动画剧本、动画脚本和动画分镜头的关系和区别

动画剧本，是将一个故事进行细化，将故事中模糊的东西详细化。是将故事做成动一的第一步，也是最重要的一步。

剧本要明确故事发生的时间，地点，出场人物。人物具体的动作，事件中所用的道具。如果故事是由多个地点发生的事件组成的话，也要将每个不同地点发生的分开来，如羽在家中，和公交车站处，就是两个不同的地点，要分开来写，就算这公交车站的几乎没什么事，但也要写出来。

将这此东西确定之后，再才是开始动画风格的确定，人物的设定，场景的制作。因为有了剧本，所以这些东西都有了大体的构架，在细节方面，就由制作人员自己的发挥。例如，羽家客厅中，除了沙发，茶几，墙上的指针钟外，肯定会有其他的一些东西，比如电视。挂历，等等一些其他的东西，但这些东西在场景中都是装饰物或是死物。

装饰物，就是一些有着动作，但却并不重要的东西。例如，客厅可能还会有一个金鱼缸。金鱼在里面游动。但是也可以将其换成花瓶什么的，像这类有着一定的动作，却不重要，掉或换掉后，不会影响到故事发展情节的东西。叫作装饰物（“装饰物”这一词是我自己定义的）

死物的意思是，既不发出声音，也没有任何的动作。（“死物”一词也是我定义的）

在动画风格，场景，人物，等等制作的同时，便是脚本的制作。

动画脚本是鉴于剧本和分镜头之间的，也可以称之文字分镜头。这一步便是故事情节细化到每一个镜头，用镜头语言来表现故事。为制作分镜头做准备。

要确定每一个镜头在场景中什么地方拍摄，镜头的高度，拍摄的角度。这是为了方便制作每一个镜头的背景。而且镜头之间的切换摇移等等，都要确定下来。（本文来自天空剧本网）

除了上述外，最重要的，便是确定，镜头中的人物拍摄，是近景、中景还是远景。是本在镜头中还是入镜。入镜的话，又是从镜头什么地方入镜。以及在镜头中的动作，所有出现在镜头中东西的位置，和其运动的路线都要确定下来。还有镜头中的声音也要确定。而且所有的东西，都要确定是发生在多少秒内的，或是这一动作花了多少秒。

这里要说的一点是，动画不比真人拍摄，不能等到做出来后，发现镜头不是很好，然后重新拍摄，动画中的镜头，特别的 2D 人物的动画中，镜头一旦确定，便不能在后面更改，因为镜头改动的话，人物身体的透视，身上的阴影，动作等等都会变。这一镜头中的，之前做绘制的人物动作，全都要重新绘制，其中所花费的时间远超真人拍摄的时间。故而，脚本的制作者，要有很强的空间想象能力，每一个镜头在脑中都要有一个较清晰的黑白画。

至于场景，现在动画的场景都是用 3D 软件做的，故而改动并不是很麻烦，但也要花费不少时间。

当脚本完成时，人物和场景也都最终完成。这时，再两都相结合，绘出分镜头。

这时再绘制分镜头的话，会更方便，同时也是对场景和脚本的一种逆向检察，如觉其中一个镜头不是很好，或是场景中有些地方不对，便可修改，并最终确定下来。之后，便是各个部分对照着分镜头，进行动画的制作。然后将背景人特合成在一起，再之后就是配音，配音完成后，加上片头和片尾，一部动画便做好了。

动漫剧本写作绝窍 - 动漫创作

笔者翻阅了许多有关电影、电视和动画方面的书籍或杂志，却发现没有一本是关于动画片剧本写作和动画片前期制作的文章或专著。有鉴于这一现象，我们设想问题会几个方面。) e O5 N6 K& `0 N' w

