

Save the Cat!®

The Last Book
on Screenwriting
That You'll Ever Need

Overloaded acts and black holes
The eternally light act three
Stripping it down to its primal

Double mumbo jumbo / Logline
First cards first / Promise of the premise
Structure / The pope in the pool

电影编剧指南

救猫咪

Monster in the house / The golden fleece
Dude with a problem / Buddy love/Whydunit
Rites of Passage / Institutionalized / Superhero

The primal urge / Beat Sheet
Dark night of the soul
Structure / The pope in the pool

Blake Snyder

(美) 布莱克·斯奈德

著

孟影

译

浙江文艺出版社
Zhejiang Literature & Art Publishing House

Contents 目录

[Title Page 扉页](#)

[Introduction 序言](#)

[Chapter 01 它讲的是什么？](#)

[Chapter 02 给我相同的东西.....但要不一样！](#)

[Chapter 03 讲的是这样一个人，他.....](#)

[Chapter 04 来构建节拍吧！](#)

[Chapter 05 演示板：助你打造完美剧本](#)

[Chapter 06 剧本创作的不变法则](#)

[Chapter 07 这电影出了什么问题？](#)

[Chapter 08 终于可以淡入了](#)

[Appendix 附录](#)

[Acknowledgements 鸣谢](#)

[About the Author 关于作者](#)

Title Page 扉页

电影编剧指南

救猫咪

Save the Cat!®

The Last Book
on Screenwriting
That You'll Ever Need

Blake Snyder

〔美〕布莱克·斯奈德——著 孟影——译

浙江文艺出版社
Zhejiang Literature & Art Publishing House

图书在版编目 (CIP) 数据

救猫咪：电影编剧指南 / (美) 布莱克·斯奈德著 ; 孟影译. -- 杭州 : 浙江文艺出版社, 2021.1

ISBN 978-7-5339-6336-1

I . ①救... II . ①布... ②孟... III . ①电影编剧—创作方法—指南 IV . ①I053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2020)第260974号

SAVE THE CAT!: THE LAST BOOK ON SCREENWRITING THAT
YOU'LL EVER NEED

BY BLAKE SNYDER

Copyright: © 2005 BY BLAKE SNYDER, REPRINTED WITH
PERMISSION BY MICHAEL

WIESE PRODUCTIONS WWW.MWP.COM

This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS
Through BIG APPLE AGENCY, INC., LABUAN, MALAYSIA.

Simplified Chinese edition copyright:

2021 Guomai Culture and Media Co. Ltd

All rights reserved.

救猫咪：电影编剧指南

[美] 布莱克·斯奈德 著

孟影 译

责任编辑 金荣良

装帧设计 broussaille 私制

出版发行 浙江文艺出版社

地址 杭州市体育场路347号 邮编 310006

网址 www.zjwycbs.cn

经销 浙江省新华书店集团有限公司 果麦文化传媒股份有限公司

印刷 北京盛通印刷股份有限公司

开本 710毫米×960毫米 1/16

字数 165千字

印张 14.5

印数 1-11,500

版次 2021年1月第1版

印次 2021年1月第1次印刷

书号 ISBN 978-7-5339-6336-1

定价 49.80元

版权所有 侵权必究

果麦文化 出品

Introduction

序言

又是一本编剧书？！

我敢肯定你们很多人都是这样想的。

在某种程度上，你们是对的，市面上已经有很多优秀的编剧理论书了。如果你想追溯源头的话，去看悉德·菲尔德，他是开创这一切、教会所有人的大师。

此外还有一些很不错的书和课程，很多我都拿来作参考了。

我还推崇约瑟夫·坎贝尔（Joseph Campbell）的作品。他的《千面英雄》（*The Hero with a Thousand Faces*）至今仍是讲叙事讲得最好的书。

我当然也中意罗伯特·麦基（Robert McKee），他讲课讲得实在精彩，就像约翰·豪斯曼（John Houseman）在《力争上游》（*The Paper Case*）里演的那个教授。如果你是个有抱负的编剧，至少要去听一次他的讲座。讲得太好了，绝对不容错过。

最后，如果你是看了很多电影，尤其是看了很多烂片之后觉得“我也能行！”的那类人，你肯定觉得自己根本不需要编剧书的指导。

那么为什么要看我这本书呢？

为什么是现在？

为什么我能说出些在别的地方听不到的东西，来让你的剧本有所改

观呢？

首先，我从来没见过哪本编剧书是“说人话”的。作为一个娱乐行业内部的专业人士，我从8岁起就给我父亲的节目配音，所以我习惯用通俗的口语来谈工作。而那些书都太学术、太枯燥了！他们对待电影的态度过于敬畏（不就是电影而已嘛！），我觉得这是一种阻碍。如果有一本教你写剧本的书是用编剧们和电影公司高管们日常使用的通俗语言写的，难道不好吗？

其次，我这话不是在针对谁，但我觉得在教别人写剧本之前，是不是应该自己先写出能卖掉的剧本啊？而在这个领域，我觉得自己很有资格。我已经写了20年剧本，靠卖剧本挣了几百万美元。我卖掉过很多让电影公司争相竞价的高概念原创剧本，甚至有一些还拍出来了。

史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）、迈克尔·埃斯纳（Michael Eisner）、杰弗里·卡森伯格（Jeffrey Katzenberg）、保罗·马斯兰斯基（Paul Maslansky）、大卫·珀马特（David Permut）、大卫·科什纳（David Kirschner）、乔·伟赞（Joe Wizan）、托德·布莱克（Todd Black）、克雷格·鲍姆嘉腾（Craig Baumgarten）、伊万·雷特曼（Ivan Reitman）和约翰·兰迪斯（John Landis）都给我做过剧本方面的指导。我还从其他很多人那里取过经（没有刚才提到的那些人那么有名，但同样有才华）。我掌握的是一套编剧们在工作中都在用的、都喜欢的技巧，而且我们的剧本就是建立在这之上的。

再次，如果编剧书的作者以前就用这些技巧指导过别人，并帮助对方成功卖出了剧本，这算不算是个加分项？

这说的也是我。

我多年来一直在跟其他编剧合作，我指导过的一些学生后来成了业内最成功的编剧。在我的帮助下，他们越写越好。这是因为我的方法是实用的，是建立在剧作基础之上的——最重要的是，它是有效的。

最后，我觉得如果一本编剧书能告诉你，你的剧本有多大概率能卖掉，那不是很好吗？各种讲座和编剧培训班数不胜数，但它们似乎都在鼓励一些不该鼓励的东西。我不知道你怎么想，反正我觉得挺残酷的。他们净给人提一些“追随你的心！”“坚持自己的远见！”这样的建议。如

果你是在接受心理治疗，那可以听一听。我呢？我只想提高自己成功的概率。人生短暂，我可不想被误导，以为把圣安路易斯的生平或自己某年在夏令营里的亲身经历写成剧本就能大卖。

所以，为什么我又写了一本编剧书呢？因为我看过的其他编剧书都没有说到点子上，也没有给读者提供可以帮助他们获得成功的工具。最重要的是，那些书通常都是在为作者自己服务，而不是为读者服务。我并不想以教授剧本写作为生，我只是想把我掌握的知识传递下去。另外，我也准备好回馈社会了。我有过很多次突破，也曾向大师学艺，现在轮到我把这些都告诉你们了。

我写这本书还有一个原因，就是现在拍出来的电影，有很多都缺乏剧作基础。好莱坞有很多人已经把剧作的规则抛到脑后了，他们觉得只要电影公司肯大笔投资，就不需要再去遵守什么规则了。

说实话，这太让我受不了了！

在我写这本书期间，有一种现象让我很担忧，然而从商业的角度来看这是一种很聪明的做法。我说的就是首周票房策略。电影公司花大钱拍一部电影，上映前吹得天花乱坠，然后在超过3000家影院大规模开画，靠首周末的高票房收回成本。哪怕第二周的票房就因为口碑差而暴跌七八成，又有谁在意呢？

这个趋势困扰我的地方是，他们竟然在明星片酬、特效、宣传和市场营销上花了那么多钱。而这些钱本该花在更合适的地方，如果他们能花4美元买点纸和笔，按照剧作规则好好地写剧本，那电影的质量就会更好。

就拿《古墓丽影2》（*Lara Croft 2*）^[1]来举例子吧。他们在这部片子上可花了不少钱，而且到现在也没想明白为什么票房会失利。他们想不通，为什么他们瞄准的男性观众群体不愿意走进影院来看呢？但我一点也不惊讶。这部片子问题出在哪儿？到底是哪个环节跑偏了？对我来说答案太简单了：我不喜欢劳拉这个角色。我为什么要喜欢她？她冷冰冰的，毫无幽默感。这在游戏和漫画那种独来独往的世界里是可以的，但无法把我拉进电影院。拍这部电影的人觉得你会喜欢她的“酷”。这种电影里的“人物塑造”就是：“她开着一辆很酷的车。”竟然有人觉得这样

就能创作出一个成功的主角了。

各位，我不关心有多“酷”，反正这样是行不通的。

为什么？

因为一个故事想要吸引观众，最重要的就是得让观众喜欢上那个即将与我们一起踏上旅途的人。

这就引出了我们这本书的书名：救猫咪！

救什么玩意儿？

我把它叫作“救猫咪”场景。现在的电影不再拍这种桥段了，但它能起到一种很基础的作用。在主角出场的时候，他必须做点什么事——比如救一只猫咪——这个举动不仅定义了他是谁，同时也让我们，也就是观众，喜欢上了这个人。

在惊悚片《午夜惊情》（*Sea of Love*）里，阿尔·帕西诺（Al Pacino）演一个警察。第一场戏是他正在执行一次诱捕行动。违反假释条例的犯人们被骗来参加纽约扬基队的见面会，结果来了以后发现阿尔带着警队等着抓他们，所以阿尔很“酷”——能想出这样一个诱捕计划是挺酷的。但他走出去的时候做了一件好事。他看到另一个犯人带着他的儿子姗姗来迟。看到这对父子时，阿尔向那个爸爸亮了亮警徽，对方马上明白了，点点头离去。他放这个人走是因为对方带着年幼的孩子，但阿尔也并非是完全的菩萨心肠，他对爸爸说了一句很酷的台词：“回头再抓你……”我不知道你怎么想，反正我喜欢上他了。现在无论他带着我往哪儿走我都愿意去。不仅如此，我还希望看到他赢。这一切都是因为阿尔和那个爸爸之间的短短几秒钟的互动。

你能想象吗？如果《古墓丽影2》的主创能花4美元好好地写一个救猫咪场景，而不是花250万美元给安吉丽娜·朱莉（Angelina Jolie）打造新型乳胶制服，他们的影片可能会好很多。

这就是为什么这本书叫《救猫咪》，它象征着我想传达给你的剧作基础理念，而对于业内人士来说，它象征着剧本创作的不变法则。这些都是我和我的创作伙伴在好莱坞摸爬滚打这么多年学到的东西。

我们（希望你未来也可以）所处的这个行业，就是要努力向大公司推销我们的创意，卖个好价钱，然后吸引到尽可能多的观众。我们想火，如果火到能拍续集的话更好！如果不愿意拼尽全力，干吗要来玩这个游戏？虽然我也热爱独立电影，但我还是想在大公司的舞台上表演。所以，这本书主要是写给那些想抓住主流电影市场的人看的。

这些剧作法则和我的剧作经验都不是凭空冒出来的，而是从我的搭档们那里学来的，我要把这本书献给他们：霍华德·勃肯斯（Howard Burkons）、吉姆·哈金（Jim Haggin）、科尔比·卡尔（Colby Carr）、麦克·切达（Mike Cheda）、崔西·杰克逊（Tracey Jackson），以及谢尔顿·布尔（Sheldon Bull）。还有一些人也教会了我很多东西，我的事业多亏了他们，我的经纪人们——我深爱的希拉里·韦恩（Hilary Wayne）、安迪·科恩（Andy Cohen），还有其他很多人。我的学生和网友也给了我很多灵感，他们有的是独立电影的狂热爱好者，有的一身傲气地跑来向我提出质疑，那是只有年轻人才具有的洞察力，给我带来了全新的思考角度。

如果我刚才举的“救猫咪”的例子让你有兴趣学习更多技巧，那我们就开始吧。因为这样的基础性技巧还有很多，而且都有用。

每一次都有用。

我希望你能学会、使用，甚至打破这些法则。当你的电影面世时，希望它能大卖，也希望到时候你能把你的经验继续传递给更多人。

[1]本片全名为Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life。

Chapter 01

它讲的是什么呢？

我们都有过这样的经历.....

周六晚上。

你和朋友们决定去看一场电影。

其中一人被推选出来念报纸上的“正在上映”，其他人则负责倾听和做决定。如果你是一个有抱负的原创编剧，那么你即将学到非常重要的一课。

如果你曾有过这种荣幸，被推举出来给朋友们念上映片单，那么祝贺你，现在你已经具有“推销”一部电影的经验了——就像职业编剧那样。同时，你也跟职业编剧面临着同样的问题。是的，这部电影是乔治·克鲁尼（George Clooney）主演的；没错，里面有超赞的特效；当然，伊伯特和罗帕^[2]两人都给它点了赞。

但它讲的是什么呢？

不需要太多时间，你立刻就能意识到自己是否能回答这个问题。如果从海报和片名中看不出这部电影讲的是什么呢，你要怎么来描述它呢？通常的结果是，你站在那里捏着报纸，说的话却没一句跟这部电影讲的是什么呢沾边。你只能说那些你听来的消息，《人物》（*People*）杂志上写的介绍，或者干巴巴地复述电影主演在《大卫·莱特曼秀》

（*Letterman show*）里透露的剧情。这样无力的解释最终很可能导致一个结果——你的朋友们会说出所有电影创作者都最害怕的那句话：“还有其他片子可以看吗？”

这都是因为你回答不了一个简单的问题：“它讲的是什么？”

“它讲的是什么”就是问题的实质。“它讲的是什么”就是电影的核心。能把“它讲的是什么”给描述好，就是关键所在。

让我们把镜头切到：周一早晨的好莱坞。

周末的战果已经出炉，某部影片遭遇惨烈票房失利的消息正挂在《综艺》杂志的头版上。另一部影片则出人意料地大卖，震惊了所有人，它的制作者们正在打电话跟别人说：“我就知道能火！我早告诉过你了！”而对这个行业的其他人来说，工作流程再一次重新开始了：

- > 制片人和编剧在某位电影公司高管的办公室里，正准备推销他们的“绝妙创意”。

- > 经纪人正在电话里描述她代理的一个剧本，她周末刚刚读完，非常喜欢！

- > 电影公司高管正在跟市场部门开会，给他们即将上映的暑期大片制定海报设计方案。

这个城市里的每一个人，无论是处在买方还是卖方的位置上，他们所思考的，跟周六晚上你的朋友们所问的是同一个问题：“它讲的是什么？”

而如果他们回答不了，他们就完了。

如果你觉得这听起来很残酷，如果你无法相信好莱坞根本不在乎“故事”或电影创作者的艺术眼光，相信我，实际情况只会更糟。因为就像你拿着报纸给朋友们介绍上映影片一样，争夺我们注意力的竞争已经非常激烈了。

我们有电影、电视、广播、互联网、音乐、三百个有线电视频道、杂志，还有体育比赛。事实上，在任何一个周末，哪怕是一个狂热影迷，也只有大约三十秒的时间来决定要看什么。而那些不是狂热影迷的观众呢？你要怎样在争夺他们注意力的竞赛中脱颖而出，怎样与他们沟

通呢？

人们拥有的选择太多了。所以，电影公司想降低做选择的难度。这就是为什么他们要拍那么多的续集和翻拍，并将其称为“预售电影”。准备好吧，你将会看到更多这类影片的。

预售电影（**pre-sold franchise**）^[3]，指的是很多观众已经“买账”的东西。这样一来，“它讲的是什么”就没那么重要了，因为大部分人已经多少有点了解了。最近的这类例子包括《警界双雄》（*Starsky & Hutch*）、《绿巨人》（*Hulk*）和《生化危机》（*Resident Evil*），它们分别改编自电视剧、漫画和游戏，而且每一个都自带粉丝基础。还有一大堆的续集电影：《怪物史瑞克2》（*Shrek 2*）、《蜘蛛侠2》（*Spider-Man 2*）、《碟中谍3》（*Mission: Impossible III*）、《十二罗汉》（*Ocean's Twelve*）。并不是因为好莱坞的创意已经枯竭了，而是决策者们不认为每周六拿着报纸选电影的你是真的想看一些新东西。一个是你不确定的东西，一个是你已经知道的东西，为什么要把10美元押在不确定的那个上面呢？

也许他们是对的。如果你连“它讲的是什么”都不知道，那为什么要冒这个险呢？

对于我们这些原创编剧来说，问题就在于我们手上并没有这种预售电影，也不可能有的，我们只有一台笔记本电脑和心中的梦想。那么，我们怎样才能想出一个既像《阿拉伯的劳伦斯》（*Lawrence of Arabia*）那样出色，又像《非常小特务3》（*Spy Kids 3-D:Game Over*）那样卖座的创意呢？其实是有方法的。但若想尝试这个方法，我要你先做一件大胆的事。我要你暂时忘掉一切跟你的剧本有关的东西，那些在你的想象中呼之欲出的酷炫场景，那些你想用的配乐，还有那些你相信会有兴趣来出演的明星——把所有这些都忘掉。

然后集中注意力写一句话。就一句。

因为如果你能更好、更快、更有创意地告诉我“它讲的是什么”，我就不会对你失去兴趣。顺便提一句，在你开始写剧本之前先做好这一步，还能帮你把故事写得更好。

[2]指美国著名影评类电视节目《在电影院》（*At the Movies*）的主持人罗杰·伊伯特（Roger Ebert）和理查德·罗帕（Richard Roeper）。

[3]国内影视行业通常称为“IP电影”。

让人抓狂的一句话故事

The Logline From Hell

我跟很多编剧打过交道，向我推销剧本的有行家也有业余爱好者。当他们一上来就开始讲剧情时，我都会问同一个问题：“你的一句话简介是什么？”奇怪的是，这往往是编剧们写剧本时最后才考虑的问题。相信我，我也有过那个阶段。你深深地沉浸在自己笔下的场景中，为自己埋下的《奥德赛》（*The Odyssey*）式主题兴奋不已。你把一切都构思得特别好，但你忘了一件很简单的事：你无法告诉我它讲的是什么。你无法在10分钟之内讲到故事的核心。

老弟，你搞砸了！

反正我是拒绝继续往下听的。

因为我知道这个编剧还没想清楚，没真正想清楚。因为一个好编剧，尤其是写原创剧本的编剧，必须考虑到流程里的每个人，从经纪人，到制片人，到电影公司高层，再到大众。你没有机会去“酝酿情绪”，那么你要如何引起陌生人的兴趣呢？

引起他们的兴趣就是你的首要任务。所以我会 在编剧开始“淡入”的时候打断他们，因为我知道，其他人也会这样做的。如果你不能用简短的一句话跟我讲清楚，那好吧老兄，我还有别的事要忙。除非你推销成功了，吸引了我，否则不要费劲去讲故事。

用好莱坞的说法，这叫作一句话故事（**logline**）或一句话简介（**one-line**）。一句话故事写得好还是不好其实很容易区分。如果我读到一个一句话故事时第一反应是“我怎么没想到这个？！”，那么，它就是写得好的。下面我随机选择几个剧本当例子，都是最近刚刚成交并且让我感到嫉妒的。它们都属于我专攻的类型——家庭喜剧，但我们能从中学到的东西却跨越了喜剧片、剧情片以及其他类型。这几个原创剧本全都卖出了六位数到七位数的好价钱：

一对新婚夫妇要在圣诞节这天跑遍双方父母的四个再婚家庭。

——《四个圣诞节》（*Four Christmases*）^[4]

一个新入职的员工去参加公司的周末集体度假，结果发现有人想杀他。

——《度假》（*The Retreat*）^[5]

一个谨小慎微的教师准备跟他深爱的女孩结婚，但偏偏未来的大舅子是个保护欲过剩的警察，要求他必须先跟自己来一趟地狱之旅！（请注意：“地狱之某某”这种说法总是能够增加喜剧色彩。）

——《佐州自救兄弟》（*Ride Along*）^[6]

信不信由你，但这些一句话故事都有共同点，除了回答“它讲的是什么”这个问题，它们还都包含了四个成功的要素。

哪四个要素呢？

让我们来仔细研究一下……让人抓狂的一句话故事！

^[4]又译《四喜临门》。

^[5]该片资料不详，可能有较大改动或未投拍发行。

^[6]影片中把男主的职业从教师改成了校园保安。

有没有反讽？

Isn't It Ironic

优秀的一句话故事必须具备的首要要素，最重要的要素，就是：反讽。我的好朋友兼前创作搭档科尔比·卡尔曾向我指出过这一点，他说得完全正确，而且不管是喜剧片还是剧情片都适用。

一个警察来洛杉矶探望与他两地分居的老婆，结果老婆上班的办公大楼被恐怖分子占领了。

——《虎胆龙威》（*Die Hard*）

一个商人爱上了他雇来假扮他女朋友的妓女。

——《漂亮女人》（*Pretty Woman*）[\[7\]](#)

我不知道你怎么想，反正我觉得这两个，一个剧情片的，一个浪漫爱情喜剧的，都很有反讽意味，而反讽能吸引我的注意。像我们这种天天琢磨一句话故事的人，喜欢称其为钩子（**the hook**），因为它的作用就是勾起你的兴趣。

我之前引用的那几个原创剧本之所以吸引人，是因为它们也具有同样的反讽意味。《四个圣诞节》那个例子里，本该一家人团聚的圣诞假期却变成了在四散各地的亲人之间不停奔波。对一个新员工来说，不仅没得到公司的热情欢迎，反而在“度假”期间生命受到了威胁，还有比这更意想不到（“反讽”的另一种表达方式）的吗？科尔比指出了这样一个事实，即优秀的一句话故事必须在情感上吸引人，就像一种你不得不去挠的瘙痒。

一句话故事就像书的封面，一个好的封面会让你想要立刻翻开它，看看里面有什么。你要从自己的故事中寻找反讽元素，并把它写进一句

话故事里，在这个过程中你可能会发现你根本没有反讽。如果没有的话，那么可能不只是你的一句话故事有问题，也许你的故事也有问题。也许是时候回过头去再想一想了。一定要让一句话故事里包含反讽，这是一个找出缺陷的好办法。或许，你目前还没有想出一个称得上好的电影剧本。

[7]又译《风月俏佳人》。

美妙的脑补画面

A Compelling Mental Picture

一个优秀的一句话故事必备的第二重要的要素是，能让你从中看到整部电影。好的一句话故事就像普鲁斯特^[8]的玛德琳蛋糕，会在你的大脑中绽放。你能从中看到这部电影，或至少看到它的潜力，而它所创造的脑补画面能让人产生更多期待。

我个人最喜欢制片人大卫·珀马特给《盲目的约会》（*Blind Date*）^[9]写的一句话故事：“她是个完美的女人——只要别喝醉。”我不知道你怎么想，但我能从中看到画面。我能看到一个美丽的女孩儿，接着，约会的情形急转直下，而跟她约会的男人则努力挽救，因为——她就是他命中注定的那个人！这一句话的简介引发了很多想象，甚至比在电影中实际看到的还要多，但那就是另一个话题了。重点是，出色的一句话故事除了吸引人，还要能让人产生更多期待。

在上面作为例子的那几个原创剧本中，我们甚至能看出每部电影的开头和结尾，不是吗？比如《佐州自救兄弟》，虽然我只读过它的一句话故事，但我觉得这部电影应该是发生在一个夜晚中的故事，就像《下班后》（*After Hours*）那样。这三个一句话故事都清楚地标示出了故事所发生的时间段：圣诞节，公司集体度假的周末，至于《佐州自救兄弟》，则是在一个夜晚。

此外，《佐州自救兄弟》还具有一种显而易见的喜剧冲突，即对立的双方要完成一个共同的目标。一个天真而胆小的教师被丢进了他的警察大舅子每天面对的犯罪世界里。这就是为什么“离水之鱼”（**fish-out-of-water**）的故事这么流行：一个特定类型的人物，被推进了一个完全超出他理解能力的世界里，你能看到这样一个故事所具有的潜力。就在那概述性的一句话里，绽放出了整个故事的可能性。

你的一句话故事能做到这一点吗？你拿给我的喜剧片或剧情片的概

述能让我尽情想象这个故事的走向吗？如果不能，你就还没写出合格的一句话故事。我要再说一遍：如果你写不出合格的一句话故事，也许你应该重新审视你的整部电影。

[8]马塞尔·普鲁斯特（**Marcel Proust**），20世纪法国作家，意识流文学的先驱与大师，代表作《追忆逝水年华》。

[9]《盲目的约会》（*Blind Date*），又译《相亲》。本片有三部同名电影，此处应指1987年由布莱克·爱德华兹执导、金·贝辛格和布鲁斯·威利斯主演的版本。

目标观众和拍摄成本

Audience and Cost

优秀的一句话故事还要具备一点——这对于吸引电影公司的买家非常重要——就是要能体现出这部电影是给谁看的，以及拍出来要花多少钱。

让我们以《四个圣诞节》为例。我敢说，这部影片瞄准的目标观众就是会去看《拜见岳父大人》（*Meet the Parents*）和《拜见岳父大人2》（*Meet The Fockers*）的那批人。这两部影片都是中等成本的四象限电影（**four-quadrant pictures**）^[10]，想要吸引到最大范围的潜在观众。从《四个圣诞节》的一句话故事中所具有的元素，我能看出编剧们的意图。他们想找两个20多岁的明星来吸引核心目标群体——年轻人。然后他们会选几个老年群体喜欢的明星来饰演父母的角色。我们能请到杰克·尼科尔森（Jack Nicholson），或者罗宾·威廉姆斯（Robin Williams），或者达斯汀·霍夫曼（Dustin Hoffman）吗？当然了！看看罗伯特·德尼罗（Robert De Niro）在《拜见岳父大人》里演得多棒！

我还能从一句话故事里看出来这部电影成本并不高。当然，里面也许会有一两场追车戏，或者圣诞树着火的场景（我猜的），但基本上这是一部街区喜剧，这样称呼是因为它的拍摄能在.....一个街区的范围内完成，很少需要剧组和演员“转场”到远处去，这样拍就比较便宜。如果我是一个电影公司高管，正在寻找一部大众向的、中等成本的（具体根据明星片酬浮动）圣诞档电影剧本，那这个一句话故事听起来正好完美符合我的要求。它能让我知道我要面对什么样的观众和什么样的成本。

把剧本寄过来吧！

显然，有人的确这样做了。

就一句话的描述，要提这么多要求，简直太烦了，不是吗？但这是必要的。

你的一句话故事里有没有包含这些信息呢？

[\[10\]](#)美国电影工业体系将电影观众划分为四个象限。第一象限：25岁以下男性。第二象限：25岁以下女性。第三象限：25岁以上男性。第四象限：25岁以上女性。四象限电影即受众覆盖全部四个象限的影片，相当于国内常说的“合家欢电影”。

绝杀的诗名

A Killer Title

最后，优秀的一句话故事必须配上合适的片名，这样才能产生绝妙的效果。实际上，片名和一句话故事就像一套组合拳，只要两者配合得够好，就肯定能征服我。正如出色的一句话故事里要有反讽，优秀的片名必须既有反讽，还要能浓缩影片的故事。这几年能让我记住的，并且至今仍然让我惊叹的一个优秀片名是《律政俏佳人》（*Legally Blonde*）。这部影片完全有可能被套上一些糟糕的名字——《芭比上哈佛》（*Barbie Goes to Harvard*）、《完全法学院》（*Totally Law School*）、《看似无脑》（*Airhead Apparent*），一想到这个我就觉得，要想出一个既能准确表述，又不会过于直白（**on the nose**）而显得愚蠢的片名，这本身就是一门艺术。我嫉妒这个片名。这是好事！

我认为史上最烂的片名（举这个例子是为了让你了解一下我的标准）是《为爱还是为钱》（*For Love or Money*）。光是我知道的，就有4部电影用过这个片名，其中一部是迈克尔·J. 福克斯（Michael J. Fox）主演的，而我不记得其中任何一部的剧情。你也许可以把至今拍摄的每一部影片都叫作《为爱还是为钱》，而且从技术上讲都不出错。这说明了过于宽泛的片名会显得多么平庸，正是这样含糊的片名，抹杀了你想要花10美元去看它的兴致。

然而，优秀的片名所要具备的一个关键要素，是要能作为整个故事的大标题。我还是拿《四个圣诞节》来举例。虽然它不是最好的，但也不差。它的确做到了优秀片名必须做到的一点，我要特别强调一下，因为让你明白这一点至关重要：

它说清了片子讲的是什么！

他们完全可以给这部影片起一个更模糊的名字，比如《耶诞日》（*Yuletide*）怎么样？这名字也是“圣诞节”的意思，对吧？但它没有指出

这部圣诞电影是关于什么的，没有说清它讲的是什么，即一对夫妻在圣诞节一天之内，跟四个地方的四个家庭分别过了四个圣诞节。如果没法通过“它讲的是什么”测试，那就说明这片名不是最好的，也就打不出漂亮的一句话故事组合拳。

我承认，我经常是先想到片名，然后才想出一个适合这个片名的故事。我跟别人合写并成功卖掉的剧本《核子家庭》（*Nuclear Family*）就是这样构思出来的。一开始我只想了个片名，接着我想到了一个具有反讽意味的反转。“核”在这个词组里本身指的是“爸爸、妈妈和孩子”这样一种核心式家庭结构，但与其这样解释，为什么不用它的另一个意思呢？也就是“放射性的”意思。所以一句话故事变成了：“关系疏离的一家人来到一个核废料填埋场露营，第二天早上醒来后每个人都拥有了超能力。”我的搭档吉姆·哈金帮助我完善了这个故事，并在一次竞标大战中以100万美元的价格把它卖给了斯皮尔伯格。

我们的片名和一句话故事符合上文所提到的所有要求：反讽，期待感，目标观众和拍摄成本（合家欢，有特效，没明星），而且清楚地说明了讲的是什么。

我现在依然很想看到这部电影被拍出来，希望有人听到我的呼声。

先别动笔

You and Your "What Is It"

所有优秀的编剧都喜欢钻牛角尖。

没错，我就这么说了。

但我表达的是好意！因为如果说有人能够理解编剧们偶尔显露出的自大，那就是我了。当编剧意味着，你会被夹在中间不断拉扯，一边是狂妄自大，一边是深深的不安，也许要经过好几年心理治疗你才能大声说出“我是个编剧”这句话。在我喜欢与之来往的原创编剧群体中，这种情况尤其明显。我们想出一个电影创意，开始“创作”，甚至能清晰地“看到”它，所以到我们开始写的时候，往往已经不能回头了。在写剧本的过程中，我们会钻进牛角尖，完全不管别人怎么说。但我建议你在开始所有这一切之前，先稍等一下。在埋头开始写“淡入”之前，你先花时间好好想想你的一句话故事、片名以及海报.....

甚至做一些市场调查。

你会问：市场调查是什么？

市场调查范例

A Test Marketing Example

我已经告诉过你，在想出绝杀的一句话故事和片名之前，先别急着动笔写剧本。我知道这样很痛苦，但这是值得的。我最近刚刚和一个编剧通过网络进行了合作。他没有一句话故事，虽然他的创意很好，或至少有一个不错的起点，但他的一句话故事太含糊了，吸引不了我。我让他从剧本的第一页（**page one**）开始改（几乎是完全重写一遍）。他咒骂，抱怨，但还是照做了。

他把他的故事、所有那些活灵活现的场景，以及反复出现的主题都先放在一边，开始写一句话故事——这是一项能抽干你灵魂的可怕工作。他试图写一个既符合他原本的故事，又能达到要求的一句话故事。但经过多次失败的尝试，他发现既要维持原来的故事，又要让一句话故事中包含反讽、目标观众和拍摄成本、期待感，以及绝杀的片名，根本是行不通的。当他最终放弃了对于这个故事的预想时——哇啦！一句话故事发生了变化了。

很快，他从买方那里得到的反馈有了起色。突然，第二次哇啦！——他的故事开始朝着符合一句话故事的方向改变。然后是第三次哇啦！——故事变得更好了！他原本的反讽得到了更好的强化，将其放进简练的一句话故事之后，冲突也显得更加强烈了。肯定是这样啊，否则一句话故事这个东西就没用了。人物变得更加鲜明，故事变得更加清晰，最终，一句话故事让实际的写作过程变得更容易了。

这个编剧发现，最棒的是这样能帮助各个环节的所有人省钱省事。你能想象到了后期制作阶段再修改一句话故事会是什么样吗？那就晚了。在让任何人花钱之前，只用纸、笔以及自己的智慧，他就替其他人做完了他们的工作。他不仅帮那个拿着报纸帮朋友们选电影的老弟降低了选择难度，而且还在他们走进电影院时，给他们奉上了一个更好的故事。这一切，都是因为他给他的项目写出了一个更好的“它讲的是什

么”。

对你的一句话故事进行街头调查还有一个好处，就是能让你体验一下全天候的推销。任何站着不动的人都是我的推销对象。我在星巴克一边排队一边推销，向朋友推销，也向陌生人推销。当讨论到我正在写的作品时，我总是实话实说，因为：

第一，我不怕有人会偷走我的创意（会有这种恐惧的人都是外行），而且.....

第二，跟别人一对一地聊你的电影，比让他们直接读剧本更能让你有所收获。

这就是我所说的“市场调查”。

当我要去向电影公司推销时，当我在给一部电影构思新的创意时，或者当我无法决定四五个创意中哪个最好时，我就去跟“路人们”聊天。我跟他们说话时会看着他们的眼睛，如果他们开始走神，或者目光飘忽，那我就失败了。我会明白我这次推销存在问题，所以我会确保下一次推销时我已经改正了之前被我忽略掉的问题，比如节奏太松散，或者某些元素令人困惑。

最重要的是，这样做很好玩。

典型的调研情景是这样的：

内 咖啡与茶饮品店 日落广场 日

店里的顾客形形色色，有明星，有“地狱天使”（Hell's Angels）俱乐部的机车骑士，还有散发着优越感的欧洲人在小口喝着冰摩卡。布莱克·斯奈德扫视人群，走向了一个看起来不大可能会殴打他的人。

【布莱克·斯奈德】嗨，你能帮我一个忙吗？

【陌生人】（怀疑的表情）什么事？我10分钟后要去上普拉提课了。

[布莱克·斯奈德]没问题，只要一会儿就好。我在构思一个电影创意，想问问你的看法。

[陌生人]（微笑着看了看手表）好吧.....

