

Screenwriting 101 :

The Essential Craft of Feature Film Writing

影視 編劇 基礎

Neill D. Hicks◎著 廖滙蒼◎譯



影視編劇基礎

Neill D. Hicks 著

廖 意 蒼 譯

五南圖書出版公司 印行

Screenwriting 101: The Essential Craft of Feature Film Writing

Neill D. Hicks

Screenwriting 101

Originally Published by Michael Wiese Productions

11288 Ventura Blvd, 621

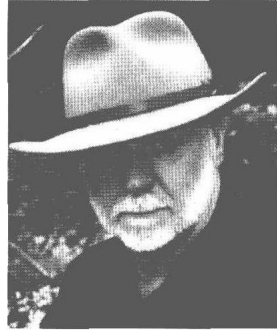
Studio City, CA 91604

www.mwp.com

(c)1999 by Neill D. Hicks



作者簡介



尼爾·席克斯 (Neill D. Hicks) 曾為美國政府一個祕密機構工作，但之後這機構卻不承認他的存在，於是尼爾順理成章地成為一位在驚悚和動作冒險影片擅長的編劇，也是長期的電視編劇。在 1996 年，他同時為兩部世界票房大賣的影片做出極大貢獻，分別是美國的《紅番區》 (*Rumble in the Bronx*)，和亞洲的《白金龍》 (*First Strike*)。其餘在好萊塢負責編寫的劇本，包含極受讚揚的《正義戰警》 (*Dead Reckoning*)，由克里夫·勞勃遜 (Cliff Robertson) 和蘇珊·布雷克 (Susan Blakey) 主演；還有由皮爾斯·布羅斯南 (Pierce Brosnan) 演出的《不要和陌生人說話》 (*Don't Talk to Strangers*)。這一陣子，尼爾和歐洲的電影工作者密切合作。他也是劇場導演，有著多樣的作品，像吉伯特 (Gilbert) 和蘇利文 (Sullivan) 的《帝雉》 (*The Mikado*)，以及莎士比亞的《馴悍記》 (*Taming of the Shrew*)。尼爾也是 UCLA 編劇推廣教育課程的資深講師，在這裡也榮獲了傑出講師獎。另外也是西北大學、威斯康斯大學、加州州立大學、加拿大電影電視理工學院的客座講師，也是挪威電影研習中心的顧問。



序言

營造幻夢的必要因素

——Sam Spade，梟巢喋血戰（The Maltese Falcon）

拒絕了坐在對面的編劇所提出來十二個構想後，這位恐怖片的製片決定要告訴編劇，到底他想要的是怎樣的故事，而編劇則正襟危坐地聆聽。

大製片輕靠椅背，望著雪茄的煙冉冉上飄，思緒投入幻想之中：「兩對夫妻到山間小屋去度週末，卻被突如其來的大風雪圍困。在欠缺食物及無法下山的惡劣情況下，其中一位男士打算勇敢地下山求救；但，不幸的，這是剩下的三人最後一次看到他。捱過了又冷又餓的一天後，另外一位先生也打算下山去求救；留下兩位女士，他搖晃的身影逐漸消失在大雪之中。

這兩位女士實在餓壞了，拚了命地總算抓到了一隻雞（是在大風雪中！），並決定直接生吃。其中一位女士設法剖開那隻雞的肚子後，竟然發現了她先生的一截斷指在裡面！」

這位製片充滿傲氣地把雪茄塞回口中，裝內行地看向編劇，期待著他肅然起敬的反應。編劇，也就是我，冒昧地提問，「手指怎麼會跑到雞的肚子裡去？」

聽到這句話後，製片馬上往前衝，把雪茄指向我並大喊：「我怎麼知道，你是編劇！」

這是我所得到第一個帶有警告意味的好萊塢經驗——編劇就是要負責把斷指塞進雞的肚子裡。編劇的工作，是要使整個故事起作用。



在電影製作團隊中，也唯有熟練、巧妙的編劇所產生的創意，才能使原本混亂的情節，讓觀眾看起來是合情合理的。

這本書的內容，是有關如何讓電影院劇情長片的觀眾感到滿意（satisfying）。不是電影批評的理論，也不是類似填充題，要你回答成功劇本創作的五個簡易步驟。這裡面沒有公式、沒有魔法，也沒有未知的祕術。相對的，這裡面有著如何審視構想的技巧、達成戲劇成功要素的技法，並學習以編劇的身分來思考事情。