1．多年来，国人对动画片的创作，在认识方面一直存在偏差。在众多优秀的人才中，缺乏认真地关注动画的创作和理论研究的人才。有的创作人员在面对任务时对此门艺术不甚了解，多是临时 “被挂上阵”。因此也就不会创作出 “产销对路”的好作品来。当今涉及电影，电视，戏剧等方面的剧本创作是人材济济，英雄辈出，百家争鸣，百花齐放。而动画片剧本创作却是凤毛麟角，无人问津，一派冷冷清清的市面。流览目前的期刊杂志，没有发现一本属于动画行业的专业性刊物。可见动画理论研究的严重不足，动画研究的成果和作品更是难寻其展示和应用的空间。

2．国内动画片产量偏低，限制了专业创作群体的形成。中国是个有世界最多动画观众的大国，它有三亿儿童和青少年。据统计从 1949 年到 2000 年的 51 年间，中国只生产了 8 部 80 分钟以上的影院动画片，平均大约是 6 年半才会生产一部。目前也只有少数几家公司有能力去制作这类最需要优秀剧本的影院动画片。这样慢速度的不景气的动画制作不但满足不了国内动画观众的需求，而且也不能培养和训练出一批有素质的剧本创作队伍。3 J(N4 ~(u4 k; m7 P: t: y9 E! U) V

3．由于动画片本身的特点，导演之中的许多人是集编剧和导演于一身，这些编导大多数只是具有动画制作或有绘画能力的背景。又由于他们在综合素质和艺术修养上存在着差异，外加在前期制作投入不足，于是就出现了在动画片创作中重中间（制作阶段），轻两头（前期剧本创作和后期编辑合成）的畸形现象。

4．近些年来愈来愈多的海外动画片来国内加工。在利益的诱惑和引导下，许多人产生了编动画不如描动画，创作动画不如加工动画的心态。这就直接影响了国内动画片的创作。解决和调整以上提示的问题并不是一朝一夕的事情，但如果不去正视和研究并一步步地解决好这些问题，势必导致中国动画片创作的专业水准得不到质的提升。2 W! h: O1 N$ O/ [4 n2 F1 I! u8 v; M

目前，忽略动画前期剧本创作的现象就是一个急待解决的问题。下面就这个问题谈谈我们的几点看法。, k9 n% O(|& l5 t

（一）深入生活，了解观众，了解市场是创作动画剧本的三个指导要素。深入生活是为了创作出富有时代真情特色的动画片剧本。动画具备寓教于乐的功能，它为孩子们提供精神享受的同时，也为成人教育埋下了伏笔，做了铺垫。因为今天的孩子就是明朝的成人，动画片教给孩子们的东西往往会伴随他们的成长，以至影响他们一生的思想和品德。

因此剧作者深入生活，发掘生活中适合不同层次观众的动画题材，是件很严肃而崇高的工作。我们不仅要改编历史题材或寻取流芳百世的有益的故事，而且更要多观察现代生活，多创作源于我们生活中的形形色色的趣意盎然的故事。8 C, [! h3 `4 I, {* N(O

深入生活之际，也是多了解观众之时。如果我们要创作一部儿童动画片时，我们就必须多观察，多了解今天的儿童想的和希望的是什么。同样，为青少年观众我们创作一部动画片时，就要去了解他们的需求和情趣。这样做不会使动画创作陷入千篇一律的模式中，进而创作出贴近观众，迸发时代生命力的作品。

当我们知道如何面对观众时，我们也就能大致知道市场的所需。动画片是具有教化的功能，但它并不是一本教科书。它是一件艺术品，具有很高的商业价值。如果不去了解动画市场的需求和经济的规律，而只把动画片剧本编成教科书式和科普式的动画的单一样式，相信不会感动观众，反而会减少观众对动画的兴趣，甚至失去它应有的市场。 N$ A)

（二）动画剧本创作的繁荣有赖于一个健全的机制。一件动画产品从构思到创作完成，最后与观众见面，是需要在一个完整，健全的运行机制下进行的。目前中国也是急需建立起这样一个流畅而健康的机制。首先，动画的使用和播放部门，如电视台等机构，需要有一套公开的、公正的招标和采稿制度。其次，让我们的动画剧作家有机会去参加这些竞争。这不但使编创人员可以找到作品的方向和出路，也可大大减少运行的中间环节。再则，剧本的作者，动画的制作者与使用者应该有一个直接的沟通渠道，这样才会吸引更多的优秀人材参与到动画创作中来，并在其中发现优秀的动画片剧本。4 g9 [/ C6 n* G

