

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人·编剧系列

编剧的内心游戏

成功影片的故事形式

[美] Sandy Frank 著 李志坚 译

THE INNER
GAME OF
Screenwriting

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

写给未来的电影人·编剧系列

THE INNER
GAME OF
Screenwriting

编剧的内心游戏

成功影片的故事形式

[美] Sandy Frank 著 李志坚 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

编剧的内心游戏：成功影片的故事形式 / (美) 弗兰克(Frank, S.) 著；李志坚译. — 北京：人民邮电出版社，2014.6

(写给未来的电影人. 编剧系列)

ISBN 978-7-115-35365-8

I. ①编… II. ①弗… ②李… III. ①电影编剧
IV. ①I053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第081960号

版权声明

THE INNER GAME OF SCREENWRITING: 20 WINNING STORY FORMS By SANDY FRANK
Copyright: © 2011 BY SANDY FRANK

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

Simplified Chinese edition copyright:

2014 POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

All rights reserved.

本书简体中文版由 **BIG APPLE AGENCY** 代理 **MICHAEL WIESE PRODUCTIONS** 授权人民邮电出版社在中国境内出版发行。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或节录本书中的任何部分。

版权所有，侵权必究。

-
- ◆ 著 [美]Sandy Frank
译 李志坚
责任编辑 宁茜
责任印制 周昇亮
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本：690×970 1/16
印张：7.25
字数：118千字 2014年6月第1版
印数：1-3500册 2014年6月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字：01-2012-4586号
-

定价：35.00元

读者服务热线：(010)81055339 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

“理论和阶梯式指导的完美结合。当你对编剧无计可施的时候，桑迪·弗兰克的（Sandy Frank）《编剧的内心游戏》出现了。”

—— 劳伦斯·康纳尔（Lawrence Konner），美剧《黑道家族》作者，电影《尼罗河宝石》（*The Jewel of the Nile*）、《决战猩球》（*Planet of the Apes*）、《超人4：追寻和平》（*Superman IV: The Quest for Peace*）、《星际旅行6：未来之城》（*Star Trek VI: The Undiscovered Country*）编剧。

“《编剧的内心游戏》提供了一种剧作者可以理解的智慧。桑迪不仅敏锐地从情感角度分析剧本结构，而且他知道剧本赢利需要什么。极有价值。”

—— 乔尔·苏诺（Joel Surnow），美剧《24小时》编剧

“我在工作中读过很多剧本——好的，坏的，不好不坏的。老实说，如果你读过并且听从这本书，你会领先别人。在这本用惊人的洞察力和少有的坦率写成的书中，新手和有经验的老手都能从桑迪提供的实用建议中获益。我真心推荐这本书！”

—— 大卫·施塔普（David Stapf），CBS电视制作公司（CBS TV Studios）总裁

“桑迪·弗兰克比任何和我工作过的编剧对剧本结构的理解和解释都更深一些，他的建议总能使我的剧本变得更好。”

—— 劳伦斯·奥唐纳（Lawrence O'Donnell），艾美奖得主，美剧《白宫风云》编剧，电视节目《劳伦斯·奥唐纳最后的话》（*The Last Word with Lawrence O'Donnell*）主持人。

“桑迪·弗兰克的这本《编剧的内心游戏》，把剧本创作分为两个部件——内心游戏（情感因素/角色驱动）和外部游戏（情节驱动）。一部电影或者一个演出成功的前提是内心游戏必须坚实。有趣的是，在书中的七个部分中，作者使用了大量案例来解释、测试甚至挑战这个理论。这本书全面解读了为什么有些电影或者电视节目（包括改编、续集以及翻拍）更能引起观众共鸣，以及你自己如何创作这种剧本。”

