

# 动画剧本

## 创作实录与教程

李毅 著

清华大学出版社

北京

## 内 容 简 介

本书精心挑选了七个各具特色的动画短片项目，并以此为基础，围绕动画剧本的写作特点、剧本点子、梗概与主题、叙事结构、角色塑造、剧本创作流程实例，以及剧本病案分析等核心主题安排章节内容。每一章都根据主题，通过一个动画短片剧本的构思过程来展开讲解，既注重内容的深度与层次，又兼顾叙述的趣味性，旨在引导读者在思考与实践中不断提升编剧能力。

本书可作为动画、数字媒体艺术、影视编导等专业学生的教材，也适合对影视动画领域感兴趣的读者阅读参考。

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。举报：010-62782989，beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

### 图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作实录与教程 / 李毅著 . -- 北京 :  
清华大学出版社 , 2025. 10. -- ISBN 978-7-302-70361-7

I . I053.5; J954

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 2025HK0455 号

责任编辑：李 磊

封面设计：李 毅

版式设计：孔祥峰

责任校对：成凤进

责任印制：杨 艳

出版发行：清华大学出版社

网 址：<https://www.tup.com.cn>, <https://www.wqxuetang.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 编：100084

社 总 机：010-83470000 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：三河市铭诚印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：14 字 数：340千字

版 次：2026年1月第1版 印 次：2026年1月第1次印刷

定 价：88.00元

---

产品编号：102841-01



动画，这一艺术形式，凭借充满魔法般的想象力和创造力，一直深受观众的喜爱，尤其是在孩子们的世界中，它占据着独特的位置。动画不仅仅是一种简单的娱乐方式，它更像是一个跨越时间与空间的文化传承的载体。动画作品通过色彩鲜明的画面和生动的故事情节，将不同文化的精髓和智慧传递给每一位观众，特别是对于那些正处于成长阶段的孩子们，这种影响是深远而持久的。动画中的每一个角色，无论是机智勇敢的英雄，还是搞笑可爱的小动物，都具有独特的性格和魅力。这些角色以其独有的方式，激发孩子们的想象力和创造力，甚至在他们心灵深处留下难以磨灭的印记，影响着他们的价值观和世界观的形成。

动画剧本的创作过程极具创意性和挑战性。与一般剧本相比，动画剧本不仅需要讲述一个引人入胜的故事，还要展现出动画这一媒介独有的魅力。这要求编剧不仅要拥有丰富的想象力，还需要具备将故事通过动画的独特表现手法转化为有别于实拍效果的视觉作品的能力。在动画剧本的创作中，编剧需要对人物性格进行深入塑造，创造出具有个性和魅力的角色，还需要构建丰富多彩的故事世界，使之既真实又充满想象。在这个过程中，动画编剧面临的挑战在于如何将简单的想法转化为完整的故事，这不仅是富有创意的过程，更是探究人性、情感及社会文化的过程。优秀的动画剧本能够触动人心、引发观众共鸣，这要求编剧具备深刻的洞察力和丰富的人生体验，能从日常生活中捕捉灵感，并将其转化为精彩动人的故事。

《动画剧本创作实录与教程》是一本深入探讨动画创作艺术的专业著作，李毅老师在这本书中分享了自己作为一个专业创作者和研究者的丰富经验。书中详细解析了动画编剧的核心法则，内容涵盖从简单灵感到完整故事的转化，如何构建故事框架和结构，以及如何将动画的多



样化形式与故事内容紧密结合等关键技巧，还对动画创作中的关键因素展开研究，如角色开发、情节构建、主题探索等。此外，书中强调了故事原创性的重要性，鼓励动画编剧们大胆创新，打破传统框架，探索新的叙事手法和表现形式。

本书精选经典动画案例，包括儿童动画、成人动画，甚至实验性动画，深入剖析了这些作品背后的创作理念和技巧。通过这些案例，读者不仅能够了解动画编剧应掌握的多方面技巧，还能领略到动画作品背后的深层意义和文化价值。

在当下动画技术飞速发展、日新月异的时代背景下，动画创作既面临着创新的迫切需求，又需从传统中汲取养分以实现新的突破。如何在创新过程中让故事保持独特的魅力？又怎样在坚守传统的基础上探寻全新的发展方向？这些问题构成了本书探讨的核心课题。对于那些渴望深入了解并学习动画短片编剧技巧的创作者而言，书中提出的观点不仅切实可行、极具实用性，还展现出对行业发展趋势的敏锐洞察，具备很强的前瞻性，是一份值得参考的学习资源。

阅读本书，仿佛观赏了一部精心编织的精彩小说。它以巧妙的架构层层递进，每一页都藏着细腻入微的情节，让整个阅读过程充满惊喜与发现。在这些内容的引领下，读者能够顺着清晰的脉络，有体系地掌握动画编剧的技巧与规律，一步一个脚印地步入专业创作的殿堂，开启属于自己的动画编剧精彩篇章。



儿童文学作家、北京电影学院动画学院副教授



李毅的偶像是动画大师尤里·诺斯坦因(Yuri Norstein)，这位大师素有“黄金蜗牛”之称。即便年过八旬，尤里仍与妻子搭档，精心打造持续四十年的动画项目《外套》。李毅也是这样的“完美主义”者，他在二十年前开启创作的动画《寻找布烈松》至今仍在稳步推进。这种追求完美的特质，在他编写的这本动画编剧教材中亦有体现，从丰富翔实的知识内容，到对文字细节与配图的精心打磨，都足见其悉心构思与用心雕琢。

除了是完美主义者，李毅还是一名实用主义者。他特别热衷于从成功的动画、电影、文学作品中挖掘能够指导实践创作的“秘诀”。比如，他研究《哆啦A梦》的故事模板，剖析《哪吒》导演饺子是怎样学习苏联老电影的创作手法，还关注《大鱼海棠》对《海的女儿》故事结构的巧妙运用。这些技巧别具一格，极大地降低了初学者入门的难度。本书不仅深入分析了模仿创作剧本的技巧，还积极引导编剧从生活中汲取素材，鼓励他们勇敢尝试各种叙事实验，同时强调了“原创”对于新时代编剧的重要意义。

本书在案例的选择上极为用心，展现出深刻的教育意义与文化价值。第三章的诚信主题故事和爱国主义故事，从两支宣传片的对比谈当代年轻人的拼搏和奉献精神。第四章的廉政故事和第五章关于善恶、英雄、成长变化的讨论，围绕社会主义核心价值观对读者进行正向引导。而对于历史上具有代表性的各个版本的《花木兰》《西游记》等古典题材故事的讨论，则聚焦于中国传统文化故事在当代背景下“活化”的可行性方案，是对“弘扬民族文化、实现中华民族伟大复兴”战略的积极响应。

近年来，中国推出了一系列如《向着明亮那方》《中国奇谭》《胶囊计划》等优秀的动画短片合辑项目，并在商业探索上取得成功。动画艺术短片正逐渐摆脱过往的困境。此前，它既难以企及受市场青睐的动画电影、电视系列片的影响力，又深陷孤芳自赏的尴尬境地，甚至一度被视为创作者为完成毕业设计或仅因个人兴趣而制作的小众作品。而如今，局面已然改变，因此我们坚信，中国动画短片的机遇已然来临。

衷心希望本书能够为更多动画学子的创作提供助力，帮助他们在动画创作的道路上不断前行。也期待李毅导演的动画作品《寻找布烈松》早日与大家见面，其原创的烟熏水墨动画，必将成为中国动画走向世界舞台增添一抹灵动而独特的新意。