中国目前的状况是国家和政府十分重视动画行业，开始大力投资这方面的建设。他们认识到了国产动画的严重不足，外国动画片的泛滥和由此带来的对民族文化的一种潜在的不良影响。目前在社会上许多有志于从事这方面工作的人材不知如何才能投入其中，这就使动画创作这个需要广大创作群体参与的工作，变成了一个只是局部地区和局部范围的小圈子运作。

其实国外也有不少经验值得我们参考。例如在北美，各大的电视台或儿童动画专门频道每年公开他们的动画节目的播放和制作计划，其中包括本国与外国节目的播放比例，制作的总预算和联系人员的姓名、电话等。无疑，这种运作方式使动画的创作竞争和采用结果具有公平性和透明化。

（三）动画创作的繁荣基于良好的动画教育。过去在中国，动画教育是一个比较陌生的词汇，这个学科也一直不被重视，尤其是高层次的动画教育在中国几乎不普及。近些年由于高科技的介入，动画工业蓬勃发展起来。人们开始注意到了动画教育的重要。许多艺术院校，甚至是文科，理工科院校也都纷纷成立动画科系。动画教育这个一直被冷落的角落现在热闹了起来，学习动画的学生也一时成倍增加。相信随着这种高层次的动画教育的普及和深化，不久的将来，一定会有更多的优秀的年轻动画艺术家脱颖而出，再创中国动画的美好时代。

要想达到振兴中国动画行业这个大目标，就要扎扎实实地在学校教学中注重对学生进行全面素质的培养。我们不但要培养出技术型的动画人材，更重要的是要培养创作型的动画艺术家，这样中国的动画水准才能得到全面的提升。

剧本创作的学习是动画教育中不可缺少的基础课程。在动画剧本教学中，有两个方面是需留意的。一是对艺术规律的学习。所谓规律是前人艺术经验的总结。我们的学生只有通过系统地学习，才能了解这些宝贵的经验和由此所积累的一些基本规则，在今后的实践中少走弯路。二是培养学生的创造意识。动画艺术是需要不断创新，学生在系统地学习动画的基本规律的同时也应该提高对动画的悟性，激发创造的冲动，并永远保持一种孜孜不倦的创新精神。学校的教育也应该为此而计划，因材施教，以便让学生在良好的学习环境中发挥着自己的想象力和创造力。

第一节：剧本创作不是无中生有

朋友知道我在写戏，最常的反应就是会说：「你好棒！那你一定很会编故事喽？真了不起。 6 A# i' `8 q. q/ c

可是我心里想的完全不是那么一回事，因为戏剧写作并不等于编故事，而实际的情形，编剧多半是「有所本」的。

通常，戏剧不一定要「说故事」，但说故事的戏剧占最多数。戏剧里的故事可以有故事的所本，同样人物有人物的所本，场景或情境都可能有所本，同时媒体或剧场形式风格也都有可以参考借镜的对象。

严格地讲，「编剧」比「写剧本」这个用词，其实更像是内行人说的语言。

第二节：编剧取材有其诀窍与重点，针对重点取材，题材用之不竭 % H/ o* ^2 Y: X' q t & y+ k! @ S0 a. K& s1 Y

俗语说「人生如戏，戏如人生」，但剧本创作的取材并不是毫无范围漫无标准的，懂得戏剧取材的重点，可以使创作素材用之不竭，同时碰到一堆资料或面对当事人的回忆，也能知道如何判断，到底适不适合戏剧来表现。 , w- |! t0 ~$?6 L D- T! A6 A