对于我来说，这是完美的开场，我在各种场合跟各个年龄层的人都重复这一套，范围遍及整个南加利福尼亚——但我会尽量去选择那些属于我这部电影的目标观众的人。

这样的市场调查不仅是一种认识别人的好办法，也是唯一能对你的作品进行判断的方法。如果一个“调查对象”正打算去别的地方，那他就是个完美人选。如果你能抓住他的注意力，如果你能留住他的注意力，如果他想继续听你把这个故事讲下去，那就说明你这个创意非常棒。

你建立整个剧本的基础，是你1972年在夏令营里的一段真实经历。然而从电脑前起身，走出去跟人们交谈之后你会发现，虽然那个故事对你来说非常有意义，但对于陌生人来说什么都不是。要抓住并留住陌生人的注意力，你必须想办法给他呈现一个既有吸引力又能让他觉得有意义的“它讲的是什麼”，否则你就只能浪费自己的时间。买电影票的观众里，陌生人比你的朋友多得多。所以不管在生活中鼓励你的是哪位朋友，你真正需要去打动的，是那些陌生人。

想要知道自己构思的东西怎么样，除了真正地走出去问别人，还有什么更好的办法吗？

高概念之“死” The "Death" of High Concept

上文中所提到的一切，都是围绕一个词展开的，这是一个被很多好莱坞人士痛恨的词：高概念（**high concept**）。杰弗里·卡森伯格和迈克尔·埃斯纳在他们执掌迪士尼的全盛时期，把这个词带火了。对他们来说，这个词的意思正是我们在讨论的话题——怎样让看电影变得更容易，并且他们还制作了一系列成功的高概念电影。你只需要看看单页（**one-sheet**）（这是海报的另一种叫法），就能知道《残酷的人们》（*Ruthless People*）、《残酷的命运》（*Outrageous Fortune*）、《贝弗利山奇遇记》（*Down and Out in Beverly Hills*）这几部影片“讲的是什么”。就像别的流行词汇一样，现在大家已经很少用高概念这个词来形容自己的作品了，“高概念之死”也已经被多次宣告。但正如我在本书中所要讨论的很多问题一样，我不关心当下流行什么，我更关心哪些东西有用，哪些是简单易懂的通行法则。

在我看来，思考“高概念”，思考“它讲的是什么”，是一种良好的礼貌和基本的礼节。这样做能让你站在消费者的角度看问题，这些人可都是花了不少钱来看你的电影的。不仅要付停车费，还要花钱请保姆替自己在家看孩子。还有，不要自欺欺人，即使是杰弗里·卡森伯格和迈克尔·埃斯纳那样聪明而有远见的人，也并非高概念的发明者，它从电影的初始时期就存在了。

回想一下普莱斯顿·斯特奇斯（Preston Sturges）在20世纪40年代拍的那些电影——《七月圣诞》（*Christmas in July*）、《战时丈夫》（*Hail the Conquering Hero*）、《淑女伊芙》（*Lady Eve*），甚至是《苏利文的旅行》（*Sullivan's Travels*）——都是高概念的创意，只靠一句话故事和海报就能把观众拉进电影院。

再回想一下阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock）拍的所有的惊悚片——《后窗》（*Rear Window*）、《西北偏北》（*North by*

Northwest)、《迷魂记》(*Vertigo*)和《惊魂记》(*Psycho*)。

单单是提起这些影片，真影迷都能回想起每一部的简介和海报。再看看这些影片的片名，每一个都说清了“它讲的是什么”，并且是以一种既不过于直白，也不愚蠢的方式（其实《惊魂记》是有点差的，但我们还是放过它吧——毕竟，这是希区柯克啊）。

重点是，如果有人对你的高概念创意出言不逊，你给他个微笑就行了，只要你心里清楚，更清晰、更有创意、更好地向潜在观众（不管这潜在观众是谁，或处在流程中的哪一个环节）呈现“它讲的是什么”，这一点永远不会过时。有些人觉得这是销售人员的事，不是电影创作者该干的活儿，我倒想看看这些人能不能想出比《律政俏佳人》更好的片名来。到了下一章你就会明白，我们现在才刚刚开始学习如何站在观众的角度思考。

而这正是我们大家都要努力的方向。

总结

Summary

你的脑筋是不是已经开始打结了？是不是头疼得不行了？不管这句话你是熟悉还是陌生，总之，“它讲的是什么”是我们写剧本的唯一起点。编剧，尤其是写原创剧本的编剧，必须考虑到下游的每一个人，从经纪人到制片人，再到拍板做决定的电影公司高管。这项工作的开端就是那个问题：“它讲的是什么？”

除了写出优秀的“它讲的是什么”，一部电影还应该清晰地表明它是关于什么的，是拍给谁看的。它的基调和潜力，角色的困境和角色的类型，这些都应该写得既容易理解，又吸引人。

为了写出更好的“它讲的是什么”，原创编剧必须能想出优秀的一句话简介或一句话故事，也就是用一两句抓人的话来告诉我们一切。想要成功，它必须满足4个基本要素：

1.反讽。它必须具有某种反讽意味，还要有情感共鸣——也就是一个戏剧性的情境，一种让你不得不挠的瘙痒。

2.美妙的脑补画面。当你听到这个一句话故事时，它要能在你的脑子里绽放。一整部电影都在你脑海里上演了，通常还要包括故事发生的时间范围。

3.目标观众和拍摄成本。它要能标定影片的基调、目标观众和成本范围，这样买家就能判断这部电影能不能赚到钱。

4.绝杀的片名。出色的一句话故事组合拳里必须包括优秀的片名，不仅要说明“它讲的是什么”，还要以一种聪明的方式说出来。

这就是所谓“高概念”的全部内容了，这个词专门用来指代那些简单易懂的电影。事实上，如今高概念的重要性比以往更高了，尤其是在现在电影发行已经国际化的情况下。美国国内票房曾一度占到电影总收益的60%，但这个比例现在已经下降到了40%。这意味着电影必须卖到国外去，要让世界各地的人都能理解——超过一半的市场如今都在美国以外了。所以虽然“高概念”这个词已经不流行了，但它依然是整个好莱坞都在寻找的电影类型。你得找到一个更快、更灵活的方式来提出高概念创意。

最后，这所有的一切都是为了吸引观众。所以请从电脑前面起身，去进行市场调查，向路人推销你的电影创意。任何人，只要愿意听你说话，你就向他推销，再根据具体情况适当调整。搞不好眼前这个面无表情的陌生人最后能给你提供一些很有价值的信息呢。

练习

Exercises

1.拿起报纸，向朋友推荐一下这周都有哪些电影在上映。你有没有办法来改进这些电影的一句话故事或海报？

2.如果你正在写一个剧本，或者已经写过一些了，那么给每个剧本写一个一句话故事，然后去说给陌生人听。通过这样的推销方式，你有没有发现你的一句话故事有了变化？这有没有给你提供一些可以用在剧本里的灵感？你的故事有没有随着推销的过程而发生改变？

3.拿起《电视指南》（*TV Guide*）杂志，翻到电影版，读一读上面的电影一句话故事。这些一句话故事和片名有没有说清楚它讲的是什么？在你看来，含糊的一句话故事跟电影的失败是否可以画上等号？“它讲的是什么”写得太糟糕，这是否在某种程度上导致了电影的失败？

4.如果你还没想出剧本创意，那么可以通过下面这6个游戏来快速激活你的电影创意技能：

游戏#1：搞笑版

选一部剧情片、惊悚片或恐怖片，把它改成喜剧片。举例：搞笑版《克莉丝汀魅力》（*Christine*）——一辆灵异的汽车毁了一个男孩的生活，而当这辆车开始提供恋爱咨询时，就变成了喜剧片。

游戏#2：严肃版

同样的，选一部喜剧片，把它改成剧情片。严肃版《动物屋》

（*Animal House*）——一桩大学校园里的作弊丑闻最终导向了《义海雄风》（*A Few Good Men*）那样的生死对决。

游戏#3：水土不服的**FBI**

这个方法喜剧片或剧情片都能用。想出5个电影里的**FBI**探员执行任务时从来没去过的地方。举例：“不许动！否则我就浇汁了！”——一个蠢蠢的**FBI**探员被派去普罗旺斯的烹饪学校当卧底。

游戏#4：_____学校

剧情片和喜剧片都能用。想出5种不寻常的学校、夏令营或培训班。举例：“贤妻学校”——有钱丈夫把他们的老婆送到这里，很快，老婆们开始反抗了。

游戏#5：大战！！！！

剧情片或喜剧片都能用。想出几组针锋相对的人物组合。举例：一家新开的按摩店引发了小镇上居民之间的对立，这时一个妓女和一个牧师坠入了爱河。

游戏#6：我的_____是连环杀手

剧情片或喜剧片都能用。想一个不寻常的人物、动物或其他会被疑神疑鬼者怀疑是杀人犯的东西。举例：“我的老板是连环杀手。”每次公司里出现尸体之后，主角都会被升职——凶手是他的老板吗？

如果你想到了一个非常好的关于家庭喜剧片的一句话故事，可以发到我的邮箱：bsnyder264@aol.com。我很乐意听那些很棒的故事，如果你觉得自己写得够棒的话。

Chapter 02

给我相同的东西.....但要不一样！

编剧日常所面临的难题，就是怎样避免俗套。

你可以接近俗套，可以绕着俗套起舞，可以奔向俗套，甚至几乎拥抱俗套。

但在最后关头，你必须掉转方向。

你必须来一个转折。

你心中会有有一个声音在说“没人会注意到的”。怎样对抗这个声音的诱惑，坚持制造转折，这是优秀编剧永远都要面对的挣扎。

这条原则是某一次开策划会时，一个叫山姆·古德温（Sam Goldwyn）的电影公司高管随口跟我说的：“给我相同的东西.....但要不一样！”

这是什么样的脑回路啊！

在创作的每一个方面（从创意，到角色们说话的方式，再到场景本身）都加入一些新意，这是我们每天都在做的事。但要想知道如何避免俗套，想弄明白自己即将落入哪一种窠臼，你得先对窠臼本身有所了解。你需要通过几百部电影的阅片量来掌握一套完备的知识，尤其是那些跟你的剧本类似的片子。

对想要进入电影行业的人来说，这话听起来可能有点吓人。但让我非常震惊的是，有太多进入这行的新人连引用他们自己专攻领域内的电影都做不到，更别提其他的电影了。

相信我，所有的业内高手都能做到这一点。

你去听一听斯皮尔伯格或马丁·斯科塞斯（Martin Scorsese）聊电影，他们不仅了解，还能引用几百部电影。我说的引用不是指“背诵台词”，而是指“分析解读”。电影是构造复杂的情感机器，就像由精密零件和齿轮组成的瑞士手表。你要能把它拆开，然后再装回去，甚至是在黑暗中，在睡梦里。只了解那些你喜欢的电影是不够的，只了解过去5年里的电影也是不够的。你得回溯影史，沿着不同电影类型的脉络，去了解影片之间奠基与继承的关系，以及艺术手法如何一步步向前发展。

这就引出了“类型”这个话题。

你即将开启成功剧本写作教程的下一步，那就是对你的创意进行归类。但你肯定会想：不！我的电影是全新的！跟大家以前看过的东西都不一样！我才不要把它放进某一种类型里！

抱歉，太晚了。

茫茫影海，总能找出一部或很多部跟你的创意相似的作品。相信我，你的电影必然属于某一种类型，而这种类型肯定有一些你需要了解的规则。因为想要打破俗套，想要拿出“相同的.....但又不一样”的东西，你必须先知道你的电影属于哪一种类型，知道如何制造转折，避免平铺直叙。如果你能做到这一点，那你卖掉剧本的可能性也就更高一些。顺便告诉你，好莱坞的每一个人都是这样做的。所以，别人都知道的知识，你有什么理由不学习一下呢？

它最像什么？ **What Is It... Most Like?**

现在你已经有了——一句话故事。

你也听从了我的建议，去外面向一些“受害者”推销了你的创意，然后根据他们的反馈进行了相应的调整。现在你的一句话故事简直棒得闪闪发光！你觉得这剧本肯定稳赢。

你已经准备好要打出“淡入”两个字了，对吗？

错。

我要把你拉回来，因为在你开始动笔之前，除了回答“它讲的是什

么”这个问题，我还想让你思考另一个问题，也就是“它最像什么”。
我再回到你和朋友们周六晚上选电影的那个例子。你给他们介绍了可以看的电影，他们也选了几部。现在，对于这个要花费他们10美元的东西，他们想再多做一些了解。好的，这是部喜剧片，然而哪一种喜剧片？

正是这种情况导致了在好莱坞总能听到那么多糟糕的电影推销。我承认，我曾经为了省事也这样做过，但我其实很讨厌这样，并且也不建议你这么做，因为这样的推销会被大家拿来嘲笑——的确很可笑。推销者会紧张地说：“这个片子是《X战警》（*X-Men*）和《炮弹飞车》

（*The Cannonball Run*）的结合体！”或“这个片子是发生在保龄球馆的《虎胆龙威》！”这种把两部或多部影片捏在一起的说法尤其令人讨厌。你想象一下，如果《希德姐妹帮》（*Heathers*）和《陆军野战医院》（*MASH*）结合到一块儿，那会是什么东西？被宠坏的青春少女入伍参军？一个医疗小队空降到高中校园里去拯救互相枪击的孩子？什么鬼？！很多去推销剧本的编剧都只是随便抓两部热门影片，然后寄希望于其中的一些元素会有人喜欢。

请注意：千万别用“轰动”这个词去形容这类好像疯狂科学实验一样的电影创意，《伊斯达》（*Ishtar*）和《天降神兵》（*Howard the Duck*）永远不可能结合到一起——举这个例子是想告诉你这种操作方法到底有多糟糕。

然而……我承认我也这样做过。

给你的电影进行归类是一个好主意，因为作为编剧，搞清楚自己在写一部什么类型的电影是非常重要的。在写剧本的过程中，你会因为很多原因迷失方向，而这个原因是最为常见的。我写剧本的时候，或者史蒂文·斯皮尔伯格写剧本的时候，都会参考其他同类型的影片，从中寻找该类型中剧情和人物的线索。这是司空见惯的事。因此，当你写着写着卡住了，或者在为正式动笔做准备时，你应该找一些跟你的剧本类似的电影进行“拉片”，搞清楚为什么某些特定的剧情元素很重要，以及它们为什么好或者不好，再想想你能把其中哪些俗套之处改得有新鲜感。

有10种电影类型，被证明是合适的起点。它们的意义就是作为起点——下一章我们将会讲到迈过起点之后该干什么。

给电影分类有点像玩斗地主，也就是凑顺子和对子，我希望我划分出来的这些电影类型每年都有新片加入进来。而且我认为史上所有的影片都可以在这10种故事类型中找到自己的所属。你也可以创造你自己的分类，或者在这10种类型的基础上再增加其他类别，但我希望最好没有这个必要。你肯定也会注意到，在我的类型表里并没有标准电影类型，比如浪漫爱情喜剧、史诗片、传记片，因为这些名字并不能告诉我这个故事讲了什么，而这却正是我需要知道的信息。

我划分的10种电影类别如下：

屋里有怪物——举例，《大白鲨》（*Jaws*）、《异形魔怪》（*Tremors*）、《异形》（*Alien*）、《驱魔人》（*The Exorcist*）、《致命诱惑》（*Fatal Attraction*）以及《战栗空间》（*Panic Room*）。

金羊毛——这种类型的最佳代表是《星球大战》（*Star Wars*）、《绿野仙踪》（*The Wizard of Oz*）、《落难见真情》（*Planes, Trains &*

Automobiles)、《回到未来》(*Back to the Future*)以及绝大多数“劫盗电影”(heist movies)。

愿望成真——这类电影有《大话王》(*Liar Liar*)、《冒牌天神》(*Bruce Almighty*)、《浪漫女人香》(*Love Potion No. 9*)、《辣妈辣妹》(*Freaky Friday*)^[11]、《飞天法宝》(*Flubber*)，以及我担当编剧的迪士尼热门儿童片《小鬼富翁》(*Blank Check*)。

陷入困境——这种电影类型的风格、基调和情感内涵比较广泛，从《悍将奇兵》(*Breakdown*)、《虎胆龙威》到《泰坦尼克号》(*Titanic*)、《辛德勒的名单》(*Schindler's List*)，都属于此类。

人生变迁——所有讲述生活转变的故事都属于这个类型，从《十全十美》(*10*)到《普通人》(*Ordinary People*)、《醉乡情断》(*Days of Wine and Roses*)。

伙伴情谊——除了警察搭档片(**cop buddy pictures**)、《阿呆与阿瓜》(*Dumb & Dumber*)以及《雨人》(*Rain Man*)这样的伙伴电影，所有的爱情故事也都属于这个类型！

推理调查——没人在意凶手是谁，凶手为什么要作案才是重点。这类影片有：《唐人街》(*Chinatown*)、《中国综合症》(*The China Syndrome*)、《刺杀肯尼迪》(*JFK*)和《局内人》(*The Insider*)。

傻瓜获胜——这是最古老的故事类型之一，包括《富贵逼人来了》(*Being There*)、《阿甘正传》(*Forrest Gump*)、《雾水总统》(*Dave*)、《大笨蛋》(*The Jerk*)、《莫扎特传》(*Amadeus*)以及卓别林(Charles Chaplin)、巴斯特·基顿(Buster Keaton)、哈罗德·劳埃德(Harold Lloyd)等默片大师的作品。

体制之下——跟字面意思一样，这个类型讲述的是群体故事：《动物屋》、《陆军野战医院》、《飞越疯人院》(*One Flew Over the Cuckoo's Nest*)，以及《美国丽人》(*American Beauty*)和《教父》(*The Godfather*)这样的家庭传奇。

超级英雄——除了你一下子就能想到的《超人》(*Superman*)和《蝙蝠侠》(*Batman*)之类的，这个类型还包括《惊情四百年》

（*Dracula*）、《弗兰肯斯坦》（*Frankenstein*），甚至《角斗士》（*Gladiator*）和《美丽心灵》（*A Beautiful Mind*）。

你是不是觉得挺晕？当我告诉你《辛德勒的名单》和《虎胆龙威》同属一种类型的时候，你是不是觉得我疯了？当我告诉你伙伴电影其实只是换了层皮的爱情故事时，你是不是觉得很可笑？很好！那我们就来更深入地探索“类型”这个美妙的世界吧。

[\[11\]](#)又译《疯狂星期五》。

屋里有怪物 Monster in the House

《大白鲨》、《驱魔人》和《异形》有什么共同之处？它们都属于“屋里有怪物”这个类型。这是一种历史悠久的故事类型，搞不好是人类历史上的第一个故事。它有两个要素：一个是怪物，一个是屋子。你把角色放进屋子里，而屋子里有个他们急需杀死的怪物，这时你就得到了一种非常原始的电影类型，原始到任何地方的任何人都能看懂。我喜欢用这句话来形容这类电影：“把这故事讲给一个穴居人，他也能听懂。”这并不是呆蠢，而是符合人类的原始（**primal**）本能。而且任何人都能理解那句简单而原始的指令：

别.....被.....吃掉！

这就是为什么这个类型中能诞生那么多在全球大卖的热门电影和电影系列。这类电影就算关掉声音，你也基本都能“看懂”。《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*）、《猛鬼街》（*A Nightmare On Elm Street*）、《13号星期五》（*Friday the 13th*）以及《惊声尖叫》（*Scream*）系列、《异形魔怪》及其续集，还有所有的鬼屋和灵异故事，都是这种类型的案例。甚至有些并不包含超自然元素的影片，比如《致命诱惑》（格伦·克洛斯的角色就相当于“怪物”），也可以划归到这个类型。而从《小魔星》（*Arachnophobia*）、《史前巨鳄》（*Lake Placid*）和《深海狂鲨》（*Deep Blue Sea*）这样的例子里，你能清楚地看到，如果你搞不清这种类型的规则，就会失败。

对我来说，这规则很简单。“屋子”必须是一个封闭空间：一个海边小镇、一艘太空船、一个养着恐龙的未来主义迪士尼乐园或者是一家人的房子。这个空间里必须发生过罪恶事件（通常是出于对钱或者性的贪婪），导致有一个超自然的怪物如同复仇天使一样，把那些犯下罪行的人杀掉，但放过那些悔悟的人。剩下的无非就是“逃跑和躲藏”了。而对于想在这个领域中有所突破的编剧来说，你要做的就是设计怪物和怪

物的超能力，以及吓唬人的方式上创造新意。

杰夫·丹尼尔斯（Jeff Daniels）和约翰·古德曼（John Goodman）主演的《小魔星》是这个类型中的一个反面教材。首先，怪物的设计很糟糕：小破蜘蛛。没有什么超自然力量，也不太吓人——毕竟一脚就能踩死。其次，没有封闭空间！片中的小镇居民任何时候都可以买张车票坐下一班长途汽车离开这个地方。

紧张感何在？

由于《小魔星》的创作者没有遵循“屋里有怪物”的规则，导致片子成了四不像。它到底是喜剧片还是剧情片？真的能吓到人吗？我能写整整一本书来讲“屋里有怪物”的规则，但用不着我来给你办专题影展，你可以自己去发掘该类型影片之间的差别。如果你写的恰好是这个类型的剧本，我建议你这样做。

我想说明一下，正如我们将要讨论的所有类型一样，这个类别并没有枯竭，重复一遍，没有！总会有办法拍出新意。但成功的前提是你能想到一些有新鲜感的变化，必须打破俗套，必须“拿出相同的东西……但要不一样！”那些认为“屋里有怪物”这个类型已经没有更多开垦空间的人，应该想想弥诺陶洛斯（Minotaur）的神话故事。优秀的怪物设计：一个牛头人。优秀的封闭空间设计：一个把被献祭者关进去送死的迷宫。有位古希腊的作家看完这个故事之后说：“完了，类型已死。我写不出比这个更好的故事了！”但他没料到，后来会有《致命诱惑》里顶着一头糟糕发型的格伦·克洛斯和一只煮熟的兔子。

金羊毛 The Golden Fleece

自古以来，人们围坐在篝火旁时最喜欢讲的就是追寻类的神话故事。如果你的剧本是一部“公路电影”，那你就必须了解一下“金羊毛”这个类型的规则。这个名字源自伊阿宋（Jason）和阿尔戈英雄

（Argonauts）的故事，而且讲的总是同一件事：一位英雄为了寻找某样东西而“踏上旅途”，并在旅途结束后找到了另一样东西——他自己。因此，《绿野仙踪》、《落难见真情》、《星球大战》、《哈啦上路》（*Road Trip*）以及《回到未来》基本上是同一部电影。

听起来很吓人，是吧？

正如任何故事中的转折一样，金羊毛故事的关键点就是英雄或英雄们一路上所遇到的人和事。由于这些事件都是独立的，所以看起来好像各不相关，但实际上一定是相关的。每一部金羊毛类电影的主题都是主角的内心成长，而那些对主角产生影响的事件就是情节。用这种方法，就能确保故事向前发展——一个好的金羊毛故事，关键不在于路途的远近，而在于主角一路上所发生的转变。而你要做的就是想办法让那些转折点对主角产生影响。

其实我也在跟我的搭档谢尔顿·布尔一起写一个金羊毛类型的故事。我们自然也围绕这个类型的电影进行了很多讨论。因为我们写的是一部喜剧片，所以我们看了《落难见真情》，还讨论了《雨人》、《哈啦上路》甚至是《动物屋》里的人物转变。不管你信不信，这样做是为了更好地把控我们自己的故事。我们这故事讲的是有个小孩被军校以不公正的理由开除了，结果他回家后发现……他父母没跟他打招呼就搬走了！基本上算是“公路版”的《小鬼当家》（*Home Alone*）。（抱歉，我这坏习惯又来了）我们所进行的调整并不是针对冒险旅途本身（我觉得这部分很搞笑），而是每一个事件对我们的小主角产生了怎样的影响。在很多方面，冒险过程其实无关紧要，不管主角经历了什么有趣的桥段

（**set pieces**），这些事件都必须成为他成长的转折点。我们常常回顾《奥德赛》、《格列佛游记》（*Gulliver's Travel*）以及历史上其他经典的旅途故事，它们的成功之处都并非途中的事件，而是主角通过这些事件逐渐认清了自己。

所有的劫盗电影也都属于这个类型。一个人或一群人想要完成某种要求、任务或得到“城堡里的宝藏”，都属于金羊毛的范畴，也要遵循同样的规则。常常是到了最后，任务本身退居其次，主角的自我发现上升到首要地位。《十一罗汉》（*Ocean's Eleven*）、《十二金刚》（*The Dirty Dozen*）和《豪勇七蛟龙》（*The Magnificent Seven*）已经证明，比起劫盗行动中所产生的意义，剧情的转折反而没那么重要了。

愿望成真 Out of the Bottle

“我真希望能有我自己的钱！”这句台词来自普莱斯顿·沃特斯，他是儿童电影《小鬼富翁》里的主角，而这个剧本正是科尔比·卡尔与我合写的，并成功卖给了迪士尼。实际上，普莱斯顿很快就拥有了他自己的钱——准确地说，是100万美元，他准备开开心心地挥霍一番。

这种心愿得以实现的故事非常常见，因为这是人类心理中很重要的一部分。“我真希望我有一个什么什么”，这大概是人类自诞生以来最常挂在嘴边的一句祈祷了。“假如怎么怎么样”这类故事只要讲得好，只要能满足人们美梦成真的幻想，那它就是一个出色的、原始的、连穴居人都能理解的故事。因此，这类故事才会那么多，那么受欢迎。

热门喜剧《冒牌天神》就是一个案例。实际上，灵活度极强的金·凯瑞（Jim Carrey）还演过另一部同属愿望成真类型的经典影片——《变相怪杰》（*The Mask*）。能让主角拥有魔力的并不一定非得是上帝，也可以是其他东西——比如《变相怪杰》里的面具，或迪士尼的《鬼马神仙车》（*The Love Bug*）里那辆名叫“赫比”的神奇大众汽车，或像桑德拉·布洛克（Sandra Bullock）主演的《浪漫女人香》那样，发明一种能让异性与你坠入情网的药水，又或者像罗宾·威廉姆斯主演的《飞天法宝》里那块神奇的橡皮泥，拯救了主角的教师事业。

“愿望成真”^[12]这个字眼应该能让你想到这样一幅画面：一个精灵被从瓶子里召唤出来，替他的主人实现愿望。但在这个类型里，魔法的存在并不是必需的。在《小鬼富翁》里，普莱斯顿得到100万美元就不是靠魔法。这当然是一种大胆的尝试，科尔比和我想让它看起来更真实。但这都不重要，不管是神力、运气还是某种魔法物品，它们的作用都是一样的。总之就是出于某种原因，通常是因为我们喜欢这个主角，认为这是他或她应得的，于是他们的心愿就实现了，生活开始发生改变。

“愿望成真”的对立面，但其实基本同属一类的，就是“受到诅咒”，也就是“因果报应”的故事。另一部金·凯瑞主演的影片《大话王》就是个很好的例子（嗯，有没有发现这是一种模式？有些演员总是特别适合演某一类角色）。同样的设定，同样的作用——一个小男孩许下生日愿望，希望他那满嘴谎话的律师老爸不能再撒谎，只能说真话，结果愿望真的实现了！突然之间金·凯瑞一句谎话也说不出来了，而这一天他正好需要靠撒谎来打赢一场重要的官司。想要生存的话，他就必须改变自己的方式，必须成长，而在这个过程中，他也收获了他一直最想要的东西：来自妻子和儿子的尊重。

另一个受到诅咒的故事是《辣妈辣妹》，朱迪·福斯特（Jodie Foster）演的老版和琳赛·洛翰（Lindsay Lohan）演的新版都是。还有更多例子，比如史蒂夫·马丁（Steve Martin）演的《衰鬼上错身》（*All of Me*）和比尔·默瑞（Bill Murray）演的《土拨鼠之日》（*Groundhog Day*）。

“愿望成真”类的规则就是：如果这是一个实现愿望的故事，那主角必须是一个被周围人欺压的灰姑娘型人物，因此我们会很希望有个人，或有什么东西能够给他带来一点点幸福。然而，另一条规则，也是符合人性本质的一条规则却是：其实我们并不想看到任何人，哪怕是最落魄的角色，能一直当赢家。最终，主角必须明白，魔法并不是一切，像观众一样当个普通人才是最好的。因为我们心里清楚，这种事永远不会发生在自己身上。所以整个故事必须要能让人得到教训，结尾的设计要有良好的寓意。

但如果是一个因果报应的故事，那就要反向操作了。主角得是一个非常欠扁的人，但他身上必须有一些值得挽救的地方。这种变体写起来更难一些，你必须在开头就设置一个主角“救猫咪”的桥段，这样我们就会知道虽然这个人是个混蛋，但还是可以挽救一下的。因此在故事中，主角要能通过魔法（虽然是诅咒）有所收获，并最终获得胜利。

[12]out of the bottle，直译为“精灵现身”。

陷入困境 **Dude with a Problem**

这个类型的定义能用一句话来概括：“一个普通人发现自己陷入了不普通的处境当中。”你仔细想想就会发现，这又是一个我们自我想象时最常见也最原始的情形。我们都觉得自己是普通人，所以我们会从一开始就被这类故事的主角吸引并产生共鸣。从“在这普通的一天”开头，却能展开不普通的故事——我老婆上班的大楼被梳着马尾辫的恐怖分子占领了（《虎胆龙威》）；纳粹开始屠杀我的犹太朋友（《辛德勒的名单》）；一个来自未来的机器人（说话还带外国口音！）告诉我，他要杀了我和我未出生的孩子[《终结者》（*The Terminator*）]；我们乘坐的邮轮撞上了冰山，开始下沉，但没有足够的救生艇让所有人逃生（《泰坦尼克号》）。

这些，我的朋友们，就是困境，严重的、原始的困境。

那么你一个普通人该怎么去应对呢？

这个类型跟“屋里有怪物”一样，也有两个非常简单的要素：一个人，指的是像我们一样的普通人；一个困境，要想走出这个困境，主角这个普通人必须先战胜自我。从这个简单的组合中，能生发出无限的组合混搭。主角越平庸，挑战就越艰难，《悍将奇兵》这样的影片就证明了这一点。

在《悍将奇兵》里，库尔特·拉塞尔（Kurt Russell）既没有什么超能力或特殊本领，也没有受过警察培训。啥都没有。但他和《虎胆龙威》里的布鲁斯·威利斯（Bruce Willis）一样，心怀着一种所有普通男人都能理解的信念：我要救我深爱的老婆！不论主角本身的能力如何，这类故事好看与否都取决于困境与主角之间的差距对比。秘诀就是：反派越坏，主角就显得越英勇。所以反派要尽可能地坏。牢记这一点！困境越严重，主角克服起来就越艰难。不管反派是谁，主角最后都凭借自

己的意志、个性和头脑战胜了力量远胜于他的反派阵营。

人生变迁 Rites of Passage

还记得你的青春期是怎样尴尬度过的吗？你喜欢的那个漂亮姑娘，却连你的存在都不知道。还记得你的40岁生日派对吗？你丈夫向你提出了离婚。这些痛苦的人生转变总能引起我们的共鸣，因为我们多多少少都有过一些这样的经历。成长阵痛的故事之所以打动人，是因为那正好是我们人生中最敏感的时期，是我们生而为人必经之路，也能让一个故事更加出彩、深刻甚至搞笑。[想想《十全十美》里达德利·摩尔（Dudley Moore）的故事，难道不是影史上最搞笑的中年危机吗？]但不管是剧情片还是喜剧片，“人生变迁”故事都是同一种类型，有着相同的规则。

所有的电影讲的都是改变，因此，如果简单地说人生变迁类故事就是记录一种改变，那就搞错重点了。虽然的确是在讲述痛苦和折磨，但其来源通常是一种外在力量：生活。当然，我们所做的选择决定了结果，但攻击我们的“怪兽”通常是看不到的、不明确的，或因为难以名状而使得我们无从下手。《失去的周末》（*The Lost Weekend*）、《醉乡情断》、桑德拉·布洛克主演的《28天》（*28 Days*）以及梅格·瑞安（Meg Ryan）主演的《当男人爱上女人》（*When a Man Loves a Woman*），这些故事的主人公都有吸毒或酗酒的问题。与之类似，青春期、中年危机、老年处境、分手，还有“悲痛”型故事（比如《普通人》那样遭受了所爱之人去世的打击），它们也都有一个共同点：所有人都“知道是怎么回事”，只有主角除外。解决问题的唯一方式就是让主角亲自去经历一番。

本质上，不管是喜剧化还是戏剧化的处理，都是在“怪兽”偷偷地靠近了困境中的主角后，来讲主角怎样慢慢意识到那个“怪兽”究竟是谁，或者是什么东西。到头来，这类故事其实就是在讲“放弃”，通过向那些比我们更强大的力量屈服来获得胜利，最终的落点是接受我们自身的人性。这些故事的寓意也都是相同的：这就是生活！^[13]（这又是一部布

莱克·爱德华兹的电影！《十全十美》、《醉乡情断》也都是他的作品，看来布莱克·爱德华兹很喜欢也很擅长拍这个类型的片子。）

如果你的电影创意也是一个“人生变迁”的故事，那你应该去看看这些片子。正如伊丽莎白·库伯勒-罗斯（Elisabeth Kübler-Ross）在《下一站，天堂》（*On Death and Dying*）这本书里总结出的人们接受死亡的几个阶段，“人生变迁”的故事结构就是主角面对他既不能掌控也无法理解的自然力量时，虽然心有愤恨但只能一步步接受的过程。当主角最终能够微笑面对的时候，他就胜利了。

[13]原文为“*That's Life!*”，除直接含义外还是一部电影的片名，中译为《生之乐章》。

伙伴情谊 Buddy Love

我觉得“伙伴故事”这种经典类型是电影时代（**movie age**）的产物。虽然历史上也有一些伟大的伙伴故事（比如《堂吉诃德》），但直到电影时代来临之后，它才作为一种故事类型真正地发展起来了。我认为，伙伴电影的发明者应该是一个编剧，他发现他的主角缺少互动对象。虚构类作品中有大量的空间可以进行内心独白或心理描写，于是这个编剧突然想到，“如果”有一个人，可以跟他的主角一起讨论故事里一些重要的问题，会怎么样呢？由此，经典的“伙伴电影”就诞生了，从劳莱与哈台（Laurel and Hardy）、鲍勃·霍普与宾·克罗斯比（Bob Hope and Bing Crosby）到《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*），再到《反斗智多星》（*Wayne's World*）及其续集，它已然成为一种主流电影类型。两个男人对话的片子有《48小时》（*48 Hours*），两个女孩儿对话的片子有《末路狂花》（*Thelma & Louise*），两条鱼对话的片子有《海底总动员》（*Finding Nemo*）——这些片子都很成功，因为“我和我最好的朋友”这种故事总能让人产生共鸣，而且都很有人情味，全世界通行。你把这些故事讲给穴居人听，他和他的好朋友都能听懂。

伙伴电影的成功秘诀就在于它其实是爱情故事的一种伪装形式。同样的，所有的爱情故事也只是具有潜在性关系的伙伴电影。《育婴奇谭》（*Bringing Up Baby*）、《帕特和麦克》（*Pat and Mike*）、《小姑娘居处》（*Woman of the Year*）、《贴身情人》（*Two Weeks Notice*）、《十日拍拖手册》（*How to Lose a Guy in 10 Days*），从类型上来说，它们都只是更精致复杂一些的“劳莱与哈台”，只不过把两个伙伴中的一个人换成了女性而已。不管是剧情片还是喜剧片，不管有没有性关系，这些影片的规则是一样的。一开始这对“伙伴”要互相憎恨对方（如果不这样的话，两个人之间还有什么可演的？），但通过两人共同经历的旅程，得出了一个事实，那就是他们需要对方。他们俩在本质上是一个圆的两半。但意识到这一点却导致两人之间发生了更多的冲突，谁受得了

自己离开某人就不行的状态啊？

其次，这类故事在快到结尾时都要有一个“全部抛开”的段落（第四章我们会详细讲到）：争吵，分手，解脱！但实际上并不会这样。这一切只是因为，他们无法接受自己离开对方后就过不好这个事实。只有双双放下自我，他们才能获胜。而当影片落幕时，他们也的确是这样做

的。

以《雨人》为例，通常伙伴中的一人是故事的主角，他身上发生了全部的或绝大多数的转变[汤姆·克鲁斯（Tom Cruise）的角色]，而另一个人只起到催化剂的作用，只有很少的或根本没有改变（达斯汀·霍夫曼的角色）。我参与过很多关于这种人物转变的讨论，归根结底其实就是一个问题：这到底是谁的故事？《致命武器》（*Lethal Weapon*）在一定程度上也是这样，这是丹尼·格洛弗（Danny Glover）的故事，梅尔·吉布森（Mel Gibson）的作用只是促成前者的改变。虽然梅尔·吉布森最后没自杀，但我们最关心的不是他，而是丹尼·格洛弗的转变。在这类“催化剂”式伙伴/爱情故事里，都有一个“存在”进入主角的生活，对他产生影响，然后再离开。这是伙伴/爱情故事这个大类下面的一个子类，也是需要你牢记的重要知识。很多“男孩与他的狗”这类故事也与之相似，包括《外星人E.T.》（*E.T.*）。

如果你正在写一部伙伴电影或一个爱情故事，无论是剧情片还是喜剧片，你都必须了解这类电影的情节结构。拿一堆这类电影放进DVD播放器里看一看，你就会惊奇地发现，它们之间有多么相似。这属于剽窃吗？桑德拉·布洛克是不是在抄袭凯瑟琳·赫本（Katherine Hepburn）？加里·格兰特（Cary Grant）的后代应不应该控告休·格兰特（Hugh Grant）侵犯版权？当然不是，这只是一种好的故事模式罢了。它们有着同样的节奏是有原因的。

原因就是这样的总能成功。

推理调查 Whydunit^[14]

我们都知道人心险恶，会有贪婪，会有谋杀。这一切的背后，都隐藏着潜伏在暗处的作恶者。但“是谁”远远没有“为什么”来得有趣。跟金羊毛不同，优秀的“推理调查”类故事讲的不是主角的转变，而是让观众在“罪案”发生之后，发现一些他们以前觉得不可能存在的人性阴暗面。比如《公民凯恩》（*Citizen Kane*）就是一部经典的“推理调查”类电影，它的故事是在挖掘人心的最深处，发现一些意想不到的、黑暗的并且通常令人反感的東西，同时回答了那个问题：为什么？

《唐人街》或许是史上最好的“推理调查”类电影，也是优秀电影剧作的教科书式范本。它是那种能反复看无数次的电影，而且每看一遍你的理解都会更加深入和细微。它的成功之处跟所有经典的“推理调查”类电影共通。从《中国综合症》、《总统班底》（*All the President's Men*）、《刺杀肯尼迪》到《神秘河》（*Mystic River*），所有的探案故事或社会剧，都揭露了人性黑暗的一面，带领我们走进见不得光的阴影之中。规则很简单，观众其实就是破案的侦探，虽然银幕上的角色在替我们追查线索，但最终筛查信息的还是我们自己，被查到的东西深深震惊的也是我们自己。

如果你的电影讲的也是这种发现过程，那就去看看那些优秀的“推理调查”类作品。要注意银幕上的主角是如何代表了我们的视角，并且搞清楚为什么探究人性的阴暗面往往也是探究我们自己，就像莫里茨·科内利斯·埃舍尔^[15]的那幅描绘一群爬行动物首尾相连的画。一部优秀的“推理调查”类电影所做的其实就是——把X光机器转向我们自身，问：“我们有这么邪恶吗？”

^[14]此处戏仿“侦探小说”的英文“Whodunit”，直译为“作案动机”。

^[15]莫里茨·科内利斯·埃舍尔（Maurits Cornelis Escher），荷兰版画家，因其绘画中的数学性而闻名。文中提到的画作名为《爬行动物》。

傻瓜获胜 **The Fool Triumphant**

“傻瓜”从来都是神话和传奇里的一种重要角色。表面上，他只是个乡下的傻子，但通过进一步的检验，证明原来他才是我们所有人当中最聪明的那个。由于卑微，傻瓜占据了“无人识”这一优势，所有人都会低估他的能力，因此他就有机会在最后关头大放异彩。

电影里的傻瓜形象可以追溯到卓别林、巴斯特·基顿和哈罗德·劳埃德。渺小的、傻乎乎的、被忽视的人，尽管困难重重，但他还是依靠运气、勇气和永不放弃的特殊品质，最终取得了胜利。在现代电影中，《雾水总统》、《富贵逼人来》、《莫扎特传》、《阿甘正传》，还有史蒂夫·马丁、比尔·默瑞和本·斯蒂勒（Ben Stiller）的很多作品，都是这一传统仍在发生演进的例子，同时也说明了这种类型为什么始终能拥有一席之地。

“傻瓜获胜”类故事的写作要领，是要让卑微的傻瓜与一个更强大、更有力量，通常也更有权势的坏人对立起来。看着一个所谓的“白痴”打败大家眼中的人生赢家，这能让我们感受到希望，同时也对日常生活中严格的等级秩序进行了嘲讽。因此，没有什么权威是神圣到不能拿来嘲讽的，从白宫（《雾水总统》）到商业领域的成功（《大笨蛋》），再到对美国文化的过度鼓吹（《阿甘正传》），皆是如此。

“傻瓜获胜”的要素很简单：一个失败者——看起来特别废柴、特别没用，身边所有的人都不相信他能成功（而且在设定里要反复强调这一点）——以及一个体制，也就是失败者对抗的对象。通常，傻瓜还会有一个同伙，一个知道是怎么回事的“局内人”，觉得傻瓜绝对不可能逃出他的掌控：《莫扎特传》里的萨里埃利、《富贵逼人来》里的医生、《阿甘正传》里的丹中尉。这些角色通常会遭到闹剧式的打脸，傻瓜引起的一系列事件，最终导致这些人的脸上被拍了蛋糕，比如《粉红豹》（*The Pink Panther*）里赫伯特·罗姆（Herbert Lom）的角色。他们的罪

行就是自己也不聪明，真以为傻瓜就是傻而已，所以他们试图去阻挠后者的行为也就显得非常愚蠢。

那些特别的傻瓜角色，无论是在喜剧片里，还是像《查利》（*Charly*）和《无语问苍天》（*Awakenings*）这样的剧情片里，都让我们得以一瞥这些局外人的生活。我们都觉得，有时候这些傻瓜获胜的故事，能让我们也间接体会到获胜的喜悦。

体制之下 Institutionalized

如果没有他人，我们会是什么样？而当我们因一个共同的理由组成一个群体时，少数人往往要为多数人作出牺牲，并因此经历很多起起伏伏。这个被我称作“体制之下”的类型，讲述的就是关于群体、体制，以及“家庭”的故事。它们的特殊之处在于，既赞颂了体制，也暴露了体制吞噬个人的问题。

《飞越疯人院》讲的是一群精神病人。《美国丽人》讲的是当代的郊区中产阶级。《陆军野战医院》讲的是美国军队。《教父》讲的是一个黑手党家族。每个故事里都有一个突围的角色，他的作用是揭露出该群体的集体目标其实是个骗局。杰克·尼科尔森、凯文·史派西（Kevin Spacey）、唐纳德·萨瑟兰（Donald Sutherland），还有阿尔·帕西诺，他们在各自影片中扮演的就是这个角色。

我之所以给这类故事命名为“体制之下”^[16]，是因为这些故事中的群体常常都很疯狂，甚至有自毁倾向。《陆军野战医院》的主题歌叫《自杀是无痛的》（*Suicide Is Painless*），相对于战争的疯狂，它更多地是在描述集体心理的疯狂。不管是军装，还是口袋上印着马球运动员标志的舒适纯棉衬衫，只要我们穿上某种制服，就在一定程度上放弃了自我。这些电影讲的都是把群体置于个人之上的利弊。同样地，这也是一种穴居人都能懂的故事。对群体忠诚有时会违反常识，甚至威胁到自身生存，但我们依然会那样做。而且自古以来都是这样。目睹他人进行这种斗争，就好像我们自己每天的斗争一样，因此这个类型才会这么受欢迎……以及这么原始。

“体制之下”类电影通常会以一个外来者的视角展开。他就是我们——一个加入群体的新人，被某个更有经验的人带进来。《朝九晚五》（9 to 5）里的简·方达（Jane Fonda）和《动物屋》里的汤姆·休斯克（Tom Hulce）就是例子。如果某个环境里的科技、语言或规则是普通

观众不熟悉的，就可以通过这些角色来传达相关的说明。他们可以在影片里开口去问“这个东西有什么用”，然后你就可以向所有人解释那个东西的重要性了。这种方式可以让我们普通人看到，一个“疯狂”的世界是什么样的。

最终，这个类型的所有故事都归结于一个问题：谁更疯狂？是我，还是他们？让一个人为了群体牺牲自己，若想理解这个提议有多么疯狂，只要去看看《教父2》结尾时阿尔·帕西诺的脸，你就会懂了。这是一个为了家族利益和所谓“传统”而牺牲自己的男人，看看他被逼成什么样了。简直跟《美国丽人》里凯文·史派西的遗容，还有《飞越疯人院》里杰克·尼科尔森做完手术后空洞的表情一模一样。为什么？因为它们都是同一部电影，传达的是同样的信息，虽然讲述的方式截然不同，却都感人至深。

但它们都成功了。

因为这些影片都遵循了这个类型的规则。

它们是相同的东西……但是又不一样。

[16]除了体制、制度，“institution”还有机构的含义，如医疗机构、精神病院。

超级英雄 Superhero

“超级英雄”跟“陷入困境”完全相反，可以用后者的反义来给前者定义：一个超乎寻常的人发现自己身处一个非常普通的世界里。就好像格列佛被小人国居民绑在海滩上一样，超级英雄的故事是让我们把自己的人性和慈悲投射到一个超能个体身上，并体会一下这样强大的个体在对我们这些渺小人类时是种什么感觉。难怪有那么多高智商的极客和青少年都喜欢看漫画！因为他们很容易就能体会那种不被人理解的心情。