—— 艾琳·科拉多（Erin Corrado），OneMovieFiveReviews.com

一部电影或剧本成功与否与敌手、崇高的追求或机智的对白关系不大，真正起作用的是一个精心构造、引人入胜的内心游戏。本书将把“编剧的内心游戏”这个理念介绍给你。这是一个“全局性”的理论，它不是罗列电影剧本所需要的成百上千的元素，而是告诉你对于一个成功的剧本而言最重要的东西——内心游戏。这不是具体战术，而是编剧的战略。

书中不仅提出了编剧的“内心游戏”理论，并且使用了大量实际的电影和电视剧作为案例来分析论证。这套理论把编剧这种似乎主要依靠剧作者个人才情和想象力完成的事情，变成了在理性分析的基础上按照规则来行事。

在证明了内心游戏理论的重要性之后，本书进一步阐述了构建内心游戏的方法。书中把内心游戏分成转变型和神话型两大类，然后再详细分析两类剧本的特点和编剧方法。书中还介绍了一个实用的编剧工具“九型人格”，利用它设计角色的内心游戏，可以使角色的转变连贯流畅可信。此外，本书也分析了改编、续集、翻拍这三种特殊剧本的内心游戏的特点，并专门讨论了电视剧的内心游戏。书的最后提供了检查完成后的剧本的方法。

本书全面解读了为什么有些电影或者电视节目（包括改编、续集以及翻拍）更能引起观众共鸣，以及你自己如何创作出这种吸引人的剧本。不仅对专业人士有很大帮助，而且同样也适合那些只喜欢看电影但无意成为专业电影编剧的普通观众阅读，他们可以从本书中了解到许多电影编剧的秘密。

致亲爱的 Pam

在我的生命每一步，你给我关爱和支持

目录

第一部分 导入编剧的内心游戏	1
第一章 编剧的内心游戏	2
第二章 一个成功的内心游戏——《女王》	11
第三章 缺少内心游戏	13
第二部分 内心游戏的两种类型	17
第四章 转变型	18
第五章 利用九型人格构建转变型内心游戏	29
第六章 神话型	35
第三部分 聚焦内心游戏构建剧本	51
第七章 编织转变型内心游戏和外部游戏	52
第八章 构建神话型剧本	60
第四部分 改编 续集 翻拍	63
第九章 改编	64
第十章 续集	68
第十一章 翻拍	71
第五部分 关于电视剧编剧	75
第十二章 电视剧——转变，神话与混合	76

第十三章 电视剧续集	81
------------------	----

第六部分 打破规则	83
------------------------	-----------

第十四章 有时内心游戏是含蓄的	84
-----------------------	----

第十五章 有时外部游戏就够了	86
----------------------	----

第十六章 颠覆这个模型	88
-------------------	----

第七部分 给剧本做个透视	91
---------------------------	-----------

第十七章 透视剧本	92
-----------------	----

第十八章 总结	98
---------------	----

第十九章 你该怎么做?	102
-------------------	-----

译后记	103
------------------	------------

关于作者	104
-------------------	------------

__第一部分

__导入编剧的内心游戏

本书将把“编剧的内心游戏”这个理念介绍给你。这是一个“全局性”的理论，它不是罗列电影剧本所需要的成百上千的元素，而是告诉你对于一个成功的剧本而言最重要的东西——内心游戏。这不是具体战术，而是编剧的战略。

本书的第一部分将详细介绍编剧的内心游戏。

第一章 编剧的内心游戏

如何使用这本书？如果你是一名编剧，不管你是新手还是专业人士，你拿起这本书的目的很可能是因为你想进一步学习如何写剧本。为什么你还要学呢？如果你像大多数编剧一样，那么你已经上过这方面的课程、读过这方面的书籍。你甚至已经上过大学学习如何编剧。

但为什么你对如何编剧仍旧感到棘手？为什么编剧如此之难？

我们还是先打个比方吧。有一个对高尔夫球一无所知的人，他从来没有玩过高尔夫，甚至都没有见过。听说高尔夫是一个好玩的游戏，他决定要去试一试。于是他找到了一名当地的高尔夫球教练，请教练传授打高尔夫球的方法和经验。

