

# 漫画课程中脚本创作的分类特点和规律及其在高校思政教育中的作用

于涛<sup>1,2</sup> 佟佳翰<sup>2</sup>

(1 东华理工大学分析测试研究中心 江西南昌 330013

2 东华理工大学核科学与工程学院 江西南昌 330013)

**摘要:** 漫画脚本创作是基于“课程思政”理念的基础性教育环节。在漫画课程教学中,漫画的脚本创作是需要优先了解、掌握、分析并理解的教学过程。漫画脚本的创作是漫画的“神”,好的脚本才有好的故事,才能吸引读者。漫画故事要向前发展,要能够引人入胜、感动读者,需要具备“流动性”、“连续性”和“节奏性”,以保证故事发展的推动力、故事脉络的向心力的和故事情节的张弛力。

**关键词:** 漫画脚本; 高校; 课程思政; 脚本分类

[中图分类号]G642

现代漫画(漫画,comics)不同于一般意义的讽刺漫画,是近代特别是现代以来重要的思想启蒙、文化传播、休闲娱乐工具和全新的艺术表现形式[1],甚至对国民经济也产生不可忽视的影响[2]。漫画、动画在婴幼儿、少年儿童的教育过程中的不可替代的作用和影响被有意或无意地轻视。一旦放任和轻忽有关工作,对少年儿童成长和身心健康是不利的和十分有害的[3]。

作为青少年喜闻乐见、在高校具有很强传播力和影响力的选修课程,漫画课在大学生思想政治教育体系中占有十分重要的地位,是重要的思政教育平台[4]。同时,在漫画课程中,脚本创作又占有基础、优先和最为重要的位置。

## 1. 漫画脚本创作是基于“课程思政”理念的基础性教育环节

“课程思政”理念要求将思想政治元素融入教育教学各环节,将思想政治教育内化为课程应当具备的自然属性,将思政教育效果外化为课程的专业教育成果。

1.1 漫画脚本是漫画“剧本的剧本”。漫画脚本是带有文学性质的漫画前期的故事框架和相应的简略的故事画面设定。漫画脚本的主要作用,一是固定了故事创作的脉络,为故事整体搭好文字和绘画框架;二是为前期的绘画和后期的制作提供时时的参考依据;三是为整体故事的创作提供篇幅、制作手段和制作成本等的参考,是“剧本的剧本”。

1.2 漫画脚本天然带有“课程思政”的元素。脚本创作是漫画前期创作的最重要的部分,是引领和建构整个故事发展的最重要的工作,其创作特点类似于小说或剧本,带有鲜明的价值取向和时代特征,因此具备了思政教育的各种元素。

1.3 漫画脚本创作之于漫画课程“课程思政”的特点。首先是其创作的简要性,为融入思政元素提供了便利;其次是其创作的自由性,作者可在思维可及范围内自由发挥想象力;再次是创作的可视性,对读者更具吸引力,为思政工作开展提供了更好的平台。

2. 漫画脚本的分类是分类实施“课程思政”的理论性环节  
漫画脚本的创作是漫画的“神”,漫画脚本的分类不仅决定了漫画的性质和制作规律,也对不同思政元素的融入起到了决定性作用。脚本的创作要依据个人喜好而定,确定擅长的题材[5]。

### 2.1 科幻题材——最常见的类型

科幻题材需要作者充分发挥想象力,构建故事发生的特定

空。由于其具有极大的自由度,容易为作者的创作提供相对广阔的挥洒空间。美国的英雄式漫画多为科幻题材,如超人、蝙蝠侠、蜘蛛侠等。日本的如手冢治虫的《铁臂阿童木》,鸟山明的《龙珠》,石森章太郎的《蒙面骑士》,安彦良和的《金星战记》,桂正和的《电影少女》等。

科幻故事总离不开高科技、太空、星际殖民、外星生物等。

### 2.2 魔幻题材——与科幻一线之隔

魔幻题材更加自由,跳出了科学定律和科学思维的束缚。当然魔幻故事也并不是漫无边际,也有一定历史人文背景。主要的背景有希腊神话、北欧神话、佛教(密宗)、道教、基督教、伊斯兰教等。