然而，这个类型可不仅仅是关于那些披着斗篷、穿着紧身衣的人，它比漫威宇宙（**Marvel Universe**）或DC漫画（**DC Comics**）的范围大多了。《角斗士》和《美丽心灵》（这两部电影的主演都是罗素·克劳——又一个有趣的现象）就是很好的例子，都是人类身份的超级英雄受到了周遭普通世界的挑战。在这两部影片里，英雄身边的那些平凡人才是真正的问题所在。他们能理解他吗？不能。这就是为什么当一个“特殊的人”那么难。就这一点而言，《弗兰肯斯坦》、《惊情四百年》还有《X战警》也都一样。从根本上来讲，所有的超级英雄故事讲的都是“身为异者”，哪怕是我们这些小人国居民也能理解这种感受。生在一个不属于他的世界里，超级英雄必须对付的，是那些对他的独特视角和超常心智怀有嫉妒的人。我们自己也时常会有这种感觉。如果你曾在孩子的家长会上被老师批评，或者在开会时因为提出大胆的设想而被同事嘲讽，那么弗兰肯斯坦制造的那个怪物被一群拿着草叉和火把的怒汉追赶时的心情，你一定能够感同身受。

那么，我们怎么才能对布鲁斯·韦恩这种亿万富翁或者罗素·克劳这种天才产生同情呢？解决问题的方法是给他们施加痛苦，而且要让这种痛苦跟他们的优势紧密相连。当布鲁斯·韦恩其实是很困难的。这个可怜人其实非常痛苦！虽然接受心理治疗可能会便宜很多（既然他有钱制造蝙蝠侠腰带，肯定也付得起心理医生每小时150美元的价格），但他却牺牲了自己个人的舒适，选择尽力回报社会，非常令人钦佩。这就

是为什么超级英雄系列电影的第一部通常都会成功，但续集则不[比如《机器战警2》(*Robocop 2*)]。每一个超级英雄系列的开头都会让人对英雄的处境产生同情，一旦设定建立起来之后，创作者们就忘了要重置这种同情，只顾着再次把我们拉向超级英雄的人性一面（《蜘蛛侠2》避开了这个错误，因此票房大卖也就不足为奇了）。

实际上，我们永远不可能真正地理解超级英雄。只有先让他遭受误解，引起我们的同情，我们才能进而对他产生认同感。如果你正在写一部超级英雄电影剧本的话，有一大堆的例子可以分析研究。这个类型能够长盛不衰的原因是：它能让我们尽情想象自己的潜能，同时又在想象中加入了一些真实性。【好书推荐 vx booker113】

好莱坞黑暗的小秘密 Hollywood's Dirty Little Secret

我相信看完这个类型列表之后，你不仅会明白为什么这么多影片在结构上都互相类似，还有很多瞬间你会眼睛一亮，觉得自己发现了“抄袭”的罪证。

你猜怎么着？你这想法并没有错。

看看帕特里克·斯威兹（Patrick Swayze）演的《惊爆点》（*Point Break*），再去看看《速度与激情》（*The Fast and the Furious*）。没错，这两部电影几乎一模一样。但一部是讲冲浪的，另一部是讲赛车的。这算抄袭吗？算作弊吗？接着，再对比一下《黑客帝国》（*The Matrix*）和迪士尼/皮克斯的《怪兽电力公司》（*Monsters, Inc.*）。没错，也是一样的。这样的例子还有很多：《谁陷害了兔子罗杰》（*Who Framed Roger Rabbit*）其实就是《唐人街》，《小鬼富翁》和《小鬼当家》非常相似。这些例子里，有的是有意抄袭，有的只是巧合而已。但通常出现这种情况的原因，其实是故事模板在起作用，这些模板有它们的成功之处，所以被反复使用。上面提到的这些电影都是叙事成功的案例，有些还成了票房爆片。你觉得会有人控诉《速度与激情》剽窃了《惊爆点》的叙事节奏吗？除了你跟我之外，还有人注意到吗？我觉得不大可能。

我想要表达的观点是——这样有用，而且有用背后是有着合理原因的，因为控制叙事的物理法则永远有效。你的任务是要学习它们为什么有效，以及故事的各个部分怎样合为一体运转起来。如果你的故事看起来像剽窃——那就别这么写。如果你的故事感觉有点老套——那就给它来个转折。如果你觉得你的故事有点眼熟——可能真的就是眼熟，所以你需要找一条新路。但你至少要搞明白，你为什么想用这个老套和眼熟的故事。规则的存在自有其道理。当有一天，你觉得这些规则不再是一种束缚时，你将会惊讶地发现，其实它们反而是一种自由。只有当你明

白自己打破了什么，你才能开始真正的原创。

总结 Summary

类型，指的是电影的类别划分。但不同于浪漫爱情喜剧、劫盗电影这种典型的划分方式，我们创造了10种新的类型来给故事定义。这些故事类型在现阶段足够帮助你捋清你正在构思的电影创意，没必要再去找这10类之外的。

或许我这话说得有点早？

你是一个编剧，正如我在第一章里说过的，所有的好编剧都爱钻牛角尖。所以我知道，当你听到我向你传授的经验时，一定会问：没有例外吗？比如《早餐俱乐部》（*The Breakfast Club*）属于什么类型？是“人生变迁”还是“体制之下”？（答案是“体制之下”）噢，好吧，那《雨人》呢？属于“金羊毛”还是“伙伴情谊”？（答案是“伙伴情谊”）好吧，既然你这么聪明，那本·斯蒂勒的《超级名模》（*Zoolander*）是哪一类？（答案：那只是部烂片啦！实际上它是我最喜欢的烂片之一，同时也是一个“超级英雄”类的优秀案例。）

如果你还在找例外，那你就搞错这一章的重点了，重点是教你怎样把划分类型当作一种叙事的工具。你必须了解电影，但没有人能看完所有电影，所以你可以用这种方式开始。拿起你正在构思的剧本，看看它最像哪一种类型。也许你剧本里的桥段借鉴了各个类型，也许你的剧本开头是一种类型，结尾却变成了另一种类型，这也没关系。说到底（**at the end of the day**），我觉得你这剧本最后很可能卖不出去，但大家都是在逆境中学习进步的嘛。对于咱们这些编剧来说，痛苦就是家常便饭！

关键在于，你要熟练掌握你主攻类型的语言、节奏和目标。如果你知道自己所处理的类型，并学会它的规则，找到它的核心，那你就能写出更好、更令人满意的剧本了。

也就更有可能卖掉它。

这些类型的价值在于它们能给你带来启发——至少对我是这样。搞清楚这些类型的划分，以及它们各自的源流——通常都能追溯到大家非常熟知的古老故事那里——这让我明白了一件事：“给我相同的东西……但要不一样！”并不是一种新说法。《大白鲨》实际是对古希腊神话《弥诺陶洛斯》甚至中世纪屠龙传说的复述；《超人》其实是现代版的《赫拉克勒斯》（*Hercules*）；《哈啦上路》则是新版的《坎特伯雷故事集》^[17]，对吧？你正在创作的这个故事，它的根源在哪里？不管是在电影叙事的百年历史里，还是在人类文明的几千年历史里，如果你对此不了解，那就是不尊重编剧这份工作的传统和基本目标。

其实“讲故事”一直都追求“给我相同的东西……但要不一样！”，但我们要给老故事加上新转折，让它们跟上时代，给它们披上一层对于当下社会更有意义的外衣。这是一种我们必须熟练掌握并在编剧工作的各个方面实际运用的技能。在下一章里，我们将讨论的是：如何在这样出色的背景之下勾勒出一部电影最重要的部分——主人公。

^[17] 《坎特伯雷故事集》（*The Canterbury Tales*）是一部诗体短篇小说集，英国中世纪诗人乔叟著。

练习

Exercises

1.拿起报纸，翻到电影版，把正在上映的电影介绍都看一遍，然后判断它们分别属于什么类型。如果你真的去看了其中某一部，那么把它和同类型的其他影片做个对比。你之所以被这部影片吸引，是因为你本身就喜欢这个类型吗？

2.拿起手边的《电视指南》杂志，翻到电影梗概，在列表里搜寻那些你看过的电影，然后写下它们各自所属的类型（用我们前面总结的那些类型，给你看过的片子标上一个序号就行了）。能做到吗？是不是每一部电影都能归入某一种类型呢？

3.你现在正在构思的电影创意或正在写的剧本，想一想它属于哪个类型，然后把这个类型里的其他影片列个单子。就像做家庭作业那样，去你们当地的影音租售店看看，单子上的影片能租到或买到多少。比较这些影片的异同并认真做笔记。做完之后，你是否能更清楚地给自己的创意或剧本归类？

4.当然，如果你喜欢在我的规则里找例外，那你也可以创造你自己的分类方法，并给它起个名字。找出3部属于这个类型的影片，再试试能不能找到5部。也许你发现了一个新的类型呢！

如果你发现了一个全新的电影类型，请发电子邮件告诉我，邮箱地址在第一章的练习部分。如果真的是一个很好的类型，我说不定会把它加入这本书未来的版本中。

Chapter 03

讲的是这样一个人，他.....

要搞清楚你的电影讲的是什么，下一步就是搞清它讲的是个什么样的人。

以前，我那智慧的老爹常常这样说：“给我讲个故事，讲的是这样一个人，他.....”

因为有了这个概念，所以后来每次我听到编剧推销他们的电影创意时，多多少少都更希望他们能讲一个这样的版本：“这个剧本讲的是这样一个人，他.....”

为什么要这样呢？

因为跟所有传递观念的方式一样，这个“他”就是我们代入的对象。不管是一部史诗大片，还是汰渍洗衣粉的广告，作为观众，我们都会把自己投射到这个“他”的身上。“他”就是一个能让我们产生认同感的人——甚至不用非得是一个“人”。为什么吉祥物、代言人（比如“盒中杰克”^[18]广告里的杰克）或任何会说话的公司标志，都能把我们拉进他们所售商品的“故事”里去呢？这是因为当有一个人站在那里代替我们去感受的时候，概念的传达会更容易实现。不管我们正在看的是《阿拉伯的劳伦斯》（劳伦斯正在想办法从陆路攻打阿卡巴），还是在看泰诺广告（一个家务繁忙的妈妈在想自己的头痛什么时候才能减轻），这背后让我们能够代入故事的原则其实是一样的。

作为一个心怀伟大创意的编剧，创作角色这项工作是很独特的，你创造的角色要能吸引观众进入我们故事中的世界。他不仅要让目标市场的观众产生共鸣，还要为故事的目标和需求服务。从一句话故事开始，就得有一个能让人产生强烈认同感的角色钩住我们。这就是为什么好的

一句话故事总会使用一些形容词：一个谨小慎微的老师，一个患有旷野恐惧症的速记员，一个胆小懦弱的银行家。也可以用同样的方法来描述反派：一个保护欲过剩的警察，一个狂妄自大的恐怖分子，或者一个嗜杀成性的面包师。所以我们要给“完美”一句话故事的必备条件再加上几条，好让它更吸引人：

- > 一个描述主角的形容词
- > 一个描述坏人的形容词，以及.....
- > 一个吸引人的、能让人产生共鸣的目标

这样简略地描画一下主角和反派的形象，能让我们更清楚地看到故事里都包含了什么，更容易理解，更感兴趣，从而愿意继续听这个故事。但我们怎么才能做到以上这些呢？怎样才能满足剧情需求的基础上创作出“合适”的角色，让剧本更好卖呢？

[18] Jack in the Box，美国连锁快餐品牌。

关于谁？ **Who Is This About**

每一部电影，哪怕是《低俗小说》（*Pulp Fiction*，约翰·特拉沃尔塔主演）或《罪与错》（*Crimes and Misdemeanors*，伍迪·艾伦主演）这样的群像电影，也都必须有一个主角。一部电影一定是关于某一个人的，必须要有一个或两个主要人物，能让我们把注意力集中在他们身上，对他们产生认同感，并站在他们一边——而且这个人还要能承载影片的主题。

创造一个这样的主角或把（群像电影中的）主角从群像中凸显出来，虽然这很重要，但主角往往并不是我们创作时最先想到的东西，我们在构思电影创意时也不是用这种方法。虽然我不想承认，但我写剧本的时候，很少会一开始脑子里就有个主角。更多的情况是先有一个创意，如果这个创意里正好包含了主角，那就是撞大运了。不过各人有各人的路子，这只是我的方法而已。但我的确认为“谁”要为“讲的是什”服务，而不是反过来。如果你已经有了一个很棒的创意，能吸引别人，钩住别人，但还没想好它是关于“谁”的，那么，是时候来给这个创意设定一些合理的角色了，尤其是主角。

一切都是为了让“讲的是什”更好地发挥作用。

这个故事是关于谁的？是什么样的人在主导剧情？这两个问题的答案往往就在你的一句话故事里。就说我卖出去的那些剧本吧，很多时候，最初的概念已经给我画好了规划图，我只需要整理清楚就行了。我跟科尔比·卡尔曾把一个喜剧剧本《扑克之夜》（*Poker Night*）卖给了迪士尼，它的卖点就是角色——一个怕老婆的丈夫好不容易有机会自己在家过一个周末，结果玩扑克的时候把房子输给了一个无耻的赌徒。相当于是“老爹版”的《乖仔也疯狂》（*Risky Business*）。不用我再多说了吧？要想服务好这个概念，我们只需要在主角和反派之间的平衡关系上做文章，并且让老爹在这个过程中完成从“怕老婆”到“纯爷们儿”的转

变。

我们还有一个喜剧剧本叫《三年级》（*Third Grade*），卖给了环球影业，它的故事前提同样很简单，讲的是一个成年男子必须回去重新念三年级。主角在母校门口的道路上超速驾驶被抓，法官的判决是将他送回三年级，去重新学习礼貌。很简单的概念，对吧？但把谁放在这个情境中最合适呢？把这个惩罚施加在一个什么样的人身上能产生最强烈的喜剧冲突？什么样的主角既能把这段旅程走得最为曲折，又能从中得到最深刻的教训呢？有人能答上来吗？没关系，随着创意的推进，这个人的形象会逐渐清晰起来。最需要得到教训的人，一定是一个还没长大的人。他表面上事业有成，即将获得升迁（工作内容是给儿童设计暴力电子游戏，挺讽刺的，是吧？），但实际上他还不懂做人的基本准则。

这个人需要到三年级去回炉重造，但他自己还没意识到。只有通过这一趟旅程，他才能让得到应得的教训。这是个很不错的电影创意，从故事前提就能想象出海报是什么样：一个穿着阿玛尼西装、拿着手机的成年人，挤在一张小小的课桌后面，四周围了一圈准备揍他的八岁小孩，可能背上还被贴了一张“我欠踹”的纸条。明白了吧？你肯定明白了。但如果想不出一个完美的主角，把某人送回三年级这个噱头也就没有任何意义了。

用角色强化一句话故事

Amping Up the Logline

怎样才能给你的创意确立一个最适合它的主角呢？很多时候，创意本身所能提供给你的仅仅是一些暗示。若让你的创意奏效，往往就得在角色身上下功夫，要让主角经历最强烈的冲突、最曲折的旅程，还要给他设计一个最原始的目标，来尽可能地“强化”你的创意。为了讲清楚这一部分，我们来回顾一下第一章里曾引用的那些一句话故事，试着把里面的主角换成其他可能的人选。

关于《四个圣诞节》，我只知道两个主角是一对年轻夫妻，都来自父母离婚后又分别再婚的家庭，因此他们的麻烦就是要在圣诞节这天拜访四个家庭。我的猜测是，这对小夫妻很想白头偕老，但一开始他们之间的关系是有问题的。他们逃避各自的家人，也逃避成长中遇到的问题。他们不想离婚，但万事不可能完美无缺：毕竟他们才刚刚结婚不久！所以这一天对他们来说会是个考验。他们是想重复父母的老路，还是走出一条自己的路，白头偕老，永远不离婚？我的确没读过这个剧本，不知道作者的选择是什么，但如果是我的话，就会这样写。

而且，不顾原生家庭的影响，想要永远相爱相守——这样一个深沉而原始的推动力，会让观众希望跟他们站在一边。这样一部电影我会想看，因为我希望看到这样的主角最终赢得胜利。所以，这个“简单”的故事前提立刻就很有很真实的意义。我们不仅找到了适合这个故事的角色，还给他们搭建好了剧情内在的旅途。现在，这两个角色跟故事本身融为了一体。而在此之前，你觉得这部影片只有海报还算有趣！

至于《佐州自救兄弟》，它的亮点之一，也是引起我的兴趣、让我开始脑补的东西，是一句话故事里用到的形容词。一个“谨小慎微”的老师，跟他的大舅子——一个“保护欲过剩”的警察，共同踏上一段旅途。他们的目标也很原始：争夺一个女人的爱，一个他们俩都非常在乎的女人。这些形容词明确地告诉了我这个故事将如何发展。对那个老师来

说，这段旅途是一场严酷考验：在这个硬汉警察代表的“真实”世界里，他有没有足够的勇气去克服自己的恐惧，从而赢得未婚妻的芳心？如果他够爱她的话，他就能。

但现在，让我们试着给这个创意换上不一样的角色。假如我们可以随意修改故事的基本前提，那会发生什么情况？假如这个追求妹妹的年轻人不是老师，而是个退役的特种兵呢？这下可就成了另一部电影了，我脑海里对它的想象因此发生了变化。然后我们再增加一点漫画式的冲突，把警察从纯爷们儿改成胆小如鼠的性格，相当于巴尼·费夫

（Barney Fife）^[19]。而他未来的妹夫将会一边回忆自己在海湾战争中的经历，一边教他几招，还会时不时地陷入“千里凝视”^[20]的状态中。而且这趟旅途很可能是前特种兵的主意。突然就变成一部跟原来很不一样的电影了，对吧？但这也是另一条可以走的路。举这个例子是为了说明，一个好的电影创意是如何被错误的角色设定彻底毁掉的。在我看来，这个剧本原来的设定是最好的。

而在《度假》的例子里，也是由形容词来告诉我们编剧的意图是什么。按照原本的角色设置，主角是一个刚进入社会的年轻人，正要参加公司的周末集体度假，这是他的职业生活初体验，然而他发现竟然有个人想杀他。有意思！但我们来把角色改一改，看看在同样的前提下还有没有其他路可选。假如去参加度假的这个人已经65岁高龄了，已经在公司干了20年，正准备退休，会发生什么呢？所以现在这个故事变成了：有一家公司，为了不让老年员工享受退休后的福利，要在这些人退休前就把他们“裁”掉。基本上还是同样的故事：一次公司组织的度假，一起潜在的谋杀案，一个惊慌多疑的主角，不明白自己为什么成了杀手的目标。但是整个冒险过程会变得很不一样，故事包含的寓意也发生了改变。同样的，观众也跟着变了：没有人会去电影院看这个改过的版本。这个版本最多也就能拍成一个杰克·莱蒙（Jack Lemmon）主演的独立电影，而杰克·莱蒙已经死了。

重点是，你要用一个最合适的主角来强化你的一句话故事，这样才能让创意鲜活起来。说得更清楚一点，窍门就是你创造出来的主角必须符合以下要求：

> 能在剧情环境中引发最强烈的冲突。

- > 在情感上有最遥远、最曲折的路要走。
- > 能讨绝大多数人的喜欢！

关于最后一点，已经年逾四十的我有切身体会。现在，我构思自己剧本里的主角时常常要克制和提醒自己，因为在我脑子里所有的人都是40岁。而且我脑子里想的，也是最能吸引我个人兴趣的角色，已经全都是些“存在主义式”的人物了——有一点厌世，但有勇有谋。是的！没错！而什么样的观众会买票看这样的电影呢……说实话，只能是一些工作时间擅离职守没处去的翘班人士吧（但是如果这样的片子真能拍出来的话，那么连法国人都会觉得我是天才）。

有时候我脑子里也会想一些适合蒂姆·艾伦（Tim Allen）、史蒂夫·马丁或切维·切斯（Chevy Chase）扮演的角色，但我会及时打住，对自己身在何处心里有数：这里可是崇尚年轻的好莱坞。刚才提到的几个演员放在合家欢电影里，作为群戏的一部分是没问题的，但若是让他们当主角呢？绝对不行，或者在极少的情况下才可以。每当我克制住自己，但又不想对原本的设计做太多改动时，我的解决办法就是改年龄。把面对存在主义困境的主角改成青少年，把正在经历婚姻危机的中年夫妻改成20多岁的年轻夫妻。这两个年龄段正是电影的主要消费群体，这样的角色也正是观众走进电影院时想在银幕上看到的角色。

为什么非要跟市场过不去呢？

我想出来的角色，他们的年龄正好是我的盲点，你也有你的盲点。但一定要牢记我们的工作目标：瞄准大众市场，创作让全世界所有人都能看懂的高概念电影。不要因为你自己或你朋友喜欢某种东西，或喜欢某种流行趋势，或喜欢某种类型的人，就觉得其他人也会喜欢。曾经有个编剧在向我推销他的剧本时说，他写的是一部“为胡里奥·伊格莱希亚斯^[21]量身打造”的杰作。这是真事儿！会有人去看这部影片的首映吗？我很怀疑。这就是为什么我要强调，一定要走出去，在现实世界里向真实的人推销你的电影创意，观察他们的反应。

盲点这个话题让我想起了我老爹曾经讲过的一个故事。他早年间在广告业工作，有一次，他要向一个客户推销周日的电视广告时段。那个客户是个有钱人，他听了这个提案后非常犹豫，而他犹豫的原因似乎也

非常合理：“没有人会在周日待在家里看电视，大家都出去打马球了！”

显然，他给我们所有人都上了一课。

[19]美国电视节目《安迪·格里菲斯秀》中的角色，表面张扬，实则很没用。

[20]一种空洞的、不聚焦的、凝视远方的眼神，被认为是因战争而受到心理创伤的士兵的特征。

[21]胡里奥·伊格莱希亚斯（Julio Iglesias），西班牙歌唱家，安立奎·伊格莱希亚斯的父亲。

原始的驱动力 **The Primal Urge**

虽然我在这本书里已经一再强调过，但我还是要再说一遍：

原始，原始，原始！

当你定好了主角之后，促使主角追求胜利的必须是一种基本的动机。某某人想要什么？如果是工作上的升迁，那这次升迁最好是跟他的恋爱前途挂钩，或者升迁能让他得到给女儿做手术的钱。而如果这次升迁是跟对手的一场较量，那较量的结果最好是导向一场生死对决，而不是互相扯扯头花就完了。

为什么？

因为原始的驱动力能吸引我们的注意力。生存、饥饿、性、保护所爱之人、对死亡的恐惧，这些东西能抓住我们。

最好的创意、最好的主角都必须具有最基本的需求、渴望和欲望。基本，最基本！

不相信吗？

那咱们还是以之前引用的三个一句话故事为例，把里面的原始性去掉，看看你对这个故事的兴趣会不会降低：

假如《四个圣诞节》里的两个主角不是夫妻关系呢？假如他们只是从小一起长大，每年都跟对方的家人一起过圣诞节的朋友关系，会怎么样？前提不变，但去掉了性这个元素，结果是什么？危机消失了，没有什么东西岌岌可危了。虽然还是很搞笑，虽然还是同样的创意，但无法让我产生原始的兴趣。淘汰！

如果我们去掉了《佐州自救兄弟》中妹妹/未婚妻这个元素，假设这个又笨又蠢的老师只是因为工作才跟警察组队——随便一个警察，会发生什么？嗯，那么在这场关于原始性的牌局里，我手上还有一张底牌：生存。就算没有未婚妻，他也还是得在这个可能危及生命的惊险夜晚活下来。但如果有了警察的妹妹/老师的未婚妻这个角色，把她作为最终的目标，那老师的危机就具有了原始性。而且，在第二章里我们举例说过，这个故事基本就是一个骑士游侠传说，对吧？但有了美丽的公主作为奖赏，这个故事无论是放在中世纪还是披上一层现代的外衣，都更能俘获人心。

还有一个例子，会体现得更清楚一些。

把《度假》里的危险元素去掉。假如故事里没有谋杀会怎么样？一切都只是公司领导针对新员工搞的恶作剧。那么，危机在哪里？想让这个创意奏效，必须要有死亡威胁，否则这就只是一部关于企业培训的电影，甚至更糟，变成一种存在主义的隐喻。

是的，这一切都是关于你的主角。给他危机，真正的危机，原始的危机。这种危机要很基本，这样观众才能理解。给主角设计一些真实而简单的欲望：生存、饥饿、性、保护所爱之人、对死亡的恐惧。

至于剧本里这个人是什么身份，能让我们反应最强烈的故事通常是关于丈夫与妻子、父亲和女儿、妈妈和儿子、前男友和前女友。为什么？因为我们自己的生活里都有这些人！你一说“父亲”我就想起自己的父亲，你一说“女朋友”我就想起自己的女朋友。这些形象我们身边都有，因此也最能捕获我们的注意力，而且是立即捕获，因为我们对这些人有一种原始的反应，甚至仅仅是这些称呼都会让我更感兴趣！所以当你在创作角色的过程中有所疑虑时，不妨按照你脑海最深处的那个人的样子来设计。总之，要与我们息息相关，甚至随便一个穴居人（和他的兄弟）都能理解。

现在，跟我一起念：原始！

给你的主角定演员 **Casting for the Role of Your Hero**

有经验的编剧很容易踩一个坑，就是以为自己知道哪个演员下一部戏想演什么样的角色。亚当·桑德勒（Adam Sandler）接下来想演一部剧情片，因为他想得到奥斯卡提名。金·凯瑞也一样，史蒂夫·卡瑞尔（Steve Carell）也一样。[在比尔·默瑞凭借《迷失东京》（*Lost in Translation*）获得了奥斯卡奖提名之后，所有喜剧演员都想走这条路！]我们看了各位演员最新的电影，对他们下一部戏要拍什么可能多少听说了一些，然后就觉得自己已经知道手上这部剧本让谁来演最合适了。

在这里我要清楚地说明一下：我们并不知道！

也就是说：

- > 不要在卖出剧本之前就去想选角的事！
- > 不要为特定的演员去写角色！
- > 不要坚信你写的角色一定会由某个演员来演——你通常都会失望的。

理想的剧本遇到理想的演员，这种情况极其罕见。我来给你举个例子，这是我亲身经历过的：

2004年，谢尔顿·布尔跟我合写了一部很好笑的喜剧。假如美国总统乘坐的直升机坠落在了敌人后方该怎么办？如果总统还必须孤身一人去抓本·拉登，会是什么样？这是我们的故事前提，讲的是一个总统如何寻找自己内在的领导能力，相当于让小布什去演《惊爆银河系》（*Galaxy Quest*）。挺棒的，不是吗？我们甚至还起好了一个很棒的片名：《废鹰坠落》（*Chickenhawk Down*）。但这个剧本最后我们没卖出

去，因为只有两个演员能演里面的总统。可总统是主角啊，市场上几乎没有几个演员能“扛起”这部电影。蒂姆·艾伦是我们的首选，但.....除他之外还有谁呢？也就是说，我们自己把自己逼进了选角的死胡同。没错，剧情很好笑。没错，这是个很棒的故事。没错，未来某一天它会被拍出来的（天知道！），但目前它依然躺在角落无人问津，周围只有蟋蟀的叫声。

我们是专业编剧，不该犯这个错误的。但我们过于沉迷自己的创意，没有考虑到全局。关键在于，一定要给自己留出足够大的选角空间。你的主角应该适合很多演员，而且这些合适的演员都要能“扛起”这部电影。这也是好莱坞对年轻演员的需求量如此之大的原因之一，因为这样的角色太多了！还有，你并不知道演员们接下来想演什么，哪怕对方看着你的眼睛，说他接下来想演一部喜剧片，在里面扮演一个老师。别相信他，他在撒谎。他毕竟是个演员，虽然很可爱，很迷人，但也很善变。

他们并不知道自己接下来想干什么。

你也不知道。

演员的类型

Actor Archetypes

要这么说的话，那为什么有些演员总是扮演同一类角色呢？正如我们在第二章里提到的，纵观影史，你会发现很多大明星都很擅长扮演某种特定的角色类型。想想玛丽莲·梦露（Marilyn Monroe）、克拉克·盖博（Clark Gable）、加里·格兰特，再想想金·凯瑞、罗素·克劳、茱莉亚·罗伯茨（Julia Roberts）和桑德拉·布洛克。并不是因为他们演技不行，演不了其他类型的角色，只是因为电影的成功很大程度上依赖于在银幕上呈现出某种特定的角色类型。现在扮演这些角色类型的演员，只是从上一代的同类型演员手中接过了接力棒而已。

罗素·克劳不就是当代的埃罗尔·弗林（Errol Flynn）吗（两人甚至连老家都是同一个地方）？

金·凯瑞不就是当代的杰瑞·刘易斯（Jerry Lewis）吗？

汤姆·汉克斯（Tom Hanks）不就是当代的詹姆斯·斯图尔特（James Stewart）吗？

桑德拉·布洛克不就是当代的罗莎琳德·拉塞尔（Rosalind Russell）吗？

原因在于，这些类型的存在能满足我们的一种内在需求，即希望看到我们脑海中模糊的想象在银幕上具体地呈现出来。这些演员所代表的其实是我们想看到的人物类型。只要你谨记：按照演员的类型去写角色，而不是按某一个明星去写，这样选角就不成问题了。下面向你具体介绍几种斯奈德式演员类型划分（这种划分方式可能没有严格遵循荣格的心理类型理论，虽然这门课我的成绩是“优秀”）。

> “奋斗的小伙子”类——一种典型的美国式角色，这类演员包括哈罗德·劳埃德（Harold Lloyd）、史蒂夫·马丁（年轻时的）、亚当·桑德

勒，以及全方位发展的阿什顿·库彻（Ashton Kutcher）。白手起家，有一点傻，但很勇敢，我们都希望看到这样的角色有个圆满结局。

> “春心萌动的好姑娘”类——心灵纯真、样貌可爱的女孩子：贝蒂·格拉布尔（Betty Grable）、多丽丝·黛（Doris Day）、梅格·瑞恩（年轻时候）、瑞茜·威瑟斯彭（Reese Witherspoon）。这种类型是女版的“奋斗的小伙子”。

> “小淘气”或“机灵小鬼”类——杰基·库根（Jackie Coogan）、麦考利·卡尔金（Macaulay Culkin），甚至是他们的邪恶对手，“坏种”帕蒂·麦克马科（Patty McCormack）。

> “性感女神”类——从梅·韦斯特（Mae West）到玛丽莲·梦露，再到碧姬·芭铎（Brigitte Bardot）和哈莉·贝瑞（Halle Berry）。

> “迷人男神”类——从鲁道夫·瓦伦蒂诺（Rudolph Valentino）到克拉克·盖博，从罗伯特·雷德福（Robert Redford）到汤姆·克鲁斯，再到维果·莫腾森（Viggo Mortensen）和范·迪塞尔（Vin Diesel）。

这个类型列表还能继续往下写。比如“受伤的士兵返回战场执行最后一项任务，以完成自我救赎”类：保罗·纽曼（Paul Newman），还有现在的克林特·伊斯特伍德（Clint Eastwood）；“遇到麻烦的尤物”类：维罗妮卡·莱克（Veronica Lake）、安吉丽娜·朱莉；“惹人爱的花花公子”类：加里·格兰特、休·格兰特；“宫廷小丑”类：丹尼·凯耶（Danny Kaye）、伍迪·艾伦、罗伯·施奈德（Rob Schneider）；“智慧老爷爷”类：亚历克·吉尼斯（Alec Guinness），以及跟他留着同样的胡子、穿着同样的长袍的——伊恩·麦克莱恩（Ian McKellen）。

还有会魔法的小矮人和魔术师、好帮手和说人话的动物、老姑娘和巫师、福斯塔夫^[22]和守财奴。我可以一直说下去。同样的角色一次次地出现，每次在故事中都起到相同的作用。跟了解不同故事类型的历史一样，各种角色类型的源流也是你必须掌握的知识。

不管明星们怎么风水轮流转，角色的类型是永远不变的。每一种角色类型都有自己的故事线，会让我们想要反复观看，说白了，这就是把我们脑子里想象的和我们在银幕上看到的对上号。谁应该得到圆满结局？为什么？谁应该得到报应？为什么？不管政治正确是什么风向，时

尚潮流是什么趋势，我们都依然想看到令人讨厌的角色遭到惩治，我们喜欢的角色赢得胜利。这些人物的故事，以及这些故事打动我们的模式已经深深刻进了我们的基因里。而你的工作、你的任务，就是忘掉那些明星，把注意力集中在类型上，并尽量让它们呈现出新意。

[\[22\]](#) 莎士比亚作品《亨利四世》中的人物。

特殊情况 Special Circumstances

现在，爱钻牛角尖的读者们请注意，我们要谈到例外情况了。怎样创作直线型的电影主角，我们差不多已经明白了。但如果遇到特殊情况呢？比如群戏该怎么办？传记片该怎么办？从虚无缥缈的童话故事改编来的动画电影该怎么办？

好的。

没错，特殊情况永远是存在的。但要确立以上这些例子中的主角，其实跟确立任何原创电影的主角在方法上没什么区别。

以传记片为例。你拿到了一个人的生平故事，要以此为原型拍一部电影。那如果这个主角不讨人喜欢该怎么办？或者他或她做过一些不太好的事，又该怎么办？咱们来看一看《金赛性学教授》（*Kinsey*）。如果你了解阿尔弗雷德·金赛（Alfred Kinsey）这位著名性学研究先驱的生平，就会知道编剧（同时也是本片的导演，比尔·康顿）当时面临着一个问题。金赛这个人很怪，他在自己的朋友和邻居之间进行性学研究，还监视自己的老婆，用一些大多数人难以接受的方式玩弄他的实验对象。塑造这样一个主角就意味着要塑造一个“坏人”。但既然连色情大师拉里·弗林特^[23]的生平都能拍成电影[《性书大亨》（*The People vs. Larry Flynt*）]，而且还把他塑造成一个英雄，那为什么不能学着这种方法来操作呢？康顿最后的确就是这样做的。

《美丽心灵》的编剧在处理数学家约翰·纳什（John Nash）的故事时也曾面临同样的问题，并最终选择了回避主角生平的一些事件，好让观众更容易接受这个人物。他们舍弃了主角爱情生活中的一些不太正面的事实，为了保证影片的流畅性，还把他的两任妻子合并成了一个角色。只要有擅长处理这类问题的律师在旁指导，这种操作还是很常见的。

我自己在接手约翰·德罗宁（John Delorean）的传记片时也陷入了这个困境。此人是著名的汽车制造商，德罗宁汽车公司的创始人。我研究他的资料时发现，他不仅仅曾因为激进思想而被三大汽车巨头抛弃，更要命的是，按一些传闻的说法，他还是个骗子。想象一下我当时有多震惊。很好，但是这样一来谁能当故事的主角呢？我的解决办法是，让一本书的作者来当主角，这个作者从一开始就在德罗宁帝国的内部工作，但后来他对德罗宁这个人及其愿景的幻想都破灭了。通过这个局内人的视角来追溯德罗宁一生的起落，以及展现他是怎么被后者欺骗的，这样能让观众“代入”到故事中去。我甚至给这个剧本起了一个很有讽刺色彩的片名：《梦想之车》（*Dream Car*）。处理传记片和创作其他故事类型的规则都是一样的：最重要的是，故事一定要讲这样一个人，他……能赢得我们的支持。

或至少得是我们能够理解的。

群像电影给编剧带来的麻烦程度也一样。《低俗小说》里的约翰·特拉沃尔塔和《罪与错》里的伍迪·艾伦已经证明了，主角不一定非得是戏份最多的那个人。但群戏要怎么“代入”的确是个特殊的挑战。你会不停地问，这部电影到底是关于谁的？因为影片里有12个角色，而且戏份都差不多。

群像电影大师罗伯特·奥特曼（Robert Altman）就很擅长这个方向。《纳什维尔》（*Nashville*）、《情挑洛杉矶》（*Welcome to L. A.*）和《银色·性·男女》（*Short Cuts*）都是无中心角色的群戏。但奥特曼本人可能并不这样认为。《纳什维尔》里，纳什维尔这座城市就是片中的“明星”。后两部作品里的“主角”则是洛杉矶市。的确，这些电影都不属于以主角为核心的经典叙事类型，但奥特曼找到了一条路，并且坚持走了下去。他创造出了一种受欢迎的新型主角，并借此来忠实呈现自己想传达的寓意。

跟其他故事类型一样，群像电影中的“主角”通常也是承载着电影主题的那个人。如果你不确定，那就问问自己哪个角色在你的影片中起到了这个作用——谁的反抗最艰难？谁的成长最充分？很快，你就会问到那个确立剧本主角时曾问过的问题：谁带来了最强烈的冲突？谁在情感上的变化最大？谁最招人喜欢？谁最能赢得我们的支持并希望他胜出？这些问题的答案是谁，你要讲的就是谁。

根据已有素材改编的动画电影通常都很难搞，尤其是跨越文化背景和时代的那种。后面我们会分析，迪士尼的《阿拉丁》（*Aladdin*）是如何把原始文本中的主角——一个令人讨厌的街头混混（虽然在原文化背景中这种人设是可以接受的），成功改造成招人喜欢、能驾驭飞毯的男主角。迪士尼的《花木兰》（*Mulan*）、《风中奇缘》（*Pocahontas*）和《钟楼怪人》（*The Hunchback of Notre Dame*）也都差不多，编剧所面临的都是相似的挑战，而对主角改编方式的不同和叙事方式的不同，则导致这些影片最终的结果有好有坏。但不论你面对的角色是一群史前生物[《冰河世纪》（*Ice Age*）]，还是一堆古怪的小昆虫[《蚁哥正传》（*Antz*）、《虫虫危机》（*A Bug's Life*）]，你都必须拿出一个稳赢的一句话故事，而且里面要包含你的主角——这个方法是不变的。

不管什么情况，总之要抓住最基本的东西。给我讲一个故事，讲的是一个人，他.....