這是一位編劇所寫的有關劇本創作的書，裡面所有的建議都是來自於超過二十年、試著以劇作家的身分（不是以評論家或分析師）所提出來的觀點。同時，我在世界多國多所大學院校也擔任客座教授，教學經驗更讓我知道，如何將劇本創作的技藝傳達給別人。

當然，如果你刻意去尋找的話，也會發現許多和本書所提出的建議及範例不同的理論，但這些不同的理論，並不會使書中的建議無效；這些建議也並不意味著否定其他劇作家的成就，我們只是處理方法有所差異而已。各位讀者最終還是會選擇創作的方法，以及所創作的內容。這本書所能提供的，是我多年來工作經驗而得的最佳指導大原則。即使我非常堅定地支持自己特定的觀點，但所有在這裡陳述的技巧理論，也都不會像教條般的刻板。Rudyard Kipling 曾說過：「有九百六十個方法可以編造故事，每個方法都是對的。」種種自相矛盾的言論，讓好萊塢變得既有趣又瘋狂。記下一些現在覺得有用的，剩下的內容留待日後再回頭來檢視。有了多年創作經驗之後，就可以將各種建議、告誡、方法，融合成自己劇本創作上的一套學理。

在閱讀本書時，手邊一定要有枝筆，可以在空白處作筆記；閱讀時，速記下反應和想法。書中也有好幾頁是塗鴉作業（Scribble Exercise），有特定的作業和問題，試著激起讀者們的反應。塗鴉作業絕大部分會是立即、直覺的反應，所以在持續讀下去之後，可以回過頭來刪減或更新先前的筆記內容。

儘管把本書記得一團亂吧！



這本來就是一本創作的書。

好了，可以拿起一枝筆，往下讀了。我們要去了解編劇該做什麼，才能使觀眾感到滿意。



目錄

- 第一章 戲劇就是衝突 1**
 - 戲劇要合情合理 3
 - 劇本的前提 5
- 第二章 讓觀眾滿足 9**
 - 吸引力 11
 - 預期心理 11
 - 滿意 12
- 第三章 銀幕故事的要素 15**
- 第四章 故事角色 27**
 - 誰是你的主角？ 33
 - 角色的最少量行動 35
 - 認知失調的理論 37
 - 衝突的焦點 39
 - 主角要什麼？ 43
 - 基本需求層次理論 46
 - 什麼力量阻止主角達成目標？ 50
 - 探索角色的實用技巧 55
- 第五章 銀幕故事內文 59**
 - 可信賴的體系 60
 - 研究與調查 64
 - 你要做什麼？ 65



- 構成內文的要素 66

第六章 銀幕故事類型 71

- 型式上的可能性 71

第七章 劇本寫作方式 81

- 實際目的——導引閱讀者的目光 83
- 美感形式——導引閱讀者的感受 95
- 場景敘述——少反而是多 97
- 對白——來自內心深處的情緒 105
- 內在涵義 106
- 能量 107
- 預期 107

第八章 靜下心來——寫你的劇本 111

- 寫作生涯 117

第九章 編劇這一行 125

- 沒有任何行業會像演藝事業這一行 125
- 劇本市場 128
- 大企業，小生意 132
- 美國編劇同業公會 135
- 他們偷了我的創意！ 137
- 真實人生的回憶錄 139
- 美國的著作權 140
- 你的工作團隊 140



-
- 擁有自己的經紀人 142
 - 娛樂業的律師 146
 - 個人事務經營者 146
 - 宣傳推銷 147
 - 評估報告 151
 - 簽訂買賣交易 152
 - 買賣合約——簽訂備忘錄 153
 - 募集財源 154
 - 電影工作人員名單 155
 - 創作上的權利 157
 - 可以賺多少錢？ 159
 - 進來這一行吧！ 163

索引 165



第1章

戲劇就是衝突

情節必須是經過妥善組織的，即使沒有任何視覺效果上的幫助，任何人聽到所陳述的故事後，都會對所發生的事情感到毛骨悚然，或感到憐憫。

——亞里斯多德，《詩學》（Aristotle, *Poetics*）

人類說故事的歷史已超過好幾千年。我們會蹲坐在營火堆旁邊，聽著自己族內講故事的人，把文字的魔力編織成在文化上的預期滿足，進而成為神祕的檔案資料。在許多地方，由初期娛樂需求，進而發展成一種想要有更動人的故事，並以戲劇方式呈現的品味。不過在亞里斯多德和莎士比亞（Shakespeare）將戲劇形成定位為喜劇（comedies）和悲劇（tragedies）之前，最早的戲劇形式可能就是體育上的競賽，兩個對抗者在儀式化的過程中，為了相同目的互相對戰，這目的就是：獲勝的榮耀。

