

全国高等院校艺术设计专业应用型人才培养规划教材

# 设计 分镜头脚本

Quanguo Gaodeng Yuanxiao  
Yishu Sheji Zhuanye  
Yingyongxing Rencai Peiyang  
Guihua Jiaocai

主 编：朱诗源



全国高等院校艺术设计专业应用型人才培养规划教材

# 分镜头脚本设计

主 编：朱诗源

副主编：周世波 吴 佩 周增辉 张 剑

吴昕昕 叶洋滢 梁淑佳

本作品中文简体版权由湖南人民出版社所有。  
未经许可，不得翻印。

#### 图书在版编目（CIP）数据

分镜头脚本设计 / 朱诗源主编. —长沙：湖南人民出版社，2018.3  
ISBN 978-7-5561-1695-9

I. ①分… II. ①朱… III. ①动画片—镜头（电影艺术镜头）—设计 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字（2017）第234235号

FENJINGTOU JIAOBEN SHEJI

## 分镜头脚本设计

主 编 朱诗源  
责任编辑 文志雄  
装帧设计 杨丁丁

出版发行 湖南人民出版社 [http://www.hnppp.com]  
地 址 长沙市营盘东路3号  
邮 编 410005

印 刷 长沙市雅高彩印有限公司  
版 次 2018年3月第1版  
2018年3月第1次印刷  
开 本 889 mm × 1194 mm 1/16  
印 张 9  
字 数 233千字  
书 号 ISBN 978-7-5561-1695-9  
定 价 54.00元

营销电话：0731-82683348 （如发现印装质量问题请与出版社调换）

# 序

随着综合国力的增强，我国的文化产业也日渐做大做强，但影视动画产业作为文化产业中重要的一部分，与发达国家相比，还存在一定的差距。近年来，我国影视动画教育产业发展迅速，然而相关专业人才却相对稀缺，特别是影视动画前期策划、创意和制作方面的中高级人才缺乏，已成为民族影视动画产业发展的瓶颈。

影视动画包括前期制作、中期制作和后期制作三部分。能否用情节紧紧抓住观众，能否为观众呈现精美的画面，能否完美展现影视动画的“高度假定性”，能否使动画“大获全胜”赚取高额利润，这些都是影视动画前期工作者需要考虑的问题。而分镜头脚本设计作为前期制作的关键环节，是一部影视动画作品成功的关键，是整部影视动画作品制作的依据和蓝图。剧本、镜头、角色造型等前期设计的零散素材只有通过分镜头的整合，才能凝聚成有血有肉的动态视觉图像。

一部优秀的动画作品的产生离不开诸多因素的支撑，包括好的剧本和分镜头脚本的设计、好的人设和场设、熟练的剪辑和特效的制作及优秀的配音。分镜头脚本是影视动画剧本的图画式语言的表达方式，在影视动画作品中，它可以直接传达导演意图和剧本拍摄构思，而人物、场景的设计，逐帧的制作，后期的剪辑、配音等工作也都是根据分镜头脚本来进行的。一个好的分镜头脚本，关注的不是画面质量和绘画风格，而是如何用镜头表现场景以及场景的流畅性。分镜头脚本设计的过程乐趣无穷，就好像在纸上播演作者脑中的影像，但作为分镜头脚本的设计人员，需要学习和掌握的知识多而复杂。

虽然目前各地许多学校都开展了影视动画专业的教学，却只有极少数开办较早的学校摸索和积累了一定的教学经验，绝大多数学校影视动画教育资源不足，是亟待解决的问题。本书以分镜头脚本为重点，以动画前期制作过程为发散点，系统地编写了影视动画前期制作过程中各个环节相辅相成的创作方法，并且大量采用当前各国影视动画的经典案例，通过详细透彻、由浅入深的实例分析，帮助初学者全面掌握技能与方法，从而具备独立制作的能力。这本书无论是对影视动画教学工作者或者影视动画专业人员，还是对影视动画业余爱好者来说，都是一部很有实用价值的参考书，它是使读者能够轻松掌握行业工作技巧的秘籍。

感谢我的同事张剑老师、吴昕昕老师、叶洋滔老师在本书编著过程中的大力配合，感谢我的学生梁淑佳和常永晟，她俩自始至终参与了本书的资料收集与整理工作，更要感谢读者选用本书，希望本书在带给你们经验和启发的同时，我们彼此间可以互动和交流。

由于编者能力有限、经验不足、资历尚浅，书中存在的不足之处，望各位专家学者和读者朋友批评指正。

朱诗源

2017年5月于长沙理工大学

# 目录

## 第一章 剧本的基本概念

- 第一节 剧本 / 2
- 第二节 剧本的格式与特性 / 4
- 第三节 编剧的动画思维 / 10

## 第二章 前期剧本的编创

- 第一节 素材积累与内容提炼 / 18
- 第二节 主题设置与视角选择 / 27
- 第三节 剧本的角色造型 / 31
- 第四节 剧本的情节与结构 / 36
- 第五节 剧本的语言 / 42

