



HBO 官方指南

权力的游戏

幕后及艺术设定 卷 1

著：【美】布莱恩·考克曼

序：【美】乔治 R·R·马丁

前言：【美】大卫·贝尼奥夫 【美】D·B·韦斯（主创、执行制片人、编剧）
译：夏沛



人民日报出版社



HBO权力的游戏官方指南：幕后及艺术设定 卷1

GAME OF THRONES™

著：【美】布莱恩·考格曼

序：【美】乔治 R·R·马丁 前言：【美】大卫·贝尼奥夫 【美】D·B·威斯
译：夏添

人民日报出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

HBO权力的游戏官方指南: 幕后及艺术设定: 光影
系列 / (美) 考格曼等著; 夏添译. -- 北京: 人民日
报出版社, 2014.4
ISBN 978-7-5115-2527-7

I. ①H… II. ①考… ②夏… III. ①电视剧-介绍-
美国-现代 IV. ①J905.712

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第065775号

HBO

INSIDE HBO'S GAME OF THRONES

by
BRYAN COGMAN, GEORGE R. R. MARTIN (PREFACE), DAVID BENIOFF AND D. B. WEISS (FOREWORD)

Copyright:2012 by Home Box Office

This edition arranged with CHRONICLE BOOKS
through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.
Simplified Chinese edition copyright:

2014 ChongQing Foresight Information Inc.
All rights reserved.

书 名: HBO 权力的游戏官方指南: 幕后及艺术设定 卷1
作 者: 【美】布莱恩·考格曼 大卫·贝尼奥夫 D·B·威斯 乔治 R·R·马丁 著 夏添 译

出版人: 董 伟
责任编辑: 周海燕
封面设计: 王 星

出版发行: 人民日报出版社
社 址: 北京金台西路2号
邮政编码: 100733
发行热线: (010) 65369527 65369846 65369509 65369510
邮购热线: (010) 65369530 65363527
编辑热线: (010) 65369518
网 址: www.peopledailynews.com
经 销: 新华书店
印 刷: 重庆大正印务有限公司
开 本: 787mm×1092mm 12 开
字 数: 700 千字
印 张: 16
印 次: 2014 年 8 月第 1 版 2014 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5115-2527-7
定 价: 129.80 元



HBO权力的游戏官方指南：幕后及艺术设定 卷1

GAME OF THRONES™

著：【美】布莱恩·考格曼

序：【美】乔治 R·R·马丁 前言：【美】大卫·贝尼奥夫 【美】D·B·威斯
译：夏添

人民日报出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

HBO权力的游戏官方指南：幕后及艺术设定：光影
系列 / (美) 考格曼等著；夏添译. -- 北京：人民日
报出版社, 2014.4
ISBN 978-7-5115-2527-7

I. ①H… II. ①考… ②夏… III. ①电视剧 - 介绍 -
美国 - 现代 IV. ①J905.712

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第065775号

HBO

INSIDE HBO'S GAME OF THRONES

by
BRYAN COGMAN, GEORGE R. R. MARTIN (PREFACE), DAVID BENIOFF AND D. B. WEISS (FOREWORD)

Copyright:2012 by Home Box Office

This edition arranged with CHRONICLE BOOKS
through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.
Simplified Chinese edition copyright:

2014 ChongQing Foresight Information Inc.
All rights reserved.

书 名： HBO 权力的游戏官方指南：幕后及艺术设定 卷1
作 者：【美】布莱恩·考格曼 大卫·贝尼奥夫 D·B·威斯 乔治 R·R·马丁 著 夏添 译

出版人：董 伟
责任编辑：周海燕
封面设计：王 星

出版发行：人民日报出版社

社 址：北京金台西路2号

邮政编码：100733

发行热线：(010) 65369527 65369846 65369509 65369510

邮购热线：(010) 65369530 65363527

编辑热线：(010) 65369518

网 址：www.peopledailynews.com

经 销：新华书店

印 刷：重庆大正印务有限公司

开 本：787mm×1092mm 12 开

字 数：700 千字

印 张：16

印 次：2014 年 8 月第 1 版 2014 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5115-2527-7

定 价：129.80 元

鸣 谢

有幸和这么多热情洋溢、才华出众的人为这部出色的剧集一起出力，仅仅说“梦想成真”显然不够。我至少要向其中帮助过我的人表示谢意。首先，我要感谢大卫·贝尼奥夫和D·B·威斯，他们是我的老板、我的导师和我的朋友，感谢他们给予我这样难得的机会，让我为《权力的游戏》创作剧本，并且把创作历程整理成这本书。然后，我还要特别感谢乔治·R·R·马丁，感谢他创造了这个不可思议的世界，创造了这群栩栩如生的角色——我一直希望我们能为把他的书出色地搬上荧幕而感到骄傲。

