业对剧本要求高点也是无可厚非的事。但是，作为剧本创作方来说，在交易市场中的地位是非常被动的，必须是在你付出很多，而且不一定有回报的交易市场中进行着劳动。一旦制作方因资金、人事变动或其他变故而停止与你的剧本交易，你的几个月乃至更长时间的付出，是得不到任何一点保障的。

还有最重要的一点是，目前交易市场的诚信度不是很高，这不是谁谁谁的问题，而是一个市场环境的问题。综上所述，动漫剧本的创作，决非像其他的文学创作那么简单。只有了解了这些在动漫创作中必然会遇到的非写作的问题，你创作的动漫剧本才能变成动漫片，才会给你带来经济效益。

第二篇：编剧学习心得^②

一、戏眼

戏有“戏眼”，就是一部戏最精彩、最好看的地方。一个好编剧，应该对“戏眼”的敏感性，能在看似平淡的故事或人物关系中找到最能发挥、做戏之处，而且恰当、不做作。

这两天手头的一个剧本交给台湾方面和大陆方面有经验的编剧看，得到的反馈惊人地一致：很多好的人物关系设计浪费了，而过场戏、交待戏却写得很丰富，甚至很好玩儿。问题在哪儿呢？仔细一想，应该就是原编剧对“戏眼”没有敏感性。原编剧是业余作者，有很深的生活功底，所以有些片断能写得精彩，但整体的结构就差，不知道该在什么地方使力气。

二、戏的效率

从“戏眼”的问题上联想，写戏也是要有效率的，就像干其他工作一样。费了好大力气写一堆可有可无、删了也不影响剧情发展的戏，是否有必要？

① 节选自：阿Q总统. 浅析动漫剧本创作[EB/OL]. (2007-12-18)[2009-06-05]. http://blog.sina.com.cn/s/blog_5014934b010082wq.html

② 节选自：逸安. 编剧学习心得[EB/OL]. (2007-8-22)[2009-06-05]. <http://www.chinavid.com/Script/2007-8-22/078223538678.htm>

昨夜看香港电视连续剧《创世纪》，对其中一段戏很有感触：

霍景良的太太招呼女儿去商场购物，看中一条黄色裙子，却被店员告知被另一女子订下了。这时另一女子不怀好意地出现，正是她订了那条黄裙子。此女子冷嘲热讽霍太太，而霍太太神态自若，应答谦和。可是镜头一转，霍太太取了另一条裙子进试衣间，马上沉稳地打电话给银行，说丈夫的信用卡遗失，要求对方立刻暂停使用信用卡及附属卡。再下一个镜头，已经是霍太太和女儿在商场门口，丈夫霍景良匆匆赶到给那女子解围。

我们来分析这一段戏，片长大约3分钟，却交待了众多内容：

首先，这短短一段戏，是霍太太出现的第二场戏（第一场是过场，接女儿去商场），霍景良出现的第一场，另一女子（第三者）的第一场。

其次，人物关系的交待：霍太太和霍景良的关系——没有离婚，表面平和但基本上名存实亡。霍景良有第三者，而且已经公开化。第三者在挥霍霍景良的钱，而霍太太也心知肚明。霍太太和第三者的关系：谁攻谁守？

再者，人物性格特点的描写：霍太太的沉稳老辣，霍景良的无奈与冷酷，第三者的飞扬跋扈。尤其是霍太太，先谦和退让，随即直取要害，其心机和城府让人叹服。

此段落毫无浪费之处。按照一般想法，霍太太进试衣间打电话停了丈夫的信用卡后，接着应该写第三者怎么刷卡结账时发现卡被冻结，继而出丑，然后大吵大闹，给霍景良打电话让他来解围等，可是没有，这一大段全省略了。但是，没有那一大段，情节却一样看得清楚明白。这就是戏的效率！

