

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人·编剧系列

ERIC EDSON THE
[STORY
SOLUTION]
23 Actions All Great Heroes Must Take

故事策略

电影剧本必备的23个故事段落

Eric Edson 著 徐晶晶 译 magasa 审



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

“这本书将改变电影剧本创作的构想和教学的方法。”

—— 迈克尔·豪格 (Micheal Hauge), 好莱坞剧作咨询师, 著作: *Writing Screenplays That Sell*

“作者具有敏锐的洞察力。对任何编剧, 不论是新手还是老手, 这本书都是一个绝佳的工具。我想不出还有比这更深入和全面的电影剧作创作分析了。”

—— 迈克尔·佩雷茨安 (Michael Peretzian), 威廉·莫里斯经纪公司, 高级副总裁

“这是将故事创意转换成有感染力的电影剧本的‘罗塞塔石碑’。”

—— 斯蒂夫·怀特 (Steve White), 新世界娱乐公司, 故事片总裁

《故事策略》提供了一个创建强有力的电影故事的全新方法, 这将使读者、代理人、制片人和观众都为之入迷。美国资深编剧和大学教授Eric Edson揭示了在任何一个成功的电影剧本中都会用到23个环环相扣的行动, 以此创建动态且真实的主人公和吸引人的、情感注入的情节。

Eric Edson 已经为索尼、华纳兄弟、迪士尼、20世纪福克斯、美国广播公司 (ABC Motion Pictures)、Lifetime、Showtime、美国全国广播公司 (NBC) 和TNT写了17部故事片剧本, 他也创作电视剧剧本。他是加州州立大学北岭分校的剧作教授、研究生剧本创作课程教研室主任。



封面设计: 胡萍丽

分类建议: 艺术/影视/编剧

人民邮电出版社网址: www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-31138-2



9 787115 311382 >

ISBN 978-7-115-31138-2

定价: 49.00 元

写给未来的电影人·编剧系列

THE
[STORY]
SOLUTION

故事策略

电影剧本必备的23个故事段落

[美] Eric Edson 著

徐晶晶 译

magasa 审



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

故事策略：电影剧本必备的23个故事段落 / (美)
埃德森 (Edson, E.) 著；徐晶晶译. — 北京：人民邮电
出版社，2013.5

(写给未来的电影人·编剧系列)

ISBN 978-7-115-31138-2

I. ①故… II. ①埃… ②徐… III. ①电影编剧—创
作方法 IV. ①I053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第038168号

版权声明

THE STORY SOLUTION: 23 ACTIONS ALL GREAT HEROES MUST TAKE By
ERIC EDSON

Copyright: © 2011 BY ERIC EDSON

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

Simplified Chinese edition copyright:

2013 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。

写给未来的电影人·编剧系列

故事策略——电影剧本必备的23个故事段落

- ◆ 著 [美] Eric Edson
- 译 徐晶晶
- 审 magasa
- 责任编辑 宁茜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
- 邮编 100061 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：16
- 字数：296千字
- 印数：1—4 000册
- 2013年5月第1版
- 2013年5月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字：01-2012-5437号

ISBN 978-7-115-31138-2

定价：49.00元

读者服务热线：(010)67132837 印装质量热线：(010)67129223

反盗版热线：(010)67171154

广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

“太妙了！对编剧和电影人来说，这是一本无价之作。埃里克·埃德森的这本书将改变电影剧本创作的构想和教学的方法。”

——迈克尔·豪格 (Micheal Hauge)，好莱坞剧作咨询师，著作：*Writing Screenplays That Sell*和*Selling Your Story in 60 Seconds*

“这本书具有敏锐的洞察力。对任何编剧，不论是新手还是老手，这本书都是一个绝佳的工具。我想不出还有比这更深入和全面的电影剧作创作分析了。”

——迈克尔·佩雷茨安 (Michael Peretzian)，威廉·莫里斯经纪公司高级副总裁

“就像发现新大陆一样。这本书是帮助编剧打通阻碍的最佳良方。”

——杰西卡·戴维斯·斯坦 (Jessica Davis Stein)，小说家：*Coyote Dream*

“这是将故事创意转变成有感染力的电影剧本的‘罗塞塔石碑’。我已经制作完成逾40部电影，但我仍希望我合作过的每一个编剧都能有一本《故事策略——电影剧本必备的23个故事段落》作为指导。”

——斯蒂夫·怀特 (Steve White)，新世界娱乐公司故事片总裁

“太棒了！埃里克·埃德森用他独特的方法阐述令人信服的案例。一次令人入迷并愉快的阅读将会使任何电影剧本创作的学生都变成更出色的编剧。”

——乔恩·斯特尔 (Jon Stahl)，美国加利福尼亚州立大学北岭分校电影和电视艺术系主任、教授

“一个杰出的作品……这对各地的编剧都有极大的参考价值。”

——迈克尔·维斯 (Michael Wiese)，导演，制片人，出版人

“进入新领域。这真是一个卓越的教学工具。”

——汤姆·里克曼 (Tom Rickman)，编剧，奥斯卡提名者：《矿工的女儿》(*Coal Miner's Daughter*)，美国编剧工会奖获得者：《相约星期二》(*Tuesdays with Morrie*)，艾美奖提名者：《杜鲁门》(*Truman*)和《里根的家庭》(*The Reagans*)

“一条通往好莱坞式大卖座的坦途。”

——埃里卡·伯恩 (Erica Byrne)，编剧：*Hunter, Silk Stalkings, La Femme Nikita*

“《故事策略》掀开电影剧本创作的神秘面纱——它不仅仅是一个工具，这全新的步骤将带着编剧抵达成功商业叙事的彼岸。”

—— 斯蒂芬·V·邓肯 (Stephen V. Duncan)，联合创作者: *Tour of Duty*、*A Man Called Hawk*、*The Court-Martial of Jackie Robinson*，美国洛约拉马利蒙特大学 (Loyola Marymount University) 剧作教授，著作: *Genre Screenwriting and A Guide to Screenwriting Success: Writing for Film and Television*

“当我写这些时，我正忙于为20世纪福克斯写试播节目，老实说，这让我很是头疼。然后我读了《故事策略》，这就像是云开雾散，天使出现了，一切都变得清晰。谢谢你，埃里克·埃德森。”

—— 查德·格维奇 (Chad Gervich)，编剧/制片人: *After Lately*、*Cupcake Wars*、*Wipeout*，著作: *Small Screen, Big Picture: A Writer's Guide to the TV Business*

“许多编剧书会草草略过或只是蜻蜓点水般提及主人公的旅程。埃里克·埃德森这样的深刻剖析是难得一见的。《故事策略》用深刻的洞察力和关联性来分解主人公之旅——你将惊讶于自己的发现。”

—— 马修·特里 (Matthew Terry)，电影制作人/编剧/教师，HollywoodLitSales.com 专栏作家

“对于讲故事的热情是埃里克·埃德森写《故事策略》的驱动力。23步的提纲挈领指向英雄品质，埃德森揭示了实现所有伟大人物成长弧的普世元素。书中配以许多电影例子，以及珍贵的章节小结、练习和值得思考的建议。对任何讲故事的人来说，无论什么媒介，这本书都是一个非常有价值的交互资源。”

—— 斯蒂芬·布里茨 (Stefan Blitz)，ForcesOfGeek.com总编

“《故事策略》将读者带入一段深刻的旅程。埃里克·埃德森做了非凡的工作，带给大家极为有价值的创作工具。深思熟虑和一丝不苟地从佳作中选取优秀的例子，它能帮你理解故事并教你如何使得你的作品更上一层楼。编剧必读。”

—— 珍·格瑞桑提 (Jen Grisanti)，珍·格瑞桑提咨询公司的故事/职业咨询师，著作: *Story Line: Finding Gold In Your Life Story*

“编剧就像是探险者，偶尔会发现自己迷失在一个漆黑的故事森林中。如果有人提着灯笼指引我们穿过黑暗，那定然很令人鼓舞。埃里克·埃德森的《故事策略》给了我们23个灯笼，非常非常明亮。”

—— 托德·克里克 (Todd Klick)，故事开发 (Story Development) 主管，著作：
Something Startling Happens: The 120 Story Beats Every Writer Needs To Know

“埃里克·埃德森作为专业编剧和杰出教师的双重天赋都倾注在本书中。他通过清晰的文体、大量当代影片实例和练习来化繁为简。埃德森的一位学生称他是惊人的、简明的以及能用十分容易理解的方式传达概念的人。书如其人。”

—— 琳达·维纳斯 (Linda Venis)，博士，美国加利福尼亚州大学洛杉矶分校艺术系主任、编剧拓展课程主任

“每一个认真的电影制作人都应阅读此书。埃里克·埃德森在《故事策略》中展现了他对电影结构非凡的理解，这将帮助新手夯实基础，甚至也能启迪最有经验的编剧。”

—— 米歇尔·摩根 (Michelle Morgan)，编剧/制片人： *Middle of Nowhere*、*Girls Just Want To Have Fun*，《每日综艺》(Daily Variety's) 列出的电影值得一看的十大编剧之一。

“《故事策略》正是你创作剧本并使其从投递到好莱坞经纪邮箱的大量本子中脱颖而出秘密武器。作为资深编剧和教师，埃里克·埃德森巧妙地引导编剧掌握他那独特的、渐进的、戏剧化的、实例的剧本创作方法。”

—— 凯茜·方·尤尼达 (Kathie Fong Yoneda)，咨询师，工作坊导师，著作： *The Script-Selling Game: A Hollywood Insider's Look at Getting Your Script Sold and Produced*



内容提要

不管你是刚开始写故事还是你已经有了一些剧本或小说的创作经历，本书都将为你提供一个创建强有力的电影故事的全新方法，这将使读者、代理人、制片人和观众都为之入迷。美国资深编剧和大学教授埃里克·埃德森（Eric Edson）揭示了在任何一个成功的电影剧本中都会用到的23个环环相扣的段落，以此创建动态且真实的主人公和吸引人的、情感注入的情节。

归根结底，电影成功的原因就是它们基于相同的故事结构。不管是《盗梦空间》、《阿凡达》、《黑暗骑士》、《朱诺》、《黑衣人》、《无间行者》、《假结婚》、《钢铁侠》、《风月俏佳人》、《灵魂歌王》、《宿醉》、《永不妥协》、《搏击俱乐部》、《与歌同行》、《穿普拉达的女王》还是《飞屋环游记》，无论什么类型，如果电影票房成功，如果它们能吸引人们走进电影院，这些电影都包含同样的23个渐进的故事段落，就像每一部成功的电影一样。如果你的剧本缺少了这必需的23个段落，那么它可能会永远埋没在经纪人或制片厂的废稿堆里。

本书分为四个部分。第一部分主要阐述核心概念，为什么讲故事的仪式对我们来说是如此重要、冲突扮演的基本角色，以及资深编剧和小说作者可以采用英雄目标序列[®]在创建故事时更好地用这些永恒的人类真理来赢得经纪人和制片人的喝彩。

第二部分探讨创建人物的方法和研究为编剧故事创作服务的普世的人物类型。这部分还包括通过23个故事段落塑造人物的工具，以及你为人物所写的对白听起来应该是怎样的。

第三部分揭示了人物即情节和情节即人物，阐述了电影故事结构的基本元素，这将是更为详细的23个段落模板的基础，以及一个有力的人物成长弧是如何完美地贴合23个英雄目标行动，这将赋予你的剧本深刻的主题并引入关注。

第四部分逐步地详细分解票房成功的电影23
个衔接的故事段落，提供了你前所未见的最为有力
的情节概述的方法。

本书作者埃里克·埃德森（Eric Edson）
已经为索尼、华纳兄弟、迪士尼、20世纪福克斯
、美国广播公司（ABC Motion Pictures）、
Lifetime、Showtime、美国全国广播公司
（NBC）和TNT写了17个故事片剧本。他也创作
电视剧剧本。他是美国加利福尼亚州立大学北岭分
校的剧作教授、剧本创作的研究生课程的主任。埃
里克拥有美国电影学院（AFI）剧作与电影导演专
业和美国加利福尼亚州大学洛杉矶分校剧作专业的
艺术硕士双学位。



献给 戴安娜 (Dianne)

天赋的给予者

致谢

感谢我所有的天才学生们给我的启发。

感谢智慧、才华横溢并慷慨的迈克尔·豪格（Michael Hauge），同时他还是一个出色的兼职编辑。

感谢我在美国加利福尼亚州立大学北岭分校的电影和电视艺术系的同事们，他们每天都向我展示出教育的力量。

感谢琳达·维纳斯博士和我在美国加利福尼亚州大学洛杉矶分校继续教育学院的编剧拓展课程的同行为分享这一非凡的作家之旅提供了机会。

感谢迈克尔·维斯（Michael Wiese）、肯·李（Ken Lee）、马特·巴伯（Matt Barber）、吉娜·曼斯菲尔德（Gina Mansfield）和迈克尔·维斯制作公司（Michael Wiese Productions）所有了不起的才俊对本书充分信任和支持。

感谢米歇尔·萨米特（Michele Samit），受人尊敬的战友，是他教会我如何在必需的鳄鱼皮下保持诗人的灵魂。

感谢和我一起工作过的制片人、导演、编剧、执行官、代理人和演员，他们每天都在向我证明勇气是压力之下的真正风度——他们中的很多人都有着慷慨的心，也有些人没那么大方，但他们都是好老师。

感谢我的朋友们的深情厚谊。

感谢我的家人——戴安娜、爱丽丝和欧文，他们白天黑夜无条件地支持我，辛苦地见证了“痴迷”的真正含义。

尤其要感谢伊斯拉和肯尼斯·埃德森，是他们最先向我展示什么是爱，没有他们就不会有这本书。



前言

创作好故事的新工具

不管你刚开始写故事还是你已经有了一些剧本或小说的创作经历，这本书都将向你展现创建吸引读者、代理人和制片人的有力故事的全新方法。《故事策略——电影剧本必备的23个故事段落》提供了独一无二的情节创建模板，这可以提高你的写作技巧，使你迈入“热卖剧本”的行列。

在本书中声称的观点我视作承诺，不要认为我的这些东西来得轻而易举。

这二十多年，我一直以创作电影和电视剧本为生，包括参与17部故事片剧本创作。目前，我是美国加利福尼亚州立大学北岭分校的编剧教授和编剧的研究生课程的主任。十多年来，我还在世界上最大的编剧培训中心——美国加利福尼亚州大学洛杉矶分校继续教育学院，讲授编剧课程。

恕我直言，如果你选择讲故事这个神奇的艺术创作工作，为电影或书，采用本书中阐述的概念，你可以在追寻有力的故事创作之路上少走很多弯路。

我在这将使用电影剧本的创作语言，但请牢记，这些原则同样适用于小说创作。

这是一个不争的事实：出自新手的所有剧本的95%都不行。而且这些剧本失利的原因都出于相同的理由。它们没有包含足够积极、扣人心弦的戏剧行动来支撑整部电影。即使有吸引观众的人物和惊艳的对白，许多编剧仍然对需要多少抓住观众整整两个小时的情节一无所知。

在阅读成千的剧本并与好莱坞主流电影公司的编剧、执行官、制片人和导演讨论电影故事，以及仔细分析数百部电影后，我发现了每一部票房成功的电影在叙事上都包含同样的细节模式，由23个特定的链组成，我把电影要想票房成功而在故事行动中必需的这23个链称作英雄目标序列[®]。

（注：实际上，英雄目标序列[®]的各段落的必需数量有一个小范围浮动，不会少于20个，也不会多于23个。但是为了简单起见，当我提到英雄目标序列[®]范式时，我会使用极值23。）

任何一个曾经坐下来写故事长片的人都知道第二幕，剧本70页的中段，是一个危险地带。剧本受人追捧或无人问津基于中间段的故事。第二幕充满不可思议的挑战，如同在巨大的荒漠散落着许多怀着希望却没能抵达彼岸绿洲的编剧的白骨。

会不会有更标准、更一致和易用的有着巨大帮助的故事范式？

当然，天资那不可估量的力量对写作有着巨大的帮助，就像所有事情一样。但是事实告诉我们，天赋不是谁将能否卖出剧本的决定性因素。总之，好莱坞几乎不会买

来一个剧本不经重写就开拍。

好莱坞购买剧本，然后开发故事。

编剧兼导演劳伦斯·卡斯丹（Lawrence Kasdan）说：“美国电影的传统是关于叙事。”换句话说是关于充分创建情节。

归根结底。电影成功的原因就是它们基于相同的故事结构。不管是《盗梦空间》、《阿凡达》、《黑暗骑士》、《朱诺》、《黑衣人》、《无间行者》、《假结婚》、《钢铁侠》、《风月俏佳人》、《灵魂歌王》、《宿醉》、《永不妥协》、《搏击俱乐部》、《与歌同行》、《穿普拉达的女王》还是《飞屋环游记》，无论什么类型，如果电影票房成功，如果它们能吸引人们走进电影院，那么我断言这些电影包含了同样的23个渐进的故事行动，就像每一部成功的电影一样。

也许，这是一个异乎寻常的想法。起码，让人有点难以置信。但这千真万确。

本书提供了一个将精确且易理解的英雄目标序列[®]清晰并互相关联地组织起来的链条模式，它可以不间断驱动故事向前。每一步都把故事的各个部分绑在一块，为你的读者创建一段统一和情感愉悦的旅程。

如果你的剧本吸引了一名制片人，并让他急着想知道接下来会发生什么，那么你的剧本就有卖出去的机会了，对吗？

请不要认为我提出的是用来刻板粗制技术完美但故事无味的很多实用规则。答案是否定的。当时使用这些工具时，你仍然需要像之前一样努力、挥汗、开动脑力和激发你的创造力。但本书能使你脑海中的任何点子都有可能变成电影，实际上任何基于冲突的故事点子，应用这个方法设计情节、创作由目标序列范式提出的任何问题的答案，以及自信地知道你的写作吸引观众并有可能成为成功的电影。

如果你的剧本缺少了这必需的23个段落，那么它最可能是永远埋在经纪人或制片厂的废稿堆里。

言过其实？

下面的章节将会证明这一点。

本书分为四个部分。第一部分主要阐述核心概念，为什么讲故事的仪式对我们来说是如此重要、冲突扮演的角色，以及资深编剧和小说作者可以采用英雄目标序列[®]在创建故事时更好地用这些永恒的人类真理来赢得经纪人和制片人的喝彩。

第二部分探讨创建人物的方法和研究为编剧故事创作服务的普世的人物类型。这部分还包括通过23个故事段落塑造人物的工具，以及你为人物所写的对白听起来应该是怎样的。

第三部分揭示了人物即情节和情节即人物，阐述了电影故事结构的基本元素，这将是更为详细的23个段落模板的基础，以及一个有力的人物成长弧是如何完美地贴合23个英雄目标行动，这将赋予你的剧本深刻的主题并引人关注。

第四部分逐步地详细分解票房成功的电影的23个衔接的故事段落，提供了你前所未见的最为有力的情节概述的方法。

本书的“跳动之心”贯穿在展现如何理解和使用可以极大提升任何编剧的作品的英雄目标序列[®]。





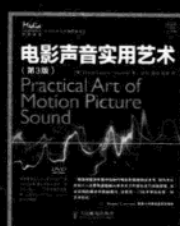
978-7-115-24745-2
定价: 58 元



978-7-115-24509-0
定价: 80 元 (含光盘)



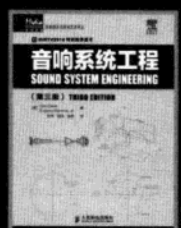
978-7-115-21718-9
定价: 88 元



978-7-115-25367-5
定价: 128 元 (含光盘)



978-7-115-25697-3
定价: 80 元



978-7-115-23255-7
定价: 120 元



978-7-115-24075-0
定价: 120 元 (含光盘)



978-7-115-23861-0
定价: 150 元 (含光盘)



978-7-115-22919-9
定价: 68 元 (含光盘)



978-7-115-22925-0
定价: 95 元 (含光盘)



978-7-115-23530-5
定价: 68 元 (含光盘)



978-7-115-24736-0
定价: 58 元 (含光盘)



978-7-115-24734-6
定价: 89 元



978-7-115-23819-1
定价: 120 元



978-7-115-27500-4
定价: 68 元



978-7-115-27546-2
定价: 80 元



978-7-115-28143-2
定价: 120 元 (含光盘)



978-7-115-28278-1
定价: 88 元



978-7-115-28742-7
定价: 48 元



978-7-115-28528-7
定价: 80 元

网上购买

卓越亚马逊网上书店: <http://www.amazon.cn>

当当网上书店: <http://book.dangdang.com>

互动出版网: <http://www.china-pub.com>

邮科图书专营店: <http://youkets.tmall.com>

邮购热线: 010-67129212 67129213

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

地址: 北京市崇文区夕照寺街 14 号 A 座

邮编: 100061

咨询电话: 010-67132837

影视制作与导演制片



978-7-115-25249-4
定价: 89 元 (含光盘)



978-7-115-21934-3
定价: 58 元



978-7-115-24225-9
定价: 89 元 (含光盘)



978-7-115-23396-7
定价: 120 元 (含光盘)



978-7-115-24518-2
定价: 89 元



978-7-115-25594-5
定价: 89 元



978-7-115-25801-4
定价: 89 元



978-7-115-26169-4
定价: 89 元



978-7-115-31004-0
定价: 39 元



978-7-115-27852-4
定价: 89 元



978-7-115-25405-4
定价: 68 元 (含光盘)



978-7-115-26918-8
定价: 68 元



978-7-115-28277-4
定价: 38 元



978-7-115-30095-9
定价: 58 元

网上购买

卓越亚马逊网上书店: <http://www.amazon.com.cn>

当当网上书店: <http://www.dangdang.com>

互动出版网: <http://www.interactivepub.com>

邮科图书专营店: <http://www.youke.com>

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

地址: 北京市崇文区夕照寺街 14 号 A 座

邮编: 100061

咨询电话: 010-67132837

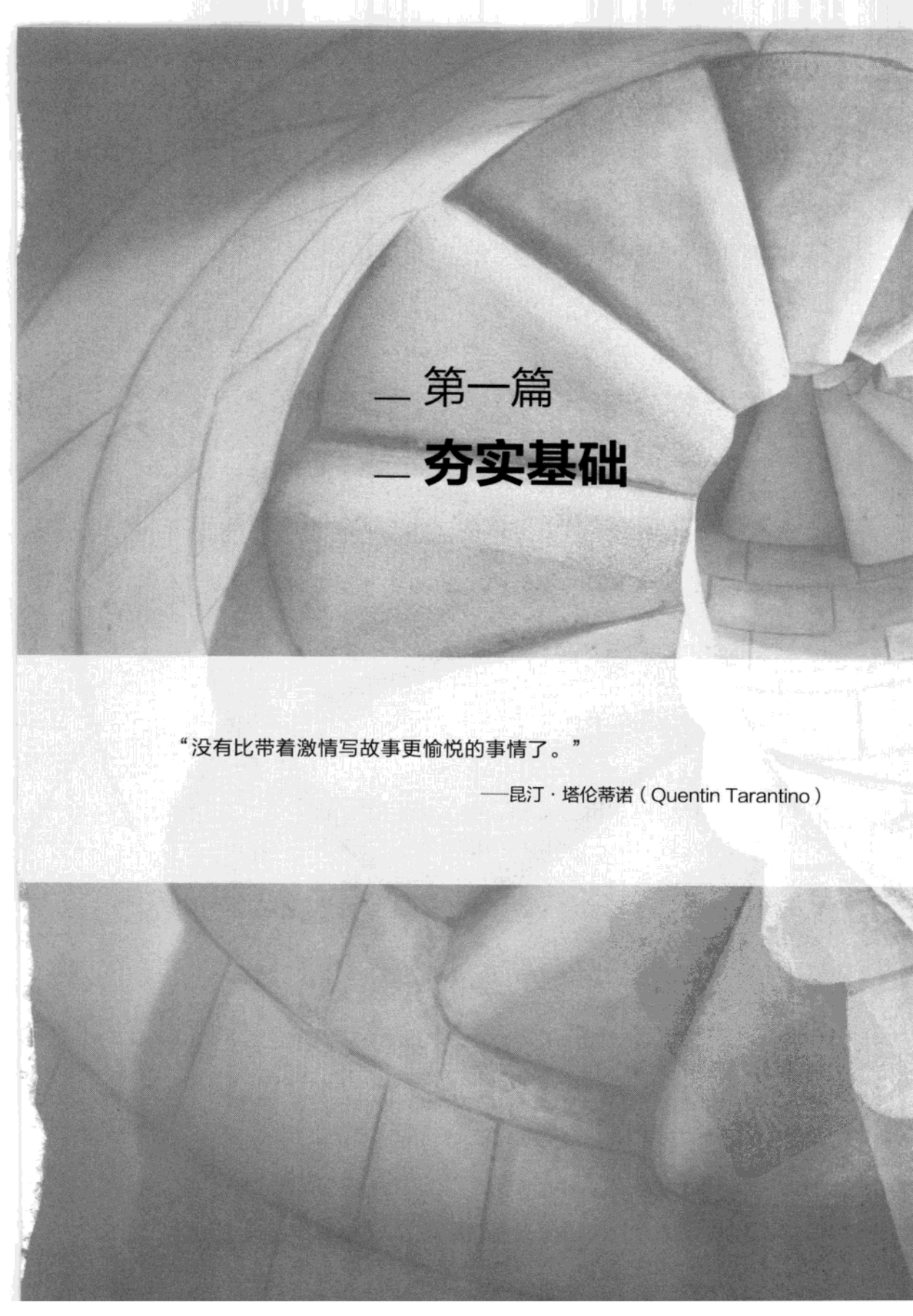
邮购热线: 010-67129212 67129213

目录

第一篇 夯实基础.....	001
第一章 编剧的目标	002
第二章 我们如何感知电影	008
第三章 如何通过改变吸引观众	019
第四章 冲突为王	028
第二篇 创建你的人物	039
第五章 人物要素	040
第六章 对白之光	069
第三篇 构建故事结构	083
第七章 电影的基本故事结构	084
第八章 人物成长弧	102
第四篇 英雄目标序列®的力量	111
第九章 优秀电影中的23个故事链	112
第十章 第一幕：英雄目标段落#1~6	121
第十一章 第二幕前半段：段落#7~12	140
第十二章 第二幕后半段：段落#13~18	161
第十三章 第三幕解决：段落#19~23	184
第十四章 《飞屋环游记》的英雄目标序列	200

作者后记	218
参考电影目录	220
译者后记	235
作者简介	237





— 第一篇 — 夯实基础

“没有比带着激情写故事更愉悦的事情了。”

——昆汀·塔伦蒂诺 (Quentin Tarantino)

第一章 编剧的目标

Chapter One The Screenwriter's Goal

爽朗的清晨醒来，你拉开窗帘看到松鼠在围栏外嬉戏。嘭！灵光一现，有了。

一个绝佳的电影新点子。

就是这样。迎来突破。

你甚至没有停下来加热一下隔夜咖啡便匆匆回到自己的电脑桌旁，扑向键盘，十指飞舞。思如泉涌！剧本从指尖流出。

感谢闪现的灵感。这是令人兴奋不已的创造力源泉，是无可比拟的一剂猛药。

一口气写到大约48页。

停滞。

挠腮抓痒，不得要领。接下来，主人公应该做什么？熨衣服？给女友发短信？小睡会儿？

唉……毫无头绪。

永恒的真理再次得到验证：没有计划，就没有奥斯卡。

这是写作人生的定律。一个新故事要想赢得脱颖而出的机会，作者提前筹划情节发展的脉络——从第一页到最后一页，这是成功的必要条件。一个缺少成熟规划就上马的新项目最常见的结局就是束之高阁的半成品剧本或小说，让人再也不会看一眼。

幸好，一个我称之为**英雄目标序列**[®]（Hero Goal Sequences[®]）的概念可以使这些垫桌底的剧本重见天日。

这一范式在任何点都提供了最佳的故事创建工具。同样，它也适用于小说和故事片剧本。

一个好故事像是一张由缤纷彩线交错编织而成的精致织锦。每一缕线就其自身来说没有意义。只有当所有的线交织呈现一幅精心设计的图案时，这一切才升华为艺术。



故事仪式 (Story Ritual)

根据《韦氏词典》(诺亚·韦伯斯特/Noah Webster)，仪式 (ritual) 是指“任何正式的传统惯例、规定形式或……礼仪程序。”

规定形式。简言之，这正是剧本创作中的英雄目标序列[®]。

理解我们享受故事叙述的仪式性方式可以让我们弄清楚所有故事写作的基本概念，就是任何一个口口相传的好故事都是由一系列贯穿故事的仪式结构的规定步骤组成，这正是我们体验生活本身的方式。

这就是为什么对电影剧本来说，故事架构或情节事件的排序始终是至关重要的。

我们为何看电影

欣赏一部好电影是一件无可比拟的乐事。如果我们突然永远失去了电影，真的无法想象生活会何等无趣。

但是为了使创作更有效率，我们必须了解每一个坐在影院忍受片头广告和等待电影开场的观众的最根本的个人原因。

所以，我们到底为什么去看电影？

为求娱乐。这是肯定的。

此外，我们想要体验那些在现实生活中可能永远不会经历的冒险。是的。

毋庸置疑，在光影世界中我们寻得开怀大笑，也落得失声痛哭。《泰坦尼克号》(*Titanic*, 1997) 不可思议的全球票房神话正是很好地立足于悲喜交织。

但这个问题的答案正包含着我们作为故事讲述者的基本目的，所以我们需要将其提炼成最简单的形式。

我们看电影是为了获得深刻的感受。

我们看电影是因为我们想要各种各样的情感洗礼。这就是成功影片的真谛。正剧或喜剧，都引导我们触碰自己内在的人性和体验情感净化。

编剧的千里之行以专注、简单、首要的目标开始，那就是引导观众获得意味深长的深切体验。

每一个故事都是神话 (Every Tale A Myth)

优秀的电影通过充满魅力的主人公及其必须破解看似无解的难题来牢牢

抓住我们的注意力。但是每一个构思出众的故事所隐含的情节深意也会对我们产生巨大的心灵震撼，每一部电影都会为我们带来一些生活启示。

无论是佳片还是烂片，我们都会寻找故事蕴藏的寓意。对此，我们情不自禁。人类大脑与生俱来就会追寻万事万物的意义所在。人们响应故事的方式正起源于我们的共同需要，那就是找到所有体验的意义。

所以，观众会有意或无意地挖掘每一个电影故事以寻找要义，不论是编剧有意设置或是无心插柳的主题。

我们应带给观众的正是我们对生活最大限度和最真切的观察。

每一部电影成片都是关于主人公冲破僵化的社会习俗以力图改变它们，或是他为了捍卫珍贵的理想而着手保护它们的神话故事。

神话承载意义。编剧必须清楚意义要如何在电影中得以传达。

主题与何处寻之 (Theme and Where to find it)

故事内在的中心思想被称为“主题”(theme)，而任何电影故事的主题通常可以在主人公的人性弱点中找到。

当编剧塑造某些虚构的主人公面对令人怯步的旅程时，他会给人物添上些许个人缺陷或缺点。于是一路上，当主人公为了实现他的故事目标而奋力克服这些缺点时，电影的主题也随之浮现。

无论是动作大片的大刀阔斧，还是微妙情感的细致探究，主人公学会如何提升他自己内心的情感世界都将是呈现给观众的富含深意的礼物。

我们可以把电影故事想象成主人公从幼稚到成熟的情感之旅。每一个主人公的故事都是一段我们与其同行的旅程。

许多伟大的电影艺术家围绕人物克服与他人关系的问题来认清真正的自我，以此构建电影叙事。编剧以及好莱坞一流剧本顾问迈克尔·豪格(Michael Hauge)把逐渐发现人性本质的过程称为主人公的内心之旅：从**身份到本质**的转变，从刚开始戴着自我保护面具的躲闪状态到最后卸下假面，情感上坦诚并生活充实。

讨人喜欢的浪漫冒险电影《怪物史莱克》(Shrek, 2001)带我们认识了一个独自生活在沼泽深处的温和的怪物。他只希望过与世隔绝的平静生活。只要有人闯入史莱克的领地，他便会把他们吓跑。如此一来，史莱克留给村民的印象正如他们对怪物的成见，不过这可以让他将被拒绝的情感创伤深藏内心。

史莱克认定自己更喜欢独自隐居。但当史莱克的沼泽地涌入一群被法尔奎德领主赶出自己家园的童话人物时，他驱赶他们的唯一方法就是冒着巨大危险去解救公主。一路上，可爱的怪物认识到要想获得真正的幸福，他就必须冒险向他人袒露心声。

当我们敞开心扉时都会害怕遭到拒绝的那种痛苦和尴尬。但接受生活中的那些煎熬才能完整地生活。所以史莱克最终鼓足勇气向公主菲奥娜真诚表白，正因为坦诚才让真爱走进他的世界。

我们发现《怪物史莱克》的主题通过主人公自身的人物成长得以揭示：为了找到真爱，我们必须坦然承受一些痛苦并依旧保持情感的开放。

很多电影围绕着爱的探索来构筑主题。影史上被研究最多的电影之一是《公民凯恩》（*Citizen Kane*, 1941），开场不久，当查尔斯·福斯特·凯恩（Charles Foster Kane）在他自己的庄园仙纳杜孤独死去时就引出了一个不言而喻的主题问题。我们好奇一个富可敌国的人为何孤独终老。

而我们发现凯恩一生都在渴望被爱，但他自己却从未能够以爱回馈。

“他从不付出自己，”朋友杰迪戴亚·利兰德（Jedediah Leland）谈到凯恩时说，“他也从不付出任何东西，他只会给你点小费。”没有付出却渴望爱情注定是浮华。所以当查理·凯恩因未解决以自我为中心的性格缺陷造成他的孤独离世时，影片的中心思想浮现：为了获得爱情，我们必须先不计回报地去爱他人。

但是那些停留于生活表层的电影又是如何？比如说，一部早期“007”电影的主题是什么？魅力四射却缺乏深度的主人公的人生哲学只是为了打败坏蛋，并且他从未失手。所以任何一部早期的“007”电影所传递的主题就是：邪不胜正。

浅显的类型片的主题也难免肤浅，但是我们必须注意到即便是“007”电影也有一个主题。

现在的“007”电影已经焕然一新，邦德这个符号性人物变得更加有血有肉并终于被赋予了人性缺点和内心冲突，这一切使得新的“007”故事包含了远比之前仅限爱情和单纯复仇等更为深刻的主题。

所以编剧的目标是为一个陷入困境的主人公从头到尾设计一段引人入胜、意味深长的旅程——这段旅程指引观众发现一些普世的人类真理和体验强烈的情感洗礼。

小结:

- 在你开始剧本创作之前，充分考虑你的故事创意并利用英雄目标序

列*创建一个有效框架，这是非常重要的。

- 故事是通过将呈现方式处理为规定性的仪式与观众交流，这使得剧本结构或情节事件的次序对影片极为重要。
- 每个人都渴望深刻感悟，编剧必须在每一个故事中都让观众全情投入。
- 观众对任何一个故事都会下意识地寻找其中心思想，无论是编剧有意设计或无心插柳的主题。所以好电影必须传递关于生活的精心设计的真实寓意。电影呈现善恶、对错，每一个编剧都应该责无旁贷地为故事赋予反映人类真理的主旨。
- 每一部电影特定的中心思想被称为“主题”，这附着在具有性格缺陷的主人公身上。主题是通过中心人物如何成长从而解决情节冲突来揭示的。

练习：

随意写下3个人名。

例如：

1. 艾伦诺拉 (Elenora)
2. 克利福德 (Clifford)
3. 汉丽埃塔 (Henrietta)

现在给每个人安排一份与其名字相配的工作或主要的人生追求。工作可以是各行各业。

1. 艾伦诺拉——英国广播公司的记者。
2. 克利福德——高级餐厅老板。
3. 汉丽埃塔——初中体育老师。

接下来，为每一个人物设定一个带有**情绪内容**的主题，使用以下蕴含戏剧性动作的主题陈述格式：

为了_____你
必须_____。
_____。



例如：

1. 艾伦诺拉——英国广播公司的记者：为了找到生活的意义，你必须同时用心和大脑去追寻。
2. 克利福德——高级餐厅老板：为了从悲怆的损失中痊愈，你必须以活在当下的方式缅怀过去。
3. 汉丽埃塔——初中体育老师：为了找到真爱，你必须先学会爱自己。

结果：你现在已计划了三条有魅力和意义的旅行路线，麻烦缠身的主人公会带着观众一同去发现普世的人类真理并经历深刻的情感洗礼。

选一个，然后开始发展你的故事。



第二章 我们如何感知电影

Chapter Two How We Feel A Film

任何成功剧本的前几页内容都主要以赢得读者的期待为主。

编剧得把制片人牢牢吸引住，才能让他安坐于皮椅上阅读你的剧本，被你留在后面的精彩好戏征服。必须在旅途启程的时候就说服制片人，他纵身跃入你所打造的爱丽丝的神奇镜子般的旅程绝对不是浪费时间。所以你必须格外上心，你要尽快地吸引、诱骗、迷惑或哄劝每个读者，让他们和你的主人公建立情感联结。

在读者有深刻感触之前，他需要被故事深深牵动。

如何做到这点？

依靠有感召力的普世的人性美。成功的编剧在创建故事时会促使观众本能地融入故事并抓住自然的人性倾向，尤其是当我们看见其他人处于困境时。

但为了使观众与陷入困境的主人公同舟共济，观众必须先或多或少地喜欢上他们。因此，在每部影片开场时最为紧要的关键步骤便是——以立刻能建立**人物共鸣**的方式介绍你的主人公。

不论故事类型，也不论主人公是否是传统的好人类型，又或是某些性情乖戾、道德有问题的**非传统英雄**（Anti-Hero），这一点依旧正确。

让你的主人公引人共鸣

好莱坞花了大价钱设法让你喜欢上主人公。电影明星的巨额片酬是一部分，因为制片人依赖明星的个人魅力使其所扮演的每一个角色散发引人注目和使人共鸣的气质，以此来牵动观众的心。

回想一下，其实电影开场就已经打动了你。你是什么时候意识到自己已经被主人公的一举一动所吸引？

《教父》（*The Godfather*, 1972）一开场，我们就认识了身着军装的年轻主人公迈克·柯里昂 [Michael Corleone（阿尔·帕西诺/Al

Pacino饰)]，我们没有理由不喜欢他。同样如此的还有《阿波罗13号》(Apollo 13, 1995) 中的宇航员吉姆·洛弗尔 [Jim Lovell (汤姆·汉克斯/Tom Hanks饰)]、《魔法奇缘》(Enchanted, 2007) 中的公主吉塞尔 (艾米·亚当斯/Amy Adams饰)，即使是《理发师陶德》(Sweeney Todd, 2007) 开场那可伶的斯威尼 (约翰尼·德普/Johnny Depp饰) 也是一样。

但当然，每次我向学生强调创建引人共鸣的主人公是至关重要的时候，总有人想找出特例来反驳。

“嘿，是吗？那《偷天情缘》(Groundhog Day, 1993)，或《尽善尽美》(As Good As It Gets, 1997)，又或《希德姐妹帮》(Heather, 1988) 呢？这几部影片的主人公一点都不招人待见！”

我会回答：先别那么快下决定，**再仔细看看**。

当我们初识《尽善尽美》中的主人公梅尔文·尤德尔 (Melvin Udall) 时，他把一只小狗扔进公寓的垃圾槽，就因为它在公用大厅小便。梅尔文 (杰克·尼科尔森/Jack Nicholson饰) 还对他生活里的每个人都恶语相向，肆意羞辱。所以，这样怪癖的人物让人唯恐避之不及，还有什么共鸣可言？

就个人而言，我觉得梅尔文·尤德尔是构思最出色和最具共鸣的银幕主人公之一。

从《尽善尽美》一开始，梅尔文就被囚禁在了那座叫做强迫性精神障碍的大狱中。梅尔文的性格并非他的错，他生来如此，所以他正遭受病患的不公平伤害。

至少，他有勇气反抗他人。他当面羞辱他们——有时候，我们也希望自己也拥有这种品质。

之后，唯有梅尔文先发现了女侍应卡罗尔 (海伦·亨特/Helen Hunt饰) 真实的内在美。我们喜欢梅尔文，因为他眼光独到地追求我们早已关心的女人。

事实上，梅尔文是一个空前成功的言情小说家，这揭示了他内在的本性。他极度渴望爱情，但被囚困在精神疾患中，正如梅尔文身上所体现的——人缘极差，他只能承受折磨。

当我们被梅尔文信手拈来的冷嘲热讽逗笑时，我们也为他心碎。我们支持梅尔文从自我强迫的孤立中解脱，并找到自己的幸福。他很快赢得了我们的心。

塑造一个令观众关心的主人公并不是意味着创造一个尽善尽美的人。当主人公陷入困境，在错误的时刻说愚蠢透顶的话时，我们更多地会看到自己

的影子。这些是我们感到亲切的特质。我们喜欢布里奇特·琼斯（蕾妮·齐薇格/Renee Zellweger饰），也喜欢艾琳·布劳克维奇（朱莉娅·罗伯茨/Julia Roberts饰），还喜欢《四十岁的老处男》（*The 40 Years Old Virgin*, 2005）中的安迪·斯蒂茨（斯蒂夫·卡莱尔/Steven Carell饰）。

保持人物共鸣的平衡度（Keep Character Sympathy in Balance）

与缺点和弱点的存在同样重要的是，你必须要注意以优点来平衡这些缺点。

记得2002年的浪漫喜剧《天算不如人算》（*Life or Something Like It*, 2002）吗？你大概不会记得，因为鲜有人看过这部电影。影片讲述某地方电视台的一个新闻记者在某个工作日从无家可归的街头先知处得知自己时日无多而引发的故事。

主人公兰妮·克里根（安吉丽娜·朱莉/Angelina Jolie饰）是一个令人生厌的浅薄女人，她给人的印象就是不值一提的地方名气和漂染出的金发。兰妮的未婚夫是电影历史上最无知又自恋的棒球手，她自认为自己的生活是完美的典范。但是当兰妮听了先知关于她迫在眉睫的死亡预言后，她开始重新思考自己的感情和成就，并最终觉得这一切都是浮云。

《天算不如人算》的票房惨淡。以我的判断，其商业失败的原因在于剧本中的主人公过于自私和虚荣，影片制作者把主人公的缺点过于放大了。兰妮·克里根不具备任何弥补缺点的特质，观众恨不得她快点平静地死去。

为了能让观众随着你的电影激流而跌宕起伏，你必须先带他们上船。当观众从你的主人公身上找到共鸣时，他们会认同这个人物。他们会将自己投射到你的主人公身上，身临其境般历险追逐。之后，观众会急切地爬上小船并全身心投入到电影旅程中。

此刻，他们与你并肩作战。

人物共鸣的秘诀

引人共鸣的主人公的认同感在剧本中应尽可能地早出现。第2页不错，出现在第1页那就更棒了。

但是编剧到底如何创建引人共鸣的人物呢？

幸好这里有一个秘诀，列表中有9个要素以供创设观众和主人公之间同舟共济的情感共鸣。



越多共鸣特质，电影中最重要的人物就越为丰满，更具力量和深度。一般来说，创作任何电影剧本时至少使用5个特质。如果能用到6~7个特质可能会更好。

以下是为观众创建人物共鸣的人格特质和故事情境：

1. 勇气

你的主人公必须有胆量，这可没有讨价还价的余地。

每一个主人公都肩负着抓住观众整整两个小时情感参与的重任，所以你必须从一开始就表露出他们勇敢的品质。我们只对英勇无畏的英雄感兴趣。我们钦佩他人勇于面对困难，我们也急切地关心他们的遭遇。

我们更乐意认同有缺点的人，是的，但这些缺点定然不能包括缺乏勇气。因为只有勇敢的人才会采取行动，也只有行动才可以推动情节向前发展。

如果剧本讲述的是缺乏勇气的普通人、胆小的人、从未试想过追寻梦想且毫无自信的人，那么这个人根本无法赢得我们的青睐。如果主人公没有勇气把握自己的命运，那么就会沦为编剧笔下的**消极主人公**（passive central character）。这一直是众多原创剧本卖不出去的主要原因之一。

巧用英雄目标序列^①自然而然会使主人公从消极转变为积极。

每一部电影都有值得主人公想得到而为之努力的东西。这是某些特定的目标。在追寻路上，主人公必须有足够的胆识承担风险。主人公让故事发生。

同样，即使较为平淡的故事和家庭剧也是如此。片中的主人公身上也必须体现出一种平和的英勇。

在《不可饶恕》（*Unforgiven*, 1992）中，我们初识主人公威廉·曼尼（克林特·伊斯特伍德/Clint Eastwood饰）时，他正在荒寂的大平原某地经营着一家小型养猪场，竭力抚养两个孩子。自从他的妻子死后，曼尼便独自一人担起抚养年幼孩子的重担（勇气）。即使面对迫在眉睫的破产危机，他仍力图维持和蔼可亲的好父亲形象（更大的勇气）。我们不久了解到曼尼曾是一个不折不扣的酒鬼。此时生活在纪念爱妻的回忆中，曼尼仍克制自己不碰酒，这样他可以更好地独自抚养孩子（是的，这需要更大的勇气）。电影很快交代曼尼过去曾是一个声名远播的枪手，当他与其他杀手交锋时，身上有一股无畏生死的疯狂劲（扭曲的勇气）。

我们对《不可饶恕》中主人公的所有这一切的了解发生在初识他的几分钟之内。

艾琳·布劳克维奇 (Erin Brockovich) 初次亮相是她正在医生办公室参加一场求职面试。我们了解到艾琳是个失业的单身妈妈，她努力地抚养3个孩子 (勇气)。为了赢得面试官的青睐，作为求职者的她做足了准备工作 (充满希望的勇气)。

我们发现艾琳失去上一份工作是因为照顾生病的孩子而不得已离职，这也表明艾琳为孩子的幸福牺牲了自己的事业 (勇气)。艾琳的前夫一无是处，所以她选择了离开他 (勇气)。

她总是非常真诚和直率 (勇气)，但是她急于求成，还是没能获得工作。随后，她的车被一辆急速驶来的捷豹撞上，因此她聘请了一位律师来打官司索赔 (勇气)。因为她在证人席上过于诚实 (勇气) 而败诉，艾琳毫不避讳地痛斥自己的律师 (勇气)。之后，艾琳四处奔波找工作，因为她要养活孩子们 (勇气)。

此时，片头演职人员表甚至都还没结束。

许多出自编剧新手的剧本中，其主人公往往没有开门见山地显露出自身的勇气。毫无疑问，这些剧本从一开始就陷入困境。

2. 不公平的伤害 (Unfair Injury)

生活很少是公平的。

当你被忽略而晋升无望，却眼睁睁看着不称职的奉承者步步高升时，心中是何感受？没有什么比不公平更能激起我们的愤怒。

但对于编剧来说，这是一个契机。

把主人公置于遭受明显的不公平境地是继勇气之后绑定观众和主人公的最为有效的方法。足有75%的成功电影以主人公经历某些不公平的伤害开场。

在《打工女郎》(Working Girl, 1988) 中，主人公泰丝 (梅兰尼·格里菲斯/Melanie Griffith饰) 身为资深助理没日没夜地辛勤工作，帮她那混日子的股票经纪老板解决客户的各种麻烦。她只要求一个机会，一个实至名归应得的升职机会。但是泰丝的男同事剽窃她的好点子、诋毁她的才华、嘲弄她，并试图勾引她。没有人把泰丝当回事。她是一个遭受不公平伤害的受害者，但她仍然抱着勇气奋斗。

看见了吗？

在《华尔街》(Wall Street, 1987) 的开场，股票经纪人巴德·福克斯 (查理·辛/Charlie Sheen饰) 在一次股票交易时被不择手段的客户要了。胆小怕事的主管强迫巴德个人承担公司损失，即使这压根不是他的错。

这样的例子不胜枚举。

不公平的伤害也将主人公置于不得不出手的境地，为了报仇采取行动——任何一个电影故事展开的绝佳策略。

3. 本事

讲述无能失败者的电影难觅一二。

我们羡慕魅力四射、有所专长和聪明机智的人，这些特质是他们成为各自领域的大师的基础。主人公打拼的天地并不重要，重要的是他身怀绝技。

虽然我们有很强的包容心，可以原谅很多事，但是主人公一旦回归本行就必须身手不凡。

《不可饶恕》中的威廉·曼尼不仅仅是一个隐退的神枪手。在他行走江湖的那些日子里，他是当时最致命的杀手，无所畏惧的他令人闻风丧胆。曼尼过去是最好的杀手。

同样，在任何警察电影或职业战士、斗士的故事中，主人公登场时可能是一个酗酒者，甚至是一个糟糕的丈夫和不称职的父亲，但是只要他回归任务、案子，他一定是值得尊敬的勇士。交锋时刻，他依然是顶尖高手。

在《摔跤王》（*The Wrestler*, 2008）中，即便兰迪·罗宾逊（米基·洛克/Mickey Rourke饰）呈现给我们的一直是他的伤病和生活窘境，但他曾经是，现在也依然是职业摔跤界的最佳斗士。

这一人物共鸣工具同样适用于各行各业平凡的小人物。在《借刀杀人》（*Collateral*, 2004）中，主人公麦克斯（杰米·福克斯/Jamie Foxx饰）不仅仅是一个出租车司机，他是你所能见到的最正派、最熟悉街道和守时的出租车司机。

新手的剧本常常会以主人公因为自己搞砸了他那糟糕的工作而被炒鱿鱼开场。随后主人公径直去了自己钟爱的小酒吧叫了一打烈酒疯狂买醉，他的调酒师哥们也笑他是一个无可救药的蠢蛋。之后他沮丧地回到家，又被女友滔滔不绝地训斥他是怎样的笨蛋、性无能、酒鬼和一个彻头彻尾的懒鬼。通常，主人公一边看着电视、喝着小酒，一边承受这样的语言暴力，偶尔他会反击“嘿，老婆……”随后，他的女友拎着行李箱冲了出去，他点燃一根大麻烟卷，陷坐回沙发里，并且说一些“糟透了，伙计”之类的话。

他是个彻头彻尾的懦夫，一切糟糕的事情都是他自己的错，简直一无是处。如此一来，观众还会期待接下去他到底会发生什么吗？不好意思，我们早已没有兴趣。

（提醒：当任何一个故事需要主人公被炒鱿鱼时，确保他被开除的理由

不是他咎由自取。一定要是不公平的伤害。)

初看《体热》(*Body Heat*, 1981), 你可能认为内德·拉辛(Ned Racine)是身怀一技原则的一个例外, 因为在他的律师行业, 内德(威廉·赫特/William Hurt饰)表现得没有任何竞争力。但请仔细观察。他真正的声誉来自他是卡萨诺瓦式的情场高手, 一个优雅和迷人的女性杀手, 当他的绝大多数朋友木讷、没开窍时, 他已经在情场春风得意。这是内德的正本事, 在男欢女爱的世界, 风流倜傥的内德至少在他的家乡无人能及。

4. 幽默

我们对制造欢乐的人缺乏免疫力。我们自然会被身边幽默的人吸引。真正的智慧是机智且和充满人性洞察力的。所以, 如果你有可能赋予主人公内在而有趣的幽默感, 那就不要犹豫。

在《虎胆龙威》(*Die Hard*, 1988)中, 警官约翰·麦克兰(布鲁斯·威利斯/Bruce Willis饰)与布满整栋办公大楼的恐怖分子打得不可开交时, 他还时不时说些俏皮话来缓解紧张气氛。

在《永不妥协》(*Erin Brockovich*, 2000)中, 艾琳接手一桩控告资产高达数十亿美元的公共事业公司关乎生死存亡的集体诉讼案, 但她仍常用自嘲的妙语化解压力。

这并不适合所有电影。《死囚漫步》(*Dead Man Walking*, 1995)中的修女海伦·普雷金(苏珊·萨兰登/Susan Sarandon饰)在她探监死囚时就不能随意开玩笑。

但是一般来说, 机智作为人物要素适合许多剧情类电影的主人公。即使在精神病院的疯子中间, 恶作剧的病人帕特里克·麦克默菲(杰克·尼科尔森/Nicholson饰)在精彩的剧情片《飞越疯人院》(*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, 1975)中也是通篇犀利的言辞。

不过值得注意的是赋予主人公幽默感是一回事, 取笑他则完全是另一码事, 后者应当避免。

5. 善良(Just Plain Nice)

何处是你向观众展现主人公美好心灵的地方? 在你所能之处, 尽管给观众们展示主人公的美好心灵吧。

我们很容易关心善良、正直、乐于助人、诚实的人, 我们也欣赏那些善待他人和尊重卑微行业的人, 以及保护弱者或维护无助者的人。

还记得拳王洛奇(席尔维斯特·史泰龙/Sylvester Stallone饰)精心照

料宠物龟、他指导的街头流浪者和他殷勤对待的极为害羞的女朋友吗？即便他只是个二流拳手，但洛奇展现出了他的爱心和善心。

我不建议你写的人物总是把自己摆在最后的位置，或轻视自己，又或是不停地道歉。这种行为只能折射出主人公缺乏自尊心。

作为一个好人并不意味着低声下气。朴素的善良就够了。

《黑衣人》(*Men In Black*, 1997)的第一个场景，特工K(汤姆·李·琼斯/Tommy Lee Jones饰)在搜寻匿名潜行的外星罪犯时拦停一辆塞满墨西哥偷渡者的厢式货车。特工K对这些惶恐不安的偷渡者非常友好，并用西班牙语告诉每一个人不用害怕。当K找出那个外星罪犯后，他把其他人都安然无恙地放了，并真诚地说俏皮话：“欢迎来到美国。”

特工K只对外星罪犯铁面无情，对其他所有人抱以尊重和友好。他是一个好人，一个勇敢的人，一个身手不凡的人。

怎能不招人喜欢？

当然，有些主人公不那么友善，比如《尽善尽美》中的梅尔文·尤德尔。但是在塑造主人公时如不考虑友善品质的话，那么编剧必须展现其他坚实的理由来支持这个角色。

6. 身处险境 (In Danger)

假如当你初识主人公时就发现他已经身处危险的境地，那么这将立刻吸引住我们的注意力。

危险意味着即将来临的人身伤害或损失的威胁。在特定故事中用什么来代表危险取决于你的故事尺度。

大多数动作-历险电影以一个被称为动作钩子 (Action Hook) 的惊心动魄的片段开场。通常，这些钩子涉及主人公遭遇生死危险。

但在较为平淡的故事中，生或死不是问题所在，主人公将要面临的危险可能是令人难以接受的失败，比如《美丽心灵》(*A Beautiful Mind*, 2001)，或是一辈子单身，比如《27套礼服》(*27 Dresses*, 2008)，又或是失去恋人，比如《律政俏佳人》(*Legally Blonde*, 2001)。

在《灵魂歌王》(*Ray*, 2004)的开场，年轻的雷·查尔斯(杰米·福克斯/Jamie Foxx饰)独自站在美国深南部的乡路边等车。当然，雷遭受着眼疾的不公平伤害。公车司机对雷也非常不友好，因为他是黑人。随后雷一到西雅图就被狡猾的吉他手洗劫一空，并遭受三流酒馆老板的性侵犯。不久之后，另一个酒吧混混诱骗雷吸毒。

危险无处不在。

7. 受到朋友和家人的深爱

如果主人公呈现在我们眼前时已有他人深爱，这也会使我们立刻关注他们。

想想你看过的那些以惊喜派对或主人公被突然出现的一屋子好友震惊开场的影片数目吧，如《杜丝先生》（*Tootsie*, 1982）、《打工女郎》或《惩罚者》（*The Punisher*, 2004），又或是主人公身边有深爱他的父母、兄妹、爱人、孩子或挚友，如《阿波罗13号》、《勇敢的人》（*The Brave One*, 2007）、《黑暗边缘》（*Edge of Darkness*, 2010）和《超时空接触》（*Contact*, 1997）。

8. 努力

我们在意主人公是否努力上进。努力的人有着一股上进的力量推动着故事发展，比如《爱到房屋倒塌》（*Bringing Down The House*, 2003）中的彼得·桑德森（斯蒂文·马丁/Steven Martin饰）、《百万宝贝》（*Million Dollar Baby*, 2004）中的麦姬·菲茨杰拉德（希拉里·斯万克/Hilary Swank饰）和《阿凡达》（*Avatar*, 2011）中的杰克·萨利（萨姆·沃辛顿/Sam Worthington饰）。

你又能说出多少主人公懒惰或无所事事的电影？即使是《格林伯格》（*Greenberg*, 2010）中的罗杰·格林伯格（本·斯蒂勒/Ben Stiller饰）也在努力建造狗窝和追求女人，并打算去更多地尝试以重建新的生活。

9. 执着

执着使得勇敢、身怀绝技和努力的主人公认定一个目标，这对于任何故事都是至关重要的。强力的执着引发情节——并确保你的剧本不偏离方向，将其不懈地推至有力的高潮。

但要确保你的主人公的执着是有价值的。

主人公的另一些品质也可以帮助他赢得观众的支持，但千万不要忽略以上最基本的9点。不管你写什么类型的电影，都要充分地使用这些特质。

记住，我们必须与主人公建立情感联系，即使是无情的非传统英雄。

在《疤面煞星》（*Scarface*, 1983）的开场，小混混托尼·蒙塔纳（阿尔·帕西诺/Al Pacino饰）定然不是一个好人。但是人物共鸣工具的使用使得我们对他总是很关心：他超乎想象的勇敢、高超的犯罪手段、不时的幽默、遭受贫穷和身世的双重不公平伤害、受到妹妹吉娜（玛丽·伊丽莎白·马斯特兰托尼奥/Mary Elizabeth Mastrantonio饰）和挚友曼尼（斯

蒂文·鲍尔/Steven Bauer饰)的深爱、在危险中过日子、日以继夜地工作,以及对成功的执着。

十有八九,不是坏事。

只有当你勾起了读者对人物的关心,你的故事才能真正开始。

小结:

- 在剧本一开始,编剧必须赢得观众的信任并通过创建人物共鸣促使读者与主人公建立情感联结。
- 当观众因共鸣接受主人公时,他们便会认同他并将自己投射到他身上,成为同舟共济的历险旅程。通过认同,观众可以超越性别和物种来体验主人公的情感之旅,只要他本质上是可识别的人类即可。
- 人物共鸣应当保持平衡,不宜过于放大主人公的缺点或是完美夸大——而是足以能让观众关心的人。
- 观众的认同感可以快速使他们全情投入到电影中,这是非常重要的。因此,在每部电影的开场,编剧必须选用以下人物特质和情境建立人物共鸣的认同:

1. 勇气
2. 不公平的伤害
3. 本事
4. 幽默
5. 善良
6. 身处险境
7. 受到朋友和家人的深爱
8. 努力
9. 执着

练习:

找来任何一部票房卖座的单个主人公结构的美国电影。你可以在网站BoxOfficeMojo.com查询影片票房。

从主人公出场开始,研究影片接下来的前10分钟。写下主人公身上所表现出来的人物优点和缺点。然后回答以下问题:

1. 电影开篇使用了九大人物共鸣工具中的几个？
2. 影片中主人公的弱点为何没有破坏人物共鸣？
3. 是否有本书中未提及的人物共鸣工具？
4. 观看电影的前10分钟后，你是否被影片吸引？为什么？
5. 如果主人公由影星扮演，演员本身的什么个性特质有助于你认同主人公？



第三章 如何通过改变吸引观众

Chapter Three How Change Grips An Audience

大多数人极力回避改变。有些人甚至害怕改变生活中十分糟糕的部分。但幸好我们还有电影。

在电影院，我们可以无拘无束和享受改变。这样的零风险，我们乐此不疲。大家都如此喜欢看电影的一个重要原因是电影是不断改变的代名词，打破人们庸碌的生活。

资深的编剧们善于通过激发观众对于主人公的认同来吸引他们，然后使观众沉浸在他们笔下那跌宕起伏的故事中。

无论是声势浩大还是娓娓道来的电影，观众都会期待片中主人公从故事开始的老地方历经磨难终抵新的彼岸。

《阿甘正传》(*Forrest Gump*, 1994)一开场，阿甘(汤姆·汉克斯/Tom Hanks饰)是一个头脑有点迟钝和略有残疾的小男孩，总是受人欺负。他根本没有机会改变一事无成的现状。而影片结尾，他是声名远扬的战争英雄和白手起家的百万富翁，还是一个睿智、充满爱意的丈夫和父亲。改变。

《BJ单身日记》(*Bridget Jones's Diary*, 2001)一开始，布里奇特是一个缺乏自我价值的低级别的办公室职员，与不入流的男人厮混，她找不到愿意娶她的人。影片最后，她却是全国知名、泰然自若的电视新闻女主播，身边还有一位财貌双全的律师爱人。布里奇特和她的世界已经完全改变。

缺乏改变但充满力量的剧作，我记忆中只有塞缪尔·贝克特(Samuel Beckett)的经典舞台剧《等待戈多》(*Waiting for Godot*, 1953)。但值得注意的是虽然这剧本作改编成了同名电影(2011)，但我不知道有多少人真正看过这版电影。没有改变。

累积的故事改变是由贯穿整个故事的逐步发生的一系列细小变化构筑而成。只有每隔一段时间，观众经历一些改变，那么他们才会被电影一路引领着向前。

这里有一个要点：任何电影故事的戏剧性上的成功，所需的若干小改变是可量化和恒定的。

在整部电影的情节中，作为戏剧力量的核心驱动力的改变并不是随意的。使每个改变单元理想运作的情节事件本身的规模和目的也同样不是随意的。事实上，你可以准确预判情节突转所需的改变的数量和改变的程度，甚至几乎精确到分钟的突转发生时刻。

很快，我将会向你展示每一部故事片必需的“改变单元”的准确数字。这一标准十分精准，你总会提前知道你的剧本是否能打动观众。

这些改变小组就是英雄目标段落。

你曾喜欢的每一部成功的电影故事都可以用此方法解构。只要你领会了这些改变组，你就可以用此利器创作扣人心弦并给人印象深刻的电影剧本。不再听天由命。相反，你在打造剧本时，可以确切地知道如何将戏剧冲击最大化。

我了解到很多人认为创意写作过程永远是一件深不可测的事情。有了这些想法自然会抗拒任何故事分解的实践分析，担心自己的创意火花被莫名其妙地扼杀。

但权可把23个英雄目标段落的概念比作书中循序渐进的章节。每一章节都为下一章打下扎实的基础。各章间互相关联和共建。要知道被称为“章节”的组织方法这一概念并不会以任何方式约束和限制一部著作的内容，更不会消减其力量、原创性或艺术成就。

通常，交响乐要求有一系列规定乐章。这些乐章以既定的次序出现，彼此衔接。这一结构被作曲家延用多个世纪。

所以，在对本书主旨草率做出任何结论前，想一想莫扎特，或狄更斯。

在接下来的章节，我们会细致探讨如何用英雄目标序列[®]打造精彩的故事。但是现在，只需记住：有效的戏剧变化设计是伟大的电影剧本的基本要素。

必要的赌注 (The Need for High Stakes)

高额赌注激发主人公做出重大改变。

试想一下，周末晚上你呼朋唤友，在自家餐桌上玩几局纸牌。

一帮哥们聚在一块玩扑克。一起打趣、欢笑，再畅怀喝上几杯。每个人都热情高涨，没有人真的在意手中的牌到底如何。

然后，罗琳突然将一大把筹码丢到桌子中间。

大家一下子静了下来。每个人都意识到……这局是今晚最大的豪赌。罗琳咧嘴而笑。

故事策略
PDG

顿时，所有人的目光都转向说话柔声细语的杰里身上，牌局的下家。他把手中浸润汗水的牌在裤腿上擦了擦，现在搞清楚罗琳是否在诈牌将决定一大笔钱的归属。

更别提在几个月前，杰里和罗琳还是一对夫妻。直到有一天，罗琳在鱼缸上贴了一张“亲爱的杰里”的便签后便和一个游泳教练私奔了。

喧闹嬉笑的气氛一下子不见了。大家都为可怜的杰里捏了把汗。

罗琳晒得金棕的肤色流露出令人厌恶的自信，这些日子她总是散发出一丝氯漂剂的刺鼻味道。杰里面色苍白。

他清了清嗓子。然后押上自己仅剩的所有筹码。这可是他下个月的房租。杰里小声抱怨：“你完全变了。”

罗琳舔了舔打过胶原蛋白针的嘴。

然后，她一张张缓缓地摊牌。

我们会好奇到底谁赢了吗？

当然。因为这一局牌不仅仅是关于钱的输赢。尽管台面上的钱确实不少，但此刻的摊牌更夹杂着心碎、梦醒、背叛和可能无家可归。所有这一切让这局牌变得孤注一掷。

当主人公输掉某些重要的东西后，为他悬着一颗心的观众都急切地想知道接下去会发生什么？主人公越想得到的东西，他们就越会不顾一切地冒险去得到它。

一个懒到骨子里的男人在疯狂爱上一个有洁癖的女人后，突然把自己收拾得干干净净。一个身缠毒瘾的年轻女孩发现自己怀孕后，最终鼓起勇气去戒毒。

需求越大，赌注越大，你的剧本也更吸引人。

比如说你正在考虑要在第二幕前给主人公染一头红发。一个新发型将是一个显眼的视觉改变。

那这是否是一个好的故事点子呢？

这不能一概而论。如果你的主人公只是心血来潮换个发色，这就完全没有必要。这只能适得其反。

但在《塘鹅报告》（*The Pelican Brief*, 1993）中，黛比（朱莉娅·罗伯茨/Julia Roberts饰）遭遇步步逼近的杀机，她独自躲入新奥尔良的一家酒店房间里染发易装。为了逃离险境，她拼命地乔装打扮。独自困于酒店的黛比痛苦万分，因为就在1小时以前，她亲眼目睹自己心爱的男人被汽车炸弹炸飞了。