兩個裸體、身上塗滿油的年輕人，在砂地上對峙。這兩個人都是上上之選，也都極富技能與活力，而且都是值得尊敬的，是自己種族社會認為能代表具有最大力氣和勇氣的人。其中只有一位會得勝，觀眾會對勝利者產生支持的舉動，一直到整個力量和技能的測驗結束為止。



古代的對抗，和我們現在所看到的校園或職業籃球比賽，沒有太大的不同。我們會基於對母校或是同一城市而導致的歸屬情感，站在競賽的一邊加油，並產生忠誠感。雖然運動競賽極為刺激，但選手或觀眾可能都不會滿足，因為不論勝負，人生都不會有所改變。不管哪一邊獲勝，我們的人生和兩小時比賽前都沒什麼差別。

像先前提到的古代選手，被認為是對等且旗鼓相當的，當他們在砂地上翻滾時，其實就有著**完全相同的價值感**。只要能進到比賽，每一位選手都代表著文化上的價值觀——年輕、力量、勇氣、技能——不論到底誰贏，結束後都可能會一起去共享美食，並分享榮耀。可是當有觀眾是選手鄰居，或是有人下賭注時，競賽的結果就是賺或賠的問題了。這時不論輸贏，都不再只是**精神上的價值（moral valence）**而已。

讓我們設想，一個好人和一個壞人在對戰。每個人就代表了一種價值觀。其中一種，我們稱之為**好的**，因為我們和觀眾都有同樣的價值認定；另外一種則是**壞的**，因為我們的法律和行為準則並不認同，更不能共存。假如這些對抗者是為我們而戰，也就是說我們是和對戰結果相連，那我們的生活不可避免地會因結果而有所改變。假如壞人贏了，我們的生活將會被逆轉；若好人得勝，我們的生活會過得更好。在這樣的情形下，我們就和結果所帶來的可能**改變**，更加息息相關。在我們的生活中，有了賭注出現；這時，我們也就有了**戲劇（drama）**。

戲劇就是衝突。這是有關一個人和另外一個人衝突的問題。然而這不僅是敵對的問題而已，戲劇是有關會對主角生活帶來**明顯改變（significant transition）**的衝突——這轉變會改變主角們和他們周遭的環境。



戲劇要合情合理

但是戲劇也並不是事件的記錄表，記述著這件事發生了，然後那件事發生，最後有些事出現。戲劇是要陳述**故事**，也就是：這件事發生了，也因為這件事的原因，所以那件事也跟著發生。戲劇要有因果的結構，也讓我們覺得是在生活上合情合理的。

戲劇不是生活，生活往往太過平凡。早上起床、刷牙、吃早餐、上班、不小心爆胎、帶狗去獸醫院……，這些日常生活上的事件，只構成行事曆，絕大多數不會有清楚、滿意的結果。可能有感動、刺激、失望等高低起伏情緒，但大部分說來，生活只是日常事件的眾多插曲，重要性差不多是相同的。

戲劇，應該是濃縮後的（*encapsulated*）生活，把生活簡化至最基本，但強化出最重要。戲劇是線狀發生的，事件敘述上的安排，告知一個人和另一個人對抗——衝突——事件的結果，都會對生活明顯的改變，帶來成功或失敗的直接衝突影響。電影《洛基》（*Rocky*）並不是敘述拳擊史，而是一個人尋求力量來追逐夢想後的改變。《凡夫俗子》（*Ordinary People*）是有關主角和母親關係的改變，接著影響到全家人。電影《雨人》（*Rain Man*），是主角和其自閉症哥哥的關係改變，帶出主角對人處事態度的轉變。《英雄本色》（*Braveheart*），則是述說大環境對一個人由自滿的服從、到大膽反抗的轉變。

