

Plot Design of Animation Script Creation

WangWen^{1,a}, XunMingMin^{2,b*}

¹Yunnan Normal University, Chenggong, Kunming, Yunnan, China

²Yunnan Normal University, Kunming, Yunnan, China

^a1069066332@qq.com

^{b*}1055190492@qq.com

ABSTRACT

The professionalism and skill of animation screenwriting is an important content of animation film research. The screenwriter of animation film designs the plot rhythm blueprint for the future film. The director uses montage to recreate on the basis of this blueprint. This paper discusses the plot design of animation drama, including conflict, sudden turn and misunderstanding, and also analyzes the important role of the supporting point of the plot in animation drama.

Keywords: animation drama, plot design, plot support

动画剧本创作的情节设计

王雯^{1,a}, 徐洛敏^{2,b*}

¹云南师范大学传媒学院动画系, 呈贡新区, 昆明, 云南, 中国

²云南大学艺术与视觉传达设计系, 东陆校区, 昆明, 云南, 中国

^aynwangwen@foxmail.com

^{b*}1055190492@qq.com

摘要

动画编剧工作的专业性和技巧性是动画电影研究的重要内容, 动画电影的编剧为未来的电影设计情节节奏蓝图, 导演在这个蓝图的基础上运用蒙太奇进行再创造, 本文论述了动画剧作的情节设计包括冲突、突转和误会等方式, 也分析了情节的支撑点在动画剧作中的重要作用。

关键词: 动画剧作, 情节设计, 情节支撑

1. 前言

匈牙利电影理论家贝拉·巴拉兹说过:“有声电影诞生后, 电影剧本就自动跃居首要地位。”动画电影的艺术和技术发展日趋成熟的时代, 动画电影的动画属性和导演特征也凸显, 动画电影制作各个部门的分工也越来越细致, 动画电影和电影一样进入了剧本阶段, 剧本的质量高低将直接影响到这部动画电影的成功与否; 动画电影将一系列场景和角色, 从不同距离和角度, 以不同方法绘制的镜头排列组合起来, 叙述情节, 刻画人物^[1]。动画电影中的蒙太奇具有两个重要作用, 一是能够在叙述过程中自如地交替使用不同的角度, 如从作者的客观叙述到人物内心的主观表现, 或者通过人物的眼睛看到的主观镜头; 二是通过镜头运动和剪辑的节奏来拉伸或缩短观众的心理时间。凭

借蒙太奇的作用, 动画电影获得了自由的对幻想的描述和时空表达。因此动画编剧工作的专业性和技巧性成为动画电影研究的重要内容, 动画电影的编剧为未来的电影设计情节节奏蓝图, 导演在这个蓝图的基础上运用蒙太奇进行再创造, 最后由动画绘制团队通过造型、动作等表现力具体表现出来^[2]。

中国的动画影视多数定位为面向儿童观众, 动画的角色设定也大多会设计成可爱、稚气的孩子形象, 情节通常会设计成长过程中的遭遇和挫折最后得到认可、得到关注等主题。随着时代的发展, 现当代国内外的动画片都在不断扩大受众群, 网络动画带来的多样文化传播, 动画影片已经开始最大限度地揭示现实, 动画影片的情节推进也通常是角色人格发展的过程^[3]。

2. 动画剧本中的基本情节结构

动画电影的叙事实质就是讲一个好故事：能够创作出一个令人难忘的引人入胜的经典情节，是动画剧本创作者的最大目标。动画电影剧本的情节必须遵循紧凑、生动、有趣并有逻辑性的规律，情节中人物角色的活动可以分为两个部分，一是外部的活动，二是内在的精神成长过程。这二者共同促进了情节的发展。一般的影院动画片多数以戏剧式情节结构“讲故事”，如《大圣归来》《龙猫》《千与千寻》《阿唐奇遇记》，这样的结构使故事的线索明确，矛盾双方围绕故事情节展开斗争，情节跌宕起伏，观众很快融入故事情节的发展中，易于充分表现矛盾冲突，通常把人物命运与故事发展同步。

