

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人

马丁·斯科西斯 (Martin Scorsese) 作序



电影导演大师课

亚历山大·麦肯德里克
教你拍电影

On Film-making

An Introduction to the Craft of the Director

[美] Alexander Mackendrick 著

张晓键 高剑妩 蒋竞 译

“非常了不起……我从未遇到过像这样独树一帜的书……它将成为电影学院教材中的常青树。对于我们这些普通人而言……这本书将帮助我们成为思维更敏捷、更富有理解力的观影人。具体到我，则是成为一个更出色的影评人。如果更多的人都能认真阅读这本书，我们的电影制作水平或许也能有所提升。”

——理查德·西克尔，《洛杉矶时报》



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

On Film-making

An Introduction to the Craft of the Director

Alexander Mackendrick

亚历山大·麦肯德里克(Alexander Mackendrick)投身影业二十余载,曾任《成功的滋味》、原版《贼博士》等经典影片的编剧、故事板编辑和导演。此后,他淡出好莱坞,在美国加利福尼亚州艺术学院(全美要求最严格、影响力最大的电影学院之一)担任系主任,开启了新的职业生涯。他独特的教学方法——大量的笔记、简明的故事板、摘录了克尔凯郭尔、亚里士多德等经典节选的讲义,加之他本人对电影制作全身心的投入,都有力地激励着学生。然而,麦肯德里克课程的核心潜藏着一个看似简单的目标:向电影制作人传授如何架构和撰写心中的故事,并用电影媒介特有的工具把它有效地呈现出来。

这些材料是对电影导演技巧的重要检视,为麦肯德里克奠定了教学口碑。我们首次将其结集成册,使业内人士和学生有机会去探索一种新的电影制作方法论,尽管富有难度,却清晰明了,令人耳目一新。本书精心配图,并且援引了大量来自《西北偏北》《公民凯恩》和《历劫佳人》等经典影片的实例,其考究的内容将会给新一代的电影制作人带来更多启发。

“克罗宁先生对麦肯德里克这部著作(英文版)的编辑工作十分出色。《荒岛酒池》《贼博士》都是完美的电影作品。任何一个导演都知道这两部影片既值得崇拜,又值得研究,而这本书则巧妙地让它们和麦肯德里克都再次成为今天的焦点。”——大卫·马梅

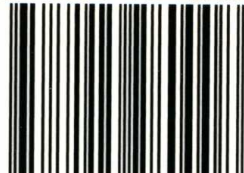
“麦肯德里克以苏格兰式的睿智将那些兜售理论的人一扫而空……他将自己在规范且高产的职业生涯中所积累的智慧全数奉上……不论是对照此书反思自己的工作,还是把它当作对电影创意开发和实现的独到见解来阅读,此书字里行间都富含着大量信息。”——佐伊·格林,《卫报》

封面设计: Gloryxe Design
a design company

分类建议: 艺术/影视

人民邮电出版社网址: www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-28000-8



9 787115 280008 >

ISBN 978-7-115-28000-8

定价: 69.00 元

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人

On Film-making

An Introduction to the Craft of the Director

亚历山大·麦肯德里克教你拍电影
电影导演大师课

[美] Alexander Mackendrick 著

张晓键 高剑妩 蒋竞 译

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

电影导演大师课：亚历山大·麦肯德里克教你拍电影 / (美) 麦肯德里克 (Mackendrick, A.) 著；张晓键，高剑妩，蒋竞译. — 北京：人民邮电出版社，2015.8
(写给未来的电影人)
ISBN 978-7-115-28000-8

I. ①电… II. ①麦… ②张… ③高… ④蒋… III. ①电影制作 IV. ①J9

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第147616号

版权声明

ON FILM-MAKING: AN INTRODUCTION TO THE CRAFT OF THE DIRECTOR By ALEXANDER MACKENDRICK, EDITED BY PAUL CRONIN, FOREWORD BY MARTIN SCORSESE.

Copyright: © 2004 HILARY MACKENDRICK.

Introduction and editorial commentary © 2004 PAUL CRONIN.

This translation of Title by ALEXANDER MACKENDRICK, first published in 2004, is published by arrangement with FABER AND FABER LTD.

through BIG APPLE AGENCY, INC., LABUAN, MALAYSIA.

Simplified Chinese edition copyright:

2015 POSTS & TELECOM PRESS

All rights reserved. 本书简体中文版由 BIG APPLE AGENCY 代理 FABER AND FABER LTD. 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。

-
- ◆ 著 [美] Alexander Mackendrick
译 张晓键 高剑妩 蒋 竞
责任编辑 宁 茜
责任印制 周昇亮
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本：800×1000 1/16
印张：18.25 2015 年 8 月第 1 版
字数：389 千字 2015 年 8 月河北第 1 次印刷
- 著作权合同登记号 图字：01-2013-3240 号
-

定价：69.00 元

读者服务热线：(010)81055339 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

内容提要

亚历山大·麦肯德里克（Alexander Mackendrick）投身影业二十余载，曾任《成功的滋味》、原版《贼博士》等经典影片的编剧、故事板编辑和导演。此后，他淡出好莱坞，在美国加利福尼亚州艺术学院（全美要求最严格、影响力最大的电影学院之一）担任系主任，开启了新的职业生涯。他独特的教学方法——大量的笔记、简明的故事板、摘录了克尔凯郭尔、亚里士多德等经典节选的讲义，加之他本人对电影制作全身心的投入，都有力地激励着学生。然而，麦肯德里克课程的核心潜藏着一个看似简单的目标：向电影制作人传授如何架构和撰写心中的故事，并用电影媒介特有的工具把它有效地呈现出来。

这些材料是对电影导演技巧的重要检视，为麦肯德里克奠定了教学口碑。我们首次将其结集成册，使业内人士和学生有机会去探索一种新的电影制作方法论，尽管富有难度，却清晰明了，令人耳目一新。本书精心配图，并且援引了大量来自《西北偏北》《公民凯恩》和《历劫佳人》等经典影片的实例，其考究的内容将会给新一代的电影制作人带来更多启发。

作为全球电影学院教材中的常青树，本书在电影领域出版物中是独树一帜的。对于我们这些普通观众来说，这本书将帮助我们成为思维更敏捷、更富有理解力的观影人。假设有更多的人将本书内容铭记于心，也能够让我们的电影行业整体水平有所提升（本书由张晓键、高剑妩和蒋竞共同翻译，其中第14章由高剑妩翻译，第11、12章由蒋竞翻译）。

致我的儿子：凯利·麦肯德里克、马修·麦
肯德里克和约翰·麦肯德里克

序

马丁·斯科西斯 (Martin Scorsese)

“电影导演”这门课应该怎么讲呢？我想，这个问题还没有一致的答案，似乎每个人教授的方法都不尽相同。这也不足为怪。毕竟，这种媒介还很年轻，才刚过百年，比起绘画、舞蹈、音乐和戏剧等艺术形式数千年的发展来说不值一提。电影制作的传统是什么？该从什么地方开始？该讲些什么内容？按什么顺序来讲？

亚历山大·麦肯德里克 (Alexander Mackendrick) 的这本文集就是一个很好、很扎实的起点。这本书对学生的宝贵价值是不必多言的，麦肯德里克在加利福尼亚艺术学院长期担任教职期间，曾把这些文字以课堂讲义的形式分发给他的学生。因此，任何一位此间师从于他、用过这些讲义的学生都能够证明这本书的价值。这些讲义是如此简明、全面，未开设电影课程的院校甚至可以依据这部著作来构建课程体系。麦肯德里克知道，“电影制作”无法简化为一样东西，其中不仅涉及讲故事，还涉及画面；不仅涉及表演和剪辑，还涉及动作和台词。而比这些都更重要的，是实践。理论固然重要，实践才是关键。

“尽管你们只需花上几周时间就能熟悉电影制作的基本技巧，可是要真正掌握这些技巧，就需要投入毕生的艰苦工作。”我可以证实麦肯德里克所言不虚，我自己就始终觉得只是刚入门，拍每部电影都是全新的学习过程。

麦肯德里克有着丰富的电影拍摄实践经验。他是在片厂体制中——确切地说是伊灵制片厂 (Ealing Studios) ——成长起来的。在那里，他拍摄了后来被誉为“英国电影喜剧黄金时代”最出色的几部作品：《白衣人》(*The Man in the White Suit*) 和《贼博士》(*The Ladykillers*)，后者是伊灵制片厂出品的最后一部、也是最优秀的电

影之一。对他而言，这些都只是实践而已。

完成《贼博士》之后，应伯特·兰卡斯特（Burt Lancaster）的邀请，麦肯德里克到美国来拍摄《成功的滋味》（*The Sweet Smell of Success*）。你们中可能有人听说过这部影片，它对这个国家的演艺行业和威权势力进行了最大胆、最惊人的描绘和最猛烈的抨击。

“从审美角度讲我不会向学生推荐这部影片，”在一节课上介绍剧本创作过程，以及编剧恩斯特·莱赫曼（Ernest Lehman）和克利福德·奥德兹（Clifford Odets）对这部影片所做的贡献时，麦肯德里克这样写道。这听起来有点假谦虚，因为《成功的滋味》现在已被视为美国电影史上的一座里程碑。但对于麦肯德里克来说，这只是又一次实践。他知道，学无止境。

“过程，而非结果”是他给学生的箴言。重要的是创作的过程，而非创作的方法或创作的体系。过程，永不停歇。即使是在休息的时候，也要让一个创意在脑海里生根发芽。麦肯德里克深谙此道。

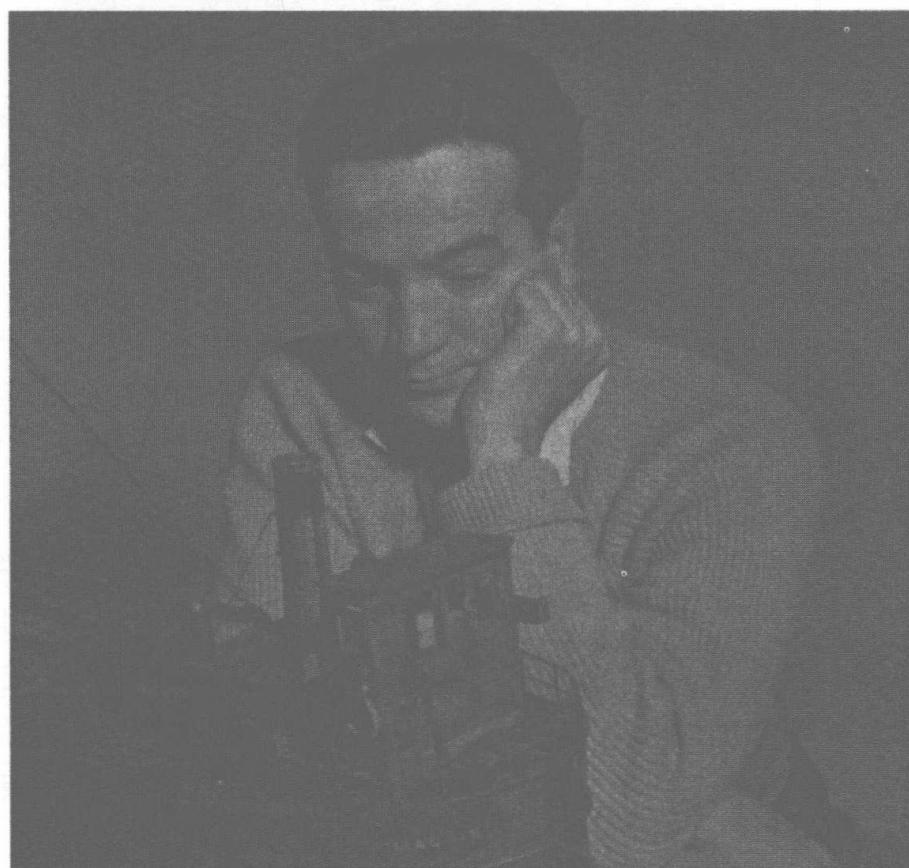
以上这些并非暗示他是一位反智的好莱坞导演。你只需翻翻这本书，留意书中对易卜生（Ibsen）、索福克勒斯（Sophocles）、贝克特（Beckett）和列维·斯特劳斯（Levi-Strass）的引用，就会摒弃这种看法。此书涉及的内容十分广泛，从“戏剧反讽”到“虚构空间”，从导演和演员的关系到《去年在马里昂巴德》（*Last Year in Marienbad*）的扎实结构均包括其中。但几乎在每一页里，麦肯德里克都着意让读者明白一点：所有的书本内容，从“越轴”和“压缩银幕时间”到“产生创意的技巧”（“搜集资料……组织素材……酝酿素材……保存思维火花”——在我看来都没问题），如果不付诸实践，便毫无意义。

至于艺术和娱乐之间的区别、叙事电影和非叙事电影之间的区别，则取决于个人偏好，你只能通过实践去体味。

本书作者曾热情投身于他所选择的技术和艺术，其后又致力于将他的知识和经验传授给学生。此书是他毕生的作品，是一本无价之书。现在，我们都可以享受到这部作品了。多宝贵的礼物！



拍摄《白衣人》(1951)时，亚历山大·麦肯德里克(左一)在给胡安·格林伍德(Joan Greenwood, 左二)和亚利克·基尼斯(Alec Guinness, 中)说戏。照片来自《乔尔·芬利摄影作品集》(The Joel Finler Collection)。



麦肯德里克端详为《玛吉号》(The Maggie, 1954)制作的模型。照片来自《乔尔·芬利摄影作品集》

导言

电影剧本写作和导演技巧不能通过课堂讲授获得，只能通过每个人特有的自修方法习得。

——亚历山大·麦肯德里克

1969年，亚历山大·山迪·麦肯德里克（Alexander ‘Sandy’ Mackendrick）从电影导演的职业生涯退休，随后在瓦伦西亚新成立的加利福尼亚艺术学院开启了长达25年的授课生涯。在此期间，他撰写、绘制了成百上千页的课堂讲义和草图。这些教材的内容覆盖广泛，从故事结构的复杂性，到导、表演专业技巧，从电影的历史和神话意义到视觉感知，无所不包。对于麦肯德里克而言，这些都是电影专业的学生不可或缺的技能；如果缺乏这些技能，获得成功的能力将受到限制。

作为导演，麦肯德里克不乏杰出且富有影响力的电影作品。这虽不是此书值得研习的主要原因，但却吸引着我们来关注他对于电影的见解。在到加利福尼亚艺术学院担任教职之前，他已经拥有多年的电影拍摄经验。第二次世界大战期间，他为英国情报部拍摄了宣传影片，并且作为艾森豪威尔心理战部门的一员，记录了盟军进攻意大利的场景。20世纪40年代，在伦敦伊灵制片厂工作的早期，他创作了多部电影剧本，并为多部电影撰写了分镜头台本。其后，他导演了五部电影（他创作的喜剧电影通常被认为是该电影厂最优秀的电影作品）：《荒岛酒池》（*Whisky Galore*, 1949）、《白衣人》（1951）、《曼迪》（*Mandy*, 1952）、《玛吉号》（1954）和《贼博士》（1955）。接着，麦

1 参阅《致命的纯真：亚历山大·麦肯德里克的电影世界》（*The Lethal Innocence: The Cinema of Alexander Mackendrick*），菲利普·坎普（Philip Kemp）著（Mehuen 出版社，1991）。要了解伊灵电影制片厂历史，请参阅《伊灵电影制片厂》（*Ealing Studios*），查尔斯·巴尔（Charles Barr）著（加利福尼亚大学出版社，1998）

2 《麦肯德里克的遗产》（*The Mackendrick Legacy*），《美国电影》（*American Film*）杂志，1976 年 3 月刊

3 麦肯德里克在加利福尼亚艺术学院办公室中所存的一份未发表的采访记录，1990 年 3 月 8 日。记者：约翰·麦克唐纳（John McDonough）。本书经允许摘录这段对话，特此鸣谢

肯德里克到好莱坞拍摄了富有传奇色彩且广受尊敬的《成功的滋味》（1957），其后又拍摄了《萨米南非历险记》（*Sammy Going South*, 1963）、《牙买加飓风》（*A High Wind in Jamaica*, 1965）和《艳侣迷春》（*Don't Make Waves*, 1967）。¹

然而，对于电影专业的学生来说，比起这 9 部电影作品更重要的是麦肯德里克在写作和教学方面的卓越才能。他一直担任教职至 1993 年去世，享年 81 岁。他当年的课堂讲义今天仍是加利福尼亚艺术学院毕业生们的珍藏。谈起这位昔日的导师，同学们的语气中依然充满崇敬。这些讲义是麦肯德里克对电影导演两项基本任务的精湛研究，即如何构建和撰写心中的故事，以及如何使用电影媒介独有的技巧来尽可能有效地讲述这个故事，意在向学生传授他称为“戏剧结构”和“电影语法”（“在电影短暂的历史中通过创造性的导演和表演发展出来的叙事和视觉技巧”）的专业内容。讲义内容注重的是实用和可操作性，而非电影“艺术”的抽象概念，没有故弄玄虚的朦胧。这说明麦肯德里克的天赋不仅在于拍电影，还在于把拍电影的过程中所涉及的方方面面清晰地、深入浅出地表达出来。

麦肯德里克选择退出影坛、转任教职的原因并不难理解。如帕特里夏·戈德斯通（Patricia Goldstone）所说，20 世纪 60 年代晚期，他“发现自己花在谈生意上的精力远比花在拍电影上多”。² 麦肯德里克坦言，伊灵电影制片厂被收购后，“我成了市场上的一个独立导演，在很多方面的经历都令我气馁，我想我从来不适合这样的环境。”

伊灵电影制片厂曾有一个父亲般的角色，那就是制片人迈克·巴尔干爵士（Sir Michael Balcon）。1946 年我刚进厂的时候，他和他的管理团队对我爱护有加。十年里，我被宠坏了。尽管当时我不得不按照他们的安排来拍电影，但所有的后勤和财务问题我都无需担忧。伊灵厂垮掉后，我离开熟悉的环境来到好莱坞，发现在这儿要想拍电影，你必须成为一个生意人。我不但没有谈生意的天赋，而且已经养成了轻视生意人的习惯。我觉得自己入错了行，所以就退出了。我发现自己从事教学工作要快乐得多。³

麦肯德里克的遗孀希拉里（Hillary）回忆说，“较之独立电影制作人的生活，伊灵制片厂是个温暖小世界。虽然山迪（Sandy，麦肯德里克）对它又恨又爱，但他那时毕竟有固定的薪水，在拍片的空档

期不用承受寻找收入来源的压力。”

就在麦肯德里克加盟加利福尼亚艺术学院之前，他期盼已久的史诗巨片《苏格兰王后》（*Mary Queen of Scots*）项目破产了，影片的拍摄计划被取消。⁴希拉里·麦肯德里克说，“山迪当时真的很脆弱。不过，他还是很君子，拒绝用必要的法律手段来迫使制片厂遵守协议。他说：‘我只能为拍电影拿报酬，不能为没拍电影而拿报酬。’他一直都受慢性抑郁症的困扰，从小就患有严重的哮喘，后来去世也是因为哮喘引发的肺气肿。当手头没活儿，又看不到下一部影片时，山迪便会极度忧虑，而且会因为电影业对他的不公心怀怨念。”就在此时，加利福尼亚艺术学院正在为刚成立的电影与影像学院物色系主任，经过几轮面谈之后，他们把这个职位给了麦肯德里克，他高兴地签了合同。⁵

加利福尼亚艺术学院 20 世纪 70 年代早期的宣传册上写道，当时学院一直在寻找“一位业界领袖，他不是电影技术的奴隶，而是能够对其进行创造性的运用。同时，他为年轻影人传道授业，并不以让自己名垂千古为目的”。《洛杉矶时报》（*Los Angeles Times*）在 1969 年曾刊文指出，麦肯德里克起初在考虑这个职位时“并不十分了解（加利福尼亚艺术学院的）办学哲学，但在旁听了三四天的教学会，看到教员们在会上自由交流想法的情形之后，麦肯德里克说：‘我被吸引了，我不清楚他们想不想要我，但我知道我想要这个职位。’”⁶

尽管仅在格拉斯哥艺术学院学习过一年（后来辍学去伦敦 J. 华特·汤姆森广告公司的美术部工作），麦肯德里克还是觉得加利福尼亚艺术学院开出的条件很吸引人。他曾在 1977 年说，“想到自己并没有完成艺术学院的学习，却要去担任一所艺术学院的系主任，真是滑稽得让人无法拒绝。”⁷麦肯德里克相信，在从事了这么多年的电影导演工作后，加利福尼亚艺术学院是他满足“当前喜好”、倾注精力与热情的最好的地方，而“电影制作是否能够通过课堂传授”这一看似“无解的问题”是他将会越来越着迷的领域。“我发现自己被一种奇怪的、无法消解的、混杂着恼怒和好奇的情感牢牢地钉在我目前所做的事上，”麦肯德里克解释道，“我绝对要全力投入，弄清它到底是怎么回事。”他写道，能成为学生们成长历程的一部分，他觉得“内心十分感动”。他说，在加利福尼亚艺术学院工作的头几年，他一点也不担心怎么教书，“因为我认为这正是电影导演多数时候在做的基本工作。”

4 参阅菲利普·坎普（Phillip Kemp）的文章《麦肯德里克王国》（*Mackendrick Land*），《视与听》（*Sight and Sound*）杂志（1988/89 冬季刊）

5 20 世纪 70 年代后期，麦肯德里克曾在位于伦敦附近比肯斯菲尔德的英国国家影视学院任教数周，期间的学生包括电影编剧兼导演特伦斯·戴维斯（Terence Davies）

6 查尔斯·查普林（Charles Champlin）著《加利福尼亚艺术学院新专业亮点：拍电影》（*Putting It On Film Key to New CalArts Program*），载于《洛杉矶时报》（*Los Angeles Times*）（1969 年 8 月 31 日版）

7 “美国电影学院讲座，亚历山大·麦肯德里克主讲”（1977）

8 加利福尼亚艺术学院早期的一本宣传册里写着，麦肯德里克于1969年进入该校就职，比第一批学生早来两年。在那两年里，他对“学院设立电影和影像专业的课程起到了重要作用”，“在学院的整体设计上起到了重要作用”。直至今日，电影与影像学院依然是按照麦肯德里克近35年前设立的结构来运转

9 朱尔斯·恩格尔 (Jules Engle) 领导的“电影图文动画”专业的设立源于迪士尼制片厂对动画师的需求。人们不久就发现，恩格尔的学生对商业动画不够适应，因此，学院又开办了“角色动画”系。加利福尼亚艺术学院培养的最成功的一些影人即诞生于此，包括蒂姆·伯顿 (Tim Burton) 和约翰·拉塞特 (John Lasseter)

10 《迪士尼版本》(The Disney Version) 第306页。理查德·施克尔著 (Discus 出版社, 1968)

11 《加利福尼亚艺术学院新专业亮点：拍电影》(Putting It On Film Key to New CalArts Program)

12 《麦肯德里克的遗产》(The Mackendrick Legacy)

13 “波西米亚人”(Bohemian) 这个词被用于指称那些希望过着非传统生活的艺术家、作家与任何对传统不抱幻想的人

——译者注

迈克尔·普利斯曼 (Michael Pressman)，现为一名电影导演兼制片人，当年就在麦肯德里克教授的第一期学生中。“山迪喜欢教书，我们真的能感受到他对教学的热情。”普利斯曼说。“他做过很多工作，插画师、漫画师、平面设计师、编剧、导演，最后是一名教师。他离开了电影业，当时业内很多人都不理解。我当时也只有二十岁，当然也无法理解。今天，工作了二十五年后，我明白了，山迪只是不喜欢好莱坞的运行机制。加利福尼亚艺术学院对他来说是一个完美的环境。在那里，他能够把宝贵的知识财富都传授给他的学生。”希拉里·麦肯德里克说：“山迪在教师职业里发现了自己真正的才华。我怀疑比起当导演来，他出众的批判能力更适合教书。我知道，他在加利福尼亚艺术学院度过的生命的最后十年是人生中最有成就感的十年。”

加利福尼亚艺术学院被众人誉为美国最先锋的高等教育学院。它的宣传册上写道：“本校于1961年合并成立，是美国第一个专门为视觉和表演艺术学生授予正式学位的高等院校。源于华特·迪士尼 (Walt Disney) 和罗伊·迪士尼 (Roy Disney) 的远见和慷慨出资，两所很有资质的专业院校——创建于1883年的洛杉矶音乐学院和创建于1921年的邱纳德 (Chouinard) 艺术学院进行合并，建成了这所校。”⁸ 在迪士尼的领导下，在原有的艺术和音乐专业外，又增设了舞蹈、戏剧、批评研究和电影与影像 (包括非常有影响力的实验动画课程⁹) 等学位专业。理查德·施克尔 (Richard Schickel) 曾写道，对于华特·迪士尼来说，加利福尼亚艺术学院“在很大程度上是他对自己的艺术家乌托邦梦想的重建，是传统的制片厂艺术课的发展壮大。迪士尼把大部分财产都贡献给了这所学院，他把这里视为所有艺术互相融合、互相启迪之地。这也是他最后的纪念碑。”¹⁰

加利福尼亚艺术学院是“怀着开创学术非正统的梦想”创建的，¹¹ 它对艺术的“商业化”总是带着一种合理的轻视。尽管该校从建校之初就一直为好莱坞输送最优秀、最聪明的毕业生，但它创建时的构想是建成一个“学生可以像画家画画那样拍电影的地方，一个既非职业亦非学术的创意空间。”¹² 杰克·瓦勒罗 (Jack Valero) 是麦肯德里克20世纪70年代的首批助教之一。他回忆说，加利福尼亚艺术学院“是一个非常实验性的地方，是一个波希米亚人¹³的天堂，这里的主题是‘跨学科’。这里从来没有‘学生’和‘老师’的区别，

有的只是经验丰富程度不同的艺术家。尽管每个电影学院都有自己的特点，其紧邻洛杉矶但又不被包裹其中的独特地理位置使得加利福尼亚艺术学院拥有比其他院校（如南加利福尼亚大学和加利福尼亚大学洛杉矶分校）更多的空间来进行实验。”正如麦肯德里克所解释的，好莱坞的制片厂“不敢，也无力尝试新东西。而我们可以。”¹⁴

这是一个“艺术”学院的集群，是真正的“艺术”。从一开始我们就宣告，我们不是一个商业学校，我们的目标不是为学生提供针对性的训练，为他们进入这个行业做好准备。这里的行业当然是指资本主义（不管我们是否愿意面对这一现实）的以盈利为驱动、为大众市场生产消费品的电影产业。总之，这所学院的老师不喜欢商业化。这里的大多数（如果不是全部）专业都鼓励学生把作品看作是一种自我表达。

审视“自我表达”这个词。表达，这里指观念的外化；自我，这里指个人的感受和思想。这种自我表达的大写的“艺术”意在创作展现个人感情、思想和直觉的作品，然后将其呈现于公众面前。

“拍电影的欲望是一种令人欲罢不能的冲动，我们应该顺从它，而不是压抑它。”麦肯德里克曾于1969年这样说。¹⁵因此，他鼓励学生们致力于拍摄表达他们独特个性的“个人化影像”，而不是按照“商业标准”来工作，因为如果他们今后选择进入电影业的话，很可能整个职业生涯都要遵守“商业标准”。

尽管加利福尼亚艺术学院的重点在于“和‘电影导演’截然不同的‘独立电影制作’”，¹⁶麦肯德里克仍不愿将电影称为“艺术”。他认为，“真正的艺术家总是独立工作的”，而电影导演和他的一干同事总是集体工作。

近来有一群人冒出来，写文章或四处讲课，谈他们所谓的电影，真正的“电影”，“作为一种艺术形式的电影”。对于像我一样在电影制片厂工作的人，普通的、具象的“电影”要更好理解一些，这种具象常常是真正意义上的具象：比如“一座外墙上贴着血红色海报的相当丑陋的建筑物”。¹⁷

麦肯德里克在一份讲义中向学生们解释：

入职加利福尼亚艺术学院后，我很快意识到我得隐瞒一个令人难堪的事实。在我漫长而丰富的职业生涯中，圈中朋友多与绘画（或雕

14 《加利福尼亚艺术学院新专业亮点：拍电影》

15 《加利福尼亚艺术学院新专业亮点：拍电影》

16 《独立报》(Independent)，1991年3月8日版

17 《电影艺术》(The Art of the Film) (BBC 广播节目，1955年6/7月)

塑、小说、剧本、诗歌创作、舞台或 / 和电影演员) 沾边, 但我从没想过称自己为“艺术家”。在我眼里, 自己是一位“专业人士”。起初在广告业, 后来加入电影业, 其间间或做过戏剧。一名“专业人士”, 至少在这个词通常的用法中, 指的是远远无法“独立”工作的人。如果说一位艺术家寻求的、真正需要且必须拥有的是“自由”, 那么一位“专业人士”必须面对不一样的现实, he 需要和寻求的是“依靠”, 是在为大众生产消费品并期待巨额回报的产业中来自他人的互惠互利的支持。

对于麦肯德里克来说, 导演工作是一种“技艺”, 只要愿意接受必要的严格训练, 人人都能掌握。因为学生中有不少人一边以“艺术家”身份自居, 一边又梦想着在毕业时以好莱坞“专业人士”的身份被制片厂高薪聘请。他恳切地向他们申明, 如果他们想要成为那个系统里有实力的编剧, 或电影制作这行里任何领域的专业人士, 都必须掌握一套特定的技能。

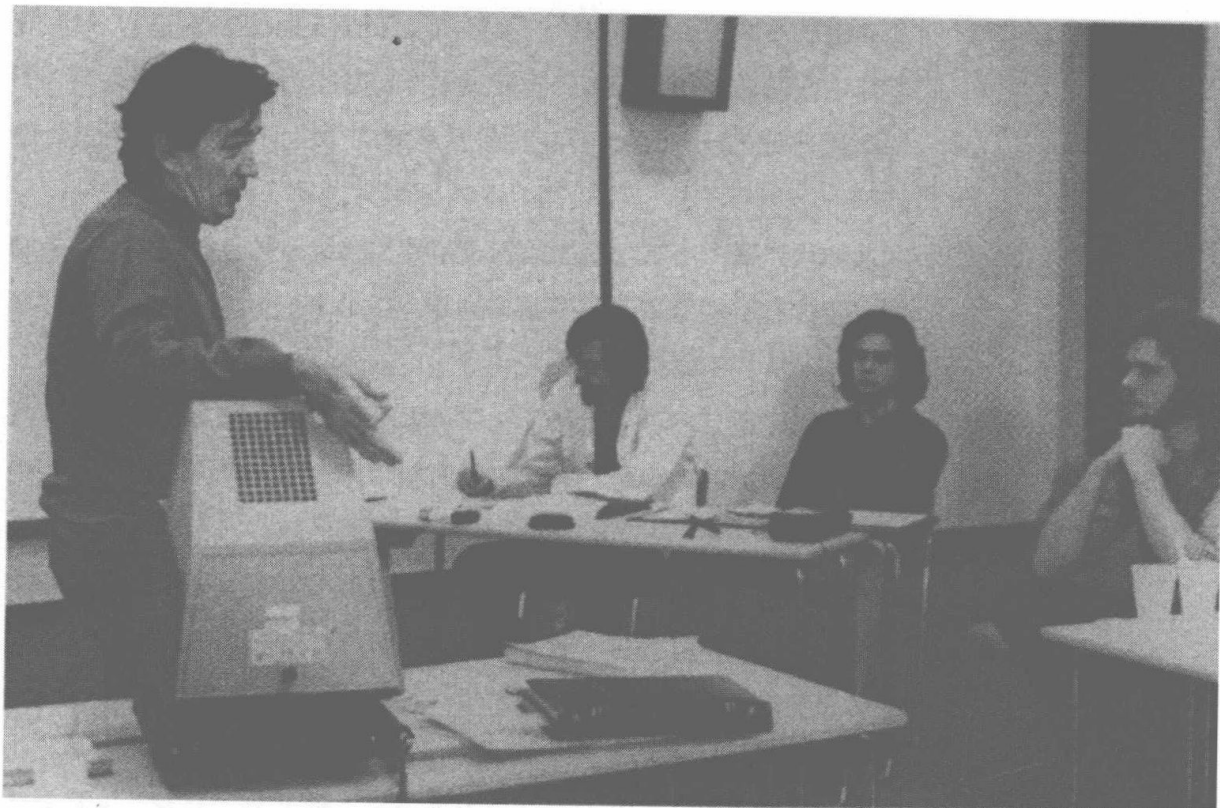
人们不会因为“会弹钢琴”仅是一门技艺而把钢琴从音乐学校里排除出去。我们希望你们学会看曝光表, 学会聚焦, 学会使用剪辑机, 因为这些工具对于电影制作人的“艺术”实践而言是不可或缺的。

在 1954 年撰写的有关片厂体制的讲义里, 他写道:

这个复杂的工厂就像一部机器, 直至那一两位指定的人把世界上最精细的原材料——“创意”投入生产线时, 机器才能运转起来。在使用“创意”这个词时, 我是怀着一点疑虑的。用这个词一定会使真正为电影制片厂工作的人感到尴尬, 因为这些词听起来有点不妥当。想想看, 在那些冒险投入巨额资金的人面前炫耀我们的艺术气质, 真是不合时宜。这让那些商人很紧张。既然我们冒险的赌资大部分都是他们出的, 我们至少应该扮演可靠而负责任的角色: 是匠人, 享有高薪、能够确保产出标准质量的商品的匠人, 而不是艺术家。¹⁸

尽管麦肯德里克因他的“创造”天赋而受到尊敬, 他认为, 如果不是基于“可靠、负责任”和扎实的技术知识, 他的天才无处发挥。只有具备了这样的品质, 加之必要的投入与艰苦工作, 加利福尼亚艺术学院的学生才能充分实现他们的潜力。“尽管你们只需要花上几个星期的时间就能熟悉电影制作的基本技术,” 麦肯德里克写道, “可是要真正掌握这些技术, 就需要投入毕生的艰苦工作。”

18 《一位电影导演和他的观众》(A Film Director and His Public), 载于《听众》(The Listener) 杂志(1954 年 9 月 23 日刊)



由于麦肯德里克坚持认为电影系学生应接受必要的训练，他的教学方法在加利福尼亚艺术学院被视为与学院的宗旨相悖，因为学院的目标是要成为一个绝对自由的自我表达的舞台，一个完全不受行业的商业因素所干扰的实验室。麦肯德里克当然了解实验性编剧的魅力，他通过确保电影学院聘请各类不同风格的教师任教，来积极鼓励学生走这样的道路。当时，唐·列维（Don Levy）和白南淮（Nam June Paik）在此教授先锋电影，朱尔斯·恩格尔（Jules Engle）教授实验动画，特瑞·桑德斯（Terry Sanders）和克里斯·默凯维克兹（Kris Malkeiwicz）则为感兴趣的同学开设纪录片课程。但他依然觉得，许多前卫的方法，说得好，是有争议；说得不好，是学生对电影制作人的真正任务的一种逃避。曾在加利福尼亚艺术学院与麦肯德里克共同执教多年的娄·弗洛里蒙特（Lou Florimonte）说：“山迪总是要求学生们自问，他们想要‘前卫’在什么地方。”

如果他们没有掌握故事结构和电影原理的最基本的知识，那他们拿什么来实验？山迪认为，故事叙事存在一些基础“规律”，好好掌握这些规律有助于学生形成专业技能。但多年来，也有不少学生认为故事需要具备一些神奇的、不可知的元素，对于将叙事手法归结于某些基本要素的做法有所抵触。因此，山迪的观念在某些人看来是过时的、保守的，具有商业倾向性。这个看法源于山迪对训练和结构的强调。

编剧兼导演詹姆斯·曼高德（James Mangold）曾为麦肯德里克担任了两年的助教。他解释说：

艺术学校常常吸引着那些拒绝学习某些东西的人。山迪是加利福尼亚艺术学院唯一一位这样要求学生的老师。他说：“你们到这儿来，却忽略那些东西，就错失了你们需要学习的知识。”尽管山迪喜欢探讨那些所谓的“实验”电影制作人的作品，他依然扮演着老夫子的角色，认为编剧们需要掌握一定的技巧，才能使他们的灵魂奔涌在艺术作品之中。他不能接受那些连最基本的作品都拍不出来就将艺术发挥得一塌糊涂的人，所以有时会与那些认为他在妨碍自我表达的学生们起冲突。

麦肯德里克对电影产业严酷的生存环境有着深刻的认识，他认为自己并没有阻碍学生们的自我表达。他要在把学生送入职场之前使他们装备上最实用最灵活的一套工具。其方法的要义其实很简单：培训

学生，“使之能够应对一切可能的情况”。¹⁹ 麦肯德里克相信，有了电影语法中适用于各类电影的基本原理，督促学生熟练掌握他在课堂上讲授的概念，便能让他们在将来选择的任何工作领域都具备清晰表达自己的能力。

在担任了近十年的院长之后，麦肯德里克辞去这一职务，专注教学，成为加利福尼亚艺术学院公认的最严格的导师。“山迪的理论对一些学生来说挺高深的，或者说可以说他天生不太会教新生。”电影史学家菲利普·坎普说。“他在教室里威严得令人生畏，他的教学十分严格，因为他认为，如果学生们不仅有天赋，而且有积极性，真正具备拍电影的冲动，那么他们无论如何也会过关。”不过，虽然麦肯德里克有些咄咄逼人，又带着知识分子的傲慢，但那些努力追随他的学生都对他表现出高度的忠诚和尊敬。“山迪不会被任何人吓住，而他本人则可能表现得很吓人。” 娄·弗洛里蒙特说。

和山迪在一起时你很难放松，因为他总是把事情颠过来倒过去，十分挑战，十分刺激。他并不是为了得罪谁，只是想让课堂氛围生动起来，他是一个非常有创意又十分淘气、难以捉摸的老师。对于山迪来说，好的永远不够好。只有在各种招数——长时间的引导、示范、辩论、请求和威胁——都已经用尽的情况下，他才能接受学生的能力局限。他真正的天赋是能够非常清晰地对呈现在面前的作品做出评判，他的一句简单的点拨常常能让学生的想法成型。如果一个学生的作品最终获得了山迪的首肯，他便知道这部作品可以向外展示了。

麦肯德里克有各种各样的方法来把学生引向正确的方向，其中最基本的一种就是“重复”，这是他教学体系的重要基石之一。许多学生都记得他的名言“关注过程，而非结果”，以及他称为“反复导演”的小的即兴练习，这种练习能帮助学生快速掌握电影制作技能。另一种，是学生在课堂上阐述故事情节时，在桌上放一个煮蛋计时器，因为他认为学生电影作品要么“太长”，要么“实在太长”。第三种则是基于他办公室墙上悬挂的一套卡片，上面写着各种原则。他的学生、现为美工设计的大卫·布里斯宾（David Brisbin）解释说：

我们一组有六到八个人，每个人会写一场戏，并交给其他同学看。我们的任务主要不是去批评，而是对明显的结构问题提出解决办法。我们会坐在一起讨论，如果犯了什么错误，山迪就会指向一张卡片，

19 《眼界：“亚历山大·麦肯德里克”》（*Scope: 'Alexander Mackendrick'*），BBC 电视节目（1975 年播出）

我们马上就知道该怎样修改剧本。我们的学生生活大多是围绕着那间办公室墙上挂的东西来运转。那些简明的“格言”对我们非常有帮助。我们大家犯的错误总是那么典型，所以这些卡片挂在那里，多年都不过时。

麦肯德里克激发学生最大潜力的方法最简单，却最有用：那就是要求他们努力学习。关于学生该如何坚持不懈去实现雄心壮志，而自己又是如何理解学生的，他曾有如下记述。

搜集数据、阅读海量背景资料、为了做访谈和踩点四处奔波，这类繁重、耗时又无聊的工作他们总是想要逃避。这些活不好干，但确是创作的资料积累，是创作过程的关键一环。

在你的高产期，也就是在事业初期拍出大量相对而言不那么原创的、模仿抄袭的作品时，“创造力”会自寻栖身之处。当产量追求退居二线时，你又会发现自己获得了一种自由，个人的独特个性会自然而然地出现。我发现，刚进入加利福尼亚艺术学院的学生所缺乏的，常常不是想象力本身，而是通过自觉的努力去培养丰富创造力的方法。

聪慧而有批判精神的学生过于倾向用“思考”来代替更为艰苦的在直觉、情感和感官的层面去“想象”的工作。夸夸其谈的人常用分析代替创意。但是，把你预想的效果描述出来，从来就不能替代用辛勤劳动把这种效果真正创造出来。唯有动手实干才是真正的训练。

“我记得不止一次，我写了三页纸的剧本拿给山迪看，”詹姆斯·曼高德说。

第二天，山迪老师就能反馈给我七页的评语和图示。一个十七岁的慵懒少年，在见他的头天晚上胡乱拼凑了那么几页东西给他，可他却愿意投入这么多，着实让我惊叹。他为我们努力地工作，程度远远甚于我们所应得。他从来不是朝九晚五的老师，我们也从不觉得他晚上关上办公室的门就会放下自己头脑中的想法和学生。他总是以超乎想象的勤勉和热情对我们的作品作出反馈。和他在一起的时候，我总觉得有个警钟在耳边敲响：“你现在看的片子，是我三十年前编剧和导演的。如果你要在我身后的世界生存下去，正需要我这样的决心和投入。”回忆往事，我才领悟到，山迪用那七页纸将我的作业掰开揉碎，是想告诉我，要出好作品，必须下苦功。

不过，不管他的教学方法多么令人生畏，对许多学生而言，追随麦肯德里克的那段时光无比珍贵。“山迪给了我一整个知识宝库，我常常无意识地从其中汲取财富，我的职业生涯中没有一天不想到从他课上和他的讲义里学到的东西。”麦肯德里克的学生、影评家 F.X. 菲尼（F.X.Feeney）如是说。

关于如何把文字故事转换成银幕上的电影，山迪是我所遇到的对此理解最为广博、完整的人。我能给他的最高评价就是他让我们明白自己对电影的看法有多么肤浅。吃透他的讲义内容后，我能够凭直觉说出一部影片给我的兴奋点在哪里，更关键的是，能够说出一部差的影片缺陷在哪里。山迪的独特之处在于他强调技艺，并且避免抽象、泛泛地谈论“艺术”。他是一位天生的系统建造者，既有艺术家的灵魂，又有工程师的专业技能。他对电影复杂的方方面面有着深刻而系统的理解，又兼具真正的文艺复兴人的细节意识。任何机关，山迪都能审视一番，将其拆解成零件，并通过逐层剥离和细心研究其中的东西来传授这个机关，不管这个东西是一个图像，一个故事，一场杂耍表演还是一个笑话，他都能解开背后的机制，同样重要的是，能够点出可能缺失的东西。

尽管麦肯德里克讲义未选编进此书的内容还有很多，但此书确实能够充分体现他的教学内容。为了“帮助学生记忆课堂内容”，麦肯德里克专门制作了这些讲义，因此他总是不愿意把讲义提供给没选他课的人。也正因为如此，许多篇围绕课堂放映影片的某些具体场景来写的讲义就没有选入此书。未被选入的内容包括题为《戏剧和电影：俄狄浦斯王》（*The Play and the Film: Oedipus Rex*）的比较研究。尽管这章内容十分引人入胜，但它仅是对索福克勒斯（Sophocles）的《俄狄浦斯王》（*Oedipus Rex*）和帕索里尼（Pasolini）1967年拍摄的电影版进行拉片比较（麦肯德里克认为这两部作品“光是结构就值得研究”）。另一个长篇讲义重申了别处详细谈到的观点，并依照这些观点，为田纳西·威廉斯（Tennessee Williams）的《欲望号街车》（*A Streetcar Named Desire*）第二场戏前半部分创作了一个默片版（麦肯德里克不无自豪地说，这个默片片段“只用了7张字幕卡，一共86个词”）。他写道，“这种练习的目的不是证明对白不是电影的必需品，而是恰恰相反。通过探究如何利用电影语法，

而不依赖文字来把故事的大部分基本信息表达出来，我们就能够分析对白和演员表演的质量为影片增添的额外份量有多少。”

《水门事件听证会》（*The Watergate Hearing*）这篇讲义的内容包括麦肯德里克给水门丑闻爆发之后的电视听证会做的笔录和分镜头脚本，以及他提出的有关非虚构电影制作的本质问题。F.X. 菲尼回忆说，“山迪通过这篇讲义让我们明白，所有类型的电视节目和影片都应该用电影语法去分析。对山迪来说，很明显，有人负责安排水门事件报道的结构，正如一条最简单的新闻报道、一个政治宣传片或一部教育电影都有人在幕后策划一般。”但《水门事件听证会》和其他未收入此书中的章节一样，更像是课堂放映和讨论的附属品，比起此书中收录的章节，缺少了麦肯德里克作品的那种能量。

还有多篇有关戏剧结构的内容未被收录进来，比如《从书本到银幕：〈第三人〉》（*From Book to Screen: The Third Man*）对格雷厄姆·格林（Graham Greene）的小说和他为卡罗尔·里德（Carol Reed）1944年的影片创作的剧本进行了比较。另一篇则把约翰·斯坦贝克（John Steinbeck）的小说《愤怒的葡萄》（*The Grapes of Wrath*）中的某一章内容拿来拍戏，采用的是约翰·福特（John Ford）1940年的电影版本的相关对白。麦肯德里克把他根据奥逊·威尔斯（Orson Welles）的《公民凯恩》（*The Citizen Kane*）——一部用一系列闪回镜头讲故事的电影——绘制的分镜头脚本重新按照事件顺序进行排列编辑，创造了最令人印象深刻的练习方法。（“当然，”麦肯德里克写道，“新片没有原片好，因为丢掉的是核心主题：对此人之所以成为此人的原因探究。”）尽管关于亚里士多德的《诗学》（*Poetics*）的长篇讲义——主要是这部希腊经典的片段摘录和穿插其中的短评——也同样没有收录进来，但麦肯德里克曾反复敦促学生们去阅读这部作品。²⁰这篇导言引用了多篇未完整收录的讲义，还包含了对其学生和前同事的采访，以及麦肯德里克未发表的笔记内容（一般都没有标注日期）。

麦肯德里克的资料室里收藏了大量他根据各种影片的场景创作的故事大纲〔Step Outline（beat sheet）〕和分镜头脚本（通常带有对白）。在视频播放器和DVD机诞生之前，这些资料曾是学生的宝藏。但如今，不管麦肯德里克曾是多么高超的匠人，这些资料与影片本身

20 参见兰斯·李（Lance Lee）的《编剧的诗学》（*A Poetics for Screenwriters*）（德州大学出版社，2001），迈克尔·提尔诺（Michael Tierno）的《编剧的亚里士多德诗学——来自西方文明最伟大思想家的叙事的秘密》（*Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*）（Hyperion出版社，2002），和阿里·希尔图南（Ari Hiltunen）的《好莱坞的亚里士多德：成功的视觉故事》（*Aristotle in Hollywood: Visual Stories that Work*）（Intellect Books出版社，2002）

相比，就不那么具有替代性了。这些影片包括《夜阑人未静》（*The Asphalt Jungle*）、《卡萨布兰卡》（*Casablanca*）、《一个美国消防员的生活》（*The Life of an American Fireman*）、《码头风云》（*On the Waterfront*）[开场谋杀案、约翰尼·佛兰特（Johnny Friendly）的密室、出租车里等三个片段]、《历劫佳人》（*Touch of Evil*）（鞋盒里的炸药）、《党同伐异》（*Intolerance*）、《辣手摧花》（*Shadow of a Doubt*）（多个片段，此片是麦肯德里克在课上常常用作范例的影片）、《天色破晓》（*Le Jour se Lève*）、《大幻影》（*La Grande Illusion*，又译《战地幻想曲》《超级幻想》《幻灭》）、《江湖浪子》（*The Hustler*）、《八部半》（又译《八又二分之一》）（*8 1/2*）（吉多第一次出现在 Spa 的场景）和《西北偏北》（*North by Northwest*）（作物喷粉片段）。麦肯德里克最喜欢的两个范例是卓别林的影片《城市之光》（*City Lights*）和 1957 年版的西部片《决斗犹马镇》（*3:10 to Yuma*）的结局场景。尤其是后一部片，麦肯德里克认为它结构“简明紧凑”，充满“公式化的、典型的”人物角色，以及“目的明确、效果立现”的对白。

制片人汤姆·芒特（Tom Mount）也曾师从麦肯德里克。他写道：“山迪教导我们，电影是一种大众艺术，而不是高雅艺术。只有对自己所处的文化有广博的理解，才能将自己的电影作品引向正确的方向。”依其所言，麦肯德里克的讲义中讲授了戏剧形式的发展史、故事和戏剧的起源与本质，涉及荷马（Homer）、维吉尔（Virgil）、霍布斯（Hobbes）、康德（Kant）、笛卡尔（Descartes）、祁克果（Kierkegaard）、卡夫卡（Kafka）、陀思妥耶夫斯基（Dostoyevsky）、柏格森（Bergson）、皮兰德罗（Pirandello）、亨利·詹姆斯（Henry James）、奥斯卡·王尔德（Oscar Wilde）、弗洛伊德（Freud）、荣格（Jung）、贝特尔海姆（Bettelheim）、奥尔特加·加塞特（Ortega y Gasset）、萨特（Sartre）、R.D. 莱恩（R.D. Laing）、瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）、玛格丽特·米德（Margaret Mead）、苏珊·桑塔格（Susan Sontag）、诺姆·乔姆斯基（Noam Chomsky）、让·皮亚杰（Jean Piaget）、萨默塞特·毛姆（Somerset Maugham）、康拉德·洛伦茨（Conrad Lorenz）、哈罗德·品特（Harold Pinter）、马歇尔·麦克卢汉（Marshall

21 《游戏的人：文化中的游戏成分的研究》（*Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*）（Beacon出版社，1955；第一版于1944年在德国出版）

22 Touchstone Books出版社，1972

23 《即兴剧》（*Impro*）（Methuen出版社，1981）。另请参见《即兴表演的叙事技巧》（*Impro for Storytellers*）（Faber and Faber出版社，1999）

24 麦肯德里克在讲义中谈及电影发端的历史时引用了路易斯·贾内梯（Louis Giannetti）的《认识电影》（*Understanding Movies*），（Gerald Mast）的（*Film/Cinema/Movie: A Theory of Experience*）和凯尼斯·马高温（Kenneth MacGowan）的《幕后：电影历史与技术》（*Behind the Screen: History and Techniques of the Motion Picture*）。麦肯德里克在课上用的另一本教材是C.W.塞兰（C.W.Ceram）引人入胜的《电影考古学》（*Archaeology of the Cinema*）（Harcourt, Brace and World Inc. 出版公司，1965），“1897年以前电影史的权威论著”

25 《享受笑声》（*Enjoyment of Laughter*）（Simon and Schuster出版社，1936）

McLuhan）、诺思洛普·弗莱（Northrop Frye）、罗伯特·弗洛斯特（Robert Frost）和米老鼠，等等。麦肯德里克准备了诸如神话（它对于“原始社会的作用，就如同我们童年时期的睡前故事”）、假装（“一种出奇微妙复杂的心理状态”）和宗教的讲义内容。他认为特别有助于理解神话和叙事的作品有约翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）的著作《游戏的人》（*Homo Ludens*）²¹（“一部研究‘游戏’中存在的假装的想象行为——称为‘怀疑的自愿搁置’——的著作”）、拉乔斯·伊格里（Lajos Egri）的著作《戏剧写作的艺术》（*The Art of Dramatic Writing*）²²和基思·约翰斯通（Keith Johnstone）的《即兴剧》（*Impro*）（尤其是约翰斯通关于“相对地位”（status）的论述）。²³麦肯德里克还对电影发展史做了大篇幅的总结²⁴——从旧石器时代的岩画到托马斯·爱迪生（Thomas Edison），从乔治·梅里埃（George Méliès）到米开朗基罗·安东尼奥尼（Michelangelo Antonioni）——以及关于喜剧的讲义，其中大部分内容都吸取自马克斯·伊斯曼（Max Eastman）的著作《享受笑声》（*The Enjoyment of Laughter*）。²⁵（麦肯德里克告诉学生：“如果你有志投身喜剧事业，书本所能教给你的是有限的。”）作为最后一堂课的总结，麦肯德里克是这么写的：

我们剖析了这么多故事，从史前神话到古代神祇和英雄史诗，再到经典戏剧作品、民间传说、神话传说，乃至奇闻轶事，最后到商业化大众传媒，我想告诉你们的到底是什么呢？就是：这些故事都有相似的解剖结构。尽管他们的内容差之千里，但他们的结构却出奇地相似。

最后，麦肯德里克教学的一个重要元素，一个他认为对理解导演艺术非常关键的元素，来自他对科学的兴趣，以及他在这方面广泛的阅读积累。麦肯德里克当然不是第一个研究这一领域的影人[例如，约翰·阿尔顿（John Alton）在1949年出版的摄影经典著作《光绘摄影》（*Painting with Light*）中写道：“人脑是现有的装备最齐全的电视演播室”]，但他主张学生应对大脑的视觉理解（“大脑对从眼睛传递来的信息的解读”）的原理有个基本了解。当学生们得知还需要学习视网膜图像运动的有关知识时，可能一脸茫然，或者不理解为什么要学习《眼和脑的进化》（*The Evolution of the Eye and*

Brain)、《视觉暂留》(*Persistence of Vision*)、《电影图像运动的幻觉》(*The Illusion of Movement in Film*)和《神经系统与意识的层次》(*Neural System and Levels of Awareness*)这些讲义,但麦肯德里克坚持认为学生应该了解这些内容。他在笔记中解释道:

感知心理学的原理为学生在学习电影语法的过程中更好地理解摄影机镜头运动的效果及其价值提供了重要的帮助,尤其是在故事片/戏剧片中,导演必须依赖那些欺骗眼睛和大脑的“把戏”。利用感知过程的“缺陷”,导演用图像和声音的碎片造出了一个全新的、有说服力的虚构的“现实”。

麦肯德里克摘录了神经心理学家理查德·L. 格里高力(Richard L. Gregory)的著作,并在一份讲义中总结了他的著作。²⁶

格里高力的观点是,我们对现实的日常感知在一定程度上也是虚幻的。电影/视频语言是一套向大脑而非向眼球传输意义和结构的视、音频信号系统。眼睛(不仅包括类似摄像机的眼球生理构造本身,还包括视网膜里视杆和视锥细胞的神经化学过程)的工作机制是将信息通过视神经传导至大脑皮层进行信号的解码和处理。这是一个复杂的过程,但对于电影导演来说,重要的是要清楚,大脑(心灵的眼和耳)在活跃地运转。眼睛也许承担了部分解码工作,但其实是大脑在解读视觉、听觉信息。有时同时依赖二者,还调用存储的记忆,来获取信息中的意义。简言之,感知不是一项被动的活动,它还包含对所获得的感官数据进行判断的过程。

关于感知和视觉科学的许多内容并未收入此书中,它们或者过时了,或者在其他著作中以更为完整、连贯一致的形式存在,或二者兼有。

麦肯德里克的讲义总体上并不提及有关他本人导演作品的个人轶事(最明显的例外是《戏剧结构》一篇中有关《成功的滋味》的大篇幅内容)。“导演无论如何也不应尝试去为自己做‘解释’,”他写道,“况且,一个人不可能做到对自己的作品很客观,但却可以对他人的作品持相对客观的态度,因此,用别人的作品来做研究资料更有帮助,更有启发。”但麦肯德里克避免把自己的作品用作课堂教学实例的最主要的原因是,他越来越坚信“导演个人崇拜,也就是把导演捧作对一

26 参见理查德·L. 格里高力(Richard L. Gregory)的《眼睛与大脑:视觉心理学》(*Eye and Brain: The Psychology of Seeing*)(牛津,1966年初版,目前出到第5版)

27 《轰动人物：凯特布佛采访亚历山大麦肯德里克》(*Do Make Waves: Alexander Mackendrick interviewed by Kate Buford*),《电影评论》(*Film Comment*) (1994年5-6月刊) AFI 培训班

28 AFI 工作坊

29 《我眼中的麦肯德里克》(*As I See It with Alexander Mackendrick*),《电影教师》杂志(*Film Teacher*) (1953年春季刊)

切负责的人物的做法会给年轻人带来损害,”这是他“努力杜绝”的事。对麦肯德里克而言,“导演”这个词本身就隐含着尽可能像发挥自己的专业技能一样去操控他人技能的含义。他解释说,“导演的真正角色不仅要求具备各种技术技能的实践经验,还意味着你要能够作为一个领导,去指挥一群才华横溢的个体。”他认为,实际上伟大的导演“将自身隐于工作之中”,而让“其他人的出色表现显露出来”。²⁷

我不过是将这些观点黏合在一起的那股向心力。私下里我可能会以为都是自己的功劳,但实际上我是在跟自己开玩笑,因为导演仅仅是其他人发挥才能的渠道。²⁸

麦肯德里克坚定地认为电影制作的本质是合作,其中尤为重要的是编剧和导演的合作,唯有如此,他们才能在同一部影片中将双方的理念共同呈现在银幕上。这也是本书两个部分内容之间的关键连接点。对于麦肯德里克来说,电影语法的技术需求绝不能脱离故事本身来实现,同时,任何一个成功的电影叙事也必然证明了“形式与内容永远无法截然分开”。麦肯德里克强调,电影中的一切都应服务于叙事,无论是灯光(“通过光和影的使用可以塑造什么样的情绪和氛围基调?”)、剪辑(“如果我在这里剪,会给观众传递什么信息?会删掉什么信息?这对叙事有什么帮助?”)、构图和景别(“如果这里我用特写而不是远景,我是要让观众想到什么?”)、摄影机运动(“如果我移动摄影机,那么这观众将会是从谁的视角来看这个动作?”),或者表演(“我怎样利用这个道具来传达某个特定的故事节拍,而不费任何口舌?”)。“一部电影的每一丁点,”麦肯德里克写道,“都应成为影片整体效果的一个必要组成部分。”²⁹简言之,本书两个部分所阐述的一系列概念总是在相互强调。

通过对影片《历劫佳人》[*Touch of Evil*, 奥逊·威尔斯(Orson Welles)导演]和《码头风云》[*On the Waterfront*, 伊利亚·卡赞(Elia Kazan)导演]中各种场景里角色肢体运动进行精确绘制(在两篇十分复杂的讲义里),通过提醒学生关注那些用以强调主题内容的摄影机运动和镜头景别,通过示范演员之间如何互动,以及如何与现场道具互动,麦肯德里克向我们展示了他关于电影语法、戏剧结构和表演的观点是统一的。“你怎么规划摄影机角度、运动和演员调度?如何决定什么时候从一个镜头切到另一个镜头?”他在一份讲义中提