此种情形下，主人公染发是迫于难以置信的危险而做出的应急反应。她

必须改变自己的形象以便隐藏在人群中脱身，否则只有死路一条。

性命攸关的危险时刻一下子加剧了紧张气氛，我们目不转睛地盯着正身陷生死赌注的主人公。

风险的类型 (Types of High Stakes)

既然重要的利害关系能深深抓住观众的眼球，我们就更需要了解迫使主人公做出惊心动魄改变的各种不同的风险类型。

生死攸关

仅此而已。

没有什么比生死危机更能逼迫主人公放手一搏。只有最强烈的动机才能推动主人公冲破看似无法逾越的障碍并牢牢地吸引住观众。

但不是有很多电影的主人公根本不会遭遇生死一线的危机时刻吗？比如在绝大多数喜剧片？

是的。所以剧本创作就生死危险分为两个分支。

a. 生死危险，类型A

字面意义上的生死。

这种情况下，如果主人公失手，他便会丢了性命。死路一条。

好莱坞拍摄的商业电影，大概80%都是这一类型。

看看各个大制片厂暑期档的电影，你会发现主人公不用面对生死抉择和殊死一搏的电影真是凤毛麟角。

b. 生死危险，类型B

隐喻意义上的生死。

当某些人经历内心巨大的挫败或损失而永远无法完全复原时，我们常称他们为“活死人”，或者称他们“行尸走肉”。尽管他们和以往一样工作和生活，但我们知道这样的人只是空有一身从前的躯壳。

除了肉体的死亡，还有精神之死。

任何一个为爱情奋斗而终获真爱的人都知道求爱也是一个生死攸关的问题。

《缘分天注定》(Serendipity, 2008)是一部关于乔纳森(约翰·库萨克/John Cusack饰)和萨拉(凯特·贝金赛尔/Kate Beckinsale饰)的

爱情喜剧，两人偶遇，一起度过了一段美妙的时光，迅速坠入爱河。但萨拉为了验证两人是否是命中注定的一对，开始设法考验乔纳森。这种做法实属不公平的伤害，导致乔纳森没有通过萨拉的考验。两人分手了。

多年后，两人都眼看着都将各自踏入婚姻的殿堂。乔纳森和萨拉都觉得眼前的这场婚姻也许是个错误的决定，因为心有不甘，或许命中注定的人正是曾经的挚爱。

在婚礼举行前，两人都逃走了，不顾一切地寻找对方。

《缘分天注定》的魅力在于电影人将生死的隐喻内置到“真爱唯一”的人生哲学：两人意识到彼此在相遇的那一刻开始就是命中注定的完美一对，如果错过将与一生的幸福失之交臂。

事实上，萨拉和乔纳森都将和错的人踏上婚礼红毯，这将情感的生死危险系数升到最高。

许多电影都有婚礼在即的情节，因为这可以带来生命中最严重的情感危机。至少理论上，结婚是一辈子的事情。所以逐渐逼近的个人终身大事或永失挚爱会上升到精神的生死层面。

在浪漫喜剧《打工女郎》中段，主人公泰丝·麦吉尔前去新泽西的一家蓝领酒吧参加好友赛恩（琼·库萨克/Joan Cusack饰）结婚前的单身派对，她此前一直生活在这附近。泰丝出生在工人阶级家庭，但现在她有望成为一名成功的商业主管。

泰丝到达赛恩的派对现场，她身着套装，配以优雅的发型和妆容——看起来和家乡的朋友格格不入。众目睽睽下，泰丝的男朋友米克（亚力克·鲍德温/Alec Baldwin饰），一个广告人，单膝跪地向泰丝求婚——虽然就在两天前，泰丝还逮到他和其他女人偷情。情势逼迫，泰丝不冷不热地回了句“可能吧”。

两人离开了酒吧，一路上米克抱怨泰丝让他当众出丑。泰丝反驳：“我不是牛排，由不得你随便点。”米克宣称是他甩她，然后怒气冲冲地转身离开。

此刻，泰丝走在哈得逊河边，望着对岸曼哈顿灯光和河面交映的夜色。很明显她不再属于这个工人阶级的圈子，她也已经没法回头了。

纽约城缤纷的霓虹已是泰丝一直渴望成为自由和自立的人的仅存希望。

泰丝即将接手的商业交易的风险也正变成隐喻的生死危机。潜在的风险骤升。

我曾看过很多新手的剧本，剧情讲述主人公为赢得升职而努力工作，就像泰丝一样。但是败笔在于要是他没能如愿以偿升职，也不会发生任何改变。生活一如既往，主人公的失败没有丝毫代价。

最近我读到一本潜质不错的剧本——除了围绕以下情节展开：一个英俊、聪明、富有的年轻男子在他母亲的大集团公司担任中层主管。他想要升职却没有成功。主人公一气之下离开了母亲的公司，并且自立门户直接和老妈的公司对着干。在富豪朋友的帮助下，他的事业如日中天，旗下的公司最终胜过老妈的公司。结束。

主人公赌上了什么？

完全没有。

当他没有获得自家公司的升职机会，他依然富有，依然帅气，依然将继续巨额财富。即使他离开母亲的公司，他依然是老妈的心头肉，还是占据无可替代的位置，并且得到所有人的帮助。

这个故事发生了事件，但是主人公没有改变，没有任何损失，也没有押上任何重要赌注，除了他的自负。

相比《律政俏佳人》的设置，主人公艾莉·伍德（瑞丝·薇斯朋/Reese Witherspoon饰）也是呼风唤雨，但是艾莉深爱的华纳去了哈佛法学院后就甩了她。心碎的艾莉认定只有她也考进哈佛法学院并向华纳证明自己集美貌与智慧一身，这才有可能赢回他。

所有人都认为艾莉是个花瓶，考进哈佛法学院简直就是天方夜谭。但是凭借聪明智慧和不懈努力，她做到了。随后，当艾莉跟着华纳去了法学院，她发现哈佛的所有人仍戴着有色眼镜视她为没头脑的金发碧眼美女。很快，华纳和一个继承家业的势利小人订了婚，艾莉想和华纳携手人生的愿望渐行渐远。

尽管艾莉展现深情和善良以及尽心尽力地帮助他人，但她还是被拒绝和羞辱了。此刻，所有曾被误解和被轻视的人对艾莉的遭遇都感同身受……所有人几乎都经历过这般遭遇。

艾莉追求华纳已然变成了一场解决自己一辈子人生价值所面临的精神生死的战斗。

看见了吗？两个故事的赌注完全不同。

此外，还得注意《律政俏佳人》中使用的人物共鸣工具使得观众和主人公的情感联结更加紧密。九大共鸣元素全部囊括：勇气、不公平的伤害、本事、身处险境、善良、幽默、受他人深爱、努力和执着。

只有主人公才能触发改变

改变一定是每一个电影故事重要的转折点，但是引起改变的能量源也是

重中之重。这必须来自主人公本人，绝非其他人。

为了成为特别的、勇敢的和比普通人更胜一筹的英雄，他必须抓住自己的命运和主动解决所面临的冲突。如果任何其他替主人公解决了他的问题，那么你的电影将前景不妙。

在《律政俏佳人》中，艾莉·伍德一开始想通过外在美来谋得幸福，她精心打理指甲和头发，设计完美的漂亮行头。这就是艾莉过去的全部期望。

但当华纳去了哈佛法学院便甩了她的时候，主人公突然永远失去这个影响她全部生活的男人。

所以，她鼓足勇气并回击。

这正是所有的好电影采取的开场。引人共鸣的主人公遭遇晴天霹雳般的大问题，这让她再也坐不住了，迫切想通过改变来解决这个问题。这使得她鼓起勇气和设法攻破难题，不然就在现实或隐喻两种意义上都死定了。

《律政俏佳人》的结尾，艾莉判若两人。没有人再认为她是一个金发傻女人。她凭借一己之力赢下了一个重要的刑事诉讼，以优异的成绩从法学院毕业，她拒绝了现在又献媚求她和好的华纳。

艾莉的内心世界也已成熟。至少，她明白了一开始痴心追求的华纳其实根本不值得。此时，她不再渴望只是成为某个男人身边的装饰品。她变得有理想和受人尊敬。艾莉告诉华纳，如果她想在30岁前成为律师事务所的合伙人，那她可不能找一个像他一样的彻头彻尾的蠢蛋。

艾莉的改变是何等的彻底。

我们如此享受的重要理由正是我们看到主人公完成了自己的华丽转身。

通过自己的意志和行动，她做到了。

当主人公遭遇不公平的磨难而听天由命和毫无回击时，我们的兴趣只能持续片刻。要是我们看到主人公通过自身的选择和卓绝的努力，进而开创属于自己的一片天地，我们则会被影片深深吸引。

英雄目标序列^①的巨大价值的一部分就是它可以确保你的主人公永远不会沦为消极主人公。每一个编剧必须掌握如何分辨消极主人公，他们毁掉一个剧本的速度比杀人弃尸的罪犯的自我毁灭还要快。

《尘雾家园》(House of Sand and Fog, 2003)讲述凯西(珍妮弗·康纳利/Jennifer Connelly饰)，一个年轻女子从她新近继承的家里被赶了出去，因为所在城市错误实施了一条未缴税法令。她的房子被伊朗流民伯拉尼(本·金斯利/Ben Kingsley饰)竞买得到，他把这个廉价的住所看作是他全家最后的希望。凯西设法告诉所有人这是一个错误的判决。伯拉尼据理力争。

这部电影首映时，票房只能用惨淡来形容。我认为这里有两个大问题。

第一，主人公凯西不值得同情。她脾气糟糕、没良心、愚蠢、懦弱、自怜以及生活一团糟。相反，凯西的对手伯拉尼上校却拥有勇气、爱、坚强、仁慈和魅力。我们的情感认同有点无处安放和失衡。我们喜欢反派，对主人公心生厌恶。这是第一大问题。

第二，主人公过于消极。当生活不尽如意，凯西竟然试图自杀来解脱。但是她的自杀只能表明她的懦弱和无能。当自杀不管用后，她完全陷入消极状态，没有采取任何行动。影片的整个第三幕中，她要么神志不清，要么毫无目的地晃荡。一点都不夸张。

因为凯西没有任何行动解决她自己的冲突，便由自己那已婚男友出手将电影推进高潮，一个狂躁的警察，我们也不喜欢他。

《尘雾家园》的致命缺陷就是令人生厌和消极的主人公。我们想看到的是积极而非被动的主人公。

小结：

- 观众喜欢看电影是因为电影能带给他们在生活中常回避的改变。情感体验丰富的编剧寻求在电影故事创作中总是围绕持续的戏剧情节发展的概念来创建。
- 电影故事中的巨大改变是指主人公在影片开始之初的状态和影片结束时的巨大反差，这由贯穿全片的一系列小的渐进改变积累而成。这些行动的准确数字和内容可以预判，并被称为英雄目标序列[®]。
- 赌注是有效的戏剧改变的基本要素。只有故事具有字面意义或隐喻意义上的生死风险——主人公即将失去生活的意义，比如失去真爱、自我价值或个人理想时，才能抓住观众。
- 只有主人公的行动才能成功推进故事向前改变。电影情节中引起事件发生的重任不能转交给任何其他人物。
- 消极主人公没有采取行动去解决他们的问题，这必须避免。

练习：

选择任何两部成功的单个主人公设置的美国商业电影。首先看一看以下问题，这样你看片时会更有目的，然后仔细观看主人公的前20分钟和最后20

新华书店
PDG

分钟。回答以下问题：

- (1) 在每个故事的开头，主人公的日常生活状态是什么？详细罗列，包括地点、朋友、冲突、工作、家庭、态度、梦想、感情生活幸福/不幸（或单身）、社交活动中的问题、失望或快乐、情感封闭或敞开等。
- (2) 在每个故事的结尾，主人公的生活状态在是什么？相比影片开始时主人公的日常生活状态，他的外在世界有何改变？他内心世界又有何改变？
- (3) 主人公自身在这些改变出现中起到什么作用？
- (4) 主人公在完成推动故事发展的目标时碰到了什么样的危险？这些生死危险是字面上的还是隐喻上的？
- (5) 在影片的这部分，随着故事的发展共出现多少次清晰的、个体的改变时刻？



第四章 冲突为王

Chapter Four Conflict Is King

所有的电影故事结构都会在推动主人公追求一个重要目标的前行路上设置令人畏缩的冲突。没有冲突，不成故事。

从世界摔跤联盟也可窥一斑：越是大级别、重大和激烈的比赛越是精彩。

我把构筑冲突必需的与主人公针锋相对的角色称作对手/反派（Adversary）。这个概念涵盖了从以合情合理的需求阻止主人公的正派人物[如《雨人》（*Rain Man*, 1988）中的布鲁纳医生]，到仅仅是享受杀戮快感的变态凶手[如《老无所依》（*No Country for Old Men*, 2007）中疯狂的杀手安东尼·齐格/Anton Chigurh]。

电影冲突是指两人追求互为排斥的目标狭路相逢时，产生的彼此身体和情感上的猛烈碰撞。

冲突可以是主人公和反派追逐同一个目标，但只能一个人笑到最后，比如《国家宝藏》（*National Treasure*, 2004），或是各有所求但水火不容，如《盗火线》（*Heat*, 1995）。

模棱两可的解决是行不通的。主人公和反派之间必须分出胜负。

冲突的两个层次（Conflict On Two Levels）

在上乘的剧作中，冲突同时蕴含两个戏剧层次。

第一层冲突来自外部世界，自然世界的风云变幻和人为行动。在《钢铁侠》（*Iron Man*, 2009）中，天才工程师托尼·斯塔克（小罗伯特·唐尼/Robert Downey, Jr. 饰）必须阻止反派奥巴代亚·史丹（杰夫·布里奇斯/Jeff Bridges饰）把斯塔克（Stark）公司的先进武器出售给恐怖分子。这是行动冲突。

第二层冲突是情感、内心和个人的冲动。

这是当主人公挣扎着克服某些心理障碍时产生的内心纠葛，无论如何得

过了这道坎，这决定着他能否最终实现行动目标。

这第二个层次的情感冲突同时也夹杂着行动冲突，所以这两种冲突是并行交织在一起共同形成一个强大的剧本。

在《偷天情缘》中，自负的气象预报员菲尔·康纳斯（比尔·莫瑞/Bill Murray饰）在试图勾引自己爱慕的女孩丽塔（安迪·麦克道威尔/Andie MacDowell饰）上床之后，他发现自己循环往复地定格在土拨鼠节这一天。丽塔也日复一日地拒绝他。更确切地说是直到菲尔摆脱自恋，学会成长和真诚地对待他人的那一天。最后菲尔心存真爱，重获新生，他还赢得了丽塔的芳心并最终解开了土拨鼠日的魔咒。

外显的行动冲突：勾引他的对手（爱恋对象），丽塔拒绝了他所有的求爱。

内隐的情感冲突：努力克服自恋和学会无私地去爱。

在《黑客帝国》（*The Matrix*, 1999）中，电脑黑客尼奥（基努·里维斯/Keanu Reeves饰）加入了反叛者与特工史密斯和操控世界的“矩阵”对战。但是在尼奥克服自我怀疑和逐渐接受自己作为带领幸存人类取得胜利的救世主的使命之前，他根本无望战胜特工史密斯。

外显的行动冲突：在特工史密斯和他的手下杀死反叛者和奴役幸存的人类之前击败他们。

内隐的情感冲突：尼奥必须克服自我怀疑和接受自己是能拯救人类于危难的救世主。

第一层次的动作、外部冲突是所有电影故事必不可少的。不可或缺。

第二层次的内心情感挣扎是非强制的，但极力推荐。我们会在第七章更充分地探讨内隐的人物成长弧。

这两个层次的冲突都需要不仅一次，而是要一系列的碰撞。那些重复碰撞的本质必须随着故事的发展和冲突的加剧而扩展。

以下是构筑电影有效冲突必需的7个基本要素。

1. 冲突必须激烈

任何一部电影蕴含的冲突的力量一直是其获得商业成功或遭遇票房滑铁卢的主要因素。激烈的冲突进发自故事内部的3个来源：

- a. 强大的对手——他应看似不可战胜；
- b. 主人公无比渴望实现自己的目标——他对获得胜利的渴望超越世间其他的一切；
- c. 危机重重——赌注完全是字面上或隐喻的生死危机。

在《双面特工》（*Breach*, 2007）中，联邦调查局新人埃里克·奥尼尔（瑞恩·菲利普/Ryan Phillippe饰）被指派成为资深特工罗伯特·汉森（克里斯·库柏/Chris Cooper饰）的办案助理。联邦调查局已经掌握汉森是潜伏多年的前苏联间谍，年轻的主人公奥尼尔必须收集自己新上司更多的证据。他复制电脑记录、录下与汉森的谈话，并拖延自己的对手汉森进入办公室，以便其他特工搜查资料。

间谍上司计划不久退休，所以他最后一次冒险将政府的秘密信息泄露给前苏联。汉森当场被其他联邦调查局特工抓住，影片结束。

克里斯·库柏精湛演技诠释的前苏联潜伏间谍汉森一角或许令观众仍没有完全遗忘《双面特工》。

但是这个故事存在一些根本性的缺陷。因为主人公和反派之间的冲突始终不够激烈，以至于难以成为一部令人印象深刻的电影。

当奥尼尔被指派为对手汉森的助手时，此刻电影正式开始——汉森已经不可能再对任何人造成威胁。大批联邦调查局特工监视着他的一举一动。汉森的间谍身份已被识破，他不再是对美国构成切实威胁的危险分子，并且不久就要退休。联邦调查局只希望奥尼尔搜寻一些锦上添花的证据。

虽然故事中的人物会彼此咆哮和心生不安，但真正威胁却不存在。

电影《双面特工》改编自真实事件，和其他许多此类电影一样，其情节都受到现实的限制。因此没有足够的空间构建一个以主人公为中心的必要冲突。

受限于是真实事件，年轻的奥尼尔并没有真正担负起推动电影至高潮的责任。他甚至没有出现在汉森被联邦调查局特工逮捕的最后摊牌时刻。他所提供的大多数证据也是多余的。

自此故事的核心冲突已平息，这让观众觉得主人公不是那么重要或游离在故事边缘。

另外，新人奥尼尔面临的风险也极低。他入职联邦调查局仅8周时间，当他被告知自己的第一个案子已结案（因为他没有出现在高潮的逮捕行动，所以被告知）时，奥尼尔意识到自己根本没有成为一名真正的联邦调查局特工，一怒之下离职了。

主人公是多么可有可无。这部电影的问题在于：

- a. 弱小的反派；
- b. 边缘的主人公；
- c. 风险相对较低。

此片的冲突不够激烈，无法构筑一部扣人心弦的佳作。《双面特工》的票房也较为惨淡。

如果你最初构思的新剧本没有包含两个人物间的激烈冲突的话，那么就该再三打磨下这一构想，直到冲突形成。

2. 冲突必须可见

强烈的、外部的行动冲突可以确保情节积极和具有吸引力，同时这还可以使主人公内心的情感挣扎通过观众可见的行为和行动公开化。

在《绿宝石》(*Romancing the Stone*, 1984)中，主人公是一名孤寂的言情女作家琼·瓦尔德(凯瑟琳·特纳/Kathleen Turner饰)，因为她迷恋一个完美先生——仅存在于她书中的“杰西”。之后，琼为解救被绑架的妹妹，只身远赴哥伦比亚丛林，与走私珍稀鸟的俗人杰克·科尔顿(迈克尔·道格拉斯/Michael Douglas饰)并肩作战，但这个男人与她笔下的完美先生格格不入。为了活下去和找到幸福，她必须走出自己的白日梦和学会爱上一个有缺点但有血有肉的男人。琼的求生技巧不断提高、感情也逐渐成熟，并不再陶醉在原来的爱情观，最终和杰克幸福地走到一起。

《绿宝石》的外部情节的动作线让主人公内心的情感冲突得以显现。如果整部电影只是讲述琼深宅在纽约的公寓并沉迷于幻想的爱情世界的话，这无疑是一部无趣的烂片。踏入哥伦比亚丛林，营救妹妹的惊险之旅使这部电影值得一看。

外部和内心冲突都必须激烈和可见。

3. 冲突必须凶险

编剧应当抛开所有与人为善的本性。至少在写作时。

编剧班里充满了高尚的灵魂，有人朴实而温情地视家庭重于一切，有人时刻遵循金科玉律，对世界充满仁慈和怜悯。不幸的是，他们所写的故事正好证明他们自身的善良。他们笔下的人物没有一个对他人凶神恶煞，也没有任何角色不择手段拼命阻止他人得到想要的东西。

要想剧本成功，你必须无所不用其极。

你的工作就是要找出可能落到主人公身上最糟糕的事情，然后用最骇人听闻的方式使其发生。绝不只是一两次的蜻蜓点水般的轻描淡写，而是以不断戏剧性强的方式贯穿整个剧本。

当被问及他们故事中的反派是谁时，许多编剧专业的新生心中更是没谱。或是他们提到的是一些不能对主人公构成任何严重威胁的次要角色。曾

也有些作者对我说：他们认为自己的故事中根本不需要反派。

自求多福吧。

当被告知冲突必须增强和持续时，有时作者会设法通过虚弱的反派暴跳如雷地冲入场景和开始咆哮来弥补。但其对于剧情没有实质作用，这只是吸引眼球的大喊大叫。随后反派退至故事边缘，直到接下来某些场景中再次跳出来歇斯底里一番。然后又偃旗息鼓。

如果冲突断断续续，那将没办法奏效。

当你的剧情发展有点仓促、做作和感觉松散时，评估下剧中对手的力量和作用。重新构思故事，包括可以挑起冲突和持续释放激烈冲突能量的重要的强大对手。

4. 冲突必须不断发展和升级，带给主人公更多的挑战

在故事冲突的核心中，改变的原则最为重要。

对抗必须贯穿构筑在剧本的每一页纸上。如果冲突需要主人公和反派之间仅在一个场景中“火星撞地球”，那么该场景必须被延后，以便积蓄更多力量作为故事的高潮，那么主人公很有可能长时间陷入无所作为的窘境。

是否有人指出“消极主人公”？

这是一个相当常见的问题，通过使用英雄目标序列^⑥来创建故事可以有效解决它。

我的案头堆了不少讲述类似以下剧情的本子。谦卑的女儿菲利斯的梦中情人修理工拉夫向她求婚。但菲利斯知道自己的父亲（对手）一定不会同意这桩婚事。父亲讨厌拉夫。

性格软弱的菲利斯愁容满面。她问朋友自己该怎么办。菲利斯写日记和终日以泪洗面，然后问莎拉阿姨的想法，这一折腾差不多又占了第二幕的30页。最终在第二幕尾声，女儿鼓足勇气并对抗自己的父亲，告诉他自己想嫁给拉夫。父亲几番咆哮：“除非我死了，否则休想。”直到父亲落下眼泪，流露出对女儿无尽的爱并同意他俩的婚事，激烈的高潮场景结束。父亲抱住菲利斯。第三幕，我们看到新人幸福的婚礼。

仅有一个冲突场景不足以支撑一部电影。

围绕一个场景冲突的故事构想留给第三幕的只能是空洞。一场甜蜜的婚礼称不上是一幕戏，也没有强烈戏剧冲突的空间。

父母对子女婚姻的干涉可以塑造成一个很好的故事，比如《罗密欧与朱丽叶》（*Romeo and Juliet*, 1968）。但如果剧本构思没有贯穿影片的冲突滋生、蔓延和爆发，那么剧情如同嚼蜡，注定被枪毙。

5. 冲突必须令观众意外

每一个故事都必须给观众提供一个带有意外反转的有力冲突。

现在，这也许是对编剧最大的一个挑战，因为观众都已经看过了成百上千的电影。但是，能从堆积如山的剧本中堆脱颖而出并摄制成片的本子所讲述的故事中总是包含某些令人惊艳的意外元素。

电影《朱诺》(*Juno*, 2007)呈现的故事非常简单和明显，我们一开始可能对影片的原创性已不太抱有期待。但是片中的所有人物却都是复杂和引人注目的。16岁的朱诺·麦高夫(艾伦·佩姬/Ellen Page饰)很快对意外怀孕做了出人意料的反应。又有谁会想到想要收养孩子的马克·劳瑞(杰森·贝特曼/Jason Bateman饰)居然是一个比朱诺还不成熟的人？这是一个简单的故事，但注入了出乎意外的反转。

提醒：以下这个重要建议本身就值回本书的标价了。在做剧本概要时，用小卡片逐个场景写下你的故事中下一个最可能发生的符合逻辑的事情。创建情节主线时各个场景的下一个符合逻辑的事件一目了然。现在将这些卡片连成直线，并粘贴到高过电脑屏幕的墙壁上。这就是你的整部电影的场景主线。

接下来，无论你怎么写，只要不按卡片的逻辑走向写就行。

编剧绝不应该满足于简单或明显的情节方案。

要让你的观众大呼意外。

6. 冲突必须令人信服

电影《灵数23》(*The Number 23*, 2007)讲述一个名叫沃尔特·斯派洛(金·凯瑞/Jim Carrey饰)的动物检疫员从他的妻子阿加莎(维吉妮娅·马德森/Virginia Madsen饰)那得到一本她在二手书店偶然淘得的神秘小说的故事。沃尔特发现这本书的内容与自己的生活非比寻常地契合。他感到毛骨悚然，自己与小说中名叫芬格林(也由金·凯瑞饰演)的侦探被捆绑在一起。这本书让沃尔特病态般地痴迷于数字23，这很快使他陷入通向疯狂杀戮的黑暗之路。

最终，这个爱家的好男人害怕自己会像神秘小说中描述的那样命中注定般残杀自己的妻子而惶恐不安。沃尔特陷入绝望，他必须破解这个现实的谋杀之谜，这迫使他面对关于自己过去的恐怖真相。

我被《灵数23》深深地吸引了一段时间。不过随后的情节变得过于夸张，人物前后矛盾，我便毫无兴趣了。整件事成为了一个噱头。

复杂的情节常会与可信度产生冲突。

剧本创建的虚构世界和“现实”失去了联系。观众被迫接受主人公发现

自己是个被锁在一所精神病院多年的杀人疯子，但却被释放和失忆，现在他虽然以捕狗为生，但却是一个拥有忠贞妻子和可爱孩子的好丈夫，他们看起来都不介意他是一个疯子。他的妻子在二手书店偶然发现一本主人公自己写的尚未出版的小说手稿，描述了他的前世今生，他曾是一个杀死自己女友的侦探，所以他很害怕自己也会杀死可爱的妻子，尤其是在他发现被杀女友的骨头时，但是他的妻子却活生生地站在他的面前，数字23始终被认为是这一切的谜底，但却压根不是真的。

漏洞百出。

当剧中人物的行为举止不符合真实人性，当他们的所作所为仅仅以推动一个扭曲的情节为目的时，观众会觉得被戏弄了。观众会出戏，并且批评影片。

记得我在电影院看《灵数23》的那晚，影片极力营造真实可信感，但观众却在哄堂大笑。

要确保冲突令人信服。

7. 冲突必须以有意义的方式解决

比赛只有跨过终点线才能见分晓。主人公只有面对决定情节主要矛盾的最后决战，故事才会真正富含深意。主人公要么成功，要么失败。对于他来说，不成功便成仁。

即使在系列电影（《指环王》、《星球大战》和《黑客帝国》）中，其核心问题直到最后一部才会解决，但每一部仍然需要解决自己的主要矛盾。

因此需要在电影冲突中内置一个终点线。

《灵魂歌王》的结尾，歌手雷·查尔斯要么成功戒毒，要么越陷越深。《打工女郎》的结尾，泰丝·麦吉尔要么能战胜邪恶的老板和签下她的商业大单，要么彻底失败。《冰雪暴》（*Fargo*, 1996）的结尾，警察局长玛吉·冈德森（弗朗西斯·麦克多蒙德/Frances McDormand饰）要么抓住绑匪，要么空手而归。

电影故事缺少解决会给观众在情感上留下不满足感。尤其是那些写实的传记电影，除非真实人物戏剧性地死亡或他们在生命中的某些其他时刻达成解决，否则会有很大问题。

《卓别林》（*Chaplin*, 1992）回述了最著名的喜剧电影大师查理·卓别林（小罗伯特·唐尼/Robert Downey, Jr. 饰）的一生和爱情。但是该片的票房不是很理想，我相信这是因为故事是片段式的且没有构成任何的解决。

《卓别林》讲述查理一夜成名、暴富和掌控自己所有的电影。影片在他与众多年轻女性的风流韵事上还是做了些许戏剧化处理。电影呈现了卓别林跌宕和难以置信的成功一生，但故事和主题的答案在哪？

统摄《卓别林》全片的概念牵涉到卓别林的传记作者（安东尼·霍普金斯/Anthony Hopkins饰）对他的一次访谈，访谈于卓别林在瑞士的宫殿般的豪宅中进行，当时喜剧片已渐衰落。随着传记作家的发问，影片在卓别林一生的种种大事件中回溯和前进。

最后，这个问题最终出现：喜剧巨星认为他的一生最大的意义是什么？

卓别林耸了耸肩说：我只是博大家一笑。

影片更深层次的主旨仍不得而知。所以《卓别林》的主题只能是：你生下来便才华横溢，然后又坐拥巨富，这太棒了。

相比之下，《勇敢的心》（*Braveheart*）和《甘地传》（*Gandhi*）等传记电影在票房上取得了不俗的成绩。这些电影的主人公在片尾为了追求伟大的人性之美牺牲了自己的生命。从准确的历史观点来说，他们也通过强烈的故事结局呈现出重要的主题。观众趋之若鹜。

生活片段就因为其本身不具备富有意义的结局，所以不能构筑一个有力的冲突。

小结：

- 冲突是所有剧本的心脏和灵魂。
- 冲突迸发自3个故事来源：
 1. 强大的对手——他应看似不可战胜；
 2. 主人公无比渴望实现自己的目标——他对获得胜利的渴望超越世间其他的一切；
 3. 危机重重——赌注完全是字面上或隐喻的生死危机。
- 绝大多数的优秀电影同时蕴含两个戏剧层次的冲突：
 1. 主人公与对手在现实世界中针锋相对的外显碰撞；
 2. 主人公被迫克服一些阻碍他解决外在的行动冲突的情感问题而引发的内心纠葛。
- 主人公在解决外在的行动冲突之前必须先化解内心的情感冲突。
- 确保银幕上的戏剧冲突有效需要以下基本元素：
 1. 冲突必须激烈；
 2. 冲突必须可见；

3. 冲突必须凶险；
4. 冲突必须不断发展和升级，带给主人公更多的挑战；
5. 冲突必须令观众意外；
6. 冲突必须令人信服；
7. 冲突必须以有意义的方式解决。

练习：

创造3个主人公，并给每个人设定职业。例如：

1. 马克·亨利（Mack Henry）——大型卡车司机
2. 吉纳·弗格森（Gina Ferguson）——真人秀制片人
3. 罗恩·比肖普（Ron Bishop）——企业研发科学家

给主人公设定一项对他们非常重要目标。比如：

1. 马克在退休前最后一次出车。
2. 吉纳想要拍一部关于在巴西某人蒙冤入狱题材的电影。
3. 罗恩想要发表自己关于新食品的研究。

接下来，为每一个主人公设置一个拦路的手。比如：

1. 马克的对手：杰西（Jessie），押车搭档，想说服马克不要退休。
2. 吉纳的对手：特沃德（Torvold），处处与吉纳对着干的自私自利的导演。
3. 罗恩的对手：吉尔（Jill），一个实验室技术员，他想不劳而获地挂名罗恩的研究。

现在，进一步分析对手威胁主人公的力量（POWER）：

1. 杰西有什么力量可以威胁马克？（没有——杰西仅是一个大嗓门）
2. 特沃德有什么力量可以威胁吉纳？（没有——吉纳可以解聘特沃德）
3. 吉尔有什么力量可以威胁罗恩？（没有——罗恩可以解聘吉尔）

如果有必要，继续为主人公构想新的对手，直到他们符合一个强大对手的所有要求。持续测试每一个新的潜在对手威胁主人公的情境力量——直到

你得出类似以下的情境：

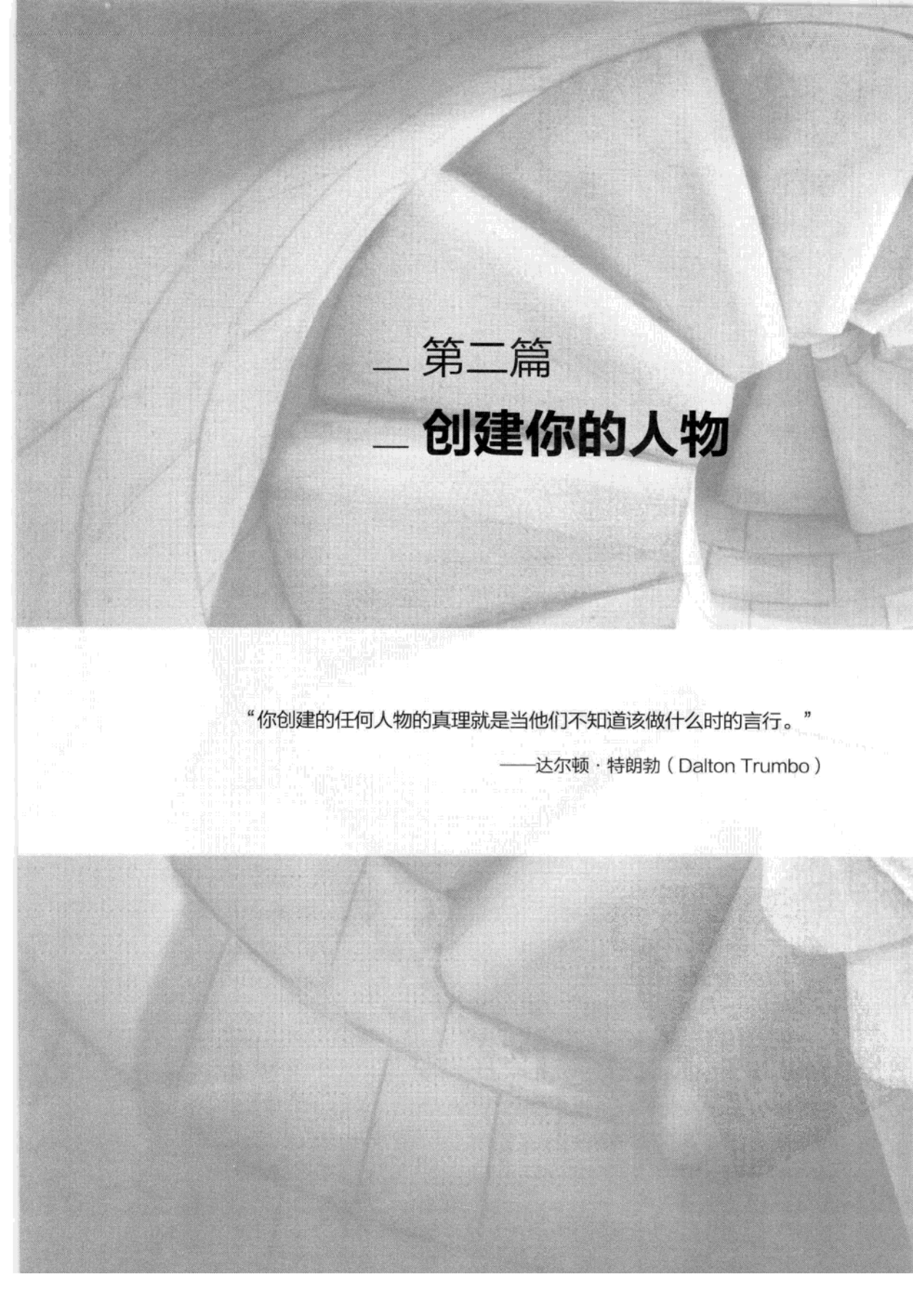
1. 马克的对手：艾伯特（Albert），他绑架了马克的妻子并逼迫马克运输海洛因。
2. 吉纳的对手：监狱长德格罗，他为了利用某人的电脑技能计划使其蒙冤入狱。
3. 罗恩的对手：艾利斯（Alice），公司总裁，当罗恩发现新食品中含有危险毒质时，他让罗恩闭嘴消失。

永远不要停止构建新的对手，除非对手拥有以下完全压制主人公的力量：

1. 艾伯特威胁马克的力量是什么？（绝对力量）
2. 监狱长威胁吉纳的力量是什么？（绝对力量）
3. 艾利斯威胁罗恩的力量是什么？（绝对力量）

继续测试和打磨每一个对手，直到确信他们都变得**不可战胜**。每一次的新对手尝试都会改变故事的本质。对改变敞开大门，你终将创作出出色的电影故事。





— 第二篇

— 创建你的人物

“你创建的任何人物的真理就是当他们不知道该做什么时的言行。”

——达尔顿·特朗勃 (Dalton Trumbo)

第五章 人物要素

Chapter Five Elements Of Character

为了使主人公通过23个英雄目标段落，你必须从一开始就弄清楚剧本中其他所有人物在他的发现之旅中所起的作用。在你的故事中，每一个有台词的人物都必须有其存在的理由。无一例外。

他们或助主人公一臂之力，或从中作梗。对情节起效的职能无非是这两种。所以在对人物进行排兵布阵时，要带着如何将他们用于构建情节的预想。

故事就像是象棋游戏，棋盘上的每一个棋子都有着特定的功能。马、车、象，全部都以自己独特的游戏规则驰骋沙场。所以，你不能突然扔一张拼字游戏的纸牌到棋盘上，并期待它有所作为。

理解人物类型的概念也是发挥23个目标段落的步进优势的关键。

曾经有一位约瑟夫·坎贝尔（Joseph Campbell）教授潜心探寻普世的叙事模式，研究了世界各地的神话故事，他的研究让我们都受益匪浅。

乍看之下，不同文化讲述的故事类型天差地别。一出日本的能剧（Noh）与百老汇音乐剧截然不同。但是坎贝尔认定在风格迥异的外表之下，虽然各地神话的戏剧形式迥然不同，但实际上很可能是在讲述关于同一个人类真理的相同故事。

果不其然。

坎贝尔在自己的《千面英雄》（*The Hero With a Thousand Faces*，普林斯顿大学出版社，1972）一书中写到：实际上，世界各地的每一种文化都采用普世神话的人物类型。这些人物其实正是折射出人类心灵的不同维度，所以对于叙事者来说，了解这些原型极为有用。

克里斯多夫·沃格勒（Christopher Vogler）的《作家之旅》（*The Writer's Journey*，第三版，Michael Wiese Production，2007）是当今最为出色的编剧专著，并拓展了坎贝尔教授的理论，该书应该是编剧必读的案头指南。同样，你的阅读书单上还应该添上一本以女性视角解读主人公之旅的佳作，那就是金·哈德森（Kim Hudson）的力作《处女的承诺：

女性创造力、精神和性别觉醒的故事创作》(The Virgin's Promise: Writing Stories of Feminine Creative, Spiritual and Sexual Awakening, Michael Wiese Production, 2009)。

本章研究的人物类型包括坎贝尔的英雄/主人公(Hero)、阴影/对手(Shadow/Adversary)、导师(Mentor)和边界护卫(Threshold Guardian/Gate Guardian)。

我将同盟人物细化到子组,进行更为具体的说明。

作为扩充,我还增加了一些非常有用的当代剧作的人物类型。

但是请牢记:**电影中的每一个人物只能来自于这个类型清单**。你需要清楚地知道他们所承载的情节功能。

典型的好莱坞电影使用5~7个主要人物。通常,这其中有两入分别是主人公和对手。一般来说,单个主人公的故事常采用3~5个其他的关键人物来叙事。

许多次要人物(minor character)同样也起着细微地支撑主要人物的功能。但即使是再小的角色也必须出自这些人物类型,而不是另辟蹊径。

当然,不是每一本电影剧本都必须涵盖所有的人物类型。不过,主人公和对手自然是必不可少的。之后,你的目标应是在你所用到的其他人物之间寻求合理平衡。

首先,确定谁是剧中的主人公,然后围绕他来安排故事中提供冲突和次要情节的其他人物。当然,一个电影故事不限于单个主人公,这在之后的章节我还会详细阐述。现在,为了更为清晰地理解起见,我将只谈及单个主人公的人物结构。

以下是人物类型和功能:

主人公(The Hero)

主人公追寻一个由迫在眉睫的危机引发的明显的焦点目标,由此推动故事情节向前发展。

电影开场,主人公过着平凡的日子,心有莫名不安……即使他还没有完全意识到这种心态。但是有些事情异常或偏离了事情本该发展的轨迹。随后,某个特定的问题从天而降。

此时,主人公迫不得已要冲破眼前的现实困境,他勉强奋起自保和保护他人,同时也努力追寻个人的内心实现并达成生活的新平衡。

尤其主人公是一路冒险闯关和承担着推动整个故事线向前的重担的人。

不仅如此，也只有主人公才可引发力挽狂澜的最后决战。

主人公应该具备普遍的和招人喜爱的个人品质，同时还是一个有着缺陷、缺点和个人焦虑的独一无二的个体。这适用于任何电影类型。

主人公千人千面。除了标准的一身正气的英雄，还有：

非传统英雄（The Anti-Hero）

初一看，非传统英雄很可能不会令人钦佩，但是观众很快就发现他有胆识、有身手，因此他会变得让人同情和认同。例如：凶恶的黑帮老大（《黑道家族》/ *The Sopranos*, 1999）、职业小偷（《黑街福星》/ *Wise Guy*, 1986，《盗火线》/ *Heat*, 1995）、温和的连环杀手（《嗜血法医》/ *Dexter*, 2006），又或是酗酒的超人（《全民超人汉考克》/ *Hancock*, 2008）。

悲剧英雄（The Tragic Hero）

那些勇敢的主人公定能赢得我们的些许共鸣，但是他们身上那致命的人物缺点注定其失败。比如：有罪的黑帮分子（《疤面煞星》/ *Scarface*, 1983）、犯法的警员（《无间行者》/ *The Departed*, 2006）或冲动的凶手（《体热》/ *Body Heat*, 1981）。

搞笑式英雄（The Trickster Hero）

这类主人公为了揭露伪善和调侃体制，总是插科打诨。例如：爱开玩笑的外科军医（《陆军野战医院》/ *M*A*S*H*, 1970）、恶作剧的兄弟会男生（《动物屋》/ *Animal House*, 1978），或搞怪的新闻记者（《古灵侦探》/ *Fletch*, 1985）。

催化剂英雄（The Catalyst Hero）

就其自身而言，催化剂英雄不会经历人物成长，而是促使他人成长（《亡命天涯》/ *The Fugitive*, 1993、《温馨真情》/ *The Spitfire Grill*, 1996、《甜蜜咖啡屋》/ *Bagdad Café*, 1987）。

对手/反派（The Adversary）

对手决意阻止主人公达成目标。一个强大对手的典型特质有：



1. 相比其他任何人物，对手是主人公最强劲的对手

许多分属不同人物类型的人物都可以在主人公周遭频添各种麻烦。但是每一个电影剧本都需要一个一心阻止主人公实现目标的强劲对手。

2. 对手不应该是一队人马或一个概念，而应是个体

对手带出故事的核心冲突，因此他也必将在最后的高潮时刻与主人公生死对决。这是必需的，并且要求对手是一个实实在在的人。

如果一个故事设计主人公与隐秘组织或抽象概念对抗，那么此类组织和概念必须化身成一个真实和活生生的单个对手。

在《金钱帝国》（*The Hudsucker Proxy*, 1994）中，单纯的主人公诺维尔·巴恩斯（蒂姆·罗宾斯/Tim Robbins饰）阴差阳错地从公司跑腿升任总裁，可谓一步登天，却实为由贪婪的华尔街机构操纵的傀儡。这个阴谋的化身是狡诈的幕后董事长西德尼·J. 马斯伯格（保罗·纽曼/Paul Newman饰）。

在《打工女郎》中，主人公泰丝·麦吉尔努力工作，几近成功，却不料被她那诡计多端的上司凯瑟琳·帕克巧取豪夺。本片的高潮场景必然发生在两人之间，并将主人公所面临的所有障碍——沙文主义、精英主义、社会特权、阶级偏见，都以她的对手凯瑟琳来人格化。

3. 一个看似无法击败的强大对手

对手看起来必须是整个故事中最为强大的人物。

在电影《肖申克的救赎》（*The Shawshank Redemption*, 1994）中，监狱长诺顿（鲍勃·高顿/Bob Gunton饰）滥用职权来控制蒙冤入狱的主公安迪（蒂姆·罗宾斯/Tim Robbins饰）。贪腐凶残的监狱长的权威无人可以挑战。他将安迪单独监禁数月，并且谋杀了唯一能证明安迪蒙受冤狱的囚徒。一切看起来，身陷囹圄的安迪根本没有重获自由的机会。正是因为监狱长看似无法战胜才使得安迪最后的胜利让观众觉得如此畅快淋漓。

4. 对手深信自己的诉求，并认为对抗和阻止被高估的主人公是正确的事情

在《空军一号》（*Air Force One*, 1997）中，恐怖分子头目伊万·库索诺夫（加里·奥德曼/Gary Oldman饰）劫持了空军一号，向总统詹姆斯·马歇尔（哈里森·福特/Harrison Ford饰）控诉他的妻儿在革

命战争期间如何被杀死在自己的家乡。现在，恐怖分子为自己的家庭报仇雪恨，也为赢得家乡仍在激烈冲突的战争中，他采用自杀式劫机，企图杀死总统的妻子和女儿。这个反派是真正邪恶的恐怖分子。但是我们一定明白为什么库索诺夫会针对总统采取暴力行动，也明白为什么他们自认为自己的行为是正义的。因为我们了解他的动机。

对手必定偏执地坚信他们的目标。

这还有助于给对手披上些许魅力和思想的外衣。如果主人公发现自己的对手有血有肉，那么对他的冲击则更强。

5. 心理学上，对手可以正是主人公自己的另一面

主人公的危险和受到抑制的特质可以以对手来表达。这样一来，从象征意义看，主人公最终是同化身于对手的自身缺陷作战。通常，接近影片高潮点会有这样一个场景，对手指出他和主人公之间是何等相似，正如发生在《地铁惊魂》（*The Taking of Pelham 123*, 2009）和《白夜追凶》（*Insomnia*, 2002）中的故事。

6. 对手可能会指使帮凶对抗主人公

在构建戏剧高潮上，主人公必须击退众多恶人的围攻，直到最后能获得与大反派决一死战的机会。

在《黑客帝国》中，特工史密斯命令众人追杀主人公。但是史密斯的手下根本不是尼奥的真正对手。影片的高潮只能是尼奥和史密斯面对面的生死对决。

更为平缓和更多依靠情感推动情节发展的故事则需要一个没有帮手的对手，比如《普通人》（*Ordinary People*, 1980）中的母亲贝丝（玛丽·泰勒·摩尔/Mary Tyler Moore饰）。

或者在部分电影中，对手势力无处不在地和主人公对着干，却没有任何对手代理人，或甚至看似没有对手的实体存在，真正的对手直到故事最后的冲突才登场。在《杯酒人生》（*Sideways*, 2004）中，挣扎的小说家迈尔斯（保罗·吉亚玛提/Paul Giamatti饰）去加利福尼亚中部的葡萄园品酒旅行，一心沉迷于能与前妻维多利亚重归于好。维多利亚直到接近片尾的一个高潮场景才出现，那是在老友杰克的婚礼上。但是维多利亚自始至终作为迈尔斯的对手而存在，因为他无法赢回前妻的芳心，生活也开始变得一团糟。

7. 主人公不应该成为自己的对手

任何身陷内心自我斗争的人物的内心世界必定纠葛和挣扎。但是如果在外

部世界没有一种明晰的对抗力量，刻画此类主人公的故事会变得令人反感。

《月亮上的男人》(*Man on the Moon*, 1999)是一部关于喜剧演员安迪·考夫曼(金·凯瑞/Jim Carrey饰)的传记故事。这部电影回叙考夫曼的事业，主人公的所有问题都只能归咎于他自己。这种自毁的故事变得与观众缺乏情感纽带，北美票房也不尽如意。

当主人公变成自己的对手时，观众不能体验一场切肤之痛的情感之旅。

在《与歌同行》(*Walk the Line*, 2005)中，主人公约翰尼(乔奎因·菲尼克斯/Joaquin Phoenix饰)与内心的恶魔交锋，并且生来就有自我毁灭的本能，就像《月亮上的男人》中的安迪·考夫曼。但是约翰尼有一个明确的外部对手，那就是他的父亲，一生遭受父亲的精神虐待几乎撕裂了他的灵魂。

但《与歌同行》避免了将主人公作为自己的对手，并在片中建立一个可见的和引人注意的冲突，这是观众所期待的。

8. 自然灾害不是对手

被困暴风雪(《龙卷风》/*Twister*, 1996)或迷失在沙漠(《凤凰号》/*Flight of the Phoenix*, 2004)会提供悲惨的险情和为冲突提供绝佳的平台。但是与其他故事类型一样，只有同时具有人类对手的自然灾难电影才更吸引人。

《女巫布莱尔》(*The Blair Witch*, 1999)讲述3个电影专业的学生迷失在人迹罕至的地区，无法找到出口。迷失在森林本身已是一件令人恐惧的事情了，但更令人毛骨悚然的是他们根本没有真正见到女巫，却遭其追杀，并接连死去。

9. 对手可以戴着朋友或恋人的面具直到最后才撕掉伪装，但这不妨碍他始终作为反派存在

一个更具戏剧化的对手特征样本正是坎贝尔教授所说的“变形者”(The Shapeshifter)。这类恶人往往戴着无辜的面具。主人公相信变形者也是正义的力量，根本没有想到他竟然想将自己置于死地。在这类故事中，当变形者露出真面目后会出现一个重要的转折点。

在《非常嫌疑犯》(*The Usual Suspects*, 1995)中，被称为“话痨”的瘸子罗杰是一名无足轻重的普通疑犯，全片他都在不停向美国海关警探大卫回述，告诉他劫案后的不幸遭遇以及前警员英雄(加布里埃尔·伯恩/Gabriel Byrne饰)被凶残的传奇罪犯凯泽谋杀。直到影片的最后时刻，

当“话癆”被大卫释放，一瘸一拐地离开人行道，我们才发现他就是真正的传奇凯泽本人。大卫恰恰释放了全世界最为狡猾的传奇罪犯。

普通嫌疑犯正是一个变形的大反派。

在故事中，变形者并没有改变人物类型。变形者只是向主人公和观众隐藏了他们真实的对立本性，直到激动人心的大揭示（Big Reveal）才显露本性。

10. 对手并不总是一个恶人

对手是主要的对立力量，但是这并不意味或必须是一个坏人或恶人。一些最出彩的对手正是那些迫于情势不得不站在主人公对立面的好人。

《军官和绅士》（*An Officer and a Gentleman*, 1982）中的扎克·梅奥（理查德·基尔/Richard Gere饰）想加入海军成为一名战机飞行员，以此来证明自己比落魄的水兵父亲要强。但是海军陆战队军官艾米尔·弗利（路易斯·格赛特/Louis Gossett, Jr. 饰）一心磨练扎克，直到他通过新兵营地的海军飞行征训。扎克只关心自己，弗利知道这种行为在战斗中是致命的。军官弗利不是一个恶人。他是一个身肩重责的十足好人，他必须淘汰在战火中无法支援战友的飞行员。弗利的严格训练实际是为拯救生命。但是对于扎克来说，他就是一个顽固的对手。

11. 对手永远不可能成为主人公，但有时他们在故事中处于支配地位

在电影中，对手不能替代主人公的功能。不过，他有时可以喧宾夺主。

故事中有一个魅力超凡的对手，那么情节建构将点亮反面人物的主导个性。这类角色总是由电影明星扮演，并常被误认为是电影的主人公。

在《风起云涌》（*Primary Colors*, 1998）中，约翰·特拉沃尔塔（John Travolta）扮演杰克·斯坦顿州长，一个充满魅力的总统候选人，从州政府到执掌白宫。斯坦顿支配了整个故事，但他不是电影的主人公。亨利·伯顿（阿德里安·莱斯特/Adrian Lester饰）才是真正的主人公。这部电影是关于亨利从政治理想主义到竞选实用主义之旅，片中的明星州长斯坦顿作为亨利的超凡魅力的对手。

12. 当浪漫成为主要情节，那么主人公的爱恋对象起着对手的功能

在爱情故事和浪漫喜剧中，相爱成为情节主线，拒人于千里之外的爱恋对象变形为主人公的主要对手——比如《偷天情缘》、《恋夏500日》（*500 Days of Summer*, 2009）和《远离赌城》（*Leaving Las*

Vegas, 1995)。

如果这是单个主人公的爱情故事，正如大多数浪漫喜剧，被爱的一方成为追求者的对手。如果是双主人公的故事则会聚焦在两个主人公之间的爱情，每个人起到双重作用，即是主人公，又是爱恋对象的对手（例如《风月俏佳人》/*Pretty Woman*, 1990、《恋恋笔记本》/*The Notebook*, 2004和《分手男女》/*The Break-Up*, 2006）。

爱恋对象 (The Love Interest)

浪漫的爱情是排在食和住之后第三强烈的人类需要，并在剧本深度层面起着不可估量的重要作用。爱恋对象这一人物在任何故事中都可以提供主要情节，或是引出提升人性、突出主旨的次要情节。

但是电影中的爱情要想感人至深则不仅仅是热吻和情人节糖果。

爱恋对象必须撑起一系列特定的情节发展功能。

1. 爱恋对象带来重要的故事改变

即使是在追求异性上，变化原则同样适用，剧本所需的戏剧化爱情需要一见钟情，随后二人世界历经波折。

如果我们在电影开场就发现主人公已有佳人相伴，那么两人的爱情必定很快就会遇到麻烦。

如果故事以主人公偶遇某个陌生女孩和迅速坠入爱河开始，那么不久之后，两人的感情必将出现问题，并最终分道扬镳。女孩俘获男孩的心，但随后女孩失去男孩，这是电影的恋爱模式。只有这样才能给女孩赢回爱情的机会。

在新手编剧的次要情节中出现以下的故事屡见不鲜。主人公在图书馆、超市、商场偶遇一个可爱又聪明的女孩，两人相谈甚欢；主人公约女孩出来看电影，约会很是美好；接下来的晚餐约会也很是浪漫；在动物园，两人发现居然彼此都喜欢河马；他将女孩带回家见父母，女孩很讨长辈的欢心；随着电影接近尾声，这对相爱的恋人期待甜蜜的未来。结束。

毫无疑问，这个女友不是一个有力的爱恋对象人物。

她没有给主人公带来任何冲突或对抗。当主人公内心痛楚、挣扎以及当他经历人物成长时，她没有带来任何建议或挑战。很可惜新女友根本没有提供任何一种形式的改变，因此没有戏剧作用。

对于银幕情侣来说，希望一定会跌落至绝望。激情遭遇争吵。爱意变成

害怕。相爱逐渐转变成失去。

一场给人印象深刻的银幕爱情定会给主人公带来重要的情感转变和挑战。

2. 爱恋对象引发性张力 (sexual tension)

由爱恋对象产生的性张力利用普世的强烈情感将观众带入故事。性张力的类型从迷人的清纯少女到色情电影无不包括。

当两人发现彼此吸引，并意识到彼此之间可能的性爱关系时，性张力出现。这并不意味着主人公必须真得和爱恋对象发生关系。性张力只是暗示两者可能的进一步关系，这可以贯穿整部影片。

在《六天七夜》(*Six Days Seven Nights*, 1998)中，纽约杂志编辑罗宾·门罗(安妮·海切/Ane Heche饰)和她的未婚夫(大卫·修莫/David Schwimmer饰)去南太平洋旅行，临时搭乘不修边幅和冷漠的飞行员奎恩·哈里斯(哈里森·福特/Harrison Ford饰)的货机返程。罗宾和奎恩在彼此没兴趣和不喜欢之间交替。这外冷内热的性张力抓住了观众。经过一系列生死冒险，两人萌生爱意。

在《欢乐满人间》(*Mary Poppins*, 1964)中，仙女保姆玛丽(朱莉·安德鲁斯/Julie Andrews饰)和扫烟囱的伯特(迪克·范·戴克/Dick Van Dyke饰)有着深情厚意。玛丽和伯特一起唱歌，一起跳舞，一起度过完美的旅行。但是很少表现异性关系，更缺乏爱情火花。完全不见踪影的性张力意味着伯特并不是起着爱恋对象的人物功能，他分属不同的人物类型，是伙伴(Sidekick)。

如果没有性张力，那么这就不是爱情故事。就是这样。

人类所有本能中被抑制最深的就是性张力。这可以是爆发和危险，或是极大的鼓舞。这是每一个人奇幻生活的基础，这可能是充满喜悦或是彻底毁灭。所以性张力是最具戏剧力量的工具之一。

3. 爱恋对象引出主要情节或求爱的次要情节

一旦主人公和爱恋对象之间建立性张力，追求之路便确立。这是一个强有力的情节线，主人公要么赢得梦中人，要么永失挚爱。主人公必须为爱全力追求，这也是爱恋对象发挥戏剧作用的必要条件。

在《全民情敌》(*Hitch*, 2005)中，当主人公“爱情医生”赫奇(威尔·史密斯/Will Smith饰)追得佳人，又失去她，然后再次打动芳心赢回她时，萨拉(伊娃·门德斯/Eva Mendes饰)既是爱恋对象人物，又是主人

公的对手。

如果我们在电影一开始就发现故事里的主人公婚姻美满，并且在整个故事中相亲相爱，那么主人公的爱人就不是爱恋对象人物。求爱已经结束。若想打造夫妻间的爱情情节线，唯一的可能是电影一开始两人的感情就已破裂。离婚迫在眉睫，或者说已经离婚了。

之后，重新赢回爱人的行动开始。

当电影故事需要主人公的女友或妻子被绑架和被索要赎金，或借此逼迫主人公做不愿做的事情，那么爱情的次要情节就没有呈现。主人公豁出性命拯救心爱之人是一个目标，而不是爱情征途的情节线。

在电影《迈阿密风云》(*Miami Vice*, 2006)中，警探塔伯(杰米·福克斯/Jamie Foxx饰)的心上人特鲁迪(尼奥梅·哈里斯/Naomie Harris饰)被凶残的贩毒集团绑架，克洛科特(科林·法瑞尔/Colin Farrell饰)和塔伯都在积极营救她。虽然我们看到特鲁迪和警探塔伯裸身共浴，但特鲁迪却不是爱恋对象人物，因为没有异性求爱的行动。他们已经睡在一起，两人相爱相守。

在《迈阿密风云》中，克洛科特和贩毒集团的骨干伊萨贝拉(巩俐饰)之间却真正发展出一段爱恨焦灼的次要情节。起初，两人的关系势不两立，因为伊萨贝拉是毒贩并和黑老大厮混。但最终伊萨贝拉和克洛科特之间擦出爱火，如胶似漆，只是随后无奈地分道扬镳。警察和罪犯终不能厮守一生。但伊萨贝拉却是真正的“被禁止的”爱恋对象人物，因为她考验了克洛科特是否恪守正义的道德。

4. 爱恋对象会迫使主人公自省和追寻自身成长

对于出众的剧本，这里还有另外一个关键概念，这些将在之后的人物成长弧(Character Growth Arc)中进行详细阐述。在这里，我们只是将爱恋对象视作通往主人公内心的一扇窗户。

与主人公的情感亲密使爱恋对象处于质疑和对峙的特殊位置，并且迫使主人公正视自己的心魔。

某种程度上，爱恋对象可以说是主人公的心理医生。这就是为什么爱恋对象必须挑战主人公，如同支持他一般。亲吻、耳光，帮助、对抗，总是一前一后，不断变化。

当《洛城机密》(*L. A. Confidential*, 1997)中的主人公巴德·怀特(罗素·克劳/Russell Crowe饰)向自己的爱恋对象琳恩(金·贝辛格/Kim Basinger饰)吐露个人隐私时，他承认了自己生活里的关键诱因。巴

德告诉琳恩当他还是孩子时，自己的父亲将他绑在暖气片上，然后眼睁睁地看着母亲被殴打致死却无能为力。这解释了巴德为什么有着不顾危险保护女性的强迫症，这也是他必须克服的内心创伤。像巴德这样的主人公不能将这些事情告诉任何人，只有在亲密的爱恋关系中才有可能袒露心声。

巴德还向琳恩坦言没有自信，觉得自己没有足够的智慧侦破夜猫子咖啡馆的谋杀案。琳恩深情地鼓励了他。“你能找到我就证明你足够聪明。你完全没有问题。”多么绝妙的回答。

不过几个场景后，巴德发现琳恩居然与自己在警局的头号竞争对手艾德·埃克斯利（盖·皮尔斯/Guy Pearce饰）有不正当关系。看见没？精神支持，随后却是实实在在的伤害。

5. 不是每一部电影都有爱恋对象的空间，但是爱情始终是最好的可用的次要情节

毫无疑问，每一部故事片都必须有主人公和对手，但是爱恋对象这一角色却不是必不可少的。许多已经上映的精彩电影根本没有爱情元素，比如在《拆弹部队》（*The Hurt Locker*, 2008）、《肖申克的救赎》、《不可饶恕》、《现代启示录》（*Apocalypse Now*, 1979）、《钢铁侠》（*Iron-Man*, 2008）、《大白鲨》（*Jaws*, 1975）和《黑暗骑士》（*The Dark Knight*, 2008）中压根没有爱恋对象这个人物。

但对于观众来说，银幕恋情可以成为强烈情感的源泉。爱情故事让我们心潮澎湃和感同身受。因此如果爱情是你讲述的故事的主要情节或次要情节的自然延伸，那么务必选其一。

导师（The Mentor）

当我们降临世间，除了与生俱来的能力，还有太多东西需要我们去学习。

三人行，必有我师。和善的陌生人、吸毒的抢劫犯、街角用扑克牌赌钱的孩子。

智者、愚人，各色人等，他们甚至不知道自己是在言传身教，但其一言一行都会影响着我们。

电影故事中的师者都被称作导师。

导师传授主人公必须掌握的重要技能和知识，这必须在他与对手决一胜

负之前学成。无论是将来的武斗还是心理交锋，主人公必须提前准备，正因如此，他们更需有高人指点。

以下是导师的关键特征：

1. 导师可以是任何年纪的任何人，只要他传授重要的知识或技能给主人公

通常，我们认为导师是长者。

在《盗梦空间》（*Inception*, 2010）中，迈尔斯（迈克尔·凯恩/Michael Caine饰）是一位年长的智者，他曾将所学都传授给主人公科布（莱昂纳多·迪卡普里奥/Leonard DiCaprio饰），并再次出山给他提供更多富有见解的帮助。在《黑客帝国》中，主人公尼奥有一位年长的智慧导师墨菲斯（劳伦斯·菲什伯恩/Laurence Fishburne饰），至高无上的父亲般的人物。

即便导师常有着父母般的行为，但智者仍可以是任何样子和不限年龄。在《木偶奇遇记》（*Pinocchio*, 2002）中，小蟋蟀吉米尼，一只歌唱的虫子却是爱说谎的木偶男孩的导师。头戴大礼帽的蟋蟀又有多大呢？虽然匹诺曹有自己的父亲——盖比特，但一直以来，吉米尼仍然是经典的导师之一。

在《杀手里昂》（*Leon*, 1994）中，中年职业杀手里昂（让·雷诺/Jean Reno饰）倾力保护12岁的小女孩玛蒂尔达（娜塔莉·波特曼/Natalie Portman饰）。但是玛蒂尔达却是里昂的导师，教给他人生的真正价值。这里，导师是一个小女孩。

2. 导师通常会死去

只有当导师是年迈的智者时，他们的离世才不会显得那么意外和不可接受。悲伤是肯定的，但也不至于是个悲剧。

导师的死亡起着三重功能。第一，面对即将到来的终极对决，导师亲自训练主人公，在倾囊相授特殊的本领和智慧之后的死亡迫使他独当一面和证明自己是英雄。没有人能起死回生再来伸出援手。

第二，导师的离世提供了一个死亡符号，这暗喻着英雄即将重生。主人公从失去导师的痛苦中有所改变和成长，现在已足够成熟和有能力战胜任何可能出现的对手。导师的离世是主人公的成人礼。

第三，导师的死亡是对主人公的不公平的伤害，这为他的求胜提供了更为强烈的情感动机。高潮的生死对决是为死去的导师而战。

在《都市牛郎》（*Urban Cowboy*, 1980）中，主人公巴德·戴维斯

（约翰·特拉沃尔塔/John Travolta饰）是个工人，从可爱的导师鲍勃叔叔（巴里·柯宾/Barry Corbin饰）那学会了做人做事。当鲍勃死后，巴德最终征服了机械公牛和打败了自己最强的对手韦斯（斯科特·格伦/Scott Glenn饰），重新赢得了爱恋对象茜茜（黛博拉·温格/Debra Winger饰）的芳心。