教练很乐意教他。教练说他自己已经把打高尔夫球归纳出了一些要点，比如“低下脑袋”和“保持左肘伸直”等等。

这名新手立刻开始潜心练习，他比以前所有的人都要努力。他打出的球越来越远，球的线路也越来越直，击球也变得更加准确。他的球技越来越好。

最后，他独自去打他的第一场比赛，打出了160杆的成绩。（如果你不熟悉高尔夫球的话，我可以告诉你，这是一个相当糟糕的结果。）

他的表现为什么如此差劲？不是因为教练教给他的那些东西，而是因为教练没有教他的那些东西——打高尔夫球的目标是用最少的杆数把球击入球洞。

这个故事听起来有点傻，因为大家都知道打高尔夫的目标，但如果你再想想，可能会想出其他目标——比如把球打得尽可能高，或者按顺序使用高尔夫球杆。你还可以思考一种你不熟悉的游戏，我们就以日本围棋为例吧。你上了一段时间的围棋课程，学习了如何走棋，但是没有学如何赢得比赛，这并不是不可能的。关键是我们前面提到的高尔夫球学员从来不知道他的目标所在，也就是他最终要完成什么。

有时我感觉我们这些编剧也是如此——从来没有人准确无误地告诉我们，我们正在努力做的是什麼，所以我们写啊写啊，有时候写得出来有时候写不出来，但我们常常不知道是因为什么。

问一问编剧当他们坐下来着手写自己的剧本时，他们正在做的是什麼。你希望得到什么样的答案？有一些编剧，特别是获得报酬的编剧会说，他们正努力按照格式，用描述和对白写满110页。记得几年前，我的一个朋友，他不是编剧，他是一名证券交易员，他告诉我他刚刚写完一个剧本。当时我是一名电视编剧，正在考虑写一个待售剧本，因此我问他是怎样做的。他茫然答道，他从第一页开始码字，码到110页^①就停了下来。这并不是我想要的建议。

另一些编剧可能会告诉你，他们正在努力讲述一个好故事，但是这又把问题转向了“什么是一个好的电影故事？”。毕竟，我在晚餐上听到很多有趣的故事，但它们并不会成为好的故事片。同样，许多扣人心弦的新闻故事也不会成为好的故事片。

有许多关于写剧本的知识，比如我们大家都知道的：保持对白生动明快，迟一点启动场景，在第30页和第90页附近让冲突爆发，等等。但是很少有作者和老师向我们阐述我们的终极目标：简而言之，我们努力做的是什麼？

这并不是因为他们要留一手，而是因为他们也不清楚。毕竟，如果有人真的知道怎样写一个好剧本，难道这个秘诀不会流传出去？然后所有的剧本不就变得非常好了吗？相反，即使是那些真正获得投资拍成电影并且上映的“最好”的剧本，也仍然有碰运气的成分。即使一位写过一部杰出剧本的编剧，他的下一部剧本也可能惨遭失败。所以说，在写剧本的过程中存在着一些神秘莫测的东西。

要说明剧本需要什么，同时还要不过于概括和简单化，这并不容易。毕竟，如果我说剧本需要10样东西，如果你把它们放到剧本里你的剧本就会成功，我要这么说其实是相当愚蠢的。有写一部畅销小说或者画一幅名画的10步必胜法吗？当然没有。但是，我确信剧本要成功的话需要一些东西。是什么呢？

我称之为内心游戏。

打个比方（抱歉，写关于写剧本的书打了很多的比方），如果你想建一所房子，你要为非常不同的工作雇佣至少两个人。你需要一名建筑师，他的工作是想出房子的整体设计。他会给你画出房子将来的样子——是一层楼的西班牙式还是两层楼的阿尔卑斯式。然后，他会画出这所房子的建筑蓝图。他负责这所房子的总体创意。

