



# SCREENWRITING 101

# 编剧的核心技巧

(美) 尼尔·D·希克斯 (Neill D. Hicks) 著 廖意苍 译

 后浪出版

电影学院 020

# SCREENWRITING 101

# 编剧的核心技巧

(美) 尼尔·D·希克斯 (Neill D. Hicks) 著 廖滢苍 译

世界图书出版公司  
北京·广州·上海·西安

## 图书在版编目(CIP)数据

编剧的核心技巧 / (美)希克斯著; 廖滢苍译. —北京: 世界图书出版公司北京公司, 2011.8

书名原文: Screenwriting 101: The Essential Craft of Feature Film Writing

ISBN 978-7-5100-3944-7

I. ①编… II. ①希… ②廖… III. ①编剧—研究 IV. ①I053

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 180781 号

SCREENWRITING 101: THE ESSENTIAL CRAFT OF FEATURE FILM WRITING

By NEILL D. HICKS

Copyright©2011 BY NEILL D. HICKS

This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS

through BIG APPLE TUTTLE-MORI AGENCY, LABUAN, MALAYSIA.

Simplified Chinese edition copyright: 2011 BEIJING WORLD PUBLISHING CORPORATION

All rights reserved.

北京市版权局著作权合同登记号 图字 01-2010-1485

## 编剧的核心技巧

---

|                                  |           |               |
|----------------------------------|-----------|---------------|
| 著 者: (美)尼尔·D·希克斯(Neill D. Hicks) | 译 者: 廖滢苍  | 丛 书 名: 电影学院   |
| 筹划出版: 银杏树下                       | 责任编辑: 陈仲瑶 | 营销推广: ONEBOOK |
|                                  |           | 装帧制造: 墨白空间    |

---

出 版: 世界图书出版公司北京公司

出 版 人: 张跃明

发 行: 世界图书出版公司北京公司(北京朝内大街 137 号 邮编 100010)

销 售: 各地新华书店

印 刷: 北京盛兰兄弟印刷装订有限公司(北京市大兴区黄村镇西芦城 邮编 102612)

---

开 本: 787 × 1092 毫米 1/16

印 张: 11 插页 4

字 数: 163 千

版 次: 2012 年 1 月第 1 版

印 次: 2012 年 1 月第 1 次印刷

---

教师服务: teacher@hinabook.com 139-1140-1220

投稿邮箱: onebook@263.net

编辑咨询: 133-6631-2326

营销咨询: 133-6657-3072

---

ISBN 978-7-5100-3944-7/C·169

定价: 22.80 元

---

(如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与承印厂联系调换。联系电话: 010-61232263)

版权所有 翻印必究

## 序 言

“营造幻梦的必要因素。”

——萨姆·斯佩德(Sam Spade),《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)

拒绝了坐在对面的编剧所提出来的 12 个构想后,这位恐怖片的制片决定要告诉编剧,到底他想要的是怎样的故事,而编剧则正襟危坐地聆听。

大制片轻靠椅背,望着雪茄的烟冉冉上飘,思绪投入幻想之中:“两对夫妻到山间小屋去度周末,却被突如其来的大风雪围困。在欠缺食物及无法下山的恶劣情况下,其中一位男士打算勇敢地下山求救;但不幸的是,这是剩下的三人最后一次看到他。捱过了又冷又饿的一天后,另外一位先生也打算下山去求救;留下两位女士,他摇晃的身影逐渐消失在大雪之中。

这两位女士实在饿坏了,拼了命地总算抓到了一只鸡(是在大风雪中!),并决定直接生吃。其中一位女士设法剖开那只鸡的肚子后,竟然发现了她先生的一截断指在里面!”

这位制片充满傲气地把雪茄塞回口中,装内行地看向编剧,期待着他肃然起敬的反应。编剧——也就是我,冒昧地提问:“手指怎么会跑到鸡的肚子里去?”

听到这句话后,制片马上冲向前,把雪茄指向我并大喊:“我怎么知道,你是编剧!”