以最通俗讲故事的剧本，也就是有故事情节的编剧而言，取材的重点在于「能否化约成人物、场景（故事发生的时间与地点）、情境、及有首有尾的事件」等要素。这是戏剧创作异于小说、诗歌、音乐、绘画、雕塑等其它艺术表现最主要的地方。若是一个题材无法化约成上述要素，不如转到其它艺术表现方式去创作。 $ Y+ ^& f1 q; U E8 T, M

要将写作的素材化约成上述的戏剧要素并不难，只要稍加练习人人都办得到。但要将上述要素进一步铺陈为一出有首有尾的戏剧，便需要创作者对题材里的人物遭遇能够「感同身受」。（这是最主要的，一个初学者虽有分场大纲，但迟迟无法下笔的原因，多半是因为对题材中的人物、情境等他不熟。从另一角度而言，若剧作者处理的是发生在自己身上的真实故事，往往就没有这类的问题，原因也在此。初学者若要建立起戏剧写作的信心，先处理自己熟习的人事物或是自己本身的故事，会是不错的选择）。

第三节：戏剧与人生是有差别的，掌握差别处，做文章正如「滚雪球」 ; O3 r. f8 x1 r2 _2 d- W

戏剧取材自人生，但戏剧与人生毕竟是有所区别的，能掌握其中的区别，是剧作家的第一项本领。

戏剧有时「高」于人生，有时「低」于人生，掌握戏剧什么时候高于人生，什么时候戏剧又低于人生，就能充分掌握「文章」的难易。

一般而言，戏剧写作被严格限制在少数的场景、集中的时间、真实的人物与文学的语言，此时戏剧的形式是「高」于人生的，它的创作难度就高。
相反的，若戏剧的写作没什么严格的限制，反而是场景越多越好，时间（戏剧时间）可以中断，可以中间经过许多年，人物倾向夸张、类型化或功能性，语言低调或能交代情节就够了，则此时的戏剧形式是「低」于人生的，创作起来难度并不高，所谓「滚雪球」的写戏就是指这种情形。
O/ u
第四节：剧本写作的程序

剧本写作的程序包括取材，编写大纲，调整大纲，逐场填入人物、对白、场景及动作等说明（或舞台指示）。难就难在如何选择有潜力的题材，以及最佳的表现形式（同样一种媒体就有许多不同的风格，更不用说戏剧还可以诉诸不同的媒体来表现）。好在这两方面都是可以透过后天努力来充实的，要做到这点，多看、多阅读、多观摩、多想为什么、勤做笔记，是最有效的方法。
附：做剧作家需要哪些能力
第一项：「感同身受」的能力 $ }) l1 a(p2 R' Z! Z6 z

过去听过有人为了写特种营业者的生涯，便真的下海去执业、体验这个行业的心情与遭遇。这个举动是否绝对有必要，似乎是见仁见智的。
剧作家最大的法宝之一就是具有「感同身受」的能力。「感同身受」让一个创作者不必亲身经历与故事情节完全相同的情境与遭遇，也能准确地描绘出合适的情境气氛与人物感受。
同样是面对一篇人物报导或自述，有的人能深刻体会到当事人的感受，有的人主观上排斥痛苦的经验，有的则没有感觉。通常剧作者是当中感受最强烈的人，同时他还比一般人多一份想要用自己的方式，把故事说出来的强烈企图心。
第二项：具体化的能力与想象力
g$ Z1 V% r/ F, y
剧作家的任务就是要能将简单的故事叙述、变化成具体的人物在特定的时间、地点、所发生的事件及其经过。换句话说，剧作者平时对周遭生活的情境与人物的感情状态，就必须具有比一般人更敏锐的感受力与观察力。
通常故事的叙述口吻多半是单一的，不是用第一人称就是用第三人称来叙事。可是在最大多数的戏剧风格里，剧中人物永远是用第一人称来说话的（某些传统戏曲的语言风格会用到第三人称叙事口吻的情形）。剧作者或多或少必须能仿真每个剧中人物的心理、性格与情绪状况，这样才能「说一人像一人」也就是「代剧中人说话」。
r(X
第三项：很强的组织能力
n5 |
戏剧写作牵涉到「搬演」或「呈现」的因素，也就是必须提出如何在观众面前把故事「演」