当你总体规划满意了之后，你要雇佣另一个人，一名建筑工。他知道如何让地基牢固、墙角方正，以及窗户漂亮。他按照建筑师的蓝图，在现实

① 在美国，剧本通常为110页左右。译注。

中把它付诸实施。

需要注意的是这两个人在技能上的不同分工。如果让建筑师建造他自己设计的房子，你最后很可能得到一个外形漂亮但建筑糟糕的房子。这所房子有很酷的外观，但是它的窗户卡住了，因为木头的粗细做错了。

反过来，如果让建筑工从零开始设计这所房子，你最后得到的房子可能吊门漂亮、粉刷精美，但是窗户都在后面，卧室里没有光线。如果你围着房子转一圈，从一英尺外看起来相当不错，但是如果你站在十英尺或者二十英尺远的地方，你看到的房子将是一团糟。

这就是我们为什么要雇佣两个不同的家伙——一名建筑师和一名建筑工，但是，作为一名编剧，我们不得不把这两份工作都做了。

首先，我们是剧本的“建筑师”，我们规划整个故事的结构和剧本的形式。然后，我们是“建筑工”，我们对每场戏和每句话精雕细琢。重申一下，这是完全不同的能力要求——我们中的有些人精于其中一项，但是另一项则并不是同样在行。我见到过能构思出奇妙故事的编剧，但不幸的是，他们写出来的剧本场景松散、对白沉闷。我也见过能写出紧凑场景和精彩对白的编剧，但是能否服务于故事则让人不能不担心。

对于一所房子来说，建造是重要的，因为你可能要在里面住上好几年。但是就一部电影而言，我们并不打算住到里面去，我们仅仅打算在里面走上一遭。因此，尽管这两方面对于创作剧本都很重要，但是总体结构更为重要。

这本书讲的是“建筑”而不是“建造”。它是关于全局的蓝图。它不是知道许多小事情的狐狸，它是只知道一件大事的刺猬。^①我在书店和亚马逊网站调查了剧本写作的书籍，我发现到目前为止最多的是“建筑工”（我继续使用我的比喻）这类的书。这类书的标题下标着“让你的剧本出彩的112种方法”。也有许多书特别关注场景雕琢或者对白写作。

有相当多的书告诉你，要在哪里设置情节点以及如何设置剧本的冲突。这类书返回去介绍三幕剧结构，把两场戏分开，然后在中间加入，等等。如今的许多书告诉编剧，他们的剧本要成功就必须在特定的页数内包括3个、5个或者15个场景。

这两类书籍对写剧本都有帮助。我读过这种书并且从中学到了许多有用的东西。毕竟，能写出好的对白并且在你的剧本中恰当使用是重要的，但是在我的印象中，市场上关于“建筑师”的书籍相当稀缺。然而对我而言，它们是最重要的。

① 古希腊谚语云，狐狸多机巧，刺猬仅一招。译注。

那么，为写出一个好的剧本，我们到底需要什么？

这与前面提到的体育运动类似：每一个剧本都有两个方面，我把它称作“内心游戏”和“外部游戏”。

外部游戏是我们通常所说的故事情节。它是在银幕上进行的事情，是外部世界。我们用一部很好的电影《女王》（*The Queen*）为例：外部游戏是女王伊丽莎白二世如何处理戴安娜王妃的惨死。

女王开始时要求王室成员对事故避而不谈。她没有流露出多少情绪，并且想要用一个简单的声明让事情过去。但是她的首相意识到在20世纪的英国这么做不会奏效，于是力劝女王表现出更多的悲痛姿态。最后，为了避免君主制受到损害，女王完全照办了。

总体而言，这是一个合情合理又有意思的故事，何况还有伊丽莎白扮演者海伦·米勒（Helen Mirren）的出色表演。

但是，这并非观众喜欢它的原因。真正促使这部电影成功的是它精心编织的“内心游戏”——女王殿下的心里发生了什么事情。

在电影的开始，伊丽莎白女王有些冷漠，似乎不能表达自己的情感或者建立强大的人际关系，但是随着剧情的发展她改变了。她开始明白人情味对君主的重要性，最终她从一个冷漠孤僻的人转变为更加温暖、更愿意袒露心迹的人。并且这不是出于私欲的伎俩，这是一个真心诚意的改变。一个令人满意的内心游戏，因此观众为它喝彩。