出了这个问题。

毋庸置疑，我们必须以故事为出发点来考虑。导演在考量一个剧本时，首先要做的就是将场景切分成动作（move）。这不是指身体的动作，而是指那些标明角色意图和故事进展阶段的戏剧节拍。所有这些随后都会逐步在演员的表演中得到体现。同学们必须要做到首先从表演者的视角去考虑，然后再考虑物体在取景框里看起来怎么样。

现在有很多电影制作实践指南，也有不少讲授电影剧本创作的书。在这本集子的筹备期间，我读了大量此类书籍，这也使我明白了是什么让麦肯德里克的书如此与众不同。³⁰

首先，与大多数此类书籍不同的是，《电影制作》（*On Film-Making*）是由一位真正的电影制作人撰写的，在他导演最后一部影片之后的三十五年中，他的电影成就一直获得认可。此外，作为一名教师，他的洞见不仅来自多年的实践经验——他在好莱坞和其他地方所从事的职业编剧和导演生涯（麦肯德里克首执教鞭时已年近六旬），还来自于他随后对如何教好电影这门课的二十年的研究。

第二，麦肯德里克的文笔清晰、鲜明，充满活力。与我阅读过的三十余位其他作者（主要是那些声称洞悉戏剧结构的秘密的作者）过于浅薄和自利的文字相比，此书更具有真正的文学价值。幸运的是，它还规避了其他大量“教你写”的书所采取的“相信你自己”和“把你的创造力最大化”的路数。

第三，也是最关键的一点，麦肯德里克认为应该开发电影作为叙事媒介的特质，而这点是为其他剧本创作书籍所忽略的。那些作者十分着迷于他们对好剧本的编剧方法的表面理解，对编剧和导演的工作之间不可摆脱的关联则或者完全忽略，或者敷衍地轻描淡写一番。但正如麦肯德里克在后面的篇幅中所说，如果一个编剧对电影这种媒介的运作原理只有肤浅的了解，那么他的创作能力必将受到严重限制。其他书大都点出对白应该尽量少（“呈现，而不要述说”的古老格言放之四海而皆准），但对于略微不同的观点——对白应仅被用作“甜筒冰激淋上的巧克力屑”，则相对无人探讨。麦肯德里克特有的方法关于“潜台词”（subtext）——编剧的核心元素——的探讨是他教

30 有些人认为出版业的一大堆关于戏剧结构（今天最为显著的是关于剧本）的说教图书是一个新现象，其实1960年出版的威廉·阿契尔（William Archer）的《剧作法》（*Play-Making*）一书中就包含有一篇短的文献文章《有关剧作的书籍》[*Books on Playwriting*，作者约翰·盖斯纳（John Gassner）]。尽管这篇文章“无意包罗万象”，但里面引用了1890年至1958年间出版的35本书

学方法的一个很好的例子。在我查阅的大部分书中，潜台词似乎都与“次情节”（subplot）混为一谈，而且明确是从编剧或演员的角度来谈的。尽管在剧院里，把哪怕是平淡无味的对白变得富有深意（用麦肯德里克的话说，是用不同的“色彩”）是演员的事；而在电影里，是有能力的导演利用电影语法的基本原理把剧本上的文字变成令人难忘的电影画面。那些不考虑摄影机、照明和剪辑机能给观众带来什么，不考虑演员的台词的作者，只开发了故事的一半空间。实际上，大多数的书基本都没有触及视觉叙事的概念，即便有，也常常犯麦肯德里克认为的根本性错误。对于很多人来说，镜头漂亮的电影就是“视觉的”，可对于麦肯德里克来说，这样的电影仅是“画面的”。他解释说，一部真正的视觉影片，是将电影媒介开发到极致、主要用镜头组合来讲故事的影片。

这本书不是电影制作艺术的盖棺论定，仅仅是作者对这个主题深思熟虑的结果。后面的正文中也许有相当一部分篇幅都会令某些读者认为代表了一种极端的视角，但这正是作者的本意。因为麦肯德里克知道学生们会选择性地接受他的观点，肯定会把它们和其他理论，以及他们自己对电影的认识结合起来。他始终认为电影制作人应该绕着谈拍电影的书走（“‘谈论电影’本身就是一个矛盾的说法，是纸上谈兵”），因此不愿把自己的著述文章编辑成册出版。他认为学生应该把精力放在他课堂教学的实际应用上。

加利福尼亚艺术学院自建立起便流行一个观点：“没有信息能够先于需求出现。”对于麦肯德里克来说，最懂得欣赏这本书（含有大量信息）的人应该是那些已经在电影编剧和导演工作中亲身经历过困难的新人。但即使是那些内心骚动不已的人，麦肯德里克也建议他们在拿起设备、开始试验之前先读一两本书。我可以很大胆地说，这些讲义里面包含了很多电影制作人和艺术家们特别关注的信息。用让·谷克多（Jean Cocteau）的话说，摄影机和剪辑机对于今天的导演来说就像笔和纸对于小说家那样唾手可得。因此，一旦你消化吸收了麦肯德里克的这些关于电影和叙事的文章，就没有理由不放下书本，去推进你的拍摄项目了。正是在这些实践中，我们去碰撞不同的观点，去犯错，去成就真正的作品。

麦肯德里克每年都会修订那些最重要的讲义，以确保内容尽可能清晰明确，因此，有的讲义会有三四个不同版本。我本人的编辑工作就包括从他的讲义、采访笔录、以及存于麦肯德里克资料库众多文件柜抽屉里的笔记和图稿中筛选内容，并收录到这个集子里，所以这本书里的内容不可避免来自多个不同的地方。我非常感谢山迪·麦肯德里克从前的学生和同事，他们在我编撰此书的巨量文字工作中给予了很多支持。他们是汤姆·安德森（Thom Anderson）、玛莎·巴克斯顿（Martha Baxton）、约翰·布莱斯（John Brice）、大卫·布里斯宾（David Brisbin）、道格·坎贝尔（Doug Campbell）、罗杰·克里廷顿（Roger Crittenden）、特伦斯·戴维斯（Terence Davies）、麦伦·埃默里（Myron Emery）、已故的朱尔斯·恩格尔（Jules Engel）、吉尔·丹尼斯（Gill Denis）、F.X. 菲尼（F.X. Feeney）、娄·弗洛里蒙特（Lou Florimonte）、约翰·吉安维托（John Gianvito）、艾德·哈里斯（Ed Harris）、马克·乔纳森·哈里斯（Mark Jonathan Harris）、马蒙·哈桑（Mamoun Hassan）、约翰·霍克（John Hawk）、戴维·厄文（David Irving）、比尔·杰克逊（Bill Jackson）、理查德·杰弗里（Richard Jefferies）、雷切尔·卡兹（Rachelle Katz）、克里斯·矛基维茨（Kris Malkiewicz）、詹姆士·曼高德（James Mangold）、克里斯·米克斯（Chris Meeks）、弗朗西斯科·门内德斯（Francisco Menendez）、汤姆·芒特（Thom Mount）、米歇尔·普利斯曼（Michael Pressman）、特里·桑德斯（Terry Sanders）、科尼·汤普曼（Conny Templeman）、安托尼奥·提波蒂（Antonio Tibaldi）、安德鲁·曹（Andrew Tsao）、杰克·瓦莱罗（Jack Valero）和科林·杨（Colin Young）。同时还要感谢丹尼斯·加南（Denis Cannan）、伯纳德·格里布（Bernard Gribble）、罗德·哈伍德（Ronald Harwood）、菲力·坎普（Philip Kemp）、道格·斯洛科姆（Douglas Slocombe）和大卫·汤普森（David Thompson），以及波士顿大学出版社特别文集部的霍华德·戈特利伯（Howard Gotlieb）和肖恩·诺尔（Sean Noel），这里是麦肯德里克文集的家。同样要感谢的还有费伯和费伯（Faber and Faber）出版社的理查德·克里（Richard Kelly）和沃尔特·多

诺休 (Walter Donohue) 的指导, 马索·菲兹莫里斯 (Marcel Fitzmaurice) 和杰瑞米·福里森 (Jeremy Freeson) 的咨询, 雷斯利·肖 (Lesley Shaw) 的支持, 尤其是希拉里·麦肯德里克 (Hillary Machendrick) 的慷慨和信任。

前言

电影是一种媒介，是把创作者头脑中的思想传递到受众的头脑中去的交流语言。在受众的头脑将其解读为有意义之前，一切皆无意义。因此，没有什么孤立存在的，对于所有语言和媒介来说都是如此。在一个长期过程中，演说者和听众、电影制作人和观众或表演者和观众之间建立起了一套意义系统，即词汇、句法和语法规则。这是使用者之间长期发展形成的契约，或共识，也正是媒介的基础。由此可见，语言的形成十分缓慢，而且随着受众和作者不断开发出新的表达方式，语言还将继续演化。

电影观众坐在一块长方形的点亮的银幕前，观看投射在银幕上的移动影像，同时听着录音回放。他们根据约定俗成的、习得的电影语法来阅读这些配了声音的图像。因此，当银幕上一个二维的女性全身像突然被一个大得多的男性面庞所替代时，观众不会奇怪怎么女人变成了男人，而是会想，“噢，我现在在另外一个位置，看着位于另外一个方向、但是近一些的男子，而不是看着刚才那个远处的女子。”也可能想，“这个男人正看着那个女人。”诸如此类。

因此，作为电影制作专业的老师，我总是习惯去提醒学生，电影不仅仅是银幕上的一些光影，而是你头脑中发生的事件。电影的放映环境不过是黑暗剧场里的一张平面长方形银幕，上面放着一些二维相片，但电影通常始于导演或作者头脑中的一个创意，可能需要通过一连串复杂的技术过程来实现，这通常涉及大量的技术人员，他们做出了重要的贡献。同时，电影也完结于同样的方式：一位观众头脑里的观影反应。从最初的诞生和最终的效果来讲，电影都是无形的，只存在于想象的世界当中。它是一种幻象。

在讲课之前，我要解释一下，把我讲的一门课称做“电影语法”

是有点误导的。“语法”这个词暗示着存在某种电影语言，但其实这些讲义里的基本概念只是基于电影制作人和观众间的契约之上的一系列视觉传统，这样去理解也许更有用。问题是我还没能找到另一个同样简洁又足够准确的名词〔符号学教授们用“句法表达”（syntactic articulations）来描述通过镜头和拍摄角度的组合，在想象中呈现逻辑上一致的时／空连续事件。但是这太绕口了〕。

“电影语法”这门课的关键是要有一个常识性的概念：如果在我们生活的时代，孩子们在学会拼写和阅读之前就会接触电视上的动态画面，那么我们该做的事就是教会大家理解他们所观看的那些画面，以及如何用同样的视觉语言来表达。这才是今天的读写能力。简言之，应该让观众认识到电影的调和力量。不过，仅仅接受这套交流代码是不够的，拥有某种媒介的读写能力还要求会读和会写。要了解影片和其他视频如何传达信息（继而操纵观众），就必须会讲这种“语言”，并且要了解电影是怎么拍出来的。实践是传授这种理解能力的唯一正确的方法。

在跑去拍电影之前，电影系的学生们应该对那些通过电影讲述的经典故事进行详细的分析。

年轻导演们在拍电影时会遇到新问题，最后也一定会摸索形成自己独有的拍摄方式，但是通过这种训练所接触到的戏剧结构为他们提供了丰富的选择，他们可以根据实际需要来借鉴。这正是我们在课堂上要做的事：用这些讲义和范例影片来做分析。在家里看电影时，不管是好片还是烂片，你也同样要做这件事。电影媒介的交流速度很快——我们“阅读”的速度相当可观。正因为如此，掌握电影语法的最好的学习方式之一就是先用平时的正常速度看一遍影片，以感受它带来的剧烈的情感冲击，然后再慢慢地研究它。通过不断的暂停、开始，你能够更加深入地分析画面与画面、镜头与镜头、场景与场景之间的动态关系。你会很快从故事本身脱离出来，而影片在你的分析下，呈现出一个一个的结构因素，当它们串联起来，就形成了整个叙事。

现在来回答那个关于电影制作的常见问题：这是一种能够传授的技艺吗？当然不是，正如任何一种“艺术”都不能被传授一样。但另一方面，我们可以提醒新人关注现有的（并且将继续演化的）电影“语言”的用法。作为一名教师，我所能做的最好的事就是为那些富有想

象力和丰富情感（以及必要的精力、专注和自律性）的学生提供一个好的环境，使他们能够学习，自学。记住：任何“规律”都没有价值，直至你对它有了重新发现。吸收现有的习惯用法，研究它们是如何驾驭这种媒介的，然后找到使用这些习惯用法的全新手法，这就是创新。对于电影制作人来说，没有现成的具体公式，或者说，如果找到了更适合眼前情况的方法，那么没有什么公式是不应该立即丢弃的。可以说，除非你已经尝试过可以有效脱离老传统的新方法，否则你无法认识到传统用法的价值。只有当你研究过一个“规律”的例外之后，这个“规律”的价值才得以彰显。

毕加索（Picasso）在开始对视觉艺术语言进行全新重塑之前，已经展现出对写实画和想象画的完全掌握。同理，艺术家或手工艺人的每个创新都应始于对所谓的规律的完全掌握，继而才是对它们进行颠覆（一个破拆专家必须首先掌握建筑学的每个原理，才能胜任工作）。从事电影这种传媒工作，你只会犯一种错误，那就是在观众中造成一种非你本意的效果，或者未能造成你所希望的效果。如果一部影片取得成功，绝不仅是因为它遵循了规律；但如果一部影片失败了，根本原因几乎肯定是破坏了一条甚至多条规律。

那么，电影导演的技巧是怎么获得的呢？在这个节点请允许我谈两点。第一，有人说电影导演就如同交响乐团指挥，是一位能够出色演奏其中任何一种乐器的大师。尽管在导演、写作和表演三个方面都具备真正实力的可能性不大，但我相信，如果缺乏另外两个方面的基础知识，你在任何一个方面都无法胜任。第二，每一种艺术形式都有自身独特的发展史、传统习惯、高辨识度美学特点、价值追求和创作过程。俄国电影理论家列夫·库勒索夫（Lev Kuleshov）这样写道，“在被拍摄和录像之前是‘艺术作品’的，搬上银幕后不会是艺术作品。”³¹我们可以就此推论，如果同学们去拍一场舞蹈表演，尽管拍摄的可能是一场很美的舞蹈，但若要将它作为观看舞蹈演员现场表演的替代品，那几乎一定是不能令人满意的。而且，作为影片或视频，它很可能是枯燥无味的，因为它没有真正发挥电影这一媒介的特点。作为电影系的学生，在整个过程的每一个阶段都应关注你所选择的这一媒介的特性。

我还有三个实用的建议。第一个与库勒索夫的观点紧密相关。我

31 列夫·库勒索夫（Lev Kuleshov）（1898–1970，俄国）是一位理论家、教师和电影制作人，在蒙太奇理论的发展中扮演了重要角色，今天最出名的也许是所谓的“库勒索夫试验”[参见普多夫金（Pudovkin）的《电影技巧》（*Film Technique*）第140页，乔治·纽内斯（George Newnes），1935年。]

经常遇到这样的同学，他们在练习实际拍摄时，更喜欢用知名剧作家的戏剧脚本，而不是用自己的原创剧本。对初学者来说，这也许是很好的练习，因为当你在使用摄影机和剪辑台时，你只需集中精力去探索电影语法的各种可能性。使用原创剧本的潜在问题是，如果拍出的影片不满意，你不知道是你对电影语法的把握（你的导演工作）出了问题，还是剧本本身就不是很好。如果你卯着劲等待一个大制作，或者非要等到有了自己的原创故事时才动手去拍摄，那么你实际上是剥夺了自己宝贵的学习机会。因此，在拍摄自己原创的剧本之前，可以先用现成的（且可靠的）剧本来练习导演技巧（尽管库勒索夫曾说，反复使用现成的材料，尤其是依赖对白的舞台剧剧本，显然不是一个好主意。）。

第二，跟随一位有经验的导演，做一些使你能够近距离观察整个导演过程的工作。习惯上，我们认为剪辑工作是最好的锻炼，导演助理也不错，因为你有机会观察其他人是怎么拍的，存在什么问题，思考当你有机会上手的时候，怎样能做得更好。

第三，写作。独立创作，然后一遍又一遍地修改，即使这对你而言是整个过程中最困难甚至最难以忍受的部分。你将从中获益无穷。

电影制作的规律是不可传授的。尽管这一点已经获得了普遍认同，但我恰恰要用这些讲义，来尝试做这件事。也就是说，我将尽力向你们讲授我自己的电影制作方法。这是一套适合我的方法。如果我强迫你们用我的方法来练习，那并不能说明我的方法是唯一的，或者是最好的。当然，到最后，这也不会是你的方法。但我建议你认真跟着我的方法来做阶段性的练习，而不是“表达你自己”，因为还没到时候。以后你可以随便怎么表达。你渴望很快就能享受实现创意的满足感，但请先把这种渴望放一放，直至你掌握了这些基本的理念和实际操作的建议，完全有资格将它们扔到一旁为止。

想退课的同学，请现在马上提出来。

目录

第一部分 戏剧结构

第 1 章	电影的语前语言	2
第 2 章	故事是什么	7
第 3 章	背景交代	18
第 4 章	现代主义思潮	23
第 5 章	获得创意的技巧	31
第 6 章	编剧墙上的警句	35
第 7 章	编剧练习	38
第 8 章	什么时候不宜写分镜头本	56
第 9 章	很久很久以前	64
第 10 章	活动与动作的区别	72
第 11 章	戏剧反讽	77
第 12 章	重温威廉·阿契尔	81
第 13 章	可信性与“怀疑的自愿搁置”	93
第 14 章	《成功的滋味》的结构集中性和从属情节	98

第 15 章	对白剪辑	140
第 16 章	案例练习：所罗门王的故事	144
第 17 章	导演和演员.....	157

第二部分 电影语法

第 18 章	想象中无所不在的隐身见证人	172
第 19 章	如何做到主次有别	175
第 20 章	虚构空间	178
第 21 章	压缩银幕时间	182
第 22 章	绘画课	189
第 23 章	视点	192
第 24 章	轴线	203
第 25 章	镜头之间的关系	219
第 26 章	实际拍摄	225
第 27 章	摄影机的运动	238
第 28 章	《公民凯恩》	245
后记		253
本书英文版编辑简介		255

第一部分

戏剧结构

第 1 章 电影的语前语言

若要用语言来表达我们的情感和内心冲动，就需将其理性化。但默片时代的电影导演们发现，用电影媒介可以直接捕捉、呈现这些情感和冲动。

1 麦肯德里克经常引用 D.W. 格里菲斯 (D.W.Griffith)，把他作为这方面最重要的先锋导演介绍给学生。“今天，‘特写’已经成为每部影片不可缺少的部分，”格里菲斯在 1917 年写道，“因为对演员面部特征的近距离呈现能够传达群像镜头所无法传达的个人思维活动和情感”[《聚焦格里菲斯》(Focus on D.W. Griffith)，哈利·M. 戈多尔德 (Harry M. Geduld) 编辑，Prentice - Hall 出版社出版，1971，第 52 页]

不同的景别、构图，不同角度、视点的镜头的并置，富有表现力的音乐和灯光，剪辑的手法，这些都令摄影机成为导演捕捉人物思想的独一无二的利器。¹从那时起，如果一个导演能够充分开发电影媒介的特质，就可以在比口头语言远为直接和基本的层面上，用摄影机与观众交流。这里的“基本”并不是指更简单、粗糙，远远不是这个意思，而是说，电影是利用情感、知觉、直觉和运动来与观众交流的，这种交流的层面未必能达到自觉的、理性的或者批判性理解的高度。但较之口头语言，动作和画面在传达意义时更为迅速，诉诸感官的种类也更多。因此，电影导演使用的所谓的“语言”能够实际创造出一个更为丰富、更为浓烈的接受体验。

与其说电影是非语言媒介，不如说它是语前语言媒介。这是我在讲义中反复谈到的一个主题。尽管一部电影可以使用大量的对白，但也可以仅使用人物的运动、动作和反应来讲故事。电影影像——尤其是当它与录下来的声音同步播放时——传递着大量的声、画信息，这些信息甚至压倒了口头语言元素（在默片时代则是字幕卡），使之成为相对次要的因素。因此，电影对白的核心意思和潜台词，如果通过对电影元素复杂而精妙的组织来传达，传播效果常常会更好。这些电影元素不仅是非语言的，而且也无法用语言工具完全表达出来。看看下面这个例子，来自安德烈·卡耶特 (Andre Cayatte) 1949 年的影片《维罗纳的爱情》(Les Amants de Vérone)，由雅克·普莱维尔 (Jacques Prévert) 担任编剧。

一家玻璃工厂里有个技巧高超的年轻匠人，会制作精美的酒杯、花瓶和镜子。他是故事的男主角。有一回，工厂里来了一群参观的游客，其中有一位迷人的年轻女演员，随行的是一位富有的年长男子。这位男士正在展厅给她买礼物，显然想要在她面前表现一番，可她转过头，透过玻璃朝年轻匠人莞尔一笑，暗送秋波。年轻匠人隔着玻璃墙把这一切看在眼里，于是他用钻石玻璃刀在玻璃墙上比划了几下，切下一小片心形玻璃，弹向她那头。见此举动，她怦然心动。正巧此时，她那位富有的男朋友正扛着一面巨大而华丽的镜子回到她身边，她不得不马上藏起自己的心思。男友自豪地把这份礼物展示在她面前，她盯着镜子看了一会儿，笑了。不过，摄影机镜头让我们看到的是那位富有的男士所看不到的：女演员其实是对着镜子里的年轻匠人在笑。

整个事件很短也很偶然，用镜头来表现很可能比用文字来描述所需的时间更短，而且在银幕上表演要比我在这里讲效果好得多。关键在这里：小说家是不会设计这类情节的，因为比起电影来，文字在表现这类事件时显得很笨拙。同样，这也不是一个适合舞台演员表演的情节，因为这个事件的表演效果依赖于细微的眼神、面部表情的瞬间反应和摄影机的视角切换。普莱维尔的剧本是且仅是为电影媒介而创作的。导演阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock）曾说，在默片时代，优秀的导演“达到几近完美的水平。声音的引入在某种程度上破坏了这种完美。”² 希区柯克的意思是，一部好的影片，即使被译制成观众听不懂的语言，也不妨碍他们看懂十之八九。为什么？因为一部有着好剧本、好演员和好导演的片子，应该不是通过语言，而是通过对电影语法的创造性使用来传情达意。当然，任何一场戏当中，真正重要的也正是其中的情感和戏剧性内容。

有些学生很可能会马上站出来反对我，因为他们坚持认为“对白”是现代电影中完全合理的一个元素。对白当然是电影叙事的重要元素之一，但由于电影的媒介特质十分便于利用人物动作和运动，以及隐藏在对白中的情感（那些引起对白或由对白引起的生理冲动和反应）来表达，使得电影不是那么依赖对白的实际内容。正如特吕弗（Truffaut）在采访阿尔弗雷德·希区柯克的访谈录中所述，“那些

2 见特吕弗的访谈录《希区柯克》（*Hitchcock*）（Touchstone 出版社，1985，第 61 页）

说出来,而不是演出来的内容,失去了本应有的效果。”³ 特吕弗的基本“原则”并非认为图像是电影的唯一传播媒介,他也不是在暗示对白没有价值或不起什么作用。他指出的是,无言的动作提供了大部分基础信息,而语言则提供了另一个相对次要的维度。

创作生动且适合表演的对白,恐怕是最有可能确保你获得编剧职位的能力,但一部电影的剧本如果是靠对白来驱动故事,则是完全误入歧途。原因很简单。对于电影而言,对白产生的效果一般不如可见的动作。人物的性格塑造可以通过肢体行为变得可见,电影语法亦能提供丰富的手段以供利用。只有理解了这一点,编剧才算真正开始为电影这种媒介而写作。这是编剧在学习戏剧结构的技艺之前首先需要领会的一点,因为一个电影故事是由画面构筑而成,还是仅以画面作为装饰,是取决于编剧,而不是导演。

正如小说家拥有转换视角,乃至描绘、阐释内心活动与思维的能力,摄影机和剪辑台亦能够高效地驾驭空间和时间,对那些角色没有用语言表达出来的内容给予有力的呈现。内心的想法(未经理性审查的、不自觉的冲动)和经过深思熟虑表达出来的话语之间可能存在矛盾之处。我们头脑中的自言自语是秘密的,要把它转化为语言并陈述给他人时,我们常常会将自己的原始冲动和意图进行理性化处理,甚至改变原意。因而,最优秀的对白,有时会把真实意思隐藏在字里行间,用语言为说话者真实、纯粹的情感罩上一层面纱。

然而,摄影机却常常能够像一个敏锐的人那样捕捉到这样的情感。在剪辑师眼里,对白就像框架一样凸显着那些饱含信息而又转瞬即逝的瞬间:它们通常发生在角色正要开口之时,或者是角色对他人话语作出的直觉的、非语言的反应,例如几乎难以察觉的视线焦点的改变,或是下颌肌肉无意识的抽动,或是说话过程中的一个手势。仔细研究那些富有表现力的演员的表演,一帧一帧地看,你也许就能精确地定位到画面中那些思维闪光、情感迸发的片刻,这些内心的冲动随后都将在台词的演绎中得以表现。在称职的电影制作人手中,看似最无足轻重的对白都能表达一定的意义,啰嗦过多反而画蛇添足。如果一个场景适于电影表现(即在没有对白的情况下我们也能看懂绝大部分或是全部内容),本身很有趣,那么为它加上对白这一元素,应当会有所助益。如果一个场景从电影表现的角度来说本身就很无趣,那么为

它铺上一层又一层的对话只会把它变得更加索然无味。

在把剧本转化成有声动态画面的过程中，导演要做的事情之一就是忘掉角色之间的对白，以无言的方式重新想象他们的行为，将他们的想法、情感和冲动通过不带语言的音响和画面传达给观众。这里有个奇怪的现象，当一个场景以这种方式重新构建出来后，导演再将原来的对白纳入其中，常常能够达到更为出色的效果。如果剧本是完全用电影语言来创作的，那么其中为数不多的对白大多不会承担背景交代的任务，因此会更有表现力。请记住：电影总是先呈现再讲述，对于电影来说，把交代性的对白安排在戏剧性事件之后，作为对此事的评论（或者解释说明），会更有意思。因此也就有了这个聪明的做法，即设计一些动作或事件来引出对话，把交代性的对白用于表现对事件的反应。在一部结构巧妙的影片中，对白绝不仅是对观众已然十分明了的内容的延伸，而是能够丰富影像的内涵（想想看，在早期默片中，字幕卡片也是用于段落区分提示，而不是用文字去重复影片内容）。

我在伦敦的一家制片厂工作过多年。厂里的资深编剧曾以搜集剧本中的糟糕对白为乐。最经典的一条是“看！高原牛！”这句对白摘自一部非常业余的旅游宣传片，片中有一个角色指着银幕外说出了这句台词。猜猜看下一个镜头是什么？下一个镜头的画面已经完全把剧情交代得清清楚楚，这三个字成了完全没必要的多余的说明。在剪辑影片时，如果对白和影像同时呈现在面前，一个好的导演常常会尽力剔除那些非必要的对白。对于最后的成片而言，很多对白可能都是多余的，因为去掉这些对白，画面反而能把故事讲得更明了。充满机智幽默的对白可能会使一场戏在纸面上看起来效果很好，但在银幕上，利用角色间无言互动的微妙瞬间（那些仅靠看剧本文字不能得其精妙的瞬间）常常能更有力地表现丰富的内涵，达到更好的效果。

实际上，画面与对白的表面意思之间产生矛盾对立（声画对立）的部分是影片最有意思、也是最有冲击力的部分。如果银幕上演员所说的话与观众看到的画面相对立，那么对白所表达的内涵就远甚于其字面意思，具有额外的表现力。在这类例子中，电影媒介的独特性表现得最突出。这些有时十分微妙的声画对立让编剧和导演得以把注意力集中在对这场戏的潜台词的节奏把握上。在此基础上，再利用摄影机能够在潜意识层面而非表面意思层面向观众讲述故事的特性，就可

能同时讲述多个故事。

回顾特吕弗所举的一个简单例子。他是这样描写“像晚餐和鸡尾酒会，或点头朋友间的一次随意碰面的日常场景”的：

我们观察任何一个类似的聚会便能发现，宾客们之间的交谈明显都是浅层的套话，没什么意义，而关键的东西在别处；通过观察他们眼神，我们可以看出他们心中真正的想法。假设在一场招待会上，我正在观察 Y 先生和其他三位谈论他最近和妻子去苏格兰度假的经历。仔细观察他的脸，我注意到他从未把目光从 X 女士的腿上移开。现在我转而观察 X 女士。她正在聊孩子上学的问题，但我注意到她一直盯着 Z 小姐，冷眼细细审视着那个比自己年轻的优雅女人。显然，这个场景的实质内容不在这些绝对常规的对话当中，而是在人们的思维活动当中。仅靠观察他们，我就能发现 Y 先生为 X 女士所吸引，而 X 女士则对 Z 小姐心生嫉妒。⁴

4 《希区柯克》(Hitchcock)，第 17 页

5 德国心理学家与理论家鲁道夫·安海姆(Rudolf Arnheim)是麦肯德里克在电影语法讲义里反复提到的一个人物。他 1933 年的著作《电影作为一门艺术》(Film as Art)(Faber and Faber 出版社, 1983)使我们对这些理论有了更深的理解。在一份讲义中，麦肯德里克阐释了安海姆的理论。他指出，电影深层不变的语法——使电影区别于戏剧和文学的视觉和动态的“语言”，是在默片时代的头三十年里由那些更有想象力的导演建立起来的。“有人称，在同期声得以使用之前，电影的重要技术大多已经创建起来了，”麦肯德里克解释说。因此，他补充道，“会说话的图画”被某些人看作是“一个倒退”

许多同学在应对剧本创作过程中的问题时感到困难，这令我很困惑。我在想，是不是因为我们接受的教育是让我们用文字来思考。习惯于用文字体系来表达，这可能是年轻的编剧和导演的绊脚石，是掌握叙事电影语前语言结构的障碍。对于大部分学生来说，脑海中闪现的思想火花总是迅即转化为文字，于是我们就自动将思维活动等同于话语和文字，而不是图像。心理学家曾提出，如果不具备语言表达的能力，思维活动则无法进行。

在我们从婴儿、幼年到青春前期的发展阶段，我们开始掌握思维和抽象理性批判的时间点似乎是与我们的开始牙牙学语的时间一致。表面上看来当然是这样。但我并不完全认同这种看法。正如漫画师可以不借助说明文字，仅用顺次排列的图画来讲故事，电影导演也可以想象用纯电影语言来讲述一场戏。这种语言在有声电影(同期声)诞生之前就已经被创造出来了。然而，要把想法转换为不借助语言文字即可理解的电影形式，同学们可能确实需要忘掉用文字思考的习惯，回归到在某些方面更加原始的思考模式。这可能会是一个非常严酷的学习经历，要求我们摆脱泛泛而谈的习惯，消除表达不详细、不具体的习惯，消除抽象的概念。⁵

第2章 故事是什么

我们能给我们称之为“故事”的东西下一个定义吗？故事的区别特征是什么？故事是内容还是形式？故事一定是虚构作品吗？当然不是。传记和历史题材的纪录片所呈现的内容严谨且仅限于事实材料，但却有着可以和任何一部完全虚构的作品同样引人入胜的叙事结构。那么故事是否存在特征元素呢？比如说，一个故事，不论是呈现事实还是对真实生活的模仿，是否一定要以特定的方式来结构？如果回答是肯定的，那么这种结构的必要元素是什么？

要回答这些问题，可以先来探究一下讲故事的冲动起源何处。这种冲动不仅体现在人类最早期的文明中，也体现在婴儿成长为儿童的心理过程中。有人指出，当孩子开始提出“宝宝从哪儿来”的问题时，妈妈也许会告诉孩子，是爸爸的精子使妈妈体内的卵子受精。但相比之下，白鹤飞过屋顶，把裹在襁褓里的宝宝作为礼物送给爸爸妈妈的故事对孩子来说要容易接受得多。即使对于从没见过白鹤的孩子，这个故事也是可信的，他或她能够理解。而有关受孕的信息则很难理解，因为这给他们带来了更多未知的问题，无法理解使内容变得不合情理、不可信。注意，这个观点是由公元前几百年的一位尝试为戏剧定下规则的人——亚里士多德（Aristotle）提出的。他写道，“在不可信的可能之事和可信的不可能之事二者中，诗人应该选择后者。”¹凭着有限的经验和对生活的简单理解，孩子试图对这些奥秘作出合理的解读，因此需要的是符合他或她理解水平的解释。白鹤的故事在这里可以派上用场，生物学的知识则须等到孩子能够接受时才能给出。因此可以说，正如史前神话，这样的一个故事可以给那些超出听众理解力的问题提供“诗意”的回答。这可能就是戏剧的发端。在《野性的思维》（*The Savage Mind*）一书中，人类学家克劳德·列维·斯特劳斯（Claude

1 S.H. 布彻（S.H. Butcher）的译本（Dover 出版社，1997），第51页。理查德·杨柯（Richard Janko）的翻译版本让这个论点更清楚：“可信的不可能之事应优于可能但不可信之事。”

2 《野性的思维》，克劳德·列维·斯特劳斯（Claude Lévi-Strauss）（牛津出版社，1972），第22页

Lévi-Strauss)指出，“艺术存在于科学知识和奇幻想象的中间地带。”²

荷马时期的希腊人把他们信仰的一切都拟人化。科学以寓言的形式孕育产生，抽象概念都以半人形式的神来象征。在我们每个人小时候，想象力也是这样运转的。确实，这是我们的做梦方式。梦是大脑在无意识状态下的运转，有其自身的语言。心理医生会提醒你，与清醒时大脑中所想到的人不同，出现在梦里的人物不可理解为真人，通常它们更多的是做梦人心理的某个方面的化身。这也许是理解所有故事的心理诉求的一条线索。为了将抽象的思维、想法或主题（故事的深层戏剧意图）表现出来，一个包含虚构人物的故事也许会使用这些想象的或无意识的虚构物。

可以说，所有艺术的外在形式都带有帮助记忆的目的。通俗地讲，助记工具就是类似于打油诗那样能够帮你记住某些信息的工具。如果你无法快速并不假思索地背出这首诗，你可能就记不住这些信息。无论是通俗的五行打油诗还是莎士比亚的无韵诗，诗歌在节奏和韵律上都有一个共同点——朗朗上口，因为这些词藻发音和形式的特点使得它们容易记忆。从某个角度说，故事也是如此。它的戏剧三一律的样式、对相互关联构成情节的事件的清晰表达，都使之易于记忆。角色之间的差异，以及他们之间相互对抗或相互认同的模式，都是一个封闭系统当中的设计，这个系统有着统一的主题，即亚里士多德所谓的“情节统一性”（unity of action）。

人类学家认为，这是仪式和神话的原始功能之一。原始的音乐仪式使用富有节奏的动作、重复的手势和音乐音响来创造感观上的一致性，使神秘事物不再令人不安、恐惧，有助于人们对它的理解。据说，神话故事是这些仪式的文字版本，也服务于同样的古老需要：帮助原始的头脑记住这些神秘事物。即使是在当代大众传媒的语境中，能够满足这种需要的故事也会显得更加成功，即使观众可能甚至都意识不到这种需要的存在。

张力（tention）是戏剧的关键元素之一。这种张力可以是，也可以不是银幕上人物之间冲突的产物——不一定要表现在情节的层面上（尽管情节上的悬念不是坏东西）。它是观众想象中的张力，能让人产生好奇、焦虑和忧惧（例如观众为一个角色所具有的互相矛盾的特质而备感困惑）。戏剧评论家威廉·阿契尔（William Archer）说，

戏剧几乎总是带来“期待 (anticipation) 混杂着不确定 (uncertainty)”的效果。因此，一个好导演总是会要求自己回答这几个最基本的问题：观众是怎么想的？对于刚刚发生的事，以及下一步可能会或不会发生的事，观众是满意还是不满意？是害怕还是期待？

要创作富有叙事 / 戏剧张力的电影故事，了解哪些因素会破坏张力，会对你有帮助（但这并不意味着这些因素就一定是不好的，或错误的）。我花了几年时间总结出了几个准编剧们应该避免使用的元素，如果你追求的是要求更高的真正的电影写作。所有这些其实是对同一个基本要求的不同阐释：不要把无法在摄影机前用动作来表现的内容放进剧本。

一个消极被动的角色会给剧本的戏剧价值带来真正的损害。“主角”（对故事中首要角色的称谓）的字面含义就是引发冲突 (agon) 的人。一个不会（或无法）真正去行动的角色，或者没有胆魄去斗争以引发新情况和新进展的角色，用戏剧术语说，容易成为叙事的负累。实际上，会令人生厌。一个“不发生”事情的场景通常都不具有戏剧性，除非是以积极的视角来表现。电影必须依赖积极的动作 (action) 来制造张力，而文学作品却未必如此。通常来讲，文学作品描述“没发生什么事”要比电影容易一些。小说家可以仅就一个角色的动机写上好几页，但最后，这个角色可以决定不采取任何行动。他可以探究男女主角的特点，分析他们过去和现在的情感，为读者分析他们的心理，或者像史学家和评论家一样分析是哪些因素影响了他们的心境。在某种程度上，小说或短篇故事可以没有情节或戏剧的发展，没有冲突或危机。也许某些形式的实验电影或个人电影不需要戏剧张力，但叙事性的剧情片（往往）是另一回事。

戏剧张力通常要求冲突元素的存在。19 世纪的理论家提出，冲突需要展现主角和反面角色在舞台上意志的相互抵触。后来的评论家则指出，在很多情况下，如果故事真的饱满，张力可能就不在于发生了什么，而是怎么发生的。此时，张力源于角色的某些方面特点，而非源于情节（我们可以粗略定义为“具有因果关联的事件在这种关联的向前推力作用下顺次发展”）。例如，德·西卡 (De Sica) 的《偷自行车的人》 (*Bicycle Thieves*) 中的悬念更多地来自里奇 (Ricci) 和他儿子的关系，而非他偷自行车这件事。

对于索福克勒斯（Sophocles）的《俄狄浦斯王》（*Oedipus Rex*）[可作为侦探剧（whodunnit）鼻祖来研究]，我们在拉伊奥（Laius）谋杀之谜揭秘的初期阶段就很确定地知道谜底，因此罪人证实是俄狄浦斯本人时，我们并不意外。情节在于一点一点地解开谜团的过程，张力的产生也正有赖于此。信息的碎片和叙事的背景被按照精心设计的顺序喂给我们，一点一点地，拼图展现出俄狄浦斯罪行的全景。值得注意的是，索福克勒斯写的这些事件是雅典观众烂熟于心的。他们知道故事的结局是什么。但是，如果认为受众在看或听一个已经知道结局的故事时，“意外”就成了无关紧要的因素，那就误读了戏剧的本质。在《俄狄浦斯王》中，真正的意外（如果有的话）存在于俄狄浦斯本人的反应当中。这是观众期待的，不管他们已经看过多少个先前的戏剧版本。当最后俄狄浦斯的反应展现给我们时，张力得到释放，故事也就结束了。每位给宝宝讲睡前故事的父母都会发现类似的现象：小孩子总是要求一遍又一遍地听同一个故事，好像故事中的每个情节转折都很意外似的。要是讲故事的人太天马行空，还很可能会引发小朋友的反感情绪。

如果角色之间的关系是静态的，那么戏剧张力可能就会很弱（记住，“戏剧”的意思是“完成了的事情”）。说到角色，初学者很容易就想到他的外在特征，如年龄、性别、此人在故事中的社会阶层或职业等，但这些在戏剧中无足轻重。只有当一个角色与其他角色或者与情境之间的关系存在张力时，此角色才是戏剧化的角色。而一个戏剧化的场景，通常是有事情（意外或大事件）发生，在场景结束时，角色之间的情形较开始时发生了变化。平衡被打破，叙事的力量驱动着角色（和我们这些观众）进入下一个场景的新的情境。

很多成功的编剧都有创作两人对白剧（duologue）的天分，也就是那种有着两个高手之间单打对决的气势与魅力的两人对戏场景。也许其中的一个角色对故事情节来说更重要，另一个（即使他/她只是作为配角，以引出背景说明）则在剧中维持着戏剧张力的另一端。平庸的编剧最常见的问题就是他们写出来的戏里，两个角色非常相似，角色之间不存在真正的冲突，或不存在基于因果关系的戏剧发展。这很可能导致两个角色基本可以互换位置，也就意味着没有什么戏剧张力。大量的电视剧似乎都证明，两人场景可能会像乒乓球桌上的发球

和回球一样变得单调。但请注意，角色之间要产生戏剧张力，并不总是需要发生冲突。例如，罗密欧与朱丽叶的阳台那场戏，二人意志是一致的，却无疑充满戏剧性。这里的张力并非来自角色间的冲突，而是因为观众知道这一对少男少女之间的关系将走向一场危机。莎士比亚故事里的强大悬念也许没有在少男和少女的互相表白中体现出来，但却在我们看这场戏时牢牢建立在我们的脑海里。

同学们常说对银幕上的冲突不感兴趣，因为最有意思的张力是内在的，在主人公的心里。他们会问，为什么还必须要设置一个反面人物？我的答案是，心境是静态的。用电影术语来说，是消极被动的，缺乏戏剧效果的，不适合用有效的电影语言来进行戏剧化的表现。如果银幕上的角色受挫了，倦怠了，或是被疏远了，这种情况也尚不具备戏剧性。一个倦怠了的角色只有被置于脱离这种状态的可能性之中，他的心境变成积极的故事情节的促发因素时，他才变得富有戏剧意味。例如，将一个不活跃的角色置于与活跃角色的对比中，或者将其置于特定的情况下，他可能就会产生某种张力。简单来说，如果你的主角是被动的，那可能就有必要为他设计一个非常活跃有为的对手或环境。

要做到这点，最有效的方法就是将这个对手设想为一个配角，他就像观众一样不了解关键信息，因此会替观众把想要了解的问题抛出来。³ 这些角色是那些为了与银幕上的其他人物形成对比，向观众展示某些内容而专门设计出来的知己或者交谈者 [例如《哈姆雷特》(Hamlet) 中的赫瑞修 (Horatio) 和《李尔王》(King Lear) 中的弄人 (the Fool)]。在很多实例中，他们都是主人公内心冲突的外化，是为了将这些冲突公开展现出来，以造成银幕上的活跃情境。《俄狄浦斯王》(Oedipus Rex) 中的克瑞翁 (Creon) 就是反面角色的好例子。如果你认为真正的冲突并非发生在俄狄浦斯和他的妻舅克瑞翁之间，而是发生在他和那些因他无知犯下的罪行而惩罚他 (不太公平) 的众神之间，那么克瑞翁就只是一个戏剧配角。在西部片《正午》(High Noon) 中，警长的信心危机的外化不是通过反面角色，而是通过他的新婚妻子、一名教友会教徒来实现的。

常常有必要设计一些与消极被动的角色起反作用力的戏剧情境。例如，你该如何表现一个在逃避责任的本能和不情愿的责任感之间左右为难的男子？在《正午》中，警长迅速逃离了小镇，却发现自己只

3 麦肯德里克十分欣赏各种故事形式中对配角的巧妙使用。他会把《纽约客》(The New Yorker) 上的漫画故事作为完全用画面来讲故事的例子印发给学生，尤其推崇查尔斯·亚当斯 (Charles Addams) 对“配角，那个加入场景中的类似于荒诞喜剧中捧哏的角色”的使用

4 康斯坦丁·斯坦尼斯拉夫斯基 (Constantin Stanislavsky, 1863—1938), 俄国戏剧导演、理论家, 莫斯科艺术剧院创立者

能回去。他的积极行动反衬并凸显了他的消极想法——他的不作为是以动作的终止来表现的。在很多例子里, 事情将要发生的时候却因为某些原因而没有发生, 这种“没有发生”就变得很有戏剧性。另一个类似的难题是需要表现角色对某事缺乏兴趣, 这常常是具有戏剧意义的负面和被动的特质。在银幕上, 编剧必须用活跃的兴趣来反衬这种缺乏兴趣的态度。斯坦尼斯拉夫斯基 (Stanislavsky)⁴ 曾经提出这个问题: “怎么演一个百无聊赖的人?” 如果演员的答案是什么也不做, 那可不是一个好的回答。不过一旦你把百无聊赖定义为“有兴趣, 但不够强烈”, 你就能够把它表现出来了。一个百无聊赖的人对任何事物的兴趣都十分有限。如此, 演员就应该设法表现出他对很多事物感兴趣, 但实际上对任何事物的兴趣都不大。

学习编剧的同学还应该避免的是泛泛而谈和模糊不定的事件。影片提要 (film treatment) (详细阐述基本情节的散文, 也许含有零星对话) 和剧本基本上都是用用一个时态来写: 现在时。尽管影片中的时间维度可能很复杂, 比起小说来, 电影的时态自由度还是要小一些。读者在小说里可以接触到多种时态 (过去时、现在时、将来时、虚拟语气), 但在电影中, 没有模糊时间的对应物。一个小说家可以用“经常”这个词, 而一件事在电影中发生的次数就是你表现它的次数。一位作者在影片提要中这样写道, “几次三番之后, 她养成了这样的习惯……”。作者本应用表演上可行的简练方式来呈现这个持续但不确定的动作, 可他这样写纯粹就是把把这个任务推到了剧本写作阶段。

请思考“猫坐在垫子上”这句话。你可以用语言来表达, 意思也很清楚, 但听众和读者就需要想象这是一只什么样的猫, 一块什么样的垫子。我们会想象这是一只高贵的蓝眼睛暹罗猫, 浑身白毛, 带着棕色的斑纹, 坐在一块花纹精美的那瓦霍地毯上吗? 还是一只黑色的虎斑猫蹲在一块橡皮门垫上? 文字, 无论是口头的还是印刷的, 可以表达相对抽象、理性的概括性内容, 但电影却不行。尽管 (人们说) 画面胜过千言, 图像却只能向观众的脑海中传输大量具体的数据, 精确地显示事物的外形和运动。

对于所谓的解读和作者评论, 编剧也应该带着质疑的态度去审读。历史学家告诉我们, 戏剧很可能发源于以集体唱诵神祇故事为核心内容的仪式。第一代希腊剧作家创造出了最早期的戏剧表现模式, 使合

唱评论 (choral commentary) 成为一种标准手段。几个世纪以后，合唱队的作用逐渐减弱，取而代之的是故事里的角色通过互动和解释来给出背景交代。今天，戏剧的背景交代则基本上指的是所有通过对白形式给出的解释。

小说家可以在不使用第一人称代词“我”的前提下仍然享有充分的自由，对于那些形形色色的只属于他个人的想象，而未必是故事中角色所想的事物，他也可以描绘给读者。在描述一个角色的内心情感和思维时，小说家则成为有如上帝般全知全能的人，能够洞悉人们的灵魂，并为读者做出解读。但电影和戏剧编剧却无法享受这种特权，无论老师怎么鼓励他们直接表达“作者的心声”，即自己的创意、思维和感受。他的任务是通过动作和反应 (action and reaction)，所说与所为，来呈现他所有的叙事创意。实际上，当你把一部原本仅供阅读的故事转换成戏剧形式时，第一个被去掉的角色通常就是作者本人。编剧会毫不留情地删去原文中所有的作者评论，那些作者为了引导读者理解他本人对情节的意图而添加的每个短语、形容词或副词。演员、摄影师、剪辑或其他工种的表达媒介是图像、动作和声音，那些能够在银幕上呈现出来的东西，因此编剧只会留下那些对他们有直接的实际价值的形容词和副词，明喻和暗喻。

叙事由角色的发展来推动，而角色的发展可能表现为多种形式。例如，有一种发展并不发生在角色内部，而是表现为观众对角色理解的增进，或者是表现为主要角色通过经历改变了个性。“心灵转变” (the change-of-heart formula) 是一种由来已久的叙事模式 [例如电影《圣诞颂歌》 (A Christmas Carol) 中的守财奴斯克鲁齐 (Scrooge) 先生]，只是它常常过于简化，缺乏说服力。有人指出，单个角色内部两种对立元素的最终化解更可能让角色的变化具有说服力。因此，给你一个浅显的建议：当你在设计角色时，不但要发掘角色个性中有意思的特质，还要去寻找社会面具掩盖下的那些极有戏剧潜力的性格特质。想一想，有些角色是否开始是以令人同情的面目出现，但随着故事情节的发展，表露出丑陋的一面；或者反之？

把角色设计为互相作用的人物而非独立的个体，这样的任务常常让学生导演有些力不从心。有人猜测，这是因为在尝试写故事的早期阶段，初学者所选择的主角，从心理学角度来说是他本人观点的投射，

明显代表了他自己的态度、感受和想法，是几乎不加掩饰的或者理想化了的自我的翻版。这里需要考虑两个潜在问题。

首先，主角周围的角色容易设计得欠饱满。每个主角都需要斗争，与周围的反面角色斗争，但许多学编剧的同学都误解了这场斗争的实质。这种误解非常之深，甚至有学生坚持认为这种冲突并非必要（甚至连情节也不是必需的）。

其次，缺乏对角色个性变化的预先设计，也就是说，这样的角色在故事里没有发展的空间。换一种说法，编剧也许无力对主角的发展方向进行设想，因为他无力想象这样的态度和情感变化在自己身上发生。而经典模式的运行方式则非常不同。例如，俄狄浦斯以一副骄傲、尊贵和极端傲慢的形象登场，开启了故事，但故事却导向了他的耻辱结局。因此，设计角色反转很重要的一点是，想要某个结局，就得从不同的地方开篇。如果你头脑中的主角是一个你认同的角色，那么明智的做法是在下笔时要去寻找（甚至强调）角色身上那些你希望在故事结尾时完全摒弃的特点。

在一个好的故事里，每个虚构的角色都处在一个网络或联系体（nexus）中，形成一个角色间相互作用的网络。主角和反面角色的某些特质通常只能通过他们彼此之间或者他们与环境（外在的或者内在的）之间的相互关系，以及通过动作和反应来展现。在情境、矛盾冲突、意愿分歧、或故事情节的张力带来的压力下，故事主题背后的观点不再是抽象的，而是化身为人物，与他人产生互动或对事件作出反应。正如先前解释的，带有即刻目的的、能够让他人产生可见的反应的电影对白是最好的对白。这是戏剧的精华。角色并非某个特定人物所拥有的静态品质。对于编剧而言，用“角色的动作和反应”的概念去思考，要比总想着世界上真实存在的个体更为有用。故事的力量取决于其中的角色在何种程度上是相互冲突的元素、具备互补的特点，并通过对比和矛盾突出彼此。实际上，每个特定角色存在的唯一实用之处，就是去和其他角色发生互动。

5 《第三人》（*The Third Man*）
（faber and faber 出版社 1988 年出版；Lorrimer 出版社 1968 年第一版），第 7 ~ 9 页

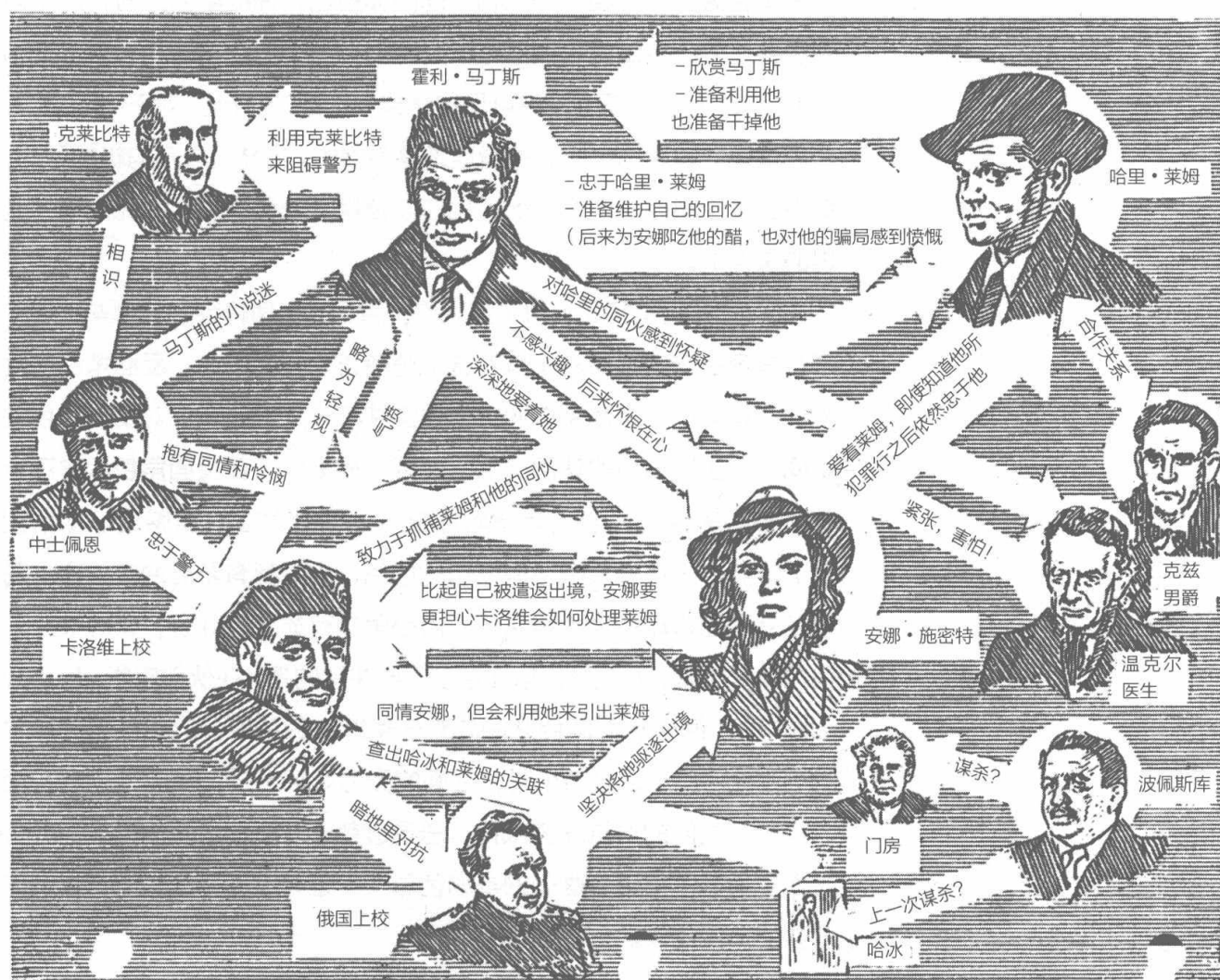
格雷厄姆·格林（Graham Greene）已出版的电影剧本《第三人》（*The Third Man*）中包含了对故事中四个主要人物的描写（据猜测是格林在电影拍摄完成之后所写）和对次要角色的说明。这些次要角色要么是必要的陪衬，要么是推动偶然事件的必要因素。⁵ 这些

是值得去研究的。对于我要求你们在创作电影大纲 (step outline) 时下力气去研究的东西来说, 这些是很好的范例。⁶ 在规划角色关系时, 很重要的一点是要能够区分对于中心主题不可或缺的角色和那些仅仅是使情节和背景交代能够更加出彩的角色。

在格林笔下, 角色并非各个独立的个体或分散的元素, 而是严格依照他们同其他主要角色之间的关联来定义的。这正是他的描写富有趣味的原因之一。他的主要角色们被设计为一张充满张力的网。这种模式的确常常呈现为一场拉锯战, 一种三角关系, 其中角色 A 在以角色 B 和角色 C 为代表的对立关系之间左右为难。这一模式是这样建立的: 通过连续的步骤, 建立起逐步增强的戏剧互动和张力, 制造具有讽刺意味或突然逆转的事件, 一步一步引向张力发展主线的最后结局。如果需要对你自己故事里的角色进行类似的描述, 你应该以他们冲突和关系的最后结局为出发点反过来考虑。⁷

6 参看下文《编剧练习》
(*Exercises for the Student of Dramatic Writing*)

7 麦肯德里克知道导演彼得·布鲁克 (Peter Brook) 在他的著作《空白地带》(*The Empty Space*) 中讨论《李尔王》(*King Lear*) 时已有类似的表述: “我们可以试着将李尔王解读为关系的集群, 而非线性的叙事。” (企鹅出版社, 1990 出版。第一版时间为 1968 年) 第 102 页



对于你曾经拍过的影片，或写好了剧本、可能打算要拍的影片，你能回答如下问题吗？请你尽可能详细地回答（就你最喜欢的那些影片提出同样的问题，也会很有帮助。）。

1. 故事中有几个角色？选出三个主要角色。如果学生说其实只有一个角色，我会觉得不妙。我们都知道，戏剧通常涉及人与人之间的冲突，因此至少需要两个角色；要效果好的话，通常至少要有三个角色，因为这使得建立三角关系（中心人物受两个对立角色的影响左右为难）成为可能。请注意，有些影片角色的某些戏剧性场景中并没有其他角色在场，在这些情况下，多数是环境本身扮演了反面角色，将主角置于某种特定的情势中，使得他／她必须有所反应。

2. 故事是从哪个角色的视角来讲述的？有时并不那么容易区分谁是正面角色，谁是反面角色。尽管偶尔会有个别故事不要求观众对其中的任何一个角色产生认同，但更常见的是设计一个代表故事视角、拥有某种最终“目标”的人物。问问你自己，在故事结束时，这个角色想要达到的目的是什么？这就必然需要一个角色意图，去引发戏剧性的情节，并在银幕上产生可见的结果。正如前文所述，对于电影来说，角色仅仅能够表达自己的感情通常是不够的。当然可以有消极的目标，即阻止某个事件的发生，但这也应该被视为动作的结果（能用镜头呈现的事件）。