中国美术学院动画与游戏学院副院长



2017年秋，迈克尔·杜多克·德威特<sup>①</sup>(Michael Dudok de Wit)在其动画课上，谈到特伟导演的水墨动画《牧笛》(1963)，该故事来源于《十牛图》，是用隐喻的方式讲述禅宗从发心修行到证悟解脱的十个修行阶次，牧童找牛就是人在寻找自己迷失的本心。在惊叹欧洲动画导演对于东方文化如此熟悉的同时，我也意识到迈克尔那部颇为晦涩的抽象实验动画《茶之芳香》(*The Aroma of Tea, 2006*)应该是对《牧笛》叙事方式的一种学习。《茶之芳香》这部动画短片，是以茶作为颜料进行创作，讲述一个茶香因子从迷宫一样的水世界(图形灵感来自研究风水的中国古书《秘传水龙经》中的水形格局)诞生后，经过一段游历和探索(香气弥散)，发现了更广阔的天地，并最终从二维境界到达三维境界(激发美好体验)，证得大彻大悟。由此可见，大师也有参考和学习的对象。

动画编剧一定要有丰富的知识储备和阅片量，同时要对生活有自己的思考和感悟，富有创造能力，让作品在面对读者时有话可说，哪怕在重复别人说过的话时亦能增添新意。

本书对于知识点的设置依循层级阶次，亦如人生规划层层递进，先了解规则，再确定某一具体奋斗方向，然后朝着目标努力奋斗，最终历练成才。书中共包含七章内容，首先解释了动画剧本与小说、实拍剧本的不同特点，再讲述得到故事点子的几种方法、点子丰富成完整梗概阶段的信息打磨、主题呈现，进而介绍故事的起承转合结构设计，以及塑造鲜活角色的技巧，最终通过综合实践练习来复习全书的知识点、借由病案分析来检测和巩固学生的学习效果。书

<sup>①</sup> 荷兰动画大师，现居英国，代表作品有2001年获得奥斯卡奖最佳动画短片奖的《父与女》，以及《和尚与飞鱼》《红海龟》等。



中针对各章内容，特别设计了七个动画短片示例，帮助读者在学习过程中不断思考，并结合案例对学到的知识加以运用并深化理解。每章结尾会展示该项目最终的编剧成果，供学习者对比检测学习效果。

为方便读者学习，本书精心配备了实用的PPT课件、教案，以及教学视频，读者扫描右侧二维码即可获取。此外，每章的动画短片案例均提供最终成片供读者欣赏，扫描章首二维码便可观看。



配套资源

本书的内容构建，依托于我个人在动画短片创作领域的探索，以及教学实践中的经验总结。虽然在第一章我强调动画编剧必须注意动画剧本与小说、实拍剧本的差异性，但实际上本书的很多示例恰恰来自文学、影视，甚至连环画、漫画作品，因为这些艺术形式的发展历史要远远长于动画，对于很多问题的探索和考虑更加深入。强调创作动画剧本要注意突出动画特性，其实是避开与其他艺术形式竞争的锋芒。但我们依旧要虚心跨界汲取其他艺术形式之所长，这样才能突破单纯模仿动画大师或大厂作品的瓶颈，防止创作出缺乏个性与灵魂的流水线作品。

需要说明的是，个人化的经验不可避免地存在局限。以我个人的动画短片创作为例，作品大多属于少对白类型，这在一定程度上限制了我在台词锤炼方面的深入思考。虽然我已投入精力收集了一些经典对白，然而尚未开展系统性的归纳工作。因此，在相关的知识章节中未能呈现这部分内容，在此还请各位读者多多包涵。

若读者在阅读本书的过程中，发现不严谨或待商榷的内容，欢迎提出批评与指正，您的宝贵意见将有助于我们不断提升书籍的质量。

作 者

2025.03

# 目录

## 001 / 第1章 动画剧本学前须知——《分》

/ 003 /	1.1 动画剧本的写作特点
/ 003 /	1.1.1 用“视听”写作
/ 006 /	1.1.2 利用“动画特性”做文章
/ 009 /	1.1.3 了解动画体裁的多样性
/ 011 /	1.2 动画剧本的格式
/ 011 /	1.2.1 剧本的格式要求
/ 012 /	1.2.2 剧本格式参考范例
/ 014 /	1.2.3 动画剧本与动画文字分镜台本格式的区别
/ 016 /	1.3 还原剧本练习
/ 017 /	本章练习

## 019 / 第2章

# 让人有感觉的“点子”——《九九八十一之壹》

/ 021 /	2.1 好点子与坏点子
/ 021 /	2.1.1 高雅点子与低俗点子
/ 022 /	2.1.2 抄袭的点子或撞车的点子
/ 024 /	2.2 点子的来源
/ 024 /	2.2.1 改编真实的生活经历
/ 027 /	2.2.2 改编成熟的文学作品
/ 035 /	2.2.3 从成熟主题语生发点子
/ 039 /	2.3 示例：《九九八十一之壹》的构思过程
/ 042 /	本章练习

## 043 / 第3章

# 确定故事梗概与主题——《纤纤》

/ 045 /	3.1 梗概：形成故事的五个W和一个H
/ 047 /	3.1.1 主角(Who)的选择
/ 049 /	3.1.2 时间(When)与地点(Where)的选择
/ 054 /	3.1.3 原因(Why)与手段(How)的设计
/ 062 /	3.2 主题呈现：重复与翻新
/ 062 /	3.2.1 主题的重复
/ 066 /	3.2.2 主题的翻新
/ 068 /	3.3 示例：《蓄须明志》改造创作案例《纤纤》
/ 074 /	本章练习

## 075 / 第4章

### 故事结构设计——《寻找布烈松》

/ 079 /	4.1 起承转合：故事的心电图
/ 083 /	4.1.1 “起”：万事开头难
/ 087 /	4.1.2 “转”：意料之外、情理之中
/ 091 /	4.1.3 《寻找布烈松》铺垫练习
/ 094 /	4.2 常见的商业片故事结构套路
/ 094 /	4.2.1 十五个节拍点
/ 100 /	4.2.2 其他情节模式
/ 104 /	4.3 单线叙事与多线叙事
/ 104 /	4.3.1 平行结构
/ 105 /	4.3.2 嵌套结构
/ 110 /	4.4 示例：《寻找布烈松》短片剧本的结构设计实践
/ 114 /	本章练习

## 115 / 第5章

### 动画角色的塑造——《点菜》

/ 120 /	5.1 矛盾：把扁平角色变成立体角色
/ 120 /	5.1.1 如何设计角色的“矛盾”
/ 125 /	5.1.2 “矛盾”提高角色的识别度
/ 127 /	5.1.3 “矛盾”反映角色的时代性
/ 131 /	5.2 变化：角色在时间轴上的立体
/ 134 /	5.3 搭配：群组角色的相互映衬
/ 137 /	5.4 示例：《点菜》的角色调整
/ 138 /	5.5 补充：表演，角色行为美学与风格化叙事
/ 144 /	本章练习

145 / 第6章

剧本创作流程实例——《虎牙》

/ 149 /	6.1 点子构思
/ 150 /	6.2 梗概与主题
/ 152 /	6.3 剧本结构设计
/ 154 /	6.4 角色塑造
/ 155 /	6.5 《虎牙》MV剧本
/ 159 /	6.6 《虎牙》动画分镜
/ 172 /	6.7 补充：故事策划案
/ 175 /	本章练习

177 / 第7章

剧本医院——《一半的和全全的》

/ 180 /	7.1 病案分析
/ 208 /	7.2 示例：《一半的和全全的》剧本修改
/ 211 /	本章练习

# 分 Score

# 篇 章

## 动画剧本学前须知 ——《分》

### 主要内容

介绍编剧与小说作者的不同，编剧是基于“视听”展开的写作；动画编剧和实拍影视剧编剧的不同，动画编剧要擅用“实拍拍不出来”的效果；动画剧本(尤其是短片动画剧本)对应的文学体裁不一定是小说，也可以是诗歌、议论文等；了解剧本的写作格式要求。