这让我想到了编剧的内心游戏的原则：

· 坚定不移地关注内心游戏是写出成功剧本的关键。

为什么是内心游戏？

你可能会问，为什么这是观众所追求的？为什么我们喜欢看别人改变？为什么这会比汽车追逐或者政治阴谋更让人满意？

因为我们喜欢看其他人经历我们所经历过的事情。当然，这么说不是很精确。毕竟，我们没有人会就戴安娜王妃的车祸发表一份皇家声明。但是即使电影中角色所面临的问题不是我们的问题，我们仍然能够和那些问题联系起来，因为它们象征着我们的问题。

我们所有人都有弱点，并且努力想要克服它们。我们在电影中看其他角色经历同样的煎熬。虽然问题各不相同，但过程却是一样的。

想一想电影《大话王》^① (*Liar Liar*)。金·凯瑞 (Jim Carrey) 扮演的弗莱彻·瑞迪是一个有说谎病的律师，他打算学着过诚实的生活。现在，我们中99%的人都知道，习惯性说谎有违道德，也是一个不好的生活策略。我们很早就认识到了这一点，也知道我们不需要克服这种特别的问题。

但是我们有我们自己的问题。我们或许是自私的，或许是懦弱的，也或许是傲慢的。除非我们是完美无瑕的人，否则我们都有缺点，如果我们是好人的话，我们会试着去克服这些缺点。有时候我们成功了，有时候我们失败了，克服缺点可能是一个艰难甚至令人恐惧的过程。因此，当我们看到弗莱彻和说谎抗争，我们会因为自己的弱点、自己的挣扎而产生共鸣。

我们喜欢看其他人和我们经历相同的苦难，当他们成功时我们也同样为之喝彩。这让我们回想起我们自己成功时的喜悦，也刺激我们重温我们的失败。对大多数人来说，这就是生活最终的样子。

并不是说一部剧本的外部游戏完全不重要，但是它是以一种特殊的方式体现其重要性：外部游戏给主角提供了经历内心游戏的机会。当然，也为观众观看以及电影公司的销售提供了机会。

让内心游戏和外部游戏匹配可能很棘手。在现实生活中，要是有人说大屠杀的发生使奥斯卡·辛德勒 (Oskar Schindler) 变成了更好的人，那么这种说法会令人反感，但是电影《辛德勒的名单》(*Schindler's List*) 中的故事恰好就是这样。

这就意味着编剧将一个内心游戏和一个外部游戏配成一对的时候必须小心。写一出发生在大屠杀背景中的浪漫喜剧，主要角色需要学着变成一个更可爱的女子；或者一部电影发生在9/11的曼哈顿，一个出租车司机学着不去欺骗他的乘客，这么写可能都是不对的。

于是要点出现了：外部游戏仅仅是内心游戏的借口。这让人联想到希区柯克的麦高芬理论^②。

对于希区柯克而言，麦高芬是一个激发角色的情节设置，不过它的准确解释并不重要。角色只是认为麦高芬是重要的。一个经典的例子是电影《卡萨布兰卡》^③ 中的“出境许可证”。如果你仔细想想，它们是说不通的，但是它们充当着电影中所有人都希望得到的东西。

① 《大话王》(*Liar Liar*)，也译作《王牌大骗子》。译注。

② 麦高芬 (MacGuffin) 是一个电影术语，指在电影中可以推动剧情发展的物件、人物或目标，例如众角色争夺的一个东西，而关于这个物件、人物或目标的详细说明不一定重要，有些作品会有交代，有些作品则不会。只要是对电影中众角色很重要且可以让剧情发展即可算是麦高芬。译注。