3. 你是否能指出，为了实现这个目标，主角将会遇到哪些障碍？哪个角色是这些障碍的化身？这个角色正是反面角色，反面角色的戏剧功能是与中心角色制造冲突（但这并不一定导致我们对反面角色的认同比对正面角色的认同少）。注意，故事中存在反面角色，并不意味着中心角色的内心没有矛盾冲突（如他为对立的情感或信仰所困扰）。实际上，但凡塑造得成功的角色，内心都有矛盾冲突，许多角色在外表的行动中表现得温顺，内心里却有显著的斗争，有时被反面角色公之于众，观众才得以了解。还要注意的，在伙伴电影（buddy film）中，两个正面角色之间总有一条冲突的线索，通常在第三幕中达到高潮，但不论这两个角色之间的张力如何发展，比起他们与反面的第三方之间的对抗冲突来说，总是逊色一筹。他们之间的矛盾冲突是次要情节（常带着朦胧的喜剧色彩），是与主叙事张力平行推进的次要的角色动作。

4. 矛盾冲突怎样导向危机？主要角色面临什么危险？会不会有对抗的场景？一个结构巧妙的故事能够让观众一直期待着一个戏剧逆转（或者其实是一连串逆转）来引爆我们所谓的“必要场景”。注意，必要场景通常是故事的结局，一般用来点明故事主题。这是对故事中心思想的呈现，是对角色动作的提炼总结（要明确这个时刻——实际上在戏剧叙事中不止一个这样的时刻——就是要自问：“谁出于什么原因对什么人做了什么，是怎样做的。”）

第3章 背景交代

影片的“背景交代”在某些情形下被叫作“对话”，或者“解释的艺术”，它为观众提供有关环境、故事前情以及情境的信息，并介绍人物及其关系。掌握了这些信息，观众才能理解并欣赏这个故事。精心设计的富有戏剧性的背景交代让我们不再仅仅把它看作是背景交代。

我在英国的一家电影制片厂担任合同编剧（剧本部门的一个低级职位）时，曾在剧本讨论会上听到过代表拙劣背景交代的一个例子——“我的叔叔公爵大人……”。这句对白大概摘自一部不值一提的剧本，其目的是要点明说话人的贵族家庭身份，但这句话是对一个次要角色说的，而且这个信息对他来说并不是什么新闻。尽管这类对话理论上也可以写得很戏剧化（例如，这句话如果是说给一个并不知道公爵有侄子的人听的，或者说话人的叔叔真的是位贵族），但是在讲解电影“背景交代”的基本“规律”，甚至是讲解对对白的整体要求时，这依然是一个很好的例子。如果一段对白的唯一目的是向观众，而非银幕上的角色提供背景信息（如有关画外角色或事件的对白），那么它必定很无趣。为什么？原因很简单。只有当对白传达的信息参与了制造矛盾张力、塑造角色的工作，或它揭示的内容所产生的银幕效果使我们观众感同身受，或它令某些角色做出了反应，并能推动叙事向前发展时，这些信息才是富有戏剧性的。

挪威剧作家亨利·易卜生（Henrik Ibsen）被众多戏剧评论家评为十九世纪最伟大的戏剧结构大师之一。和许多同时代的戏剧作品一样，他的剧作《野鸭》（*The Wild Duck*）体现了当时戏剧样式和戏剧创作艺术的潮流，也是以背景交代开场。这场戏是一场宴会的幕后场景，表现的是书房里的一个男仆和几个临时雇佣的侍者。这显然是

那个时代被普遍接受的戏剧开场技巧。实际上，在好几十年的时间里，一部戏的典型开场就是仆人们在一起交流有关主人的八卦消息，当然也就是在这一过程中，在主要角色上场之前向观众透露了必要的背景信息。非常遗憾的是，对于现在新入行的编剧来说，很难再便宜地将一部戏的故事背景设置为这样的家庭，由几个作为配角的仆人来承担极其实用的叙事功能了。

不过恕我直言，按今天的标准，当然是当代编剧的最高标准来看，易卜生的这场戏编剧水平欠佳，我建议你们把它作为反面教材来研究。原因很简单：开场部分出现的两个主要角色并非重要角色。事实上，他们在后面的戏里再也没有出现过。设计这两个角色的目的只有一个，就是为我们将要看到的故事和角色提供背景信息。就算把他们算作配角，他们也毫无趣味，和故事情节的主要内容没有实质关联，和主要角色之间也没有什么能够揭示隐情的关系。这段对白发生在两个与接下来的故事不相干的角色之间，毫无张力，也缺乏冲突，没有任何悬念，也没有任何变化。最有可能的结果就是，观众基本上记不住这些角色所说的话。那些仅仅是闲聊而已。

为了摆脱易卜生的负面影响，我们来看一部非常不同的剧本的开场。这个例子展示了背景交代部分怎样能阐明情节的关键点，同时又对挖掘角色的动机和情感有所助益。

“当时你就站在酒吧门口？”

“是的，长官。”

跟他抗议是没用的。梅格列特跟他说了四五遍了，让他改称“督查”，可他还是这样。不过有什么关系呢？这一切又有什么关系呢？

“一辆灰色跑车停下，一个男人，几乎是一个健步跳下车来。你是这么说的，对吗？”

“是的，长官。”

“要进入你们的酒吧，他必须近距离地经过你身边，甚至和你擦肩而过。门的上方有个闪亮的霓虹灯。”

“是紫色的，长官。”

“那怎么啦？”

“没什么。”

1 摘自《我的朋友梅格列特》(*My Friend Maigret*), 尼格尔·瑞恩 (Nigel Ryan) 翻译, (Hamish Hamilton 出版社, 1956, 第 1 页)

“正因为你们的霓虹灯是紫色的, 你无法辨认那个扯开天鹅绒门帘, 用左轮手枪朝酒保放枪的那个人?”¹

在我看来, 这是背景交代的一个非常好的例子。当然, 创作电影剧本时必须采用略为不同的方法, 但乔治·西蒙斯 (Georges Simenon) (他创作了一系列讲述梅格列特警探故事的小说) 在此展示了他对“有效背景交代” (active exposition) 的透彻理解。学习戏剧结构的同学能从他那里获益颇丰。

从这里我们能看出, 为什么只有当背景交代被呈现为拥有激烈冲突、悬念和动作 (action) (以及反应) 的场景时, 它才具有戏剧性, 而且常常是非同一般的戏剧性。要设置开场, 常常需要设计能够导致角色之间激烈的意见冲突的情境, 并让其中的角色来做出解释。当开场必不可少时 (当你必须提供一定的信息才能进一步推动叙事的发展时), 常常是配角向主角提出问题, 引出必要信息, 从而使观众得到满足 (但通常是暂时的满足)。对于初学者而言, 如何简洁、经济地用动作 (action) 给主角“喂球”, 有时是个技术挑战。如上文所示, 为说而说 (因编剧需要向观众提供某些信息) 则走向了戏剧的反面, 无论是在舞台上还是在银幕上都是如此 (你现在应该已经猜到, 银幕上更是如此)。创作一场有效果的背景交代戏, 就要设计出配角, 让他们身处戏剧性的情境中, 提出某些特定的问题, 或提供某些信息, 以 (暂时地) 释放张力, 使观众得到戏剧满足。

有时, 无计可施的编剧也会转而使用闪回 (flashback), 理由是使用闪回能避免拍摄冗长的完全由对白来推动的场景。表面上看, 闪回完全是电影手法, 然而使用闪回的效果可能并不令人满意。实际上, 闪回在本质上是缺乏戏剧性的。戏剧是舞台上此时、此地的动作 (action), 而闪回则偏向于活动 (activity), 因为它表现的事件对此时此地不产生即刻结果。² 尽管缺乏戏剧性的闪回在其他方面仍具有一定价值, 但闪回描述的是过去 (已经化解了的) 紧张局势, 常常缺乏直接的叙事动力, 很容易沦为打断故事进程的插曲。 (不过“追忆似水年华”常常有一种怀旧的、诗意的特质, 尽管缺乏满载情节的叙事所具有的悬念, 却能给影片带来抒情的感觉。)

2 参见下文中的《活动与动作的异同》 (*Activity Vs. Action*)

有关背景交代需要强调的另一点则与侦探故事（whodunnit）有关。这类故事容易被写成一个不断解开过去事件的系统，我们这些观众，有时还包括故事中的某些角色则对这些过去事件一无所知。这种揭秘的模式有时会一直持续到最后一个场景，如警探将所有嫌犯都集中到一起，发表一通冗长又晦涩难懂的评论，回顾之前所发生的事，却迟迟不肯公布凶手是谁。这种做法既毫无必要，也十分牵强。还有另外一些同样可笑的模式，如反派角色露出了真面目，一边用手枪抵着主人公，一边发表危险的长篇独白来向观众解释所发生的一切。又比如，连环杀人案凶手已被牢牢捆住，坐在面前的观众在急切等待，而此时，这位奥地利心理学家则以十分难懂的口音对凶手的心理疾病一丝不苟地解释起来。这些场景如果能够起到好的效果，让我们爱看，通常不是因为内容可信，而是因为足够有创意。如今，这些模式都已成为俗套，多被弃之不用了，但值得提醒的是，俗套之所以成为俗套，正是因为它们最初被创造出来时取得了不错的效果。

有为数不多的几个例子，通过巧妙使用这种背景交代获得了很好的效果。《马耳他之鹰》（*The Maltese falcon*）的最后一个场景就是一边梳理、揭秘一边制造悬念的经典范例。山姆·史培德（Sam Spade）设计了一个长对话场景，让所有反派人物互相揭发，不仅展现当前的冲突（此时此地台上的矛盾），同时也为一切已经发生了的混乱情况（不仅限于故事中，甚至包括故事开始前）提供了背景信息。另一个例子来自影片《第三人》（*The Third Man*），与前一个例子略有不同。这个故事是由格雷厄姆·格林（Graham Greene）创作的。在前三分之二部分，戏剧动作的呈现形式为调查过去事件，即调查争议人物[哈里·莱姆（Harry Lime）]的神秘死亡。他既是主角[霍利·马丁斯（Holly Martins）]的好朋友，也是主角新交往的女人的前男友。然后，在相当于传统戏剧结构的第二幕结尾时，故事达到了高潮揭秘部分：莱姆根本没死。莱姆亮相之前，这个故事实际上是一个侦探故事类型片，调查凶手的马丁斯、英国宪兵卡洛维（Calloway）以及莱姆抛弃的女友安娜（Anna）正是其中的典型角色。这个揭秘制造了亚里士多德所谓的突转，“桌子”被掀翻了，在这个点，新的发现使当前叙事的情境发生了大逆转。这可以是角色间原有关系的颠覆，例如一个角色逆转；也可以是一个情境，例如某个隐秘

事件的揭露；或所追踪的事物的捕获或逃脱；或者反之，一个秘密（只透露给观众，剧中人并不知情）依然是个秘密。

在《第三人》中，高潮揭秘（莱姆依然还活着）之后，叙事转而通过直接悬念（direct suspense）和角色冲突来推动事件向前发展。叙事不再是对过去的揭示，而是对当前事件的因果推动。因此故事变得相对简单一些：情节中所有的次要、陪衬角色都被去掉，只集中于四个主要角色之间的矛盾。不再有秘密了，剩下的只是主角的内心冲突。他对骗局的憎恶使他不情愿地开始与官方合作（对付朋友），而他又单相思地爱上了被朋友抛弃的女人，这使他陷于对旧友的义气、自身的正义感和单相思的情感旋涡之中。

第4章 现代主义思潮

你认同以下任何一个说法吗？

1. 情节已经过时。有情节的故事显得做作、虚假又无趣。
2. 写剧本时，有了开头即可动笔，不必考虑故事将如何结束。

谋划并非必要，笔随心动更好，想到哪儿写到哪儿。

3. 最无趣的就是太过直白，模棱两可要有意思得多，让观众来猜你的意图。为什么非得把一切都解释清楚？

4. 我感兴趣的是观点和事件，我喜欢从一个观点开始写，我不太关注角色。

5. 我认为现在最有意思的主题就是“疏离”（alienation）。这是对生活的真实反映，因为今天人人都被疏离了。如果一个角色想要做事，或有所追求，那他不是有着不可告人的目的，就是过于多愁善感。

6. 我喜欢象征主义。我不觉得现实主义的角色有什么意义，抽象的角色要有意思得多。

7. 我喜欢玩幻想场景，而不是现实场景。我喜欢梦境片段和闪回。如果能在影片中玩时间游戏，那会有趣得多。

这些看法在加利福尼亚艺术学院的学生中很普遍，只是他们通常用复杂得多的语言来表达同样的意思。我想说，所有这些意见都言之有理。我非常理解、尊重这些观点。我也明白，这些观点，以及其他类似的观点，代表了当代电影的手法，而这些手法对现在的很多同学来说很有吸引力。这里我只提出一个问题：这些观点和我所讲授的内容并不十分兼容，有这些观点的学生很可能在上完这门课后会感到很失望。

实际上，在探索我们常说的电影媒介的现代主义艺术方面，我对你们并不能起到什么帮助作用。这就是我坚持讲“影片”（movie）而非“电影媒介”（cinema）的原因之一。讲故事的艺术是相当非

现代主义的，它很有历史，事实上相当古老。尽管它一直在变化，从未固定下来，但它的起源十分久远。有些电影人认为到了应该彻底推翻传统的叙事／戏剧形式的时候了。对于这些人，我想说，我在故事讲述方面的专业背景只能帮助你探索过去，未来只能交给你自己。现在我们来仔细研究一下这些观点。

没必要有情节，情节很无聊。

完全正确。也就是说，当观众意识到情节设计的存在时，会感到不舒服，从而对“怀疑的自愿搁置”¹造成损害，而这对故事讲述来说至关重要。最优秀的情节是你感觉不到的情节。如果情节设计粗糙，或者强加于素材之上，或者并非从角色间的互动中自然生长出来，那么就很容易被察觉。

如果是拍电影的新人提出这个观点，则透露出很不一样的意思：他或她并不善于将叙事植根于角色的动机之中，创造出自然的、不矫揉造作的故事结构。不过，要做到这点当然不容易，只有通过大量的实践才有可能获得这种能力，如果最终能够获得的话（这不同于许多编剧刻意尝试各种技巧）。刚刚踏上学习编剧的艰辛路途时，你的作品难免粗笨、刻意。因此，研读经典的故事结构是很重要的。这就是我请大家按照“电影大纲表”（Step Outline Form）来研习、分析最喜爱的影片的意义所在。

别费事谋划了。为什么要在动笔之前就要知道故事的结局呢？实际上，还没写到结尾的时候，你怎么知道结局会是什么？

巧合的是，这和上一个观点基本是相同的，但这个观点可能是出于某种误解，即认为即兴创作和事先谋划是相互排斥的。其实不然。

我认为，一个编剧在动笔时如果对故事的高潮和结局没有强烈的感觉，他很可能会在创作中失去方向，抵达不了任何地方。即使他随着故事的展开临时想出有趣的场景，效果可能也不理想，因为缺少一副骨架来支撑这些场景，来把矛盾冲突和张力维持到故事结尾。我的表兄是一位成功的剧作家和影视编剧，他并不同意我的观点。他带着令人艳羡的自豪说，他最好的作品是这么成就的：直接动笔写第一页，一边写一边编，写作的过程中从不修改。随后，故事中的角色和他们之间的矛盾冲突就占据了主动地位，指挥着编剧如何推进情节，在到

1 “怀疑的自愿搁置”，见本书第一部分第13节

达第三幕时突然把主要冲突和高潮展示在他面前。当然，最气人的是，他所言不虚，这种方法对他来说的确好用。

另一个问题就是，这个“知道”具体是什么意思。这里所说的“知道”是要达到什么程度？有一种叙事结构非常隐晦，即使你深挖下去，它的关联情节依然隐匿着，难以捕捉。现代派批评家专门为这个类型的故事创造了一个词——“去叙事化”（dysnarrative）。《去年在马里昂巴德》（*Last Year at Marienbad*）是阿兰·雷奈（Alain Resnais）根据阿兰·罗布-格里耶（Alain Robbe-Grillet）的复杂剧本拍摄的，是一部反叙事（anti-narrative）结构的影片。但是，如果用“电影大纲表”来分析这个剧本，你会发现，片中实际上存在着非常明显的叙事张力。

亚里士多德的“情节的统一”（unity of action）指的是完整的感觉，这是几乎每部戏剧作品里都具备的最基本的阅读满足。悖论在于[如让·吕克·戈达尔（Jean Luc Godard）所指出的]，在某些看似不完整的影片中，“开端、中间部分和结尾”也都是存在的，虽然“未必是按照这样的顺序”出现。所以，如果你觉得你的故事开头很棒，但结尾很弱，其实是你还没想到合适的开头。巴斯特·基顿（Buster Keaton）在谈到他的喜剧默片时曾对采访记者说：“如果谁有了一个好的创意，我们会说：‘这个开头不错’。然后我们会跳过中间部分。我们从不中间部分花费太多精力，我们直接就去设计结尾。等想出一个让大家都满意的结尾时，我们才回过头去设计中间部分。由于某些原因，中间部分总是水到渠成。”²在创作故事时，你很可能无法提前精确设计好故事的结尾。如果能，那么对于观众和你自己来说，你的故事很可能已落入俗套。尽管如此，你也应当在头脑中始终保有强烈的直觉，即故事中的某个特定环节是否朝着你已考虑过的故事结尾去推进，你所使用的“引信”是否会在某个时刻将导火索引燃，导致最后的大爆炸。编剧在创作时既要心中有结构，又要忘却结构。与我表兄正相反，也有一些编剧会说，他们喜欢动笔之前就想好故事的每个细节。他们会做出极其细致的故事大纲，不但包含场景序列，有时甚至包含一场戏中的动作。他们记下有关角色的想法，想好关键对白，好在重要场景使用。坦白地说，对这种方法我也同样持怀疑态度，我猜测他们的准备过程可能比这个更为复杂。

2 摘自凯文·布朗洛（Kevin Brownlow）的著作《队列走过》（*The Parade's Gone By*），第481页（加利福尼亚大学出版社，1968）

先写出剧情概要（scenario），再往这个骨架上添加更为丰满的血肉——角色的行动，这种工作方法可能符合许多编剧的偏好。但他们这么做看起来像是刻意要“忘记”准备工作。从某个角度说，所有的编剧在写作时都是在即兴创作。如果一个编剧喜欢事先规划出故事大纲，那么当角色在他的想象中成为鲜活的人时，他们往往会坚持走一条编剧本本人未曾预料的道路。一个震撼人心的故事，看起来常常是剧中人指挥着创作者。[参阅皮兰德娄（Pirandello）的剧作《六个寻找剧作家的角色》（*Six Characters in Search of an Author*）。该剧以戏剧化的方式对这一过程进行了展示。]随着编剧技巧的提高，你会发现这是一个令人兴奋而又神秘的现象：剧作家笔下的人物常显得比他本人更了解自己前进的方向。甚至故事高潮的到来对他而言都有可能是个意外，尽管这个意外通常在他的潜意识里已经反复斟酌了一些时日了。到它真正浮出水面的时候（常常很突然），剧作家会发现，实际上从故事开头它就一直在那里。

我们常常听到表演专业的学生讨论即兴表演的重要性。他们中有很多人都自动将这一技巧等同于自发的冲动（spontaneity）。似乎比起即兴表演来，任何根据事先写下的文字来进行的表演总是更不“真实”。当然，即兴表演对于导演、演员和编剧而言可以说是一种宝贵的工具，对导演尤其如此。在排练过程中，当演员开始把注意力更多地放在表演台词本身，而不是台词背后所隐藏的冲动和动机时，即兴表演练习有时就成为导演纠正演员的唯一手段。尤其是在处理“诗意”的材料时，导演应坚持让演员完全忽略台词文字，用自己即兴发挥的新的语言去触及角色的意图，而后在下一阶段再回到文本本身。这一点很重要。从这个意义上讲，即兴表演在某个程度上与写作的过程相似。不过，我在许多即兴作品中都发现了同一个明显的错误认识，即认为演员的即兴对白可以完全替代导演和编剧的工作。这种认识使得原本看上去鲜活、真实得令人兴奋的场景变得索然无味，因为这些场景中缺失了某种关键元素。它们缺乏实在的意义，缺乏戏剧性，也没有结构，它们成不了什么气候。

谋划和灵感之间并无矛盾。实际上，可以说得更极端些：缺少了其中任何一方，另一方就没什么价值了。事无巨细地准备大纲、台本 and 笔记甚至会阻碍和压抑创作，只有“明智地遗忘”这些，才能在中

心主题的范围和整体之内，为自发的冲动留下足够的发挥空间（有人曾说，人类想象力的天才之处在于，当我们为表面上已经被遗忘的、深藏于脑海角落里的东西找到用处，把它们带回自觉的层面时，它们有时能够华丽变身。）只有基于先前高度规范的、也往往令人精疲力竭的工作，即兴发挥才真正具有高的价值。如果没有这些艰苦工作作为基础，即兴发挥很可能会沦为浅薄、无力而琐碎的东西。

“清晰”和“模棱两可”

含糊不清很少会成为优点。如果你想表达的内容具有重要性，那么把它说清楚总是有益无害。“对于那些质疑‘清晰’的重要性的

3 《希区柯克》(Hitchcock)
第 17 页

人，我只能说，这是拍电影最重要的一个品质，没有之一。”特吕弗(Truffaut)如是写道。³确实如此。一个重要的观点如果没有说清楚，那么观众很可能会感到困惑，甚至不满。

许多编剧新手都存在这个问题，即低估故事背景交代的重要性。编剧本人了解这些信息，常常就想当然地认为这很明显，尽管十有八九并不明显。为什么编剧需要解释一切？因为如果观众需要背景信息来欣赏、理解一个重要的情况或角色，而作者却未能提供这一信息，那么观众对整个故事的欣赏程度将大打折扣。“清晰”就是传递关键信息，过滤非关键信息，这并非简单的事。因为要确定什么是“非关键信息”并不容易，而确定之后，还要想办法减少对这些内容的强调。要有极大的才智和洞见才能将重要的内容从被无关和乏味的枝节弄得混乱而过分复杂的材料中分离出来，加以保留并进行强调。

在努力确保剧本清晰的过程中，缺乏经验的编剧常常活在对“变得过于直白”的担忧里，他们认为直白不仅是枯燥无趣，更是陈腐平庸。由于他并不知道如何在避免枯燥无味的情况下把事情解释清楚，所以这种担忧甚至发展成焦虑，这通常是很可理解的。这种焦虑促使他相信，有些内容如果保持含蓄不点破，会更为有趣。他是这样想的：把每件事情都说清楚有那么重要吗？如果有些模棱两可的话不是更吊人胃口？

我觉得许多自视为创意艺术家的人都认为，学习清晰表达的技巧是一件无聊的事；反之，对于不是很清晰的作品来说，“模棱两可”使得它们更为有趣，更为“艺术”。在这类编剧眼里，简洁清晰就等

同于平庸无趣。当然，无趣的作品通常也是直白的。但若认为模糊和令人困惑的开场在某种程度上更富有审美趣味性，这可就是一个可怕的陷阱。“直白”和“表述清晰”是一回事吗？缺乏清晰度能使故事变得更有意思，是因为这样的故事更难懂？明确地说，我不这么认为。没有人因为所设计的开场极度清晰而受到批评家的鄙视。你也许可以批评这样的电影制作人在讲故事时有欠精妙细致，但微妙和清晰是非常不同的东西。如果你直白表述的内容很吸引人的话，便无需担心直白。简洁、清晰是新闻报道的优点，应力争用最短的篇幅、尽量少的笔墨将故事交代清楚。对于编剧和导演来说，同样如此。⁴

4 麦肯德里克非常关注学生进行清晰的书面表达的能力，为此，他在一份讲义中引述了乔治·奥威尔（George Orwell）发表于1946年的散文《政治与英语语言》（*Politics and English Language*）中的片段：

“（1）不要使用隐喻、明喻，以及其他你常在书报上看到的修辞手法。（2）可以用小词的地方绝不用大词。（3）如果能删掉一个词，就一定把它删掉。（4）能用主动语态的地方，不用被动语态。

（5）如果能从日常英语中找到合适的对应的词，绝不使用外国短语、科学词语和一些专门的行话。

（6）如果按以上规则会说出粗野的话，那么请立即打破上述规则。

〔奥威尔，《政治与英语语言》，选自《乔治·奥威尔散文、新闻报道和书信集》（*The Collected Essays, Journalism and Letters*）第四卷，企鹅出版社，1970年，第169页〕

顺便提一下，新手常常将“模棱两可”这个词使用得过于随意。它不应与混乱或晦涩混为一谈。这个词的意思是“有两重不同的意思”，如果两重意思都得到十分清晰的表达，并且同时都站得住脚，那么从戏剧角度说这就变得非常有意思了。这种语境下的“模棱两可”，关键在于，一个未有答案的问题如果由剧中人清晰地提出，似乎会更有影响力。只要编剧让观众清楚地知道，这里的模棱两可是有意设计的，那么观众就不会太过关心那些不明情况或答案的不确定性。

事件与角色的对立

我曾间或提到，我们学电影的学生应该少思考，多想象。智力常被等同于批评和分析的能力，但我认为，电影并非直接启发思考的最佳媒介，因为电影中充斥着感官的、情绪的和直觉的信息数据，对大多数的智力问题而言，要很好地对其进行直接探究，最好先把它从人类心理的复杂性和矛盾性中抽离出来。从这个角度说，即便是戏剧本身也可能在一定程度上与我们的理性思考不相和谐，因为情绪和感官印象很可能会从中造成阻碍。

根据定义，一个丰满的角色是无法用二维语汇来描摹的。在喜剧和其他戏剧形式中，用一个标签式的人物就足以讲故事了（确实，广义的喜剧常常要求喜剧角色是一个漫画式人物，不太能感受痛苦，情感也简化到荒谬的程度）。同样，一个专注于理念和问题的故事也不太需要具有情感厚度的角色。回想一下萧伯纳（George Bernard Shaw）这位说教者，他的剧作被认为更像是辩论会，而不是人物戏剧，其中的角色也大抵是他个人政治和社会观点的传声筒。

“疏离”

几年前，“疏离”曾是电影中非常时髦的主题，尽管今天，连这个词本身都有点过时了。然而，在年轻的电影导演（其实是所有年轻人）中，作为一种态度，疏离仍显著存在。对于他们来说，刚刚成年的这个阶段压力巨大，可以想见他们为周围的世界所困扰，在应对这些困扰时，感到十分无助和焦虑。从这个意义上说，“疏离”可以是保护自己免受焦虑情绪压抑的极端尝试。通过刻意回避情感，人们可以躲避伤害。至少那些小报水平的心理学家是这么声称的。

这方面我无法提供什么慰藉。有些自我中心的学生作品在探讨人与人之间关系时所采用的方式显示出对一切柔软情感的疏离和情绪敏感性的缺乏。我承认，这类作品总是令我很沮丧。我认为，所有媒介中，电影是最能探讨情感世界的一种，因其是基于人类对有声图像认知心理（大脑对来自双眼的信息的处理）的原理而构建的一种媒介。电影能够准确击中我们的内心深处，它的影响是感官和生理层面的。就如古希腊人所认为的，戏剧自发端起，其艺术作用，是通过怜悯和恐惧的情感来净化人的心灵。尽管早期默片极端的、毫不掩饰的唯情论今天看来十分可笑，我仍希望，像电影这样专门被设计来探讨情感联结现象的工具能够战胜疏离美学。

当然，那些以“疏离”为主题的故事（那些讲述通常不与他人分享的高度主观的、内在的、私人的事情、想法和感受的故事）在本质上就是有问题的。被疏离的角色（常是学生编剧本人略加掩饰而成）要么不愿意，要么更多的是没有能力通过活跃的、富有戏剧性的交流来建立积极的人际关系。因此，对探讨“疏离”这一主题感兴趣的同學必須想好如何使“不行动、不交流”的角色戏剧化起来。这可不是一个轻松的任务。

“象征性的人物”

一般而言，象征主义在舞台上比在银幕上的表现效果要更为突出。太过真实也许是银幕的局限之一，因为它为观众提供的视觉信息可能比观众实际需要的更多。每个银幕形象为我们呈现的信息都如此丰富，以致极难将其脸谱化。它表示的是一个具体的个体，而非抽象的概念，如“人类”或“母性”。特定和具体正是电影的本性。从另一个角度说，

这也正是电影能够利用“超现实主义”的原因。超现实主义意象的非现实性产生于对极为真实但互不相容的元素进行并置，从而产生令人不安的效果，这正是电影所擅长的。

第5章 获得创意的技巧

世上并没有获得创意的技巧。先声明了这一点，我再来介绍一种理论，是我多年前听说由一位大学教授研究出来的。这位教授有个朋友，办了一本杂志。他打电话给这位教授，询问应该如何给杂志社的编辑和作者做培训，以激发他们“产生创意”的能力。

这位教授的反应非常合情合理。他一笑置之，并告诉这位出版商，没有这类培训。他解释说，原创的天赋也许可以被发掘，但不能被传授。教授对自己的回答颇感满意，并将此事放到了脑后。可是，他却发现这个问题一直萦绕在他脑海。最终，他又回头找到那位出版商。尽管他还是没有答案，但提出了自己对陌生而神秘的创意过程的思考结果。在此基础上，他就这个话题开发了一个讲座，后来被邀请到多个地方去讲课，包括一些主流广告公司，这些公司希望能为客户留下严肃认真的形象。教授说，获得创意有以下步骤：

1. 搜集资料

进行调研，搜集资料。围绕你将要进行创意开发的主题，大量搜集或多或少有关联的素材。这是一项需要大量努力和投入大量精力的工作，可能需要差旅劳顿，进行调研访谈，做大量的笔记；也可能需要泡图书馆，大量阅读；有时还需要搜集视频参考资料。许多机构为此专门雇用图书馆员和调研人员，但无论是否有受过专门训练的调研人员提供指导，寻找创意的人总是需要花时间和精力去直接、亲密地感受那些原始素材。

搜集资料的活动不应与其后的步骤相混淆。一个好的调研员须不仅调研彻底，而且思路开放。优秀的调研员在获得资料之前不会对其价值妄加判断。当然他会了解某些资料是否有用、是否相关，但他不

会仅仅因为某些资料一开始显得不符合要求，便对其抱有成见，从而妨碍他发掘有用的材料。

我很惊讶地发现，加利福尼亚艺术学院的学生中，认识到搜集资料阶段的重要性的寥寥无几。每个学生都认为最关键的时刻是实际发明原创内容的时刻，而从事调研工作则刻意延迟了这个关键时刻。这一阶段最大的诱惑是能用一个神秘机关去捕获想象，随后立刻就开始创作剧本，甚至开始拍摄电影。

2. 整理资料

将搜集到的资料列表整理归类，对其进行分析，弄清它们的意义。如果说搜集资料需要的是精力、好奇心和用开放的头脑去接受新的经验，那么接下来的这个步骤则重在分析和评价。要求动脑筋对资料进行区别、对比和分类，要能够辨识其中平行、相似之处。

这和创造性有关联吗？你可能认为没有，但其实最开始这两个步骤等同于生活体验。人们常批评电影专业的学生空掌握了一身专业技能，却言之无物。批评一个十几二十岁的年轻人缺乏生活体验是不公平的。但实际上，这个问题与其说是源于缺乏生活体验，不如说是缺乏调研并将来自他人经验的现成信息加以组织利用的能力。有些作者过着相对与世隔绝的生活，却通过对其他地方、其他时代和其他人群的研究，创作出了与自己生活截然不同的世界。这便说明了上述观点。

如果一个编剧已经花了一些时间去搜集并分析资料，那么他便容易觉得自己已经做好准备，可以把这些素材写成一个剧本了。但结果可能不尽如人意，因为这里实际需要的是一个故事，一个概念。素材就在手边，主题也已经经过探索并呈现，但观点呢？我们还需要找到它。

3. 孵化素材

睡在上面，等待。当然，并没有什么具有可操作性的方法来确保接下来会诞生一个好主意。好点子、差点子、伟大的点子，它们似乎都有一种内在的生命力，总是不宣而至。实际上，缺乏耐心是阻止它们到来的一个好办法。关于这事，你做不了什么，它该来则来。可为什么它看似更青睐聪明的男女，而对笨人则不那么关注呢？答案是，

这可能缘于前两个阶段的工作。搜集来并置于某个参照系中的资料存储在记忆当中，积累的资料越多，碰撞产生火花的可能性就越大。事情可能也不是那么偶然。所谓的“横向思维”可能是一种更放松的思维状态，而不是一种刻意的行为，是可以加以识别，并在一定程度上去培养的。

“侧向思维”是亚瑟·库斯勒（Arthur Koestler）所称的“双联想”（bisociation）吗？库斯勒发明了这个词，用来描述一种他称为“创造的行为”（Act of Creation）的现象。是火花点燃了原创思想，这一事件发生在半清醒或走神的状态下，此时大脑在进行随意勾连。库斯勒把它比作一种头脑短路，这种短路把原本互不关联的参照系进行了连通。¹

4. 呵护思维火花

如果说一个创意的真正引爆是不知不觉的（尽管是投入大量精力和辛苦工作的结果），接下来的过程则很大程度上取决于努力和规范，以确保创意的火花能够在作品宝宝诞生之前，在整个漫长的孕育过程中建立起一定程度的生产力和效率。这里可能犯的错误有两个：一方面，有些人缺乏足够的耐心和虚心来等待这个火花的产生，因而去拥抱那个还没有得到充分孵化的点子。另一方面，有些人也许在等待灵感火花爆发的过程中过于消极，因此遭遇了技能的不足和实践经验的缺乏（常常还混合了这样的幻想，即只要他开始动手，出产的作品就一定会拥有不凡的品质）。不少人在此二者之间两头落空，在很多情况下，失去了保存火种的想象的力量。熟练的老手操之过急，“熟练地”产出了不成熟的、浅薄的想法。有了灵感的业余选手虽有绝妙的创意，创意却夭折在缺乏表达能力上。

将创意才能维持在合适水平的唯一方法就是练习，大量的练习。对于很多同学来说，这个消息也许不受欢迎。表达的技巧应成为你不假思索就能使用的能力，只有当技巧成为某种条件反射，能够即时反应毫无阻塞，你的想象力才能够自由地、持续不断地为你提供能量。这是点燃灵感的能量。如果这种能量不足了，就有让技巧占了上风的危险，创作者就有可能绕开创作真正有新意的作品所带来的困难，满足于更轻易完成的陈词滥调。技术能力和技艺在最近这些年已经被视

1 参见库斯勒（Koestler）的《创造行为》（*The Act of Creation*）（Arkana出版社，1989；1964年第一版），麦肯德里克向学生引用了此书内容。在本书的开篇中，库斯勒说，他要在此提出“一个有关创造行为的理论，有关科学发现、艺术创造和喜剧灵感背后隐藏的有意识或无意识的过程。它试图说明所有的创意活动都拥有共同的基本模式。”（第17页）

为创造力的替代品。当然，关于这点，同学们必须下定决心。但我在这里仍有必要做出解释：既然你欣赏技巧上的不成熟和缺乏能力，那就完全没必要再多上课了，你就可以少受技巧的污染，这样，当你自己去租了机器来拍片时，哪怕用得不对，也不会因老师的教导而分心，不管这些教导是多么真心诚意。

第6章 编剧墙上的警句

电影是先**呈现**，再**讲述**。一部真正的电影，即使对白是外语，观众也可理解六成到八成。

道具是导演设计“小动作”（incidental business）的关键，它们能够默默提示演员做出一些动作，避免“做作”的表演。

一个孤立的角色难以使之戏剧化。戏剧通常要有**冲突**。如果冲突是内在的，那么剧作家需要将其拟人化，以角色和其他人物之间的矛盾冲突来表现。

自怜的角色难以引入同情。

角色之间的**相互同情**应引起注意。这意味着戏剧的**终结**。

慎用闪回、梦境和幻觉。在叙事／戏剧性的内容中，这些手法容易削弱戏剧张力。它们更适合于“诗意”的内容。

剧本不是写出来的，是**改，再改，反复改**出来的。

剧本有三种长度：**长，太长和实在太长**。

学生电影作品有三种长度：太长，实在太长和长得令人发指。

能删则**删之**。你能删掉的所有非关键内容都强化了保留下来的内容。

背景交代（exposition），若非置于当前某个戏剧冲突或危机的背景中，则会显得**沉闷无趣**。所以，应该用动作开头，引发矛盾张力，继而提供背景说明，解释目前的发展。

故事的开端通常是某个**背景故事（back story）**的结果。也就是说，叙事的推动力可能来源于先前的事件，这些事件常常是对情节的预演。

巧合也许说明的是开场被安错了位置。也就是说，如果你所设计的情境过于现成，还不具备戏剧上的必要性，那么我们会觉得这个巧合没道理。应该用巧合给角色制造麻烦，而不是帮他们脱离困境。

学生电影作品有三种长度：

——**太长**

——**实在太长**

——**长得令人发指**

（如果是录像的话就更糟了）

电影是先**呈现**，再**讲述**。

一部**真正的电影**，即使对白是外语，观众也可理解**六成至八成**。

1 爱德蒙·基恩 (Edmund Kean),
英国著名悲剧演员

剧本不是写出来的,是改,
再改,反复改出来的。

比起现在正在发生的事,接
下来可能会发生或可能不
会发生的事要更为吸引人。

被动是戏剧中的死罪。

聪明而有远见的人物是富有戏剧趣味的角色。他或她不仅能看到当前的意图,还能预见随后的反应,以及可能的障碍。聪明的角色能够预见,并做好应对的准备。

叙事动力:一场戏的结尾应包括一个明确的指向,指出下一场戏会是什么。

模棱两可 (ambiguity) 不意味着不清晰。当模棱两可包含着多重含义,而每一重含义都清晰时,这种模棱两可会引发观众的兴趣。

“喜剧很难。”[爱德蒙·基恩 (Edmund Kean)¹ 的临终遗言] 喜剧最适宜用主镜头表现。喜剧结构也就是普通戏剧结构,但更为极致:更简洁、更短促、更快。在成为组织戏剧性材料的真正的专家之前,不要尝试喜剧。

反面角色和情节结构的关系可能比和**主角**的关系更大。如果你在创作第三幕时遭遇瓶颈,选取任何一个与主角意志相对立的角色,从他的视角来考察剧中的情境。

主角:故事的核心人物,我们通过这个角色的眼睛看事件。

反面角色:代表反对主角目标的一个或一群角色。

戏剧反讽:某种情境为我们观众所知,却为银幕上的一个或多个角色所不知。

如果你有了个开头,却还没想出结局,那么你错了。你只是还没想到合适的开头。

在电影里,**说**出来的内容可能难以给人留下什么印象,除非是对我们已经看过的事情的评论或解释。

比起**接下来**可能会、也可能不会**发生**的事来,**正在发生**的事戏剧性更弱些。

故事**结束**前最后发生的事确定了故事的**中心主题**、情节的**主线**,故事的**视角**和最优的**攻击点**。

确保选对攻击点。常见错误:故事张力收紧得太晚。也许应把故事的开头设置于稍后的点上,而之前的事件应在随后的剧情中“穿插”交代。

故事结尾所发生的事对观众和编剧来说可能常常都是一个意外,

但在回顾剧情时你又会发现，这是绝对不可避免的结局。

角色发展：如你已经想好你的主角在故事结尾是个什么样的角色，那么在故事开端则要将其塑造为相反的类型。如：俄狄浦斯以傲慢的形象出场，却以屈辱的形象结局；哈姆雷特在开始时犹豫不决，在结束时英勇果断。

动作比语言更有戏剧表现力。

大多数的强情节故事都是基于**因果关系**来构筑的。每个事件都像一块多米诺骨牌，向前倾倒，撞倒下一块，把观众牢牢地置于期待之中。“然后呢？”每个场景都展现一场小危机，带来新的不确定性。

戏剧是期待夹杂着不确定。

分镜头脚本不是剧本。我们不鼓励编剧新手尝试以分镜头脚本的形式来进行故事创作。

陪衬角色是设计来替观众提出想了解的问题的（提出问题也许比得到答案更重要）。

消极行动（没有发生的事）需用积极行动的手法加以戏剧化。你可以表现一件事马上要发生，但又停下了。

悬念的元素越多，悬念越少。

对抗场景是必不可缺的，观众认为一定会有。如果没有，则他们的失望在意料之中。

你排除在外的和你保留在内的一样重要。

剧本的关键是**结构、结构、结构**。

不以外貌选演员。

亚里士多德的“情节的统一”指的是应该以一个戏剧冲突为主，其他的冲突都应服从于它。

每个角色都重要。

第7章 编剧练习

“叙事”这个词包含着这样的意味，即事件是按顺序发生的：一个情境后面接着一个随后发生的（应该是不同却相关联的）情境。“戏剧性的”这个词意味着做某事，或承受某事，一个动作或一个反应。因此，叙事／戏剧的结构（也就是故事）是建立在因果联系之上的。第一个事件或情境的结果是一个新的（通常是很不一样的）情境将出现。这些解释起来很简单，但电影制作专业的学生要在实践中掌握这一点却常常很困难。看起来，也恰恰只有通过实践才能掌握这一点。

从多个角度来看，情节都是电影故事三个基本元素（情节、主题和角色）中最不重要的一个。故事情节是把互相关联的大小事件按一定的顺序排列（通常以因果形式），使叙事动力得以持续。但到最后，当一个好故事结束了之后，留在我们脑海里的很少会是故事情节，反倒是情境和角色，有时则是我们称之为主题的东西。不久前，有人提出这样的观点：传统的叙事结构（具备情节的故事）已经死亡，拍这种类型的电影显然已经既不必要也不可取。当然，这只是一个现代主义的主张，但的确提出了有用的问题。情节本身是否有价值？如果当代观众中最聪明的人已经对强调情节感到厌倦，是否是因为电影和电视屏幕上洪流般的二三流娱乐片除了情节别无他物，其中的角色被一连串的故事所左右，既不可信，也毫无趣味，也不反映什么值得思考的主题？诸如此类。不过，如果缺乏扎实的情节支撑，其他元素有时显然也无法抓住普通观众的注意力。

创造生动的人物形象和处理意义深远、能引起共鸣的主题是难以传授的能力。这是一个剧作家与生俱来的才能，我怀疑没有哪个老师能教给学生。另一方面，情节设计则是一种技艺，是通过大量练习能够掌握的技巧，在这方面，好老师是能够提供指导的。很重要的一点

是，情节常常是故事创作过程中出现在相对次要阶段的一个方面。换句话说，情节固然重要，但它不是最好的着力点。角色和情境是最容易出成果的，应最先加以设想。当然，它们是一样的东西，因为角色并非是静态的。角色与动作不可分割，通过与其他角色之间的互动，角色才得以揭示。罕有孤立的角色。

在讲《戏剧结构》这门课时，我试着描述过主要制片厂的编剧部门使用了多年的一套方法。在剧本草稿已经完成、修改稿还未发布时，这套方法最常用。我向你们全力推荐这个方法。这个练习是这样的：编剧准备好一百张空白明信片，在每张明信片上用最少的词来描述整个叙事中的一环（例如，某个场景中重要的角色互动）。你只需要用一个短语，用最简单的方式来描述正在发生的动作。明信片有限的空间意味着只能容纳最具体、最明确的叙事环节（记住：谁用什么东西对谁做了什么？为什么？），也就是说，每个场景都必须用最基本的方式记录下来。这就是这个练习的目的所在。每张明信片将代表银幕时间的某一分钟或者剧本的某一页。如果字号很大，字数很少，把这些明信片订在告示板上，退几步看，你会发现整个大纲（参见下文）就呈现在眼前。

很显然，在这种形式中仅存故事的骨架而已。这才是这个方法的真正意义所在，因为在这个光秃秃的骨架之上，结构上的缺陷常常一目了然。这个方法在小团队中应用效果最好，但你自己也可以试试。仅是动手去做一做，就有可能促使你以始料未及的清晰度看到你原先就感觉存在、却无处下手的问题。你的眼睛能够一眼扫描整个故事板，能够快速地前后移动，查看故事的导火索是如何设置的，也能够发现需要砍掉的多余的部分。你也有可能发现某些导火索可以设置在故事里早得多的地方，或者开场部分可以如何在更后面的位置引入。也许某些叙事元素必须在后面某个点开始才合适，而在先前的卡片上详述的事件更适合后面的情节。你能够看到哪个地方的悬念效果好，哪里的又不好，哪里的节奏加快了，或者悬念减轻了，哪里是高潮，哪里发生了逆转。

你应该做好在这个环节接受重大打击的准备。如果一个故事存在什么严重问题，有经验的故事讲述者一般能在这个时候诊断出来。一般来说，制片人、导演和演员对不对劲的地方有着强烈的直觉，但常

常不知道怎么解决这个问题。使用明信片系统能使问题变得比先前更为明显。故事最常见的问题是存在多余的情节，那些或者毫无必要，或是可以掐头去尾的场景。删去这些情节，可以增强叙事的力量。浏览你的剧本，检查每个事件和角色，看看是否可以从故事中删去而不伤害故事的整体。这里的“规律”是，任何能砍掉的都应该砍掉，剩下的部分则获得了极大的增强。

要磨炼情节设计的技巧，电影大纲（Step Outline）值得好好研究。电影大纲是一种工作文件，通常在剧本开发的过渡阶段完成，供那些已经参与到这个拍摄项目中的人使用。当编剧和制片人在处理改编小说、戏剧或有待改编为银幕剧本的作品的作品的问题时，电影大纲可作为草案来使用。如果需要对剧本的早期版本动大刀子，电影大纲也可以在此时派上用场。然而，电影大纲并不是故事创意最先被记录下来的样子。考虑到我们是在讲戏剧结构课，我们可以用电影大纲来分析已经完成的电影。通过这项练习，我们可以追溯最喜欢的电影故事的历史，在这些已完成的作品的血肉之下去发现它们的骨架。

那么电影大纲具体是什么呢？它是对一部已经存在的电影长片的情节结构的简析，是故事各个步骤的简要大纲，是一种工具，能够用来拆解并揭示戏剧叙事结构及其中起作用的机制。它是一个清单，列出了在影片叙事推进的过程中，从一个场景（指包含独立内部结构、次要危机和突转的一段情节）转向另一个场景的基本步骤。它只是情节的结构，是被剥去了血肉、神经的故事骨架，在包含故事结构的每个必要成分的同时，还应尽可能简短。电影大纲的长度根据研究对象的情节浓度而有所不同。有的电影大纲可能只有三四页纸，如果说清复杂的情节，那么电影大纲则可能长达 50 页。

把故事的每个步骤以编号的段落记下来是个很有用的方法。这些段落通常代表了不同的场景，这是戏剧情节的单位。大家容易把一场戏看作是在某个单一地理位置发生的事件（event），但更有用的是在故事整体框架下去考察，把它看作是包含了叙事进程（戏剧事件）中的动作目的的一个事件（incident）或一次冲突。一场戏（scene）指的是故事的一个部分，其中包含一个明确的目标和意图，是戏剧冲突的单一主导片段（episode）所占据的空间，其中可能还会包含一系列更小单位的步骤或故事节拍（story beat）。这里要说明的是，

每个角色的行为一般都不止一个核心目标，还包含一些次要的、偶然的的活动，是为了在实现主要目标所必须完成的。

以文学创作来做类比有时并不准确，但你依然可以参考作家是用什么方法把书分解成章节、把章节分解成段落、把段落分解成句子、把句子分解成短语或词组的，且这其中的每个成分都含有独立的结构和意义。同样，一个故事节拍可以是一个包含多行对白的段落，或者是由一个单一的可辨识的目的促发的几个动作，甚至可能只是简单的对感受和想法的谨慎表达。当我们用这种方式来审视一个故事时，你必须清晰地分析出每一场戏中的活跃事件（尤其是当这个事件的发生地点不局限于一地时），以及故事的整体。你必须分辨出这个故事是从哪里发展来的，以及其中的每一个特定步骤又是怎样影响着接下来可能会或不会发生的事。

从这个角度讲，电影大纲不仅仅是场景的列表，而是一个事件链。在给每个场景编号时，每个场景都应看作一个发展中的事件，是因果效应链条中的一环。考虑把每个新的段落都以诸如“因此，这一事件的结果是……”这个未完成的短语来开头。这能够帮助你意识到我们需要一个动力来为故事提供持续的能量和矛盾张力。读者在读完电影大纲的每个段落都应该知道为什么自己还坐在这儿，好奇地等待后续的故事。记住：“期待混杂着不确定”，其中的两个因素都是必要的。

“期待”指的是对于刚刚发生的事件将如何促发我们预料随后可能发生的新事件，我们所怀有的期待感；“不确定”是指尽管我们知道接下来会发生什么，但却不能肯定它的结果会怎样。我们有一定的预期，但仍时刻准备接受意外来袭。因此，故事讲述者的任务常常就是按照中国套盒（译者注：一系列大小相套的盒子）的理念来设计故事结构的。先设立一个情境，以此刺激我们的好奇心，让我们想要去揭开一个谜团，或者解开一个矛盾。但是当谜团揭开了，或者矛盾解开了，显露出来的只是另一个盒子，另一个藏匿答案的地方。

为了把我们的注意力集中在情节结构上，我建议在大纲的开头列出这个故事的主要（及重要的辅助）角色，每个角色边上用几行字描述其年龄和彼此间的关系〔不用操心角色的外貌体态，除非这对故事和情节意义重大。几年以前，有个同学整理了《黑岩喋血记》（*Bad Day at Black Rock*）的影片大纲。我已经有多年没看这部影片了，

但总觉得这个大纲遗漏了什么。后来我意识到，大纲里没有说明故事的主角是个退伍老兵，只剩一条胳膊。由于这个细节不仅对角色，而且对情节来说都很关键，这样的疏漏十分令人不解」。标记主要角色时，切记只需强调那些决定他们的动机和行为的人物间关系。这就意味着可能要记下他们的往事，因为那些信息为当前的人物行为提供了目的和戏剧意图。

电影大纲里不包含那些营造气氛的不必要的描写，通常也会忽略作品的美学品质。例如，电影《哈姆雷特》(Hamlet) 当中有一个情节，与那部用诗意语言创作的深刻地反映了作者真正天才的原作相比，电影大纲的版本读起来就不那么有意思了。电影大纲只关心情节，这就意味着其中不应出现对角色或动机的详细说明，不应有作者观点的侵入。因为大纲只集中写情节，所以没有空间去探讨意义的微妙之处，对故事的主题或故事结构中角色的发展也不提供什么评论。然而，一个好作家在写电影大纲时，能够用最经济的文字来为故事定下节奏，用最高的清晰度来描绘行动中的人物，而这反过来也蕴含了角色和主题。

大纲不必冗长乏味。尽管它只是一份工作文件，但仍应有趣、好看。对文字经济简洁的追求并不意味着大纲仅仅只是事件的罗列，充满缩略语和支离破碎的短语。大纲应有自己的叙事驱动和力量。资深记者一般都有这个本事，在记述信息时能够清晰、有力地突出因果逻辑关系。所写的句子一定要有主谓宾。这样做的好处是能够督促你去写动作和反应，而不是那些静态的情况和进行中的、持续的活动，因为它们既缺乏张力，又显得太过富于描绘性和解释性。我很乐于通过大纲的句子结构和句法来判断这个学生是否已经掌握了电影叙事发展的诀窍。

挑选一部你觉得好看的、具有戏剧价值的影片来做第一个电影大纲，这是一个不错的主意。同时也别忘了，特别令同学们兴奋的一些电影很难用这种方式来解剖。我们已经说过，电影大纲非常强调情节。如果一部电影的情节结构很强，很突出，那么就比较容易把它放到大纲表里去。但对于很多出色的电影而言，情节是其中最没意思的方面。当代电影常倚重的那些方面则更为微妙，甚至不可能通过一个大纲去表达。因此我建议你们一开始选取那些单叙事线的强情节影片来分

析。先完整观看这部影片。第二次观看时用笔记下每场戏。这些初步的笔记可以只是一些零碎的语言片段：角色清单、有时是某个关键的对白片段，仅此而已。一旦你记住了（内化了）故事中事件的顺序，你就可以开始动笔写大纲本身了。此时真正的任务是剔除任何不属于叙事环节的内容。在写大纲时最大的诱惑就是，对影片进行解读，去展示影片的特质。但是请记住，与其他绝大多数呈现电影故事的方式不同，电影大纲的目的就是要将情节结构剥至纯骨架，剥去其他所有的优点。

我第一次主讲戏剧结构讲习班的经历，在我看来无论如何算不上成功，但尽管犯了那么多错误，我自己还是从中学到了很多，很可能比学生们学到的更多。我一开始就请同学们把他们的故事创意写成大纲的形式，因为我当时认为新手会觉得情节结构很难，尤其是那种逐步增强的情节设计。一个强情节故事往往有一条上升的张力曲线。尽管它时不时会有所松弛，但戏剧冲突的张力很可能在越靠近最后的段落越强烈，直至主要冲突得到解决、张力得以释放前的最终危机那一刻。

但是当学生们把大纲交上来的时候，几乎一个漂亮的结局都没有。直到此时我才意识到：我请他们从情节开始着手，这是错误的。我本该意识到，建议他们以电影大纲的模式去思考他们的创意作品是不对的，因为从我自己的专业编剧工作经验看就很清楚，大纲从来不是在故事创作的早期阶段写就的。如果真的要写电影大纲的话，也应该是由一个人根据更详细、更丰富的故事版本，来把它简化、归结为电影大纲。例如故事编辑或导演去分析一部现有剧本的情节结构，以解决它的结构问题。

把电影大纲作为一个原创故事的蓝图也存在一定的问题：尽管大纲能提供结构，但只是一副没血没肉的骨架，是一个缺乏生命的东西。情节本身（和角色、主题剥离开来看时）是无生命的材料，是机械的叙事，缺乏创意的生气与活力。所以，只能把电影大纲（在叙事结构的语境里，纯粹是一种分析方法）用作学习的手段。把它用作一个工具，去拆卸、解剖、探索一个已然存在的戏剧故事的结构和推动力。当我在讲习班上遇到这些问题时，我意识到，尽管痛苦，但仍必须重新评估自己讲课的方法。我坦承自己犯了个错误，不该建议学生把电

影大纲当作开发故事创意的好工具，并相应地提出，角色是考察一个故事的最佳维度。

尽管有人曾说，写作就是在头脑中表演，但极少电影制作专业的学生有表演经验，更别提是即兴表演了。但据我所知，要建立对角色的感觉，没有比假装自己是这个想象中的角色更好的做法了。采取这种方法有众多障碍。首先，没有公开表演经历的学生会很害羞，而害羞是无药可治的，除非你肯下狠心豁出去出自己的洋相。但事情也有好的一面：实际上，生性害羞的那些人一旦学会克服这个障碍，反而能成为最优秀的演员。相反，个性不害羞的人则缺乏自我意识，他们可能会发现，除了做自己之外，他们不可能扮演其他人。

对于写作也是一样。剧作家应对对白有鉴赏力，能够在脑海中聆听自己的角色说话的节奏和语调，就像一个好的模仿者那样。这就是为什么一个编剧即使不具备表演的技巧，但只要拥有演员般的想象力，便具备了一定优势。当我意识到，研究角色大抵是研究一个故事的最好切入点时，我本能地感到，最好的方式也许是去即兴创作这些角色的声音，以第一人称单数形式来写。我研究过通过撰写独白来研究角色动机的过程。这个练习很多同学都认为很有用。其规则如下：

1. 如果你的故事有了一个很好的前提（premise），一个开放式的情境，却发现故事陷于泥潭，看起来不会有出色的第三幕，那么先把情节放到一边。暂时忽略叙事的问题，将精力集中到角色上。

2. 特别要考虑反面角色。这个角色有时很容易确定，有时却很困难。你最初的想法不一定是正确的。（比如，《俄狄浦斯王》里的反面角色是谁？）确认反面角色最好的线索是他／她是主角通往目标道路上的障碍的化身。

3. 现在想象你自己来扮演这个反面角色。以第一人称写一些内心独白，即写出这个反面角色眼中的故事。不要过于关注事件的顺序，只需自由地发挥，想象这个角色会怎么描述，好比他在日记中记下他所有的想法，内心隐秘的冲动，和他为自己所作所为或想要做的事寻找的理由。编写必要的背景故事来解释反面角色的态度和行为。

4. 写的过程中，尽量多少与已经确定或预想的情节、情境和角色保持一致。尽管你（作为反面角色）主要会写你与故事主角的关系，你也可能发现，要使你的行为可信，你必须详述那些主角所不了解的

事。反过来，身处反面角色中，你几乎一定不了解主角所了解的情况（即使你身为作者本人）。通过这一分身（split-mind）练习的过程，你会发现你为构筑情节创造了戏剧反讽的机会。

5. 靠回忆来写，就好像你从故事结尾回顾故事中发生的事。即便故事中的第一人称角色死了，你也可以用类似“现在一切都结束了”这样的句子开头。有意思的是，如果你在设计出故事的主要戏剧冲突（在你知道故事结局）之前就动笔做这个写作练习，你会发现这个反派角色会从我笔下接过故事，自己开始讲述起故事情节来（这未必是件坏事）。

6. 独白常会陷入僵局。遇到这种情况，不妨转换一下角色。把未完成的独白和故事情节都一起放下，从头开始，以另一个角色的视角来写这个故事。这个过程可能需要重复三四次，甚至五次，直到你笔下情节中的主要角色都变得栩栩如生。

7. 如果这个过程进行得很顺利，你会在某个时刻突然发现自己找到了需要的东西。在这个时候，再次回到创作叙事脚本的任务上来。你可能会意外地发现，一些新的攻击点（point of attack）出现了。你最初尝试设计的情节起始点实际上是在叙事中错误的位置。现在，当你开始用剧本（screenplay）或是对白脚本（dialogue treatment）这样更丰富多彩的形式来写作时，你可以把之前写独白时的一些内容用作对白。原先设想为隐秘内心活动的内容，现在可以向其他角色说出来了。

通过这种方式的即兴练习，在不断思考情节节奏的过程中，尤其是在以故事主角的视点来考虑时，你会被迫去发明各种情境和事件来为叙事结构提供素材。这也展示了如何从故事任一主要角色（有时甚至可以从次要角色）的视点来讲述一个好的故事。实际示范这个过程要比口头描绘更容易一些。我按照这种方式写了两段独白，可以作为示例：约翰尼·佛兰特（Johnny Friendly，《码头风云》中的反派角色）和哈里·莱姆 [Harry Lime，影片《第三人》（*The Third Man*）中的角色，由奥逊·威尔斯（Orson Welles）扮演]。你自己的独白版本可能要比这个长很多，不必担心，作为第一稿，我建议你觉得需要写多长就写多长，在改写的过程中再去修剪和打磨。