我还要感谢杰玛·杰克森、迈克尔·克莱普顿，以及所有《权力的游戏》剧组的演员、员工，不管是之前的还是现在的，他们为这部剧投入了极大的时间和精力（无比繁忙的拍摄季，两地同时开工的剧组）来分享他们对此剧的创作思路。我要向那些被我采访了却没有把采访稿收录到此书中的人致歉——我们并没有那么多的版面空间。

感谢联合制片人格雷格·斯宾塞、后期制作负责人马丁·马洪、概念艺术家阿什莉·杰弗斯、金·蒲柏、艺术部负责人乔安妮·霍尔，还有摄影师海伦·斯隆，因为他的付出才得以将繁多的画整理到书中。我还要特别感谢露西·凯尔德，如果不是她帮忙安排了对演员和员工的采访，这本书根本无法完成。

最后，我要把无尽的感激献给我的妻子——曼迪，感谢她的包容和耐心，感谢她的建议和指点，感谢她的爱。

——布莱恩·考格曼

特别感谢詹姆斯·科斯托斯、史黛西·阿布拉捷、乔西·古斯塔德、詹妮斯·费因、卡拉·格拉博夫斯基、罗宾·艾斯葛洛和维姬·拉文金。

感谢《权力的游戏》摄影师尼克·布里格斯、阿什莉·杰弗斯、保尔·斯基拉尔迪、海伦·斯隆和奥利弗·厄普顿。

感谢创作服装设计稿的迈克尔·克莱普顿和金·蒲柏。

感谢概念艺术家朱利安·卡尔多，还有马克·霍姆斯、嘉文·琼斯、托比亚斯·曼内维茨、金·蒲柏和威廉·辛普森。



www.hbo.com

Copyright © 2012 by HOME BOX OFFICE, INC.

All rights reserved. HBO and related trademarks are the property of
Home Box Office, Inc.

Library of Congress Cataloging-in-Publication data available
under ISBN 978-1-4521-1010-3

Manufactured in China

Designed by HEADCASE DESIGN (Paul Kepple and Ralph Geroni)

10 9 8 7 6 5 4 3

CHRONICLE BOOKS

680 Second Street • San Francisco, California 94107 • www.chroniclebooks.com

推荐序

文 / 屈畅（本书总顾问、《冰与火之歌》小说与漫画译者）

时光匆匆，笔者为这本《HBO 权力的游戏官方指南：幕后及艺术设定 卷1》作序时，《权力的游戏》电视剧已然进入第四个年头，而距笔者当初动笔翻译原著《冰与火之歌》，则十年有余了。在这十年或更长的时光里，《冰与火之歌》不仅是史诗奇幻界、乃至整个幻想文学界的航空母舰，让乔治 R·R·马丁在 2011 年入选《时代周刊》“全世界最有影响的 100 人”，更带动电视剧、漫画、游戏、模型等相关产业的发展，形成一个重要的流行文化符号，与“星球大战”、“指环王”、“007”等齐名（今早笔者浏览新闻，得知著名游戏系列、年销售额量超 20 亿美元的“使命召唤”，其主要负责人表示希望“使命召唤”能像《权力的游戏》一样变成流行文化）。

《权力的游戏》是“冰与火之歌”文化大系中重要的组成部分，甚至从某种意义上说，乃是目前受众最广泛的一个部分——它理所当然地被许多人认为是当前美国在世界范围内影响力最大的电视剧节目，没有之一——很多粉丝和读者都是通过《权力的游戏》，才了解和进入《冰与火之歌》。但一直以来，由于《权力的游戏》的种种大胆改编，常年浸染原著的读者和新近加入的观众之间逐渐产生了分野，形成“原著党”和“剧集党”。前者认为制片人胡乱更改剧情，没有呈现出原著的精髓，乃至时空秩序一塌糊涂；后者则认为前者矫揉造作，纯属无病呻吟，刻意凸现存在感。随着剧集一季季播放，两派人马也由分歧发展到时而互相攻击，对剧集的看法偏差也越来越大。

公平地说，电视剧和图书是完全不同的表现形式，其所能采用的手法和工艺也截然不同。譬如书里的城市可以越写越大，越写越华丽，一切盖因想象力而生，影视节目则有经费、时间、拍摄难度、视觉冲击力等多番考虑，再如书中对各种习俗打扮描写巨细无遗，甚至显得冗长，在荧幕上却可通过镜头语言灵活处理。因此，同样的材料构成不同的媒体，好比同样的食材交给川菜大师和法国大厨，最终成果天差地别。当然，能否保留和发挥这上好的食材，能否妥善利用其精华，那就是操刀者的功力之所在了。