③ 《卡萨布兰卡》(*Casablanca*)，又名《北非谍影》。译注。

在内心游戏理论中，整个外部游戏在一定程度上是一个麦高芬。真正重要的是内心游戏，它是主要角色的心路历程以及是如何变化的。主角之所以完成了那种改变，是因为他想赢得保龄球联赛还是因为他的妻子失踪了，真的不重要。换句话说，重要的是内心游戏。

再次重申，并不是说外部游戏一点也不重要。稳妥一点说吧，如果一部电影有着强烈的内心游戏，那它不需要太多的外部游戏也能进行，反之电影运行起来就要困难得多。许多编剧指南存在的问题是过度关注外部游戏，它们强调的问题往往是主角想要获得什么，谁是阻止他实现的手，等等。

让我们来看一个例子，电影《朱诺》^①，这是一部有着强烈的内心游戏但是没有很多俗套的外部游戏的电影，这部电影获得了奥斯卡最佳原创剧本奖。

朱诺，一个意外怀孕的青春期小女孩。她决定把孩子生下来，然后送给别人收养。朱诺身上缺少很多俗套的外部游戏元素。电影中有一个让朱诺的追求越来越难以实现的手吗（手是许多编剧教师兜售的绝对必需品）？没有。电影向前推进的过程中，有让朱诺的决定变得越来越难的纠缠复杂的情节吗？哦，没有。事实是，朱诺生下了她的孩子并送给别人收养，在这个过程中并没有遇到多少反对。电影中没有一个角色跟她说“你不能这样做”。

但是，让我们设想一下，有一名接受传统训练的编剧，他用精心构思的外部游戏填充了一部讲述一个怀孕女孩打算把她的孩子送入收养的剧本。我们可以把最后的电影称作《疯狂朱诺》。

首先，根据传统的思路，这个女孩需要一个强大的手。这个手阻止她把孩子送给她选择好的一对夫妇。

这个手是当地儿童服务机构的头头怎么样？他拥有对女孩所选择的养父母说yes或者no的权利。现在，再加入一些麻烦和曲折：我们可以说疯狂朱诺选择收养她孩子的夫妇不能赚足够的钱让儿童服务机构的官僚满意，因此她不得不安排他们假装住在一所漂亮的房子里，而不是住在他们自己的家里。但是就在最后的面试马上就要结束的时候，房子真正的主人意外回到了家里，喜剧跟着发生了……

《疯狂朱诺》会成为一部好电影吗？我猜是有可能的，但是我可以说不它会赢得任何编剧方面的奖项。不过，这种对外部游戏的关注是大多数编剧指南所坚持的。

那么，为什么没有精心构思的外部游戏，《朱诺》也能那么成功？不用

① 《朱诺》（Juno），又名《少女孕记》（港）/《鸿孕当头》（台）。译注。

惊奇，这都是因为内心游戏。

电影的开始，朱诺·麦高芬（艾伦·佩姬 饰）是一个有趣但也愤世嫉俗和不易接近的人，她与她生活中的人小心地保持着距离。她和父亲的关系还行，但是感情不是特别深；她不太喜欢她的继母，她偶尔呕吐在继母放在房前走廊的花瓶里证实了这一点；甚至那个让她怀孕的男孩也和她保持一定的距离，更像是出于好奇而不是男朋友。

但是在电影的结尾，朱诺在外部游戏中勇敢前行，她生下了自己的孩子并把他送去收养。朱诺转变了——她和父亲的关系更近了；她第一次觉得她的继母真的是一个坚强、善良的人；她和男朋友的关系也发展成爱恋。她真正从一个冷漠、愤世嫉俗的人成长为一个心怀爱意的年轻女子。观众让影片获得了巨大成功，这便是对这种内心游戏的回应。

当然，这并不是说存在一个对手有什么错。但是对手的存在是为了一个目的，而不是目的本身。对手存在的目的，是用来制造推动主要角色经历内心游戏的外部游戏和困难。如果对手不是用来做这个，那么你应当再想想他在故事里做什么。而如果你有其他办法使主角经历内心游戏，你甚至可以不需要任何对手。