- > 能让我产生认同感。
- > 能让我从他身上学到东西。
- > 要有魅力，让我想继续看下去。
- > 要让我相信他理应获得一个圆满结局，还要.....
- > 具有某种原始的驱动力，让我感同身受。

只要按照这些简单的原则来确立你的主角，就不会有问题。不管接到的是什么项目、什么素材、什么背景，你都能通过抓住故事核心来确立你的主角。

[23] Larry Flynt，美国色情杂志《好色客》的老板。

一句话故事的奴隶 **Slave to the Logline**

当你给自己的故事确立了完美的主角，并给他设定好一个原始目标之后，就该回到一句话故事上去，用新学到的知识给它做进一步的完善。这话听起来像是在说：“你是‘一句话故事的奴隶’。”——你的感觉是对的。

一句话故事是故事的密码，是它的基因，是始终不变的东西。如果一句话故事够好，如果它具有一个稳赢创意的全部特征，那它就应该能在剧本写作的过程中提供你所需要的一切指引。说白了，不管对你这个编剧还是对你的目标观众来说，一句话故事都是试金石。如果你能忠于自己的一句话故事，那你就能写出最好的故事。而如果你写到半截发现自己偏离了一句话故事的方向，那你最好有个合理的理由。

在涉及主角时，这一点尤其重要。

一句话故事讲的是主角的故事：他是谁，他要对抗什么，以及面临什么危机。这种只有一两句话的形式虽然简洁，却把一切都告诉你了。明确一句话故事，忠于一句话故事，这不仅是一种有效的训练，而且会在你随后搭建结构和最终的写作过程中起到非常重要的作用。确立主角及其原始目标，确定阻挠主角的反派形象，能让你更好地明确和进一步了解故事的需求。冲突最强烈、主角最招人爱、反派最遭人恨、目标最明确、最原始的，就是稳赢的一句话故事。只要确定这些方面都没问题，那就坚持按这个来。动笔之后，也要用一句话故事来复查你写的东西。如果你在写作过程中想到了更好的主意，一定要回头去修改一句话故事。但自始至终，按照“讲的是这样一个人，他……”这种形式来，能确保你不会偏离方向。从最初的概念到写完剧终的“淡出”两个字，一句话故事能全程起到复查的作用。

总结

Summary

想要写出一个成功的电影概念，给故事确立主角的重要性排在第二位——成功的意思是指“能卖出去”。选角和概念其实是所有电影的起点。任何去看电影的人最先问的两个问题就是“讲的是什么”和“是谁演的”。不只是观众，从经纪人到制片人再到电影公司高层，也都这么问。正是“谁”和“讲的是什么”这二者的巧妙结合，让我们产生了想看这个故事的兴趣。

一个完美的主角，要能在剧情环境中引发最强烈的冲突，要有漫长而艰难的情感转变，还要有一个观众能够理解的原始目标。生存、饥饿、性、保护所爱之人、对死亡的恐惧，这些动机能抓住我们。通常，主角还要能让我们本能地产生认同感。因此，在同等条件下，母女、父子、兄弟姐妹、夫妻这样的人物关系设定要比陌生人更好。

按照这些技巧来修改你的一句话故事时，你必须用一个形容词来描述主角，再用一个形容词来描述反派，还要有一个明确而原始的目标或设定。

练习

Exercises

1.你正在写的剧本是什么类型？复习一下这个类型的片单，给每一部都写个一句话故事。要注意主角和反派分别属于什么角色类型，想出恰当的形容词来进行描述。还有，别忘了说清楚主角的原始目标。

2.从这个片单里，你能辨认出哪些演员类型？这些电影的主角通常是什么类型？过去的老演员里和现在市场上的演员里，有哪些人能演这类角色？

3.举一个群像电影的例子，并指出它的主角。所有的电影都必须有主角吗？找找有没有无主角的电影。

4.最后一点，如果你够胆的话，给这个创意写一个一句话故事：一个人得到了一辆会说话的汽车。按照你学会的方法，通过强化主角、反派和原始目标，给这个创意写一句话故事。别忘了一定要使用足够抓人的形容词。

Chapter 04

来构建节拍吧！

是不是蠢蠢欲动地想开始下笔写剧本了？

肯定的！

那我会不会让你开始写呢？

你还是继续蠢蠢欲动吧！

当然，你距离真正动笔的时刻的确越来越近了。想想你现在已经取得的成绩吧：你已经打磨好了一句话故事，并向足够多的“路人”进行了推销，知道这个一句话故事很不错。你还看了一大堆同类型的电影进行学习。你设计好了完美的主角和反派，并强化了主角的原始目标和实现目标途中所发生的冲突。现在，是时候把所有这些收集到的信息利用起来，搞清楚到底怎么写剧本了。

在构思一个新剧本的时候，最让我兴奋的莫过于喊出那句战斗口号的瞬间：“来构建节拍吧！”

这意味着，所有那些绝妙的场景、想法、人物，都可以先搭一个结构来看看效果了。比如哪个角色要干什么，要不要保留之前设想的所有场景，或者需不需要再想一些新的。

三思而后行能帮你节省时间，让你一个节拍一个节拍地给剧本打好地基，搭好骨架。

是时候来聊一聊剧本的结构（**structure**）了。

结构，结构，结构..... Structure, Structure, Structure

在定好了创意、主角和目标观众之后，对于剧本的写作和推销来说，最重要的元素就是结构了。出色的结构是无懈可击的。在推销的时候，一个结构得当的剧本能表明你的确在构思上下足了功夫。署名窃贼（**credit jumper**）可以改你的场景顺序，可以删减你的台词，可以拿掉原有的角色并加入新角色（他们真的会这么干的！），但只要你把结构搞好了，并且对自己的故事好在哪儿心里有谱，那么不管他们怎么搞鬼，你的剧本都依然很稳。

它依然是你的作品。

这并不是过分的自我保护意识，而是因为强有力的结构能保证你的署名权。当你要向美国编剧协会（WGA）证明你拥有某个剧本的著作权时，剧本的骨架，也就是故事节奏的构建方式，是最重要的判断因素。不信去问任何一个打过署名权官司的编剧，他们会告诉你到底是不是这样。对原创编剧来说，结构能保证你的署名，保证稿酬和那种叫作利润分红（**residuals**）的好东西，会装在柠檬绿色的信封里出其不意地送到你手中。

独特的匠心、耐心的工作以及叙事的魔法，全都集中体现在你的结构上。所以这是你必须掌握的一项技能。

我是很晚才慢慢地摸到了结构的门道，而且是在绝望中找到这条路的。早年间，我跟电影公司的高管们不知谈过多少次，努力向他们推销我的创意，给他们描绘一些“很酷”的场景，然后就说不出什么了，只能尴尬微笑.....因为我不知道还能再说些什么，天哪！我记得当年第一次有电影公司雇我写剧本的情形，那位高管问了我关于“转幕节点”（**act break**）的问题，结果我完全不明白他在说什么，当时我甚至连悉德·菲尔德的大名都没听说过（我认为他是“现代电影模板之父”）。而当我终

于研读了他的那本《电影剧本写作基础》（*Screenplay*）之后，我就意识到我挖到了能挽救我编剧事业的宝藏。

噢！三幕剧！能想象吧？

然而，这是不够的。就像在无边的海洋中游泳的人一样，在幕与幕之间还存在着很多开阔水域。剧本中会有很多空白的区域让你感到迷茫、恐慌和窒息。我需要水域中间有更多的岛屿，好缩短每一段游泳的距离。

维基·金在他的著作《21天搞定电影剧本》里替我填补了很多水域，虽然这本书的名字听起来有点像那种教你“快速致富”的成功学。然而，即使添加了中点和副线故事，仍然有很大的可能性会搞砸。

所以，我发明了自己的方法。

从我自己看电影、读编剧书和实际创作的经验出发，我发明了布莱克·斯奈德节拍表（**Blake Snyder Beat Sheet**）。我列出了15个节拍，并把它们挤进一页纸的篇幅内，好让这15座岛屿能贴着左侧依次排开。

看起来是这样的：

布莱克·斯奈德节拍表

The Blake Snyder Beat Sheet

片名 Project Title:

类型 Genre:

日期 Date:

1. 开场画面 Opening Image (1) :

2. 阐明主题 Theme Stated (5) :

- 3.布局铺垫 Set-up（1—10）：
- 4.触发事件 Catalyst（12）：
- 5.展开讨论 Debate（12—25）：
- 6.进入第二幕 Break into Two（25）：
- 7.副线故事 B Story（30）：
- 8.玩闹和游戏 Fun and Games（30—35）：
- 9.中点 Midpoint（55）：
- 10.反派逼近 Bad Guys Close in（55—75）：
- 11.失去一切 All is Lost（75）：
- 12.灵魂黑夜 Dark Night of the Soul（75—85）：
- 13.进入第三幕 Break into Three（85）：
- 14.结局 Finale（85—110）：
- 15.终场画面 Finale Image（110）：

是不是简洁纯粹、通俗易懂？

只要去给人推销剧本，我都会按照这个一页纸的格式来。在去参加会议之前，我一定会把每一个空都填好——其实要填的也没多少。你只需要写一两句话把每一个节拍解释清楚就行了，这就够了。我明白了一件事：既然整部电影可以用一两句话就概括出来，那节拍表的每一处空白应该也能。如果我做不到，那说明我还没把结构想清楚！还只是在猜，在水里扑腾，在溺水的边缘挣扎。在我开始研究并学着怎么填这个节拍表之前，我甚至连自己犯了哪些错误都意识不到！

括号里的数字代表各个节拍所在的页码。一个剧本的总页数应该跟赛马骑手的最佳体重数字差不多：110。虽然有些剧情片的剧本会更长一些，但内部的比例是不会变的。我希望我的转幕节点、中点和失去一切的时刻都待在自己该在的位置上，就算不在你也要想办法让它们在。看看《小鬼富翁》的例子，开场5分钟，差不多正好到剧本的第5页，然后清楚大声地阐明主题。再看看中点、失去一切和转入第三幕的节点，全都完美地卡点，而且从剧本到成片都是这个节奏，这是因为科尔比和

我从初稿到终稿始终坚持这样做。而结果是成功的，因为我们的结构非常稳，我们从各个角度进行了尝试，确保它万无一失。这击退了那些想要侵占我们署名权的家伙，因为我们搞定了结构。

表格里的某些词汇你可能不太熟悉。你可能会问：“什么是玩闹和游戏？”其实就是我给它起的一个名字。不用担心，你在剧情片和喜剧片里都能看到。那什么是“灵魂黑夜”呢？其实也只是一个你见过无数次的节拍而已。

现在你随时都可以编写这些节拍了，布莱克·斯奈德节拍表（简称BS2）就是你的好帮手。但不管你是生手还是熟手，还是让我先解释和举例说明一下，这个表格的每一部分是什么意思吧！

可以选择不听吗？

不行，你必须听！

开场画面（1）

Opening Image (1)

“开场画面”指的是一部影片给人的第一印象，它的基调、情绪、类型和规模都体现在开场画面中。我能想到很多优秀的例子：在英国乡间狂飙的摩托车引出了《阿拉伯的劳伦斯》之死；大门紧闭、若隐若现的城堡背后暗藏着神秘的《公民凯恩》；虽然《动物屋》的开场画面比较傻——镌刻在费博学院创始人雕像底座上的校训“学无止境”，但至少能让人记住，对吧？这三个例子都让我们明白了，即将看到的会是怎样的一部影片，都奠定了影片整体的基调、类型、风格和隐藏的危机。

开场画面也是向我们展示主角起点的机会。让我们在跟着他们开始这场冒险之前，先看看他们的“前情”片段。同理，编剧写完故事之后，还会有一个“尾声”片段，用来展示事情发生的变化。在BS2里，很多节拍都是两两对应的，开场画面也有一个对应的部分——终场画面。它们的作用相当于挡书板。好的剧本都是关于变化的，所以你可以用这两场戏来表明你的电影里究竟发生了怎样的变化。开场画面和终场画面应该是相反的，一加一减，非常戏剧性地展示出变化，记录影片所呈现的情感起伏。通常，演员们只会读剧本的前10页和后10页，来判断里面有没有剧烈的变化，以及够不够吸引人。如果你没有展现出这种变化，那你的剧本通常会被丢进房间另一头的“废本”堆里。

所以开场画面非常重要。它奠定影片的基调、情绪和风格，通常还会引出主要角色并向我们展示他或她的“前情”片段。但它最主要的作用还是把观众留在电影院的椅子上，让观众觉得：“这片子肯定不错！”鉴于你在写剧本之前已经看了很多同类型的电影，你至少应该能想出6个比较出众的开场画面。这对所有的好电影来说都是必备的。

阐明主题（5）

Theme Stated (5)

在一个结构得当的剧本里，前5分钟内一定会有一个人（通常不是主角）来（通常是向主角）提出一个问题或做一番陈述，他所说的内容就是影片的主题。比如这个人会说“许愿的时候一定要小心”“骄者必败”或“家人比金钱更重要”之类的。在实际中不会这么直白，会更自然一些，看似随意地带出这么一句话。主角当时还不太明白是什么意思，但后面会产生深远而重要的影响。

这句阐述就是电影主题的暗示（**thematic premise**）。

在很多方面，一个好剧本就是编剧所制造的一场争论，由正反双方围绕着“某种特定生活方式”或“追寻某个特定目标”而展开。某种行为、梦想或目标是否值得来一场争论？或者它是个伪命题？财富和幸福哪个更重要？从全局来看个人和群体哪个更重要？剧本剩下的部分就是争论的展开，或支持或反驳这个阐述，从正反两面、从各个角度来看待它。不管你写的是喜剧片、剧情片还是科幻怪兽片，一部好电影必须要“讲些什么”。开头的这个位置就是让你说这个用的，所以说吧，大声地在这里说出来！



“谁有钱谁说了算！”这是普莱斯顿的蠢哥哥对他说的话，这句话就是《小鬼富翁》在开场5分钟内阐明的主题。这个说法是对的吗？这就是影片接下来要讨论的问题。

如果你的电影没什么东西可说，那你就麻烦了。你得搞清楚你到底想表达什么，而这个答案也许要到你写完初稿之后才出现。但是一旦你搞清楚了，就一定要在开头把它提出来——我通常会放在第5页。

反正不管怎样一定要有，这可是你开局的第一招。

大声宣布：我能证明我的主题，然后着手去做。

布局铺垫（1—10）

Set-up (1—10)

剧本的前10页，最多前12页，叫作“布局铺垫”。对于我或好莱坞大多数的剧本审读人来说，这个部分就是决定成败的关键，要么抓住我的兴趣，要么让我失去兴趣。回忆一下你看过的电影里，那些在第一本（**the first reel**）——电影的前10分钟内——铺垫得很好的例子。主角、危机和目标都在这里安置好了……而且是以一种很鲜活的方式！

作为编剧，我还会在这一部分让主线剧情的所有人物或明或暗全部出场。随便找一部好电影去看，前10分钟之内，所有的角色都会出场或被人提及。你要确保你的剧本到第10页的时候也要做到这一点。

前10页也是我们给所有角色埋伏笔的地方，要把稍后要强调的人物属性都在这里呈现出来，还要展示一下如果主角想要最终获胜的话，必须做出怎样的改变，以及必须这样做的原因。她是个离群索居的作家，生活在一个虚假的世界里[《绿宝石》（*Romancing the Stone*）]；他是个时髦帅气并且精明的汽车进口商，油嘴滑舌，内心冷漠（《雨人》）；她是个看起来头脑空空、没有内涵的金发傻妞（《律政俏佳人》）。

而当我们的主角想要什么或缺少什么东西时，就要插入需要弥补的六大缺憾（**six things that need fixing**）了。这是我取的名字，“六”这个数字是随便想的，它代表了那些你必须呈现、反复呈现给观众的东西——主角的人生中缺失的东西。就像小小的定时炸弹一样，这些“需要弥补的缺憾”，性格上的弱点和缺陷，将会在剧本后面的部分引爆，暴露出来，然后被治愈。这些缺憾会成为反复动作（**running gags**）或重现（**callbacks**），而我们观众必须明白为什么要这样不断重现！让我们看一看《长大》（*Big*）的开头铺垫：“你必须达到这个身高才能坐过山车。”而除了长高，在主角“需要弥补的缺憾”里还有其他诉求，比如追不到女孩、没有隐私等等。但在第二幕里，他神奇地长大了，得到了他

想要的一切。这些重现之所以能起作用，是因为我们在铺垫部分已经看到过了。

天哪，前10页里要干的事情还真够多的！但这是必要的，想跟好莱坞大佬们过招的话，这些任务你必须完成。

由于布局铺垫跟第一幕有关系，所以我最后还要再说几句。我喜欢把电影划分成三个独立的世界，大部分人都称其为“三幕”，但我喜欢把它们叫作“正向”、“反向”和“综合”（**thesis, antithesis and synthesis**）。前10页和第一幕剩下的部分是电影的“正向”，在这里我们能看到冒险开始之前的世界是什么样的，它是主角“过往”世界的完整记录。在风暴降临之前，这个世界会有一段风平浪静的时间，尤其是在铺垫部分。如果接下来的事件没有发生，那世界就会保持原状。但铺垫部分里会有一种风暴将至的感觉，因为始终不变的东西都会.....死掉。凡事必须有变化。

触发事件（12）

Catalyst (12)

《绿宝石》里那封把女主角（凯瑟琳·特纳饰）带到南美洲的信，《雨人》里那通知汤姆·克鲁斯他父亲死讯的电话，《律政俏佳人》里瑞茜·威瑟斯彭被分手的那次晚餐——这些就是触发事件：接到一封电报，被解雇，抓到老婆出轨，被告知你只剩三天生命，敲门声，送信的邮递员。作为编剧，你已经在布局铺垫阶段告诉了我们世界原本的样貌，现在，到了触发时刻，你要将其彻底打破。轰！

我真的很喜欢触发事件，每当我看到一部电影缺少这个部分，或者这个部分做得不好的时候，我就会非常惋惜，所以必须要有。我特别不能忍受有些电影缺少像样的“救猫咪”桥段，而触发事件的缺失则是另一种让我浑身难受的情况。我喜欢触发事件的原因是——它就是生活，那些时刻我们每个人都经历过。改变人生的事件通常会伪装成坏消息的样子出现，但正如BS2里的很多节拍一样，触发事件其实并不是看上去那么简单。它虽然是好消息的对立面，然而等到冒险旅程结束的时候，它会引领主角走向幸福。

我写剧本的时候，我的触发事件在最初的几稿中会一直变换位置。铺垫部分可能写得太长，故事细节可能写得过多，导致原本应该在第12页的触发事件神奇地跑到了第20页。那么你就要进行删减，把它放回属于它的位置——第12页。当你开始删去那些心爱的细节时，你会突然明白，这就是为什么我们需要这张结构图的原因——所有那些无聊的细节都是多余的，或者是你不太擅长高效地将它们呈现出来。触发点指的是事情发生的第一个瞬间！感谢上帝！如果没有这个瞬间，读剧本的人会开始觉得不耐烦，你的剧本就会得到一个“没有剧情”的评价，因为你已经失去了读者的注意力。第12页——触发事件。请照做。

展开讨论（12—25）

Debate (12—25)

这个部分是剧本的第12页到第25页，也是曾经难倒我的地方。在第12页，一封电报发过来，说我妹妹被海盗抓走了，我知道我应该做什么！那么我作为一名编剧，为什么还要磨蹭到转幕节点才开始写主角的行动呢？

“展开讨论”部分其实就是——展开讨论。这是主角说出“这太疯狂了”这句台词的最后机会。而且我们要让他或她意识到这一点。我应该去吗？我敢去吗？当然，去了肯定会很危险。但我的选择是什么？待在这里不动吗？

我和我的搭档谢尔顿·布尔正在写一个金羊毛类型的剧本。在第一幕里，一个孩子被军校开除了，回家后发现他爸妈已经搬走了。这孩子陷入了困境，他不能回军校，也不能留在这座房子里。他知道他爸妈搬去了哪里，所以他现在要做一个决定：要不要踏上旅途去寻找他们？这是个让编剧发挥技巧、设计艰险旅途的机会，你能想象吧？但由于这是一部喜剧，我们还得让它好笑。在第一幕结束的时候，我们的小主角被一个好心的出租车司机带到了市郊。他看着前方那条可怕的公路，知道要想找到父母，就必须往前走。深呼吸！但接着有个路过的司机拿他打趣了几句，于是他的恐惧很快就退散了。就这样，在搞笑的氛围中，他做了一个认真的决定，然后上路了。

你的剧本也许没有这么清晰的决定瞬间，但要记住，讨论部分必须要提出一个问题。在《律政俏佳人》里，“艾丽被甩”这个触发事件马上就引出了她的解决办法：考上哈佛法学院。“但她能不能考上呢？”这就是讨论部分所提出的问题，因此这个部分就变成了展示艾丽如何回答问题的过程。画面从她的入学考试分数切到她性感火辣的入学申请视频上，她被录取了，这时问题的答案已经清楚了：她考上了！就像我们那部“公路版”《小鬼当家》的小主角一样，艾丽可以开心地进入第二幕

了。她已经回答了讨论的问题，可以继续前进了。

进入第二幕（25）

Break into Two (25)

它在剧本的第25页。很多人跟我争论过，为什么不是第28页？第30页为什么不行？别抬杠，拜托。

在一个总长110页的剧本里，它的出现不能晚于第25页。

我拿到一个剧本时，会先翻到第25页（大家都有自己的阅读习惯嘛）去看“第25页发生了什么”。我想知道的是：一、有没有事情发生；二、这个编剧知不知道在这里应该有事情发生。我指的是重大事件。

因为这就是第25页应该发生的事。

正如我们上面所讨论的，在转幕节点我们离开了原本的世界，也就是“正向”，进入了一个跟之前完全相反的新世界，也就是“反向”。但由于这两个世界的差别太大了，所以进入第二幕的动作一定要很明确。

我写剧本的时候常有这种情况，就是我的转幕节点一开始很模糊，然后我会想出一个事件，把主角拉进第二幕。这是不对的。主角不能是被诱惑、被哄骗或不知不觉地进入第二幕，他必须自己做出这个决定。这就是为什么他是主角——他有主动性。以《星球大战》为例，促使卢克·天行者踏上旅途的原因是养父母被杀害，但决定踏上旅途的是他自己。他不能是一觉醒来不知道怎么就在韩·索罗的飞船上了，他必须自己选择上路。你要确保你的主角也是这样。

副线故事（30）

B Story (30)

“副线故事”从第30页开始。大多数剧本的副线故事都是爱情线，同时也是承载着电影主题的一条线。我认为在第30页前后开始走副线故事还是一个小小的助推器（**booster rocket**），能缓和主线剧情转幕所带来的突兀感。设想一下，你铺垫好了主线剧情，写好了第一幕，现在我们要突然进入第二幕，你来到了一个全新的世界。这时副线故事说：“够了，来聊点别的吧！”这就像旁切镜头，讲的是主线剧情，但切的内容却是别的东西。

副线故事给了我们一个喘息的机会。

还是以《律政俏佳人》为例，副线故事是艾丽和一个美甲师之间的关系，这也正是我们急需主线剧情暂停一下的时候。我们已经认识了艾丽，她被甩了，她决定去念法学院，她考上了，学业很艰难。已经够多内容了，让我们休息一下！轻轻地抛开主线，去认识一个新角色吧。所以，美甲师出现了。虽然这不是一个传统的“男孩遇见女孩”的爱情故事，但它的本质就是“爱情线”。艾丽会在这条剧情线里成长，在这里倾诉她在哈佛遇到的挫折，并在这里获得进入第三幕的能量，最终赢得胜利。

副线故事通常还会引出一些新角色。你通常不会在剧本的前10页里看到这些副线角色，甚至连他们的存在都不知道。但由于第二幕是反向，这些角色其实是第一幕里那些角色的反面映像。《律政俏佳人》的副线故事就是个完美的例子，詹妮佛·库里奇（Jennifer Coolidge）饰演的美甲师不正是联谊会那群女生的变形镜像吗？这就是为什么这个角色塑造得如此成功，她是个经典的反向角色。

副线故事的作用很多，所以你必须要有。它不仅提供了爱情线和一个能够直接讨论影片主题的环境，还让编剧能够从主线剧情暂时“切

走”。它从第30页开始。

玩闹和游戏（30—35）

Fun and Games (30—35)

“玩闹和游戏”这个部分，我喜欢这么说：它要兑现对前提的承诺（**the promise of the premise**）。它是电影海报的核心，是预告片里出现最多的段落，也是我们暂时放下剧情推进的地方（到 midpoint 才会再度紧张起来），注意力都集中在“玩闹”上。玩闹和游戏部分要回答这个问题：我为什么要来看这部电影？这部电影的前提、海报、创意，到底酷在哪里？当开发主管要求“再多加些看点”时，我就会加在玩闹和游戏这个部分。

对我来说，这里是电影的核心。在我明白了这个部分的任务和功能之后，就开始突飞猛进了。那是1989年的夏天，我清楚地记得那个“哇！”的瞬间。当时我正在写《别动，否则我妈就开枪了！》（*Stop or My Mom Will Shoot!*）的第一稿，思路有点卡壳。我已经有了一个很棒的前提：“肮脏的哈里（Dirty Harry）迎来了他的新搭档——他的妈妈。”但故事是什么？这电影讲的是什么？它的喜剧驱动力在哪里？

（我敢肯定，你们中间有很多人也在问）然后有一天，我坐在我的办公室里，想到了一个绝妙的主意：世界上最慢的追车戏！假如这个叫乔的警察跟他老妈被坏人开枪射击会怎么样？假如他们去追坏人会怎么样？但假如，开车的不是乔，而是他老妈，又会怎么样？他老妈开车是典型的老妈范儿，每次碰上红灯停车的时候都会把胳膊横在乔的前面保护他。卖掉这个剧本后，我去跟环球影业开了第一次会。环球的高管告诉我，就是在读到这场戏的时候，他决定要买我这个剧本。为什么？因为读到这里他就知道，这个剧本有点意思。我兑现了对前提的承诺。而我把这个桥段安排在了哪里呢？在它该在的地方——剧本的“玩闹和游戏”部分。

这同样适用于剧情片。《虎胆龙威》里的“玩闹和游戏”部分是布鲁斯·威利斯第一次智胜恐怖分子。《狙击电话亭》（*Phone Booth*）的“玩闹和游戏”部分是科林·法瑞尔意识到自己的处境不妙。我们暂时放下紧

张的剧情进展，来看看创意的核心是什么。当看到前提得到了兑现，就不需要再看别的了。我之所以把这个部分称为“玩闹和游戏”，还有一个原因是这个部分的基调比其他部分都更轻松。比如金·凯瑞在《冒牌天神》里走来走去模仿上帝，托比·马奎尔（Tobey Maguire）在《蜘蛛侠》（*Spiderman*）里试验他获得的超能力。这里还是所有伙伴电影中两人发生最激烈冲突的地方。懂了吗？

这就是“玩闹和游戏”。

学会它，爱上它，运用它。

中点（55）

Midpoint (55)

电影剧本分为前后两半，而第55页的“中点”就是二者的界线。我们也可以聊两个转幕节点的重要性，但对我来说中点同样重要，尤其是在前期搭建剧本结构的时候。通过研究几百部影片，我发现电影的中点要么是“高点”，感觉主角的人生已经到达了巅峰（其实是假象）；要么是“低点”，主角的世界彻底崩塌了（其实也是假象），只有走出这个困境，情况才能好转。当你在决定要用哪一种中点时，要知道这就像往墙上钉钉子，只有钉结实了，你的故事才能像绑在中间的晾衣绳一样稳固。

我在无意中发现了中点的重要性。在我进行剧本创作的早期阶段，我会给电影录音，然后在开车往返圣巴巴拉和洛杉矶的时候听。我买的廉价录音带（我当时穷得要死）每一面能录45分钟。巧合的是，圣巴巴拉和洛杉矶之间的那条路正好被一座山谷大桥平均分成两半。不管从哪边出发，我都会在45分钟后到达那个山顶。录音带的A面正好放完，我必须翻到另一面。一天夜里，我录了经典的老喜剧片《爱的大追踪》（*What's Up, Doc?*），导演是彼得·博格丹诺维奇（Peter Bogdanovich），主演是瑞安·奥尼尔（Ryan O'Neal）和芭芭拉·史翠珊（Barbra Streisand）。第二天当我开到山顶的时候，发现那部电影正好完美地在此处分成了两半，它的中点是个“低点”。



我们能从老电影中学到什么？很多，比如瑞安·奥尼尔和芭芭拉·史翠珊在《爱的大追踪》里的最低点。

《爱的大追踪》的前半部分以奥尼尔的房间失火而结束。接着一个淡入淡出把我们带到了第二天，他醒来后满心颓丧，结果却发现……芭芭拉·史翠珊已经准备好帮助他了。因为这场火灾说到底是她造成的！想象一下我开到山顶时，前半录音正好放完，那种突然得到启发的感觉。这部影片的前后两半正好相等！从此我永远记住了一个出色的中点会有怎样的力量，能起到怎样的作用。

在那之后，我开始研究有多少电影的中点都起到了改变影片动向的作用。但中点的作用并不只是呈现出一个“高点”或“低点”，你会在很多剧本会上听到“在中点，危机加剧了（**the stakes are raised**）”这种说法，因为的确是这样。这时候玩闹和游戏结束，又回到剧情上了！如果你要写一个“胜利的假象”，那么这也是让主角爽一下的时刻，他得到了想要的一切。但这只是个假象，因为在得到应得的教训之前，主角还有一段路要走。一切只是“看起来”很美好而已。

在BS2里，中点有一个对应的节拍，叫“失去一切”，指的是“失败的假象”。这两个部分互为的一组，因为它们俩正好是相反的。规则就是：在中点，事情其实没有看上去那么好；在失去一切的时刻，事情其实没有看上去那么糟。反之亦然！在《爱的大追踪》里，瑞安·奥尼尔在剧本第75页其实已经得到了他想要的奖金，但这是个“胜利的假象”，颁奖

仪式被坏人打断了，同时也开启了第三幕。《爱的大追踪》的中点和失去一切的设计，是“低点”型中点的代表。中点要么是胜利的假象，要么是失败的假象，而失去一切则与之相反。

不信吗？

研究一下跟你同类型的影片，看看是不是每一部里都有这种中点——“失去一切”的轴线。

反派逼近（55—75）

Bad Guys Close in (55—75)

这个部分是剧本的第55页到第75页，从中点到失去一切，这是整个剧本最难写的部分。（让你了解一点残酷的事实！）对我来说，这从来都是最有挑战性的部分，而且除了老实地写以外，没有其他路。

你的固执在这里正好能派上用场！

“反派逼近”这个词指的是主角在中点的处境。一切看起来都挺好，然而虽然反派（可以是人、某种现象或某种东西）被暂时打败了，主角团队似乎也很团结，但事情还没完。这个时候，反派决定卷土重来，且气势汹汹。同时，内部的不和、怀疑和嫉妒也开始逐渐瓦解主角的团队。

我每次写这个部分的时候都觉得很难。这也是《小鬼富翁》最薄弱的环节，科尔比和我当时都知道这是个致命伤。而在跟谢尔顿·布爾合写青春喜剧《超贱女孩》（*Really Mean Girls*）的时候，我们也在这个部分吃尽了苦头[更不用说当时我们并不知道蒂娜·菲也已经在写《贱女孩》（*Mean Girls*）了]。我们的故事跟她那个很相似，讲的是四个失败的女高中生决定反抗校园里的金发坏女孩小团体。到中点的时候，她们已经赢了对方的，把坏女孩们拉下了马，成了校园里的新晋顶级小团体。可是，下面该干什么呢？谢尔顿和我一点头绪都没有。

经过长时间的痛苦思考，回溯根本，我们终于找到了答案。坏女孩们自然要重整旗鼓，我们甚至给这段剧情写了一场非常好笑的戏。接着，主角团体内部的分裂也开始了。她们开始对人气这件事着了魔，每个人都觉得赢得胜利是自己的功劳，而四个人里到底谁人气最高，这个问题彻底分裂了她们。到了失去一切部分，也就是中点的反向对应，坏女孩们重新夺回了她们“应有的”地位，而主角们则屈辱地败退，真正地失去了一切。

我们花了几个星期的时间才想出这个简单的发展方向。虽然现在看起来是明摆着的，但当时我们是解决了问题之后才恍然大悟。

这个经典的例子解释了在反派逼近这个部分应该发生什么剧情。对主角不利的内在或外在力量开始增强。反派没有放弃，而主角孤立无援，只能自己撑下去。他即将受到巨大的打击，这就把我们带到了.....

失去一切（75）

All is Lost (75)

正如上文所说的，在一个结构得当的剧本里，失去一切发生在第75页。我们知道它是中点的反向对应，也是“失败的假象”最经常发生的位置，虽然看起来一片黑暗，其实只是暂时的。然而看起来的确像是彻底的失败，主角的生活方方面面都混乱不堪，一片残垣，看不到希望。

但我有一个小秘诀，每次写到这个部分时都会用这个秘诀加一点料，很多热门影片也都是这么做的。我把它叫作死亡的气息（**the whiff of death**）。

我注意到很多优秀的电影都会利用这个部分来杀死某个人。《星球大战》里的欧比旺就是最好的例子——这下卢克会怎么办呢？“失去一切”，这个环节就是恩师要死掉的地方，大概只有这样他们的学生才能发现“原来我一直都拥有力量”。恩师之死为主角证明自己清除了障碍。

但假如你没有一个欧比旺式的角色怎么办？假如你的故事里干脆没有死亡呢？没关系，那就在“失去一切”这个部分插入一些东西，什么都行，只要跟死亡有关就行。这个办法每次都能奏效。不管是剧情必需的还是仅有象征意味的，反正暗示一下有什么东西死了就行。可以是任何东西，花盆里的一枝花，一条金鱼，亲人离世的消息，都一样。因为失去一切这个部分就相当于“耶稣被钉上十字架”的时刻，过去的世界、过去的角色、过去的思考方式都死亡了。这就为“正向”（过去）和“反向”（过去的对立）融合为“综合”扫清了道路。一个新的世界，一种新的生活。而你所呈现的死亡，哪怕只是条金鱼，都能引起观众的共鸣，让失去一切的时刻显得愈加沉痛。

这个规则会出现在任何你意想不到的地方。威尔·法瑞尔（Will Ferrell）主演的热门喜剧片《圣诞精灵》（*Elf*）就完全符合BS2的结构，甚至还清清楚楚地让我们感受到了死亡的气息。

这部电影讲的是一个人类（威尔·法瑞尔饰）被圣诞老人当作精灵在北极养大，后来他来到纽约寻找自己“真正的父亲”[詹姆斯·凯恩（James Caan）饰]。第二幕展现了非常搞笑的反向世界，包括一个经典的反向角色，也就是威尔的爱慕对象——一个圣诞期间在商场打工的“假”精灵。但接着，可怜的威尔遭遇了重大打击，因为他真正的父亲不接受他，人类的世界太复杂了。第75页甚至出现了一个死亡场景。威尔在一座大桥上停下来，盯着桥下的水面，显然是在考虑自杀。我在电影院里看这部电影的时候差点喊了一声：“看到没！死亡的气息！”但我还是控制住了我自己。虽然没喊出来，但它就在那里，清清楚楚，明明白白。

研究一下你看过的电影，在里面寻找失去一切的时刻。有没有死亡的气息？很可能是有的。所有优秀的、原始的故事都肯定有。它能引起共鸣是有理由的。



《圣诞精灵》中的“失去一切”，是威尔·法瑞尔想要自杀的时候。此时他切身感受到了“死亡的气息”。

灵魂黑夜（75—85）

Dark Night of the Soul (75—85)

现在，你正处在失去一切的阶段，正在经历死亡时刻，但你的主角在经历这一切时是什么感受呢？剧本里负责回答这个问题的部分，我把它命名为“灵魂黑夜”。它可以持续5秒钟，也可以持续5分钟。但反正必须有，而且很重要。正如它的名字一样，这是黎明前的黑暗，是主角找到方向、绞尽脑汁想出拯救自己和大家的终极办法的前一刻。但在这一刻，那个终极办法还毫无头绪。

我不知道为什么我们需要看到这个段落，但反正就是要看到。“噢上帝，你为什么抛弃我？”我觉得这个部分之所以有用，是因为它（又要用到那个词了）是原始的。我们都有过那种感受——绝望、迷茫、烂醉，而且愚蠢。车胎爆了，兜里只有几毛钱，无助地坐在路边，眼睁睁地错过能够翻身的重要机会。然后，只有当我们承认了自己的卑微和软弱，向命运屈服时，才能找到解决的办法。只有先被打败，我们才能得到教训。

“灵魂黑夜”就是这样一个时刻。它在喜剧片和剧情片里都存在，因为它是真实的，所有人都能认同的。在一个结构得当的好剧本里，它位于第75页到第85页。感谢上帝，因为到了第85页，主角终于想明白之后，我们就能看到他想出了……

进入第三幕（85）

Break into Three (85)

.....哇！解决办法！

感谢副线故事（爱情线）里的角色，感谢副线故事里那些关于主题的讨论，感谢主角最终拼尽全力找到了打败坏人（正在逐渐逼近，并在主线剧情里占据优势）的办法。瞧！答案已经有了！

现在主角在外部（主线故事）和内部（副线故事）——两条线已经相交和融合——都占了上风，通过了所有考验，竭力找出了解决办法。现在他所需要做的，就是付诸行动。

主线和副线的经典融合方式是主角从“姑娘”那里得到启发，从而想出了一个两全之法——既打败坏人，又赢得姑娘的芳心。

解决问题的办法已经出来了。

“综合”的世界近在眼前。

结局（85—110）

Finale (85—110)

“结局”就是第三幕，这是收尾的阶段。在这里，主角把学到的教训付诸行动，克服了自己的性格缺陷，在主线剧情和副线故事都获得了胜利。旧的世界成为过去，新的世界秩序得到建立——这都要感谢主角，正因为他在第二幕那个反向世界里的经历，才有了现在的结果。

结局必须交代所有坏人的下场，顺序要从低到高。喽啰和走狗先死，然后是大反派。为了维护新世界的秩序，“问题”的根源（不管是一个人还是一个东西）都必须彻底铲除。再次请你们在看过的电影里找一找，看看是不是这样的。结局是新社会的诞生，主角仅仅赢得胜利是不够的，他必须改变世界。大结局就是让这件事发生的地方，而且必须要让人在情感上得到满足。

终场画面（110）

Final Image (110)

前面说了，电影的终场画面跟开场画面是相反的，用来证明事情的的确确发生了变化。如果没有终场画面，或者不知道该怎么设计终场画面，请回头去检查你的剧本——肯定是第二幕里少了东西。

总结 Summary

现在我已经把15个节拍都告诉你了，还举了《爱的大追踪》这样的例子，但我知道你们这些年轻自负的编剧肯定会说：“是啊，老头子，也许这些在你那个年代是有用的，但我们已经不再需要它了。现在不需要去‘喜欢’一个主角了（比如《古墓丽影》的劳拉！），那些无聊的老故事结构已经过时了。谁还需要啊？不信你看《记忆碎片》（*Memento*）！”

我是不是抓住了你们反对意见的核心？

如果是这样，我已经用《律政俏佳人》这样比较新的例子证明了这套方法依然有用。但你可能还是不信，永远不信。

所以针对你们这些不信的人，我再用一部PG级喜剧作为例子来证明这个结构在当代依然有用，你必须得学会。

哦，顺便说一句，去他的《记忆碎片》！

我要举的这个例子票房超过1亿美元，够不够让你满意？让我们看看这一部海报超棒、一句话故事超棒、主演超棒，而且符合BS2里所有节拍的电影。这就是桑德拉·布洛克主演的喜剧《特工佳丽》（*Miss Congeniality*）。

首先，它有个很棒的片名。然后是它的一句话故事——为了抓犯人，一个FBI的丑小鸭女探员假扮成选手去美国小姐选美大赛卧底。这个一句话故事毫无疑问地满足了第一章里所说的四个要素：反讽、美妙的脑补画面、目标观众和拍摄成本，以及一个绝杀的片名。让我们看一看，它的结构符不符合BS2。

《特工佳丽》 亿元级爆款喜剧的15个节拍

开场画面：《特工佳丽》的开场是“操场一霸”桑德拉·布洛克的一段闪回，画面内容是：童年的桑德拉被男生们包围，当时是个假小子的她把男生暴揍了一顿，结果大家都不理她了。接着镜头切到：现在，桑德拉依然被男生们包围，依然是个男人婆，只不过她成了一个FBI探员，身处一个男性的世界里。

阐明主题：桑德拉宣称她不需要女人味，因为她是个FBI探员。这句话就是影片的主题。但这个说法是正确的吗？我们拭目以待。影片将要探讨的是女人味这个话题，要当男人婆还是美淑女？这就是正方和反方。或者可以二者兼有吗？这部影片要讲的就是这个。

布局铺垫：到了第10页，主线剧情里所有的角色都已经亮相，铺垫好了这个世界。比如本杰明·布拉特，桑德拉对他颇有好感，但他却毫无感觉，只喜欢那种桑德拉很看不上的美女。再比如桑德拉的上司（埃涅·赫德森饰）以及FBI的世界。这是一个糙汉子男性俱乐部，而桑德拉完全融入了其中。虽然她是一个笑点古怪、头发蓬乱、没有社交生活的怪胎，但她似乎过得很开心——这是一个经典的铺垫，隐含着一种风暴将至的感觉。局面不可能一直保持这样，静止就等于死亡。

触发事件：经典的“冒险召唤”。FBI得到消息，在美国小姐选美比赛上可能会发生谋杀案。然后选美比赛的负责人坎迪斯·伯根和她儿子，比赛主持人威廉·夏特纳及其假发（挺合适的！）也都出场了。为了阻止杀手，他们想出了一个计划，让一个女性探员假扮成参赛佳丽去卧底。在搜索了FBI的女性探员资料库后……他们选择了桑德拉。

展开讨论：但她能完成好这项任务吗？这就是这个部分要讨论的问题。接着桑德拉的导师（迈克尔·凯恩饰）出场，两人之间上演了一些搞笑场面，然后他决定接下这个挑战，把桑德拉打造成一个性感女郎，于是问题就有了答案。