出来的解决方案。
剧作家不仅必须熟习各种媒体与剧场风格的特性，从其中找出最适合的方式，把故事在观众面前「演」出来。同时就是在私下用笔作业的时候，也能有条不紊地将脑海里的「剧场」上或「镜头」前所发生的事，原原本本地「搬」到稿纸或计算机屏幕上。 * v, j. V# R4 l$ g
选择合适的「演出」形式的考量，可以用想要的「戏剧与观众的距离」做思考的起点；而无论是采用哪种剧场风格或媒体，举凡人物、化妆、服装设计、语言、布景设计、灯光、音效、人物的走位、画面的安排等各种因素，都需要相互搭配彼此协调，以营造出想要的整体的「演出风格」与独特的气氛。虽然这些牵涉到其它艺术家后续加工的因素，但合格的剧作家所提出的最初的、做为讨论基础的纲要式的解决「蓝图」，是不能彼此冲突或流于拼凑松懈的。 2 [3 g6 e4 U; D4 ~
通常剧作家在写戏时，都是先将媒体或场景布置等环境及形式的因素确定下来，接着他会决定每场戏开场时的故事情境，然后让合适的人物在合适的时间出现说适当的话（有时也加上音效灯光变化的穿插），他会像是交响乐的指挥家那样，同时处理节奏与气氛的冷热调剂等，这也是剧作家工作时最大的乐趣之一。这意味剧作家需要很强的组织力与整体感的直觉。

剧本的内容都包括什么

写剧本如设计房子，无定论，无局限，可千变万化，却有技巧和经验。凡名人铭言或庸人俗谈，不可不信亦不当全信。最终要从名家的剧本里看名堂，从自家的剧本里看差距。莎士比亚时代并没有如今这多条条框框，莎翁之剧至今仍百演不衰。
其实作剧是实验。犹如小说是理论科学，戏剧乃实验科学。小说写得楚楚动人，完美无缺，印出来也就罢了。戏剧则不然，无论写得多么出色，都要经过导演，演员，经过服装，舞美，音乐，在舞台上耍出几十个回合，经了观众的反应，改写，改写，改写。一部好的剧目至少要改写一年至几年。如此而言，任何关于剧本写作的书，都不是圣经，不能盲目照搬，其条条框框，皆经验之谈。但凡经验，乃局部经历的叠加，都有见树不见林的时候，故此可学习而不可信仰。一切要为我所用，随时准备打破格式，推陈出新。
但是有些基本原则还是要知道，犹如房子有柱有梁，要承重稳固。因了剧团要花许多钱，用许多人，用一两个月的宝贵时间，在你的剧本上排一部戏，就像房地产商根据你的图纸盖房子。剧本不好，劳民伤财至极。演员导演多年的训练，用来演您写的戏。观众花了许多钱，老老实实地坐在黑房子里，一动不动地坐上两个小时。这非常违反人的常态，也就要求您的剧目给观众以足够的享受，教他觉得这值得他的牺牲。在北京，观众要早早吃饭，不然就是饿了肚子，坐很远的车，找到你的剧场。忍受这所有的折磨，来看您的戏。您就必须要让观众享受，让他感觉所有的牺牲是值得的。而且，下次会做出更大的牺牲来看您的戏。
您的每一个字都会蚕食别人许多的血汗和金钱。每时每刻都要想，这个字值得吗？
剧本的内容：