在笔者看来，这本《HBO 权力的游戏官方指南：幕后及艺术设定 卷1》的意义恰好是沟通“原著党”和“剧集党”最好的渠道与桥梁。它忠实记载了 HBO 将《冰与火之歌》改编成《权力的游戏》过程中的心路历程和种种艰辛，从中我们可以看到制片人是如何把一部最复杂（而且尚未完成）的史诗奇幻书籍搬上荧幕，为大家触手可及的虚拟现实。“原著党”可以借此转换视角，理解诸多改编的缘由和掩盖在表面之下的良苦用心；“剧集党”可以重温感动，与自己所支持的演员和导演们零距离对话，并领略各种精彩特效和服装道具的由来故事。

说来惭愧，笔者本人可谓“七分原著党，三分剧集党”。以笔者对原著多年耕耘的了解，每每剧集上映之时，不免各种吐槽，指手画脚；但看到自己最喜爱的书能被搬上荧幕并获得空前成功，却又欢欣鼓舞，拍手称快，对于《权力的游戏》电视剧也是每集必追，蓝光必买。自然，对于这本能让我深入理解电视剧的精装大书，我确实是抱着最高和最有诚意的期待的。

是为序。

Table of Contents 目录



- 6 序：从小说到荧幕 BY 乔治 R·R·马丁
8 前言：七问大卫·贝尼奥夫和 D·B·威斯

10..... I 绝境长城

- 17..... 异鬼简史
19..... 序章
 Episode 101: “凛冬将至”

- 23..... 守夜人简史
24..... 设计长城与黑城堡
29..... 守夜人的服饰
30..... 琼恩·雪诺
33..... 山姆威尔·塔利
34..... 长城以北

38..... II 临冬城

- 40..... 史塔克家族简史
42..... 创造临冬城
46..... 临冬城的服饰
49..... 艾德·史塔克
53..... 凯特琳·史塔克
54..... 罗柏·史塔克
57..... 珊莎、艾莉亚和布兰

62..... III 君临

- 64..... 君临简史
66..... 创造君临
71..... 铁王座
72..... 君临的服饰
74..... 兰尼斯特家族简史
77..... 泰温·兰尼斯特
78..... 瑟曦·兰尼斯特
83..... 瑟曦的服饰
84..... 詹姆·兰尼斯特
86..... 奈德 vs 詹姆
 Episode 105: “狮狼之争”
89..... 提利昂·兰尼斯特
92..... 拜拉席恩家族简史
95..... 劳勃·拜拉席恩
96..... 乔弗里·拜拉席恩
100 奈德殒命
 Episode 109: “贝勒圣堂”

- 107 蓝礼·拜拉席恩
107 玛格丽·提利尔与洛拉斯·提利尔
108 小指头（培提尔·贝里席）
109 瓦里斯
112 塔斯的布雷妮
113 波隆
115 黑水河之战
 Episode 209: “黑水大战”

120 ... IV 维斯特洛

- 122 铁群岛 葛雷乔伊家族简史
124 创造派克岛
129 席恩·葛雷乔伊
132 艾林谷 艾林家族简史
134 创造鹰巢城
136 河间地简史
138 龙石岛简史
140 创造龙石岛
143 史坦尼斯·拜拉席恩
144 梅丽珊卓
145 戴佛斯·席沃斯