进入第二幕：桑德拉经过一番改造后大变身，穿迷你裙的样子十分火辣，连本杰明都惊呆了。但接着她就摔了个大马趴。这项任务不是根好啃的骨头，但桑德拉已经准备好了。所以该转幕了，第二幕开始！



进入第二幕，玩闹和游戏开始。大步迈入第二幕的丑小鸭桑德拉·布洛克穿着紧身迷你裙，看起来超火辣。

玩闹和游戏：经典的“兑现前提的承诺”，这个部分包含了预告片里出现的所有搞笑镜头——带着枪的FBI探员在美国小姐选美比赛卧底。比如桑德拉在舞台上表演水杯奏乐的才艺时，突然发现了一个嫌犯，于是跳到台下去扑倒对方，等等。这就是离水之鱼的故事类型，而冲突能引发笑料。这就是我们来看这部电影的原因，这就是我们看到海报时觉得感兴趣的地方。很好玩！

副线故事：这里的爱情线其实是桑德拉和其他选美佳丽之间的关系。为什么？因为这部电影的主题是关于女性气质的，并且桑德拉此前对这样的女性世界并不了解。这个世界里有着女性气质的各种折射——每一位佳丽都有自己的才华和癖好。而且桑德拉没想到的是，大家都很喜欢她，需要她。桑德拉和女孩们之间的互动体现了影片想要表达的观点，同时也是影片的核心。虽然在片尾桑德拉和本杰明也吻到了一起，但让她学习、成长并发现自己内在女性特质的其实是参加选美的女孩们。

中点：玩闹和游戏部分结束了，佳丽们面临着新的威胁，桑德拉的危机升级了。我们已经看过了好笑的东西（桑德拉表演水杯奏乐），也知道了嫌疑人是谁，并且从男人婆和女孩们之间的互动中得到了不少乐趣。现在，真正的麻烦要开始了。

反派逼近：桑德拉对自己有没有女人味的质疑愈发强烈，跟导师之间的矛盾也越来越深，而真正的坏人正悄悄靠近，潜伏在选美比赛的暗处。虽然还没人死，但探员们已经有了怀疑的对象。

失去一切：桑德拉的上司要求她终止行动，但她拒绝了，因为她发现一个人非常可疑。但她的上司下了最后通牒：要么退出，要么等着被开除。桑德拉选择了继续留在选美比赛。这样，她就陷入了一个经典的失去一切的处境：比在影片开头时的处境还要糟糕！死亡的气息就是失去她的身份，没有了特工身份，现在的她到底是谁呢？连她的导师也帮不了她，但他临走之前送给了桑德拉一件终极武器——一条新裙子。

灵魂黑夜：德拉赶到总决赛现场，手忙脚乱。既不是FBI探员，也不是成熟女性，这让她感到迷茫。她该怎么办？

进入第三幕：在朋友们的帮助下，她融入了女孩们的世界，其他参赛佳丽让她找回了安心的感觉。这个曾经陌生的世界拥抱了她，她也感受到了其他女孩关心，重新燃起了斗志。而通过帮助桑德拉，女孩们也帮助了她们自己。

结局：就是选美比赛的过程。桑德拉跟本杰明一起在台上表演女子防身术的场景是经典的正反融合。两个世界结合在一起，回答了阐明主题部分提出的那个问题：是的！她可以同时兼具强悍和性感。桑德拉成功抓到了坏人——坎迪斯和她的儿子（坎迪斯对于女人味的扭曲观点导致她想要破坏选美比赛）。桑德拉不仅证明了自己是女人中的女人，还把坏人绳之以法。

终场画面：影片的终场画面跟开场画面正好相反——桑德拉被女性们环

绕着。她被参赛佳丽们选为了“最佳人缘奖”的获奖者——这是多大的改变啊！

而真正的幸福结局是：影片在美国国内赚了1亿美元票房。

现在你该明白了，这套方法依然有用，你可以试着将它运用到你自己的剧本中去。

练习 Exercises

1.把BS2打印出来并随身携带。有空的时候就想想某一部你喜欢的电影，想想它的结构，是否符合我这个每部分只用一句话就能描述的简洁表格？

2.回到影音租售店去（店员肯定已经开始烦你了）找6至12部你主攻类型的电影，按照BS2来对照它们的结构。



《记忆碎片》的凄惨票房证明了周六晚上没几个人想在银幕上看一个存在主义的困境。这么拍是噱头还是纯粹无聊？你自己决定。

3.想更进一步的话，去看《记忆碎片》。没错，它是一部娱乐片；没错，它甚至能归到“陷入困境”这个类型里。那它是不是也符合BS2的结构呢？还是说这种拍法只是一种噱头，不能在其他电影中应用？小提示：虽然《记忆碎片》掀起了讨论热潮，但你猜一下它的票房有多少？

如果你想认真讨论《记忆碎片》在当代社会中的价值，请直接给我发邮件，邮箱地址在第一章。但请你准备好接受我海量的论述，我很清楚《记忆碎片》赚了多少钱！

Chapter 05

演示板：助你打造完美剧本

如果足够幸运，我们会找到一位导师。这样的人虽然远比我们智慧，但令人惊讶的是，他们也乐于分享自己的知识。麦克·切达就是我在编剧行业遇到的第一位导师。20年来，不管什么剧本，他都能运用自己高超的能力去发现问题、理解问题，并解决问题，令我十分惊叹。

我第一次见到麦克的时候，他是巴里恩莱特（Barry & Enright）公司的开发部主管。此外他在迪士尼也曾担任过这个职位，还在HBO和很久以前影业（Once Upon A Time Productions）当过开发部副总裁。多年来，麦克开发了数百个影视项目——通常是从最初的概念到成片的剪辑全程参与。除了在各种电影公司里当高管，他本身也是个编剧（应该有更多的开发部高管来试试这条路）。小库珀·古丁（Cuba Gooding Jr.）和斯基特·乌尔里奇（Skeet Ulrich）主演的《恐怖因素》（*Chill Factor*）就是他的作品。

不管是什么身份——高管、编剧或制片人，不管走到哪里，他都有把剧本点石成金的神奇本领。帕特里克·斯威兹主演的《血海翻天》（*Next of Kin*）就是由他打磨的剧本，这也是他诸多得意之作中的一个。虽然这个原创剧本是花了上百万美元买来的，但在投拍之前，它还存在着一一些问题，需要进行调整——解决这些问题的人就是麦克，他甚至向我展示过这件事的发生地。有一天，我们被正在构思的故事折磨得焦头烂额，于是暂时抛开它，出门去放松放松。在世纪城^[24]散步的时候，麦克突然在人行道的某个位置上停了下来。

“就是这里。”他说。当时他正像雅·布伦诺斯基^[25]一样边散步边冥想，满脑子都是怎么修正《血海翻天》，但想到的办法全都不对。然后他突然之间想到了正确的办法。“一下子就冒出来了，牛仔和印第安

人！”当他把这个简单的构想告诉《血海翻天》的制片人后，剧本的改写便按照这个方向走了。在他的职业生涯里，麦克有过无数这样的瞬间。就像弦理论物理学家一样，他永远都在不断完善自己的叙事技巧——虽然往往是以一种奇异的方式，但总能带来启发。

最近，我去找过麦克，问他有没有什么新点子。他抽出一个画画用的速写本，兴高采烈地翻开。本子对半摊开，中间是螺旋形的装订线圈，形成了一个比普通笔记本更大的写画空间。他画了三条直线横跨两边纸面，分成四个横行。而在这些横行的中间，则是一些剪出来的方形小纸片，每一片都代表着他脑中故事的一个节拍。

“这是便携式的。”麦克笑得像个疯狂科学家。

“啊！”我说，“演示板。”

然后我们心有灵犀地互相点点头。

没错，演示板。

[24]世纪城（Century City）是洛杉矶西部重要的商业中心和住宅区，很多电影、电视和音乐公司都在这里设有办事处。

[25]雅·布伦诺斯基（Jacob Bronowski），20世纪著名的数学家、诗人、历史学家，当代科学人文主义运动的创始人，美国加利福尼亚大学教授，擅长以散文般的文体向公众宣讲科学精神。

演示板高手 Chairman of the Board

演示板（**the board**）可能是编剧在工作时最重要的一件工具了——仅次于纸、笔和笔记本电脑。这么多年以来，不管我走进谁的办公室，只要看到墙面上有演示板，我都会不由自主地微笑起来，因为我知道那是什么——也知道它有多让人头疼。演示板有各种样式和尺寸：写满粉笔字的黑板，用图钉固定小卡片的软木板，甚至是拍摄期间贴在酒店墙上的黄色本子纸——这是在一边拍一边改剧本。演示板是个通用的东西。然而在我所知道的各种编剧课里面，却从没听到过这个有用的工具被提及。

所以，该死的，我们来聊聊这个东西！

我第一次见到演示板是20年前，在麦克·切达的办公室墙上，当时他供职于巴里恩莱特公司。我那时候还是个菜鸟，虽然已经写剧本赚了一些钱，但我从来没见过演示板，也无法想象这个东西能用来干什么。难道不是坐在那里，等着各种场景在合适的地方自己冒出来吗？难道不是.....自然地去写就行了吗？

我一直都是这么干的啊！

但多亏了演示板高手麦克·切达，我不仅明白了利用演示板来给剧本做计划有多么重要，还学会了如何利用它来强化我的剧本。自那以后，我就经常用到它了。我自己用的是一块很大的软木板，可以挂在墙上，盯着它看。我喜欢用一堆小卡片和图钉把我的剧本结构在板子上标示出来，然后随意移动。我有很多这种卡片，用橡皮筋捆起来，按所属的项目整理好，有的是已经写完的剧本，有的是将要写的剧本。如果需要继续构思其中某一部，只需要拿出对应的那捆卡片，钉到板子上即可。然后看看上一次我卡在什么地方，考虑要不要给麦克打电话求助。

演示板是一种让你在开始写剧本之前就能“看到”电影的方法。让你

能够轻松地检验各种场景、故事线、想法、对话和故事节奏，从而判断它们的效果好不好。虽然这不是真正的写作阶段，而且在这样严格的检验下你可能要抛弃原本自认为完美的构想，但演示板能让你在动笔之前打通剧本的各个关节。它能够将一部精巧构思的电影可视化，是帮助你打造完美剧本的利器。

但演示板最有益的地方其实是这两点：

第一，它是可触摸的，以及.....

第二，它会浪费很多时间！

除了你的手指，演示板还需要用到其他几样东西：笔、卡片和图钉。这些东西你都可以摸到、看到、随意摆弄。

我之前有没有提到搞这些事情会浪费多少时间？

你可以在文具店花整整一下午时间挑选尺寸最合适的板子。第二天你可以花一整个早上来琢磨该把它挂在哪里。你甚至可以随身携带卡片，装进衣服口袋里，然后去星巴克喝咖啡，拿掉橡皮筋，坐在那里摆弄好几个小时。排布各种场景、桥段和事件。感觉很棒的！

而最棒的地方则是，当你在做这些看起来好像很荒唐、很浪费时间的工作时，你的故事正在以另一种方式逐渐渗透进你的潜意识中。想到了一段很棒的对白吗？把它写在一张卡片上，然后钉在你认为可能发生的位置上。想到了一个追逐段落的创意？写在卡片上钉起来仔细研究。这样做还能让你从压力中解放出来！眼前的不再是一大张空白的纸了，而是小小的卡片。谁会连一张小卡片都写不满呢？

你会问：“听起来的确很不错，但具体落实到我身上应该怎么做呢？”

总是我！我！我！

好吧，那我们就来聊聊你和你的演示板。

第一批卡片

First Cards First

你买来了尺寸和样式最合适的板子，挂在墙上，端详着它。它是空的，对吧？现在请在上面贴三条胶带，把板子分成四等份。如果你更大胆的话，也可以用记号笔。不管用什么，总之最后都会变成这个样子：

第一行代表第一幕（第1页—25页）；第二行代表第二幕的前半部分，到中点为止（第25页—55页）；第三行是中点到进入第三幕（第55页—85页）；第四行是第三幕到影片的终场画面（第85页—110页）。

第一幕 (p.1-25)	
第二幕 (p.25-55)	
第二幕 (p.55-85)	
第三幕 (p.85-110)	

看起来特别简单，对吧？没错，这就是使用演示板的目的。用上几次之后，你就会觉得熟悉了。很快，你就会觉得它像遥控车的跑道一样，那些想象中的转弯和直道都会变成你熟练而愉悦的发挥空间。

你很快就会发现，每一行的末尾都是故事的转折点，也就是进入第二幕、中点和进入第三幕，分别位于第一、二、三行的末尾。

在我看来，这样布局正好符合我心中对于完美剧本的设想。如果你相信悉德·菲尔德说的：每一次转折都把故事导向一个新的方向，那你现在就能清楚地看到它发生的位置了。

现在我手里拿着一沓平整、干净、全新的卡片（拆包装纸的过程很好玩！）。在几根马克笔和一盒彩色图钉的帮助下，我已经准备好把我的第一张卡片钉上去了。为了尽可能多地浪费一些时间，我通常会在一张卡片上工工整整地写下这部电影的片名，把它钉在最高的地方，然后退后一步欣赏。在几个星期或几个月内，这块板子上将会布满小纸片、箭头、颜色编码和神秘的信息。但现在，它是干净的。

趁还来得及，好好享受一下这份干净吧，小伙子们。

好了，要开始了。

虽然你可以在卡片上写任何东西，但它们主要是用来表示场景的。等我们完成这项工作时，你会有40张卡片——数一下，40张——不会更多。但目前还只是初始阶段，可以放松一点。想用多少就用多少吧，如果用完了，就再去文具店浪费更多时间——所以大胆地写吧！

最终的40张卡片非常简单，每一张就代表一场戏。所以，这场戏要在哪里发生？是内景还是外景？它是不是像跨越若干个地点的追逐戏那样，是由好几个场景组成的一个段落？如果你想清楚了，就用马克笔写下来：“内 乔的公寓 日”。每张卡片上还应该用简洁的陈述句说明这个场景里发生的基本动作。“玛丽告诉乔她想离婚。”更具体的信息会在稍后给出。目前，这场戏的卡片是这样的：

内 乔的公寓 日
玛丽告诉乔她想离婚。

+/-

><

不管是什么故事类型，最让你兴奋的场景要最先写出来，因为你很确定它们会被用到电影里，同时它们也是你想写这个故事的原因。对我来说，这样的场景通常都是搞笑桥段，接着是主角登场的场景，或者还有大结局。把这些想法都分别写在卡片上，钉在板子上你认为合适的位置。它们最终也许会被放在别的位置或被砍掉，但把心中的场景写出来这种感觉非常爽，不是吗？好了，现在它们都在那里了。

然后看一看你现在有了什么。

你有很多空白的区域。哎呀，你应该很庆幸还没有开始动笔吧？脑子里所有喷薄欲出的好创意都写出来了，却没有你当初想象的那样丰满。而且写出来钉在板子上之后，故事似乎也没有水到渠成地就出来了。绝妙的开头、中间的追逐戏或充满戏剧性的大决战，它们在你脑子里的时候是那么充实，那么容易实现，但当你看到它们被单薄地钉在那里时，才发现并不是这样。在板子上，它们只占据了一小块地方。但如果你想看到这些美妙的场景成为现实，并且有理由成为现实的话，你必须做更多的工作。现在，难搞的部分开始了。

主要转折点 The Major Turns

下一批要钉上的卡片是故事的转折点：中点、第二幕的转幕节点、第三幕的转幕节点。由于你已经学习了BS2，你应该知道它们有多重要。虽然你也可以按别的方法来，但我总是先把主要转折点（**major turns**）想出来。

我会从中点开始。正如在上一章里所讨论过的，中点要么是“高点”，要么是“低点”。在第55页，你的主角（或主角们）要么被“胜利的假象”冲昏了头，要么被“失败的假象”搞得很崩溃。大多数情况下，搞定中点能起到引导你的作用，这也是你在继续推进之前必须做出的决定。大多数人都能搞定进入第二幕，因为你脑海里对这部电影的构想就包括了布局铺垫、冒险过程，或者至少是冒险过程的开头。但在此之后该何去何从呢？中点会告诉你答案。这就是为什么搞定中点如此重要。

解决了中点之后，要搞定失去一切就没那么难了。它是中点的反面。想一想，中点的“高”或“低”中有没有什么可以反转一下拿来当作它的对立面？虽然你也许要花一些时间对它们同时进行调整，但不妨一试。如果你解决了这两个点，那进入第三幕就更是小意思了。现在你的演示板开始自我生长了，它看起来应该是这样的：

p.1 开场画面	第一幕 (p.1-25)	p.25 进入第二幕
	第二幕 (p.25-55)	p.55 中间点
	第二幕 (p.55-85)	p.75 p.85 失去一切 进入第三幕
	第三幕 (p.85-110)	

过多描述和剧情黑洞

Overloaded Acts and Black Holes

我最大的问题是，写在卡片上的东西超出了故事的节拍，超出了具体的场景，这在前期布局铺垫和第一幕的时候尤其严重。我给自己准备了三四张卡片来写前10页的结构，这三四个场景将把我带到触发事件。但很多时候我会发散出七八张卡片来，上面写着“主角是一个蒙冤的重刑犯”或“主角是一个萨克斯乐手”。这些不是场景，这些是背景故事。这些卡片最终会被压缩成一张，上面写着“主角出场”，主角会在这场戏里第一次走进房间，进入我们的视野。

上一章里说过，很多这样的背景故事、人物性格和设定都需要铺垫布局。你在卡片上写一大堆想法，就好像高峰时段被堵在405号高速公路上的宝马车一样。不过别怕，最后它们都会被削减的。重点是要把它们写出来。现在是可以进行任何尝试的阶段，可以有任何想法，把它们都钉上去，看看会是什么样。

在这些场景段落都排布在板子上之后，你会产生更多的困惑。虽然一个“追逐”段落包含很多场景，还可能跨越内景和外景，但其实它只是一个节拍。所以有种常见情况，就是你的5张、6张、7张卡片其实是一个段落，最后它们会合成一张卡片。但目前，看起来会是这样：

第一幕 (p.1-25)		
第二幕 (p.25-55)		□□□ □□□ “玩闹和游戏”桥段
□□□ 追逐场景	第二幕 (p.55-85)	□□□ 逛街购物蒙太奇
第三幕 (p.85-110)		

使用演示板有个很重要的好处，就是你能很容易地发现哪里有问题。当剧本里有黑洞（**black holes**），即某个部分你不知道前后该如何衔接的时候，你自己就能发现，因为它就那么直直地盯着你呢。你能做的，就是看着板子哭。相信我，这些黑洞会一直碍你的眼，不停地嘲讽你，日复一日。“怎么了，布莱克？想不出来吗？遇到了一点点.....叙事问题？”但至少你知道它在哪里，以及怎样才能填掉这个黑洞。每一行都有9到10张卡片需要你去填，你必须想办法做到。

总是空荡荡的第三幕

The Eternally Light Act Three

排卡片的过程中有个很好笑的地方：在初期阶段，你几乎总是要面对一个空荡荡的第三幕。

通常只有两张卡片。一张上面写着“主角现在知道该怎么做了”，另一张上写着“大决战”。

哈！每次看到这儿的时候都简直要了我的命。

而且你会一直磨磨蹭蹭地拖着不去修改。

不要怕。

这个问题最终也会迎刃而解。你的大脑里将会充满各种想法，第三幕会变得丰满起来。如果没有，那就回头去检查第一幕，看看你所有的铺垫以及“需要弥补的六大缺憾”。这些问题都在第三幕里得到解决了吗？

如果没有，那就应该解决。

那么副线故事呢？不管它是爱情故事还是影片的核心主题，它也必须有个结果。实际上，你越去思考怎么填前面的坑，考虑各条支线和反复出现的画面、主题等等，就越能明白剧本里所有的账都要在第三幕里结清。不然还能在哪儿结呢？（什么？你想在电影院里派发小册子向观众继续解释剧情？）

那么坏人呢？你有没有解决掉所有的喽啰，以便最终除掉大反派呢？所有攻击过、伤害过主角的人有没有得到报应呢？主角的行为有没有改变世界呢？很快，你就会发现你的第三幕挤满了卡片和想法，填充起最后的场景。这里需要用到9或10张卡片。

一定是这样，我保证。

颜色编码 Color-coding

现在有一件很酷的事情要做。它会花费不少时间，但它非常重要。每个角色的故事怎样展开，怎样与其他角色的故事线相交，这些都要能清楚地看到，然后才能做出完美的安排。这时候就要用到你的马克笔了。给每条故事线指定一个颜色编码。梅格那条线的卡片用绿色标记，汤姆那条线的卡片用红色标记。当你把它们钉在板子上时，就能一眼看出这两条故事线是如何交织到一起的，或者是否需要再进行修改。这个例子会让你觉得，以前没用演示板秘诀的时候到底是怎么活过来的。而看着板子上的结构，还能让你意识到假如在写作过程中才碰到这些问题的话会是一场噩梦。剧本就是结构，是像瑞士手表一样精确的情感机器。看着不同颜色的故事线交汇在一起，你会意识到这样的规划有多重要。除此之外，颜色编码还可以用在其他地方：

- > 强调主题的剧情点和重复出现的画面可以用颜色编码。
- > 次要角色的故事线可以用彩色马克笔。
- > 支线剧情可以用颜色编码。

当你把五颜六色的卡片排好位置时，后退一步，欣赏一下自己天才般的设计吧。

当然，这样做是为了最终能帮你节省时间。假如真的动笔写剧本了，写到一半却要思考这些布局问题，那才最让人头疼。在板子上边看边移动卡片比删改你已经呕心沥血写好的文字容易多了。真到了写作阶段，再想砍掉什么可就难了。前期的布局规划能让后续的写作过程更加愉悦。

精简数量 **Stripping It Down**

40张卡片——这就是最终留在你板子上的，大致是每行10张。所以如果你有50张或者20张，都说明有问题。

最常见的情况是，你留下的比你实际需要的多。这时候你就要运用自己学到的知识了，必须检查每一个节拍，看看其中某些动作和意图是不是可以跟其他的合并到一起。就像我之前提到的，我常常在某些位置上出问题。布局铺垫是我经常犯毛病的地方，有时候我会在第一行塞20张卡片。我觉得这里我想说的太多了，有太多东西我没有解释清楚，结果导致表达过度。但接下来我会琢磨这些节拍是否能够砍掉或者跟其他的合并。如果我够诚实，如果我真的承认有些东西不要也行，那就开始精简。我最终减少到了9张卡片。

这样很完美。

我也会有很多段落，比如追逐段落或动作段落，需要到处转移。这个比较容易修改，只要给这一段简单地写上“追逐”就可以了，不管它有多少场景，都当作一个节拍。从情节推进的角度来看，它的确就是这么简单的一个东西而已。

在我觉得有困难的位置，比如“反派逼近”这个部分，我通常会先放自己一马。至于某些我知道自己还没想好的位置，我甚至会先丢下它不管，指望着在写作过程中能发生奇迹。但在我的潜意识里，我知道这些空白必须在某一时刻进行填补。而排布卡片让我知道了这些有问题的位置在哪里。

+/-和><

现在你的板子上已经钉着40张卡片了，你很确定你的故事将要这样发展，觉得这项工作已经完事儿了，但其实并没有。在开始写剧本之前，你还得把两个特别重要的东西写在所有的卡片上：

符号+/-和另一个符号><。

这两个符号应该用一种你之前没用过的颜色写在每张卡片的下方，像这样：

<p>内 咖啡店 日</p> <p>鲍勃质问海伦她隐藏了什么秘密。</p> <p>+/- 鲍勃以希望开始，以失望收场</p> <p>>< 鲍勃想知道秘密，但海伦不告诉他</p>

+/-这个符号代表你在这场戏里必须完成的情感变化。把每一场戏都想象成一部迷你电影，它肯定会有开头、中间和结尾。而且必然会发生一些事情引起情感基调的剧烈变化，要么是从+到-，要么是从-到+，就像电影的开场和终场画面一样。这个方法能很好地帮助你淘汰那些太弱的场景，还能确保你的每一场戏里都有实际的事件发生。举例：在一场戏的开头，你的主角特别自大，因为他是个律师，而且刚刚赢了一场重要的官司。接着他的妻子告诉他一个消息：现在官司已经打完了，她想离婚。对于这个律师主角来说，显然是有一个从+到-的情感变化。

不管你信不信，每一场戏里必须有这样的一种情感变化。如果没有，你就不知道这场戏是在干什么。在你给所有的40张卡片都想清楚情

感变化并用+/-符号做好描述之前，不要动笔。如果你想不清楚，就把那张卡片扔了，很可能是它本身就有问题。还有很多人，比如罗伯特·麦基，认为+号和-号必须连成一串，像+/-+/-+/-+/-这样首尾相接，形成一条情感起伏的波浪线。我觉得这可能有点过了。知道每场戏里都要有变化，并把它呈现出来，这就够了。

另一个符号><表示的是冲突。为了理解冲突是什么，我常常会想象这样一个场景：灯光亮起，两个人从两扇相反的门走进房间，在房间中间相会，开始想方设法要越过对方到对面的门那里去。他们进入这个场景时都带着目的，挡在他们面前的是一个障碍。这就是冲突。不管是肢体上的、语言上的，或者仅仅是一个人急着小便必须马上去厕所否则就要尿裤子！在构思每一场戏的时候，你都要先把冲突想好。你在高中语文课上学到的那些人对抗人、人对抗自然以及人对抗社会的基本模式都能在这里派上用场。

在每一场戏的开头，你必须明白它的主要冲突是什么，以及冲突的双方都是谁和谁。每一个人，或每一个个体，都要有自己的目标。这个目标是什么？这个目标为什么会跟另一方相抵触？每张卡片下方的这个符号必须写明这场戏的冲突双方分别是谁，引起冲突的事件是什么，以及最后是谁赢了。如果冲突的参与方或事件太多，说明你这场冲突是一次混战，那这场戏可能也是混乱的。一场戏里只写一个冲突就行了，请注意，一个就够多了。不管是大事还是小事，肢体层面的还是心理层面的，反正必须有。每一场戏，每一次。如果你找不到冲突，那就想办法制造冲突。

冲突之所以这么重要，之所以是每场戏的必备要素，原因同样在于它很原始（这个词又出现了）。从原始的角度来想，每场戏里都有冲突能保证观众不走神。为什么？因为我们喜欢看到别人有冲突，冲突能吸引我们的注意力。为什么摔跤比赛是最长盛不衰的电视节目？因为它是一种最基本的娱乐：死亡！两个人都在试图杀死对方。为什么大部分的电影里都有爱情故事？也是因为这里面有一种原始而迷人的永恒冲突：性！两个人都想和对方上床！每一场戏的核心都必须这么基础，以此来吸引并留住观众的注意力。如果一场戏里找不出一对冲突的对象，那你这场戏就还没想好。所以.....

找到冲突.....或者再想一想.....或者扔掉它。

如果真扔了，别哭，只不过是一张卡片而已。

准备动笔..... **Ready to Let It Fly**

做完所有这些工作，你应该在第一行有9张卡片，第二行也是9张，第三行和第四行也都是——等等，总共只有36张啊！那是因为我多给了你4张的额度，让你用在那些舍不得删掉的场景上。这几张你爱钉在哪儿就钉在哪儿吧，我们也不需要那么精确。但40张就是你所需要的全部了。

就算你做出了最完美的演示板，也没什么奖励。虽然摆弄这些卡片和想象剧情的起伏很有意思，但到了某一个瞬间你要问自己：“我是设计板子的还是写剧本的？”如果你的板子太完美，或者你花了太多时间去把它变得完美，那你就已经离开了准备剧本的范畴，进入拖延症状态了。所以不要这样。其实我自己总是在演示板快要完成，但还未完美之前就开始动笔。就像一个还没完全凝固的果冻，你得在它变硬之前就开始动手。这时候虽然我依然沉迷于图钉和卡片，但我知道是时候停下来了。

对我来说，速度永远是关键。我想把这些问题都搞清楚好尽快开始写作。当我排好了40张卡片，并且每一张都写好了+/-和><的时候，我知道我已经尽最大努力做完了一切能做的准备工作。现在我准备好放下图钉、卡片和笔.....开始打字了（突然之间打字的感觉变得好棒！）。

板上工作非常重要，但这只是我跟自己玩的一个小游戏，训练大脑存储各种瞬间、节奏、场景和段落的能力。它让我能在不进行实操的情况下摆弄这些元素，但在正式开始写作时我会把它抛到一边。到底有多少次我动笔之后就把预设的想法全都推翻了？到底有多少次我越写越喜欢某个在板子上提都没提过的小配角，最后把他写成了主角之一？很多很多次。事实就是这样。演示板的作用是帮你做好战前准备，让你能提前检验自己的理论，把一些想法加强，另一些则减弱。

最后的叮嘱

Final Words on the Subject

实际情况是：当你写下“淡入”两个字的时候，演示板就没有任何意义了。但我希望我教给你的东西能给你启发，伴你成长。也就是：在第25页要进入第二幕，中点和失去一切要重点攻克，每一场戏里都必须有冲突。当你写作中途感到迷茫时，哪怕只记得这几句话，也能保证你不跑偏。动笔后，在充满不确定性的汪洋中，这几座小岛会一直在你的视线里。

这些都是为了帮助你到达“剧终”。

在你的工作室墙上有这么一张方便的导览图，好处是：如果你迷失了方向，不知道接下来该发生什么，你可以随时走到板子前面去看看，然后重回正轨。最糟糕的情况就是半途而废，半个剧本是永远也卖不掉的，这毫无疑问。而提前做好演示板能最大程度地避免这种情况发生。

我的秘密武器

Checking in with My Secret Weapon

当然，如果我真的写到卡壳的时候，我就会给麦克·切达打电话。

“麦克，”我哼唧道，“我不知道反派逼近这里该写什么了，你能帮我看吗？”然后我会把我的笔记都发给麦克，自己则跑去日落广场的欧洲咖啡厅吃一顿昂贵的午餐，满怀信心地想，有人正在苦思冥想我的剧本呢——虽然并不是我自己。我在好莱坞认识的人里，只有麦克会真正去读别人寄给他的素材，而且他知道怎么帮你修改！他甚至会再给你一些详细的笔记。但他其实也很自作聪明，我喜欢这一点（能让我保持警惕）。但等你吃完那顿昂贵的午餐，也跟餐厅的欧洲女老板调完情后，你就知道你有麻烦了。你给麦克打电话，而他嘴里冒出来的第一句话就是：“你开玩笑的，对吧？”

如果你也想找麦克·切达帮你看剧本，可以访问这个网站（www.mikecheda.com），他帮你看剧本和分析剧本会收500美元的费用。我觉得简直是白菜价，一直在劝他涨价。要让我说，他一个剧本应该收5000美元。《创意剧作》（*Creative Screenwriting*）杂志曾刊登过一篇关于他的报道，把他称为“剧作界的菲尔博士（Dr.Phil）^[26]”。这个说法也是一种低估。在我看来，他永远都是那个教会了我一切的人。

还是免费的。

^[26]菲尔·麦格劳（Phil McGraw），美国心理学家兼电视节目主持人。

总结 Summary

现在，你已经搞清楚了动笔前需要弄懂的一切。如果你花了很长时间按照我的建议做了这些工作，那现在你已经准备好写下“淡入”并开始动笔了。

激动吗？

我想你一定很激动，但我们还是再复习一遍“深海潜水准备工作”清单，以确保你万无一失：

1.你想了一个很棒的创意。我的意思是简直绝妙！你还想了一个绝杀的片名，绝杀的一句话故事，也去跟朋友们和陌生人讲过了，大家听了都等不及想看到你这部电影被拍出来了！

2.对同一类型的电影你都认真做了功课。找到了跟你的电影最像的例子，还把过去20年里相关的好莱坞电影都看了。你知道这些电影的创作者们哪里做得好，哪里做得不好。最重要的是，你的电影会更向前一步，还是相同的东西.....但是不一样。你相信你的剧本是有新意的！

3.你设计了一个完美的主角，让他踏上这段旅途。这个角色能在剧情环境中制造最强烈的冲突，需要走完最漫长的情感旅程，还特别招人喜欢！你给你的主角制定了一个原始的目标，还有一个大坏蛋千方百计想阻止他！

4.最后，你运用BS2给你的电影搭建好了结构，还把所有绝佳的场景都钉到了演示板上，尝试了很多想法、主题和故事线，最终精简到40场戏，每一场都标明了从开始到结束的情感转变（+/-）和其中的冲突（><）！！

兄弟，你已经准备好了！还有什么能阻止你呢？

在你写剧本的时候，我们会等着你，给你加油打气。当你像一个深海潜水员一样，深深地沉浸在自己的潜意识里时，我们就是在码头上给你输送氧气的人。要确保你在现实生活里也能从朋友或所爱之人那里得到类似的支持。因为当你深陷进自己的故事里，试图捕捉你所需要的想法和感觉来完成它时，你必须相信真实世界里有人在支持你，在你的后盾。写剧本的过程会非常奇异！你会见识到各种奇妙和奇怪的东西，会惊讶于自己的掌控力，也会惊喜地发现这是一段多么美好的经历。但这个过程同样也很危险，怀疑和焦虑会纠缠你，而且就像潜水病一样，会让你看到可怕的幻象。为了能坚持写到“剧终”，必须有一个你信任的人在岸上支持你，给你力量。

不管你在现实生活中的处境如何，我们都会在码头上等你，希望你好好的。我们这些自己就写剧本的人希望看到你成功，大获全胜。而且我们很清楚你会经历什么，希望你不要担心。所以当你准备好沉入黑暗时，我们祝愿你有好成绩。而在等你重新浮出水面的时间里，我们会聊聊剧作方面的一些趣事，用来打发时间。

电影编剧，祝你好运，一路顺风！

练习

Exercises

1.从你看过的同类型影片中找一部，做出它的节拍表，把各个节拍写在小卡片上，然后把卡片钉在演示板上。如果你还没来得及去文具店，那就试试便携式的演示板。

2.从你最喜欢的电影里找出几场戏，分析它们的+/-指数。这场戏开始时是什么情感状态？结束时是什么情感状态？它们是不是相反的情感节拍？

3.还是用这几场戏，来验证它们的><冲突。冲突中相对的两方势力分别是谁和谁（或什么和什么）？谁赢了？这些电影中，你最喜欢的场景是不是都具有最强烈的冲突？那么是不是冲突越强烈就越好？

Chapter 06

剧本创作的不变法则

我写这本书的真正灵感，其实是出于一种简单的欲望：我有一大堆厉害的剧作法则，想昭告天下这些都是我发现的。

没错，我终于说出口了！

这些都是我和我的创作伙伴们多年来收集整理的铁律法则。我爱它们！这是因为，对我来说，写剧本既是一门艺术，也是一门科学，是可以量化的。而统领它的法则是不变的，在某些情况下甚至是永恒的（可以去看看约瑟夫·坎贝尔的理论）。

研究叙事技巧的时候，随着你一部接一部地看电影，这些事实也就逐渐明晰了。当你突然搞懂了某一条法则的时候，会难以抑制地想要大喊：“我发现了！”然后自然也就想在上面插个旗子，宣布它是你的。

当然，它并不是。这些法则不能被“发现”，它们是早在你我之前就已经存在的事实。然而每当又有一条法则被收入我的词典里时，我还是会很激动。

我太爱这些法则了，以至于我本来打算整本书全部讲这些，但常识阻止了我这样做。为了讲到最好的部分，我必须先解释剧本写作的整个流程，从创意到执行，好让大家都能明白我在说什么。

你也很庆幸我这样做了吧？

虽然这一章对我来说是甜点，是乐趣，是整本书存在的理由，然而你们中间肯定会有人依然会对此嗤之以鼻。是的，一定会有人怀疑我的法则！

你们就是那种喜欢反叛、想要自己制定规则的人，感谢你们。当有人说你做不了某事的时候，你就更想去做。

你懂的.....这就是编剧啊！

我想对那些怀疑我的人说，干得漂亮！但至少先让我稍微炫耀一下，自夸一下，在你踩死我的法则之前，先了解一下收藏这些法则的我有多聪明吧。而记住这些法则的意义，则是为了让你推翻它们。毕加索涉足立体派绘画之前，他必须先成为一个基础绘画的大师，这样他才能拥有信誉度和权威性。所以我要给你们这些未来的毕加索说一说我的一些剧作基础理论：

救猫咪 Save the Cat

我发现《救猫咪》这个书名和“救猫咪”这条法则竟然都很有争议！当我把本书的手稿拿给编剧们看时，虽然很多人都觉得这个前提很棒，但也有一些人觉得这个主意糟透了，简直是我有史以来最糟糕的想法。很多人觉得我举的那个《午夜惊情》里的“救猫咪”例子（详见本书序言）很老套，而且是一条很烂的建议，虽然书里其他的内容很有帮助。不仅如此，他们还觉得让主角“招人喜欢”这一条很腻味很无聊，是阿谀观众的行为。

复习一下，救猫咪这条法则说的是：“主角出场的时候要做什么事情，让我们喜欢上他，希望他赢。”那这是不是意味着所有的电影都要有主角施舍乞丐这样的桥段，好让我们跟他站在一边呢？不是的，因为这仅仅是“救猫咪”这个概念的一部分而已。所以为了应付那些总是吹毛求疵批评我的人，请让我再补充一下：

救猫咪的附加定义是：编剧必须让观众从一开始就理解主角的处境。为了解释这一点，我们用一部绝对不可能是要阿谀观众的电影当例子：《低俗小说》。《低俗小说》的第一个场景（算是吧），也就是我们见到约翰·特拉沃尔塔和塞缪尔·杰克逊（Samuel L. Jackson）的地方。这两个人就是“主角”，是杀手，而且吸毒成瘾（还顶着糟糕的发型）。在这两个原本可能不太讨人喜欢的人物出场时，昆汀·塔伦蒂诺

（Quentin Tarantino）做了一件非常聪明的事——让他们显得搞笑，以及幼稚。这两人讨论麦当劳汉堡在法国叫什么名字的那段对话非常好笑，还有点孩子气。所以我们从一开始就喜欢上了他们（虽然他们正准备杀人），跟他们“站在一边”了。在某种意义上，昆汀完全遵循了救猫咪法则。他知道自己面临这样一个问题：这两个人准备要干一些坏事。至于特拉沃尔塔，他会成为这部电影的主角之一，也就是观众必须喜欢、必须支持的人。见到了这两个疯疯癫癫的蠢货之后，我们确实喜欢他们，因为他们很好笑。如果把他们塑造成没有灵魂的恶棍，那就是拿

观众的好感去冒险。昆汀作为编剧，用他自己的方式把这两人变成了有点可爱的样子。

这不就是救猫咪吗！

反英雄的主角要怎么才能招人喜欢？因果报应类故事的主角要怎么才能获得观众的支持？这些问题同样可以用救猫咪法则来处理。剧本创作的不变法则告诉我们，如果你的主角亦正亦邪，那就把他的对手设计得更坏！《低俗小说》的开头再往后一点的地方，塔伦蒂诺就是这样做的。在抵达受害者的住处之前，特拉沃尔塔提到了他们的老板有多恐怖，还讲了一个故事，说老板的另一个下属（跟他自己差不多）因为给老板的老婆做足底按摩，被从窗户扔了出去^[27]。这是另一个救猫咪小窍门的典型例子：如果你的主角有瑕疵，或者可能不太招人喜欢，那就把他的敌人塑造得更可怕。如果你觉得特拉沃尔塔是坏人，那么请看看他的老板。跟那个人比，特拉沃尔塔像个乖巧的芭比娃娃。叮！这样一来我们对一个人的喜欢和对另一个人的讨厌也就达到了完美的平衡。开始支持主角吧！

不讨人喜欢的主角甚至可能出现在温情的家庭片里。我最喜欢的也是经常反复提到的救猫咪案例，是迪士尼的《阿拉丁》。在开发这部影片时，迪士尼发现他们在主角的可爱程度上面临着大问题。读一读这个故事的原始素材就会知道，阿拉丁原本的形象是个混蛋，一个被惯坏的懒鬼。更糟糕的是，他还是个小偷！感谢上帝，迪士尼的团队里有特里·鲁西奥和泰德·艾略特这两个人。我认为他们俩是当今好莱坞最优秀的编剧（而且一直默默无闻！他们的公关公司是干什么吃的？）。