动画剧本的情节架构，根据西德·费尔德在《实用电影编剧技巧》中将其归纳为“三幕剧”，三幕剧与文学作品中的“起、承、转、合”结构类似，在剧本的开始点出主角和故事的背景，接着在主轴部分描写主角的需求和达到目标产生的冲突阻碍，产生令人期待的对抗，最后经过令人惊喜的转折，化解危机进入结局。三幕剧是动画剧本结构中最常用的，也是最传统的一种情节结构方式，把整个剧本切分成三个板块，各板块在剧本中所起到的作用各不相同，相互结合在一起形成一个剧本情节结构的整体。这三个板块分别是第一幕开端或称为设置，第二幕中段即对抗，第三幕高潮至回归平静。一个标准电影剧本的篇幅大约有120页，约长两个小时；动画电影剧本一般90到100页，一页相当于银幕时间一分钟；第一幕是开端或建置部分，要利用大约10页的篇幅即10分钟来让观众明白谁是主要人物、故事情节发生的前提、和故事情节发生的主要场景。这10分钟是观众认同喜欢这部电影情节的关键部分，需要设计得紧凑简洁主题鲜明。第二幕是故事情节的主体部分，一般是在剧本的第20-90页；这一段是动画电影剧本的对抗部分，因为戏剧情节的基础都是冲突，我们设计出剧中的人物的需求或者想要达到目的，为了达成这一目标再设计出障碍就产生了矛盾冲突。第三幕通常发生在第90-120页之间，是故事的结局。故事将怎样结束，主角的目标是成功了，还是失败；故事需要有一个能够引起观众思考回味的结尾，并使情节得以完整叙述^[4]。

3. 情节设计的方式

动画剧本的情节构成可以充分考虑以下因素，分别是冲突、误会、突转等。

3.1. 冲突

冲突是动画剧本中的基本情节结构，如果没有矛盾冲突，情节就没有发展，矛盾冲突是推动情节前进的动力。主角想要达到的目标与障碍间的冲突，展现出真实的人性，敌对和阻碍也促使整个故事情节层层递进，作为剧本的原动力，其激烈程度也把剧本逐渐

带人高潮。冲突可以分为人、环境、心理等不同层面，结合主角的社会地位、职业与感情，道德法理、信仰习俗，都可以转化为主角与无法改变或掌控的性格、命运之间的矛盾和左右为难，这样的情节设计非常容易引起观众的共鸣。动画电影剧本中设计的矛盾冲突有两类^[5]。

3.1.1. 主角与其外部环境的矛盾冲突

在动画电影情节中角色的主观愿望与与其外部环境总是存在这样或那样的反差，人物角色要实现自己的目标，在剧本中就必须想办法征服困难，解决外界矛盾。这是动画片故事情节中最基本的矛盾冲突。例如，《小鸡快跑》电影中故事的主题就是逃跑，为了表现逃跑中的各种困难和矛盾，剧中最主要的线索是女主角母鸡金捷带领小鸡们“逃亡”。她的障碍和原因是鸡场主人为取得更好的经济效益而打算用鸡肉馅饼机把小鸡们做成馅饼，这是小鸡们的致命威胁和逃跑原因。整部影片的冲突发展合乎情理，同时也为对立双方的矛盾发展到异常尖锐，几乎达到你死我活的地步，剧作家用多条线索配合主线，相互推动，利用矛盾冲突的巧妙设置使故事情节得到合理的提升，呈现出一部精彩独特的动画电影。

3.1.2. 内部冲突

单纯地外部冲突，容易使剧情显得单薄。因此，动画片的另一种冲突，侧重于揭示角色的内部性格心理冲突。例如《功夫熊猫》中在面馆工作的阿宝想成为功夫大师的梦想并不能通过空白的武功秘籍实现，只能通过战胜自己的恐惧才能达成。通过展现主角阿宝的内心危机，还有主角阿宝和其他师兄弟间之间关系状况，来推动情节发展。一部动画片的矛盾冲突往往不是单一的，而是有几组不同的矛盾冲突在一起，这几组矛盾冲突必然有一个主要的、决定性的矛盾冲突；这个主要矛盾冲突，决定着作品主要情节的发展和主题，次要矛盾冲突，应该围绕着主要矛盾冲突来展开^[6]。