## 第三章 分镜头概述

- 第一节 分镜头的基础知识 / 48
- 第二节 分镜头脚本的分类 / 58

## 第四章 镜头的基础知识

- 第一节 镜头的内容 / 68
- 第二节 镜头的运用 / 90
- 第三节 镜头的时间与节奏 / 112

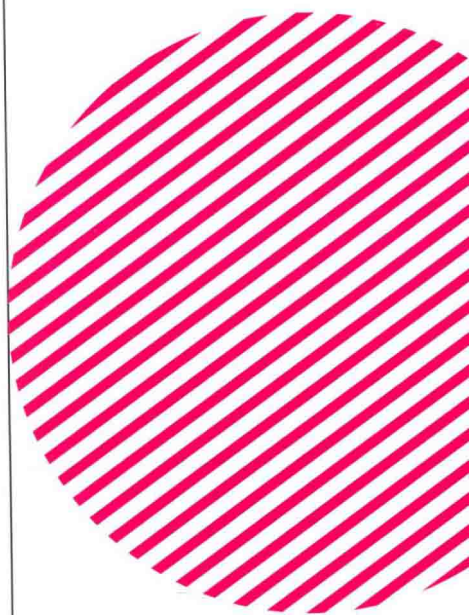
## 第五章 角色造型与表演

- 第一节 角色造型 / 116
- 第二节 角色表演 / 123

## 参考书目 / 139

# 第一章

## 剧本的基本概念



## 第一节 剧本

最早的时候，剧本的“本”，只是本子、稿本、底本之意，如话本、唱本、曲本。300年后的今天，“剧本剧本，一剧之本”，剧本作为一剧之本，是整部影视剧（包含动画与实拍电影）的基础，它负责向未来以导演为核心的再创作者们提供影片的思想基础和艺术基础。

日本导演黑泽明说：“一部影片的命运几乎要由剧本来决定。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。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。”

剧本是一部作品的灵魂。好的剧本使影视作品即使在其他技术方面稍粗糙一些，也能因精彩的故事、生动的人物形象和鲜明的主题而给人以持久的精神上的愉悦；而如果一部影视作品的剧本太过简陋和庸俗化，即使各种绘图、动画和其他后期制作专业精良，也会因剧本缺乏生命力而不具有很高的美学价值，其演出效果或许能够让观众认同专业技术人员的制作水平，却无法让他们产生精神上的共鸣和更深刻的体会。因而，一个以好剧本为基础的作品和一个剧本欠缺生命力的作品，给观众带来的感受是相差甚远的，其价值也有着天壤之别。创作一个好剧本，是制作一部精彩动画作品所必须优先考虑的。其余所有制作环节，必须以准确、生动、丰富地表演出剧本所要求的故事内容为设计目标。对于广大的观众来说，外在形式对他们的影响是间接的，而“一个好的故事”是吸引他们去看和继续看下去的最直接、最主要的原因。剧本在影视的整体制作环节中无疑占据着核心地位。毕竟一部优秀的影视剧作品，表现形式与技巧虽能给观众感官带来愉悦，但真正感动和震撼观众心灵的是内容与思想。

俄罗斯导演佩特洛夫的《老人与海》（如图1-1），根据海明威的同名小说改编。要将一部长篇作品浓缩成20分钟的动画短片，同时又要表达出原作的精髓，这就需要有一个好的剧本。这部

《老人与海》，整部片子都是用手指蘸着油画颜料在玻璃上画出来的，展现出不同光影、色彩变幻莫测的海面，仰拍天空云彩与俯瞰海水波涛的镜头交错运用，给人如梦如幻的心醉感觉，体现出高超的绘画技巧和导演功底。但让观众看完之后陷入沉思的还是影片的主题：人生难免遇到挫折，但只要能勇敢面对，虽败犹荣。一部20分钟的影片，却花费了两年半时间制作，除了绘画拍摄本身的难度，其余大部分时间创作者都花在了对剧本的思考上。

家喻户晓的英国泥偶片《超级无敌掌门狗》（如图1-2）系列是由阿



图1-1 动画《老人与海》（俄罗斯，1999）

德曼工作室的艺术家们用数百磅胶泥制作而成的。尽管与其他动画作品相比增加了难度，可技术和场景上没有太大突破，人物造型虽然可爱也谈不上独一无二，最后却能获得最佳编剧奖，是因为其现代并有几分前卫的剧情内容和风趣对白，能让观众真正接受并喜爱。

“一座漂亮的公寓，不幸门坏了。可自私的小市民宁可用篮子吊着从窗口上下，也不愿为了大家的利益去修它。这可难坏了举行婚礼的年轻人，因为新郎新娘也没法从门里进去。可是，一个小孩只在那门的铰链上滴了几滴油，门一下子就开了。就这么简单。但楼里的居民已经习惯于各管各的自私轨道，仍然从窗子用吊篮上下。”这就是尼娜·施里娜极具契诃夫式的讽刺木偶片《门》。片子虽然不长，但将小市民根深蒂固的冷漠、麻木不仁、对习惯势力的屈从表现得淋漓尽致。这种对主题的深度挖掘，也是剧本的魅力所在。

