

(美) 悉德·菲尔德
(Syd Field) 著
钟大丰 鲍玉珩 译

电影剧作 问题攻略

悉德·菲尔德经典剧作教程 3



 后浪出版公司

电影学院 024

悉德·菲尔德经典剧作教程 3

The Screenwriter's Problem Solver

电影剧作 问题攻略

(美) 悉德·菲尔德 (Syd Field) 著 钟大丰 鲍玉珩 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

电影剧作问题攻略/(美)菲尔德著;钟大丰,鲍玉珩译. —北京:世界图书出版公司北京公司,2012.1

书名原文:The Screenwriter's Problem Solver

ISBN 978-7-5100-4209-6

I. ①电… II. ①菲… ②钟… ③鲍 III. ①电影文学剧本—创作方法 IV. ①I053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第265511号

TITLE:THE SCREENWRITER'S PROBLEM SOLVER

AUTHOR:Syd Field

Copyright © 1984,2006 By Syd Field

This translation published by arrangement with Delta,an imprint of The Random House Publishing Group,a division of Random House,Inc.,through Bardon-Chinese Media Agency.

Simplified Chinese translation copyright © 2012

BEIJING WORLD PUBLISHING CORPORATION

All rights reserved.

北京市版权局著作权合同登记号 图字 01-2010-3271

电影剧作问题攻略

著 者:(美)悉德·菲尔德(Syd Field) 译 者:钟大丰 鲍玉珩 丛 书 名:电影学院

筹划出版:银杏树下

出版统筹:吴兴元

编辑统筹:陈草心

责任编辑:陈仲瑶 曹 佳

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:北京正合鼎业印刷技术有限公司(北京市大兴黄村镇太福庄东口 邮编102612)

开 本:787×1092毫米 1/16

印 张:16 插页4

字 数:230千

版 次:2012年6月第1版

印 次:2012年6月第1次印刷

读者服务:reader@hinabook.com 139-1140-1220

投稿服务:onebook@hinabook.com 133-6631-2326

购书服务:buy@hinabook.com 133-6657-3072

网上订购:www.hinabook.com(后浪官网)

拍电影网:www.pmovie.com(“电影学院”官网)

ISBN 978-7-5100-4209-6/J·138

定价:35.00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:010-61252412-8021)

版权所有 翻印必究

致中国读者

我的任务……就是让你听,让你感觉——而最重要的是,让你看。
就这些。而且,这就是一切。

——约瑟夫·康拉德

我好像把我一生大部分的时间都花在了坐在昏暗的剧场里,手拿着爆米花,目不转睛地盯着那神奇的银幕上反射的光的河流组成的影像上。我是那些在好莱坞电影工业的氛围里长大的孩子们中的一个。就像我哥哥在“治安官的男孩”乐队吹喇叭时一样,我曾在弗兰克·卡普拉导演、斯宾塞·屈赛(Spencer Tracy)和凯瑟琳·赫本(Katharine Hepburn)主演的《联邦一州》(*State of the Union*, 1948)一片里扮演过乐队成员。可对此我除了还记得范·强生(Van Johnson)教我下跳棋之外,别的什么也没记住。

是的,我真的可以说我是好莱坞的孩子。

在过去的三十五年里,我看着电影成了我们文化的一个组成部分,我们传统的一个组成部分,看着它变成了一种国际化的生活方式。一旦一个观众加入到昏暗的剧场里,成为其中的一员,他就变成了一个生命的存在,融入到一个无法用语言表述却又与那超越时间、空间和环境而存在的人类精神有着根深蒂固的联系的“集体情感”之中。

看电影既是一种个人的经验,又是一种集体的经验,那是一系列与时间相抗争的瞬间。看着银幕上那些闪动着的影像便可以目击所有的人生经验。它可以像史蒂文·斯皮尔伯格的《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*, 1977)开始的段落那样美妙而充满诗意;或者像斯坦利·库布里