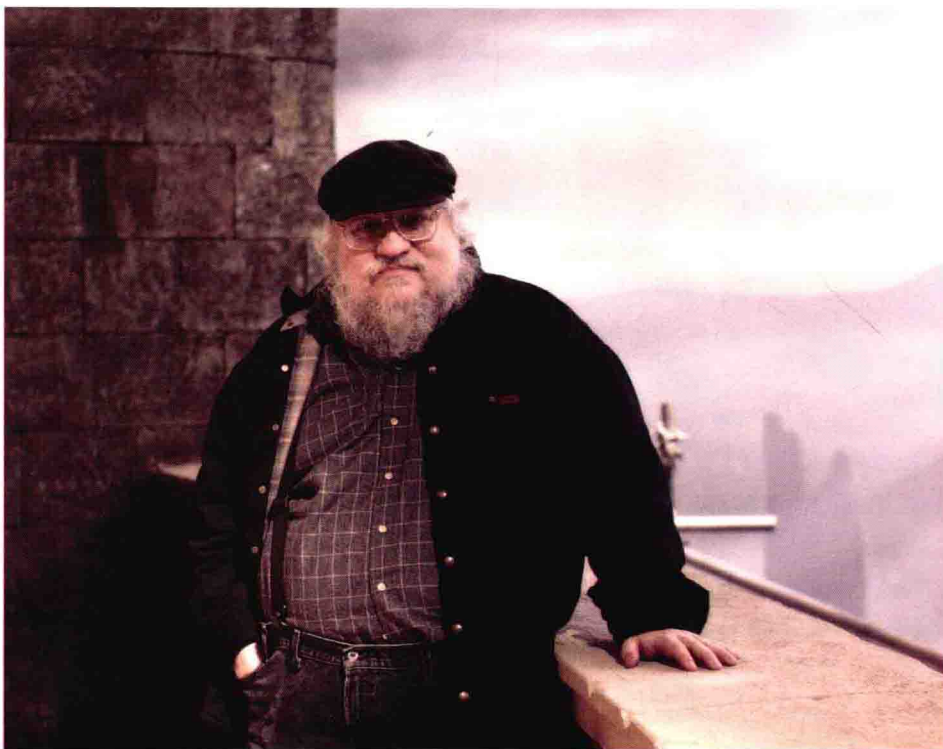
146 ... V 厄索斯

- 148 厄索斯简史
150 创造厄索斯
154 坦格利安家族简史
157 丹妮莉丝·坦格利安
160 丹妮的服饰
163 韦赛里斯·坦格利安
164 韦赛里斯“加冕”
 Episode 106: “黄金宝冠”
168 乔拉·莫尔蒙
171 卓戈卡奥
176 创造多斯拉克语
178 龙的降生
 Episode 110: “血火同源”
182 魁尔斯和红色荒原
185 魁尔斯的服饰

186 《权力的游戏》幕后
190 恶作剧的游戏
192 终章 再议《权力的游戏》

序：从小说到荧幕

BY 乔治 R·R·马丁



乔治 R·R·马丁在贝尔法斯特片场

大卫·贝尼奥夫和 D·B·威斯既是勇士又是疯子。他们要把我的作品《权力的游戏》（以及该大型史诗奇幻系列的后续作品）搬上电视荧幕。

对好莱坞来说，没有比将畅销或者受到好评的小说改编为电视剧、电影更危险的任务了。好莱坞大道上堆满了那些亲身尝试又功亏一篑的失败者的“尸骸”……对于每桩已知的失败，背后则必有另一百桩你不曾听闻的失败，在改编项目实行过程中，成堆的剧本和数年的努力都可能被浪费。

同一个故事，不同的媒介会用不同的方式讲述。电影、电视剧、小说和漫画，在讲故事方面都有各自的优势和劣势，有些方面做得好，有些方面就没那么理想，还有一些方面则根本无从下手。从纸张上

的文字到荧幕上的剧集，这样的改编向来不轻松。

对一位作家来说，他可以用到一些编剧无法使用的技巧手法：心理独白、不可靠叙述者、第一人称和紧密型第三人称视点人物叙事、闪回、解释叙述和其他更多此类手法。作为作者，我坚持将读者的视点置于角色脑海中，让他们了解角色的思想，通过角色的眼睛来认识这个世界。但是镜头却在角色之外，所以对于影视作品来说视点都是外在的，不像小说。除了使用旁白（看起来像是起到“入侵者”的作用，或者最多只是辅助手段），编剧必须依靠导演和演员来表达角色的内心感情、细微思绪和心理矛盾，而这些部分小说作者都可以通过文字轻松完成。

除此之外，还有一些实践方面的难题。

一集电视剧往往只有六十分钟（收费台）或者四十五分钟（公共台）。电影能够长一些，但往往也在两个小时左右。一旦超过三个小时，就肯定要被删减。从这些限制来看，多数小说的故事太多太长。将小说以字对字、章对章、场景对场景的方式改编为影视作品，对于观众来说无疑会过长，尤其是在改编史诗奇幻作品上。托尔金的《指环王》被拆分为三卷出版，因为在 20 世纪 50 年代，其篇幅达到了纸质书能够出版的极限。现在我的书，以及和我同时代的其他奇幻小说作家的作品，长度往往比托尔金的作品有过之而无不及。

预算和拍摄档期同样对小说的影视化改编有巨大的影响。像我们这类的作者能够很轻易地在小说中加入大型的豪华宴会，配备上百个壁炉，上千个衣着讲究、家徽各异的骑士。但这就苦了要把这些内容搬上屏幕的制片人。首先，他们需要搭建一个大型的场景（“我们真的需要一百个壁炉吗？少点能不能凑合？比如，六个？”）；然后他们需要找到上千个群众演员，还需要找服装设计师来设计不同骑士的家徽，确保这些衣服至少合身……诸如此类的问题，很容易明白。也许制作人可以选择求助 CGI，CGI 是很棒的资源，但同样需要消耗大量预算和时间。而且预算也是钱，不管是一百万还是一亿美元。

在我的职业生涯中，曾做过作家和编剧。20 世纪 70 年代，我初涉文坛，成为一名小说家和短篇写手。到 80 年代，一些制片人和工作室开始注意到我，我的部分作品也成为备选方案被改编，甚至被实际拍成影视作品。到 80 年代中期我开始独立创作剧本，一开始是为 CBS 的翻拍系列电视剧《阴阳魔界》写剧本，我还将其他作家的书改

编为剧本。有三年的时间我为《美女与野兽》担任编剧和制片人，之后的五年又在幕后开发区（一般被人称作“地狱开发区”）工作，为电视剧试播集和剧情片写剧本，好多剧本根本没有投入实际拍摄。