1。人物：跟冲突有关的主要角色。
2。主题：关于什么？一定是关于一件值得的事情。
3。结构：故事在舞台上表现的整体设计。
4。冲突：戏剧的动力。
5。舞台布景：视觉内容
6。潜台词：角色的话要适可而止。
7。思想意识：你自己的观点和价值。
8。声音：作为剧作家，你自己特有的声音
在继续写下去之前，想要作几点说明：
其一，在国内看的剧目不多，但却看到些许问题。剧里面水分略大，加之剧本技巧不足，总叫人不耐烦，有些真真地浪费演员。
其二，偶然写出“戏剧不是艺术”的话，引起不同观点。这其实很好，硬币没有不同的两面，就一定是假的。如果你曾经为饭碗担忧过，就明白，戏剧其实是一种行业。就像餐饮是一种行业，旅行社是一种行业，IT是一种行业一样。要首先扎扎实实地当行业来作，才有艺术的沃土。
其三，自己觉得，剧本是文学里面最不需要“造诣”和教条的写作形式。看在戏剧里面作久了，有造诣的剧作家，写出东西来就难于深入现实，而生活里经验丰富的业余写手，有深入社会的感受和体会。稍稍懂得剧本的基本知识，就能写出动人的本子来。中国缺少的，就是这样的引人入胜而动人心弦的剧本。
于是早就有写点什么的欲望。原想翻译一本关于剧本写作的书，但每一本都大有自己不赞同或同中国实际有差距之处。于是就到处翻开来参考，夹杂自家的感觉和想法，胡乱的写出来。
——

在所有的元素中，我首推人物。因为戏剧与小说不同，小说是以文字面对读者，戏剧是以人物同观众交流。戏剧可以不要剧本，有了演员，有了观众，就有了戏。戏剧里面的人物，或可爱，或可恨，或令人讨厌，都要同观众不但有故事情节上的交流，同时还要有感性或是理性上的交流，更要让观众有所感觉，让观众没有什么感觉的角色就像小说里的废话。剧本里面，文字不是语言，剧作家要用人物来讲故事，人物才是剧本的真正语言。小说要用文字栩栩如生，详详细细地写出来，有着跃然纸上的生动。剧本则不然，要用舞台提示来暗示人物的内心，给演员留有充分的表演余地。剧本的对话要留余地，再留余地。美国有人做研究，发现小说家变成成功的剧作家很少，记者却很容易变成剧作家，因为记者懂得语言精练，懂得如何以简短的语言抓住读者，更懂得如何从小事里面大惊小怪地搞出悬念来。诗人也可以变成好的剧作，因为诗歌就要大留余地，多多地让读者意会而非言传。
用人物说话要练习，就有许多技巧。因为人们之间的交流不仅仅是语言，眼神，身体语言，道具，服装的运用，都是语言的范畴。这就要多观察，多练习，多读剧本（注意优秀剧本舞台指示 STAGE DIRECTION 的写法）。更重要的是在日常生活中留意人们交流的细节。
我认为戏剧里面感性的交流更丰富，更细腻，更真实。许多观众看戏，不是为了寻找真理，或哭，或笑，或喜或忧，观众需要更多的是感觉。
如若把人物作为语言，作为通过故事来同观众作感性和理性的交流的语言，每一个人物的过去的历史，现在的状况都要有一个详细的构思。甚至他喜欢吃什