### 学习要点

明确动画剧本的格式，了解在动画剧本中利用“动画特性”的重要性。



动画范例



尝试解释以下三种情况发生的原因：

一位没有剧本写作经验的小说作家，接下一个编剧邀约，可无论编写的故事多精彩，他(她)的剧本却“很难拍”；

一位擅长运用实拍影视剧本思维进行创作的编剧，他(她)写的动画剧本竟然让动画制作“事倍功半”；

一位不愿意使用剧本格式的编剧，他(她)的剧本给之后的制作环节造成很多麻烦！

2018年国庆假期，我和几位老师在北京平安里的一个四合院内，指导一群中小学生制作动画。孩子们2~3人一组，在不到两周的时间内，要完成一部动画短片从编剧、美术到定格拍摄三个环节的工作。

在编剧阶段，当时的高一学生闫佳越编写了一个名为《分》的故事<sup>①</sup>：

一次考试，全班大部分同学都考砸了，只有翠翠得了98分的好成绩。之后她被同学们妒忌、排挤。翠翠很难过，结果她××了……

这个故事虽然短小简单，却充满了情节转折，讲述了中学生身边的故事，围绕“妒忌”心理造成的伤害推动情节发展。但是，这段文字离成为“动画剧本”还存在哪些差距呢？

## 1.1 动画剧本的写作特点

同样是讲故事，剧本和小说的区别在哪里？动画剧本和实拍剧本有何差异？我们可以在完善《分》剧本的过程中，将这些问题弄清楚。

### 1.1.1 用“视听”写作

很多优秀的小说都被改编成影视作品；很多读者在阅读小说时，脑海中也会浮现出相应的情节画面；作家和编剧职业有大量相似的能力要求……一些人会据此以为“小说=剧本”，但这是一个谬误。小说的描写可以很自由，如“饥饿的海浪舔舐了她新鲜的脚印”，有经验的文学读者从这句拟人写景中可以体会到女主人公似乎正深陷入危机，但这样的描写却无法用在剧本中，因为剧本写作的基础是“视觉+听觉”语言<sup>②</sup>。如果上面这句话不靠角色或旁白说出来，那么视听上如何能让观众直观感受到“海浪很饥饿”和“脚印很新鲜”呢？这样的文笔在

<sup>①</sup> 《分》导演为闫佳越、曹子素，出品单位是北京豆芽创意工坊。该片获得2019年瓦拉日丁国际青少年动画节少年组二等奖，入选费那奇2019年北京动画周竞赛单元。

<sup>②</sup> 注意：帮助导演和其他演职人员准确了解气氛、情绪的形容词是允许存在的。编剧无须将画面中所有的视听觉元素一一列举，只要说清和剧情紧密相关的信息即可。



剧本里就变成了废话！不如清楚直白地写成“她落寞地从海滩上走过，脚印很快被海浪冲刷干净”。如果这句话要极力突出“吃”这一动作，以呼应剧本中的其他情节，则可以写成“她落寞地在海滩漫步，回头看见海浪一下一下地冲刷掉了她刚留下的脚印，但她听到的却是舔舐食物的声效”，或者干脆使用“她落寞地走过海滩，跟上来的浪花变成一条条赤红的水舌，一下下舔掉了她刚留下的脚印”等比较魔幻的语言。

罗伯特·麦基曾在知名影视编剧教材《故事》中写道：实拍影视无法实现一些美丽的文学句子，如“太阳像丛林中慢慢闭合的老虎眼睛一样徐徐下沉”“道路像凿刀一样在山坡上切割着蜿蜒而上，奋力挣扎”等。其实，这些文字用动画手法都可以实现：天空的晚霞可以自由地在画家笔下显示出丛林与虎头的形状，道路可以虬龙般翻腾着把行路者抛向空中。剧作者需要考虑的是这么做的必要性，判断它是否符合影片整体叙事风格，该场景是否值得如此独特地处理。小说语言转换为剧本语言必须根据“视听”习惯进行变化，因此叙述习惯也必须跟着改变。

例如，小说《哈利·波特与魔法石》中，少年哈利住在黑柜子里，一大早就被姨妈叫起来去厨房做饭。这里对哈利的外貌是这样描写的：“他的那副圆眼镜是用很多胶布粘在一块的，因为达德里总是喜欢打他的鼻子。”表现出哈利平时常被表兄欺负。电影版在改编时，没有拘泥于一定要表现坏掉的眼镜，而是改成达德里早上起床从二楼跑下楼梯，却又返身上了几级台阶蹦得楼梯咚咚响——因为哈利正住在楼梯下面，灰尘落了他满头。如果按小说语言直接拍，就得在展示哈利外貌时插入回忆，这会使剧情不连贯。改编后的剧情化零为整，在“大家早晨起床”这个主情节中顺便传递了“被欺负”的关键信息，而且这种欺负方式还与哈利的特殊住处发生了联系，视听设计非常巧妙精练。

明代戏曲作家汤显祖的《牡丹亭》，曲词高妙杰出，却因不遵守吴江音律章法，“拗折天下人嗓子”而引发争议。清代的李渔在《闲情偶寄》中强调“填词之设，专为登场”。好的剧本绝不是“读起来好”，而一定是“演起来好”，无论古今，也不论是戏剧、实拍电影，还是动画的剧本，都应基于“视听”写作，满足“方便搬演”的要求。

了解到这些，我们再来看《分》的故事。可以看出该故事尚为梗概，太多的视听细节还没有设计出来。下面对梗概进行拆分：

一次考试，全班大部分同学都考砸了，只有翠翠独得了98分的好成绩。

全班大部分同学都“考砸了”，只有翠翠独得高分。这里可以通过老师发卷子时念分数的语气前后变化进行表现，在视觉和听觉方面都能强调这一关键信息。

之后她被同学们妒忌排挤。

同学之间如何妒忌排挤？常见的表现是阴阳怪气地嘲讽、恶作剧地捉弄、冷暴力地孤立……这些需要运用具体可见的行为和可听见的声音来表现。注意此处的行为设计不是个别坏孩子的突出行为，而是班级同学的集体行为。

翠翠很难过，结果她××了……

翠翠如果以不理智的极端行为来应对这种局面，是绝对不被提倡的。在现实生活中，这种情况有很多解决方法，如让时间慢慢冲淡一切；翠翠也可以帮助同学们共同进步；甚至“暗黑”一些的做法，她在下一次考试时故意压低分数，以融入集体；再或者她可以选择病假、转学等。但短片《分》的重心不是让观众了解“木秀于林，风必摧之”明哲保身的道理，此处需要反思的是“风”而不是“木”，影片意在展示“妒忌”所产生的危害。因此，对于翠翠的应对之策不应耗费太多笔墨，可以尝试改为开放式结尾，让翠翠从班级里消失，至于他是转学了或是其他结果，就留给观众去猜测！

基于以上分析，第二版故事中加入具体的声音和画面设计，扩充为如下内容：

上课铃响，老师开始给班里同学分发改好的考卷，并用严厉的声音念出一个个名字和分数：“小鱼52分，大宝45分，菜籽儿52分，宣萱50分……”老师的语调忽然一变：“特别表扬翠翠，取得了98分的好成绩！”全班同学的目光都看向翠翠，翠翠有点不自在。

下课铃响，同学们围到翠翠的课桌旁，拿起她的卷子传阅，还模仿老师的声音阴阳怪气地重复：“特别表扬翠翠，取得了98分的好成绩！”在大家的嬉笑声中，翠翠闷着头一言不发，直到有调皮的同学解开了她的辫子，翠翠才忍不住怒吼了一声，大家方才散开。

翠翠一个人走在路上，周围的同学们都躲得她远远的！

第二天上学，班级里，大家依旧都躲着翠翠，翠翠哭了！

上课了，翠翠的座位却空着！同学们望着翠翠的位置，露出了歉疚的表情……

另一位老师又建议：是否应该表现翠翠原先和同学们的关系很好，大家曾在一起特别开心地玩闹，温暖的开头更能衬托悲凉的结尾！这是一个金点子，无论写剧本或写小说，铺垫都很重要。于是第二版故事的开头又增添了以下内容。