总的来说，我在好莱坞消耗了十年里最好的时光。我想我还是鼓捣出了一些不错的作品，可是，鉴于我曾经是个作家，喜欢随心所欲地写东西，影视作品中那些“可能和不可能”的限制常常让我捉襟见肘。“乔治，这太棒了，”每当我交上一份新完成的剧本初稿时制片厂往往如此回应，“但是这页的内容会花掉我们可以实际使用的预算的五倍多。你得砍掉十来页的内容，再删掉十二个角色……将这部分的大型战役改成一场小型的决斗吧……将十二幅绘景减为两幅吧……”诸如此类。

而我也会那么做，毕竟那是我的工作。但是相较最后经过删改的剧本，我总是对

台会愿意接手这样一个故事，它会成为好书，甚至是极好的书，但是也仅限于此了。

（略显讽刺）

《列王的纷争》出版后我才知道一些制片人和编剧有意向将我的小说进行影视改编（《列王的纷争》是此系列的第二卷小说，却是第一部登上畅销书排行榜的）。对此我很怀疑。我和我的经纪人回应了一些电话，参加了会议也听了方案提议……但我的心头仍感疑惑。他们都是想将《冰与火之歌》整部小说——包括未出版的——改编为一系列电影。这毫无疑问是受彼得·杰克逊拍摄的《指环王》所获得的巨大成功的启发，并且想要复制这样的成功。我也被彼得·杰克逊的作品触动，内心却知道同样的方法并不适用于我的书。它过于庞大复杂。单就其中一卷书而言，篇幅就够得上托尔金教授的三本书。拍摄《指环王》需要三部电影，拍摄《冰与火之歌》

并且对这一类型的剧种也兴趣不大。看来此事难成。

此后我遇到了大卫·贝尼奥夫和丹·韦斯，我的经纪人在洛杉矶的棕榈酒店给我们安排了聚餐。结果讨论从午餐开始一直持续到晚餐结束。他们也有同样的幻想——将《冰与火之歌》拍成 HBO 系列电视剧。“你们疯了，”我告诉他们，“这书太庞大，太复杂，拍起来很花钱，HBO 也从来不怕奇幻剧。”

但是这两个狂人并未因此而退缩。他们热爱这个故事并且坚信自己能够将它搬上荧屏。所以我决定让他们放手一试。

这简直是一次最棒的聚餐。

在我写作过程中，《权力的游戏》第一季正式上映且顺利收官，收获了大量观众和评论家的好评，囊括了包括艾美奖和金球奖在内的众多奖项提名，彼得·丁拉基凭借对提利昂·兰尼斯特出色的诠释将艾美奖和金球奖收入囊中。编剧、制片人、导演、服装师、特效设计师、特技演员还有其他参与剧集制作的人都超额地完成了自己的分内工作。这部电视剧和小说如今已成为我们这个时代文化的一部分，在《辛普森一家》、《生活大爆炸》、《公园与游憩》、《灵书妙探》、《超市特工》等众多其他剧集中被提及。

没人比我更感到荣幸和惊讶了。对于这样一个我曾坚信不能被影像化改编的故事，他们做出来的成果实在太棒了。

你是否要问，他们是怎么做到的？

布莱恩·考格曼从一开始就踏上了这趟艰难旅程。当剧集获得 HBO 的绿灯后，他是第一个被大卫和丹雇来的人，过去几年的大部分时间里他都住在维斯特洛。不妨让他来回答你们这个问题吧。

就像大卫和丹一样，当他接下这份工作，就已经明白其中的危险了。

——乔治 R·R·马丁
于圣达菲，新墨西哥州

2012·01·27

“你们疯了，”我告诉他们， “这书太庞大，太复杂，拍起来很花钱。”

初稿更情有独钟。十年的时间在这行里摸爬滚打，我开始厌倦各方面所受的限制。出于这个原因，到 90 年代，我又回到了写小说的领域，毕竟那是我的“初恋”。后来的成果便是《权力的游戏》和后续作品（迄今为止出版五卷，按计划仍有两卷等待出版）。过去数年里我都在预算等各方面条件允许的状况下写作和整理能够改编为影视作品的剧本，现在我想把这一切都抛之脑后，忽略一切限制，去完成这样一部作品——它拥有巨大的城堡，壮丽的风景——沙漠山脉和沼泽，巨龙和冰原狼，成千上万人的大型战争，闪亮的盔甲和迷人的家徽，比武大会和剑术搏斗，复杂矛盾又有缺陷的人物，一个想象中的世界，以及生活在这个世界上形形色色的人。当然它不能被影像化改编。没有制片厂商或者电视