“动画片的主要受众人群是小孩，剧本没有必要太过于认真”，这是很多的国产动画制作者的误区，导致许多国产动画片明明是为儿童拍摄制作，却不受儿童喜爱，究其关键还是剧本问题。日本系列动画片《樱桃小丸子》（如图1-3）则是成功的例子，全世界无数观众迷上了樱桃小丸子，无论是儿童还是成人。给儿童写剧本不仅要熟悉儿童的生活，了解他们的心理，还要掌握他们的语言习惯及审美方式。

在国产动画片中，有部影片也深得少年观众的喜爱——《没头脑和不高兴》（如图1-4）。影片讲述了“没头脑”和“不高兴”两个叛逆小男孩的故事。由于编剧抓住了这个层次儿童的典型特点，影片表现形式轻松活泼，采用了夸张的手法成功地吸引了大批的观众，成为国产动画片的经典之一。

放眼当下，《喜羊羊与灰太狼》（如图1-5）之所以受到这么多人的青睐，是因为角色刻画得精确，形象生动，迎合了观众的口味。这部片子的剧情围绕灰太狼想尽各种方法去抓羊而展开，但他每次都被喜羊羊等小羊们的聪明智慧打败，总是空手而归，接着又被他老婆红太狼打得鼻青脸肿。虽然每集故事结构相同，但是编剧善于洞察儿童的心理，熟悉儿童的生活，了解他们的审美，针对儿童写出了他们所喜欢的剧本，所以获得了成功。



图1-2 动画《超级无敌掌门狗》（英国，1996）



图1-3 动画《樱桃小丸子》（日本，1986）



图1-4 动画《没头脑和不高兴》（中国，1962）



图1-5 动画《喜羊羊与灰太狼》(中国, 2005)

几千年的传统文化,是中华民族宝贵的精神财富,凝聚了整个民族的情感纽带和身份认同,是我们民族赖以生存和发展的精神支柱。作为剧本创作人员,有责任让一代代国人自觉接受民族文化的精髓,绝不能让五千年优秀文化传统在我辈手中断裂。

剧本作为动画作品拍摄的基础,必须符合以下要求:

第一,确立主题、结构、人物、主线、冲突、场景等影片主要元素。

第二,确立角色及场景的文字形象。

第三,确立动画的特性,最大限度地发挥动画片的特性。

## 第二节 剧本的格式与特性

### 一、剧本的格式

剧本并非单指文学剧本,而是包括文学剧本和分镜头脚本两类。

文学剧本由编剧完成,是写给导演看的,主要是通过描写人物的行动、语言等,讲述故事与揭示主题。一个故事既可以是偶然间创作,也可以是深思熟虑后创作。

文学剧本有其具体的格式:

首先,在第一页写明题目、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(以出场先后或主次为顺序)和主要地点。必要时可以设计主要人物的人物档案,也就是人物的主要特征、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(内景、外景、日景、夜景)。第二行描写人物的动作和语言,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。

#### 003 街道上的垃圾堆放处 夜 外

大猫和小猫在垃圾箱里翻拣着。小猫在垃圾里寻到了半截鱼骨头,兴奋地向大猫挥了挥。突然小猫的脑门上狠狠地挨了一掌,鱼骨头被一把抢走了,小猫回过神来,面前站着两只目光凶狠

的癞皮猫。

大猫从天而降，挡在小猫前面，猫毛倒竖，尖牙毕露，手里提着一根钢管。

癞皮猫被吓跑了，小猫望着仅存的鱼尾巴，伤心地哭了。

大猫跳到垃圾箱上，冲小猫眨眨眼，做了一个变魔法的姿势，垃圾袋里的好东西奇迹般地飞了出来，破罐头、剩香肠、鱼头……像星星一样围绕他俩旋转。小猫破涕为笑，露出尖尖的虎牙。

大猫和小猫走向破纸箱搭的小窝。

#### 004 破纸箱的星空 夜 外

大猫团成团温暖着怀中的小猫。两猫表情幸福地依偎着睡着了。

#### 005 城市的星空 夜 外

纸箱变成了猫形飞行器，飞向城市上空，下面是一片灿烂的灯海。

猫形飞行器的影子划过巨大的月亮，月亮上的纹路变成了大猫抱着小猫的剪影。

#### 006 太空 夜 外

猫形飞行器遨游在宇宙间。他们路过了金鱼行星、猫罐头行星、牛奶行星……一群群鱼儿在星际间遨游……

文学剧本是以“场”为单位来进行情节叙述的，每一场的第一行是场次标题。由以下几个部分组成：

一是场号。用阿拉伯数字标明场次的序号。

二是地点。指明本场戏发生的环境。

三是时间。一般分为“日景”和“夜景”，根据需要还可以详细标注“清晨”“正午”“黄昏”等。

四是内景或外景。指本场戏发生的地点是室内还是室外。

例如：“003 街道上的垃圾堆放处 夜 外”。

场次标题以下另起一段，是本场戏的内容，如对角色的状态和动作描写，或场景内容的描述。如：“大猫和小猫在垃圾箱里翻拣着。小猫在垃圾里寻到了半截鱼骨头，兴奋地向大猫挥了挥。”“月亮上的纹路变成了大猫抱着小猫的剪影。”