翠翠和两个小伙伴勾肩搭背，在走廊上有说有笑地走着，还抬手和旁边的同学打招呼。

这个开头(见图1-1)还被改成了黑白回忆加在影片结尾处，表现同学们在失去翠翠后，想到曾与翠翠在一起的快乐时光，流露出真实可感的歉疚情绪。



图1-1 《分》的开头场景



“文学写作能力+视听写作能力”是编剧的基本功！虽然“小说≠剧本”，但如果具备写作的基本功，那么只要作者改变一下写作习惯，则能够轻松写出好剧本！

### 1.1.2 利用“动画特性”做文章

动画片的常见题材通常与“幻想”有关，比如童话、神话、科幻或者梦境，展示各种灵异空间、魔法生物或神奇科技。这是为什么呢？

动画钟爱表现“实拍”无法展现的东西！在幻想题材的故事里，动画技术的强项得以充分发挥，**比喻、比拟、通感、夸张、借代等用于描写“现实题材”中人的“主观感受”的文学手法，可以通过动画的视听形式直接表现出来**。比如，鲁迅的《在故乡》中，将杨二嫂的身姿比喻为“圆规”。动画图像可以将其设计得“超现实”：鲁迅眼中，杨二嫂拉长双腿变成了圆规，在院子里围着她想偷拿的东西画圈圈。只要表现得当，观众并不会认为鲁迅的邻居真是一个“圆规精”，还能更直观地感受到作者的俏皮和对杨二嫂的态度。

常用的动画工艺中，传统二维动画是一帧帧画出来的，拥有高度自由的创作空间，很容易表现图形之间的“幻变”效果。最具特点的案例，是《大闹天宫》中孙悟空与二郎神的变化斗法、迪士尼《石中剑》里魔法师梅林与女巫之间的变化斗法等。非神话题材中同样也会使用这一技巧，如汤浅政明导演的《四叠半神话大系》中男主角丰富的表情变化(见图1-2)。不同于欧美商业动画爱在弹性拉伸上做文章(见图1-3)，日本二维动画中常使用造型多变的、“不科学的”夸张漫画表情，如人物为卖萌可以忽然从五头身变成两头身，或者在暴走状态下完全魔化。



图1-2 《四叠半神话大系》中男主角丰富的表情变化



图1-3 《谁陷害了兔子罗杰》中典型的美式动画弹性表演

三维动画则擅长表现光影材质的逼真感，或立体物在“科学透视”空间中的复杂运动。随

随着技术的进步，一些三维角色的夸张表演已做得和二维无异，但暂时还局限在增加模型弹性程度。例如，《精灵旅社》就运用了三维动画制作二维夸张效果，实现了三维表演风格的突破。

定格动画则擅长利用真实世界的各种材料达到神奇的效果。例如，歌曲《Moving On》的MV采用定格动画(见图1-4)，讲述母亲面对即将逝去的孩子，从奋力挽回到不得不放手的痛苦心路转变历程。动画中的所有角色都用黄色毛线缠绕而成，小孩身上的毛线从腿开始持续被天空抽走，代表其渐入弥留的过程。这个故事中的人物行为逻辑如果离开材料特性就难以成立，这也正是该动画设计的精妙之处。



图1-4 定格动画MV《Moving On》

随着动画软件的功能日益强大，电脑绘图与手工绘制相结合以制作特殊风格效果动画的案例越来越多。例如，英国动画《黑色姐妹花》(见图1-5)利用三维渲染技术为角色提供动作参考，再由二维动画师绘制出版画效果，综合了三维与传统二维的优势，使暗黑的内容透露出荒诞趣味。此外，《夏日大作战》《蜘蛛侠：平行宇宙》等动画电影还尝试将不同制作手段和风格的角色并置混用，同样取得了成功。



图1-5 英国动画《黑色姐妹花》

《分》的故事剧本定位为“现实题材”，考虑到参与创作的学生并不具备高超的写实绘画技能，且拍摄将采用技术门槛相对较低的平面定格动画手法。因此，为确保动画作品能够成功，我们需紧密结合这一拍摄手法的特性来针对性地调整剧本设计，着重增强动画的趣味性以吸引观众，并弥补绘画技巧上的不足。

平面定格动画的拍摄流程很简单：剧本讨论；分镜；制作平面背景、类似皮影的分关节平面人偶；搭建桌面摄影台、固定相机、打好灯光；在平面场景上摆出画面并逐帧拍摄；后期制作。基于“平面移动材料”这种制作手法的独特表现力，两位小作者尝试在剧本中融入比喻、夸张等手法，为动画增添趣味。

**原文：**全班同学的目光都看向翠翠，翠翠有点不自在。

**修改为：**全班同学的目光像箭一样齐射向翠翠，翠翠感到不自在。

**原文：**班级里，大家依旧都躲着翠翠，翠翠哭了！上课了，翠翠的座位却空着！

**修改为：**班级里坐得满满当当，但大家(在心理上)却离翠翠越来越远，空荡荡只剩翠翠一个人，翠翠慢慢消失在空气里……

结合剧情，最终确定动画主要角色使用的材料如下。

**翠翠：**羊毛毡。暗示翠翠的温柔无害，在被欺负时显得软弱。同时，利用羊毛毡纤维可以抽丝打薄的特性，方便表现角色的稀释与消失(见图1-6)。

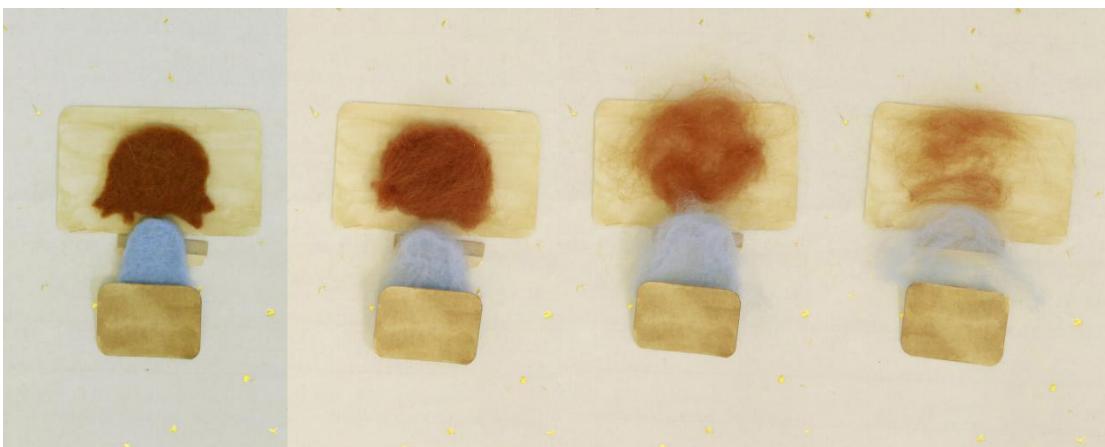


图1-6 利用羊毛毡材料特性表现翠翠的消失

**同学们：**黑色塑料垃圾袋。同学们因妒忌心理对翠翠言语讥讽，围攻她时如同黑色群鸦，之后又集体疏远翠翠，所以使用黑色垃圾袋碎片来表现(见图1-7)。



图1-7 黑色垃圾袋代表同学们的嫉妒心理

材料的选择依据，在于其特性是否与角色所要传达给观众的印象相契合。观察图1-6与图1-7不难发现，尽管故事背景设定为现实题材，但该动画的美术风格却极具想象力，凭借精湛的绘画技艺，将剧情生动且精准地呈现给观众。这种独特的动画表现效果，无疑成为该剧本取得成功的关键因素。

### 1.1.3 了解动画体裁的多样性

有趣的故事往往是吸引人们观看动画的重要原因，但我们也常会看到一些动画片是不讲故事的(或者说叙事性不强)。比如，一些电影或电视栏目的动画片头、抒情音乐的动画MV、统计数字报告转化成的MG(动态图形)动画等。如果传统概念的动画片对应的是讲故事的小说，不讲故事的动画则对应抒情诗、散文、说明文、议论文等。