三、偶像剧男女之间的障碍设置

爱情偶像剧，故事无非讲一男一女怎样相识相爱。当然，为了好看，总要制造各种矛盾，就

好比赛车游戏，终点就在那里，但绝对不让你轻易到达，总有不知哪儿跑出来的行人啊、故意捣乱的慢车之类制造麻烦。

男女之间的爱情是故事的正推力，那些障碍就是逆向的阻力，正推力太大或者逆阻力太大，故事都没办法进行下去。只有两者旗鼓相当，各胜擅长，这戏才好看——此道理不难理解。

这里分析三部戏的逆阻力是什么。

《流星花园》：故事开始阶段，是阶层的差异——富家公子道明寺与野草杉菜。之后，是各种各样的误会和第三者的出现。

《悠长假期》：年龄问题——叶山南比秀赖大很多，所以两人之间总觉得别扭。年龄差距导致思维方式、生活态度等的差距（当然，其实还有很多别的矛盾）。

《东京爱情故事》：丸子犹豫的性格和可怜的善良，导致他的摇摆伤害了莉香。

看出什么了？

《流星花园》，它的障碍是刻意的、偶发的、外部的；

《悠长假期》，它的障碍是自身的，但也是客观原因造成的；

《东京爱情故事》，它的障碍是基于人物性格、内心的。

从编剧的角度，孰优孰劣，孰难孰易，一望可知。

四、“没头脑和不高兴”

“没头脑”和“不高兴”是一部老国产动画片中的人物，一个总是糊里糊涂，一个总是看什么都不顺眼。两个人凑在一起，好玩极了。当然，该片的宣教目的，是让小朋友们别跟他俩学。

负面人物能当主角吗？从这部动画片来看，似乎可以，但仔细想想，这种宣教类动画片的主角和一般影视剧的主角是一个概念吗？处理的角度与手法一样吗？《邋遢大王》每一集快完的时候，都有亲切的旁白声音，批评教育他一番，电视剧

似乎还没发现有这么干的。

小朋友们，天性爱调皮捣蛋的，所以弄几个跟他们一样毛病的主角，他们就很喜欢。在教育“没头脑”、“不高兴”和“邈邈大王”的时候，这些小朋友也自然受到教育。影视剧的主角，尤其是电视剧的主角，一定要讨观众的喜欢。话说回来，不管是“没头脑”、“不高兴”还是“邈邈大王”，即便有那些毛病，谁又能说他们不可爱呢？

五、闲笔？废笔？妙笔？

看似无关情节的一点闲笔，有时候是拖沓的废笔，有时候却是精彩的妙笔。如何区分呢？

例子还是来自这两天看的《创世纪》。文彪因为母亲和弟弟的事烦闷不已——弟弟欠了上百万元债，母亲说不还钱就没命，而好朋友荣添却在考验他的良心底线。具体情节不讲了，反正文彪处于左右为难的境地，很苦闷。晚上回到家，灯却出了问题，忽明忽暗。这时善良的颖欣也在，跟站在梯子上换灯泡的文彪讨论问题，在一片黑暗中鼓励他。最后忽然房间里一片光亮，颖欣看着换好灯泡的文彪说：“所以，要对未来抱有希望！”（大意）为什么要换灯泡呢？让文彪和颖欣两人面对面聊天不可以吗？当然可以，很多电视剧都是这么干的，随便找个酒吧、餐厅，或者就在家，主角们空着手，面对面热烈地讨论事情。

为什么换灯泡？这不是将来某段戏的铺垫，只是一个小细节，对于情节发展没有任何作用，可以算闲笔。那究竟是废笔还是妙笔呢？

首先，通过灯泡出问题，给本来就事事不顺的文彪再找点麻烦，让他本来就烦的心情更加沉重，这是表面上的戏剧功用。

其次，通过光线的变化，契合文彪的心境。从忽明忽暗到全黑，再到一片光明。这肯定是编剧想到的，观众也一定能感受到，但不一定能意识到。

再者，使画面视觉更好看。两个人面对面说话还能拍出什么花样来？可是一个站在地上一个

站在梯子顶上，这人物位置关系的变化，哪个导演不欢迎？

最后，换灯泡给了颖欣一个双关语总结的机会，这是编剧在抖机灵呢。

可见，看似普通的一场对话戏，只要多花心思，一样也能与众不同，精彩好看；而影视剧中那些看似无用的闲笔，我们也不妨去琢磨一下，到底是废笔还是妙笔？

六、小道具

有一些编剧，只会用台词说事儿，用台词交待故事和情节；还有一些编剧，能用动作或道具来表现同样的内容。相对而言，我更喜欢后者。用活小道具，有时候能起到事半功倍的作用。随便举几个例子：