3. 故事中可以不止一个导师

有些主人公需要学的太多，因此需要多个导师。

在《华尔街》中，年轻的期货经纪人巴德·福克斯（Bud Fox）从自己的导师身上受益良多，分别是他的父亲卡尔·福克斯（马丁·希恩/Martin Sheen饰）和老板卢·曼海姆（哈尔·霍尔布鲁克/Hal Holbrook饰）。巴德欣喜地认为华尔街巨头戈登（迈克尔·道格拉斯/Michael Douglas饰）可能是他的第三个导师，但事实上他竟是自己的敌人，一个带着导师面具的变形者。

电影《星球大战》（*Star Wars*, 1986）中，卢克天行者的导师是欧比-旺·克诺比（Obi-Wan Kenobi），但韩·索罗（Han Solo）同样也是他的导师。

4. 导师常会赠予主人公重要的或救命的礼物

通常礼物只会在主人公获得之后才显现出来，通过自我牺牲和承诺的某种形式来实现故事目标。礼物是主人公前路需要的工具，或是隐含神秘力量的物体，再或是危机时刻能救命的特殊知识。

动画电影《功夫熊猫》（*Kung Fu Panda*, 2008）中神力无边的魔法卷轴；《指环王》（*The Lord of the Rings*, 2001）中的戒指；《幻影英雄》（*Last Action Hero*, 1993）中的魔法戏票；《盗梦空间》中的造梦师阿丽雅德妮（艾伦·佩姬/Ellen Page饰）。

5. 导师可以是欺诈或无德、庸俗或下流、失意或堕落之人

有些导师试图引诱主人公走上错误的道路。这类负面导师为主人公提供了有所为、有所不为的范例。

导师也可以以失意的愤世嫉俗者和失败者的形式出现，比如《红粉联盟》（*A League of Their Own*, 1992）中从不成功的棒球手转行成为教练的吉米·杜根（汤姆·汉克斯/Tom Hanks饰）。导师可能开始是一个堕落的人，而后改头换面和扛起指导主人公的重担。或者是俏皮话连篇的讨

灰鬼，比如《偷天情缘》中讨厌的保险业务员内德（斯蒂芬·托布罗斯基/Stephen Tobolowsky饰）。

坚定的主人公可以从周遭的人身上吸取教训。

电影《糖衣陷阱》（*The Firm*, 1993）中的高级律师（伙伴）艾弗里·泰勒（吉恩·哈克曼/Gene Hackman饰）亲自指导新入职的助理律师米奇·麦尔迪尔（汤姆·克鲁斯/Tom Cruise饰），有意教唆他不择手段地为由黑手党秘密操控的律师事务所作恶谋利。艾弗里作为一个负面导师，诱导米奇走上犯罪之路。

在《凤舞红尘》（*Moll Flanders*, 1996）中，导师一角是19世纪伦敦妓院的男仆希普（摩根·弗里曼/Morgan Freeman饰）。他是保镖，又是打手，是个令人讨厌的人。但当主人公摩尔·弗兰德斯（罗宾·怀特·潘/Robin Wright Penn饰）迫于生计沦落妓院时，希普对她很好，鼓励和帮她度过了那些糟糕的时光。希普几乎一辈子都在妓院，但他通过帮助和指导主人公得到了救赎。

伙伴（The Sidekick）

伙伴这一角色提供了另一扇通往主人公内心的重要窗口。

伙伴可以说是在整个或大部分故事之旅都围绕在主人公身边的人。他们甘愿充当副手和帮手来协助主人公。但他们常常希望主人公听信其言，往往作为他的非爱情内心。

伙伴常会直言不讳，或是告诫主人公。

伙伴作为主人公的帮手，可以告诫他，但不是以任何明显的方式教授他。通常，伙伴处在不被敬重的位置或是得不到大多数导师的信任。他们是来自社会各行各业的谦卑的服务者。但是伙伴可以挑战主人公的动机，确保他诚实，迫使他的内心矛盾外显——和爱恋对象一样，但是没有性张力。

以下是成功的伙伴的主要特质：

1. 伙伴和主人公有着同样的目标，但是他不是故事的主要推动者

伙伴和主人公共处的时间非常多，也常和主人公在完成目标的旅途中共患难。但是伙伴不是追寻的发起者，或是在达成目标的过程中，他也不是任何重大故事抉择的来源。伙伴有着很好的自知之明。

伙伴给故事带来各异的戏剧性。通常，他们提供另一个层面的关注、共

鸣和欢笑。但是所有推动故事发展的思想和力量都应归于主人公。

桑丘·潘萨和唐吉珂德。驴子和史莱克。健忘的多利是小丑鱼马林在寻找儿子尼莫之路上的伙伴。

2. 伙伴不拥有和主人公一样的能力

伙伴不能以任何方式喧宾夺主，他们的能力常常很是了得，但从不会和主人公一样厉害。有时，他拥有主人公并不具备的技能，但不至于厉害到足够盖过主人公的光芒。

小仙子可以飞翔，还可以释放精灵之尘来帮助其他人飞行。但小仙子不能像彼得·潘那样带领大家击退海盗，或是像他那样战斗，又或是像他那样和迷失的男孩们玩游戏。我们知道梦幻岛的主人是谁。

3. 伙伴对主人公绝对忠诚，值得信赖

R2-D2对卢克天行者永远忠诚。《人鬼情未了》（*Ghost*, 2010）中，奥德美（乌比·戈德堡/Whoopi Goldberg饰）不顾危险来帮助她的朋友脱险，和山姆·威特（帕特里克·斯威兹/Patrick Swayze饰）心心相印，对他是绝对的忠诚。

伙伴永远不会掉转枪口对准主人公。

4. 伙伴不会死亡

伙伴象征了神话学上的延续。他们是主人公的公关人。杀死伙伴会意味着破坏了主人公承载的对社会未来的主题使命。而使命仍待履行。

如果主人公无法拯救自己的伙伴，那么他担不起故事主人公的重任。

有时，主人公会在电影结尾死去，他需要自己的伙伴活下去讲述他的故事。伙伴负责讲述主人公的传奇，确保他不是白白牺牲。

在《角斗士》（*Gladiator*, 2000）中，主人公马克西莫斯（罗素·克劳/Russell Crowe饰）一心想回家和妻儿团圆，但是残暴的国王科莫多斯下令残杀了他的家人。昔日的英雄沦为了奴隶角斗士，最终在角斗场战胜了暴君。马克西莫斯虽战死竞技场，但他拯救了罗马，最终也回到了自己的家庭。他的角斗士伙伴朱巴（杰曼·翰苏/Djimon Hounsou饰）为了表示对马克西莫斯的敬意，把亲手木刻的马克西莫斯和他妻儿的雕像象征性地埋葬在浸润鲜血的竞技场。最后，朱巴启程回非洲，回到自己家庭的怀抱，将英雄的梦想生活变为了现实。那份兄弟情义和生死之交，毫无疑问，朱巴会将英雄马克西莫斯的故事讲给下一代听。

例外：伙伴死去只有一种情况，那就是故事讲述的是正统的悲剧，比如《李尔王》（*King Lear*, 1987）中的傻子，或《疤面煞星》中的曼尼。因为非传统英雄有着致命的缺陷，所以故事的结局以毁灭告终。

5. 伙伴没有经历人物成长

你应该明白当你剧本中的伙伴经历着人物成长弧，那么这意味着这个人物再也不是伙伴了。他已经上升到联合主人公的位置，也许此时你需要修改故事结构来达成双主人公的模式。

伙伴的存在只是为了服务他们的英雄，赋予其人物成长弧会使主人公的光彩变得黯淡。

何来忠诚可言？

6. 伙伴常质疑主人公的动机，并引发冲突和提供建议

虽然伙伴自己没有经历人物成长，但他们帮助主人公克服内心冲突。伙伴也给主人公提供明智的建议，就像导师一样。他们不会让主人公逃避任何痛苦的反省。作为绝对忠诚的回报，伙伴要求主人公对其坦诚相待。

伙伴知道主人公的内心世界，这是他人无法相比的，也深知他的弱点和优点。

在沉郁、精巧的影片《白夜追凶》（*Insomnia*, 2002）中，警探威尔·多莫（阿尔·帕西诺/ Al Pacino饰）和他的搭档哈普·埃克哈特（马丁·多诺万/Martin Donovan）是大城市警局的探员，受命抽调飞往偏远的阿拉斯加小镇协助调查当地的一起少女谋杀案。警探多莫饱受失眠困扰，在这极昼之地，他更是无法入眠。（多莫的名字源自法语单词dormer，意指“睡觉”，他最迫切的愿望）

当地年轻的警探埃丽·布尔（希拉里·斯万克/ Hilary Swank饰）视多莫为警界偶像。埃丽很想成为多莫的知心伙伴。

主人公多莫设计诱捕凶手（罗宾·威廉姆斯/ Robin Williams饰），但在浓雾中追凶，多莫意外射杀了搭档埃克哈特。埃丽受命调查这宗警员意外伤亡案件。

所以她紧盯多莫，劈头盖脸地问了很多问题。埃丽让他如坐针毡，埃丽真是人如其名。（毕竟，她的姓就是毛刺的意思）

警探多莫因严重失眠而无法解释搭档遭其枪杀到底是不是一个意外。结果出人意外，原来埃克哈特打算回去后揭发多莫给死刑犯塞赃的罪行。真相

大白，多莫为自保谋杀了埃克哈特。

多莫篡改证据来洗脱自己和搭档意外之死的干系。

最后，多莫杀死了凶手，自己也奄奄一息，埃丽手里掌握了多莫有罪的确凿证据。但埃丽出于对主人公的忠诚，她准备销毁证据。

多莫咽气前一刻阻止了埃丽，对她说：“别做傻事。”

垂死的主人公保护了自己的伙伴，避免她也陷入黑警的旋涡。这是两人关系的质变。主人公死了，但他的伙伴会活下去，并铭记污点英雄的故事——她将成为多莫未能做到的正义警察。

7. 同性伙伴常以自己的喜剧浪漫呼应主人公的爱情

在一个爱情故事中使用两对恋人的叙述模式始于古希腊。伙伴的次级爱情几乎总是富有几分喜剧色彩，如果过于严肃很可能喧宾夺主和弱化主人公之恋的主题重要性。

在《当哈利遇上莎莉》（*When Harry Met Sally*, 1989）中有两个主人公，哈利（比利·克里斯托/Billy Crystal饰）和莎莉（梅格·瑞恩/Meg Ryan饰），两人分别有自己的伙伴：哈利有杰斯（布鲁诺·科比/Bruno Kirby饰），莎莉有玛丽（凯丽·费雪/Carrie Fisher饰）。先前，伙伴们分别经历着喜剧色彩的恋爱问题，但两人最终相遇竟携手走进婚姻殿堂。当然这并不是浓墨重彩的次要情节，因为这个可能会分散我们对哈利和莎莉的注意力。伙伴的爱情只起着对主人公之恋的喜剧呼应。

如果次级爱情是一个悲剧，例如《军官与绅士》和《樱花恋》（*Sayonara*, 1957），那么牵涉其中的次级人物不再是伙伴，而是如《军官与绅士》中负面的导师和《樱花恋》中的经典导师。

边界护卫（The Gate Guardian）

主人公必须接受考验，历经磨难。

主人公的求胜之路上必定充满着意想不到的障碍、挫折、灾难以及跳出来拦路的强大的对立人物。

此时，边界护卫的作用不可小觑。边界护卫的存在迫使主人公在前进之路上证明自己的价值。

这一人物类型的力量来自现实生活——在我们脑海深处总有一个声音告诫自己千万不要尝试。当你勇敢挑起重担，接受某些需要巨大努力和全新技能挑战（比如说你打算写一本长片剧本）时，你是不是偶尔会听到一些丧

气话，比如“你疯啦？！你不能这样做！为什么要浪费时间尝试？快收手，省得自讨苦吃。”

我们每个人都受到自己内心的边界护卫的考验。只有真正的英雄才能有勇气排除这种杂音。

边界护卫着实出彩，因为他们第一次站出来阻止主人公，让他吃了个闭门羹。但当主人公聪明地排除困难后，边界护卫则会转变成盟友。

这一转变使得边界护卫成为配角中最为特别的人物。

在《莎翁情史》(*Shakespeare in Love*, 1998)的一场试演场景中，“托马斯·肯特”朗读莎士比亚的新作，威尔·莎士比亚(约瑟夫·费因斯/Joseph Fiennes饰)认定他找到了出演罗密欧的最佳人选。但是托马斯·肯特其实是女扮男装的薇拉(格温妮丝·帕特洛/Gwyneth Paltrow饰)，她夺路而逃。主人公一路追到薇拉的豪宅，此时薇拉那强势的保姆(伊梅尔达·斯汤顿/Imelda Staunton饰)冲出来拦住了威尔的去路，怒视着赶他出去。

想进去，门都没有。保姆毫不客气地把威尔挡在门外，并重重地把门关上。边界护卫的所言所行向威尔表明他的横冲直撞根本不配进入薇拉的贵族世界。

但这难倒他了吗？没有！主人公没有放弃，巧借舞会表演的音乐家身份顺利进入城堡。

故事后段，保姆尽显身为边界护卫的特质，她成了实实在在的盟友。当威尔和薇拉最终在小姐闺房发生关系时，保姆搬了把椅子坐在卧室门前保护两人的隐私。

保姆一开始阻止主人公，之后转而帮助他。

其他盟友人物 (Other Ally Characters)

盟友是一些服务于特定情节目标的人物，一般来说，他们的出镜时间少于于伙伴或爱恋对象。

在任何电影中，你常可以找出一大群分属其他盟友类别的人物。因为正义之战时，主人公很少孤身苦战。

但这些盟友也必须成为主人公的冲突发起者。即使是朋友也会惹是生非。他们不只是装点门面，更是有效建立戏剧张力的关键元素。

值得注意的是这些其他盟友并不都是帮手，也不是所有人都心甘情愿。有时候，某些人被迫才拉主人公一把。

以下是盟友人物主要的次级类型：

1. 对照盟友 (Comparison Ally)

这一角色在故事之初就是主人公的朋友或同事，又或是熟人，基本上是主人公同处一个环境之中。一样的工作、收入水平和生活方式，就连彼此追求的人生目标也大同小异。

通常，对照盟友和主人公同性，但也不是一成不变。

起初，对照盟友是主人公的镜像，这对双胞胎被用来在随后的故事中追踪主人公的成长。当主人公冒险前行，上升、发展和改变时，对照盟友却依旧原地踏步。

对照盟友也可以是主人公坦诚倾诉的知己。

但最重要的是对照盟友让观众清楚地看到主人公的巨变。

《风月俏佳人》(Pretty Woman, 1994)的开场，主人公薇薇安·沃德(朱莉娅·罗伯茨/Julia Roberts饰)和凯瑟琳·德鲁卡(劳拉·桑·吉亚科莫/Laura San Giacomo饰)同住一栋破旧的公寓，既是朋友，又是站街女姐妹。两人看起来没什么差别。但随后薇薇安遇见了爱德华·刘易斯(理查德·基尔/Richard Gere饰)，开始了转变。

《风月俏佳人》近高潮，姐妹凯瑟琳到达奢华的比佛利山庄酒店时，薇薇安已在等候。凯瑟琳依然是嚼着口香糖一副粗鄙的站街女形象，但薇薇安此时衣着优雅。她泰然自若、言辞得体，通晓社交礼节，她绝对可以当任何上流俱乐部的重要来宾。这么一比较，我们自然看到主人公经历了何等的巨变。

凯瑟琳不是伙伴。她不常出现在主人公周遭，她也压根不关注薇薇安的内心成长。她是一个对照盟友，一个形象的参考人物，这使得观众更清楚地感受到薇薇安的深刻转变。

2. 喜剧盟友 (Comic Ally)

通常，这类角色不是故事的主要人物，更多是作为配角的次要人物。

任何盟友都会来上一两句笑话，但是喜剧盟友对世界抱着的切实态度和曲解观点都使得他们从骨子里散发着喜剧特质，即使他们一本正经。他们会助主人公一臂之力，同时也会带来一些喜剧调剂。

在《低俗小说》(Pulp Fiction, 1994)中，非传统英雄，职业杀手文森特·维加(约翰·特拉沃尔塔/John Travolta饰)接到任务，临时保护自己黑帮老大的老婆——米娅·华莱士(乌玛·瑟曼/Uma Thurman

饰)。当米娅意外过量吸食文森特藏匿的毒品后,他将米娅带到自己那毒贩邻居兰斯(埃里克·斯特罗兹/Eric Stoltz饰)的家中寻求帮助。兰斯可不想与吸毒过量的瘾君子扯上瓜葛,但是文森特不会就此作罢。所以毒贩拿出一支注满肾上腺素的超大号针筒,并告诉文森特必须一下子直接扎入米娅的心脏。

更为糟糕的是,兰斯精神恍惚,他那脸上过度穿孔打钉的老婆乔迪(罗珊娜·阿奎特/Rosanna Arquette饰)也是歇斯底里地说着莫名的话。兰斯和乔迪都不愿意帮助文森特,但尽管如此,他们还是帮了他。这是一个恐怖却又搞笑的场景,兰斯和乔迪臭味相投的态度,是一对喜剧盟友。

3. 帮手-追随者盟友 (Helper-Follower Ally)

剧本的故事世界纷繁复杂,除了导师或伙伴之外,主人公还需要其他有一技之长的人伸出援手。

在《十一罗汉》(*Ocean's Eleven*, 2001)中,除了身手不凡的主人公丹尼·奥谢(乔治·克鲁尼/George Clooney饰)和伙伴鲁斯提·莱恩(布拉特·皮特/Brad Pitt饰),行动还需要许多身怀绝技的专长者加盟。所以两人召集了帮手-追随者团队,包括鲁宾(埃利奥特·古尔德/Elliott Gould)、弗兰克(伯尼·麦克/Bernie Mac)、索尔(卡尔·雷纳/Carl Reiner)、巴舍·塔尔(唐·钱德尔/Don Cheadle)和杨(秦少波/Shao Bo Qin)。

在《恐怖地带》(*Outbreak*, 1995)中,流行病学家山姆·丹尼尔斯上校(达斯汀·霍夫曼/Dustin Hoffman饰)必须在短时间内生产出能拯救世界和自己前妻的病毒疫苗。在实验室里,主人公和帮手-追随者盟友——索特少校(小古巴·古丁/Cuba Gooding, Jr.)并肩作战。

有时候,帮手-追随者可以是一对夫妻或是约定终生的恋人(异性或同性),两人同进退。《情挑六月花》(*White Palace*, 1990)中有一对帮手盟友,尼尔(杰森·亚历山大/Jason Alexander饰)和瑞秋(瑞秋·沙果尔/Rachel Chagall饰)竭力帮年轻的螺夫马克斯(詹姆斯·斯派德/James Spader饰)撮合姻缘。但主人公视他们的好心实为添乱,但是这夫妇俩仍旧是瞎操心。盟友也会带来冲突。

帮手-追随者盟友可以是邻居(《绿宝石》[*Romancing the Stone*], 1984)、修女(《修女也疯狂》[*Sister Act*], 1992)、家庭成员(《恋恋笔记本》[*The Notebook*], 2004)、侍应(《唐人街》[*Chinatown*], 1974)、受压迫的市民(《V字仇杀队》[*V*

for Vendetta], 2005)、狱警(《绿色奇迹》[The Green Mile], 1999)、狂欢节演出者(《皮囊》[Fur], 2006)、非洲土著(《走出非洲》[Out of Africa], 1985), 不胜枚举。

4. 有望成为救星的盟友(Hopeful Savior Ally)

有望成为救星的盟友信守帮助或拯救身陷险境的主人公的诺言。随后, 令人震惊的却是救星遇害。

优秀剧本的重要原则就是主人公必须自救。主人公必须解决自己的问题。他不能被救兵解救, 或碰巧被某些外部力量或局外人救于危难之际。所以, 即使救星之死使观众震惊(他们几乎总是遇难), 但观众在心底更深刻地意识到这个难题只有依靠主人公自己解决。

电影《借刀杀人》中, 出租车司机麦克斯(主人公)被杀手文森特(汤姆·克鲁斯/Tom Cruise饰)挟持, 威逼麦克斯载着他四处实施暗杀行动。在另一个平行的情节线, 探员范宁(马克·鲁弗洛/Mark Ruffalo饰)正调查第一宗谋杀案, 他怀疑会有更多的连环案件即将发生。我们希望范宁能找出蛛丝马迹, 并最终及时救出麦克斯。

在夜店一阵激烈枪战后, 探员范宁把出租车司机麦克斯拽出了夜店, 逃出了文森特的控制, 这看似主人公真的得救了。

在路边, 麦克斯正感到如释重负, 谁知警探范宁中枪应声倒地, 枪手正是文森特。麦克斯再次落入致命杀手的魔爪。

此时, 另外一个有望救主人公的盟友也中枪倒下。

5. 助威的盟友(Cheerleader Ally)

有时候, 主人公需要有人加油鼓劲。助威盟友可以提醒主人公和观众, 当前所遭受的苦难是为了公众的利益, 而绝非仅仅是为了一己私利。一般来说, 助威盟友不是主要人物, 但是他们确保主人公在目标之路上不会偏航。

助威盟友也可是欢呼的人群, 作为我们的替身来给主人公摇旗呐喊和送上祝福。

在迪斯尼动画片《小姐与流氓》(Lady and the Tramp, 1955)中, 邋遢的流浪草狗带着英国小猎犬小姐沿着小路溜进意大利餐厅。餐厅老板兼大厨的托尼尽力为两只小狗营造浪漫氛围, 桌子和桌布、意大利面条、肉丸和浓烈爱意的小夜曲。托尼正是鼓励小狗相爱的一个助威盟友。

在《征婚广告》(Must Love Dogs, 2005)中, 大龄单身女青年萨

拉（黛安·莲恩/Diane Lane饰）在网络上征婚，但她的相亲之路真是糟糕透顶。在本地的一家熟食店，萨拉每天晚餐都换着点新品种的鸡胸，总是独自一人的她引起了店员的注意。店员（柯克·崔特纳/Kirk Trutner饰）主动给萨拉很多建议和鼓励她坚信爱情。他的不断鼓劲让萨拉不胜困扰。

电影尾声，萨拉最后一次出现在熟食店，但此刻她的身旁已有如意郎君（约翰·库萨克/John Cusack）相伴，店员也分享她甜蜜爱情的喜悦时刻。

这个店员正是助威盟友。

6. 身处险境的无辜盟友（Endangered Innocent Ally）

如果主人公不救他们，这些身处险境、可怜和无助的被俘者只有死路一条。

身处险境的无辜盟友作为故事目标，这些遇险者必须被找到或解救。这些人可以是个男人、女人、孩子或是一群人。《怒火救援》（*Man On Fire*, 2004）中是一个孩子。《防火墙》（*Firewall*, 2006）中是主人公的妻儿。在《热天午后》（*Dog Day Afternoon*, 1975）中是一组银行职员。

有时候，身处险境的无辜者的故事可以扩展成一个次要情节的故事线。比如《海底总动员》（*Finding Nemo*, 2003）中迷途尼莫的遭遇和《全面追缉令》（*Along Came a Spider*, 2001）中被绑架的女学生的噩梦。虽然，次要情节通常只是用来提醒观众身处险境的无辜者的处境是何等凶险，以及主人公救人于危难的时间所剩无几。[比如《空中监狱》（*Con Air*, 2007）、《战栗空间》（*Panic Room*, 2002）、《虎胆龙威》（*Die Hard*, 1988）和《冰雪暴》（*Fargo*, 1996）]

对立人物（Opposition Characters）

任何一部好电影中，主人公为了达成令观众满意的故事目标必须每一分钟都在和对立势力较量。

除了直接听命于对手的代理人，故事有时候在次要情节中也需要一些与反派毫无干系的人物和主人公作对。

任何与主人公的目标背道而驰的人物，无论他本质上是好或坏，都是对立人物。

这里有三大常规类型：

1. 对手代理人 (Adversary Agent)

在某些类型电影中，其情节常是主人公一路过关斩将，在最后高潮直面幕后主使前击败对手代理。

在《暴力史》(*A History of Violence*, 2005)中，主人公汤姆·斯托(维果·莫特森/Viggo Mortensen饰)必须先干掉精神变态卡尔·福格蒂(艾德·哈里斯/Ed Harris饰)和他的两个手下，他才能直捣黄龙并有机会和真正的大反派里奇·库萨克(威廉·赫特/William Hurt饰)对决。福格蒂和他的杀手都是听命于里奇的手对手代理人。

在《飞行者》(*The Aviator*, 2004)中，参议员欧文·布鲁斯特(艾伦·阿尔达/Alan Alda饰)在参议院听证会上公开谴责霍华德·休斯(莱昂纳多·迪卡普里奥/Leonardo DiCaprio饰)发战争财，试图一举把他打垮。结果事与愿违，霍华德·休斯在众人面前指控参议员布鲁斯特背后真正的主使是泛美航空董事长胡安·特里普(亚力克·鲍德温/Alec Baldwin饰)。参议员布鲁斯特只是胡安·特里普的对手代理人。

2. 独立的麻烦制造者 (Independent Troublemaker)

所有的编剧都必须发毒誓要让主人公历经九九八十一难。在某些情节中，这意味着多路对手群起攻击主人公。因为反派只能有一个，所以其他各自为营的强大敌人应被视作独立的麻烦制造者。他们既可以是重要的次要情节人物，也可以是龙套。

这些人物提供了另一个竞技场，主人公可以在此证明自己。但是这不能压倒或盖过积蓄与真正对手决战的情感高潮的故事主线。

即使处于故事焦点的次级位置，独立的麻烦制造者仍应当有其自己的开始-发展-结束的次要故事结构。

在《蝙蝠侠诞生》(*Batman Begins*, 2005)开场，蝙蝠英雄布鲁斯·韦恩(克里斯蒂安·贝尔/Christian Bale饰)不仅没能和他邪恶的对手亨利·杜卡德(利亚姆·尼森/Liam Neeson饰)正面交锋，他还必须先对付霸占韦氏企业管理权的阴险小人厄尔(鲁特格尔·哈尔/Rutger Hauer饰)。故事主线是蝙蝠侠与杜卡德的正邪交锋。但次要情节是主人公遭遇独立麻烦制造者厄尔的不公平的公司夺权。

在经典喜剧电影《热情似火》(*Some Like It Hot*, 1959)中，主人公音乐家乔伊(托尼·柯蒂斯/Tony Curtis饰)和杰瑞(杰克·莱蒙/Jack Lemmon饰)目击了情人节谋杀案，一心想让目击证人消失的暴徒斯派特·科伦坡(乔治·拉夫特/George Raft)对两人穷追不舍。乔伊和杰瑞

只能亡命天涯，两人男扮女装混进一支女子乐队，令斯派特无迹可寻。乐队领队，斯威特·苏（琼·肖丽/Joan Shawlee饰）以严格著称并对队员极为苛刻，她不断找乔伊和杰瑞的麻烦。斯威特·苏不是对手，她是作为片中浪漫次要情节的主要对立力量的独立的麻烦制造者。

3. 反派喽啰（Adversary Minions）

在许多动作片的结尾，大反派的小喽啰横尸遍地。

小喽啰可谓无足轻重。在《谍影重重》（*The Bourne Identity*, 2002）中，遭受失忆困扰的主人公杰森·伯恩（马特·达蒙/Matt Damon饰）必须干掉绊脚石行动中操控计算机、监视器以及监测车的所有小喽啰，他们都听命于大反派亚历山大·康克林（克里斯·库柏/Chris Cooper饰）。

反派的小喽啰可能只有几句台词，或根本没有台词。但无论小喽罗对他们的所作所为初衷如何，他们肯定是在助纣为虐。这也是他们为什么会大批死去的原因。

氛围人物（Atmosphere Characters）

在电影剧本中常会出现一些仅仅是用来构建故事世界真实度的人物。报摊老板、将俏皮话和账单一同送上的快嘴女侍应、酒店前台、出租车司机、乖戾的临时保姆。对于主人公来说，他们通常属于中立人物。

与其说氛围人物是一角色，倒更像是道具。

当然任何一个这样的人物只要站在主人公的一边或对立面，他们便不再是氛围人物了，而是某类帮手或敌人。氛围人物可以是高兴的、生气的或漠不关心的，但他们不偏袒任何人。他们常常是每部电影用来创建真实性和可信度的龙套。

隶属某一类的人物不能在故事中途改变类型来突然服务于不同的情节目的。曾是伙伴，始终是伙伴。一旦是主人公，一路都是主人公。一开始是边界护卫，那么便一直是边界护卫。

如果在第二幕中，爱恋对象突然变形为对手代理人，那只能意味着他原本就是对手代理人，只是过去暂时把自己伪装成爱恋对象的假象而已。

即使一个反派人物的内心动机有所改变，这仍不意味着他转变了人物类型。

在动作电影《石破天惊》（*The Rock*, 1996）中，剑走偏锋的海军陆

战队将军海默（艾德·哈里斯/Ed Harris饰）率一众追随者控制恶魔岛，并将岛上游客劫为人质。将军要求巨额赎金，威胁当局如若不从就发射化学武器摧毁旧金山。史丹利·古德斯彼得博士（尼古拉斯·凯奇/Nicolas Cage饰）和约翰·帕特里克·梅森（肖恩·康纳利/Sean Connery饰）两个主人公潜入恶魔岛全力解除恐怖危机。

在高潮段落，海默深知当局不可能支付赎金，并且军方战斗机已起飞待命，准备击毁恶魔岛。事实上，他并没有真的打算残杀成千上万的无辜市民。他命令自己的手下终止行动和取消发射大规模杀伤性武器。但是愤怒的手下叛乱，射杀海默，并继续实施发射命令。此时，只剩一口气的大反派垂死帮助主人公阻止自己那疯狂的手下，但这并不会改变他的人物类型。他发动的行动仍然威胁着旧金山过半人口的性命，即使他临死前良知未泯，他仍是绝对反派。

联合主人公、爱恋对象、伙伴或者任何的盟友都可以给主人公提供建议，就像导师一样。但是如果他们主要的故事功能并非来自导师类型，那么这并不会使他们成为导师。

即使反派有时做出了真诚的举动也不会改变他的对手定位。当然，偶尔的明智抉择能使对手更具多面性和更具深度，只要不滑入其他人物类型。

关键人物从不改变人物类型。

小结：

绝大多数电影包含5~7个主要人物。主人公和对手必不可少。你可以从余下的人物类型中选取3~5个关键人物来充实你的演员阵容。

主人公

主人公的目标来自于迫在眉睫的危险，这推动故事向前发展。所有其他人物要么是主人公的帮手，要么是他的对手。

对手/反派

对手是主人公最主要的对立人物。特征如下：

1. 相比其他人物，对手是主人公最强劲的对立力量；
2. 对手应当是一个人，而不是一群人或一个概念；
3. 对手看似不可战胜；



4. 对手自视甚高，以主人公自居；
5. 对手可以成为主人公心理上的对立面；
6. 反派常有一帮与主人公为敌的帮凶；
7. 主人公不应该成为自己的对手；
8. 自然灾害不能作为对手；
9. 对手可以戴上友情或爱情的面具，直到接近最后时刻才暴露自己的真面目；
10. 对手并不总是十恶不赦的坏蛋；
11. 对手永远不可能成为主人公，但是有时可以主宰情节；
12. 当爱情故事是主要情节线时，那么爱恋对象人物也是对手。

爱恋对象

作为真正的爱恋对象人物必须满足特定的情节发展需要。这包括：

1. 爱恋对象带来重要的故事改变，带给主人公欢笑和冲突；
2. 爱恋对象带出性张力；
3. 爱恋对象提供一个主要情节或求爱的次要情节；
4. 爱恋对象迫使主人公自省和追求人物成长；
5. 不是每一个故事都有爱恋对象的空间，但是爱情仍是有效丰富你的故事的最佳次要情节。

导师

导师传授给主人公在与对手决战之前必须掌握的世间智慧和技能。导师的主要特质有：

1. 导师可以是向主人公传授关键技能或信息的任何年纪的任何人；
2. 导师常常死去；
3. 在一个故事中可以有不止一个作为导师的师者人物；
4. 导师常会赠予主人公重要的或救命的礼物，一个强大的物品或至关重要的信息；
5. 导师可以是不诚实或无德、不正派或下流、失意或堕落之人。

伙伴

伙伴和主人公并肩作战，挑战主人公的动机、保持主人公的坦诚和迫使他袒露内心冲突。此外，伙伴也提供喜剧性调剂。成功伙伴的主要特质如下：

1. 伙伴与主人公目标一致，但他不是故事的主要推动者；
2. 伙伴的本事相比主人公略逊一筹，并且常常所处的社会地位

也略低；

3. 伙伴忠心耿耿，值得信任；
4. 伙伴不能死去（除非故事是一个悲剧）；
5. 伙伴没有经历人物成长；
6. 伙伴常会质疑主人公的动机，并提供个人建议和冲突；
7. 同性伙伴常是以自己喜剧式的爱情呼应主人公的浪漫爱情。

边界护卫

边界护卫迫使主人公在继续前行之前证明自己的价值。一开始，边界护卫会拦住主人公并与之作对，之后他们会变成主人公的盟友和帮手。

其他盟友人物

盟友人物与主人公同仇敌忾：

对照盟友

一开始与主人公处在相同的社会和经济地位，所以加以对比更能清晰地看见主人公的成长。

喜剧盟友

他认真的态度和曲解的世界观使得他骨子里散发出喜剧元素，即使他一本正经。喜剧盟友既能助主人公一臂之力，又能带来轻松的搞笑一刻。

帮手—追随者盟友

给主人公带去他不曾拥有的特殊才能、技巧，或协助他。

有望成为救星的盟友

一个心急火燎地赶去救主人公的盟友，却在救出主人公前不幸遇难。

助威的盟友

代替观众给主人公摇旗呐喊和送去祝福的小人物。

身陷险境的无辜盟友

作为主人公的故事目标，遇险者必须被找到或解救。

对立人物

对手很少孤军奋战。对立人物有三大类：

对手代理人

一个俯首称臣和按照对手的命令行事的重要人物。

独立的麻烦制造者

主人公的敌人，但和对手没有瓜葛，他引出主人公可以证明自己的另一



个次要情节的舞台。

反派的小喽啰

这些只有些许台词或索性没有台词的不起眼的小喽啰只会听命于对手代理人或独立的麻烦制造者。

氛围人物

氛围人物使得故事的世界真实可信。这些背景人物是龙套，通常只有5句或更少的台词，并且他们更像是道具而不是人物，既不助主人公一臂之力，也不给他使坏。

练习：

观看一部赢得奥斯卡最佳电影奖的成功之作。影片必须只包含一个、界定明确的主人公[即，不能是如《撞车》(Crash, 2008)或《英国病人》(The English Patient, 1996)这类多个主人公的影片]。

接下来辨识每一个主人公和主要配角，并对应人物类型：

主人公

对手/反派

伙伴

爱恋对象

导师

边界护卫

帮手—追随者盟友

对照盟友

喜剧盟友

有望成为救星的盟友

陷入危险的无辜盟友

助威的盟友

对手代理

独立的麻烦制造者

你是否在电影中看到以上人物类型并一一对应？

思考：

如果你认为一个人物不属于任何类型，那么重读类型要求并再次尝试。



故事中每一个人物的类型功能不一定是显而易见的。

你很有可能没找到每一个类型的代表人物。

记住，导师可以给主人公指明方向，也可以使他误入歧途。

当确定一个与主人公发生性关系的人物的类型时需格外仔细。要知道和主人公同床共枕并不意味着她定然是爱恋对象。



第六章 对白之光

Chapter Six Dialogue That Shines

采用英雄目标序列[®]的众多好处之一就是这23个渐进的主人公行动确保编剧专注于讲述一个紧凑、引人入胜的故事，而不至于拖沓。英雄目标序列[®]限定了每个片段的剧本篇幅，这有助于你发现并修改那些空洞、冗长的对白场景。

许多作者开始从事电影剧本创作是因为他们在对白创作上技高一筹。但人物台词的写作天赋是一把双刃剑——因为电影内行鉴别新手的方法之一就是剧本中那些6页、7页，甚至是8页以上冗长的对白场景。电影人物絮絮叨叨常常意味着那是编剧言之无物的掩饰。

历经多年，我才悟出这样一个简单的真理：**对白不是故事。**

对白常是构筑深刻感染力的电影剧本的众多重要工具之一。但如果没有一个精彩的故事，即使是那些最出彩的对白也颇显唠叨。

电影中，言谈不能揭示人物的全部——行为则可以。

人物对自己行为以及行为方式的选择都表明他们的身份，这远远超过他们所说的一切。只有在被整合进行为的情感语境时，言语才能传递意图。

看看《机器人总动员》（*WALL-E*，2008），你会发现在整部影片中，主人公只说了3个可辨识的单词。影片前半小时，瓦力压根没有说过只字片语。不过，一个渴望与外界交心的形象丰满、可爱、勇敢和孤独的小机器人（主人公）仅仅通过它的动作和选择仍然得到了很好的刻画。

电影故事是关于人物诉求和追求的漫漫征途。每一个人物所说的每一句台词都应被看作是说者想从听者那得到他们想要的东西的某种尝试。我丝毫没有夸张。**皆如此。**

如果你不擅长对白创作，也不用太担心。我所认识的几个相当成功的好莱坞编剧就在对白创作上没有特别的天分。编剧各有专长，业界擅长对白写作的高手有时候会在电影前期的最后几周受聘来润色对白。但电影剧本被购买、改写和获许开拍都远早于对白润色环节。

仅凭对白可别想卖出电影剧本。故事则可以。

职业编剧知道如果特定的对白段落缺少冲突，或总的来说其无法推动情

节发展，又或是对白即便是片刻令场面拖沓，再或是语言精彩但不合时宜，那么必须毫不留情地删除。

少数顶尖的电影人因擅用妙语连珠的长场景而著称，如昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino）。但关小音量去观察一下那语言之外的所发生的生死攸关的冲突吧。塔伦蒂诺的对白常看似波澜不惊和颇具讽刺意味，这恰恰有助于建立暗流涌动的强烈紧张感，例如在《无耻混蛋》（*Inglorious Basterds*, 2009）中法国地下室酒吧的一场长戏，纳粹党卫军军官和一些美国间谍随意地打着牌。此时，片中人物只是在闲聊，但身兼编剧和导演的昆汀却营造出令观众窒息的紧张气氛，观众几乎都按捺不住地期待一触即发的高潮场面。

但是冗长的对话场景很少能在电影中成功。

所以下面是你在剧本创作时应该斟酌的对白列表：

1. 对白应该推进发生在当下的戏剧冲突

某种程度上，每一个场景都必须推高冲突。

无一例外。这意味着对白应当总是正在进行时的戏剧化拉锯战的表达，体现在剧本的每一页上。

在安静的场景也是如此，战斗正在进行。

你的场景构思应该做到身在其中的每一个人各怀目的，并且每一个人物都必须试图从和他人的对话中马上获得自己想要的东西……

在电影中，即使是最初的几个场景也必须发生在当下。电影不能仅用陈述（speech）来建立故事背景。

以下是某个剧本中的第一个对白场景，这发生在剧本的第2页，在主人公并未现身的情节钩子之后：

外景. 圣玛尔塔—建场镜头—晨

加州中部海岸小镇。红瓦灰墙。

一辆旧摩托车穿梭在城市中心的车流中。驾驶者是一名16岁的少年，一个30岁出头的女人坐在后座。

弗兰（画外音）

没有抢劫，没有谋杀。

尽是一些整日微笑着的和气人。

斯宾塞（画外音）



听起来有点吓人。

一阵有节奏的抖动。

弗兰（画外音）

我的天哪，斯宾塞……我们在这做什么啊？

镜头推到骑摩托车的斯宾塞·库弗切科（Spence Kofchek），他眼中流露着强烈、深刻的感情。

弗兰贴着儿子坐在后座，头发凌乱，没戴结婚戒指。

外景. 第一储蓄银行一日

斯宾塞拐到路边的小镇银行门前，停下车。但是弗兰没有下车。她把脸埋在他的背后。

斯宾塞

嘿。第一天你就迟到。

— 弗兰

噢。我爸不想我们待在这。在他的房子，在他的镇……

斯宾塞

才刚过了一周。

她点了点头，盯着银行，眼里尽是紧张。

— 弗兰

我曾发誓绝不再回来。

斯宾塞

家乡很酷。

弗兰很不情愿地下了车。



— 斯宾塞（继续）

我是说，看看这地方，没有黑帮，没有涂鸦，连空气都那么干净。

他轰了把油门。弗兰把手搁在车把手上，很不情愿地看着儿子离开。

— 弗兰

好好学习。

斯宾塞

我不总是这样吗？

— 弗兰

对，是的。我看起来怎么样？

斯宾塞

漂亮极了。

他朝老妈眨了眨眼，挤出一丝笑容。

— 斯宾塞（继续）

老妈好运。我走啦。

斯宾塞挂上挡，把老妈的手拉离车把手，呼啸驶离。

弗兰深吸一口气，望着儿子远去。

扎根当前，这个场景是关于少年和母亲之间的欲望冲突，即使是我们初识这对母子也感受到了斯宾塞的言行是为了逃离他那贫困的母亲。弗兰的举动则是不愿儿子离开和想要获得更多的情感支持。

弗兰想得到宽慰。斯宾塞爱她，但觉得不够自由。他只想离开。这是眼前的冲突。

即使是在一个建场场景。

2. 对白应该充满戏剧张力

剧本冲突呈现的重要方法之一就是通过对白中潜在的张力。即使是电影中最简单的场景也需要在台词中内置渴望和焦虑。



在《灵幻夹克》（*The Jacket*, 2005）中，主人公杰克（阿德里安·布洛迪/Adrien Brody饰）发现自己被非法拘禁在精神病院。残暴的医生（克里斯·克里斯托弗森/Kris Kristofferson饰）假借“治疗”名义给杰克注射药物，并把他长期锁在停尸间冰柜。在幽闭恐怖的黑暗中，杰克没有真正发疯，反而发现自己可以在一段时间内穿梭到未来。

在未来世界，他麻烦缠身，而且钟情于年轻的杰姬（凯拉·奈特莉/Keira Knightley饰）。

在杰姬家的一个场景中，两人如胶似漆。但留给两人的时间不多。杰克不知道自己能和杰姬待在一起多久。他可能随时消失和回到过去，所以每一句话、每一个拥抱都像是最后的温存。

— 杰克
我得走了。

— 杰姬
我不管。我什么要求都没……但现在……
你必须回来。

— 杰克
不是这样的。这我无法控制。

— 杰姬
那好，你得学会控制。

在发生关系之后，醒过来的杰姬发现杰克不在床上。杰克是去了隔壁房间，还是永远消失了？她闻了闻枕头上残留的他的气味。

这简短对话中透着的渴望和失去的恐惧，揭示出这些简单台词所隐含的真爱并保持强烈的戏剧张力。

3. 一般来说，对白应该每次只表达清楚一个想法

试着把对话想象成一场抛接球游戏。对手需要抓牢并且抛掷回来。一段对白中塞进的想法越多——就像同时要扔出越多的球，就越难接住其中任何一个球并把它们抛掷回去。这样，游戏就玩不下去了。

在几句台词里塞过多想法的场景会变得没有重点和让人无从接话。

我记得一个新手剧本中有段台词大概是这个样子。中世纪的一场刀剑恶

战后，一个帮手-追随者（信使）奔到主人公面前：

— 霍华德

长官，敌军已撤退，但
我军伤亡惨重，你的好友，
身负重伤躺在河边。
敌人还会再次攻过来，这是肯定的。
军士们非常饿，我要不要告诉炊事员。

这个场景到底讲什么？为战死的军士默哀？营救负伤的好友？饱餐一顿？

话中包含了冲突和战争局势，但是这一独白像是一群苍蝇同时“嗡嗡”的乱成一团。到底该如何回答才好？

对白的每一句台词作为追击的一种形式。每一句话都是一次出击、撤退、佯攻、借口，或索取和需要回应。一般来说，台词应该包含一个中心以得到明确的回答，并有助于推动故事向前发展。

4. 上乘的对白常传递潜台词

潜台词是指对白的台词中隐含的、没有直接阐明的任何意图。观众喜欢潜台词，因为他们喜欢自己弄清楚事情。

编剧应该避免平铺直叙，引导观众弄明白台词的本意。

在《教父》中，当唐·科里昂（马龙·白兰度/Marlon Brando饰）说：“我开的条件他不能拒绝。”我们都心领神会地一笑。虽然唐的语言中没有任何杀人的字眼，但是我们清楚地知道他话中的暴力潜台词。

当然，不是每一句台词都有潜台词，但是太多过于直白的对白应当避免。通常，第一稿台词把编剧的意图原原本本的都说了出来，较为冗长。你可以考虑把在剧本初稿中写的直来直去、明显的对话视作之后潜台词创作的框架。然后找出更为有趣的方式来表达，而非直白地说出来。

试想下，如果唐说：“我只要威胁杀了他，他便会乖乖听话。”那么《教父》的影响力会逊色不少。

5. 描写身体动作

创作人物彼此交谈的场景不意味着编剧在讲故事时可以忽略视觉表达。即使人们只是在交谈，也应始终确保他们在场景里的身体动作生动和保持动态。

在每一页的对白上添加关于人物当前动作的描述。我们假设一场聚焦夫妻争吵的场景，当丈夫大声要求离婚时，如果妻子此时只是安静地熨烫他的衬衣，拿着一个笨重的熨斗仔细地熨平袖子上的褶皱，这会变得更为引人关注。

即使是细微的动作，只要涉及场景内的情绪内容和冲突，那就不能省略这些描述。

主人公是不是虽然沉着气说话，却焦虑地来回踱步？反派是不是不时瞥向窗外，似乎急切地等待援兵？当然得描写动作。

假设一对夫妻走进客厅，丈夫从里屋卧室迎出来，妻子从前门进来：

_ 丈夫

嗨，亲爱的，今天工作怎么样？

_ 妻子

哦，老样子。你知道的。晚饭吃什么？

_ 丈夫

我们出去吃吧。

_ 妻子

好，行吧。

那么，此时的冲突何在？至少从这四句台词上，我们无从可知。我们认为丈夫大概心情不错。妻子也颇有兴致。没有潜在的大问题。着实无聊。

然而，剧本要是加上描述更为完整的语境，那么这些完全相同的对白就有可能藏着背叛的有力潜台词，或许还有暴力。所有出色的对白都需要描述动作，以此建立能够赋予台词情感意义的潜在冲突。试试这样：

内景·客厅 — 夜

前门咔哒作响，妻子推门进屋，还在拨弄她的头发。

丈夫从卧室慢慢吞吞地走出来，一身失业者装束：T恤、脏脏的牛仔褲，一手还拿着一个啤酒瓶。

_ 丈夫

嗨，亲爱的。

（打量她）

今天工作怎么样？

— 妻子

哦，老样子。你知道的。

她清了清喉咙，朝自己的男人挤了点笑容。抚平她上衣的些许褶皱。

— 妻子（继续）

晚上吃什么？

他喝了口酒，依然盯着她。

— 丈夫

我们出去吃吧。

她点了点头，径直朝浴室走去。从他身边直接闪过。

— 妻子

（不耐烦）

好，行吧。

当她擦身而过时，他深深地闻了闻她身上的味道。

一股陌生的香水味。

这让他抓狂。

他的脸色铁青。

如此一来，对白中这些加以充分描述的简单的台词具有了可以推进戏剧行动的情感语境。

这并不是说对白中的每一句台词都需要描述。只需要增加一些精选的动作细节，以便在每一个场景内都给人物的情绪状态开一扇窗。

而且当一个场景结束时应该避免总是对白的最后一句台词直接切到下一个场景的开头。描写离场——主人公如何从桌子上一把抓起离婚协议书和愤怒地离开房间。

大多数场景需要一个结束语，结尾时某些简短的动作描述可以把视觉焦

点带回它应在的地方，通常是主人公对正发生的事情的反应。这推动故事进入下一个场景。

如果你有时必须选用对白的某句台词来结束一个场景，那么得让它成为一个“开关”（button），作为该场景中最强烈或最聪明的台词。

在劳伦斯·卡斯丹的黑色电影《体热》中，律师内德·拉辛和有夫之妇马蒂·沃克（凯瑟琳·特纳/Kathleen Turner饰）偷情后，谈论如果马蒂的富豪丈夫埃蒙德发生些什么意外，那么对他俩来说是再好不过了。两个人很快就打消了这个念头。他们的胡思乱想永远不会发生，即使是有这样的想法也是个危险的信号，根本没有什么意外会发生在埃蒙德身上。

两人不禁对自己的邪念产生了恐惧，这就揭示出他们的潜台词。此番对话中，主人公的最后一句台词结束这一些时刻：

— 拉辛

你丈夫现在唯一的“不幸”……是我们。

没有直接捅破这层窗户纸，内德·拉辛和马蒂·沃克刚决定谋杀她的丈夫。

这是卡斯丹这本出众的电影剧本中一个有力的结束场景的“开关”台词，没有任何进一步的描述。

6. 对白应该来自独特人物的生活和喜怒哀乐

当剧本写到第二稿或第三稿时，你最好安排一个晚上试听一下对白，邀三五好友来旁听则更好。邀请你熟识并愿意试戏的演员或朋友来试读对白。

你自己不要读任何一部分。

坐在一边听就是了。

不用说任何话，更不要辩解。

安静地倾听。

如果你的对白效果听起来像是所有人物的说话方式和思路都如出一辙，那你真得大刀阔斧地改一番。

从主人公到最不起眼的龙套，每一个人物都应该有他自己独特的说话方式。

花一番时间真正了解你的人物，来自何方、教育背景、社会-经济地位、感情状态、志向、生活经历以及构成有血有肉的人的所有其他特征。

你的主人公过往的生活是宽裕无忧，还是在苦苦地打拼？主人公是否受

过教育？如果有，在哪就读？如果没有，他暗地里一直渴望学习的是什么？

研究一下言谈气质、方言和口语。你的剧本中需要人物说话的特定时刻，他是高兴、害怕、沮丧、心烦意乱、恋爱或愤恨中？最为重要的是他对当前事件的即时态度。

每一个人物说话的同时也想得到他们所渴望的东西，这反映出他们对周遭所发生的事情的态度。抓住人物对当下事情的心理状态，你就向清晰地定义他们跨出了一大步。

如果你剧本中的人物要用到某类专业词汇，比如医生、科学家、警察、记者、电话接线员和所有其他专业，花时间把他们领域的术语弄对。做点调查工作。

尊重你的人物。通过花时间了解他们是谁、他们做了什么以及他们说话的独特方式来尊重他们的生活经历。

7. 避免寒暄

在现实生活中，人们常常把“请”和“谢谢”这些敬语挂在嘴边，用寒暄填补尴尬的沉默空当。真正的闲聊时，从一个话题到另一个话题会有很多重复并加入“你知道的”。

对白，则与此相反，要作为针对性的故事目的并创建现实幻境。人物的言语应简明扼要和目的明确。应当避免任何日常口语的惯例，比如“请”和“谢谢”。

你有没有注意到电影中的人物在打电话结束时很少说再见吗？他们直接挂机了事。

对白占据着剧本中寸土寸金的宝贵空间，所以必须言之有物。

应当避免诸如“詹姆斯，这是佩内洛普”等介绍。如果两个重要人物需要初次碰面，那就得用独特的方式展现人物。

好莱坞术语“邂逅”（meet cute）意味着人们以包括情节和行为的出乎意料的方式巧妙偶遇，不只是通过正式的、刻板的口头介绍。

通常，好的对白会避免讲究的繁文缛节，省略常见的客套话和快速切入戏剧主题。那才是人们来电影院想看的。

此外，对白中还需要剔除大量重复的人物姓名。编剧新手常会在一句话的开头加上人物姓名：

“亨丽埃塔，我们得收拾行李了。”

“查尔斯，我知道的。”

“亨海丽埃塔，你记得暂停收发邮件吗？”

彼此熟识的人在随意唠上几句时很少直呼对方大名。

所以通过避免直呼人名来贴近现实生活中的语感。

8. 对白应当简明扼要

一般来说，对白的一条台词包含一两个短句就足够了。

避免长篇大论，除非是为了推至高潮时刻和解决重要的情节线。大段的说白会让故事冷场。

在一个场景中，某人对他人动容的长篇独白并不包含任何真正的意愿较量。此外，喋喋不休通常是想了解某事。但观众不喜欢被告知，他们更倾向去亲眼所见和亲身感受。

保持对白简练和充满活力。对白必须切中要点、对抗、闪避。简约即是美。

9. 人物必须被呈现，而不是描述

主人公不能只告诉他的伙伴，反派是一个何等杀人不眨眼的杀手。观众需要在行动中目睹反派的残暴。单纯的陈述很难或根本不能建立强烈的戏剧张力。

在《无间行者》（*The Departed*, 2006）的开头，黑帮老大弗兰克（杰克·尼科尔森/Jack Nicholson饰）用旁白告诉观众他的玩世不恭的人生哲学，我们了解到弗兰克是一个黑手党头目。直到我们亲眼目睹弗兰克冷血地杀死一个苦苦求他放条生路的无辜的年轻女子之后，轻描淡写地说“她倒得很搞笑”时，我们才真正明白这种人生哲学的冷漠和恐怖实质。

10. 避免历史回溯

阐述（Exposition）是在场景开始前解释在故事背景中已经发生的事件的对白。

阐述性对白让我们知道人物的前世今生和他曾经遭受的令其痛苦不堪的情感创伤，以及此时正阻碍他追求迫切需要的人物成长。

但有些编剧用现在时的戏剧事件代替告诉观众主人公的前世今生。

编剧认为大多数阐述都对观众理解故事极为重要，但事实上有点画蛇添足。观众非常聪明，稍有点蛛丝马迹他们便会很快明白。

此外，观众可不喜欢三番五次地被告知。所以不要舍不得拿掉主人公冲到密友家一五一十地告诉观众上一个场景中所发生的一切的场景，观众都早已看在眼里。

当人物之间发生冲突时，老道的编剧会把他们过去的大多数未被注意的恩怨情仇悄悄带出。

《天兆》（*Signs*, 2007）以破晓农家后院的镜头开场，空的野餐桌、空秋千、成片的茂盛玉米地。在卧室里，格雷汉姆·赫斯（梅尔·吉布森/Mel Gibson饰）从梦中惊醒。一个人睡在双人床上，高度警惕，他紧张得听外面的声响。什么都没有。在床头柜上摆着一张赫斯和可爱妻儿幸福溢于言表的全家福。照片上，他穿着牧师衣领。

赫斯起床，沿着走廊走到孩子的卧室查看，但他不想吵醒孩子。他捡起孩子丢在地板上袜子。我们注意到走廊的壁纸上有些褪色的轮廓印记，原位的十字架一定是最近被取了下来。之后，正当格雷汉姆刷牙时听到远处的尖叫声。他冲到儿童房，猛地推开房门——孩子们已经不见踪影。突如其来的恐惧让他疾奔下楼梯。

主人公没有一句解释，我们已经了解不少。

他是一个深爱孩子的父亲，他的家有一点非同寻常的井井有条和干净。他担惊受怕，易醒。他一个人睡。因为某种原因，照片中他的爱妻不再出现在他的枕边，我们可以从相片的摆放位置知道两人的分开是情非得已。此外，我们还知道这个男人是一个教士，但最近却把十字架从墙上拿了下来。肯定有什么不对劲。大片繁盛的农作物围绕着他家，暗示他是一个农业好手并辛劳工作。

所有这些交代没有一句对白。我们通过人物的行动和他所处的环境有所了解，而不是通过对话。

一个不那么老练的编剧可能会写成这样的场景，格雷汉姆和他的兄弟在一起喝早茶，聊着自从他妻子在一场恐怖车祸中遇难惨遭分尸后，他的生活糟透了，格雷汉姆郁郁寡欢，再也不相信上帝的存在进而离职。他的孩子也出现创后应激障碍。

在其他剧本中，这样的场景我见过不少。

有时，在故事的中间点或接近第二幕的结尾，人物会有一个“关键性的袒露”（“killer reveal”）——关于过去的长篇独白。但是这些场景是关于人物成长的呈现，而不仅仅是阐述。

在《全民情敌》（*Hitch*, 2005）的中间点段落，“爱情医生”主人公赫奇从前夜严重食物过敏的昏睡中醒来，他躺在小报记者萨拉家的沙发上。在这安静的时刻，萨拉对赫奇讲了她10岁那年的故事，她和妹妹去一个池塘滑冰。妹妹意外掉进了冰窟，萨拉手足无措，父亲赶来把女儿拉了上来并进行人工呼吸。这一童年惨痛的经历让萨拉陷入了自我保护和情感封闭的囚

笼。对于那些将来可能导致痛苦的感情关系，她都会逃得远远的。这也就是她为什么在对赫奇的感情上有所保留，正是为了避免再次遭受过去那严重的心理创伤。

这段独白不只是阐述萨拉的历史。此刻正是她向赫奇敞开心扉和透过潜台词流露出对他的爱意，同时也承认了自己的心结。这段话透露出萨拉内心的情感冲突和当下的脆弱。

所以当你完成剧本第一稿后，通读一遍并标出所有的阐述/解释段落——然后把这部分90%的台词删除。改用呈现的方式重写这部分场景。

11. 不要说教

当你想要电影剧本传递某些主旨时，绝不能在一连串对话中脱口而出，你必须构建戏剧化的争论。

好编剧讲故事时会让我们对他的观点深信不疑。他们通过呈现引人产生共鸣的主人公通过个人努力最终发现这些真理来赢得观众。

在《美丽心灵》中，数学天才约翰·纳什（罗素·克劳/Russell Crowe 饰）上大学时就深信凭借他的敏捷才思定能赢得自己渴望的国际声誉。但是约翰的精神状态让他沮丧，他疯了。约翰的妻子艾丽西娅（詹妮弗·康纳利/Jennifer Connelly饰）对他不离不弃，终于引导约翰明白过分地渴望成功会使他陷入歧途。只有两人之间的深情才是真正重要的事情。

当约翰最终获得诺贝尔奖名扬天下，他的生活终于回归平衡并在万众瞩目的时刻对艾丽西娅说：“你是我的全部。”主人公认识到自己先前所珍视的价值观是何等的没有意义，真正应该珍惜的恰是这份真爱。

影片没有说教或高谈阔论。我们看着主人公一路剧烈挣扎来克服精神疾患，最终发现了人生的真正意义。

观影时，我们透过眼前那个自己的替身（主人公）的努力、错误、失败和胜利而触动内心。要先赢得观众的心，他们自会一路追随。

远离说教。

小结：

单是对白不成故事。

太过庸常或单薄的对白都会模糊戏剧焦点和弱化冲突。

以下是电影对白创作时需要考虑的要点：

1. 对白应当推进发生在当下的冲突；

2. 对白应当充满戏剧张力；
3. 对白的一条台词常表达一个中心思想；
4. 好的对白常常传递潜台词；
5. 场景不该仅仅只包括对白，还必须描述身体动作；
6. 对白应当出自独特人物的生活和喜怒哀乐；
7. 避免寒暄或客套话，除非其能达成一个重要目的；
8. 对白的台词通常应当简短；
9. 人物必须被呈现，而不只是描述；
10. 避免历史回溯；
11. 对白不是说教的许可证。

练习：

使用以下参数，用正确的格式创作一对恋人分手的场景。

- 场景设置可以是任何地方；
- 场景内人物数量没有限定。

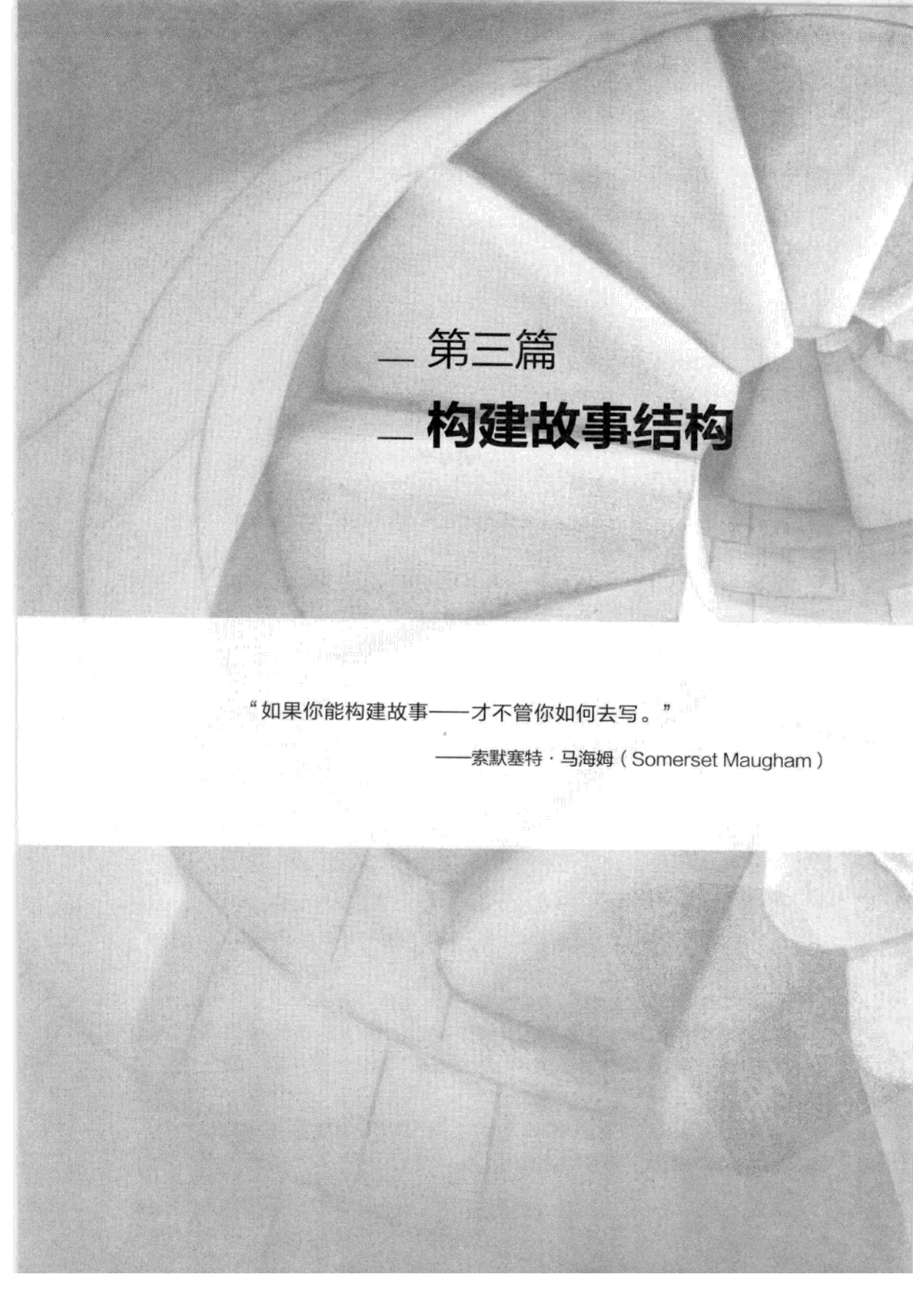
但是：

- 整个场景的长度不能超过4页；
- 对白的台词不能超过3个单词；
- 对白的每个单词不超过2个音节。

然后：

- 邀三五好友也来写这样一个场景；
- 邀请他们一同到你家来大声朗读各自的场景并展开讨论；一大包薯条和一打啤酒换来的是建设性建议。





— 第三篇

— 构建故事结构

“如果你能构建故事——才不管你如何去写。”

——索默塞特·马海姆（Somerset Maugham）

第七章 电影的基本故事结构

Chapter Seven Basic Screen Story Structure

先有鸡，还是先有蛋？

对此，绝大多数生物学家会说都不对。

他们会告诉我们，最初生命细胞的形成是源于海底的火山口恒温环境下碳、氧十分偶然的混合，远早于大自然孕育出鸡和蛋。

所以问“先有鸡还是先有蛋”这个问题本身就是个错误的问题。

同样，一个关于剧本创作的老生常谈的问题：人物或情节，哪个更为重要？但这问题也是一个伪命题。

因为在电影叙事中根本不可能将令人印象深刻的情节与人物剥离。我们无法断言哪一个更为重要，因为它们是一个东西的两个方面。

好的故事情节提供行动，人物则通过行动得以呈现。人物只以结构精当的情节意义累积的形式存在。

所以当我们讨论电影故事结构和英雄目标序列时，实际上是在思考能够将人物的灵魂暴露给观众的基本的电影化手法。创建有效的情节结构意味着创建有感染力的人物。

电影与小说

有些作者热衷于老生常谈的人物与情节的争论（大多数坚持站在人物一边，虽然亚里士多德倾向情节），并使用他们阅读小说所学到的叙事概念来争辩。

但是小说和电影就其叙事来说是截然不同的。

电影是视觉媒介。所有的故事信息通过观察、窥探、凝视的画面和动作客观地传递给观众。电影创建的故事源自客观的、视觉上不停改变的影像流。

小说则正好相反，既非可视性的，也不客观。因为仅通过文字转递信息，所以阅读故事提供了一种完全不同的方式。

小说故事的讲述只能逐句表达。同一时间内只能关注一件事情：日出的描写、某人如何端起咖啡杯，或是一个特定人物彼时的感受。接着，作者再描写下一个细节。

从书中文字勾勒出每个画面都只能完全通过主观的方式感受——这意味着一千个读者就有一千个哈姆雷特。

但我们在影院看见的却是完全一样的东西。所有的景象就呈现在我们的眼前，由编剧和导演精选的合成画面的剪接根本没有个体解读的空间。

电影还是独一无二的艺术形式，因为海量的视觉信息同一时间投射给观众。这不同于一个时间只能描述一件事情的小说，电影利用众多故事元素同时冲击我们的感官。场景、灯光、摄影机角度、音乐、人物动作、背景、前景、情绪、节奏、剪辑、对白——所有这一切同时直击我们。所有的移动、变形、改变均逐秒呈现。电影用潮水般的客观信息占据我们的感官，在某种程度上也抓住了我们的情感。