约翰尼·佛兰特

就像我跟他们说的，我会记住这群混蛋，每一个，我都不会忘。波普·道尔（Pop Doyle）这个滑头，把我从跳板推下去，害我掉到泥里，我不会放过他。他们都觉得好笑。看着吧，等我把这帮人办完，看他们还能笑得出来！

我可以等。现在正在风口上，我得小心点，可能得出城避一避。可能去佛罗里达，那边人头熟，码头上也有些事情要处理。当然，那边可不像这里。这里我们是真正把什么都搞定了的。我是说，在那个蠢货恩将仇报之前。

这个小杂种！我对他那么好！天哪！我遇到这混蛋的时候他还什么都不是呢。简直就是个小混混！我给他找了个师傅，把他培养得人模人样的。就因为没给他封个头衔？你觉得他是因为这个翻脸的？他还够不上格呢。我们还没安排好呢！回头有合适的时机我们会给他安排的。我跟你说，我挺中意这孩子的。我把他当自己儿子。可他是怎么对我的？

还不只是对我。其他人也都麻烦了。噢，犯罪委员会肯定会大张旗鼓地来收拾局面，不过这也就是一阵风的事。回头就是莫伯（Mob）那帮人进来占了这地盘。我知道是哪些人。当年我大显身手的时候对付过他们。

人人都知道那事儿，那三个家伙拿着剃刀。我当时得用手捂着脖子，不然就失血过多见阎王了。就这样，我还是把他们给搞定了。

你得让他们知道你的厉害，否则你在这里可待不长久。但我还是不喜欢损兵折将。没必要。你得给他们点压力。那帮人去处理道尔那崽子的时候我就是这么告诉他们的。别怪他，除非迫不得已。给点压力就好。我估计他肯定已经给了他们一个说法。

我猜乔伊（Joey Doyle）可能是特里（Terry Malloy）的朋友。好吧，也许我们不该让他去把乔伊弄上屋顶。嗯，大概那步走错了。

哈里·莱姆

我已经决定要冒这个险了。在一个被轰炸得一塌糊涂的广场的角落里有一间小咖啡馆，我以前经常在那里和安娜（Anna）见面。咖啡馆有前门有后门，而且离好几个下水道检修井都很近，我闭着眼都

能找到。我给霍利（Holly）送了信儿，让他十点钟到那里，那会儿人不多。维也纳这些日子静得早，我有机会去看看他是不是一个人来的。即使这是个陷阱，我也能很快脱身。

当然还是有风险。可能就是陷阱。波佩斯库（Popescu）认定霍利已经把我们出卖给了卡洛维（Calloway）。他一个钟头前来过这里，慌里慌张，因为克兹（Kurtz）和温克（Winkel）今天都被捕了。这一切我当然都有所准备了。自从卡洛维挖出我的棺材，看到里面躺的是哈宾（Harbin）的尸体时，他就知道我还活着了。不管怎样，霍利很可能已经把见过我的事告诉他了。

真正的问题在于警方跟霍利说了多少。如果真像波佩斯库说的，这就是个陷阱，那霍利就是在替警方做事了。简直难以置信。荒唐。但是我真的挺喜欢他。在过去，他还是挺有用的，在目前这种状况下，他可能更有用。波佩斯库已经吓坏了，如果我不得不越境去西边，那就用得上霍利了。

我不认为波佩斯库的判断是对的。我不相信霍利会让卡罗威利用他。何必呢？他们给他施加了什么压力？或者许诺了他什么奖赏？这都不像霍利，我一直在回忆他，他是个值得信赖的人，就跟他写的那些通俗西部小说里的傻乎乎的角色一样不谙世事。他的书我一本也没读完，但这些书让我了解了他的想法。他是个在情感上高度忠诚的人。我们还在一起上学的时候，他这个特点就让我很吃惊。

偶尔我会承认我对这样利用霍利有时会感到良心上过意不去，利用他简直是太容易了。当然，实际上是他太需要英雄崇拜了。他对我的需要总是比我对他的需要更强烈，所以我不觉得自己有什么过错。我从来没有真正需要过谁。我有点羡慕安娜和霍利这样有着单纯的信仰的人，尤其是霍利，他在普拉特公园里说过的那些话。“你曾经相信过上帝。”如果你确信有个仁慈的上帝在那儿，俯视着我们所有的人，记录着我们做的好事和坏事，决定谁上天堂谁下地狱，那该是多么令人安慰的事。现在，要信天堂太难了，要信地狱却很容易。你只消睁大眼睛，留意四周。

卡洛维是真正的威胁。我唯一的担心就是霍利和他见得太多了。两个难以预料的坏事：第一个是霍利赶上了我的葬礼，而且卡罗威缠上了他，克兹和温克跟我报告说看见他们是一起走的。另一个是霍利

在安娜的公寓外面撞见了，简直是灾难。不过想到那盏灯亮的时候霍利脸上的表情，我到现在还想笑。这就值了。

霍利肯定直接就去了警察局，我没意料到这点，我敢肯定他不是恶意的。根据我的分析，他还在维也纳停留的唯一原因就是坚信我是被谋杀的。他在扮演他那些简装惊悚小说里的英雄，那种因为自己的朋友被杀而去追踪恶人的业余侦探。喜剧，但也很麻烦，结果还特别危险。

那场假车祸的效果比我预想的要差。我利用安娜给哈宾送了个信儿，让他那晚到我住处来见我。哈宾当然很害怕，因为警察一直在审问他。我们很紧张，因为他是我们在医院的盘尼西林供应人。我们给了他足够的好处，但他害怕了，想抽身。真正麻烦的是卡洛维可能会跟他做交易。但我刚说过，没必要杀他。是波佩斯库干的。

我马上把克兹和温克叫来了，他们俩都吓得魂飞魄散了，我花了一个钟头才让他们平静下来。他们两个都不会有真正的麻烦，因为哈宾死的时候他们都不在场。我不得不跟他们解释，我是唯一和哈宾有直接接触的人，一旦哈宾被报失踪，我才是警察会追查的那个人。我们必须把尸体处理掉，而且我也必须消失。这样说了一番以后，我们该怎么做就很明显了。要上演我的这出悲剧，我的司机是我们唯一需要再找的人，温克可以是正好路过，这样他就可以把哈宾的尸体指认成我。

验尸、葬礼，一连串的事情，让我把霍利给忘了。我想，如果我及时想起这件事，我就可以让克兹给他发个电报，告诉他我死了。但我忘了，一切都太迟了。可怜又可悲的霍利正好赶上了我的葬礼，又怎么劝也不肯回家。

我该去见他吗？我会跳进陷阱吗？怎么计算这种概率呢？尽管霍利可以帮我收拾这摊事儿，这样我好把赚的钱都收回来。这些钱足够我和霍利过一辈子的了，但实际上，我也可以自己止损，自己脱身。我只是不太确定。奇怪的是，真正让我决定去冒这个险的原因是我很好奇。霍利到底有没有背叛我？我想知道。

不必说，上面这篇独白要是拍成电影，肯定比不上格雷厄姆·格林（Graham Greene）和卡罗尔·里德（Carol Reed）拍的那部好。为什么？我想一个原因是，尽管哈里·莱姆可以成为故事中大部

分情节的催化剂，但作为一个角色来说，他没有霍利·马丁斯 [Holly Martins，由约瑟夫·科顿 (Joseph Cotten) 扮演] 有意思。尽管莱姆具备一定的复杂性，显然在对老朋友的深厚友情和他自己铤而走险的逐利行为之间左右为难，但他并不处于格林故事主题的核心。

重要的是，我们要理解，故事视点的选择常常决定着故事主题。剧作家在创作故事时，在早先的版本中选择的是某个主角的视点，但在后来改写时又采用了其他角色的视点，这也很常见。格雷厄姆·格林在创作《第三人》时，他感兴趣的主题是“失去的纯真”，在此背景下，作为一个从故事一开始就玩世不恭的人物，莱姆身上缺少角色的发展。而另一方面，霍利·马丁斯则恰好是“失去的纯真”这个主题的象征。出于他对哈里拥有安娜的嫉妒或他在卡罗威的劝说下产生的正义感，以及在儿童医院里的经历，霍利·马丁斯背叛了曾被自己尊为英雄的朋友。在角色的层面上，以及从主题角度考虑，这都是一个更好的故事。

说到故事的实际创作，我只能提供一点实际的建议。

记住，剧本不是写出来的，而是改写、再改写、反复地改写出来的。[马克·吐温 (Mark Twain) 的写作原则是：“坐下来试着写写看。”] 我在伦敦的一家制片厂工作的近十年里，先是做合同编剧，后来又担任编剧 / 导演。在这期间，我慢慢摸索出了一个规律，每一部最后拍成了电影的剧本，都经过至少五遍、至多七遍的改写。关于这个没有什么成文的规定，也没人能解释为什么这就成了标准的做法，但实际情况就是这样。还有一个值得注意的规律是有很多主题甚至都没能走到剧本这一步，在第一稿就被废弃了（而那些需要改写次数太多的剧本，通常也在第七稿之后就被放弃了）。所以，别想太多，动笔写吧。别等弄对了才写，直接写起来。

“真正的艺术”也许在许多方面和戏剧略有不同。戏剧，或者用更通俗的叫法——编故事的艺术，引发的是角色创造。我们说，一个角色就是一个视点的拟人化。故事通常涉及某种冲突（相互对立的视点），而要创造出可信的反面角色，剧作家就必须到他或她自己的本性里去“寻找恶人”。恶人（反面角色）是主角所对抗的东西的象征，因此，对于一个好故事的结构而言，他们常常比主角还重要（回想那些你最喜欢的电影：是不是有很多片子里的反面角色给你留下的印象

更深？）。所以，如果你发现自己完全不认同任何公众情感，这里有一个策略可以采纳：把你所憎恶的人格化。把公众本身作为一个角色，努力把他或她变成一个可信的反派角色，用以代表那些与你认为重要的价值相冲突的观点（还要注意一点：现在这个年代，我们似乎对“英雄主义”有点不那么舒服了，一个当代故事可能更加依赖于反面角色的失败，而不是正面角色的胜利。）。

许多年以前，我在伦敦参加过几个会议。会上，心理学家在尝试一种叫做“心理剧”的治疗方法。有一个典型的例子：如果是女儿和母亲之间的交流困难，心理学家就会邀请病人（女儿）向一个扮演她母亲角色的人说出她的心里话（有时会招职业演员来帮他们临场发挥。）。这对病人通常是有帮助的。只需有机会在某些同情的旁观者面前发泄出来，就能缓解这种因不愉快的关系而产生的痛苦。但下一步才是真正惊人的。在这种想象的进攻游戏中取得一些进展后，心理学家会让这个女儿和这个“母亲”交换角色。这时就结果各异了。对于某些病人来说，这是一个不可能完成的任务。但对于另一些病人来说，这个游戏的效果非常好，那些戏剧化的时刻带来了令人难以置信的冲击。

那次经历促使我发明了一种练习，当学生们形成故事创意遇到问题时，这个方法挺有用。第一步通常都很简单。学生先想出有效的第一幕情境，作为一部戏的前提，这个情境包括在可信的情境中形成的主角。对于大多数同学来说，困难还在前面。通常在这个情境构想出来后，同学们的故事就立刻失去了叙事动力。张力松弛了，我们不觉得故事会朝着某个危机去酝酿发展，进而引向第三幕。多次尝试证实有效的解决办法是让作者临时进行一个角色反转的游戏，以反面人物的视角即兴创作出故事的新版本，这个反面角色作者很难确定，但一旦确定，就能被证实是缺失的那个关键元素。（这个技巧如果用于已有的故事或电影中，也一样有效。）

还请记住，构成故事的一连串关联的事件通常在结尾时就止住了。缺乏经验的作者处理这一点时可能会有问题。从一开始就要往前考虑，因为结局是非常重要的[尽管《爱丽丝漫游仙境》（*Alice in Wonderland*）里的红心国王的建议“从开头的地方开始，直到你抵达结局的时候便停下”可能过于简单化了]。《爱丽丝》里的另一句

话可能更有道理：“听到我想说的话之前，我怎么知道我想表达什么意思？”想想看，这句话的意思是，可能只有当你偶然撞上故事的结局以后，你才能分辨出故事需要什么样的开头。

剧本编辑总在为娱乐产业寻找年轻的新星。他们说，收到的剧本中最常见的弱点就是这些故事“缺第三幕”。一定要认识到，第三幕的弱点，不仅仅是剧本结尾的弱点，而是整个剧本的根本弱点。故事的开头是一个结构的起始，而这个结构应在结尾处得到完成。因此，如果一个故事前提有趣但却不能够向任何方向推进，那么它在戏剧性上是不可行的。也许可以换一个说法：一个情境如果看上去有戏但缺乏一直向结尾推进的力量，那么这个故事前提也许还没有得到充分的开发。

对每个元素在故事的高潮部分如何起作用有个大致的概念，当然并不是要求你必须准确地知道结局是什么，只是意味着有一个强有力的直觉在引导你。有人可能会建议你从结局入手，往回写。这是有用的，但可能只在一定程度上有用。只有当一个故事的结构很好地搭建起来时，你才能看到，最终的危机和解决不仅一直都在最初的故事前提里暗含着，而且贯穿整个开场部分。因此，戏剧张力更多地取决于事件发生的方式，而非原因。当必要场景（obligatory scene）和突转（peripeteias）在故事的结尾处发生时，我们在某种程度上已经有所期待，有所准备了（“当然啦！怎么可能还有别的结局！”）当然，故事中如有让我们感到些许意外的地方，我们也会很喜欢。

如果你真的对故事可能的发展方向毫无头绪，那么也许是你还没能决定故事的起始点。一些作家的经历显示，在写小说时，常常需要先辛苦地写上很多页，才能抵达他们真正想讲的那个故事的开头。那些丢掉的素材从不会就此废弃，它们或者作为最终故事的背景故事出现，或者成为角色关系和情境的重要预演，为逐渐成型的故事赋予更多的深度和维度。

在写一个场景的时候请自问：背景故事中的哪个元素可能预示了这一刻的到来？斯坦尼斯拉夫斯基（Stanislavsky）总是督促演员关注三个问题，它们分别涉及行动中的角色的过去、现在和未来：“我从哪里来？”，“我在这里做什么？”，以及“我要达到什么目标？”。这就是背景故事的意义所在。要确定角色的动机，你必须了解在此刻

之前，他／她发生了什么事。我们此刻所做的事，以及我们对周围的人和事所做的反应，是受到在此之前我们所遭受的事，以及我们自己所做的事的影响（这与导演的世界很类似。当他在拍摄现场准备拍摄一场戏时，他必须能够非常清晰、扎实地想象出手头故事里的整个世界。与之相比，眼前要拍的这场戏只是其中很小的，也许是相对不那么重要的一部分。）。

1 参见《什么时候不宜写分镜头本》（*When Not to Write a Shooting Script*）

格雷厄姆·格林的《第三人》是一个很有意思的例子。格林认为他的第一稿不能写成剧本的形式，而必须写成短篇小说。¹ 根据我自己担任导演时与编剧合作的经验来看，对于完全原创的素材，我支持他的观点，即对很多作者而言，剧本不是探索故事开头的最好的形式。文学性更强的形式常常能给充满想象力的作家以更大的自由度去随意探索那些有潜力的角色关系和情绪的微妙复杂之处，以及那些也许永远不会进入剧本的编辑思想和评论。在改写的过程中，这个结构才会被收汁炖干，变成纯粹的、结构紧密的剧本。

重要的是，背景故事最为有力的呈现方式就是使之成为当前的情节，意即作为先前事件的再现，出现在此时此刻的银幕上。一个扣人心弦的故事的攻击点，也许就是一个意外事件点燃引信的时刻，引信随后在一波三折中燃烧蔓延，直至点燃最后一幕。但有效的叙事将我们引向两个方向，即之前发生的事和接下来可能会或不会发生的事。

《码头风云》中出租车内的一段戏正是因此而达到很高的戏剧浓度。这场戏的主要素材是有关过去的事情：一个晚上，特里（Terry）被迫出场打拳击，这样那群流氓才好在他身上赚钱。从一个层次上看，他的台词只是角色说明，解释他为什么自称“游民”。然而，从戏剧角度看，真正的此时此地的“动作”是这段对白对查利（Charley）产生的影响。这个过去的背叛故事让他明白，他现在不可能说服特里不去向犯罪调查委员会作证；但由于查利负责确保特里不去作证，他自己的生命因此受到威胁。这既是往事重现，同时又是当前情节的关键元素。

出于学习的目的去看一场戏，尤其是必要场景（obligatory scene）时，有几个点需要注意：

1. 分析情节。每个角色总是带着具体的目标进入对抗的，这冲突可能会引向某个情节突转。请自问：主要角色的目标是什么？把这场戏拆成一个一个步骤，看看其中有没有突转？是如何铺叙的，又是如何引爆的？

2. 这场戏的主题（很可能也是整个故事的主题）是什么？必要场景中的冲突通常不仅源于角色正在做的事（行动中的角色），还源于每个角色可能象征的主题。如果角色在台词中表达的某些观点证实了某一点，或阐明了某个普遍真理，让我们这些观众认为他具有某种道德（或超道德）的品质，那么把这些台词标记出来。

3. 措词（diction）和音调（melody）这些术语常为亚里士多德所用。研究这场戏中能够表现人物个性的特色语言（演员以某种特殊方式来表达的内容）。角色行为中的各类对立的感情和情绪变化未必会在片中立刻显现，但可能由演员之口说出来。既然你已将这场戏的动作或节奏标记出来，不妨也对这些感情和情绪变化进行辨别。这些是表演中令人惊喜的色彩，对其加以开发研究，是激发演员创新和活力的好办法。通过措辞和声调，说话的音高和时机，好演员就能够以更微妙细致和富含情感的方式去与观众交流。与默片（难免更流于平面的、粗糙的品质）相比，这是有声片最重要的元素之一。

4. 当对未来的事件有所预示时，戏剧性最强。在故事中寻找某一个时刻，在此时，最后的结局（resolution）已明摆着即将到来。考虑一下有哪些角色会参与其中。准确记录下从冲突和角色反转的角度来说明这个结局意味着什么。于此同时，花些时间回顾整个故事，找到那些将角色无可挽回地带到这个高潮时刻的事件。

学习戏剧结构的同学有很多练习可以做，但我发现最有用那些练习其实来自很简单的想法。

为以下情形设置障碍：

1. 明尼苏达一位年轻漂亮的速记员肺不好，她想要件厚实的冬大衣。
2. 一位律师正在竞选州议会议员。
3. 一位老师打算接受一个偏远小城里的好职位。

4. 两个男人都想娶同一个女孩（女孩是主角）。
5. 一群矿工要求加薪。
6. 一个 15 岁的姑娘得知了自己偶像的一桩严重丑闻（说出她的目标和困难所在）。
7. 一名 15 岁的男孩决定去参加海军。
8. 一个年轻的妻子想让丈夫为自己自豪。
9. 工厂主想换掉不称职的工头。
10. 一个医生想向病人隐瞒她生了一个智障孩子。

为以下主角找一个明确的、有吸引力的目标，并想办法让这些目标对这些类别的观众产生吸引力：（a）商人，（b）农民，（c）大学生和（d）教友。

1. 莎士比亚。
2. 一个继承了农场（且喜爱耕种）的人。
3. 美国中西部的拓荒者。
4. 牺牲在战场上的士兵的母亲。
5. 一个同时嫁给五位老人（都活着，都没离婚）的女人。
6. 圣奥古斯丁。
7. 阿尔·卡彭（Al Capone）²。
8. 一个小有财富的年老寡妇的女儿。
9. 一个女人，丈夫让她知道自己对她已兴味索然。
10. 一个能力平庸却有着伟大先祖的男人。

2 阿尔方斯·加百列·卡彭（英语：Alphonse Gabriel Capone，1899—1947），昵称阿尔·卡彭，绰号“疤面”，美国多个城市的知名罪犯。他出生于纽约布鲁克林，是 20 世纪 20 年代芝加哥犯罪集团的控制者。他所犯的罪行不但至今仍常被提及，也曾被搬上银幕，例如《情人节大屠杀》、《阿尔·卡彭》和奥斯卡获奖电影《铁面无私》。——译者注

通读下面这些故事，写下每个故事的必要场景。

1. 迷人但谨慎的主角总是因为喝酒的事批评父亲的两个可爱的老朋友。她和一个健康活泼的小伙子订了婚，小伙子是一个酒馆的老板。
2. 两个女人是好朋友。其中一个人发现自己的丈夫正把好朋友的丈夫逼得破产。
3. 晚宴上的一个客人是镇上新来的人，特别神经质。另一个客人好像回忆起曾见过这个人。又一个人则发现这个新来的人让她感到紧张。

4. 杰克在办公室的一天过得不顺利，他打算整晚都懒洋洋地躺在那儿看报纸。他不知道太太请了岳父母过来共进晚餐。

5. 一个女子爱着丈夫，不知道他是个罪犯。

通读下面这些故事，这次用“很久很久以前……”模式。

1. 从一个犯罪故事的结尾开始。把被谋杀的那个人当作目标，谋杀本身当作障碍。确定一个主角，并为其设计戏剧动作线。

2. 开始一个新的故事：一个职业拳击手发现原为合唱团演员的妻子对自己不忠，和经理有染。在离婚法庭上，他申请儿子的监护权，理由是妻子不适合养育这个男孩。找到主角、目标和行动过程。

3. 从一个你熟悉的角色开始，找到或创造一个目标，以使他和周遭环境相处得更为和谐。假设他意识到有必要实现这个目标，或他认为自己需要另一个替代目标。说明哪些可能阻碍他，并将这些组成障碍。设计一个行动过程，让他因此实现目标，再设计另一个行动过程，让他因此无法实现目标。

第8章 什么时候不宜写分镜头本

电影制作是一个连续的过程，各个阶段之间会有交叉。尽管在专业的电影制作中，不同的技术工种由专人负责，但这些工作还是彼此融合的。当一部优秀的电影诞生时，各个部分是如此紧密地融合在一起，成为了一个整体，没人能说出究竟谁做了哪些工作。我的一位朋友几个星期前遇到一个人，那人说，“山迪·麦肯德里克？我认识他，他在我的两部片子里干过。”我确实和他合作过两部影片，他是后备木工，但也是第一流的木工，因为他知道，自己在影片中的功劳和其他任何剧组成员一样大。其实，每一个剧组成员都应该有他这样的见识。

剧本从来不只是编剧或导演各自专属的领域，只有当这两个人精诚合作时，拍出来的影片才有可能达到极致。尽管一个剧本的最终样貌是一部拍成的影片，而不是一叠油印纸，但我们绝不应认为导演的工作从选角或从他走进拍摄现场才开始，甚至也不是在剧本完成后才开始。反之，导演的工作必须从影片最初的戏剧创意源头就扎根下去。编剧则是一个做减法的过程，是对原著中的故事结构进行逐步压缩和完善的过程。在这个过程中，导演会花时间与编剧一同工作，例如向他指出，如何通过动作和事件的设置，运用电影语言，更为简洁地表达对白中的观点。在剪辑台上，对电影语言的开发使用则更加高效。

编剧的任务之一就是要在使用电影“语言”的导演和领悟角色的演员这两个工种之间架起桥梁。这是我们要理解的很重要的一点。与我合作过的编剧当中，最出色的几位都曾经当过演员。那些对表演有着深刻理解的编剧有一个突出的优势，就是能够判断对白是否适于表演，因为由演员说出来的台词应当总是比纸上的对白更有效果。很多编剧甚至在创作对白之前，就先在想象当中设计出演员的动作。这种做法使得纸上的非语言的动作（以及每一句必要的台词）都真正成为

对角色的冲动、情感和想法的直接表达。这样，剧本就成了演员解读故事的起点，他们必须从剧本回溯，去寻找编剧创作这场戏时头脑中的想法和冲动。因此有人说，写作就是在头脑中表演。

从某种意义上说，编剧、表演、导演和剪辑都属于表演技能。合格导演的工作过程和演员是一致的：他也要回溯编剧提供的创意本源，和演员合作，共同发掘那些原先存在于编剧头脑中的图像和声音。剪辑师面对的是这些画面和声音的真实可触的实体视音频记录，他则必须重新捕获这一虽已成型，却仍在发展中的虚构世界。我合作过的最优秀的剪辑师之一也曾是一位演员。我曾观察过他在剪辑台前工作的情形。他反复地播放未经剪辑的原始素材。此时，你可以从他脸上看出他正在吸收演员的动作和语言，不由自主地跟着他们一起演，直至找到演员告诉他该下剪子的最精确的那一帧。一个好的剪辑师甚至还能够从素材中发掘出那些编剧、演员和导演都不明所以的神奇元素。

我所导演的所有影片中，没有一部不是和编剧紧密合作的成果。大多数时候，我协助他们搭建故事结构，或起草对白，或出于各种原因，在拍摄过程中找不着编剧的时候自己动手改写对白。实际上，我拍的电影中，没有一部不在拍摄阶段或后期制作阶段对对白进行过一定程度的剪辑，但这是集体制作电影的过程中再自然不过的事。理想状态下（即使我经历过，也是极少出现的），编剧和导演的合作应始于电影主题孕育的开端，且编剧参与影片制作的全过程，作为排演的旁观者，不仅能够修改自己的剧本，还能为导演和演员理解这些戏提供参考。

正因为如此，只有在从早期阶段就开始独立写作影片完整剧本的情况下，我才会要求署名为编剧。其实，我那些最让自己满意的电影作品，通常都是以这种方式诞生的。作为编剧 [并非编导 (auteur)，而是一个老老实实的爬格子的人]，在为其他电影导演写剧本时，我会花必要的脑力去替那个未来的导演设想，尽管我很清楚那个导演实际上就是我自己。在剧本创作的某个时间点引入另一位编剧是很有帮助的，因为他一定会对目前的这稿剧本表示不满，并坚持要大动筋骨地改写。这个新人的到来将迫使我退出原创作者的角色，去客观、批判地审视我最初的工作。因为我本人有幸负责挑选这个新的编剧，请他来补充我认为自己所缺乏的才能、技巧和洞见，因此这个过程对我

1 在1954年的散文《电影导演和受众》(A Film Director and His Public)中,麦肯德里克写道:

“不管你喜不喜欢(一般来说不会太喜欢),想要用赛璐珞片来表达自己的人都是一个集体的一部分。如果你想要的是独立的个人表达,那么你选错了行当。即便是在剧本创作的早期阶段,这个论断也是适用的。”

而言并不算太困难。我能够轻松地让自己摆脱对原稿的热情依恋。

不少电影专业的学生看似对“电影编导”的概念十分醉心。这种概念认为一部商业电影长片就像一幅画、一部小说,甚至一部音乐剧那样,可以被看作一个独立个体的作品。这个概念本身是十分误导人的,但看起来,热衷于合作的同学也的确寥寥无几。¹其实在我的印象中,同学们一般来说根本没有当编剧的真正欲望,至少不是只当编剧。那些出于对叙事/戏剧作品的兴趣而来到加利福尼亚艺术学院的学生们,他们的目标通常是当导演,而不是当编剧。此外,刚入行的电影制作人虽未经编剧和导演这两个门类艺术学习的痛苦历练,却很容易幻想成功这一行里所谓的“双料人物”——编剧兼导演、在我看来,这是个不切实际的想法。

许多同学在编剧阶段遭遇戏剧结构的问题时,都难以抵挡那种躲避真正挑战的诱惑,他们会转而去幻想实际拍摄阶段更为轻松愉快(也确实更简单)的问题。同样,许多学生热衷于一开始就把自己的故事写成分镜头剧本(包含精确的镜头、取景和剪辑细节,包括演员的表演和拍摄角度),而不是先把故事创意落到纸上写成剧本(对白与基本的背景说明),或者哪怕是故事梗概(仅仅是骨架:情节和故事的关键事件)。千万别这样。在放任自己享受导演的乐趣之前,一定要先把故事的剧本写好。

每年我都努力让同学们相信,在刚开始构思一个银幕故事的时候,哪怕落笔成以对白为主的剧本,都可能是一个错误的选择。我自己在这么做的时候就总是碰壁。请允许我解释我的执见。通常的做法是,在创作初期,你的故事是以另一种形式存在的,可能是部小说,或者是一个短篇故事,甚至有可能是报纸上刊登的系列文章[例如《码头风云》(On the Waterfront)]。有时可能需要对舞台剧的剧本进行改编。很多编剧会告诉你,在这种情况下,要将其改写成一个逻辑连贯的银幕版本尤其困难,甚至可能要完全抛掉原来的剧本,从头写起。此时,编剧可能会发现,在动笔写对白为主的剧本之前,先把文学脚本(story treatment)写出来要好一些。一个好的散文形式的文学脚本尽管在形式上总是更富有文学性,甚至读起来像个短篇小说,但在长度上可能与计划写成的剧本不相上下。尽管其戏剧结构和人物尚有待开发,但它能够清楚地显示出这个故事的潜力,也能对我们在

接下来的过程中必须解决的问题提供一个非常有用的概览。此外，从散文开始写起，意味着专注于编剧的两个核心元素。第一，最后成稿的剧本当中对白一定会更少；第二，故事的主题更有可能在你写作的过程中浮出水面。

文学脚本的写作形式给编剧提供了真正的直接面向读者表达自己的机会，就像小说家所享有的那样。比起规制严格、限制诸多的剧本来，文学脚本给创作者提供了更大的空间和真正的自由度。这种作为电影素材的文学原著，最出色的一个范例来自小说家格雷汉姆·格林（Graham Greene）。他在电影界颇有建树。在为影片《第三人》（*The Third Man*）所作的原创散文稿刊印版前言中，他描述了如何与导演[卡洛尔·里德（Carol Reed）]在好几个月的紧密合作中创作出这个过程。当时他们坚持只用电影语言来思考这个故事。他坚称这个故事从来就不打算出版，只是一部影片的背景素材而已。

对我来说，写剧本不先把故事写出来，那几乎是不可能的。电影不仅仅依靠情节，它还依靠一定程度的人物性格塑造，以及情绪和气氛。对我而言，这些东西几乎都是不可能一开始就在简略干巴的剧本中捕获的。你可以重现另一种媒介所描绘的效果，但不能用剧本的形式来进行初次创作。你必须掌握比所需更多的素材。因此，尽管从未打算出版，《第三人》的创作还是必须从一个故事开始，然后才是那些无休止的改写。²

让我用亲身经历来说明为什么一开始先写文学脚本比先写剧本初稿更好。今天我所掌握的东西很多都是当年在英国一家电影制片厂做合约编剧（contract writer）时学到的。那时，我和制片厂一年签一次合约，作为一名职员，完成制片厂分配的任务。这通常意味着要接拍已经获得立项的影片。如果制片人坚持认为剧本需要改进，就会给编剧六个星期的时间来重新改写剧本。有时，制片厂新聘请的导演也会提出改写的要求，或者是因为他对剧本有些具体的修改意见，或者是因为演员的问题（也许某个明星要求对剧本作某些修改，否则就不考虑接拍这部影片。）。

记得我墙上贴的那些卡片吗？“剧本不是写出来的，而是反复地改呀改呀改出来的。”其结果就是，今天，片尾字幕中的“编剧”头衔很少只给一个人。在制片厂做了几年合约编剧之后，我能够胜任导

2 参见《〈第三人〉与〈堕落的偶像〉》（*The Third Man and The Fallen Idol*），（Vintage出版社，2001版。首次出版于1954年），第9～10页

演职位了，便开始接拍制片厂分配给我的影片。没过多久，我就开始渴望能拍自己的故事创意。当我真的开始拍自己的作品时，我意识到，以结构松散的文学脚本形式来启动我的创意，是更为明智的选择。为什么？正如不会有导演享受为其他人创作剧本的工作，很多编剧也对改写别人精心创作的文学脚本不太积极。编剧更喜欢写自己的故事创意，总是对其他人创造出来的人物和情境提不起兴趣。

改写他人剧本的经历让我认识到，编剧将别人的故事视为己出有多么重要。但同时我也知道，如果导演提供给编剧的是一个尚未定型的、离完全写好对白的版本尚远的故事，那么导演常常能够说服一位好编剧来与自己合作。准导演创作的文学脚本可能会对情节背后的观点给出强烈的暗示，甚至还可能包含故事本身的细节，但依然给聘请来的编剧留下了相当困难而富有挑战性的工作。如果双方默认导演并不要求署名“编剧”（我认为应当如此），也就是说，编剧有机会获得梦寐以求的唯一编剧署名，那么很多编剧会抓住机会，接手这个尚在早期形态的故事，并成功地把它变成自己的作品。导演因此也实现了他的目标，即把影片题材最原始的结构搭建起来，然后把故事交给编剧，让他把自己的创意和想象注入这个项目里来。如果这种做法行得通，最理想的情况应该是编剧和导演各自都认为，最后完成的影片当中所有有效的部分都是自己的贡献。（这里要提醒一点，在影片制作的后期阶段中，懂行的导演通过摄影机拍摄和剪辑，可以从根本上改写这个影片，而无需改动一个词。如果一场戏的备用素材拍摄得足够多，通常可以通过对素材的剪辑来表达和对白字面相反的意思，转而去强调潜台词。有趣的是，如果导演的这个把戏足够成功，那么编剧可能都无法看出这种效果是怎么实现的。）

如果一个编剧过于渴望表明一场戏在银幕上会有多好看，那么他很可能把正在读这个剧本的导演吓跑。因为好剧本是写在纸上的，与银幕呈现的技术问题并无瓜葛。如果急于展示自己作为导演（而不是编剧）的能力，这个学生在创作时就容易在写作中使用那些技术行话，以显示自己对电影制作的熟悉程度（最简单的例子要数具体的镜头设计和摄影机运动）。我奉劝大家不要这样做，因为这些事情不是你的工作。一方面，好导演出于本能会把这些内容全部去除掉，另一方面，这也向制片人明确地显示出你作为编剧是业余的。此外，讲好

故事是你最大的挑战，关心技术问题通常会让你分心。在完成的影片中，会有来自摄影师、艺术指导、服装设计，或剧组中其他任何成员的贡献，而有经验的编剧在创作剧本时不会在这些方面浪费文字。不论对错，导演认为为影片贡献这些方面的细节是自己的特权。经验丰富的编剧知道，为影片确定氛围和基调不是他的责任，他的唯一（且核心）的职责是创造戏剧张力、事件、动作、反应和情境（当然还有对白）。凑巧的是，第一个提出这个观点的人是几千年前对戏剧这个主题进行了论述的亚里士多德（Aristotle）。在《诗学》（*Poetics*）中，他写道，“戏景虽能吸引人，却最少艺术性，和诗艺的关系也最疏。一部悲剧，即使不通过演出和演员的表演，也不会失去它的潜力。此外，在决定戏景的效果方面，服装面具师的艺术比诗人的艺术起着更为重要的作用。”³

让我简单介绍一个多年前我有幸拍过的剧本。当时是和一位我非常尊敬的编剧一起合作。我们花了好几个月，一起开创作会，在会上，他会把那些戏都即兴演出来。随后，当我去探究取景位置或和制景设计师一起进行下一步工作时，这位编剧也继续去完成他几乎是独立进行的工作：最后的实际写作。当我读到他完成的剧本时，我惊讶万分：这个剧本尽管没有给出任何明确的有关取景、镜头或剪辑的细节，但在某种程度上已经是一个拍摄脚本了。每当他开启一个新的句子，我都能在脑海中看到新的布机安排。举个例子。比如：“小伙子拿起几片剩下的薯片，喝了一大口饮料，走向桌子。在那儿，他犹豫了一下，回头看了看。”这里我就看到一个主镜头，从男子的背后拍摄，把他置于构图的前景部分。然后“他后知后觉地发现他座椅背后墙上的镜子，突然意识到了什么不愉快的事情。”这里也许是他的主观镜头，拍摄镜子中反射的他的椅背。最后，“但欺骗他的那对夫妇已经不见踪影了。”一个远景镜头，取景覆盖整个事件现场，包括牌桌和站在座椅边上的男子。这种剧本既富有生命力，又富有节奏，使导演在阅读时又兴奋又满足。坦白说，大多数同学创作的剧本常常不但啰嗦，且过于文学化，缺乏的正是这种能量。实际上，缺乏经验的编剧经常渴望自己创作的剧本具备某些品质，但那些品质本不应出现在剧本中，而是应该出现在电影工业最富有表现力的文学形式——故事大纲中。

专业的剧本和优秀的新闻报道有一个共同点：都使用最少的文字

3 《诗学》（Dover, 1997）第13 ~ 14页。此处中译文采用的是1996年由商务印书馆出版的陈中梅译本——译者注

来传达最丰富的信息。一部好的剧本一定不能只是易读，一定得是易于快速阅读。虽然剧本只是电影成品的一个蓝图，和电影之间的关系应是建筑设计图和最后的建筑成品之间的关系，建筑的工作应该由别人来完成，但作为一部剧本，一个与感性事物打交道的作品，本身应该要好看。要求你用速写的手法来创作，并不意味着写出来的东西就必然是乏味的，甚至无法在读者心中点燃那种影片将在他心中燃起的情感。

对对白的过度关注可能是导致编剧新人作品中另一个常见问题的根源。编剧可能感觉到对白缺乏情感冲击力，便尝试着去营造气氛和情绪。为此，他可能会对主要角色的体型进行细节描写。其实在这样的早期阶段，剧本只不过是一份文档，目的是便于这部潜在影片的工作团队（制片厂主管人员、制片人、导演、明星、经纪人）开展工作。所有这些人都更喜欢想象主角由自己喜欢的演员来扮演。因此，如果编剧创作时心中有一个具体的演员，那就错了。如果你心中暗藏（或稍稍表露）着能够亲自导演这部影片的愿望，那就更是错上加错了。制片人最头疼的就是发现编剧想要表明自己实际上是个导演的料。而且，大多数聪明的演员会告诉你，比起那些为他们量身定制的角色来，他们更喜欢本身就立得住的角色。[当亚利克·基尼斯（Alec Guinness）声名鹊起之后，经纪公司给他送来很多剧本，说它们是“为亚利克·基尼斯量身定制的完美角色”。亚利克坚决拒绝饰演这些角色，甚至拒绝阅读这些剧本，因为他认为，如果这些角色只有他一个演员能演，那么这些角色本身便不值得演。]

还有一个更重要的原因能够说明为什么编剧不应该以某个具体的演员为考虑的出发点。我们以为，如果我们能描写出想要表达的意思，就已经创造出了预想效果。但其实这是我们所有人都容易掉进去的陷阱。当你在写作时头脑中已有了一个演员，你会倾向于认为，如果已经在纸上创造出具有辨识度的形象，这就意味着也已经创造出了一个在银幕上个性鲜明的角色。其实不然。戏剧是动作和行动（doing and making），电影的角色塑造更关注角色的动机和个性，而非外貌和体型。如果你不能用与故事节奏相合拍的动作（action）来完成角色的塑造，那么他或她长什么样子就根本无所谓。（巧的是，很多导演系的同学也遇到同样的问题。与写作和表演类似，导演也是一项

基于想象力和直觉的活动，而不是一项理性的活动。这里有一个巨大的陷阱：导演在跟演员说戏，讲解他所期待的效果时，他觉得自己离实现这种效果已经不远了。但其实多数情况事与愿违：他的这种做法不过是避难就易而已。）

为了那些不善于想象出演员应如何处理台词的制片人，许多编剧会在对白段落加上一些副词（如“愤怒地”“悄悄地”）。但其实制片人和导演都真心不喜欢这些。这不仅是编剧无理干预导演的又一企图，而且，和对演员的体形描写一样，这往往也透露出编剧想依赖演员来表现对白的情感冲击力，从而逃避自己真正的任务——用语言本身来创造感觉和情绪。很简单，优秀的编剧一眼就能看出剧本里的这类说明文字是作者敷衍了事，因为他其实无力创作富有意义和戏剧性的对白，或为对话营造这样的上下文。只有在说明语调，或当一句台词表达的意思和字面意思可能相矛盾时，使用副词说明才是合理的，比如：“（冷冷地）多棒啊！”但即使是在这种情况下，聪明的读者能够一目了然的那些内容最好也都省去。

第9章 很久很久以前

真希望现在还有爸爸妈妈会给孩子们讲睡前故事。在电视出现之前那令人怀念的旧时光里，这是每个父母都会做的事。如果电视已经永久摧毁了这个婴儿期的仪式，那真是太令人沮丧了。

我们真心希望讲故事这件事依然存在，不仅仅是因为它对听者的价值。说书人（*raconteur*，那些擅长面对面地给听众讲故事的人）的才能对于那些想要进入电影或戏剧这类叙事／戏剧媒介行业的人来说，具有巨大的价值。故事一开讲，一些重要问题就立刻浮现在说书人的脑海里。“这个故事我要讲给谁听？我要达到什么目的？”对于记忆中当年我们那代年轻人来说，这样的技能（和这些问题）并不算太难，但对于加利福尼亚艺术学院今天的学生们来说，并不那么容易。坦率地讲，每每面对这样的现实，我总会有些难过。出于这个原因，我认为戏剧结构课的同学应该尽可能地积累表演的经验，这有助于培养你的对白鉴赏力，这可是编剧想象力的核心元素。

说书艺术中的面对面的经验对于理解故事的本质是非常有帮助的。从逻辑上讲，把故事写在纸上的过程应类似于把故事讲出来给听众听，其实不然。讲故事，简单明了地说，就是一种表演艺术，最关键的是讲故事的人和听众之间的紧张感，也就是创作者对于故事张力的一种把握，即什么时候该提高张力，什么时候又应该放松，以及他对酝酿故事高潮，继而呈现应许的故事高潮，以给听众带来奇妙的满足感这一过程的理解。孤军奋战的作者只能与想象中的读者交流，容易想当然地认为读者对这个题材也抱有和自己同样的兴趣，从而陷入自我陶醉之中。相比之下，身在现场的说书人很快就可以发现，听众的耐心和兴趣都要比自己来得少，他们注意力的持续时间也要比预计的短。

讲故事，就是要想办法迅速抓住观众注意力且永不放松。偏离主线（digression）和展开细节（elaboration）都是允许的，但前提是观众已经被你所应许的满足感勾住了。拴着诱饵的鱼线可以时不时放松，而一旦感觉到失去目标的危险，剧本作者就必须立即绷紧鱼线。因此，以前在电影的前期制作阶段，我会找一些直觉可靠的人，把故事（即便有时还只是故事大纲）大声讲给他们听，而不是把剧本拿给他们去读。这样做能够让我明显地感觉到什么地方故事的动力不足了，什么地方情节可以压缩，以及高潮应该安排在什么时间。

听众带着真正的兴趣来聆听和欣赏，是为了对表演者产生强有力的控制。任何的反馈都能告诉讲故事的人哪里需要增加或者（更经常是）需要减少背景交代。讲故事的人能本能地发现哪里的悬念很强，足以提供扩展、详述和重构的机会，或哪里需要加快节奏，简化、跳过那些不重要的内容，更快地抵达要点。听众即使一言不发，依然能传递极为重要的反馈信息。实际上，来自听众的正常反馈几乎总是沉默，因为我们希望他们被正在讲述的故事所吸引，在故事的每一步，都想要了解下一步会发生什么。

可以说，戏剧结构是让受众保持兴奋、避免受众产生厌倦的技巧。其实，我认为把听众作为假想敌是很有帮助的，在讲故事的同时，时刻牢记他们有更好的地方去，有更好的事要做。作为一个故事讲述者，你需要用好奇心、期望和某种悬念把受众一直留在面前。在这种情况下，我建议你参考传统的睡前故事当中经常出现的几个习惯用语。这里我用一个童话故事[《灰姑娘》(Cinderella)]、一部经典戏剧[《哈姆雷特》(Hamlet)]和一部经典影片[《偷自行车的人》(Bicycle Thieves)]来举例说明。

“很久很久以前……”

点明故事类型（例如：西部片、间谍悬疑片、史诗片、鬼片）。

点明地点和时间背景，故事里的封闭的世界、题材所涉及的社会和／或意识形态价值观，以及这个常常是想象的故事背景所蕴含的传统。

“有一位……”

点明主角。故事的中心人物，我们从他的眼中看到事件的发生。

有时这就是（但也未必是）主人公。在主角的选择中通常暗藏着剧作家希望我们采用的视点。

“谁……”

引出主角的动作。这里的“动作”（action）指的是人物的所想和所为，也就是他的意愿和目的。

“但是……”

引出障碍，即站在主角的目标和动作对立面的任何人或物，通常都拟人化为反面人物（反派角色）。当代戏剧用一个（或一群）人物来象征主角目标的对立面。请注意，为了制造戏剧张力，被动的或弱小的主角通常需要搭配一个强有力的反面人物。

“有一天，事情发生了……”

指出“攻击点”（Point of Attack）（导火索或故事前提）。这是情节开始的时刻。在19世纪的戏剧中，常常直到第一幕接近尾声时戏剧张力才开始收紧，在此之前的内容都是开场（交代故事的前情）。但在节奏紧凑的当代故事结构中，我们更喜欢用一个戏剧性事件来作为故事的开端，然后再通过背景交代来回溯事件的缘由，因为一旦事情处于紧要关头，背景交代也会变得更具戏剧性。

“因此，接下来……”

叙事的推进。大多数强情节故事都是基于因果关系张力的。每个事件都像一块多米诺骨牌，在往前倒下时对下一块产生了撞击，因此用期待（anticipation）将观众牢牢抓住。叙事的模式可能会是每一场戏呈现一个小的危机，这个危机的化解带来新的不确定性（在经典表达“期待混杂着不确定”中做了定义，这也几乎就是戏剧本身的定义了。）

“但与此同时……”

展现并行发展的内容（副情节）。倒下的那块多米诺骨牌可能启动另一列的碰撞。这是情节的复杂化。

“为……所不知的是”

戏剧反讽，是强情节故事结构中常见的、也的确不可或缺的要素。

“直到……的时候”

对抗戏。在一个充满悬念的故事里，这样的场景可能会有不少。但对于那些满足多数观众愿望，给他们提供简单却微妙的满足感的影片来说，戏剧结构通常是一幅表示戏剧张力升高或降低的图表。逐渐升高的点表示危机，它们之间被张力松弛的段落所分隔。一部戏的开头部分，在前提（premise）对观众的第一次勾引（hook）之后的那些场景，比起再后面的戏而言，悬念一般总是少一些。冲突或张力在刚开始时显得不那么强烈，但图上的振幅逐渐变得越来越大，越来越极端，而最后的高潮通常出现在靠近结尾的地方。要注意，如果张力一直存在，缺少变化，那么故事很快就会变得单调乏味。在张力放松时，最基本的那个悬念依然存在——潜伏着，但依然在。由于张力的暂时缓解，再回到情节主线时必然会获得额外的冲击力（莎士比亚作品中常被引用的例子是《麦克白》（*Macbeth*）当中邓肯遇刺之后和罪行被发现之前的那段有关门房的滑稽插曲。

“突然，出乎意料的是……”

突转（peripeteia），在希腊语中表示轮子的旋转，亚里士多德用这个词来描绘人物关系出人意料的转变，其形式常常是由角色反转导向戏剧主要冲突的解决。很可能需要强有力的戏剧反讽元素。

“结果是……”

冲突的解决，戏剧的收场，字面意思即故事中所有张力的解开、释放。

“从这以后……”

故事结束，感觉画上了一个完整的圆。很显然，不一定是喜剧结局，但应能提供一定程度的满足感。经典作品中，故事的结尾可能出人意料，尽管观众经过回想，会承认这种结尾是不可避免的（这是“必须发生的事”）。

思考一下，这些习惯用语如何能套到《灰姑娘》《哈姆雷特》和《偷自行车的人》这三个全然不同的故事中去呢？观察每个例子中决定故事基调的时间和地点：民间童话故事《灰姑娘》、高悲剧（high tragedy）《哈姆雷特》、新写实主义影片《偷自行车的人》。

“很久很久以前……”

《灰姑娘》：地点大致是在德国，一个由众多小王国、王子和市民构成的国家。时间是中世纪。但同时，这又是一个幻想之地，有善良的仙女和魔法咒语出现。角色都很单纯。有寓言、民间传说和童年的内容。基调是 19 世纪的道德故事。

《哈姆雷特》：地点是在丹麦的艾尔西诺城堡。时间是 16 世纪，充满了暴力、战争、谋杀、争夺王位的斗争。社会价值观停留在封建社会，故事强调的是复仇动机。

《偷自行车的人》：仍处在第二次世界大战余波中的罗马。这是一个非常贫穷的时期，但也是人们努力重建人类社会价值观的时期。整座城市充满了幻灭、小偷小摸和黑市交易。故事的基调是，人们在多年的法西斯统治之后（因此故事含有政治维度）努力挣扎寻找生活的体面和尊严。

“有一位……”

《灰姑娘》：一个失去母亲的姑娘，遭到继母带来的姐姐们的虐待。

《哈姆雷特》：一位王子，正在哀悼刚刚去世的父亲。

《偷自行车的人》：一个工薪阶层失业者，贴广告的人。

“他 / 她……”

《灰姑娘》：被继母带来的两个姐姐奴役，被迫身穿满是煤烟的衣裳在厨房里干活。

《哈姆雷特》：闷闷不乐，因为父亲刚刚离世，母亲在很短的时间内就嫁给了他的叔叔，这位死去的国王的弟弟。

《偷自行车的人》：急于找到一份工作，好供养年轻的妻子和年幼的儿子。

观察每个角色是如何被赋予了行动派的活力，一种内置的心理斗争的。

《灰姑娘》：幻想浪漫经历，希望逃脱姐姐们的虐待。

《哈姆雷特》：为自己的犹豫不决和能力缺陷而心痛，与其父的好战和英雄主义形成了对比。

《偷自行车的人》：挣扎着维持自己的尊严，努力保住工作，因

为这是他自尊的基础，也是妻子和儿子尊重他的基础。

注意，这些主角和反面角色，甚至是其他那些与核心人物产生某种戏剧冲突的角色，可以看作故事主题的拟人化。

“但是……”

《灰姑娘》：灰姑娘被独自撇在家里的炉灶旁，而姐姐们则过得奢华富贵。

《哈姆雷特》：哈姆雷特哀悼死去的父亲，恨他的叔叔，对皇后（他的母亲）的矛盾情感让他十分不安。他为自己缺乏自尊和无力采取英雄般的行动而备受折磨，绝望几至自杀的边缘。

《偷自行车的人》：贴广告的人，最近刚刚当掉了自己的自行车，每天和其他失业者一起排队等待政府的工作机会，妻儿则在家等待。

这就建立起了斗争的元素，即那些由阻碍主角实现愿望或意图的力量所拟人化而成的角色们所处的情境。实际上，是主角启动了故事的进程，通过主角与配角之间的互动，去揭示故事的主题和中心思想。

“有一天，事情发生了……”

《灰姑娘》：听说了王子为了寻找真爱，即将举办舞会的消息。灰姑娘没有受到邀请。

反派角色：丑陋的姐姐和其他那些傲慢自大的市民。

《哈姆雷特》：被他的伙伴领去直面父亲的鬼魂。他听说了谋杀的情形，但却找不到证据，也不确定自己的恐惧是否是精神偏执的结果。

反派角色：他的叔叔克劳狄斯（Claudis，“反派角色”），以及哈姆雷特自身的缺乏安全感。

《偷自行车的人》：有一份工作在招工，要求应征者自己有自行车。为此，他从当铺把自行车赎了回来，却被偷走了。

反派角色：这个时期特有的麻木不仁、幻灭和愤世嫉俗，市民在争取生活尊严的过程中充满了绝望。

“因此，接下来……”

《灰姑娘》：仙女教母唤出神力，帮助灰姑娘改头换面去参加了

舞会。但她忘了必须在午夜前离开的前提条件，而且还弄丢了水晶鞋。（注意，灰姑娘的改扮所带来的戏剧反讽。）

《哈姆雷特》：戏中戏揭露了哈姆雷特的叔叔克劳迪斯的罪行。但哈姆雷特误杀了大臣波洛涅斯（Polonius），克劳迪斯以此为借口，把哈姆雷特派往英国，并安排在路上把他干掉。哈姆雷特返回丹麦，克劳迪斯的阴谋失败了，但他又再次设计杀死哈姆雷特，这次是在决斗中给他下毒。

《偷自行车的人》：刷广告的人和年幼的儿子一起在罗马城绝望地四处寻找被偷的自行车。他们去了警察局、贸易工会、教堂，最后好不容易找到一个能够指认偷车贼的老人，却又失去了他的踪影。在这一过程中，父与子的关系（故事真正的主题）得到了进一步发展。

“但与此同时……”和“为……所不知的是”

《灰姑娘》：王子和丑陋的姐姐都不知道灰姑娘就是舞会上那个神秘又美丽的女子。

《哈姆雷特》：哈姆雷特抵达英国时，对刺杀他的阴谋一无所知。

《偷自行车的人》：儿子被打发走了，因为父亲不想让他看到自己放弃尊严去偷东西，正如自己的东西被别人偷走一样。

“突然，出乎意料的是……”

《灰姑娘》：必备场景和突转。王子发现，灰姑娘就是舞会上那个穿水晶鞋的女孩。丑陋的姐姐们出局了，局势发生了逆转，王子娶了灰姑娘。

《哈姆雷特》：克劳迪斯被哈姆雷特杀死，而他的母亲却意外喝下了毒酒。哈姆雷特自己也命丧黄泉。对于哈姆雷特而言，这也是角色的突转，他终于采取暴力行动表达了自己的欲望。

《偷自行车的人》：贴广告的人对寻找社会正义完全幻灭，自己也变成了小偷，但却连偷窃也失败了。年幼的孩子目睹了父亲偷窃失败的过程，在遭到人群谩骂之时，还是毅然拉起了父亲的手。

故事事实为我们对某种心理现象的指称。在伊丽莎白时代的一个经典、一个充满童真的童话故事和一部知名意大利影片之间进行这个有点匪夷所思的比较，目的是凸显我们称为“故事”的心理现象是多么重要。好的故事总是能把我们抓住，或者是在一个表面层次上，或者

是以深刻和重大的方式。这种感觉易于体会，难以言表。

根据上文列出的常用语，你可以找三五个人一起来做即兴游戏。第一个人先开头：“很久很久以前……”，编出故事的时间、地点（类型也就有了）和主角。第二个人在以上信息的基础上编出主人公所面对的困难和／或背景故事，点出他的动机。第三个人继续，为主角提供一个反派人物（“但是……”），于是便有了冲突。第四个人现在需要编出首个攻击点，一个触发叙事流程的事件，而悬念、期待和情节后续发展的可能都在这叙事中。

此时，这几人掌握了戏剧结构的诀窍，便会继续往后想：突转的可能性、角色间关系的揭示、对故事前提的转折。当然，这个游戏不太可能产生真正的创意作品，因为这样的作品必须来自更为私密的、也更为深层次的直觉。但这个游戏可以锐化你对故事讲述技巧的理解。注意，尽管游戏的部分乐趣在于给你的下家提出挑战，但你仍应该考虑游戏公平，即在自己心里应随时有一个可能的故事结构。记住，游戏的重要性不在于最后的产品，而是在迅疾喷涌的创意过程中得到的锻炼。

如果你给自己很长的时间去思考的话，这个游戏就不一定还有意义了。这个游戏应该这么玩，定下一个严格的结构框架，在框架之内，每个玩家应尽可能地即兴发挥。有人〔威廉·阿契尔（William Archer）〕曾说，创造常是“披着面纱的记忆”，直接来自潜意识的创造常常是最为丰富活跃的。潜意识运转的速度非常之高，而写作则是足够刻意地让头脑中的审查员来阻滞创意的自发流淌（毕竟，才华横溢的说书人总是在面对观众的压力时发挥最为出色）。

这个游戏的两个最大的价值就是“张力”和“突袭”。讲故事的人要操纵的是一群随时失去耐性的听众。“后来呢？”当然是观众一直想要问自己（和讲故事的人）的问题。如果“后来发生的事”已经可见端倪，那么张力就必然降低了。叙事的驱动力（narrative momentum）希望一直让观众保持不安稳的状态，无论是通过悬念、焦虑，还是对接下来的事件的恐惧。

第 10 章 活动与动作的区别

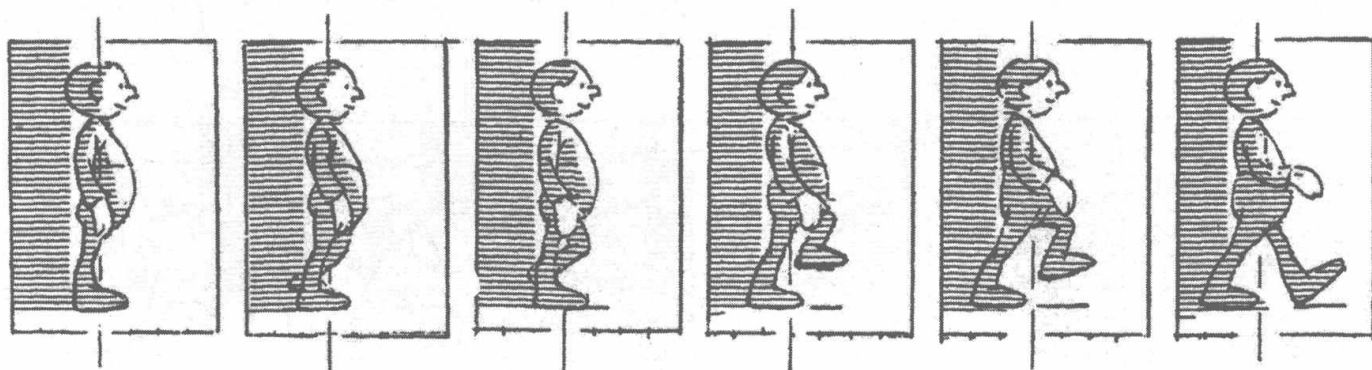
电影是基于人类对持续运动（movement）的幻觉，这种幻觉产生在大脑中，而非眼睛里。眼睛实际看到的是一连串快速闪过的投影，其中的每一幅都是完全静止的，而大脑则将这些画面解读为一个连续流动的运动。运动有两种不同的类型：活动（activity）和动作（action）。