这是我所得到的第一个带有警告意味的好莱坞经验——编剧就是要负责把断指塞进鸡的肚子里。编剧的工作,就是要使整个故事合理运转起来。

在电影制作团队中,也唯有熟练、巧妙的编剧所提出的创意,才能使原本混乱的情节,变得在观众看来合情合理。

这本书的内容,主要探讨如何让院线上映的剧情长片的观众感到满意

(satisfying)。不是电影批评理论,也不是类似填空题要你回答成功剧本创作的五个简易步骤。这里面没有公式、没有魔法,也没有未知的秘术。相对的,这里面有着如何审视构想的技巧、达成戏剧成功要素的技法、学习以编剧的身份来思考问题等等。这是一位编剧所写的有关剧本创作的书,里面提出的所有建议与观点都是来自于一个编剧经验超过 20 年、试着以剧作家的身份(而不是从评论家或分析师角度)想问题的写作者。同时,我也在世界多国多所大学院校担任客座教授,教学经验更让我知道如何将剧本创作的技艺传达给别人。

当然,如果你刻意去寻找的话,也会发现许多和本书所提出的建议及范例不同的理论,但这些不同的理论,并不会使书中的建议无效;这些建议也并不意味着否定其他剧作家的成就,我们只是处理方法有所差异而已。各位读者最终还是会上自行选择创作的方法,以及所创作的内容。这本书所能提供的,是我多年工作经验积累而得的最佳指导原则。即使我非常坚定地支持自己特定的观点,但是我在这一章陈述的所有剧作技巧理论,在编剧工作的应用过程中,也并不是如教条般刻板的。鲁德亚德·吉卜林(Rudyard Kipling)曾说过:“有 960 个方法可以编造故事,每个方法都是对的。”种种自相矛盾的言论,让好莱坞变得既有趣又疯狂。记下一些现在觉得有用的,剩下的内容留待日后回头检视。有了多年创作经验之后,就可以将各种建议、告诫、方法,融合成自己剧本创作上的一套学理。

在阅读本书时,手边一定要有支笔,可以在空白处做笔记;阅读时,速记下反应和想法。书中也有好几页是涂鸦作业(scribble exercise),提出了特定的作业和问题,试着激起读者们的反应。涂鸦作业绝大部分应是你即时、直觉的反应,所以在持续读下去之后,可以回过头来删减或更新先前的笔记内容。

请您尽管把本书记得一团乱吧!