这两位技艺高超的编剧给《阿拉丁》写的开头成功解决了这个问题，同时也是一个经典的救猫咪案例。在这部票房过亿的影片里，我们所看到的阿拉丁，干的第一件事就是在偷食物，因为.....他肚子饿。拿着弯刀的皇宫守卫在市场里追着他到处跑（顺便说一句，这是个交代环境的好办法），而阿拉丁最终甩掉了他们，安全地躲进了小巷里，正要咬他偷来的面包，结果却看到了两个饥肠辘辘的小孩子。于是阿拉丁把他的面包给了他们。多好的一个人啊！现在，我们跟阿拉丁“站在一边”了。虽然他跟原素材里那个小偷小摸的懒汉形象不太一样了，但我们支持他。因为编剧花时间让我们理解了这个不讨喜主角的处境，所以我们想看到他胜利。

这一切的重点是：关心！虽然并不是所有的电影里都必须有一场戏让主角真的去救一只猫，或者扶老太太过马路，或者在街角被溅一身水，以此来让我们喜欢上他；但你必须手牵手地带领观众去理解你的主角和你的故事。你必须花一些时间，用一种能让观众产生认同的方式去描述主角的处境，不管他是谁，他干什么。如果你不这样做，而是选择去走《古墓丽影》的路子，还觉得我们一定会喜欢你的主角，那你就错了，你根本没做好你该做的工作。虽然有些电影这么搞也侥幸成功了，但并不代表这样是正确的，也不代表这是一个好的、用心的叙事。

现在我有没有打消你们的怀疑呢，各位编剧？

[27]这里应该是作者记错了，电影里讲这个故事的是塞缪尔·杰克逊。

泳池里的教皇 The Pope in the Pool

泳池里的教皇其实更像一个窍门，而不是一个法则。但是它非常有趣，所以我喜欢聊它，也总能在电影里看到有人用。此外，它还是剧本大师麦克·切达最早传授给我的窍门之一。

你的问题是：怎么隐藏信息交代？信息交代（**exposition**）就是必须告诉观众的故事背景或细节，好让他们能够理解接下来发生的事。但谁想把时间浪费在这个上面呢？它既无聊，还会毁了一场戏，是一切复杂剧情里最糟糕的部分。

所以一个优秀负责的编剧会怎么做呢？

麦克·切达跟我讲过一个他看过的剧本，叫作《刺杀教皇计划》（*The Plot to Kill the Pope*），编剧是乔治·英格朗德（George Englund）。这个剧本就很聪明，它基本上是一部惊悚片，而里面交代重要故事背景和细节的那场戏是这样的：代表们去梵蒂冈拜见教皇，猜猜会面地点在哪里？在梵蒂冈泳池。而交代信息的时候，教皇本人正穿着泳衣在池子里游来游去。我猜观众甚至都没在听具体在说什么，我们肯定在想：“我都不知道梵蒂冈竟然还有游泳池？！看啊，教皇竟然没穿他的教皇袍子，他……他……穿着游泳衣！”在你开口问“教皇帽子在哪儿？”之前，这场戏就已经结束了。

这就是泳池里的教皇。

这个法则一直都在被人使用，但我曾用这个窍门写过一场我引以为傲的戏。那个剧本叫《偷油》（*Drips*），是我和科尔比合写的，最后卖给了迪士尼。它是一部喜剧，讲的是两个蠢笨的水管工被人欺骗，卷入了一起在贝弗利山街道底下偷石油的盗窃案。两个水管工是被一个漂亮女孩骗来的，他们被邀请到女孩儿的老板家里做客，然后坏人就开始解释要怎么偷油，其实也就是交代电影的情节。两个水管工必须先挖进

房子下方的老油井，然后把油管接到城市地下的下水道，最终流向大海，而坏人的油船会在那里等着接油（相信我，这种操作是可能实现的）。然而这样的话就有让观众走神的风险，因为这段信息交代可能会扼杀观众继续观看的兴趣。

我们的解决办法是什么？泳池里的教皇。

在这场戏里，跟坏人的会面开始之前，我们让两个呆瓜主角进行了一场喝冰茶比赛，借此在那个他们都很喜欢的漂亮女孩儿面前显摆。到了会面开始的时候，他们都憋着尿，非常急的那种。这场戏的幽默就来自他们坐在那里，夹着腿，很想认真听坏人讲PPT，但偏偏周围全是各种催人尿意的画面。窗外，一辆洒水车在给草坪浇水，邻居家的狗在树丛旁撒了很大一泡尿。而在房间里，那个女孩儿从玻璃壶里给自己倒了一大杯冰茶。看着这些，两个主角慢慢地憋成了斗鸡眼，而坏人则一直在叨叨叨地讲各种作案信息。

我们交代了信息.....而且非常好笑。

在《王牌大贱谍》（*Austin Powers*）系列电影中，麦克·梅尔斯（Mike Myers）做得更好，他设计了一个叫巴希尔·艾克博森[麦克尔·约克（Michael York）饰]的角色，这个人唯一的作用就是给主角.....还有我们，讲述无聊的背景故事。每次巴希尔出现的时候，我们就知道又要听到一大堆说明性信息了，但他们明知道我们觉得这样非常无聊，却完全不在乎，甚至还挺得意。

泳池里的教皇这种例子还有很多很多，现在你搞明白它了（如果你之前不明白的话），就可以想出一些新办法来隐藏背景故事了。无论是《加勒比海盗》（*Pirates of the Caribbean*）里两个搞笑守卫的场景（我们从他们口中得知了杰克船长是个怎样的人），还是惊悚片《燃眉追击》（*Clear and Present Danger*）里练击球的那场戏，泳池里的教皇的作用就是在交代信息的时候给我们一些东西看，并避免干巴巴交代所带来的不适感。

用一种鲜活和娱乐的方式来完成传达信息的任务。

真是个小妙招。谢谢你，麦克·切达。

双重魔幻

Double Mumbo Jumbo

“双重魔幻”是我最喜欢的规则，也是你和我都不能打破的一条规则。虽然我们总能看到有人在打破！

我要告诉你的建议是，出于某种原因，观众只能接受一部电影里有一个魔幻元素，这是铁律。你不会看到哪部电影里有外星人从天而降，落在一个UFO里，然后又被吸血鬼咬了一口，变成长生不老外星人。

我的朋友们，这就叫“双重魔幻”。

这种做法一下子给观众脑子里塞了太多东西。然而虽然双重魔幻在逻辑上是错误的，但总有人在这么干。

我最喜欢的例子是《蜘蛛侠》。为什么上映时你想去看这部影片（所以它票房大卖），但等电视上开始重播的时候，你却不想再看一遍了？

不可能因为演员，我们喜欢托比·马奎尔、克斯汀·邓斯特（Kirsten Dunst）和威廉·达福（Willem Dafoe）。也不可能归咎于特效，吊着蛛丝在城市里荡来荡去的画面很酷！我认为正是从影片中段绿魔第一次现身开始，观众的兴趣逐渐丧失了。反正我每次都是在这种地方丧失兴趣的。

为什么？因为“双重魔幻”啊。

《蜘蛛侠》的创作者想让我们在一部影片里接受两个魔幻事件。在城市的这一边，一个少年被一只受到辐射的蜘蛛咬了一口，从此被赋予了融合核聚变和蜘蛛特性的超能力。好吧，这个我买账。但在城市的那一边，威廉·达福却通过另一套完全不同的魔法装置，在一次实验事故中变成了绿魔。所以……你是说这个故事里既有辐射蜘蛛咬人，又有生

化事故？！而且都使得某人具有了超能力？我很困惑啊！这加剧了我的不信任感。他们希望我去相信这个世界，我信了，但现在又亲手打破。怎么能这样！就像救猫咪法则一样，当看到有人打破了“双重魔幻”法则，我会很生气。这样太草率了，是低级创意的产物。然而在漫画世界里，这样还勉强可以原谅。

双重魔幻的错误还出现在了另一部卖座影片里，而这一部并不是漫改电影，所以绝对不能原谅。在M. 奈特·沙马兰（M. Night Shyamalan）的《天兆》（*Signs*）里，他想让我们相信外星人入侵了地球。一个高智慧的外星人最后竟然被棒球棍干掉了（“挥棒吧，梅里尔！”现在是我最喜欢的一句差劲台词）。除了这个结局令人尴尬之外，更糟糕的是这部影片竟然是在讲梅尔·吉布森（Mel Gibson）对上帝的信仰危机。

在沙马兰的这部大作《天兆》里，一个驾驶超先进宇宙飞船、跨越光年来到地球的高智慧外星人，竟然被一根路易斯维尔球棒干掉了。

啥？

要让我说，宇宙里的外星人都来地球了，还讨论什么上帝信仰？但沙马兰却让我们同时应付这两件事，结果就是一团糟。



“挥棒吧，梅里尔！”

我猜沙马兰开始写剧本的时候本来只有一个魔幻元素——外星人、农田怪圈，但随后他意识到大家已经看过这些了。为了让自己的外星人电影有所不同，他便想让它更有深度一些。好吧，但这样做的同时，他也把剧本搞乱了。外星人出现的时候，梅尔·吉布森还在纠结信仰上帝的问题，这就非常荒唐可笑了。你想看到奇迹？那就看一眼窗外吧——外星人都来了，梅尔！而沙马兰想让我们同时思考上帝是否存在和小绿人是否存在两个问题。

然而上帝和外星人不能混在一起，为什么？因为这是两套不同系统的魔幻，是“双重魔幻”。如果你不相信我说的，请试着用“真主”这个词代替“上帝”，看看你的脑子还转不转。

所以，除非你确定写出来一定会大卖，或者是把漫画改编成电影，否则不要轻易尝试。

一部电影里只能有一个魔幻元素，请记住。

这是铁律。

铺垫过长 Laying Pipe

汤姆·克鲁斯主演的《少数派报告》（*Minority Report*）就犯了这个错误，还有本·斯蒂勒和詹妮弗·安妮斯顿（Jennifer Aniston）主演的《遇见波莉》（*Along Came Polly*），这两部影片都做了一些可能会招致失败的事。在我指出它们的问题之后，你会发现也许它们的做法本身就是必败的。我认为这两部影片票房表现不佳就是因为铺垫过长。它们忘记了剧本创作的不变法则里有这样一条：

观众无法忍受过长的“前情”。

什么是前情？前情铺太长有什么风险？

让我们来看一看《少数派报告》，这部影片改编自科幻作家菲利普·迪克（Philip K. Dick）的小说，是一部大制作。迪克去世后变成了电影界的香饽饽，他的小说被屡次改编成电影，包括《银翼杀手》（*Blade Runner*）和《全面回忆》（*Total Recall*）这样的热门影片。《少数派报告》的“钩子”是典型的迪式风格，但在这部影片里，前提的铺陈几乎毁了整个故事。《少数派报告》讲的是未来世界的犯罪，在开场段落里我们清楚地看到了这是如何运作的。一起谋杀案即将发生，而汤姆·克鲁斯正是预防犯罪小队的负责人，所以他开始行动，去阻止罪案发生。下一场戏又跳到了政治斗争上，告诉我们汤姆正在被科林·法瑞尔（Colin Farrell）调查，甚至还看到了泡在水里的三位“犯罪预视先知”和汤姆的个人生活——他失去了孩子，好像还沉迷毒品。我们还见到了他的导师[马克斯·冯·叙多夫（Max von Sydow）饰]，一个我们并不完全信任的人。好吧，这些都很好。但等到编剧铺垫完这些前情，开始讲故事的时候，我已经很累了！虽然这些都挺有意思，但重点是什么？到底要说什么？

当汤姆收到的消息显示，下一起罪案的犯人正是自己时，这个故事

才终于有了进展。他知道先知们绝对不会出错，所以他必须搞清楚到底为什么会发生这样的错误，并阻止他自己即将犯下的谋杀案。时间紧迫，我们也很紧张，只有一个小问题：到了这个剧情点发生的时候，片子已经演了40分钟了！花了足足40分钟才铺垫完，才终于放出了“钩子”——一个探员发现自己是罪犯。

各位同学，请跟我念一遍：铺垫得太长了！

而在《遇见波莉》里，我们发现了同样的问题。准备离婚的本·斯蒂勒爱上了一个疯狂的女孩儿詹妮弗·安妮斯顿，而编剧想铺垫的前情同样太多。我们看到了本和他前妻结婚，接着是两人度蜜月，又看到本抓到前妻和潜水教练出轨。没错，挺好笑的。我们对本·斯蒂勒的电影总是格外容忍，因为我们喜欢他！但编剧和导演[是同一个人——风趣而有才华的约翰·汉博格（John Hamburg）]啰唆的这一大堆事情反而让我们走神，因为大家来看这部电影的原因是：想看本·斯蒂勒和詹妮弗·安妮斯顿谈恋爱。

这两部影片都犯了铺垫过长的错误，虽然交代信息是讲故事的必要步骤，但太容易让人不耐烦。我相信这对提升观众的观影体验毫无帮助。如果一部电影需要经过这么长的铺垫才能进入正题，那说明整个故事都已经扭曲变形了。

说实话，我对铺垫过长特别敏感，有很多次由于需要做的铺垫太多，我干脆直接放弃了整个故事。《小鬼富翁》的铺垫长度就有点超出了我觉得舒适的范围，因为在主角普莱斯顿拿着100万美元的空白支票走进银行之前，有太多东西需要解释了，前前后后很多背景。虽然没有长到致命的程度，但也差不多了。第一幕里铺垫的部分比我理想的长度多了一半，而这样会考验观众的耐心。“赶紧说正事！”我仿佛听到观众们这样吼道。作为编剧，我们必须对观众的耐心十分敏感。重点是：如果你发现你的铺垫部分所占篇幅超过了25页，那你就有麻烦了。我们自己把它叫“铺垫过长”，但在观众那里，这叫作“我想退票”！

黑人兽医，也叫糖多齁死人 **Black Vet A.K.A. Too Much Marzipan**

在处理概念性创意的时候，“双重魔幻”规则有一个分支，我称之为“黑人兽医”规则。

你通常会喜欢电影里的某一种特定元素，然后就紧抓不放，不愿松手。你就像《人鼠之间》（*Of Mice and Men*）里的兰尼，要把那只小动物捏死。当你发现自己陷入了这种境地，一定要停下来。这时候黑人兽医法则能让你后退一步审视你的概念。

什么是“黑人兽医”？

最好还是讲一下这个名字的来由。在20世纪70年代，当时的脱口秀艺人、后来的演员兼编剧兼导演阿尔伯特·布鲁克斯（Albert Brooks）给《周六夜现场》（*Saturday Night Live*）拍了一些恶搞短片。其中最棒的一部是恶搞NBC及其愚蠢节目的，那是一部搞笑的假预告片，里面都是即将于秋季在NBC播出的新剧。

其中有一部剧叫《黑人兽医》（*Black Vet*），以典型的NBC油腻风格，展示了一个黑人演员扮演的兽医在诊所里跟动物们嬉闹。但这个人还曾当过兵。当旁白念出这部剧的名字和编造的宣传语时，点睛之句出现了：“《黑人兽医》：他既是老兵，也是兽医！”^[28]太好笑了！虽然是恶搞，但真的很接近现实中很多电视剧的做法了，恨不得把10磅的东西塞进一个5磅容量的袋子里，典型的好莱坞式贪多。所以我觉得这个恶搞片拍得很好，让我难以忘怀。“黑人兽医”虽然只是个玩笑，但创作者们犯“堆砌概念”这个毛病究竟有多么频繁？答案会让你震惊，就像吃了太多杏仁糖。少而精才能四两拨千斤，堆砌数量未必就意味着更好。

在我的职业生涯中，最喜欢举的一个例子是在跟我的第一个搭档霍华德·伯肯斯合作时发生的。当时我们都是年轻有活力的编剧，脑子里有一大堆好创意——也有很多不好的。但我们很早就获得了成功，甚至

还拿到了美国作家协会证书，这对我们俩来说都是巨大的进步。由于我们当时在电视行业混，所以就想了个电视剧的创意，而且我觉得很棒。故事设置在20世纪50年代，讲述一个上了黑名单的私家侦探的故事。我们给这部剧起名叫《左》（*Lefty*）。你能理解这个点吗？“左”不仅代表他的政治倾向，而且听起来非常有50年代的气息。但霍华德跟我最后毙了这个创意，因为霍华德坚持要把主角设计成左撇子。他还提议，也许主角还应该是个前拳击运动员，专用左手出拳的那种！所以这人既是个左翼分子，又是个前拳击运动员，还是左撇子？我不断地问。霍华德觉得这样很棒，但在我看来只能选一样，而对霍华德来说，这样做是让一个创意的全部价值最大化。通常我都很相信霍华德在这方面的直觉——他非常擅长概念化和市场化——但这一次我就是无法理解。

糖太多了，会齁死人。

这就是“黑人兽医”规则。

我们应该只专注在一个好创意上，这很容易做到。你喜欢这个东西是吗？如果我再加一勺相同的东西，你肯定会更喜欢的，对吗？并不。直到现在，每次我跟霍华德聊天的时候，他都坚持《左》那件事上他是正确的。而我呢？依然假装没听到。但这的确是剧作和创意的一个重要法则：简单一点更好。一次只用一个概念就行了。一次堆太多的话，你消化不了，效果也不会更好。如果你非要这么干的话，会陷入迷茫。如果你已经这么干了……请停下。

[28]原文为“He's a veteran and a veterinarian!”，veteran（老兵）和veterinarian（兽医）发音相近。

小心冰川！ **Watch Out for That Glacier**

当坏人出现的时候，通常都是藏在暗处，某个离主角很远的地方，然后慢慢“逼近”。有时候，他们逼近的速度过于缓慢，套在主角脖子上的绞索磨磨蹭蹭半天收不紧，看得你简直想对着屏幕大喊：

小心冰川！

反正我会这么做。

“危险”靠近主角的速度：极——其——缓——慢！就像冰川，一年只前进一英寸。结果呢？本来应该极具威胁性的可怕事件就变得没什么威胁感了。如果你觉得这个毛病只会发生在你我身上，好莱坞大佬们不会犯，那你就错了。不断有好电影在犯这个错误。

比如皮尔斯·布鲁斯南（Pierce Brosnan）主演的《天崩地裂》（*Dante's Peak*），是1997年上映的一部讲述火山爆发的影片，想必是从圣海伦火山爆发得到的灵感。这部影片讲的是这么一件事：看到那座火山了吗？它随时可能爆发！仅此而已！片子就讲了这么点事。火山快要爆发了，但没有人相信帅哥科学家（皮尔斯·布鲁斯南饰）的话，所以我们就坐等事实证明他是对的（因为我们在预告片里已经看到了）。等待期间我们至少可以看着布鲁斯南，心想：嗯，还是肖恩·康纳利（Sean Connery）更好一些。

再看看达斯汀·霍夫曼主演的《极度恐慌》（*Outbreak*）。这部影片相当沉闷，讲的是一种超级埃博拉病毒入侵了美国，而霍夫曼要找到解药。但是在我们等待期间，病毒是以一种很慢、很慢、相当慢的速度靠近。这基本上是一个屋里有怪物的故事，但在《极度恐慌》里，他们先把整个小镇隔离起来形成密闭空间，然后再简略地提了提住在镇上的人，目的是让我们关心他们会不会死。当然，等我们真正见到这些人的时候已经差不多是第75页了！但这又怎么样呢？！在等待霍夫曼抓住那

只受到感染的猴子之前，我们总得做点什么吧。如果我没记错的话，这已经是这部片子的第四条或第五条支线剧情了……天哪！电影公司是怎么被忽悠去投拍这样一部影片的？

甚至在西部片里也存在这个问题。在《天地无限》（*Open Range*）里，凯文·科斯特纳（Kevin Costner）和罗伯特·杜瓦尔（Robert Duvall）的朋友被坏人杀害了，这发生在第20页前后，然后凯文和罗伯特就坐在马背上说他们要怎么怎么抓那些坏人。确实，他们应该去抓坏人……照这个磨蹭劲儿估计要抓上一个半小时！如果你想知道这些牛仔最后是怎么赢的，那显然是慢慢赢的。

看到了吗？连这些聪明人都误以为慢吞吞逼近的滚烫岩浆（可能要等到星期四才会到来）会让我们感到紧张。然而并不会。

危险必须是正在发生的危险，风险必须是发生在我们关心之人身上的风险。而可能会发生在他们身上的事情必须从开头就展现出来，这样我们才能知道即将到来的威胁到底会导致什么后果。如果不这样做，你就违反了“小心冰川”法则。下面列举了其他过于缓慢、过于遥远、缺乏威胁性或过于沉闷的“冰川”：

- > 鬼鬼祟祟的反派
- > 配备AK-47自动步枪的蜗牛
- > 从西伯利亚寄来的赎回权丧失通知单
- > 一身杀气的独腿老奶奶
- > 一群愤怒的乌龟
- > 蝗虫

就算你有一个特别吸引人的片名，也别把这些“反派”用在你的电影里。好吧，除非这些蝗虫是喜欢吃人肉的生化变异蝗虫！

如果是这样，那我们可以再聊聊。

人物弧光 The Covenant of the Arc

人物弧光这条剧作法则说的是：你的电影里每一个角色都必须在故事中有转变，唯一一个不变的人就是反派，主角和他的朋友都必须有很大变化。

这是真的。

虽然我很讨厌“弧光”这个词，因为它已经被电影公司的开发高管和《怎样写剧本》这类书的作者们用烂了，但我真的很喜欢它所代表的含义。弧光（**arc**）指的是“一个角色从自己‘旅途’（又一个被用烂了的词）的开头，经过发展，最后到达结尾这个过程中所发生的变化”。如果做得够好，如果能呈现出每个角色随着影片进展而发生的成长和改变，那么它就会像诗一样隽永。本质上就是说：这个故事，这段经历，对所有相关的人来说都非常重要，具有改变人生的意义——甚至也包括你，影片的观众——它影响到了自身范围内的每一个人。自古以来，一切好故事都表现了其中所有人物的成长和转变。

为什么是这样呢？

我想，电影里的角色之所以必须有改变，是因为如果你的故事有值得讲述的价值，那它就必须对所有相关的人都极其重要。因此每一个角色的前情和结果都必须非常小心地刻画，并且有迹可循。我不知道为什么，但《漂亮女人》似乎能很好地说明这一点。这部影片里，每个人物都有弧光。理查·基尔（Richard Gere）、朱莉娅·罗伯茨、劳拉·圣吉亚科莫（Laura San Giacomo），甚至是导师类的角色赫克托·埃里仲杜（Hector Elizondo），都被这个爱情故事触动并因此发生了改变。唯一例外是坏人杰森·亚历山大（Jason Alexander），他什么也没学到。

像《漂亮女人》这样遵循这条法则，精心刻画，从而获得成功的电影有很多很多。所有出色的电影都做到了这一点，这样的电影能让你记

住，能让你哭，让你笑，让你想看第二遍。

知道该怎么做了吧？

在某种意义上，故事讲的就是改变。而衡量谁成功谁失败的标准其实就是看谁愿意改变。好人就是那些愿意接受改变并将其看作一种正面力量的人。坏人就是那些拒绝改变，蜷缩起来自食其果的人，他们无法摆脱原本生活的惯性。要在生活中获得成功，就得做出改变。所以这个基本理念不仅适用于叙事，也是世界上最广为人知的一条信仰。改变是好事，因为它代表着重生，是全新开始的希望。

这就是人物弧光。

难道有人会不愿意相信这条法则吗？

看完一部好片后，难道你不想积极地面对生活吗？看到影片里所有角色都有了转变，我们不也都想摆脱惯性，尝试新事物，向改变的治愈力量敞开怀抱吗？

是的，我们都想。

“每个人都有弧光。”只要我写剧本，就会把这句口号写在黄色便利贴上，贴在电脑上方。在我坐下开始写之前，我会在演示板上梳理所有角色的故事，归纳每个人的弧光，并记录他们发生改变的关键点。

你也必须这样做。

如果你感觉自己的剧本很平，如果你觉得好像故事里没什么事情发生，那就迅速检查一下人物弧光，看看是否需要再增加些什么，让每个人都能有所转变和成长。

每一个人，当然，坏人不包括在内。

别让媒体掺和 **Keep the Press Out**

说到这里我就要炫耀一下了。这一条我是私下里从史蒂文·斯皮尔伯格那里学来的，厉害吧！没错……我们一起合作过。那是我职业生涯中最有收获的经历之一。从剧本创作法则的角度来说，这本书让他来写才最合适，而我只要负责释义就可以了。

别让媒体掺和，这条法则是我跟斯皮尔伯格一起开发《核子家庭》的项目时他教给我的。这个剧本由我跟吉姆·哈金合写，然后卖给了斯皮尔伯格的安培林娱乐公司（Amblin）。这个故事讲的是：有一家人跑到核废料场去野营，第二天早上醒来发现全家人都具有了超能力。这是一部实现愿望类的喜剧片，每个家庭成员都获得了自己最需要的超能力：爸爸是一个广告制片人，他的超能力是读心术，并因此大步超越了公司里讨厌的竞争对手；妈妈是个家庭主妇，她的超能力是隔空取物，因此成了一个超级妈妈，可以用意念移动各种东西；青春期的儿子成了闪电侠，突然之间变成了他们高中的橄榄球明星；青春期的女儿一直学习不好，她得到的超能力是变得超级聪明，考试得了第一名。这是一部好玩的、充满特效的幻想电影，但也包含着一些道理。最后，他们全都放弃了自己的超能力，发现所谓的“成功”并没有家人重要。

但在开发阶段，我们想尝试各种可能。所以我想到了一个很笨的点子：也许应该让他们的超能力被媒体发现，全家人被蜂拥而来的新闻记者包围。而斯皮尔伯格说不行，并告诉了我理由。

你会注意到，讲述一个外星生物来到地球跟一家人一起生活的《外星人E.T.》里就没有新闻媒体。当然，你有十分充分的理由让媒体参与进来。他们可是发现了一个真正的、活的外星人啊！它就在那里，应该让所有人都看一看。但在跟编剧梅丽莎·马西森一起改写剧本的时候，斯皮尔伯格发现如果让媒体掺和进来的话，这个假定的现实情境就会被打破。而把这个秘密控制在家庭内部和邻里之间，实质上也就是控制在

他们和我们观众之间，这样才能让魔法保持真实。你想想看，在《外星人E.T.》里加入媒体的话的确会毁了整部片子。你会想到打破第四面墙（**breaking the fourth wall**）这个说法，它的意思是破坏戏剧舞台与观众之间的那道无形的墙。如果把媒体引入我们的故事里，会起到同样的作用。

当然，这就是斯皮尔伯格跟其他人不一样的地方——包括沙马兰。在梦工厂的电影里，你绝不会看到有哪一部违反了“别让媒体掺和”这条法则。但在沙马兰的《天兆》（又提到这部奇葩片了）里，这条法则被打破了，我想这也是观众觉得煎熬的原因。

住在宾夕法尼亚一个农场里的梅尔·吉布森一家被外星人包围了。一开始是玉米田里的怪圈，接着外星人来了，还试图闯入他家的房子（闯进去要干什么？我们并不清楚），有点像《活死人之夜》（*Night of the Living Dead*）。在我们等待外星人发动攻击时，梅尔和家人戴着锡箔纸捏的帽子（我的天，什么鬼电影！）在看电视。CNN新闻正在播放外星人降临在世界各地的报道，其中甚至有外星人闯进某个小朋友的生日派对的画面。

这些都挺有意思，但那又怎么样？这些跟梅尔试图保护家人不被外星人伤害的剧情有什么关系？我认为这样甚至让他们的处境显得没那么绝望了，因为他们不再是独自面对这个问题了，所有人都遇上了外星人。就像《外星人E.T.》那个例子，让媒体掺和进“我们的秘密”反而会毁了它，会让作为观众的我出戏。

重点就是，在用到媒体这个元素时一定要小心。除非你本身讲的就是媒体，除非你的电影里涉及全球性的问题，并且角色们分布在全球各地，而且他们还必须互相认识。听我一句劝吧……也是史蒂文·斯皮尔伯格的一句劝：

别让媒体掺和。

总结 Summary

现在你已经了解了一些基本法则，如果你是像我一样的人，就会想要去了解更多，并总结出其他法则，在日积月累大量阅片的过程中，你会有很多小发现。你会突然一下想明白为什么要那么做，那场戏真正的用意是什么，这会让你觉得自己是个天才。你会突然看透编剧这项工作，就像打开了瑞士手表的背壳，看到了所有零件组装的方法。“所以原来它是这样工作的啊！”你突然醍醐灌顶。

你觉得自己好像看透了魔术师的秘密一样。

一旦你看透了这些小花招，就会有想要给它们起名字的冲动。这就是为什么救猫咪、泳池里的教皇、黑人兽医、别让媒体掺和这些名称都很容易记住，至少我觉得是，而且能让人记住真的非常重要。没错，这些法则的名称很不错，很机智，同时也是为了让你不要忘了学到的知识。当你发现自己在朝错误的方向前进，或者可能会打破某一条法则时，这些简单的课程能帮助你快速评估到底该遵守还是打破……这条法则。在写剧本的过程中，有多少次我发现自己在朝一个或多个错误的方向行进？嗯，很多次。但所有这一切的重点都是想让你掌握捷径，从而节省时间。

写剧本就像一遍又一遍地解谜，你练得越多速度就越快。分析的故事越多，做的结构越多，写完的剧本越多，你写出来的东西就会越好。所以，这些捷径本质上只是节省你一些时间，可别耽于练习！

练习

Exercises

1. 举一个不讨人喜欢的主角的例子。编剧有没有想办法去解决这个问题呢？哪一条新学到的技巧可以把他变成一个讨人喜欢但又不会假模假式的主角？

2. 找找看还有哪些电影用了泳池里的教皇法则。你觉得隐藏式信息交代的做法对理解剧情有利还是有害？

3. 修改一下《蜘蛛侠》。当然，我们不需要遵循斯坦·李在漫威漫画里创作的剧情线，问问你自己，你会对剧本做哪些改动来消除里面的双重魔幻？

4. 如果你喜欢沙马兰的《天兆》，觉得我不喜欢它才是疯了，那请你发邮件给我，向我解释一下沙马兰的《不死劫》（*Unbreakable*）。这部电影更加荒谬，把《天兆》都衬托得好像《战舰波将金号》（*Battleship Potemkin*）了。但请记住，我可是准备了充分的论据来骂它，而且我还在因为电影院不给我退票而生气！

Chapter 07

这电影出了什么问题？

你做到了！

祝贺你！

你听取了我的建议，做了充分的准备工作，像一个专业编剧那样完成了每一个步骤，终于写下了“剧终”两个字。

不管你写了90页还是130页，你都实现了自己的目标——写出了一部电影剧本的草稿。

你太棒了！

所以，在进行下一步之前，让我们先在你成功的光芒中陶醉一会儿。

写完一部剧本已经让你甩开了50%想当编剧的人，他们只会动动嘴巴。真正动手完成剧本已经无限增大了你成功的概率。不管这是你的第一个剧本还是第21个，你都在永无止境的创作之路上增加了一次胜利。你不只是写了一个剧本，你还获得了进步，你写的每一个剧本都会让你变得更好。

我呢？我写过或跟人合写过75个剧本，包括电视剧剧本。拿最初写的那些剧本跟现在写的做个对比，我可以看到自己的技巧的确有了提升，我通过写作可以永远进步下去。只要我坚持认为下一部剧本才是最好的，继续怀有激情，我就知道我不会失败。

再说回你。你已经写完剧本草稿了！虽然你对自己的作品充满自

豪，但也开始产生了一些怀疑。剧本里有些地方好像不太好，这你是知道的。但还有一些部分，你暗暗地想，可能已经属于车祸了。我推荐的做法是先把你的剧本扔在一边一个星期（如果你忍得住的话，还可以更久一点），然后再把这部杰作拿出来从头到尾读一遍.....

你会突然间沉默下来。

太烂了！

角色太扁平！没什么事件发生，或发生得太慢，你简直不敢相信这是正常人写的，更像是神经错乱的人写的。你当时是怎么想的？你这不算写完了！甚至根本没开始！更糟的是，现在你明白了一个可怕的真相，意识到了自己的水平有多差，你甚至想放弃了，一下从狂妄自大的山顶跌入了自我厌恶的深渊。

我是不是说中了你七上八下的心事？

不要害怕，这种情况太常见了，你还有一段路要走。但先别急着从好莱坞标志上跳下来自杀，先做一个深呼吸。有一个办法能挽救你的剧本，并让你重新找回刚才扬扬得意的感觉。

我能帮你定位和修改一些粗糙的瑕疵。

而且其实并没有那么难。

只要能坦诚地做出评估，并愿意去改正问题就行了。所以，下面我们说一些有代表性的问题，这些问题其他人很久以前就已经遇到过了，处理它们能帮助你剧本进行改写。

主角要主动 The Hero Leads

很多剧本的草稿都会犯一个共同的错误，就是被动的主角（**inactive hero**）。这个问题很难被发现，尤其是当你其他地方都没出错的时候。你特意设计了剧情，每一个节拍都推动故事向前发展。但不知道怎么回事，你却忘了喊上你的主角。

你的主角在故事里是被拖着走的，该出现的时候他就出现一下，但毫无理由。他看起来没有动机，目标模糊，本该引导着他的驱动力踪迹全无。想象一下，如果一个调查神秘谋杀案的探员是这副样子的话会怎么样。我们就把他叫作强尼·熵（Johnny Entropy）吧，因为他是个信奉存在主义的懒汉，没有动机，连金钱都无法打动他。强尼出场，装出在查案的样子，其实根本不想查。他从来不去寻找线索，线索都是别人送到他手上的。他也没有目标，他虽然存在，但不知道自己为什么而存在。他的座右铭是：“有什么意义呢，反正大家早晚都是一死。”

你的主角是不是也是这样的？

如果是的话，你就得修改，因为我们知道那句老话说得没错：“主角必须主动。”这是铁律。如果他不主动，那他就不是主角。

这个清单可以帮你检查你的主角是否需要更多的活力：

第一，主角的目标有没有在铺垫部分得到清楚的说明？你自己和观众能不能明显地看出主角想要什么？如果不能，或者你不知道主角的目标是什么，那就想清楚。要让他大声地说出自己的目标，并在故事中不断通过行动和语言来重申。

第二，决定下一步该干什么的线索是被送到主角手上，还是他自己找到的？如果所有的一切对主角来说都轻而易举，那肯定就是有问题的。主角的命运不能是由别人交到他手上的，每一步都必须是他自己努

力得来的。

第三，你的主角是主动的还是被动的？如果是后者，那就有问题了。主角所做的每一件事都必须是出于他强烈的欲望和想要实现目标的深层动力。如果他嫌麻烦，或者不慌不忙的，那就说明你写了一个哈姆雷特——如果你是莎士比亚，可以；但如果你是在给范·迪塞尔写角色，那就糟了。

第四，是其他人告诉主角该干什么，还是主角告诉其他人该干什么？这里要用到这样一条经验法则：主角绝不问问题！主角什么都知道，都是周围的人向他寻求答案，而不是反过来。如果你在主角的对白里看到了很多问号，那就说明有问题。主角知晓一切，绝不问问题。

如果中了以上任意一条，那你的主角肯定是被动的，他像条咸鱼一样躺在你的剧本里。所以请进行修改！在你的主角屁股上踹一脚，让他进入状态。快点，让我们见识见识领导能力！那才是主角该做的事。

口述剧情 Talking the Plot

烂剧本还会有一个问题，就是“口述剧情”，这个致命伤能直接暴露编剧是个菜鸟。角色会走进一个场景，然后说：“你是我妹妹，你应该知道！”以及“现在的情况跟以前不一样了，那时候我还是纽约巨人队的明星后卫，直到我.....发生了意外。”这样的对白就.....（请跟我一起说）很烂！但我完全理解你为什么会这样写。

因为你要解释背景和剧情，但又没有办法自己去说，所以你就让角色替你说出来了。这样很糟糕。这种做法绝对会让你的剧本被审读者扔掉。

这样做之所以会让我们脖子后面的汗毛倒竖，是因为很假。谁会那样说话？你忘了一点，你的角色不是在为你服务，而是为他们自己服务。他们走进每一个场景时都应该带着自己的目的，说他们想说的话，而不是你想说的话。通过他们说什么、怎么说，你必须展现出他们是谁，他们想要什么，他们的希望、梦想和恐惧。出色的对白能用潜台词（**subtext**）传达出比字面上更多的信息，不动声色才更高级。而口述剧情则像抡大锤，过犹不及。

对于糟糕台词，还有一条附带法则，就是“要展示，不要说”，很多新手写出的剧本经常违背这个原则。夫妻两人一起走在街上时，丈夫偷看美貌小姑娘这个动作，比你写上三页对白描述他们做婚姻咨询的过程更能体现两人的关系出了问题。电影是用画面讲故事的，所以在明明能展示出来的情况下，为什么要用语言来告诉我们呢？直接展示出来要高效得多！你想让观众了解一个人过去在纽约巨人队打球的经历？直接展示挂在他家墙上的球队合影，再让他跛着走几步（那次意外受伤结束了他的体育生涯，但现在的故事必须跟那次意外有关联）就行了，不动声色地说明一切。如果想让我们知道两个人曾经打过架该怎么办呢？那就让他们聊天的时候随便聊什么都行，但绝对不要提打架。如果处理得

当，观众们会明白的，他们的洞察力远超你的想象。

通过展示而不是口述，你就给角色们留出了空间，让他们能够发挥到最佳水平——也就是主动。他们拥有了自己存在的目的，而不是为你存在。

在电影里，我们了解角色的主要途径是看他们做了什么，而非说了什么。就像在现实生活中，人的性格也是体现在他们所做的事上，而不是体现在耍嘴皮子上。在一部好电影里，信息并不是通过对白来传达的，而是通过气氛和情节的推进。你必须把你的剧情和背景在观众不知不觉之间交代清楚，如果能了无痕迹的话就更好了。你应该更多地关注现在发生的事，而不是故事开始之前发生的事。所以，如果你感觉自己在向口述剧情的方向偏离，那就停下。如果你觉得说话说得太多了，那就展示，不要叙述。

坏人要更坏

Make the Bad Guy Badder

这一条是对主角要主动的补充：坏人必须尽可能地坏。很多时候，你的主角已经做到了该做的一切，够积极够主动，寻找机会克服困难，并做出一些惊人之举——但我们还是没太大感觉。他太平凡了！太一般，太缺乏英雄气概，太无足轻重！我们并不想在银幕上看到普通人，我们想看的是英雄。

如果这种情况听上去很熟悉，也出现在你的剧本里，那可能问题并非出在主角身上，而是出在他的对手身上，而且解决的办法也很简单。也许你需要把坏人写得.....更坏一些！

这是剧本初稿很容易犯的一个毛病。我觉得这是因为我们太想让主角赢了，所以不想把难度定得太高而显得遥不可及。但我们不能处处护着主角，不让他面对危险和挑战，必须往他身上砸一些稍微超出他承受能力的东西。而把坏人写得更坏一些能自动把主角的形象衬托得更加高大。这是剧本创作的不变法则之一。

回想一下詹姆斯·邦德。他之所以是一个超级间谍，不是因为那些奇妙的间谍工具或车里的邦女郎，而是因为金手指、布洛菲尔德、诺博士这些强大的对手。如果007的敌人是个在本地银行账目上做手脚的邪恶会计员，那他本人也会显得非常傻。这有什么挑战性？突然之间，他的间谍工具、百万豪车和个人魅力都没必要存在了。他只需要在网上快速追踪一下就能搞定，然后就能优哉游哉地去喝酒了。他需要跟一个更强大的人进行较量，来放大他自己的英雄气概。他所需要的对手必须跟他旗鼓相当。

很多优秀的电影里，主角和反派往往是同一个人的正反两面，因此两人的力量和能力几乎是对等的。有多少电影的主角和反派都是这样设计的呢？想想蝙蝠侠（迈克尔·基顿和杰克·尼科尔森）、《虎胆龙威》

（布鲁斯·威利斯和艾伦·瑞克曼），还有《漂亮女人》（理查·基尔和杰森·亚历山大）。这些片子里的主角跟反派不都是同一个人的黑白两面吗？就像同一个灵魂的正极和负极。而且两人身上都有对方想要的东西——哪怕只是想知道自己为什么会是现在这个样子。