3.2. 误会

误会是动画剧本情节设计创作中的常用技巧，误会就是误解了事情本来的样子；它在主角浑然不知的时候，观众又一清二楚或略知一二的情况下发生、发展，在影片中造成错综复杂的矛盾，而且愈演愈烈，让观众提心吊胆或者捧腹大笑，直至误会解除；适当运用误会手法，可以使情节曲折有趣、丰富多变；误会能够引发冲突，可以形成一种悬念，误会一旦产生，观众的悬念也随之而来，并继续随着误会的发展而加深，随着误会的消除矛盾也趋向解除。动画短片《铁丝的世界》讲了一个铁丝人的故事，它具有人的性格，拿铁丝“创造”自己的生活——房子、家具、女友，误会有外来威胁让他不安起来，于是他拆了所有的家当，直至把女友也拆掉，最后发现自己被困在了铁丝牢笼

之中。短短的几分钟里，人生的“得与失”被以一种戏剧化的方式成功地表现了出来，那有限的铁丝象征了人们有限的时间和精力，影片把形式上的创意与故事富于象征意义的风格完美结合在一起。

误会设计的运用首先要注意误会的产生或发展是否真实，因为误会通常是主观臆断而不辨真假或者缺乏调查引起的；另外误会要从人物性格出发设置误会要从人物的性格出发，这样设置出的误会才即真实又有明确动机。

莎士比亚的剧作中设计了很多成功的误会，都注意遵循以上两个原则，给现在的动画剧作情节设计做出典型案例。悲剧《奥赛罗》奥赛罗对妻子苔丝狄梦娜不忠的误会就是一个范例：奥赛罗有一个既讲感情又容易的性格，表面上奥赛罗是一个不容易嫉妒的人，但是容易被人煽动；当阴险狡诈的伊阿古出自卑鄙的私利，设了圈套，制造假口供、假物证，极力煽起奥赛罗的嫉妒心时，奥赛罗就上当受骗了；虽然他对苔丝狄梦娜的爱始终是真摯的、深沉的；即使在有了误会之后，他仍是这样说：“我要杀死你，然后再爱你。”在掐死苔丝狄梦娜之后，他称自己是“一个正直的凶手”，“因为我所干的事都是出于荣誉的观念，不是出于猜嫌的私恨。”^[7]

3.3. 突转

动画电影剧作在刻画人物性格、揭示人物心灵、塑造人物形象时，不能像文学作品一样通过作者的叙述、解释和提示来完成，动画只能靠声音、画面，靠人物的行动来完成人物的塑造，这时的突转是剧情急剧变化的阶段，也是加速人物行动的驱动力，把人物推向命运的严峻关头，使人物的心理、形体积极行动起来，自然而然地奔向行动的终点。

“突转”有以下三种：情节突转、命运突转和感情突转。情节突转是指整个事态、情势发生突变，从而使情节转向相反方向；命运突转是指人物命运发生重大转折，或从顺境转向逆境，或从逆境转向顺境，或从不幸转向更大的不幸；感情突转是指剧中人因外来事件所引起的感情转机，或由爱转恨、由恨转爱，或由悲转喜、由喜转悲，影视剧中以上三种突转范例比比皆是。这三种分类很难绝对进行划分，往往三者相互依存，同时出现。例如动画电影《僵尸新娘》这部影片全片总共76分钟，情节的发展部分将近占了50分钟，一共设置了6个小突转：“受困冥界”“设计逃跑”“障碍绝望”“被迫另婚”“婚礼计划”“群鬼还阳”，这些小突转都是紧紧围绕着主线，根据事件和人物情感变化而设置的，持续加强最终将矛盾冲突引入高潮——“跨界婚礼”^[8]。

在设计突转时要处理好与铺垫之间的关系：情节的发展都呈现为由量变到质变的过程，这其中就存在着铺垫，没有铺垫，也就难以有突转，铺垫是突转的前提与基础，突转必须是铺垫合乎逻辑的自然发展。

突转应力求做到既出乎意料又在情理之中：因为一方面突转如果不能超出人们的意料，就会显得平淡无奇、无法引人入胜；另一方面，突转如果不合情合理，又可能会使观众觉得滑稽荒诞，无法令观众信服，这里要做到合乎情理，最关键的一点就是突转要把人物性格为内在依据^[9]。

4. 动画剧本情节发展中的支撑点

支撑点的设置必须要符合事物发展的客观逻辑和内在联系，每个故事情节的推进都有发生、发展、高潮和结局的过程，为了让故事更加吸引人，动画剧本中有时也会将采取倒叙或插叙等手法形成情节的曲折。要掌握好情节发展中每一部分故事发展的情节线，就必须做好支撑点的节奏变化；不论剧本情节中的单线情节或是多线情节共进的发展线索，都可以将支撑点以蒙太奇的思维方式和构成手法展现，以不同时空顺序的转换也可以作为情节结构的发展推力；另外动画声音和色彩和音乐也可以支撑情节发展。