在审读一部完成的剧本时，同学们应该能够就故事里的每一场戏提出这样一个问题：“这场戏当中实际发生了什么？”这个问题意味着戏中包含了某个完成的动作，在这场戏结束时，人物之间的关系发生了某种改变，产生了某种新的情况。很多同学创作的剧本常常混淆了活动和动作的区别。最简单地说，二者在语法上是未完成时态和完成时态的区别。一项“活动”是现在时态，即某个人正处于做某件事的过程中（“他正在写剧本”）。它指的是正在进行的状态，不包含开头、中间和结尾。而“动作”，则包含内在的戏剧性，包括整个完成了的活动（“他写了一部剧本”），意味着正在做的这件事可能产生一种效果，即当前的状况得到改变，产生了新的结果，而这个结果又引发了另一个常常是反向的动作。（可与戏剧表演做比较。戏剧中，“动作”的肢体成分更少，更多的是角色间的对抗。故事的推进来自于角色间的个性冲突和语言交流。）戏剧专业的老师是这么讲的：演员的动作取决于他或她在一场戏中要达到的目的，即他或她打算做的事。

电影制作人是从叙事／戏剧性的意义上使用“动作”这个概念的。因此，在电影人的概念里，“动作”包含着让某事发生、得到一个结果的意图。这个概念在最简单、最基本的电影结构——动画片中就能够得到体现。动画片依然是现存的最为直接的电影叙事形式之一。要理解这一点，你真的应该找一部好的卡通片，一帧一帧地细看。远在我在电影行业站稳脚跟之前，我就做过这件事。从中，我学到的不

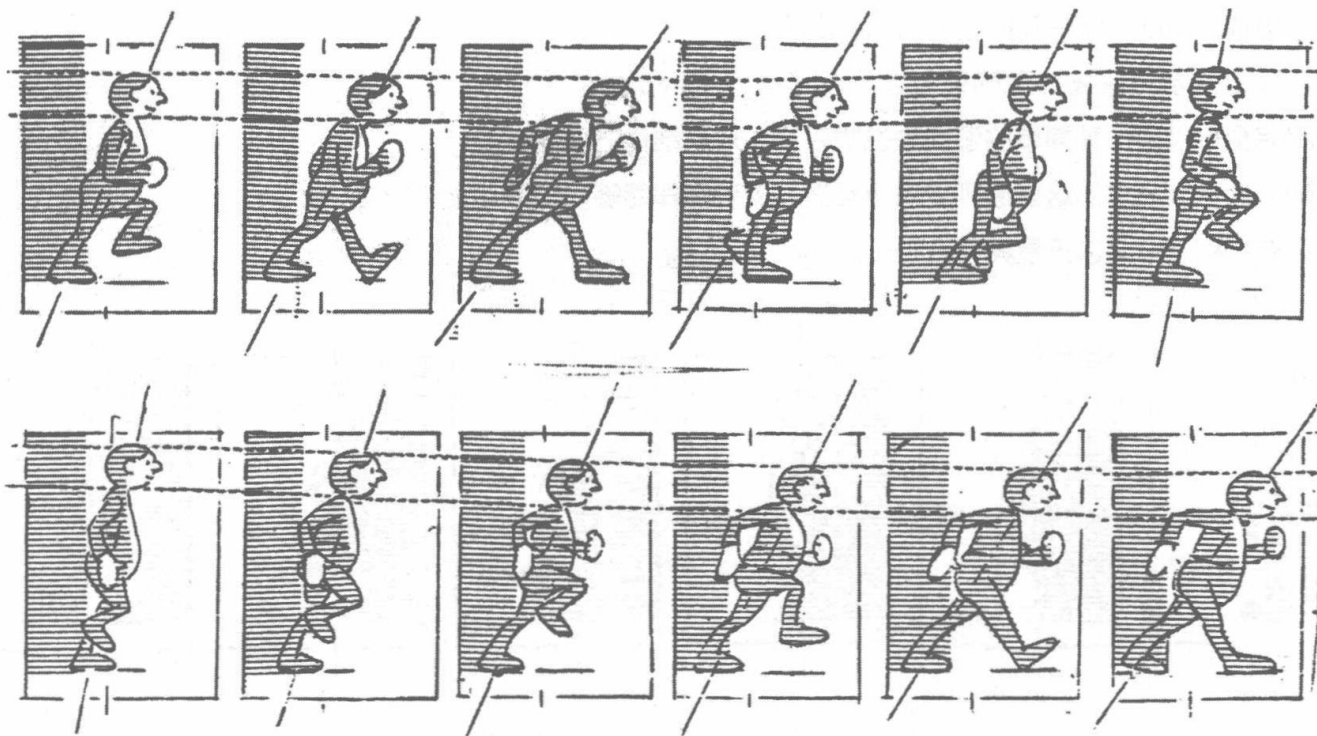
仅是动画片的原则，还有戏剧结构和电影语法。

动画专业学生最先要做的练习之一就是画一个行走中的卡通人物。我完全可以用一种简单的漫画来说明叙事／戏剧结构的原则，因为我们对课堂上所讲的这些原则容易想当然，但漫画却能够对这些原则进行夸张和简化，这正是其价值所在。



当我们用相机把这些图，或类似这样的图画拍摄下来，投影到屏幕上，得到的可能的确会是一个连续、顺畅的动作，一个流动的进程，但这个动作看起来可能有些过于流畅了，缺乏力量，看起来不像走路，身体像是漂浮着，没有重量感。这些画面仅仅表示出了一个活动，缺乏一个动作的真正力度或能量。这可不是走路的真正样子。这仅仅是几个步伐各个阶段的一连串画面，一个可以重复的循环动作。动画师刻意让这些画中间保持相同的间隔，使得动作能够流动起来，看着很流畅。

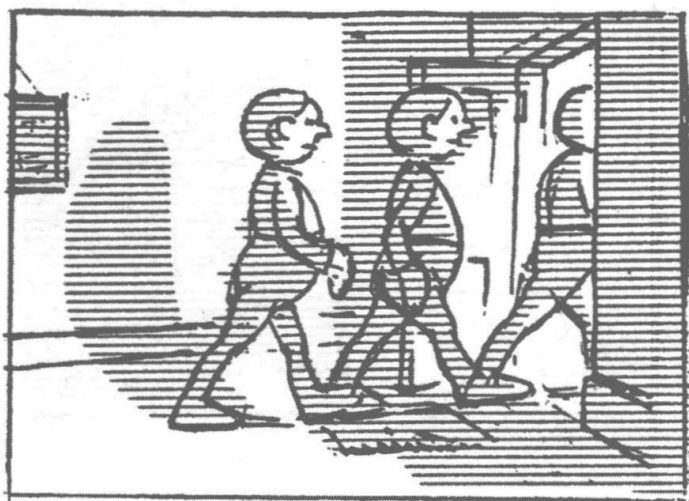
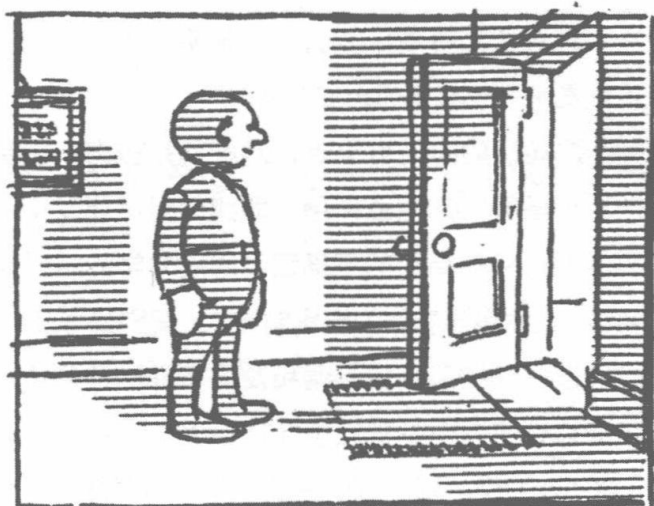
你们的指导老师给大家展示了走路真正的样子。这个动作可能比你最初想象得要更为复杂。他的起步动作是身体前倾，失去平衡，朝前进的方向倾倒。随着重心的偏移，他的头部开始前移并降低高度。在这一过程中，他抬起一只脚，朝前迈，去接受来自地面的冲击，并止住身体倾倒的过程。受此影响，向前的冲力受到阻碍，并且产生了一个反向的、向上、向后的冲击。头部向后、向上运动位置升高。身体重心往回移动了一些。此类的向前运动是一个相当复杂的过程，并不是那么流畅的。身体的倾斜度在改变，头也随着每一步在上下移动。但这种行走拥有真实的力量。这是一个动作，在教练的脚与地面接触的每个点，他的能量都用于抵抗重力的作用。每个步子都是倾倒动作的一个向上和向后的反作用力。正是这两种相反的力量交替作用，产生了重量、能量和势头，为整个动作赋予了生命力。



这里你看到的图揭示的是艾萨克·牛顿 (Isaac Newton) 提出的一个定律：“每一个作用力都会有一个大小相等、方向相反的反作用力与之并存”。这里是用易于夸张的漫画来呈现的。但我想请你在另一个语境中考虑这个问题：戏剧的动力 (the dynamics of drama)，因为我们在有效的戏剧叙事中发现了类似的动力状况。一个真正令人感兴趣的故事拥有势头和驱动力 (“后来呢? ”)，它的发展超越了正在进行的活动，它是一个动作，是一种带有目的的运动，并且受到了一些阻碍 (物理的或非物理的)。从某种角度说，这与内燃发动机的工作原理类似。在一个有效的故事中，每一场戏都有自身的构造，是一部微型剧。张力增大、压力累积 (就如气缸中的活塞对油气进行压缩)，达到了爆发点，随之，爆炸把活塞送往相反的方向。观众应该了解故事将在何时达到高潮，因为矛盾的解决和张力的消退 (或即将消退) 应该是明显的，尽管此时可能仍存在更多的不确定性，重要的戏剧结构可能尚未解开。注意，我们一般会先解决次要矛盾，再解决首要矛盾。准确定位角色间首要矛盾的能力也许能帮助你确定故事的中心主题。

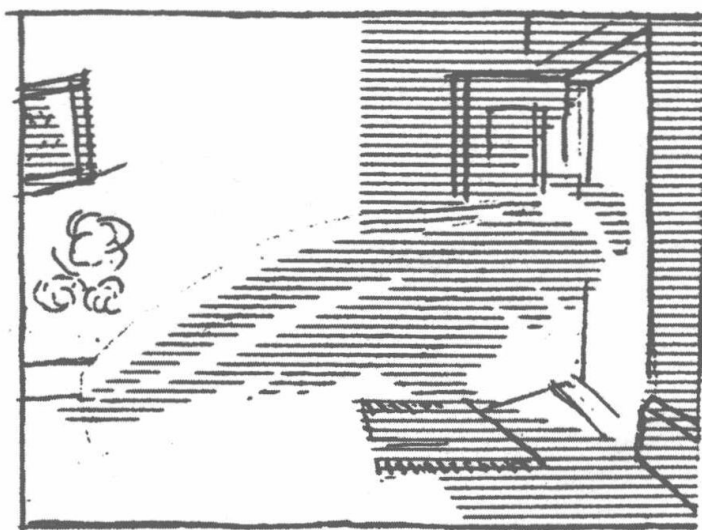
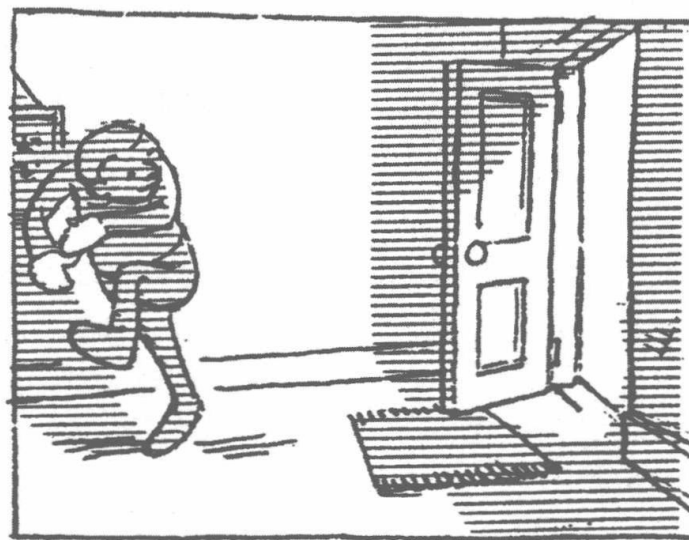
回到动画的例子，比较下面“男子走出门”的两个不同版本。第一个版本是流畅动作。人物走向门口的每一步动作组成一连串间隔均

衡的画面。这是运动（movement），不是动作（action）。

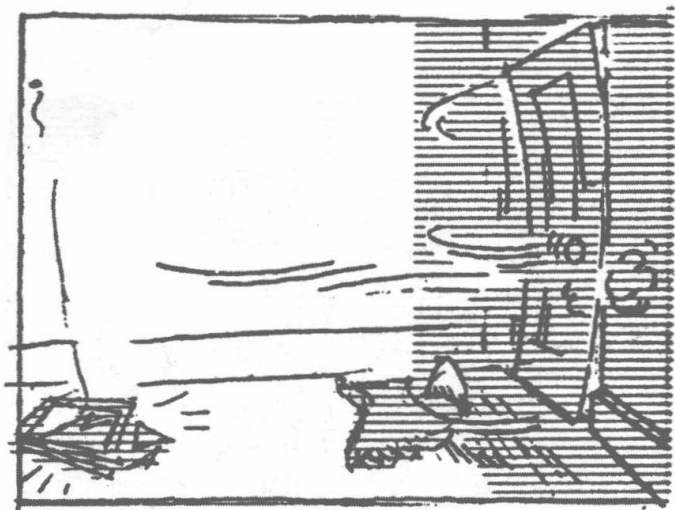


有经验的动画师会将动力学原理用得更加深入，他把这个动作过程划分成几个不同的阶段。

人物最开始处于基本静止状态。在第一帧画面中，他转头看着门（用喜剧演员的话说，他正在酝酿）。这个动作中，头不仅转了方向，还往回缩了一些。随后他为动作做准备。这个动作可能是一个复杂的身體扭转动作，和橄榄球投球手动作类似。第二帧画面除了一团模糊之外什么都没有，涂抹成片的运动轨迹意味着人物蹿出门去的速度太快了，以至于我们的肉眼无法看清。在第三帧画面中，地垫被气流掀了起来。不像那个人的运动，地垫的运动速度很慢，它优雅地旋转着落到门口的地上，堆成一堆。注意，整个时间长度也许并不比刚才那三幅间隔平均的画面短，但区别在于这个真正的动作只发生在一瞬间。我们更多地展示了事件发生前的预备阶段，以及其后的反应，即遗留效应。



你可能会问，这和戏剧结构有什么关系？这里，我只是用这个简单的漫画来说明一个原则，这个原则既适用于动画片，也适用于你们在故事



创作中会遇到的复杂、微妙的问题。请让我用一句话来解释这一点：

正在发生的事很可能不如将要发生——或不会发生——的事那么有意思。

这句话的核心意思是，戏剧就是张力。它是两股矛盾势力的相互作用，即我们对可能发生的事的期待和对结果的不确定。用动力学的术语来表达，这就意味着作为电影制作人（编剧或导演），你应该多花些工夫去强调和发掘事件的预备阶段和遗留效应，至少不亚于处理事件本身所花的时间。

有经验的漫画家对动作发生的那一刻的兴趣远不如对事件前后发生的情况的兴趣。他描摹的是动作爆发前能量的积聚（身体扭转），对动作本身则常常模糊处理，甚至不在画面中加以呈现，但对它的反响却竭尽所能地描绘。

戏剧结构的理论指出，戏剧是酝酿危机的艺术。一连串有趣的事件的确可能与一个完整的叙事一样有趣，但真正的戏剧是通过与观众持续不断的、非常真切的互动来成就的，因为他们的情绪在危机发生之前，继而在目睹事件之后的余波中都被裹入。这一点，每个编剧都知道，或很快就会了解到。再次强调非常重要的一点：编剧的任务是描摹反应而非动作本身。

第 11 章 戏剧反讽

导演阿尔弗雷德·希区柯克曾经被问及，对于如何创作富于戏剧性的故事，他是否有一套公式？希区柯克给出的答案就像一副卡通漫画一样简洁。他说：

我们假设这里有一颗炸弹，就藏在我们俩中间的桌子底下。一开始什么也没有发生，然后突然之间，“嘭！”爆炸了。观众都被震惊了。但是在这个突然袭击之前，我们所看到的是一个再普通不过的场景，看不到任何特别的后果。现在，我们来设计一个悬疑情境。炸弹就在桌子底下，观众对此心知肚明……在这种情形下，同样的无关痛痒的对话变得刺激起来，因为观众如临其境。观众急切地想要警告银幕上的角色：“你们别再闲扯这些鸡毛蒜皮的事了。你身边有一颗炸弹，它马上就要爆炸了！”

希区柯克所描绘的图景，使用了几乎所有结构紧凑的戏剧都会用到的方法，我们称之为戏剧反讽。《美国传统辞典》（*The American Heritage Dictionary*）将反讽定义为“使词汇传达与其字面意思相反信息的一种修辞方法”。戏剧反讽则被定义为“通过引导观众了解实际情境与相应台词之间的反差，并且让剧中角色对这种反差一无所知，从而达到一种戏剧效果”。简而言之，作为观众我们可以了解到一些重要的情况，而舞台上或银幕上的某个或某些角色却被蒙在鼓里，这种情形就是戏剧反讽。

谢里丹（Sheridan）的戏剧《造谣学校》（*The School for Scandal*）中就有这么一幕，堪称戏剧反讽的经典范例。彼得·蒂亚泽（Peter Teazle）爵士娶了一个比自己年轻得多的娇妻，她富有魅力而且心高气傲。虽然事实上他们彼此都深爱着对方，却总是在相互争吵，并且谁都不懂对方的真实感情。约瑟夫·瑟菲斯（Joseph Surface）是彼得爵士的同母异父兄弟。这是一个阴险歹毒的角色。

在对彼得爵士佯装同情和友谊的同时，暗地里约瑟夫却在引诱蒂亚泽夫人，而她因为被丈夫激怒，以致对约瑟夫的引诱来者不拒。经典的一幕就发生在蒂亚泽夫人同约瑟夫在他的私人包厢中约会的时候。正当约瑟夫试图引诱蒂亚泽夫人时，一个仆人出现，向他通报彼得爵士已经到了，并且正在上楼。赶在彼得爵士进来之前，约瑟夫把彼得爵士的妻子藏到了包厢角落里的一面屏风后面。

你应该仔细看看这场戏，其他几个角色的介入让情形变得颇为复杂，为了阻止别人发现藏在屏风后面的女人，约瑟夫不得不假装他刚刚正在款待另一位女士，并且图谋不轨。这种反差煞费苦心。观众被置于一种滑稽的紧张之中，我们期待着那不可避免的时刻：屏风倒塌，让一切无所遁形。当然，反讽之一是，在彼得爵士和约瑟夫的对话过程中，蒂亚泽夫人得知了丈夫对她的真实感情，这种感情彻底地扭转了她对两个男人的态度。

依我之见，戏剧反讽是一种标准的编剧手法，事实上，真正构思精巧的剧本鲜有不通此道的。回想一下你曾经看过的故事：若干情节已经呈现给观众，然而剧中人却对此一无所知，于是，角色被置于一种令人忐忑和不可预料的状态之中，大家期待着剧情出现某种转折（情节突变），从而化解悬疑。你能想象戏剧作品会不利用——哪怕是间接地——这种结构吗？在我看来，在同学们提交给我的作品中，存在一个弱点，那就是缺乏结构清晰的戏剧悬疑（特别是在视觉效果上）。

有一种观点认为，电影语言最基本的元素都具有戏剧反讽的潜质。标准的剪辑模式从一个主镜头开始，从这个角度可以看到所有的戏剧元素。这是一个能让观众感知全局情境的客观的“上帝视角”。它使我们在空间上将自己置身于镜头之中，去目睹角色们相对于彼此的位置，以及他们在各自所属环境中的位置，再从外部观察他们的交流互动。紧随主镜头之后的通常是更近的景别，例如某个角色的特写镜头。一个特写镜头包含了一系列因素，能吸引我们全神贯注于某个特定角色的思想与感情。跟着特写镜头的反打镜头，经常会选择前一个特写角色的视角。这种景别的选择和并置镜头的运用，鼓励观众从“他看她的视角”切换到“她看他的视角”，然后，在主镜头中，切换回观众看这两个角色及他们之间的交流互动的视角。

回想一下谢里丹剧中的那一幕。在电影版本中，几乎必然由一个

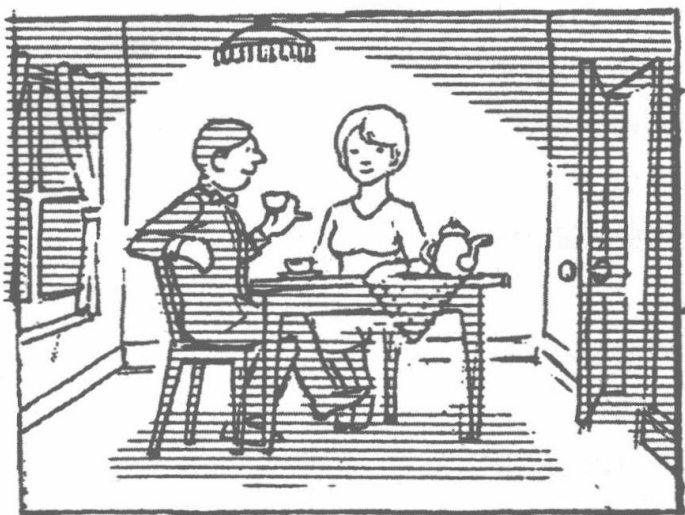
主镜头开始，先展示包厢的大部分，约瑟夫和他的访客，而藏身暗处的蒂亚泽夫人可能只透露给了观众，而为其他任何人所不知。接着是更近景别的镜头，包括用切出镜头表现躲在屏风后倾听的蒂亚泽夫人的反应。即使在戏剧反讽展现得不是那么明显的场景中，你也能够看到这一原理在起作用。摄影机的布置与剪辑可能被设计来揭示某个角色的内心思想和感情，而其他角色对此是一无所知的。

当你看过舞台上和银幕上的一些伟大的经典之作后，你会发现其中大多数都藏着一个“桌子底下的炸弹”。《俄狄浦斯王》的第一场戏展现了年轻的国王，他发誓要查出杀人凶手，而被害人正是前任国王底比斯，也就是俄狄浦斯现在的妻子伊俄卡斯忒的前任丈夫。初次观看这部伟大作品的观众都熟悉这里的反讽：俄狄浦斯发誓要找到并予以惩罚的凶手，恰恰是俄狄浦斯本人。直到故事中的矛盾冲突最终爆发之前，他都不会认识到那可可怕的事实，尽管炸弹的滴答声贯穿全剧。最终，泰瑞希亚斯（Tiresias）对他说出了全部真相：俄狄浦斯杀死了亲生父亲，并犯下了与自己的母亲乱伦之罪。无独有偶，《哈姆雷特》在第一场戏中就给炸弹安上了导火索：鬼魂出现在城堡的卫墙内。几场戏之后，鬼魂告诉哈姆雷特，是现任国王克劳迪亚斯谋杀了他的父亲。

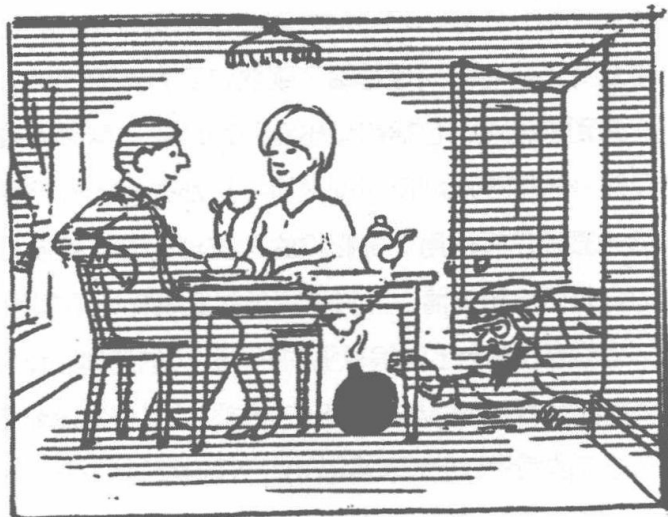
哈姆雷特的两难之处在于，他并不掌握罪行的确实证据，并且担心鬼魂只是他自己在焦虑和犹疑的偏执状态下的臆想。剧中剧的陷阱/圈套解决了这个问题，但哈姆雷特错杀波洛涅斯又导致了新的阻碍的产生。

在我导演的一部喜剧电影《贼博士》中，喜剧效果完全建立在反讽的基础上。我们确信，那个从警察局一路尾随韦尔伯福斯夫人回来的家伙不怀好意，可是这小老太太却对马尔库斯教授毫无戒心。她同样没意识到，在她楼上房间里貌似在排练弦乐五重奏的那五个男人，实际上却是一群罪犯，正在筹划一桩无耻的抢劫。当她明白过来的时候，却仍然没有意识到他们正在商量该由谁来干掉她。

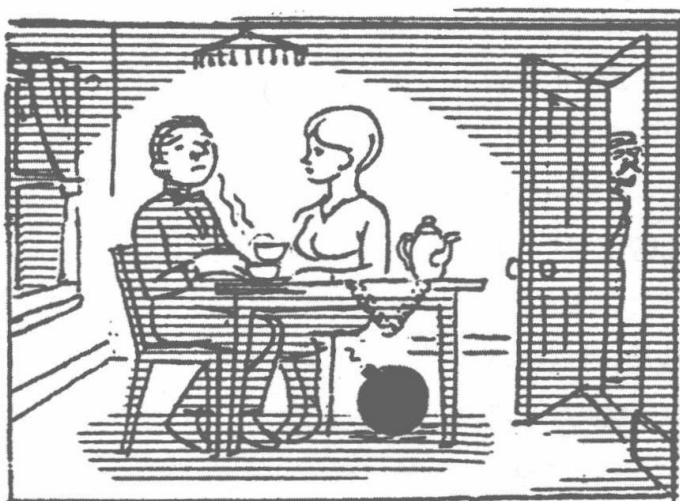
当然，希区柯克的例子是戏剧反讽的一个完美示范。一颗藏在桌子底下的炸弹，可能会把紧张的情绪植入银幕上某个角色的大脑中，也可能不会。但它一定会占据我们的意识，而这才是重点。我们已经被充分提示了剧中人物所面临的危险，对于他们是否也会意识到危险的存在，我们深感忧虑。如果把希区柯克的描述变成漫画的形式，你就能对戏剧结构中若干经典元素一目了然。



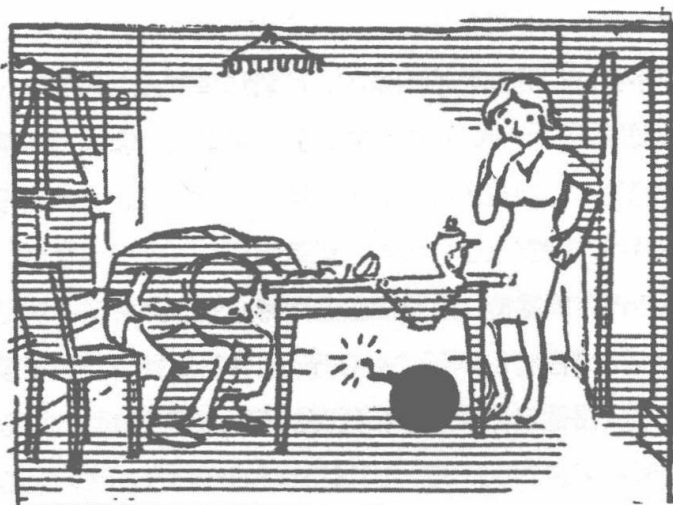
背景交代



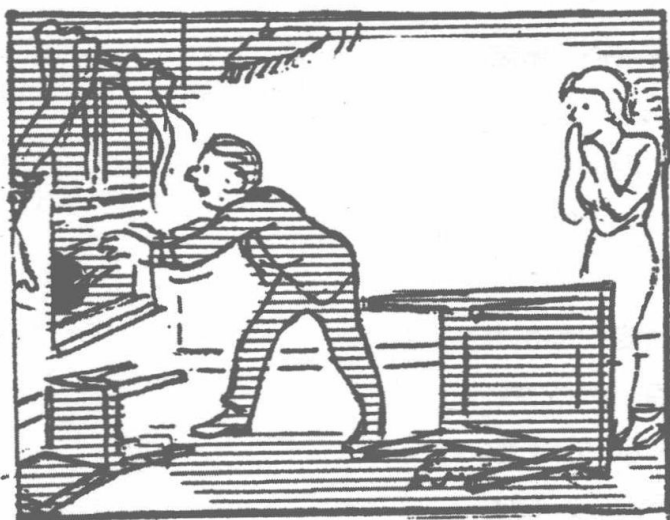
戏剧反讽



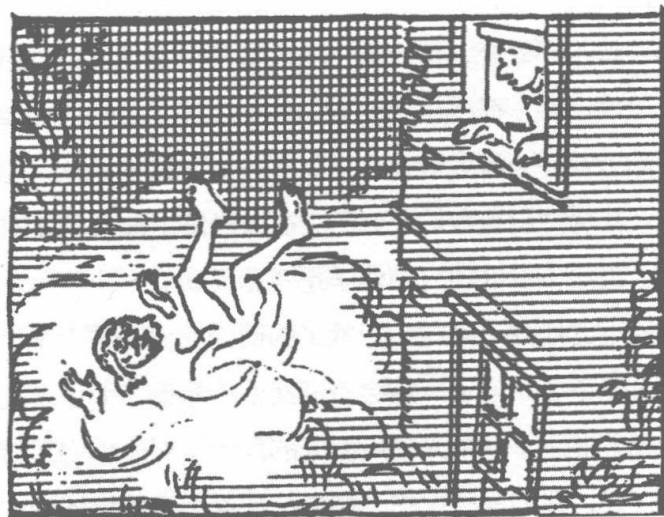
悬念



揭秘



反应 / 动作



突转

第 12 章 重温威廉·阿契尔

威廉·阿契尔 (William Archer) 是一位英国戏剧批评家和剧作家, 他的著作《剧作法》¹ 出版于 1912 年。阿契尔和剧作家乔治·萧伯纳 (George Bernard Shaw) 是好朋友。他们在大英博物馆的阅览室里有一番对话。阿契尔对萧伯纳说, 他认为自己非常擅长编创故事情节, 同时也坦承自己在编写对白方面缺乏天分。当时, 萧伯纳已经在辩论方面享有盛誉, 他对自己创作生动对话的技巧极为自信, 便提议两人合作。于是就诞生了萧伯纳的戏剧处女作²。此后萧伯纳继续创作了大量戏剧, 阿契尔自己却只留下了若干已被束之高阁的情节剧, 虽然如此, 两人仍终身保持着亲密的友谊。就我个人而言, 在编剧方面, 阿契尔关于戏剧结构的著作是我所知道的最出色的教科书。

话虽如此, 我完全理解为什么有的读者感觉《剧作法》晦涩难懂。阿契尔用于阐述自己观点的那些范例, 大多出自 19 世纪晚期的剧作家之手。虽然他也会引用王尔德、萧伯纳和易卜生的作品, 但是在今天看来, 他所讨论的这些作者已经都是些老古董了。不仅如此, 同学们还会认为, 既然这部书这般陈旧, 那么阿契尔的理论也一定已经过时了。的确, 与 1912 年相比, 戏剧的风格无论在内容上, 还是形式上都已经发生了巨大的变化。由此引出一个问题, 那就是: 阿契尔的评论在今天是否仍然适用? 譬如对于更为现代的戏剧写作形式 [比如贝克特 (Beckett) 和尤涅斯库 (Ionesco) 的作品], 更譬如对于电影——在阿契尔撰写《剧作法》的年代, 电影无疑还只是一种相当稚嫩的媒介。

那些今天已经很少有人阅读或排演的剧作家, 如皮尼罗 (Pinero)、高尔斯华绥 (Galsworthy) 和萨默塞特·毛姆 (Somerset Maugham) 等的作品, 在《剧作法》中被援引为例,

1 《剧作法》(Play Making, A Manual of Craftsmanship) 第一版由斯莫尔-梅纳德公司于 1912 年出版, 麦肯德里克文中的引文均摘自 1960 年的多佛重印本 (Dover reprint)。亚瑟 (Arthur) (1856—1942) 是一位著名的记者和剧评人, 他翻译了易卜生的《社会支柱》(Pillars of Society), 是这位挪威剧作家的作品首次在英格兰出版。参见 C·阿契尔的《威廉·阿契尔》(耶鲁大学出版社, 1913 年) 及彼得·怀特布鲁克 (Peter Whitebrook) 的《威廉·阿契尔》(William Archer) (梅休因出版社 Methuen, 1993 年)。(麦肯德里克文即本文作者。请读者注意, 本文中标注的引文出处均指向此书的英文版, 而非指向中译版的《剧作法》。——译者注)

2 1884 年, 阿契尔和萧伯纳开始合作《通向芳心之路》(The Way to a Woman's Heart), 后来易名为《莱茵的黄金》(Rhinegold)。参见迈克尔·霍尔罗伊德 (Michael Holroyd) 的《萧伯纳, 卷一: 寻找爱情》(Bernard Shaw, Volume One: The Search for Love) (查托-温达斯 Chatto and Windus, 1988 年), 第 274 ~ 277 页。同时参见萧伯纳为阿契尔的文集《三部曲》(Three Plays) (康斯特布尔公司 Constable and Company, 1927 年) 所作的序

3 约翰·霍华德·罗森,《戏剧和电影剧本创作理论与技巧》(Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting), G. P. Putnam's Sons, 1949 年出版

4 有意思的是,在 1912 年阿契尔撰写《剧作法》的时候,连他自己也认为有必要阐明写这本书的理由:“必须承认戏剧创作并无规则可言,对此类规则的探索最终不是变成卖弄学问,就是沦为江湖骗术。那为什么我自己还要坚持这种愚勇、徒劳努力呢?恰恰是因为我清楚其中的危险,或可侥幸免于行差踏错。戏剧创作固然谈不上章法,但如果有志于此的人,能用一种朴素的方式在实践中去关注其中的诸多问题和各种可能,谁又能说百无一用呢?”

5 阿契尔,《剧作法》,第 3 页

比比皆是。因此也就不难理解,要将阿契尔所阐述的理念转化运用到电影中,对于今天的电影专业学生来说有多么困难。[约翰·霍华德·罗森(John Howard Lawson)在 20 世纪 40 年代写了一本书³,继承了大量阿契尔的理念,并将其扩展运用到电影上]与之相应的一个事实是,在当代学生中,论及电影或戏剧剧本创作时,遵循“规律”的想法会受到某种程度的抵制。⁴

虽然传播媒介的风格日新月异,但是新的形态总是根植于旧的形态之中,尽管有时候也需要扬弃那些已经变得过于僵化、过于老套、过于迂腐、不再有任何新意的过时方法。要真正理解文化形态的不断进化的本质及其“演进过程”,就必须联系它们赖以发生和发展的过去,探索它们的现在和可能的未来。同样地,阿契尔的诸多评论在我看来都是常识,很容易将其应用到当代的写作中。任何一个有天赋的电影专业学生,都应当能够不太费力地找到一部当代电影,来阐释阿契尔的几乎任意一个观点。需要的,只是一点点努力。(毕竟,要能够激励学生结合他或她自身的经验和工作来学习,对任何教材都是一种挑战。)因此,在本文中,我尝试用一些当代电影中的例子,作为对阿契尔所援引的例子的补充。

关于编剧的“规则”问题,阿契尔本人忠告如下:

编剧中并不存在什么规则。实际上,要对编剧初学者给出一些否定的建议,告诉他们不能做什么,这是很简单的。但是,此类“不为”中的大多数是不言自明的,而那些不那么显而易见的“不为”则多值得商榷……事实上,除了那些必须遵循的最简单的常识之外,并没有什么绝对的规则。亚里士多德自己在对古希腊阿提卡剧作家的创作进行分析、归类和总结时,也不那么教条。他认为,与其“令而从之”,不如“举善而教”。⁵

阿契尔是这样阐述他最为激进的观点的:

有一点是明确的,并且从一开始就应该强调,也就是说,如果认为戏剧艺术中有什么是可以传授的,那就只有相对机械和形式的部分——结构的艺术。你可以学习怎样用好的戏剧形式讲述一个故事:如何用最好的方式来展开、编排,以抓住并保持剧场观众的兴趣。但是,选择或创作一个好故事的能力是无法通过教学来传授的,更不用说观察和描写人物性格的能力——这是唯一能赋予“讲故事”以尊严

的一种能力。⁶

6 阿契尔,《剧作法》,第7页

坦白说,我不确定这是否真的没有夸大其辞。我更倾向于认为,我们可以仔细观察某些剧作家的作品,看他们是如何用一种能够引起观众兴趣的方式来结构素材的。如果他们成功地引起你的兴趣并持续地吸引你,你就应该进一步研究他们是如何做到这一点的。虽然戏剧不能以这样的方式来教授,但它就像大多数技艺一样,一定可以通过这种方式来学习:借鉴那些创作了你所欣赏的作品的人。

关于主题选择

故事的主题通常在必备场景(见后文定义——译者注)的最终高潮中得到揭示。在这个场景中,冲突对抗将整个故事的主旨戏剧化地、生动地表现出来。这是整个故事中观众一直期待的部分,也是作者必须要交待的部分,人物、情节、主题在这里达到了完美的融合。这种冲突对抗可能是情节结构中的制高点,此处所设计的情境,让主角的鲜明个性、他们的人格力量或人性弱点、他们的仁慈怜悯或冷漠无情、他们关于彼此的真实情感,都得以充分的展示。这种起底,也是为了印证作者预先铺设的伏笔,这些前后呼应的主题让故事协调一致,并寓故事以深意。离开了人物,主题就只是一个对冲突或对抗的抽象概括的陈述——只能称之为描写,而不是戏剧。因此,同学们需要学习的是,如何通过塑造各式人物在各种场景中的互动去表现故事的主题,而不是仅仅去渲染一个孤立的角色(主角)。阿契尔写道:“‘主题’可能包含两重意思:或者指戏剧主旨,或者指戏剧故事。前者的意思可能是确切的,也最合宜。”⁷

7 阿契尔,《剧作法》,第11页

阿契尔告诫,如果从一个刻意的、审慎的选题入手,鲜有成效。如果你打算设计一个故事来阐述某个道德或政治问题,你很可能只会得到一些平淡无奇的场景和角色,以及做作的、毫无新意的情节。结果,你制造的只是没有生命的木偶,你不得不亲自操纵它们,而无法让它们通过与其他人物的互动变得栩栩如生。阿契尔是这样讲的:

剧本的起源应该是一个抽象的主题吗?剧作家可不可以这样说,“来吧,我要写一个剧本,关于禁酒或者妇女的参政权,要不就是关于资本和劳动”,然后开始写一个故事来阐述他的主题?这种方法虽然并无不可,但却希望渺茫。为一个道德观念量身定制的故事,总是流于说教,有损故事的虚构品质。⁸

8 阿契尔,《剧作法》,第11页

我同意阿契尔的意见，即主题是对故事的抽象，是故事所要表达的道德、社会、政治信息的一种概括形式。

对许多作者而言，戏剧写作的基本功能之一，就是通过思想、态度和情感的展示，向世界表达作者的关切，尽管为了避免波及无辜，这些思想、态度和情感都经过了乔装打扮，甚至更名改姓。在你开始构思一个故事的时候，你通常会有一种强烈的欲望，想要创作出能够表现那个令你心动的主题的情节和人物。要做到这一点，最好的方式是将你自己的头脑空间分成几份，用不同的部分去塑造不同的人物，从而将主题的各个元素人格化。同学们经常被敦促根据自己的经历来写作（有人说，创作常常是经过修饰的记忆）。这意味着，故事的主角必然是作者自身人格的一分子，是作者灵魂分割的产物，由此他可以在意念之中左右互搏，在字里行间分饰多角。

其实可以理解，故事中的每一个人物，作为创作出来的作品，在某种程度上都是经过伪装的作者代言人。不单单只有男主角，包括所有这些关系错综复杂的角色在内，都是作者思想的投影。⁹ 作者就仿佛是上帝，他不仅仅从某个单一的视角，而是在不同人物、不同时刻的多个视角中快速地切换，直到他和他的观众从各个角度窥得全貌。戏剧创作更像是这种形式的心理剧，其挑战是严峻的：它要求作者走出他所乐在其中的自我，像旁观者一样看待自己，这需要具有相当成熟的心态，对于涉世未深的年轻人而言殊为不易。

你每一次写作（尽管很多时候仅是为了谋生）的主题，都与你本人的视角，你对生命、性和信仰的态度，以及你个人的社会观、伦理观和政治观密切相关。主题是一个作家的气质和性情的固有的部分，会自然而然地带着他独有的色彩，把他的观点透露给全世界。事实上，那些自觉的、有能力的作家，必然会以某种深邃的意识与信念为基础来构筑自己的作品。一个作者如果有强烈的创作冲动，即使在梦境中也会听到它的呐喊。好的故事不是由作者编造的，它有一种内生的力量，能将作者牢牢把握，一直驱使他前往某个事先未能预知的故事结局。

基于这个理由，我建议同学们不必担心找不着主题。从某种意义上说，是主题选择你（许多评论家都指出过这一点），你却很少能有意识地发掘到它，作为作者，你只是恰好知道怎样去表现它。实际

9 “人们从不摹仿剧中角色，但角色的特质中却浮现出他们举止的影子。”[《诗学》(Poetics)，亚里士多德著，N.G.L. 哈蒙德(N.G.L. Hammond)译，Mesume Tusculanum出版社，2000年，第18页]

上，如果作者事先清楚自己真正想要说的是什么，他可能就无法说得这么好了。与此相关的一个观点是，故事所要传达的“信息”（无论是关于政治、社会或者其他）并非一定要在任何一个点予以明示。有时候，主题会被直白地揭示出来[例如在影片《码头风云》（*On the Waterfront*）中，特里（Terry）和他哥哥在出租汽车里交谈的那一段]，但在更常见的情形中，这需要观众从直觉和情感层面去感知。一个优秀的作者会让他的观众们从他所讲述的故事中，去挑选属于他们自己的主题和启示。

格雷厄姆·格林（Graham Greene）就是这样一位作家，那些萦绕在他心头的主题——信仰与怀疑、犯罪与忠诚之间的斗争——会被他情不自禁地带入自己的所有创作中。当亚历山大·柯达（Alexander Korda）和卡罗尔·里德（Carol Reed）——《第三人》的制片人和导演——去见格林的时候，他们只带去了一个提议：拍一部电影，背景放在刚刚经历过第二次世界大战的维也纳，那座城市不仅因为盟军四强的占领而变得四分五裂，而且充斥着黑市不法分子。但是循着历史和地理的落脚点出发，却不一定能找准《第三人》的主题。要抓住这部影片的主题，我们应该看看格林很久以前在他的笔记本上草拟的故事情景片段：几个月前刚参加完一个老朋友的葬礼，如今却又在繁华的伦敦街头与他擦肩而过。这一幕并没有在拍摄完成的电影中出现，但却构成了影片情节的基础，只不过背景换成了维也纳。¹⁰

我举另外一个例子，这次是我的亲身经历。在我开始拍摄《白衣男子》（*The Man in the White Suit*）前，有一个关于科学家政治与社会责任感主题让我焦虑不安：这些科学家开发了核裂变技术，但对自己的发明将被用于何种目的却毫无考虑。我花费了大量的时间，想要为这个主题寻找一个故事。也许是因为我对此过于全神贯注，还有就是我的制片人担心这个题材太令人不安，不适合作为大众娱乐的内容，票房堪忧——这也可以理解——总之，最后不了了之。随后我拜读了我的表兄弟的一个尚未发表的剧本。它的主要内容围绕着一个完全不同的主题：这是一个自我意识正在渐渐苏醒的纺织厂主女儿的故事，而她的监护人——一个爱挖苦人的、多疑的年轻男子——迷恋着她。

10 见格雷厄姆·格林所作的“序言”，载于公开出版的《第三人》（*The Third Man*）同名小说（2001年出版，1950年第一版），第9页

11 1977 年在美国电影学院，当被问及如何获得已被别的制片厂购买的小说版权时，麦肯德里克解释说，几乎可以确信的是，原始出处已无法考证，因此最好的做法是去“找出故事中最吸引你的东西。试着抓住中心主题，不及其余。尝试将这个主题放到另一种背景中，引入不一样的情境和人物。许多优秀的导演不过是在一遍又一遍地重复同一个故事，发掘新的情景，植入他们一贯的主题或寓意，于是故事便在新的背景下被重新演绎了。所以，试着发现是什么感动了你，又是什么让你毛骨悚然。你是否记得阿尔弗雷德·艾德华·豪斯曼（A.E.Housman）关于诗歌的定义？‘如果你在清晨对镜吟诵诗歌，那么剃须时，胡须将会精神抖擞地直立起来。’”

12 《西方日渐落》（*The sun sinks slowly on the western*），载于 1976 年 6 月 6 日的《新社会》（*New Society*）杂志。此文被麦肯德里克全文转发给他的学生。赖特的著作《六把枪与社会：西方社会结构研究》（*Six Guns and Society: A Structural Study of the Western*）（加利福尼亚大学出版社，1977 年）也对麦肯德里克影响颇深，他为该书撰写了一个冗长的大纲，其中囊括了赖特关于西方社会三大基本公式的分析，即：“经典”公式（见该书第 48～49 页）、“复仇”公式（第 69 页）和“职业”公式（第 113 页）

另外一个年轻的发明家则是一个次要的配角，他发明了一种药水，经过这种药水的处理，纺织品的耐用性将得到极大的提升。这原来不过是剧本中一个次要情节，我把关于“科学家的责任感”的主题移植到这一情境中，设计了一个新的故事，把原来的男主人公放在一个次要的位置（到后来完全抹去了），让位给一个新的主角和很多其他角色。事实上，我只是从原来的剧本中借用了纺织品这一元素：一方面，这个发明是公众和消费者的福音；另一方面，又是对纺织工业一些部门的威胁。围绕这一情境，我发现可以通过类比的方式去发掘我所关心的那个主题，而如果我当初直来直去，那将太过有争议性和倾向性。¹¹

根据人类学学者的定义，神话是一个社会所感知的矛盾冲突神奇化解的方案。克劳德·列维-斯特劳斯（Claude Lévi-Strauss）曾经主张，最早的宗教形式、神秘仪式和巫术典礼的社会功能便是向部落提供一种在他们的社会中“解决矛盾冲突”的方法。最近，社会学家威尔·赖特（Will Wright）又在一篇有关西方之衰落的论文中写道，“所有的故事都是社会进行自我解读的方法。”¹² 心理分析学者和精神治疗医师认为，“个人的”神话可能具有类似的功能。就像梦一样，它很可能是富有创造力的潜意识在努力以寓言的形式向作者传递某种信息（主题）。那么有什么证据支持这种说法吗？我能提供的最好的证明，是另一个非常个人的例子，这与我几年前导演的一部影片有关，从它还只是一个概念的时候开始，我就已经深陷其中。

威廉姆·罗斯（William Rose）的作品《贼博士》，其实就是一个梦。比尔有一回半夜醒来，脑子里就有了一个完整的构想。他梦见了一个天真可爱的小老太太，在她的小房子里住着一伙歹徒，他们实施了一次成功的抢劫。后来，她发觉了他们的罪行。多么高尚和纯真的心灵啊，她竟然坚持要求他们全体去警察局自首。渐渐地，这五个男人意识到他们非杀了她不可。但是即使像他们这么恶毒的人，也无法让自己真的去杀害这样一个善良无助的人物。于是，在应该由谁来动手的争论中，他们一个接一个地将彼此杀死，而把抢来的钱留给了小老太太。当时我们和比尔受雇于同一个工作室，这个故事逗乐了我们所有人。就在几个星期之后，我开始意识到它可以作为一个电影脚本的基础。我找到了比尔，我们就这个项目一拍即合。

在创作电影剧本的过程中我们俩没少争吵，但令人惊奇的是，我们在简单的基本结构上从未有丝毫偏离比尔·罗斯从他的无意识幻想中萌生的创意。塑造几个刻意表现得怪诞可笑的罪犯角色需要大量额外的创意工作，尽管如此，这个寓言仍然保留了堪称经典的邪恶五重奏，他们投身犯罪，却又没有缺德到敢于跨出那为了让他们自己免于毁灭所必须的一步。比尔曾经这样宣告这个故事的寓意：“于极端的恶之中，尚有点滴的善，足以摧毁恶。”

虽然电影剧本基本上是由比尔独立完成的，但是作为导演，我每天都和比尔·罗斯及助理制片人在一起工作。然而，就像很多优秀作家一样，比尔把他的合作者仅仅当成了回音壁。在那些为了打磨重要的故事细节而进行的即兴创作式的谈话过程中，我们不过是他的听众罢了。不过，直到电影拍摄完成并上映以后，我才意识到了一件事，那是最令我满足的发现之一：比尔和我都侨居英国。虽然我们都在美国出生，但我家是苏格兰裔，因此我被送到苏格兰接受教育；而比尔在第二次世界大战期间志愿参加了加拿大军队，之后娶了一个英格兰姑娘并决定战后定居英国。有了这样的背景，我们俩看待英国的方式，与英国人便有了那么一点点不同。

《贼博士》是一个讽刺战后英格兰现状的虚构滑稽故事。战争结束后，这个国家正在经历一场典型的英国式变革，悄无声息，但却是历史性和根本性的。虽然大多数人毫无心理准备，但是帝国的伟大时代已经一去不复返了。英国社会在矛盾的压力下分崩离析，类似的冲突同样出现在其他许多国家：式微的、幻灭的上流社会，饱受摧残的工人阶级，行为不端的摩斯族和摇滚派青年，国外潜在犯罪因素的渗入，精英统治的崩溃。所有这些都对民族性格的稳定构成了威胁。

虽然我和比尔·罗斯从来没有明说这一点，但是看看影片中的人物吧。少校[塞西尔·帕克(Cecil Parker)饰]是一个骗子，讽刺了没落的军事统治阶层。“一圈儿”[One Round, 即罗森(Lawson)先生][丹尼尔·格林(Daniel Green)饰]象征了呆板的英国大众。哈瑞[彼得·塞莱斯(Peter Sellers)饰]游手好闲，恰是百无一用的年青一代。路易斯[哈尔伯特·罗姆(Herbert Lom)饰]是一个危险的、格格不入的外国人。他们组合在一起，就是英国堕落的写照。而小个子威尔伯福斯夫人[威尔伯福斯(Wilberforce)是19世纪一

个呼吁解放奴隶的理想主义者的名字]显然是英国人中的少数派。她的房子座落在一个死胡同里，破旧得几乎摇摇欲坠，又杂乱，到处是昔日的回忆：彼时英国海军统治世界，英勇不屈的舰长们即使在他们的军舰下沉时仍然会傲立在舰桥上。在阴森的火车站和呼啸的特快列车的反衬下，爱德华时代的英国已经不合时宜了。这个国家是我们的至爱，也让我们忧心忡忡。比尔·罗斯（Bill Rose）对它怀有一种悲戚的希望：这个国家也许仍能幸免于难，尽管这不合逻辑。这个主题，或者说信息，深深地吸引了我。但我也是在相当长的时间之后，才开始理解和欣赏它。

值得一提的是，我们常常用一些抽象的反义词来描述主题。

《罗密欧与朱丽叶》（*Romeo and Juliet*）的主题是年轻人的爱情交织着上一代的仇恨；《奥塞罗》（*Othello*）的主题是嫉妒；《伪君子》（*Le Tartuffe*）的主题是伪善。¹³

13 阿契尔，《剧作法》，第11页

来看看我们熟悉的一些电影。《码头风云》的主题是一个男人为实现个人尊严而进行的战斗，为了实现自己的权利，他同工会的腐败和码头工人的冷漠进行抗争。《江湖浪子》（*The Hustler*）的主题是胜败沉浮。《公民凯恩》（*The Citizen Kane*）的主题是：如果失去了童真（玫瑰花蕾和父母之爱的保证），就算赢得全世界又有何用？《偷自行车的人》（*Bicycle Thieves*）的主题是对社会正义的追寻及父子相传的价值观。《第三人》（*The Third Man*）的主题是英雄崇拜的幻灭，脆弱幼稚的忠诚和与之相对的社会责任感。

对于阿契尔反对从一个“道德概念”入手的忠告，我有一些补充。虽然主题是故事中通常——至少是在启动项目的时候——需要同学们予以考虑的的一方面，但是有一点同样应该被牢记，那些易被忘记的商业娱乐影片之所以区别于其他更有趣的东西，恰恰是因为它们没有强有力的、掷地有声的主题。如果一个故事的主题过于琐碎、未经深究或者在情节中未明示，那么这个故事在讲述时也许还有点乐趣，但不会在你的记忆中驻足良久。这样一种叙事不会涉及让作者心系的任何事，既然作者都不在乎它，那么它也不用指望观众会在乎。

14 费迪南德·布伦蒂埃（1849—1906），法国批评家，教授

同早期的许多批评家和理论家相比，威廉·阿契尔对于如何定义戏剧不那么教条，但是他的确曾花时间就这个问题驳斥过其他“权威”的观点，其中就有费迪南德·布伦蒂埃（Ferdinand Bruneti ère）¹⁴。

“通常所谓剧场,”这位批评家说,“不是其他什么东西,而是延续人的意志的地方,去扫除命运、意外或环境横亘于面前的障碍。”又说:“戏剧代表了人的意志,同那些限制、矮化我们的神秘力量和自然力量进行抗争;是我们中的某一个把自己的生活抛上了舞台,在那里对抗宿命,对抗世俗规则,对抗某个不共戴天之敌,对抗他自己,如果需要的话,对抗他自己的野心、欲望、偏见、愚蠢、围绕在他身边的各种邪恶。”¹⁵

布伦蒂埃的定义似乎完全可以适用于大多数故事,但是简而言之,它只是建议到故事中去寻找冲突,寻找一种在主人公和他迟早要面对的现实之间发生的斗争。然而,阿契尔试图在为剧作家们找到一种更加实用的方法,他是这么建议的:

戏剧的本质是冲突。一部戏剧差不多就是一场于命运或环境中迅速演变的危机,而一个戏剧场景就是重重危机清楚地推动事件走向终局。戏剧可以称为关于危机的艺术,而小说则是渐进的艺术。

……但是,很显然,不是所有的危机都是戏剧性的。严重的疾病、诉讼、破产,甚至平淡乏味的婚姻,都可能是一个人的生活危机,但却不见得、或甚至不可能成为戏剧的素材。那么,我们怎样区分戏剧性的危机和非戏剧性的危机呢?我认为,通常是根据这个危机是否能够通过一系列次要的危机向前发展,或能够具备自然地向前发展的力量,并且应当包括或多或少情绪上的激动,可能的话,还应当含有生动的性格展示。¹⁶

在谈论冲突中“人的意志”的时候,布伦蒂埃显然在以亚里士多德的方式思考。大多数早期的戏剧都会描写英雄般的主人公,某个以行动去抗争的人物。隐含的意思是,主角总是积极的(毕竟,“戏剧”这个词是由希腊语“行动”派生而来)。

然而,我们生活在“英雄”稀缺的时代。在许多当代戏剧中,无论是在剧院或是电影院,中心角色并没有(或者是看起来没有)多少积极的意志。这与阿契尔所讨论的原则并不矛盾,只不过是颠倒了主角同他所处的情境之间的关系。当主角变得更不积极、更加消极、对他的积极目标更乏信心时,“野心、欲望、偏见、愚蠢、围绕着他的各种邪恶”便起到了更加积极的作用。于是出现了常见的妥协,即主角在前四分之三的片长中表现出了消极、懈怠、犹疑、犹豫不决。

接着，在最后的冲突对抗中，他或者她被强加以决定性的任务，一个积极的行动。

我们回到常用的那些例子。在《码头风云》（*On the Waterfront*）中，白兰度（Brando）扮演的退役拳手举棋不定，在两股力量之间左右为难，一边是对自己哥哥和恶势力的腐败同盟的承诺，另一边则是来自牧师以及那个女孩的压力。他的哥哥被谋杀，迫使他进入一个正面的表演，作证反对恶势力，勇敢地面对了码头工人和约翰尼·弗兰德利（Johnny Friendly）。在《江湖浪子》中（*The Hustler*），保尔·纽曼（Paul Newman）一直在乔治·C·斯科特（George C. Scott）的人生观和与那个女孩共同的人生观中纠结，直到她的自杀引发了他与赌徒的终极对决，而这也是他与自己的对决。在《第三人》（*The Third Man*）中，霍利·马丁斯（Holly Martins）一心想要维护他对哈利·莱姆（Harry Lime）的忠诚，但是那个英国陆军少校提供的证据和那个姑娘的困境，迫使他背叛并最终射杀了他的老朋友。

更为复杂的一类故事是，中心人物从头到尾是消极的，始终犹豫不决、漫无目的，直到最后他的内心也没有丝毫改变。始终存在这样一种危险，即一个故事的结局如果碌碌无为，缺少引发决定性危机的情节突变，那么它将无法令人满意。“不成熟的”观众常常会对缺乏破局感到憎恶，而前卫的观众对此表示欣赏，认为这是一种创新，因为它没有落入显而易见的俗套。我个人认为，要说对经典原则的颠覆确实合我的胃口[比如，就像安东尼奥尼（Antonioni）在影片《奇遇》（*L'Avventura*）和贝克特（Beckett）在剧本《等待戈多》（*Waiting for Godot*）中所做的那样]，那只是因为它们其实是用令人意想不到的方式，重新诠释了那些亚里士多德和阿契尔曾为之舌战群儒的古老原则。

贝克特作品中的悬念表现在哪里呢？如果是对神秘戈多的光临抱有期望，那么这种期望从未落实，因为戈多从未出现。不过，直觉敏锐的观众很快就能意识到，戈多是不会出现的（实际上你只需查阅一下演员表就能明白）。这里的悬念是完全不同的。这个戈多究竟是谁，他又代表着什么？正如人们所料，在临近结尾的那一刻，当所有剧中人物终于认识到戈多不会来了的时候，“危机”才得以解决。观众在