“场”与“场”之间的划分在于时空的转变。场次标题的内容发生变化，则意味着上一场结束下一场开始。

文学剧本还有两个作用：第一是给影片的配音演员做配音剧本；第二是和影视动画分镜头配合，作为整个剧组工作人员的重要参考手册。

分镜头脚本由导演完成，根据文学剧本的描写，将角色、场景、镜头设计出来，包括摄像机的角度、人物调度、镜头术语等拍摄细节，将文字转化为生动的画面，用画面讲故事。换句话说，分镜头脚本就是描绘“摄像机所看见的东西”。一般来说，分镜头脚本的编写方式有三种：

第一种，导演首先将剧情分为若干场次，再将每场分为若干个镜头，按照顺序列出镜头数，整体把握这些镜头的节奏和结构。

第二种，导演先将动画剧本中重要场次的镜头整理出来搭成一个基本框架，然后将次要内容搭配进去形成一个完整的分镜头脚本。

第三种，导演以场景为单位写出场景剧本，用简洁的文字进行叙述，可以一目了然地看出各场戏的场面和进程。

有的导演会直接根据文学剧本绘制分镜头，也有的导演会先写文字台本再绘制分镜头。

## 二、剧本的写作特点

剧本作为整部影视剧作品的基础，必须用视觉化的语言来讲故事，从而成为整个影片拍摄制作的依据。剧本与小说不一样，其最大的特点是展现，而非一般的叙述——剧本中人物的性格、思想、情绪活动，场景的气氛、情调等抽象的东西都必须具象化，用看得见、听得到的元素表现出来，能够让人在读剧本的时候，大脑直观地获得视觉信息与听觉信息。比如，小说里可以写“他没考好害怕挨骂”，在剧本里则要写“他靠着墙角站着，手里紧紧拽着成绩通知单，豆大的汗珠从脸颊上流下来，小心翼翼地抬起头看妈妈的脸”，因为害怕是一种抽象的情绪，而剧本表达就是要直观具象地通过行为动作将抽象的情绪展现出来。

黑泽明也说过：“一部好的剧本很少有说明性的东西，说明某种场合人物的心理比较容易，但通过动作或者对话的微妙变化来描写人物心理却困难得多。”动画影片中应尽可能避免复杂的对话，更重要的是用画面表现视觉动作。

影视剧是听觉艺术与视觉艺术的声画结合，实际上在我们的现实生活中，视觉和听觉也总是结合在一起的，这样才能给人以真实感。

视觉艺术主要体现在角色动作、表演技巧、场面调度、环境氛围等方面（在后续章节具体分析）。

听觉是另一个值得强调的剧作元素。著名电影理论家贝拉·巴拉兹说过：“一个完全无声的空间，在我们的感觉上永远不会是很具体、很真实的；我们觉得它是没有重量的、非物质的，因为我们看到的仅仅是一个视像。只有当声音存在时，我们才能把这种看得见的空间作为一个真实的空间。因为声音给它深度范围。”

听觉艺术主要体现在人声、动效、音乐三个方面。

人声，包括人物的语言声音和情绪声音，除非个性表达的需要，不主张用通篇对白来写故事，可借助旁白、独白等形式烘托气氛、刻画人物性格，同时应当用视觉形象代替大量的对话，用视觉形象去展开冲突，推动剧情发展。

动效，是指由于动作产生的画面内部或外部的声音。比如树林里的野兽叫声、哗哗的流水声、远处的汽笛声等等。

音乐，是最能够烘托气氛和表达人物内心世界的听觉元素，因此音乐也就成为影视剧作品在叙事、抒情、节奏等方面的有力手段，是影视剧作品被流传和被长久怀念的有力途径。很多优秀电影都将音乐作为创作的主要元素，甚至有的电影能由音乐而起、因音乐而构成，经典的音乐片断反复出现，烘托气氛，整理思绪，揭示内涵，展现命运。宫崎骏电影《侧耳倾听》的主题曲为 *Country Roads*（《乡村路》），改编自美国乡村歌手约翰·丹佛的名曲 *Take Me Home, Country Roads*。影片中女主角月岛雯和同班伙伴将这首英文歌进行日语改编并在毕业谢师会上演唱，歌曲优美动人，成为整个影片中最大的亮点，至今都广为流传。同时通过音乐，让月岛雯领悟到：对自己而言，故乡的风景正是自己生活的钢筋混凝土堆砌起来的城市，并决意立足于脚下的现实，鼓起勇气去积极地生活（如图1-6）。由此可见，音乐是一种极为重要、极富有情绪感染力的表现