小说通过被称为内心独白（interior monologue）的文学想象来讲故事。一个人物或叙述者向读者讲述他们记忆中事情，或是他们的所见所闻。即使是第三人称旁白（小说的叙述者听起来像是神一般的口吻从高处俯视般描述事情），叙述的方式仍是内心独白。故事由叙述者的主观视点来传达，由他穿越于各个人物的内心情感世界，告诉我们人物的所感所想。读者必须相信叙述者的阐述。

小说中的很多主人公历经许多情感，但实际上很少有所行动。

看电影时，我们只能以视觉化的接受故事线索的方式来了解人物的感受。我们目睹人物的举动、他们所做的决定，看见他们的表情、听到他们采取行动时的所言。

所以在电影中，观其行便知其人。

通常，小说篇幅较长。读者可以花上数周时间读一本书，根据人物漫游在故事中，这一观光旅程想花多少时间就花多少时间。

但电影不可能有那么奢侈的无限制时间和分散的中心。电影的节奏不是让人躺在床上花零碎时间读上一段，而是让观众在影院坐上两个小时。保持故事的集中性对于电影至关重要，所有的一切，甚至次要情节，都必须推进主人公的旅程。没有半点多余之地。

所以，情节结构（能引发观众最强烈的情绪反应的事件的呈现排序）成为一个电影剧本最为重要的单个要素。

多年来，我们看见众多畅销书作家正采用更接近于电影故事的即时性的散文文体创作小说。

电影故事结构

在我们探究英雄目标序列[®]如何为故事事件创建一个有力的环环相扣的故事链来确保你的剧本震撼到观众之前，我们先要看一下支撑这些目标段落的传统的故事结构，这些目标段落以故事结构为基础。

以下是支撑每一个给人印象深刻的电影故事的十个结构支架：

1. 第一幕 (Act One)

触动观众的电影由三幕组成。人心会本能地寻求开头、中间、结尾来解读任何故事的意义。

故事长片的剧本开头，或第一幕介绍和建置段落，通常有25~35页。每一页剧本大约是电影成片的1分钟时间，也就是说第一幕有25~35分钟。

当然，任何电影剧本的每一幕的时长取决于其所讲的故事。《泰坦尼克号》的第一幕不可思议的长达42分钟，但是《泰坦尼克号》全片时长3小时15分钟。相反，《借刀杀人》的第一幕只有19分钟，因为第一幕主要是在一辆出租车内上演。所以为了避免压抑，这部惊悚电影需要尽可能快地码高赌注和冲击第二幕的冲突。

第一幕主人公出场，他在自己的正常世界中过着庸常的生活，随后引出主人公所追求的一个总体的、切实的故事目标。这一幕以惊人意外#1 (Stunning Surprise #1) 结束，这使主人公意外地陷入下一幕，并且突然把总体目标转变成一个高度明确的目标。相关更多细节将随后展开。

2. 第二幕 (Act Two)

第二幕是任何一部电影的真正核心，对创作来说也定是最具挑战的。在第二幕中，主人公从情感不成熟和孤立走向成熟并融入社会。就标准长度的故事片来说，第二幕通常占60~80页/分钟，并且往往占整部电影的60%比重，甚至高达70%。

第二幕中，主人公追寻一个明确的、可见的目标，还必然面对来自对手的强烈阻挠。

第二幕以惊人意外#2 (Stunning Surprise #2) 结束，这突如其来的意外将主人公推入第三幕。后面很快会详细谈到。

3. 第三幕 (Act Three)

第三幕是解决幕 (the resolution act), 时长7~20分钟不等, 这取决于不同的电影类型。第三幕要是超过20页常会陷入麻烦, 应当避免。《黑客帝国》有一个超长的第二幕, 为了平衡时长, 第三幕只有8分钟不到。

4. 引发事件 (Inciting Incident)

引发事件常发生在电影的开头, 它提供一个真正开始主人公的故事之旅的情节事件。这是一个为第一幕余下的部分引出主人公总体、明显的目标的事件。虽然引发事件可以发生在第一幕中的任何时间点, 但仍取决于故事需求。一般来说, 引发事件发生在开场的1~7分钟之内。

《谍影重重》(*The Bourne Identity*, 2002) 的引发事件发生在渔夫把杰森·伯恩 (Jason Bourne) 从地中海打捞上船的影片一开场。虽然伯恩中弹昏迷, 但他还是挺了过来, 只是苏醒后失忆了。影片余下的时间都在讲述伯恩竭力找回自己的真实身份和躲避绊脚石行动的追杀。

《角斗士》的引发事件发生得较晚, 在第一幕的34分钟, 这一幕也只剩5分钟就将结束。邪恶的科莫多斯弑父篡位, 随后他向马克西莫斯宣告国王马库斯驾崩并要求他效忠自己。这就是《角斗士》的引发事件。马克西莫斯想要查明恶毒的真凶, 这使得他与科莫多斯的碰撞在所难免。

引发事件可以发生在第一幕的任何时间点, 但必须发生在第一幕。不能推迟。一般来说, 宜早不宜迟。你越迟抛出真正展开故事的引发事件, 你就越难抓住观众的兴趣。

把引发事件看作故事的开端是有益无害的。

例如, 《外星人》(*E.T.: The Extra-Terrestrial*, 1982) 的引发事件不是外星人被飞船拉下。在这个阶段, 外星人的故事仍然有很多的发展方向。外星人可能会徘徊在垃圾场, 而不是艾略特家的后院, 进而开始一场截然不同的冒险之旅……更不要说实际上外星人甚至都不是此片的主人公。他是导师, 而且基本的故事结构必须时刻包含主人公。所以这个故事的引发事件只能是主人公艾略特 (亨利·托马斯/Henry Thomas饰) 和外星人在树丛中的初次偶遇。他们惊声尖叫——当他们相遇时, 彼此都惊恐万分。此时, 艾略特踏上离奇的冒险之旅, 他努力保护外星人的行动也正式开始。

《指环王》(*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001) 的引发事件是比尔博·巴金斯 (Bilbo Baggins) 第一次把

充满魔力的戒指交给弗罗多。一切皆因此起。

在《风月俏佳人》中，引发事件是富豪爱德华·刘易斯（Edward Lewis）邀请站街女薇薇安·沃德（Vivian Ward）到豪华酒店的顶楼套间过夜。爱德华向薇薇安询问去比佛利山庄酒店的方向，两人因此相识。抵达酒店后，爱德华道别说晚安，薇薇安则走向公交车站。两人驾车一同前去酒店并不是引发事件。如果爱德华只是道谢并径直走回自己的房间，那么这个故事没有丝毫惊喜。但是爱德华回头看了一眼，看见薇薇安在等公车，他随后的决定彻底改变了两个人的生活。

5. 惊人意外#1（Stunning Surprise #1）

第一幕的结尾需要某些令主人公震惊的突发事件或戏剧性反转，此时第一幕便落下大幕——第二幕也随之大幕拉开。

这大概发生在电影剧本的25~35页之间，这也是电影最为重要的转折之一。这宣告主人公生命中巨大改变的到来。

有时候，这被称为第一个重要转折点，或主人公遭遇的第一个门槛——我更倾向将这重要的故事时刻称为惊人意外#1，因为主人公和观众都为之震惊。

我曾听到有人把第一幕结束时的震惊之事描述成突如其来的天翻地覆，主人公往日的生活一去不返。

《角斗士》的惊人意外#1是被抓的马克西莫斯托付昆塔斯照顾他的家人——然而被告知他妻儿将被处决。《超时空接触》的惊人意外#1是科学家埃莉·阿罗维（朱迪·福斯特/Jodie Foster饰）第一次发现外太空传至地球的智能信息。

以下是有效的惊人意外#1的几个要素：

a. 惊人意外#1必须发生在主人公身上，而非他人

这一时刻的目的是给主人公带去改变人生的情感冲击。所以他必须在场，好让我们看见他的反应。这不可能发生在对手或爱恋对象，或导师，又或是其他人物身上，只能发生在主人公身上。

如果你的故事不止一个主人公，惊人意外#1必须发生在他们身上——同时或依次。《天地无限》（*Open Range*, 2007）中，老板斯皮尔曼（罗伯特·杜瓦/Robert Duvall饰）和查理·韦特（凯文·科斯特纳/Kevin Costner饰）小胜一队恶人，两个人得意地回到他们的牧地……却惊讶地发现好友摩斯被杀。此时，两人对当地土霸主的不满发展成了不共戴天的仇

恨。两个主人公同时发现了惊人意外#1。

但在《洛城机密》中，艾德·埃克斯利一个人走进夜猫子咖啡馆恐怖的杀戮现场，他的生活由此改变。在接下来的场景，当另一个主人公巴德·怀特（Bud White）看见躺在太平间轮床上的自己的搭档迪克·斯坦斯兰德（Dick Stensland）的尸体时也知道了这一凶案。这一发现也将彻底改变巴德的生活。这两个主人公依次发现他们的惊人意外#1。

b. 惊人意外#1必须突如其来

惊人意外#1不是一个场景或一个逐渐展开的事件段落。它是突如其来的一记重拳。这或大或小、或负面或正面——但必须得突如其来。

《末路狂花》（*Thelma & Louise*, 1991）的惊人意外#1发生在路边酒吧的停车场，路易丝（苏珊·萨兰登/Susan Sarandon饰）从车内储物箱拿出手枪，指着正要对自己的朋友西尔玛（吉娜·戴维斯/Geena Davis饰）施暴的无耻恶徒。恶徒被迫放了歇斯底里的西尔玛。所有的危险已解除。但是这个性别歧视的恶徒对路易丝出言不逊，满口污言秽语，即便西尔玛已脱离危险，但路易丝还是开了枪。惊人意外#1：路易丝开枪射杀了这个恶徒。此时，西尔玛和路易丝开始了第二幕的逃亡之路，两人进入了全新的世界。这一切发生得如此突如其来。

c. 惊人意外#1必须完全震住主人公

惊人意外#1必须完全出人意料。在双主人公的电影《史密斯夫妇》（*Mr. & Mrs. Smith*, 2005）中，约翰（布拉德·皮特/Brad Pitt饰）和简（安吉丽娜·朱莉/Angelina Jolie饰）在第一幕结尾时先后发现自己的结婚对象竟然是对方派来的职业杀手，彼此都被惊得目瞪口呆。

惊人意外#1可以大到彗星撞地球，亦或是小到深情一瞬。有时在爱情故事中，改变一生的震撼可以小到一个女人眼里流露出一贯厌恶的男子的深情款款，她突然惊愕地意识到眼前的男子正是她的真命天子。

d. 惊人意外#1必须彻底改变主人公的处境

随着惊人意外#1的出现，主人公发现自己往日的生活一去不复返——严格来说，他周遭的人事皆已完全不同。第一幕可以是主人公过去的普通世界，此前他一直生活和工作的地方。惊人意外#1把主人公推进第二幕的非常世界，生平难遇的特别之旅就此启程。

在《训练日》（*Training Day*, 2001）中，主人公（伊桑·霍克/Ethan Hawke饰）作为新人加入毒品调查组，跟随他的新上司和搭档警探

阿洛佐（丹泽尔·华盛顿/Denzel Washington饰）上街熟悉门道。阿洛佐带着杰克绕着街区巡视，教他如何侦查罪犯的蛛丝马迹。杰克认为他正在和城里最好的缉毒警探学习。

当杰克看见两个人在一个小巷内侵害女学生，他冲过去狠揍两个流氓并把他们拷了起来。警探阿洛佐信步走过去，暴打嫌犯，然后抢了他们的毒品和现金。紧接着，阿洛佐显露出他并不是一个警界榜样，而是街头凶残的恶棍。主人公的处境一下子从警界新人转变成有点像是被绑的受害者，要么加入阿洛佐一伙，要么被他杀死。这是一个全新的世界。

e. 惊人意外#1改变了主人公的命运

无论主人公设想过自己的生活会发生什么，无论他之前期待的生活轨迹如何……突然这一切皆成空。此刻，主人公发现自己置身于前途未卜的新状况之中。在这种令人困惑和不确定的世界中，主人公只能担起风险来证明自己并成长。

《伊丽莎白》（*Elizabeth*, 1998）是一部讲述女王伊丽莎白一世早年生活的电影，故事发生在16世纪的英格兰，年轻的伊丽莎白（凯特·布兰切特/Cate Blanchett饰）只想和罗伯特·杜德利（约瑟夫·费因斯/Joseph Fiennes饰）携手过低调的生活。

可是玛丽女王意外驾崩——惊人意外#1：身份低微的、25岁的伊丽莎白登基成为英格兰女王。她设想和杜德利勋爵相守一生、结婚生子的生活突然破灭。此时，伊丽莎白对未来有点不知所措。

f. 惊人意外#1告诉观众电影情节的走向

因为惊人意外#1引出了主人公的核心目标，所以它也清晰地呈现出故事发展的情节线。

在《外星人》中，艾略特安全地把外星人带回自己的卧室，他把外星人当作一只宠物狗，并告诉自己的兄妹他要留下他的宠物。

但外星人仅凭意念就把橡皮泥悬浮于空中如同星球旋转般向艾略特演示他家在何方。艾略特心生敬畏，突然意识到外星人可不是宠物——他是任何人未曾遇见过的最高级生物。

所以随着《外星人》的惊人意外#1的出现，艾略特无忧无虑的童年世界到此为止了。此刻，男孩肩负将外星人送回家的营救行动。这将是电影的情节线。

留意你看过的每一部好电影的惊人意外#1。通常，这包括主人公目瞪口呆

呆的特写镜头（close-up）。优秀的导演擅用这一时刻。

明辨这一关键事件应当是编剧的第二天性。尽管惊人意外#1各不相同，但所有版本都出于相同的戏剧目的。

6. 中间点（The Midpoint）

所有佳片的中间点的特点是都有着提供重要叙事功能的独一无二的场景集合。不同于惊人意外，中间点不是片刻的震惊，而是两三个或更多的一系列可持续8分钟的场景组合。

你可以找出少许只有一个场景篇幅的优秀中间点，但这是极为少见的。

第二幕以中间点段落一分为二。中间点给主人公提供了一个中途歇脚小站，片刻反思时间和一个再次置身达成生死目标的机会。

好的中间点会包括以下部分或全部特征：

a. 中间点在基调、风格和节奏上的感觉都不同于剧本余下的部分，并且可能包括用音乐蒙太奇（montage）来表现时光流逝

《海底总动员》的中间点，主人公小丑鱼马林需要快速穿越浩瀚的海洋去解救他的儿子尼莫。所以他独自前往东澳洋流，一路疾行。在风急浪大的漫漫长途，马林得到了冲浪能手海龟的指导，他通过和孩子们的嬉闹玩耍把育儿经验技巧教给主人公，伴着音乐蒙太奇的中间点场景在几分钟的银幕时间内，马林已穿越千里之遥的洋流，情绪和基调都不同于影片其他的任何点。

b. 通常，中间点担起“无路可退”（Point of No Return）的戏剧功能

在众多电影故事的第二幕的前半段，主人公竭力追求战胜对手的胜利时刻，但是有这样一种感觉：如果主人公突然决定放弃整件事并一走了之，他仍然可以这么做。随后，中间点发生的一些事情令这种回头的可能性不复存在。

在《末路狂花》第二幕的前半段，两人努力筹钱逃去墨西哥，为了躲避追踪，两人选择乡村小道绕行。但是如果路易丝此时改变逃亡的主意，她仍可以自首。当然，她将面临过失杀人的指控和有可能被判1~3年的有期徒刑。但她最终能够重拾自己往日的生活。

在随后的中间点场景，西尔玛被逼抢劫了小镇的杂货铺。此时她们的命运已成定局。她们在过失杀人上又添一条持枪抢劫罪，要想得到法律宽恕处

理已不可能。她们已无路可退。

在《偷天情缘》的中间点，不招人喜欢的天气预报员菲尔·康纳斯（Phil Connors）尝遍他能想到的所有方法来打破令他循环往复复活在同一天魔咒，从勾引到偷窃，他利用所有自私带来的益处，但他仍然不能引诱到可爱的电视制片人丽塔。所以菲尔劫持了土拨鼠、偷车、冲下采石场的悬崖以求自杀。爆炸。一切归于平静？没有，菲尔还是一如既往地住在小旅馆的床上醒来，继续他重复勾引丽塔不成的失败一天。在一段音乐蒙太奇中，无路可退。此时，菲尔笃定这里没有逃生通道，即使是死亡。他只能勉力前行，去寻求如何将土拨鼠生活变得更有价值。

c. 主人公通常在中间点与对手的冲突变成个人恩怨

此时，主人公和对手可能是第一次面面对峙。在《黑衣人》（*Men In Black*, 1997）的中间点，特工J（威尔·史密斯/Will Smith饰）和特工K盯上间谍，一个披着不合身人皮的危险的外星人，这是他第一次亲身对阵外星人。

在《蜘蛛侠》的中间点，彼得·帕克（托比·马奎尔/Tobey Maguire饰）勇救从崩塌的阳台上掉下的玛丽·简·沃森（克里斯汀·邓斯特/Kirsten Dunst饰）并第一次展现他的爱情魅力，随后便和绿恶魔初次面对面较量。

d. 在爱情故事和浪漫喜剧中，中间点通常是恋人初次拥吻或发生关系——事实上或隐喻上，亦或是同性伙伴第一次作为一个真正的团队消除异见和精诚联手

这些关键的浪漫时刻标志着爱情故事中的无路可退，此时两人深切感受到彼此或在中间点许下承诺。

在《莎翁情史》的中间点段落，威尔·莎士比亚和薇拉第一次发生关系，这一片段以音乐蒙太奇表现。

在《泰坦尼克号》中，两个无路可退的时刻交错在紧接的中间点场景：泰坦尼克号撞上冰山，罗丝和杰克在货仓的车内第一次发生关系（唯一的一次）。

当两个同性主人公临时凑对来接手共同的任务时，他们的“伙伴”关系也遵循浪漫故事的相同弧线。一开始，彼此讨厌对方。随后伙伴-主人公逐渐学会彼此尊重，在中间点因为同性拥吻有点天方夜谭，所以情节给他们一个机会让他们第一次成为真正的团队。这正是在《48小时》（*48 Hours*）中

间点所发生的事情，警探杰克（尼克·霍尔特/Nick Holte饰）和官员雷吉（艾迪·墨菲/Eddie Murphy饰）为了攻入走进酒吧，最终克服彼此的恶意，老练地对付满屋子的毒贩。

e. 中间点常包括一个揭露，事实上或隐喻上

揭露用作向冲突个人化迈出一大步，或揭露主人公内心真正的自我。

在《怪物史莱克》的中间点场景中，可爱的带着面具的怪物从喷火飞龙守卫的城堡救出了公主菲奥娜和驴子。公主菲奥娜坚持要求“史莱克先生”摘下面具，她想看看自己的救命恩人。史莱克可不想暴露他丑陋的长相，但是菲奥娜坚持要求他摘下面具。所以，史莱克摘下面具，美好而易碎的一刻，他咧着嘴希望公主不介意他的长相。驴子逗笑，不至于让场面尴尬。史莱克也笑了起来，很快便退回到他那“我不在乎其他人怎么想”的自我防卫模式。但那一瞬间，他卸下了自己面具，把真正的脆弱的真实自我展现在梦中情人面的前。一个完美的中间点时刻。

f. 中间点几乎总是包含人物成长的第二大步

人物成长的重要问题会在第八章详细研讨。但简要说来：人物成长的第一步发生在第二幕前半段的早期，当主人公表达或提及他内心的情感冲突。他将这一个必须解决的问题带到表面。第二步则出现在中间点，主人公第一次直接与使他退缩的内心的情感痛苦斗争。这使得中间点的主题十分重要。后面很快会详细谈到。

g. 从中间点开始时常伴有倒计时

余时不多可以创建出持续上升的戏剧张力。每一部成功的电影都巧用某种倒计时，事实上或比喻上的。

在《泰坦尼克号》的中间点，船体撞上冰山，紧张的倒计时便开始，离船体完全沉没还剩下2小时15分钟。

许多历险电影在世界毁灭前有一个真正的分秒倒计时。在《黑衣人》的中间点，战舰向指挥中心发回信息，如果战舰不及时回到自己的星系，人类星球将被蒸发。指挥部巨大的显示屏上的一个数字时钟开始倒数地球毁灭所剩余的时间。

倒计时可以从电影的开头就启动，例如《我最好朋友的婚礼》，倒计时从第一幕的引发事件就已开始，主人公朱莉安·波特（朱莉娅·罗伯茨/Julia Roberts饰）得在前男友和别的女人结婚前追回他，她只剩下48小时。

但一般来说，最后的倒计时从中间点开始，以此来提升紧张度并将第二幕后半段的风险推至极致。

h. 中间点常有事实上或隐喻上的死亡和重生时刻，作为主人公的一个历程仪式

全世界的文化皆如此，年轻人成人时需要经历一些“死亡”和“复活”的仪式来向童年告别，只有这样他们才可以进入成人世界。一些土著会将他们部落的青春期女孩关在仪式小屋，让她们独自经历第一次月经，然后以成人的身份重回村庄。在澳洲，一些男孩被赶出家门经历一场心灵上“徒步穿越”荒漠的旅程，这样他们便以男人的身份回来。孩子们在成人之前必须象征性的死亡。

在《星球大战》的中间点，卢克天行者和他的同伴发现他们身陷死星上一个巨大的浸水的垃圾碾压机，还有一条巨大的蛇形生物在他们周围游动。突然巨蟒缠住卢克的脚，猛拉他入水。时间分秒流逝，远超过任何人可以承受的屏气时间。年轻的天行者似乎凶多吉少。最后，他突然冲出水面大口喘气，重生。卢克拼命抓住巨蟒得以幸存，此刻他已经成为一个不再惧怕怪物力量的男人。卢克以成人身份重生，并成为自己的主宰。

通常，这些象征性的重生时刻是洗礼的变形，不是水就是火。

《怪物史莱克》的中间点段落以逃离喷火龙的追杀开始。主人公以智取胜，把火龙锁在城堡，但史莱克和伙伴必须攀上吊桥。喷火龙点燃了吊桥，城堡一侧的绳索烧断，他们几乎掉进护城河的炙热的岩浆中。但史莱克爬上仍在燃烧的吊桥，救下了公主和驴子。他进入一个全新的世界，跳出了童话般的城堡而是以一个成年男人的姿态视公主为成年女人。燃烧殆尽的吊桥更像是史莱克过去的的不成熟。无路可退。

自我孤立的史莱克浴火重生，成为一个有能力去爱和被爱的男人。

7. 第二幕高潮

第二幕高潮可以是一个大动作段落，或是一个简单的两三人间的对抗，当然这取决于你的电影类型。此时，即将接近第二幕的结尾，冲突的力量上升到目前为止的最高点，作为主人公发现惊人意外#2之前的关键时刻。这不是整部电影的高潮——将出现在第三幕。这是通向第二幕结局的渐强段落，通常呈现出主人公的成熟。

故事片有两个高潮：一个接近第二幕的结尾，但这并不解决核心冲突；第二个是在第三幕中主人公和对手的生死对决。第二幕的渐强段落给人一种

那就是决定性的巨大冲突的印象……但随后出乎意料的惊人意外#2突然出现，又将主人公打回原地，突然改变了游戏规则。

在第二幕高潮，能量必须增强。主人公的计划胡拼乱凑并在第二幕中不断努力，看似一切胜利在望。至此，主人公已经艰苦卓绝地达成了人物成长，所以他目标明确，也胜任即将到来的挑战。万事俱备。那么现在真正的战斗开始，可以是身体对抗或情感挣扎。

《楚门的世界》（*The Truman Show*, 1998）的第二幕高潮，楚门·伯班克（金·凯瑞/Jim Carrey饰）最终克服了自己童年怕水的恐惧感，驾驶一艘小帆船逃离因困自己的小岛，但他不知道自己竟是一名电视真人秀明星。对手克里斯托弗（艾德·哈里斯/Ed Harris饰），该档真人秀导演，坐在高空中的控制室，生成人工海面风暴来阻止楚门，想把他继续困在岛上。楚门拼命向前躲避。暴风雨变得越来越猛烈，主人公向着天空大喊，“你们只能杀了我！”在第二幕高潮，克里斯托弗弄翻了帆船，楚门差点淹死。但第二天早晨，楚门在船上醒来，他还活着，海面已恢复平静。他觉得胜利了——但这只是他一相情愿。

楚门再次向前航行，即将发现惊人意外#2——到达岛屿的电视布景外墙，这将开启第三幕楚门和对手克里斯托弗之间真正的最后决战。

8. 惊人意外#2（Stunning Surprise #2）

在第95页左右，第二幕的结尾，另一个起着与惊人意外#1类似戏剧目的的惊人意外出现，但多了一个反转。

第二个震惊也同样事出意外，并改变一切。这标志着第二幕的结束和第三幕的开始。

但通常，惊人意外#2带来的首要冲击是彻底地摧毁主人公的必胜计划，并需要他把握一切可能的机会。

惊人意外#2（简称S.S.#2）通常被称为主人公最黑暗的时刻，因为此时此刻所有取胜的希望似乎都已落空。

在第二幕的开头，就在惊人意外#1的震惊之后，主人公努力提出一个行动计划。一旦这个计划成型，主人公将不惧第二幕中所有的困难险阻，顽强地执行计划。

接近第二幕结尾，看起来主人公的计划就要大功告成。胜利就在眼前。突然，糟糕！惊人意外#2出现并摧毁所有希望，主人公毫无喘息便被踢进第三幕，而他手上的资源也所剩无几。

在《肖申克救赎》中，被判终身监禁的安迪把所有希望都寄托在能证明他清白的狱友身上，他却被监狱长隔离监禁，惊人意外#2即将出现。

心狠手辣的监狱长诺顿出现在安迪的牢房，告诉他关键的目击证人已经因为“企图越狱”而被击毙了（惊人意外#2）。唯一可以帮助安迪洗脱罪名的证人已被大反派谋杀了。此时，似乎主人公无罪释放的所有希望都已成泡影。

这是惊人意外#2最常见的形式，主人公求胜的万全之策彻底被摧毁。

在《决斗犹马镇》（3:10 to Yuma, 2007）中，小农场主丹·埃文斯（克里斯蒂安·贝尔/Christian Bale饰）急需一笔钱，受雇协助私家侦探和他的手下押送臭名昭著的亡命之徒本·韦德（罗素·克劳/Russell Crowe饰）到犹马镇，赶在3:10的火车发车前把韦德交给死刑执行者。

一路坎坷，他们终于在火车到站前两三个小时到达了犹马镇。看起来主人公埃文斯的任务即将顺利完成，拿钱回家。

但是随后杀手韦德的一大帮凶残的枪手快马杀到镇上并用钱收买了一批当地爪牙，这使得他们的队伍更加庞大。私家侦探和其他押送者不愿意帮埃文斯押送韦德去站台，因为这毫无疑问就是自杀行动。

此时，埃文斯孤立无援。为了保住自家的农场，主人公只能孤身杀出一条血路把韦德押送上火车。所以第二幕结尾是主人公最黑暗的时刻。

第二幕典型的“所有希望破灭”的结尾也会有一些不错的变形形式。一个积极的意外转折同样可以发挥作用，只要能激起主人公的重要的改变，那也会恰到好处。

在《外星人》第二幕最后的一个场景，可怜的艾略特只能眼睁睁地看着外星人死去。外星人的死亡不是惊人意外#2，因为这是意料之中的事情。这不会令人震惊，也不会改变现状。独自看着外星人僵硬的尸体，艾略特含泪告别，然后伤心的离开。童年一去不返，想象力也永远消失。

当艾略特拖着脚步走过盆栽植物时，枯萎的花朵又恢复了神采。惊讶的艾略特回过身去，简直不敢相信那些花又活了过来。

这意味着外星人根本没有死！悲伤的情绪一下子烟消云散。

这才是《外星人》的惊人意外#2，尽管它是开放性的，但是这一时刻并没有解决情节的基本问题——外星人能否安全回家。但是外星人神奇复活给绝望的艾略特打了一剂强心针，在这生死关头激励他将外星人带到下一艘飞船上。

在这部电影中，在主人公最黑暗的时刻，希望突然重现。

但无论是惊人意外#2的哪个版本，消极或积极，我们被眼前的巨大反转

惊呆了。

你电影中的惊人意外#2必须包含一个突如其来的巨大反转。天翻地覆的改变将扭转主人公的处境并把他推入孤立无援的下一幕。

在爱情片、浪漫喜剧和兄弟电影中，惊人意外#2会使得主人公和爱人或兄弟分道扬镳，这段感情会经受考验：恋人分手，或兄弟被迫分开。此类惊人意外#2有很多实例，比如《尽善尽美》、《48小时》、《我为玛丽狂》（*There's Something About Mary*, 1998）、《绿宝石》（*Romancing the Stone*, 1984）、《曼哈顿灰姑娘》（*Maid in Manhattan*, 2002）、《午夜狂奔》（*Midnight Run*, 1988）、《妈妈咪呀！》（*Mamma Mia!*, 2008）、《婚礼傲客》（*Wedding Crashers*, 2005）、《逃跑的新娘》（*Runaway Bride*, 1999）、《一夜大肚》（*Knocked Up*, 2007）、《诺丁山》（*Notting Hill*, 1999），不胜枚举。

9. 必需场景（The Obligatory Scene）

每一部电影的第二个，也是最后一决胜负的高潮发生在第三幕，这被称为必需场景（Obligatory Scene）。

顾名思义，这意味着你必须这样做。要么你设置这样一个场景，要么你的电影票房惨淡（比如《双面特工》）。这是主人公和对手面对面彻底解决故事核心冲突的惊心动魄的时刻。

《角斗士》的第三幕，马克西姆莫被锁在囚室。凶残的科莫多斯假意抱他，实则用刀刺伤他的后颈，造成慢性伤口来削弱马克西莫斯的战斗力。这样一来，马克西莫斯处于劣势，但他必须走进竞技场和王决一死战。马克西莫斯用尽最后一口气杀死了暴君，拯救了罗马。这是经典的必需场景。影片的核心冲突就此解决。反派被除，英雄战死，但保住了罗马。

在《杯酒人生》中，迈尔斯的前妻维多利亚是他的对手。迈尔斯因为失去她而自怨自艾，并自认为他俩总有一天能重归于好，这恰恰使得这个男人的每一个决定都是错上加错，生活一团糟。

在第三幕杰克的婚礼上，迈尔斯已经不再像过去那样自我陶醉，一个简单却有效的必需场景的舞台也已经搭好。在教堂外，迈尔斯终于站在自己的对手即前妻维多利亚面前。维多利亚向迈尔斯介绍她现在的丈夫。此刻，可能令迈尔斯最痛彻心扉的消息突如其来——维多利亚怀孕了。在第一幕，迈

尔斯也许会崩溃，恶语相加、买醉和当众撒泼。但是在第三幕，我们的主人公已经学会放手去爱。即使内心深受伤害，迈尔斯还是像个男人一样坚强，他以得体和关切的言辞向维多利亚和她现在的丈夫表达了敬意。强忍心痛的迈尔斯“赢”了这场交锋，因为他终于不再执迷于过去和学会放手。最后，他证明了自己值得拥有一段新的感情和未来。

爱情和浪漫喜剧电影中的必需场景常常有一个追求情节。主人公不顾一切地把追回失去的心上人作为人生的终极目标。

这样的时刻正是必需场景，因为爱情故事中的爱恋对象起着双重人物功能，她也是对手，比如《全民情敌》（*Hitch*, 2005）、《诺丁山》和《逃跑的新娘》。[注意：如果爱情只是一个次要情节，而不是主要情节，那么爱恋对象就不是对手，比如《糖衣陷阱》（*The Firm*, 1993）和《爱到房倒屋塌》（*Bringing Down the House*, 2003）的必需场景中，主人公将和主要情节的对手一绝高下。]

在爱情故事中挽回-和好时刻变成了最后的解决，因为这是主人公和爱恋对象-对手之间的摊牌时刻，这也回答了爱情故事的核心问题。

但首先得是挽回。

即使在必需场景之后主要冲突已经解决，但影片尚未结束，还需踏出重要的一步。

10. 结局（Denouement）

结局（Denouement）是一个法语词汇（发音dey-noo-mah），意思是解决，这一描述源自亚里士多德。在电影核心冲突解决之后，结局在影片最后解开所有剩余情节和人物关系。

此时，观众需要些许时间品味主人公的胜利（或失败，如《疤面煞星》的结尾）和仔细思考这个故事结局对社会大众意味着什么。如果电影成功地带来一场震撼的情感之旅的话，那么观众在回归现实前也需要时间缓上一缓。

结局不应该持续很长，但也决不能直接跳过。通常，结局有2~3个短场景，有时候只有一个场景。

在《虎胆龙威》中，主人公约翰·麦克兰和幕后大佬汉斯·格鲁伯（艾伦·里克曼/Alan Rickman饰）在写字高楼生死一战，最后反派坠楼而亡。必需场景结束。但是还有一些人物关系需要在结局中交代。麦克兰一瘸一拐地走出大楼，和分居的妻子霍利重聚，很明显两人会继续走下去。接

着，麦克兰见到了合力制敌、引人共鸣的警官鲍威尔，正是他在电话里一直鼓励着主人公，二人关系通过他们激动的握手得以解决。霍利给了无耻的记者理查德·索恩伯格脸上一拳，解决了他们的恩怨关系。一些小人物的次要情节也得以收尾。伴着愉快的圣诞节音乐，片尾字幕起，结局场景结束。

如果没有这些交代，《虎胆龙威》难以令观众在情感上得到满足。

《星球大战》的结局以一个精心设计的皇家颁奖仪式来呈现，一个现已摆脱了邪恶的银河帝国、心存感激的反抗者给我们的英雄带上勋章，成千的人在欢呼。这让卢克、韩、楚巴卡、莉亚公主尽情享受他们的重大胜利。颁奖仪式常用作动作片、剧情片和爱情片的收场。

无论是《洛城机密》结尾正式的官方授勋，还是诸如《真爱至上》（*Love Actually*, 2003）、《诺玛蕾》（*Norma Rae*, 1979）、《摇滚之王》（*The Rocker*, 2008）以及其他电影中非正式的典礼，很多陌生人在主人公的胜利时刻聚集和自发鼓掌。

故事较为平缓的电影常采用更为安静的结局。

《杯酒人生》中，迈尔斯在杰克婚礼上遇见维多利亚，在这个必需场景之后，他缺席婚礼宴会，独品孤独的“毕业”派对。一个人坐在汉堡店，迈尔斯打开了自己珍藏多年本想在特别时刻畅饮的葡萄酒。此刻，他把陈酒倒入纸杯独饮。面对失败，苦乐参半。

以上正是故事结构的十大普世的基本要素。

接下来我将向大家展示23个英雄目标段落模板是何等完美契合这些故事骨架，以此来指导你如何构筑各个段落间的巨大空档。

小结：

- 构建有效的故事结构对创建有力的人物必不可少。电影故事结构是向观众真实再现人物的基本的电影化方式。
- 电影和小说的叙事方式截然不同：
 1. 电影基于视听的客观沟通——小说则倚重内心独白的主观沟通；
 2. 电影通过可视的动作来表现人物——小说则通过内心和感受的描写来表现人物；
 3. 电影同时传递大量客观的故事信息——小说则单一时间点只能传递某个特定的主观的故事信息；
 4. 电影故事必须全神贯注地欣赏——小说故事则可以随手翻阅；
 5. 在电影中，故事结构是决定性的——在小说中，行动情节不是

那么重要；

6. 电影受到时长限制——小说则没有篇幅限制。

· 成功电影的故事结构由以下十大基本要素组成：

1. 第一幕——故事建置段落；
2. 第二幕——冲突递增的发展段落；
3. 第三幕——情节解决段落；
4. 引发事件——第一幕中开始这一特定故事的时刻；
5. 惊人意外#1——结束第一幕并开始第二幕的意外事件，把主人公推进一个全新的世界；
6. 中间点——在这重要的场景组合中可能包括以下特征：
 - a. 在基调和风格上，中间点的感觉都不同于剧本其他部分，并常有配以音乐的转场蒙太奇；
 - b. 中间点场景作为情感或行动层面的无路可退的临界点；
 - c. 主人公与对手的冲突变成个人恩怨；
 - d. 在爱情故事和浪漫喜剧中，中间点通常是恋人初次拥吻或发生关系——事实上或隐喻上，亦或是同性伙伴第一次作为一个真正的团队消除异见和精诚联手；
 - e. 中间点常包括一个事实上或隐喻上的揭露；
 - f. 中间点几乎总是包含人物成长的第二大步；
 - g. 在中间点开始时常伴有倒计时来增强焦虑感；
 - h. 中间点常有事实上或隐喻上的死亡和重生时刻，作为主人公的一个历程仪式；
7. 第二幕高潮——戏剧性行动逐渐增强，主人公期盼的胜利近在咫尺；
8. 惊人意外#2——令人惊讶的戏剧反转，通过打碎主人公的求胜计划来结束第二幕并开始第三幕（偶尔惊人意外#2可以是好消息）；
9. 必需场景——主人公和对手之间的第三幕决战时刻，这将彻底解决最主要的情节问题；
10. 结局——解决所有未了结的情节问题和关系。

练习：

找来一部你曾看过过的单个主人公设置的好莱坞成功之作，类型不限，动作-冒险、爱情、恐怖、科幻等皆可。现在重温一遍。

此次重温这部电影时，研究其情节发展，做好故事结构笔记。你可能会需要快进和快退反复几次来：

找到电影中故事基本结构的所有10个支点。

确保在手边准备一个手表——这将有助于你确定惊人意外#1（大约25~35分钟）、中间点（大致是电影的中段）和惊人意外#2（大约是90~100分钟）的重要标示。

记下：

1. 第一幕（时长和故事内容）
 2. 第二幕（时长和故事内容）
 3. 第三幕（时长和故事内容）
 4. 引发事件（程度和内容）
 5. 惊人意外#1（程度和内容）
 6. 中间点（呈现多少中间点情节元素和持续时间）
 7. 第二幕高潮（持续时间和内容）
 8. 惊人意外#2（程度和内容）
 9. 必需场景（持续时间和故事解决内容）
 10. 结局（持续时间和收场内容）
- 不要期待一切无误。
 - 你找不到某个特定的故事元素并不意味着它不存在。
 - 现在找来另外一部电影再试一次。
 - 通过寻找这些结构点的自我训练，你讲故事的能力将突飞猛进。



第八章 人物成长弧

Chapter Eight The Character Growth Arc

人物成长是优秀剧本的基本要素。这也是老生常谈的问题，但却很少被真正理解。

许多编剧新手想当然地认为这是一件有点神秘和非常复杂的事情。这是我在美国加利福尼亚州大学洛杉矶分校（UCLA）开始编剧之旅时的切身感受。

对我来说，“人物成长弧”（Character Growth Arc）让我想到弗洛伊德和荣格以及精神分析和人性内心机制。当然这个问题太复杂，除了直觉创造力，无法用其他方式来处理。只要尽你所能刻画人物即可，成事在天。

因为在人物成长上绞尽脑汁常令人头痛不已。

好吧，省省阿司匹林吧。这里有个好消息。

一旦编剧真正理解了故事结构，加上人物成长则变成一件相对简单的事情。

人物成长弧的步骤

依此行事即可。

在第一幕之初塑造一个经历深刻情感创伤的主人公。一个内心受伤的孤单人，仅此而已。主人公某些心痛的过去造成他排斥情感和心生偏见以及在与他人相处时心存防备。

这是非常具体的。过去的创伤是无尽痛楚的根源，所以主人公为了避免在未来遭受更多痛苦而戴上了自我保护的情感保护壳，这使他在当下无法与他人相处。

在《天兆》（*Signs*, 2002）中，格雷汉姆·赫斯深爱的妻子科琳在一天晚上出门散步时意外被撞身亡，主人公痛失另一半（他的创伤）。

崩溃的赫斯对仁慈的主失去了所有信心，离开了自己供职的教堂成了一

个无神论者（他的伪装）。

在《沉默的羔羊》（*The Silence of the Lambs*, 1991）中，克拉丽斯·史达琳（朱迪·福斯特/Jodie Foster饰）告诉汉尼拔·莱克特（安东尼·霍普金斯/Anthony Hopkins饰）她小时候在自己叔叔的农场拼命拯救待宰的羔羊，却无能为力。从那时起，她总是被恐惧的羔羊的尖叫声以及当它们被屠杀时可怕的突然沉默的噩梦缠绕（她的创伤）。

所以克拉丽斯成了一名联邦调查局特工，以此抵抗内心的无助（她的创伤）。

赫奇在大学时代是一个不招人喜欢，又笨拙的家伙，他疯狂地爱着漂亮的曼迪。但当木讷的赫奇发现曼迪和其他男人在一起，被甩的他心都碎了，可糟的是曼迪却迫不及待地甩开他（他的创伤）。

因此，赫奇转变成了得心应手和无懈可击的情场高手，并以指导书呆子追得他们的梦中情人的培训为生（他的保护壳）。

现在，你的主人公已经困在第一幕巨大的情感痛苦中，在第二幕中添加以下三个场景。

这些人物成长的每一个场景应该发生在故事中的特定时刻：

- a. 人物成长场景#1发生在第二幕的前半段；
- b. 人物成长场景#2发生在中间点；
- c. 人物成长场景#3发生在第二幕的后半段。

在第二幕的这些场景中的3个特定的点，你的主人公会：

场景1：表达

场景2：斗争

场景3：克服

……他内心的情感冲突并终于卸下自己的情感保护壳。

把这3个场景加到你的剧本中，好莱坞都会认可你。如果忽略了这样的场景，那么成功的希望变得非常渺茫。

我们来更仔细地分析下这3个步骤/场景。

成长弧 —— 第一步

我们在第一幕初识主人公，他生活在尚未揭晓的情感问题的阴云下，这使得他不愿与他人接触。我们对造成主人公这些问题的过往情伤一无所知。这将在故事中逐渐展开。此时，甚至主人公自己都没有认识到自己的问题，虽然他的确意识到了一种内心深处的不适将阻碍他体验生活中的真

实满足。

通过主人公的行为和态度向观众展现出这种内心不满的本质。**这在第一幕中不会直接说出来**。主人公确信自己没什么问题，也自认为没什么改变的必要。

然后，主人公被迫追寻某种外在的总体目标。

主人公还不知道如果他不先卸下自我保护的情感保护壳，那就永远不可能实现情节预设的现实世界的目标。

在进入第二幕的特定世界后，主人公竭力实现高度具体的现实世界的目标，他开始感到被内心的情感重负压得喘不过气，但他仍然无法清晰地定义它。

- 人物成长第一步要求主人公表达（有意或无意的）束缚他的情感包袱的本质。

这通常发生在第二幕的一开始。某些切实事件挑战主人公，这也使得他深藏在保护壳后面的真相得以浮上表面并在对话中有所表达。

这个保护壳常颇具讽刺性，并且主人公自己尚未真正意识到它。但无论是以事实上或比喻的方式，主人公至少表达了他的问题。这在言语中得以表露，那么现在主人公敞开自己去倾听和发现。

《风月俏佳人》第二幕一开始，百万富翁爱德华·刘易斯雇妓女薇薇安·沃德当他的“应召女郎”，在比佛利山庄顶楼套房陪他一周。爱德华给了薇薇安一大笔现金，让她去买些漂亮衣服。

当薇薇安一身站街女装束走进比佛利山庄的高档女装店时遭到店员的歧视，对她说：“你很显然走错地方了。请出去。”薇薇安被讥讽得无力反驳，羞愧地溜了出去。

回到酒店，经理拉薇薇安到他的办公室，严厉警告她不准拉客。眼泪在打转，薇薇安掏出爱德华给她的大笔现钞丢给酒店经理（她的导师）。

“我必须买套晚礼服。我有钱……但是没有人肯帮我。”由此，薇薇安表达了她的内心痛苦。没有自尊，再多的钱也没用。薇薇安的母亲过去叫她垃圾。薇薇安深信不疑（她的创伤），如果一个人认为自己一无是处，那么全世界也会同意和视她如垃圾。拥有大量的金钱也不会改变这一切。

薇薇安被迫正视自己的问题。从此，薇薇安踏上了她通往强烈自尊的内心之旅。

在《风月俏佳人》这样双主人公的电影中，爱德华·刘易斯也经历着自己的人物成长弧。爱德华在几个场景之后也表达了他的内心痛苦，他对薇薇安说：“我们是同一类人。我们都是榨人钱财。”在外人看来，爱德华有钱

有势。但内心深处，他对收购公司再转手其资产这种破坏性敛财方式深感不快。每一次生意绞杀都是对他已故父亲的报复，当爱德华还是个孩子时被父亲抛弃，母亲因此潦倒而死（他的创伤）。但是这种生意一点点吞噬掉爱德华的灵魂。此刻，他清醒地确定自己需要成长。

《杯酒人生》的主人公迈尔斯和最好的朋友杰克驾车到了远眺葡萄园美景的高点。迈尔斯沉浸在和前妻维多利亚在这野餐的回忆中——失去挚爱是他的情伤，就在此地。

杰克把迈尔斯打回现实，告诉他维多利亚不久前已经再婚。迈尔斯彻底崩溃。“她会带他来婚礼吗？我将是那个被弃者！我肯定会是个不受欢迎的人！所有人都在等着看我的醉态和无理取闹。”迈尔斯消沉地蜷窝进车里和哀诉，“我现在就想回家。”

第二幕之初，迈尔斯表达和提到他内心的痛楚。他没有说“我们回汽车旅馆吧”而是说“我想回家”。

迈尔斯一直觉得他和维多利亚总有一天会重归于好。他内心最渴望的就是维多利亚回到两人的家。但这已永无可能。我们注意到迈尔斯的脑子里想的都是他自己周遭的人会如何看他，以及他那幼稚的带着威胁意味的想法——在杰克的婚礼上大吵大闹。他还没能放下过往，没有准备好全心付出地去爱任何女人。

迈尔斯拿起一瓶酒，一路狂灌以求一醉了之的逃避现实。

现在一切都已明朗。迈尔斯必须在沉迷在过去的自我中心和在人物成长之间做出选择。

成长弧 —— 第二步

在主人公表达他的情感问题和由此确定这个问题后，故事发展至中间点，在这里主人公必须放下他的保护壳并采取行动对抗核心的情感冲突。

- 人物成长的第二步需要主人公终于对抗他的自我孤立和创伤心态——但是这次尝试没有成功。

过去的内心伤痛不久便再次涌上心头。

主人公再次拿起他的保护壳来对抗人世间的情感磨难。但是，主人公现在已经体验了丢开保护壳的真诚的生活，他也感觉到如果自己能永远放下这沉重、累赘的心结，他自己能够做到。

第一次内心斗争发生在中间点场景，因为这标志着情感层面的无路可退。虽然这一次主人公没有成功，但他意识到竭力促成内心成长是战胜现实

世界中的对手的前提条件。

记住，内心斗争必须通过主人公采取揭示性的外在行动来可视化。

接近《借刀杀人》的中点，杀手文森特逼着出租车司机带自己一起去看他住院的母亲，因为文森特不想麦克斯显出任何可疑之处。当麦克斯患病住院的母亲和文森特相谈甚欢时，她做梦也没有想到文森特是杀手，不假思索地数落儿子麦克斯。

这个场景解释了麦克斯从儿时就落下对自己能力缺乏自信的病根（他的创伤）。往事像把刀猛扎麦克斯受伤的心，他的保护壳成为他用来幻想逃避现实以安于懦弱的无为的借口。如果你不尝试任何行动（好比现实中只是盯着小岛和豪华汽车）就无需承担失败的风险。

但麦克斯不顾一切地想把文森特从母亲身边引开。所以麦克斯一把抓起文森特的手提箱，狂奔出去。突然之间无所畏惧，麦克斯放下所有无为的保护壳，豁出去了。

在中间点场景，文森特在麦克斯身后穷追不舍，但麦克斯克服了自己的内心冲突，跑上高速路行人天桥，然后把文森特的手提箱扔到了桥下的车流。一辆大型载重卡车碾碎了包内的电脑，文件散落一地。

当文森特追上前来，麦克斯瘫倒在地。他再一次陷入深深的恐惧之中。麦克斯重新拿起不作为的保护壳，再次成为文森特的软弱的俘虏。

一时间，麦克斯鼓足勇气打破一生的恐惧。

我们注意到麦克斯为了其他人的利益冒险一搏，即为了他的母亲和文森特公文包里暗杀名单上两个未知的受害者。正是这让他成为真正的英雄。麦克斯不再只是为了保命，他也在设法拯救其他人。

麦克斯还是没有战胜沉迷在白日梦中的懦弱。这谈何容易。但在中间点段落，他终于对抗自己的弱点。

成长弧——第三步

随着第二幕后半段的发展，主人公与其他人关系好转。在主人公奋力前行的故事主线中，他交了一些好朋友，此时此刻，主人公已抱着誓死的态度追求目标。主人公和他的盟友情绪高涨。与对手的最后决战的准备几乎到位，胜利似乎触手可及。

此外，次要情节为主人公提供了解开心锁的机会。

- 在第二幕高潮即将来临之前，人物成长的第三步应声而来。终于通过采取行动以一种新的、更为情感上的领悟的方式解决了日

趋激烈的冲突。主人公卸下自己的保护壳和克服了自己内心的防备，证明自己已经改变。

在这一步，主人公最终品尝到真正的情感自由。此刻，主人公追求一个真诚、情感上不设防的方法来实现他的目标。这一内发的积极改变创造了胜利的希望。

接近《借刀杀人》的第二幕结尾，夜店里一阵混乱和血腥的枪战后，出租车司机麦克斯差一丁点就被警探范宁救出虎口，但是文森特射杀了警察，拽住麦克斯并把他推进车内。

麦克斯必须再一次载着文森特去他下一个暗杀目标的地点。

最后一个目标毫无疑问就是麦克斯。没有人能救得了他。麦克斯第一次鼓起勇气直接对抗车后座的杀人狂魔，直面质问文森特的内心缺失。

麦克斯说：“你的生命更没有意义，我的兄弟。”他勇气剧增。文森特和麦克斯互相攻击。文森特看扁麦克斯会在出租车上虚度一生，“你甚至都不敢打电话给那个女孩！”麦克斯反驳，“有件事情我还得谢谢你，兄弟，以前我还从没这么想过。”

麦克斯一脚油门到底。车飞一样地穿过深夜洛杉矶市中心的街道。文森特对麦克斯大喊，命令他减速。“来吧，开枪吧。”麦克斯挖苦道，“你想同归于尽吗？”

在第二幕高潮，麦克斯终于鼓起勇气拼死反对文森特。他克服了自己对采取行动的恐惧，决定和文森特生死决斗。

麦克斯实现了内心情感的胜利，这为现实胜利打下了基础。他不再是第一幕中令人同情的失败者。主人公经历了人物成长的转变，此刻做事谨小慎微的他拼死反抗足以证明他最终能够战胜对手。

在《风月俏佳人》的第二幕后半段，爱德华带薇薇安出去约会。他先给薇薇安戴上价值25万美元的项链——告诉薇薇安她配得上。然后，他带薇薇安坐私人飞机去旧金山的歌剧院。

因为爱德华的母亲是一名音乐教师，所以这次约会更像是带薇薇安回家见婆婆。薇薇安被歌剧作品深深打动，成功通过了爱德华对她是否热爱音乐的考验。

当晚，薇薇安和爱德华真正身心相融。曾说过不会亲吻别人的薇薇安，此刻舌吻爱德华。

之后，迷迷糊糊的薇薇安以为爱德华睡着了，温柔地对他说：“我爱你。”此时，她克服了自己严重的自我价值缺失。过去的站街女如今找回了自尊，向身份地位远高于自己的男人敞开心扉。此刻，薇薇安觉得值得爱这

个百万富翁，也值得被他爱。

爱德华没有睡着，这一切他都听得一清二楚。眼前这个非同寻常的女人的成长让他刮目相看，她已经发现了自己的人生价值。薇薇安此刻也拯救了爱德华的灵魂。

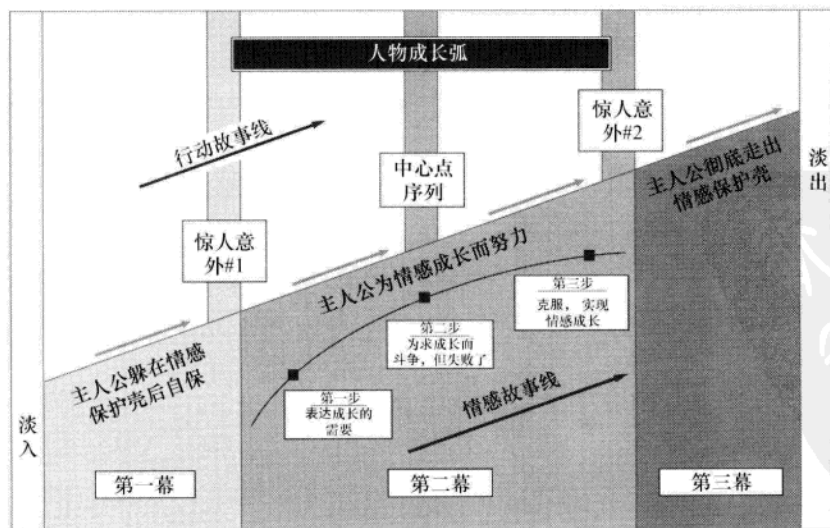
第三幕之初，在克服内心情感斗争的人物成长的第三步之后常会出现情感退却时刻，主人公想再一次拿起过去沉重的保护壳。她试了——但发现自己的防御机制已经不再起作用。

在《怪物史莱克》第三幕之初，史莱克为将公主菲奥娜交给法尔奎德领主感到心烦意乱，可爱的绿怪又退回到“你们都别踏进沼泽半步”的逃避情感的状态，他吼驴子滚开。但是保护壳却不起作用。即使是脾气暴躁的史莱克也不能否认。他意识到自己已经彻底改变，很快他和驴子爬上火龙去拯救菲奥娜。

终于，成熟的主人公不再需要回到过去那愚笨的情感幼稚。在第三幕，主人公终于成为一个摆脱情感束缚的人。

但是记住，你必须在没有破坏主人公共鸣的前提下呈现情感成长。自闭的主人公一开始就不招观众喜欢的话，那影片票房常常不容乐观。看看《未来水世界》（*Waterworld*, 1995）和《鬼镇》（*Ghost Town*, 2008）吧。

设计有力的情节迫使主人公的核心情感问题浮现，然后尽可能唤起痛苦的情感波动。你必须找出主人公最深的心伤，然后用你的故事来刺痛伤口，促使主人公在个人成长路上不断向前。



小结:

一旦编剧吃透了电影故事结构，加入人物成长就变成相对简单的事情。

塑造一个曾经历毁灭性情感打击的主人公，他的创伤以至于他现在用孤立防御的态度来自我保护，主人公为了不再重蹈覆辙与外界保持一定的距离。

在剧本的特定位置加入以下3个场景，这样一来会带给主人公一个永远放下保护壳的机会：

1. 在第二幕前半段，主人公必须在对话中有意或无意地表达困住他的情感痛苦的本质；
2. 在中间点场景，主人公积极奋斗，放下自我保护的情感保护壳，但在第一次尝试战胜内心冲突时以失败告终；
3. 在第二幕后半段，主人公终于克服和战胜了孤立的情感防御体系。

在第三幕之初，主人公的情感防御可能重现，但他很快意识到人物成长是根深蒂固的——他已经不再是从前的自己，而是一个最终能实现故事情节目标的更加成熟的人。

练习:

电影《超时空接触》、《楚门的世界》和《码头风云》（*On the Waterfront*, 1954）都包含印象深刻的人物成长弧。找来其中任何一部电影。

看电影的同时找出以下人物成长元素，并做好笔记。

第一幕:

主人公的创伤是什么？（给主人公带来巨大情感伤痛的往事）

主人公的保护壳是什么？（用来避免再受伤害的自我保护机制）

第二幕:

描述主人公表达或被告知他需要内心成长的场景。

描述主人公内心挣扎和第一次尝试放下保护壳的中间点场景。

描述主人公在最后一幕即将到来之前如何最终克服内心冲突和永远放下

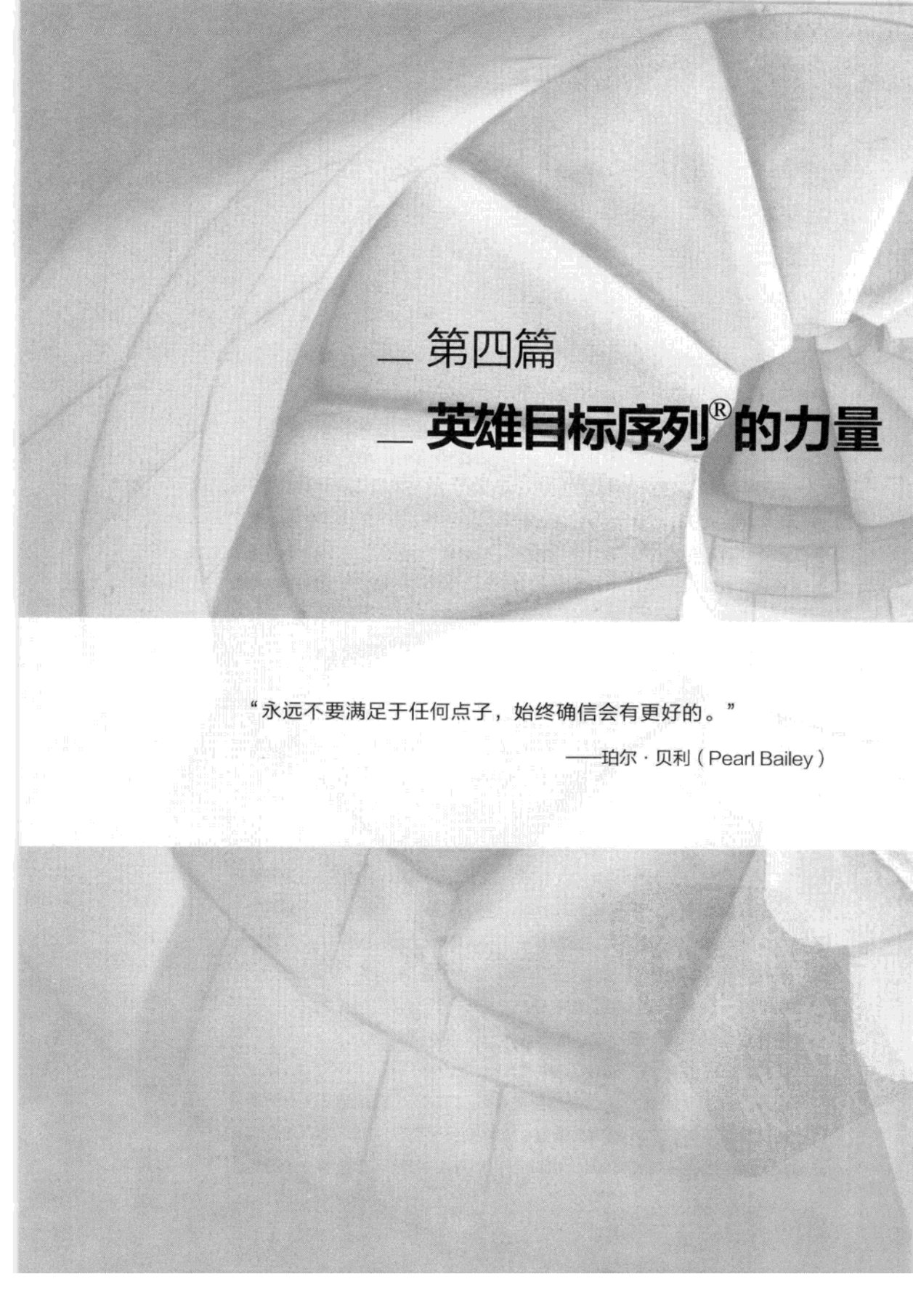
自己的保护壳。

第三幕：

主人公现在如何身体力行地证明人物成长并向我们展示他的内心世界已经永久改变？

当你完成后，你可以试试分析另外两部电影。你将看到在人物成长弧中，它们使用了类似的故事结构工具。





— 第四篇

— **英雄目标序列[®]的力量**

“永远不要满足于任何点子，始终确信会有更好的。”

——珀尔·贝利 (Pearl Bailey)

第九章 优秀电影中的23个故事链

Chapter Nine The 23 Story Links in Every Great Movie

了解基本结构是极为重要的。没有一部电影能在缺失第七章所提炼的故事结构的十要素的情况下，仍能在票房上大获成功。

但是即使你已经对基本结构有充分的把握，仍会发现自己完全迷失在第二幕的迷雾之中。

真正掌握剧本创作需要理解远远不止基础的视觉叙事。

回想起我大学时的剧本创作毕业研讨，这些课程无非是精神支持，整个小组的所有运作都在假设戏剧创作根本不是能教得会的前提下展开。要么你的“作家直觉”能创作出好作品，要么没有。学生只能自生自灭般苦苦折腾。

一些编剧倾向于这是灵光闪现的玄秘，或者说是无法可循的。这世上还真有一小部分作家以此为道。

但我们绝大多数凡人不能指望幸运女神。

通过努力工作、学习和练习，你终将成为一个优秀的编剧，但是创建一个令人印象深刻的故事线始终是最艰巨的挑战。

为了证实这一观点，我们来估算下剧本的页数。

假设你在勾画下一个剧本的草案，并且你已经找到一个预期可以抓住观众注意力的有力的引发事件，这大概占据了3页。随后的惊人意外#1需要2~3页，迅猛和震惊。绝大多数的中间点需要5或6页，再之后是声势浩大的第二幕高潮，假设也需要5页。你那惊心动魄的惊人意外#2需要用3页多去刻画。如果你已经构思好了一个会真正出彩的激烈的必需场景，再增加5页。最后，你得用一个3页的结局来快速收场。

这总共才28页。一般来说，电影剧本大约需要115页。

那么，你的主人公在其他87页中又该做些什么呢？

作为一名多年来研析了大量电影的编剧，我找到了电影叙事的成功模式，其以基本结构的10个组件为支架，并且提供了更为完整、适合实践操作的范式。简言之，所有吸引观众的剧本都可以分解成20~23个独立的段落。

我称之为**英雄目标序列**®的故事链条（chain links）是线性的、渐进的、环环相扣的逻辑流，以此构建持续和强力递进的戏剧张力。

新手的原创剧本失利的最为常见的主要原因就是缺乏足够吸引人的故事来保持观众的兴趣。通常，编剧对勾勒情节线游刃有余，但在这些情节线的编织上却捉襟见肘，有点草草收场，以至于他们的电影剧本让人觉得单薄和乏味。

而此时很有可能冗长的对白场景，或重复、离题，或无关的故事事件开始显现。

英雄目标序列通过事先告诉你剧本需要多少故事的准确数字和具体情节纠葛以及何处的具体情节需要突转，以此来解决这些问题。

成功的电影叙事是围绕不断变化的理念来构建的，在每一个场景、每一句台词中推动我们向前。采用目标段落模板可以帮助编剧预先准确地勾勒出整部电影的改变。

当我第一次在电影中注意到这一故事模式时，我简直不敢相信。因为类型不打紧、基调和风格也没关系。更不要说长度、规模、预算或场景。制片厂、导演、编剧、影星，无一例外地都不能以任何方式改变英雄目标段落的数量——不少于20，也不多过23，这一模式在成功的电影中屡见不鲜。

在仔细分析远至1927年到新近上映的几百部好莱坞电影后，我放弃了企图证明自己错了的努力。很明显，这一序列范式直接以人类理解故事的思维方式运作。

定义

究其本质，目标段落的概念展开如下：

一个英雄目标段落由电影剧本的3~7页构成——通常是2~4个场景，在此主人公追求一个短期的有形目标，向着实现故事中最终胜利跨前一步。随后，主人公发现我称之为**新情况**（Fresh News）的某种形式的新信息，这标志当前目标的结束并带出一个新的短期的行动目标——由此开启下一段英雄目标段落。

主人公在每一个目标段落结束时发现新情况的情节信息总会解决当前的短期目标。这同时也给主人公带出下一个目标，或偶有将他引入简短的探查来找到下一个目标。发现新情况的连续链条（每一个新情况都将戏剧张力推到一个新的高度）是从头到尾连接整个电影故事的关键元素。

确定英雄目标段落的长度和每个段落所内含的场景数量需要灵活应变。

有些只有一个场景，有些可以包含5个或更多的场景。极少数情况下，有些段落甚至不到2分钟。如果整部电影的片时非比寻常的长，那么有些段落甚至可以长达9分钟以上。

《泰坦尼克号》中有一个英雄目标段落长达21多分钟。《怪物史莱克》中的一个英雄目标段落仅有1分22秒。绝大多数情况下，一个段落是2~4个场景，时长占剧本的3~7页。