克的《2001 太空漫游》(2001: A Space Odyssey, 1968)里猿猴把木棒扔向天空融入宇宙飞船时那样涵盖整个人类的历史。数千年的时间和人类的演进浓缩在了两小段影片里面,那是多么奇幻而又神秘的时刻呀。这就是电影的力量。

这些年来对于电影中的戏剧性结构的理解成了争论的焦点。围绕着常规的和非常规的故事讲述方法展开了激烈的讨论。我觉得这很好,因为它带来有所启发的探讨,新的观点从影片里生发出来。结构不会变化,只有形式——也就是把故事结合在一起的方法——将会改变。如果要用一些新的用画面讲故事的方法,那我已很清楚我该从哪里开始了。当我们可能了解过去的时候,过去却无法了解我们。

当我坐在昏暗的剧场里,我一直满怀着希望和乐观。我不知道我是在为我自己生活中遇到的问题寻找着答案,还是沉默地坐在黑暗中庆幸着自己没有在那恶魔般的银幕上面对我所看到的那些斗争和挑战。是的,我知道那些只是反光的影子,但我可能从中得到某些启示和对自己的生活有帮助的知识。

当我回顾我的人生足迹时想到了这些。我看到我从哪里开始自己的旅程,凝视着自己到过的地方和自己走过的道路,明白了终点并非那么重要。这旅程本身就既是目的,也是结局。

就像在电影里一样。

悉德·菲尔德
美国加州贝佛利山庄
2001年6月

引言

当我最初考虑写这本书时,我希望找到一种可以供电影剧作者使用的工具——用它去识别和确认在电影剧本写作中出现的各种各样的问题。但是一旦我开始写作时,我就逐渐意识到我正在写的是关于各种问题的解决方案,而不是如何去识别问题。这种方法不奏效。于是我重新思考我的运作方式。要解决任何问题就意味着你必须有能力去认识它、鉴别它,然后再确定它;只有通过这样的方式,所有问题才能真正得到解决。

我开始更多地思考这个“问题”,也更多地弄清了大多数电影剧作者不知道他们的问题是什么!剧作者们会隐隐约约感觉到剧作在什么地方无法奏效了:也许是情节太薄弱或者太厚重了;或者是人物太强了或太弱了;或者缺乏足够的动作;或者是人物不知怎么就从稿纸上消失了;或者是整个故事是全靠对话讲述出来的。

于是我就开始分析剧本写作中问题解决的整个过程。我这部书唯一能够做的,就是识别和确认问题的各种各样的症状,就像一位医生看病一样要区分病人的不同症状,然后再对症下药。

当我从这种观点出发去探索剧本写作解决问题的过程时(这本身就是一个过程),我开始看清通常不只是单一症状存在,而是几个症状同时并存于剧本中。很快我就发现电影剧本写作中很多问题是患同一个病症,但是这些问题是不一样的;而你只有去分析问题的来龙去脉才能对其做出一个区别,而正是这些区别指导着我们走上去认识、确定和解决的大路。因为道理就是这样:只有你知道问题是什么之后,你才能真正地解决它。

头脑里有了这个意识,我就开始明白主要有三个方面的问题:当你写作电影剧本时,所有的问题会出现在情节(plot)、人物(character)或者结构(structure)上。

解决问题的艺术实际上就是鉴别问题的艺术！

你可以用两种方式去看待这些问题：第一种方式，就是去接受这样一个事实，即问题就是剧本中有什么东西不奏效了。如果出现了这种情况，你可以回避、否认，假装它不存在。这是一种简单的处理方法。

但是还有另外一种探索问题的方式，这就是把任何一些剧本创作时出现的问题当成是一种挑战，一个可以使得你的电影剧本写作能力进一步提高的机会。

它们是一个硬币的两个面。你如何看待问题则取决于你自己。

“世界就是你所看到的那样。”