也许需要二十部电影，世界上恐怕没有任何一家制片厂敢如此疯狂地冒这样的险。

即便如此，我依然在思考怎样才能使这个故事的影视改编存在可能性。后来我意识到电视才是唯一可行的途径。公共台也不行，预算不够，删减书中的暴力和情色成分也是个问题。最终你只能得到删改后的版本，就像淡茶对烈酒。一个长篇的迷你剧系列也许可行，但是公共台已经不会接手这类项目了。

所以必须是 HBO。这个拍出了《黑道家族》、《罗马》、《死木》的电视台，在制作高质量水准的成人电视节目上，很难再有其他电视台可以与之匹敌。但是也不能将此书拍成电视电影或者迷你剧，必须是每季涵盖一部小说的常规剧集。唯一的问题是，HBO 从来没有拍过史诗奇幻剧，

前言

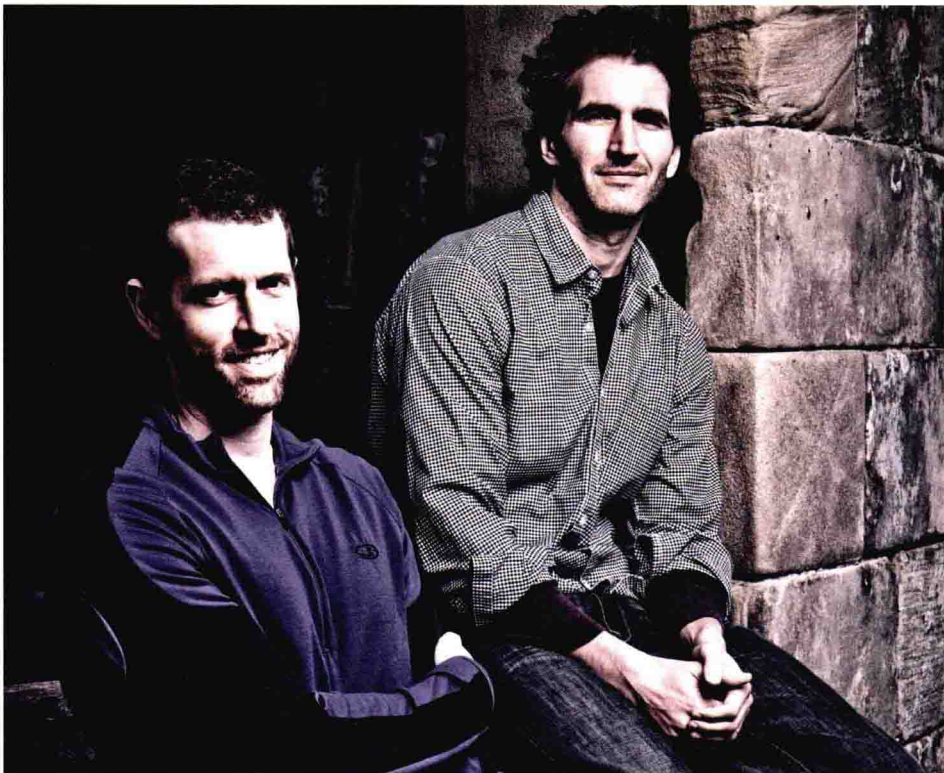
七问大卫·贝尼奥夫和D·B·威斯

作为《权力的游戏》执行制片人和总编剧，大卫·贝尼奥夫和丹·威斯联手对剧集掌舵。自从十五年前两人在都柏林三一学院共同研习爱尔兰文学后便成了好友。此后数年里，两人在作家和编剧的行业里都做出了成绩，但是一直没找到一个可以合作的最佳项目，直到他们遇上了乔治·R·R·马丁的史诗奇幻系列小说《冰与火之歌》。

布莱恩·考格曼：谈谈你们是怎么读到这本书的吧。

D·B·威斯：我第一次见到这套书时，它们被垒成一大沓放在大卫的前门边，看起来就像是门障。

大卫·贝尼奥夫：2006年1月，我和一位文稿代理人通电话，他谈到一些他代理的书，其中一本让我很感兴趣：乔治·R·R·马丁的《权力的游戏》。我承认在此之前没听过这本书，也没听过乔治这个作家。早年我是奇幻小说的忠实粉丝，尤其是史诗奇幻，然而在读了太多模仿《指环王》的奇幻小说后，我对它们失去了兴趣。但是这部小说还是激发了我的兴趣，我怀着好奇打算将它找来一读。几天后一个很重的包裹被送到我家门前，里面是《冰与火之歌》小说的前四卷，超过四千页的篇幅，封面类似于我以前读过的奇幻小说——手拿长剑的胡子男，画面远方的城堡，有乳沟的性感女法师。我不禁想，“这书看起来和以往的奇幻小说没什么两样嘛。”读了几页后，我发现我错了。读到詹姆将布兰推下高塔后，我沉迷了。又读了几百页后我迫不及待地给丹打了个电话，他是我的老友，早年我们曾一同沉迷奇幻。我们都是《龙与地下城》游戏中颇为自负的地下城主。好吧，用“自负”这词可能有点夸张。我们并不会在高校聚会上对D&D游戏自吹自擂，但事实就是如此嘛。