这一刻大吃一惊，但是于此同时，对于这部作品中最大的悬念——戈多的身份——，也得到了一个令人满意的答案。而《奇遇》的结构虽然极尽简洁，其中依然有一个情节存在，尽管交待得相当暧昧。它实际上并不是关于寻找一个从岛上失踪的女孩的故事。相反，故事的悬念集中于女主人公对于那个男性角色的怀疑：他到底是不是这桩离奇失踪案的策划者？在最后的场景中，莫妮卡·维蒂（Monica Vitti）饰演的角色终于不得不面对关于那个令她坠入爱河的男人的令人绝望的真相，然后，他的旧情人的悬案才得出了一个间接的、暧昧的结论。

威廉·阿契尔指出，也有一些高度戏剧化的戏剧（当然也包括电影）并不具备显而易见的冲突。阿契尔举了《俄狄浦斯王》（*Oedipus Rex*）和莎士比亚的《奥赛罗》（*Othello*）的例子。

索福克勒斯（Sophocles）笔下的《俄狄浦斯王》（*Oedipus*）乍看之下，是与命运抗争的典型例子，其实却并不能被归入这一定义的范畴。实际上，俄狄浦斯根本没有抗争。他的抗争——如果说，他为了挣脱命运枷锁而误入歧途的努力可以用“抗争”来形容的话——都是过去的事；在真正的悲剧过程中，随着过去的错误和无意识犯下的罪行接二连三的揭示，他除了感到痛苦，毫无作为……

奥塞罗与依阿古（Iago）之间没有斗争，没有冲突。只有依阿古一个人在玩弄阴谋，无论是奥塞罗还是苔丝狄梦娜（Desdemona）都没有丝毫抵抗。从依阿古阴谋施展的那一刻起，他们就仿佛站上了冰坡，滑向那不可避免的深渊。¹⁷

阿契尔力图给出戏剧的定义，而他的结论是如此浅显，以至于让人疑惑为什么在他之前都没有人想到：

戏剧结构的最大的秘密，一言以蔽之，就是“悬念”。制造、保持、怀疑、强化、化解悬疑状态——这就是剧作家们的看家本领。¹⁸

必备场景

在阿契尔的书中，专门有一章内容是论弗朗西斯科·萨尔塞（Francisque Sarcey）发明的一个术语：scène à faire 或必备场景：

必备场景是观众（差不多是明确地、有意识地）预见或想要的一个场景，它的缺失会引起合理的怨愤。¹⁹

作为一个定义，它的价值寥寥。但是在研究阿契尔的过程中，它

17 阿契尔，《剧作法》，第 20 页

18 阿契尔，《剧作法》，第 125 页

19 阿契尔，《剧作法》，第 148 页

似乎的确帮助我们把握住了戏剧意义的关键所在。一言以蔽之（阿契尔引萨尔塞语）：“期望夹杂着不确定”。这意味着，一部作品内涵的戏剧冲突是不是会呈现在舞台上或银幕上并不重要，只要它挑动了我们的心弦，占据了我们的头脑，将观众的意识向前延伸到某种尚未满足的期待中。因为这个定义只是一个泛泛的概念，很难算得上是一个定义。

然而，作为一个作家，你对这样一个场景会有非常强烈的感受。故事发展到这一刻，将会释放出一种戏剧性的能量，让人感觉终于达到了整件事的顶点。（在这方面，我得承认自己了解电影剧本的方法是极度缺乏耐心的。首先，我会快速浏览前十页。从这里，我希望能得到一个概念，它属于哪个类型，故事的背景是什么，以及主要人物的介绍，主题的暗示和钩子——指称情节发展的初始导火索的行业术语。接着，我会翻到结尾，往回看五到十页。这里，我希望找到必备场景，前十页中提示的冲突得以解决。如果这两处激起了我的兴趣，我就知道整个剧本值得我花时间一读。）

再回到我们的现代例子。我们来看《码头风云》中，特里（Terry）的哥哥死后，酒吧里发生的那一幕。在那里，神甫劝特里，如果他想要向邪恶联盟里的恶棍们复仇，那么唯一有效的办法就是去向犯罪委员会作证。可能成为必备场景的另一幕发生在特里刚完成作证的时候，他决定当着码头工人的面公开对抗约翰尼·弗兰德利，而后者还以为特里仍然是自己的卧底。在《江湖浪子》中，法斯特·艾迪（Fast Eddie）和明尼苏达胖子〔杰基·格利森（Jackie Gleason）饰〕之间的最后一场比赛，其实是由莎拉（Sarah）引起的，法斯特·艾迪和伯特·戈登（Bert Gordon）（乔治·C·斯科特饰）之间的对抗，完全无关台球，堪称所谓 *scène à faire* 的范例。最后，在《偷自行车的人》中，可以看看那个插曲，这个父亲在因为走投无路而准备做一个小偷的时候，打发走了自己的儿子。这是一个绝望的男人的最后一幕，这也是观众贯穿全剧的担忧所在。

第 13 章 可信性与“怀疑的自愿搁置”

电影在某种意义上被称为最真实的媒介，但它又能十分有效地表现虚构、奇异和梦幻的内容。这似乎就形成了一个悖论。电影制作人的挑战在于，他必须在作品中建立某种基调来俘获观众，让他们不仅愿意、而且渴望相信那些令人难以置信的内容。这是编剧和电影制作实践的关键因素。这一任务在某种意义上说是技术性的，因为这要用到背景交代的技巧，还需要巧妙地操纵观众的期待。我们要如何说服观众搁置他们惯常的批判态度，无论故事多么不可思议、不合常理，甚至荒诞不经，都能够自觉地同故事讲述者一道将这些内容视为理所当然？这里我想起了“怀疑的自愿搁置”的说法。问题是，“怀疑的自愿搁置”和“建立信任感”在实现技巧上有何不同？

亚里斯多德将“可信之事”定义为大家普遍认为可能的事。按照这一定义，如果某个类型的“规则”已被观众（或至少是经常看电影的影迷）所熟悉并接受，那么它的固定风格就有了“可信性”。这就意味着，一旦电影的基调充分地建立起来，任何内容都是有可能被接受的。例如，在喜剧片里，观众可以接受的设定是某个角色有一个公认的缺点，并将注定遭遇由这个缺点直接导致的种种不幸。此外，早有影片不在开始之后的短时间内让观众感知它的体裁、情感基调和气氛。想想童话故事的标准开头：“很久很久以前……”，这句话就是约定俗成的信号，用上这句话，就预期着听众会全盘接受这一虚构体裁对应的大小事件和人物。

当然，如果电影导演不按常理出牌，就可能会给观众带来迷失方

向的不适感。毕竟如果观众不理解或不接受这个规则，那么打破规则也就无从谈起了。当然，有的时候导演也会刻意玩弄规则，他们的目的很明确，就是要让观众迷失方向。阿尔弗雷德·希区柯克有时就会采用这种手法。例如，戏剧里有条规则是，如果你在故事开头鼓励观众与一位女主角产生认同感，那么一般不会在故事中途突然把她杀死。但这正是希区柯克对《惊魂记》(*Psycho*) 女主角珍妮特·利(Janet Leigh) 所做的。珍妮特在淋浴中被谋杀了。这种令人意外的对传统故事结构的故意背反给本就令人震惊的暴力场景增添了新的力量。同时，我们也会感到这种不同寻常的、完全出乎意料之外的戏剧事件背后有着特定的目的。当然，这也说明了让观众自愿搁置常识和理性，质疑可能带来的潜在问题。

为了实现“怀疑的自愿搁置”，故事讲述者必须说服观众，让他们网开一面，允许自己相信那些不可信的内容。有很多方法可以实现这一效果，其中大多是依靠戏剧结构手段来操纵观众的立场，让他们接受那些不可信的、而非自然的或符合逻辑的事物，并从中得到较大满足。实际上，观众是被收买了。这是如何做到的？

第一，任何可能被认为不可思议、不合常理、荒诞不经或离奇古怪的内容，都应该延迟引入。应当一开始先确立情境的可信性，再在其中引入不合常理的因素。

第二，激发观众的好奇心。应当提供线索，碎片化地呈现即将展开的故事背景。反正观众通常都会领先你一大截作出预测——他们会猜测接下来会发生什么事情，哪怕他们自己也觉得这些事情不可思议、不合常理或荒诞不经。现代观众见识过大量的符合结构常规的娱乐形式，因此他们大部分人能十分老练地发现此类线索。这也是“怀疑的自愿搁置”的部分乐趣之所在。因为观众如果成功猜到这场游戏的走向，预料到即将揭示的内容，哪怕这些内容不可思议、不合常理甚至荒诞不经，他们也会获得自我满足。通过这种方式，观众变成了影片的同谋。

第三，在故事中引入坚定的怀疑派人物，以增加相信与怀疑之间的张力。如果你的观众有合理的理由认为你的前提不可信，那就创造一个人物来早早地表达他们的怀疑。这样，“怀疑”就在情节中得到了拟人化的表现。鬼故事中的关键人物就是扮演怀疑派的角色，也就

是那个宣布“根本没有鬼”的人。不必说，不管观众跟这个角色意见如何一致，出于恶作剧的欲望，他们都会希望看到这个怀疑派陷入窘境（被鬼袭击）。如果导演特意把他塑造得骄傲自大、心胸狭窄而且冷漠无情，那观众的这种欲望就会尤其强烈。

第四，作为上述这一过程的扩展或延伸，在背景交代部分设计一种多米诺骨牌效应，常常很有效。在故事结构中的某个点，已有角色暗中意识到了“令人难以置信的事物”的存在，但却隐瞒了自己知道的真相，我们可以选这样的点来启动多米诺骨牌。设计一场冲突，让主角通过这些知道真相的人物逐渐了解内情，直到最后与这个令人难以置信的事物遭遇。这又会让它/她陷入与其他次要怀疑角色的冲突之中。在早些时候，这些次要怀疑者同主角一样持怀疑立场。这样又形成了更大的一圈多米诺骨牌。

第五，引入失望的元素也是一个有效的手段。制造一个情境，先将怀疑派置于不利地位，随后证实他是正确的（至少目前看来如此）。这会进一步激发观众违反常理的欲望，让他们想要去相信难以置信的事物真实存在。

1954 年的美国科幻电影《它们！》（*Them!*）¹ 绝对不愧为一部大俗套。这部作品简单得几近荒唐，没有人会把它当成严肃电影。但是在另一个层面上，它又是一部经典之作。任何人如果试图严肃地研究这部电影的题材，那结果肯定是灾难性的；但是另一方面，我又认为《它们！》值得研究，因为这部影片展现了我们的“怀疑”可以如何轻易地在某种程度的“自愿”下得到“暂时搁置”。如果要学习任一类型的电影中存在的简单有效的情节机制，最简单的方法之一就是像《它们！》这样异想天开的作品仔细拆分并重新组装。

《它们！》的人物如同漫画片里的人物一般简单，它们根本不需要我们严肃地对待。就像中世纪道德剧中的人物一样，它们不是人，而是以近乎漫画的手法粗略勾勒的人的概念的拟人化。他们就不能把这部电影做得更真实些，不那么简单粗暴吗？能，但这可能反而会是个错误，因为如果连最迟钝的观众都能迅速将这些角色辨认出来，那么就不会浪费任何时间，情节可以飞速推进，让我们没有时间去质疑故事是否可信。

巧的是，“怪现象”的第一批受害者是一家人，家中的父亲恰好

1 《它们！》（*Them!*）是美国华纳兄弟影业公司于 1954 年制作的一部黑白科幻电影，讲述了因新墨西哥州沙漠中进行的核试验而受辐射导致变异的巨型蚂蚁的故事，是 20 世纪 50 年代最早期的“核辐射巨兽”电影之一。影片编剧为泰得·谢德曼（Ted Sherdeman）和罗素·休斯（Russell Hughes），导演戈登·道格拉斯（Gordon Douglas），制片人大卫·维斯巴特（David Weisbart）。影片以警方调查神秘失踪和死亡案件的简单悬疑故事开端，逐渐发展成为有关辐射变异巨型蚂蚁的恐怖故事。为了制造悬念，影片直到三分之一处才真正出现这种蚂蚁的画面

——译者注

是个正在度假的联邦调查局成员。这一方便的设置让“官方”迅速介入了案件，一点时间也没有浪费。“世界著名的科学家”带着“漂亮的女儿”（提供了爱情戏元素）来到了现场，女儿恰巧也是一名科学家，这就意味着很容易将她融进背景交代中去。请注意，所有这些“恰巧”的情境在故事的一开始就理直气壮地设置妥当了，观众甚至没有机会对其展开质疑。一旦观众囫圇吞枣地接受了这些设置，剩下的内容就十分容易消化了（两千年以前，亚里士多德就解释说，如果有的事件不可能且不可信，那就安排这些事件在幕后发生）。片中，“世界著名的科学家”每隔一段时间就会向“官方”作报告，向后者（和观众）灌输科学解释和道德说教。虽然这一设置如同小人书般简单，但同时它也是经典的背景交代，因为这些报告的内容与当前的人物行动直接相关。科学家之所以要提供信息，是因为需要采取某个行动。先把危机展现给你，再给你提供背景交代。

在刻意的、有效的诱导下，观众总是比《它们！》中可怜的、迟钝的主人公提前两步或三步预测到事件的发展，而后者则沦为背景交代里的陪衬。观众被预先告知这一不可思议的情境会如何一步步升级，然后再目睹其逐渐变为现实。这一奇幻故事的基础元素，也就是我们必须对其搁置怀疑的那个事物（原子弹实验产生的巨大的蚂蚁）是故事中唯一不可能存在的幻想元素，所有的其他不可信元素只是存在可能性较小而已。似乎这一体裁的规则是，只允许存在一样主要的、令人难以置信的事物。在这一前提下，其他所有事情都似乎出人意料地符合逻辑（尽管其存在的可能性仍然较小）。两个悬疑元素产生的效果可能只有单一悬疑元素效果的一半；同理，如果好几个不可思议、魔幻神奇，甚至是怪诞不经的事物同时存在，它们带来的满足感远不如只设置一个不可能的事物，并围绕它发展出所有其他内容。在给定唯一的令人难以置信的事物的前提下，故事的所有其他内容都应当合情合理，甚至过分地合理。这构成了张力的来源：由于所有相关的情境都是严格符合理性的，作为观众的我们无法只排斥怪诞不经的元素，而不排斥所有其他部分。

这一“规则”可能也印证了从事精神错乱行为研究的医生常常注意到的一个问题。这些医生发现，精神错乱最严重的人往往行为十分符合逻辑，只不过他们的逻辑是基于一个疯狂的前提。如果这个疯子

真的是拿破仑的话，那么他的行为就完全合情合理、可以接受。据此，我们在设计一个不可思议的故事时也不妨多下功夫，研究与这一情境相关的其他方方面面。实际上，《它们！》里有大量镜头真实而准确地说明了蚁群社会的运行情况。除了初始的假设，所有一切都合情合理、真切入微。与此类似的对照，可以在雷内·马格利特（René Magritte）和萨尔瓦多·达利（Salvador Dalí）的画作〔乃至坦尼尔（Tenniel）为《爱丽丝漫游奇境》画的插图〕中找到。尽管这些画家使用的技巧是自然主义的，其描摹的真实性甚至到了丝丝入扣的程度，但这些画作的主题却与现实相距十万八千里。

第 14 章 《成功的滋味》的结构集中性和从属情节

最近有位制片厂的编剧评论说，目前收到的剧本存在一个普遍缺陷，那就是缺乏从属情节（subplot）。我已经有一段时间没有听到“从属情节”这个词了。经典的戏剧传统中，从属人物十分常见，尽管这些人物同中心题材紧密相关，但他们的故事与主线保持着某种程度的独立性。莎士比亚的许多剧作都是以此方式构成的。当然，还有一种故事是围绕一群人物展开的。我们之前分析过《关山飞渡》（*Stagecoach*），其他的例子还有很多。例如《机场》（*Airport*）等史诗灾难电影以及众多的迷你剧，都是基于多个平行的从属情节展开的。

事实上，从属情节的极端例子是一类已经模式化的电视剧：这些电视剧包含一群人物，他们彼此的关系相对稳定不变，但每周会发展出新的、独立的剧情。每一集都包含新的情节元素、前提和解决办法（resolution），但主要人物和基本主题（如果这类电视剧里真有堪称主题的东西的话）是不变的。由于这些电视剧没有真正的结局，只要编剧保持创造力、观众保持对剧情的兴趣，那么尽可以一直延续下去。虽然这种情况在电视剧中很常见，但如今群像故事片的形式似乎已经在电影中消亡了。在过去，这类影片较为常见。如果说我对这类影片的意见有失偏颇，这可能是因为我早年曾经在一家英国的制片厂接受过培训，这家制片厂就倾向于拍摄此类包含多个主角的影片〔例如伊灵电影制片厂出品的喜剧片《通往平利可的护照》（*Passport to Pimlico*）和《荒岛酒池》（*Whisky Galore!*）〕。

我并不了解那个时代的编剧和导演为什么会喜欢这个形式。我猜他们可能认为这个形式提供了更丰富的人物多样性，而且各个从属情



节的穿插可以令节奏更为活泼。但是看过一部此类影片之后，我就开始厌烦这个结构了，因为我感觉这削弱而不是加强了叙事的驱动力。所有的人物最后都成了小配角，无法发展出任何深度，而且许多次要张力的存在削弱了主题的张力。这就是我对那位编剧关于从属情节的观点持保留意见的原因。或者说，我认为这一观点至少可能会导致学生们的误解。尽管如此，我怀疑这位编剧实际上在抱怨的是别的问题：他抱怨的是题材的单薄，主题的狭隘，以及戏剧结构的分散（何况还有另一种情况：由于受到经济原因的限制，我们有时得把电影项目规划得和学生项目一样短，这种情况下很少能有空间发展从属情节）。

学生们常常混淆长度和内容（substance）。他们会认为冗长的作

1 《成功的滋味》(*Sweet Smell of Success*)的制作细节见山姆·卡什纳(Sam Kashner)的文章“一部标记为危险的电影”(A Movie Marked Danger)(《名利场》(*Vanity Fair*), 2000年4月)

2 克利福德·奥德兹(Clifford Odets)(1906—1963), 美国戏剧家。20世纪30年代, 他在纽约的群剧场(Group Theatre)工作时写了《等待左老》(*Waiting for Lefty*)、《醒来歌唱》(*Awake and Sing!*)和《天之骄子》(*Golden Boy*), 这些作品今天被认为是战前美国戏剧的经典作品。20世纪40年代, 他在好莱坞剧作颇丰, 写了几部没有得到制作的剧本, 并为多个剧本担任幕后工作, 包括为弗兰克·卡普拉(Frank Capra)的《生活多美好》(*It's a Wonderful Life*)完成了剧本初稿。他还在自己撰写的剧本基础上导演了两部电影:《孤寂的心》(*None but the Lonely Heart*, 1944)和《扉页的故事》(*The Story on Page One*)

3 欧内斯特·莱曼(Ernest Lehman)(b. 1915)的剧本作品包括《国王与我》(*The King and I*)、《西北偏北》(*North by Northwest*)、《西区故事》(*West Side Story*)、《音乐之声》(*The Sound of Music*)、《谁害怕弗吉尼亚·伍尔夫》(*Who's Afraid of Virginia Woolf*)和《你好, 多莉!》(*Hello Dolly!*)。莱曼在本电影中的原创剧本基于他创作的54页的中篇小说《成功的滋味》(*Sweet Smell of Success*), 后者收录在他出版于1957年的短篇小说集中[2000年该书由眺望出版社(Overlook Press)再版]

品更为严肃, 也更像是正规的长片。我听到过学生抱怨只有10分钟或15分钟的短片不能充分地展现人物、主题和有内容的情节。就我个人而言, 我不赞成这一观点, 而且我有合理的理由可以证明, 为什么制作一个3~5分钟的场景比制作一部完整的电影更能考验学生的技巧。一部两小时的长片通常包括25个左右的场景, 每个场景平均时间大概为5分钟。关键的场景可能稍长些, 但很少会超过10分钟。如果你研究的是经典的剧情片, 那么整个作品的结构可能将情节、人物塑造和主题等传统戏剧要素都融合在背景交代、危机, 以及为了临近片尾的必要场景(obligatory scene)而进行的逐步铺垫(gradual build)。

然而最有趣的是, 故事的总体结构往往会在每个场景中得到反映, 每一个场景几乎都是整体结构的缩影。我相信这就是为什么只需从一个完整影片里抽取短短一场加以研究, 就不难评价导演和编剧的能力, 并以此说明制作完整作品所需要的技巧。很简单, 如果你无法控制一个5~10分钟场景的戏剧结构, 那么你有效控制一整部电影的能力就值得怀疑。不仅如此, 如果电影项目的目的就是向业内的各位雇主证明, 导演/编剧具备必要的技巧来完成更加宏大的任务, 那么10~15分钟的长度就足够了。潜在的雇主可能非常忙, 很多雇主会选择从全片开头开始看, 然后在自认为看得够多的时候停止, 然而这样他们就会错过影片的 necessary 场景, 因为后者往往要到接近片尾才会出现。

在剧本结构的集中性方面, 我想谈谈《成功的滋味》¹(*Sweet Smell of Success*)一片。这部影片是我于1957年为赫克特-希尔-兰卡斯特公司(Hecht-Hill-Lancaster Company)执导的。影片编剧是克利福德·奥德兹(Clifford Odets)², 剧本初稿作者是欧内斯特·莱曼(Ernest Lehman)³, 主演为伯特·兰卡斯特(Burt Lancaster)和托尼·柯蒂斯(Tony Curtis)。如今我对这部电影有着复杂的感情。我在这里提起它是想说明剧本结构中的一些问题, 而不是想宣扬它作为作品的重要性。这不是一部重要的作品。别的不说, 它在票房上可谓惨败, 这其中的原因很复杂: 该片成本十分昂贵, 主要是因为当时的情况有些混乱。奥德兹(Odets)远远低估了修改莱曼剧本所需要的时间, 我不得不在他还在修改后面场景的时候就开始拍摄, 因此有时候我们不得不中途停止拍摄。

除此之外, 大众媒体的影评人也对这部影片深感不满(这也是理

所当然的)，因为它毫不客气地揭露了大众媒体人、至少是大众媒体界一部分人的面目，比如纽约的八卦专栏作家及其僚属，以及新闻经纪人。我们拍完《成功的滋味》的时候，有些人就猜测伯特·兰卡斯特所扮演角色 [J·J·亨塞克 (J.J. Hunsecker)] 的原型是著名的百老汇八卦专栏作家沃尔特·温切尔 (Walter Winchell)⁴。很显然，因为本片呈现的是这个人物及其职业的阴暗面。制片人否认了这一猜测。但是我必须说的是，欧内斯特·莱曼（他也是本片剧本原型小说的作者）曾经在百老汇某新闻经纪人的办公室里工作，而后者与温切尔联系密切。温切尔曾遭到一系列报纸文章曝光，而曝光内容的确与本片的情节有些类似。

还有其他的麻烦事。我们的制作部门在制订日程和预算时使用的是莱曼的初稿，所以说这部电影制作超时并不准确，因为不存在真正的日程或确定的预算。有一点我虽不好意思，但却不得不承认：这种混乱从导演的角度来看也不无好处。这可以强迫他快速思考、即兴发挥，抓住之前没有预料到的机会。由于其他人都不知道接下来要做什么，整个庞大的执行团队都只能唯导演马首是瞻，因为他们的工作就是给导演提供辅助。说实话，这倒是让我兴奋不已。但另一方面，这种制作影片的方式是灾难性的。鉴于《成功的滋味》并没有取得票房上的成功，这部作品并没有给演职人员带来事业上的帮助。

此外，之前托尼·柯蒂斯只扮演过讨人喜欢的人物，观众去看他的作品时也以为他会是故事里的英雄。随着剧情的慢慢展现，观众先是错愕万分，继而怒不可遏：他们发现这个外表和善的年轻人原来是个尖酸刻薄、权欲熏心的怪物，甚至比恶魔式人物亨塞克更加可鄙。有的评论者把整个电影的题材视为对“美国式生活”和“成功风尚”的鞭挞。而回顾这一切时，很难说我会对这部影片受到的冷遇感到惊讶。让我更感意外的是，这部影片在发布之后竟然跻身于艺术电影院和电影节，而且还发展出了一批所谓的“狂热崇拜者”。这其中很大功劳应当属于奥德兹情节剧式的对白，他将街头俗语锤炼出了诗歌的韵味。

在很多方面，《成功的滋味》看起来的确过于矫饰和戏剧化，这一点我们在那时候当然心知肚明。显然，这一体裁本身就要求人物和表演应当夸张甚至怪诞。从美学角度我不会推荐这部电影给学生研究，

4 沃尔特·温切尔 (Walter Winchell) (1897—1972)，传奇美国专栏作家和广播主持人。见尼尔·加布勒 (Neal Gabler) 的《温切尔：流言、权力和名人文化》(Winchell: Gossip, Power and the Culture of Celebrity) [文特其出版社 (Vintage), 1994]

不过该片有个方面可能值得我们分析，那就是剧本写作的过程，亦即一个编剧（奥德兹）改写另一个编剧（莱曼）作品的过程。我之所以选择在这里仔细分析这部电影，是因为我全程见证了这两位经验丰富的编剧是如何创作剧本的。参与这一过程让我受益良多，尤其有益于我们当前问题的讨论——故事结构。不仅仅是剧本整体的故事结构，更重要的是单个场景的故事结构。虽然这部电影已经陈旧老套（这是一部赤裸裸的情节剧），但它从头到尾都有着真正的生命力，因为奥德兹始终维持着从属情节的冲突和张力。

5 鲁尼恩（Runyon）的作品后来改编为音乐剧《红男绿女》（*Guys and Dolls*）

6 这件事情莱曼（Lehman）对此有不同的说法：“我当时为了寻找拍摄场地出去旅行了一趟，结果刚回来就被哈罗德·赫克特（Harold Hecht）叫到办公室里，他告诉我联美公司（United Artists）不放心把这部影片交给新手导演执导，因为之前伯特·兰卡斯特（Burt Lancaster）导演的《坎塔基豪侠》（*The Kentuckians*）就以失败告终，据我了解那是他执导的第一部、也是最后一部电影。我很难过一同时也很幸运，因为我知道自己肯定完成不了这工作，我不能像桑迪·麦肯德里克（Sandy Mackendrick）那样最终完成这部影片。我不知道是什么让我在人生的那个阶段觉得自己能胜任导演的工作”[约翰·布雷迪（John Brady），《编剧技巧》，西蒙与舒斯特出版社[Simon and Schuster]，1981，第206页]

克利福德·奥德兹是美国戏剧史上的重要剧作家，也是我当导演之前很长时间的偶像。但是作为电影编剧，他在风格上过于戏剧化。我得承认我发现他的对白有些做作、装腔作势，完全不像真实对话。同时，我也得承认《成功的滋味》的整体情节不但有些夸张，而且营造了一种环境，里边的人物似乎喜欢以绘声绘色、几近怪诞的方式说话[另外，戴蒙·鲁尼恩⁵（Damon Runyon）的小说也呈现了相同的环境，而且也有着类似的荒谬风格]。我想克利福德（Clifford）察觉到了我对影片风格的担忧。他对我解释道，“我的对白可能看起来有些造作和冗长。别担心这个。如果你不去过多地注意对白本身，你会发现这剧本能行得通。你得演出情境而不是对白，而且得演得很快。”我发现演员表演那些夸张得近乎荒谬的对白的时候，这条建议出奇地有效。事实上，这深化了我对电影对白的理解：如果演员聚焦于对白背后的行动、行动的真实意图以及人物的动机，而非对白本身及其字面意义，那么对白往往会产生最大的效果。只要演员以即兴或随意的方式表演，纸面上读起来不够自然的对白完全可以演得令人信服而具有感染力。

厄尼·莱曼（Ernie Lehman）和我都签约赫克特-希尔-兰卡斯特公司的那段时间，我们俩成了朋友。我当时在筹备的项目由于选角问题被取消了，厄尼（Ernie）则被指定为《成功的滋味》的编剧兼导演。然而他考虑再三，放弃了第一次成为导演的机会，决定还是只担任编剧/制片人比较保险⁶。当时他问我是否愿意执导这部影片。我喜欢这部电影的题材，有几个原因：第一是我一直热衷于拍一部情节剧，一部所谓的黑色电影（film noir），我觉得自己能借此摆脱只会拍讨喜的英国小喜剧片的名声；另一个原因是，虽然身居英国一隅，

我也曾与国外的小报新闻打过交道，对它的肮脏一面既反感又着迷；第三个原因是，我喜欢尝试在银幕上展现曼哈顿的氛围（此片之后类似的尝试不少，但事实上《成功的滋味》是最早尝试在这座城市实地拍夜景的影片之一）。同时，我欣赏这个故事的主题，觉得可以和厄尼·莱曼愉快地合作，尽管我的确向他和制片人说过，这个剧本的初稿有某些地方让我很担心：一大问题是它不大像电影，几乎每一场都由两个人物的对话构成，他们坐在餐厅、酒吧或是夜总会的桌子旁，剧本除了对白还是对白，而且几乎不考虑周围的环境和视觉氛围。

最初我的对策是：虽然这个故事的许多部分不可避免地要有长段对白，但至少我们可以把对白搬到大街上。我觉得就纽约而言，特别是就四十二街和五十七街之间那方圆一平方英里而言（那儿也是剧院和夜总会集中的区域），其中一大特色莫过于那些摩肩接踵的行人道上躁动着的一股精神力量。这股力量可谓本片人物的核心特质，因为他们正是受到了丑陋的野心和贪婪的驱使。倘若没有这股力量，这些人物会比现在更加无法令人信服。我十分幸运，因为制片人立即就接受了我的观点，而且他们让我带着摄影师（大名鼎鼎的黄宗霑（James Wong Howe））和制作设计师[爱德华·卡雷雷（Edward Carrere）]到纽约去实地考察。正是这趟旅行让我们确定了拍摄的模式：许多场景从外景开始拍摄，先拍摄人物在拥挤的曼哈顿街道上的简短对话，再跟随人物进入酒吧、公寓楼、写字楼和街角，转入内景的拍摄。这问题很复杂，因为它意味着我们需要小心地匹配纽约夜晚的实景镜头和好莱坞高德温制片厂（Goldwyn Studios）摄影棚（sound stages）内搭建的布景。我不知道这样的效果是否减轻了这部作品的戏剧化风格，但我感觉它的确增强了电影内在的感染力，也有助于这些场景的顺利铺展。虽然电影剧本对白仍然十分冗长而且戏剧化，但我想镜头帮助我们掩饰了这一点。

回顾过去，我发现我可能掉进了一个陷阱，这也是我们这个行业普遍的问题。导演对剧本的某一方面存在疑虑，但又不知该如何解决时，经常会将焦点转向技术性更强的挑战，因为这可以帮助他回避那些更为重要的问题。也许事情的真相是：这些人物和情境并未令我信服，我对此感到不安，因此希望通过一些花哨的视觉效果来掩饰这些重大缺陷。常见的一个错误观念是，导演可以通过“开放”的手段，

将一部以戏剧风格创作的作品改造得更像电影；也就是说，保留原来的对白，但采用画面感更强的背景来拍摄同一场景。然而，虽然这种做法可能确实会营造更浓郁的氛围，但并不总是能让这些场景变得更加有趣。

就在此时，发生了一个重大的灾难性事件：厄尼·莱曼生病了。当时离开拍只剩下一个月左右，主要演员都已经签下了合同，不可能再推迟拍摄，所以我们不得不寻找一个新的编剧，来解决剧本中发现的一些问题。十分幸运的是，赫克特-希尔-兰卡斯特公司刚刚在另一个电影项目中签下了克利福德·奥德兹，我们最终在那个关键时刻说服他接下了这项看似简单的剧本改造工作：大家以为只需要润色一下对白，给场景结构做些微调而已。可我们简直大错特错。众所周知，很少有编剧会抵制诱惑、不去改造另一位编剧的作品，可是我们谁都没预料到克利福德会发现那么多必须改动的地方。尽管厄尼剧本的基本主题在我们今天看到的影片中保留了下来，但剧本内容到最后几乎荡然无存。仅有的例外是最后几场，只有这部分的情节基本上还与原始构思一致。事实上，克利福德拆散了每个段落(sequence)的结构，以便重新将各种情境和关系织构进场景中，令其变得更复杂、产生更大的张力和戏剧能量。虽然从制作角度看这一过程是灾难性的，但坦白说就我个人而言，这场经历让我获益匪浅。我虽不敢对已经拍完的电影下断言，但我可以说，如果没有奥德兹的工作，这部电影不可能拥有最终上映时的那种强大感染力。

要清楚解释克利福德的剧本改造过程并不容易。一切主要在剧情讨论会和日常会议中完成，与会者有三个：奥德兹、制片人吉姆·希尔(Jim Hill)和我。大部分讨论都是激烈的、你来我往的辩论：我们似乎把每个场景都拆得七零八落，这让我后来越来越担心没有内容能保留下来。不过，我慢慢发现这是桩幸事，它让我得以亲眼观察一位有灵性的编剧如何织构人物复杂互动的过程。在不断修改场景草稿的过程中，克利福德形成了一个有趣的工作模式。他会在剧情讨论会上像演员一样即兴表演，有时候他会使用录音机，但更多的时候只是口述和做笔记。然后他会独自离开，写出场景的草稿，再回来念给我们听(事实上是表演给我们看)。我记得他那会儿的表演简直糟糕透顶。不仅如此，这些场景通常都矫揉造作、冗长至极。接下来，他会

开始大刀阔斧地删减内容。事实上，克利福德对自己初稿的修改比我合作过的任何其他编剧都更为彻底。在这个过程中，他会把场景删减得只剩下戏剧动作最基本的骨架，留下来的只有那些触发故事转折，或者说某种“突转”（*peripeteia*）的关键对白。

这时场景的草稿还只是手抄版，打印稿还没有出来。在这个阶段我总是冲动地求他提供打印稿，好让我们仔细阅读；但是他总是设法拒绝我的要求。他总是试图最大程度地保持稿子的灵活性，因为会发现新的问题。通常这是由于他之前即兴创作时采取了单个人物的视角，而此时他会发现之前忽略了的、其他相关人物的问题。将场景删减得只剩基本骨架之后，他会转换视角，即兴地补充另一个人物的反应。这样场景的内容又会扩展，然后他会再次删减，每一次修改都只留下前一稿必不可少的内容，由此创作出的剧本也在结构上不断趋向集中，在筋络上不断丰满。

这当然是一个极耗时间的过程。许多剧本写得太长的真实原因，不妨参见某封冗长信件末尾的这句巧妙致歉：“抱歉这封信写得太长了。我没有时间写简短的信。”创作简洁有力的戏剧需要一种能力：编剧应当能删减自己的作品，哪怕后者是他一度认定的生涯巅峰之作也不例外。这是一个编剧应掌握的最重要的技巧之一。他必须在丰富的经验中积累这种能力，而且得有壮士断臂的态度，绝不能拖泥带水。这需要付出努力，巨大的努力。这意味着改写、改写、不断地改写——它是个不断提炼的过程。简单地说，我发现许多学生电影之所以过于冗长，仅仅是因为他们没有付出足够的艰苦努力去把作品写得简短。

奥德兹改写剧本的过程，就是他构建一个场景的戏剧机制的过程。这种构建的方法非比寻常：他常常需要写出若干份对白的草稿，逐渐将其拆解，再将有用的部分保留到此后的草稿中。他最初的几份对白草稿总是偏重于某一个人物，给后者安排冗长甚至累赘的自我剖白。人物对自己态度的分析简单而片面，往往类似内心思想的外显表达。在下一阶段，克利福德会考察其他人物对这些独白的反应。这时他会大幅修改之前写的稿子，因为“人物甲不会有机会说出那些话的。人物乙不会让他说完——她会打断人物甲，告诉他……”他一边做着这些简单的草稿修改工作，一边清楚地意识到自己加入了过多的内容，肯定还需要压缩和删减。不过那正是修改的目的。

这个过程中会出现一些情况。可能有一句对白特别重要或是揭示了重要的思想，却必须从特定人物的台词中删除。但是，有时候这句台词可以转由另一个人物说出，从而得到保留（这句话不一定会在同一场出现）。有时人物如果直抒胸臆，可能并不令人信服，但同一句话从另一个人物口中说出，就十分自然。深沉复杂的人物可能不想、不能或不情愿解释自己的情感和意图，尤其是在面对冲突时，他们往往讳莫如深。剧作家往往可以换个更方便的方式，让人物乙推测人物甲的思想感情，从而揭示人物甲的所思所感。人物甲永远不会承认、甚至都没有意识到的一些事情也可以借由人物乙公诸于众（《哈姆雷特》里那句“我觉得她表白心迹过火了些”，就颇适合这种情况）。

说到如何创作出紧凑而集中的剧本，奥德兹给出了如下建议：在人物交锋的场景里，要确保每个人物都带上足够的弹药（用他的话说，就是人物必须“脑子里有主意、口袋里有钱”）。许多精彩的剧作或电影剧本的高潮场景就是两个人物的交锋，其中一个人物往往是故事的主角，另一个则是反角。好莱坞的行话常把这种场景叫做“枪战”，哪怕交锋双方的武器只有唇舌而已。聪明的人物（笨蛋交锋的场景很可能会十分无趣）在交锋前通常会在脑海中演练若干攻防方案，他们不仅会考虑自己要说什么，还会考虑对方听到后可能会作何反应。

从这个意义上说，论战与对弈或牌局类似。进攻者（甲）可能很清楚开局时进攻的套路，他会准备好几套攻击方案，并为这些攻击可能引起的反击做好了准备。同样，他的对手（乙）也预料到了甲的意图，准备好了防御的战术或反击的手段。因此，甲乙之间的交锋场景常常从你来我往的对话开始，双方先是试探对方既定的立场、侦察对方的优势和劣势，同时建立心理堡垒。显然，这种场景下的张力源自双方的冲突，源自两个人意志的碰撞。因此编剧的第一个任务，就是尽可能明确地交代交锋中每个人物的欲求。人物甲到底想要什么？他认为人物乙会设置什么障碍？人物甲希望如何克服这些障碍？他以何种方式说服对方？他要做出什么承诺，又会发出哪些威胁？

一旦人物之间的心理角力以这种方式分出胜负，人物甲（暂时）占据上风，这时人物乙又会出其不意，公布对手可能不知道的某些重要背景信息，这就好比乙亮出了手中的王牌。这一变化会改变戏剧的平衡，形成所谓突转（*peripeteia*）。情节复杂的场景中可能有不止一

次“亮王牌”的行动。编剧的另一个任务就是考虑，在哪些节点上某个人物因为不知道特定关键信息而陷入被动，被对手扭转战局。在这些场景中，观众关注的人物常常会发现原本不知道的信息，发现自己人格的矛盾一面，从而出现预料之外的情感冲动[但是情节性动作(plot moves)只是精彩的交锋场景的要素之一。事实上，如果交锋场景只靠人物在这些节点上的碰撞，就可能失之单薄。我们在电视剧里看过太多类似的剧情：交锋双方咄咄逼人，可是这些人物缺乏情感深度或感情的多样性，没有情绪转换的潜力，人物个性也缺乏发展的空间]。

奥德兹关于结构集中性的理念，增强了《成功的滋味》人物的深度和可信性，也大大提升了许多场景的效果。我认为这就像是一个编织的过程：多股经纬线相互交织形成张力，令场景的质地分外强韧。克利福德经常会利用次要人物来构建人物之间的三角关系，在人物之间形成三个方向的互动。我之前说过，我发现本片剧本初稿的大量场景似乎由两个人物的简单对话互动构成，而克利福德则似乎天生倾向于设计三个、四个乃至五个人物的互动。他的个人爱好之一是听室内乐，尤其是小型弦乐合奏和五重奏。五个乐器的声音主题彼此交织，每个乐器都有着清晰可辨的不同旋律，但又和谐地融为一体，这种作品最能打动他的心弦。因此，他希望在自己剧本的特定场景中呈现类似的样式，呈现人物声音的五重奏。我认为《成功的滋味》的剧本中有许多此类精彩范例。

奥德兹、我以及制片人吉姆·希尔第一次开剧情讨论会时，我介绍了之前在和欧内斯特·莱曼合作时的一些想法。我建议电影一开始就用一串镜头展现人们如何奔走忙碌、将大城市报纸的第一版送到街头巷尾，以此定下整个影片的基调（这串镜头最终成了电影标题的背景画面）。我还解释了如何利用送货卡车侧面的海报和栏花，推动一连串场景，逐渐引入专栏作家亨塞克这一人物。比起以亨塞克妹妹引起误会的自杀场景开头、引入画外音叙述和闪回，我认为这种开头的效果会更好（我个人并不喜欢画外音叙述和闪回。它们往往意味着没能将背景交代的内容呈现为当前的戏剧动作）。我完全无需推销这一想法，因为奥德兹和我谋而合。于是我再接再厉，又提议从视觉上呈现西德尼（Sidney）（托尼·柯蒂斯扮演的角色）的职业：场景可以设置在西德尼的办公室里而不是家里，从而利用布景设计和人物

随意的活动，展现新闻经纪人的生活。我还提议或许可以在西德尼的办公室旁边设个卧室，以显示他与新闻专栏之间的紧密联系，以及他依赖这份工作的程度。

奥德兹再一次与我一拍即合。他循着这条思路继续发挥，介绍了他对于西德尼的母亲和哥哥这两个角色的想法。在莱曼的初稿里，这两个人物只在前面的场景中出现，但之后就几乎销声匿迹了。作为配角，他们在揭示主角背景方面当然不无用处，但他们与剩下的情节似乎没有多少关联。奥德兹说，也许可以以更有趣的方式，利用在剧本中地位已经确立了的人物来实现背景交代的目的。例如，他认为与其设置西德尼的母亲这一人物，不如将演出代理人设置为西德尼的亲戚，例如他的舅舅（这样这个角色就能以类似西德尼哥哥和母亲的口吻责备西德尼了）⁷。卧室/办公室的想法也激发了奥德兹的灵感，他提议给西德尼配一位助理莎莉（Sally），后者偶尔还会和他上床。这样，这两人可悲而又有些不堪的关系不仅为角色性格提供了丰富的暗示，也意味着这些用于人物塑造的场景可以与剧情发生更紧密的联系（奥德兹的剧本在前面安排了一个场景，让西德尼在办公室里对莎莉发表一通自我辩护的言论。这不仅在全剧前段就阐明故事的主题、预示故事的高潮，也给西德尼的人物塑造增加了深度，它揭示了西德尼对莎莉缺乏尊重的态度。这样，人物、主题和情节就同时在场景中发挥了功能⁸）。

克利福德承诺会在这些想法的基础上继续创作。他一开始将焦点放在自己认为最需要修改的场景上，那就是体现本片主题的核心人物J.J. 亨塞克⁹在二十一俱乐部中的出场。莱曼的原稿包含了三个人物，他们坐在亨塞克的桌边，但却没有发挥多少作用，只是场景中的龙套。而在奥德兹的版本中，场景里的五个人物从头到尾都在互动。为了达到交代的目的，奥德兹大大增加了附属人物的分量，把他们改造成反衬人物（foil figures），给他们提供了差不多一整套紧凑的从属情节。虽然我同奥德兹一样，感觉原稿的场景不够有力，但我苦于没有积极的建议，只好姑且由之。但奥德兹在解决此类问题方面积累了丰富的经验，他向我们展示了他作为精谙此道的戏剧家是如何探索方法、解决这一难题的。

“我不明白！”他强硬地断言，“亨塞克这个人就是个新闻专栏

7 这个人物就是奥德兹（Odets）的剧本里的弗兰克·丹吉洛（Frank D'Angelo）

8 见奥德兹（Odets）与莱曼（Lehman）合著的《成功的滋味》（*Sweet Smell of Success*）剧本（费伯—费伯出版社（Faber & Faber），1998），第5～11页

9 见出版剧本中詹姆斯·曼戈尔德（James Mangold）的部分，他运用麦肯德里克（Mackendrick）的理论分析了这个场景

作家。我知道这意味着什么。可我不理解为什么所有人看起来都那么怕他。为什么？”吉姆·希尔反驳道：“得了吧，克利福德，他可不是普通的专栏作家。谁都知道他向来就这样。”“不，他们不知道。”克利福德回答，“有的人可能知道，可能你和我知道，可是大多数人不知道。这个人把他的合作伙伴贬得一钱不值。可西德尼只是若无其事地坐在那儿。他为什么要这样？为什么他不起身走人？”吉姆又反驳道：“他不能走，这是他的生计。”“为什么？”克利福德追问道。

“为什么？因为新闻经纪人得让客户的名字出现在报纸上。这就是他们付给他钱的原因。还有……”吉姆有些恼怒，继续解释着西德尼和亨塞克之间的关系，而奥德兹则趁他说话的时候在备忘录上很快地记着笔记。随后，他又转移了攻击的方向：“可是为什么其他人都这么尊敬这个混蛋？他侮辱了所有人，可没有人还嘴。我就是没法相信这个人物。”希尔再一次反驳：“你怎么就不理解呢！这个家伙就算在美国总统面前也能指手画脚！”克利福德又开始记笔记，然后以和缓一些的语气说：“哦，好吧。可是剧本哪儿提到了这个？即使有人提到了这个，我也不相信。你得展示给我看。”

这整个过程中，我始终没有开口评论，因为我对奥德兹的目的心知肚明。可我开始担心的是，如果他是对的（我觉得他是对的），那就需要补充大量对白以交代背景（*expository talk*），这需要大大增加剧本的长度。可是我认为剧本已经十分冗长，拖慢了故事的节奏，增加背景交代（*exposition*）只会削弱而非增强这些场景的效果。克利福德趁吉姆·希尔说话的时候迅速记下的正是后者的回答，他将这些回答写进了剧本的对白里。实际上他是把吉姆变成了反衬人物（*foil*），或者说他自己也扮演了反衬人物（*foil*）：他激起吉姆的即兴回答，而这些回答恰恰解决了剧本初稿没有很好解决的问题。就我自己而言，我当时担心二十一俱乐部那一场会需要加长和扩充，这一担忧后来的确成了现实。可是克利福德凭借其创作技巧，将原本主要发生在两个人之间的对手戏变成了五个人物之间的相当复杂的对话，这场戏也变得张力十足。

虽然我个人常常为奥德兹的对白捏把汗，但他构建场景的技巧实在令我拍案叫绝。他这类戏剧技巧方面的杰出才华值得我们大家学习。在考察克利福德为该场景创作的剧本时，我发现它的优势在于剧作家

构建的群像型结构。毫不夸张地说，在任何时间里，每个在场的人物都与其他四个人物保持了特定形式的互动。从某种意义上说，这一场里有 25 段独立的人物互动。这当然会直接影响到实际拍摄的规划，我必须在排演和设计演出之前就仔细考虑。为了在镜头前保持这种群像的效果，保持互动的连续性，我认为影像设计应当保证画框内时而出现所有五个人物，时而出现两三个人物。同时，演员的行动应当随时都能让观众注意到他们之间交锋和互动轴线的变化。

在我们讨论这部电影的多个场景之前，不妨先看看这些场景涉及的人物介绍：

西德尼·法尔科 (Sidney Falco)

新闻经纪人。他的客户不多，其中包括夜总会老板、乐队领袖，以及各种形式的娱乐从业者。他们给西德尼付的周薪高达 100 美元，目的是让自己的名字出现在纽约报纸的八卦专栏里。西德尼野心勃勃，想要巴结百老汇所有的专栏作家。他不但给他们提供笑料和丑闻八卦，还可以给他们提供所有帮助，从拉皮条到替他们做下三滥的勾当等无所不包。

J. J. 亨塞克 (J.J. Hunsecker)

百老汇最成功的报纸专栏作家。他除了为一家大报每天撰写专栏，还主持着一个定期的电视节目。这个人物令人讨厌，自负得近乎偏执，一直依仗权势欺压西德尼。他们之间的关系十分丑陋：亨塞克从西德尼对自己的依附中获得施虐的快感；而西德尼一边迫切地需要亨塞克的帮助，一边极力掩藏自己对这位专栏作家的鄙夷和恨意，因为后者享受的“成功的滋味”正是他所觊觎的目标。

苏珊·亨塞克 (Susan Hunsecker)

J. J. 的妹妹，自父母死后，她在心理和经济上都成为哥哥的附属。亨塞克对她异乎寻常的占有欲似乎暗示着他乱伦的倾向。亨塞克尽管声称自己关爱妹妹，却在事实上将她推向了崩溃的边缘。不管妹妹对哪个年轻人有兴趣，亨塞克都将其视为兄妹之间依存关系的威胁。他一直成功地将所有有意追求苏珊的人挡在门外。西德尼在这方面正好可以供他驱策，因为亨塞克不希望妹妹知道自己就是她找不到男友的原因。然而苏珊并不像 J. J. 亨塞克想象得那样幼稚。

史蒂夫·达拉斯 (Steve Dallas)

爵士吉他手，百老汇一家俱乐部的五重奏乐队的领袖。他与苏珊相爱，也意识到苏珊之所以提心吊胆、自卑怯懦，是她哥哥对她的压迫直接造成的。史蒂夫厌恶亨塞克专在报纸专栏中曝光名人丑事的行径，但他却极力掩藏这一态度，希望能说服苏珊离开哥哥并嫁给他。史蒂夫也了解西德尼替亨塞克干的坏事，在面对这个新闻经纪人时他很难掩饰自己的鄙夷。

丽塔 (Rita)

卖香烟的女招待。她有一个孩子，很可能是私生子，现在在军校念书。虽然她不是妓女，但她知道为了保住自己在夜总会的工作，她不能断然拒绝骚扰她的大人物主顾们，譬如那些专栏作家。西德尼过去帮过她的忙，而她则偶尔与他上床以表感恩。

奥蒂斯·埃尔韦尔 (Otis Elwell)

另一个流言专栏作家。他对西德尼哂笑不屑，对大名鼎鼎的 J. J. 亨塞克也无动于衷。不过，他倒很乐意接受西德尼提供的拉皮条服务，作为交换，他发表了一篇影射史蒂夫·达拉斯的丑闻文章。

哈利·凯洛 (Harry Kello) 中尉

一名以残暴闻名的纽约警察。他与亨塞克狼狈为奸，会定期告知对方纽约城里发生的暴力和犯罪案件的情报。有一次一个男孩在被凯洛 (Kello) 毒打之后死去，凯洛因此受到调查，而亨塞克利用自己的影响力解救了他，让他得以无罪释放。

以下就是莱曼初稿里二十一俱乐部一场的全文，里面的人名和地点名称均为原文¹⁰。

内景 上场—俱乐部 晚上

一家时髦的俱乐部餐厅。镜头先给丽塔，这是个衣帽间的女服务生，身材火辣，穿着一身暴露的黑裙。她走上前，说：

丽塔

西德尼……？

我们看到西德尼从她身边走过，踱向饭店大厅。他沉浸在自己的

10 摘自莱曼的剧本《成功的滋味》(第18页~25页)。标明“初稿”的未出版剧本作于1956年3月30日。

烦心事里，没有听到她的话。领班乔治走过来，堵住了他的路。

乔治

(冷静地)

你好，找华莱士先生吗？

西德尼

什么叫“你好，找华莱士先生吗”？我正要去他那桌。我得见他。

乔治

抱歉，我得去问问他愿不愿意……被人打扰。

西德尼

(不敢置信地笑了)

乔治！别开玩笑，是我——西德尼。

乔治

(正色)

请在这儿等一下。

乔治离开的同时：

西德尼

(恼怒地)

哼——请在这儿等一下。

他拿出一根烟点燃。丽塔走近他。

丽塔

西德尼……

西德尼

(没回头)

你好，亲爱的。

丽塔

你收到我的消息了吗？我一直在给你打电话。

西德尼

(不耐烦地)

亲爱的，我现在不是来了吗。

丽塔

(低声)

我遇到麻烦了，西德尼。

西德尼

(瞥了她一眼)

又有麻烦了？

丽塔

(摇头)

不是那个，是奥蒂斯·埃尔韦尔。

西德尼

那个混蛋。

(他转过身去)

接着说。我听着呢。

但他其实只是心不在焉地听着，因为丽塔说话的时候他一直在伸长脖子望向饭店大厅，寻找乔治的身影。

丽塔

上周他告诉我他要写一个衣帽间女招待的专栏，问我愿不愿意接受访问。我当然很兴奋，说我很愿意。他告诉我上午 11 点去他的公寓……

西德尼

(厌倦地)

接着说。

丽塔

我就 11 点去了他那儿，结果发现原来那天埃尔韦尔太太 (Mrs. Elwell) 一整天都会呆在火岛 (Fire Island) 那边，我是说，毕竟——

上午 11 点啊，我从没想过……我是说，他的专栏那么体面，他自己看上去那么彬彬有礼，而且他也不年轻了……

（西德尼扫了她一眼）

我没想到……真的……上午 11 点啊……我吓了一跳，对他说了些狠话，结果他发火了，叫我离开公寓，他说他要让老板炒了我，我胆战心惊的，脑子里一团乱麻。你知道这种事他会做得出来的，对吧，西德尼？你觉得他会编出什么故事来，会让老板炒了我吗？他和他太太就在饭店大厅里……

西德尼还没来得及说什么，乔治就回来了。

乔治

亨塞克先生说您可以来和他一起用餐。请跟我来。

西德尼

（冷淡地）

好的，谢谢你，乔治。

他动身离开。

丽塔

可是，西德尼……

西德尼

（停住，转身）

亲爱的——你别太担心了。

他走进饭店大厅，向右一转，进入了一间小私人包厢。

内景 私人包厢

镜头与西德尼一同移向一张圆桌，桌旁坐着的是哈维·亨塞克，同桌的有两个男人，他们穿着晚礼服，神色惊惶；还有一个年轻漂亮的女孩。西德尼到场时亨塞克正在滔滔不绝地说着话，其他人在全神贯注地倾听。西德尼坐下时，亨塞克没有停止说话，其他人也没有停止倾听。

亨塞克

(严苛地)

……可 he 没说他的专栏里会否认这整件事！是啊，他比我早一个礼拜就知道这事，说得跟真的似的！可他全搞错了，他一直就这样！

(疲倦地)

啊，我为什么要为这些制造垃圾的混蛋操心？他们就像是老虎身上活蹦乱跳的虱子。我要是在虱子身上浪费精力和心思，就没法斗败巨龙了。亨塞克得保持健康。亨塞克得跟全世界斗。他要做孤独的斗士。问问西德尼。他知道。不是吗，西德尼？大多数新闻经纪人都是小娃娃，你给他抱（报），他就喊妈妈。可咱们西德尼才不这样。你给他抱（报），他就喊亨塞克。西德尼，来叫声亨塞克给这位小姐听听。

(向其中一个男人)

你刚刚说她叫什么名字来着？

男人

琳达·哈尔 (Linda Hall)

亨塞克

(向女孩)

电影？戏剧？电视？

男人

(抢在她开口之前)

呃，实际上，哈维……

亨塞克

(向西德尼)

记下她的名字，西德尼。琳达·哈尔。

女孩

(迅速地)

为什么？

西德尼坐着，嘴唇紧闭，一动不动。

亨塞克

记下这名字，亲爱的。

（向女孩）

你玩扑克吗？西德尼玩。来，西德尼，告诉这位小姐那天是谁从谁手里赢了 78 美元，就在这张桌子边。不过人家输得起。看看他那件 200 美元的西装，还有那件 30 美元的印着他名字缩写的衬衫。他认识的肯定都是些响当当的人物。那个大人物的名字可是“亨”打头的。对吗，西德尼？

（向其他人）

给你们讲个故事，一个真实的故事，就发生在上个礼拜。有 4 个新闻经纪人在我办公室的外间等着和我见面，他们毕恭毕敬地把帽子拿在手里，希望我能给他们植入点广告。突然他们看到有只蟑螂穿过地板，爬向我的办公室。有个新闻经纪人马上跳了起来喊：“哥们儿，过来排队！”

女孩和两个男人尴尬地陪笑。西德尼伸手去端一杯水。亨塞克很快叼了根烟，打了个响指。西德尼忙把还没喝的水放下，给他点上烟。

亨塞克

（吐了口烟）

他干得漂亮吧？

西德尼再次将手伸向水杯，这时亨塞克将香烟扔到了水杯里。

亨塞克

我抽太多烟了。

（向女孩）

我觉得西德尼不喜欢你，琳达小姐。他还没照我说的那样记下你的名字。

其他人紧张地彼此望了一眼，感到压力越来越大。

男人
(站起身)

哈维——我想我们得告辞了……

女孩和另一个男人很快起身。

亨塞克

如果你晚上出去闲逛的时候碰到那个剽窃的混蛋，尽管告诉他我对他的真实想法。

男人

放心吧，我们会的，哈维。

第二个男人

晚安，亨塞克先生。

女孩

晚安，亨塞克先生。

亨塞克

你，我喜欢。

她赶紧和同伴一起溜走了。

可是你——

(他看向西德尼)

——又发脾气了。生什么闷气嘛！跟个小孩似的！

西德尼

(疲倦地)

好吧，你玩够了，哈维。我不介意。我已经习惯了。不过现在没别人，别再玩了好吗？拜托——

亨塞克

发什么牢骚啊，西德尼。

西德尼

——我就是想知道今晚的专栏怎么了。

亨塞克

(看向别处)

你倒给我说说看。

西德尼

植入的广告，哈维。我的东西，到哪儿去了？

亨塞克

(检查着自己的指甲)

专栏太长了，我就删了些内容。

西德尼

(提高了声音)

我已经答应人家了，哈维！今天下午！罗巴德(Robard)！莉莉·沃纳(Lilly Werner)！山姆·韦尔登(Sam Weldon)！我还打过电话给东海岸的费恩·韦尔贝克(Finn Welbeck)，答应他会用一整段来写那张照片！现在我怎么跟这些人交代？我要怎么跟他们解释？

亨塞克

(朝他发火)

你就跟他们说，你这人有个毛病，老是不信守承诺！也许他们会原谅你这个缺点，西德尼，可我做不到！我再也受不了了！从今天起滚出我的专栏，除非你对我信守承诺！除非你做点什么阻止苏珊和那个混球在一起，否则就滚蛋！

西德尼

(迅速地)

我跟你说了，这种恋爱的热度也就能持续一个夏天，它会和秋叶一起烟消云散。

亨塞克

(偏执地)