这本来就是一本有关创作的书。

好了,可以拿起一支笔,往下读了。我们要去了解,编剧该做什么,才能使观众感到满意。

# 目录

# Contents

|           |   |
|-----------|---|
| 推荐语 ..... | 1 |
| 序言 .....  | 5 |

## 第一章 戏剧就是冲突 1

- 1.1 戏剧要合情合理 2
- 1.2 剧本的前提 5

## 第二章 让观众满足 9

- 2.1 吸引力 11
- 2.2 预期心理 11
- 2.3 满意 12

## 第三章 银幕故事的要素 15

- 背景故事 16
- 内心需求 18
- 刺激诱因 19
- 外部目标 19
- 准备 20
- 敌对力量 21
- 自我启示 21
- 沉迷困扰 21

争斗 22

问题解决 23

#### **第四章 故事角色 25**

4.1 谁是你的主角? 33

4.2 角色的最少量行动 35

4.3 认知失调的理论 37

4.4 冲突的焦点 39

个人自身的冲突焦点 39

人与人之间的冲突焦点 40

意外情况的冲突焦点 40

社会上的冲突焦点 41

利益相关的冲突焦点 42

4.5 主角要什么? 43

外部目标必须得到观众的认同 43

在观众认同角色的情况下,外部目标必须和观众有所关联 43

4.6 基本需求层次理论 46

生理上的需求 46

安全上的需求 46

社交上的需求 46

尊重上的需求 47

自我实现的需求 47

4.7 什么力量阻止主角达成目标? 50

4.8 探索角色的实用技巧 55

要使用现在式 55

要使用主动语态 55

#### **第五章 银幕故事脉络 59**

5.1 可信赖的体系 59

5.2 研究与调查 64

5.3 你要做什么? 65

#### 5.4 构成故事脉络的要素 65

戏剧化的强调 66

物质世界 66

时间 67

角色的社会思潮 67

### 第六章 银幕故事类型 71

#### 6.1 形式上的可能性 71

个人的痛苦烦恼类型 72

人与人之间的冲突类型 73

喜剧类型 73

美好的故事 74

个人的探索 75

侦探类型 75

恐怖类型 76

惊悚类型 76

动作、冒险类型 77

抽象的痛苦烦恼类型 77

### 第七章 剧本写作方式 81

#### 7.1 实际目的——导引阅读者的目光 83

#### 7.2 美感形式——导引阅读者的感受 94

#### 7.3 场景叙述——少反而是多 96

给阅读者新的信息,从而带出情节发展 98

揭露更多有关主角的事件 98

#### 7.4 对白——来自内心深处的情绪 104

#### 7.5 内在含义 104

#### 7.6 能量 105

#### 7.7 预期 106

### 第八章 静下心来——写你的剧本 111

#### 8.1 写作生涯 116



## **第九章 编剧这一行 123**

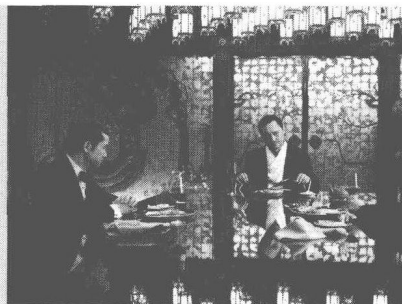
- 9.1 没有任何行业会像演艺事业这一行 123
- 9.2 剧本市场 126
  - 制片 126
  - 导演 127
  - 明星 128
  - 大众 128
- 9.3 大企业,小生意 130
- 9.4 美国编剧同业公会 132
- 9.5 他们偷了我的创意! 133
- 9.6 真实人生的回忆录 135
- 9.7 美国的著作权 136
- 9.8 你的工作团队 136
- 9.9 拥有自己的经纪人 138
- 9.10 娱乐业的律师 142
- 9.11 个人事务经营者 142
- 9.12 宣传推销 143
- 9.13 评估报告 147
- 9.14 签订买卖交易 148
- 9.15 买卖合同——签订备忘录 149
- 9.16 募集财源 150
- 9.17 电影工作人员名单 151
- 9.18 创作上的权利 153
- 9.19 可以赚多少钱? 155
- 9.20 进来这一行吧! 157

出版后记 159

## Chapter 1

# 戏剧就是冲突

DRAMA IS CONFLICT



情节必须是经过妥善组织的，即使没有任何视觉效果上的帮助，任何人听到被陈述的故事后，都会对发生的事情感到毛骨悚然或怜悯不已。

——亚里士多德，《诗学》(Aristotle, *Poetics*)

人类说故事的历史已超过好几千年。我们会蹲坐在营火堆旁边，听着自己族内讲故事的人，把具有魔力的文字神奇地结构为文化上的期望和满足，进而使之成为本族幽秘的神话档案。在许多地方，故事由初期的娱乐需求，进而发展成一种想要创造更动人的情节，并以戏剧方式呈现的品味。不过在亚里士多德和莎士比亚（Shakespeare）将戏剧定位为喜剧（comedies）和悲剧（tragedies）之前，最早的戏剧形式可能是体育上的竞赛——两个对抗者在仪式化的过程中，为了相同目的互相对战，这目的就是：取得获胜的荣耀。

两个裸体的、身上涂满油的年轻人，在沙地上对峙。这两个人都是人中翘楚、上上之选，也都极富技能与活力，而且都是值得尊敬的，是他们自己种族社会认为能代表本族的具有最大力气和勇气的人。其中只有一位会得胜，观众会对胜利者产生支持的举动，一直到整个力量和技能比赛结束为止。

古代的对抗,与我们现在所看到的校园或职业篮球比赛,没有太大的不同。我们会因为对母校或是故乡城市的归属感,为竞赛双方中的一边加油,并对其产生忠诚感。虽然运动竞赛极为刺激,但选手和观众可能都不会满足,因为不论谁胜谁负,自己的人生都不会有所改变。不管哪一边获胜,我们的人生和两小时比赛前都没什么差别。