艺术家徐冰制作的1：8宽幅面动画短片《汉字的性格》，就是一篇探讨汉字结构和书写习惯与中华民族性格关联影响的论文。片中没有对白，只是通过动画技术将汉字笔画转化为拟人化形象。例如，用汉字符行笔笔顺方法来指挥汽车通行顺序，协调解决这个多岔路口的交通拥堵问题，体现了书写影响了中国人的某些思维习惯(见图1-8)。

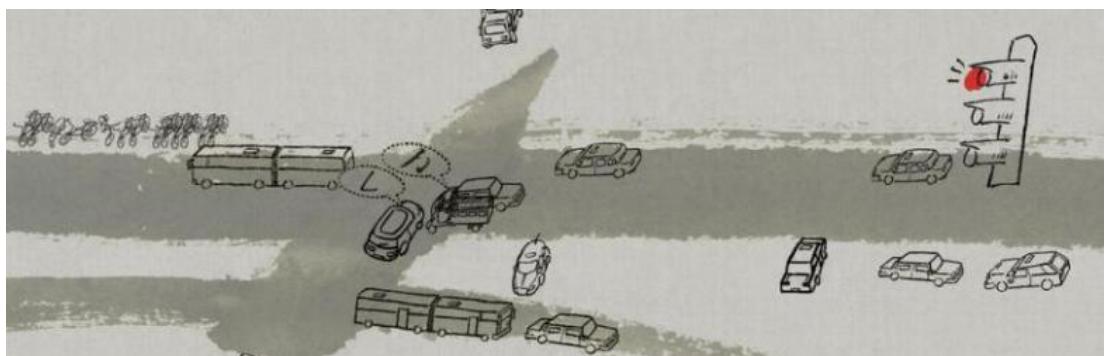


图1-8 徐冰的《汉字的性格》(画面局部)

德国艺术家托比亚斯·格莱米尔的动画《书法运动视觉》《京剧运动视觉》《功夫运动视觉》，运用电脑技术将中国人熟悉的书法、京剧、功夫等动作捕捉下来，转化为动态数字雕塑，这些被解构与重组的肢体语言在虚拟空间中延展为具有诗性张力的视觉奇观，宛如一曲曲以身体为笔墨书写的抽象诗篇(见图1-9)。



图1-9 格莱米尔的《功夫运动视觉》(左一)与《京剧运动视觉》

蔡采贝的动画短片Pining，以细腻的女性视角编织了一场感官迷梦(见图1-10)。该作品摒

弃了传统叙事逻辑，转而以“痒”为核心意象，通过动画特有的变形、叠加与循环手法，将生理感受升华为精神层面的隐喻。

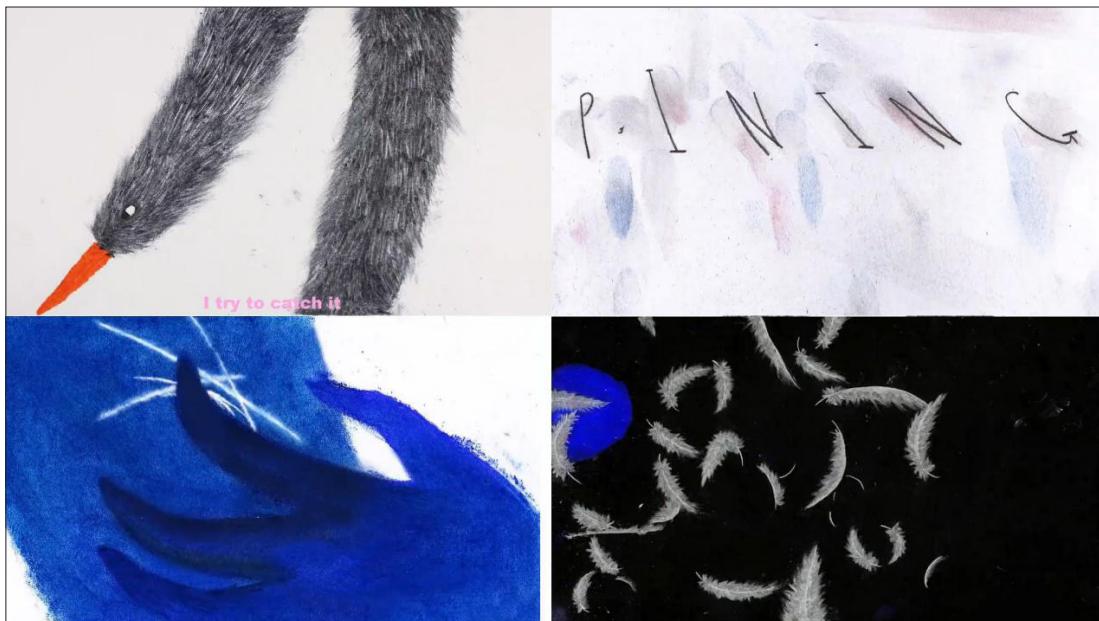


图1-10 蔡采贝的《Pining》

即使是讲故事的小说，在文学界也分为很多流派，如表现主义小说、意识流小说、存在主义小说、黑色幽默小说等。

著名日本动画家山村浩二，就将表现主义小说《乡村医生》制作成艺术实验动画，描述一名乡村医生雪夜出诊的激烈心理活动，叙事方法和内容与常见的商业影视动画有天壤之别(见图1-11)。他的成名作《头山》改编自单口“落语”(一种日本曲艺形式)：一个懒人因为吞下了樱桃核，头顶上长出樱花树，之后人群聚到他头顶赏樱，他拔掉树后形成的水坑又吸引了人群来戏水玩耍，最后出逃的他淹死在自己头顶的水坑里。故事极其滑稽荒诞，完全不按常理出牌，表现了人物的一种无时无刻不忧患的心理状态(见图1-12)。



图1-11 表现主义小说改编动画《乡村医生》

图1-12 曲艺改编动画《头山》

很多实验动画的专注点不是告诉观众一个逻辑清晰的故事，也不是为观众创造视觉上的愉悦，而是表达某些独特的心理感受，撼动人们观看动画时一些固化的期待和旧有的观念。当然，这样的创新时常伴随晦涩难懂的副作用，也存在故作深沉、滥竽充数的问题。

作为一本针对入门者的动画编剧教材，本书内容围绕“讲故事”的基本功展开讲解。当你学会了影视动画常用的讲故事技巧，开始思索个人叙事风格和表达自己独特的情绪感受时，再去观看体验那些实验性作品，也许能够体会到它们打破了哪些叙述陈规，发现作品中蕴含的独特光芒。

对于叙事类动画作品来说，创新是推动其发展的关键动力。而将实验片中已经验证有效的新鲜视听语言、表演方式，以及叙述技巧吸收并运用到自身创作中，无疑是实现创新的一条最快捷径。

## 1.2 动画剧本的格式

“不以规矩，不能成方圆；不以六律，不能正五音。”在动画创作领域，剧本的格式是行业中约定俗成的规则。这一规则是基于动画剧本服务于动画制作流程的功能而形成的，方便编剧与动画制作的其他环节做好搭配，确保整个创作流程顺畅高效。

### 1.2.1 剧本的格式要求

在掌握用“视听”思维编写剧本的规则后，还需了解剧本的写作格式。需要说明的是，不同国家或项目对于剧本格式的要求可能存在差异，但都需要将剧本内容划分成不同的场次段落。不同的编剧，在排版、顺序、色彩等涉及段落重要场景信息的处理上或许存在一些差异，但关键信息都不会遗漏。常用的剧本格式中，每一场开头一般应清晰标注如下信息。

**1. 场号：**以阿拉伯数字标注场次变化的序号，一般变化到不同的场景就要改变场次序号。需要特别注意，口语中的“一场戏”往往指一个完整的情节段落，可能包含多个场景(多个场次号)，不要混用；此外一个场次里的内容也可以变化切分为多个镜头机位来拍摄，所以不要和故事版(分镜草图)里的“镜头号”混淆。