因此，我們可以說：

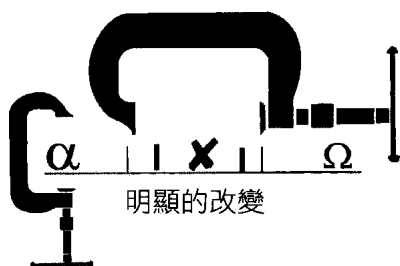
戲劇就是安排衝突。

編劇的首要工作，就是要萃取出生活中的重要意外事件，並且安排成顯著的段落，以用來述說帶來轉變的**故事**。為達到此目的，編劇



要會壓縮時間，並會拆解事件。

富有想像力的編劇，有著毫無限制的時間和空間來創造故事。為了方便，我們可以用一個簡單的圖案來代表所有的素材，也就是從 α 到 Ω 的存在，以及從直向壓縮到橫向壓縮（參見下圖）。很明顯的，整個宇宙歷史有太多的素材可以寫成劇本，編劇一開始要做的，就是把時間壓縮成一個可掌控的比例（proportion）。



不論故事所挑選的時間是現代、過去的幾千年，還是未來的數百年，編劇都要限制故事的範圍。也因為特定的故事，時間更會被限制在一週，或二十四小時，甚或是幾分鐘之內。編劇要有技巧地慎選故事範圍內所需要的，來做為明顯的改變（也就是 **X** 的位置）。通常編劇生手會在這改變之前，不自覺地納入太多觀眾不必知道的故事時間。但是有經驗的編劇，會知道包圍在 **X** 位置附近的時間長度，都應該是重要的，並且和 **X** 有著直接的因果關係。

同樣地，有經驗的編劇還會拆解事件，挑選出故事帶有直接衝擊的部分，並且，更是和這故事的 **X** 有真正關聯性的。舉例來說，每個人都知道，電影中的角色是不需要從皮夾中掏出正確的計程車費的，大多數都是隨意取出一張紙鈔遞給司機就可以了。這是因為確實的計程車資和劇情的結果並沒有任何相關，和故事中的明顯轉變，也沒有任何成敗的關聯性。

另一方面，如果編劇需要的話，一些生活上單純的事件，也可能



對故事帶來嚴重的影響。我們都知道，一般電影中若出現停車場空間，造訪的主角們往往是不會停留的。但 Robert Benton 和 David Newman 在重要劇本《我倆沒有明天》（*Bonnie and Clyde*）中，卻將這不變的傳統做法，營造出驚悚的效果。

Bonnie、Clyde 還有他們有點笨的駕駛 C. W. Moss，到了一個小鎮去搶劫銀行。雖然是一個小鎮，但卻因為車輛太多，使得 C. W. 無法找到停車位。這也許無妨，因為搶劫的過程很快就會結束。然而當 Bonnie 和 Clyde 還在銀行裡面的時候，C. W. 看到了一個停車位。為了達到取悅的效果，C. W. 竟想使用鞋拔將車子嵌進狹小的停車位中。很不幸地，當 Bonnie 和 Clyde 從銀行出來後，卻找不到車子。而後當 C. W. 費力地要把車子從保險桿互相卡住的狀況移出時，Bonnie 和 Clyde 只好先爬到車上。這時憤怒的銀行經理衝了出來，並跟著跳上車子。因為被這不預期的狀況所驚嚇，於是 Clyde 轉身並直接在銀行經理的臉上開了一槍。

這是這部電影中非常可怕的一幕，同時也是轉變為悲劇的開始，在此事件之前，都謹慎地避免暴力，而帶有抒情的風格。找不到停車位的場景是沒有特殊意義的，但編劇卻因謹慎地挑選既平凡又有些好笑的事件來震驚觀眾，並成為大變動的關鍵，同時把故事帶入黑暗世界。



劇本的前提

經由謹慎縮短故事中相連的時間，挑選出對主角生活上的改變會帶來成敗立即影響的事件，編劇要先發展出前提（premise），也就是對故事主要衝突所做的簡要陳述：

- ✓誰是主要角色？
- ✓誰是對手（antagonist）？



- ✓他們為什麼對抗？
- ✓這衝突的結果，會帶來什麼改變？
- ✓為什麼主角必須採取行動來達成這個改變？

這些問題都經過選擇解決之後，傳達給觀眾的戲劇才會是完全的（gestalt），帶有滿足的感覺和有完整性的，同時和日常生活上偶發事件的記錄，才会有明顯的差異。接下來，我們要進入由前提延伸出來的，針對觀眾設計的段落，以及建立戲劇化故事的結構——開始、中間、結尾。