像先前提到的古代选手,被认为是对等且旗鼓相当的,当他们在沙地上翻滚时,其实就有着完全相同的价值感。只要能进到比赛,每一位选手都代表着文化上的价值观——年轻、力量、勇气、技能——不论到底谁赢,结束后他们都可能会一起去共享美食,并分享荣耀。可是当有观众是选手邻居,或是有人下赌注时,竞赛的结果就变成赚或赔的问题了。这时不论输赢,都不再只是精神上的价值(moral valence)而已。

让我们设想一下,一个好人和一个坏人在对战。两个人各自代表了一种价值观。其中一种,我们称之为好的,因为我们和观众都有与其同样的价值认定;另外一种则是坏的,因为我们的法律和行为准则并不认同这一价值观,更不能与之共存。假如这些对抗者是为我们而战,也就是说我们是和对战结果紧密相连的,那我们的生活便不可避免地会因对战结果而有所改变。假如坏人赢了,我们的生活将会被逆转;若好人得胜,我们的生活会过得更好。在这样的情形下,我们就和结果所带来的可能的改变,更加息息相关。

在我们的生活中,有了赌注出现;这时,我们也就有了戏剧(drama)。

戏剧就是冲突。这是有关一个人和另外一个人冲突的问题。然而这不仅是敌对的问题而已,戏剧是会给主角生活带来明显改变(significant transition)的冲突——这转变会改变主角们和他们周遭的环境。

### 1.1 戏剧要合情合理

但是戏剧也并不是事件的记录表,记述着这件事发生了,然后那件事发生,最后有些事出现。戏剧是要陈述故事,也就是:这件事发生了,也因为这件事的原因,所以那件事也跟着发生。戏剧要有因果的结构,也要让我们

觉得它在生活上是合情合理的。

戏剧不是生活,生活往往太过平凡。早上起床、刷牙、吃早餐、上班、不小心爆胎、带狗去兽医院等等,这些日常生活上的事件,只构成日程表,绝大多数不会有清楚、满意的结果。可能我们会产生感动、刺激、失望等高低起伏的情绪,但大部分说来,生活只是由日常事件的众多插曲组成的整体,每个事件的重要性差不多是相同的。

戏剧,应该是浓缩后的(encapsulated)生活,把生活简化至最基本,但强化出最本质的东西。戏剧是线性事件,事件按叙述上的安排一一发生;戏剧告知一个人和另一个人“对抗——冲突——结果”这整个事件的全过程,其间每一部分都会使生活发生明显的改变,直接冲突带来成功或失败的影响。电影《洛奇》(*Rocky*, 1976)并不是叙述拳击史,而是表现一个人寻求力量来追逐梦想后的改变。《凡夫俗子》(*Ordinary People*, 1980)则讲述了主角和母亲关系改变,接着影响到全家人的故事。电影《雨人》(*Rain Man*, 1988),讲述的是主角和其患自闭症的哥哥的关系改变,带来了主角为人处事态度的转变。《勇敢的心》(*Braveheart*, 1995),则述说了在大环境影响下,一个人由自鸣得意地臣服到大胆反抗的转变。

因此,我们可以说:

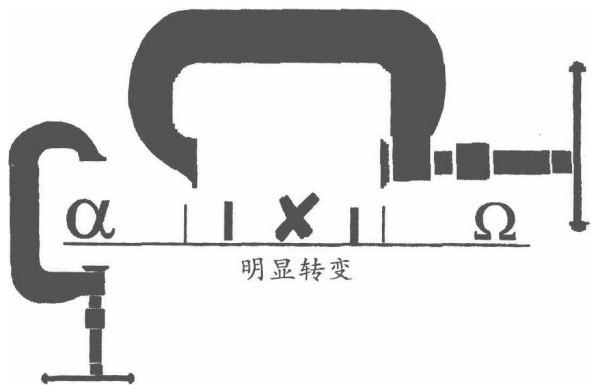
## *Ordered* **Drama is <sup>^</sup> Conflict**

(戏剧就是安排冲突)