这就是英雄目标序列®推进故事的方式：如果你的主人公必须每隔3~7页追求一个新的短期切实目标（不仅仅是一个情感目的），你的故事就永远不会乏味或突然偏离主题。你的剧本将变得紧凑、清晰和紧扣主旨。如果主人公采取的每一个行动都是为了完成当前、紧急的目标，消极主人公会自动转变成积极主人公。

英雄目标序列®还能确保原创性和保证你的剧本不至于过度冗长，因为每一个段落必须包含一些为了完成故事中之前没有出现过的某个短期目标的新行动。

当然，主人公的整个故事的大目标是不会改变的，无论是寻找真爱、击败强大的对手或是拯救世界。但从某种程度上来说，为了达成终极目标的每一个阶段性小目标都必须是独一无二的。目标段落可能与之前的阶段目标类似……但是任何时候，一个类似目标必须注入强力的新元素。

以下是关于英雄目标段落的真正值得注意的事情：**第一幕中和第二幕中的目标段落数量是恒定的。**《泰坦尼克号》和《怪物史瑞克》在前两幕的目标段落数完全一致。两者的区别只是《泰坦尼克号》的各个段落的时长更长。

第一幕总是由6个英雄目标段落构成，并且惊人意外#1都发生在第6个目标段落。

第二幕的前半部包含另外6个英雄目标段落。不多不少。此外，中间点场景**总是在**目标段落#12中展开。

第二幕的后半段也包括6个英雄目标段落，惊人意外#2必将在目标段落#18中出现。

通常，第三幕包含3个目标段落——最为常见的是整个剧本总计21个段落。这一数字有时会在1~2幅度间变化，但仅限于第三幕。在任何成功的影片的第三幕中，英雄目标段落从来没有少于2个段落，又或是超过5个段落。

所以：对于每一部故事片来说，最少20个，最多23个。

第三幕少于2个段落是行不通的，因为故事离不开必需场景和结局，这两个场景都还需要各自独立的目标段落。《永不妥协》、《雨人》、《黑客帝

国》和《奇幻人生》（*Stranger Than Fiction*, 2006）的第三幕都只包含两个英雄目标段落。

因为许多动作-历险类电影和惊悚片不倚重人物成长，所以他们在第三幕中常常也只使用两个目标段落。只要对手被打败，行动就完成了，这类故事需要快速收尾。

第三幕的目标段落的最大值是5，是的，不过使用如此多段落对观众的耐心来说是一个极大的考验。不过，第三幕包含5个目标段落的成功之作也有一些，我个人最爱的浪漫喜剧《尽善尽美》就是其中之一。

只有创作85~200分钟长度的故事片时，英雄目标序列®模式才可以有效地发挥作用。短片和电视剧集则需要更为简明的结构。不过对于一些电视剧来说，故事弧（story arc）可以持续一整季，要包含远多于英雄目标序列®的额定情节数量。

电影学校的学生常会把自己短片项目的剧本扩展成故事长片。绝大多数的尝试注定失败，因为在短片中不可能发掘出足够的故事来充实20~23个英雄目标段落。短片编剧必须重新思考和扩展整个构思，然后为了其适合更大、要求更高的大银幕需要为新故事发展完整的目标段落。

在小说改编剧本时，目标序列的方法同样也非常有效。改编工作常要求剔除过多的故事材料，因为小说篇幅较长。使用英雄目标序列®的话，你对在电影剧本版本中该保留多少原著内容便了然于心。或者你可以用目标段落提炼出故事点，以便了解还需要虚构多少故事情节。

如果你在创作小说时力图为读者营造电影化的阅读体验，那么使用目标序列也可以帮你非常有效地从头到尾建立故事概要。

目标段落中无主人公场景的数量

我们知道电影中的每一个场景都必须与影片核心——主人公相关，无论他是否在该场景现身。

但是这引出一个重要的问题，就是大多数电影都有一些主人公没有出现的场景。影片会旁切到某些次要情节人物（subplot character）或对手。所以当建构目标段落时，主人公没有现身的这些场景该如何计算？

答案是根本不用计算。

通常，这些从主人公切出的次要情节用来表现对手的某些方面，来揭示他不可战胜的力量。[《星球大战》中的黑武士[Darth Vader]军威无限，《101条斑点狗》（*101 Dalmations*, 1996）中的库伊拉·德比尔

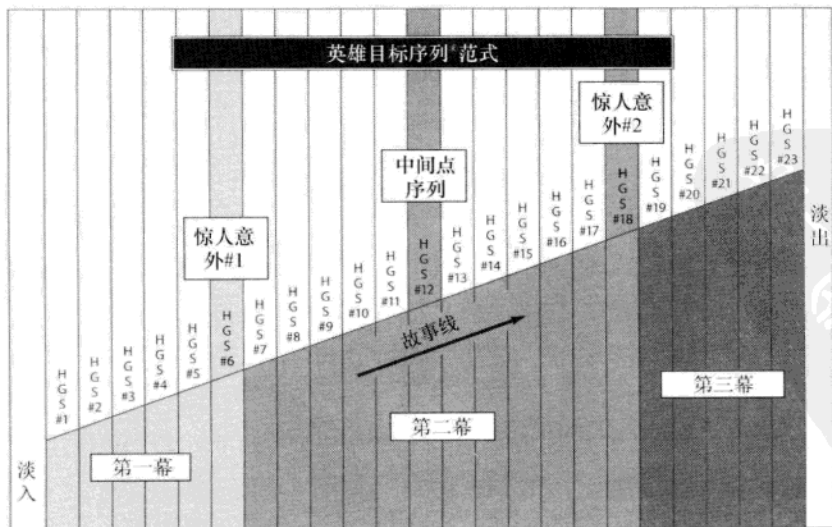
(Cruella Debil) 密谋捕杀恶计。] 或者旁切到爱恋对象来表现她处于何等危险的境地，或者是她也经历着情感伤痛。（《尽善尽美》中女侍应生卡罗尔为她儿子的过敏症揪心不已，《糖衣陷阱》中妻子艾比冒险帮助渐行渐远的律师丈夫米奇。）

次要情节的旁切场景还可以是关于伙伴、盟友或导师，甚至是一个次要的对立人物。但是英雄目标段落的定义始终是一样的。只有主人公回归画内，当他追寻某些短期目标进而发现新情况时，当前段落才算结束。

故事中主人公没有出现的次要情节场景中的所有意外、震惊、转折和新情况出现的时刻都不能计算到故事主线，因为主人公没有经历这些。

在《海底总动员》中，在马林奋力穿越太平洋去拯救儿子的冒险之路上，有几个从主人公马林旁切出去的重要场景。我们还看到小尼莫被困在牙医的鱼缸中，它正在神仙鱼吉尔的指导下努力重塑信心。尼莫在尝试把卵石堵进过滤泵时，一度几乎丧命。一个揪心和激动的场景。但尼莫和它的新朋友在牙医办公室的冒险只是一个落难中的无辜盟友人物的扩展的次要情节时刻。这些只是主人公没有出现的旁切场景。只有马林出现的主要情节场景才可计算到目标段落结构。尼莫的经历没法对马林产生情感冲击，因为主人公根本不知道尼莫经历了什么，因此尼莫的场景不能归入主要故事线的目标段落。

英雄目标段落必须为没有主人公出场的次要情节和旁切场景腾出空间，所以实际上目标段落为了调整常变短。但是23个段落本身总是围绕主要情节中的主人公的行动来构筑。



多个主人公的目标段落的计算

引人入胜的电影都是以追随单个或多个主人公的激情和目标而构建的。你故事中主人公的数量必须在立意阶段就得以确定，在构建故事结构和应用英雄目标序列[®]原则之前。主人公越多，叙事就变得越为复杂。

在两个主人公的电影中，只有当两个人同时或分别经历新情况之后，目标段落才算结束。**如果两个人物在一部电影中都真正承担主人公的功能，那么英雄目标序列[®]范式必须应用到他们两个人身上。**

一个剧本中有3个或更多的主人公时，除非所有的主人公总是抱团共享新情况时刻，否则目标段落变得异常复杂。情节变得庞大而笨重，重要的戏剧时刻必定被删减。此类电影没有足够的时间去挖掘单个主人公的旅程。事实上，这是多个短小故事的选集。

一些精彩的电影跟随3个或更多的主人公来回的场景剪辑而成。但是众多这类电影在票房上难有作为。保罗·托马斯·安德森（Paul Thomas Anderson）的多个主人公的电影《木兰花》（*Magnolia*, 1999）仍是我最喜欢的电影之一，但即便如此，该片院线首映的票房也不尽如意。多个主人公的《辛瑞那》（*Syriana*, 2005）的票房很是一般，《爱情万人迷》（*200 Cigarettes*, 1999）或《钢管舞娘》（*Dancing at the Blue Iguana*, 2000），又或是《通天塔》（*Babel*, 2006）等也是如此。

有时，确定一部电影包含几个主人公是一件困难的事情。初看《尽善尽美》会让人误以为有3个主人公。除了令人讨厌的言情作家梅尔文·尤德尔，还有出场时间很多的可爱女侍应生卡罗尔和梅尔文那身为艺术家的同性恋邻居西蒙。3个主人公？

当然不是。这是一部单个主人公的电影。所有目标段落的行动和新情况揭示的重责都压在身患强迫症的梅尔文·尤德尔身上。邻居西蒙在故事主线中担当主人公的导师。女侍应生卡罗尔是充分刻画的复杂的爱恋对象人物。只有梅尔文追求卡罗尔才能推进故事发展，卡罗尔从未倒追他。卡罗尔是主人公最终人物成长的回馈。但是主人公的旅途上，最终的胜利和教训都只属于梅尔文。

在电影剧本中有多个闪耀的人物并不意味着故事必然包含多个主人公。确定真正的主人公可能完全不是你所想的那样简单。

在忧郁动人的《远离赌城》（*Leaving Las Vegas*, 1995）中，看起

来由奥斯卡影帝尼古拉斯·凯奇（Nicolas Cage）扮演的酗酒自残的本·桑德森（Ben Sanderson）很明显是主人公。事实上，他不是。本是希拉（伊丽莎白·苏/Elisabeth Shue饰）的爱恋对象，希拉才是影片真正的主人公。虽然影片开场首先用浓墨重彩的长篇幅段落来建立对手，但所有的段落能量、新情况的发现和人物成长，以及情节反转都是由希拉引发。本是一个魅力四射的对手人物。

记住明晰确定你故事中的主人公并不总是轻而易举，但这不得不这样做。在你开始构建可行的电影故事之前，就主人公你必须做出一个明确的选择。

创作原创电影剧本时，在开始写作初稿前就采用英雄目标序列[®]来勾勒故事提纲要容易得多。对于编剧新手来说，要想对不符合目标段落要求的场景进行改动可不是一件容易的事情。

小结：

- 所有成功的电影剧本可以分解为20~23个英雄目标段落。
- 在一个英雄目标段落内，主人公追求单个、短期的有形目标，向实现故事最终目标的胜利迈进一步。
- 直到主人公发现某些促使当前短期目标结束和引发新目标的新情况信息时，或迫使主人公短期追寻一个启动下一个英雄目标段落的新目标时，当前目标段落才结束。
- 一个英雄目标段落常包含3~7页剧本，或2~4个场景。
- 第一幕总是由6个英雄目标段落构成。
- 惊人意外#1必须出现在目标段落#6。
- 第二幕前半段包含另外6个英雄目标段落。
- 中间点总是在目标段落#12中出现。
- 第二幕的后半段也包括6个英雄目标段落。
- 惊人意外#2总是发生在目标段落#18中。
- 第三幕有2~5个英雄目标段落，至少包括必需场景和结局。
- 英雄目标序列[®]范式只是适用于故事长片，不适合短片或电视剧集。
- 在目标段落中，当主人公没有出现在场景，该段落不能结束，直到故事回归主人公和我们看见他获得新情况信息。
- 电影剧本的主人公的数量必须在应用目标序列范式之前确定，因为每一个主人公需要属于自己的充分配额的英雄目标段落。

- 如果故事包含2个或更多的主人公，新情况时刻必须同时发生或依次发生在每一个人身上。
- 将故事发展成剧本时应该在构思阶段就使用英雄目标序列[®]，而不应在第一稿创作之后，这是确保成功的有效方法。

练习：

找来电影《假结婚》（*Proposal*, 2009）的DVD影碟。观看前35分钟。

这是一部关于玛格丽特（桑德拉·布洛克/Sandra Bullock饰）的单主人公的故事。玛格丽特的助手安德鲁（瑞安·雷诺兹/Ryan Reynolds饰）是她爱恋对象。

因为这是一个爱情喜剧，所以主人公涉及两个平行的情节线。在努力不被美国驱除出境的故事线中，玛格丽特的对手是移民局（INS）特工吉尔伯森。在爱情故事线中，安德鲁即是玛格丽特的意中人，也是她的对手。

现在：

用你的遥控器前后来回拉片，记下该片第一幕中6个英雄目标段落。为每一个段落写下核心的行动目标，以及完成当前目标并引出下一个目标的新情况。

你会找到一些以下要点。

我会给出第一个段落以助你开始。

- 英雄目标段落#1的目标是——追求事业更上一层楼。当安德鲁通知玛格丽特时，新情况出现——她的大老板想要立刻见她。第一幕包括片头总计9分钟。
- 所以，在英雄目标段落#2中英雄目标变成——见她的老板和要求加薪。但是这个目标彻底改变，当……下一个新情况是什么？（肯定与安德鲁走进房间有关。）这个段落时长4分钟。（当玛格丽特离开老板的办公室，当前段落结束。）
- 然后在英雄目标段落#3中，玛格丽特的目标是什么？（这和结婚文书有关。）带来改变的新情况是？（随即而来的旅行）这一段落时长6分28秒。
- 那英雄目标段落#4的英雄目标是什么？（为假结婚做准备工作。）英雄目标段落#4的新情况？（安德鲁打起勇气。）这一段落时长2分24秒。

- 英雄目标段落#5的英雄目标是什么？（在去某地做某事的路上）新情况是什么？（低估被揭示）这一段落时长3分22秒。
- 英雄目标段落#6的英雄目标是什么？（这与目的地相关。）

记住，英雄目标段落#6中的新情况，也是惊人意外#1（这与玛格丽特抵达目的地的所见有关）把主人公推进一个新处境之中。这一段落时长3分46秒——第一幕总计29分钟。

拿出你的最佳状态。你正在寻找一个具体的英雄目标，这驱动着场景向前，直到改变目标的新情况出现。

记住——在任何一个英雄目标段落中也可能还有其他的故事意外，但是如果这些情节没有改变主人公当前的行动目标，那这些故事时刻并不是新情况。

- 别指望一下子全部找到！在研习电影故事结构之初，找对一两个正确的点就是一个不错的开端。

待你完成练习后，你可以在本书第十章末找到本练习的答案。



第十章 第一幕：英雄目标段落#1~6

Chapter Ten Act One: Hero Goal Sequences 1~6

一张包含每个剧本里应当逐分逐秒出现的所有情节的清单是不存在的。谢天谢地。如果是这样，电影会变得相当沉闷。

当然，第三幕绝对少不了必需场景。但是这可以发生在段落19、20或21，只要出现在第三幕的结局之前即可。

引发事件也是必不可少的，但是到底出现在第一幕的什么时间点，这取决于每个故事的特定需要。

话虽如此。

数千年来源自我们所欣赏的叙事惯例的人性期待相当明确地给我们指明了在英雄目标段落中最常会发生的可能。任何一个成功的剧本，我们看过几页就可以大致预测常见的故事元素被期待出现的时间点。

为了证明英雄目标序列[®]适用于任何类型，我会从许多迥然不同的电影故事类型中选取片例，包括剧情片、科幻片、奇幻片、动作片、爱情片、喜剧片、原创剧本和改编剧本。

当我把每一个英雄目标的细节内容依次铺陈开时，你开始可能会觉得一部分内容有些许刻板。但当我们回顾伟大电影的某些精彩段落时，我会尽力采用电影化表述。

这也是我的承诺。

单手放在胸口用心起誓。

接下来5章所做的分析可以促成你的华丽转身，变成真正的金牌编剧，或者小说家，或制片人、导演、经纪人、教授、剧本咨询顾问等。

你必须勇往直前。

朝着目标出发！

英雄目标段落#1

每一次出现新情况信息意味着当前目标段落接近尾声，而应该建立观众

对接下来段落的期待。但是在你的故事中用于目标段落#1的新情况的戏剧力量有时可以略弱。电影才刚刚开场，你还有很长的路要走。

在英雄目标段落#1中，编剧应该：

a. 给观众呈现一小段主人公当前的日常生活

建立主人公生活和工作的正常世界，直到他遭遇引发事件的那一刻，故事才真正开始。在《我最好朋友的婚礼》(*My Best Friend's Wedding*, 1997)中，身为美食评论家的主人公朱莉安·波特初登场时正忙着自己的日常事务。在《不可饶恕》(*Unforgiving*, 2010)中，我们初识主人公威廉·曼尼时，他也正忙于琐事和经营着一家位于大平原的小型牧场。

动作电影先以一个惊心动魄的情节钩子开场，然后放缓节奏再来展现主人公安静的日常生活。

b. 给观众迅速喜欢主人公的理由，即便是探讨人性阴暗面的剧本中的非传统英雄

使用主人公共鸣工具。在《洛城机密》中，我们初识警官巴德·怀特时，他正在平安夜核查一个家暴的假释犯。但巴德发现假释犯再次施暴、虐待他的妻子。所以，巴德诱骗假释犯开门，出其不意地将他击倒并用装饰圣诞的彩灯线将其捆绑，解救了被殴打的家庭主妇，使其免遭更多虐待。我们很快看到巴德身上呈现的勇敢、聪明、身手不凡以及痛恨家庭暴力。即使他的行为有点以暴制暴，但这并不妨碍观众立刻喜欢上他。

c. 让观众第一次看见主人公的情感保护壳

通常，这不是真正创伤（过往事件引起的情感伤害迫使他穿上保护壳）或痛苦本身的揭露。这仅仅是主人公保护壳的呈现。主人公的这种自我防卫反应暗示他内心的不安，并点到为止。正如当巴德·怀特用自己的方式教训家庭施暴者时也表露出他的保护壳，那就是保护女性的强迫症。

d. 建立主人公追求的短期目标的方向，即使是上班，这样我们可以认识在追寻中遭遇一些不公平的伤害或危险的主人公

这些工具有助于身份确立和让观众认识正在处理仍处在发展中的问题的主人公。例如《永不妥协》的开场，艾琳求职面试失败不说，离开公司后发现前挡上竟然贴着违章停车的罚单，真是背到家了。这还不够衰，艾琳刚刚起步就被一辆鲁莽的捷豹撞上。在她积极追寻的求职目标之路上，不公平的伤害出现了3次。

e. 主人公对自己的现状不甚满意

在《永不妥协》的英雄目标段落#1，观众很快看见艾琳挣扎着面对日常生活中的种种不公平。在《搏击俱乐部》(*Fight Club*, 1999)的英雄目

标段落#1中，长期失眠的杰克发觉自己的世界混乱不堪。

片例：《黑客帝国》的英雄目标段落#1.

开场次要情节的情节钩子：电影以反派（特工史密斯）指挥手下追杀主人公未来的爱恋对象（崔妮蒂）开场。杀手屋顶追击，巷道堵截，崔妮蒂惊险逃脱。这个情节钩子时长5分钟，直到观众真正遇见趴在电脑前打盹的主人公，黑客尼奥。

所以在《黑客帝国》中，真正的英雄目标段落#1相对较短，以给主人公并未出现的长篇幅的开场钩子腾出一定空间。

英雄目标#1：尼奥醒来，发现自己的电脑突然跳出一串奇怪的文本信息，他想搞清楚这到底是怎么回事。

在尼奥局促的屋内，电脑突然闪现匿名短信：“母体控制着你……”和“跟随小白兔……” 尼奥有点摸不着头脑。

门口传来敲门声。一帮派对男女来找毒品之类的东西——然后，我们发现尼奥经营着黑市交易，制售一种可以帮助人们摆脱无趣现实的“迷幻”软件。

英雄目标段落#1的新情况：站在尼奥家门口的一个派对女孩的肩膀上竟有一只小白兔的纹身。

好奇的尼奥决定跟他们参加派对。

所以在《黑客帝国》的英雄目标段落#1中，我们发现：

开场次要情节的情节钩子显示出反派的强大力量，然后：

a. 呈现尼奥的正常世界——他是一个处在社会边缘的黑客，靠卖非法的电脑程序给有钱的派对男女营生；

b. 我们没有理由不喜欢尼奥——他聪明、勇敢，编程水平更是一流；

c. 尼奥有着个人保护壳——他编写的软件用来逃避现实的焦虑；

d. 尼奥制售黑市交易的程序和情节钩子的暗示都表明他处于险境；

e. 主人公对现状并不满意。

当没有主人公出现的情节钩子先确立对手时，故事的全局问题在力图解决问题的主人公出现前就已经被抛出。《大白鲨》（*Jaws*, 1975）和《恐怖地带》（*Outbreak*, 1995）也是这个套路，就连《虐童疑云》（*Doubt*, 2008）亦是如此。

记住英雄目标段落#1不能只是没有主人公出现的情节钩子。我们必须也要认识主人公，并且看到导致新情况出现的他的短期目标。

片例：《借刀杀人》（*Collateral*, 2004）的英雄目标段落#1。

开场次要情节的情节钩子：电影以职业杀手文森特抵达洛杉矶机场开场。他接到自己的下一个刺杀任务。这个场景充满了危险，并作为这个不怀好意的低调对手的开场。

英雄目标#1：麦克斯把出租车擦得一尘不染，准备出车。

在出租车调度中心，主人公出租车司机麦克斯准备照常出夜班。对手和主人公背靠背的双重登场暗示着两人之间不久必将出现重大冲突，同时也为这部心理惊悚片定下基调。

我们看到出租车司机麦克斯的聪明和勤劳。他的出租车一尘不染，他更是一名业务出色的司机。他在前挡遮阳板上夹着一张遥远的南太平洋小岛的照片，这常将他从孤寂的深夜带到梦幻世界。

整装待发，作为城里最好的出租车司机，麦克斯驶出调度中心等客。

随后麦克斯必须开始自己的夜班，忍受车内后座争吵不休的夫妇。两人无视他的存在，更毫不尊重他。无论他如何精心准备，麦克斯也得不到客户对其专业服务的感激。

英雄目标段落#1的新情况：麦克斯是一个生活在自我世界中的隐形人。

英雄目标段落#1的新情况只是揭露新信息，不是一定得让主人公惊讶不已，因为他仍然生活在自己驾轻就熟的正常世界。这里的新情况有时可以是观众提供某些揭示信息，但不针对主人公自己，这通常是关于主人公遭遇不公平的伤害的情感生活。

所以《借刀杀人》的开场：

以一个简短次要情节引出对手凶险本性，然后：

- a. 主人公的日常生活和他孤独的出车工作；
- b. 喜欢麦克斯的众多理由——他的聪明、整洁、热心和职业素养；
- c. 显现出个人保护壳——麦克斯喜欢看着遮阳板上的热带小岛照片神游

幻境；

- d. 无论麦克斯对工作多尽心，他得不到乘客的尊重，遭受不公平的伤害；
- e. 麦克斯清楚地知道在他封闭的世界里有些事情不对劲。

英雄目标段落#2

现在是时候展开你的中心故事了。

引发事件可以发生在第一幕的任何地方，但通常会出现在目标段落#2中。故事线要尽可能快地让人感觉其方向和动能。

在主人公开始人物成长之旅前，你必须表明他内心隐忍着深刻的情感伤痛。这个伤痕也正是主人公自我保护而排斥任何新的情感可能的原因，痛苦常在此显现。

所以在英雄目标段落#2中：

a. 核心的冲突以总体的方式呈现，同时推动故事发展的情节开始

现在，我们第一次清楚地看见了主人公所处的核心情节冲突，但只是概括性的提及。主人公更为专注和特定的任务尚未真正开始，直到第二幕开始。

在《外星人》中，艾略特在英雄目标段落#2中刚开始只想弄明白到底是什么东西在他家附近离奇地转悠。男孩在灌木丛中碰到了外星人，他想帮助外星生物躲避科学家的追捕——艾略特的总体目标。但直到第二幕，艾略特的总体目标才能具体化为送外星人“回家”。

在《泰坦尼克号》的英雄目标段落#2中，年迈的罗丝抵达探测沉船的打捞船后，开始向船员讲述他们从沉船包房打捞出来的神秘物件的故事。电影淡回到1912年，17岁的罗丝在船坞准备登上这艘末日巨轮。我们很快意识到罗丝不爱他那掌控欲望特强的未婚夫（对手），当年迈的罗丝说“所有人都视泰坦尼克号为梦想之船，只有我视其为奴隶之船”时，影片的总体冲突也开始了。不管怎么样，直到第二幕，罗丝才选择和杰克在一起和对抗自己的未婚夫。

b. 引发事件也最常出现于此，作为故事的催化剂事件

接下来的例子取自《雨人》和《永不妥协》，这两部影片的引发事件都出现在英雄目标段落#2中。

c. 主人公特定的情感伤痛的第一个暗示（由过去创伤事情造成的永久痛苦）常在此显露

在英雄目标段落#1中，主人公的保护壳被揭示——她如何保护自己。在英雄目标段落#2中，观众通过主人公内心痛苦的暗示而深刻理解她最初带着保护壳生活的必要性。

这并不是说引起主人公内心折磨的过去特定的创伤得以揭示，这仅仅是呈现由此产生的痛苦瞬间。

片例：《雨人》的英雄目标段落#2。

英雄目标#2：国际汽车进口商查理·巴比特想和女朋友苏珊娜驾车去棕

桐泉欢度周末。

不久，主人公接到自己父亲病故的电话。

主人公父亲的去世激起父子之间的总体冲突。但因为父亲已故，父亲的委托人布伦纳医生——查理那身患自闭症的哥哥雷蒙德（达斯汀·霍夫曼/Dustin Hoffman饰）的遗产监管人，不久将作为对手出现。

查理告诉苏珊娜一些他家的悲惨往事；他两岁时母亲就去世了，和父亲又不和。他们从未心平气和地和睦相处。查理会不经意提到，甚至看上去不以为然，但这强烈暗示出他内心长期压抑的情感。

（查理真正的创伤——查理年幼时，他和特殊的哥哥“雨人”被迫分开的兄弟感情，直到中间点才被揭示。）

主人公取消了和苏珊娜的周末出游，调头返回。

英雄目标段落#2的新情况：查理被意外告知噩耗，前往自己父亲的葬礼。

所以在《雨人》的英雄目标段落#2：

- a. 引发事件发生——查理·巴比特接到电话被告知他的父亲去世了；
- b. 总体冲突产生——查理和他父亲的对立关系逐渐被揭露；
- c. 主人公内心的情感挣扎通过他无法与苏珊娜吐露内心，以及通过他无意中谈到自己和父亲的不和得以揭示。

片例：《永不妥协》的英雄目标段落#2。

回顾：主人公艾琳对她的私人财产律师艾德·马斯里（阿尔伯特·芬尼/Albert Finney饰）死缠烂打，求他给一份工作，这正是这个不同寻常的长篇英雄目标段落#1的新情况。

然后……

英雄目标#2：艾琳终于找到了工作，她想做一个好文员、好母亲，以及把薪水存起来。

艾琳开始了她新的临时工作。她遇见了新邻居，机车男乔治作为潜在的爱恋对象进入故事。

我们也第一次看见律所女同事轻视艾琳和排斥她。她们不但没有去帮她，就连工作午餐也不带她一起去吃。艾琳遭受的内心情感的痛苦浮现；当艾琳遭到怠慢，她变得越发对抗，这也使她不招人喜欢。这揭示出她自尊的内心波动。

（她真正的创伤随后被揭示，当她作为威奇托小姐着手拯救世界时却发现自己根本无力做出任何改变。）

艾琳收到一箱子公益法律援助案件卷宗，关于加利福尼亚州辛克利的一

些小额地产案，包括健康档案。她的好奇心剧增，询问自己的老板艾德她能否跟进调查。

英雄目标段落#2的新情况：艾琳意外地得到老板的许可，去调查一桩毫无头绪的新案子。

所以《永不妥协》的英雄目标段落#2：

- a. 当艾琳的好奇心被辛克利公益案件挑起时，艾琳和太平洋煤电公司（Pacific Gas & Electric）之间的冲突也初次显现；
- b. 当艾德草率地让艾琳参与调查时，引发事件发生；
- c. 主人公在办公室受到冷落，她内心备受卑微的自我价值的煎熬……当前选秀冠军艾琳得不到任何尊重时变得暴躁。

把引发事件放在英雄目标段落#2中是经得起考验的，但并不是一成不变的教条。在《蜘蛛侠》中，引发事件出现在英雄目标段落#1中。《全民情敌》的引发事件发生在英雄目标段落#3，《飞屋环游记》（*Up*, 2009）的引发事件则出现在英雄目标段落#4。记住：引发事件可以出现在第一幕中的任何地方。

不过，引发事件最常出现在英雄目标段落#2。

英雄目标段落#3

在英雄目标段落#3常出现的故事元素：

- a. 主人公面对历险召唤；

历险召唤直接来源于由约瑟夫·坎贝尔提出、由克里斯·沃格勒（Chris Vogler）进一步阐释的神话故事结构。这主要出现在英雄目标段落#3中。这里是指主人公面临巨变的机会。

- b. 新的情节提升（plot-enhancing）人物登场；

- c. 故事节奏加快；

d. 爱恋对象初次登场，或已出场的人物的爱情功能得以建立并挑战主人公的情感；

- e. 针对主人公的陷阱已布好。

我认同美国加利福尼亚州大学洛杉矶分校的卢·亨特（Lew Hunter）教授的观点：第一幕会发生3件事情：设下陷阱、主人公掉入陷阱、陷阱机关关闭。英雄目标段落#3是一个设置陷阱的绝佳地方，这在第一幕结束前会困住主人公。

片例：《蜘蛛侠》的英雄目标段落#3。

回顾：在英雄目标段落#1中，我们看见彼得·帕克生活在正常世界中，青春期焦虑和单恋漂亮的邻家女孩。然后，新情况和引发事件发生——在参观博物馆时他被一只基因突变的超级蜘蛛咬了一口。

在英雄目标段落#2中，彼得生病和开始经历奇怪的身体变异。但最终，改变没有那么糟糕，因为结果是彼得恢复了视力和拥有了更强体能。这对书呆子来说简直棒极了。

所以接下来：

英雄目标#3：主人公想知道这神奇的身体改变到底能迸发出多大的力量，以及改变到底能不能引起玛丽·简·沃森的关注。

在学校餐厅，彼得深蓝的眼睛终于赢得了她的注意。此时此刻，玛丽第一次作为一个现实的恋爱目标进入彼得的生活。

在与学校恶霸的较量中，彼得发现自己新有的能力能轻而易举地打得对方满地找牙。这太酷了。但是玛丽对于彼得羞辱弗莱希的举动并不感冒。

轻易打败弗莱希使得彼得信心大增，甚至有点自负。

在次要情节的旁切场景，反派且富有的科学家诺曼·奥斯本（威廉·达福/Willem Dafoe饰）——后来变身成绿恶魔（Green Goblin），他也发现自己具有超能力。但是奥斯本的超能力使得他愈发疯狂。奥斯本和彼得的生死对决变得不可避免。

英雄目标段落#3的新情况：现在，彼得发现自己的手掌可以射出蜘蛛丝，并粘住远处街对面的建筑，第一次意识到这可以让他在高楼大厦间飞越穿行。

所以在《蜘蛛侠》的英雄目标段落#3中：

- a. 历险召唤，以彼得自我膨胀的超能力的形式出现；
- b. 新人物登场；
- c. 故事节奏加快；
- d. 主人公第一次意识到自己的爱恋对象变得触手可及；
- e. 疯狂的反派绿恶魔给彼得设下陷阱。

片例：《雨人》的英雄目标段落#3。

英雄目标#3：查理·巴比特急于想知道到底能从父亲那继承多少遗产。

在他父亲的葬礼后，他来到父亲生前的房子，童年的遭遇一下子闪现在查理的脑海中。女友苏珊娜很理解他，很显然她起着真正的爱恋对象的功



能。但是查理还没有重视这段感情。

他盲目地恨着自己的父亲，同时他也害怕失去自己的进口跑车生意。查理只想得到他作为父亲唯一的儿子应得的遗产。

查理从律师那得知他完全没有继承到遗产，父亲只留给他一辆旧车和一些玫瑰花圃。所有的钱都将由一个“匿名受益人”继承，并由布鲁纳医生监管。

主人公大怒，老爹的300万美元的巨额遗产竟然没自己的份。这正是他父亲的作风。

所以在《雨人》的英雄目标段落#3：

- a. 当主人公被父亲剥夺遗产继承权时，历险召唤来临；
- b. 主人公的世界出现新人物——财产律师、布鲁纳医生和一个匿名继承者；
- c. 故事节奏加快；
- d. 查理的女友通过挑战主人公内心的情感世界来首次发挥爱恋对象的功能；
- e. 巨额遗产说没就没了，迫使查理采取行动。

英雄目标段落#4

我们在目标段落#4中常看到：

- a. 继续呈现新人物和关系发展；
- b. 通常导师人物会登场，此前如果仍未登场的爱恋对象或伙伴则也该出场；
- c. 随着主人公追求他的总体目标，节奏进一步加快；
- d. 主人公被迫冒险；
- e. 主人公掉入英雄目标段落#3中布下的陷阱（或者是在段落#4、段落#5落入陷阱）。

片例：《疤面煞星》的英雄目标段落#4。

回顾：故事至此，托尼·蒙塔纳在迈阿密一家汉堡店做洗碗工。但他已经获得一次小额毒品交易的机会，以此来向低调的黑老大奥马尔（F. 莫里·亚伯拉罕/F. Murray Abraham饰）证明自己。

托尼所有飞黄腾达的梦想都取决于能否顺利完成这次试探性的交易。

那么……

英雄目标#4：非传统英雄托尼想要通过帮街头黑老大奥马尔交易大量毒品来证明自己。

现在托尼考虑如何完成交易，而哥们曼尼对这件事情却并不上心。

托尼和朋友费尔南多走向指定的毒品交易公寓，把曼尼留在车上接应。

结果，交易是一个陷阱。毒贩抓住托尼和费尔南多，并逼问毒资在何处。毒贩来了个下马威，用电锯将费尔南多肢解。

但是托尼的勇敢争取了时间。终于，曼尼冲进房间查看究竟。托尼打翻桌子，并杀了挥舞电锯的暴徒。托尼拿到了海洛因，还拿回了毒资。

主人公不仅震惊了奥马尔，就连奥马尔的老大——弗兰克·洛佩兹（罗伯特·劳吉亚/Robert Loggia饰）对他也刮目相看。

英雄目标段落#4的新情况：一战成名，托尼迎来事业高升——被安排和帮派真正幕后老大弗兰克见面。

所以在《疤面煞星》的英雄目标段落#4中：

- a. 托尼的世界出现新人物；
- b. 主人公和伙伴曼尼的关系发展成毒贩搭档；
- c. 随着主人公追求快速致富的人生目标，故事节奏也持续加快；
- d. 当主人公成为海洛因买手也意味着他身处险境；
- e. 主人公陷入毒品交易和暴力的陷阱。

片例：《海底总动员》的英雄目标段落#4。

回顾：在英雄目标段落#2中，丧偶的马林很不情愿地送自己仅存的孩子去学校上学。马林紧张地看着尼莫和可爱的黄貂鱼游去科学探险。随后英雄目标段落#2的新情况即将出现——尼莫走后，马林获知学生们的实地考察会前往“峭壁”，一个令人恐惧的深海边缘。

在英雄目标段落#3中，马林冲到峭壁命令儿子回家。尼莫正和新朋友玩“胆小鬼”的游戏，孩子们彼此壮着胆子朝着海面的小船游去。新情况出现，突然一个人类潜水员把尼莫捞进小网兜。

马林被相机闪光灯闪了眼，但当它恢复视力时看见潜水者把尼莫带上了船。

马林快要追上船时，快艇引擎启动，快速驶离。马林惊恐万分。这是本片的引发事件。

然后……

英雄目标#4：小丑鱼马林迅速冲进外海，绝望地追赶快艇。

它拼尽全力追赶，但只能眼睁睁地看着快艇远去。

随后，马林开始向过往的鱼打听是不是有谁看见那艘船的去向。主人公遇见疯癫的热带鱼多利，一个将会成为马林的伙伴的新人物，并教会他很多重要的生活经验。

英雄目标段落#4的新情况：一条巨鲨悄悄逼近——并邀请马林和多利和他一起参加一个派对。

马林觉得自己必须和鲨鱼保持友好关系……

所以在《海底总动员》英雄目标段落#4中：

- a. 新人物登场——包括赶去参加派对的鲨鱼布鲁斯；
- b. 伙伴以热带鱼多利的形式出场；
- c. 节奏陡增；
- d. 当主人公答应鲨鱼参加派对时，它冒着极大的风险；
- e. 当主人公追赶快艇独自游入外海时，它已经踏进困境。

英雄目标段落#5

英雄目标段落#5常包括：

- a. 主人公的主要**渴望**（desire）得以揭示；

渴望并非聚焦在情节的行动目标。这将在英雄目标段落#7中得以呈现。

但是主人公的渴望提供了实现尚未建立的高度具体、可见目标的情感动机。

换句话说，渴望就是：“我内心要什么？”

此时，主人公尚未意识到自己需要人物成长。这将在随后的第二幕出现。不过在英雄目标段落#5中，观众应该洞悉主人公潜在情感希望的本质。有时它是自觉的，而有时则不完全自觉。在《蜘蛛侠》的英雄目标段落#5中，彼得·帕克准备作为“蜘蛛人”参加格斗比赛，这样他可以赢得一大笔钱来买一辆令玛丽心动的跑车。

此时，彼得变身蜘蛛人的动机仅仅是赢得跑车的渴望。

- b. 重新考虑历险召唤中存在的任何危险的可能，主人公随时有可能拒绝召唤；

神话结构需要主人公最初“拒绝历险召唤”。如果这适合于你的故事，此处便常常是疑惑出现的时候。

- c. 主人公陷入之前设好的陷阱——除非这已经在英雄目标段落#4中发生了；

d. 主人公必须在英雄目标段落#4或段落#5进入陷阱，因为在段落#6中，陷阱机关必须生效；

对手或他的影响力出现在主人公的世界，这一介绍应该或者可能是早已存在于主人公世界的对手第一次真正真正的与主人公产生切实的交集。有时，对手并没有亲自出现，但仍然可以感受到对手的存在，主人公首先感受到他的对手的社会地位或权力。

不过，主人公此时并不知道这个人就是他将势不两立的对手。两人真正的对抗要到第二幕才开始。

在《唐人街》（*Chinatown*, 1974）中，杰克（杰克·尼科尔森/Jack Nicholson饰）直到中间点才真正遇到变形者对手，粗俗的富豪诺亚·克罗斯。但是在第一幕的目标段落#5中，杰克在寻找失踪的霍利斯·莫拉雷，他第一次进入洛杉矶水电局，亲眼见到了对整个城市有着巨大影响力并之后被揭露的对手。在这，杰克被诺亚·克罗斯（约翰·休斯顿/John Huston饰）和他的女儿伊夫林（菲·唐纳薇/Faye Dunaway饰）的相框包围。但杰克没有放在心上。

第一幕结束之前，对手必须作为强大的力量出现在主人公的世界。通常，这发生在英雄目标段落#5。

片例：《黑客帝国》的英雄目标段落#5。

回顾：在英雄目标段落#4中，导师墨菲斯在电话里告诉尼奥他非常重要：“你是救世主。”此时，尼奥好奇地想要弄明白救世主到底意味着什么。

所以接下来……

英雄目标#5：主人公尼奥想跟着崔蒂妮，一起去见墨菲斯。

某深夜，下雨的街道，一辆车停在尼奥身边。崔蒂妮和斯威奇邀请他上车。斯威奇拿枪指着尼奥，命令他脱下T恤。

尼奥不同意，打开车门要逃下去。他突然严肃地重新考虑这探寻自己身份之路可能要面临的危险。

当主人公看着眼前展开的湿漉的城市街道，崔蒂妮说：“你认识这条路。你知道它到底通向哪。”

尼奥对于自己生活的不满胜出了。他仍然在车内。

崔蒂妮拿着一个类似武器的设备对着尼奥，追踪他胃腔内的窃听装置。尼奥惊恐不安。

尼奥第一次意识到特工史密斯切实存在的巨大威胁。

英雄目标段落#5的新情况：崔蒂妮从尼奥的胃里取出窃听器，他现在知道自己最近被特工史密斯审问，而根本不是在做梦——“这些幻觉是真实的！”

所以在《黑客帝国》的英雄目标段落#5中：

- a. 主人公最主要的个人诉求变成——搞清楚成为救世主意味着什么；
- b. 当尼奥对历险召唤的危险有所怀疑时，他立刻拒绝历险召唤；
- c. 当尼奥选择留在车内，他已经陷入陷阱——此时他将被带往一个没路可退的可怕的全新世界；
- d. 尼奥从植入他胃里的奇怪机械窃听器感受到对手的真正力量。

片例：《借刀杀人》的英雄目标段落#5。

回顾：在英雄目标段落#4中，当出租车司机麦克斯送地区助理检察官安妮到达目的地时，他看出她压力巨大，所以麦克斯把自己的南太平洋小岛的相片送给了她。“你比我更需要它。”安妮感激地拿出自己的名片递给麦克斯，并邀请他保持联络（英雄目标段落#4的新情况）。

安妮的反应让麦克斯欣喜溢于言表……但也告诫自己和安妮不是一个世界的，因为社会地位悬殊。

英雄目标#5：出租车司机麦克斯想要回去工作，虽然有点欣喜若狂，因为安妮对他表露了好感。

衣着光鲜的文森特钻进出租车，麦克斯遇见他的对手。但此时麦克斯还根本不知道上车的人是一个杀手。聪明和冷酷的文森特深谙人性，他很快判断麦克斯是一个空谈的人，而不是一个实干家。

通过个人问题探口风，文森特把麦克斯逼向揭示他的渴望——麦克斯向往有魄力开一家自己的豪华汽车公司，即小岛租车。但是麦克斯已经驾驶这辆出租车有12年之久了，他仍然没有足够的勇气去开创自己的事业。

我们第一次意识到麦克斯太需要勇气来追求自己想要的生活了。

文森特手里挥舞着现金，想整晚包下麦克斯的出租车。麦克斯拒绝了，这违反公司的规章制度。

文森特再三要求。最终，谨慎的麦克斯还是接下了这单大生意。

英雄目标段落#5的新情况：麦克斯接下了文森特整晚包车的这单生意。

所以在《借刀杀人》的英雄目标段落#5中：

- a. 麦克斯的需求变得很明确——鼓足勇气来开创自己的事业和追求安妮；

- b. 麦克斯起初拒绝历险召唤，拒绝了文森特整夜包车的要求；
- c. 主人公最终答应了文森特的请求，陷入陷阱；
- d. 主人公第一次遇见自己的对手，但尚未得知文森特是一名杀手。

英雄目标段落#6

我们知道在第一幕结尾会出现被称为惊人意外#1 [Stunning Surprise #1 (SS#1)] 的极为重要的故事结构事件。事发突然，主人公过去的生活也将一去不返。英雄目标段落#6的新情况总是惊人意外#1。

在英雄目标段落#6中，陷阱机关击发。接下来第一幕结束，主人公陷入一个充满巨大挑战和危险的恐怖的非常世界。无论发生什么样的故事事件，其必须惊讶到主人公和吸引观众注意。

此时，主人公第一幕的总体目标变成了非常特定的目标，现在主人公被迫竭力实现中心目标。这一惊人意外#1确定了主人公在第二幕的情节线。

所以在英雄目标段落#6中：

- a. 陷阱机关启动，困住主人公；
- b. 惊人意外#1发生；
- c. 主人公追求的贯穿第二幕的特定的行动目标变得清晰。

片例：《唐人街》的英雄目标段落#6。

回顾：杰克最近关于霍利斯·莫拉雷外遇的“私人”调查案弄得满城风雨。这对生意无益。所以，杰克想找到仍然下落不明的莫拉雷和帮他应对这桩公开丑闻。

接下来……

英雄目标#6：杰克前往水务部门的水库，伊夫林·莫拉雷就告诉他在午餐时间能找到霍利斯。

杰克溜进了限制入内的水库区域。

杰克遇见了埃斯科巴中尉，一个相识的老警察。他们闲聊叙旧。两人以礼相待，但并算不上朋友。

随后，杰克说他想和莫拉雷谈谈。埃斯科巴指向水库泄洪道。在那能找到他。杰克信步走过去，看见莫拉雷的尸体被打捞出水库。

英雄目标段落#6的新情况/惊人意外#1：富有的霍利斯·莫拉雷溺水身

亡，此时杰克突然发现自己陷入凶杀案的生死旋涡。

所以在《唐人街》的英雄目标段落#6中：

- a. 当杰克发现水库布满警察——他很快就将要大祸临头；
- b. 当杰克看见霍利斯·莫拉雷的尸体从泄洪道拉上来时，主人公亲历惊人意外#1；
- c. 电影的主题（杰克被迫调查涉及神秘的莫拉雷夫人的谋杀案）变得清晰。

片例：《蜘蛛侠》的英雄目标段落#6。

英雄目标#6：彼得希望赢得摔跤比赛冠军，这样他就可以买跑车和打动玛丽。

叔叔本（克里夫·罗伯逊/Cliff Robertson饰）在市中心图书馆路边放下彼得。他告诫男孩一条人生教训“能力越大，责任越大”。彼得立马反驳道：“你不是我的父亲！”很明显这话伤到本了。

彼得并没有去图书馆，而是偷偷溜进了地下摔跤场。身着自制不合身的比赛服的彼得出人意料地战胜了巨无霸，镇住了嗜血的观众。

在一个破烂办公室，赛事组织者拒绝付给彼得广告宣称的奖金，仅仅扔给他一百块钱让他滚开。彼得受到不公平的对待，气愤地离开。

就在此时，办公室冲进一名劫匪抢了所有钱，彼得正在气头上，他眼睁睁地放走了劫匪。当比赛组织者抱怨：“你应该阻止他抢走我的钱！”彼得回击说：“这可不关我的事。”

出尽恶气的彼得大摇大摆地走出去和开车带他回家的叔叔会合。

在街角，他看见很多人围在一起。

英雄目标段落#6的新情况/惊人意外#1：彼得推开围观者发现叔叔本竟然被自己放走的坏蛋开枪射中——彼得爱戴的导师就这样死在路边。

震惊，彼得含泪追击杀手。真正的蜘蛛侠诞生。

所以在《蜘蛛侠》的英雄目标段落#6中：

- a. 当彼得·帕克出于自私报复的个人原因放走抢走赛场奖金的凶徒时，他已经陷入陷阱；
- b. 当彼得从人群中挤进去发现自己的叔叔本竟然中枪倒在路边——用最惨痛的方式证明“能力越大，责任越大”时，惊人意外出现；
- c. 故事特定的行动目标揭示——彼得竭力消除作恶者，尤其是绿恶魔，捍卫城市。

第一幕6个英雄目标段落的小结

分析一下众多成功电影的第一幕中的目标段落，一个重点变得清晰：吸引观众走进你的电影要花上相当篇幅的情节故事。

专业编剧必须具备情节动态的强力控制。电影故事需要不断推进兴趣层级，不只是每小时数次，而是每一分钟。冗长的对话段落很明显无法达成这点。

每个主人公在第一幕需要着手6个不同、独立的行动来使观众沉浸在故事中。这些短期的客观行动必须各不相同。每一个段落的目标不能完全重复。

改变始终是一切故事的灵魂。

第一幕所含的6个完整的目标段落确保你的故事有一个积极的主人公。这能使你的电影剧本节奏紧凑和保持吸引力。此外，这也将创建来龙去脉，期间的所有必需的故事和人物信息在合适的时机，通过行动与观众沟通，以求最大可能的强烈冲击。

这一切需要许多想象力、计划和坚持。

小结：

人类对于叙事惯例的期待允许我们准确预知英雄目标序列®的走向。通常，我们可以预知在成功剧本中被期待出现的故事元素和它们应该出现的位置。

英雄目标段落#1应该包括：

- a. 呈现一小段主人公当前的日常生活；
- b. 给观众迅速喜欢主人公的理由，即便是非传统英雄；
- c. 初次使用主人公的个人情感保护壳；
- d. 当主人公追求某个积极目标时，某种危险或不公平的伤害出现；
- e. 建立主人公对日常世界的现状的不满情绪。

英雄目标段落#2常包括：

- a. 故事的总体冲突开始；
- b. 引发事件出现；
- c. 第一次呈现由过往创伤引起的主人公内心的情感痛楚。

故事策略
PDG

英雄目标段落#3常包括：

- a. 主人公面临历险召唤；
- b. 引入新的故事提升人物；
- c. 故事节奏加快；
- d. 爱恋对象人物第一次出现，或已有人物显露担起挑战主人公情感的爱情功能；
- e. 针对主人公的陷阱已就位。

英雄目标段落#4常包括：

- a. 新人物和关系得到发展；
- b. 导师、爱恋对象或伙伴第一次出现；
- c. 当主人公在追求他的总体目标时，故事节奏加快；
- d. 主人公被迫冒险一搏；
- e. 主人公踏入陷阱。

英雄目标段落#5常包括：

- a. 主人公的渴望得到揭示，为实现目标提供个人情感动机；
- b. 向主人公直接展现对手的力量；
- c. 主人公对历险召唤感到迟疑，或直接拒绝历险召唤；
- d. 主人公踏入之前布下的陷阱（如果在英雄目标#4没有踏入陷阱的话）。

英雄目标段落#6包括：

- a. 陷阱机关触发，困住主人公；
- b. 惊人意外#1出现；
- c. 电影的主要情节线和主人公追求的特定目标都变得清晰。

练习：

找来一张《阿凡达》的影碟，观看前45分钟。

影片全长2小时34分钟，所以你可以预判其英雄目标段落较诸如《假结婚》（The Proposal, 2009）等常规时长的电影要长。

这是一部关于杰克的单个主人公故事。导师是格蕾丝·奥古斯汀博士（西格尼·韦弗/Sigourney Weaver饰），爱恋对象是妮特丽（佐伊·索

尔达娜/Zoe Saldana饰)和对手是夸奇上校(斯蒂芬·朗/Stephen Lang饰)。

现在:

写出《阿凡达》第一幕的6个英雄目标段落。写出每一段落中主人公专注的单个客观目标,然后写出结束当前段落和开启下一个段落的新情况。

我先给出第一个段落……

英雄目标段落#1的英雄目标是——杰克到达潘多拉和代替自己死去的双胞胎哥哥到这里。新情况紧接而来——当坐轮椅的杰克初次面对面看见自己全新的化身,他认为这次任务充满乐趣。包括开场字幕,这一段落时长9分40秒。

所以……英雄目标段落#2的英雄目标是——控制他新的化身做初次尝试。杰克发现了什么新情况?(与了解奥古斯汀博士的真相有关)这一段落时长9分32秒。

英雄目标段落#3中主人公的新目标是什么?(努力做什么?)新情况带来什么改变?(这涉及夸奇上校的要求。)这一段落时长4分30秒。

英雄目标段落#4中英雄目标是什么?(与警卫任务有关。)新情况又是什么?这一段落时长8分钟。

英雄目标段落#5中英雄目标是什么?(与野营技巧有关。)新情况又是什么?这一段落时长5分钟。

英雄目标段落#6中英雄目标是什么?新情况和惊人意外#1又是什么?(一些细微但神奇的事件为主人公引出一条进入新世界的小路)这一段落时长5分15秒——《阿凡达》第一幕总长41分55秒。

记住,没有主人公出现的次要情节的旁切场景无需算进主人公追求的当前目标,也不纳入他经历的新情况。但这些次要情节的旁切场景的用时必须计入英雄目标段落的总时长。试试找出《阿凡达》第一幕的英雄目标和新情况,你将在第十一章末找到本练习的答案。

第九章练习答案

电影《假结婚》(*The Proposal*)第一幕的英雄目标段落#1~6:

英雄目标段落#1:

英雄目标——追求事业高峰。

新片网
PDG

新情况——玛格丽特的大老板想要立刻见她。

时长：9分钟。

英雄目标段落#2：

英雄目标——去见她的老板和邀功。

新情况——加拿大籍的玛格丽特将被驱逐出境……所以她为了留在美国和保住工作，谎称和自己美国籍的助理安德鲁即将结婚。

时长：4分钟。

英雄目标段落#3：

英雄目标——去移民局办理结婚法定文书。

新情况——她的移民官不好对付……为了使她信服，玛格丽特必须动身前往阿拉斯加并把两人的婚事告知安德鲁的家人。

时长：6分28秒。

英雄目标段落#4：

英雄目标——和她的助理安德鲁做他们的旅行安排。

新情况——安德鲁趁机要求升职和强迫她作出友善姿态。

时长：2分24秒。

英雄目标段落#5：

英雄目标——飞往阿拉斯加并瞒住安德鲁家人。

新情况——当飞机降落，她发现安德鲁的妈妈和奶奶可不那么好糊弄，这一计划可不像她最初想象的那么轻而易举。

时长：3分22秒。

英雄目标段落#6：

英雄目标——驱车前往安德鲁的老家锡特卡并入住酒店。

新情况——玛格丽特发现安德鲁一家住在一栋豪宅……“穷小子”安德鲁实际上是富家子。

时长：3分46秒。



第十一章 第二幕前半段：段落#7~12

Chapter Eleven First Half of Act Two: Sequences 7~12

每一个主人公都跌跌撞撞进第二幕，步履维艰，危机四伏。

现在，他必须自己爬起来，重整旗鼓，并尽力弄明白刚到底发生了什么。主人公必须面对这个陌生的新世界，所以他在第二幕启程之初有点茫然和缺乏自信。

英雄目标段落#7

在目标段落#7中，我们经常会看到：

a. 主人公绞尽脑汁寻觅良策；

第一幕的总体冲突现已变成特别的目标和与强大对手的高度明确的斗争，主人公快速想出奔向胜利的计划。在《海底总动员》的惊人意外#1中，一艘第二次世界大战时期沉没在峭壁的鱼雷战舰突然滑落，将马林逼入一个令人恐惧的黑暗世界，找回儿子的希望也就将破灭。但不久，马林又找回了绑架者落下的面罩。多利念出了面罩上的地址，尼莫很有可能就被绑去这个地方了。此时，主人公有了一个明确的计划：找到去澳大利亚悉尼的路。

b. 主人公投身于某些需要长期努力的特定的、现实的故事目标；

在这里马林不仅要追寻绑架它儿子的盗船，更需要穿越整个太平洋来找回尼莫。它知道自己将面临很多危险，但无论如何必须前行。

c. 主人公的内心冲突——由他的创伤引发的痛苦和因为他使用保护壳而产生的个人孤立之间的冲突——浮出表面；

人物成长弧的第一步——**表达**对改变的需求——可以发生在英雄目标段落#7至段落#10之间的任何地方。但起码在目标段落#7中因惊人的第一幕结尾而造成情感波动时，主人公会表达出对改变的需求的更多证据。

这个成长的需要可以从许多方面显露。通常，这出自主人公的讽刺或双关语，或者是由亲近主人公的某人与他的冲突时刻得以显露。主人公可能还未完全清醒地明白这点，即使话已说得一清二楚，但主人公起码有所察觉。

d. 内心冲突的本质揭示出电影的主题；

在《疤面煞星》中，托尼想要在毒品交易上赚个本满钵满，这样他就能赢得毒贩头目弗兰克的女人——托尼的梦中情人艾薇（米歇尔·菲佛/Michelle Pfeiffer饰）。在英雄目标段落#7中，托尼打定他的计划和对曼尼说：“先弄到钱。金钱能带来权力。有钱就不怕没有女人。”

所以，托尼接上艾薇四处兜风。拿到第一笔毒品交易的脏款的托尼兴奋不已，买来一台斑马条内饰的二手凯迪拉克敞篷车。艾薇用“这看起来像是某些人的噩梦”来评价托尼爱车的品位，借此也表达了托尼的内心缺陷。他对于自己通过毒品交易暴富这种实实在在的罪恶却熟视无睹。

由此主题浮出表面：不关心多少人因此受害而极端追求物质成功，这不是梦想，而是一个噩梦。

e. 新人物走进主人公的生活，他必须从敌对势力中辨别盟友。

通常在英雄目标段落#7中，主人公会遇见一些新人物，然后从节外生枝的麻烦制造者中分辨出帮手的需求使得为接下来爆发的冲突选择立场的过程增加额外的张力。

电影《阿凡达》中，在潘多拉丛林深处，遭狼群围困的萨利被妮特丽救下后，尽管妮特丽不屑地赶他走开，但萨利却一直跟着她设法示好。但是圣树漂浮着的神奇种子聚向主人公，被他勇敢的心所吸引（惊人意外#1）。

妮特丽突然看到了萨利与众不同的证据。这时，她允许萨利跟着自己。

然后在英雄目标段落#7中，萨利碰到的纳美族狩猎小队几乎要了他的命。战士把他当作俘虏押到圣树前，萨利在那见到了更多的纳美族人，包括妮特丽的有权势的父母，他们也在争论是否杀了他。

萨利开始辨别他们——是敌是友。

片例：《黑客帝国》的英雄目标段落#7。

回顾：在英雄目标段落#6，尼奥全身赤裸地浸泡在营养池内喘着气，他发现了一个自己从没想过在真实世界之外存在的恐怖的机械帝国（惊人意外#1）。

英雄目标#7：尼奥希望在反叛军的世界重获新生和做好了应对另一世界的切实准备。

墨菲斯立刻重建尼奥身体的肌肉组织，这样他可以适应这个特殊的新世界。

尼奥迷茫、畏怯和害怕。

尼奥醒来发现自己登上了反叛军的气垫船尼布加尼号，墨菲斯向他一一

介绍船员。在这个团队中有未来的忠诚朋友和一个叛徒。

墨菲斯越加确信尼奥就是“救世主”。无论这意味着什么，尼奥都不想担起这责任并认定这不可能是真的。但是此时已无家可回；反叛军视他为英雄，他也很是好奇。尼奥发现自己因为内心冲突而焦虑不安。他竭力想出一个计划。

墨菲斯给尼奥的大脑加载了一个历史程序。

英雄目标段落#7的新情况：尼奥终于看到了地球的真实景象，一个在人类和机器的战争中被摧毁的末日后景象。

墨菲斯说：“欢迎来到真实荒漠。”

所以《黑客帝国》的英雄目标段落#7：

- a. 困惑和茫然，主人公绞尽脑汁寻找良策；
- b. 主人公担起一个高度明确的全新目标——为活在这个真实世界做好准备，来帮助反叛军打赢和机器的解放战争；
- c. 主人公渴望再一次成为他那正常世界的普通人和他将担起新世界救世主的可怕前景之间的内心冲突浮出表面……
- d. ……这引出了电影的主题：要想发现自己的使命，你必须先弄清自己到底是谁；
- e. 主人公碰到新人物，并开始从敌方分辨盟友。

片例：《雨人》的英雄目标段落#7。

英雄目标#7：查理想让他女友苏珊娜在酒店照顾雷蒙德，自己去想下一步的应对办法。

查理从华尔-布鲁克疗养院冲动地绑架了他那患有孤独症的哥哥后（惊人意外#1），他开了一间房间和苏珊娜、雷蒙德待了一晚。苏珊娜想要知道查理为什么把雷蒙德带到酒店。查理回答：“因为他们想要他，我先下手为强！”

查理对伊布鲁纳医生执行他父亲的遗嘱和没有给他一分钱而气愤不已。很快，主人公想出了挟持雷蒙德计划：“我来监管他，直到拿到我的一半。”

查理在酒店通过电话遥控指挥后方，他拼命想保住自己在洛杉矶的进口车生意。

查理对雷蒙德无情的态度让苏珊娜对他越发不满。她指责查理在利用每一个人。

然后苏珊娜离开了他。

英雄目标段落#7的新情况：查理突然发现自己成了他那穷困潦倒、身患孤独症的哥哥的唯一照顾者，一个他完全不熟悉也不关心的人。

所以在《雨人》的英雄目标段落#7中：

a. 查理费尽心思以求应对之策；

b. 查理的决定确定了第二幕余下的情节——挟持雷蒙德，直到布鲁纳医生把他父亲的遗产分割一半给他；

c. 苏珊娜对查理说：“你不需要任何人。你只是利用每一个人！”由此她表达出主人公的内心问题，他躲在情感冷漠的保护壳后面摆布他人……

d. ……因此主题也浮现：在追寻幸福生活时，你必须把亲情放在一己私欲之前；

e. 分辨敌友，查理还没有意识到讨厌的哥哥或苏珊娜事实上是他真正的情感盟友。

英雄目标段落#8

现在主人公坚定地追求第二幕的主要目标，要抬高赌注和呈现要想胜利谈何容易。在英雄目标段落#8这里，对手常常充当核心人物和显示出令人越加信服的强大实力。

主人公还需要受训。他们必须掌握特殊技能以备应对将来。主人公的受训常始于英雄目标段落#8，正如《角斗士》中的马克西莫斯被迫受训沦为角斗士，《阿凡达》中杰克开始接受训练成为一个真正的纳美族人，再如《黑衣人》中的特工J作为黑衣人新晋成员开始接受追踪太空外星人的训练。

盟友和敌人在英雄目标段落#8中陆续登场，这考验着主人公辨别敌友的能力。

同样，人物成长的第一步也常在此出现：主人公表达或倾听他内心冲突的本质并渴望改变。

内心冲突的确认必须清楚而自然流露，甚至是不露声色。避免大张旗鼓地宣扬“作者的寓意”。

这一时刻常常通过对白来表露，甚至可以讽刺地表述。

表达时刻最常出现在英雄目标段落#8或段落#9，偶尔会出现在段落#7，极少数出现在段落#10中。在《怪物史莱克》中，表达时刻较早地出现在英雄目标段落#7中，当史莱克告诉驴子：“绿怪就像洋葱，他们层层包裹！”借此表达他被误解和遭拒绝的内心冲突。

但是《律政俏佳人》的表达时刻出现在英雄目标段落#8中，艾莉·伍兹被作弄穿着兔子装参加非化妆舞会的哈佛派对，试图再一次赢得前男友的注意。当华纳以她根本不够聪明进入哈佛为由打发她时，艾莉的表达时刻使她清醒：“对你来说，我永远不够好，是吗？”此时，艾莉的人物成长开始了。她必须停止努力成为他人眼中希望得那样子，开始尽可能地作最好的自己。

所以在英雄目标段落#8中，你常会看到：

- a. 对手的强大力量显露无疑；
- b. 风险递增；
- c. 主人公经历某种训练或指导来掌握必需的技能；
- d. 进一步明辨敌友；
- e. 人物成长的第一步出现——来表达主人公内心对成长的情感需要。

片例：《尽善尽美》的英雄目标段落#8。

回顾：在英雄目标段落#6中，身患强迫症的言情作家梅尔文追求女侍应卡罗尔，他的邻居艺术家西蒙被窃贼打伤了。西蒙在医院恢复的这段时间，梅尔文被迫照料他的小狗沃代尔。

当梅尔文精心照看小狗时，一个重要的反转显现，这也是他第一次真诚地付出爱。一个新的世界向主人公敞开怀抱（惊人意外#1）。

在英雄目标段落#7，西蒙从医院康复回到家，梅尔文必须归还小狗沃代尔。主人公为失去小狗而焦虑不安。英雄目标段落#7的新情况：梅尔文弹着钢琴，眼泪在打转。即使是对一条小狗的爱也意味着梅尔文内心的柔软。

接下来：

英雄目标#8：梅尔文·尤德尔想要在个人危机时刻找到情感支持。

梅尔文不顾一切地冲进他的精神病医生的办公室，大声叫嚷“救命！”格林医生坚持……没有预约就不能诊治。医生告诉梅尔文需要克制情绪。

梅尔文离开，在候诊室停下来问其他病人：“如果生活就是这样呢？”屋内的病友吓得不敢吱声。

梅尔文此时表达了他的内心冲突——如果他不幸一辈子受困于强迫性精神障碍，注定躲在尖酸刻薄的保护壳之后，那么生活的目的是什么？

他必须要么对抗强迫性精神障碍，要么一辈子孤独终老。

他现在明白了这是生死赌注。

梅尔文赶去平常吃饭的24小时咖啡店，但卡罗尔没有当班。

接待他的新侍应生错误百出，主人公疯了，对她大喊大叫。咖啡店经理

把梅尔文赶了出去。其他顾客都报以掌声。

离开时，梅尔文通过贿赂餐馆勤杂工得到了卡罗尔的姓氏。

英雄目标段落#8的新情况：梅尔文知道了卡罗尔的全名——现在他可以查找她的住址了。

在《尽善尽美》的英雄目标段落#8中：

a. 梅尔文的爱恋对象-对手卡罗尔的真正力量和她在情感上对主人公的影响力得以建立；

b. 赌注飙升到好比是生死关头；

c. 主人公从自己的精神病医生（导师）那得到应当提高情绪自控的告诫；

d. 主人公必须分辨盟友和敌人，以医生、其他病人、敌意的咖啡店经理、病态的咖啡店客人和一个餐馆小工的形式出现；

e. 当梅尔文表达他的内心问题“如果生活就是这样呢？”时，他的人物成长的第一步开始显现。

片例：《永不妥协》的英雄目标段落#8。

回顾：在英雄目标段落#7中，艾琳一心扑在唐娜·詹森的房产公益案子上。在艾德律师事务所，艾琳有了从其他女人那日渐赢得尊重的最初迹象。

英雄目标段落#7的新情况——另外一对来自辛克利夫妻来见艾琳，所以她的污染案子从一个家庭扩展到两个家庭。

接下来：

英雄目标#8：艾琳想要为日趋扩大的太平洋煤电公司的诉讼案找到更多的委托人。

艾琳一心扑在扩充案子上，然而这使她和家庭的关系日趋紧张。她鲜有时间陪着家人。当艾琳很晚回到家时，她的小儿子都不愿意和自己的妈妈说话。

主人公象征性和不露声色地表达她内心的痛苦，她对儿子说：“你不想妈妈事业有成吗？”换句话说，你想妈妈值得自己尊重和赢得他人的尊重吗？当然，她的儿子只想妈妈在家多陪着自己。所以当主人公在律师事务所赢得一席之地的同时，她也开始失去私人生活。这看似艾琳渴望事业成功的内心需求只能是建立在牺牲家庭幸福之上。