图1-6 动画《侧耳倾听》（日本，1995）

形式。

画面和声音应该合一，也就是“声画同步”，但在剧本创作中，更重要的是要通过“声画分离”来应用声音元素，因为声音的主要任务是增强影视剧内容的可能表现力。如电影《这个杀手不太冷》（如图1-7）里面屠杀的场面与贝多芬的《暴风雨》奏鸣曲相联系，体现了一种暴力美学，同时还配有台词：“你一定不喜欢贝多芬。你不知你错过了多少东西。他的开场总是让我通体舒畅，多么有力啊！但错过了开场那一小段，说真的，他的音乐就开始变得无聊。这就是为什么我现在还不杀你！”

皮克斯动画工作室出品的动画片《飞屋环游记》（如图1-8）中有一个大约四分钟的片段，其中没有任何对白，全凭画面和音乐讲述了艾丽与卡尔几十年相爱相守的婚姻生活：天不遂人愿，艾丽永远无法有孩子，因此他们准备存钱去仙境瀑布冒险，完成儿时的梦想，但生活中总有



图1-7 电影《这个杀手不太冷》（法国，1994）

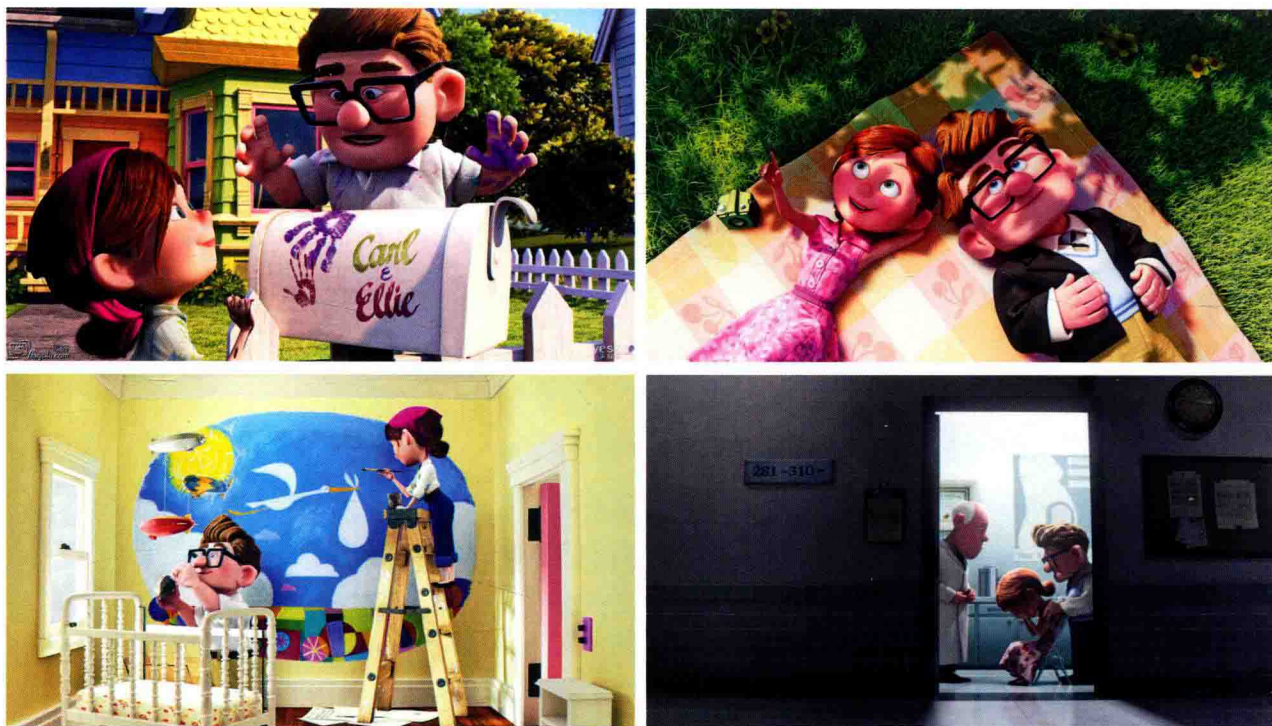


图1-8 动画《飞屋环游记》（美国，2009）

些突发事件，让他们无法存出足够的钱来完成约定，随着岁月流逝两人慢慢变老，有一天卡尔突然想起了年轻时的约定，但艾丽的身体已经不行了，她将探险记录册留给卡尔后离开了人世，卡尔独自守着两人建立的爱巢，变得越来越孤僻沉默。这个被影迷称为“催泪四分钟”的片段，将情节组合成一串合适的具象视听画面呈现给观众，这就是编剧的设计。

#### 001 教堂 日 内

婚礼上，摄影师的快门一闪。艾丽迫不及待地扑上去亲吻卡尔（卡尔和艾丽结婚了，同时展现两人性格）。艾丽这边的亲戚嗨翻了，鼓掌、吹口哨、大笑；卡尔这边的亲戚则面无表情地拍着手鼓掌。（通过双方的情绪和行为说明卡尔和艾丽性格形成的原因：在不同的家庭环境中长大。这是个有趣的交代。）