《东京爱情故事》里的一小块拼图，通过拼图给莉香和丸子制造了机会，拉近了距离。

《恋爱世纪》里，那无处不在的水晶苹果，估计后来卖这种工艺品赚的钱比卖片子赚的钱还多。

《创世纪》里，荣添替出国的海伦养小苍鼠，还弄了视频上网，他每天都关注着网页的点击数，希望海伦看到。通过这种设计，给荣添思念海伦找到了一个合理和感人的出口，这比让荣添找志强或别人诉说思念的方式要高级得多。

小道具也不一定仅仅起到刻画细节、衔接情节的作用，有时还能有更多的功效，比如说暗示象征。

例如《这个杀手不太冷》里，Leon的那盆绿色植物，开始是给这个冷面杀手的形象赋予温暖，之后成为小女孩与Leon关系发展的见证，最后成为小女孩对他的寄托，更成为新生活、新希望的象征（种在了大片翠绿的草地中）。

小道具经过发展，有时甚至可以成为故事的核心，小道具成为大道具。

以一盆花为例：一对恋人分别，女孩送给男孩一盆盛开的花。男孩每天精心照顾这盆花，看到花就想起女友。有一天，这盆花无缘无故地枯

萎了——不用问，女孩肯定出事了。

如果是浪漫爱情片：男孩不辞辛苦找到了女孩，帮她解决了难题，两人在重新恢复生机的花前发誓再不开。

如果是悬疑惊悚片：男孩去找女孩，却在女孩的住处发现了许多盆同样还在盛开的花。同时发现女孩之前还有若干男友，却全部都死了，而每一个男友死时，身边都有一盆女孩送的已经枯萎的花。

如果是社会问题片：男孩找到女孩，放心地发现女孩无恙，但是男孩自己的身体越来越差。经过空气检测，原来不远处新建的化工厂排放出大量不明污染气体。男孩在女孩的帮助下把化工厂告上法庭，这盆花作为关键证据。

如果是科幻片：男孩带着这盆花找到女孩，得知这盆花原来是女孩当宇航员的父亲从外太空带回来的。看到花死了，男孩不经意地扔进了垃圾堆。不料第二天发现，垃圾堆上开满了花，而且正在以极快的速度蔓延，怎么也杀不死——世界末日就这么到来了。

七、多线索与单线索

对于电视剧来说，多线索好还是单线索好呢？多线索的似乎根据名著改编的更常见，比如《天龙八部》，比如《三国演义》。电视剧似乎更适合单线索。电视剧没有电影的强制观赏效果，线索多了容易乱，人物多了也记不清。

但多线索也有明显的好处，有助于故事更丰富，人物更立体，更显大气。如果想写出史诗效果，多线索是必须的。

从叙事上来说，单线索故事的推进一般是波浪形或者台阶状，沿着一条线，起伏、转折、回旋，直至最后的终点。多线索故事可能更像风铃，不同线索并行发展，当有风吹来的时候，不同线索互相交叉碰撞，演绎出精彩的响声。这样看来，碰撞出火花的机会，多线索故事会远远超过单线索故事。但是多线索更见功力，不同线索的铺陈

既要合理也要有序，因为电视叙事的线性，还要掌握好节奏和衔接。就像用线搓一根粗绳容易，织成一块布可就难多了。

多线索还是单线索跟篇幅也有关系。20集的东西，单线索足够了，但40集、50集的剧，相信没有谁能靠一条线索撑满。

最后，多线索和单线索的区分也并不一定是很明确的。一般一个剧总有主线和副线，我的区分，是看副线是否有完整的起承转合，对故事结构是否有重要的支撑作用。

为什么会忽然想到说这个话题呢？因为昨天和一位我很佩服的编剧聊故事，说到多线索该怎样写。以前我的概念里，多线索就是几条线索平行发展就行了，但从他的讲述中学习，多线索真正的价值在于多条线索发展过程中，线与线之间的碰撞、勾连和嬗变。闻之如醍醐灌顶！