所以现在你明白了吧。当然我不会自称发现了内心游戏——编剧指南总是包含了角色弧线^①的内容。重点是，如果观众必须在一个强大的内心游戏和一个强大的外部游戏中做出选择，他们每次都会选择内心游戏。归根结底，你更喜欢哪一个——一个有着汽车追逐和爆炸的庞大的外部游戏但是角色小到几乎让你无视，还是一个更小、更安静的外部游戏但其中有让你深深关注的、经历了深刻变化的角色？

这是80/20法则^②的一个体现，如果你的内心游戏正确了，即使每一页写得不是那么出色，你最后也能得到一部不错的电影。如果你把内心游戏弄糟了，就算对白再精彩，你也会让电影进行不下去。

因此，记住内心游戏的原则：

· 坚定不移地关注内心游戏是写出成功剧本的关键。

最后再来一个比喻。心理医生倾听病人描述一个梦；医生不是评价这个梦表面上的“情节”，他努力要做的是揭开这个梦隐藏的含义。事实上，如

① 角色弧线（character arc），指角色随着剧情的展开，必须发展、成长、学习或者改变，从而在影片结束时，角色的状况与开始时不同。译注。

② 80/20法则，指某件事物80%的价值是来自其20%的因子，其余的20%的价值则来自80%的因子。译注。

果你的治疗师听了你做的梦然后说，“你说你切下了你母亲的头，但是电锯并不是那样工作的”，我觉得你可能应该寻找一名新的治疗师了。

观众就像一名好的治疗师：倾听梦里所发生的事情，并探寻潜在的意义。这就是观看电影的外部游戏，但是对内心游戏做出回应。只关注外部游戏的人和评论家是可笑的，他们事实上只看到了影片的表面，而忽视了内心游戏体现的象征意义。他们只见树木不见森林，他们会说，“《拆弹部队》（*The Hurt Locker*）是一部完美的战争片。”这让我觉得，他们完全不知道这部电影真正是关于什么的。他们会把《白鲸记》^①（*Moby Dick*）说成是一部关于鲸鱼的完美电影吗？

有些影评不过是把外部游戏重新罗列出来，然后说影评人是否喜欢这部电影。这些评论没有意识到内心游戏和它的象征意义，这和认为《动物农庄》^②（*Animal Farm*）这部小说是关于真正的动物一样愚蠢。

一些评论家相当不喜欢内心游戏。摘一段评论家詹尼·亚布罗夫（Jennie Yabroff）发表在《新闻周刊》上对《笨人晚宴》^③（*Dinner for Schmucks*）的评论：

美国现代喜剧的规则是故事主人公的改变和成长，并且成长总是朝着社会规范的方向进行……尽管《笨人晚宴》的前提相当残忍，我们本应当哈哈大笑的，因为片尾字幕让我们相信角色会成熟为一个正直的男人。好莱坞没有让观众也成熟起来，这实在太糟糕了。

这是相当明确地指控内心游戏是让电影退步的愚蠢、不成熟的东西。证据看上去清楚无误，然而，观众仍然势不可挡地喜欢内心游戏。

一旦意识到观众真正在找寻什么，你便可以集中精力来满足他们的期待。

顺便说一句，如果你不是一名编剧，只是想知道剧本和电影是如何运作的，这本书也会告诉你。你会享受看电影和分析电影，你也会乐于把你的理论在晚餐聚会上和别人分享。



接下来这本书将详细探讨剧本写作的内心游戏，为你介绍内心游戏不同的类型，并且告诉你如何构建它们。

① 《白鲸记》（*Moby Dick*）。译注。

② 《动物农庄》（*Animal Farm*），也译作《动物庄园》或《动物农场》，是英国作家乔治·奥威尔的一部著名政治寓言小说。译注。

③ 《笨人晚宴》（*Dinner for Schmucks*）。译注。