么，喝什么酒，为什么晚上开着灯睡觉。。。凡是根剧情有直接或间接关系的人物特点都要想清楚。这个人物要先在你的脑子里活起来，你知道他要是跟你一起吃饭会怎么吃，他要是遇到了要小钱的会怎么做。。。当你能够通过他的历史看到他的内心，甚至觉着他是你自己的一部分的时候，你才能够用这个人物做语言，在舞台上表现你的感情，思想和哲理。不这样作，你就会把人物写成一根柴火棍，没有潜台词，不能让观众产生共鸣，节奏就会慢得令人不可忍耐。当你能变成每一个人物的心灵，把自己的一部分融化进这个人物中，你的人物在舞台上就会活灵活现，有血有肉，就能表达你所要表达的一切。这样的语言比诗歌，比音乐，比绘画都生动，都更能揭示深远的意境，更能够让观众得到远远比文字丰富的感觉和思想。
我一下子喜欢上了戏剧，就因为舞台的表现能力，无其他的文学艺术形式可以比美。
——
主题：
总的感觉，中国作家的主题概念还是比较西方高上一层。西方许多娱乐剧目的主题内容不是很深刻，却在民间小剧场很受观众欢迎。
看了一些百老汇的历史，发现许多非常“火”的剧目都同现实的阴暗面有紧密联系，而且同当时的社会背景有关系。有关黑人，同性恋等主题的成功剧目，都同当时的社会背景有关系。这些剧目都是揭示现实，同时走在现实的前面，揭示出深刻的哲理，给人以启迪。
演剧总是表现深入的主题，总是企图揭示人性，社会，政治的深刻哲理，总是探索人类认知的边缘，并将我们对宗教，哲学，生命和死亡的思考推向更深的层次。虽然并非所有的剧本都有宏大的主题，但至少也要表现作者感觉重要的主题。影视则不然，影视只要是一个事件接着一个事件发生，讲出一个故事来娱乐观众，也就可以了。
演剧的剧本在西方历来是文学的一部分，诺贝尔奖，普斯策奖都有演剧这一项，而没有电影剧本奖。就说明演剧历来就是同小说，诗歌，散文等其他文学形式并驾齐驱。其实演剧作为视觉，听觉，语言--“多媒体”的文学艺术形式，更加通俗流行，也就对社会有更深远的影响力。
结构：
每每读剧本，都要回过头来，一幕幕看作者的故事结构设计。这又是戏剧同其他文学形式非常不同的一点。戏剧的时间-空间有很强的限制，演剧一般要演两个小时，小小的舞台，只可能换有限的场景。不但如此，坐在剧院里的观众，完全不同于躺在沙发上喝着茶悠闲地拿着小说的读者。他们不但更加挑剔，更多疑心，而且注意力很容易分散。文字上看来很戏剧化的故事，到了舞台上就显得平淡无奇。这是小说改编演剧失败的原因之一。
这就要求剧作家要根据故事作出强有力的结构设计来。
现代的观众由于受了影视的影响，更加需要戏剧的动量，需要剧作家用故事说话，而不是直接地说教，更加需要自然主义的含蓄。所以现代剧作家就要懂得如何裁剪一个故事，不但要让故事适合于舞台的身躯，而且更要企图用故事的结构，故事在时间-空间里的波澜起伏，含蓄和直白，冲突和协商来表现故事的感性和理性深度。主题思想要在整体结构的框架里面建立。
戏剧的故事是演出来的，所以整个故事要从演员的视角来写，每一个演员是树

不是林，但作者其实并不是真正地变成这个角色，无限制地随机运动。这个角色其实是作者的语言，用来建筑整体的思想和故事。小说可以在任何一个章节来描述大的方向和思想，随意地议论或讲故事，可以超越时间和空间的限制，穿插不同时间和地点的故事。自然主义的戏剧里，演员不能随便议论自己视角之外的观点，不能讲出自己不可能知道的过去和未来，只能按照角色的狭隘和局限来表演。如此就给演剧故事的结构增加了巨大的责任和负担，如何用故事的整体结构来表现思想含蓄意境，同时又能使观众聚精会神地在座位上一动不动，就成了剧作家一生的追求。
结构里面最重要的是开头和结尾。
写剧本的时候，不能忘了观众，不能忘了导演和演员，也不能忘了剧院。
演剧开始的时候，面对的是陌生的观众。观众的态度是怀疑大于信仰，冷漠大于热情。如何写剧本的开始，就是一件很难的事情。有的剧作家采取徐徐渐进的方式，慢慢用故事的悬念温暖观众，有的剧本是突如其来地震撼观众。。。。方式千变万化，你可以发明无数种开始，选择你认为最佳的方式。但必须记住观众。
演剧是跟观众面对面地交流，而且是有一定距离的面对面交流。这种距离没有站在面前的亲近的感觉，也没有远远看去，形似美好的想象。当过老师，上过讲台的人很懂得这样的心理。有的老师在第一堂课，故意走下讲台，跟学生接近，来减轻这一种距离和陌生感，有的老师喜欢用笑话打破僵局，我曾经喜欢用问题来溶解这种冷冻的开始。演剧没有这样的奢侈。小剧院里可以这样做，演员走到观众席，跟观众近距离交流。但是一般的大剧院都不允许这样做。演剧的故事开始就有了远比小说更多的义务。
美国剧作家 NEIL SIMON 根据其多年的经验，就说在写喜剧时，开始不要极力搞笑。他的喜剧总是开始不好笑，越来越幽默。就是因为观众有一个同演员熟悉的过程。有的剧作家拼命想在开始抓住观众，就用浑身解数来加引人的因素，大多时候却是适得其反。我写《魅力》是用了序幕的屠杀场景，一下子把观众掷入一个震惊的悬念，导演又用了舞蹈来渲染气氛，这样就冲淡了观众的陌生感。但这样的开始增加了观众的紧张情绪，难以培养亲切的感觉。我其实更喜欢那种平淡，却有悬念，表现人物关系，潜台词丰盛的慢慢开始。比如《晚安，妈妈》。
但切记住，不要以任何名人的话语为教条。剧院里就像是一个世界，什么样的事情都有可能。我在百老汇看过一个单人剧。演员一出场就用惟妙惟肖的老女人的体态表演，一下子就叫全场观众发笑，顿时消除了陌生的感觉。
所以从哪一个角度开始，怎么表现你的故事，是要花一番很大的心血。这个开始的主要目标是抓住观众，同观众产生交流，尽快取消陌生的感觉，同时要给你的故事的中间和结尾作出最佳的铺垫。有的剧看了结尾就感到开头的巧妙。戏剧故事的内容是文学，需要讲故事的天才，而结构却是技巧，可以学到。经验丰富的剧作家可以把一个非常平淡的故事编织得引人入胜。
——
剧本写作技巧