八、失忆、车祸、血缘关系

无论电影电视剧，编故事的时候都有一定的套路，也有一定的桥段，可拿来就用。记得上的第一堂编剧课上，老师说了一句话：“故事编不下去了，最简单的办法是要不死一个人，要不出一个新人物。”当时什么都不懂，觉得这是天底下最深奥的话，后来自己试着写东西，才发现这其实是最朴素的真理。死一个人，不但吸引观众的注意力，而且剧中其他人物的态度和关系自然会因之改变；增加一个人，平衡会被打破，也有了继续做戏的空间。这方面的例子很多，就不一一列举了。

除了死人和出新人，其实还有一些常用的招数，最典型的有三种：失忆、车祸、血缘关系。

失忆，比如说《冬日恋歌》里的俊尚、《创世纪》里的田宁、《流星花园2》里的道明寺、《我的失忆男友》里的阿当、《河东狮吼》里的柳月红……发现没有，都是偶像剧、言情剧、喜剧。失忆本来是一种很严肃的疾病，可是到了编剧手里，就成了可随意玩耍的好东西。失忆的好处在于：能煽情——爱人在面前，偏偏想不起、认不得；有

期待——什么时候能找回记忆？有矛盾冲突——找回记忆的时候，接受现实还是逃避？选择失忆时的感情还是失忆之前的感情？

车祸就更多了，甚至有些是跟失忆连起来用的——车祸导致失忆。上面的例子中，《创世纪》和《流星花园2》便是。车祸的用法与失忆不同，失忆是过程，是状态，是矛盾冲突的平台；车祸是动作，是情节突转的肇因，是为下面的内容做准备的。具体就不分析了，因为影视剧中的车祸简直太泛滥了，编剧真应该好好开动脑筋寻找一些不一样的致伤致死法。

还有血缘关系。在血缘关系上做文章，一直是编剧最喜欢、最方便的。如果细分类型，竟然也有多种。

孪生型：以老电影《姊妹花》为代表，孪生的兄弟、姐妹因为某种原因，天各一方，成长于完全不同的环境中，然后忽然相遇，产生剧烈的碰撞。

情侣型：热恋的一对情侣，不明白为什么总有一方的父亲或母亲苦苦反对，原来其中一个竟然是对方父亲或母亲的私生子，两人竟然是同父异母或者同母异父的兄妹（姐弟），如《天龙八部》里的段誉和木姑娘。

寻子型：出生的时候，两家人孩子抱错了，养到很大才发现，于是拼命要找回自己的孩子。

恩仇型：一个孤儿，斗天斗地斗社会，受人教唆要对付自己不共戴天的仇人，结果发现这仇人竟是自己的父亲。

以上只是临时想到的，其实还有很多变种，《蓝色生死恋》就是很好的范例：本来是兄妹一家亲，后来发现妹妹出生时抱错了，于是寻子；找到后两个女孩互换家庭，生活条件形成巨大反差变化（孪生型和寻子型都会重点表现的内容）。发现兄妹之间没有血缘关系后，别样的感情萌发，多少年后，两人想结合，却面临家人和朋友的反对。这种设计比一般的情侣型要高明，可以看做情侣

型的反向处理。

看上去，失忆、车祸和血缘关系已经太庸俗了，但仔细想，这不是它们本身的错。失忆、车祸和血缘关系在现实生活中确实存在，而且确实影响了很多人的生活，在影视剧中出现是再正常不过的事，关键是怎样处理。前天看了一部日本电影《明天的记忆》，讲一个中年男人罹患痴呆症，记忆力逐渐丧失的故事，真挚而感人。最喜欢它处理失忆的态度，不恶搞、不回避、不美化、不恶煽情，但是细腻而动人。这样的剧本拿到咱们国内，多半会被枪毙，理由是情节性不足、不够煽情。