艾琳拜访辛克利当地更多的居民，目睹了巨无霸的对手对小镇的环境破坏。此刻，她明白了辛克利的所有人都是太平洋煤电公司的受害者，他们需要她的帮助。

赌注和紧迫性提高。

英雄目标段落#8的新情况：艾琳被介绍认识了辛克利当地的一个身患癌症、垂死的小女孩，在这个案子中遭受生死痛苦的受害人数让她大受打击。

所以在《永不妥协》的英雄目标段落#8中：

- a. 对手的力量通过太平洋煤电公司对于辛克利的破坏性得以呈现；
- b. 小镇居民患病的风险持续增高；
- c. 主人公经历法律调查的实战训练，同时她也开始明白这个案子的真正规模；
- d. 主人公在辛克利结交了越来越多的盟友，同时她自己的家庭成员开始不理解，转而起某种情感对手的功能；
- e. 主人公向儿子表达她内心的情感冲突——她渴望实现自我价值和赢得世人尊重，因此开始人物成长。

英雄目标段落#9

段落#9和#10带我们闯过第二幕前半部分的中段，而且在这里新的能量需要迸发释放。

从惊人意外#1让观众大为震惊到这已经有一段时间了。随着故事节奏的加快，是时候抛出另一个推高张力的令人关注的情节反转。

一个好故事不仅仅是内心焦虑和沉思。主人公必须在行动上有所表示。所以行动迸发（Action Burst）常会出现在这里。

同时，主人公在此刻也常冒着巨大的风险……但事与愿违。

主人公甚至可能考虑放弃重要的故事的主要目标。可是此时此刻，其他人都把希望寄托在主人公身上，他不能让大家失望。

所以在英雄目标段落#9中，你常会看到：

- a. 行动迸发或强烈情绪时刻，推高紧张度和提升故事的节奏或力量；
- b. 主人公展现出他的身体能力；
- c. 主人公冒险一搏，但事与愿违；
- d. 主人公考虑放弃。

片例：《黑客帝国》的英雄目标段落#9。

回顾：在英雄目标段落#8中，尼奥了解到母体是一个由计算机创建的虚构世界，用于圈养人类作为能量来源。

在尼布加尼号船仓的床上醒来的尼奥听着墨菲斯解释他如何数年在仅存

新片网
PDF

的人类中搜索预言的救世主，“我相信搜索已经结束。”墨菲斯讲述救世主的故事。英雄目标段落#8的新情况——墨菲斯认定尼奥是拯救全人类的救世主。

接下来在#9……

英雄目标#9：为了前路的战斗，尼奥努力学习特殊技能。

次日早晨，坦克走进尼奥的房间并表达他对尼奥是救世主的激动心情。这是一个表达时刻，坦克直接面对肩负拯救人类重责的英雄。主人公被寄予相当难度的厚望。

现在，其他人都把希望寄托在尼奥身上。但这怎么可能是真的呢？

尼奥真正的内心之旅开始了。为了追寻他的命运，他必须查明自己的真实身份。过了一会儿，尼奥又决定放弃，他只想能够回家。

坦克下载了一个技能程序到尼奥的大脑。当尼奥和墨菲斯在柔道场对战时，行动迸发开始。

突然，尼奥发现自己和墨菲斯站在上百层高的摩天大楼的屋顶。墨菲斯加速跳过两栋高楼间的巨大空洞。然后，在另一边等着尼奥也跳过来。

尼奥鼓起勇气，加速跳入未知空间。但他往下看了看，慌乱不已。尼奥一路尖叫着掉到街上。

再次出现在尼布加尼号，尼奥发现他的嘴巴在出血。他问到：“如果你在母体中死亡，是不是在真实世界中也会死去？”

英雄目标段落#9的新情况：是的。如果你在母体中死亡，那么你在现实中也就会死去。

所以在《黑客帝国》的英雄目标段落#9中：

- a. 行动迸发确保尼奥掌握极限格斗；
- b. 主人公显示出他的身体潜能；
- c. 主人公冒险尝试飞跃到另一栋高楼屋顶——但是事与愿违，他掉了下去；
- d. 主人公一度想要放弃，但是此时其他人都寄希望于他；
- e. 当普通人坦克和主人公分享他们找到救世主的喜悦以及这对每一个人意味着什么的时候，内心冲突的表达时刻出现，但是尼奥如何接受他自己是整个人类的救世主的这一事实？

片例：《永不妥协》的英雄目标段落#9。

英雄目标#9：艾琳想要收集足够的证据来充实这个不起眼的公益不动产

案，进而提升至过失的集体诉讼案。

艾琳仍然处在亲眼看见濒死女孩的震惊中，她希望自己的老板艾德将针对太平洋煤电公司的案子从简单的不动产案件提升到涉及大量家庭中毒赔偿的巨大的集体诉讼案件。

艾德大声叫嚷他们面对的可是数十亿美元资产的超级大公司，这要投入巨额的时间和财力。

但艾琳不会轻言放弃。人们正遭受毒害，他们需要帮助。

终于艾德心软下来，告诉艾琳如果她能够收集足够的证据来证实这个案子，他就会这样做。

随着艾琳从辛克利的工厂周围收集证据，全面、积极取证的短小场景的段落开始铺开。艾琳从水塘捞上已经死亡的变异青蛙和舀起些许令人作呕的污染物，这展现出她为了收集控诉太平洋煤电公司的有力证据而全力以赴。

她爬下有毒的深井，冒险提取水样。凶横的家伙跑来阻止她。艾琳跳上她的车，夺路而逃。

艾琳在家接到一个电话，男友乔治正和她的孩子玩游戏。

英雄目标段落#9的新情况：一个粗暴的匿名者恐吓艾琳——案子一下子变得凶险。

艾琳意识到她的调查已经把自己的孩子推到危险的境地。处境危险，有那么一刻艾琳很想自己能够丢下所有的事情。

所以在《永不妥协》的英雄目标段落#9中：

- a. 随着艾琳收集证据，行动进发展开；
- b. 艾琳展现出为收集告到太平洋煤电公司的证据而全力以赴；
- c. 主人公冒险和商业巨头打官司，当她接到恐吓电话时，危险直逼而来；
- d. 一时间，艾琳与她的恐惧角力——也许她应该就此放弃。

英雄目标段落#10

有时，行动进发直到目标段落#10才出现。

在《角斗士》的英雄目标段落#10中，主人公马克西姆斯身为罗马大将军却沦为奴隶角斗士，在行动进发中第一次被捧成当地的明星，人称“西班牙人”。在给人印象深刻的剧情片《美丽心灵》的英雄目标段落#10中，间谍之间的追车枪战作为整部电影中最大的行动进发来加快故事节奏。

但通常你在英雄目标段落#10更多会看到：

- a. 主人公受挫遭受打击；

- b. 请教新的导师；
- c. 未曾料到的外力阻碍突然出现；
- d. 主人公没有出现的旁切次要情节展开。

片例：《尽善尽美》的英雄目标段落#10。

回顾：当女侍应卡罗尔那患有严重过敏症的儿子发高烧，她请求梅尔文让他们搭他叫的出租车去医院——为英雄目标段落#9提供了一个行动和情感的进发。

卡罗尔要求梅尔文离开并不介入她的生活为好。

接下来：

英雄目标#10：梅尔文想要尽点绵薄之力来帮助卡罗尔的儿子斯宾塞，这样他就能在咖啡店照常得到卡罗尔的服务。

梅尔文焦虑不安和尽力想出一个跨过卡罗尔拒他千里之外的挫折的办法。

在主人公没有出现的次要情节的旁切场景，梅尔文的邻居西蒙刚从医院回到家，从朋友杰克那得知他破产了，甚至连房租都付不起。杰克说西蒙需要打电话给他的父母要钱，但西蒙觉得他开不了口。

梅尔文去到之前并未出现的导师（他的出版商）的办公室寻求帮助。他想了一个办法，让出版商帮卡罗尔重回她的生活。出版商勉为其难地答应了。

梅尔文离开出版商办公室时被前台接待喊住。原来她是梅尔文的超级粉丝，她小跑过来，对她的书满是愚笨的浪漫主义的问题。这是梅尔文最糟糕的“粉丝”噩梦。

在另外一个次要情节的旁切场景，女侍应卡罗尔回到家后发现一个医生正在治疗她生病的儿子。这个医生是梅尔文的出版商的丈夫，所以这当然是梅尔文请他来帮卡罗尔的。医生询问斯宾塞先前做过什么过敏测试，但卡罗尔告诉医生由于便宜的健康保险不涵盖这些项目而被拒绝了，但医生保证斯宾塞很快会好起来。卡罗尔和她的母亲都喜出望外。

贝特斯医生告诉卡罗尔费用由梅尔文·尤德尔支付。

梅尔文的家门传来敲门声。他打开门，西蒙的管家问梅尔文在西蒙修养期间是否愿意每天帮忙遛狗。真是求之不得！

英雄目标段落#10的新情况：梅尔文和心爱的小狗沃代尔的感情得以延续。

所以在《尽善尽美》的英雄目标段落#10中：

- a. 当卡罗尔让梅尔文离她远一点时，他必须应对挫折；
- b. 主人公请导师——他的出版商来帮个忙；
- c. 当一个狂热的读者挡住梅尔文的去路，他遭遇了一个意外的现实阻碍；
- d. 关于西蒙和卡罗尔的次要情节的旁切场景发生，主人公在这些场景中并未出现。

片例：《海底总动员》的英雄目标段落#10。

英雄目标#10：马林必须赶到位于令人毛骨悚然的海底铎壕的另一侧的东澳洋流。

主人公咨询游过身边的相当于导师的金枪鱼群，它们告诉马林如何游达悉尼，它必须闯过东澳洋流。为了抵达东澳洋流，马林和多利需要闯过一个危机四伏的海底铎壕。

马林朝那个方向疾驰而去。

但是金枪鱼特别告诫马林的伙伴多利千万别靠近铎壕。但它和马林必须游过去。多利患有短时间失忆症，它早已经忘记要把金枪鱼的提醒告诉马林。到达令人毛骨悚然的铎壕后，马林坚持它们游过这危险的通道，它向上冲去。

游上铎壕，马林和多利发现自己陷入不可预见的危险境地……

英雄目标段落#10的新情况：马林和多利被成群的致命的水母围住。

在次要情节的旁切场景里，尼莫绝望地困在牙医的鱼缸，它确信老爸不会来救自己，因为它害怕外海。年轻的尼莫似乎只能等死了。

所以在《海底总动员》的英雄目标段落#10：

- a. 当主人公和伙伴面对它们必须要游过的危机四伏的海底铎壕时，遭遇挫折；
- b. 主人公咨询新的导师——金枪鱼群；
- c. 主人公遭遇不可预见的外界阻力，它陷入了致命的水母群中间；
- d. 一个关于马林的孩子尼莫的次要情节的旁切场景，主人公并不在场。

英雄目标段落#11

目标段落#11常包含约瑟夫·坎贝尔所说的接近虎穴，在那主人公接近最危险的对对手力量的心腹地带。

新片剧本
PDG

在《星球大战》的段落#11中，主人公寻找莉娅公主时，卢克、汉和楚巴卡接近并偷偷溜进死星，黑武士军队的核心地带。在《角斗士》中，当主人公马克西姆斯沦为一名奴隶角斗士被转运至罗马竞技场底下的通道，段落#11展开，这正是暴君科莫多斯的权力中心。马克西姆斯接近对手的帝国的权力中心。

此时，英雄目标段落#11的冲突越发激烈，达到一触即发的临界点。战斗原则变成了一对一的搏斗——通常是主人公和对手的代理人交手，还不是直接面对对手。

事态持续恶化。这是主人公最后一次请教导师、训练和获得工具的机会……也是他退出的最后机会。

在英雄目标段落#11中，你常会看到：

- a. 主人公接近对手的虎穴或权力中心；
- b. 冲突变得更为激烈；
- c. 主人公和对手的代理人之间的战斗爆发；
- d. 紧迫性和风险陡增；
- e. 这是主人公从导师那得到教诲和获得工具或武器的最后机会；
- f. 主人公放弃他所追求的目标的最后机会。

片例：《美丽心灵》的英雄目标段落#11。

回顾：第一幕，在普林斯顿大学读博的天才约翰·纳什想要找出一个有价值的学生项目。在和同学的科研比赛的重压下，求胜心切的他差点错失了享誉世界的机会。但是约翰最终还是灵光一现，凭借卓越研究进入了一流的科学研究室和赢得教职。

在英雄目标段落#6，情感孤立的约翰在他的第一堂课上识了艾丽西娅（惊人意外#1），一个改变了他的世界和最终拯救他的生活的女人。

然后在第二幕前半段，约翰·纳什开始为政府破译密码。很快，约翰发现被形迹可疑的人跟踪，很有可能是俄国间谍。

在英雄目标段落#10，约翰临危之际跳上他的上司特工帕彻（艾德·哈里斯/Ed Harris饰）的车，特工帕彻和俄国间谍一通追车枪战，救了约翰一命。

主人公想要退出，但特工帕彻不让他离开。俄国间谍正逼近，到处都在跟踪他。

约翰出于安全考虑，坚持让妻子艾丽西娅去她姐姐家待一阵。艾丽西娅拒绝离开他。

风险和紧迫性都猛烈飙升。

现在……

英雄目标#11: 数学天才约翰·纳什正在演讲，当他发现俄罗斯间谍正试图逼近刺杀自己时，他必须马上脱身。

约翰在哈佛专题研讨会发言时看见戴着软毡帽的男人出现在会堂，他顿时语无伦次，神色紧张。约翰确信这些是来杀他的俄国间谍，他夺路而逃。

当追踪者围住主人公时，约翰朝他们头领的下巴就是一击重拳。随后，寡不敌众的约翰被放倒在地并被注射了安定剂。

约翰被架进一辆黑色汽车，驶离。

约翰恢复意识后发现自己在一个奢华的、爱德华时代风格的办公室内，被锁在一辆轮椅上。俄国间谍首领此刻声称自己是罗斯医生，告诉约翰他将在精神病院接受强制治疗。

主人公坚称他从未涉及军事间谍活动。然后，约翰看见了自己那面露难色的大学室友，藏在办公室角落里的查尔斯。

粗暴的手下把约翰拖向罗斯医生老巢的走廊，约翰大声反抗。

此时，约翰接近彻底疯狂的内心深渊。他仍然相信自己那些关于俄国间谍的幻觉都是真的。

英雄目标段落#11的新情况: 约翰被锁在一家精神病院的牢房内。

所以在《美丽心灵》的英雄目标段落#11:

- a. 约翰·纳什接近疯狂的内心深渊——他的真正对手特工帕彻的领地，当他被锁在精神病院时；
- b. 主人公和他的幻觉之间的冲突变得越发激烈；
- c. 主人公和对手的代理人交战——“俄国间谍”头领罗斯医生和约翰幻觉中的叛徒室友查尔斯；
- d. 风险和紧迫性都猛烈飙升；
- e. 约翰遇见尚未被认可的新导师，罗斯医生；
- f. 罗斯医生给约翰提供了恢复理智的最后机会。

片例: 《疤面煞星》的英雄目标段落#11。

英雄目标#11: 在迈阿密毒品交易世界的中心——巴比伦俱乐部，托尼努力建立自己新的毒品王国。

托尼漫步走进俱乐部，把自己当作一个不好招惹的新老大。

巴比伦俱乐部作为托尼堕落的野心的中心。远比托尼势力大的大佬都聚



集于此，所以这是他力图跻身大佬的重要的社交场合。

但是托尼发现自己20岁的妹妹吉娜和一些不入流的小混混疯狂地跳着舞。主人公为在自己的毒品和性交易的地盘看见自己妹妹而烦心。

缉毒警探伯恩斯坦拦住托尼并勒索他。黑警伯恩斯坦向这个新人解释毒品交易与警察工作的关系。

托尼的老大弗兰克和他的女人艾薇也来到俱乐部。艾薇刚被丢下只剩一人时，托尼就走了过去。托尼毫无收敛之意，公然挑逗弗兰克的女人。

弗兰克挤了过来，警告托尼滚开。气氛骤然紧张起来。在这个故事中，托尼的真正对手是亚力山卓·索萨，一个保加利亚的海洛因制造大佬。但是索萨给托尼设置了一个测试，那就是解决弗兰克·洛佩兹。

风险和紧迫性都猛烈飙升。

托尼看见自己的妹妹踉踉跄跄地向洗手间走去，身边的男人对她上下其手。暴怒的托尼跟着他们冲了过去，一脚踢开男厕所的隔门，发现吉娜边吸食毒品边与人发生关系。托尼失去了理智，把妹妹身边的男人扔了出去，接着暴打自己的妹妹。

主人公自认应当完全控制吉娜，这不是因为他爱自己的妹妹，而是因为觉得吉娜是他的附属品。非传统英雄的这个悲剧性缺陷——事实上，他根本没有真心爱过任何人，这扭曲了他所有的行为。

英雄目标段落#11的新情况：托尼发现自己的妹妹成瘾于自己贩售的毒品。

- a. 主人公接近巴比伦俱乐部贩毒势力的虎穴；
- b. 随着托尼妹妹身陷他的毒品和性交易的世界，冲突变得更加激烈；
- c. 主人公与老大弗兰克（托尼的真正对手索萨的代理人）的矛盾公开化；
- d. 当托尼抓住吉娜在男厕所吸毒和滥交时，风险和紧迫性都猛烈飙升；
- e. 主人公咨询新的负面导师，伯恩斯坦警探；
- f. 这是托尼成为一名众矢之的的毒品大佬之前，金盆洗手的最后机会。

英雄目标段落#12/中间点段落

一部电影给人长或短的感觉很大程度上与中间点段落的优劣有关。如果目标段落#12中没有出现必需的戏剧事件，那么影片看起来让人觉得故事的前半段空洞无物，观众的兴趣也随之骤减。

重申第7章的要点：在中间点段落——英雄目标段落#12，你会发现许多以下的行为发生：

- a. 主人公达到无路可退的十字路口，踏出此步便无回头路；
- b. 当主人公为求情感成长而内心挣扎时，人物成长的第二步显现；
- c. 恋人初次拥吻或发生关系，事实上或隐喻上的，或兄弟间正式合作，这大大加深了彼此的情感；
- d. 情绪和叙事风格不同于电影中其他的任何部分；
- e. 主人公与对手的冲突变成个人问题；
- f. 倒计时开始；
- g. 卸下假面，事实上或隐喻上的；
- h. 以真实或象征性死亡和重生来代表主人公从幼稚到成熟的转变。

片例：《永不妥协》的英雄目标段落#12。

英雄目标#12：当艾德·马希向一个法官探问他们控告太平洋煤电公司的集体诉讼案是将受理还是驳回时，艾琳则孤注一掷地想要提起法律控诉。

在辛克利太平洋煤电公司的工厂外，一名男子情绪苦闷地朝厂房扔石头和跪在灌木丛中无助地哭泣。浸透着忧郁、不自然的蓝光，这一场景以影片中独一无二的抽象的跳切蒙太奇展开。

哭泣的男人原来是艾琳好友唐娜·詹森的丈夫。唐娜刚确诊再患癌症，这已是她第三次与癌症做斗争。但这次，唐娜时日不多了。

主人公艾琳坐在唐娜的床边，尽力安慰她的朋友。此时，冲突变成了主人公的个人恩怨。赌注已飙至最高。唐娜的生命已开始倒计时，见证结果和法律裁定的时间越来越少。对于主人公来说，现在再也不可能置之不理。

在法庭上，艾琳紧张地坐在艾德·马希的身边，看起来她也像是个律师，等着听裁决。法官认定控方证据和裁定此案将庭审。艾琳和艾德欣喜不已。

艾德心怀敬意地恭喜艾琳，并且他第一次当她是真正的搭档。

回到艾德的律师事务所，太平洋煤电公司的3个高级律师登门，他们提出2千万美元的和解方案，但艾琳回击说这个赔偿数额远远不够支付辛克利地区所有遭受太平洋煤电公司侵害的居民的赔偿。主人公以激愤的自信和决心回击言语间透着威胁的对方律师。

上升到人物成长的第二个阶段，艾琳开始向她内心的自尊缺乏开战。那一刻，她和任何一个资深的律师一样出色。艾德为她感到骄傲。

但回到家时，艾琳发现她的同居男友乔治收拾好了行李。他厌烦了艾琳无止境的批评。6个月来，艾琳对他没有说过一句好话。

所以当艾琳在工作上赢得尊重时，她的家庭生活却已破碎。她还有教训需要明白：在艾琳赢得尊重前，她必须先尊重他人。

英雄目标段落#12的新情况：当艾琳在诉讼案上赢得重大胜利时，同居男友乔治却要离她而去。

在《永不妥协》的英雄目标段落#12、中间点段落，我们看到：

a. 在艾琳拒绝太平洋煤电公司提出的2千万美元赔偿方案后，她已经无路可退；

b. 当艾琳通过叫板太平洋煤电公司的首席律师来对抗自己的内心冲突时，她开始了人物成长的下一个阶段；

c. 在法庭上，艾琳和艾德第一次作为真正的搭档联手控辩；

d. 风格和蒙太奇的焦点都不同于全片其他的任何部分；

e. 当艾琳了解到好朋友唐娜正因太平洋煤电公司的污染引发的癌症而时日无多时，她与对手的冲突已经变成了个人恩怨；

f. 倒计时开始——这个案子必须尽快解决，否则对于唐娜来说一切都晚矣；

g. 当乔治爆发出对艾琳深深的不满时，卸下假面；

h. 当乔治结束两人的感情时，象征性地死亡发生——现在，艾琳必须独自寻求她新的情感“成熟”。

片例：《美丽心灵》的英雄目标段落#12。

英雄目标#12：约翰·纳什想要逃出俄国间谍正设法证明他是真的疯了的精神病院。

在中间点段落，故事的焦点第一次完全从主人公约翰·纳什转移到爱恋对象人物，他的妻子艾丽西娅。

如此一来，编剧可以让艾丽西娅和观众都了解什么是主人公的真实世界，什么又是他的幻觉。

罗斯医生告诉艾丽西娅，原先她相信那些在她丈夫的生活中重要的人——查尔斯、小女孩玛希和特工帕彻，实际上并不存在。他们都只是约翰的幻觉。

惊愕的艾丽西娅立马找到约翰的同事索尔和本德。她要求到约翰的办公室一探究竟。她发现墙上贴满了毫无意义的杂志剪报，并伴有网状错综复杂的连线。

艾丽西娅开始调查约翰的工作，第一次看到自己丈夫清醒背后的伪装和

走进他的疯狂。

艾丽西娅找到约翰的秘密落脚点，一栋废弃的建筑。她发现了约翰留下的许多未拆封的密信，里面包含了他从杂志中破译的密电。约翰寄出的所有密信都不曾被人取走。

在医院，艾丽西娅涌出怜爱之情。她第一次真正了解了约翰，两人的关系也彻底改变；从夫妻关系转变成病人和照料者。

主人公求她帮自己逃出精神病院。艾丽西娅给约翰看了所有没人收取的秘密信件，这足以证明特工帕彻根本不存在。

约翰不愿相信这一切，怒气冲冲地离开会见室。

但当天稍晚时，在他房间……

英雄目标段落#12的新情况：主人公划开自己的手臂，寻找由帕彻“秘密植入”的解码设备，但却没有找到——约翰必须接受自己精神分裂的事实。

所以我们在《美丽心灵》的英雄目标段落#12，即中间点段落看到：

- a. 主人公已无路可退，从现在开始他必须面对自己精神错乱的事实；
- b. 主人公对抗内心冲突，以确定他的错觉是真还是假；
- c. 第一次真正看清他的丈夫，一个象征性的初吻加深了彼此的关系；
- d. 当故事完全切换到艾丽西娅的主观视点后，叙事风格不同于电影的其他任何部分；
- e. 当约翰意识到真正的敌人是存在自己头脑中的特工帕彻时，他与对手的冲突变成了个人问题；
- f. 某种倒计时开始……如果约翰不能战胜他的精神错乱，很快他就将永远错失享誉世界的目标；
- g. 卸下假面；
- h. 当自大的天才约翰·纳什死去，竭力恢复心智的谦逊和恐惧的男人得以重生。

小结：

在英雄目标段落#7中，你常会发现：

- a. 主人公绞尽脑汁寻觅良策，独立应对或与他人合作；
- b. 主人公担起电影特定的情目标，这需要相当的挣扎和努力；
- c. 主人公的内心冲突显现……
- d. ……和揭示出电影的主题……



e. 新人物走进主人公的挣扎，他必须开始辨别敌友。

在英雄目标段落#8中，你常会看到：

- a. 对手的力量得到展现；
- b. 风险增高；
- c. 主人公经受训练或得到教导来掌握前路斗争所需的特定技能；
- d. 盟友和敌人进一步确立；
- e. 当主人公或他的亲近之人言语间表达出他内心的情感问题时，人物成长的第一步时常出现。（人物成长的第一步可以出现在英雄目标段落#7到段落#10之间的任何地方，但最常出现在段落#8。）

在英雄目标段落#9中，你常会看到：

- a. 推高紧张度和提升节奏或故事力量的行动迸发或情感强烈的时刻出现；
- b. 主人公展现出他的身体能力；
- c. 主人公冒险一搏，却事与愿违；
- d. 主人公考虑放弃。

在英雄目标段落#10中，你常会看到：

- a. 主人公受挫备遭打击；
- b. 主人公咨询新的导师；
- c. 一个出人意料的行动障碍突然出现；
- d. 主人公没有出现的次要情节的旁切场景展开。

在英雄目标段落#11中，你常会看到：

- a. 主人公接近对手的虎穴或权力中心；
- b. 冲突变得越发激烈；
- c. 主人公和对手的代理人的战斗爆发；
- d. 风险和紧迫性都猛烈飙升；
- e. 由导师提供培训、指导或咨询的最后机会。

在英雄目标段落#12，即中间点段落中，你常会发现：

- a. 主人公达到无路可退的十字路口，一旦跨过便再无回头的可能；

- b. 人物成长的重要的第二步出现，此时主人公直接对抗阻碍他实现自我目标的内心冲突；
- c. 恋人第一次事实上或隐喻上的亲吻或发生关系——或是同伙伴的搭档关系正式确立，加深了彼此的承诺；
- d. 基调和叙事风格不同于电影中的其他任何部分；
- f. 倒计时开始；
- g. 事实上或象征性地卸下伪装，内在真心得以揭示；
- h. 以事实上或象征性的死亡和重生的出现来代表主人公幼稚的结束和成熟的开始。

练习：

找来一张《谍影重重》的DVD影碟。观看前70分钟。

杰森·伯恩（马特·达蒙/ Matt Damon饰）是本片的单个主人公。他的对手是中央情报局“绊脚石行动”的主管康克林（克里斯·库柏/Chris Cooper饰），他的爱恋对象是玛丽（弗兰卡·波坦特/Franka Potente饰）。

现在：描述《谍影重重》第二幕前半段的英雄目标段落#7~12。写下每个段落的主人公的行动目标和新情况。

以下是一些提示。这部电影包含一个强大对手的次要情节和众多主人公没有出现的旁切场景，但这些并不会改变目标段落的结构。

回顾——以下《谍影重重》第一幕的结尾：

英雄目标段落#6……英雄目标：伯恩想从玛丽那买部车，驾车去巴黎。伯恩坐进车，他终于近距离看见玛丽——新情况（惊人意外#1），伯恩立马被这个将会彻底改变他孤立世界的女人所吸引。

（注意：在带有重要爱情线的故事中，改变主人公生活的惊人意外#1常发生在他和爱恋对象初次相见那一刻。）

然后有一个旁切场景，康克林命令3个致命的杀手出手。“日落时，伯恩必须得死！”危险不言而喻——生或死。

第一幕时长总计：29分13秒。

我会给出段落#7……在英雄目标段落#7中，英雄目标是——终于相信某人和信赖玛丽。（英雄目标段落#7中段有一个对手的旁切场景，然后回到主人公。）新情况——在巴黎，玛丽表露出对主人公的爱意。包括旁切场景该段落时长：7分20秒。

在英雄目标段落#8，英雄目标变成——为了确定自己的身份，检查他

在巴黎的公寓。主人公发现了什么新情况？（通电话时，他想明白了一些事情。）5分56秒。

接下来在英雄目标段落#9中，英雄目标是什么？（与期待某事和接下来到来的交易。）新情况改变了什么？（与照片和飞行有关。）4分03秒。

在英雄目标段落#10中，英雄目标是什么？（与玛丽有关），新情况又是什么？（关于玛丽通过汽车安全装置发出信息。）5分29秒。

在英雄目标段落#11中，英雄目标是什么？（相当直截了当）新情况又是什么？6分29秒（包括结尾旁切）。

在英雄目标段落#12中，主人公的目标是什么？（他需要找到某些东西。这是中间点段落并包括：主人公场景；旁切场景；主人公和爱恋对象第一次做爱；伯恩和玛丽搭档合作；当一些人被谋杀后，无路可退；24小时的倒计时开始。）

然后……新情况又是什么？（这与玛丽有关，在对手旁切前发生，并且真正结束英雄目标段落#12。）

第十章练习答案

电影《阿凡达》第一幕的英雄目标段落#1~6

英雄目标段落#1:

英雄目标——去到潘多拉和替代他死去的孪生哥哥。

新情况——坐在轮椅上的杰克第一次面对面看见自己新的阿凡达……觉得这个任务很有意思。

时长：9分40秒

英雄目标段落#2:

英雄目标——带上他全新的阿凡达化身跌跌撞撞地进行初次实验。

新情况——杰克在自己的阿凡达状态下遇见格蕾丝·奥古斯汀博士，她扔给杰克一个水果，杰克视她为导师，而不是敌人。

时长：9分32秒

英雄目标段落#3:

英雄目标——学习如何“操控”他的阿凡达。

新情况——杰克从夸奇上校那接到一个任务……在和奥古斯汀博士工作的同时帮夸奇监视她。

时长：4分30秒

英雄目标段落#4：

英雄目标——进入丛林的第一次探索任务，小心行事。

新情况——主人公逃过了野兽的追击，但身无武器装备的他迷路了。

时长：8分钟。

英雄目标段落#5：

英雄目标——仅凭一把小刀要熬过丛林深夜。

新情况——一个纳美族战士，妮特丽救出了被狼一样的怪物围困的杰克，但她认定杰克太过愚笨。

时长：5分钟。

英雄目标段落#6：

英雄目标——跟着心想赶他走的妮特丽。

新情况（惊人意外#1）——圣树的种子突然围绕住杰克，选择了他。妮特丽把这看成一个重要信号，她现在同意杰克跟着她。通往纳美族世界的大门突然为主人公打开。

时长：5分15秒。

第一幕总长——41分55秒。



第十二章 第二幕后半段：段落#13~18

Chapter Twelve Second Half of Act Two: Sequences 13~18

冲向高潮

主人公眼中燃烧着视死如归的火苗，从中间点段落发起冲锋。此时，主人公早已经没有了退路。随着他朝着自己的目标全速前行，节奏也不断加快。

至此，所有的情节设置都应已完成。所有的冲突线都已经清晰地描述。

第二幕的后半段应该关于对抗和回报。除了已经得以确定的对手的代理人，你很少再发现有重要的新人物出现。如果你的故事为了保持积极需要毫无预兆、跳出蓝图的情节设置突然在此出现，那么你的剧本肯定出了问题。你得回头重新思考你的目标段落。

英雄目标段落#13

主人公重拾对即将到来的实际任务的承诺，从英雄目标段落#12向前挺进。

但常常在英雄目标段落#13中，主人公内心的情感防御重新出现。他再次退回到他那受损的孤立的自我保护壳之后。在中间点段落，主人公尝试对抗和战胜迫使他使用情感防御的内心冲突。主人公暂时从他的防备中走了出来。不过天哪，他还是有点儿提心吊胆。在英雄目标段落#13中，自我孤立的内心需求重新出现。

进一步，退两步。

在《尽善尽美》的英雄目标段落#12、中间点段落中，梅尔文·尤德尔深夜听到有人敲门。门外站着的人竟然是卡罗尔，她全身湿透，T恤紧贴在身上。她是来感谢梅尔文请医生医治她的儿子……但是卡罗尔绝对不会投怀送抱。然而，她那湿透的T恤和尴尬都带有暗示性的潜台词。

卡罗尔离开后，梅尔文做了件令人惊讶的事情。被卡罗尔的感激告白打动的他买了份中式靓汤给自己的邻居西蒙送去，以表“和好”姿态。梅尔文像挚友一样对西蒙敞开心扉，告诉他自己的感受。这对于梅尔文来说是巨大

的成长——分享他自己的情感。至少在那一时刻，梅尔文战胜了自己的内心冲突，他变成了一个真诚的人。

隔天在咖啡馆，在英雄目标段落#13中，卡罗尔走到梅尔文的餐桌前向他表示非常感谢，但梅尔文却不愿意听这些。他的保护壳再次出现。

梅尔文对卡罗尔的感情依然过于浓烈，以至于让两人在公开场合无法自然地相处。自我保护重现。

奋力改变一生的情感模式绝不是轻而易举的事情。在英雄目标段落#13，主人公又退回到老习惯意味着他在寻求改善人际关系的初次努力失败了。但至少他做出了很大的努力。

还是在英雄目标段落#13中，随着新的难题浮现，主人公和对手之间的冲突转变成深刻的个人问题的进一步证据逐渐明朗。主人公重拾承诺的一个重要来源就是他在目标段落#13中意识到这个冲突现在如此明确。所以是狭路相逢勇者胜。

在英雄目标段落#13中，我们常看到：

- a. 主人公重拾完成实际的任务的决心向前挺进；
- b. 一个新的难题突然出现；
- c. 主人公再次拿起他那受损的自我防御和孤立的内心保护壳；
- d. 主人公和对手之间的冲突变成私人问题的额外证据被找到。

片例：《永不妥协》的英雄目标段落#13。

英雄目标#13：艾琳必须继续追查辛克利的太平洋煤电公司的案子，现在她还不得不带着孩子四处奔波。

艾琳抱着尽可能多地收集受害家庭的签名的决心，从英雄目标段落#12向前突进。但是她得带着3个拖油瓶。

在中间点段落，男友乔治离开了艾琳。没有了乔治的帮助，艾琳只能自己拖着孩子东奔西走。压力陡增。主人公面对的难题又添新麻烦。

在辛克利，主人公想要再次尝试说服她那最不合作的候选对象，家庭主妇帕梅拉·邓肯。与其他人一样，帕梅拉和她的家人由于太平洋煤电公司的污染而遭受严重的健康伤害。但她告诉艾琳：“我不想再重新感受这种痛苦，然后仍却一无所获。”

帕梅拉解释道曾经她带着严重鼻出血的孩子冲到急诊室，却立马被医护人员指控她虐待自己的孩子。

艾琳对太平洋煤电公司的愤怒感剧增。

重拾满满的信心，艾琳说服帕梅拉同辛克利的其他家庭一起并肩作战。

艾琳还得迫不得已地带着孩子，在她赶回艾德·马希律师事务所的一路上，儿子吵着要去看旱冰曲棍球赛。

透过会客室的玻璃，艾琳看见艾德正专注地和一个身着正装、看起来很有地位的男人私下磋商。艾琳很是生气，因为她没被邀请参加会议。

艾德走上前对她说：“这是我们的新搭档，库尔特·波特。现在由他来负责辛克利的案子。”艾琳的下巴都要掉下来了。她一手建立的案子就这样被转手给一个陌生人了，竟然事先都没有问过她的意见。

艾琳怒火中烧，自尊也骤跌。她又退回到过去那种自我保护的对抗状态。

英雄目标段落#13的新情况：一个大牌律师半路杀进来，攫取了艾琳的一切。

所以在《永不妥协》的英雄目标段落#13中：

- a. 当主人公拿到小镇最为抵触的受害家庭的签名后，重拾勇气的她向前挺进；
- b. 当艾琳突然必须得带着孩子东奔西走时，一个新的难题出现；
- c. 当艾琳听到帕梅拉的遭遇，并且有一个大牌律师从她那里攫取了辛克利的案子，伤害了她的自尊，这冲突变得愈发个人的进一步证据出现；
- d. 主人公在被排除在外和得不到起码的尊重后，她放弃了人物成长，再次躲到愤怒和情感孤立的保护壳之后。

片例：《美丽心灵》的英雄目标段落#13。

英雄目标#13：约翰·纳什必须接受精神分裂症治疗。

约翰终于承认自己患有严重的精神疾病，他必须鼓起勇气并接受一个艰巨的疗程——每周5次，为期10周的胰岛素休克疗法。

在长期治疗的压力之下，主人公迷失了心智。朋友们都唯恐避之不及。约翰面临新的难题：休克疗法，干扰思维的药物治理，失去了工作和学术地位，并且和妻子的关系也发生了长期的改变……接受药物治疗期间，他都没有能力和艾丽西娅同房。

正是令约翰与众不同的天赋已经悄悄溜走了。

艾丽西娅邀请约翰的同事索尔到自己家。索尔紧张地打量着约翰。主人公尽力让谈话变得轻松。

约翰告诉索尔他在进行一项重要的数学假设研究，并拿出草稿给索尔

看，想听听他的意见。

索尔在笔记本上看到的只是孩童般的涂鸦。他小声说：“除了工作还有别的事情……”约翰失望地问：“那做什么呢？”

主人公撤退到严重的自我怀疑和羞愧之中。

英雄目标段落#13的新情况：当约翰精神错乱时，他无法回到自己的高等数学研究中……他最新的数学假设完全是糊涂话。

所以在《美丽心灵》的英雄目标段落#13中：

a. 重拾勇气的主人公向前挺进，忍受着残酷的治疗精神分裂症的休克疗法；

b. 当药物治疗影响到约翰的心智并使他丧失工作能力时，新的难题突然出现；

c. 主人公发现他失去了和妻子的爱情生活，这进一步证明他和幻觉中的对手的斗争变成越发严重的个人问题；

d. 主人公再次躲到他的情感孤立和缺乏安全感的保护壳之后。

英雄目标段落#14

不是每一个段落都需要比前一个段落更为激烈。张弛有度为上。

当英雄目标段落#13释放的新能量迅速上升之后，在段落#14中，事态略趋平静是很自然的事情。主人公需要一点时间去思考，或许还得和某人商谈。

然后，一个突然出现的重要的新想法挑战主人公。

目标段落#14从来不是一段沉闷的旅程。

因为接下来的英雄目标段落#15最常包括第二幕的第二个行动进发，段落#14是作为暴风雨来临前的片刻平静。此外，重要的新想法推动第二次行动进发在段落#14中初次显现，这将作为特别重大和重要的新情况通告。

同样在英雄目标段落#14中，我们也常会看到主人公如何把事情弄得一团糟。在这个安静的时刻，爱恋对象或伙伴，又或是导师可能会揭开主人公内心的创伤，这能保证他专注于尚未完成的人物成长。

人物成长的第三步，对抗和战胜内心冲突，不久便会出现在英雄目标段落#16或#17中。所以这是主人公在和对手决战之前，他可以表达那仍在削弱自我实力的情感煎熬的最后的时机之一。

在英雄目标段落#14中，我们常发现：

a. 节奏略微放缓和为主人公提供一个沉思的重要时刻；

b. 爱恋对象或伙伴，或甚至是主人公自己提出他现在尚不愿意面对的内心的冲突问题；

c. 一个挑战主人公的重要的新想法出现……

d. ……这个重要的新想法为在英雄目标段落#15中到来的行动迸发的故事发展做好了铺垫。

片例：《怪物史莱克》的英雄目标段落#14。

回顾：在英雄目标段落#13中，逃出了火龙守卫的城堡，史莱克、驴子和公主拖着沉重的脚步往杜洛克走去，要把菲奥娜公主交给法尔奎德领主。这个苛刻的公主让史莱克倍感紧张。然后公主突然意识到太阳正在下山，她坚持要停下来休息。她命令史莱克必须在日落之前找到临时的夜宿点！

所以……

英雄目标#14：史莱克必须和伙伴驴子，还有公主一起露营过夜。

史莱克找到了一个洞穴。菲奥娜急忙剥下一块风干的大树皮，用它作为一个临时的掩门，就在日落之前把自己关在了里面。

史莱克和驴子在一堆篝火边席地而睡。

主人公凝望着星空，他对驴子讲了伟大的绿怪过去的故事。

在这个宁静的时刻，史莱克卸下了自己的保护壳，第一次把驴子当作真正的朋友真心对待。

但是驴子还是不停地问他烦人的问题，触碰史莱克内心深处的痛楚。驴子张口闭口就是“我们”接下来做什么？“我们”什么时候回“我们的”沼泽地。

史莱克猛地呵斥道：“不要再说我们！也不要说我们的！”

主人公咆哮着称他将一个人回到自己的沼泽地。另外为了保险起见，他打算围着自己领地建一个10英尺开外的围墙。

驴子还是跟着他。史莱克大声称他会把所有不了解他就用有色眼镜看她的人都拒之门外。公主无意中听到这一切。驴子提醒史莱克，他可是从一开始就没以貌取人。史莱克回道“我知道”，心情也平静了下来。

次日早晨，令他俩惊讶的是菲奥娜公主居然为他们准备了鲜蛋早餐——因为他们开始都有所误会，她说她想谢谢他们。

史莱克目瞪口呆地看着她。眼前的公主根本不是他所想象的那样。史莱克闪现了一个重要的新想法……争取追求到公主不无可能。

英雄目标段落#14的新情况：菲奥娜公主展现出她的亲切和随和……她

甚至给史莱克递了一卷厕纸。

所以在《怪物史莱克》的英雄目标段落#14中：

- a. 节奏放缓和给主人公提供了篝火边的沉思时刻；
- b. 当伙伴驴子指出主人公不想面对的尚未完成的人物成长时，主人公再一次努力克服内心冲突；
- c. 当爱情出现希望的火花时，一个挑战主人公的重要的新想法出现了……
- d. ……为主人公在英雄目标段落#15中的行动进发期间爱上公主做好了铺垫。

片例：《雨人》的英雄目标段落#14。

回顾：在英雄目标段落#13中，查理·巴比特得知他从欧洲进口的跑车库存已被银行扣押，他的生意完了。所以……

英雄目标#14：查理·巴比特必须尽快筹钱偿还客户的订金，否则他将面临牢狱之灾。

带着雷蒙德前往洛杉矶的一路上，查理陷入了深思。此时，他身陷法律麻烦并失去了收入来源。

当查理开着1949年的老别克前往拉斯维加斯时，旅程的速度放缓。一路上，压力压得查理喘不过气。

次日早晨，主人公在沙漠的便利店停了下来，他帮雷蒙德买了一瓶防晒乳。

查理用更为体贴和深情的方式关心他哥哥的需要——查理直接对抗他过往回避所有情感联系的保护壳。

在餐厅吃早餐时，查理严厉地警告雷蒙德不要翻阅点唱机的歌曲索引页。雷蒙德停了下来。但随后雷蒙德开始背诵他听到的每一首歌的编号。

查理抬起了头。他意识到自己的哥哥竟在分秒间就记住了点唱机的所有曲目索引。

主人公一下子激动不已。他跳了起来，拉着雷蒙德冲向屋外的汽车。

在老别克车的后备箱上，查理正面朝上摊开绝大多数的纸牌，但他在手上还留了一些牌。查理问雷蒙德在他手上都有什么牌，雷蒙德全部答对。完美。一个新的想法出现在查理的脑海。他立马把雷蒙德塞回别克车内。

查理跳入车内，一脚油门冲着赌城拉斯维加斯方向疾驰而去。

英雄目标段落#14的新情况：查理发现雷蒙德是天生的记牌高手，这意

味着他可以在赌场所向披靡。

所以在《雨人》英雄目标段落#14中：

- a. 节奏减缓并给主人公提供了沉思时刻；
- b. 当查理给雷蒙德涂抹防晒乳并发现自己对他有感情时，他再一次全力克服自我保护的情感防御；
- c. 当查理断定雷蒙德可以算牌时，一个重要的新想法出现，他开车疾奔拉斯维加斯的赌场……
- d. ……为英雄目标段落#15中的行动进发做好铺垫，雷蒙德和查理将在那里豪赌赢钱。

注意查理·巴比特的重要的新想法并不是突然“领悟”的，而是通过切实和可见的行动呈现出重要的新想法是什么，查理如何意识到这点以及为什么这个想法不早也不晚地出现。

当通过行为传达时，电影故事发展更为震撼。此外，这必须是有动机的。

英雄目标段落#15

现在，第二个重要的行动进发正好出现在第二幕中段。新的刺激和视觉能量爆发。

当然，行动的形式总是取决于你的故事类型。

但你无论如何戏剧化英雄目标段落#15的第二个行动进发，一个激励的情节都应该让主人公自认为他赢得了与对手的这局交锋。暂时的。因为很快真正的实力就会见分晓。

当主人公第一次感受到胜利，或至少觉得和强大的对手势均力敌时，他的信心倍增。他认为自己最终能够完成这个不可能的任务。

这个情绪高涨的时刻被称作**胜利假象**（False victory）。这带给主人公转瞬即逝的、虚假的安全感。

例如在《杯酒人生》中，主人公迈尔斯在英雄目标段落#15中看到了胜利的假象，他和玛雅终于在前天晚上发生关系后，一同外出郊游。他们坐在美丽的橡树下的毯子上小憩、读着报，温情地闲聊。玛雅问迈尔斯是否可以整个周末都留下来。这正是迈尔斯渴望的一切——和一个全情投入的绝妙女人的感情。这个女人可以帮助他从纠缠在前妻维多利亚的泥潭中全身而退。胜利！但是……迈尔斯无意中吐露了他的朋友杰克很快就要结婚的事实。玛雅目瞪口呆，然后震怒。杰克这不刚对玛雅的闺蜜斯蒂芬妮示爱！迈尔斯怎么能够隐瞒这样的事情！

迈尔斯的胜利假象戛然而止。眼看着希望触手可及，却瞬间跌入谷底。当玛雅发怒并要求迈尔斯送她回家时，行动迸发开始。

在英雄目标段落#15，我们常看见：

a. 当身体行动或戏剧对抗飙升时，行动迸发出现；

b. 主人公经历了胜利假象或相信自己能对手平分秋色，所以他的终极目标看起来也不再是遥不可及；

c. 主人公短暂的安全感转瞬即逝；

d. 主人公卷入到第二次行动迸发可以通过与爱恋对象的冲突得以激起。

通常，行动迸发源自主人公和爱恋对象之间的争吵，如《杯酒人生》。

同样在《史密斯夫妇》的英雄目标段落#15中，约翰和简·史密斯偷了一辆小型货车来逃避追杀，同时彼此的对话揭示出他们真实的感情史。在3辆越野车的武力攻击下，史密斯夫妇间的隐私追问变成了争吵。这个激烈的动作段落把搞笑的夫妻间不切实际的争吵置于前景，在遭受猛烈攻击的小型货车中。

所以，行动迸发的激烈争论常常由爱恋关系提供。

片例：《美丽心灵》的英雄目标段落#15。

英雄目标#15：约翰·纳什想要重回工作。

自从约翰·纳什神志不清并且无法尽到夫妻义务，他便偷偷地停服抗幻觉的药物。

不久，约翰开始听到外面有动静并看见有一个男人的影子一闪而过。他好奇地追到自己屋后的树林，却发现自己被一群持枪的特工围住。

帕彻向前走了出来。“是时候回来工作了，战士。”

对现实的困惑再次压垮了约翰。特工帕彻把主人公带到了一个荒废的车库，这是一个为他准备的间谍指挥中心。

主人公充满了重获新生的自豪感。他得意的回到自我膨胀的疯狂世界的中心，感觉到自己的天赋又回来了。

数天后，当暴风雨即将来临，约翰的妻子艾丽西娅跑出去收衣服，而约翰抱着孩子上楼洗澡。

眼看着浴缸里的水就要淹没无助的孩子，约翰却在外屋和他那压根儿不存在的朋友自言自语。

屋外的艾丽西娅听到车库门被风吹得吱咯作响。

狂风肆虐，她循着声音发现了小屋。屋内——墙上贴着大量的杂志内

页，不合逻辑的涂鸦和纵横交错的连线。疯狂。

艾丽西亚掉头冲进大雨中，朝着家和孩子的哭声狂奔而去。张力抬升。

眼瞅着孩子就要被淹死了，艾丽西娅及时赶到把孩子从浴缸中救了出来，然后惊恐地跑下楼去打电话。她打电话给罗斯医生。约翰追了下来，疯狂地对她大吼大叫。

约翰说特工帕彻命令他阻止艾丽西娅打电话给医生。艾丽西娅大声尖叫，因为屋里根本没有其他人。但约翰能看见帕彻、查理和小女孩马希——他们都坚持要求约翰阻止他的妻子。

帕彻拿出他的点45手枪瞄准艾丽西娅。约翰扑到帕彻身前来救妻子，但约翰意外撞上了艾丽西娅，把她和孩子都撞倒在地。

艾丽西娅抱起孩子冲了出去。

约翰身处渐强的蒙太奇影像的漩涡——帕彻、查理、小女孩马希，尤其是马希。他意识到自己发生了什么。

在路边，艾丽西娅慌乱地启动汽车，想要摆脱自己那疯狂的丈夫。但约翰突然跳到车前，倚住引擎盖逼停她。

他的眼睛里透着悔恨。他醒悟了。他说：“马希不可能是真的……”

英雄目标段落#15的新情况：约翰·纳什注意到他的幻觉之一——小女孩马希：“……从不变老。”对约翰来说，这是马希是幻觉的确凿证据。

所以在《美丽心灵》的英雄目标段落#15：

- a. 第二次行动迸发提供了悬念和能量、身体行动以及对抗的增强；
- b. 随着主人公的幻觉重现和在疯狂中自负膨胀，他暂时沉浸在胜利假象之中；
- c. 主人公为再次能为特工帕彻工作而感到欣喜，但当他意识到自己的疯狂行为几乎伤害到妻子和孩子时，很快惊醒；
- d. 当约翰和艾丽西娅发生冲突时，爱恋关系驱动这第二个行动迸发。

片例：《全民情敌》的英雄目标段落#15。

回顾：在《全民情敌》的中间点，爱情医生发现自己彻底爱上了小报记者萨拉。于是他邀请萨拉到自己家，计划亲自为她下厨。

但是在英雄目标段落#14的次要情节中，萨拉发现赫奇竟然是纽约城传奇的约会医生的真相。萨拉冲动地认为赫奇应该为她的好友被烂人骗色和伤心的事情负责。

接下来……

段落#15以次要情节的旁切场景开始，爱恋对象萨拉愤怒地计划曝光赫奇和他的客户艾伯特合谋欺骗富家女艾歌拉·科尔。

但赫奇对她的意图还没有丝毫察觉。

英雄目标#15：赫奇想通过在自家共进晚餐来进一步了解萨拉。

赫奇边等莎拉，边精心准备晚餐。

萨拉按时赴约，主人公嗅到了胜利的味道，他终于要结束自己那“速战速决”的爱情哲学了，他一直以来害怕让女人走进自己的内心。

赫奇在做饭时，萨拉假装是一个戏剧化夸张的痴情女人，借机耍他。当赫奇想问明白到底发生了什么事情时，她再也不掩饰自己的愤怒。

这个场景变成了两人边抛掷蔬菜、倾倒食物边声嘶力竭地争吵。最后，萨拉冲出了赫奇家。

次日，萨拉的八卦新闻故事掀起满城风雨。艾伯特失去了追到艾歌拉的所有希望，赫奇的约会医生的职业也将走到尽头。

英雄目标段落#15的新情况：现在，城市里的所有人都知道了赫奇是谁，但是他们受到了报道的误导。

所以《全民情敌》的英雄目标段落#15中：

a. 第二次行动进发以主人公和他的爱恋对象-对手之间的激烈争斗的形式出现；

b. 主人公享受胜利的假象——他一时间相信自己和萨拉两情相悦；

c. 愉悦的赫奇很快就感到崩溃和陷入公开的争斗，这不仅摧毁了他自己的爱情希望，也连累了他最喜欢的客户艾伯特；

d. 爱恋关系驱动这个行动进发。

一些电影在英雄目标段落#16，或甚至英雄目标段落#14，提供新能量的行动进发或冲突。如《借刀杀人》中的夜店枪战，麦克斯目睹救出自己的警探倒在文森特的枪下——一切都发生在英雄目标段落#16。相反，《唐人街》的第二个行动进发出现在英雄目标段落#14，当杰克和伊芙琳在一家老人院附近调查时，杰克被惊险逃脱的黑帮分子开枪射中。

但是你在段落#15中找到第二个行动进发的可能性最大。

英雄目标段落#16

英雄目标段落#15中释放的能量在段落#16中继续推进和抬升。没有片刻喘息的时间。戏剧行动凸起并变得更加激烈。

此时，主人公信心满满。经过缠斗的考验，他现在了解了狡猾的对手和

明白了即将面对的问题的本质。这里主人公常为了实现自己的目标而重新投身某些形式的冒险之旅，无论发生什么情况。

这将引导主人公从新的角度看待问题或是发现之前没有考虑到的点。在这，主人公应该开始一段激烈的、全新的征途，推动情节发展。

有时候，这可以通过主人公的简单的态度改变，或者甚至只是竞技场的改变得以实现。把冲突转移到一个新的地点会带来出人意料的新的障碍和反应。值得注意的是，这可不是只从厨房转换到客厅，而是从厨房跳到新年前夜的蒙特卡洛。

还是在英雄目标段落#16中，你会发现人物成长的第三步，主人公战胜了自己的内心冲突并用可见的方式将其击退。对主人公来说，这需要他采取行动。我们必须看到它的发生，而不仅仅是以“领悟”的形式被告知。人物成长的第三步最常发生在英雄目标段落#16或#17。

英雄目标段落#16：

a. 从英雄目标段落#15释放的戏剧力量持续抬升，不仅仅是激烈的身体行动，冲突的强度也不断增加；

b. 主人公对自己的能力充满了信心，并重新锁定终极目标；

c. 对于核心冲突，主人公发现了某些重要的新角度；

d. 人物成长的第三步出现——并且主人公战胜了自己内心的情感冲突（在段落#16或#17）。

片例：《永不妥协》的英雄目标段落#16。

回顾：新接手的那神气活现的律师库尔特·波特以及他自负的搭档特丽萨和辛克利当地居民的关系彻底崩裂。艾琳的太平洋煤电公司的案子一下子就没戏了。

艾德·马希急忙找回艾琳，求她出面帮忙。现在他们仅剩的法律行动就是仲裁。于是……

英雄目标#16：在新来的律师搞砸之后，艾琳拼命挽救太平洋煤电公司的集体诉讼案。

艾琳和艾德召集大量辛克利居民开会，竭力向他们的客户解释什么是强制仲裁以及为什么强制仲裁是他们能够获得切实补偿的唯一机会。他们必须得到90%居民的签字同意。

会上充满了不满和质疑的声音。当艾德指出仲裁程序中不设陪审团时（仅由法官一锤定音）很多人开始离场。他们要求有陪审团的公开审判，否

则就退出。

艾德老练地让这些人回心转意。他问与会者是否还记得三里岛事件？那里遭受辐射污染的人们虽然赢了官司……但20年后，他们仍未拿到一分补偿。法律控辩可能会拖上数十年。

艾琳看着自己的老板，心生钦佩。

艾德·马希让辛克利的居民相信仲裁更为合适。艾琳和艾德几乎获得了所有与会者的签名。但是离所需的当地居民90%的总量，他们仍有160个签名的缺口——而且艾德说他们还迫切需要一些太平洋煤电公司心知肚明却刻意隐瞒污染的确凿证据。主人公将亲自挨家挨户上门征集签名。

离开时，艾琳停下转身对艾德说：“嘿，你做得很好。”

在这个简单的时刻，艾琳终于明白了要想赢得尊重必先学会尊重别人。

艾琳的不断指责把她的爱恋对象乔治赶跑了。她想从乔治那得到尊重和爱，但她从未这样付出过。在和艾德、律所职员共事，甚至是波特合作时——虽然艾琳十分渴望得到他们的尊重，但她从未想过自己是否尊重过身边的人。

在辛克利这个清场的会议厅，艾琳终于醒悟。她对艾德说：“嘿，你做得很好。”

英雄目标段落#16的新情况：艾琳需要收集160个以上的签名并找出确凿的证据。

所以在《永不妥协》的英雄目标段落#16中：

a. 英雄目标段落#15释放的能量——艾琳听到辛克利居民的抱怨和眼看着整个案子在波特的负责下几近崩溃，在英雄目标段落#16中继续存在，随着艾琳临危受命来补救，冲突加剧；

b. 主人公感到信心大增并重新投身到以实际行动争取核心冲突的胜利；

c. 主人公对案件有了一个重要的新观点——如果她能征集到160个以上的签名并找出一个确凿的证据，那么她就会胜出；

d. 艾琳的人物成长的第三步显现，当她从对自我尊重的苛求走出来并懂得尊重他人时，主人公战胜了自己的内心冲突。

片例：《海底总动员》的英雄目标段落#16。

回顾：当马林和多利被吸进巨鲸的嘴中，段落#15落幕。

银幕逐渐淡化至不祥的黑色。接着……次要情节的旁切场景拉起段落#16的大幕，我们发现小尼莫已经成功地堵住了鱼缸的过滤器，现在鱼缸内

变得浑浊不堪。鱼儿朋友听到它们的所有者打算第二天清洁鱼缸。

或许尼莫仍能在鱼类杀手达拉出现在这之前，抓住机会逃走。

英雄目标#16：马林必须逃出鲸鱼的喉咙。

镜头回到困在鲸鱼血盆大嘴中的主人公和多利……马林反复地向鲸鱼的内颚发起冲击，拼命地想要逃出去。

相反，多利却在鲸鱼巨舌下晃动的水海中忘乎所以得玩起冲浪。马林放弃了挣脱，绝望地沉到鲸鱼的嘴底，觉得自己永远不可能救出尼莫了。多利设法让马林振奋起来并安慰它一切都会好起来。

马林一声叹息道：“不，不可能了。我答应过尼莫绝不会让他有任何事的。”

多利回答道：“这样的承诺太搞笑了。如果你从不让他有任何事，那不就等于不让他做任何事情嘛。”

一阵晃动过后，多利尝试和鲸鱼说话，问它外面发生了什么。马林对此感到烦躁，因为它确信多利不可能和鲸鱼对上话。

然后鲸鱼嘴里的水位开始下降。所有的水都回流到巨鲸那深不见底的喉咙。翻起的巨舌形成了一个峭壁，一切都坠入黑洞洞的深渊。

马林拼死抓着巨鲸的舌头。眼看着就要掉下去了。

多利向马林解释这是鲸鱼对它们说是时候离开了。

马林惊恐地大叫：“你怎么知道我们不会碰上倒霉的事情？！”

多利回答道：“我不知道。”随后两人坠入黑洞，到达鲸鱼食道。

主人公的关键时刻来临。

马林的内心冲突是他总是杞人忧天，从来不相信任何人，也从来不让尼莫自己尝试任何事情。“你不能！”已经成为你马林的口头禅，言语中总是流露着抱怨和恐惧。

现在，主人公是时候战胜他的恐惧和放手。

主人公终于松开了紧抓住鲸鱼舌头的手，掉进黑洞。

接下来，马林发现自己随着一注海水从鲸鱼的换气孔被喷射到高空。它重回海洋和意识到……鲸鱼不偏不倚地将它们送到了悉尼港的中间。

多利真得知道怎么说鲸语。

马林喜极而泣：“我们会找到我的儿子的！我们一定能做到！”

主人公终于战胜了它的内心冲突。

英雄目标段落#16的新情况：主人公终于抵达了澳洲的悉尼，也离救出自己的儿子更进一步了。

所以在《海底总动员》英雄目标段落#16中：

- a. 当马林和多利被吸入鲸鱼的嘴里，英雄目标段落#15释放的能量在冲突持续加剧的鲸鱼嘴里继续上升；
- b. 抵达悉尼，主人公对自己的能力充满自信并重新坚定了自己的目标；
- c. 主人公对于核心问题发现了一个重要的新视角——向消极说再见；
- d. 主人公经历人物成长的第三步，终于克服了它那事事畏惧的缺点和学会信任别人。

英雄目标段落#17

现在，愈发强烈的即将获得回报的感觉必须得展开。

对于大多数电影故事来说，如果主人公的人物成长弧的第三步没有发生在英雄目标段落#16的话，那么这将是编剧达成它的最后机会，以主人公战胜他的内心冲突并终于学会抛开伪装和情感保护壳的坦诚生活。

所以在英雄目标段落#17中，你通常会发现：

- a. 为与对手或对手代理人的决战高潮做好了最后的准备；
- b. 对手的强大力量再次呈现，但这次对主人公来说可能是以更为个人的方式出现；
- c. 倒计时接近零点，或致命危险步步逼近；
- d. 当主人公通过行动证明他为何与众不同时，他充满力量和勇气——常通过战胜内在冲突的人物成长的第三步（如果它没有出现在段落#16的话）。

片例：《尽善尽美》的英雄目标段落#17。

回顾：在段落#15，西蒙的艺术经纪弗兰克请梅尔文·尤德尔驾车送西蒙去他父母家，这样西蒙可以问家人要来钱。梅尔文把这次旅行当作是追求卡罗尔的绝好机会，他邀请卡罗尔一同前往。

英雄目标段落#16中，3人驾车前往西蒙父母的海滨老家，卡罗尔和西蒙相谈甚欢而无视梅尔文的存在。

接下来……

英雄目标#17：梅尔文·尤德尔想和女招待卡罗尔共进晚餐。

在他们入住酒店的相邻房间，卡罗尔在和她的儿子斯宾塞通电话，儿子急促的呼吸声让卡罗尔担心他是不是又得了过敏反应。但实际上是斯宾塞刚为自己的球队踢进了关键的制胜一球！卡罗尔非常激动。

她想要庆祝一下，要求西蒙和梅尔文带她出去共进晚餐和跳舞。（看见

没有？一切都必须被赋予动机，即使是卡罗尔邀梅尔文共进晚餐的理由也是如此。）

西蒙很累去不了。这意味着卡罗尔不得不和梅尔文单独相处。梅尔文为即将到来的约会欣喜不已。他立马冲进了浴室。

梅尔文洗了很久。

梅尔文和卡罗尔走近别致的码头餐厅，两人穿过快乐的人群。卡罗尔面带微笑，对夜晚充满了期待，即使是和梅尔文在一起。梅尔文紧张地问每一个人餐厅是否有硬壳蟹。他想要确定这是一个完美的地方。完美的约会。

在餐厅内，订位侍应生向主人公免费提供餐厅自备的上装和领带。餐厅有着装要求。

梅尔文惊恐地盯着衣服上的霉菌。看起来和卡罗尔的约会出师不利。

梅尔文让卡罗尔等他一下，他马上就回来。他冲出门去寻找还在营业的男装店。

谢天谢地，找到一家。梅尔文一下推开商店的门，突然停了下来。门口的漆布地毯上呈现出的交错图案让梅尔文紧张不已，他实在是迈不开脚。所以他站在门口指着——他想要的上衣和领带。

梅尔文一路小跑回餐厅。

伴着轻柔的浪漫音乐，大家翩翩起舞。订位侍应生告诉梅尔文，卡罗尔在吧台等着他。

侍应生问梅尔文要不要他去把她叫过来？

此时，梅尔文看到卡罗尔正和一个帅哥在吧台聊着天，他给了一个揭示性的回答。

他说：“不，没关系，我已经看见了。”

梅尔文慢慢地走向卡罗尔，脸上散发着影片中从未出现过的无法抑制的纯真爱意。他甚至不吃卡罗尔和其他男人闲聊的醋，他也不再紧张或急于想知道晚上的每一个细节是否都恰到好处。

梅尔文只是停下脚步欣赏着自己倾心的与众不同的女人。他随后会说：“如果你能让一个女人笑起来，那么你就得到了真正的生活。”