致 谢

特别感谢：道格、史蒂夫、吉姆、亚当、迈克尔，还有所有仍在持续不断为我的“周四之夜”课程提供帮助、支持、鼓励以及非凡洞察力的其他人。献给特里什·陶德，他挖掘出了我所拥有的特质，使它从能够从内而外传播散发出来，并且为我指出了正确的方向；献给杰西、休、史蒂夫、加布里埃尔、马克，以及作家电脑商店^①的其余工作人员；最后，当然，要献给阿维娃，以及我们决定一起走的路……

向以下诸位致以真诚谢意：感谢弗兰克·德拉邦特奉献的《肖申克的救赎》，感谢大卫·凯普允许我引用他的《侏罗纪公园》，感谢昆汀·塔伦蒂诺允许我引用他的《低俗小说》，感谢丽莎·钱伯斯和帕特里夏·特罗伊允许我从《编剧》（*Written By*）一书中引用《致命武器》一文中的部分文字，感谢美国编剧协会行业杂志，感谢 MDP Worldwide 公司授权允许我就《旧爱》（*Loved*, 1997）一片进行讨论。

由衷感谢吉姆·卡梅隆和威尔·威舍，感谢他们对《侏罗纪公园 2：失落的世界》的深刻见解和独到眼光；感谢杰瑞·布鲁克海默，感谢他对我努力解读《红潮风暴》所做出的支持；感谢埃尔文·萨金特，感谢他的敏锐洞见；也感谢道格、彻丽以及琼，感谢他们拆解和分析他们的剧本作品。

^① 作家电脑商店（Writer's Computer Store），一个不错的作家书籍与软件来源。他们是世界上最大的 Scriptware 卖家之一，而 Scriptware 是最畅销的剧本写作文字处理软件。

目 录

致中国读者	1
引 言	5

导 论

第一章 解决问题的艺术	3
第二章 那么,问题是什么?	13
第三章 确定问题之所在	21
第四章 处理问题	31

Part 1 一些常见问题

第五章 废话滔滔	43
第六章 恍惚、失落和困惑	53
第七章 沉闷无味的本质	63

Part 2 有关情节的问题

第八章 太多了,太快了	77
第九章 太依赖解释	87
第十章 缺了点什么	99
第十一章 另一时间、另一地点:在时间与动作之间架设桥梁	109

Part 3 有关人物的问题

第十二章	什么是人物·····	123
第十三章	回顾人生轨迹·····	133
第十四章	沉闷、单薄和令人厌烦·····	143
第十五章	主动变被动·····	155
第十六章	闪 回·····	165

Part 4 有关结构的问题

第十七章	场景中的阻断·····	179
第十八章	建置与完成·····	189
第十九章	晚进早出·····	201
第二十章	好,系好你的安全带·····	213
第二十一章	结 尾·····	225
第二十二章	疑难解决指南·····	237
附录:中英文片名对照表	·····	245
出版后记	·····	249

导 论



《明亮的星》（*Bright Star*, 2009）

“世界即你所见。”——圣者瓦西斯塔

“你努力去做的那些并不奏效的事情，往往会向你展示出怎么做才会奏效。”

Chapter 1

解决问题的艺术



几个星期之前,在我的一个电影剧本写作讲习班上,一个学生交上来她的电影剧本的几页稿纸,脸上带着焦虑和忧愁的表情。我没有讲任何话,只是接过这几张稿纸然后去阅读。

她写的是剧本的第二幕的开始场景:主人公是一位律师,她正在调查她母亲突如其来的神秘死亡,她的母亲是在于某家医院中做一个小手术时死亡的。

她在惊讶和悲伤中决定去查明为什么她的母亲突然死亡了,但是没有人给她任何回答,也没有人愿意和她谈话。医生只是安慰她,护士一无所知,而医院的主管人员关心她,建议她去做心理治疗。她的悲伤此时变成了愤怒,于是她决心要弄个水落石出。一个接一个的追寻,她终于找到了一位护士的住址,这位护士曾照顾过自己临危的母亲。而在母亲死后没几天,这位护士神秘地辞职,搬了家改了住址,从此就消失不见了。但是通过她的不懈努力以及其他律师朋友们的帮助,她终于找到了这位护士。现在,她想要和这位护士谈话。