#### 002 破旧小屋旁 日 外

穿着礼服的卡尔将妻子抱进了之前他们当作探险俱乐部的破旧小屋，屋门口插着出售的牌子。（两人买下了冒险俱乐部作为自己的新房。）

#### 003 小屋内 日 内

还穿着婚礼礼服的卡尔夫妇开始自己动手，装修房子。卡尔和艾丽将两个沙发椅推到窗户外面。（两人恩爱默契。）

#### 004 小屋外的院子 日 外

艾丽为小信箱进行粉刷，在信箱上写下卡尔和艾丽的名字。卡尔趴在信箱上，温柔地看着妻子。当卡尔把手移开的时候，发现自己满是油漆的手，已经在白色的小信箱上印下了一个巴掌印，艾丽索性也将自己的手掌印在信箱上，两人会心一笑。（两人恩爱，同时凸显两人不同的性格。）

## 005 小屋前 日 外

粉刷一新的房子与艾丽小时候画的小屋一模一样。（也是梦想的一部分。）

## 006 山坡 日 外

卡尔和艾丽去山坡上的树下野餐，艾丽蹦蹦跳跳地率先跑到山顶，叉着腰看着上气不接下气的卡尔。（两人的幸福生活；两人的性格凸显。与之后的相似镜头形成对比。）艾丽和卡尔躺在草地上，看着天上的云朵，云朵在艾丽的比画下变成了一只乌龟的形状。卡尔温柔地闭上了眼睛。（幸福的生活，为下面的“婴儿”做铺垫。）

## 007 动物园 日 外

动物园门口，艾丽手上架着鸚鵡走到卡尔的氢气球摊位前。卡尔上前逗弄鸚鵡，气球摊位险些被氢气球带得飞走了。（两人的职业交代。交代氢气球的力量，使得之后气球带起屋子飞走的情节不显突兀。）

## 008 小屋内 日 内

卡尔和艾丽坐在自己的小屋内，卡尔坐在方形沙发上，艾丽坐在圆形沙发上。两人安静地阅读，自然而然地把手牵在一起。（两人的性格：一方一圆，一个规矩老实，一个活泼可爱。）

## 009 山坡 日 外

艾丽和卡尔躺在草地上，艾丽指着天上的云朵，云朵渐渐变成小飞象的形状。卡尔也指着天上的云朵，云朵变成了小婴儿的形状。艾丽笑着比画着云朵，天上所有的云朵都变成了小婴儿的形状。（两人想要孩子的愿望，艾丽的愿望更加强烈。）

## 010 小屋内 日 内

艾丽和卡尔装饰屋子，放置了婴儿床，挂了小飞艇模型，艾丽在墙上绘制了送子鸟的图案。（两人为要孩子而做准备。）

## 011 医院产科 日 夜

产科诊室，艾丽坐在大夫面前的椅子上痛哭，卡尔安慰艾丽。（很明显，他们无法要孩子。）

## 012 小屋院子 日 外

艾丽郁郁地坐在家门口的草地上，窗内的卡尔看到后，便找出艾丽儿时自制的探险记录册放在艾丽面前，两人相视一笑。（卡尔为了安慰艾丽，决定将艾丽的注意力转移到儿时的梦想上来。）

## 013 小屋内 日 内

艾丽重新绘制了仙境瀑布的大幅图画，将他们的小屋画在瀑布的旁边。图画立在屋子正中的位置，卡尔在图画下面摆放了飞艇模型、望远镜、小艾丽戴着头盔和护目镜的照片等。（两人决定将当年的约定作为今后的寄托。）卡尔在桌子上放了一个玻璃瓶，玻璃瓶上贴着一张仙境瀑布的漫画，瀑布顶上画着他们的小屋。卡尔往瓶子里丢了一块钱。卡尔和艾丽在胸口画十字做发誓状（两人约定为去仙境瀑布而存钱）。

### 三、动画剧本的表现特点

动画剧本与普通文学作品在表达方式、作品结构、叙述方式和内容表现上均有所不同，动画剧本比较重视视觉效果。在动画剧本中要把每个场景、角色的具体动作文字详细地描述出来。

由于动画剧本最后的目的是把文字变成画面呈现给观众，所以文字的描述要与画面相统一。动画剧本给读者没有太多的个人想象空间，所有的画面情节和故事发展都是被导演安排好的，因此动画剧本更注重画面效果与故事结构的把握。

动画剧本还需要考虑剧本的长度和节奏，要根据长度来确定剧本结构、人物的介绍和故事的发生、高潮与结尾。例如在一个110分钟的好莱坞剧本中，前10分钟要把主角的原本生活都介绍出来，12分钟左右要发生一个突发事件，接着故事发生转变，出现争论，主角原本生活发生改变，这时会出现主角的帮助者，25分钟至55分钟之间进入最吸引观众的部分，等等。而普通的文学作品则不需要考虑这些。