优秀的动画剧本情节设计中能够吸引观众的开头和饱含内敛感情的结尾是两个重要的支撑点，另外动画剧本情节结构的时代性也会成为不可忽视的支撑点。例如迪斯尼动画影片《冰雪奇缘》的剧作经验，影片最早设定的传统的王子公主式的故事，这种经典情节已经让人产生审美疲劳，面对这种状况，作者把原来的情节转换成爱与关怀的情境、勇敢坚毅的精神。这部影片最早的版本是姐姐艾莎因为有一个无法控制的制造冰雪的能力而失去王位继承权，妹妹安娜则获得了继承权并且将要和英俊的王子结婚；被嫉妒冲昏了头的姐姐在婚礼当天发动冰雪袭击，妹妹受伤后心脏被冻伤，只能等待王子的真爱之吻来拯救。同时，姐姐制造的冰雪怪失控，又等待妹妹联手制敌。这样的情节，在距离正式上映之前的内部试映样片会上，受到了质疑：姐姐太邪恶，妹妹又过于乖巧，整个故事的情节也过于传统和俗套。面对巨大的压力，编剧们在后来的修改过程中把个人的成长经历结合自己的成长过程中的心理感受放进原来的情节中，重新修改创作出了这部爱与恐惧为主题的优秀动画电影：姐姐在影片中的心理内部冲突和发展过程是战胜自己对超能力的恐惧，妹妹的心理内部冲突是理解真正的爱；真爱意味着失去一些东西、牺牲一些自己珍贵的所有物，没有牺牲的爱无法震撼心灵。因为王子对妹妹不是真爱，所以当王子用剑刺向姐姐时，妹妹在自己即将被完全冰冻的一刹那，挡住了剑锋。这部影片的剧情结构完全颠覆了传统的人物设定，主人公是两个公主，王子是坏人。公主最后是自救，而且因为勇于牺牲才成就了真爱^[10]。

5. 结论

动画电影与实拍电影相比，就在于它是假定性艺术，是独特艺术手段的传播媒介；假定性可以是人物角色、场景、情节的假定；同时动画也是赋予生命的

艺术，可以使用多种艺术手段、艺术语言来叙事和表达，所以动画电影剧本创作中的情节设计也是具有共性的基础上有自己的特性。在动画剧本中设计的情节是否具有可看性取决于矛盾的强弱；动画片的情节主要是在矛盾冲突的基础上设置戏剧化的情节，并以此构成一个光怪陆离的奇妙幻想世界，表达给观众有趣的人物和具有启发意义的主题思想。动画剧本中的戏剧情节是整部剧作的叙述基础；正是由这些矛盾冲突组成的情节发生发展，才能使整部动画作品产生和发展。由此可见戏剧情节设计是动画剧作的重点和核心，所以，一部好的动画作品中一定也要设计好情节，才能使整个故事结构完整，引人入胜。

REFERENCES

- [1] Li Y. (2018) script Analysis of Animation. Hebei People's Publishing, Beijin.28-70.
- [2] Hao P L.(2012) Tutorial of Film Script. Chong Qin University Publishing, ChongQin,81-126
- [3] Wu L N. (2012) Playwriting of Film Script, China Theater Publishing, Beijin,64-80
- [4] Field S.(2012) Fundamentals of Screenplay Writing. World Publishing Corporation, Beijin,121-45
- [5] Chen X CH. (2002) Teleplay Theory and Technique of Creation, Beijing University Publishing, Beijing, 2-28
- [6] Ge J. (2002) Creation of Animation Screenplay Writing, Beijing Unite Publishing Corporation, Beijing,85-102
- [7] Ling SH.(2009) Screening writing for Cartoons, Hubei Fine Arts Publishing, Wuhan, 57-76
- [8] Snyder B. (2011) Save the Cat! The Last Book on Screeningwriting You'll Ever Need, Zhejiang University Press, Hangzhou, 86-112
- [9] Akers W. (2011) Your Screenplay Suck! World Publishing Corporation, Beijin,47-98
- [10] Wang F. (2013) Creation of Film and Animation Screenplay Writing, Electronic Industry Press, Beijin,111-163