编剧的首要工作,就是要萃取出生活中的重要意外事件,并且将之强调出来形成突出段落,并用来述说带来转变的故事。为达此目的,编剧要学会压缩时间和拆解事件。

富有想象力的编剧,创造故事丝毫不会受到时间和空间的限制。为了方便,我们可以用一个简单的图案来代表所有的素材,也就是从  $\alpha$  到  $\Omega$  的一切存在,以及从直向压缩到横向压缩的状态(参见下页的图)。很明显的,

整个宇宙历史有太多的素材可以写成剧本,编剧一开始要做的,就是把时间压缩至一个可掌控的比例(proportion)。



不论为故事所挑选的时间是现代、过去的几千年,还是未来的数百年,编剧都要限制故事的范围。也因为特定的故事,时间更会被限制在一周,或24小时,甚至是几分钟之内。编剧要有技巧地审慎选择故事范围内所需要的故事元素,来作为明显的转变(也就是X的位置)。通常编剧生手会在这转变之前,不自觉地纳入太多观众不必知道的故事事件。但是有经验的编剧,会知道包围在X位置附近的时间长度内发生的事件,都是极其重要的,并且和X有着直接的因果关系。

同样地,有经验的编剧还会拆解事件,挑选出对故事带有直接冲击的部分,并且,更是和这故事的X有真正关联性的部分。举例来说,每个人都知道,电影中的角色是不需要从皮夹中掏出正确数额的出租车费的,大多数都是随意取出一张纸钞递给司机就可以了。这是因为确切的出租车资和剧情的结果并没有任何相关,和故事中的明显转变,也没有任何事关成败的关联性。

另一方面,如果编剧需要的话,一些生活上原本很单纯的事件,也可能对故事带来严重的影响。我们都知道,一般电影中若出现停车场空间,造访的主角们往往是不会停留的。但罗伯特·本顿(Robert Benton)和大卫·纽曼(David Newman)在重要剧本《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*)中,却以这

不变的传统做法,营造出惊悚的效果。

邦妮、克莱德还有他们有点笨的驾驶莫斯,到了一个小镇去抢劫银行。虽然是一个小镇,但却因为车辆太多,使得莫斯无法找到停车位。这也许无妨,因为抢劫的过程很快就会结束。然而当邦妮和克莱德还在银行里面的时候,莫斯看到了一个停车位。为了达到取悦他们的目的,莫斯想尽办法将车子硬塞进狭小的停车位中。很不幸地,当邦妮和克莱德从银行出来后,却找不到车子了。而后当莫斯费力地要把保险杆互相卡住的车子移出时,邦妮和克莱德找到了他,并于慌乱中只好先爬到车上。这时愤怒的银行经理冲了出来,并跟着跳上车子。被这出人意料的状况所惊吓,克莱德转身直接在银行经理的脸上开了一枪。

这是这部电影中非常可怕的一幕,同时也是本片转变为悲剧的开始。在此事件之前,本片都谨慎地避免暴力,而且带有抒情的风格。找不到停车位的场景本是没有特殊意义的,但编剧却谨慎地挑选既平凡又有些好笑的事件来震惊观众,并使之成为大变动的关键,同时把故事带入了黑暗世界。

## 1.2 剧本的前提

经过谨慎缩短故事中相连的时间,挑选出会立即给主角生活上带来或成或败的显著影响、剧烈改变的事件,编剧接下来就需要发展出前提(premise),也就是对故事主要冲突所做的简要陈述:

- 谁是主要角色?
- 谁是对手(antagonist)?
- 他们为什么对抗?
- 这冲突的结果,会带来什么改变?
- 为什么主角必须采取行动来达成这个改变?

这些问题都经过选择解决之后,传达给观众的戏剧才会是完全的

## 6 编剧的核心技巧

(gestalt),带有满足的感觉和形态完整性的,同时才会和日常生活中偶发事件的记录,有了明显的差异。接下来,我们要进入由前提延伸出来的,针对观众设计的段落,亦即建立戏剧化故事的结构——开始、中间、结尾。



## 涂鸦作业

为你的剧本写下三个句子的前提。

- ☐ 一个主角和另一个主角对抗。
- ☐ 为什么这些角色要互相对抗,才能达到各自的特定目标?
- ☐ 根据这出戏,主角的生活会有什么改变?