在这一刻，梅尔文·尤德尔终于战胜了他情感孤立的内心挣扎。主人公从生活自恋的终身监禁中重获新生。

他已经脱胎换骨。

英雄目标段落#17的新情况：梅尔文第一次真诚、无私地爱上一个女人……这感觉真的很棒。

所以在《尽善尽美》的英雄目标段落#17：

a. 主人公做好了与卡罗尔（爱恋对象-对手）在第二幕高潮对抗的最后准备；

b. 爱恋对象-对手的强大力量以深刻的个人方式得以展现——她给了主人公一个改变的动机；

c. 他必须破釜沉舟地弄清楚能否真得能追到卡罗尔，风险猛增；

d. 当主人公以战胜他孤僻的强迫症和真诚去爱来实现人物成长的第三步时，他的力量和勇气得到展现。

片例：《美丽心灵》的英雄目标段落#17。

回顾：在艾莉西娅的鼓励下，约翰·纳什为恢复神志清醒而再次停药物——只有这个时候，他才能更好地抓住现实。他仍然和幻觉苦苦斗争，但现在他得依靠自我克制的方法。

接下来……

英雄目标#17：主人公想要结束自己孤立和重新融入普林斯顿。

约翰回到普林斯顿的神圣殿堂。

马丁·汉森——约翰学生时代的学术竞争对手又回来了，现在已经成了数学系的主任。约翰走进马丁的办公室，谦逊地说：“你赢了。”

马丁回答——“约翰，我们都错了。没有赢家。”

马丁·汉森作为故事的边界护卫人物。马丁在第一幕拒绝主人公进入公认的普林斯顿天才俱乐部。此时，他变成了约翰的盟友。

约翰为马丁的友善而感到震惊。约翰的紧张情绪又唤起室友查尔斯的幻觉，查尔斯要约翰称自己比马丁更聪明。约翰赶走了查尔斯。

主人公问马丁他能否出入校园。不需要办公室，允许出入图书馆即可。马丁同意了。

在学院的小路上，约翰开始和特工帕彻激烈争吵，学生们都目瞪口呆。马丁急忙赶来并想让他平静下来，但约翰为自己疯狂行为羞愧不已，跌跌撞撞地离开。

艾丽西娅握住他的手告诉他——明天再试一次。

久而久之，约翰成了校园里的怪人。但他坚持回学校，没有放弃。

一天，去旁听数学课的约翰在路上停了下来。他的幻觉还是如影随形。于是约翰转和马希说话，永远不会变老的孩子。

他深情地和马希道别。他不会再和她说话，查尔斯、特工帕彻也不例外。从那一刻起，无论他们说什么，也不管他们如何嗾使他，约翰都将不予

理睬。他亲了亲女孩的额头，以示告别。

然后，约翰走到教室门口并询问能否旁听课程。这位教授感到很是荣幸。

谦虚和终于愿意向他人学习的约翰走进了教室。

英雄目标段落#17的新情况：主人公向自己的幻觉说了再见和开始真正作为一个学生的现实生活。

所以在《美丽心灵》的英雄目标段落#17中：

- a. 当主人公完全回归现实世界，约翰和特工帕彻的第二幕高潮的决战的一切准备都已就绪；
- b. 当约翰在校园里对帕彻大嚷大叫和向所有人揭示他的精神错乱时，对手的力量以残酷的个人行为得以展现；
- c. 当对手帕彻重现主人公的世界和伺机蛊惑他时，致命危险步步逼近；
- d. 主人公通过拒绝重现的幻觉证明了自己的与众不同，因此战胜了他内心和脑海中的内在冲突。

英雄目标段落#18

现在，你已经到达第二幕的高潮，一个激烈冲突的重要段落。无论你怎么构建这个段落，它必须包含惊人意外#2。

无论是观众自觉意识到这点，还是无意识，惊人意外#2告诉观众第二幕就此结束，现在故事将跳入第三幕的最后的冲突解决。

所以在英雄目标段落#18，你常会发现：

- a. 通常这是一个超过平均时长的段落——有时候会长达10分钟或以上；
- b. 第二幕高潮到达冲突和行动的最高峰——但是中心问题仍未彻底解决；
- c. 主人公证明自己已经脱胎换骨；
- d. 主人公确信自己已经战胜了内心冲突；
- e. 惊人意外#2给主人公带来故事中最大的反转——常常是消极的。

在许多浪漫爱情电影中，在惊人意外#2这里会揭示故事的骗局的核心谎言，并且背叛的痛苦让恋人永远分开。

片例：《史密斯夫妇》的英雄目标段落#18。

英雄目标#18：此刻被一大批杀手追杀的简和约翰·史密斯决定抓住谈

判的筹码——抓住比感情更重要的事情。

回顾：约翰和简知道政府仍然把他们的目标本杰明·丹茨囚禁在联邦法院的地牢。丹茨是第一幕中史密斯夫妇各自被雇佣去刺杀的目标，但因为两人互相使绊让目标逃脱了。

现在再想抓住丹茨看起来像是不可能完成的任务。但是简和约翰偏偏喜欢挑战。

当他俩准备突进地牢和抓住丹茨时，你死我活的紧张感得以建立。

史密斯夫妇全副武装开车前往法院，一路上还在为他们的感情问题拌嘴。约翰问简有多少情人。他先自吹自擂说自己少说也有五六十个。

简一句话给他顶回去了：“312个。”这让约翰闭上了嘴。

两人试图找到彼此的共同点，但是不久便再一次心生疑虑。如果抓捕丹茨的任务失败，他们为了各自逃亡而分开。

当约翰通过下水道进入法院，简坐在厢式货车上给他提供信息。两人还在争吵。

爆炸。枪林弹雨。约翰抓住了丹茨。

随后，在一家汽车旅馆的房间内，约翰用心理学方式审问丹茨。简拿起电话就往丹茨脸上砸去——然后他老实交代了。

两人了解到丹茨从一开始就是个诱饵。史密斯夫妇同时都被指派去刺杀丹茨是故意的安排。原本设想他们会自相残杀，并消除干掉两个杀手夫妻的安全漏洞。

简问：“这是诱饵，还是这一切都是诱饵？”我的天哪。约翰发现在丹茨的皮带扣里暗藏了一个电子追踪器。

满员的武装直升机突袭而来要杀死史密斯夫妇。

英雄目标段落#18的新情况、惊人意外#2：丹茨是一个诱饵，现在简和约翰中计和暴露了他们的行踪。

所以在《史密斯夫妇》的英雄目标段落#18中：

- a. 我们看到一个比常规更长的目标段落；
- b. 第二幕的高潮到达冲突和行动的顶点——不过史密斯夫妇的生与死的核心问题没有彻底解决；
- c. 当联合主人公在摩擦中重建彼此的感情时，两人展现出他们人物成长的自我；
- d. 主人公相信他们已经摒弃了原来的虚情假意和彼此开始真心相待；
- e. 惊人意外#2提供了故事中最大的反转：他们突然陷入重围，并且这看起来没有丝毫胜算。

片例：《疤面煞星》的英雄目标段落#18。

英雄目标#18：托尼·蒙塔纳必须协助执行玻利维亚毒枭索萨下达的一个政治暗杀任务。

影片的英雄目标段落#18长达13分钟，在豪华餐厅的第一个场景近7分钟。

托尼在晚宴上酩酊大醉。他不情愿地被安排去协助玻利维亚毒枭的职业杀手刺杀改革政客。

托尼强调他此前杀得都是自寻死路的人。但这次暗杀却不是如此。

托尼问艾薇和曼尼：“就是为了这些吗？吃、喝……你会有大肚腩……喝伤的肝……就为了这些。”

他意识到自己的生活仍毫无意义，但他看不清造成这一切的根源。艾薇直言要离开托尼，然后走了出去。

这个悲剧的非传统英雄不会达成人物成长，所以没有爱恋对象会在将来回报他。

在纽约饭店外，索萨的杀手在政客的车底安置炸弹，而托尼在暗处接应。但当目标坐上车，意外的是他的夫人和两个小女孩也上了车。

托尼开着车和坐在副驾驶的杀手紧跟目标车辆。阿尔贝托手拿引爆器，大声让托尼靠近目标。

托尼不愿杀死这一家人。

主人公爆怒之下拔枪打爆了阿尔贝托的头来阻止他引爆炸弹。

英雄目标段落#18的新情况、惊人意外#2：托尼良心突现的冲动之举——通过杀死阿尔贝托求下了两个孩子，讽刺地注定了他自己和对手索萨的命运。

所以在《疤面煞星》的英雄目标段落#18：

- a. 我们看到一个特别长的目标段落；
- b. 第二幕的高潮到达冲突、行动和张力的顶点——但核心问题仍未彻底解决；
- c. 非传统英雄再一次呈现出他无法成长的根源——他不会爱任何人……
- d. ……所以注定悲剧的主人公不能战胜内心冲突，因为他甚至没有意识到改变的必要（比如本片是一个悲剧）；
- e. 惊人意外#2发生和提供故事中最强的反转——托尼一下子从自己世界的国王沦为被猎杀的困兽；

这两个例子都不是浪漫喜剧电影，因此影片中并未出现爱情片在英雄目标段落#18中常见的谎言揭穿的元素。带有这一元素的电影如《曼哈顿女

佣》(Maid in Manhattan, 2002), 参议员马歇尔在英雄目标段落#18才知道他的爱恋对象, 主人公玛丽莎·文图拉(Marisa Ventura), 不是他猜想的上流社会的富有精英, 而只是一个普通酒店的女佣; 同样在《我最好朋友的婚礼》的英雄目标段落#18中, 主人公朱莉安·波特终于向自己最好的朋友迈克尔坦言, 她不会祝福他和他的未婚妻, 而是拆散他们, 这样她自己才能嫁给迈克尔。

所以, 仅靠爱情驱动的故事得增加一个步骤:

f. 谎言被揭露, 于是恋人分手和感情经受考验。

小结:

在英雄目标段落#13中, 我们常会看到:

- a. 主人公带着重拾的勇气向前挺进;
- b. 一个新的难题突然出现;
- c. 主人公再一次拿起他那破损的自我保护和孤立的内心情感保护壳;
- d. 主人公和对手之间的冲突已经变得极为私人的额外证据出现。

在英雄目标段落#14中, 我们常会看到:

- a. 节奏略微放缓和为主人公提供了一个沉思时刻;
- b. 爱恋对象或伙伴, 或者甚至是主人公自己带出他此刻尚不愿意面对的内心的冲突问题;
- c. 一个挑战主人公的重要的新想法出现;
- d. 重要的新想法为在英雄目标段落#15中即将出现的第二个行动进发做好了铺垫。

在英雄目标段落#15中, 我们常会看到:

- a. 行动进发中的行动或能量, 又或戏剧冲突让事件骤然激烈起来;
- b. 主人公体验到胜利的假象, 或至少相信他能和对手平分秋色, 所以他的终极目标看起来也不是遥不可及;
- c. 主人公短暂的安全感转瞬即逝;
- d. 牢固的感情关系可以激励主人公闯过行动进发。

在英雄目标段落#16中, 我们常会看到:

- a. 目标段落#15释放的戏剧能量继续抬升, 不是作为更多的动作冲突, 而是作为冲突的强度持续上升;
- b. 主人公对自己的能力和判断感到信心满满, 并重新投身到终极的现实目标;

- c. 主人公对核心的故事冲突发现了一些新的视角；
- d. 人物成长的第三步可以发生在此（或在英雄目标段落#17），主人公战胜了他的内心冲突。

在英雄目标段落#17中，我们常会看到：

- a. 为与对手或对手的代理人在第二幕的高潮中摊牌决战做好了最后的准备；
- b. 对手的力量以主人公最为个人的方式得以再一次证明；
- c. 倒计时接近零点，或致命危险步步逼近；
- d. 当主人公证明他为何与众不同时，他的勇气的力量得以展现——通常通过战胜他的内心冲突的人物成长的第三步（如果这没有发生在英雄目标段落#16的话）。

在英雄目标段落#18中，你常会看到：

- a. 一个比常规更长的段落——有时候会长达10分钟或以上；
- b. 第二幕的高潮到达了冲突和行动的顶点——但这没有彻底解决故事的核心问题；
- c. 主人公展现成长的新自我；
- d. 主人公相信自己已经战胜了内心冲突；
- e. 惊人意外#2带给主人公整个故事中最大的反转——通常是消极的；
- f. 在浪漫喜剧中，感情中核心的谎言或欺骗常在惊人意外#2中得到揭露，背叛的痛苦让恋人看似彻底分手。

练习：

找来一张《与歌同行》（*Walk the Line*, 2005）的DVD影碟。观看整部影片。

约翰尼·卡什（杰昆·菲尼克斯/Joaquin Phoenix饰）是影片的单主人公。在情节主线#1中，他希望得到父亲（对手）的认可。在情节主线#2中，他的爱恋对象-对手是琼·卡特（瑞茜·威瑟斯彭/Reese Witherspoon饰）。

现在：做好《与歌同行》第二幕后半段的英雄目标段落#13~18的笔记。每一个段落的英雄目标和随后引发下一个目标的新情况各是什么？以下是提示。

《与歌同行》的故事回顾：在英雄目标段落#11中，约翰尼·卡什在舞台上强吻琼——但琼拒绝了他。

在英雄目标段落#12……约翰尼的英雄目标变成——学会没有琼的生活，同时还要面对父亲的反对。约翰不停嗑药，琼退出了巡演。她和一个赛车手结了婚。约翰尼仓促应对，但却成了超级巨星。约翰尼的妻子就像他父亲一样批评他。之后，他偶遇琼，并邀请她同台演出。

新情况——琼接受了再一次和约翰尼联袂表演的邀约。

英雄目标段落#12时长：8分35秒。

到中间点结尾的总时长：70分17秒。

那么英雄目标段落#13~18是什么？

我先给出段落#13……在英雄目标段落#13：英雄目标是——抓住这次两人同台演出的机会，更加绅士的追求琼。新情况——两人终于发生关系。时长：6分36秒。

在英雄目标段落#14：英雄目标变成——享受婚外情。约翰尼发现的下一个新情况是什么？（当琼再次离开，他又开始嗑药——这不是新情况，巡演发生了之前没有出现过的情况？）时长6分51秒。

在英雄目标段落#15中，主人公新的目标是什么？（这与毒瘾发作有关。）新情况给主人公带来什么改变？（这与冰冷的地方有关。）时长3分50秒。

在英雄目标段落#16中，英雄目标是什么？（这与躲避照相机有关。）新情况又是什么？（涉及坐在车内的孩子们的事情。）时长5分49秒。

在英雄目标段落#17中，英雄目标是什么？新情况又是什么？（这与锤子和钉子有关。）时长5分45秒。

英雄目标段落#18中的英雄目标是什么？（这与圣诞节有关。）本段落中的新情况包括惊人意外#2……那又是什么？（谁出手相救和证明谁是红颜知己？）段落#18时长8分28秒。

本练习的答案在第十三章结尾。

第十一章 练习答案

《谍影重重》的英雄目标段落#7~12：

英雄目标段落#7：

英雄目标——主人公想要信任某人和拟定计划。

新情况——在巴黎，玛丽向伯恩表达了爱意。

时长：7分20秒。



英雄目标段落#8：

英雄目标——检查他在巴黎的公寓以找出身份线索。

新情况——在电话中，伯恩意识到有人要杀他，这也意味着在这公寓内就有可能隐伏杀机。

时长：5分56秒。

英雄目标段落#9：

英雄目标——击败杀手。

新情况——杀手被解决了，但他身上竟携带着伯恩和玛丽的照片，这意味着有强大的幕后势力正在追杀两人。

时长：4分03秒。

英雄目标段落#10：

英雄目标——在警察出现前把玛丽带出险境。

新情况——主人公给玛丽离开他的最后机会，但她扣上安全带，表明她决心共同面对。

时长：5分59秒。

英雄目标段落#11：

英雄目标——逃出整个巴黎警力的追捕。

新情况——在追车中，他们甩掉了警察，但是随后他们必须丢弃玛丽的汽车。（外加两个旁切场景——翁博希去到停尸房；康克林打电话给第二个杀手。）

时长：6分29秒。

英雄目标段落#12：

英雄目标——拿到“死亡”的约翰·凯恩的酒店电话账单以作线索。

新情况——玛丽独力拿到了电话账单，因此证明她是一个有用的搭档。（这个段落随后以中央情报局指挥中心的旁切场景结束，在此建立了24小时的倒计时。）

时长：6分29秒。

PDF

第十三章 第三幕解决：段落#19~23

Chapter Thirteen Act Three Resolution: Sequences 19~23

之前的九十多页，你对观众做出了承诺。

你已经用引人入胜的故事开场吊足了观众的胃口并获得了他们的信任。你做出了承诺，你会带给观众一个情感上满足的解决，他们会放松、享受旅途和保持信任。

现在是时候回馈这些忠实的观众了。

18个目标段落的跌宕旅程至此，现在你必须创建最后2~5个英雄目标段落。这能使观众沉迷在电影中，直到最后的银幕淡出。

第三幕中电影故事的解决的关键原则是：

1. 主人公必须引发结局

当主人公卷入任何与对手的最后对抗时，一路生死患难的人物会助他一臂之力。伙伴或其他盟友会为主人公挡住对手的爪牙或对手代理人的致命暗箭。但是一旦主人公和对手进入最终的面对面对决，长矛由对手亲自抛出（无论是“长矛”的任何隐喻形式），不应该再有任何人介入他们的直接的战斗。

主人公必须自己解决故事的核心戏剧问题。

在《阿凡达》中，最后的生死决战是主人公杰克和对手夸奇上校之间的较量，反派基本上已被打败，也不再对潘多拉星球构成威胁。入侵者的飞船都已经被击毁。纳美族获得了胜利。但是垂死挣扎的夸奇仍对受伤的主人公有着致命的危险。

突然，爱恋对象妮特丽出现，用她的弓箭正式地结束了夸奇上校的性命。这是一个主题呈现手法，是爱拯救了主人公的命。这也是呼应了爱恋对象是对主人公成长的回馈这一概念。但是其他所有故事解决的重要事件都已由主人公完成，全部在妮特丽结果垂死的反派之前。还是那句话：只能由主人公最终解决故事的核心戏剧问题。

这并不意味着主人公必然在生死交锋中笑到最后。某些英雄之死可以换得更多人的幸存。

2. 主人公在整个第二幕中执行的求胜计划被惊人意外#2摧毁或被证实行不通。所以现在，他必须在第三幕中即兴应战来解决问题

在包含人物成长的电影中，主人公在第三幕达到了情感上的完全成熟。此时，主人公以全新的即兴能力来展现他的自我实现。他用第一幕不曾具备的洞察力和内在力量对抗对手来证明自己的成长。

3. 必需场景不可或缺

第三幕的最后对抗可以有不同的形式：两个人物努力通过充满激情的谈话来解决关系，或数百战机飞行员为地球命运和外星飞船殊死空战。两者都可以。但是无论是什么样的最后决战，主人公和对手间的冲突必须彻底解决。

4. 所有关键的次要情节必须有始有终

任何称得上次要情节的足够重要的故事线都需要以一个情感结尾结束。不要留下任何未解决的故事问题，或任何重要人物的命运悬在半空。

5. 结局必须紧随必需场景

结局的收尾必须总是在电影的最后一个英雄目标段落。在影片结束前，观众想要看到主人公的正常世界重回公平——或者至少是平衡。

简单为上。

英雄目标段落#19~23

在第三幕中，你可以使用2~5个目标段落，所以每一个段落的具体戏剧内容变得更为灵活。

例如，最后一幕必须得有作为影片最后一个目标段落的结局，这是肯定的。但是收尾片段可以在目标段落20、21、22或23中展开，这取决于哪一个是你的故事的最后一个段落。

本章不再像前面的章节那样先讲解每个目标段落的内容，然后给出片例。我们将从第三幕包含两个目标段落的片例展开，然后我们来分析下这些电影故事的共通之处。

我们将第三幕按包含3、4或5个目标段落来分类阐述。

使用两个英雄目标段落的第三幕

诸如《黑客帝国》、《蜘蛛侠》和《骑劫地下铁》（*Taking of Pelham*

123, 1974) 等动作大片常用两个目标段落来结束影片的第三幕。

片例：在《黑客帝国》中，第二幕高潮突现了最大可能的戏剧反转：主人公死亡。

简短回顾：

英雄目标#17：尼奥必须从特工史密斯的手中救出他的导师墨菲斯。

完成这个不可能的任务足可证明尼奥是救世主。只有如此特别的人才能完成这一奇迹般的任务。

英雄目标段落#17的新情况：主人公成功救出了墨菲斯。

随后尼奥的目标立刻变成：

英雄目标#18：带着墨菲斯、崔蒂尼和自己一起安全地登上反叛者的飞船。

通过肮脏的地铁站入口的电话亭，尼奥把墨菲斯和崔蒂尼送回了飞船——不过他自己却被特工史密斯困在了地铁站，他必须独自应战强大的对手。

尽管尼奥和特工史密斯激烈对战，但这不是故事的必需场景。地铁之战以平局收场，他们之间没有任何的最终解决，尼奥逃走了。

英雄目标段落#18仍在发展中（因为#18的目标（回到飞船）尚未结束或尼奥彻底地解决问题），随着尼奥混乱中到达出租公寓中的另一个母体电话的出口，这个追逐场景结束。他听到一个房门后传出电话铃响，他猜是坦克传送他回去的信号。尼奥推开门……发现特工史密斯一脸凶相地站在那用枪指着自已。

英雄目标段落#18的新情况和惊人意外#2：对手对着尼奥的胸口一顿猛射，慢慢滑下的尼奥在墙上拉出一道血痕，死了。

死亡当然可以看作是主人公最黑暗的时刻。

英雄目标段落#19的目标就此解决——如果主人公死了，他也根本无法安全地返回飞船。

一个半小时几乎一刻不停的情节让观众紧张不已。飞船正遭到邪恶的蛛形机器人的攻击，船体被切开，倒计时接近零点，主人公也已经死了。

是时候快速解决一切并结束。

第三幕开始。

《黑客帝国》的英雄目标段落#19

英雄目标#19、必需场景：尼奥必须死而复生并战胜自己的邪恶对手，特工史密斯。



回到反叛军飞船，崔蒂尼低声对着停止心跳的尼奥的真身说：“你不能死。我爱你……”崔蒂尼吻了他，“现在，起来吧！”

崔蒂尼自己没有直接和对手交锋。她只是站在交战边缘激励主人公站起来继续战斗。

镜头回到廉租房，尼奥醒了过来并从满是鲜血的地板上站了起来。这是一个改变，一个死亡和复活时刻的圣经式的暗喻，尼奥成为了最强大的超自然生命。

现在，尼奥在必需场景中力压对手，解决了故事的核心问题：主人公仅抬起一只手就把对手射来的子弹悬停在空中，然后他的灵魂钻进特工史密斯的身体内，史密斯以一道象征性的白光爆炸身亡。主人公战胜了对手。

当尼奥安全回到飞船，墨菲斯启动能量盾来拯救飞船。

英雄目标段落#19的新情况：特工史密斯已经被击败，登上气垫船的反叛者都已安全。

《黑客帝国》的英雄目标段落#20

英雄目标#20，结局：尼奥证的确是救世主，传递给所有人一个希望和重生的信息。

电话声回响在整个母体中，主人公发出他的信息：“我来这不是告诉你们如何结束。我会告诉你们怎么开始。”尼奥向全世界保证一切都有可能。“将来如何发展由你们决定。”

结束。

《黑客帝国》的第三幕非常短，采用了动作电影中十分典型的两个目标段落的收尾：必需场景、结局和淡出。

一般来说，动作电影中惊心动魄的紧张节奏容不下平静、冗长的解决。编剧在第二幕结尾构建了一个情节高潮，狂飙到第三幕中令人眩晕的别具匠心的最后生死一击，然后解决和结束。所以只需要两个段落。

《雨人》和《永不妥协》（故事和类型相去甚远）也仅用两个目标段落结束第三幕。为什么？

我们来研究一下这些故事较为平缓并只使用两个目标段落的电影在结构上有何共通性。

仔细琢磨一下列表中的电影。想一想这些电影在惊人意外#2中共有的戏剧情节：

《美丽心灵》

《外星人》

《雨人》

《永不妥协》

《楚门的世界》

够吗？

不用担心，当编剧对故事结构的敏感成为你的第二天性时，你会毫不费力地快速识别此类模式。

以上每一部影片的惊人意外#2都为对主人公带来积极的逆转，而不是消极。

很多电影在第二幕结尾时这样处理，以上影片中没有一部展现出主人公经历最黑暗的时刻。惊人意外#2出现时都带给主人公实现胜利的一个巨大推力。

如果主人公在第二幕结尾已经获胜，那么第三幕最好简短。

一旦主人公发现自己相比对手处于更有利的位置，重要的冲突很快消散。是时候解决一切了，宣告胜利，然后结束。其他一切都会让人觉得拖沓和虎头蛇尾。

片例：在《美丽心灵》的英雄目标段落#18中，患有精神分裂症的约翰·纳什极力控制自己的幻觉并融入普林斯顿学生的现实世界。他辅导学习小组，然后提出开设自己的教学课程。

令主人公痛苦不堪的对手，想象中的特工帕彻依然没有离开他。当潜伏在背后的对手不断嘲弄约翰时，他仅仅依靠自己坚定的意志力来忽略帕彻的存在。

某天课后，一个男人在学院过道上走近约翰并自我介绍他是金先生。

英雄目标段落#18的新情况、惊人意外#2：金先生通知约翰·纳什他被委员会考虑成为诺贝尔奖的候选人。

《美丽心灵》的第二幕以这个重要的积极意外结束。

第三幕开始。

《美丽心灵》的英雄目标段落#19

英雄目标#19、必需场景：约翰想要弄明白为什么他只是候选人，而不是直接被授予诺贝尔奖，这是常规程序。

两人漫步校园，约翰明白了金是来看看他是否能以足够的理智和稳定的状态来接受这个殊荣，不至于让诺贝尔委员会当众出丑。约翰坦诚地说他仍

新片观察
PDG

有幻觉，而只是选择忽略他们。

是的，在受到压力的情况下，他的某些幻觉会突然加重。

金先生提议请约翰去普林斯顿大学的教职工餐厅喝茶。

约翰紧张地拒绝，说他不会去那儿，他只在外面的长凳上独自吃自带的三明治。但金先生把约翰拉进了餐厅。

我们和约翰都明白在这教职工餐厅喝茶是摆在他面前的最后考验。

这是他和精神错乱的终极一战。

是谁真正控制着约翰·纳什的生活——约翰自己，或特工帕彻？这一出乎意料的挑战的压力是否会召唤约翰头脑中的对手来摧毁他获得世界殊荣的机会？这一举世赞誉正是主人公在影片一开始的目标。

当约翰在教员餐厅和金先生轻声谈论他的精神状态时，其他教职人员一起起身走到约翰的桌子边，把他们的钢笔放在约翰面前——由来已久的普林斯顿的惯例，以表示对在个人领域取得伟大成就的教授的尊敬。

惊讶、深感荣幸和谦虚的约翰表示感谢……并对自己有了彻底的自控能力。

英雄目标段落#19的新情况：通过在这个不同寻常和感人的必需场景中把特工帕彻逼入绝境，主人公彻底击败了他的对手。

英雄目标段落#20

结局：约翰领取他的诺贝尔奖，赢得了全世界的赞誉。

在诺贝尔典礼上，这个故事为约翰和他的爱恋对象提供了一个感情结局场景。

约翰发表获奖感言时，他在全世界面前的重要时刻对自己的妻子艾丽西娅说：“你是我成功的全部理由，”从而表达了对她的爱和态度，也概括了影片的主题：感情永远比才智更为重要。

典礼后，约翰帮艾丽西娅披上外套，但他抬眼看见特工帕彻、查尔斯和马希，他们仍在等待约翰重陷疯狂和回到他们中间。

这是主人公和对手帕彻的结局时刻。

约翰驱散了他短暂的幻觉，带着深情的微笑，牵着艾丽西娅出门搭车一起回酒店。

胜利。冲突结束。

无论什么类型，当惊人意外#2结果是压倒性的好消息时，故事必须只采用两个目标段落快速结束。

据说一些编剧认为电影剧本创作时第三幕需要占整部电影的25%，和第一幕一样长。对此，我表示反对。第三幕可以而且应该比第一幕短得多。

使用3个英雄目标段落的第三幕

一部电影在第三幕包含3个目标段落，通常是因为惊人意外#2是残酷的消极反转，在目标段落#19中要求主人公为随后的目标段落#20的必需场景理清思路和重整旗鼓。

当惊人意外#2的结果是强烈的消极反转时，主人公最后一次尝试再退回到自我保护的情感保护壳后。他想要放弃人物成长，但他一会就发现自己已经彻底改变，并且人物成长一旦达成就将持续终生。主人公已经不可能再长时间退回到过去。原有的防御方法也感觉不再不可或缺。

英雄目标段落#19也可以用来结束一些细小的关系和次要情节，从而丢掉故事的一些包袱，轻装进入结局段落。

片例：在《史密斯夫妇》的英雄目标段落#18、惊人意外#2中，史密斯夫妇中计暴露了他们的行踪。大批杀手迅速在他们的酒店外集结，围攻他们。

第三幕开始。

《史密斯夫妇》的英雄目标段落#19

英雄目标段落#19的联合主人公的共同目标：简和约翰想要活着从汽车旅馆逃脱。

这个段落要求史密斯夫妇从惊人意外#2的坏消息中恢复过来——他们被骗去绑架本杰明·丹茨，实际是为了锁定他们的位置。

约翰和简逃了出来，然后当大批杀手在附近搜查时，两人躲在街角下水道窨井栅下。这给了史密斯夫妇讨论他们真正目标（拯救他们的婚姻）的最后机会。

此时，简从人物成长退回到过去。她准备放弃，并建议两人分头行事以求幸存的可能。回归形单影只的生活。

约翰回答道：“好吧，这桩婚姻确实很糟。我很烂，你也是个祸害。我们都是骗子。但……我要说我们应该留下来并肩作战。”

英雄目标段落#19的新情况：简发现她的孤立保护壳已经不再起作用——所以她同意彼此并肩作战，直到击败所有敌人。

英雄目标#20

英雄目标#20、必需场景：史密斯夫妇想最后一次联手作战，解决所有杀手。

这部电影与其他浪漫-历险类型电影的结构差不了多少，如《绿宝石》和《惊弓之鸟》（*Bird On a Wire*, 1990）都有两个平行的故事线，爱情和动作故事。每一个故事线都包含需要战胜它自己的对手。

在《史密斯夫妇》的主要的动作故事线中，两个主人公抓住的“诱饵”人物本杰明·丹茨作为他们的对手，实际上，这代表着丹茨背后的想要约翰和简的性命的隐秘力量。

此外，与动作情节平行的爱情故事线要求约翰和简分别作为各自的爱恋对象和对手。

如果故事中只有一个必需场景，当它在此发生，这意味着两条故事线都必须在这一个场景中解决。

本杰明·丹茨并没有出现在动作故事线的结局，也没这必要。丹茨只是要致史密斯夫妇于死地的幕后力量的化身，无论丹茨是否出现，两人都必须与这股力量决一死战。

《石破天惊》、《空军一号》、《前世报应》（*Déjà Vu*, 1985）和其他动作电影也是如此，对手在决战之前就已经解决，但由对手引起的恐怖攻击必须延续到必需场景之中。

在《史密斯夫妇》持续的高潮中，简和约翰解决了所有的职业杀手。这一场景就像是一出子弹尖上的芭蕾，被团团包围的两人联手出击，合二为一，心灵感应般地领会彼此的一举一动。

这个必需场景从视觉上呈现出史密斯夫妇的婚姻在此刻已经变得珠联璧合。两人合二为一。

在被重重围困的糟糕时刻，简说：“我只想和你在一起，在这里。”

从而，必需场景也解决了爱情的故事线。简和约翰心心相印：不再有谎言，彼此深爱，只有死亡才能将两人分开。

随着千疮百孔的商店安静下来，所有的坏人都已经被干掉，必需场景的动作线的部分也结束了。

英雄目标段落#20的新情况：所有坏人都已死掉，简和约翰解决了他们共同的问题。

胜利。

英雄目标段落#21

结局：在婚姻法律顾问的办公室，约翰和简幸福流露。

两人浓情蜜意地打趣。约翰笑着说：“再问我们性生活的问题。”

两人的感情不再有任何问题。

此时，达成三个英雄目标段落的第三幕结束。

使用4个英雄目标段落的第三幕

电影在第三幕使用4个目标段落通常是因为影片在聚焦压轴的必需场景之前需要结束一些重要的次要情节，或是因为必须为随后成功解决故事的比赛建立新的情节竞技场。

片例：在《海底总动员》的英雄目标段落#18的第二幕结尾，牙医的诊室内一阵挣脱的混乱。

小尼莫在牙医的托盘里装死，试图逃出鱼类杀手小达拉（对手）的魔爪。主人公小丑鱼马林和伙伴多利坐在鹈鹕奈杰尔的嘴里飞去解救尼莫，奈杰尔从一扇开着的窗户飞了进去，不顾一切的想要救出尼莫。

英雄目标段落#18的新情况、惊人意外#2：主人公马林看到尼莫“死”躺在牙医的器械盘里。

父亲一下子觉得它来晚了。

医生抓住鹈鹕奈杰尔，把它推出了窗。“走开！”

主人公最黑暗的时刻，还不止这些。

接着，牙医把“死亡”的尼莫丢进下水槽，尼莫被冲入管道，直到它被冲进水处理厂。看起来，勇敢的小尼莫必死无疑。

第三幕开始。

《海底总动员》的英雄目标段落#19

英雄目标#19：马林想要感谢多利和道别，并结束自己的拯救任务。

鹈鹕奈杰尔让马林和多利从它的嘴巴出来，在一个浮标前重回大海。奈杰尔表示了同情。实在是运气欠佳，来迟一步。奈杰尔飞走了。

马林对多利的帮助表达了感谢，然后告诉它说要独自回家。

多利恳求他留下来。它说：“当我看着你就有家的感觉。我不想失去这种感觉。我不想忘记。”

马林回道：“多利，对不起。我要回家。”

主人公转身，漫无目的地游进巨大、冰冷和阴沉的大海。

英雄目标段落#19的新情况：主人公带着绝望、失败、伤心欲绝和失落的心情独自离开。

英雄目标段落#20

这个段落以一个次要情节的旁切场景开始：尼莫在水处理厂逃过一劫并找到了通往外海的路。尼莫遇见了多利，询问它关于自己父亲的线索。

故事策略
PDG

多利已经记不得马林了。它热情地说：“我们可以一起寻找！”

然后多利看到了刻在海底水处理管道上的“悉尼”一词。看到这个单词时，它突然想起了尼莫是何人！（一切都必须被激起，即使只是记忆。）

带着新生的希望，多利逼迫不友好的螃蟹说出马林的去向——渔场。

镜头切回至主人公。

英雄目标#20：马林想独自游回家和平复丧子之痛。

悲伤的马林被一群金枪鱼赶上，推挤着马林并大声嚷嚷他看着点路。马林根本不在乎。任何事都不会在乎。

尼莫高兴地游上去。马林简直不敢相信自己的眼睛。激动人心的重聚。

但是拖网渔船撒下的一张穿过渔场的巨大的渔网抓住了成百上千的金枪鱼——和多利。渔网收紧，把鱼群拉上渔船甲板，待宰。

英雄目标段落#20的新情况：多利被困在渔网中，必死无疑。

英雄目标段落 #21

英雄目标#21、必需场景：马林想要保护尼莫，并且救出多利和金枪鱼。

尼莫告诉马林它知道怎么做！小伙子的计划需要它从网洞偷偷地钻进去并救出困在渔网的多利。

主人公大声反对！马林不会再让自己儿子冒险，即使尼莫一再强调他能够完成这一挑战。

突然，漫长旅途上所有的切身教训都闪现在马林的脑海中：

你应该学会放手。

只要不停地游。

小孩子永远不会成长，除非它们获得自由。

所以通过马林表达对尼莫的信任和同意尼莫放手去实施他的计划来展现出自己的人物成长。

这一海下的必需场景给马林提供了证明他已经彻底改变的最后的竞技场。

尼莫在渔网中不停扭动，并告诉所有被困的鱼一起向下游。马林在渔网外也大声指挥着鱼群。

随着渔网不断被拖向渔船，在最后一刻，所有的金枪鱼齐力向下游去。渔船的吊臂突然折断，渔网沉入海中——所有被困的鱼都得救了。

主人公的对手，残忍的小达拉最后一次出现是在第二幕结尾的牙医办公室里，当她悲叹地对着下水槽大喊大叫时，从中喷出的水柱冲了她满脸。象征性的罪有应得。

因为达拉不是鱼类，她不能参与到水下的必需场景。但她造成了主人

公马林和他的儿子尼莫陷入最后的困境。史密斯夫妇和其他动作电影也是如此，所以主人公必须应对由对手引起的最后的挑战，即使真正的对手没有出现。

英雄目标段落#21的新情况：多利和金枪鱼都获救了，尼莫也向父亲表达了它的爱意。

英雄目标段落#22

结局：马林和尼莫一起回家，一起尽享它们充实和愉悦的人生。

主人公的礁石社区的正常世界已经变成培育孩子们的胜地。回归平衡。我们的小丑鱼主人公现在和它的朋友们讲着令人拍膝大笑的笑话，人物成长的另一个象征。

多利从食鱼海域回来时遇见了鲨鱼朋友布鲁斯，一切顺利。此时，所有人都和谐地生活在一起。

随着所有次要情节和人物线都在第四个英雄目标段落中结束，《海底总动员》的第三幕结束。

在这增加一个目标段落是有必要的，因为父子重合的逻辑路径必须有所设计。一个在渔场的全新的高潮事件必须建立起来，进而为必需场景提供一个竞技场。

使用5个英雄目标段落的第三幕

一些已经上映的精彩电影就在第三幕中使用5个目标段落，如《尽善尽美》、《疤面煞星》和《怪物史莱克》。

记住当一个编剧在最后一幕使用5个英雄目标段落的话，那么他也将观众的耐心推至极限。任何这样的延长解决必须有一个别出心裁的冲突和出乎意料的结果——通常是一个简短的结局。

片例：《疤面煞星》的第二幕以英雄目标段落#18的新情况和惊人意外#2结束：托尼·蒙塔纳为救两个孩子，情急之下杀了索萨的得力杀手。

托尼良心发现的冲动之举开始了他的落败。

第三幕开始。

英雄目标段落#19

英雄目标#19：托尼必须正面对抗索萨，让自己散兵游勇的手下回归

骁勇。

托尼给家里打了通电话，他发现曼尼失踪了，自己的妹妹也人间蒸发了，并且大毒枭索萨要求马上见他。

主人公回到自己的豪宅，一发不可收拾地吸起海洛因。他陷入了自我毁灭的不归路。

索萨打来电话，托尼试图把纽约发生的事情蒙混过去，说他会马上处理。

英雄目标段落#19的新情况：索萨暴怒，他告诉托尼没有下一次了。对手宣战。

现在，我们已经嗅到了血雨腥风。但首先，托尼面对着一个更为紧迫的问题。

英雄目标段落#20

英雄目标#20：托尼想要找到他的妹妹吉娜。

托尼回家看了自己的母亲，她十分担心吉娜的安危。她向托尼抱怨：“为什么你一定要毁掉出现在你眼前的一切？”

托尼驱车前往母亲给他的地址。曼尼出来开门。屋内，只穿着丝绸缎袍的吉娜面带着笑容出现在二楼的楼梯口。

托尼的眼里充满着怒火，这与他在巴比伦俱乐部时唯恐失去吉娜的占有欲而暴发的愤怒一模一样。

托尼掏枪杀了曼尼，吉娜歇斯底里地告诉托尼她和曼尼前一天已经结了婚。他们是想给托尼一个惊喜。

英雄目标段落#20的新情况：托尼才知道曼尼和吉娜已经结婚，一切都为时已晚。

英雄目标段落#21

英雄目标#21：主人公必须备战。

惶惑和懊悔压垮了托尼。托尼的手下劝呆若木鸡的他离开现场。他们把吉娜架入车内，疾驰而去。

托尼把他的妹妹接回了自己家，吉娜更像是他家里架子上的一件物品。我们看到索萨的手下已经潜入托尼家的院内，但他尚未察觉。

护院都在高度警戒，戏剧张力得以建立。杀戮一触即发。

懊悔不已的托尼沉浸在毒品中。“为什么我要这样对曼尼？”他没有丝

毫自知之明和成长。

吉娜走进托尼的办公室，脱掉丝绸外袍，主动投怀送抱。“你无法忍受任何男人碰我。这就是你想要的吗？”随后吉娜掏出手枪，她开始朝托尼开枪，嘲笑着他的恐惧。

就在这时，索萨的一个杀手从敞开着的阳台门跳进来疯狂扫射吉娜。托尼杀了杀手，但他的妹妹已经死了。托尼一下子跪在妹妹的身旁，陷入无尽的懊悔之中。

他对着吉娜的尸体说：“我爱你。我爱曼尼，我也爱你。”没有，他从来没有。

这个悲剧性主人公有两个本该深爱的人——曼尼和吉娜。现在，这两个人都死在他的手下。

英雄目标段落#21的新情况：托尼的妹妹死了，对手也对他的住所发起了最后攻击。

英雄目标段落#22

英雄目标#22和必需场景：和索萨的杀手决一死战。

血肉横飞，杀戮开始。大批手下被射杀。

作为经典的悲剧性主人公类型，托尼·蒙塔纳勇敢、目中无人和找不到人生的意义。

英雄目标段落#22的新情况：主人公死去。

英雄目标#23

简短的结局：在托尼·蒙塔纳中枪俯身坠楼结束浮华一生的长摇镜头下，那反讽的霓虹映衬的大厅雕塑回应着他的错误想法“世界是属于你的”。

小结：

第三幕的戏剧需要：

1. 主人公必须自己带来结局；
2. 主人公在整个第二幕中不断追求的求胜计划因为惊人意外#2而被摧毁或被证明行不通，所以他在第三幕中必须用即兴的方式解决问题；



3. 必需场景不可或缺；
4. 每一个关键的次要情节必须解决；
5. 结局的总结必须结束剧本。

第三幕包含2~5个英雄目标段落，最常见的是3个段落。

在第三幕中，各个数量的目标段落的具体的戏剧内容都各异——所以比如结局这样的必需要素可以出现在任何段落，可以是#20、#21、#22或#23。

当第三幕只有两个目标段落：

1. 英雄目标段落#19必须包含必需场景，英雄目标段落#20必须包含结局；
2. 对主人公来说，在惊人意外#2最有可能出现一个积极反转，这种情况在动作电影中最为常见。

第三幕由3个目标段落构成通常是因为：

1. 如果惊人意外#2是一个残酷的消极反转，那么主人公在目标段落#19中需要理清思路和重整旗鼓，这一切应该在英雄目标段落#20中的必需场景之前完成；
2. 主人公在目标段落#19中想要再次退回到自我保护的情感保护壳之后，但他会发现这已经不再起作用，事实上他现在已经为目标段落#20中的决战做好了充足的准备；
3. 在进入目标段落#20的必需场景之前，英雄目标段落#19中需要额外的段落来结束某些次要情节和/或关系。

第三幕包含4个目标段落常意味着：

1. 一些重要的次要情节必须在必需场景之前结束；
2. 全新的场地元素或环境必须在故事解决之前得以建立。

在第三幕使用5个目标段落较为少见，因为这把观众的耐心推到了极限——所以任何一个如此长的解决必须有独一无二的冲突的碰撞和出乎意外的结局。

练习：

找来一张《穿普拉达的女王》（*The Devil Wears Prada*, 2006）

DVD影碟。观看全片。

本片的单主人公是安德莉娅·萨克斯（安妮·海瑟薇/Anne Hathaway饰）。对手是米兰达·普雷斯特利（梅丽尔·斯特里普/Meryl Streep饰）。纳特（艾德里安·格尼尔/Adrian Grenier饰）和奈杰尔（史丹利·图齐/Stany Tucci饰）分别是主人公的爱恋对象和导师。

现在：

做好《穿普拉达的女王》的英雄目标段落#19~21的笔记。写下主人公的实际目标和随后结束本段落并带出下一个目标的新情况。

第三幕从影片的第90分钟35秒开始，时长14分49秒。

回顾——以下是《穿普拉达的女王》的段落#18：英雄目标#18——去巴黎赴约，拜访声名显赫的时尚作家克里斯蒂安·汤普森。新情况（惊人意外#2）——在克里斯蒂安家，安迪发现她那强势的老板米兰达·普雷斯特利即将被炒鱿鱼，丢掉走秀杂志的主编一职。

那么，英雄目标段落#19~21呢？

英雄目标段落#19，随着惊人意外#2的大发现，下一个英雄目标是什么？令安迪烦恼的新情况又是什么？（这在午宴时被发现。）时长4分42秒。

在本片中，英雄目标段落#20是主人公和对手决战的必需场景。英雄目标是什么？安迪解决了与对手的核心冲突后，新情况又是什么？时长4分03秒。

在英雄目标段落#21结局中，英雄目标是什么？在英雄目标段落#21中，等待主人公的最后一个惊讶的新情况是什么？

本练习的答案附在第十四章的结尾。

第十二章 练习答案

《与歌同行》的英雄目标段落#13~18

英雄目标段落#13：

英雄目标——借着同台演出的机会在舞台上更为绅士的追求琼。

新情况——两人终于发生关系。

时长：6分36秒。

英雄目标段落#14：

英雄目标——享受他们的婚外情。



新情况——琼结束了这段婚外情，为此嗑药的约翰尼晕倒在舞台上……
巡演也就此取消。

时长：6分51秒。

英雄目标段落#15：

英雄目标——虽然约翰尼的演艺事业星光熠熠，但他的毒瘾愈发严重。

新情况——约翰尼因为持有毒品被捕和拘禁。

时长：3分50秒。

英雄目标段落#16：

英雄目标——回家和逃离媒体的风口浪尖。

新情况——他的妻子带着孩子驾车离家，她想要离婚。

时长：5分49秒。

英雄目标段落#17：

英雄目标——沉迷在琼的时间里，寻找被完全遗忘的深渊。

新情况——约翰尼在树林里昏倒，醒来时他看见在那有一幢漂亮的大房子，所以他买下来吸引琼回来。

时长：5分45秒。

英雄目标段落#18：

英雄目标——在感恩节时，向父亲和琼展现自己过得很好。

新情况（惊魂意外#2）——约翰尼嗑药过度，差点死掉，但琼救了他一命并证明她终究还是爱着他。

时长：8分28秒。



第十四章 《飞屋环游记》的英雄目标序列

Chapter Fourteen Complete Hero Goal Sequences for up

剧本：鲍勃·彼得森（Bob Peterson）和皮特·多克特（Pete Docter）

故事：皮特·多克特、鲍勃·彼得森和托马斯·麦卡锡（Thomas McCarthy）

现在，我们选取一部电影使用目标序列从头到尾进行分解。你可以选取任何一部成功的单或双主人公的美国故事片来做这一练习。

我不定期在加利福尼亚州大学洛杉矶分校开设编剧拓展课程，使用英雄目标序列[®]分析当下卖座的电影。学校的拓展课程的目录必须大概在开课前6个月就印制完成。所以，编剧课程需要选取院线当前上映的电影，作为我6个月后分析的影片。

我会选取当前上映的任意3部卖座的电影。

因此，我为自己课程选择和将公布在印刷制品上的电影常在我看它们之前。同样也在我开始用目标序列分解它们之前。因为我已经明确地知道既然这些电影能在票房上有所作为，那么每一个目标段落一定会在那里。每一个段落都以正确的排序包含合适的行动。

到目前为止，我还从未失手。本章选用《飞屋环游记》作为总结的分析对象有很多理由，但最主要的3个理由如下：

1. 《飞屋环游记》出众的票房成绩意味着影片赢得了市场的肯定；
2. 影片获得奥斯卡最佳影片和最佳原创剧本两项提名，并摘得最佳动画电影奖项；
3. 当我把可能用于本书的备选影片列表给我的学生和朋友时，《飞屋环游记》的呼声最高。

所以，抓住你的气球——我们出发！

分析或概括任何一部电影的第一步就是确定影片主人公的数量，并且弄清楚故事中其他每一个关键人物的准确的故事功能。

《飞屋环游记》的人物十分契合人物类型：

主人公——卡尔·弗雷德里克森（Carl Fredricksen），性情乖戾的老年人

“主人公是带着源自紧迫的高额赌注的目标和推动故事发展的人。所有其他人物要么是主人公的帮手，要么就是敌手。”《飞屋环游记》是一部单主人公的电影。

导师——艾莉（Ellie），卡尔的妻子

卡尔对艾莉想要他做的事情的考虑始终在挑战他。“导师可以是将他的重要技能或信息传授给主人公的任何年纪的任何人；导师常会死去；导师通常会赠给主人公一个重要的或生死攸关的信息的保命礼物。”本片中，艾莉送给卡尔一本冒险书。但艾莉不是一个爱恋对象人物，因为求爱在这个故事中根本不是一个问题。

变形的反派——查尔斯·蒙兹，冒险家

“对主人公来说，反派是比其他任何人物都更为强劲的对手；反派看似不可战胜；反派自视为自己故事的主人公；反派可以是主人公心理上的对立面；反派通常有一些与主人公势不两立的帮手；反派可以戴着朋友的面具，并且作为真正敌对力量的他直到接近尾声才被揭露。”

伙伴——罗素，野外探险家

“伙伴和主人公并肩作战，挑战主人公的动机，确保他坦诚，迫使他的内心冲突浮出水面，并且常带来喜剧调剂；伙伴对目标同样坚定，但他不是故事的主要推动者；伙伴的技能不如主人公，同样他的社会地位相比主人公也略低；伙伴完全忠诚和值得信赖；伙伴不能死；伙伴没有经历人物成长；伙伴提供个人建议和带来冲突。”

帮手-追随者盟友#1——奇鸟：凯文

“帮手-追随者盟友提供主人公自身没有的特殊才能、技能或帮助。”

帮手-追随者盟友#2——小狗：道格

反派的代理人——恶狗：阿尔法

“反派的代理人是一个效力和听命于反派的重要的对立人物。”

反派的小喽啰——狗：贝塔、伽马和欧米伽

独立的麻烦制造者——建筑工头汤姆、警察伊迪丝、建筑工人斯蒂夫、护士乔治、护士AJ和法官

“独立的麻烦制造者站在主人公的对立面，但和反派没什么关系，他们给主人公带来了另一个需要他证明自己的竞技场；独立的麻烦制造者可以是重要的次要情节人物，也可以是小人物。”

《飞屋环游记》的英雄目标序列[®]

第一幕

情节钩子——变形者（反派）登场

《飞屋环游记》以小主人公卡尔在20世纪30年代的一家影院里如痴如醉地看着新闻影片“影城新闻”来开场。小卡尔一心想成为像查尔斯·蒙兹那样闯劲十足和勇敢的冒险家。

蒙兹向世人展示了他的新发现——天堂瀑布的怪物骨架。但是持怀疑论的科学家指控他伪造骨架。备受羞辱的蒙兹登上自己的冒险精神号飞船重返天堂瀑布，发誓如不能生擒怪鸟来证明其真实存在，他就永不返回。

童年时代的卡尔痴迷于此。

接下来：

英雄目标#1：和艾莉玩耍的小卡尔怀揣着冒险的梦想。

在一栋废弃的房子里玩耍时，小卡尔遇见了艾莉。结果艾莉是和卡尔一样胆大、有趣和渴望冒险的孩子。但是卡尔摔断了胳膊。冒险着实危机四伏。

卡尔在家静躺养伤，小艾莉向他展示她的冒险书，解释说她的梦想就是去南美和生活在冒险家蒙兹探险过的天堂瀑布的山顶。艾莉坚持让卡尔发誓带她去那。

英雄目标段落#1的新情况：小卡尔划十字发毒誓，他一定会带艾莉去天堂瀑布。

（7分20秒，包括情节钩子）

所以在英雄目标段落#1包括：

- a. 主人公正常生活的简影；
- b. 让人很快喜欢上主人公的诸多理由；
- c. 第一次使用主人公的个人情感保护壳（在这里，伟大的冒险梦想需要

卡尔向他所生活的无趣和有序的世界说再见)；

d. 当主人公追求一个积极目标时，危险的某些形式或不公平的伤害出现（卡尔在冒险捡气球时摔断了胳膊——不公平的伤害表明真实的冒险充满危险）；

e. 主人公对正常世界中平淡无趣的生活的不满得以建立（主人公在这里只能玩冒险游戏，而真正的冒险遥不可及）。

淡入到多年以后的卡尔和艾莉的婚礼。

英雄目标#2：和深爱的妻子打造美好的生活。

一系列短小的场景呈现出卡尔和艾莉在他们的家乡共铸爱巢。但是艾莉发现自己身患不孕症。她近乎崩溃，卡尔尽一切可能安慰她。

主人公从未忘记要带艾莉去天堂瀑布的诺言。两人一直为南美之旅存钱，但各种应急支出使他们存不下钱。

两人白头偕老。艾莉开始疾病缠身。躺在医院病床上的艾莉把她的冒险书交给了卡尔。

英雄目标段落#2的新情况：艾莉病逝……对卡尔来说，没有她的世界是何等黯淡。

（4分17秒）

所以英雄目标段落#2包括：

a. 故事的总体冲突开始（艾莉把冒险书给了卡尔，所以卡尔现在觉得他有责任去实现艾莉未完成的梦想）；

b. 创伤（艾莉的离世）引起主人公内心情感伤痛的初次显露；

c. （片中的引发事件）直到英雄目标段落#4才出现。

英雄目标#3：对贪婪的开发商寸步不让，保卫自己的房子。

卡尔所在的小镇已经发展成为大都市，在他那栋小楼周边各种高楼拔地而起。主人公变成了脾气暴躁的怪老头。

建筑承包商想买断卡尔的房屋产权，但他拒绝了。

一个野外小探险家敲卡尔家的门，他希望通过帮助老人得到一个嘉奖徽章。卡尔碰到了可爱、令人哭笑不得的小罗。

因为艾莉邮箱一事起了争执，卡尔用手中的拐杖打了建筑工人。现在，卡尔被开发商抓住了强迫他搬离的把柄。

英雄目标段落#3的新情况：法官声明卡尔涉嫌“公共危害”，次日早晨他将被强制带去养老院。

（7分41秒）

这一目标段落#3包括：

- a. 主人公的历险召唤到来（他被迫离家，失去象征一生挚爱的家）；
- b. 故事的增进新人物出场（小罗、地产开发商、法官和护士）；
- c. 故事的节奏加快（随着开发商的逼近）

d. 爱恋对象人物初现（本故事中没有爱恋对象人物，所以是以一个未来的伙伴的形式出现，他会提供与爱恋对象的一样情感对抗）；

- e. 主人公面临困境（卡尔被迫考虑采取行动，这将把他逼上险途）。

这个段落较长，因为它包括一个和男孩小罗的扩展的喜剧冲突，以此来建立另一个关键人物。

我们注意到卡尔确实变成了一个脾气暴躁的乖老头，但我们还是很喜欢他，因为我们看到他失去爱妻和房子的不公平的伤害。

英雄目标#4：准备离开见证他和艾莉相爱一生的家。

卡尔从柜子里拉出皮箱和艾莉的冒险书。卡尔再次在胸前画十字发誓，开始履行他从未付之行动的誓言。

次日清晨，有人来带卡尔去养老院。卡尔请求再多待几分钟和老屋说再见。

英雄目标段落#4的新情况和引发事件：卡尔升起一头系着老屋的数以千计的氦气球，很快屋子飞了起来。

“再见，孩子们！我会从天堂瀑布给你们寄明信片！”

（2分42秒）

英雄目标段落#4包括：

a. 新人物登场，关系得到发展（本片通过以实际行动恪守对爱妻梦想的承诺，卡尔和艾莉的感情更近一层）；

b. 导师首次现身（艾莉此刻化身导师，她是卡尔一切行动背后的原动力）；

c. 《飞屋环游记》的引发事件出现（引发事件可以出现在第一幕中的任何时间点）；

d. 随着主人公追求恪守对妻子的承诺的总体目标，故事的节奏加快；

e. 主人公被迫冒险一搏（当他升起自己的屋子来避免被开发商强拆时）；

f. 主人公踏入困境（采取行动来履行自己的承诺，这将卡尔推进险境）。

英雄目标#5：熟悉自己的“飞行器”和飞往南美。

卡尔还为老屋搭建了用于控制航向的临时风帆。他乘着自制的飞船穿越城市上空。

突然，前门传来敲门声。呃？

卡尔发现男孩小罗被困在前门廊。野外冒险家礼貌地询问他是否可以进屋。

英雄目标段落#5的新情况：现在这个不速之客打乱了卡尔的航行。

（3分20秒）

英雄目标段落#5包括：

- a. 主人公愿望的揭露提供了为实现目标的个人情感动机（从卡尔对妻子的诺言中再次找到生活的目的——“我们在冒险之路上，艾莉！”）；
- b. 向主人公呈现出对手的力量（本片是查尔斯·蒙兹飞往未知地带的勇气）；
- c. 主人公重新权衡历险召唤中各种可能的危险（当小罗突然出现，卡尔必须考虑孩子的安危）；
- d. 主人公陷入预设的困境，如果没有发生英雄目标段落#4（卡尔已经在英雄目标段落#4中陷入困境）。

英雄目标#6：试图摆脱男孩的纠缠，飞往天堂瀑布。

卡尔想办法降下小罗，但是都觉得不保险。

结果是男孩对飞行很有天赋。

一个巨大、黑暗的暴风雨笼罩着他们。风暴猛击飞屋，卡尔拼命护着自己的保护壳——他仅有的艾莉的纪念品。卡尔被撞晕过去。他在阳光普照中醒来。小罗声称他已经把飞屋带到南美了。卡尔根本不相信……但当他割断一些气球线引来降低升力，飞屋随即从云层降下时，他看清了自己身处何方。

透过厚厚的雾霭，卡尔发现自己的屋子悬浮在离洛基山脉上。

飓风将屋子吹到悬崖。卡尔拼命拉住固定在屋子上的花园浇水胶管阻止屋子滑落悬崖，好不容易保住了艾莉的房子。

英雄目标段落#6的新情况和惊人意外#1：云雾散去，卡尔突然发现天堂瀑布就在不远处！他几乎就要成功了。

卡尔已经抵达第二幕陌生的新世界。

（6分51秒）

所以在英雄目标段落#6中：

- a. 主人公落入了险象环生的困境（猛烈的暴风雨将他们吹到数千里之外神秘的新大陆）；
- b. 惊人意外#1出现（卡尔突然看见天堂瀑布竟然就在几里之外，他答应艾莉的承诺很快就将成为现实）；
- c. 此刻，主人公追求的具体的行动目标变得清晰（把艾莉的屋子挪到她朝思暮想的瀑布山顶）。

第一幕总计32分11秒。

第二幕

英雄目标#7：把他的屋子带到瀑布。

卡尔心烦意乱，因为天堂瀑布近在眼前，却又远在天边。

主人公努力想着解决办法。小罗建议他们用花园水管拉着飞屋绕道去瀑布那边。

卡尔觉得可行。两人动身。

一个倒计时已建立——卡尔说在所有气球的氦气泄漏完之前，他们仅剩下3天时间了。

次要情节旁切：一群恶狗在丛林追猎一个未显真身的生物。

回到主人公：恶狗们追捕他们的猎物，靠近卡尔和小罗，卡尔并没有看见它们。主人公的助听器开始啸叫，并把恶狗赶走了。

小罗想要解手。

次要情节旁切：在灌木丛中，小罗发现了不明生物留下的巨大脚印。

小罗用巧克力做诱饵引出了奇怪的大鸟。这个颜色亮丽的生物很明显就是卡尔小时候查尔斯·蒙兹曾发誓要活捉的“天堂瀑布的怪物”。

回到主人公：小罗带着自己的新朋友“凯文”去见卡尔。结果凯文是一只顽皮的麻烦制造者。卡尔坚决不让小罗带着它。小罗恳求留下凯文。卡尔大声回绝：“没门！”切至：

英雄目标段落#7的新情况：拖着屋子前行的卡尔又得带着另外一个不想要的碍手碍脚的怪鸟凯文，这使得他的旅途更加复杂。

（7分43秒）

所以在英雄目标段落#7中：

a. 主人公为行动计划折腾不轻，除了自己的目标，还要关心其他人（卡尔必须想出如何拉着屋子穿越高地抵达瀑布的方法）；

b. 主人公一心想要实现本片的特定的情节目标，这一路上免不了磨难（把艾莉的屋子带到瀑布——穿过险峻的山顶）；

c. 主人公的内心冲突浮现（他的暴躁揭示出他渴望生活在和艾莉的过去，而不是此时此刻容忍小罗和凯文）……

d. ……这揭示出电影的主题（“一个人想要实现梦想必须活在当下，放手过去”）；

e. 新人物进主人公的生活，他必须开始区分敌友（一开始，卡尔认为凯文只是个绊脚石，他完全还没有视它为盟友，其实它是）。

英雄目标#8：一路艰苦跋涉的卡尔想要摆脱这只巨鸟。

当卡尔抱怨个不停时，小罗用巧克力诱惑凯文一路跟着他们。

一条友善的狗跑了过来，戴着一个可以让它说话的颈圈设备。罗嗦的小狗道格解释说它是被派来寻找彩鸟的，所以道格请求获许带凯文作为它俘虏回去。

小罗恳求把道格也留下当宠物。卡尔咆哮：“休想！”

英雄目标段落#8的新情况：一条会说话的狗也加入了卡尔的行军小队，旅途中又多了一个令他心烦的难题。

（2分43秒）

次要情节旁切：狗群首领阿尔法作为危险的对手的代理人登场，它在其他狗面前作威作福。

通过颈圈上的监视屏幕，阿尔法看见道格真的找到了巨鸟。颈圈的高科技设备锁定了道格的位置。阿尔法带领狗群动身追捕凯文。

所以在英雄目标段落#8中，我们发现：

- a. 反派的力量得到展现（我们看到一群装备由未知的反派开发的高科技装备的他的代理恶狗在追踪凯文）；
- b. 危险系数剧增（我们看见切实的危险正逼近卡尔）；
- c. 主人公经历训练和指导（卡尔从道格和凯文身上对这个陌生世界有了更多的了解）；
- d. 盟友和敌人进一步确定（盟友道格闯进故事，同样还有敌人阿尔法）；
- e. 本片中，人物成长的第一次表达时刻直到英雄目标段落#10才出现（这可以发生在段落#7~10的任何点）。

英雄目标#9：摆脱凯文和道格这两个额外负担。

道格说他喜欢卡尔，把他当作自己的新主人。卡尔呵斥到：“我不是你的主人！”主人公不想有新的感情挤进他一心想和艾莉生活的过往时光。

卡尔试着赶走凯文和道格，但这并不奏效。所以他拽下手杖底部的网球，扔了出去——道格立马追了过去。然后卡尔又抓了一大把巧克力扔了出去，凯文也奔了过去。

卡尔带着小罗，拉着屋子以最快的速度往前甩掉它们，一路跌跌撞撞，但终于狂奔到他自认为肯定能彻底甩掉那两个家伙的很远的小山顶。

“我想我们成功摆脱它们了！”

英雄目标段落#9的新情况：忠心的道格和凯文竟然又出现在主人公面前，卡尔意识到自己被小罗的两个“宠物”永远缠上了。

(4分43秒)

所以在英雄目标段落#9中，我们发现：

- a. 行动进发的出现加快了故事的节奏或和力量（卡尔突然拉着屋子狂奔到一个山顶，试图摆脱凯文和道格）；
- b. 主人公展现出他的身体能力（这个怪老头展示了他的体能）；
- c. 主人公冒险一搏，但这一冒险事与愿违（卡尔扔出球和糖果来引开凯文和道格，但它们却很快追了回来，和卡尔更加绑定在一起了）；
- d. 主人公考虑放弃（卡尔觉得赶走小罗的宠物之举是徒劳的）。

英雄目标#10：夜间穿越暴雨。

雷鸣霹雳，在浮动的屋子下扎营安寨，卡尔看到小罗连最基本的搭帐篷都不会。奇怪为什么孩子的父亲没有教他。

小罗解释说他的爸妈离婚了，他现在很少能见到自己爸爸。小罗希望自己爸爸能够出席重要的野外探险家典礼，为他别上最后一枚勋章，但是他也确定爸爸会不会出现。

卡尔开始向男孩敞开心扉。小罗再次恳求他留下凯文和道格。卡尔柔声地答应了。

小罗让主人公发誓——就像艾莉那样——随后男孩睡着了。卡尔自言自语：“我这是惹了什么麻烦，艾莉？”

这是主人公的人物成长弧的第一步。卡尔在此表达了他渴望带着和艾莉的爱情记忆继续生活在过去——他甚至拉着亡妻的屋子历险，强烈的保护壳，但是生活不断把卡尔推向他所排斥的新关系。卡尔的内心冲突。

隔天早晨，通过收集卡尔的食物和飞走去喂自己的宝宝揭示凯文是一个妈妈。小罗偷偷跟了过去，确定凯文的孩子是否安全。

卡尔坚持最重要的事情是把艾莉的屋子拉到天堂瀑布，因为剩下的时间不多了。

阿尔法带着一群恶狗突然包围了卡尔和小罗。

英雄目标段落#10的新情况：卡尔和小罗被恶狗挟持，两人仍拉着飞屋，被迫跟着阿尔法。

(6分3秒)

在英雄目标段落#10中，我们看到：

- a. 主人公受挫（卡尔和小罗都被对手的代理人抓了起来）；
- b. 咨询一个新的导师（小罗给卡尔提供了一个生活在当下的积极机会，如果他能成为男孩的父亲般的人物——因此提供了伙伴作为主人公的导师的另一个功能）；