以上就是我的这位学生一开始写完的场景。当我阅读她的几页稿纸之后,我开始了解到一些她为什么对自己写的东西这么担心的内情。她写的这一场戏完全像是一场审讯。主人公对那位护士提出问题,而护士则对她母亲的死亡不愿意透露任何东西。

这是一场很重要的戏,它应该是这样来设计的:一方面要推动整个故事向前发展,另一方面要展示有关主人公的一些信息。她很坚强、有毅力而且很聪明,她不会只是接受已经发生了的事件,她下决心要找出会发生这个事件的原因。而这场戏是这位主人公第一次要确定她的怀疑线索,她怀疑有什么东西在隐藏着。这里有人做了一件错事,而正是这个错误导致了她母亲的死亡。

我一直等到全班同学都阅读完了这几页稿纸后,才转向这位写了这场戏的年轻姑娘,问她:“你自己觉得怎么样?”

她很快就回答了这个问题。“我觉得某个地方出差错了,”她说,“我感到不对劲。”

她说对了。她有问题了。

电影剧本写作中出现问题是很常见的。老话说的对:“写作就是翻来覆去地写!”但从我的经验来讲,对待问题你可以有两种方式。

第一种方式说,问题就是剧本有些东西无法奏效,就这么简单。

第二种方式说,问题是一种机会、一次挑战,它们最终会使你进一步提高并改进你的电影剧本写作的技艺。

这是两种不同的观点。但是从观察的角度来看,无论以何种方式你看到的都一样:一个问题可以称之为激发你的创造力的导火索。你可以把它看成是一个障碍或者是一个机会,一个问题或者是不奏效的什么事情,或者是一次促使你向上达到另一个高度的机会。

全凭你自己了!

对于一些人来讲,他们简单地认为如果剧本写作过程中出现了某个问题就会产生令人恐慌的打击;它是一次可怕的、令人提起来都恐惧的经历。

我曾经到世界各地去举办电影剧本写作的研讨会、讲习班。我在不同的国家听到过同样的东西。当这些电影剧作者们谈到自己在写作中的问题时,时常说的话都是:“我的问题是我剧本的结构不奏效了,”或者“我的人物太薄弱了,”或者“对话太直白了。”

当我告诉他们这里面没有问题,只有解决的方案时,他们哈哈大笑,因为他们认为我在开玩笑。但是我没有开玩笑!

我想大多数电影剧作者最害怕的——或者是任何参与剧作的人最害怕的,就是在大多数的情况下,他们知道这里出现问题了!他们不知道的是,到底出现了什么问题。他们不能够确认或者形容它。问题作为一个令人感到难受、不知所措的东西确实存在着,就像一个找不到头绪的乱线团,或卡在嗓子眼儿里的一块骨头。

我的这位学生知道,或者说感觉到了她写的这几页中出现了问题,但是她不知道是什么问题。解决问题的艺术就意味着,要意识到这些模糊的、令人无法确定的感觉,并且让这些感觉作为一个向导指引你去检查这个问题的原因或者源头。解决问题的艺术实际上就是鉴别问题的艺术。

在我的这个学生的例子中,主人公——这位律师——现在已经进场了,她和这位护士有了一场对话的戏。这场戏写得很顺畅,很不错,但是整体效果有些单调并且令人乏味。基本就是对话主导剧本。这不是电影剧作,而是舞台剧的剧作。这里面没有恐惧的感觉,也没有紧张感。当我读到一些节奏写得很慢和内容很枯燥的稿页时,我第一件事就是去寻找戏里面的冲突起因。而在这些稿页上你很难找到什么冲突。

我想知道这个学生她自己对于这场戏是如何感觉的,于是我看了她好一会儿,然后问:“你自己觉得如何?”