<<序言>>

作小说和写作剧本是两码事。
要想写好剧本，就必须懂得剧本的基本知识和理论，搞明白电影的规律！
简单来说，要写好一个故事，首先要构思好你的故事走向，人物关系，情节高潮，主题思想等　　美国好莱坞有一套编剧规律：即开端、设置矛盾、解决矛盾、再设置矛盾，直至结局。中国也有自己的编剧规律：起、承、转、合。

态度 (attitude)

写故事最重要的是对故事的态度，不同的态度会产生不同的效果。举一个简单的例子，同样是写一个青楼女子的故事，如果作者是以一个淫秽、色情的态度去写，故事自然集中于男女之间欢爱的部份。相反，如果作者是以一个同情、尊重的态度去写，故事便会集中于描写青楼女子被迫卖身，身不由己的可怜、无奈……

主题 (Theme)

在下笔写故事之前，你必须要问自己：你要讲一个怎样的故事？是朋友之间的友情(如电影午夜牛朗-midnight cow boy) ，男女之间的爱情(铁达尼号-Titanic)，外星人入侵地球的故事(天煞地球反击战)，还是一个控诉战争的故事(杀戮战场-platon) 等。这就是主题。

主题必须十分明确、贯撤、毫不怀疑。你不能写一套战争片段，一时就怀疑战争，一时就歌颂战争。主题有如一支指南针，它会引导你创作故事，和贯穿故事中的枝节。而最重要的是它能避免你在写作中偏离主道。试举一例，清朝皇帝雍正在野史是一个杀弟、杀父夺位，强奸弟弟妻子的禽兽。但在雍正皇朝(早期亚视播出的电视剧)作者笔下的雍正，却是一个好皇帝。因为作者的主题是要写一个好皇帝，所以在故事中只会见到雍正撤夜不眠批奏章、视察农民、减税、推行德政等场面，并没有杀弟、杀父等场面。

所以，一套成功的剧本是要让观众看完后，清楚明白作者想表达的思想和主题。

创造角色冲突 (character conflict)

角色冲突是吸引观众的不二法门。这包括故事角色和角色之间的冲突，角色和他自身价值观的冲突等。

创造角色冲突的方法：

方法一： Potogonist Vs Antogonist

故事里的人物想做一些事，但有一股力量抗衡他，这就是 Potogonist /Antogonist

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：https://d.book118.com/238022143067006074