她满脑子都是恋爱！我都没法靠近她了！那个唱情歌的混球就跟



廉价香水一样，沾上她就甩不开！

西德尼

（不安地）

你这是做无用功。

亨塞克

无用功！谁说不是呢！一个下三滥的混球，攀上了堂堂亨塞克的妹妹。你倒好，就知道坐在那儿说什么夏天的恋情和秋天的落叶，还指望我给你那些破落客户植入广告！

西德尼

不是指望，是要求。我有这个权利。

亨塞克

有权势才有权利！我的专栏就是权利！是我有权利，不是你！我有权利告诉你我要结束咱们的关系，结束了！完了！

西德尼

我已经尽力了。

亨塞克

可那还不够！

西德尼

你到底要我对他做什么？

亨塞克

哈利·凯洛（Harry Kello）欠我个人情！我帮了他的忙！

西德尼

（惊慌地）

不，哈维！别找凯洛！

亨塞克

那就想点办法！你利用我和我的专栏漫天要价的时候，不是挺有办法的吗？

（他突然用双手捂住了脸）

我再也不想谈起这个了。该说的我已经都说了。难怪我觉得恶心。
难怪我觉得累……

西德尼

瞧，哈维……

亨塞克

（露出脸，叫喊）

够了！别再说了！

（他又捂住脸，模糊不清地）

走吧，西德尼，拜托你……请你……走吧……

从莱曼的初稿我们可以看到，西德尼一开始被饭店接待员拒于门外。奥德兹则认为这一拒绝的行为应当由亨塞克自己来完成。莱曼还引入了卖香烟的女招待丽塔这一人物，以便填充接待员向亨塞克通报消息的这段时间。丽塔的从属情节为西德尼后来的行动（劝说丽塔和奥蒂斯·埃尔韦尔上床）埋下了伏笔。奥德兹版本的剧本则提前引入了这一情节。

莱曼在亨塞克的桌边引入了三个配角：两个男人和一个漂亮女孩。这三个人物为亨塞克的独白充当观众，但除此之外他们没有别的用处。奥德兹则基于莱曼的暗示，更充分地利用了这三个反衬人物，给他们每个人都搭建了从属情节，令他们更为丰满。在莱曼的初稿中，西德尼坐到亨塞克桌边的原因似乎就是质问后者对他做了什么、为什么要这样做。作为故事行动的一环，这看起来缺乏说服力，因为西德尼似乎没有准备任何合理的行动方案。西德尼足够狡黠，他应该了解亨塞克这么做的动机。他不会轻易和亨塞克闹翻（尤其是在公众场合），除非他带上了足够的弹药。这也是奥德兹的版本里展现的情况。首先是一条坏消息：达拉斯（Dallas）已经向苏珊求婚了。其次，西德尼已经想出了解决这个问题的办法，而且打算付诸实施。他需要的只是确认亨塞克答应给他好处。

我们来分析以下奥德兹版剧本的选段。奥德兹向我们展现的正是主动的背景交代。参议员、女孩和经纪人这三个人物的一整套从属情节，以行动展示了亨塞克这名丑闻版面的专栏作家的真实权势，将后

者定位为一个真正危险的人。其中有一页左右的对话甚至可以分离出来，成为一部十分简短的、独立的迷你剧（亨塞克揭穿了经纪人替参议员拉皮条、勾搭新手女演员的真相）。在两个主要人物（亨塞克和新闻经纪人西德尼·法尔科）勾心斗角、尔虞我诈的宏观戏剧结构之内，这一小段对话嵌入了自己的情节、背景交代，甚至还有一段高潮。请注意，这是剧本中参议员、女孩和经纪人的唯一一次出场。

还需要注意的一点是，莱曼的初稿（和奥德兹的初稿）里，亨塞克疯狂地嫉妒着苏珊和史蒂夫（Steve），这成为了一个情节点，然而他的顾影自怜和自言自语削弱了他作为反角的个性。莱曼的初稿和奥德兹的修改初稿将亨塞克塑造成了一个偏执、狂妄、自我中心的人，可是在莱曼的初稿里，有些对白（“我要是在虱子身上浪费精力和心思，就没法斗败巨龙了”）让他显得有些幼稚，似乎他完全没有意识到其他人对自己的观感。奥德兹对本场戏初稿的不满主要在于，没有人会严肃地对待这样一个无病呻吟的弱者。在奥德兹的最终版本里，亨塞克少了些自我中心，多了些精明圆滑；少了些自叹自怜，平添了些毒舌的幽默感。还应当注意的是，莱曼初稿中西德尼提到了一些我们从未见到也不会见到的人物名字（“罗巴德！莉莉·沃纳！山姆·韦尔登！”）。一般来说，这种写法很弱。人物的名字只有在观众见到相对应的人物之后才有价值。同理，莱曼的版本里西德尼听到哈利·凯洛的名字之后的惊慌反应也缺乏戏剧效果。

以下即为奥德兹版二十一俱乐部的场景剧本（镜头角度细节略去）。与莱曼版本不同的是，西德尼没费什么功夫就进了饭店。

内景 二十一俱乐部 夜晚

西德尼走进俱乐部，穿过拥挤的大厅，走向楼梯附近的镜头。他遇见了领班，后者向他转过身来。

领班

你好啊，法尔科先生。

西德尼

（点点头，向饭店方向）

“他”在里面吗？

领班

当然……

西德尼

一个人，还是有人跟着？

领班

一个参议员、一个经纪人，还有个……呃，有一头火红长发的小姐。

他停顿了一下。〔反打角度（REVERSE ANGLE）〕西德尼的视角。穿过门口拍饭店内部。我们可以看到桌边的这一群人。（亨塞克背朝我们）。镜头拉回，将西德尼拍入前景。他决定不走进饭店，转身离开镜头。

内景 休息室

西德尼绕过大厅角落，穿过休息室，走入隔间的门，这里是电话间。西德尼迅速地走向总台的女接线员，对她说：

西德尼

甜心，给我接亨塞克先生。

女孩伸手拿到一本电话号码簿，随即想起：

接线员

他就在里面呀，法尔科先生。

西德尼

（在电话间里）

那这就不是长途了。

女孩耸耸肩，拨通了电话。与此同时镜头移近电话间中的西德尼。他一听到接通的提示就立即说话。

J. J.，是我，西德尼。你能出来一会儿吗？

电话那头传来的亨塞克的声音尖锐而单调，但他的话音非常清楚。

亨塞克的声音

我能出来吗？不能。

西德尼

（紧张地）

我得和你谈谈，单独谈。这就是原因。

亨塞克的声音

你答应了给我办事儿，可你没办法。

西德尼

我能进来谈一会儿吗？

亨塞克的声音

不行，你完蛋了！给我滚！

啪哒一声，亨塞克挂断了电话。西德尼也缓缓地挂断了电话。他沉思着走出了电话间。

内景 二十一俱乐部 休息室

西德尼走出电话间的门，穿过休息室，走向门廊。他转身走向餐厅。

内景 门廊

西德尼走进餐厅，镜头追踪着他。他停下来，看向亨塞克，后者正坐在桌边，显然那是他习惯坐的位置。我们只能从侧后方看到亨塞克，他的脊背宽阔而强壮。有个男人经过他的桌子时停了下来，向亨塞克耳语着什么。亨塞克一边听，一边在手里玩着记事本和笔。这两样东西他总是随身携带。除了这两样，餐桌上还有一些信封、打印的纸页和一个电话机。在亨塞克和那个跟他耳语的人之外，桌上还坐着参议员、经纪人和一个漂亮但似乎有些愚蠢的女孩。

亨塞克

我上午会去查查。谢谢你，卢（Lew）。

男人离开了。亨塞克迅速地在记事本上写了条记录。这时参议员

向女孩耳语了一句什么，女孩低低地傻笑了一声。西德尼穿过休息室，走向这张桌子，他的表情紧张而坚定。他没有打扰这位专栏作家，而是站在离他的胳膊数英尺的地方故意点了根烟。亨塞克几乎不用转头就能看见他。虽然坊间传闻亨塞克是个脾气古怪的人，但这会儿他似乎尚处于情绪稳定期，因为他看起来神情温和，平静中带着点忧伤。他只是随意地将眼光转向参议员，而完全无视身后站着的年轻人。

亨塞克

（低声地）

哈维，我经常希望自己耳朵聋掉，这样就能戴上助听器，然后咔哒一下关掉那些贪婪小人的闲言碎语了。

西德尼对他的侮辱表现得若无其事。他凑得更近了，表情凝固。

西德尼

J.J.，我得跟你聊两分钟……

J.J. 转过身来，但他没有看向西德尼。他稍稍招手，叫住一位路过的领班，后者从西德尼的手肘处进入画面。

亨塞克

麦克（Mac）！我不希望这个人在我的桌旁出现……

西德尼

（迅速地低声打断他）

您的妹妹托我给您带个话。

领班已经站在桌边。但现在亨塞克的眼光转到了西德尼的脸上。短短一瞬间，之前的话都烟消云散。亨塞克似乎放松了下来，他无视自己刚才叫住的领班，回过头去和参议员闲聊起来，仿佛一切都没有发生过。

亨塞克

原谅我，哈维。我被打断之前是在说——

前景。西德尼转向领班，堆出刻意的笑容，表示亨塞克转移话题的意思是他得到了允许留下。领班半信半疑地离开了。西德尼给自己找了张椅子，放在离桌子足够近的地方，在这位置上安顿下来。在这期间：

参议员

（微感惊讶和尴尬）

呃……那个最高法院的事儿，我刚才跟你说的——布莱克(Black)法官。

亨塞克

（点头）

对，那个法官，没错。可我已经把这事儿写进专栏了。

西德尼

（不着痕迹地，随意地）

那是去年7月的第一条……

西德尼的低声插话彬彬有礼。亨塞克对他的话充耳不闻。其他人则对他俩的互动感到有些惊讶。尤其是那位女孩简直着了迷，她很显然很喜欢西德尼的长相。参议员注意到了这一点，向西德尼投去一瞥，接受了他的情报。

参议员

（大笑）

我估计我也是从你那专栏里知道这事儿的。你看，J.J.，我还以华盛顿的消息灵通人士闻名呢。

亨塞克

现在你知道人外有人了吧。

女孩再一次看向西德尼。参议员又看到了，他愉快地对西德尼说：

参议员

小伙子，我们好像没听清你的名字。

西德尼

是西德尼·法尔科，先生。当然，每个人都认识您而且崇拜您，沃克尔参议员。

参议员

（幽默地）

这个嘛，每隔四年我都会不那么确定一阵儿。这位年轻的女士是琳达·詹姆斯（Linda James）。

（指女孩）

她的经纪人是曼尼·戴维斯（Manny Davis）。

（他指向经纪人）

西德尼愉快地向女孩和经纪人点头。

西德尼

我认识曼尼·戴维斯（Manny Davis）。

亨塞克

（低声地）

人人都认识曼尼·戴维斯。

（桌上的电话响起，同时）

……除了曼尼·戴维斯的太太。

亨塞克拿起听筒，继续说道：

你好。继续说，比利（Billy），说吧……

参议员、经纪人和女孩看着亨塞克。经纪人对亨塞克的话报以苦笑。亨塞克重复着电话里那人告诉他的段子。

嗯。如今加利福尼亚的跑车是越来越小了……谁要是哪天在穿过好莱坞大道时被跑车撞了……还得去医院，把车摘除……

（冷静地）

你没读我的专栏。我上个礼拜就写到这个了。

西德尼

你支持死刑吗，参议员先生？

参议员

（感到有趣）

怎么说？

西德尼斜斜地瞥了一眼亨塞克。

西德尼

（指指电话）

有个人刚被判了死刑……

亨塞克的表情变得冷峻。他意识到了西德尼的鲁莽，但并不打算屈尊对他反唇相讥。他转而面向经纪人。

亨塞克

曼尼，你手里这个可爱的小东西有什么我没见过的才艺吗……？

经纪人不安地看了看他身边的女孩。

经纪人

呃，她会唱一点儿……你知道，唱歌……

女孩

（机械地）

亨塞克先生，曼尼对我信心十足，可实际上我还是个学生。不过——

亨塞克专注地盯着女孩。

亨塞克

你学的是什么？

女孩

当然是声乐了……演唱会，还有——

亨塞克

为什么“当然”是声乐？你还可能正在学——比如说政治……

女孩紧张地向身边的参议员瞥了一眼，泄露了自己的秘密。参议员很平静；他严肃地点燃了一根雪茄。女孩笑出了声。

女孩

俄？我是说，我？你在开玩笑吗，亨塞克先生？就我这泽西城的脑子，还能学政治？

亨塞克又一次用眼神将女孩和参议员联系在一起。

亨塞克

你的脑子可能是泽西城的，不过身上的衣服倒是特雷纳－诺雷尔的。

女孩和经纪人都有些紧张不安。参议员仔细地观察着雪茄的顶端。他沉吟一会儿，转向了西德尼。

参议员

你是个演员吗，法尔科先生？

女孩

（接着转换的话题往下聊）

我也正想着这事儿呢，你真是演员吗，法尔科先生？

亨塞克第一次向西德尼半侧过身。他颇感兴趣。

亨塞克

你为什么这么想，詹姆斯小姐？

他们都看向西德尼。

女孩

因为他长得特别帅气。

西德尼对这个形容词无比憎恶，可是他勉强掩饰了这一点，微笑着落落大方地接受了对方的恭维。亨塞克（他了解西德尼的感受）很高兴。他热情地转向了西德尼。

亨塞克

咱们就揭个底吧：法尔科先生长了四十张脸，不是一张；他哪张嘴脸都不怎么帅气，不过倒是一样的虚伪。看到他咧嘴了吗？他那样儿就像个流落街头的可怜孩子。这是他表演的节目的一部分，演的是“绝望”——他趴在你脚边乞求宽恕。我可不要看他那紧张兮兮的求饶相，因为有时候他演过了头就成了喋喋不休。还有那感激得泪眼汪汪的样子，那可是他最喜欢的扮相，他换上这副脸孔时常常一副天真诚恳的样子——这孩子可是在跟你掏心窝子呢，懂吗？在女孩子面前他有着六、七副面孔，可对我来说最可爱的还是那副死心塌地的表情——为了我，他愿意随时赴汤蹈火。至少他嘴皮子上是这么说的！今天晚上，法尔科先生，我们桌上的不速之客，要表演的是他最后一场戏，也是他最可怜巴巴的一场戏：他脸色苍白，耷拉着舌头。总而言之，先生们，还有来自泽西城的莉莉小姐，咱们旁边坐着的小伙子是个饥渴的新闻经纪人，他要施展全身解数，把他那行的油滑手段玩个遍！

亨塞克虽然说得轻飘飘的，但他的语气越来越重，到最后他言语间那冰冷的鄙视和敌意，已经让同桌的其他人感到尴尬不安、不寒而栗。说完这番话后，亨塞克盯着西德尼，一边抽出根香烟，等着对方的回答。

亨塞克

你倒是说话啊，西德尼……

西德尼

（冷静地）

不，J.J.，这会儿还不行。

有个油头粉面的男人走近桌子，显然想引起亨塞克的注意。亨塞克点燃自己的香烟，看也不看来人就打发了他：

亨塞克

我知道——不就是你那家乐福鞋店下周要在拉丁区开业吗？

（尖刻地）

再见吧，莱斯特！

油头粉面的男人退下。为了掩饰场面的尴尬，参议员开始朝西德尼发话。

参议员

法尔科先生，我能问个幼稚的问题吗？你们新闻经纪人到底是干什么的？

西德尼没有回答。

亨塞克

你干嘛不回答他，西德莉（Sidalee）？他想救你脱身呢。

西德尼

（向参议员）

你刚刚已经看到了。新闻经纪人要咽得下专栏作家泼的污水，还得夸那是琼浆。

女孩

琼浆是什么？

亨塞克厌恶地看了一眼女孩。

亨塞克

就是天上的污水。

参议员继续向西德尼：

参议员

可你们不也帮专栏作家提供线索吗？

西德尼向前倾，给参议员指出亨塞克面前桌子上散落着的一些纸页，这些是各种专业和业余新闻经纪人给亨塞克提供的手抄笔记、复印的纸页和各种小纸条。西德尼点出了其中的一些。

西德尼

是的，专栏作家离不开我们。不过我们的好朋友 J.J. 忘了提这一点。我们给他提供了很多情报……

西德尼拿起一张复印的纸页举例。

亨塞克

什么？就这种无聊玩意儿？

西德尼

（现在转向亨塞克）

这种无聊玩意儿，你都印在专栏里了吗？

亨塞克

是啊，而且还带着你客户的名字发表。那些可怜虫之所以付你钱，无非就是想在畅销满世界的我的专栏里看到他们的名字！可如今我发现，倒是你在帮我的忙了！

西德尼

我可没那么说，J.J.。

亨塞克

哪天我要是真离不开你们新闻经纪人了，我也就该关门大吉，卷起铺盖滚到阿拉斯加去了。

经纪人错误地对亨塞克这句反话表示了赞同。

经纪人

（点头）

在你那冰屋子里给我留块地儿，我也来。

亨塞克本来就因为西德尼的唐突而大发雷霆，这下这个不幸的经

纪人就成了他的出气筒。

亨塞克

(向经纪人)

你自己还不是靠参议员的关系才蹭进来的？还是闭嘴吧，曼尼！

参议员的表情和态度表明，他并不喜欢这种对待他人的方式。

参议员

(慢慢地)

好了，J.J.，你这话过头了，今晚你好像对每个人都发火。

亨塞克

(不那么严厉地，但——)

哈维，这个人可不适合你，你不应该和他一起在公众场合出现。

因为新闻经纪人的生活还包括从名人那儿挖丑闻，再找到愿意给他们发东西的专栏作家，然后把你们那点事儿公诸于世。

参议员觉得亨塞克说话的方式很惹人气恼，他选择和对方针锋相对。

参议员

我不明白你在指什么……

亨塞克

(几近威胁地)

哈维，咱们是老朋友了——你还是个愣头愣脑的国会议员的时候，咱们就已经是朋友了，不是吗？

参议员

为什么你每句话都像在威胁？

亨塞克向后一靠，他话音趋向平静，心情愉快。

亨塞克

可能这是我说话的习惯吧——我可不会威胁朋友，哈维。不过咱

们又何必给敌人提供子弹呢？你可是个顾家的好男人。要是上帝的旨意，你没准儿哪天想当总统呢。可如今你却在和这么个人厮混在一起，而且随便哪个消息灵通的人都知道这家伙……

亨塞克倾过身进入镜头，方向正好对着经纪人。

……正在力捧那女孩……

亨塞克指了指女孩。

……好把她送给你……

现在亨塞克直接向参议员拍了板。参议员和蔼地笑了。

……难道我们还是小孩吗？……

亨塞克站了起来。西德尼也跟着他起身。经纪人紧张地随着他起立，女孩也照做了。参议员表情镇静，也站了起来。

亨塞克

（向参议员，和蔼地）

下次你过来看我的时候，就来参加我的电视秀吧。

西德尼为他让开了一条路。亨塞克绕过桌子的末端，走向参议员。参议员表情凝重地转向亨塞克。

参议员

（低声而谨慎地）

谢谢你，J.J.，你的建议很中肯。

亨塞克也随之表情凝重起来。

亨塞克

（一本正经地）

走吧，从此不要再犯罪了。

比较这两稿，有很多地方值得我们注意。例如，西德尼与领班的短短四行交谈就勾勒出了两个人的个性，而且这段对白也颇能说明亨塞克的性格。那句“有一头火红长发的小姐”也向我们揭示了“女孩”这一人物的性格。西德尼对接线员的粗率态度符合他的个性，因为他常常对地位比他低的人傲慢无礼，而对自己需要的人极尽奉承（这也表明了他急于见到 J.J. 的心情）。西德尼不希望在其他人在场时和亨塞克谈话，这暗示着西德尼对后面的交锋胸有成竹。对观众而言，他们在看到亨塞克之前只能听到后者在电话里的声音，而主人公在故事中的延迟登场会勾起他们的兴趣。

为双方的交锋作了这么多铺垫之后，应当马上安排剧烈的冲突。因此西德尼一开始和亨塞克说话，两个人之间就出现了短兵相接的情况。西德尼面临着被赶出俱乐部的危险，因而打出了自己的王牌（苏珊的消息）。但是值得注意的是，这张牌才刚打出来（引线点燃，预示双方要大战一场），奥德兹却又不慌不忙，在写了好几页的对话之后，才展开两个人物之间的实质性交锋（即西德尼把苏珊订婚的消息告诉了亨塞克）。

还有一点值得注意，那就是亨塞克讲的加利福尼亚的赛车的段子。在莱曼的剧本里，亨塞克也讲了个段子，但是段子本身很粗俗，并不怎么好笑。这个情节与其说是为了增添些喜剧色彩，不如说是为塑造人物服务，因为小报专栏作家这一行的确得擅长说些粗俗的段子。但是奥德兹就把这一点写得更突出。虽然出于相同的人物塑造目的，他的版本也包含了略有些粗鄙的段子，但他的版本更强调了这段子本身的无趣，因为只有谄媚的经纪人笑了。

在那之后出现了情节交织（triangulation）的精彩例子。西德尼向参议员宣告“有个人刚被判了死刑”，其实是为了刺激亨塞克，因为他此前刚刚对西德尼也“判了死刑”。请注意这整场戏实现的正是对白的“折射”效果：对白本来是对一个人物说的，可却是说给另一个人物听的。这种交织给人物互动增加了密度。

亨塞克终于（向参议员）发动攻击时，他说：“你手里这个可爱的小东西有什么我没见过的才艺吗？”参议员对此的毫无反应恰恰告诉我们，他清楚地知道亨塞克下面想说什么。这样的剧本写得非常精彩，因为它提供给导演一个机会，让后者通过剪辑和镜头角度表明，

重要的不是明说出来的东西，而是暗指的内容（具体而言，可以通过人物之间避免眼神交流的方法来展现）。参议员防守的办法自然是转移话题。他成功了，因为亨塞克自己也乐于见到西德尼被称为演员而倍感屈辱（所有的新闻经纪人都爱鄙视自己的演员客户）。这之后又出现了另一个“折射”的绝佳例子：亨塞克虽然是向他面前的三个人说着“饥渴的新闻经纪人”，但实际上却是想挑起西德尼的反击。

当参议员询问西德尼他的工作细节时，这是为背景说明服务的。这些台词揭示了剧情讨论会上，制片人吉姆·希尔（Jim Hill）向奥德兹详细解释过的新闻经纪人和专栏作家的关系，但是奥德兹并非只是把参议员当成反衬人物，而是通过西德尼和亨塞克之间的言语交锋来揭示答案。亨塞克本来是因为另一个完全不相关的问题而对西德尼怒火中烧，这里他转而对经纪人恶语相向。这些突然的情绪变化让亨塞克成了一个危险人物。然而，当情节发展到最高潮、展开最后的攻击时，他反而显得再温和真诚不过了。经过了漫长的蓄势之后，这里奥德兹终于展现了这个人物如何“在美国总统面前”也能“指手画脚”。正如奥德兹向我解释的，亨塞克一说完“难道我们还是小孩吗？”，就又回归了之前的风趣迷人的样子，这正是因为他享受到了“一针见血”的滋味。

奥德兹就这样一场又一场地加强了剧本整体的密度。另一个例子是西德尼在走进二十一俱乐部（Twenty-One Club）之前和他的一个客户吉米·韦尔登之间的一场简短的对白。这里奥德兹在短短两页之间就创造了一段完整的戏剧情节（这里同样省去镜头角度的说明）。

外景 二十一俱乐部 夜景（傍晚）

西德尼穿过拥挤的人群。正当他要进入俱乐部的时候，韦尔登却突然伸出手，出其不意地把他拽到了狭小的后院里。西德尼十分憎恨被人推推搡搡，但他不得不调整情绪，很快对韦尔登挤出了一张笑脸。

西德尼

吉米！真巧啊，我正好要——

韦尔登

（和他同时）

是啊，可真够巧的，你不都躲开我一个礼拜了吗！

(向女孩)

琼 (Joan)，这是我的新闻经纪人。

韦尔登一边嘲笑西德尼，一边借机同女孩开玩笑。女孩觉得很有趣，不过西德尼当然不这么觉得。

西德尼

(迅速地)

我找过你两次——

韦尔登

(与他同时)

我给你 200 美元的周薪你都做什么了？从床上滚下来吗？

西德尼

吉米，我正要进去跟亨塞克谈。我可以保证——

韦尔登

(粗鲁地)

琼，快报警！咱们要逮住这个小偷！

西德尼被这话刺痛了，他感到很没面子。

西德尼

听着，你的乐队在玫瑰岛 (Roseland) 演出的时候——

韦尔登

(插话)

那可是两个月以前的事了。把你的手从我口袋里拿开，你这个小偷！

女孩试图安抚韦尔登，而后者对西德尼的态度已经从粗鲁变成了赤裸裸的鄙视。

女孩

放松点，吉米，亲爱的……

韦尔登

(不忿地)

为什么？这活儿虽然腌臢，我付的可是干净钱，不是吗？

西德尼突然爆发，他以牙还牙地反击。

西德尼

你的钱再也干净不了了！你这是在干嘛——在向她显摆吗？你要嚷得满世界都听到吗？

韦尔登

(对女孩坏笑)

他这人明白得很——他知道自己被解雇了！

西德尼

詹姆斯，如果你都能算有趣的话，我就把自己送给你当点心！去死吧！

韦尔登被女孩边哄边拉，已经穿过了人行道。

韦尔登

很高兴跟你绝交，西德尼。虽然认识你让我花了不少钱，不过还好结束了。祝你失业快乐。

虽然莱曼的版本也提到了韦尔登，但奥德兹更有效地使用了这个人物。在影片第二场，西德尼回到办公室，莎莉正在同一位“韦尔登先生”通电话，那时西德尼向莎莉示意自己不愿意接听对方的电话。而正在他要去与亨塞克对峙之前，西德尼又在离俱乐部只有几步之遥的地方被韦尔登解雇，这增强了戏剧的张力，因为这让西德尼的处境更加绝望。还需注意的是那个和韦尔登一起的女孩作为反衬人物的作用。韦尔登当着别人的面攻击西德尼，这会让西德尼觉得倍加羞辱。奥德兹在这里用这个女孩“折射”了台词，因为韦尔登虽然是对女伴说话，指向的却是他的新闻经纪人西德尼。

奥德兹从莱曼版剧本中保留的元素之一，是喜剧演员赫尔比·坦

普尔（Herbie Temple）的故事和西德尼对他玩的把戏。西德尼发现第二天的八卦专栏里有一条这位喜剧演员的插入广告，于是便打电话给赫尔比，承诺会说服自己的专栏作家朋友给他插入广告，甚至还布置伪装，让后者以为报社在往他的办公室打电话。这一事件本身构成了一个完整的从属情节（subplot）（这一情节为两人的下一次见面做了铺垫），也增强了戏剧叙事整体的密度。虽然删除掉这一场（以及最终影片版本的其他一些场景）并不会对主要戏剧动作产生严重影响，但很显然它自有其价值。虽然西德尼与赫尔比的交锋除了进一步揭示前者的不择手段之外并无太多价值，但它也显示了这一人物的诡诈狡黠，揭示了这个年轻人除了被同谋 J.J. 亨塞克操纵于股掌之间，还有着另外一副面孔。

第 15 章 对白剪辑

刚到伦敦的制片厂工作时，我不是很善于写对白。因此，我不得不设法用视觉方式来表达我的想法。当时正赶上英国电影业的扩张，我抓住机会，很快（快得荒谬，如果你一定要知道的话）赢得了对白剪辑方面的声誉。

我在电影界的第一份工作是在英国一家电影制片厂的剧本部门担任非常初级的签约编剧。那时，有名望的编剧是以自由作家的方式，按照一事一议的合同来为制片厂工作的。这些合同通常都是可续的，决定权在制片厂，分配给剧本每一稿的时间是六个星期。制片厂可能会要求编剧创作两到三稿，最后一稿则是在编剧和导演相当紧密的合作下写成。不过，双方都明白，制片厂可以在剧本的创作过程中随时聘请新的编剧。签约编剧的地位则更低，拿着固定薪水，对分配给他的任何题材都必须来者不拒。从这个意义上说，签约编剧更像雇用文人。他不会出现在影片演职员表里，很可能被分配去修改剧本中的部分场景，这是制片人 or 导演提出的东一点西一点的零活。对我来说，这是个非常棒的经验。令人遗憾的是，今天的电影行业不再为入门编剧提供这种练手的机会了。

我想讲一段早期的经验。这段经验有点令人尴尬，也不会给我加分，不过至少能说明一个问题。在我签约后不久，制片厂开始拍一部勉强算得上是歌舞片的片子。故事情节没什么意思，讲的是一对年轻夫妇的婚姻问题。¹“制片人请了一位英国的著名剧作家来写剧本。其中一场戏讲的是这样一个情境：年轻的妻子在逛街时偶遇自己在遇到丈夫之前交往的男友。男士提醒她在他那儿落了东西（我记得是一双冰鞋），并把她带回公寓，施展练习多时的魅力，想要引诱她。在被她拒绝后，男士还是有风度地接受了现实。”

1 麦肯德里克这里说到的电影是《舞厅》（*Dance Hall*），导演查尔斯·克瑞奇顿（Charles Crichton）1950 年的作品

这个场景其实并无多少新意，可能正是因为这个原因，编剧下了很大力气，想尽力把它设计得新颖、感性、有创意。结果他把它写成了一个美轮美奂的场景，但是竟有二十五页之长，制片人和导演都惊呆了。他们认为这可以独立成为一个一幕剧，如果放在一部由一连串歌舞组成的电影中，则大大打断了影片的进展。这位十分专业的剧作家也意识到了这个问题，但当片厂请他做删减时，他发现自己最多只能砍掉三四页，即便是这少量砍掉的部分还让他十分心疼。于是他愉快地同意让其他编剧来处理这个问题。

第二个编剧创作电影剧本的经验要丰富得多。那个时期的制片厂有这样一条经验法则，影片中的任何一个场景都不应超出六到八页太多（四五页的长度是应争取的目标）。这个编剧很欣赏原作（不像大多数编剧，总是看到别人作品里的缺陷），努力地做删减，甚至对这个场景原来的结构进行了大幅调整。不过，当她交回依然长达十数页的剧本时，她不得不承认，她没办法再做进一步删减了，除非彻底推翻原来剧本。制片人和导演觉得麻烦大了。绝望之中，他们想起制片厂雇用的一个小伙儿，他在剧本编辑部获得第一份工作，不是因为创作对话的才能，而是因为他从画漫画和插图的经历中获得的一些技巧。他们便把这个麻烦交给了我。

“你们想要砍到多短？”我问。“尽你所能，”他们说。我很欣赏之前两个版本的对话，很清楚自己永远也写不了这么好。我战战兢兢，花了一整天，非常仔细地分析这场戏的结构，而不是其中的对话。我仔细推敲这些角色，尝试明确他们的情感和冲动。我标示出这场戏的节奏、能够确认的动作、意图转变和情绪改变。即使这样，我还是觉得很没把握，便决定出去走走，暂时把这个问题抛在脑后。实际上，这是我工作的标准程序。每当出现看似解决不了的创作困难，便刻意把它赶出头脑，去做别的事，或者干脆去玩。这不失为一个好办法。找个朋友聊点别的事，打场网球，听一场音乐会，去远足，灌醉自己。只要能阻止思考，把问题下沉到潜意识，至少是半清醒的头脑中的任何活动都可以。然后，在上床睡觉之前，在头脑中简要总结一下这个未解决的问题。

发生在我身上的事就和发生在许多使用这个方法的人身上的事一样。凌晨时分，我被一个看似十分荒谬的想法惊醒。我起了个大早，

写下了第一稿。吃完早饭，我把稿子略作修改，带到了制片厂，带着些许不安，把手稿交给了剧本编辑部的打字员。那些年轻的姑娘深谙片厂的政治。我刚关上门，便听见门后一阵阵咯咯的笑声。这可让我心里更没底了。一个小时后，我被召集与剧本编辑部主任开会。在走向他办公室时，我听到了更多的笑声。我心里很清楚，自己的劳动合同就快到期，该续签了。我走进办公室，发现制片人、导演和剧本编辑部主任都在那儿，三人乐成一团。导演镇定了一下，跟我说，我把问题给解决了，他会完全按照我写的剧本来拍摄这场戏。

我应该描述一下这个表面上看起来还算不错的解决方案和令人眼前一亮的对白。这场戏从这个引诱者的公寓里开始。他提着少妇的购物篮走了进来，迅速把它放到一边，走向唱机。此时，少妇已经出现在门口，四下环顾房间。这里显然还留存着她的记忆。音乐响起，往昔涌上心头。男子向她走来，一言未发，只是示意要帮她挂大衣。少妇稍有迟疑，便让男子帮忙脱下大衣，将衣服放在边桌旁的靠背椅上。他在边桌旁调了一杯饮料，当然还是没问她想喝什么。她接过杯子，显然注意到他还记得她的口味。她抱以微微一笑，接着听唱片。他端着杯子凑过来，朝她靠去，往她脖子上轻轻吻了一下。她轻轻甩了下头，迅速转过身。

少妇

（负面反应）

哼。

引诱者

（做鬼脸，疑问语气）

嗯？

她看着他。他也看着她，表情变得更严肃了。

少妇

（轻轻地，温柔地）

嗯。

引诱者有风度地接受了拒绝。他走到一旁，打开储藏室，不一会

儿便带着冰鞋回来交给她。他觉得有些好笑，但还是表示了对她的尊重。

少妇

(一语双关地)

谢谢。

这个版本把比我有才得多的剧作家的昂贵作品送进了废纸篓。它带来了两个结果。第一，在两位富有才华、自然流露人格魅力的演员的演绎下，这场戏的效果比预期的要好得多。由于另外两个版本从未见过天日，没人知道会不会比这个版本更好；第二，制片厂和我续了约。总裁私下对我的评价是，这个年轻人最终可能当导演要比当编剧更出色。[多年以后，我读到雷蒙·钱德勒(Raymond Chandler)的文章，说他为好莱坞影片写过的最好的场景对话只有一个词：“嗯哼”，用不同的语调说了三次。这跟我的这个例子是一样的。]

值得提醒的是，从某些方面来讲，这种没有对白的场景对于编剧的挑战性与简洁明了的对白是一样的，因为它们都基于对角色无声动作的认真考虑，对道具的使用，以及对表演的策划。当然，这类场景也必须考虑到之前发生的事，以及影片的整体戏剧结构。对这一结构的把握必须先于对话的创作。很有底气地说，在把二十五页的对白缩减到三个非语言的发音和一个简单的词的过程中，我对编剧的原创故事保持了绝对的忠实。

第 16 章 案例练习：所罗门王的故事

导演彼得·布鲁克 (Peter Brook) 在他的著作《空的空间》(*The Empty Space*, 1968) 中对莎士比亚所著《罗密欧与朱丽叶》中的一场戏有过论述。布鲁克请读者思考，如果这场戏是为银幕而创作的剧本，那么编剧会如何大刀阔斧地砍掉对白，把很大一部分对白都替换成影像。布鲁克是这么写的：

(他们请) [演员] 挑选出那些在真实生活中会说的、在影片里能够脱口而出的对白……然后，把这场戏表演出来，就像是一部真正的现代戏，充满生活化的停顿——大声说出那些经过挑选保留下来的台词，砍掉的台词则在心中默念，以体会这些长度不同的停顿。如此这段，就形成了一个优秀的电影片段，片中长短各异的声音停顿形成了一种节奏，串联起由近景镜头和其他相关的无声画面支撑的对白片段。¹

1 《空的空间》(*The Empty Space*)，第 135 ~ 136 页

在我看来，这个练习针对的正是每个电影导演在处理文本时必须要做的工作。要让情节具有可表演性，导演和他的团队要从文字倒回去，回溯作者在创作这些对白之前所做的工作。尽管编剧们总爱说构思“始于文字”，但真相是，一切戏剧创作的第一步都是视觉想象。电影编剧们所谓的想象力实际上就是在头脑中创造形象的过程，是人物、地点和活动在想象中视觉化的过程。对白的创作冲动正是来源于此。

我初步尝试用编剧这堂课上所讲的理念来对《圣经》中所罗门王故事的一个版本进行了改编。具体如下。你们可以回想一下这个故事：(《圣经》列王记上 3:16-28) 两个妓女来见以色列国王所罗门。

第一个女人说她生了个孩子，三天后，另外那个女人也生了个孩

子。一天夜里，另外那个女人闷死了自己的孩子，还把尸体和第一个女人活着的孩子调了包。第二个妓女矢口否认说，死去的孩子本来就是第一个女人所生。为了解决这个争端，所罗门王吩咐拿刀来，要把孩子一分为二，给两个女人一人一半。第一个女人觉得这是个好办法，而第二个女人却吓得面色全无。所罗门王因此知道第二个女人肯定是孩子的母亲，于是立刻就把孩子判给了她。

乍一看，那个假冒的母亲是最有意思的角色。她是怎么把孩子“压”（闷）死的？也许她喝醉了酒？这一句“屋里除了我们俩，再没有别的生人”（第18节）令我想到妓女生活的寂寥。但始终脑海中回想的是这句“但另一个却说：我要不成，你也别想要，劈了算了”（第26节）。其实，我的第一反应是，任何演员只要说出这句台词，这个角色就变得完全不可信了。但是，想办法使角色的行动显得合理可信是编剧和导演应努力完成的任务，而且从以往经验来看，也正是这种努力能让人对角色产生始料未及的洞察。当你最后找到令它变得可信的方法时，这句初看似乎无法表演的对白可能就变成所有对白中最重要的一句。

那么，她怎么就能说出这么一句话呢？研究这个圣经故事，可以将其想象为对一个（偶然成了神话故事）的真实事件的如实报导。我决定根据故事的潜文本来探索这些角色可能存在的动机。我让思绪在几个可能性之间飘荡，但并不聚焦于其中任何一个，因为我想要得到尽可能多的选项。我试图让角色保持漂移、变化和模糊，并在他们身上尝试各种各样的面容、性情和行为，好比是在给这些尚无生趣的角色上色。我把这个过程称为有限度的白日梦。我用想象力去探索这两个妓女的生活。她们的关系怎样？有人说，妓女深深憎恶令她们堕落的男人，转而依赖与其他女人之间的友谊和陪伴，甚至是亲密的性关系。可是一个女人宁愿让孩子被劈开也不愿把孩子还给真正的母亲？这样恶毒的态度用以上猜想能解释得通吗？

我能感受到（在情感的层面，而非理性分析的层面）这个想要肢解孩子的女人的极端恶毒。为什么？只可能是她想对同处一个风月场/妓院的女人施以天大的苦痛和伤害。可嫉妒从何而来呢？因为另一个女人更年轻更受欢迎？也许，但我还是排除了这条，因为这点不便于戏剧表现（太过明显了）。我猜想，她可能因酒醉而害死自己的

孩子，从她由此产生的负罪感来着手可能更好些。如果是这位假冒的母亲闷死了自己的婴儿，那么她是在把对自己的恨投射到另一位无辜的母亲身上吗？

再次回到那句台词（“我要不成，你也别想要，劈了算了”）。任何一个女人都知道，说出这句话将彻底把自己陷于不义，证实自己有罪。正因如此，我最初的反应是这句台词无法表演。但我现在看到了一个可能的解决办法：这句台词可以演绎为她的自暴自弃。既然不只是所罗门王，在场的所有人都已经看穿她的所作所为，不如把这句台词演绎成是对这种情势的残忍而挑衅的反应。我开始感受到其中的戏剧冲击力，对如何编排这场戏以使它富有戏剧性有了初步的想法。它开始让我去考虑那个真正的母亲、无辜的母亲的角色。她是怎么看待这位昔日的同伴的？她们想必相知甚深，即便是在这样刻骨的恨中，这位真正的母亲也一定对假冒的那位了如指掌。

此时，我开始意识到，要达到剧情逆转的效果，这场戏得这么设计：至少在表面上，假冒的母亲应该是更值得同情的。有罪女人的表演必须突出表现她的苦楚和悲痛。为了制造足够的震惊和逆转效果，我们得把这场戏朝这个方向去渲染，使得观众都猜测并希望这个有罪的女人是真正的母亲。这场戏的震惊之处和揭秘点在哪儿呢？就在于她盼望婴儿被一劈两半，以报复真正的母亲。这说得通。

从所罗门王的眼里，进而从在场的每个人的眼里，有罪的女人看到王已经让她原形毕露。立刻浮现在我脑海里的画面是此刻她脸上显露出的表情。这个意外（必须把它设计得尽可能强烈）必须足以使我们对两个女人的感情发生转变。这里，我依然认为假冒的母亲更能打动观众，起初她显得更柔弱，真相揭露后则显得更悲剧。

下一步，我考虑的是所罗门王。在我眼里，他是一个传统形象（已经形成固定印象的人物），无所不知无所不能、银髯飘飘的君王。过去的经验提醒我，如果他是主角，那么这样的人物形象刻画是有问题的。那么，他到底是不是主角呢？如果这两个女性角色更具戏剧性，又为什么不以她们当中某个人的视角来讲故事呢？我否定了这点，因为在高潮部分，所罗门王显然是最重要的活跃角色：是他设计的陷阱制造了主要冲突。

我立刻明白了为什么我从假冒母亲的角色入手：我做的正是所罗

门王不得不做的——他必须解开这两个女性角色的秘密。所以，我开启了这样一个思考过程，不再孤立地看待每一个角色，而是去考察角色间的互动关系。我自问：A 角色认为 B 角色是怎么看 A 的？这听起来很复杂（实际上也是），但正是这一要素给角色，进而给场景增加了浓度。让所罗门王这个角色变得更有趣的最简单的方法就是提出这个问题：为什么一定要把他塑造成全能、自信的形象？对他而言，风险在何处？初步回应：没什么特别原因，他是国王，他很有自信，他要做的就是明智行事。这的确有些无趣。我希望从他的角度来说，有些不那么安稳、确定的事。再次回到文本使我突然意识到一点，并在故事结尾，也是通常能找到它的地方发现了它：“以色列众人听见王这样判断，就都敬畏他。因为见他心里有神的智慧，能以断案。”（2.8 节）

这促使我按照另一条“规律”去尝试：当你在一个文本中寻找新的理解时，做一些“背景调研”可能会有帮助。不要让这个场景本身的素材把自己限制住，调研一下更广的背景。我放下《圣经》，拿起百科全书来，查询和所罗门王有关的更多信息。看起来他从大卫王那里继承王位引起了不小的争议。实际上，所罗门并不是当时最被看好的王位继承人。这个信息给所罗门王故事的最后一部分带来了完全不同的感觉，立刻令我对这个王的看法产生了转变。

在圣经故事里，判决两个妓女纠纷的案子并没有被设置于所罗门王漫长统治的某个具体的时间背景下。我曾说过，我原认为他是一个智慧而威武的君王兼祭司，但我又突然想到，如果这个事件发生在他更为年轻、刚刚登上王位的时候，那时他刚开始行使王权与责任，周围的老臣还不相信他能够担当这份王权，这样则会有意思得多。我再次认识到，到故事的结尾去寻找故事可能的主题和开头是可行的。我想到了在假冒的母亲被揭穿之后剧情的进一步逆转：这群老臣的态度发生了转变。他们感觉到这个年轻人不是简单的聪明，他的智慧是来自上帝。这实际上是本场戏中更为重大的一个逆转（如果以所罗门王为主角的话）。编剧中有这么一条原理，即主角是我们感觉最濒于险境的那个角色，对于主角而言，支撑整场戏的主要戏剧冲突是他无法逃脱的、必须要面对的一刻。

我知道，所罗门王要解决的这个难题，到此时为止，已经分别经

过了三个法官的独立断案。为什么是三个？因为三似乎可以抽象代表一个更大的团体，还因为它展示了一个群像，其中有两个人对年轻的所罗门王持有疑虑，而另外一个人则准备信任他。因此，当所罗门王赢得大多数人的仰慕时，力量对比就要发生改变了。所有这些都还是散乱随意的想象力练习。我还没有真正开始工作。应该强调的是，我已经思考过结尾的情形，但暂时忽略了开头部分。带着这个任务，我开始为这个不长的场景选择主要角色。他们是：

1. 所罗门，作为一个刚刚登上王位的年轻人，地位尚不稳固，也不完全了解他的竞争对手和异见人士对他的疑虑。

2. 所罗门的支持者，可能是宫中大臣或其他官员，更可能是其中一名法官。

3. 其他两个配角，自己未能断案，且对所罗门持怀疑态度。

4. 假冒的母亲，妓女中较为美貌和年轻的那位，也是更为擅长伪装的那位。她的真情泪水只是自恨和自责的结果。自责是因为她不仅大意中闷死了自己的孩子，还因为她明知自己永远无法成为孩子的合格母亲。她很聪明，她瞬间看懂了所罗门王揭穿她的手段。

5. 真正的母亲，对她的孩子有真感情，应该对另一位母亲的丧子之痛和她的行为动机也能真正理解。但不一定是一个绝对甜美的角色。她可以对法官们感到愤怒，甚至也可以对所罗门王提出的把孩子劈开的建议感到愤怒（毕竟，所罗门王的计谋是十分野蛮的）。

6. 一些临时角色，对情节的必要作用仅表现为“作出反应的旁观者”：法庭上的法警，在审判过程中负责看护婴儿的护士，一个卫兵。

如果我已经决定将其中一个母亲定为核心角色，那么我们很可能去掉那两个代表案件不同立场的角色（陪衬角色）。可现在，我们有这两个角色，而且他们要参与到这场戏的重点部分中（所罗门王成功地征服了那些对他抱有疑虑的人），我认识到这场戏需要把重点放在他们身上。他们和所罗门王之间的关系必须要在二母争子之前就已经确立，或至少要在这一过程中确立。

还有一点。如果我们在这部戏的风格方面尝试任何现实主义的东西，结果一定是令人尴尬、滑稽可笑的。学生们披着床单大声违心地说着圣经体台词，那可真是荒唐。我们既没有钱，也没有时间来尝试这种做法，可能连技巧都不具备。因此，我建议采用一种更保险、从

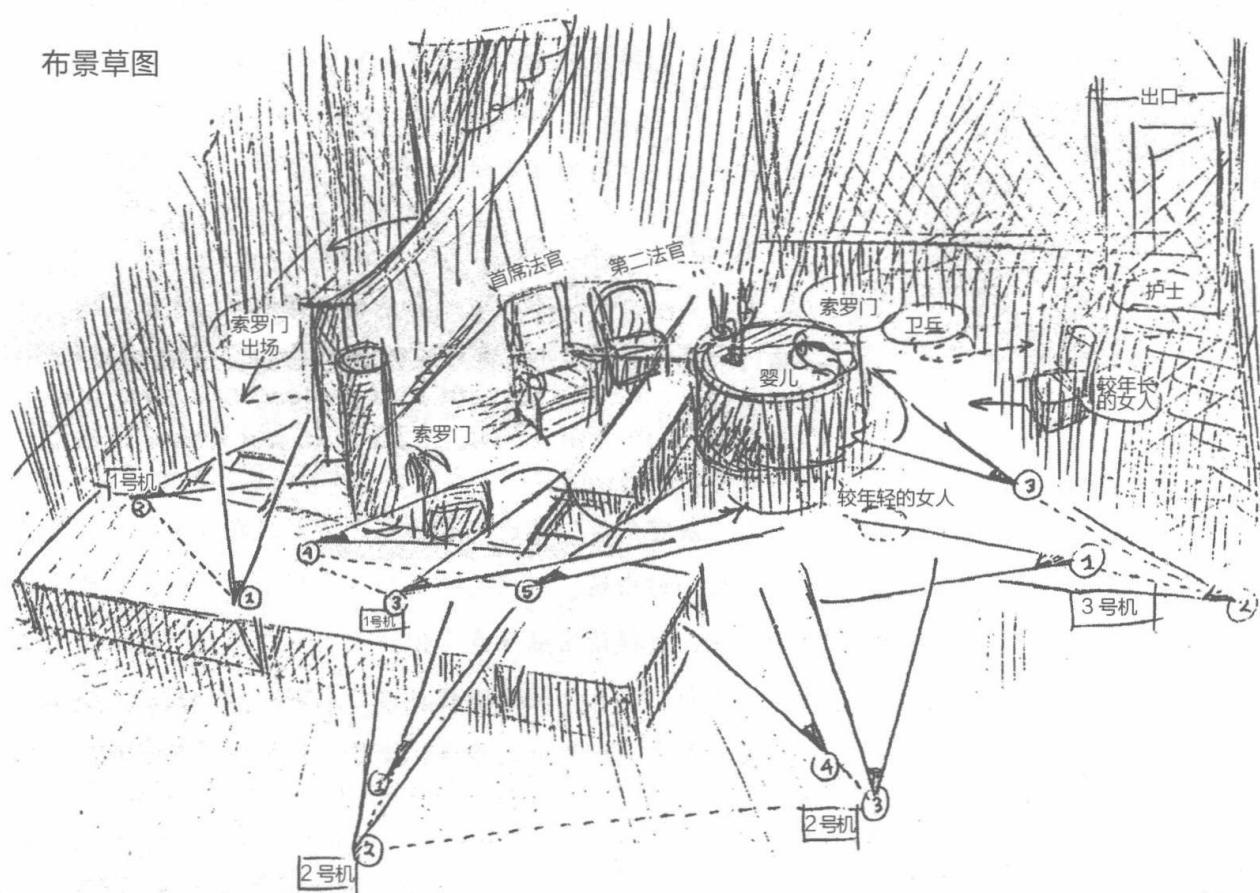
某种角度来说也是更带有实验性的方法：抽取效应。指的是刻意从不同的、甚至相互矛盾或不兼容的剧情中抽取。一方面，我们了解了这个故事在圣经中的来源；另一方面，我们对这些角色的感情进行了更新，以便使生活在 1976 年的南加利福尼亚年轻人也能够感同身受。

第一场

调查庭，布景可以是当代风格，也可以是早期希伯来标志性的风格。大而阴郁，空旷，仅有一个身影，一个年轻人在暗影中徘徊。他看起来很压抑，缺乏安全感。他走向高出地面的台子，台子后面的席位看上去是法官的座椅。中间座椅的前面，最为壮观的，是带着朦胧宗教色彩的枝型烛台。还有一些大部头的书，看起来不是宗教典籍就是法律文献。

看着大扶手椅后面的座席，年轻人（所罗门）摸出牛仔裤口袋里的烟，在神圣蜡烛上点燃，沉思着，蹲坐到台子边上，平躺下来，闭上眼睛，抽烟。装着广角镜的摄影机装在移动摄影车上，低角度。暗色

布景草图



调照明，看似主要的光来自蜡烛。宗教气氛，音乐令人敬畏又不安。音轨上有一个低吟的旁白，带着点回音。从交代镜头切到所罗门的特写。

人声

（很小，内景）

大卫王时日将尽。他吩咐儿子所罗门：“我现在要走世人必走的路。所以，你当刚强，作大丈夫……”

所罗门睁开了眼睛。他朝大扶手椅看去。枝形蜡烛在扶手椅前面。蜡烛的火焰在气流扰动中跳跃着。所罗门又闭上了眼。

人声

（继续）

在基遍城（Gibeon），夜间梦中，耶和华向所罗门显现，对他说：“你愿我赐你什么？你可以求。”所罗门说（所罗门的面部特写，他的唇轻轻翕动，仿佛是在半梦半醒间）：“你仆人，我父亲大卫用正直的心行在你面前，你就向他大施恩典。如今你使仆人我接续我父亲大卫作王。但我是幼童，不知道应当怎样出入。”

烛光跳跃，场景过渡到

第二场

调查庭后面的一个区域，有走廊，有台阶。音乐淡出。所罗门从一扇门中走出来，推开调查厅周边聚集的人群、请愿的人、律师等（所罗门的特写）。他们给这位年轻人让出了路，但并没有对他的到来表露出特别的敬意。他表示他迟到了。几级台阶上是一扇通往平台的门，平台上，法官们看似都已经就位了。所罗门在进去前迟疑了一下，不太确信该如何出场。门里边的法警注意到了所罗门，犹豫了一下，便走向座席，想提请法庭注意。但所罗门立刻不动声色地阻止了他，让他不要中断已经开始的庭审程序。这期间我们听到了一些初步的审问（重要的是要有调查庭的镜头，要尽可能地展现置景的分布和角色的位置）。

首席法官

孩子呢？现在在哪里？

书记官

在这里。护士抱着他。

首席法官

知道了。没有目击证人，也没有其他人能提供证据，只有争议双方这两个女人。

首席法官坐在审判席后面中央位置的扶手椅上，这显然是权威的位置。第二法官坐在他身边。最靠近门的那个扶手椅是空着的。从法官席顺着台阶下来是一张小桌，上面放着圣经。证人在向法官陈述时就站在这里。在法警（类似于警官）的身后站着两个女人，也就是原告。她们之间站着一位配剑的卫兵。背景中是刚才提到的护士，抱着一个襁褓，也就是那个孩子。第二法官注意到了所罗门的出现，起身示意。首席法官见此也转过身，认出了所罗门（反应镜头），令人难以觉察的片刻犹豫之后，他也起身，让出了上座。但此时所罗门已经走向审判席最边上的空座（给出首席法官、第二法官和所罗门同坐于审判席的镜头）。

首席法官

（迟疑着）

我们已经开始了。我们不确定您……

所罗门

你这么做是对的。请继续。

首席法官示意所罗门坐中间的座椅，可他已经坐到那张空座椅上，翻看起面前的文件，还环顾审判庭中的人物（从所罗门的视点拍摄桌上的文件和审判庭的室内布局）。首席法官对省略仪式感到不安，他重新坐下时与第二法官交换了一下眼色（反应镜头）。是继续呢还是从头开始呢？首席法官依然不确定，便朝那个年轻人望去，可他并没有从面前的文件中抬起头来。首席法官便继续审案（他说话期间，

切入并肩站立的年轻女子和较年长女子的镜头：所罗门视点的反应镜头。)。

首席法官

你们，你们两个都受到过警告，那些到此来接受审判的人，不可发假誓，妄称上帝的名，否则将受惩罚。你们了解有关作伪证的法规和戒律吧？

年轻的女子一直在看所罗门。她向首席大法官点头示意。年长的女人双手背在身后，一言不发，面无表情。看到首席法官点头示意，书记官捅了一下年轻女子，示意她走上前去做证词（首席法官和第二法官的镜头，画面中不带所罗门）。

年轻女人

（情绪激动，但很真诚）

我——我和这个女人同住一室。我有一个——我生了个孩子——当时她也在屋里。后来——三天以后——她也生了个孩子。

年轻女人试着控制自己的情绪。此时，第二法官插话了（镜头向年轻女人和较年长女人推上。)。

第二法官

还有别人在场吗？孩子的父亲？

两个女人都没吭声。年轻的那个摇了摇头，显得很痛苦。只好等书记官来回答。

书记官

没人。只有这两个女人。她们——

（他犹豫了一下。）

首席法官

我知道了，她们是妓女。

书记官

是的。

一声锤响。年轻女人哀婉地接着说。

年轻女人

没有别人。只有这个——这个女人和我。

(一声锤响。)

孩子还死了。

所罗门

(温和地)

是怎么死的?

年轻女人眼里噙着泪，看着另外一个女人，而另外一个女人则强忍着怨恨。她知道所罗门正看着她。年轻女人拨弄着裙边，默默流泪。)

年轻女人

我——我不知道。他死了，夜里死的。我不知道是怎么死的，可能她压住了孩子。她喝了酒，而且——

年长的女人双脚交换了一下重心，我们看出她的双手是反绑在背后的。

所罗门

为什么把她捆住?