大卫·贝尼奥夫和D·B·威斯

D·B·威斯：他让我也去看看《权力的游戏》，好确认一下他没有疯掉。我把书找来一读，读到布兰坠塔的反应居然也是“好家伙，见鬼了！”三天里我一共读了九百页，自十二岁以来我已经很久未以这样的方式阅读一本书了。这是相当非凡的阅读体验，让人欲罢不能。

大卫·贝尼奥夫：让人震惊。

D·B·威斯：高潮不断。

布莱恩·考格曼：是什么让你想将这部作品进行影视化改编的？为什么又选择改编为HBO电视剧而不是拍成系列电影？

大卫·贝尼奥夫：改编的过程并不是一步到位的。我们投入了六年的时间才将《权力的游戏》真正搬上荧幕。原因其实很简单，和所有乔治的书迷一样，我们爱上了这部著作。爱上了书中所缔造的世界，从维斯特洛到厄索斯。爱上了那些角色，成百上千的角色，爱上了好的也爱上了坏的，爱上了史塔克、兰尼斯特、坦格利安和葛

雷乔伊。我们爱上了这种残酷的故事讲述方式：没有人真正安全，正义不一定会战胜邪恶；坏人有他的可爱和令人同情之处，好人也有缺陷和污点。

D·B·威斯：如果你的一部分生活要成为影像改编素材，你总会关注更深刻的角色，更复杂漂亮的故事，期待着爱情、暴力、阴谋、人性还有其他和现实生活类似的元素……你从未见过有一部作品囊括了所有这些东西，除非你看过我们的。想到这就让人无比振奋和开心。

大卫·贝尼奥夫：书中所有我们热爱的东西使得将它拍成电影的可能性为零。首先，将每一本书压缩成两个多小时的电影将要删减大量精彩情节和人物。第二，这种级别的奇幻大片，在商业运作下肯定会被定为PG-13的分级。这就意味着情色、暴力和爆粗口统统不行。去他的吧。

布莱恩·考格曼：描述一下你们在改编一部叙事角度如此广，角色和剧情线如此多的作品时所遇到的一些挑战。

D·B·威斯：其实你已经自问自答了：素材实在太多。乔治不仅是在讲故事——他创造了一个世界。十个小时用来讲故事可能足够，但是说到构建一个世界，就得做到如何在已有的时间和预算上更加高效，不然就会有损失所爱之物的风险。我们得有牺牲和妥协，不然每一季都得拍上三十集，这样的话我们的演员预算也完全不够。我们的目标一直是保留小说原汁原味的精神和灵魂——拍摄一部让观众看了就和我们当初读到书时感觉一样的剧，为此我们一遍又一遍地重读原著。

布莱恩·考格曼：你所写的哪一幕或者哪一段对话最让你自豪？

大卫·贝尼奥夫：对我来说，是西利欧教导艾莉亚他的信仰那里。“世间只有一位神。其名为死神。面对死神我们只有一句话，时候未到。”

这一幕的完成完美地体现了拍摄《权力的游戏》过程中的团队协作。当然，从根本上说是乔治创造出了艾莉亚和西利欧。原先我们并未打算将这一幕放入剧集中，但是简·艾斯彭森（第六集合作编剧）说服了我们。丹在简完成的剧本基础上做了些调整和修改，我想出了关于死神的那些台词。迈托斯·哲罗勒姆（西利欧扮演者）将台词诠释得很有气势，丹·米纳汉也拍得很好。

D·B·威斯：我最自豪的是第一季第五集里劳勃和瑟曦的对话，虽然很简单。他们鲜有地坐下来聊了聊他们灾难般的婚姻。瑟曦问劳勃，他们是否曾有幸福快乐的可能，劳勃直言不讳地回答“没有。”之后劳勃又反问她，“这样的答案是让你感觉更好还是更糟？”瑟曦回答他，“我毫无感觉。”

这和字面上的描述可能有点不太一样。所以不妨让我将这个问题修正为，“哪些台词经由演员恰如其分地诠释后最让你感到自豪？”

大卫·贝尼奥夫：你错了。你写过的最赞的台词出自山姆之口，“我一直想成为一名巫师。”

布莱恩·考格曼：故事的哪一个主题最让你有共鸣？

大卫·贝尼奥夫：在现实世界里，糟糕的事情常常发生在好人身上，浑水摸鱼的败类往往坐享巨大成功。为何到了奇幻的世界里就变成了好人总是胜利，坏人往往一败涂地呢？一本正经地谈论一个有龙、冰雪恶魔和银发公主的故事可能有点奇怪，但是乔治将这些很真实和残酷的东西带入