**2. 地点：**本场次发生的环境。场次划分的依据就是场景地点时空更替，少数情况下一场戏可能会涉及多个场景，如表现打电话时屏幕画面分割成两部分；或者长镜头跟拍角色从室内跑去院子再进入车内，就需要全部标出；又或者全片只有一个场景，则一般依照时间变化、情节事件变化点拆分场次。



3. 时间：通常笼统分为“日”和“夜”，还可根据需要标注为“清晨”“正午”“黄昏”，或另加季节信息等。

4. 内景或外景：本场戏发生的地点是室内或户外(如果一场戏涉及室内和户外，可标注“内/外”)。

根据上述要求，对《分》的剧本格式进行规划，编写如下内容。

### 1. 教学楼走廊 日 外

梳着两条辫子的翠翠和两个小伙伴，勾肩搭背、有说有笑地在走廊上走着，并和旁边的同学招手。

为什么要这么麻烦地按照剧本格式编写呢？其实，如果只是“一个人”独立制作动画短片，的确不需要如此大费周章，编剧就是导演，每场戏怎么处理都在自己脑中酝酿好，直接出分镜、做动画就可以了。但若是“一组人”协同制作动画，讲究剧本格式就很有必要了，这些标识信息，能给不同环节的制作人员以明确指示。负责分镜设计、背景设计的人不用去文字中逐行寻找需要设计哪些场景，以及场景的氛围有何变化，避免了遗漏。

角色的对白、旁白等语言内容在剧本正文中建议单独成行并清晰列出，不要和其他动作、场景描写混在一起。同时，要注意借助标点符号处理对话中的一些特殊情况，以便于配音环节开展工作。

例：人物对白的停顿与连接。

女：你吃早饭了吗？我这有……

男：什么都行！

女：……一包野山椒！

例：人物对白被打断。

男：冰箱里还有啥？我……

女：（尖叫）……蟑螂！

## 1.2.2 剧本格式参考范例

当我们阅读了很多地区、年代的剧本后，会发现本书给出的剧本格式并不是唯一的“标准答案”。这是因为剧本格式是为了方便动画制作流程展开而约定的工具，允许根据实际应用情况调整。

以下为动画短片《分》的还原文字剧本，为大家编写动画短片剧本提供格式参考。

# 分

编剧：闫佳越 曹子素

指导老师：李毅 王一琳 陈海璐

角色：翠翠、同学若干、老师

场景：教学楼走廊 教室

## 1. 教学楼走廊 日 外

梳着两条辫子的翠翠和两个小伙伴，勾肩搭背、有说有笑地在走廊上走着，并和旁边的同学招手。

## 2. 教室 日 内

上课铃响，老师开始给班里同学分发改好的考卷，并用严厉的声音念出一个个名字和分数。

老师：小鱼 52分，大宝 45分，菜籽儿 52分，宣萱 50分，45分，51分，53分……

一张张标明分数的卷子陆续飘落在同学的桌子上。

老师的语调忽然一变：特别表扬翠翠，取得了98分的好成绩！

全班同学的目光像箭一样齐射向翠翠，翠翠感到不自在。

下课铃响，同学们围到翠翠的身后，拿起她的卷子传阅。

七嘴八舌地模仿老师的声音并阴阳怪气地重复：特别表扬翠翠，取得了98分的好成绩！

同学们的身影分解成黑色群鸦，被围绕的翠翠闷着头一言不发，在乱糟糟的嬉闹中，翠翠的辫子被拉散，群鸦将她包裹。

翠翠怒吼一声，群鸦散去，翠翠变成了短发。

## 3. 教学楼走廊 日 外

翠翠一个人走在走廊，走廊的墙壁和人群离她越来越远！空荡荡只剩下她的背影。

## 4. 教室 日 内

班级里坐得满满当当，但大家的座位离翠翠越来越远！空荡荡只剩翠翠一个人，她慢慢消失在空气里……

同学们和她们的座位又回来了，但翠翠的座位依然空着！

## 5. 教学楼走廊 日 外

(回忆, 单色效果)梳着两条辫子的翠翠和两个小伙伴, 勾肩搭背、有说有笑地在走廊上走着, 并和旁边的的同学招手。

(完)

### 1.2.3 动画剧本与动画文字分镜台本格式的区别

在动画工业化制作流程中, 还有一个与动画剧本很相似的东西, 即动画“文字分镜台本”。它实际上是导演基于剧本做的进一步文本细化, 作用在于指导分镜师绘制“画面分镜台本”。

动画剧本与文字分镜台本的区别如下。

**动画剧本的基本单位: 场。**

**文字分镜台本的基本单位: 镜头。**

比如, 从《分》剧本第二场中摘出一句: 全班同学的目光像箭一样齐射向翠翠, 翠翠感到不自在。

对应的文字分镜台本, 如表1-1所示。

表1-1 《分》的文字分镜台本

镜号	景别	时长	内容	音效
4	全(俯)	4秒	翠翠在桌前拿到98分的考卷, 周围座位同学的头向她的方向靠近, 眼睛都射出黑色虚线, 其中两根变成黑箭, 插在翠翠背上。	两支箭插中
5	特写	3.5秒	翠翠面部特写, 她紧张地左右看看, 忽然紧皱双眉露出痛苦表情。	
6	全(俯)	2秒	更多的箭射到翠翠背上, 翠翠被扎得像刺猬。	万箭齐发

注: 依据不同项目需要, 表中项目可增减, 如镜头运动方式, 对白方式等。

完成镜头动画截图(见图1-13)。



图1-13 《分》中妒忌目光段落的画面

剧本中写得比较含糊的动作，或设计得不够精致的地方，在文字分镜台本阶段会改进提升。例如，上海美术电影制片厂的经典动画片《三个和尚》<sup>①</sup>中，有一个小片段是小庙失火，三人着急一心打水扑救的剧情。

文学剧本：小和尚为了打水，掉进河里。长和尚把他救起来，挂在扁担一头挑上山。  
小和尚才醒过来……

文字分镜台本，如表1-2所示。

表1-2 《三个和尚》的文字分镜台本

镜号	视距	英尺 <sup>②</sup>	内容	音效
190	全	3.6	长和尚在山脚下打水，小和尚过来帮忙，长和尚没有注意扁担上的钩子钩在小和尚的衣领上，把小和尚当成水桶挑了起来。	
191	近	2.1	长和尚拼命挑水往山上奔。	
192	全	2.2	长和尚一边挑着水桶，一边挑小和尚向山上跑去。	
193	近	2.10	小和尚被钩在空中挣扎。(跟)	
194	全	2.15	长和尚挑到山上，胖和尚来接水。 长和尚拎起小和尚当作水桶抛出。	
195	全	19.7	小和尚被抛在空中，停格。胖和尚急忙把小和尚拉下来，小和尚落地后呆若木鸡，胖和尚、长和尚设法把小和尚弄醒。	乐止

完成对应的图像分镜台本(见图1-14)。

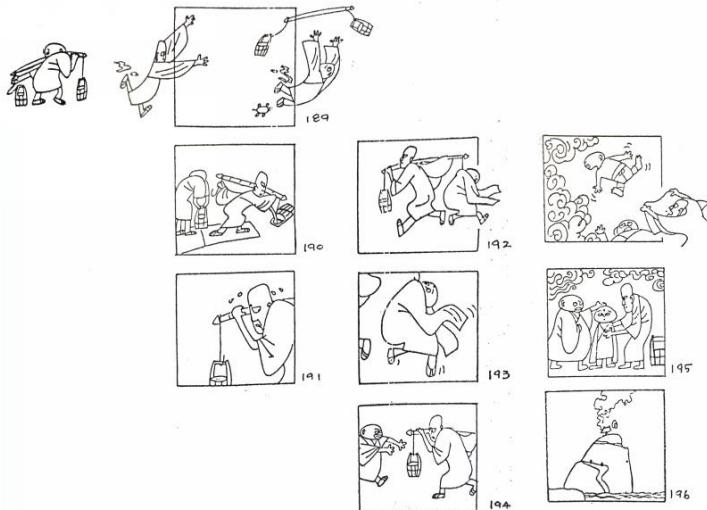


图1-14 《三个和尚》中“抛小和尚”段落的图像分镜台本

① 《三个和尚》，上海美术电影制片厂于1981年出品的动画短片，导演阿达，编剧包蕾，动画设计马克宣、范马迪等。此资料摘自1983年中国电影出版社出版的《从三句话到一部动画片：三个和尚》。  
② 当时的动画皆以胶片逐帧拍摄，所以计时单位为英尺，1英尺=0.3048米。