动画剧本中角色所发生的故事要按照一定的顺序发展，不能无原因地调转时空。例如在《花木兰》这部动画片中，木兰的相亲、相亲的失败、替父从军、最后的胜利，都是按照时间顺序发展的。而普通的文学剧本对时间叙述的跨越比较随意一些。

#### 四、动画剧本的艺术特点

动画片虽然是“画”出来的，却不是绘画。它属于电影家族，是一门综合艺术。例如动画片《小蝌蚪找妈妈》（如图1-9），采用了国画大师齐白石的水墨鱼虾形象。影片从一幅优美的荷塘景色开始，逐渐在观众面前展开一个淡雅、抒情的水墨世界。随着悠扬的民族乐曲响起，一群可爱的小蝌蚪，开始了它们曲折而充满喜剧性的寻母历程。亲切温馨的旁白，让我们回到天真烂漫的童年。

这是中国第一部水墨动画片，在国际上获得了巨大成功，荣获多项国际奖项。毫无疑问，其中的艺术因素起了极大的作用，但是远不是全部。动画片在确定它的艺术风格以后，编剧在构思剧本的故事情节和场景时，就已经在构思怎样的结构才能更好地展现这些特色。一部优秀的动画作品，在剧本创作初期，就要针对不同题材扬长避短。



图1-9 动画《小蝌蚪找妈妈》（中国，1961）

### 第三节 编剧的动画思维

动画是属于电影艺术门类中的一个分支，在叙事手法和视听语言的运用上也是遵循着电影规律。早在1831年，法国人 Joseph Antoine Plateau 把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上，在机器的带动下，圆盘低速旋转，圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去，图片似乎动了起来，形成动的画面，这就是动画的雏形。经历了近200年的漫长发展历程，动画艺术已从“把

戏电影”蜕变成了一种可以阐述深刻哲理、塑造丰满艺术形象、表达丰富情感的艺术载体。动画自身的特性要求动画编剧应该用“动画思维”来思考和创作，这样才会体现出独有的思维特点。

## 一、夸张化

夸张是指将现实世界的事物特征加以强化，以加强动画的艺术效果。夸张又分为造型上的夸张、表演上的夸张、情节上的夸张等等。

很多动画中，尤其是儿童动画制作，都会将夸张作为一种表现形式，这种表现形式起源于漫画，我们通常能看见动画作品中的漫画式夸张。如《美丽城三重奏》中胖女人从狭窄的汽车门里拱了出来，她硕大的屁股缝隙把她瘦小的丈夫夹得奄奄一息；《猫和老鼠》里汤姆的身体可以任意拉伸变形（如图1-10）；《大力水手》中波比吃完菠菜后能单手挡火车；《足球小将》中角色的一记猛射会把球网撞破，在球体运动的过程中会出现龙的影子；等等。这种种的夸张更能形象地将日常生活中事物的特点加以突出，从而使得动画这门艺术更具张力，动画思维的核心魅力也在于此。

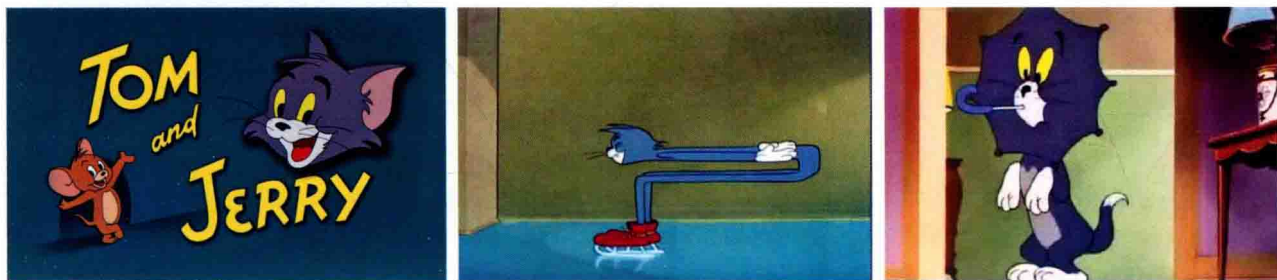


图1-10 动画《猫和老鼠》（美国，1940）

《猫和老鼠》中有一个片段，捉弄了汤姆的杰瑞遭到了汤姆的追击。在追击的过程中，汤姆遭到了杰瑞扔来的各种东西的阻挡，身体被随意飞来物体带成奇特的形状。按照习惯性思维，被重物砸到的汤姆肯定惨了，不可能存活，然而在动画片中汤姆不仅存活了下来而且身体变成各种各样的形状，让观众有新奇的视觉体验。动画正是对这种情节进行了夸张，给观众一种意想不到的效果，充分得到了观众的认可，并让其捧腹大笑。