了正统奇幻中。他给这个黑白分明的世界涂上了一层灰色。

D·B·威斯：我觉得从根本上说这是一个关于权力的故事。谁想获得权力，为何想获得权力，如何获得权力，怎么使用权力，这些人和他们的家人为了获得权力付出了怎样的代价。权力在众多史诗题材的作品中都是个不可回避的主题，从《伊利亚特》到《教父》再到《指环王》，它也同样根植在这个故事的血管中。它讲述的是个人如何被政治影响，每个人爱恨憎欲的方式，如何通过影响他人产生更大范围的连锁反应。

布莱恩·考格曼：为何选择北爱尔兰作为拍摄《权力的游戏》的主要基地？

大卫·贝尼奥夫：有很多方面的原因：北爱尔兰提供的场景很多样化，每个场景地之间的车程也很短。大风吹拂的山丘，磐石丛生的海岸，翠绿繁茂的草地，高耸陡峭的悬崖，宁静恬美的溪流——我们在一天的时间内可以去上述任何地方拍摄，并且在晚上返回贝尔法斯特睡觉。贝尔法斯特也是个很棒的地方，这座小城让我们从一开始就有家的感觉。剧组在当地挑选的员工充满热情也很能干。不像好莱坞或者伦敦那些对大制作司空见惯的地方，当地社区对我们选取这里作为拍摄基地感到很兴奋。

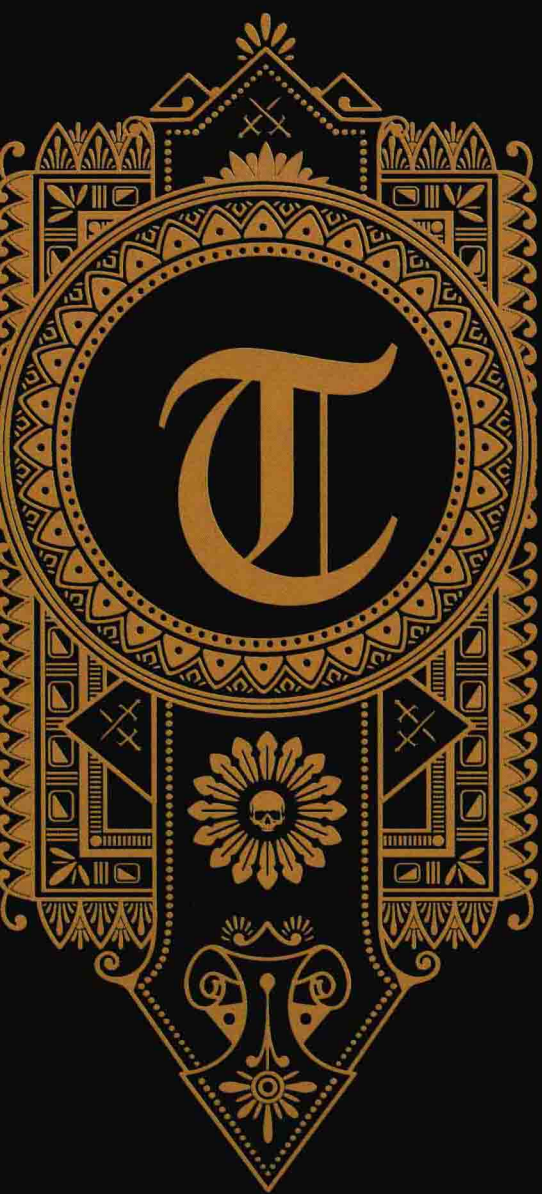
布莱恩·考格曼：最后一个问题，什么时候你们才意识到布莱恩·考格曼（前助手，现故事编辑）是这件事成功的关键？

D·B·威斯：很遗憾，直到我们炒了他鱿鱼并把他的孩子卖给马戏团我们才发现。

大卫·贝尼奥夫：他总是威胁我们他要不干走人，去《圣城风云》剧组。真的。

I 绝境长城

『守夜人』



绝境长城的构想在写书的十年前就已经萌芽了，那是我第一次去英国并且参观了哈

我试着想象一位驻守在长城之上的古罗马军团士兵，他可能来自意大利或者非洲大陆；在那个时候帝国有来自世界各地的士兵。站在那里，就像处在世界的尽头，可以遥望到远方起伏的山丘和绵延的森林。从那些森林里会走出怎样的敌人？长城的另一面又藏着怎样的危险？那是个让

德良长城。太阳西沉，我站在城墙上眺望北方。
时值秋季，天气颇为阴冷，原野上大风呼啸，
也唤醒了我内心中某些东西。

人冥想时刻，它可以触及你想象力的深处。这里曾有过故事。当然，在哈德良长城上看到从林里冒出来的敌人极有可能是苏格人！我得使敌人看起来比苏格人更有意思。奇幻又往往更加庞大，所以我知道绝境长城也要更加庞大。

——乔治 R·R·马丁

（执行制片人，《冰与火之歌》原著作者）