从文字剧本来看，编剧想表现三个和尚在救火时搁置了彼此恩怨，所以安排了“救人”的情节，但这一插曲有些许偏离了“救火”的主体事件，且趣味性有限。文字分镜台本则将“救火”始终放在第一位，三人的团结互助表现在“小和尚帮长和尚打水、胖和尚接水桶救火”“长和尚、胖和尚安慰受惊吓的小和尚”等画面中。此外，增加了长和尚忙中出错，“将小和尚当水桶泼出，停格在空中”的趣味动作，在极快的节奏中忽然加入停格对比调剂，令人耳目一新。图像分镜进一步增加“小和尚着急挑水被乌龟(第三次)绊倒，所以才有长和尚接力”的细节，使情节更加流畅。《三个和尚》的情节安排是编剧、导演、动画设计团队集体智慧的结晶，只有每个环节都做到最好，作品才能层层加分。

编剧在写剧本时并不需要标出镜头运动方式，除非情节有很特殊的镜头设计需求，否则就是画蛇添足，让剧本臃肿啰唆。在剧本确定之后的文字分镜台本和图像分镜台本编写阶段，导演和其他影像专业人员会专门针对镜头进行思考和处理。

## 1.3 还原剧本练习

“还原剧本”练习，指的是将现成的动画或影视作品片段还原成剧本。这样做的目的，是让编剧在熟悉剧本格式的同时，能够体会影像时长与文本长度的大致对应关系。

不过，在完成还原剧本格式的作业时，会出现一些常见的错误：

### 1. 过多将镜头设计写入剧本

#### 1. 在人烟稀少的森林中 日 外

在一个平淡的白天，国王与好友相约一起外出打猎。国王带着他的宠物神兽——布。  
(中景)

因玩得过于兴奋导致与伙伴走失，在寻找伙伴的途中，却不小心中了猎人捕猎的圈套。(近景)

布与国王开始大声呼救。(镜头由近景往远景开始拉大)

正巧被林中采药的小女孩听到。(近景)

**评语：**如果不是内容对镜头有特殊需求，在剧本阶段没有必要标注镜头设计。

## 2. 不规范的分场标注方法

日 奥斯特 外

普西的母亲琪莉女士带着小普西来到奥斯特学校面试，葛瑞校长让小普西展示自己的天赋，但是小普西怯懦地躲在琪莉女士的背后。葛瑞校长拒绝了她。

日 家 内

几年过去了，小普西也长大了，母亲告诉普西，他们的家园可美了。如果有一天普西找不到回家的路，只要记住家的样子就能找到了。

**评语：**剧本中未标注场号的格式。标注场号会为后续的工作环节提供便利，这也是目前大家约定俗成的剧本格式。另外，此例中角色语言也全部未用对话格式清晰标注出来。

## 3. 依旧使用文学表达方式

1. 屋外 早晨 外

布是一只魔术狗，与其他狗狗一样，它爱骨头并忠于主人。不过，它觉得自己有与其他狗狗不一样的地方，即它有一个像英雄一样的名字，这一点让布自豪不已，为此它总是感觉安吉丽娜知道它拥有能够变大的能力。

**评语：**此例内容以类似旁白的口气写作，而不是从“视听”设计入手。如果这些文字的确属于旁白，需要标记清晰，如“旁白：布是一只魔术狗……”并写出与之配合的视觉图像是什么。

# 本章练习

请任选一部动画，长片或短片都可以，做1~3分钟时长的多场次剧本还原练习。

推荐文本选择小四字号，1.5倍行距，字体选择宋体。

**练习目的：**熟悉运用视听语言来讲述故事的方式，掌握剧本格式的运用技巧，对影片时长与剧本篇幅之间的对应关系形成清晰的概念。



**注意：**很多编剧习惯将一页剧本篇幅对应一分钟左右的内容，比如《分》的篇幅不含片尾字幕的话就是一分钟多一些，刚好一页。不过，由于不同影视段落的对白数量、动作复杂程度存在差异，缺乏经验的初学者不必刻意遵循此原则。在排版格式无误的前提下，如果三分钟的剧本还原作业写到五六页以上，通常是记录了过多无关紧要的信息，将表演、美术、音效方面的视听细节事无巨细地罗列出来；如果只在一页就写完了三分钟的剧本，则大概率是因为写得过于概括含糊。

# 第九期十一

# 壹

# 二

# 三



## 让人有感觉的“点子”

### ——《九九八十一之壹》

主要内容

介绍点子好坏的界定标准：雅俗与原创性问题；编剧故事点子的来源，即改编和基于成熟的主题语创作。

学习要点

了解获取剧本点子的常用有效途径。



动画范例



点子从哪里来？难道仅仅是靠运气偶尔想到的吗？本章将结合具体案例中点子的产生过程，对点子的几种主要来源进行归类与梳理。

2005年，民间自制Flash动画短片盛行一时。一家银行在闪客(从事Flash动画制作的人员)门户网站上发起了一场推广其新款储蓄卡的广告动画比赛。比赛一等奖可获得一台市值万元的家用摄像机，这一丰厚奖励吸引了大批动画闪客参与。然而，面对激烈的竞争，参赛者究竟该如何构思出有创意的好点子，从而在众多参赛者中脱颖而出呢？

在着手相关创作之前，我们先来了解一些关于点子的编剧常识。

## 2.1 好点子与坏点子

不同项目评判点子好坏的标准往往各有不同。对于商业片剧本而言，其点子好坏的评判标准在于内容能否成功吸引大众付费观看，并让观众达成预期的心理满足；艺术片剧本点子好坏的评判标准，则在于能否表达作者的独特思考角度、有利于新创作手法的实验发挥，以及营造新颖的氛围等；而广告片剧本点子好坏的评判标准，在于**能否让观众牢牢记住商品，并对商品产生良好的印象！**

能否帮助相关项目达成既定目标，是检验剧本点子好坏的重要标准，但也需要思考一些其他标准。

### 2.1.1 高雅点子与低俗点子

美国人本主义心理学家亚伯拉罕·哈罗德·马斯洛，将人类的需求分为如下几个层次等级。

高级：**生长需要(包括归属与爱的需要、尊重需要、自我实现需要)**

低级：**生存需要(包括生理需要、安全需要)**

我们也可以借此来判断剧本点子立意的高下。一般来说，止步于满足刺激人类生存需要的剧本点子是“低俗”点子，如刺激食欲或性欲诱惑人、用恐怖情节惊吓人等。这些点子的确有娱乐作用，但因为手法过于庸俗简单，没有智慧含量，难登大雅之堂。

真正高雅的剧本创意，往往能在激发观众深层欲望的同时，自然延伸出对伦理道德、心理困境、人际关系等人类本质需求的深刻探讨。比如，纪录片《舌尖上的中国》不满足对观众



“食欲”的浅层感官刺激，而是以食物作为载体，表达国人的乡恋与亲情；《小丑》等电影会引发观众的反思，即当个人欲望与社会规范产生碰撞时，我们该如何守护人性中的光明？这种“欲望驱动+哲学思辨”的双重结构，是优秀作品实现精神升华的核心密码。

许多商业大片惯用雪崩、外星入侵等灾难奇观吸引观众，这种设计并非仅仅聚焦于展示灾难的奇观及惊险的逃生技巧，更重要的是以大灾难为背景，外化主角的内心危机，或是展现主角团队彼此间的情感羁绊。如新海诚的动画电影《铃芽之旅》，表面用“蚯蚓引发地震”的奇幻设定制造视觉冲击，实则通过少女铃芽追寻要石、关闭往门的旅程，展现她修复与姨妈的亲情、疗愈地震丧母之痛的心路历程。这种“灾难为表、情感为里”的叙事，恰恰印证了灾难片打动观众的核心：比起灭世危机，人性在绝境中绽放的光辉更能引发深层共鸣。