“我想有什么地方错了,”她回答,“有什么东西,反正是不奏效了。”

“什么东西呢?”我问,希望得到一些具体的回答。

“噢,我不知道。我只感到有什么地方错了。”

“那到底是什么东西呢?”我坚持问。

她想了一会儿,然后回答:“我想它有些软弱单薄,有些模糊不清。”

软弱单薄和模糊不清。

这是很准确的描述。它让你知道了有些东西不是你期望的那样奏效。而且如果你对于这些“小痛小痒”——像这种“软弱单薄和模糊不清”的感觉——不在意的话,它在后来就会发展成为更大的问题。

创作电影剧本是一种特殊的、要求甚高的技能,以致于如果一些地方不奏效了,无论是一个场景、一个段落,还是一个人物,它都会在稿纸上留下一条很长的“阴影”。它会成为灾祸种子,到后来会引发毁灭性的问题。所以

当它们刚一出现,就应该重视这些症状,这是很重要的。

如果你感觉到你有了一个问题,但是不能马上说明或者界定它,你就不可能去面对和处理它。这是一个自然法则:如果你不知道问题是什么,你就无从面对并处理它。

你要知道,解决问题的艺术就是鉴别问题的艺术。而这种鉴别的能力要依靠作者自己的鉴别感觉和自我觉醒能力。如果你感到这里出现了一个问题——也许这个剧本太长了、对话太多,或者人物太软弱太单薄了——那么你如何才能去面对并处理它呢?

无计可施!除非到了你能够准确地把它描述出来的时候,除非到了你知道了问题是什么的时候,要不然你所能做的就是围着它转悠。如果你不知道毛病是什么,你就不能够面对并处理它。有很多电影剧作者就是一个劲儿地围着问题转悠而不知道如何处理。结果费了半天工夫,问题没有得到丝毫解决,那个不奏效的场景仍留在那儿。你只是让问题存在于那里,而且希望没有人注意到它。

这是经常发生的。这就是鸵鸟综合症。

但是一旦你知道了如何去界定并弄清这些问题——也许是主人公太被动了,结果像是从情节动作中消失了,或者太缺乏同情心了,又或许对话太直截了当了——你就知道如何把握这些问题,而且可以尽自己的最大能力去解决它。

那么,在这个我们称之为“解决问题”的过程中,我们如何去处理这个“软弱单薄和模糊不清”的毛病呢?

首先,要界定这个问题。一般来讲这就意味着要重新思考素材。回到原来的素材之中,分析一下你的意图(intentions)。这场戏的宗旨是什么?为什么要在这里呢?什么是你的主人公的戏剧性需求(dramatic need)——你的主人公在剧本的这个场景里想要赢取、获得、争取或者成就什么呢?

戏剧性需求这个东西通常可以被很简单地描述出来。如影片《末路狂花》(Thelma & Louise, 1991, 卡莉·克里编剧)中,两位女主人公的需求是平安地逃往墨西哥。在《与狼共舞》(Dances with Wolves, 1990)中,约翰·邓巴的戏剧性需求是到边疆地区去适应当地的风土人情。

那么,你的人物的戏剧性需求是什么呢?请在场景的情境之中明确界定出来。如果你能够阐明这个戏剧性需求——无论通过动作还是对白——你就会丰富场景的细节和质感,这样也就拓展了场景表现的维度。

解决问题的第一步就是重新思考场景的戏剧性需求。你必须把它分解出来,为的是要离析并确定在这场戏之内起作用的情绪动力。

每个场景就是一个活的细胞、戏剧性动作的接头,它在剧作中要起到两个方面的作用。第一个作用,就是要推动故事向前发展;第二个作用,就是展示主要人物的有关信息。故事和人物,这两个剧本中的基本要素要在每一场戏中尽可能地以视觉的形式表现出来。不妨去读一下任何剧本的场景,研究一下电影作品,看看是否如此。非常常见的现象是当你阅读一个剧本的稿页时,你会发现这些一页又一页的东拉西扯的场景都淹没在跟故事发展线索毫无联系的偶发事件中。