美国的很多科幻作品也可划入魔幻行列,如《Xman》等。最熟悉的魔幻作品当属车田正美的《圣斗士》,以希腊神话为背景,典型代表还有Clamp的《圣传》,以密宗为背景。中国的魔幻故事本来就不少,如《西游记》、《倩女幽魂》,胡蓉的《白秋练》也属此列。

### 2.3 技击(动作)题材——男生的最爱

漫画总是要有动作来表达人物的内心和能力的,也要由动作来定格场面。因此以格斗为主题的漫画情节就更容易把握。技击漫画在香港最为繁盛,绝大多数的港派漫画都是动作漫画,受此影响,香港的电影也正是如此。黄玉郎的《龙虎门》、马荣成的《风云》、刘定坚的《刀剑笑》都是代表。日本的技击漫画也很多,如原哲夫的《北斗神拳》、岸本齐史的《火影忍者》、尾田荣一郎的《航海王》等。武侠故事是中国特有的,因此成为了漫画作者们常用的题材。

技击漫画总离不开高深的武功、暴烈的打斗、四方的侠客、烈酒和美女。

### 2.4 少女漫画——女生的特权

绝大多数女生画画的原动力都是少女漫画,表达了女生的向往和追求。日本的少女漫画较多,五内直子的《美少女战士》、Clamp的《少女情怀》、五十岚优美子的《小甜甜》等。中国的少女漫画作者较少,知名的有胡蓉、游素兰等。

美丽的鲜花、华丽的服饰、唯美的造型、帅气的男生和理想化的情节都是少女漫画的必要条件。

### 2.5 爱情题材——永恒的主题

其实每种题材都涉及爱情,这里只是单纯的将其狭义化。这种

题材几乎完全以爱情为主线,其他元素如动作、科幻等很少涉入,多是以现实生活、校园生活为背景。这类漫画也大都可划入少女漫画之列。

情感的纠葛、温馨的对白、感人的情节、浪漫的结局是它的特点。

#### 2.6 体育题材——体育爱好者的偏爱

体育题材的漫画给人以启示,催人奋进,有利于团结互助。日本的体育漫画最多,如井上雄彦的《篮球飞人》,还有《足球小将》、《排球女将》(石森章太郎)等。

体育题材漫画的主要元素是成长的历程、团队的协作、扣人心弦的比赛、催人奋进的结局。

#### 2.7 动物题材——动物的世界

动物题材的漫画较少,但却十分特别,凭借其独有的故事和广泛的受众在漫画领域占有一席之地,如《森林大帝》、《狮子王》等。人性化的动物、拥抱自然的情感,唯美的享受是动物漫画的特点。

此外,还有一些漫画题材因其特殊性、非广泛性没有被列入上述分类,但其存在是一种不可忽视的现象,反映了社会发展和人们欣赏的多样化需求,如创造了吉尼斯世界纪录的超长漫画《乌龙派出所》等。

### 3. 漫画脚本创作的特点是贯穿“课程思政”始终的方向性环节

漫画故事要向前发展,要能够引人入胜、感动读者,需要具备“流动性”、“连续性”和“节奏性”,以保证故事发展的推动力、故事脉络的向心力的和故事情节的张弛力[6]。

#### 3.1 漫画脚本的“流动性”

漫画及其脚本的流动性,是指制造可以推动故事发展的“势能差”,即可以推动读者阅读心理的种种悬念。一是制造各种差距、压力、矛盾等,使情节得以产生张力、冲击力。二是制造情节、人物性格、故事结构的不完整,使读者产生要求补充完整的心理。

#### 3.2 漫画脚本的“连续性”

连续性是指脚本在文学层面和艺术层面的连贯性和一致性。首先,连续性体现在故事发展的时间上,即使采用了倒叙、插入、不连贯等的手法,故事也总能进行很好地拼接和理顺。其次,连续性文学层次上主要体现在对白、旁白和插入的解说等。再次,连续性在艺术层次上主要体现在画面的设定、风格、进展的连贯性和一致性上。

