**程序员眼中的电影叙事手法**

其实这件事情我一直很想说，但是一直都没空。

好吧，我承认是自己懒，什么“没空”，分明是借口。

我一直很想说一说我眼里的电影。之前有很多朋友推荐电影给我看。说是推荐，自然是朋友心目中拿得出手的“好片”，即使不是广受好评，也至少给人留下过深刻的印象。但是有意思的事情就在这里，别人觉得好看的电影，在我看来却常常令人失望，无论如何也对不起朋友的赞赏在我心中撩起的期待。当一部电影希望以叙事的方式博取观众喝彩的时候，这种落差就显得尤其明显。其中的原因，大概是因为一些让别人感到眼前一亮的叙事手法，在我的日常中，实在是稀松平常，以致于对这种小把戏已经提不起太多的兴趣。

电影的动人之处在我眼中分为三层：

1. 故事情节。一个好的故事本身就是宝贵的，就像《海上钢琴师》里面开头的那段旁白：假如你有一个好的故事，故事又有人听，你就不会真正完蛋。这句话在电影的开头说出来，就有一种不知天高地厚的傲气，还好电影本身就是这句话最好的诠释。当然，故事的背后，是思想，不能让人思考的电影，在观众起身离开影院的一刻，就已经被人遗忘。
2. 叙事手法。假如你没有一个好的故事，那么叙事的方式也许可以救票房一命。比如你有一个烂到发臭的好莱坞剧本，说的是一个大英雄拯救世界的故事，你一贴出电影海报，在IMDb.com上写出电影简介，恭喜你，豆瓣的烂片排行榜已经自动给你留了一个位子。不过如果能把说这故事的方式改一改，兴许还能有个比较高的评分。呵呵，我说的是《源代码》。
3. 情感共鸣。假如你没有一个好的故事剧本，又没有一个好的叙事手法，最明智的办法是不要去欺骗投资人和观众，回家洗洗睡吧，做人要有底线（《太极》？）。当然如果一定要拍，还有一招可以用的就是与观众的情感共鸣。这就好像给你一堆照片，里面有凤姐、春哥、曾哥、龚琳娜和你的初恋。客观地论长相，其实都是0~3分。但是如果真让我评个等级，对不起，当年心爱的那个她，10分。

说正经的，我要说的是第二层，叙事手法。（我的意思是，假如你要批评我，不要扯第一和第三层。）这么做的原因是，作为一个程序员，我也把自己当作一个说故事的人。传统上，故事的叙述对象是CPU。和导演相比，的确有那么一点契合。一个电影在每秒钟内一般向观众播放24个画面，每个画面叫做一帧。一帧就好像一段程序对CPU发送的一条指令。观众在不断地接受新的帧，程序也在不断向CPU发送指令。