夸张可以凭借令人意想不到的奇思妙想让画面与众不同，使角色动作变得风趣精彩、魅力无限，当然，不能为了追求画面的与众不同和动作的精彩而无限制地夸张。比如，《猫和老鼠》中有一个汤姆弹钢琴的场面，由于遭到杰瑞的反击，汤姆的手指被钢琴盖压扁，但是汤姆依旧在弹奏。虽然在现实生活中这是不可能发生的，但由于音乐仍在演奏，汤姆手指即使被压也依旧没有停下来，最终这一夸张动作是被观众接受和认可的（如图1-11）。



图1-11 动画《猫和老鼠》（美国，1940）

## 二、变形化

动画里的变形指的是不借助任何剪辑手段，将画面中的事物有目的、可控制地由一种形态变成另一种形态，在实拍电影中很难做到这一点，且电影中的变形也是借助动画特技完成的。

《黑客帝国》动画系列中的《机器的复兴》（如图1-12），讲述的是人类依赖机器人的劳动并奴役它们，最终一个机器人奋起反抗导致其人类主人死亡，被判死刑，由此引发人类对机器人的歧视与仇恨，世界各地都爆发了人类随意毁灭机器人的暴动，矛盾日益尖锐，一部分机器人迫于无奈不得不集中起来另建新国家，并派使者来与人类讲和，但自大的人类并没有采纳和谈意见，反而逮捕并陷害了使者，并向机器人的国度发起了进攻。其中有一个片段：机器人使者手捧苹果（象征和平的苹果）前来与人类讲和，却遭到了粗暴的对待，苹果在机器人的挣扎中被甩了出去，逐渐长满了蛆，爬满蛆的苹果变成了大脑，大脑又逐渐扩展成为十字架状的人形，人形缠绕包裹最后变成地球回到了女神的掌中。



图1-12 动画《机器的复兴》（美国，2003）

了出去，逐渐长满了蛆，爬满蛆的苹果变成了大脑，大脑又逐渐扩展成为十字架状的人形，人形缠绕包裹最后变成地球回到了女神的掌中。

这个片段里运用了很多象征含义的符号——苹果象征着和平、智慧和禁忌，蛆象征着“恶”行为，大脑代表着人类的智慧及人类文明的地球，通过动画变形三者相互之间产生联系。这组画面极具隐喻意义，向观众传达了一个观点：人类的智慧虽然创造了发达的文明，但同时人类恶的一面也终将给自身带来苦果，为恶的人类最终作茧自缚，受到应有的惩罚。

## 三、拟人化

动画的拟人化是指将动物、植物甚至是无生命的物体赋予人类的性格，使之具有人类的行为和情感。拟人手法在动画作品中相当常见，迪士尼动画中很多的角色都是采用拟人化的手法来进行建构的。

迪士尼动画电影《狮子王》（如图1-13），是根据莎士比亚的《哈姆雷特》改编而成的。影片沿袭了原著的主要矛盾冲突，将故事地点放在了非洲大草原，充分展现了壮丽的草原之美，动物角色用拟人的方式演绎呈现，是动

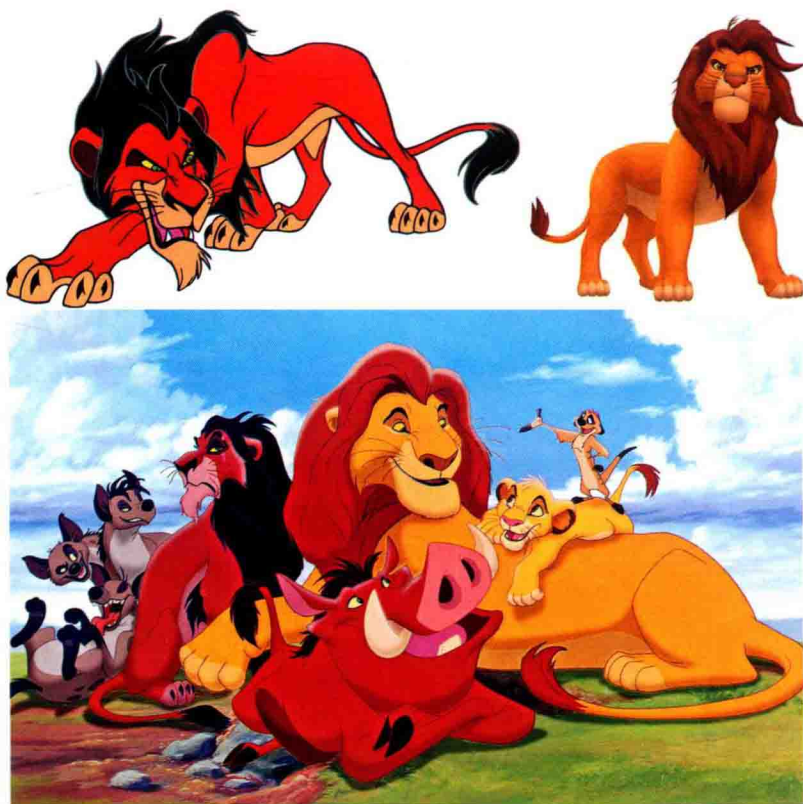


图1-13 动画《狮子王》（美国，1994）