车祸也同样。法国电影《蓝》开篇就是车祸，整个故事也由此展开，但有谁觉得那场车祸刻意而低俗？可见，抱着什么样的态度来写、以什么样的方式来处理才是问题的关键。就像西瓜刀，拿它切西瓜就是正经用场，拿它砍人就是凶器，谁也不能怪这刀为什么那么锋利，只能怪拿刀的那只手居心不良。

以上两篇编剧体会多少道出了编剧的不易，并且从电视剧、影视动画编剧的角度，深入浅出地谈到了作为文学形式的剧本创作的要素问题。

剧本是一种文学形式，是戏剧演出的文学依据，是戏剧艺术创作的文本基础，是导演和演员二次创作的出发点，导演与演员根据剧本从事戏剧艺术活动。同样，一部影视动画片的出台，也是首先从创作动画剧本开始的。当运用影像的手段创作的动画剧本确定下来以后，创作者才可以画出分镜头画面——相当于未来影片的预览，它将成为后续每项设计与施工方案的重要依据，同时又是原画设计、背景绘制的指导蓝图。日本著名电影导演黑泽明曾经说过：“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。”“总之，一部影片的命运几乎要由

剧本来决定。”^①因此，动画剧本的质量是决定一部动画片质量的关键因素。

动画剧本除具有影视剧本的一般特点外，更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的完美结合。它要求创作者在文学剧本的基础上营造一种具有原创性的幻想空间，在这种幻想打破现实生活逻辑关系的同时，建立一个属于动画世界的“新的逻辑”，这又要求创作者有独特的动画思维。这种“幻想”是广义的，可以从人物、视角、细节等多个角度进入。

1.2 动画剧本的文艺学基础

文艺学也叫文学学，是研究文学的性质、特点及其发生、发展规律，给文学实践以指导的学科。文艺学研究范围非常广泛，包括文学理论、文学批评、文学现象及文学史等，当今的研究者还将视角转向了新兴的、颇具活力的文化研究方面。

文艺学是文学实践的理论总结，又受到文学实践的检验和修正，并给文学实践以指导。文艺学的三个主要组成部分是：文学理论、文学史、文学批评，这三个部分紧密联系、互相包容，组成一个有机整体。文学理论既从文学史和文学批评中吸收养分以促使自身理论体系的形成，又给文学史和文学批评提供一定的理论观点、方法、准则和范畴；文学批评不但接受文学理论的指导，而且以对文学史规律的认识作为自己的根基；文学史家若没有正确的文学理论观点，不会恰当地评判文学作品，就不可能进行科学的文学史研究。

我们之所以强调动画剧本的文艺学基础，主要因为动画剧本的创作是基于文学理论、文学史、文学批评的文艺学基础上的，动画剧本创作离不开文学理论的支撑，离不开文学史积累提供的大

量财富，离不开文学批评的指引，更何况日趋兴盛的影视动画艺术本身也正亟待理论的建设、“史”的构架总结、批评的不断繁荣。就动画剧本创作而言，文学理论的支撑作用会更大一些。

我们提倡动画剧本创作学习者要尽可能多地阅读积累古今中外文学史提供的大量优秀作品，学习文学理论、文学批评知识，在不断提高自身文学修养的同时，进入动画剧本创作佳境。

1.3 动画剧本的文学特性

1.3.1 动画剧本是一种特殊的文学形式

我们知道，艺术是社会生活在人的头脑中反映的产物，艺术之所以能给人带来美的享受，从而帮助人们认识生活、提高精神境界，是因为艺术用形象反映生活，艺术情感是艺术形象诞生的原动力，形象性是艺术的基本特征。像其他艺术一样，文学艺术也是用形象反映生活的，文学形象的塑造是借助语言的媒介实现的。作为文学创造活动的动画剧本创作，同样遵循着文学艺术活动的一般规律，就是说动画剧本创作的过程实际上就是艺术形象诞生的过程，动画剧作的形象塑造也是借助语言的媒介实现的。

所以，我们说动画剧本具有文学特性，就是指动画剧本是一种特殊的文学形式，它用形象反映生活，表达情感，用语言塑造形象。

日本动画片《千与千寻》中的汤屋被比喻为充满诱惑、欲望、嫉妒和排挤的现实社会，千寻其实是一个刚刚从象牙塔中走出的女孩，名字在这里指的是人最初的价值观。初到汤屋，“千寻”被改成了“小千”，象征了初入职场者原有的价值、底线会受环境影响而改变。片中强调名字很重要，