初学者需注意，评判故事的雅俗不能仅凭表面元素。若创作一味附庸风雅、内容空洞地追求“高级感”，反而可能沦为矫饰；反之，即便画面呈现看似“通俗”，若能传递真挚情感，亦能抵达艺术真谛。正如“风花雪月”与“柴米油盐”皆可成为创作素材，以粪便为主角的《屎捞人》漫画和《哆基朴的天空》动画，正是通过卑微生命展现崇高情感，最终感动无数观众。这启示我们，艺术创作的价值不应被表面形式割裂，真正的好点子永远建立在对人性深度的挖掘之上。

## 2.1.2 抄袭的点子或撞车的点子

“点子”是故事的闪光点，既可能体现在主题立意上，也可能潜藏于结构编排或细节设计中。当这些大小点子巧妙串联时，便构成了吸引观众的核心兴奋点。对于苦于灵感枯竭的创作者而言，借鉴前人的点子实属常态，毕竟人类讲故事的历史这么长，积累下来的文化财富数不胜数。但依据国际版权公约，在作者去世50年之后其作品才不受版权保护，而窃取版权期内作品的点子，就构成抄袭。

受商业利益驱动，网络文学与影视领域成为抄袭重灾区。例如，2003—2004年，庄羽诉郭敬明《梦里花落知多少》抄袭《圈里圈外》；2014—2015年，琼瑶诉于正《宫锁连城》抄袭《梅花烙》。此外，《楚乔传》《甄嬛传》《如懿传》等热门剧集也曾深陷抄袭争议。近年来，随着知识产权保护力度的显著加强，相关诉讼案件数量持续攀升，这既体现了创作者维权意识的觉醒，更彰显了我国法治建设的进步。

“融梗”作为抄袭行为的灰色地带，客观上难以被完全规避。资深创作者或许能将其化用得不着痕迹，但过度依赖必然招致创造力匮乏的质疑。与直接抄袭不同，“融梗”因与原作的相似度往往仅停留在故事架构创意、人物设定层面，难以通过法律界定侵权。国内及国际影视界都不乏典型案例，如《百变星君》对《变相怪杰》进行了大幅改编，《大话西游》中的唐僧脱胎自《空前绝后满天飞》的主角特德，好莱坞西部片《荒野大镖客》因照搬黑泽明《用心棒》的叙事结构而吃了官司，迪士尼动画《狮子王》中的角色设定究竟是来自莎翁的《王子复

仇记》还是手冢治虫的《森林大帝》长期存在争议(见图2-1)。



图2-1 手冢治虫的《森林大帝》与迪士尼的《狮子王》

撞车点子指的是不同创作者在相近时间段内，围绕相似主题、角色设定或叙事框架展开的创作竞争现象。这种“创意巧合”在票房争夺激烈的电影(含动画)工业中尤为常见，往往源于市场对特定题材的集体预判，或因商业机密外泄。

梦工厂与迪士尼就发生过一次知名的“撞点子大战”，据传迪士尼前高管杰弗里·卡赞伯格创立梦工厂后，两家公司展开多轮题材对垒：1998年梦工厂《小蚁雄兵》抢先迪士尼《虫虫危机》一个月上映(见图2-2)；2001年《怪物史莱克》比《怪物公司》早半年推出；2002年《辛巴达七海传奇》紧贴《星银岛》航海题材；2004年《鲨鱼故事》对标前一年的《海底总动员》；2005年《马达加斯加》迫使迪士尼《野蛮任务》(2006)调整档期；2006年《鼠国流浪记》又比《料理鼠王》提前半年问世。这场持续十年的“题材撞车”实为动画工业的创意博弈，梦工厂通过反类型化改编、跨文化嫁接等手法，将相似点子转化为差异化产品，为行业提供了题材翻新的经典范式。

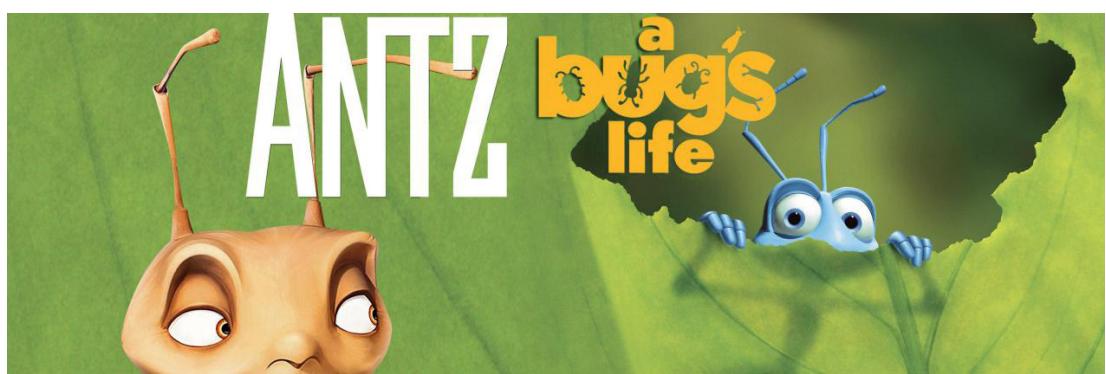


图2-2 梦工厂与迪士尼的题材对垒从蚂蚁大战开始

2011年，梦工厂的动画电影《功夫熊猫2》于六一档期上映后仅一月，国产动画长片《兔侠传奇》即登陆全国院线(见图2-3)。该片讲述胖兔子兔二击败假扮熊猫的反派大白熊、拯救武林的故事，不仅采用与《功夫熊猫》高度相似的三维动画风格，更在叙事结构上沿袭“厨子徒弟逆袭阴险反派”的经典套路，形成明显的对标志势。两部影片的核心差异在于角色成长路



径，《功夫熊猫》中阿宝通过正视自身特点实现突破，而《兔侠传奇》的兔二则依赖偶遇中毒馆主获得功力传承。这种设定虽符合中国武侠传统，却也折射出当时国产动画在创新压力下对既有文化符号的路径依赖，以及通过快速复制成功模式实现突围的行业心态。



图2-3 兔侠与功夫熊猫

多数题材跟风现象本质是商业投机而非艺术情怀。例如，2015年《捉妖记》爆红后，市场上迅速涌现数十部妖怪题材的作品；2019年《哪吒之魔童降世》票房神话催生封神宇宙跟风潮。这类项目的创作动机源于对标作品的市场验证，通过压缩创作周期实现快速变现。这种模式导致编剧创作空间被压缩，类型元素堆砌取代故事创新，所以获得成功的概率不大。

学习借鉴是编剧成长的必经阶段，合格编剧需通过大量阅片建立类型认知：既要分析热门作品的成功要素，更要研究同类题材中达成相似效果的差异化路径，从而在借鉴中形成独特表达，避免陷入同质化模仿的创作困境。

## 2.2 点子的来源

绝妙的故事创意并非天才独享的灵光，溯源经典作品可见，以既有素材为土壤培育新点子，远比空想式创作更富成效。改编正是这种创作智慧的集中体现，它不是对原作的简单复刻，而是通过解构、重组与再创造，让旧素材在新的叙事语境中迸发全新生命力。

### 2.2.1 改编真实的生活经历

生活是所有文艺创作的源泉，流传至今的《诗经·国风》就是周天子派人收集到的各地民歌，这些民歌不仅反映民生苦乐，体现各地政绩的好坏，也被润色成优秀的文艺作品。至今，很多艺术工作者创作前常需要“采风”“下生活”，即近距离地接触拟创作作品中的人群，以获得第一手新鲜资料。但相对别人的生活，创作者最熟悉的无疑是自己的生活，所以很多作