#### 3.3 漫画脚本的“节奏性”

节奏性是指脚本在文学层面的情节安排,要做到在时间连贯的同时张弛有度,避免平铺直叙,避免烧“白开水”。同时,在艺术层面,节奏性主要是指镜头的运用和画面的分割,对重要的、主要的画面和情节要着重突出和仔细描绘。

### 4. 漫画脚本创作的一般规律是“课程思政”实践性的体现

漫画脚本创作与电影剧本或一般的商业性文学作品一样,是有创作的规律或者说是“套路”的。这一“八股式”的“套路”主要分为几个模块:主角、朋友、对手、矛盾和主要环节(碰撞),而故事的发展主线通常被确定为主角在朋友的帮助下打败对手、解决矛盾,不断推进的主要环节(碰撞)是解决矛盾的终极方法。

#### 4.1 脚本中的“张力”设计推动了故事跌宕发展

日本漫画家菅本顺一曾指出,漫画脚本的套路可以很“八股”,如上述的几个模块。主角都存在很多的缺点或缺陷。相反的,反面角色则往往拥有很强大的实力和很迷人的外表[7]。正是这种落差造成了故事的张力,使脚本具有了“流动性”。

#### 4.2 漫画脚本创作的一般规律为脚本创作指明了方向

漫画脚本的创作原则要符合漫画自身的规律,一是漫画脚本实际是一种特殊的配有画面设定的电影脚本,二是漫画脚本创作可以遵循一定的规律性“套路”,三是漫画脚本的创作应该兼顾文学与美术两个层面,文本应以预想中的画面效果为参照。

在具体的创作流程上,首先是文学的、剧本的形式,其次是对漫画的镜头理解,再次是做好人物和场景的初期设定,第四是将脚本以漫画的形式展现出来。

在脚本的篇幅上,短篇立意是最重要的,强调主题;中篇强调故事的整体性,主题与情节并重;长篇则更注重商业性。

最好的脚本应该是自成一家,用作者的心去打动读者。

### 5. 小结

漫画选修课在高校选修课“课程思政”体系中占有重要位置,漫画脚本制作是“课程思政”理念在漫画课程中的最为重要、最为具体的体现。正确认识脚本创作的意义,明晰脚本的分类,把握脚本创作的特点和规律,对于强化脚本创作、强化漫画选修课教学、强化高校“课程思政”体系,具有十分重要的意义。

深刻理解和把握漫画脚本创作的特点和规律,对于以正确的立场、观点和方法,创作出思想积极向上、符合漫画发展规律、读者喜闻乐见的优秀作品具有重要指导意义。

#### 参考文献:

- [1]张雅妮. 文化传播视域下当代日本动漫探微[J]. 文化学刊, 2020, (10): 125-130.
  - [2]于涛. 从美日新漫画发展看中国漫画发展中的基础、措施与平台[J]. 东华理工大学学报(社会科学版), 2017, 36 (4): 341-345.
  - [3]陈博. 日本动漫产业的发展历程及其特点[J]. 日本学论坛, 2008, 189 (3): 79-83.
  - [4]付梦远. 浅谈故事漫画的创作与研究[J]. 城市地理, 2014, (16): 234.
  - [5]刘常虹, 毕泗庆. 发扬本土原创漫画特色的新研究[J]. 美术教育研究, 2014, (11): 106-107.
  - [6]石虹. 漫画故事分镜设计教学方法探析[J]. 美术教育研究, 2012, (13): 134-136.
  - [7]菅本顺一. 创作漫画故事技法[M]. 接力出版社, 1999.
- 课题: 江西省高等学校教学改革研究课题 (JXJG-21-6-11), 江西省学位与研究生教育教学改革项目 (yjsjg1202107), 东华理工大学教学改革研究课题 (DHJG-20-32), 东华理工大学教育科学规划课题(20XYB07)
- \*作者简介: 于涛(1979.3——), 男, 汉族, 吉林白城人, 副教授, 博士, 主要从事漫画公选课及环境放射化学的教学科研工作。E-mail: tyu@ccut.edu.cn.