关键在于要把主角和反派设计成相配的一对，他们的能力和力量都应该不相上下，但反派要稍微比主角强那么一点点，因为主角愿意为了赢得胜利而克服任何困难。毕竟能当反派的人，肯定已经泯灭良知了。但这并不是说要把反派设计成谁也打不赢的天下无敌，只是看起来好像不可能罢了。所以如果你的主角和反派的力量不对等，那就改成对等，但要稍微向反派那边倾斜一点。增强坏人的力量和不可战胜感，能让主角不得不做出更多能让我们产生崇拜之情的举动。打败坏人的难度要略高于主角自身的能力，这样在打败的过程中主角自己也得到了进步和提升。

转折，转折，转折 **Turn, Turn, Turn**

这句口号也被我写在了一张褪色的草稿纸上，在桌子上方贴了20年。这是我职业生涯中听到的第一句关于剧作的诀窍，但我实在是想不起来到底是谁告诉我的了。

这条匿名的建议从那时起便一直为我指明方向。

“转折，转折，转折”的意思是：剧情不能只是直直地往前推进，而是要一边推进，一边改变方向和增强力度，就相当于匀速（一种恒定不变的速度）和加速（一种不断提高的速度）之间的区别。这条规则告诉我们：剧情仅仅是直直地向前发展是不够的，必须越来越快，越来越复杂，直至故事的高潮。

如果你剧本里发生的事情都没什么意思，那就只是在赶路而已。他们到这儿来了，他们到那儿去了，但除了跑来跑去之外没给观众留下任何印象。我们只能看到有一些事情发生了，但这些事都跟我们没什么关系，也不吸引人。

而这样.....很糟糕。

我们拿一部闹哄哄乱糟糟的电影来当例子——麦克·梅尔斯演的《戴帽子的猫》（*The Cat in the Hat*）。它不仅是史上最少儿不宜的儿童电影，也是一个从头到尾忙来忙去、跑来跑去、动来动去.....但其实什么事也没发生的绝佳例子。它是一颗动态的视觉糖果，却没有向前推进的动作。它演的就是赶路！没有任何危机。他们到这儿来了，他们到那儿去了，但我根本不关心，不知道自己为什么要看这样的东西。这个例子说明，即使你的剧本里有很多动作发生，但依然可能没有故事。它的确在向前推进，但没有“转折，转折，转折”。

情节每往前推进一步，都要释放更多关于角色的信息以及角色行为

的含义。为了达到这个目标，你作为创造情节的编剧，一定要展示出情节对角色们造成了怎样的影响。必须让观众看到主角身上的瑕疵，揭示他遭受的背叛、产生的怀疑、内心的恐惧和受到的威胁。还要揭示故事里潜在的力量、未经利用的资源 and 反派的阴暗动机（主角对此并不知情）。情节就像转动的钻石，你要展示出它的切面，用那耀眼的反光去震撼观众。这颗钻石不能在银幕上直线前进，必须“转折，转折，转折”，这样才能真正地迷住我们。你要把所有这些都展示出来，让它的每一面都光芒闪耀，让我们看到细节！

情节的推进速度也是同理。反派对主角一步步紧逼，事情发展的速度也就随之加快，而反派紧紧扼住主角咽喉的那股强大力量，最终会在第三幕的高潮中爆发出能量和情感的冲击。如果你的剧本中点的转折没有让你感觉到情节的激化，就直接朝着结局前进了，那就是有问题。

“转折，转折，转折”这条规则提醒着我们，要推动剧情加速向前发展，积极地呈现一切。要让情节的动力更足，而不是慢吞吞的。

所以如果你的剧本给人一种静止或者平缓的感觉，可以试着换一个角度来看它。要让它加快速度，但不能只是直着向前。让它转折，转折，再次转折起来。

情感色轮

The Emotional Color Wheel

当人们说一部电影“像坐过山车一样”的时候，是指随着故事的展开，观众的情感被激发了出来。你笑，你哭，你被唤醒，被吓到，你感到悔恨、愤怒、挫败、焦灼，还有最终的、激动万分的胜利喜悦。当灯光亮起，你走出电影院时，感觉仿佛被抽干了。

哇哦！多棒的电影！

不管是喜剧片还是剧情片，调动观众的感情都是最重要的。我们要运用各种情感类型，把观影过程变成一次情感体验。想一想为什么要这样。我们去看电影其实不只是为了逃避现实，或者得到一些关于生活的教训，更是为了进入一种做梦的状态，在这个梦里，生活和生活中的情感被再现到了一个安全的环境里。就跟做一场美梦一样，我们必须进入电影中，在睡梦里跟着主角跑来跑去，看到爱情戏时抓紧枕头，在扣人心弦的高潮时刻捂紧棉被，然后在影片结束时醒过来。虽然筋疲力竭，被抽干了，累坏了，但得到了满足。

如果你的电影没有这些，会怎么样？它只有一种情感形式吗？如果是喜剧片，就从头到尾搞笑，这有什么问题吗？如果是剧情片，就从头到尾都很紧张，这有什么不对吗？

好吧，让我们看一看这两位我以为我永远也不会会在编剧书里提到的导演——法雷里兄弟（Peter Farrelly & Bobby Farrelly）。他们编剧并执导了《我为玛丽狂》（*There's Something About Mary*）、《情人眼里出西施》（*Shallow Hal*）和《贴身兄弟》（*Stuck on You*）等影片，以一些搞笑而粗俗的桥段闻名。但如果你以为他们只会搞笑，那你就错了。这两兄弟也很会掌控情绪，他们的每一部电影里都会有引起极度恐惧的场景、引起强烈渴望的场景、引起欲念的场景和表现人性弱点的场景。他们的电影之所以那么成功，是因为他们用到了情感色轮中的每一种颜

色，而不是只有一种情感形式。

你也应该这样做。

如果你的剧本里只有一种情感，那就用情感色轮里的各种色彩来充实你的故事。勾人欲望的场景有吗？令人沮丧的场景有吗？吓人的场景有吗？如果没有，那就从剧本里找一个好笑的或戏剧化的场景，在里面加入以上某一种缺失的色彩。一个比较好的方式是先具体选择一种缺失的情感色彩，然后回到剧本里找到特定的场景，把本来的情感基调改成缺失的那种。它们原本的动作、+/-、冲突和结果都保持不变，但是用欲望代替大笑，用嫉妒代替平铺直叙的、直截了当的戏剧冲突。运用多种多样的情感，你创作出的剧本才能让所有人都更加满意。

不相信我吗？去看看法雷里兄弟的电影吧。

“嗨，你好吗？我很好”

Hi, How Are You? I'm Fine

甚至在一些好电影里，也会有平淡的台词。但如果对白太乏味太无趣，你的剧本永远也不可能被拍出来。如果你读自己的剧本时，发现一页又一页全都是些充字数的对话，那你就该知道你有麻烦了。

你觉得无聊！

而这……很糟，绝对很糟。

“嗨，你好吗？我很好”这条法则想告诉我们的是，人物对话如果写得不好会有多么平淡无聊，纯属浪费故事的空间。平淡对白就是那种谁都能说的话。你的剧本里很可能充斥着直接取材于生活的对话，这样虽然真实，但是很乏味，说明你并没有努力去把角色塑造得尽可能鲜活。因为如果你的台词平淡，那说这些台词的人应该也很无趣。

角色说话的方式要跟你我说话的方式有所区别。哪怕说的都是最普通的内容，但他们必须有一套自己的说话方式，这样才能让人物显得不普通。一个角色的台词就是你揭示人物性格的机会，其作用不仅在于传达他说的内容，还在于能让我们了解这个人。一个人说话的方式就是他的性格，还能体现他的过往、他的心魔和他对生活的看法。

每一次角色开口讲话的时候，就是你展现这些的机会。

如果你并不觉得自己的台词平淡，那我有一个简单的方法可以检验这一点，是我从麦克·切达那里学来的。我早年间曾经写过一个剧本，他读完后告诉我：“你所有的角色说话的方式都一样。”我当然觉得很受侮辱，气炸了。当时的我年轻而固执，根本不相信他说的。他懂什么？！

然后麦克向我展示了这个简单的糟糕台词测试法：随便翻到剧本某

一页，遮住正在说话的角色名字。现在读一读两个或多个角色之间的对话，你能区分出具体是谁在说话吗？当我第一次在麦克的办公室里用这个方法测试时，我惊呆了。该死，他说得对。我无法把我的角色们区分开来，然后我又发现了另一个问题：所有的角色说起话来都像我自己！在一个好剧本里，每一个角色说起话来都应该跟其他人不同，哪怕是说“嗨，你好吗？我很好”这样普普通通的一句话，也要有他独特的方式。

我对此体会最深的一次，是在写《大丑宝宝》（*Big, Ugly Baby!*）的初稿时，这是一个跟外星人抱错孩子的故事。我给每个角色都设计了一种语言特征：一个是结巴，一个总是用错词语，一个是熟读萨特的乡巴佬，还有总是大喊大叫的外星人夫妻（我最喜欢的角色）——我会在他们的每一句台词里都至少把一个词写成大写字母来加强语气！

虽然你的剧本不需要搞得这么夸张，但这个练习的确让我明白了怎么把角色写得更丰满（读起来也更有趣）。从此我知道了哪怕是“嗨，你好吗？我很好”这样最平淡的台词，只要匹配适当的方式，也能起到揭示角色的作用，同时让阅读体验得到百分之百的提升。

后退一步 **Take a Step Back**

过去十个月我都在和我的搭档谢尔顿一起修改我们的金羊毛故事，一共改了七稿才最终完成。之所以花了这么长时间，原因之一就是当初犯了一个基础性的错误——没有遵守“后退一步”的原则。所以你看，谁都可能犯错，连专业编剧也不能幸免。

之前在第四章里提过，我们这个故事讲的是一个孩子被军校开除，回家后发现他的父母已经搬走了，却没有告诉他。所以我们的主角踏上旅途，经历了一连串有趣的冒险，跟不同的人打交道，帮助他们，因为他是个人见人爱花见花开的好孩子，不管走到哪里都能改变很多陌生人的生活。我们的错误在于主角的设定——一个乐于助人的好孩子——这导致他没有可进步的空间了，他已经完成转变了，他根本不需要这趟旅途，他结束旅途的时候依然还是踏上旅途时的那个人。而修改这个问题就麻烦了，一稿又一稿，永远看不到头。每一稿的目的都是让他在情感上后退一步，好让这段旅途能具有意义。好吧，那不如干脆一点，直接让他后退到头！现在说起来好像很容易，但在实际操作的时候我们却想不到。当时我们并不明白自己需要做的其实是让主角尽可能地后退，这样才能体现出他的成长。信不信由你，这种错误经常发生。

我们大部分人都知道自己的主角该有怎样的结局，却又不想让他经历成长的烦恼，所以会避免给他施加痛苦。就像养孩子一样，你不忍心让他受苦。但只有撞得鼻青脸肿，角色才能成长，不管我们自己喜不喜欢，都必须这样做。谢尔顿和我就特别喜欢我们的主角，所以想让他最终成为一个乐观、积极和特别的人——但我们并不想看到他为此而奋力挣扎。相当于不做习题册里的题，而是直接翻到最后的答案。我们太想直接到达结果了，却忽视了真正重要的其实是结果之前的故事。而展现过程中的挫折能让最终的成功显得更有价值。

后退一步这条原则适用于所有的角色。想要展现各个角色随着故事

的发展有怎样的成长和改变，你必须让他们全都退回起点。不要一心只想着最后的结果而忽略了过程中的乐趣。我们想看到过程，每个角色都一样。

这个例子再次说明了电影要怎样向观众展示出一切：所有的变化，所有的成长，主角在旅途中的所有行为。通过尽可能地后退，把弓弦拉到最弯，射出去的箭才能力量最强、射程最远、效果最好。后退一步这条原则再次验证了这一点。

如果你觉得你的故事或其中的某个角色没有展现出完整的过程和旅程.....那就后退一步，把这些都展现出来，因为我们想看。

跛脚和眼罩 **A Limp and an Eye Patch**

有时候，一个剧本把所有的基本要求都做到了，主角和反派的设计很棒，中点之后的情节激烈而紧张，每个人的台词也都够有趣。一切都很棒，除了一个小问题：配角的数量好像太多了，很难把他们区分开来。读者会把这个人跟那个人搞混。这让你很困扰！区别难道不是很明显吗？！

这是因为你对关键角色的设计缺乏能让我们抓住的重点，而且通常会用“选角的时候会自然解决这个问题”这个理由来当挡箭牌。我有一句话想告诉你：哈！如果你的读者看不到具有辨识度的角色，就没有什么选角可言了。但要解决这个问题，其实有一个简单的办法：

让所有的角色都有“跛脚和眼罩”。

每个角色都要有一种独特的说话方式，同时还要有能让读者深深记住的特征。读者需要一个视觉线索，通常是一个连续的视觉记忆点，来更方便地记住角色。给角色加上“跛脚和眼罩”来增强记忆点或许看起来是个挺傻的办法，但真的有效——只要你写剧本的时候能记得这么做就好。

通常这类问题都是读者先发现，然后你才能意识到。我身上就发生过一个很好的例子，充分说明了这个小小的技巧会带来多么出众的效果。当时谢尔顿和我正在写我们那部苦命的《超贱女孩》。里面的男主角喜欢女主角，而且总是说出一些真理，用自己的道德原则引导着女主角。他人很有趣，有着超越年龄的成熟。如果他是成年人肯定会非常优秀，但在剧中那个年纪就显得有点过于聪明了。他在剧情中有着重要作用，但不知为什么读起来非常没有记忆点。我们的项目经理安迪·科恩读了一稿又一稿，始终卡在男主角这个坎儿上过不去。他是谁？没错，他的作用很重要，但他有趣在哪里？我们改了台词，让他变得更好

笑，更聪明，但得到的还是同样的反馈。

最终，谢尔顿想到了一个绝妙的解决办法。当这个男孩儿第一次出场的时候，我们给他写的形象是穿着黑色T恤，下巴上留着一小撮胡子。毫无违和感地表现出他追求时尚的一面，虽然内心很成熟，但并未在外表上表现出来。后面他每次出场的时候我们都会再提一下他的造型。我们把剧本交回给安迪，他打电话过来说，他不知道我们具体做了什么改动，但这个男孩儿的形象现在让他觉得很生动了。男孩儿从纸面上跳起来，进入了他的脑海。我们改动得很少，他还是之前的那个人，我们只是给他加上了“跛脚和眼罩”。

而这让一切都不一样了。

这个技巧很“假”或属于“欺骗”吗？不，这是电影剧作，是编剧的工作。所以当你发现自己有一个或好几个特征不明、容易遗漏的角色时，请念一遍我经常说的这句话：

我觉得这个人需要“跛脚和眼罩”。

够不够原始？

Is It Primal

这本书从头到尾都在用“原始”这个词。对我来说，不管是创作剧本的阶段还是写完后进行修改的阶段，它都是我的点金石。我会在一个项目的一开始就问“够不够原始”这个问题，根本目标就是要让它更加原始。“够不够原始”或“穴居人能不能理解”这种问题，其实是在问你能否跟观众在基本的层面上建立起联系。你的剧情是否建立在如生存、饥饿、性、保护所爱之人或对死亡的恐惧这样的原始动力之上？哪怕表面上看起来可能会是其他东西，但在根本上，电影里任何人的目标都是这些基础的东西。通过把角色的动机设计得更原始，不仅能使所有发生的事件更符合本能的原则，也能让你的故事更容易被全世界接受。

设想一下。

所有中国人都能理解一个爱情故事对吧，所有南非人也都能理解《大白鲨》或《异形》那样的故事，因为“别被吃掉”是一种人类本能——哪怕没有什么精彩的台词也能看懂。

这个原则也能用来修改有问题的次要角色和剧本的次要剧情。这些角色是不是被原始的动机驱动的？这个问题换个说法就是：这些角色的行为像不像活生生的人？在核心设定上，一定如此。否则你就没有在探讨原始的问题。

假如你有一个非常夸张的概念：股票经纪人操纵国际证券市场。好吧，很有意思，但不管剧情是什么，在它的核心，只要每个角色的欲望都够原始，剧情是建立在所有人都能理解的现实基础之上——突然之间，它讲的就不是股票经纪人了，而是努力生存的人们。

以下是一些成功影片用到的原始驱动力：

- > 拯救家人的欲望（《虎胆龙威》）
- > 保护家庭的欲望（《小鬼当家》）
- > 寻找伴侣的欲望（《西雅图夜未眠》）
- > 复仇的欲望（《角斗士》）
- > 生存的欲望（《泰坦尼克号》）

每一个都是关于某种原始的需求，也许更应该视为生理需求、本能指令。想中彩票的欲望实际上是想获得更多食物、娶更多老婆、生更多孩子、能够随意繁衍的欲望。而复仇的欲望实际上是想除掉一个与你竞争的DNA载体，推动你自己的DNA前进的欲望。寻找父母或寻找孩子的欲望，实际上是支持和保护已经存在的DNA，让它生存下去的欲望。

你或许觉得你的故事远比这些“复杂”，但其实并没有。它的核心一定是连穴居人也能产生共鸣的东西。

现在请大家一起念——

如果心存疑虑，就问一问：“够不够原始？”

总结 Summary

现在你已经知道了怎样运用一些简单的原则来复查自己的作品。如果你的剧本感觉太平淡，或者读者给你的反馈是虽然说不出具体为什么，但总感觉有些不对劲，那么有9个简单的方法能帮你找出弱点所在并进行修改。

问自己以下问题，也就是“是否打破了原则”测试：

1.我的主角是不是动作的主导者？他是否在每一个阶段都具有主动性？是否受到一种欲望或目标的驱动？

2.我的角色有没有在“口述剧情”？我有没有像个小说家一样让角色把一切都说出来，而不是用可视化的动作来呈现？

3.反派够坏吗？他有没有给我的主角带来合适的挑战？两人是否势均力敌？

4.我的剧情有没有在中点之后开始加速和变得更紧张？在进入第三幕和大结局的时候，主角和反派有没有得到更多的揭示？

5.我的剧本里是否只有单一情感？是不是全是剧情化的，或全是喜剧化的？全是悲伤？全是挫败？是不是需要有某种必要的情感突破，但却没有发生？

6.我的对白平淡吗？做一下“糟糕台词测试”，是不是所有人说话的感觉都一样？能不能仅从说话方式上区分出不同的角色？

7.次要角色是否具有辨识度？能不能通过外表很容易地区分他们？每个人都有独特的说话方式、外表和习惯吗？

8.主角开始旅途的位置够不够靠后？能不能在故事里看到主角在情感上的完整成长过程？

9.够不够原始？这些角色的核心是否都触及了某种原始的欲望——被爱、求生、保护家人、复仇？

如果你对上面任意一条有所怀疑，现在应该知道该怎么办了，你已经掌握了回头去修正它们的工具。但你愿不愿意改呢？这才是难点。一个小建议：如果有怀疑，那就改。因为如果你或你的第一批读者在剧本里发现了问题，那其他人也会发现的。不要懒！不要说“没有人会注意到的”，因为.....他们真的会。最好还是现在就聪明一点，勇敢地修正所有错误，别等到你的剧本躺在史蒂文·斯皮尔伯格的桌子上才后悔。

给别人留下第一印象的机会只有一次。请克服你对自己和自己作品的迷恋（我就无数次地爱上过自己的作品！），做好你该做的事。比起那些想当编剧的人，专业编剧厉害的地方就在于——当有个挑剔的声音说“烂透了！”的时候，会有一个成熟而专业的声音很快插一句：“我知道怎么把它改好！”

练习

Exercises

1.回顾你最喜欢的电影类型片片单，找一部你觉得比较差的，然后用“是否打破了原则”测试看看能不能把它改得更好。

2.再从你的类型片片单里找一部喜欢的影片，检查里面主角和反派之间的关系。想象一下如果把坏人改成力量更弱一点或比较普通的样子，两人的关系会变成什么样？这个简单的改动是否也让主角显得更有趣了呢？

3.试着在现实生活里“口述剧情”。我是认真的。去参加一个派对或见一群朋友，然后跟大家说：“作为一个出生在芝加哥的电影编剧，我非常高兴！”或者“老天，自从在高中认识以来，我们已经当了20年朋友了！”看看这样说话能引发什么反应。

Chapter 08

终于可以淡入了

现在来到我们这门剧作课的结尾部分了。

我们已经讨论了很多相关话题，而在我写这本书和写剧本的同时，好莱坞又出现了很多新情况：

- > 续集电影成败参半。

- > 很多预售电影票房不错，但也有些死得很惨。

- > 对于大多数影片来说，首周大规模上映（3000家以上影院）的发行策略都可以收回大部分成本，因此这种策略会延续下去，即使到第二周票房就可能下跌七八成。

- > 合家欢电影的票房表现比其他所有类型都更出色，这个众所周知的事实会让那些身穿杰尼亚西装夸夸其谈的骗子发出啧啧声。（如果你创作的是PG级影片的话，在酒会上就很难装酷。）

简单来说，这已经不仅仅是有趣了，这是一个爆发期、淘金潮。最重要的是，你要知道这依然是一个能赚钱的行业，而且会因为各种理由在新人身上投资。所以对原创编剧来说既有好消息也有坏消息。

好消息是：电影公司有钱买你的剧本。而预售电影的票房表现不及预期，会导致他们需要你的人。他们现在比任何时候都更需要原创的项目，所以就有理由买你的剧本。

坏消息是：他们把所有的成功都算在了自己头上。更精准的营销，更好的成本控制，从创意到成片过程中的更多掌控——他们就是这样认

为的。女士们先生们，上帝对他们真好啊！电影公司高管不断祈祷太阳升起来，然后就觉得每天天会亮都是他们祈祷的功劳。

但你不要被这些吓怕。如果说你从这本书里的确学到了什么秘诀的话，那就是你要比以往任何时候都更多地把你的剧本当作一个“商业计划”来构思，剧本能不能卖掉，跟这个有很大关系。如果你有一个创意，也可以卖给好莱坞。如果你成功了，就会有一个光明的未来。一个吸引人的一句话故事和一个绝杀的片名能让别人注意到你。一个结构得当的剧本能保证你不出局。而懂得怎样修正你的剧本（以及其他任何放在你面前的剧本）则会开启你的职业生涯。如果你已经掌握了这本书里列出的编剧技巧，那你肯定会成功的。

但我们是不是有点操之过急了？

你会问：“首先该怎么入行呢？”

野心与命运

Ambition Vs. Fate

在我给别人上完第一节编剧课之前，总是会被问到所有编剧都在思考的问题：

“怎样才能找到一个经纪人？”

如果我告诉你全凭运气，你会不会信？如果我告诉你不必为此忧虑，该有的时候自然就有了，你会不会觉得我是疯子？你应该不会信。但这可能是因为我对自己的自我推销能力很有信心。我个人很喜欢推销我的剧本和我自己，不害怕接电话，不害怕在派对上认识别人。如果拿到了对方的名片，我第二天就会主动打电话过去，还会哄着朋友们帮我介绍一些我想见的人。

因为我觉得我身上有别人需要的东西。我喜欢这个行业，我喜欢跟行业里的人打交道。我想最糟糕的情况也不过是有人会拒绝而已。

关于我是怎么找到我的经纪人的，有两个故事。一个展示了野心的作用，一个证明了命运的安排。

我能找到我的第一个经纪人，全靠胆子大。当时我和朋友撰写并制作了一部电视剧的试播集，叫《空白秀》（*The Blank Show*）。那是一部滑稽恶搞剧，在当时有线电视网还是一种全新形式。我们用很低的成本把它拍出来，但拍出来之后就不知道该干什么了。于是我自告奋勇地去做推销。我来到洛杉矶，把它递到了公共电视台，对方承诺会在某天的某个时间进行播出。接下来的几个星期，我在洛杉矶西城（我以为制片人们都住在那里）到处贴传单，上面写着我们那集节目播出的日期和时间。最终，它在一个周日晚上播出了。不出所料，第二天一早我就接到了一个电话，打电话的是巴德·弗莱德曼（Budd Friedman）的制片搭档。巴德是即兴喜剧俱乐部^[29]的老板，他喜欢我们的节目！还问我们愿不愿意让他做我们的代理。我立刻让朋友们都来洛杉矶跟巴德见了一

面，他当场提出要给我们当经纪人。一点点的运气加野心让我们被人注意到了。虽然我们这群朋友最终分道扬镳，但我跟巴德·弗莱德曼至今保持着友谊。

这就是努力的作用，所以你始终应该努力。但下面这个例子则能说明，有命运的安排当然更好。

我的下一个经纪人，也是最好的一个，是在一个很偶然的情况下认识的。当时我在给NBC的一部名叫《仅限老师》（*Teachers Only*）的情景喜剧当制片助理，在一次休假期间我决定回圣塔芭芭拉过周末。虽然开车已经让我疲惫不堪，但还是觉得浑身躁动，于是我决定去本地的酒吧喝一杯，最好还能认识些女孩。于是我就去了，然后遇到了一个让我一见钟情的女孩儿，最后她成了我的女朋友。不，她并不是个经纪人，但她最好的朋友正好想当经纪人，我跟这位朋友也很合得来。所以当她在美国作家与艺术家公司（American Writers and Artists Inc.）当上经纪人后，我就成了她最先打电话邀请的客户之一。我立刻就同意了。

这就是我如何成为希拉里·韦恩（Hilary Wayne）的客户的故事，全都是因为我去酒吧喝了一杯。

希拉里和我一直保持良好的关系，她是我所有的经纪人里最棒的一个。她能帮我谈下很好的工作机会，她理解我的作品，也了解我的能力，她奠定了我整个事业的基础。虽然她自己刚入行，但她的本事不仅在于推销，更在于帮助剧本和编剧在市场中寻找定位。希拉里知道怎样建立一番事业，我的事业就是她从零开始建立起来的。我们的关系正好是随着好莱坞历史上的“原创狂潮”一起发展的。那个时期，电影公司的头头们不顾一切地想从其他公司那里抢原创剧本；为了争抢，他们还会把价格哄抬到几百万美元。而希拉里是个制造竞争的大师，她能让高管们互相抢破头，策划出能登上第二天《综艺》杂志头版的剧本交易。

我不仅把希拉里看作一个经纪人，更看作一个搭档。我们之所以能合作顺畅，是因为我们俩在同一个波段上。我们都渴望成功，都尊重市场，竭尽所能地去给市场提供它需要的东西。我们对市场趋势进行预测，然后我回去写剧本，她再拿去卖。就这样，我们赚了上百万美元。希拉里1998年去世了，否则我现在肯定还在跟她合作。我常常会想，如果她现在还在干这一行会是什么样呢？环境已经变了，原创剧本不再像

当年那么受宠了，但好莱坞依然需要好创意和好编剧。不管你是用什么方式进入这行的，你肯定都很大胆。你必须找到你自己的希拉里·韦恩，因为单打独斗是行不通的。

我给你讲我的故事是一回事，但如果要问我假如重头再来一次会怎么做，或者我想不想找一个新经纪人，在今天的环境下从零开始，那是另一回事。我很幸运——我不介意从电脑前面起身去与人见面，但并非你们每个人也都喜欢这样。身为作家，我们总是有孤立、内向和自省的倾向。但如果你想卖出剧本，你就必须先推销自己——我是从健康和积极的角度说这句话的。如果你对你的剧本真的感兴趣，那推销的过程也就不会有什么尴尬。如果你想找个搭档一起合作，互相帮助，那这样对大家都有好处。

这就是我一直以来的态度。

所以，也许我能在你的大脑里植入一些积极的画面，而你会发现一些可以采纳的建议。因为成为一个有才华的编剧，甚至写出最完美的剧本，都只是实现了你目标的一小部分。你需要走出办公室去社交。别忘了换上一件干净的衬衫，把鞋子擦亮，然后带上微笑。

[29]即兴喜剧俱乐部（The Improv），巴德·弗莱德曼于1963年创立的喜剧表演俱乐部，很多喜剧明星都曾在这里表演。

战前准备

Preparing the Field

就像所有情节精彩且有着幸福结局（希望如此）的故事一样，你必须先制定一个计划，然后按计划一步步执行。

这些是你已经有了的东西：

你有你自己，一个编剧，写过若干部剧本，多少卖掉了一些，非常喜欢电影和电影创作者。

你有你的产品，也就是你最好的剧本，也做了若干次推销（哪怕是推销你已经写完的剧本）。如果你遵循了第一章里的建议，写出来的一句话故事和片名都是绝杀级的，那你就准备好继续往前了。

你甚至对自己接下来还需要什么有了一个粗略的想法：需要一个经纪人，来帮你卖掉这些项目；需要一个制片人，他要么愿意把你的剧本买下来，要么就跟你合作，把这个项目搭建好、卖掉，然后拍成电影。

如果你没有经纪人和制片人的名单，那就做一个：

> 上网访问“好莱坞创意目录”（Hollywood Creative Directory）这个网站：www.hcdonline.com；如果你愿意花50美金，就可以把它打印出来（我建议你这么做）。阅读并熟悉里面的内容：制作公司、联系人、编剧同行，以及那些同类影片的制片人，这就是你的起点。

> 同样的，拿起你打印出来的HCD经纪人（HCD Talent Agency）目录，做一份类似的名单。里面包括大小经纪公司的经纪人，要确保他们跟你喜欢的是同一类型的电影。

现在，你必须要机灵起来了。

令人窒息的第一次接触 **That Soul-eating First Contact**

你可以给任何人写信，可以在你的目标人物家门口扎营并跟踪他，可以拍一集《空白秀》拿去给洛杉矶公共电视台，然后等电话。但不管用什么方法，你都得慢慢地把你自己和你的作品介绍给对方。在我看来，首先要推销你自己，当作私人性质的交往，跟他们见面，让他们了解你，进而向对方介绍你的作品，这是最好的一种方式。我那出色的经纪人希拉里有一句特别经典的话，简直应该刻在匾上挂进名人堂：每一桩买卖都有一个故事！那个故事就是你。但你要如何把那个故事讲给你名单上的人听呢？请记住：

> 面对面谈比打电话好.....

> 打电话比写自荐信好.....

> 写自荐信比发电子邮件好.....

> 通常我收到陌生人的邮件都会直接删除，除非我提前知道有人要发邮件或者它能对我有所帮助。

这一切的关键都是，不要只想着短期目标，要考虑你的长期目标。当然，你现在就需要一个经纪人，但你也需要建立起自己的名声。如果你足够幸运，能开启一番事业，那么在接下来的很多年里你会不断地遇到这些人。所以尽量别把任何路堵死，或者至少别彻底堵死。要表现得礼貌、体贴、乐于助人、积极向上。

但也要不断地去敲他们的门，混个脸熟。

跟任何人交谈的时候，尽量站在他们的角度去考虑。他们想要的是什么？如何能让别人更轻松地跟你打交道？从与你的互动中得到些什么，才能让他们觉得跟你见面不是在浪费时间？

有一条黄金规则：当你手上有一个快要谈成的项目时，更容易找到经纪人。同样，如果你已经卖出过剧本了，那再进行推销的时候就会更容易些。这就是为什么我总是建议大家，如果有人想买你的剧本，钱可能很少，但除此之外没有其他买家了，那你应该抓住这个机会，因为第一个买家太重要了。一旦你有一部作品进入了制作阶段，不管投资规模多么小，都能让其他人知道你的作品有人要。在跟一些新认识的人见面时，这也能成为你的谈资。

现在你已经知道了你要卖的是什麼，以及想卖给谁。但怎么才能让自已的提案显得与众不同呢？对方一天到晚不停地看提案，你怎么才能吸引他的眼球？如果我告诉你，这就像一遍又一遍地给汽车打火，一直打一直打，直到打着为止，你会不会脸色变得惨白？

这就是你要付出的努力。

坚持下去，只要有任何回应，哪怕只有一个人，都是一次巨大的进步。虽然你可能没法立刻找到经纪人或立刻卖掉剧本，但你每写一封自荐信，每接一次电话，或约上某个人在咖啡店见面，这些都是你的进步。以下这些迹象能说明你在自我推销方面取得了进步：

> 某个经纪人或制片人说你的剧本不适合他，但未来有新的剧本可以考虑他。

> 你能跟你喜欢的经纪人或制片人搭上话了。这是一个迹象，同行们！重要的是你们都要能从对方身上感觉到化学反应。你很确定你以后还想继续跟这个人打交道，虽然不是现在。

> 50个人的名单上最后只剩下了3个有希望的。那47次拒绝是必经之路，每一次“不行”都意味着距离“好的”又近了一步。你已经完成了这项任务！“好的”已经离你非常近了。

> 你有了一个推荐人。你跟每一个人联系的时候，都要在对方拒绝之后问一下这个问题：“你有没有其他适合跟我合作的推荐人选？”贵人推荐价值千金，要是能得到一个推荐人的话，任谁都会激动万分。实际上，我就是靠贵人的推荐得到了在NBC当助理的机会。当时我去一个制片人那里上门求职，见面之后，虽然他手上没

有合适的工作给我，但我们很聊得来，于是他给一个在NBC的朋友打电话，帮我拿到了一个面试机会。而且，这个制片人自己就曾经当过助理。不管你相不相信，其实大家都愿意帮助你获得成功。

建立人脉 Networking

所有的经纪人和制片人都筛过一遍之后，你还能向谁去寻求帮助呢？肯定得是你认识的人，该死。所以怎么才能扩大交际圈呢？有一些事情是可以做到的——哪怕没有经纪人：

> 电影节——如果你所在的城市或附近什么地方有电影节，去参加吧。收集别人的名片，推销自己的剧本，再听一听别人推销他们的剧本。多认识一个算一个，而你见到的每一个人又都认识另外的30个人。在电影节结束之后继续跟这些人保持联系，让他们也帮你推荐推荐。再想想你能怎么还这些人情，问一问在他们的项目中你能不能帮上什么忙。

> 上课——去其他编剧聚集的地方看看，同时也要去年轻制片人们聚集的地方。我家附近的加州大学洛杉矶分校（UCLA）每学期都有一个制片人研讨班——对编剧来说，这是多么好的一个结识未来制片行业青年才俊的机会。你们当地的大学可能也有类似的课程。

> 剧作小组——网络上和本地社区都有很多这种小组。我自己则加入了“电影编剧”小组（www.screenplayers.net），它由一小群作家组成，是最好的小组之一。在这些小团体里，编剧们会集合各自的资源来互相帮助。如果这个小组的成员配置合理，那么其中一个人会成为喜剧片专家，另一个人则会专攻恐怖片，等等。也许某个人认识的制片人帮不到他自己，但能帮助你。如果据你了解当地还没有任何小组，可以上网找一找，或者干脆自己创办一个。

> 成为专家——如果你非常喜欢电影，那就写影评吧，发表在本地报纸上或者网络上。导演兼编剧罗德·拉里就是这样开始的，特吕弗也一样。在某个时刻，有人注意到了这两个人，知道他们言之有理，于是给了他们机会，让他们去拍自己的电影。通过当影评人，他们有了一个

能被倾听的平台。当钱和机会送上门时，他们已经拿着自己的剧本准备好了。

≥ 来洛杉矶——不管是来待一个星期还是待一辈子。洛杉矶是电影行业的中心，所以你为什么要住在迪比克？如果我能从头再来一次的话，我会来洛杉矶找一份工作，最好是当剧本审读。我会尽可能多读剧本，尽可能广结人脉，同时坚持写我自己的剧本。如果我只能在这里待一个星期的话，那我就尽可能多地跟各种制片人见面。整个行业的人都集中在美国演员工会（SAG）、美国导演工会（DGA）和美国作家协会（WGA），所以准备好你的简历、名片、剧本试读稿、策划方案，还有你的照片（好让别人能认出你的脸）。还在等什么呢？

≥ 个人网站——虽然我自己还没试过这个办法，但不妨给你自己和你的编剧事业专门开个网站。把你的履历和照片放上去，列清楚你正在写的剧本、策划案以及可以下载的试读稿，甚至是正在商谈的项目细节（当然必须提前征得对方的同意）。个人网站是一种绝佳的自我推荐方式，别忘了放上自己的名片。你想知道我是谁吗？请访问我的个人网站。

这些事不要做

Don't Try This at Home

知道什么事不该干和知道什么事该干同样重要。有一些别人建议去做的事情我却认为没什么好处。还记不记得自我推销的关键是什么？——尽量面对面交流。所以下面这两件事我觉得没什么必要：

> 参加剧本比赛——我这么说肯定会被狠狠批评一顿，但我还是要说出来：我认为剧本比赛是对时间的巨大浪费。最近剧本比赛这种东西很火，很多编剧被比赛结果折磨得死去活来，守在电话或者邮箱旁边苦苦等待，看自己能不能进入前10%的排名——先不管到底是什么的10%。我对这种活动只有一个字想说：停。因为对真正有项目忙的经纪人和制片人来说，这没有任何意义。如果你喜欢参加比赛的话，可以；但对我而言，它就像个回音室。参加这些比赛会给你钱吗？他们能给你的电影拉来一个顶级阵容的卡司吗？不能！我从来没见过任何剧本比赛出来的剧本最后被拍成了汤姆·克鲁斯主演的电影。你见过吗？而我们的目的是把剧本卖给那些像阿汤哥一样有票房号召力的演员。这点大家都没有异议吧？很好！

另一方面.....也有一些比赛的评审团是真正卖出过剧本或在大公司工作过的专家，他们能教给你的知识和介绍给你的人脉都是无价的。所以，如果你一定要参加比赛的话，就提前做好功课：仔细阅读，多提问题，找一个最正规的、有高水平专家参与的比赛。如果一个比赛没有专家参与，那你也不应该参与。

> 蠢到家的小把戏——不管我们自认为有多聪明，有时候都会被激情推着走得太远。我们自己是创意型的人，就以为所有人都能懂——可人家并不懂。搞噱头是没用的，用蹩脚的方式吸引注意力也是没用的。还有几条奉劝大家不要去干的事：不要把你自己的名字装在大木箱里邮寄给威廉·莫里斯^[30]；不要在《综艺》杂志一页整版广告上登你的照片和电话号码，还写着这样一句口号：为吃饭而写；不要拿着自己最喜欢的明星

照片拍照，还在上面写：我们应该合作一下！然后还把这张照片给人家寄过去。最后，不管你做什么，都不要爬到好莱坞标志上去，号称如果某人不读一下你的剧本你就要跳下来自杀。早就有人这么干过了，亲爱的，已经有人干过了。

[\[30\]](#)威廉·莫里斯经纪公司（William Morris Agency），好莱坞著名经纪公司，总部位于洛杉矶比弗利山，重要客户有卓别林、玛丽莲·梦露、克林特·伊斯特伍德等。

推销中的成功案例与失败案例

Some Marketing Hits and Misses

如果我教了你们半天如何推销自己和自己的剧本，却不拿自己举例子的话，那就太不负责任了。我推销的结果有成有败，各种方法都试过。你可以选择信或不信，后果请自己承担。

关于“特殊的推销”，我有几个很棒的故事可以讲一讲。有一次我跟我的搭档崔西·杰克逊（Tracey Jackson）做了一次很出色的推销，于是制片人大卫·珀马特^[31]让我们第二天飞到纽约去向霍华德·斯特恩^[32]推销我们的创意。在那次推销会上我们看到了各种出色的演示，一些制片人和编剧显然更擅长于此，比其他人做得更好。这些人当然都很值得认识一下。其中最出色的是一个叫大卫·柯什纳^[33]的制片人，他有一项个人特长，就是能把顶级电影公司里的剧本推销会变成一场秀。当年他拿到了20世纪50年代的老电视剧《天才小麻烦》（*Leave It to Beaver*）的改编权，然后去环球影业推销他所翻拍的电影版。他带来了一位惊喜嘉宾。在他口若悬河地介绍项目的时候，突然有人敲了敲门，然后芭芭拉·比林斯利（Barbara Billingsley，原作里克里夫太太的饰演者）走了进来，开始给高管们派发牛奶和饼干。大卫只跑了这一家电影公司，就把项目卖出去了。