知乎
PDF

c. 一个意想不到的行动阻碍跳出来（夜间雷暴雨迫使卡尔停下来）；

d. 一个主人公没有出现的次要情节旁切场景展开（这在这里没有发生，因为对手的代理恶狗直接出现在卡尔面前——查尔斯·蒙兹的出场被延后作为一个启动中间点段落的意外，这样在英雄目标段落#10中没有其他重要人物可以提供旁切场景）。

英雄目标#11：卡尔被迫前去见恶狗的主人。

卡尔和小罗被恶狗押着穿越荒凉的峡谷。恶狗们满口威胁。他们到了一个巨大的、打开的舱体，在那有更多满脸凶相的恶狗往外爬向主人公……

冒险家查尔斯·蒙兹从舱体深深的阴影中走了出来。冒险家问卡尔为何来到这里。

当蒙兹得知卡尔的目的不是为了抓住天堂瀑布的怪物（凯文），他的语气缓和了下来。

英雄目标段落#11的新情况：蒙兹突然转变成一个很有风度和和蔼的主人，邀请卡尔和小罗到他家共进晚餐。

（2分15秒）

在英雄目标段落#11中，我们看到：

a. 主人公接近虎穴或属于对手的权力中心（在这里，卡尔进入了变形者对手的地盘）；

b. 冲突变得更加强烈（突然，主人公被一群恶狗挟持）；

c. 和对手代理人的战斗打响（主人公被恶狗阿尔法抓住了）；

d. 紧迫性和风险急速上升（现在是生死危机）；

e. 从导师那接受训练或指导或咨询的最后机会（这看上去查尔斯·蒙兹会教卡尔奇妙的冒险方法——但蒙兹是一个伪装的导师，实际上是戴着面具的大反派）。

英雄目标#12——中间点段落：卡尔想和世界知名的冒险家交朋友并了解他的探险。

卡尔把艾莉的飞屋拉进了冒险家的巨大的船舱，蒙兹邀请卡尔和小罗到他的飞船。卡尔很是激动。

穿过蒙兹那骨架私人藏品，潜在地揭示他是一个残杀动物只为陈列他们的骨架的自私小人。蒙兹是卡尔的黑暗镜像，没有卡尔的爱心，因为两人都生活在过去。

小狗服务的晚餐结束后，卡尔听蒙兹说他还有一个重要的战利品没有抓住。冒险家展示巨鸟的骨架。

卡尔意识到这是凯文的祖先。他突然开始担心蒙兹的目的。

天真的男孩不假思索地说这个骨架看起来像是一直跟着他的宠物大鸟！

蒙兹转而威胁。他凶狠地威胁，要求卡尔说出大鸟在哪。

卡尔看见凯文就在蒙兹的飞船的舷窗外，站在飞屋顶上。主人公提议离开，并拉起小罗往出口走。但凯文在外面大声叫起来。

冒险家发现大鸟。卡尔拉起小罗就跑。蒙兹命令他的狗仔追他们。

英雄目标段落#12的新情况：冒险家被揭穿是一个危险的恶人，他不会择手段地追捕凯文。

(5分55秒)

所以在英雄目标段落#12，即中间点段落中：

a. 主人公到达无路可退的十字路口（现在，要么逃出蒙兹的虎穴，要么死在那儿）；

b. 人物成长的第二大步显现，主人公在这直接对抗内心冲突（他必须从过去的回忆中挣脱出来，才可能在当下求出自己的新朋友小罗和凯文）；

c. 恋人的初吻，或兄弟间的合作加深了彼此的承诺（当卡尔、小罗和凯文开始逃脱时，他们第一次像一个真正的团队同心协力）；

d. 情绪和叙事风格与电影的其他部分都不相同（在这里，蒙兹假扮私人博物馆的热心主人公和卡尔是飞船的参观者，还有着一群小狗侍应生，截然不同）；

e. 和对手的冲突变成个人问题（蒙兹警告卡尔，如不交凯文就杀了他——这可是性命攸关）；

f. 倒计时开始（现在，卡尔面临危险，这使把艾莉的房子带到天堂瀑布的本不多的时间更显紧张）；

g. 卸下假面（魅力十足的对手摘下友善的假面）；

h. 事实上或象征上的死亡和重生发生（生活在过去的怪癖的卡尔死去，下决心救出自己朋友的真正的英雄重生）。

英雄目标#13：逃出狗群的攻击和把艾莉的房子带到安全的地方。

卡尔和小罗被狗群两面夹击，他俩解开固定飞屋的绳子。但是洞穴的门被堵住了。所以，道格领着他们深入洞穴去另外一个出口。

卡尔的小分队逃了出来，他拉着飞屋前行。许多气球爆裂了。现在，飞屋几乎没有了升力。

凯文帮助他们飞过深谷和远离狗群——但他们逃跑时，阿尔法咬伤了凯文的腿。

他们逃出了蒙兹的狗群的追捕，但卡尔看见他的房子几乎飞不起来了。他必须立刻赶到天堂瀑布。

小罗想放下手头的事情，把受伤的凯文安全送回家和她的孩子团聚。

进一步展示人物成长的第二步……

英雄目标段落#13的新情况：卡尔同意当务之急是帮助凯文回到自己孩子的身边。

（3分31秒）

英雄目标#14：把受伤的凯文安全地送回它的家。

在夜色的掩护下，卡尔和小罗送凯文回家，他们仍拉着艾莉的屋子前行。

男孩想起从前，他和爸爸坐在马路牙子上一起玩数汽车的游戏和吃冰欺凌，他说：“我想这是我记得的最无聊的事情。”

主人公像个知心朋友倾听着。突然一道亮光划破长空，蒙兹的飞船出现在上空。

英雄目标段落#14的新情况：蒙兹朝艾莉的屋子扔了一个灯笼，开始烧起来。

所以在英雄目标段落#14中：

a. 节奏略微放缓，并为主人公提供沉思时刻（卡尔倾听小罗的动人回忆）；

b. 爱恋对象或伙伴，甚至是主人公自己带出内心冲突问题（小罗那关于他冷漠的父亲的故事迫使卡尔权衡他生活在过去，毫不关心一个需要他支持的男孩的所作所为）；

c. 一个重要的新想法出现来挑战主人公（当蒙兹放火烧艾莉的屋子）；

d. 这个重要的新想法为英雄目标段落#15中的第二个行动迸发做好了铺垫（当卡尔奋力灭火）。

英雄目标#15：卡尔必须把火扑灭。

卡尔冲过去灭火——而恶人蒙兹拖着凯文登上冒险精神号。飞船飞走了。卡尔终于扑灭了明火。

卡尔选择拯救艾莉的屋子，而不是去救凯文。“你就这样……放他走。”即使陷入绝境，卡尔仍然选择过去。

主人公回道：“我对这不关心！我才不管这些！”活在过去要比活在当下的痛苦少得多，主人公再次拿起他的保护壳。

英雄目标段落#15的新情况：卡尔声称他一个人也要把艾莉的屋子带到天堂瀑布，即使丢了性命也在所不惜。

（1分54秒）

所以在英雄目标段落#15中：

a. 行动迸发出现，在这戏剧冲突推高情绪（卡尔奋力保护艾莉的屋子而

不去阻止蒙兹抓捕凯文，这让小罗对他很是不满）；

b. 主人公经历了虚假的胜利，或至少相信他能和对手打个平手（至少蒙兹不再有理由阻止卡尔实现他的目标，因为对手已经抓住了凯文）；

c. 主人公感受到了短暂的安全感，但很快就消失了（没有恶狗追赶他的时刻）；

d. 强烈的爱情关系可以激发主人公闯过行动进发（卡尔深爱艾莉，这使他不顾一切的保护她的屋子）。

英雄目标#16：卡尔必须自己把他那破损的屋子拉到瀑布山顶。

卡尔拉着他那仅剩一点升力的屋子朝天堂瀑布走去。忧郁的小罗跟在后面，没有帮忙。

主人公终于实现了他的目标。

小罗扔下他的荣誉徽章肩带。说他不再想要它了。卡尔进到他的家，现在几乎是一堆废墟。他扶起他的椅子，紧靠着艾莉的椅子，坐了下来。

胜利……

英雄目标段落#16的新情况：卡尔履行了他对艾莉的承诺——但这并没有让他觉得和期待中的一样好。

（2分4秒）

在英雄目标段落#16中，我们看到：

a. 出自英雄目标段落#15的戏剧力量继续上升，不是更多的身体行动，而是作为冲突强度的增长（出自段落#15的卡尔和小罗之间的情感冲突变得更加激烈）；

b. 主人公感到信心百倍和重新投身到最终的目标（卡尔对胜利充满自信。他做到了。但是艾莉真正想让他接下来做的是……）；

c. 主人公对于核心的故事冲突发现一些新的视角（在实现他那特定的第二幕的目标后，卡尔发现艾莉的飞屋仍很是空虚）；

d. 人物成长的第三步在这或在英雄目标段落#17发生（卡尔的人物成长的第三步发生在段落#17）。

英雄目标#17：生活在他的屋子里和完成艾莉的梦想。

在屋内，卡尔环顾破损的纪念品。

但是艾莉不可能再坐在他身边的椅子上。所以，卡尔把小罗的未收集全勋章的肩带放在艾莉的空椅子上……未来的象征和男孩的生活还得继续。

卡尔拿起艾莉珍爱的记录两人相爱一生的记事本。

卡尔在最后一页发现艾莉的留言：“感谢冒险——现在去找一个新的冒险！爱你，艾莉。”

卡尔终于恍然大悟。艾莉希望他过在当下，而不是陷在过去。

主人公走出屋子去找小罗。

他看见小罗用吹风机作为动力并绑上一些气球，骑在这上面腾空飞走。

小罗大声喊：“就算你不去，我也要去救凯文。”

卡尔知道他必须确保小罗的安全。但是飞屋已经不再能飞了。

所以，卡尔扔掉屋里的一些东西来减轻屋子的重量。家具、旧的纪念品，他把这些都扔出了屋子。

此刻，卡尔终于战胜了他的内心冲突。他丢下自己的保护壳，那个过去令他颓废的重大包袱。

现在，是小罗需要他。

英雄目标段落#17的新情况：卡尔从过往的回忆中挣脱出来，他的屋子重新飞向空中，准备好新的冒险。

（3分40秒）

在英雄目标段落#17中，我们看到：

a. 高潮对决的最后准备已经完成（卡尔扔掉了他所有的家具，轻装上阵）；

b. 对手的强大力量再一次展现，对主人公来说，这次更为切身关系（卡尔看见小罗飞去救凯文，他知道男孩一人根本没有胜算）；

c. 倒计时逼近零点，或致命危险逼近（卡尔冲过去和蒙兹决战）；

d. 随着主人公展现出他为何与众不同，他的勇气得以显现——常通过人物成长的第三步，战胜内心冲突（这正是卡尔所做的）。

英雄目标#18：卡尔必须追上小罗，并帮他救出凯文。

现在，飞屋再次起飞，英雄转向去救小罗。

呃？前门传来敲门声。

这次是小狗道格，蹲在门廊，问能否进屋，因为它喜欢卡尔。卡尔说：

“你是我的朋友，是吧？我是你的主人！”这展现出他的人物成长。道格欣喜若狂，扑过去狂舔卡尔。“好孩子，道格！”

次要情节的旁切场景：小罗在云间驾着吸尘器猛追蒙兹的飞船，从一个半掩的窗户撞了进去。对手狗群很快抓住了小罗，把他绑在椅子上。

蒙兹也看见卡尔的飞屋正在逼近。

残忍的对手拉起一个控制杆……飞船的舷梯开始慢慢下降，被绑在椅子上的小罗开始滑向空中。

英雄目标段落#18的新情况、惊人意外#2：卡尔操控他的飞屋逼近冒险精神号，他惊恐地发现小罗正在滑向空中，掉下去必死无疑。

(2分40秒)

(第2幕总计42分7秒)

在英雄目标段落#18中,我们看到:

- a. 一个更长的段落(《飞屋环游记》并非如此);
- b. 第二幕的高潮将冲突和行动推到顶点——但尚未完全解决故事的核心问题(卡尔赶来与对手决战,但核心问题还没有解决);
- c. 主人公展现出全新的成长的自我(现在,卡尔是一个真正的行动上的英雄);
- d. 主人公相信自己战胜了内心的冲突(现在,飞屋只是卡尔完成更高使命的工具——救出小罗);
- e. 惊人意外#2的出现带来整个故事的最大反转,通常是消极的(卡尔看见无助的小罗正滑向空中,必死无疑)。

英雄目标#19: 救小罗和凯文!

卡尔驾驶飞屋俯冲过来,扔出水管一头来勾住飞船的扶手。然后,卡尔及时滑了过去……他接住了小罗的椅子,救了男孩。

卡尔抱起椅子放进飞屋,但是他没有为小罗解开绳索。卡尔说他要确保小罗安全。

主人公和道格冲回冒险精神号,引开了所有警戒的狗群,救出了凯文。

次要情节的旁切场景: 小罗试图从被绑的椅子上挣脱,但却摔出走廊,然后甩入空中。小罗下意识地抓住了悬空的水管。命悬一线。

当驾驶飞船的蒙兹从驾驶舱一侧看见小罗紧紧抓着挂在飞屋上的浇水软管,悬在空中。他命令狗群攻击卡尔的飞屋。

小罗努力爬上漂浮的飞屋。狗仔们驾着双翼的玩具战机向小罗射击。

回到主人公: 卡尔带着凯文和道格溜进蒙兹的博物馆,想要逃出去。

英雄目标段落#19的新情况: 卡尔转身发现蒙兹正站在他背后,拿着阔剑砍向他!

(3分11秒)

所以在英雄目标段落#19中:

- a. 主人公卡尔为了实现他的最终目标而即兴应战……确保小罗、凯文和道格的安全;
- b. 卡尔为了保护小罗,把他困在飞屋,没有任何人可以代替卡尔和对手决一死战;
- c. 当卡尔转身看见蒙兹袭击他,这个新情况引发必需场景。

英雄目标#20和必需场景: 主人公和对手决一死战。

最后的决战开始——两个腿脚不灵便的老人的对决。

卡尔几乎无处可逃，但是蒙兹突然摔倒了。卡尔和凯文爬出窗户，然后沿着冒险精神号外侧的梯子往上爬。

次要情节的旁切场景：在驾驶室，阿尔法追杀道格，但是道格灵机一动，将羞辱套戴在了它的脖子上。

道格成了狗群的新首领。

艾莉的屋子还飞在空中，小罗看见卡尔在飞船顶上处境不妙。小罗驾驶飞屋靠近飞船去帮卡尔。

回到主人公：卡尔和凯文、道格重聚，当小罗将飞屋猛降到飞船顶时，他们都跳上了飞屋。但是蒙兹拿着枪追来。他开枪打爆气球。卡尔从飞屋上重重摔回到飞船。

小罗、道格和凯文还在飞屋上……因为缺乏升力，飞屋慢慢滑向飞船侧翼。

卡尔抓住绳子，拉住了侧滑的飞屋。

蒙兹一边向飞屋开枪，一边走近。当小罗和道格抓紧凯文，卡尔用巧克力引诱大鸟飞回飞船，这样才救下他们。

对手蒙兹被气球线绊住，罪有应得地摔死。

飞屋崩离了花园的浇水管子，渐渐下沉飘远，消失在云层。卡尔望着自己的小屋彻底消失。小罗说这是他的错。

卡尔回答道：“这只是栋房子。”

英雄目标段落#20的新情况：卡尔打败了他的强劲对手蒙兹，并救下了小罗、道格和凯文。

（5分38秒）

在英雄目标段落#20中，我们看到：

a. 随着卡尔和蒙兹在多个地点短兵相接作为最终的故事解决，必需场景结束；

b. 当小罗和道格抓紧凯文，当卡尔聪明地把凯文诱回飞船，紧紧抓住凯文的小罗和道格也安全回到了船上——从而战胜了对手蒙兹，主人公自己解决了冲突；

c. 当艾莉的屋子永远飞走，卡尔说“这只是栋房子”时，主人公证明他实现了人物成长。

英雄目标#21和结局：开始充实的新生活。

卡尔把凯文送回家和她的孩子们团聚，并象征性地把他的手杖送给了大鸟。卡尔不再需要它了。

带着小罗、道格和所有蒙兹的狗，卡尔驾驶冒险精神号飞回家。在小罗野外探险授勋的典礼上，卡尔替代没能出席的男孩的父亲，给他别上艾莉的瓶盖：“这是我能授予的最高荣誉，艾莉徽章。”

然后，卡尔、小罗和道格坐在马路牙子上边吃着冰激凌边玩着小罗曾和爸爸常玩的计算过往车辆的游戏。头顶上悬停着象征性的冒险精神号，作为卡尔新生活开始的回报。

（3分1秒）

在英雄目标段落#21，我们看到：

a. 所有重要关系得到解决：凯文安全返家，她的孩子们也健康成长，道格和其他的狗都被带回城市善待；

b. 当卡尔把象征“艾莉徽章”的瓶盖别在小罗胸前时，他对艾莉的爱正式地延伸到男孩身上；

c. 当卡尔和小罗一起坐在马路牙子上吃冰激凌，两人新的“亲情”关系开始显现；

d. 最后一个场景甚至还展现了艾莉的屋子安全降落和不偏不倚地停在天堂瀑布的山顶；

e. 故事完美结束。第三幕用时11分40秒。正片全长1小时25分58秒。

《飞屋环游记》包括21个英雄目标段落，这是最为常见的数字。所有的故事元素都被精准地安置在英雄目标序列[®]范式预设的点。世界各地的观众都很喜欢这部电影。

练习：

自选一部电影来分析。这必须得是票房成功、单主人公和主流的好莱坞电影。

现在把故事分解成英雄目标段落和发现为什么电影如此受观众喜欢。

你是否开始看到使用英雄目标序列[®]来勾勒你下一个剧本的提纲的巨大优点？

第十三章练习的答案

《穿普拉达的女魔头》的第三幕：英雄目标段落#19~21

英雄目标段落#19：

故事策略
PDG

英雄目标——提醒米兰达将被开除，试图帮助米兰达保住走秀杂志的工作。

新情况——米兰达已经知道，并且通过背后中伤导师奈杰尔和毁掉他的事业来自保。

时长：4分42秒。

英雄目标段落#20：

英雄目标（必需场景）——对抗米兰达来揭发对手的残忍和自私。

新情况——主人公轻松战胜米兰达和把她自己的手机扔进喷泉……于是，安迪辞了职。

时长：4分03秒。

英雄目标段落#21：

英雄目标（结局）——重建她过去的的生活。收场：安迪和旧爱内特重归于好，安迪和竞争对手埃米莉和解……

新情况——当安迪申请新的工作时，她发现自己得到了米兰达的华丽的推荐信。

时长：6分04秒。



作者后记

我们编剧每天如饥似渴地体验着生活。这是一项全力以赴的工作。我们像是盛宴上的贪食者。

而且我们每次打开一本编剧书或走进剧作课堂都会渴望扩展自己的叙事技巧，这是因为内心深处总有一个新的电影行将冒出。新的故事已按捺不住要呼之欲出。

这是一种美妙的感觉，是对讲故事的热情。

但既然编剧原生地应对自己坦诚，我们当然知道这热情的最为重要的经验绝不会在任何书或课堂上找到。

关于电影编剧艺术最为关键的真理是它只能在我们通往世界中心的个人旅程中得以发现。这是通向自我内心的孤独之旅。

因为只有在那，我们才会问自己真正尖锐的问题。

我是谁？

我为什么一定要写电影剧本？

究竟是什么让我如此充满热情地想要和观众分享？

在寻梦路上，为了支撑这充满挑战的年月，我是否愿意改变自己和家庭的日常生活？

我是否足够坚强到能毫无掩饰地站在世界面前让人评判？

编剧游弋在问题的海洋中。绝大多数问题永远不能完全回答上来，当然，这些问题定能使我们保持敏锐。

我们观察。我们留心。我们会注意多数人忽略的人们和日常生活的细节。

通常因为戒备之心，我们大多数人乐于孤独和倾向迷恋安静。但是和所有艺术家一样，编剧也是触及人性灵魂最深处的人。

我们努力思索人类的善恶——我们究竟为什么在地球上，我们中的每一个人都有自己的小生活，我们又能对人类社会帮上些什么忙？编剧是复杂的内心世界的探险者。

而且，我们每一个人都是时间旅行者。

我总是建议编剧新手尝试一些表演。不用介意你是否擅长表演，如果你不去尝试，你连这点也根本不知道。许多编剧是很棒的演员。在研讨会或社区剧场去了解让对白的台词以可信的方式表达的要素是什么，发现朗读剧本台词并赋予它们情绪是何等之难。当观众看着你的一举一动，你发现自己深入人物，已然忘却了自我。这种直接的经验最终将反作用于你自己的剧本创作。

是不是缺少创作收入让弗朗茨称不上作家？文森特·梵高也谈不上是个画家了？

永远记住，作为一名编剧不只是为了卖出剧本。当然，卖出剧本很棒极了，这也是一个重要的目标。卖出剧本是对自己的某种肯定，并支持你继续往前走。但是当你第一天坐下来写作时，你就获得了称自己为编剧的权利。

此外，我们编剧还必须得让自己坚强地面对世间的反对者。即使是爱我们的善意的好心人。

我所认识的成功的编剧中还没一个人纯粹是为了钱而创作。某些抱以愤世嫉俗情绪的作者或许会反驳，但他们最终会承认这并非自己真实的心声。如果这真的只是生钱之道，你会发现比写作来钱更多、更快的方式太多了。

你还想写吗？那么就写对你重要的东西、打动你的东西，又或者是让你热血沸腾的东西。如果你真的在意你的创作，那你不得不让你的观众也对其关心。

所以，这里有3个给所有立志创作的编剧的总结性建议：

1. 研读已上映电影的剧本。不间断。做好笔记。如果你不去研读，那就别指望能在剧作文体上写得很好；

2. 热爱、收集和练习文字。你创作电影的遣词造句的能力，在你的读者心里对于传递你为剧本所创的任何影像始终是至关重要的。当你开始写作（借用诺曼·梅勒（Norman Mailer）的话）永远不要满足于“差不多”这样的字眼。编剧的故事就是文字。每一天都和文字打交道；

3. 最后，这是挑战。如果你对剧本创作用心，那就找来你仰慕的3本已出品的剧本。3部你真正喜欢的电影。然后坐到键盘前……开始重新输入。逐字逐句。从开始到结束。

在重新输入大师剧作会让你自己沉浸在出众剧本的最小的组织和细微差别之中。你将体验有效的描述性段落的概念化和构建，以及感受句子中的韵律。你会发现专业编剧如何将一个场景推进到下一个场景。你将获得意义深刻、精彩的对白从自己指尖涌出的感觉。你的剧本词汇将得以强化。

经过这段历程，你不可能没有丝毫改变。考虑扔掉那手套吧。

本书为你的创作事业提供一些工具。也许它们能很好地为你服务。

我坚信随着时间的推移，当你细致研究的电影越多，以及把更多的剧本提交给专业人评判，这一切可以让你看得更清楚，真理定会浮现。英雄目标序列®能释放你的束缚。

一本编剧技艺的书，比如本书，只有一种人会读进去——痴迷的编剧。

那如果你仍在读——欢迎来到俱乐部。

现在热烈地去爱，畅快地笑，带着激情去写作吧。

参考电影目录

以下是《故事策略》中提及的电影列表。有那么十几部都是很棒的电影。大多数是很好的娱乐佳作。有几部实在是失败之作。但是对于编剧来说，细致研究各种电影是必不可少的。从中挑选一些电影，看上几遍来发现它们的秘密：故事结构、人物发展弧、戏剧弱点和优点。它们如何达成人物共鸣？如果没有，为什么？哪些影片深深打动你？哪些没有？为什么？试用英雄目标序列[®]图解它们。而且不要绕开烂片。找到它们失利的问题所在——这样你自己就不会犯同样的错误。

《美丽心灵》(*A Beautiful Mind*, 2001)，电影剧本：阿齐瓦·高斯曼 (Akia Goldsman)，原著：西尔维娅·纳塞尔 (Sylvia Nassar)

《暴力史》(*A History of Violence*, 2005)，电影剧本：乔什·奥尔森 (Josh Olson)，漫画小说：约翰·瓦格纳 (John Wagner)、文斯·洛克 (Vince Locke)

《红粉联盟》(*A League of Their Own*, 1992)，电影剧本：洛厄尔·冈茨 (Lowell Ganz)、巴巴罗·曼德尔 (Babaloo Mandel)，故事：金姆·威尔逊 (Kim Wilson)、凯莉·坎戴勒 (Kelly Candaele)

《空军一号》(*Air Force One*, 1997) 电影剧本：安德鲁·W·马洛 (Andrew W. Marlowe)

《蛛丝马迹》(*Along Came a Spider*, 2001) 电影剧本：马克·莫斯 (Marc Moss)，小说：詹姆斯·帕特森 (James Patterson)

《军官和绅士》(*An Officer and a Gentleman*, 1982)，作者：道格拉斯·得·斯图尔特 (Douglas Day Stewart)

《动物屋》(*Animal House*, 1978)，作者：哈罗德·雷米斯 (Harold Ramis)、道格拉斯·肯尼 (Douglas Kenney) 和克里斯·米勒 (Chris Miller)

《现代启示录》(*Apocalypse Now*, 1979)，电影剧本：约翰·米利厄斯 (John Milius) 和弗朗西斯·福特·科波拉 (Francis Ford Coppola)，小说：约瑟夫·康拉德 (Joseph Conrad)

《阿波罗13号》(*Apollo 13*, 1995)，电影剧本：小威廉·布罗伊尔斯 (William Broyles Jr.) 和艾尔·云尼特 (Al Reinert)，小说：吉姆·洛夫尔 (Jim Lovell) 和杰弗里·克鲁杰 (Jeffrey Kluger)

《尽善尽美》(*As Good As It Gets*, 1997)，电影剧本：马克·安德鲁斯 (Mark Andrus)、詹姆斯·L. 布鲁克斯 (James L. Brooks)，

故事: 马克·安德鲁斯

《阿凡达》(*Avatar*, 2009), 作者: 詹姆斯·卡梅隆 (James Cameron)

《飞行者》(*The Aviator*, 2004), 作者: 约翰·洛根 (John Logan)

《通天塔》(*Babel*, 2006), 作者: 吉勒莫·阿里加 (Guillermo Arriaga)

《甜蜜咖啡屋》(*Bagdad Café*, 1987) 电影剧本: 伊莲诺拉·阿德隆 (Eleonore Adlon)、珀西·阿德隆 (Percy Adlon) 和克里斯托弗·多尔蒂 (Christopher Doherty)

《蝙蝠侠诞生》(*Batman Begins*, 2005), 电影剧本: 克里斯托弗·诺兰 (Christopher Nolan)、大卫·S·高伊尔 (David S. Goyer), 故事: 大卫·S·高伊尔, 人物: 鲍勃·凯恩 (Bob Kane)

《惊弓之鸟》(*Bird on a Wire*, 1990), 电影剧本: 大卫·塞尔策 (David Seltzer)、路易斯·维诺斯塔 (Louis Venosta)、埃里克·勒纳 (Eric Lerner), 故事: 路易斯·维诺斯塔、埃里克·勒纳

《女巫布莱尔》(*The Blair Witch Project*, 1999), 作者: 丹尼尔·米瑞克 (Daniel Myrick) & 爱德华多·桑切斯 (Eduardo Sanchez)

《体热》(*Body Heat*, 1981), 作者: 劳伦斯·卡斯丹 (Lawrence Kasdan)

《谍影重重》(*The Bourne Identity*, 2002), 电影剧本: 托尼·吉尔罗伊 (Tony Gilroy)、W·布莱克·赫伦 (W. Blake Herron), 小说: 罗伯特·陆德伦 (Robert Ludlum)

《勇敢的人》(*The Brave One*, 2007), 电影剧本: 罗德里克·泰勒 (Roderick Taylor) & 布鲁斯·A·泰勒 (Bruce A. Taylor) 和辛西娅·莫特 (Cynthia Mort), 故事: 罗德里克·泰勒 & 布鲁斯·A·泰勒

《勇敢的心》(*Braveheart*, 1995), 作者: 兰德尔·华莱士 (Randall Wallace)

《双面特工》(*Breach*, 2007), 电影剧本: 亚当·梅泽 (Adam Mazer) & 威廉·罗特科 (William Rotko) 和比利·雷 (Billy Ray), 故事: 亚当·梅泽 & 威廉·罗特科

《分手男女》(*The Break-Up*, 2006), 电影剧本: 杰里米·盖尔利克 (Jeremy Garelick) & 杰伊·莱文德 (Jay Lavender), 故事: 文

斯·韦恩 (Vince Vaughn) & 杰里米·盖尔利克 & 杰伊·莱文德

《BJ单身日记》(*Bridget Jones' Diary*, 2001), 电影剧本: 海伦·菲尔丁 (Helen Fielding)、安德鲁·戴维斯 (Andrew Davies)、理查德·柯蒂斯 (Richard Curtis), 小说: 海伦·菲尔丁

《爱到房倒屋塌》(*Bringing Down the House*, 2003), 作者: 杰森·弗里拉蒂 (Jason Filardi)

《卓别林》(*Chaplin*, 1992), 电影剧本: 威廉·博伊德 (William Boyd)、布莱恩·福布斯 (Bryan Forbes)、威廉·戈德曼 (William Goldman), 故事: 戴安娜·霍金斯 (Diana Hawkins)

《唐人街》(*Chinatown*, 1974), 作者: 罗伯特·唐尼 (Robert Towne)

《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941), 电影剧本: 赫曼·J·曼凯维奇 (Herman J. Mankiewicz)、奥逊·威尔斯 (Orson Welles)

《借刀杀人》(*Collateral*, 2004), 作者: 斯图尔特·比蒂 (Stuart Beattie)

《空中监狱》(*Con Air*, 1997), 作者: 斯科特·罗森伯格 (Scott Rosenberg)

《超时空接触》(*Contact*, 1997), 电影剧本: 詹姆斯·V·哈特 (James V. Hart)、迈克尔·戈登伯格 (Michael Goldenberg), 故事: 卡尔·萨根 (Carl Sagan)、安·德鲁扬 (Ann Druyan), 小说: 卡尔·萨根

《钢管舞娘》(*Dancing at the Blue Iguana*, 2000), 电影剧本: 迈克尔·雷德福 (Michael Radford)、大卫·林特尔 (David Linter)

《黑暗骑士》(*The Dark Knight*, 2008), 电影剧本: 乔纳森·诺兰 (Jonathan Nolan)、克里斯托弗·诺兰 (Christopher Nolan), 故事: 克里斯托弗·诺兰 & 大卫·S·高伊尔 (David S. Goyer), 人物: 鲍勃·凯恩 (Bob Kane)

《死囚漫步》(*Dead Man Walking*, 1995), 电影剧本: 蒂姆·罗宾斯 (Tim Robbins), 书: 海伦·普雷金 (Helen Prejean)

《时空线索》(*Déjà Vu*, 2006), 作者: 比尔·马斯里 (Bill Marsillii) & 特里·鲁西奥 (Terry Rossio)

《无间行者》(*The Departed*, 2006), 电影剧本: 威廉·莫纳罕 (William Monahan), 改编自电影《无间道》(Mou gaan dou), 电影剧本: 麦兆辉 (Alan Mak) 和 庄文强 (Felix Chong)

《穿普拉达的女魔头》(*The Devil Wears Prada*, 2006), 电影剧本: 艾莲·布洛什·麦肯纳(Aline Brosh McKenna), 小说: 劳伦·魏斯伯格(Lauren Weisberger)

《嗜血法医》(*Dexter*, 电视剧2006-), 改编自杰夫·林德塞(Jeff Lindsay)的小说

《虎胆龙威》(*Die Hard*, 1988), 电影剧本: 杰伯·史都华(Jeb Stuart) & 斯蒂文·E·索萨(Steven E. Sousa), 小说: 罗德里克·索普(Roderick Thorp)

《热天午后》(*Dog Day Afternoon*, 1975), 电影剧本: 弗兰克·皮尔森(Frank Pierson), 章节: P·F·克鲁格(P. F. Kluge)和托马斯·摩尔(Thomas Moore)

《唐吉珂德》(*Don Quixote*, 1605), 小说作者: 米格尔·德·塞万提斯(Miguel de Cervantes)

《虐童疑云》(*Doubt*, 2008), 作者: 约翰·帕特里克·斯坦利(John Patrick Shanley), 剧作: 约翰·帕特里克·斯坦利

《黑暗边缘》(*Edge of Darkness*, 2010), 电影剧本: 威廉·莫纳罕(William Monahan)、安德鲁·鲍威尔(Andrew Bovell)

《伊丽莎白》(*Elizabeth*, 1998), 作者: 迈克尔·赫斯特(Michael Hirst)

《魔法奇缘》(*Enchanted*, 2007), 作者: 比尔·凯利(Bill Kelly)

《永不妥协》(*Erin Brockovich*, 2000), 作者: 苏珊娜·格兰特(Susannah Grant)

《外星人》(*E.T.: The Extra-Terrestrial*, 1982), 作者: 梅丽莎·麦西森(Melissa Mathison)

《冰雪暴》(*Fargo*, 1996), 作者: 乔尔·科恩(Joel Coen) & 伊桑·科恩(Ethan Coen)

《搏击俱乐部》(*Fight Club*, 1999), 电影剧本: 吉姆·乌尔斯(Jim Uhls), 小说: 恰克·帕拉尼克(Chuck Palahniuk)

《海底总动员》(*Finding Nemo*, 2003), 电影剧本: 安德鲁·斯坦顿(Andrew Stanton) & 鲍勃·彼德森(Bob Peterson) & 大卫雷诺兹(David Reynolds), 故事: 安德鲁·斯坦顿

《防火墙》(*Firewall*, 2006), 作者: 乔·福特(Joe Forte)

《糖衣陷阱》(*The Firm*, 1993), 电影剧本: 大卫·拉贝(David

Rabe) 和罗伯特·唐尼 (Robert Towne) & 大卫·雷菲尔 (David Rayfiel), 书: 约翰·格里森姆 (John Grisham)

《和莎莫的500天》(*500 Days of Summer*, 2009), 作者: 斯科特·诺伊斯塔特 (Scott Neustadter) 和迈克尔·H·韦伯 (Michael H. Weber)

《古灵侦探》(*Fletch*, 1985), 电影剧本: 安德鲁·伯格曼 (Andrew Bergman), 小说: 格利高里·麦克唐纳 (Gregory McDonald)

《凤凰劫》(*Flight of the Phoenix*, 2004), 电影剧本: 斯科特·弗兰克 (Scott Frank) 和爱德华·伯恩斯 (Edward Burns), 原创剧本: 卢卡斯·海勒 (Lucas Heller)

《阿甘正传》(*Forrest Gump*, 1994), 电影剧本: 埃里克·罗斯 (Eric Roth), 小说: 温斯顿·格卢姆 (Winston Groom)

《48小时》(*48 Hours*, 1982), 作者: 罗杰·斯波蒂斯伍德 (Roger Spottiswoode) 和沃尔特·希尔 (Walter Hill) & 拉里·格罗斯 (Larry Gross and 斯蒂文·E·德·索萨 (Steven E. de Souza)

《40岁的老处男》(*The 40 Year Old Virgin*, 2005), 作者: 贾德·阿帕图 (Judd Apatow) & 斯蒂夫·卡瑞尔 (Steve Carell)

《亡命天涯》(*The Fugitive*, 1993), 作者: 哈罗德·雷米斯 (Harold Ramis) & 道格拉斯·肯尼 (Douglas Kenney) & 克里斯·米勒 (Chris Miller)

《皮毛》(*Fur: An Imaginary Portrait of Diane Arbus*, 2006), 作者: 艾琳·克雷西达·威尔逊 (Erin Cressida Wilson), 书: 帕特丽夏·博斯沃斯 (Patricia Bosworth)

《甘地传》(*Gandhi*, 1982), 作者: 约翰·布瑞雷 (John Briley)

《人鬼情未了》(*Ghost*, 1990), 作者: 布鲁斯·乔伊·鲁宾 (Bruce Joel Rubin)

《鬼镇》(*Ghost Town*, 2008), 作者: 大卫·考普 (David Koepp) 和约翰·坎普 (John Kamp)

《角斗士》(*Gladiator*, 2000), 电影剧本: 大卫·弗兰佐尼 (David Franzoni)、约翰·洛根 (John Logan) 和威廉·尼科尔森 (William Nicholson), 故事: 大卫·弗兰佐尼

《教父》(*The Godfather*, 1972), 电影剧本: 马里奥·普

佐 (Mario Puzo) 和弗朗西斯·福特·科波拉 (Francis Ford Coppola), 小说: 马里奥·普佐

《格林伯格》(Greenberg, 2010), 电影剧本: 诺亚·鲍姆巴赫 (Noah Baumbach)、故事: 詹妮弗·杰森·李 (Jennifer Jason Leigh) & 诺亚·鲍姆巴赫

《绿色奇迹》(The Green Mile, 1999), 电影剧本: 弗兰克·达拉邦特 (Frank Darabont), 小说: 斯蒂芬·金 (Stephen King)

《偷天情缘》(Groundhog Day, 1993), 电影剧本: 丹尼·鲁宾 (Danny Rubin) 和哈罗德·雷米斯 (Harold Ramis), 故事: 丹尼·鲁宾

《全民超人汉考克》(Hancock, 2008), 作者: 吴文森 (Vincent Ngo) 和文斯·吉里根 (Vince Gilligan)

《宿醉》(The Hangover, 2009), 作者: 乔·卢卡斯 (Jon Lucas) & 斯科特·摩尔 (Scott Moore)

《盗火线》(Heat, 1995), 作者: 迈克尔·曼 (Michael Mann)

《希德姊妹帮》(Heathers, 1988), 作者: 丹尼尔·沃斯特 (Daniel Waters)

《全民情敌》(Hitch, 2005), 作者: 凯文·毕什 (Kevin Bisch)

《尘雾家园》(House of Sand and Fog, 2003), 电影剧本: 瓦迪姆·佩尔曼 (Vadim Perelman) 和肖恩·劳伦斯·奥拓 (Shawn Lawrence Otto), 小说: 安德烈·杜布斯三世 (Andre Dubus III)

《金钱帝国》(The Hudsucker Proxy, 1994), 作者: 伊桑·科恩 (Ethan Coen) & 乔伊·科恩 (Joel Coen) & 山姆·雷米 (Sam Raimi)

《拆弹部队》(The Hurt Locker, 2008), 作者: 马克·鲍尔 (Mark Boal)

《盗梦空间》(Inception, 2010), 作者: 克里斯托弗·诺兰 (Christopher Nolan)

《无耻混蛋》(Inglourious Basterds, 2009), 作者: 昆汀·塔伦蒂诺 (Quentin Tarantino)

《白夜追凶》(Insomnia, 2002), 电影剧本: 希拉里·塞兹 (Hillary Seitz), 原创剧本: 尼克雷·弗罗宾尼斯 (Nicolaj Frobenius) 和埃里克·斯柯比约格 (Erik Skjoldbjaerg)

《钢铁侠》(Iron Man, 2008), 电影剧本: 马克·费格斯

(Mark Ferbus) & 霍克·奥斯比 (Hawk Ostby) 和阿特·马库姆 (Art Marcum) & 马特·霍洛维 (Matt Holoway), 人物: 斯坦·李 (Stan Lee) & 唐·赫克 (Don Heck) & 拉里·利伯 (Larry Lieber) & 杰克·科比 (Jack Kirby)

《灵幻夹克》(*The Jacket*, 2005), 电影剧本: 梅西·塔吉丁 (Massy Tadjedin), 故事: 汤姆·布里克 (Tom Bleecker) 和马克·托科 (Marc Tocco)

《大白鲨》(*Jaws*, 1975), 电影剧本: 彼得·本奇利 (Peter Benchley)、卡尔·哥特列布 (Carl Gottlieb), 小说: 彼得·本奇利

《朱诺》(*Juno*, 2005), 作者: 迪亚波罗·科蒂 (Diablo Cody)

《李尔王》(*King Lear*, 1606), 剧作: 威廉·莎士比亚 (William Shakespeare)

《一夜大肚》(*Knocked Up*, 2007), 作者: 贾德·阿帕图 (Judd Apatow)

《功夫熊猫》(*Kung Fu Panda*, 2008), 电影剧本: 乔纳森·阿贝尔 (Jonathan Aibel) & 格伦·伯杰 (Glenn Berger), 故事: 伊森·瑞夫 (Ethan Reiff) & 赛勒斯·瓦瑞斯 (Cyrus Voris)

《洛城机密》(*L.A. Confidential*, 1997), 电影剧本: 布莱恩·海格兰德 (Brian Helgeland) & 柯蒂斯·汉森 (Curtis Hanson), 小说: 詹姆斯·埃尔罗伊 (James Elroy)

《小姐与流氓》(*Lady and the Tramp*, 1955), 电影剧本: 沃德·格林 (Ward Greene), 故事: 尔德曼·潘纳 (Penner) & 乔·里纳尔迪 (Joe Rinaldi) & 拉夫尔·赖特 (Ralph Wright) & 唐·达格拉迪 (Don DaGradi)

《幻影英雄》(*Last Action Hero*, 1993), 电影剧本: 沙恩·布莱克 (Shane Black) & 大卫·阿诺特 (David Arnott), 故事: 扎克·潘 (Zak Penn) & 亚当·勒夫 (Adam Leff)

《远离赌城》(*Leaving Las Vegas*, 2001), 电影剧本: 迈克·费吉斯 (Mike Figgis), 小说: 约翰·奥布莱恩 (John O'Brien)

《律政俏佳人》(*Legally Blonde*, 2001), 电影剧本: 凯伦·马克库兰·路兹 (Karen McCullah Lutz) & 克尔斯滕·史密斯 (Kirsten Smit), 小说: 阿曼达·布朗 (Amanda Brown)

《这个杀手不太冷》(*Leon: The Professional*, 1994), 作者: 吕克·贝松 (Luc Besson)

《天算不如人算》(*Life or Something Like It*, 2002), 电影剧本: 约翰·斯科特·谢菲德(John Scott Shepherd) & 戴纳·斯蒂文斯(Dana Stevens), 故事: 约翰·斯科特·谢菲德

《指环王》(*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001), 电影剧本: 弗兰·沃尔什(Fran Walsh) & 菲利帕·伯恩斯(Philippa Boyens) & 彼得·杰克逊(Peter Jackson), 小说: J.R.R.托尔金(J.R.R. Tolkien)

《真爱至上》(*Love Actually*, 2003), 电影剧本: 理查德·柯蒂斯(Richard Curtis)

《陆军野战医院》(*M*A*S*H*, 1970), 电影剧本: 小林·拉德纳(Ring Lardner Jr.), 小说: 理查德·胡克(Richard Hooker)

《麦克白》(*Macbeth*, 1606), 剧作: 威廉·莎士比亚(William Shakespeare)

《本兰花》(*Magnolia*, 1999), 作者: 保罗·托马斯·安德森(Paul Thomas Anderson)

《曼哈顿灰姑娘》(*Maid in Manhattan*, 2002), 电影剧本: 凯文·韦德(Kevin Wade), 故事: 约翰·休斯(John Hughes)

《妈妈咪呀》(*Mamma Mia!*, 2008), 电影剧本: 凯瑟琳·约翰逊(Catherine Johnson)

《怒火救援》(*Man on Fire*, 2004), 电影剧本: 布莱恩·海尔格兰德(Brian Helgeland), 小说: A.J.奎纳尔(A.J. Quinnell)

《月亮上的男人》(*Man on the Moon*, 1999), 作者: 斯科特·亚历山大(Scott Alexander) & 拉里·卡拉斯泽斯基(Larry Karaszewski)

《欢乐满人间》(*Mary Poppins*, 1964), 电影剧本: 比尔·沃尔什(Bill Walsh) & 唐·达格拉迪(Don DaGradi), 书: P.L.特拉弗斯(P.L. Travers)

《黑客帝国》(*The Matrix*, 1999), 电影剧本: 埃德·索罗蒙(Ed Solomon), 漫画: 洛厄尔·坎宁安(Lowell Cunningham)

《黑衣人》(*Men In Black*, 1997), 电影剧本: 埃德·索罗蒙, 漫画: 洛厄尔·坎宁安

《迈阿密风云》(*Miami Vice*, 2006), 作者: 迈克尔·曼(Michael Mann), 电视剧: 安东尼·耶科维奇(Anthony Yerkovich)

《午夜狂奔》(*Midnight Run*, 1988), 作者: 乔治·加洛 (George Gallo)

《百万宝贝》(*Million Dollar Baby*, 2004), 电影剧本: 保罗·哈吉斯 (Paul Haggis), 故事: F.X. 图尔 (F.X. Toole)

《风舞红尘》(*Moll Flanders*, 1996), 故事&电影剧本: 潘·丹萨姆 (Pen Densham), 小说: 丹尼尔·笛福 (Daniel Defoe)

《史密斯夫妇》(*Mr. & Mrs. Smith*, 2005), 作者: 西蒙·金伯格 (Simon Kinberg)

《征婚广告》(*Must Love Dogs*, 2005), 电影剧本: 盖瑞·大卫·古德伯格 (Gary David Goldberg), 小说: 查理·库克 (Claire Cook)

《我最好朋友的婚礼》(*My Best Friend's Wedding*, 1997), 作者: 罗纳德·贝斯 (Ronald Bass)

《国家宝藏》(*National Treasure*, 2004), 电影剧本: 吉姆·考夫 (Jim Kouf)、考迈克·韦伯利 (Cormac Wibberley) & 玛丽安·韦伯利 (Marianne Wibberley), 故事: 吉姆·考夫和奥伦·艾维夫 (Oren Aviv) & 查尔斯·希格斯 (Charles Segars)

《老无所依》(*No Country for Old Men*, 2007), 电影剧本: 乔尔·科恩 (Joel Coen) & 伊桑·科恩 (Ethan Coen), 小说: 考麦克·麦卡锡 (Cormac McCarthy)

《诺玛蕾》(*Norma Rae*, 1979), 作者: 小哈里特·弗兰克 (Harriet Frank Jr.)、欧文·拉文奇 (Irving Ravetch)

《恋恋笔记本》(*The Notebook*, 2004), 电影剧本: 杰里米·利文 (Jeremy Leven), 改编: 占·萨迪 (Jan Sardi), 小说: 尼古拉斯·斯帕克思 (Nicholas Sparks)

《诺丁山》(*Notting Hill*, 1999), 作者: 理查德·柯蒂斯

《灵数23》(*The Number 23*, 2007), 作者: 弗利·菲利普斯 (Fernley Phillips)

《十一罗汉》(*Ocean's Eleven*, 2001), 电影剧本: 特德·格里芬 (Ted Griffin), 原创剧本: 哈里·布朗 (Harry Brown) 和查尔斯·莱德勒 (Charles Lederer), 故事: 乔治·克莱顿·约翰逊 (George Clayton Johnson) & 杰克·戈登·拉塞尔 (Jack Golden Russell)

《飞越疯人院》(*One Flew Over the Cuckoo's Nest*,

1975), 电影剧本: ; 劳伦斯·豪本 (Lawrence Hauben) 和伯·戈德曼 (Goldman), 小说: 肯·柯西 (Ken Kesey), 戏剧: 达尔·瓦瑟曼 (Dale Wasserman)

《101忠狗》(101 Dalmatians, 1996), 电影剧本: 约翰·休斯 (John Hughes), 小说: 道迪·史密斯 (Dodie Smith)

《码头风云》(On the Waterfront, 1954), 电影剧本: 巴德·斯楚伯格 (Budd Schulberg)

《天地无限》(Open Range, 2003), 电影剧本: 克雷格·斯托帕 (Craig Storper), 小说: 劳伦·佩恩 (Lauran Paine)

《普通人》(Ordinary People, 1980), 电影剧本: 阿尔文·萨金特 (Alvin Sargent), 小说: 朱迪斯·格斯特 (Judith Guest)

《走出非洲》(Out of Africa, 1985), 电影剧本: 库尔特·路德特克 (Kurt Luedtke), 书: 埃罗尔·泽宾斯基 (Errol Trzebinski)、朱迪思·瑟曼 (Judith Thurman) 和凯伦·白烈森 (Karen Blixen)

《恐怖地带》(Outbreak, 1995), 作者: 劳伦斯·迪沃莱特 (Laurence Dworet) & 罗伯特·罗伊·普尔 (Robert Roy Pool)

《颤栗空间》(Panic Room, 2002), 作者: 大卫·考普 (David Koepp)

《塘鹅报告》(The Pelican Brief, 1993), 电影剧本: 艾伦·J·帕库拉 (Alan J. Pakula), 书: 约翰·格里森姆 (John Grisham)

《彼得·潘》(Peter Pan, 1904), 舞台剧: J·M·巴里 (J. M. Barrie)

《木偶奇遇记》(Pinocchio, 1940), 电影故事改编: 特德·希尔斯 (Ted Sears) & 奥托·英格兰德 (Otto Englander) & 韦伯·史密斯 (Webb Smith) & 威廉·科特雷尔 (William Cottrell) & 约瑟夫·萨博 (Joseph Sabo) & 尔德曼·佩纳 (Erdman Penner) & 奥里利乌斯·巴塔利亚 (Aurelius Battaglia), 故事: 卡洛·科洛迪 (Carlo Collodi)

《来自边缘的明信片》(Postcards From the Edge, 1990), 电影剧本: 凯丽·费什尔 (Carrie Fisher), 书: 凯丽·费什尔

《风月俏佳人》(Pretty Woman, 1990), 作者: J·F·洛顿 (J.F. Lawton)

《风起云涌》(Primary Colors, 1998), 电影剧本: 伊莲·梅 (Elaine May), 小说: 乔·科雷恩 (Joe Klein)

《假结婚》(*The Proposal*, 2009), 作者: 彼特·查尔莱利(Pete Chiarelli)

《低俗小说》(*Pulp Fiction*, 1994), 电影剧本: 昆汀·塔伦蒂诺(Quentin Tarantino), 故事: 昆汀·塔伦蒂诺&罗杰·艾瓦瑞(Roger Avary)

《惩罚者》(*The Punisher*, 2004), 作者: 乔纳森·汉斯林(Jonathan Hensleigh)和 迈克尔·弗朗斯(Michael France)

《雨人》(*Rain Man*, 1988), 电影剧本: 罗纳德·贝斯(Ronald Bass)和巴里·莫洛(Barry Morrow), 故事: 巴里·莫洛

《灵魂歌王》(*Ray*, 2004), 电影剧本: 詹姆斯·L·怀特(James L. White), 故事: 泰勒·海克福德(Taylor Hackford)和詹姆斯·L·怀特

《石破天惊》(*The Rock*, 1996), 电影剧本: 大卫·韦斯伯格(David Weisberg)&道格拉斯·库克(Douglas Cook)和马克·罗斯纳(Mark Rosner), 故事: 大卫·韦斯伯格&道格拉斯·库克

《摇滚之王》(*The Rocker*, 2008), 电影剧本: 马雅·福布斯(Maya Forbes)&华莱士·沃勒达斯基(Wallace Wolodarsky), 故事: 莱安·杰夫(Ryan Jaffe)

《洛奇》(*Rocky*, 1976), 作者: 西尔维斯特·史泰龙(Sylvester Stallone)

《绿宝石》(*Romancing the Stone*, 1984), 作者: 戴安娜·托马斯(Diane Thomas)

《罗密欧与朱丽叶》(*Romeo and Juliet*, 1593), 剧作: 威廉莎士比亚(William Shakespeare)

《逃跑的新娘》(*Runaway Bride*, 1999), 作者: 乔桑·麦吉邦(Josann McGibbon)& 莎拉·派里奥特(Sara Parriott)

《樱花恋》(*Sayonara*, 1957), 电影剧本: 保罗·奥斯本(Paul Osborn), 小说: 詹姆斯·米切纳(James Michener)

《疤面煞星》(*Scarface*, 1994), 电影剧本: 奥利弗·斯通(Oliver Stone)

《缘分天注定》(*Serendipity*, 2001), 作者: 马克·科雷恩(Marc Klein)

《影子拳手》(*Shadow Boxer*, 2005), 作者: 威廉·利普兹(William Lipz)

《莎翁情史》(*Shakespeare in Love*, 1998), 作者: 马克·诺曼 (Marc Norman) 和汤姆·斯托帕德 (Tom Stoppard)

《肖申克的救赎》(*The Shawshank Redemption*, 1994), 电影剧本: 弗兰·克达拉邦特 (Frank Darabont), 故事: 斯蒂夫·金 (Stephen King)

《怪物史莱克》(*Shrek*, 2001), 作者: 特德·艾略特 (Ted Elliott) & 特里·鲁西奥 (Terry Rossio)、乔·斯蒂尔曼 (Joe Stillman)、罗杰·S·H·舒尔曼 (Roger S.H. Schulman), 书: 威廉·史塔克 (William Steig)

《杯酒人生》(*Sideways*, 2004), 电影剧本: 亚历山大·佩恩 (Alexander Payne) & 吉姆·泰勒 (Jim Taylor), 小说: 雷克斯·佩克特 (Rex Pickett)

《天兆》(*Signs*, 2002), 作者: M·奈特·沙马兰 (M. Night Shyamalan)

《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*, 1992), 电影剧本: 特德·塔里 (Ted Tally), 小说: 托马斯·哈里斯 (Thomas Harris)

《修女也疯狂》(*Sister Act*, 1996), 作者: 约瑟夫·霍华德 (Joseph Howard)

《六天七夜》(*Six Days Seven Nights*, 1998), 作者: 迈克尔·勃朗宁 (Michael Browning)

《热情似火》(*Some Like It Hot*, 1959), 电影剧本: 比利·怀尔德 (Billy Wilder)、I·A·L·戴蒙德 (I.A.L. Diamond), 故事: 罗伯特·索尔仁 (Robert Thoeren) 和 迈克尔·洛根 (Michael Logan)

《黑道家族》(*The Sopranos*, TV Series, 1999-2007), 作者: 大卫·切斯 (David Chase)

《蜘蛛侠》(*Spider-Man*, 2002), 电影剧本: 大卫·考普 (David Koepp), 漫画书: 斯坦·李 (Stan Lee) 和斯蒂夫·迪特克 (Steve Ditko)

《温馨真情》(*The Spitfire Grill*, 1996), 作者: 哈罗德·雷米斯 (Harold Ramis) & 道格拉斯·肯尼 (Douglas Kenney) & 克里斯·米勒 (Chris Miller)

《奇幻人生》(*Stranger Than Fiction*, 2006), 作者: 扎克·赫姆 (Zach Helm)

《星球大战》(*Star Wars: IV-A New Hope*, 1977), 作者: 乔治·卢卡斯 (George Lucas)

《理发师陶德》(*Sweeney Todd*, 2007), 电影剧本: 约翰·洛根(John Logan), 原著: 休·惠勒(Hugh Wheeler), 戏剧: 克里斯托弗·邦德(Christopher Bond)

《辛瑞娜》(*Syriana*, 2005), 作者: 斯蒂芬·加汉(Stephen Gaghan), 原著: 罗伯特·拜尔(Robert Baer)

《地铁惊魂》(*The Taking of Pelham 123*, 2009), 电影剧本: 布莱恩·海尔格兰德(Brian Koppelman), 小说: 约翰·戈蒂(John Godey)

《末路狂花》(*Thelma & Louise*, 1991), 作者: 凯莉·库里(Callie Khouri)

《我为玛丽狂》(*There's Something About Mary*, 1998), 电影剧本: 艾德·戴科特(Ed Decker) & 约翰J·施特劳斯(John J. Strauss) & 彼得·法拉利(Peter Farrelly) 和 鲍比·法拉利(Bobby Farrelly), 故事: 艾德·戴科特 & 约翰J·施特劳斯

《决斗犹马镇》(*3: 10 to Yuma*, 2007), 电影剧本: 哈斯特·威尔士(Halsted Welles) 和 迈克尔·布兰特(Michael Brandt) & 德里克·哈斯(Derek Haas), 短篇小说: 埃尔默·雷纳德(Elmore Leonard)

《泰坦尼克号》(*Titanic*, 1996), 作者: 詹姆斯·卡梅隆(James Cameron)

《杜丝先生》(*Tootsie*, 1982), 电影剧本: 默里·希斯盖尔(Murray Schisgal)、拉里·吉尔巴特(Larry Gelbart), 故事: 唐·麦克奎尔(Don McGuire)

《训练日》(*Training Day*, 2001), 作者: 大卫·阿耶尔(David Ayer)

《楚门的世界》(*The Truman Show*, 1998), 作者: 安德鲁·尼科(Andrew Niccol)

《27套礼服》(*27 Dresses*, 2008), 作者: 艾莲·布洛什·麦肯纳

《龙卷风》(*Twister*, 1996), 作者: 迈克尔·克莱顿(Michael Crichton)、安妮-玛丽·马丁(Anne-Marie Martin)

《爱情万人迷》(*200 Cigarettes*, 1999), 作者: 莎娜拉森(Shana Larsen)

《不可饶恕》(*Unforgiven*, 1992), 作者: 大卫·韦伯·皮普尔斯(David Webb Peoples)

《飞屋环游记》(*Up*, 2009), 电影剧本: 鲍勃·彼德森(Bob

Peterson) 彼特·道格特 (Pete Docter), 故事: 鲍勃·彼德森、托马斯·麦卡锡 (Thomas McCarthy)

《都市牛郎》(Urban Cowboy, 1950), 作者: 詹姆斯·布里奇斯 (James Bridges)、亚伦·莱瑟姆 (Aaron Latham)

《非常嫌疑犯》(The Usual Suspects, 1995), 电影剧本: 克里斯托弗·迈考利 (Christopher McQuarrie)

《V字仇杀队》(V for Vendetta, 2008), 电影剧本: 安迪·沃卓斯基 (Andy Wachowski)、拉娜·沃卓斯基 (Lana Wachowski), 漫画小说: 大卫·利奥德 (David Lloyd)

《等待戈多》(Waiting for Godot, 1956), 作者: 塞缪尔·贝克特 (Samuel Beckett)

《与歌同行》(Walk the Line, 2005), 电影剧本: 吉尔·丹尼斯 (Gill Dennis)、詹姆斯·曼高德 (James Mangold), 书: 约翰尼·卡什 (Johnny Cash)、帕特里克·凯尔 (Patrick Carr)

《华尔街》(Wall Street, 1987), 电影剧本: 斯坦利·威瑟 (Stanley Weiser)、奥利弗·斯通 (Oliver Stone)

《机器人总动员》(WALL-E, 2008), 电影剧本: 安德鲁·斯坦顿 (Andrew Stanton)、鲍勃·彼德森 (Bob Peterson)、吉姆·瑞顿 (Jim Reardon), 原创故事: 安德鲁·斯坦顿、彼特·道格特 (Pete Docter)

《未来水世界》(Waterworld, 1995), 电影剧本: 彼得·雷德 (Peter Rader)、大卫·杜西 (David Twohy)

《婚礼傲客》(Wedding Crashers, 2005), 电影剧本: 斯蒂夫·费伯 (Steve Faber)、鲍勃·费希尔 (Bob Fisher)

《当哈利遇上莎莉》(When Harry Met Sally, 1989), 电影剧本: 诺拉·艾芙隆 (Nora Ephron)

《情迷六月花》(White Palace, 1990), 电影剧本: 特德·塔里 (Ted Tally)、阿尔文·萨金特 (Alvin Sargent), 小说: 格伦·萨万 (Glenn Savan)

《黑街福星》(Wise Guys, 1986), 电影剧本: 乔治·加洛 (George Gallo)、诺曼·斯坦伯格 (Norman Steinberg)

《打工女郎》(Working Girl, 1988), 电影剧本: 凯文·韦德 (Kevin Wade)

《摔跤王》(The Wrestler, 2009), 电影剧本: 罗伯特·D·西格尔 (Robert D. Siegel)



译者后记

从人民邮电出版社开始引进本书到我写这篇译者后记正好历时一年。由于外版合约的时间限制，本书的实际翻译时间只有2个月左右。此处省略一万字。

埃里克·埃德森对故事结构、人物和情节、23个目标段落的阐述和深刻分析让我叹服，整个翻译过程也像是一场旅行，从最初翻译书的兴奋，到翻译中段的迷茫、退却，再到最后成书的胜利。这一路困惑不少，在一些简单的词汇上花费了很多时间，比如Hero有神、英雄、主人公的意思。约瑟夫·坎贝尔（Joseph Campbell）教授在《千面英雄》（*The Hero With a Thousand Faces*，普林斯顿大学出版社，1972）中把人物类型分为英雄（Hero）、阴影（Shadow）、导师（Mentor）、边界护卫（Threshold Guardian）等。克里斯多夫·沃格勒（Christopher Vogler）在《作家之旅》（*The Writer's Journey*，Michael Wiese Production，2007）拓展了坎贝尔教授的这一理论。两本书的人物类型理论均源自西方神话，Hero取神、英雄之意。埃里克·埃德森教授在人物类型上引用了约瑟夫·坎贝尔的这一理论，所以《故事策略》的核心概念Hero Goal Sequences[®]译成“英雄目标序列[®]”，由23个目标段落组成。但电影故事中的人物不一定是传统意义上的英雄，所以在Hero一词在书中多译成“主人公”，只有确定故事中的人物是传统英雄时，Hero才译成“英雄”。The Anti-Hero应该也是个很容易确定的直译，“反英雄”，但magasa老师认为“anti-”在英文里作为形容词前缀是可行的，中文的“反英雄”更像动宾而非偏正词汇结构，所以译成“非传统英雄”。Adversary有魔鬼、反派、对手之意。同样在电影故事中，主人公的对立面不一定非是十恶不赦的魔鬼、大反派，比如爱情故事中，主人公被他的意中人拒之千里。所以，本书中Adversary多译成“对手”。

相比翻译，校对和勘误是一个更漫长的过程。我要特别感谢本书的审稿人magasa老师，感谢他在翻译问题和译文上给予我非常多的帮助。感谢杨清，她是译稿的最初读者，也是我最认真的编辑。我还要感谢本书责任编辑宁茜，为本书翻译所提供的一切帮助。

正如埃里克·埃德森教授所说——人无完人，读者、观众喜欢的主人公也不是十全十美的人。对我来说，我在翻译时常进入一种强迫状态，想要把每个词都翻译完美，但每次重读译稿时仍发现令自己羞愧的或不禁大呼粗心的错误、漏译，以至于又患上“校对强迫症”。愿译文能给读者带去新知。

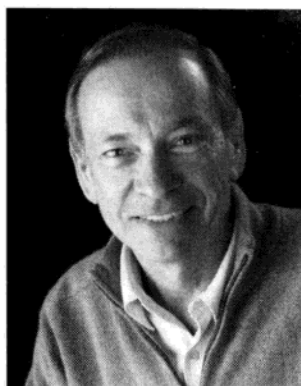
书中讹误，全部由本人负责，希望各位读者、专家不吝指教。联系邮件：
mixingcool@gmail.com。谢谢！

徐晶晶

2013年3月浙江传媒学院



作者简介



埃里克·埃德森 (Eric Edson) 已经为索尼、华纳兄弟、迪斯尼、20世纪福克斯、美国广播公司 (ABC Motion Pictures)、Lifetime、Showtime、全国广播公司 (NBC) 和TNT写了17本故事片剧本。他也写电视剧。他是美国加利福尼亚州立大学 (California State University) 的剧作教授、电影剧本创作的研究生课程的主任，他还在世界上最大的剧作培训中心——加利福尼亚州大学洛杉矶分校继续教育学院 (UCLA Extension) 讲授剧作拓展课程。埃里克拥有美国电影学院 (AFI) 剧作和电影导演专业与加利福尼亚州大学洛杉矶分校的剧作专业的艺术硕士双学位。他现居住在加利福尼亚州的卡拉巴萨斯 (Calabasas)。

埃里克的联络方式: Thestorysolution@gmail.com



[General Information 本信息由OnlyDown 1.6秋意版生成]

书名=故事策略 电影剧本必备的23个故事段落=THE STORY SOLUTION

作者= (美) ERIC EDSON著 ; 徐晶晶译

页码=237

ISBN=

SS号=13254556

dxNumber=000011743943

出版时间=2013.05

出版社=人民邮电出版社

定价：

试读地址=<http://book.ccelib.com/bookDetail.jsp?dxNumber=000011743943&d=780F0E53CF7ECF91C8C9F5DA9A1DC3E3&fenlei=0901080201&sw=%B9%CA%CA%C2%B2%DF%C2%D4>

全文地址=[c55668905e63e0e17c6c6f50bdc3b7aa/img16/96CA915D6CD24AF8100CC0C190F0561FECED3125B8FC9314114CCB807D8C091C9764ACAD18595F53D1CC3EF749994967CC34CD0B477DD60ACE376FEF2EF28B5957544D69A863328859931627019D8186580D33F73C94DA3314358973FED57D0EAFD0F6DB6CD5DE4665D264166639040FE0/n35/qw/](http://img16/96CA915D6CD24AF8100CC0C190F0561FECED3125B8FC9314114CCB807D8C091C9764ACAD18595F53D1CC3EF749994967CC34CD0B477DD60ACE376FEF2EF28B5957544D69A863328859931627019D8186580D33F73C94DA3314358973FED57D0EAFD0F6DB6CD5DE4665D264166639040FE0/n35/qw/)