^① 引自：王迪，黄式宪，刘一兵，等. 电影剧作概论 [M]. 北京：中国电影出版社，1997：7-8

因为记住名字就是把握住自己最初的原则，忘了名字就是忘了自己的原则，被环境改变着。忘记了名字回不去，指失去了自我，找不到最初的理想，偏离了航线。影片中的河神形象一直是大家所讨论的话题——为什么河神是那么肮脏，浑身充满垃圾，以至于被误认为腐烂神。这个角色其实具有象征意义，表达了作者宫崎骏对当今环境污染的忧虑，宫崎骏曾说，他年轻时参与清理河道的活动，真的有从河床的淤泥中拉出一辆自行车的经历。最后千寻这个小女孩净化了河神，也许，这正象征着人类对自然的破坏、对江河的污染，而要千寻去净化他，也说明人类所造成的结果，需要人类自己来解决。所有这些意图都是通过千寻、河神等形象的生动表现才得以体现的（图 1.1）。这些形象不管在动画剧本中还是在动画作品中，都是感人的，而且是成功的艺术形象。当然，像其他文学作品一样，动画作品中的形象不仅仅指人物形象，还包括其他的感性形式。

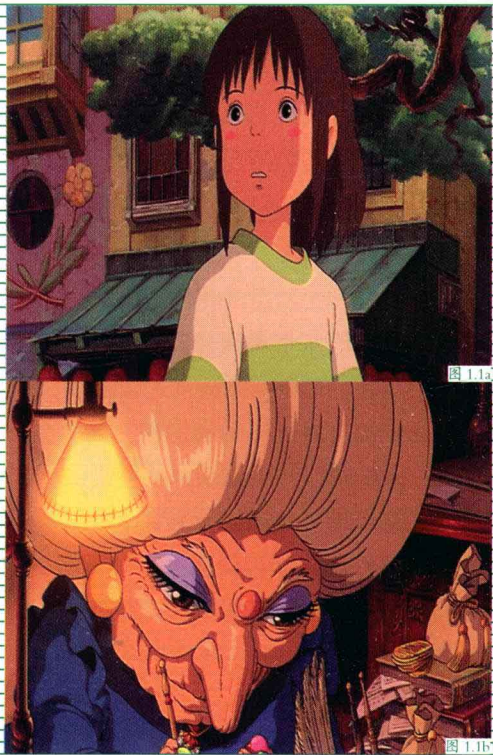


图 1.1a

图 1.1b

1.3.2 动画剧本创作的三个阶段

像一般文学作品一样，动画剧本创作的过程也包括艺术积累、艺术构思、艺术表达三个阶段。关于这三个阶段第 2 章将做详细介绍，这里重点跟大家概要性地谈一谈与以上三个阶段相对应的文学创作的“发现”、“构思”和“物化”三个具体阶段。

(1) 发现

动画剧本创作和其他任何创作一样，首先得有生产所必需的材料，文学创作上通常称之为素材。毛泽东同志在《在延安文艺座谈会上的讲话》中说：“作为观念形态的文艺作品，都是一定的社会生活在人类头脑中的反映的产物……人民生活中本来存在着文学艺术原料的矿藏，这是自然形态的东西，是粗糙的东西，但也是最丰富、最基本的东西……它们是一切文学艺术的取之不尽、用之不竭的唯一的源泉。”这段话虽然概括的是文学艺术原料的内涵与来源，但也同样适用于剧本、动画剧本创作，即剧本素材源于社会生活。如动画片《千与千寻》中，千寻这个角色是根据宫崎骏朋友的女儿形象设计的，千寻的父亲驾车迷路和大吃店里食物的特点是根据宫崎骏的朋友，即千寻借镜的女孩的真实父亲塑造的（图 1.2）。

图 1.1 《千与千寻》中的生动形象

图 1.2 《千与千寻》的剧本素材源于社会生活



图 1.2