成交！

而在向迪士尼推销《女巫也疯狂》（*Hocus Pocus*）时，大卫把现场布置成了女巫集会的场景，还请了女演员扮成女巫的样子，来营造气氛。在这种氛围中，大卫穿插着他独特的推销咒语。等他演示完之后，迪士尼的高管已经着魔了。

成交！

下面要说的这个人也许是当今的一句话故事之王，手里大概有1000

个能卖的故事，他就是制片人鲍勃·考斯伯格^[34]。鲍勃每个月都能卖出一两个项目，他太棒了。他跟编剧一起写剧本，比业内所有人都更擅长概念化，还能在极短的时间内把糟糕的备选项剔除出去。每一次他走进会议室的时候，都有新东西可以推销。

成交！

我自己也有过特殊的推销经历。我印象最深的是一次很搞笑的失败。我的第一个搭档霍华德·伯克顿和我想了一个创意叫《校园壮汉》（*Big Man on Campus*），基本是把《窈窕淑男》（*Tootsie*）搬到了校园里。霍华德自告奋勇地打扮成女人的样子进行推销，化了妆，穿女装，希望这样能帮助对方更好地理解。虽然他穿裙子的样子看起来很棒，但我们没能把剧本卖出去。

失败！

然而，迪士尼有人想约他。

我也有过成功的特殊推销。在20世纪90年代初的原创狂潮中，所有原创剧本都很抢手。一个新剧本面世的几天甚至几周之前，它“快要出来了”的传闻就会到处飘。这些剧本都有开发部门的高管负责追踪（**tracking**），而他们的老板则常常大吼大叫着要把某一部抢过来。

在这种氛围中，用特别的方式来推销剧本成了一种流行。卖《嘀嗒人》（*Ticking Man*）的时候，我们给所有提前收到剧本的高管同时送去了钟表，钟表上都定了同一时间的闹钟。当邮差们把剧本送到他们手里的那一刻，全城各处都有闹钟在响。看看什么叫制造紧张感和实现紧张感！

当吉姆·哈金和我准备把我们的原创剧本《核子家庭》寄出去的时候，我们决定把它装在特别设计的“放射性剧本容器”里，用这种装剧本的方式来营造气氛。我们从军需用品店里买了20个这样的罐子，然后进行加工，只有最特别的那些制片人才能收到。我们要在每个电影公司的大门口向保安解释清楚（这些东西看起来实在太像炸弹了，我们不想引发警报），然后我们的经纪人希拉里负责在全城安排投递。到那天下班时，迪士尼的杰弗里·卡森伯格和安培林的史蒂文·斯皮尔伯格就亲自打电话来报价了。



《核子家庭》的剧本容器（1992）

大概一年以后，科尔比·卡尔和我又在一堆儿童背包里塞了100万玩具钞票，让希拉里用这种方式把《小鬼富翁》的剧本寄出去——基本是用这种精心制作的实物纪念品呈现了故事情节。

这两次特别的呈现方式最终都换来了100万美元的成交价。《综艺》杂志第二天的头版报道了我们的创新性营销，以及由此引发的竞价战。对我们来说，会想出这些点子是因为我们对自己的剧本充满热情，想让读者进入这种氛围——就像出色的电影营销会给暑期大片的观众先营造出一种氛围一样。有这么一句老话：把东西卖给推销员是最容易的。厉害的营销手段总是能击溃我，好莱坞的高管们也一样。他们跟其他人一样喜欢看秀，并且更愿意为了最终的效果而鼓掌。此外，我们还有想做就做的胆子！



《小鬼富翁》背包（1993）

当然，这种营销手段也已经过时了。现在没人还搞这些小把戏了。至于以后这种手法会不会又流行回来，我不确定。买了但没拍出来的剧本太多了，而且原创剧本的热潮已经过去了。现在的电影公司不喜欢在买剧本的时候那样失控，所以他们不再像过去那样热衷于参与竞价。但那个时代还是很有意思的！谁知道下一次的营销战略革新会是什么呢，也许是互联网？获取更多的注意力能够让你的剧本出类拔萃，毕竟这个行业依然喜欢特效、惊喜和表现力。

[31] 大卫·珀马特（David Permut），美国制片人，代表作《血战钢锯岭》。

[32] 霍华德·斯特恩（Howard Stern），美国编剧、制片人、演员、导演。

[33] 大卫·柯什纳（David Kirschner），美国制片人，代表作有《鬼娃回魂》系列和《美国鼠谭》系列。

[34] 罗伯特·考斯伯格（Robert Kosberg），原文中为昵称Bob Kosberg，美国制片人，代表作有《十二猴子》和《深海狂鲨》。

就这样吧 **It Is What It Is**

好了，到了整本书最后的部分了，要结束这本书让我有些伤感。写作的过程很有趣，我希望它能在某些方面对你有所帮助。我有幸在很年轻的时候就进入了这个行业，有过很棒的冒险，有过很多创造性的时刻，也见过一些最杰出的人。这是一次伟大的旅程。

我也面对过可怕的自我怀疑和自责。在这一行，你肯定会撞墙的，而且时不时地就想放弃。但如果你从骨子里热爱这个行业，像我一样，那你就得学会坚持，从胜败中学到尽可能多的知识。如果你不断尝试，保持专注，就一定能得到上天的奖赏。你所需要做的，就是不断努力，端正态度，并在心里默默地想，也许今天就是“那一天”。

科尔比·卡尔和我每次把剧本寄给我们的经纪人或制片人之前，都会说一句话来减轻压力。我们知道自己已经尽了全力。无论是科尔比还是我的其他搭档，我们都为了赚钱而努力工作。我们对自己的要求比任何评论家都更严格。就在我们把剧本投进邮筒或交给邮递员之前，科尔比和我会说：“就这样吧。”这句话意味着某种特定的艺术创作一旦跟赚钱结合起来了，就必须符合一定的标准。如果你圆满地达到了这些标准，完成了自己的任务，各方面都挑不出毛病，满足了所有条件，而且够有创意，那这就是所有你能做的事了。

你已经做到最好了。

剩下的就要看命运了。

就这样吧。

这个行业也是如此。虽然我经常反抗业内的一些规则，试图硬闯出一条路来，但其实没有路。“他们”，我指的是那些掌管电影公司的人，做决策的人，他们做的各种事简直能把我们这些创意人士逼疯。但他们

说了算。没错，他们会盯着那些“当红”的人，无视其他更有才华但寂寂无名的人。他们通常不会完整地读剧本，对大标题更有兴趣，更在意你所代表的机会而不是你作为一个艺术家的成长。

但这就是这个行业的现实。

就这样吧。

你必须在“就这样吧”的局限中找到一条生路，把你钻牛角尖的劲头用在这里可以拯救你和你的理智。虽然我在这本书里总是拿这一点打趣，但我这样做其实是为了激励你：不管做什么，都要保持你的固执。有权力的人可以夺走很多东西，他们可以买你的剧本然后炒了你，或者把它改得面目全非，但他们无法夺走你重新站起来的能力——而且你会比过去的自己更强、更聪明。

最重要的是，你必须在你写的所有东西里找到乐趣。因为只要写得开心，你就知道自己正走在正确的轨道上。这样当你第100次写下那两个耀眼的字——“淡入”时，你会像当初第一次写下它们时一样激动。

Appendix

附录

好莱坞常用术语

[弧光（**arc**）]指一个角色从剧本开头，经过中间，到结尾期间所发生的变化。通常会在策划会上听到：“主角的弧光是什么？”以及“这些人物的弧光足够吗？”而你会暗暗地想：“坐在这儿听他们扯这些时我的耐心弧光是什么样的呢？”

[说到底（**at the end of the day**）]经纪人即将告诉你坏消息时会使用的短语。例如：“我们喜欢你的剧本，觉得很适合茱莉亚，但说到底，她真的需要演一部中世纪背景的音乐剧吗？”经纪人打电话来通知坏消息时你最有可能会听到这句话。

[黑洞（**black holes**）]你的节拍表、大纲或演示板上所出现的空洞，因为你不知道如何用故事来填补。面对黑洞时你会怀疑自己怎么就进入了这个行业，当初明明可以去上法学院或者参军的。但没办法，你必须解决它！

[街区喜剧（**block comedy**）]一种低成本的家庭片。不需要高科技，也很少需要大规模转场，在片场里就能拍完——比如《地狱来的芳邻》（**The 'Burbs**）。我第一次听到这个词是在迪士尼，当时我们正在开会讨论刚刚成交的《扑克之夜》。那个剧本就是从头到尾发生在——一个街区里。“我们想要更多这种剧本，”他们的高管说，“这种街区喜剧！”我此前从未听说过这个词，可能是他自己发明的，但我很喜欢，

所以现在变成我的了。

[演示板（the board）]一块软木板、黑板或速写本，可以把正在构思的剧本分成四等份：第一幕，第二幕的前一半，第二幕的后一半，第三幕。你可以在上面用卡片、图钉和彩色马克笔进行各种操作。把你最好的创意都放上去，看看是什么效果，然后再进行筛选。如果方法正确，最后会剩下40场戏，组成一部电影。它们整齐地排列在你办公室的演示板上.....带着你的心血、汗水和眼泪。

[打破第四面墙（breaking the fourth wall）]电影创作者所开的一种玩笑，能让观众意识到他们正在看一部电影。第四面墙是一面隐形的墙，让观众透过它看到舞台上角色们的生活。而打破它之后角色就可以回看观众。这是有意地让你“出戏”。有时这样做是成功的，比如伍迪·艾伦在《安妮·霍尔》（*Annie Hall*）里对着观众说话。但大多数情况下这样做都效果不好，比如罗宾·威廉姆斯“打破角色”的时候（给《阿拉丁》配音）。

[助推器（booster rocket）]在任何剧本里，都可能会有节奏放缓的时候。通常都是在“大事件”之后——第一幕结束；或者该做的动作都已完成时——第二幕结束。这时候就要加入一个助推器来帮我们度过这一段。《小鬼当家》里的约翰·坎迪（John Candy）就是个经典的例子。第二幕结束时，妈妈正急着赶回家来，这里节奏开始放缓，所以约翰·坎迪和他波尔卡乐队就按照剧本医生的要求登场了。另一个助推器型的角色是《律政俏佳人》里的美甲师。在我们对艾丽的法学院生活开始有点厌烦的时候，她适时地出现了。这两个角色都帮我们避免了潜在的拖沓。

[重现（callbacks）]曾在第一幕里铺垫过的片段、画面、角色特征或隐喻在后面再次出现。重现的时候通常会解释一下这个铺垫是什么意思。在《回到未来》里，那张写着“我爱你”的传单，让马蒂想起了1955年时曾发生过闪电击中钟楼的事件，这样他就能给车充上电，从而回到1985年。这是一次很出色的重现。其他电影里的重现很少是跟剧情挂钩的，大多数只是提醒我们一下主角的成长而已，通过对比来表现他的变化，

或者再次强调一下某个玩笑，提醒观众它的原意是什么。

[署名窃贼（credit jumper）]你把剧本卖给电影公司，按照合同进行了修改，然后你被炒了。等到电影开始制作的时候，你收到拍摄用的剧本，震惊地发现.....它被改了！通常改得很愚蠢：把主角的名字从鲍勃改成卡尔，把主角的车从庞蒂亚克改成别克。祝贺你，你成为署名窃贼的受害者了，这说明有人想抢走你的署名权，觉得只要这么稍微改一改，你的剧本就变成他的了。这就要交给美国作协署名裁决委员会来判断了。作为原创作者，现在你的优势就体现出来了。你比那些窃贼拥有更多权利，你可以提出这个剧本依然是你的作品，请一定要这样做！（好莱坞这地方真够棒的，不是吗？）

[信息交代（exposition）]把该让我知道的都告诉我，但请你用一种不会让我睡着的方式来说。因此，信息交代（比如烦人的剧情细节、作案计划和背景故事）不能直接讲出来，编剧必须用一种精巧而娱乐的方式来传达。“隐藏”信息交代就是用一种不那么沉闷的方式来处理，厉害的编剧能把这件本身很烦人的事也讲得美味可口。

[第一本（first reel）]在默片时代，一卷胶片的长度是10分钟。因此第一本拍完正好是影片进行到第10分钟的地方。《虎胆龙威》和《黑客帝国》的制片人乔·西尔沃（Joel Silver）认为每一“本”的结尾都应该有个大事件或动作场面。现在，第一本依然被用来指代电影的前10分钟，我建议主线剧情的所有角色都要在这个部分出场。

[四象限电影（four-quadrant picture）]如果你写了一部四象限电影，那你就中彩票了。四个象限指的是：25岁以上男性，25岁以下男性，25岁以上女性，25岁以下女性。如果你能吸引到所有这四类观众，你就得到了票房保障。那为什么并非所有的电影都是四象限电影呢？这是因为每部电影都因为各自的原因而瞄准不同的观众群体。现在，最热门的群体是25岁以下男性，大部分电影都是面向他们的，因为这些人愿意去看电影，不管有没有女朋友陪。他们更愿意拉着别人一起去看他们喜欢的电影，而不是被拉去看一些他们不感兴趣的电影。他们是预测市场的最主要指标。这一点也许会改变，但各大影院在周末的排片就是根据这一

点来制定的。你是否常常抱怨没有人拍你想看的电影？这就是原因所在了。但对于想卖剧本的原创编剧来说，这个信息非常有价值。

[类型（**genre**）]在大家都了解的喜剧片、剧情片这样的大类之下，类型还可以细分得更具体。如果这是一部喜剧片，那么是哪一种喜剧片呢？家庭喜剧、浪漫爱情喜剧、恶搞喜剧还是青少年喜剧？如果这是一部剧情片，那它是动作片、爱情片、惊悚片还是恐怖片呢？每一种类型都有自己的规则、历史和来自观众的期待。虽然好莱坞现在流行把不同类型融合在一起[比如朗·霍华德（Ron Howard）的《荒野寻踪》（*The Missing*）就是一部哥特西部片），但我还是建议一部电影就按一个类型来。再多的话我就不知道它到底算什么了，也不知道为什么要去看它。

[高概念（**high concept**）]没有人知道到底该怎么解释这个听起来很重量级的词。我确定，因为我到处去问过。高概念到底“高”在哪里？它表述得非常模糊。而且我问过很多人这个词到底是什么时候在哪里被发明出来的，但没问出个结果。即便如此，我们其实知道它的意思：《虎胆龙威》是高概念电影，而《英国病人》（*The English Patient*）不是；《特工佳丽》是高概念电影，而《托斯卡纳艳阳下》（*Under the Tuscan Sun*）不是。大多数情况下，我们可以按美国电影（高概念）和欧洲电影（非高概念）来划分，这就解释了为什么美国电影票房好，而欧洲电影票房不行（除了在欧洲本土）。我建议你第一次写剧本的时候，尽量去写高概念电影。如果你知道这个词的准确定义或者出处，也请你发邮件告诉我。

[钩子（**the hook**）]啊，钩子！就是一部电影的卖相，印在海报上，或写在梗概里。能抓住你的注意力，让你迫不及待地想去电影院看它。当你在《综艺》杂志上看到这个钩子时，你会一边敲自己的脑瓜子一边说：“我怎么就想不到这个？”钩子就像普鲁斯特的玛德琳蛋糕，能在你的大脑中绽放出可能性，“钩”得你想要看到更多——所以才叫这个名字啊。它是一幅简单的脑补画面，够有趣，还能给你一瞥这个故事的机会，让你看到其中的潜力。因此，一个好钩子可以说是价值千金：不管是经纪人、制片人、电影公司老板或者买票的观众，每个听到的人都会被它迷住。好的钩子就是对“它讲的是什”这个问题的回答。

[被动的主角 (inactive hero)]什么东西躺在那里像条咸鱼？什么样的人听到敲门声时连从椅子上站起来都不愿意？当然就是不积极的主角。由于主角这个词本身就具有积极的意味，所以如果不积极的话肯定算不上是好事。主角要去探寻、去抗争、去摘天上的星星，而不是干等着电话响起来。所以如果你的主角不积极，你得想办法让他赶紧动起来！

[入场 (in play)]当我们说某个人入场了，指的是他特别“火”，特别“抢手”，他要找下家的消息一放出来就让整个好莱坞陷入了歇斯底里的狂热。想换经纪人的演员，想换公司的导演和制片人，合同到期后要找个“新家”，他们入场的消息意味着很多的八卦传闻、大笔的金钱交易，和无数投来的目光。如果你是个编剧，那这个词永远不会用在你身上。虽然你可能也会“入场”找下家，但对于好莱坞来说这仅仅意味着你这个人“可以考虑一下”。

[一句话故事或一句话简介 (logline or one-line)]一句话故事就是用一两句话来描述你的电影讲的是什么。里面必须有一个某种类型的主角（意思是要给这个人加一个形容词来描述他），一个反派，和主角的原始目标。它必须要有反讽，还要能在我们的脑海中绽放出潜力。好的一句话故事在好莱坞是通行货币，还可以像现金一样用来交易。

[主要转折点 (major turns)]进入第二幕、中点和进入第三幕是剧本的主要转折点，就在演示板上每一行的末尾处。这些也是最要多加注意的地方，因为推销的时候你就靠它们了，如果你够幸运的话，电影公司高管会记住其中的某一个。但在去推销之前，在“架构”剧本之前，一定要先把这三个转折点搞定。

[单页 (one-sheet)]这是过去对“海报”的叫法。我不知道这个词的出处，只知道跟印刷尺寸有点关系。单页（海报）就是一张展示电影的主演、片名和基调的纸。优秀的海报价值千金，而且还能在二级市场促进DVD销售。

[直白（**on the nose**）]也可以说成“有点太过直白了”——这是我最喜欢的高管用语，当一个提案太明显、太无趣、屡见不鲜时，就会听到这个词了。他们不会直接说“这个太明显、太无趣、屡见不鲜”，而会说“有点太过直白了”。而你熬了一整晚就是为了避免“直白”，现在真是扎心。

[第一页（**page one**）]开发总监拿到一个剧本，创意很好，有几个角色也不错，但除此之外就没什么了，于是他发出绝望的哭喊：“这是个第一页剧本！”这意味着将有个可怜的傻瓜要接下这个任务——把它“从第一页开始重写”。相当于一个修车师傅告诉受损车辆的车主：“报废了。”

[预售电影（**pre-sold franchise**）]一本书、一部漫画、一部卡通片或一部老电视剧已经拥有了现成的粉丝，就会被认为是预售电影。由于有相当一部分人已经认可了原作，那么等电影出来的时候，这些人自然就会去看。但其实也不尽然，问问《天降奇兵》（**The League of Extraordinary Gentlemen**）的制片人就知道了。然而，能在开拍前就有一群潜在的观众在留意你的电影，总归是占了先机。哪怕是不那么有名的IP，比如《黑衣人》（**Men in Black**）的漫画原作，也会有人相信只要有那么一点粉丝基础，就有机会制造影响力。原创编剧不可能拥有任何IP，但这并不能阻止你创造自己的IP。我希望你可以创作出最厉害的IP。

[原始（**primal**）]无论是一个故事、一个角色的目标，还是一个电影前提，最基础的都是它们与人类内心欲望的关系。关于生存、性、饥饿和复仇的故事能立刻引起我们的兴趣。当这些主题出现时，我们就会停下来看。这是无法控制的，一定会看。因为这是原始的本能。对你——编剧来说，这意味着你必须让每个动作、每个故事都建立在原始性上。如果主角的举动不像真实的人，如果他们的驱动力不够原始，那就是在考验观众的耐心。“够不够原始”这个问题其实就是“穴居人能不能理解”，而你的答案必须是：是！

[对前提的承诺（**the promise of the premise**）]一部电影的前提，也就是

它“讲的是什么”，只有当我们实实在在地看到时才会觉得满足。海报上那些好玩的、吸引人的、勾起我们兴趣的东西，一定要在我们进入电影院后让我们满足。如果得不到满足，观众就会觉得这电影看得真是难受，像被骗了。对前提的承诺就是那些最大限度挖掘故事前提的场景，通常位于剧本的玩闹和游戏部分（第30—50页）。在这里我们能完全理解这部电影是讲什么的，也是我们买票来看的原因。

[分红（residuals）]每一季度，幸运的编剧会收到可爱的柠檬绿色信封。我们知道里面有什么：钱！这就是为什么我们想让自己的电影拍出来，它每一次在电视上播放，每卖掉一盘录像带或DVD，每一次在国外上映，都会被美国作协分红监管部追踪到，结果就是.....更多的分红！不要看不起这笔钱，我仅仅靠两部影片就已经拿到了超过10万美元的分红。而支票还在源源不断地送过来。只要有足够多的影片获得投拍，那你的后半生就会沐浴在支票里了。

[反复动作（running gags）]跟重现有所不同。重现指的是第一幕里出现过的情节或角色特征在后面再次出现；而反复动作指的是反复出现的主题、人物性格或小细节，在影片或剧本中全程穿插。作为观众，这些反复动作每出现一次，我们就更喜欢一点，因为记住它们会让我们觉得自己很聪明，也因此能更加投入到故事中去。如果一个角色的设定是喜欢喝咖啡，那么不管他或她什么时候走进餐馆点一杯咖啡，我们都会很喜欢！虽然这没什么大不了的，但我们会觉得自己了解这个人，会心一笑。剧情片和喜剧片里都会使用反复动作，它会成为我们的记忆点。请注意：在影片的后半段，当主角准备好改变的时候，必须给反复动作来一个反转，让主角走进咖啡店里点一杯.....茶。

[桥段（set piece）]桥段是一个独立的动作场景或段落。所谓独立，是指它在推动剧情和强化角色方面没有太大作用，只在电影当前的情境或前提下探寻可能性。因此，桥段是可以随意使用和互换的。一场高速公路上的追车戏对推动剧情基本没什么用，完全可以换成在超市里、操场上或赛道上。这就是桥段——一种可以根据电影公司给的预算、导演的“设想”或明星的喜好来取舍或改动的东西。

[需要弥补的六大缺憾（**six things that need fixing**）]这是我造的词，而且经常用。它指的是主角身上的一系列性格瑕疵，敌人和对手们攻击他的地方。如果我们喜欢主角，认为他应该得到帮助，那这些缺憾会在电影的后面得到“弥补”。我自己写剧本的时候会在第一幕（铺垫）和第二三幕（满足）之间来回反复，一边写一边往上面加东西。观众希望看到缺憾在后面得到弥补，越多越好，非常开心。但你必须在开头就把缺憾先设置好，这样才有后面的实现。

[危机加剧了、赌注提升（**stakes are raised**）]这个词在策划会上出现的频率很高。你也可以叫它“时间不多了”或“中点加速”，指的是紧张程度的升级。到了中点时，突然之间出现了某种新东西（比我们之前见到的都更大、更出人意料，而且看起来似乎无法战胜），成了让主角头疼的问题。必须确保危机在中点开始加剧，赌注也相应提升，这样才能给主角一个新的挑战，引领他前往最终的胜利。

[结构（**structure**）]在“概念”之后，一个好剧本最重要的特性就是结构了。很多时候，制片人或高管会觉得你的创意很不错，也喜欢你的文笔，却拒绝了你的剧本，因为你的结构一团糟。他们从里面看不出电影该怎样建构。如果看不出这个，他们就搞不懂了。优秀的结构是帮助你卖掉剧本的几个首要要素之一，而且是最容易学的一个。所以一定要学会！它是我们在策划会上与他人进行沟通的语言，因此你一定要掌握得得心应手。

[潜台词（**subtext**）]隐藏在一场戏、一个段落或一个剧本表面之下的意思，实际上也是它想要表达的真实含义。一对快要离婚的夫妻因为买苹果的事情吵架，表面上看起来是在吵选什么品种的苹果更好，但潜台词是这两个人的关系有问题了——为这点事情就吵架印证了这一点！不要直勾勾地把事情讲出来，要埋得更深一点，写得更高明一点，把真实的意思藏起来。让这场戏更丰富的不是他们说出来的东西，而是他们没说出来的东西。

[电影主题的暗示（**thematic premise**）]这部电影讲的是什么？没错，哪怕是最傻的怪兽电影或胡闹的喜剧，也都肯定是“关于什么”的。如果没

有，那它就不是一部好电影。本质上，每部电影都是在围绕一个观点展开正反两方的争论。电影提出一个问题，然后回答。安放这个问题的位置在剧本的开头，要大声而清晰地说出来。通常是在大概第5页，由一个小角色对主角说出来，然后开展讨论，最终得出一个结果，是这样还是那样。这样的问题和讨论就是影片在主题上的前提。

[正向、反向、综合（**thesis, antithesis, synthesis**）]也可以说是第一幕、第二幕、第三幕。正向、反向、综合描述的是主角经历的发展变化。在第一幕里，主角的世界是建立好的，在第二幕里，那个世界倒过来了，是前一个世界的反面。但因为这个世界里的离奇经历，主角掌握了正反两种知识和经验，融合成一种综合力量。这个综合就发生在第三幕。主角仅仅活下来是不够的，他还必须改变世界，因为这样才算真正的伟大。

[追踪（**tracking**）]如果你手上有一个抢手的剧本，那么不管它已经写完还是快要写完，都有很大概率会被开发高管们“追踪”，紧盯着它的进度。他们甚至建立了一个公司之间的信息网，互相沟通剧本信息，以及讨论某个剧本值不值得买。根据剧本的概念、编剧的履历和口头相传的情报，剧本会被评定为抢手或不抢手。有时候，高管们还会为了一个抢手剧本而钩心斗角，比如故意放出假消息，但搞这种把戏迟早有一天会遭到反噬。这种追踪机制是导致原创热潮在好莱坞消失的原因之一，虽然最主要的还是因为钱。但通过追踪剧本，可以降低电影公司踩雷的概率。

[死亡的气息（**whiff of death**）]在一个结构得当的剧本里，死亡的气息会出现在失去一切那个节拍，第75页。在这个时刻会有某种东西以隐喻的形式死去或真正地死去。导师之死、好友之死或盟友之死，此时是插入这类桥段的完美时机。失去一切这个时刻充斥着死亡的气息，因为这代表着旧世界的结束，主角从废墟上建立起的新世界即将开始。

[+/-]这个符号代表一个优秀场景里的情感变化。我第一次听到这个方法是从罗伯特·麦基那里，他认为每一场戏都应该有一次这样的巨变，从一种情感的极端到另一种情感的极端。他是对的。如果你把每一场戏看

作一部迷你电影，就必须有一个前情片段和一个尾声片段来呈现这种变化。决定每场戏里要发生怎样的情感变化，是让这场戏成功的关键因素。当我用卡片和软木板构思电影结构时，我会在每张卡片上都写上这个符号，以确保我知道每场戏里的情感变化。

[><]这个符号代表每场戏里的冲突。当这场戏开始的时候，谁有目标？谁在挡路？谁赢了？这些问题可以概括成一个陈述句，用这个符号来指示对抗的双方。在想清楚这场戏的对立双方和他们各自的目标之前，不要动笔写。

文中涉及影片列表

A

《阿拉伯的劳伦斯》（*Lawrence of Arabia*）英国/美国 1962

《爱的大追踪》（*What's up, Doc?*）美国 1972

《阿拉丁》（*Aladdin*）美国 1992

《阿呆与阿瓜》（*Dumb & Dumber*）美国 1994

《阿甘正传》（*Forrest Gump*）美国 1994

B

《贝弗利山奇遇记》（*Down and Out in Beverly Hills*，又译《乞丐皇帝》）美国 1986

《蝙蝠侠》（*Batman*）美国/英国 1989

《别动，否则我妈就开枪了！》（*Stop or My Mom Will Shoot!*，又译《母子威龙》）美国 1992

《变相怪杰》（*The Mask*）美国 1994

《不死劫》（*Unbreakable*）美国 2000

《拜见岳父大人》（*Meet the Parents*）美国 2000

《冰河世纪》（*Ice Age*）美国 2002

《拜见岳父大人2》（*Meet the Fockers*）美国 2004

C

《查利》（*Charly*）美国 1968

《超人》（*Superman*）美国/英国 1978

《残酷的人们》（*Ruthless People*）美国 1986

《残酷的命运》（*Outrageous Fortune*，又译《悍妞万里行》）美国 1987

《刺杀肯尼迪》（*JFK*）美国/法国 1991
《虫虫危机》（*A Bug's Life*）美国 1998
《超级名模》（*Zoolander*）美国/德国 2001

D

《大白鲨》（*Jaws*）美国 1975
《动物屋》（*Animal House*）美国 1978
《大笨蛋》（*The Jerk*）美国 1980
《当男人爱上女人》（*When a Man Loves a Woman*）美国 1994
《低俗小说》（*Pulp Fiction*）美国 1994
《大话王》（*Liar Liar*）美国 1997
《戴帽子的猫》（*The Cat in the Hat*）美国 2003
《碟中谍3》（*Mission: Impossible III*）美国 2006

E

《28天》（*28 Days*）美国 2000

F

《飞越疯人院》（*One Flew Over the Cuckoo's Nest*）美国 1975
《富贵逼人》（*Being There*）美国 1979
《反斗智多星》（*Wayne's World*）美国 1992
《弗兰肯斯坦》（*Frankenstein*）美国/日本 1994
《风中奇缘》（*Pocahontas*）美国 1995
《飞天法宝》（*Flubber*）美国 1997
《非常小特务3》（*Spy Kids 3-D: Game Over*）美国 2003
《粉红豹》（*The Pink Panther*）美国/捷克 2006

G

- 《公民凯恩》（*Citizen Kane*）美国 1941
- 《鬼马神仙车》（*The Love Bug*）美国 1969
- 《乖仔也疯狂》（*Risky Business*）美国 1983
- 《怪兽电力公司》（*Monsters, Inc.*）美国 2001
- 《怪物史瑞克2》（*Shrek 2*）美国 2004

H

- 《后窗》（*Rear Window*）美国 1954
- 《豪勇七蛟龙》（*The Magnificent Seven*）美国 1960
- 《活死人之夜》（*Night of the Living Dead*）美国 1968
- 《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*）美国 1969
- 《回到未来》（*Back to the Future*）美国 1985
- 《虎胆龙威》（*Die Hard*）美国 1988
- 《悍将奇兵》（*Breakdown*）美国 1997
- 《花木兰》（*Mulan*）美国 1998
- 《黑客帝国》（*The Matrix*）美国/澳大利亚 1999
- 《哈啦上路》（*Road Trip*）美国 2000
- 《海底总动员》（*Finding Nemo*）美国 2003

J

- 《惊魂记》（*Psycho*）美国 1960
- 《教父》（*The Godfather*）美国 1972
- 《机器战警2》（*Robocop 2*）美国 1990
- 《惊爆点》（*Point Break*）美国 1991
- 《惊情四百年》（*Dracula*）美国 1992
- 《极度恐慌》（*Outbreak*）美国 1995
- 《惊声尖叫》（*Scream*）美国 1996

《惊爆银河系》（*Galaxy Quest*） 美国 1999
《局内人》（*The Insider*） 美国 1999
《角斗士》（*Gladiator*） 美国/英国 2000
《狙击电话亭》（*Phone Booth*） 美国 2002
《加勒比海盗》（*Pirates of the Caribbean*） 美国 2003
《贱女孩》（*Mean Girls*） 美国/加拿大 2004
《金赛性学教授》（*Kinsey*） 美国/德国 2004
《警界双雄》（*Starsky & Hutch*） 美国 2004

K

《克莉丝汀魅力》（*Christine*） 美国 1983
《恐怖因素》（*Chill Factor*） 美国 1999

L

《绿野仙踪》（*The Wizard of Oz*） 美国 1939
《陆军野战医院》（*MASH*） 美国 1970
《力争上游》（*The Paper Chase*） 美国 1973
《辣妈辣妹》（*Freaky Friday*） 美国 1979（老版） / 2003（新版）
《绿宝石》（*Romancing the Stone*） 美国/墨西哥 1984
《落难见真情》（*Planes, Trains & Automobiles*） 美国 1987
《浪漫女人香》（*Love Potion No. 9*） 美国 1992
《律政俏佳人》（*Legally Blonde*） 美国 2001
《绿巨人》（*Hulk*） 美国 2003

M

《迷魂记》（*Vertigo*） 美国 1958
《猛鬼街》（*A Nightmare On Elm Street*） 美国 1984

《莫扎特传》（*Amadeus*） 美国 1984
《盲目的约会》（*Blind Date*） 美国 1987
《末路狂花》（*Thelma & Louise*） 美国/法国 1991
《美国丽人》（*American Beauty*） 美国 1999
《美丽心灵》（*A Beautiful Mind*） 美国 2001
《冒牌天神》（*Bruce Almighty*） 美国 2003
《迷失东京》（*Lost in Translation*） 美国/日本 2003

N

《纳什维尔》（*Nashville*） 美国 1975
《女巫也疯狂》（*Hocus Pocus*） 美国 1993

P

《帕特和麦克》（*Pat and Mike*） 美国 1952
《普通人》（*Ordinary People*） 美国 1980
《炮弹飞车》（*The Cannonball Run*） 美国/中国香港 1981
《漂亮女人》（*Pretty Woman*） 美国 1990

Q

《七月圣诞》（*Christmas in July*） 美国 1940
《驱魔人》（*The Exorcist*） 美国 1973
《情挑洛杉矶》（*Welcome to L.A.*） 美国 1977
《全面回忆》（*Total Recall*） 美国 1990
《情人眼里出西施》（*Shallow Hal*） 美国/德国 2001

R

《人鼠之间》（*Of Mice and Men*） 美国 1992

《燃眉追击》（*Clear and Present Danger*） 美国 1994

S

《苏利文的旅行》（*Sullivan's Travels*） 美国 1941

《淑女伊芙》（*Lady Eve*） 美国 1941

《失去的周末》（*The Lost Weekend*） 美国 1945

《十一罗汉》（*Ocean's Eleven*） 美国 1960

《十二金刚》（*The Dirty Dozen*） 英国/美国 1967

《十全十美》（*10*） 美国 1979

《13号星期五》（*Friday the 13th*） 美国 1980

《48小时》（*48 Hours*） 美国 1982

《衰鬼上错身》（*All of Me*） 美国 1984

《谁陷害了兔子罗杰》（*Who Framed Roger Rabbit*） 美国 1988

《深海狂鲨》（*Deep Blue Sea*） 美国/澳大利亚 1999

《史前巨鳄》（*Lake Placid*） 美国 1999

《速度与激情》（*The Fast and the Furious*） 美国/德国 2001

《生化危机》（*Resident Evil*） 美国 2002

《少数派报告》（*Minority Report*） 美国 2002

《神秘河》（*Mystic River*） 美国/澳大利亚 2003

《十日拍拖手册》（*How to Lose a Guy in 10 Days*） 美国/德国 2003

《圣诞精灵》（*Elf*） 美国/德国 2003

《十二罗汉》（*Ocean's Twelve*） 美国 2004

《四个圣诞节》（*Four Christmases*） 美国/德国 2008

T

《唐人街》（*Chinatown*） 美国 1974

《天降神兵》（*Howard the Duck*） 美国 1986

《土拨鼠之日》（*Groundhog Day*） 美国 1993

《泰坦尼克号》（*Titanic*） 美国 1997
《天才小麻烦》（*Leave It to Beaver*） 1997
《天崩地裂》（*Dante's Peak*） 美国 1997
《特工佳丽》（*Miss Congeniality*） 美国/澳大利亚 2000
《天兆》（*Signs*） 美国 2002
《贴身情人》（*Two Weeks Notice*） 美国/澳大利亚 2002
《天地无限》（*Open Range*） 美国 2003
《贴身兄弟》（*Stuck on You*） 美国 2003

W

《外星人E.T.》（*E.T.*） 美国 1982
《午夜惊情》（*Sea of Love*） 美国 1989
《无语问苍天》（*Awakenings*） 美国 1990
《雾水总统》（*Dave*） 美国 1993
《为爱还是为钱》（*For Love or Money*，又译《小生护驾》） 美国 1993
《王牌大贱谍》（*Austin Powers: International Man of Mystery*） 美国/德国 1997
《我为玛丽狂》（*There's Something About Mary*） 美国 1998

X

《小姑居处》（*Woman of the Year*） 美国 1942
《西北偏北》（*North by Northwest*） 美国 1959
《星球大战》（*Star Wars*） 美国 1977
《下班后》（*After Hours*） 美国 1985
《希德姐妹帮》（*Heathers*） 美国 1988
《血海翻天》（*Next of Kin*） 美国 1989
《小鬼当家》（*Home Alone*） 美国 1990
《小魔星》（*Arachnophobia*） 美国 1990
《辛德勒的名单》（*Schindler's List*） 美国 1993

《小鬼富翁》（*Blank Check*） 美国 1994
《性书大亨》（*The People vs. Larry Flynt*） 美国 1996
《X战警》（*X-Men*） 美国/加拿大 2000

Y

《育婴奇谭》（*Bringing Up Baby*） 美国 1938
《异形》（*Alien*） 英国/美国 1979
《窈窕淑男》（*Tootsie*） 美国 1982
《银翼杀手》（*Blade Runner*） 美国/中国香港 1982
《伊斯达》（*Ishtar*） 美国 1987
《雨人》（*Rain Man*） 美国 1988
《异形魔怪》（*Tremors*） 美国 1990
《义海雄风》（*A Few Good Men*， 又译《好人寥寥》） 美国 1992
《银色·性·男女》（*Short Cuts*） 美国 1993
《蚁哥正传》（*Antz*） 美国 1998
《遇见波莉》（*Along Came Polly*） 美国 2004

Z

《战舰波将金号》（*Battleship Potemkin*） 苏联 1925
《战时丈夫》（*Hail the Conquering Hero*） 美国 1944
《醉乡情断》（*Days of Wine and Roses*） 美国 1962
《总统班底》（*All the President's Men*） 美国 1976
《中国综合症》（*The China Syndrome*） 美国 1979
《朝九晚五》（*9 to 5*） 美国 1980
《终结者》（*The Terminator*） 美国/英国 1984
《早餐俱乐部》（*The Breakfast Club*） 美国 1985
《致命武器》（*Lethal Weapon*） 美国 1987
《致命诱惑》（*Fatal Attraction*） 美国 1987

《罪与错》（*Crimes and Misdemeanors*）美国 1989
《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*）美国 1993
《钟楼怪人》（*The Hunchback of Notre Dame*）美国 1996
《战栗空间》（*Panic Room*）美国 2002
《蜘蛛侠》（*Spider-Man*）美国 2002
《蜘蛛侠2》（*Spider-Man 2*）美国 2004
《佐州自救兄弟》（*Ride Along*）美国 2014

Acknowledgements

鸣谢

在本书问世的过程中，我得到了很多人的帮助。我想首先感谢我的朋友及导师B. J. 马克尔，他不仅在娱乐产业方面给了我很多睿智的建议，还为本书做了极其耐心而出色的校对工作。

我还要感谢肯·李一直以来的支持和热情，以及吉娜·曼斯菲尔德，她是一个真正的合作者和艺术家。

最重要的是，我要感谢迈克尔·威斯，他不仅开创了这样一个涵盖了电影工业方方面面的畅销图书品牌，同时也是一个最主动、最成功的参与者。最后，感谢所有给我支持和鼓励的人，尤其是马丁、梅兰妮、里奇、李、丽萨、赞德、扎克、埃里克、杰克和文德尔。继续前进吧！

About the Author

关于作者

布莱克·斯奈德8岁时就开始给他父亲的节目配音。

他编剧生涯的第一步是给迪士尼的电视剧《小鬼公司》写剧本，写了13集之后，开始全职写作原创剧本。不久之后，一份行业期刊就称布莱克已经是“好莱坞最成功的原创编剧之一”了。

布莱克卖出过很多原创剧本，其中有两次卖到了百万美元（其中一部卖给了史蒂文·斯皮尔伯格），还有两部电影被拍了出来。《别动，否则我妈就开枪了！》《三年级》《核子家庭》卖给了环球；《扑克之夜》《偷油》《小鬼富翁》和《赫比回家》卖给了迪士尼；《我如何加入CIA》和《大丑宝宝》卖给了福克斯家庭频道；《转让者》卖给了完全电影集团。

更多信息请访问：www.blakesnyder.com。

救猫咪：电影编剧指南

产品经理 | 白东旭 装帧设计 | broussaille 私制

产品监制 | 黄圆苑 技术编辑 | 陈杰

Kindle电子书制作 | 李元沛

策划人 | 于桐