从定义来说,一个电影剧本,就是通过画面、对白以及描写来讲述的故事,而故事被放置在一个戏剧性的情境之中。这就是我不厌其烦地反复讲述的东西。但由于某种原因我们时常忘记了这一点。每一个场景都推动着故事的叙述线从一开始向结尾处发展。有时不一定按照这个顺序,如影片《低俗小说》(*Pulp Fiction*, 1994, 昆汀·塔伦蒂诺编剧)、《生死豪情》(*Courage Under Fire*, 1996, 帕特里克·沙恩·邓肯编剧)、《英国病人》(*The English Patient*, 1996, 安东尼·明格拉根据迈克尔·翁达杰的小说改编),就不是按照这样的顺序。

我的这位学生写的这个场景,也就是她只能用“软弱单薄和模糊不清”来形容的这场戏,是推动故事向前发展的一个关键性的场景。但是她写的这场戏不够尖锐;对话太缓和了、太直接了;这里没有紧张或冲突,没有奏效的细节,而且气氛全冲淡了!所有内容表现得不够清晰,也没有层次感。

这样我就叫她去重新确定这个人物的戏剧性需求。在这场特殊的戏中,这个人物的需求就是要竭力寻找出有关她母亲的突然神秘死亡的所有信息。是不是这里有什么事情被谁做错了?属于什么样的错误呢?为什么这位护士突然辞掉工作而离开医院呢?有什么暗箱操作的事情吗?到底发生了什么事情呢?

这些都是这场戏包含在情境中的重要问题。情境,记住,就是可以有序地容纳一些东西的空间。它就像是一个玻璃杯中的空间,里面可以容纳各种物质——水、咖啡、茶、牛奶、啤酒、非酒精饮料、葡萄、果仁或者甘果等任何东西——在其中。玻璃杯子的内部空间不会变化,它只是把这些东西盛放在其中。在戏剧场景中最为重要的东西,就是戏剧情境(context)^①。

我知道,我的学生应该把这个场景搞得更尖锐、更明确一些,制造更多的紧张感,而唯一的办法就是引发更多的冲突。于是我提出了一些建议:也许当这位主要人物来访时这位护士没在家。这样她能够做的第一件事就是等候。她也许在车里等候,等了几个小时。这样就为故事增加了气氛,让这位主人公带着某种紧张情绪进入这个场景当中。

然后我们还需要加进更多的冲突。主要人物不得不等候好几个小时。那么在这个场景中我们还能创造什么冲突呢?也许这个护士有一位男朋友,而这个人不那么聪明,他让这位主人公,也就是这位律师在那位护士回来之前就进入了他们住的公寓房间。他以为她们是老朋友呢。这样,当那位护士回家时她已经坐在屋里等候了。

这个元素会在这个场景增添很大程度的冲突。当那位护士回到家中,她很生气她的男朋友让一个陌生人、这个律师进屋。我们可以从她的神情和态度上看出她很害怕。这样就确实说明了这位护士知道她的母亲发生了什么事情,但是出于某种原因,她不想说出来。也许她正想离开这个小镇,但是,她很坚决,不肯轻易泄露什么事情。

这个元素在这个场景中起了什么作用呢?很明显,它加强了整个场景的戏剧张力。原本“软弱单薄”的现在看起来有了较多的紧张感和冲突,里面出现了某些尖锐的东西。

另外还有一种可以从这个场景中得到更多东西的方法。在本书中,后面我会讲到诸如“写出一些关于你的故事和人物的短文”、“确定和发展事件以及人物关系”等工作的价值。尽管这位护士是个小人物,她在整个故事中还是很重要的。对于这个故事的发展,这个场景是很重要的,因此在表现时

^① Context,直译为前后关系、上下文,此处的戏剧情境即指故事的来龙去脉。——编者注