书记官

她很暴烈。她不肯跟我们来，强烈反抗，所以我们——

年轻女人

我不知道他是怎么死的。不过，开始我们都睡在床上。后来她——她起来了——她夜里起来，把我的孩子抱走了，趁我睡着的时候，她把我的孩子抱走了，抱到她自己的床上，又把她自己死了的孩子抱到我床上，放在我胸前……

(哭泣)

我早上，早上醒来要喂我的孩子，可是他死了。可他不是我的孩子！不是我的孩子，我儿子，我的宝贝——我……

此时，年长的女子突然转过身，看着护士。我们听到孩子发出一声很小的啼哭声（年长女人先听到了）。年轻女子看着年长女子，过了一会儿才作出反应。她走向护士，但书记官拦住了她，让她待在法官面前。首席法官转头看着所罗门，他正观察这两个女人。护士把襁褓中的孩子用披巾盖住，好悄悄地给他喂点奶。首席法官和第二法官交谈了一下，再次转向所罗门。

首席法官

长官，您要审问这两个女人吗？或者您有什么看法？

所罗门

把他抱过来，这个孩子。

所罗门站起来，走下台阶，走到法庭中间。在书记官的示意下，护士往前走了些。她很紧张，但还是按照所罗门的手势，把孩子放到了小桌上。所罗门蹲下身来查看孩子。法官们都略带不耐烦地看着首席法官（反应镜头）。

所罗门

(看着婴儿，面露微笑)

他睡着啦。

一副超然的，事不关己的样子，几乎到了无情的、冷酷的程度。

所罗门

很明显，她们中的一个在撒谎。正如你所说，这很严重，不可容忍。必须惩罚，严惩！稍等——

(他转向警卫，示意他把剑送来)

有一个女人在撒谎。不过，是哪一个？在缺乏其他证据的情况下，我们必须对她们两位平等对待，不偏不倚，这才是公正。因此我们就

来平分这个孩子，一人分一半。

所罗门毫无预警地转过身，举起了剑。一阵错愕的死寂过后，一个警卫在混战之中挨了一下子，疼得喊出声来。原来是较年长的女子要扑向所罗门，被警卫拦下，她便张口咬了他。尽管她双手被缚，又被警卫阻拦，她还是跪到了所罗门的跟前挡住了他，使他无法对孩子下手。她喘着粗气，惨烈地吼着。

年长的女子

不！不！让她——把孩子给她吧！是她的。我是撒谎的人。是她的孩子，别杀他。

现场一度陷入混乱。随着所罗门放下手中的剑，他们开始意识到所罗门并不关心脚下的这个女人。他正盯着那个年轻的女子。大家好像醍醐灌顶。年轻的女子也意识到自己中了陷阱，开始发抖（年轻女子、所罗门和年长女子的特写）。年轻女子摘下了可怜受害者的面纱。

年轻女子

（摇着头，凶狠地）

杀了他！杀了他！

（强咽下真相）

死了更好！就像……就像……

她转身逃跑。警卫追上去，抓住了她，将她双臂反剪在身后。但所罗门威严地下令。

所罗门

（严厉地）

放开她！让她走！

（转向年长的女子）

让这位母亲把孩子抱去。她不应该被捆着。

警卫将年轻女子放开，她却瘫软在地上，啜泣着。所罗门把剑交还给警卫，警卫用它砍断了捆缚年长女子双手的绳索，这样她好抱起

哭号的孩子。所罗门向前一步，扶年轻女子站了起来。

所罗门

起来吧，没有人会惩罚你。你已经受到了足够的惩罚。

在上述事件发生的过程中，我们一直跟踪着现场的反应。法官们先是吃惊，随后逐渐认识到他们这个年轻同事的机巧（反应镜头）。所有人都被镇住了。最镇定的是首席法官。他先是坐到扶手椅中，又站起来，慢慢走向所罗门，而第二法官已经站在所罗门身旁。

转场特效：溶解

第三场

夜晚。所罗门独自一人，坐在中央的扶手椅上，读书。他吸了一口烟，若有所思地看着跳跃的烛焰。轻轻的低语渐强。

人声

以色列上上下下都听说了王的审判，对王敬畏有加。神说，因你用理解之心来评判自己的子民，未索取敌人的性命，我已依你所求，赐予你所需。我已赐予的比你所求的更多，财富和荣耀双全，在你为王的时期，将不会有能与你匹敌的王。

麦肯德里克还制作了一份讲义，内容是他创作的一部剧本的故事板，里面按镜头顺序呈现了在加利福尼亚艺术学院摄影棚里拍摄时的三机位布局。这份讲义的部分具体内容也包含在这里。

第 17 章 导演和演员

最后，在讲电影语法之前，我想谈谈我对导演和他最重要的合作伙伴——演员之间的工作关系的看法。

电影演员对电影导演的工作需要了解多少呢？这是一个众说纷纭的话题。一些演员更倾向于和复杂的电影制作以及那些技术问题划清界限，也有少数导演宣称，演员知道得越少越好。安东尼奥尼（Antonioni）是一个极端的例子，他对这个问题的态度十分坦率。他说，演员“不需要懂，只需要自然地去表演”。我对安东尼奥尼的观点不敢苟同。有些演员觉得他的说法带有侮辱性，还怀疑（可能不无道理）安东尼奥尼之所以如此怀着戒心，是因为他同那些挑战他权威、向他讨说法的演员（尤其是女演员）之间不太愉快。我理解这些演员，但安东尼奥尼也不完全错。

一般来说，导演是一位解读艺术家，他的工作常常要求他采用批判和自觉分析的方法，基于深刻的思考，做出大量的口头解释工作。这样的要求也同样来自演员。相对而言，有天赋的演员在表演时则是依靠直觉、本能和冲动，而非理性的、批判性的理解。当然，一位好导演也会在一定程度上动用想象力和内心冲动来工作。让·雷诺阿（Jean Renoir）的说法较为委婉，也更为智慧：“有些演员非常聪明，但他们的表演并不一定是依靠他们的智力。”在这个语境中，冲动似乎是思索的反义词，因为思索是有意识地预先思考的结果。对于演员来说，理解的过程更多地是靠直觉。他通过专注的想象（想象力是在头脑中创造形象、重演感官和情感经历的能力）来了解他所要扮演的角色。

有人提出，如果演员对于电影导演的技巧了解过多，恐怕反而会妨害他的表演能力。这种观点还认为，过多的思考可能会阻碍想象的

过程。有些人认为，导演需要对拍摄现场及剪辑室里的各种可能性了然于胸，但演员则不必。如果演员对电影制作过程了解过多，则他的表演可能太过深思熟虑而有失自然。不过，表演是一种奇妙的技艺，需要某种程度的意识分裂。演员一方面即刻融入了虚构的时空，而在另一层次上，则保留了对另外一个维度——虚构场景之外的现实世界——的理性认识。演员自我控制的最高境界就是达到无意识状态正如训练有素的运动员，需要通过严格的、高度自觉的训练来形成条件反射。他必须对这些技巧了然于心，不假思索就能加以使用。他应该做到人技合一，即便做不到完全无意识，也要做到能够自发、自然地运用这些技巧。

演员应让自己的想象活动随时随地处于掌控之中，不能信马由缰，因此我认为有些基本的东西是演员（尤其是舞台戏剧演员）在走到摄影机镜头前必须要掌握的。概括地说，这些东西包括自然、自动地根据摄影机机位的变化进行调整的能力，对摄影机位置的感觉（包括对轴线、视线和眼神接触这些原则的理论层面的理解），以及对连贯性的领会。有些演员甚至对不同的镜头都很了解，也就是说他们知道他们在取景器中的位置。说到这里，请允许我再详细讲讲以前在课上讲过多次的技术理念，但是这次主要针对演员来讲。

戏剧主要是口头语言的艺术。在一场效果出色的舞台表演中，一个熟练的演员可以通过语调、措辞和台词时机的微妙把握来表达潜台词。要说电影有什么不同的话，就在于这些潜台词是通过电影语法、用充满戏剧性的方式呈现出来的（如镜头的运动、长镜头、营造气氛的照明等）。换言之，在创作有感染力的银幕表演作品时，导演和剪辑的作用和演员同样重要（如果不是更重要的话）。在处理两个角色之间交换眼神的微妙场景时，特写镜头的交叉剪辑常常是一项很复杂的工作，涉及一连串快速交替的人物反应镜头。对于这种场景，导演和剪辑师会努力在动作（此处既指肢体“动作”，又指戏剧意义上的“动作”。这两个概念在英文中都用 action 表示——译者注）发生前的素材中挖掘人物的动机和心理活动。此时，对白也许只是情感的副效应了。

因此，演员眼神动作的时机可能对剪辑模式产生重大影响，从这个意义上说，对整个表演所产生的影响也可能比许多演员认为的要更

大。比如，一个角色在说某句话时对某人或某物投去快速一瞥，那么剪辑师常常会选择在视线接触（或其他情况）发生的这一帧（也可能是在紧接下来的两、三帧里）切到演员的主观视角。这个时刻正是我们（也就是观众）希望看到主观视角镜头的时候，不必长，数秒即可供观众读出其中含义。一旦意义传达到位，剪辑师可能又会切回投出目光的这个人的反应镜头，因为通常来说，一场戏中真正重要的动作就是这个反应，是通过细微的面部反应去呈现角色之前所见或所说产生的影响。当剪辑师查看两个角色对手戏的素材时，要找的正是这些眼神。

经验丰富的电影演员似乎对把握眼神的时机和精确度都十分在行。其实这就和语调、措辞和台词的时机把握一样重要。正如掌握了听的技巧的舞台演员会受到导演和其他演员的景仰一样，懂得怎样充分利用特写镜头来表现自己微妙或强烈的反应的电影演员也更容易在成片中发现更多自己的镜头。

与此相关的是，电影语法中的一些最基本的元素，在一定程度上是相对的，而不是绝对的。试想一个演员如何演绎一段台词。他如何给某些特定的语句赋予特殊的含义？19世纪的著名舞台演员用自己的名字命名了一种表达技巧，今天，人们依然将此称为“迈克格雷迪停顿”，指的是演员在说出一个词或句子前表现出的些许犹豫，看似是在头脑中寻找合适的词。这与平面设计师们使用的小技巧类似。¹ 在一个词的前面或前后营造一种氛围，能使之从前后语境中凸显出来。但就像其他技巧一样，如果滥用，便会成为令人反感的矫揉造作的台词表演；如果明显是刻意为之，则效果便有失自然。演员都会以某种方式在语流中强调要点，例如改变某些词或短语的节奏或音调，这就不可避免地在强调某些段落、赋予它们更丰富含义的同时削弱另一些段落。实际上，如果演员不这么做，他们的表演通常会显得单调而枯燥。演员只有懂得如何抓住更易引起注意力的语汇，才知道怎样舍弃一句台词的部分内容，还依然能让它保持清晰易懂。

最优秀的银幕演员不仅十分注重台词，还能让观众清楚地理解一场戏潜台词中的那些反应和情绪、对白中间的停顿，以及那些引发了对白（或阻止了对白）的感受和想法。对于表演艺术而言，演员在念出台词时，亦（向观众）清晰地表达了潜台词，反映了角色真实的心

1 参看后续章节《如何做到主次有别》

理活动。对演员而言，对潜台词的领悟意味着他对表演内容理解得更深入，能够从角色的内心世界的视角来给表演内容定调。

那么实际操作中是怎么做到这一点的呢？演员必须每时每刻都清楚角色的内心活动，就好像在写一段连续的内心独白，用来表现角色的想法、反应和态度。真正把握了角色的演员应能将此内心独白大声说出来，也能够随时回答这个问题：“角色的这句台词真正要表达什么？”（即使这个角色自己未必清楚）。如此，潜台词才能在排练中逐渐地、不知不觉地形成，演员也逐渐能够把握词语的音调、动作的时机和停顿的长短。试试以下几个例子。前后两句低声说，中间那句大声说。体会这种处理方式是如何强调说出来的台词，并减少刻意控制的感觉的。

潜台词：真恶心！

大声：可别，没什么可为我干杯的。

潜台词：你这蠢货！

潜台词：他真帅！

大声：谢谢，不必为我喝酒。

潜台词：而且还那么体贴！

潜台词：又整哪出？

大声：谢谢，真没什么可喝的。

潜台词：啊哈！想把我灌醉，可没门！

如果银幕演员要把这种理念具体运用到他们的表演技巧中去，则必须认识到，摄影机是能够捕捉思维活动的。适用于舞台表演的动作和表情，到了银幕上，则可能显得过于夸张而成为演技差的表现。

舞台表演出身的演员在从事电影表演时还需要了解一点。斯坦尼斯拉夫斯基（Stanislavsky）曾经建议演员“表演时应直视搭戏伙伴的眼睛”。这是个好建议，但在电影中运用时，需要做一些限制。在实际的日常生活中，长时间直视对方眼睛的情况确实是很少发生的。这样容易显得不自然。做个实验试试看。坐在某人的对面，开始先看

着地面，然后抬起双眼准确直视对方的眼睛，并且在交谈时一直保持直视。如果你仔细审视自己的情感和思维活动，你很可能会发现，对方的影像只在短暂的几秒之内是有意思的、有意义的。这个影像的意义可能转瞬就会消失，变得无足轻重。你已经暂时从高度集中的假想中游离出来，并在一定程度上放任自我意识去创造一个虚假的片刻。你的眼神也变得空洞。

为了强调这个问题，让我们来考察一下视觉感知心理研究人员的发现。事实上，人眼并非静态，而是高度动态的。主要有两种方式：第一种是瞳孔完全无意识地持续振动，似乎是设计用于让视网膜上的影像保持不稳定和兴奋的状态，防止其固定下来。这就意味着从视网膜传导到视觉皮层的信号始终是不稳定的，持续不断地更新、再现。

第二种，眼部肌肉保持眼睛的焦点在视野范围内持续移动，扫描我们正在看的物体，就像一台扫描仪。如果点了固定瞳孔位置的药水，让视网膜上的光学影像保持绝对静止，那么大脑就几乎意识不到眼睛所看到的内容了。简言之，我们无法看到一个静态的影像，因为眼睛不断地在扫描我们看到的東西，也就是说，不断有新信息传递到大脑。从这个意义上说，视觉信息从不是静态的。一个眼神是迅疾的，是识别时的灵光一现，是将所见赋予意义的那个瞬间。不过，这个瞬间会迅速失去它的能量，因为如果我们继续盯着那个无法提供新的视觉信息的东西看，先前的意义就会蒸发。

反之，如果你避免视线接触，只在真正需要看的时候，在那些短暂的瞬间去看，那么你的大脑就会持续地工作。因此，要以高度集中的注意力来审视一个物体，你必须让注意力的焦点处于持续动态中。再次尝试长时间盯着对面的人看，不过这次让眼睛从嘴到眼、从左眼到右眼、从眉毛到下巴之间移动。至少在电影里，这看起来像是你一直专注于一点。（当两个人极其相熟时，他们很少需要观察对方的脸，除非是在等对方的反应。这也旁证了上述观点。）

在电影里，脸部表情的最微小的变化都能够表现出内心那些没有说出口的想法。因此，演员凝重的、长时间的眼神容易失去浓烈的光芒，失去那种瞬间暴露内心感受和想法的力量。用戏剧行话说，如果演员的眼神是一连串锐利的眼光闪动，去探查情况，而不是直勾勾的目光，那么这位银幕演员的表演对导演和剪辑师来说要有用

得多。这些几乎难以察觉的眼睛焦点的变换，在特写镜头里可以变得异常富有表现力，且含义丰富，因为观众会把这些看作是内在思维和感情的外在表现。这也就意味着，导演应该确保演员将这些眼神留在真正有意义的短暂瞬间。

银幕演员需要了解的最后一个技术点叫作“小动作”，也就是演员的那些非语言的偶发的动作，那些能够帮助表现角色特点的微妙的细节。有经验的演员习惯手里拿点东西，衣服啊物品啊，这些道具能为他提供信手拈来的自然的肢体动作〔常见的有点烟、裁毛边书、或者亚利克·基尼斯（Alec Guinness）在《贼博士》（*The Ladykillers*）里摆弄围巾的动作〕。这些物品对于导演的价值就在于演员能够借助它们让实实在在的肢体动作变得可见且符合实际，从而顺理成章地让对白退居次于动作的地位。优秀的电影演员懂得电影的基本运作原理（是通过动作，而非语言），他们利用银幕上物体的运动来操纵观众的注意力，来帮助导演完成工作。

一旦这些小动作被设计出来之后（或者是几个月前由编剧在打字机前写成，或是由导演和演员在拍摄现场设计出来），我们就很容易把那些对理解故事起到关键性作用的对白给区别出来。这些对白就是在默片里写在字幕卡片上的那些内容。在有声电影中，这些对白很可能用全脸镜头或特写镜头来表现，以给予它们充分的强调。注意，如果分镜头本出自以动作而非语言来思考的编剧之手，那么导演手中的任务已经完成了一半。这样的编剧会给角色准备一系列银幕环境许可的道具，以便他们使用。这些小道具也可以在电影制作更晚的阶段引入，比如由服装设计师、布景设计师来提供，当然还有演员自己。但在这些情况下，要在一场戏里有效地调动演员，就更要依靠导演用这些道具来设计别出心裁的小动作，或者鼓励、启发演员来这么做。

尽管演员不必对自己的举手投足了如指掌，但导演正是通过这些道具在片场的战略布置来控制演员在画面里的表演。坦白地说，在和那些自我意识过于强烈的业余演员或过度自信、表演有着过多舞台痕迹的演员打交道时，导演如果想要让演员的表演少些假的痕迹，最好的办法恐怕就是帮他设计些小动作，让这些机械的、无须思索的动作占据他的大脑，让他释放出更为自然的、无意识的情感表达。

对于演员而言，处理这样的道具可能就是心不在焉地做一些实际

上无意义、几乎不具有任何重要性的动作。其实这些偶然的小动作的一种内在价值就是看起来显得不那么戏剧性。但如果其后不久，画外传来一声枪响，那么这时演员的反应就可以算是一个意义重大的戏剧动作。正是这些看似不重要的小动作使得那些重要想法凸显出来：可以通过中断某些相对不重要的动作来强调另一些动作。这没有听起来那么复杂，喜剧演员们一直都在用这一套。要相对精确地標示出强烈反应的那一刻，一个喜剧演员会安排自己在无意识地做一件偶然的小事的过程中被打断。他动作做到一半，比如正打算喝口水时，一个意外中断了他的动作。

导演有不少方法可以用来启发演员去积极主动地表演。这些表演都能产生间接的附带效果，既能够突出需要强调的内容，又能够通过非语言的行为来进行角色性格塑造（这正是好的电影叙事的本质）。导演们用“扫地”动作来描述这种表演。据说这个典故来自一次拍摄。一个蹩脚的演员，小角色，因为一句不自然的台词反复破坏着这场戏。这个倒霉的家伙只有一句台词，但拍了好多条都没过，因为导演的不耐烦给了他压力。他努力想让这句台词不要显得过于夸张，听起来令人不舒服。可是不论怎样排练，这位演员都无法以不经意的方式说出这句台词。最后，导演递给他一把拖把，又在地上洒了些水，要求他在拍这个镜头时把地上的每一滴水都擦干。他把注意力集中于擦地这件小事上，反而获得了预想的效果：演员沉浸于这项不相干的小事中，几乎没有对主角作出任何反应，非常自然、随意而且令人信服地说出了那句台词。

《码头风云》(*On the Waterfront*) 片中，马龙·白兰度(Marlon Brando) 和爱娃·玛丽·森特(Eva Marie Saint) 的一场爱情戏更为天才地利用了这种技巧。

剧本本身当然写得不错，但如果演员在表演时直勾勾地看着对方，则会显得不自然。为此，白兰度使用了一些道具，包括拍摄场地公园游乐场的儿童秋千。表演时，他坐在与自己不相衬的秋千上，给表演带上了一丝自我解嘲的味道。另一个道具是姑娘遗失的一只手套。白兰度把它捡了起来，没有交还对方，而是随意地套在自己的大手上。这一无心的举动说明在对话的大部分时间里，他都避免着与姑娘的视线接触。正是因此，这场戏显得不那么煽情，反而给人留下一种不做

作的自然的印象（当然，这和其他任何一场表演一样，是精心设计的结果）。

另外提一点供大家参考：富有意境的情境极少是是非分明的，即使是丰满的角色也极少对是非抱有绝对自信。但有太多剧本把这点解读成“他很气愤，但又有些怜悯之意”，或者“她有些愤恨，但同时又有些着迷”这样的句子。这些对演员来说没什么用，这样的折中表述可能会让人觉得既乏味又无所适从。如果那个“几乎愤怒但又有些怜悯之心”的角色，先显出愤怒的冲动，又迅速被矛盾的怜悯之心所压抑，随后又是一股愤怒的劲头，这样表演反而会更有力量。如果一个又愤怒又好奇的姑娘是一会儿愤怒，一会儿好奇，对观众来说则清楚得多。显然，清晰也许是有效地讲故事的关键。可以用印象派画作来做类比。印象派画家对光线的本质和能量十分着迷，因此他们不在调色盘上混色。他们用小的碎的笔触将纯色颜料涂上画布，让颜色的融合发生于观者的眼中和脑中。表演也是如此。

这里讲几个导演面临的实际问题，以及处理方法。

导演可以采取很多实用的方法来确保拍摄顺利进行，并和演员保持良好的工作关系。也许最重要的是，导演要认识到，演员是他最宝贵的合作伙伴。我认为导演甚至有必要拥有基本的表演技巧。他不必成为和他所合作的演员同样出色的表演者，他只需对站在镜头另一边的演员所面临的问题有基本的理解就足以。很显然，那些对演员的感受有直觉上的理解的导演要比那些希望通过语言，与演员在智力层面上进行沟通的导演要成功得多。² 我给同学们的建议可能更多的是一些警告，也就是导演在和演员打交道时永远都不该做的事（坦白地说，连这样的表现都不该有）。

永远不要忽略演员。谦逊是你要习得的主要内容，尽管这并不容易，因为对你的摄制组，尤其是对演员的同情和理解来之不易，只有通过相处才能积累，别无他法。无需多言，谦逊并非天赋，而是可以通过训练获得的技巧。对演员的仰慕是与他们进行良好合作、（在他们不知情的情况下）控制他们的前提。因此，作为导演最初的一项练习，就是要培养对演员狂热着迷的能力，尽管在其他情况下，讨厌一个演员是你的自由。

这里我想谈一谈专注地倾听和观看的价值。无论对于导演还是演

2 经过多年的精心准备，在电影学院和戏剧学院院长们的支持下，加利福尼亚艺术学院于1985年创立了一个跨学科导演课程——“戏剧、视频和电影导演”。这个项目的学生，即使是那些想要成为电影导演而非戏剧导演的人，都被要求修完一定数量的表演课。这个项目的入门要求之一就是每位学生都要拍一个他们自己讲故事的视频。麦肯德里克写道：演员“教给导演的要比导演教给演员的还要多。这个导演项目的重点实际在于戏剧，因为只对电影着迷的学生往往很无趣。”

员来说，这都不是等来的，都要付出相当的努力和积累才能做得很好。在一次针对新导演的培训中，一位加利福尼亚艺术学院的老师邀请了两三位演员在导演们面前演了一场戏，然后问导演们看到了什么，比如：“演员刚才坐在这个沙发上。他的双腿有没有交叉？如果他把双腿放开，那么是在说哪一句台词时放开的？”通过这种练习我们多半会发现，很多导演对演员的肢体语言是不太注意的，但这常常是演员潜意识情感的非常重要的线索。

永远不要过度疏远演员。好的表演总是需要根据现场观众的反馈来调整的。这就是大礼堂里的舞台表演和小剧场里的舞台表演很不一样的原因，也是在一群无动于衷的观众面前表演和在一群热情地支持你的观众面前表演很不一样的原因。从某种意义上说，观众本身也是演员所拨弄的乐器之一。演员的表演既控制着观众，又受其控制。尽管在拍片现场并没有这么大规模的反馈，更别提拍摄和后期制作的过程了，电影演员通常都被剥夺了对观众反应的控制，都无法得到他们需要感受的来自未来观众（无论是一大群观众还是一个人）的反馈。因此，导演的首要作用恐怕是为他的演员提供与舞台表演现场所能获得的同样的支持和鼓励。

要为了保护演员不怕做任何事情。任何破坏演员安全感或让他分心的事情对于他或她的表演都是一种威胁。既然导演必须对表演充满热情，在任何刺激和干扰面前，导演都必须做演员的坚强盟友。导演必须随叫随到。典型的导演总是恶人形象，一个咆哮着的自大狂（尽管在职业场合，你很少能够遇到将自己真正咄咄逼人的一面暴露出来的导演，至少在演员面前不会这样）。不过，导演对那些真正重要的东西，比如演员的表演，总是抱着极大的耐心，而他的愤怒通常不过是这耐心的反面。当然，导演的其他作用，如指导摄影团队、决定布机和拍摄方案，以及和技术人员的配合，都十分重要。但若是让这些任务从他对演员的责任上分了心，那么他就不是称职的导演。

导演如何让演员听他的指示呢？多年前我刚刚开始教书时，就有人向我提出这个问题，而且提问的措辞方式令我猝不及防，因为我从未用这种方式来问自己。那位挑战我的学生见我回答得混乱无章，有些不耐烦，又以更大的气势重复了这个问题。当时，我做了一个连我自己都惊讶的回答：“你不应这样。你要做的是让你所需要的正好成

为演员所想要的。”这是我第一次出于本能地无意间触碰到这个我全心信奉的观点：电影导演必须尊重他的演员。正是出于这个原因，在很多情况下，导演通过亲自表演来给演员说戏，亲自念台词来让演员模仿，或亲自比划动作，好让演员来效仿的做法都已经失败了。

这些做法很可能会悲剧的原因有两个。第一，如果你恰好没有你合作的演员那么有才，他或她立刻就能看穿这一点，继而，如果他们聪明的话，就会忽略你的意见。第二，如果你恰好比你所执导的演员更有才，那么演员会试图模仿你。由于没有人能比你模仿你自己模仿得更像，那么你已经放弃了自己的真正职责：去帮助演员发现内心的真意，他对角色的独特理解，以及他如何在角色中感受和行动。此外还有更严重的问题。由于你专注地想象自己要怎么念这句台词或做这个动作，你就没法真正去倾听和观看演员的表演。被先入为主的想法所蒙蔽，你也很可能对他或她可能作出的贡献视而不见。

与原著相比，再精心的临摹也总是显得缺乏表现力，同样，演员对他人表演的模仿也可能显得虚假，缺乏可信度。作为一个导演，去帮演员分析某句台词的意义，大抵也是无益的。这虽然能让你觉得自己聪明、智慧，甚至可能会让演员和碰巧听到的其他人对你产生敬佩之情，但这对激励演员把表演做得更到位则几乎起不到什么作用。对于聪慧的演员和同样聪慧且善于分析的导演来说，坐下来讨论他们对剧本主题或是对角色关系的理解，也许能带来相当的满足感。这样的谈话也许会带来启发，尤其是当他们想到能够证明自己观点的例子时。但能够向演员解释这些，并不一定意味着导演就对他们真正有帮助（如果他更多地是一位批评家，无法提供实际的指导，不能向演员提出有用的问题，那么他当然不会有太多用处）。不过，如果这种方法能够对设计戏剧动作带来非常实际的帮助，那也算有用。

一切有助于将角色和情境变得鲜活的东西都能激发演员的想象力。这就是为什么我认为导演可以讲任何奇闻轶事，只要能唤起他和演员想要表现的某种感觉。导演能做的最有帮助的事常常是邀请演员即兴表演剧本上没有的、但从叙事的顺序来讲是发生在大家正准备拍的这场戏之前的事情。请记住，给演员提问题常常比导演直接把答案给他们要更有帮助（举一个很好的例子：“上一场戏和这一场戏之间，你的角色身上发生了什么事？”）。

导演的作用不在于指导演员，而在于启发演员。表演完全是演员想象力的产物，是他操控他的表达工具（声音和肢体）的结果，更是他的情感、感官感受、直觉和态度的产物。这就是为什么他们说，一旦为一个角色选到了合适的演员，导演的工作就已经完成了百分之九十。所以听好了：细致地观察你的演员。仔细观察他的肢体动作，那些完全独属这个个体的细微的个性品质。想象一下这些如何能融合到角色当中去。如果发现了与角色不契合的品质，请耐心一点。请记住，实际上这些有可能只是因为你无法突破自身的先入之见。请记住，在任何情况下指出演员的错误都可能妨碍他的表演。如果你急于纠正他或她的特殊习惯，那么有必要考虑其他的办法。

不到胸有成竹，不可轻举妄动。记住：只有在整个故事的背景中才能真正把握某一场特定的戏的意义和结构。所以要先通读剧本，最好一口气读完，然后把它放到一边，搁一阵子不去想它。这样做的目的是让它沉浸下来，让你逐步理解，防止过早得出结论。等你把整个剧本通读了一遍或两遍，又把它放了一段时间以后，试着在头脑里复述这个故事。这有助于你的潜意识对故事进行吸收和内化，去感受角色的行为，引导你更多地去关注他们内心冲动而非语言。我常常在睡前完成这一功课，到第二天早上醒来时，故事还能在脑海里生动浮现。从某种角度说，我正在以非语言的方式将故事进行视觉化。接下来，我要做的事就是把整个故事仔细研读一遍，记住“谁对什么人做了什么事，如何做的，为什么？”。这得费一番工夫，不仅花时间，还得投入精力，发挥想象力，保持精神的高度集中。这不仅仅是轻松的漫游和白日梦（尽管这也是工作中绝对关键的一个方面），还是高度自觉的研究。这是值得强调的一点。似乎很多学生在研读文字的时候不够认真，在第一遍读剧本时常常是浮光掠影。坦率地说，我很理解。我必须承认，我自己也会犯这种毛病。但在处理其他编剧的剧本时，我的前期工作之一，就是把每个词都不辞辛苦地抄写一遍。这是我研究剧本的独特方法。书写的重体力劳动能够强迫我开动想象力，将我对作者意图的理解吸收进来，将作者曾经经历的思维和情感重新经历一遍。作为一种严格的自我约束，我确保仔细研读每一个词、每一句话，然后才开始考虑将他们转化为电影语言。只有当我彻底搞清了故事的前后连接关系后，我才会进行下一步。那些没有做这一步工作的案子，

我至今感到后悔。

如果你已经消化了整个故事，人物在你的想象中都已经鲜活呈现，那么你就可以开始研究具体的场景了。着重寻找一场戏和紧挨其前及紧随其后的事件之间的关联。这里起作用的是编剧中非常重要的一个原则（戏剧动量原则），因为每场戏中的每一步都应该顺着情节线朝故事的高潮去推进。每个入场都是上一个情境的退场，而每个退场又是进入到一个别的什么地方。如果情况和这不一样，那么你就该自问，这场戏是否有存在的必要。到了这个阶段的后半期，你应该已将整个故事了然于心，演员提出的任何有关角色的问题（包括银幕下的生活和背景故事），你都能立刻给出一个有说服力的答案。好的演员会用这种方式来考验你。如果你对角色的了解不比他们多，那么你就会失去他们的尊敬。

对于我来说（相信很多其他导演也是这样），下一个很重要的阶段又是一个单独完成的阶段：花一段连续的时间，静静地把场景的拍摄场地走一遍。这时，你会顺次担任每一个角色。你应注意肢体语言。这显然来自你在脑海中观看和聆听表演的能力，但比起对白来，人物的身体动作要重要得多（他或她可能会比划什么动作，他是否在没精打采地闲逛，或者她是不是在剔牙）。当然，永远要小心别太沉醉于自己的解读，因为很可能在拍摄现场，一个有创造力的演员会提出更有表现力的动作建议。你私下秘密的排练不是为了告诉演员做什么，怎么做，站在哪儿，什么时候动作，而是为了让演员发现他自己。如果你自己事先走过台，你就能更好地欣赏他的表演。

通常的做法是在机位布置确定之前先确定演员的走位细节。但实际情况可能比这更复杂。经过你最开始对场地的勘察，以及后来秘密的走台，你难免会在头脑中设计一些镜头。别费力向演员解释这些，除非是以最粗略的方式（“摄影机会在那边”）。实际上，你是在拉住缰绳，温柔地引导他进行一场他认为完全是他在主导的表演。如果他的表演碰巧和你所设计的完全一致，那么请对他的灵感表示祝贺。如果他的创意对你来说因为编剧上的原因难以实现，那么稍微表现得不那么热情，作出一点点为难的样子，并解释说这可能给你带来一些技术问题（具体的则不必展开说）。然后等待他再想出另一个靠谱的主意。从这个角度说，你的工作就是想办法让演员想出你已经想好的

主意。

无限的耐心是必要的。这对你而言很困难，因为你内心承受着巨大的压力，但千万别表露出来。在这整个排演的过程中，摄影师、摄影机操作员和场记员都是旁观者。他们无论如何不应参与进来，因为提出有用的建议并不是他们的工作，即使这个主意除演员之外在场的每个人都很容易想到。建议只能来自演员或导演，当来自导演时，则要永远显得不是事先计划好的，而是即兴想出的，即使实际上你已经写好了详细的镜头清单和台本。

第二部分

电影语法

第 18 章 想象中无所不在的 隐身见证人

在片场或外景地拍片时，电影导演常常表现得心不在焉，好似已神游他方。从某种角度来说，确实是这样，因为他并不真的在现场。精神上，他已去到未来，坐在影院里，观看着银幕，似乎这是通往想象世界的窗口。他的影片虽还未拍成，他已是观众中的一员，感未来观众之所感。

想要了解什么能“吸引”观众，导演在拍电影时就要成为观众的一员。他以怪异的眼光看着片场围绕着他的一群人，对正在发生的事视而不见，充耳不闻。怎么会这样？因为他的大脑正在多线程运转。这个故事中的世界还未成型，他把任何与此无关的东西都筛除在外。他不仅专注于眼前所见，同时还在头脑中忙着把那些短小的片段进行排列组合。这些杂乱无章的片段很快就会被组装成一个“现实”，并通过电影银幕这扇窗为观众所看见和听见。在他的想象中，他和面前的演员一样，是这复杂的幻想世界的一员。他不但活在未来，还同时活在过去的剧本创作阶段，那时他正在逐步建立这部电影的核心概念：它的氛围、它的视觉品质、演员的样貌和举止，以及他们的情感和交流。

尽管在他心里，没有什么已经是最后确定了的，但站在拍摄现场的他，一如未来观众之一员，能够在头脑中将这影片播放一遍。当他透过监视器，把这些碎片拼接在一起时，他正是在以记忆为向导，来引领自己要做的成百上千的决定。他的梦中影片正逐渐具体、清晰起来：演员已经选好，布景已经设计、搭建好，外景地已经确定，对白也已修改润色完毕。即使实际拍摄已经开始，对导演的创作而言，记忆中的想象故事和打印出来的分镜头台本中可能出现的任何东西都是

同样重要的素材。每一个有关机位、景别和剪辑方式的决定都由“我现在想要看到什么？”这个问题来决定。这个“我”只存在于未来，也就是潜在观众。

为了说明这些概念，我创造了一个角色——想象中无所不在的隐身见证人，它能够代表从事这个阶段工作的导演。我用这个角色来象征导演的心灵之眼与耳，它在摄影机创造的想象时空中四处出没。这个变换视点的动作，正是导演在布机和排练时所需要的。

摄影机也许只是一个记录静态或动态影像的机械工具，但这个见证人则是完全不同的神奇而又神秘的存在，它具备人类的每一种品质和特点。它完全不是被动的，而是积极地参与到正在上演的想象事件中去。它是观众好奇心的化身，它对待人物和事件的态度受到感情的影响：有时抱着同情心，而其他时候则事不关己。它既可以像想象的观察员那样观看，又可以像一个参与者那样感受。换句话说，它有自己的视点，总是从空间中一个具体的位置来观察，但又能够迅疾地转换视点。导演应该把摄影机安排在哪儿？这个问题看似复杂，其实答案很简单：就是在任何一个特定的时刻，能够让见证人看见且仅看见所有需要看见的东西的那个精确位置。不论是远景，还是中景或特写，见证人都能够观察一切所需。这可不是简单的事情。每个摄影师和导演都会这么告诉你，由于拍摄是在真实的世界中进行的，而真实的世界未必能在取景器的视野范围内如愿提供见证人所想要看到的一切。

对进行中的动作进行剪切总是会令观众意外、茫然，但有些电影制作人常常忘了这一点。他们认为所有动作过程中的剪接都一定是流畅自然的。要让一次剪接显得自然，就得在观众希望切换视点的时候进行切换。简言之，如果接上的新画面能够满足上一个画面在观众心中激发的好奇心，或一次剪接能用有趣或刺激的内容给观众带来意外之喜，那么即使接上的内容很令人意外，这个剪接也是可接受的。第二个复杂问题：导演什么时候才要在动作过程中做剪切？简言之：当见证人想要看见它现在看不见的东西的时候。因此，每一次剪切的动机都应事先嵌入到前一个拍摄视角所拍的镜头中。每一个镜头都应自动包含某种元素，它能让观众心中激起跟随见证人在合适的时刻切换到下一个视点的欲望。这就是电影剪辑师所致力于寻找的：切换时空的动机。

从某种意义上说，见证人是一个奇怪的、无形而又神秘的家伙，有着超凡的能力，存在于纯虚构和想象的世界中，对真实的时空不以为意。它能够丝毫不受约束地在空间中跳跃，去到不可能的位置，比如在摩天大楼顶层的窗外盘旋，观看房间里发生的事。它不但能够让视线穿越坚实的墙，甚至还能跻身于砖墙之中。它能飞到足够近的地方去查看独坐演员的面部表情（那些私密的反应），或者飞到外面，让观众能够观察到一个人头攒动的房间里的布局。从这个视角，你能清楚地看到角色之间的空间关系，以及他们周围的物体的位置。

见证人还能够在时间中穿梭。它非常好打听，又有些不耐烦，另一方面它又能感受观众的欲望，它总是倾向于预测未来。一看到接下来可能发生的事，它就跳到下一个有趣的事件去了，因此压缩了时间。一旦了解到意图，它甚至可能直接跳到结论，而在其他情况下，它则会回溯过去的时间，去探索记忆的王国。

第 19 章 如何做到主次有别

构图和剪辑决定了观众视线的投射路径。电影导演所真正引导的是观众的注意力。这种说法也许并不夸张。

因此，导演教演员站在哪里，怎么动作，以及是快还是慢，是高声还是轻声地来表演这场戏，就都成了次要的事情。同样没那么重要的，是他就摄影机的机位如何安排、是否运动，画面需要包括及排除哪些内容等方面给摄影师的建议。说到底，所有的这些执导意见都是手段，它们都通往另一个目的：操控观众的认知。导演工作就是要决定哪些内容需要强调。在讲故事时，导演的任务是通过减少那些次要内容的笔墨来强调重要的内容。演员的表演、摄影机对表演的拍摄、剪辑师在后期制作阶段对这些素材的重构，所有这些都是要让观众觉得某些内容比另一些更重要。

远在有机会拍电影之前，我谋得了一家大型广告公司美工部的职位。尽管既缺乏资历又没有经验，我还是在很短时间内就当上了艺术指导助理。这是一位经验丰富的艺术指导，从他那里，我学到了广告设计排版的很多技巧。排版师会拿到广告文字（标题、说明文字、广告语和标准字体），他的工作或者是设计插图、绘画或照片；或者是根据要求，在给定的空间内对已完成的文字和图画进行排版。这个空间可能是报纸或光面纸杂志的一整页，或者是其他出版物中的一两栏。

多年以后，我才欣喜地意识到，在那些相当简单粗暴的工作任务中，我从老板那里习得的排版师的手艺，恰恰是对我后来从事电影导演工作的一流训练。当时，排版工作最重要的是要决定哪些东西需要额外强调，哪些东西需要立刻吸引读者／观众的眼球。排版师把各种元素（包括文字和图像）在纸上排列出来，就能本能地感觉出哪个东

西应该立刻吸引读者的注意力，给读者带来冲击，而哪些东西只能作为这个初始冲击带来的后续结果。简言之，他根据重要性对文字和图像进行排列，设计出读者的视线流动轨迹，引导着读者的眼睛和耳朵。当然，在电影行业中，这一定程度上也是摄影师的工作。我的一个摄影师朋友曾说，当你在设计光影时，“重要的不是你把阴影放在哪儿，而是你没把阴影放在哪儿。”

让一个东西抓人眼球，并不总是把它放大那么简单，而是要让它有那么一点与众不同。要让一个元素比其他元素更为突出，靠的是整体设计，进而是区别于其他元素的特征。如果你要让读者的眼球注意到某个元素，就必须确保他们的目光忽略其他元素。被迫在可用的空间内放入一些相对不那么有趣的元素，是排版设计师常常要应对的一个典型问题。其中一个办法是降低这些元素的阅读有效性。比如，调整字符间距，使词与词之间没有足够的空间，那么文字就会显得单调而无意义。对于那些必须包括、但又不引起注意的文字内容，排版师可能就会使用这种设计。而那些重要的文字则可以通过加上边框来突出显示。还可以考虑颜色或色调的对比，周围的留白，以及文字的风格。影像和声音导演的任务是相似的，即引导观众的视觉与听觉，但他们的工作要复杂得多。平面设计只需处理二维图形，而电影导演所处理的维度有好几重，对时间和空间的处理都在其列。尽管如此，电影导演工作的关键依然在于：通过对比来强调。强调某个内容，就要淡化处理或排除其他内容。

如果谈到电影语法的相对本质而不是绝对本质，即如何通过对照和反差来获得戏剧性效果，音量的大小也是非常重要的一点。没有声响并不一定意味着安静。这条原则是整个音响设计哲学的基础，是应当牢记的最重要的一点。例如，为了营造空房间里安静的戏剧幻觉，音响设计师可能会加上一些音量大得不正常的音效，比如水龙头的滴漏，或者时钟的嘀嗒声。这些声音在通常情况下是听不到的。也许还可以用远处的犬吠声或车辆的噪声来与之形成对比。经验丰富的混音师会告诉你，有哪些导演为了得到富有震撼力的音效，不断要求混音师开大音量，但效果却相当不怎么样。

声音影响着你的所见，图像改变着你的所闻。心灵之耳就如心灵

之眼，会选择它想听的，而它认为无关的，则充耳不闻。正如大脑能够解读经由眼睛传来的信息，它也能够剪辑经由耳朵所传递的内容。例如，在觥筹交错的晚宴上，你可以将听力都集中于桌对面两个人交谈的内容，而把身边人的声音关闭掉，尽管这声音可能要大得多。人们也注意到，情感可以影响听力，例如，一个小婴儿的母亲可能会对很大的声音无动于衷，却可能对另一个房间里孩子的啜泣十分敏感。扩音器和录音磁带可没有这种本事，因此有必要用非常不同的方法来考虑电影音响。

来看英国广播公司（BBC）的广播节目制作人遇到的问题。他们想用夜晚繁忙街道上的环境声来作为一个节目的开场。他们派了一个组去实地录音，却发现录回来的音轨只是一些无法辨识的混杂噪声，没法使用。他们意识到，要创造出预想的效果，必须分别录下每一种音效（汽车喇叭声、刹车的尖锐声音、换挡声和发动机声、路人的闲聊声、报童的叫卖声、公共汽车铃铛的叮当声和司机对一个正在上车的乘客的叫嚷）。把这些各式各样的音轨经过仔细的编排，清晰而又巧妙地平衡在一起，并进行混录之后，工程师们在街头实地听到的声音效果就被重现出来了。因此，一个纯自然的环境声效果，也许需要高超的技巧来实现。

第 20 章 虚构空间

我们对周围事物的认知过程十分神秘。这种认知判断是绝对的，还是纯粹属于个人的主观建构呢？对于电影导演和他的观众而言，在某种程度上二者皆有（前提是他的电影作品符合电影语法）。时而是头脑的综合和虚构，时而又是绝对真实可触。

1920 年，21 岁的俄罗斯人列夫·库里肖夫（Lev Kuleshov）创建了世界上第一所电影学校。后来成长为前苏联早期电影最重要的导演之一的伍瑟卧罗得·普多夫金（Vsevolod Pudovkin）就是他的学生。为展示电影艺术以及这种媒介同文学和戏剧的不同之处，库里肖夫设计了两三个实验，他也因此闻名于电影理论史。这些俄罗斯影业先锋为当代美国导演所尊崇，尤其是 D.W. 葛里菲斯（D.W.Griffith），他的作品引发了很高的研究热情。好莱坞的美国人是以更为实用的态度对待拍电影这件事的，他们不太注重理论总结。这些刚到加利福尼亚的实用主义导演只是根据本能去拍电影，去开发电影媒介的新手法，而对这些作品进行研究的工作就要交给那些认真的俄罗斯人了。

库里肖夫认为，蒙太奇，即镜头之间的并置，是电影的精华。爱森斯坦（Eisenstain）要比美国人要深入得多，他认为每个单个的镜头本身并没有多少意义，只有当它们根据一定的剪辑模式组合起来以后，才具有意义。这个整体不只比各部分的总和大，而且是个不同的东西（这个理论得到了马克思主义辩证观点的支持：对立面的碰撞，即矛盾，产生了新的现实）。今天看来，俄罗斯人的这些理论只是对电影制作基本实践的阐述，很难再现当年的辉煌了。然而，它们依然值得学习，比如库里肖夫的实验之一——“人造风景”，就是他对先前拍摄电影作品时遇到的问题的探索。

库里肖夫当年所展现给人们的那些原则（通过剪辑确保动作的连贯性和一致性的理论），今天已是普遍通行的做法，人们已将其视为理所当然。但这的确是关于剪辑和编剧的很重要的一点。在拍摄 1918 年的电影作品《工程师普赖特的方案》（*Engineer Prite's Project*）期间，库里肖夫写道：

我们遇到了一些困难。我们需要让主角——一对父女——穿过草坪，去看一根电线杆子。因为技术条件的限制，我们无法在同一个地点拍摄以上所有内容。我们不得不在一个地方拍电线杆，在另一个地方拍父女俩。我们把在别处拍的电线杆镜头与父女俩走过草坪的镜头进行了交叉剪接。

这是最普通，最小儿科的把戏，现在随时随地都在用。

很显然，通过蒙太奇剪接，我们能够创造出并不存在的空间，因为这两个人实际上并没有在那里行走，而且那儿也没有电线杆。但从影片里看来，这两个人穿过了一片草地，电线杆出现在他们眼前。

几年后，我做了一个更复杂的实验：我们拍了一场完整的戏，由柯克洛娃（Khokhlova）和奥博连斯基（Obolensky）出演。我们就是这样拍摄的：柯位于“莫斯托克”商场附近，正沿着彼得罗夫大街行走。奥则沿着莫斯科河的防波堤行走。他们相隔大约两英里。他们看见彼此，微笑，然后走向对方。他们的相遇拍摄于普里奇斯丹斯克大街。这条大街在莫斯科市的另一个完全不同的区。他们在果戈理纪念碑前击掌，转头看着白宫！因为我们在这个点上接进了美国影片《华府的白宫》（*The White House In Washington*）里的一段。下一个镜头里，他们又回到普里奇斯丹斯克大街。二人决定再多走一走，便离开大街，登上基督救世主大教堂的宽大台阶。我们拍摄了素材，然后进行剪辑，结果观众看到他们登上了白宫的台阶。我们没有玩弄技巧，没有用二次曝光。这种效果完全是靠电影手法，对素材进行重新组织来实现的。这场特别的戏显示了蒙太奇难以置信的巨大潜力，它似乎拥有改变素材核心信息的神力。从这场戏里，我们了解到，电影的基本力量就在于蒙太奇，因为蒙太奇使得你能够把素材掰开揉碎再重新构建，并最终令素材获得重生。¹

正如库里肖夫所示，真实的空间和时间可以臣服于蒙太奇的威力。在电影或视频中，有时我们的空间感（人对于人与物品或家具、建筑

1 引自《库里肖夫论电影》（*Kuleshov on Film*）（加利福尼亚大学出版社，1974），第 51 ~ 53 页。在著作《电影技巧》（*Film Technique*）中，普多夫金（Pudovkin）提到了这个实验，“尽管拍摄是在不同的场所进行的，观众还是把这场戏理解为一个整体。摄影机拍摄的真实空间的碎片，在银幕上看起来是同一的。结果就产生了库里肖夫所称的“编造的空间”（creative geography）。胶片连接组合的过程中，诞生了一个现实中并不存在的新的电影空间。相隔万里的建筑物看似位于同一空间，演员寥寥几步就可以抵达。”（第 60 ~ 61 页）。用今天的话来表达，所谓的“编造的空间”就是“欺骗”

内部或室外景观之间持续一致的空间关系的认知)在相当程度上是虚构的,只是心灵的眼和耳将呈现于面前的图像和声音综合而成的一个虽不存在,却是符合逻辑的、可信的环境。

注意,视线的角度(一个朝画外看的眼神与镜头之间夹角的大小)在这里扮演着关键的角色。在剪辑室里,如果你面对的是不同时间在不同地点拍摄的镜头,那么很清楚的是,如果一个角色看向画外的视线角度与另一个镜头中的另一个角色相同,那么这两个镜头交叉剪辑到一起,就会带来他们视线相接的效果,即使这两个角色从未出现在同一个地方,更别提是对看了。

同学们要认识很重要的一点:一场戏的空间关系必须第一时间向观众交代清楚。例如,格里菲斯的电影《党同伐异》(*Intolerance*)有时剪辑节奏非常快,有些镜头只有三四帧长,肉眼几乎难以看清。在这些片段中,交叉剪辑之所以成为可能,正是因为表演区域的情况已经交代明白了,观众心里对演员和物品的布局非常清楚。

2 见下文“轴线”中所举的《破晓时分》(*Le Jour se lève*)的例子

一旦现场的空间关系交代清楚了,导演和剪辑师基本上就可以随心所欲,比如利用视线或者镜头的并置来制造某种效果,而不致令观众迷惑不解。²

批评家们宣称亚里士多德包括“同一地点”(故事的情节应发生在同一地点的理论)在内的理论不再适用了。的确,现在也罕有舞台剧还严格遵守“同一时间”(要求情节不应超出一日之内日出与日落间的时间范围)的限定了。但也有人认为,所谓的“封闭世界”的概念对于某些特定类型的喜剧片或剧情片而言还是可贵的经验。我们认为《贼博士》(又译《贵妇杀手》, *The Ladykillers*)就属于这类喜剧片。在这部片子制作的早期阶段,故事大纲还没有改写成镜头剧本时,编剧、副制片人和我都认为,大部份戏显然都应该在怀博菲丝太太(Mrs. Wilberforce)家中发生。其实是我们意识到,一旦转移到室外去拍,就可能给影片的喜剧基调带来问题。因为这部片子得带点白日梦的色彩,所有的主角都是夸张的漫画式人物,处在自然环境中,和真实的人物进行互动,就有可能失去可信度。

因此,除了序幕和尾声在警察局拍摄之外,只有一场戏(抢劫戏)不是在怀博菲丝太太家里发生的。不过,如果所有的戏都要在室内拍,我们又担心效果会像舞台剧或电视肥皂剧。因此,在编剧创作剧本的

同时，我和艺术指导就着手安排布景和外景地。剧本创作和前期制作如果能够这样同步推进，就会带来这个好处：影片从孕育伊始，便是以电影语言来构思的。我们这位编剧得以在已经成型为图像和动作的故事文本基础上来创作每场戏和对白。这在标准的电影制作流程中是很罕见的。

《贼博士》的拍摄安排是很复杂的。有些场景是在三个不同的地方拍摄的，拍摄时间也相隔很远，但这部快节奏的喜剧动作片必须得无缝衔接。摄影棚里搭了三个景：其一是一个复杂的房间组合，包括楼下的两个房间、门厅、过道，以及通向房子前门的带双层屋顶的门廊。其二是怀博菲丝太太家中楼上的两个房间，加上部分平台和台阶。其三是警察局。这些都是这个故事“虚构空间”的主要元素。还要注意的是，在反派人物马库斯教授（Marcus）尾随怀博菲丝太太回家的那段戏中，有一个俯拍的远景交代镜头，展示了库得萨克（cul-de-sac，意为死胡同）大街的景象：尽头是一座老旧却雅致的小房子，远处是铁路调车场，镜头还展示了这座房子本身。这对观众了解故事发生的环境是非常重要的。

第 21 章 压缩银幕时间

缺乏经验的导演有时会在片子的节奏把握上出问题。我来举个例子。假设有这么一场戏：一个年轻女子给未婚夫打电话，要和他一起去机场搭飞机去参加他姨妈的婚礼。姑娘希望未婚夫别迟到，结果却发现他还没起床，他们可能要误机，因此非常生气。我选了这么个平淡无奇的例子，因为这里我们只讨论拍戏的技术问题，内容并不重要。编剧写了一页对白给你。作为导演，你手头有了下面这些：

姑娘

怎么啦？你还没准备好了吗？

小伙子

什么时候的航班？我以为是今天下午。

姑娘

不是，我告诉过你我改过了。是十点十五分。就剩二十分钟了！

小伙子

干嘛不搭下午的飞机？

姑娘

（打电话）

麻烦接礼宾部领班。

（对小伙子）

因为来不及。

（打电话）

是 304 房间。请派一位行李员来取行李。对了，再叫辆出租车。

小伙子

怎么来不及？婚礼不是明天的吗？

姑娘

你下午就得到。

小伙子

为什么？

姑娘

因为有彩排。

小伙子

有什么？

姑娘

彩排，就在你妈妈家。你答应她去参加的。

小伙子

彩排我可没答应过。有必要吗？她都已经结过两次婚了。

姑娘

我答应过她我们俩都会去。你知道她很看重这些。

小伙子

可她也清楚我的感受。

在这段让人意兴阑珊的对话后面，编剧设计了一些动作，包括给门童付小费。他认为这场戏应从睡在床上的小伙子开始，所以，他设计的动作如下：

1. 小伙子钻出被窝，套上晨衣，走过去开门
2. 姑娘进门，开始对话
3. 小伙子从椅子上拿起裤子，脱下睡裤（原穿在晨衣下），穿上裤子
4. 他脱下晨衣和睡衣，扒拉出一件衬衣套上
5. 他扣上衬衣扣子
6. 他找到袜子和鞋子

7. 他坐在床上，穿上一只袜子，然后另一只；再穿上一只鞋，然后另一只

8. 他找出一条领带，绕在脖子上，打上结

9. 他穿上外套，检查钱包和机票

问题来了。如果给这段对白测时长，你会发现这些动作必须以很快的速度来表演。实际上，这段对话在未婚夫拉上裤子拉链的时候就结束了。你甚至还来不及遇到下一个问题：谁来打包行李？还是他已经收拾好了（从他的性格来看，这不太可能。）？总得有人取出行李箱，打开，动手把抽屉里的东西都倒腾到箱子里，去卫生间拿出洗漱用品。行李员又是怎么来的？这些问题剧本作者都还没有考虑到。

这个问题的答案全在电影原理：把实际动作分解为一个一个的镜头，使这些点能够联缀成一个连贯的过程，从而起到显著压缩动作时间的效果。下面详细列出的场景是实际出现在银幕上的。我们不会真的看到上面1~9的动作。我们看到的是每个动作的开头，然后切到别的镜头，再紧接着切回同一动作的后一部分。但在观众看来，是一个完整未中断的过程。例如下面这样：

1. 中景——小伙子

画外传来敲门声。床上的一堆床单动了动，小伙子的脑袋出现了，睡眠惺忪。敲门声继续。他不情愿地想，必须起床了，便嘟囔着伸手去摸床尾的晨衣。

2. 中远景——房门

门把手哗啦作响，敲门声不断。过了一会儿，小伙子穿着晨衣出现在画面中。

（这样就已经切掉了相当一部分的动作：爬下床，把一只胳膊伸进晨衣袖子里，然后另一只胳膊。更重要的是，剪辑使得这场戏的节奏变得很快。小伙子的动作可以很慢，但姑娘的动作很快，通过剪辑让整场戏都按着姑娘焦躁的快节奏来进行。）

小伙子打开门，姑娘一下子就冲了进来。她看着他，又看了看屋里。

姑娘

怎么回事？你怎么还没准备好？



她穿过镜头。小伙子抬手看时间，但腕上却空空如也。

小伙子

几点的飞机？

3. 中景——姑娘

姑娘立刻行动起来，从椅子上扯过他的裤子，从桌上拿起他的手表。

小伙子的声音

(画外，继续)

我以为是下午的航班。

镜头跟着姑娘摇回，拍到她将裤子抛到小伙子手里，把手表递给他。

姑娘

不是，我告诉过你我改过了。是十点十五分。就剩二十分钟了！

小伙子转向镜头。他还是迷迷糊糊的，抱怨着。

小伙子

为什么不能搭下午的飞机？

画外，这段对话进行的同时，姑娘拨了电话。小伙子已经动手去脱睡裤。

4. 中景——姑娘

姑娘已经接通了酒店前台（在电影里，酒店的服务电话总是神速接通）。

姑娘

(对电话)

请接礼宾部领班。

(对小伙子)

因为来不及。





(又对电话)

是 304 房间。请您派一位行李员上来。再叫一辆出租车。

5. 中景——小伙子

小伙子已经穿上了裤子。他接着一股脑儿脱下晨衣和睡衣。

小伙子

为什么？婚礼不是明天吗？

姑娘提着小伙子的行李箱出现在画面中。她接过他的晨衣和睡衣，捡起他扔在床上的睡裤，又把衬衣扔给他。

姑娘

你下午就得到。

小伙子

为什么？

镜头再次跟着姑娘摇过，把小伙子框出画面。姑娘把行李箱在一排抽屉前放好，打开。

姑娘

还有个彩排。

6. 中景——小伙子

小伙子一条胳膊已经穿上了衬衣。他应道：

小伙子

还有个什么？

7. 中景——姑娘

姑娘把抽屉里的衣服取出来装进行李箱里。

姑娘

彩排，就在你妈妈家。

(盖上行李箱)

你答应过她你会去的。

她砰地关上箱子，提着它走向门口。摄影机跟着她摇过，把小伙子也纳入画面。他已经穿好衬衣，扣好扣子，只把领口的扣子留着。姑娘横穿画面时，他坐到床上，目光在地板上搜寻。

小伙子

我可没答应。

8. 插入镜头

小伙子脚边放着他的鞋子，一只袜子在地板上。小伙子的手把袜子捡起来。当他开始说话时，摄影机摇上。

小伙子

(继续)

参加彩排。

他一边穿着这只袜子，一边四处找另一只。

9. 近景——姑娘

她已经把箱子弄到门边放好，又蹲下捡起另一只袜子，扔给他。

10. 中景——小伙子

袜子砸中了小伙子。他已经穿好一只鞋和袜，开始穿另一只袜子。

小伙子

她有彩排的必要时吗？都已经结过两次婚了。

画外传来门铃声。小伙子瞥了一眼门口。

11. 远景——门口

姑娘正要走过去开门。

姑娘

(一边走一边说)

我答应过她我们俩会去。

姑娘打开门，一位行李员出现在门口。姑娘把箱子指给行李员看。





行李员走过去取箱子时，姑娘走出画面走向小伙子。

姑娘

(继续)

你知道她很看重这些。

12. 中景——姑娘和小伙子

小伙子已经穿好了鞋袜站着了，手里拿着领带。他把领带绕过脖子，姑娘举起他的外套，帮他穿上。

小伙子

可她也清楚我的感受。

13. 中远景——行李员

姑娘再次入画，跟行李员说请他把箱子提出去，然后又着急地转过身。这时小伙子入画，系好了领带。她从他口袋里摸出钱包，检查了一下机票。



第 22 章 绘画课

假定你认为，在进入摄影棚之前先在纸上画好拍摄计划是有帮助的，那么你会用什么符号来标示摄影机的布机安排呢？你会先画好现场置景的平面图，再画上 V 字形拍摄角度吗？或者你会用粗略的草图来表示取景框和角色在画面中的大小吗？当然，你可以两个都画，也可以都不画。

作为一套标识体系，故事板也许符合一些导演的胃口，却为另一些导演所不喜。我个人认为故事板在某些时候还是有用的。如果拍摄的场景涉及复杂的、高成本的物流、群众演员、精致的布景和特效，那么事先做好精确、详细的计划是非常有价值的。但如果你准备拍的这场戏有大量对白，还可能涉及演员在长镜头中的复杂运动，那么事先死板地规定好机位安排就不合适了。好演员的表演直觉常常能给导演拍戏带来巨大的启发，为影片拍摄作出贡献。因此，这常常被用来证明故事板碍事。如果你的头脑被事先设计好的拍摄计划禁锢住，不能够抓住彩排或实际拍摄期间意外出现的机会，那么画故事板当然就变成一个错误的做法。

实际上，事前准备和临场发挥之间并不存在真正的冲突，精心设计的排演和拍摄计划反而能为你提供更多的临场发挥的空间。因此导演总是双管齐下。在我看来，安排一场戏的导演计划，就好比策划一场战斗。由于无法确定对手有什么招数等着你，你的一举一动都应该尽可能精心地布局。或者用另一个类比来说，这就像是捕获一个大型猎物进行准备。你在尽可能靠近水源的地方建立隐蔽的捕杀据点，枪支弹药也已备在触手可及的地方，但这些准备工作是否奏效，还是完全取决于不可预测的一面：即你埋伏等待的那头野生动物的行为。在我们的例子里，那头野生动物就是演员了。

我早就敦促所有的学生，包括编剧和导演，去学一点画画的本事。即使只是非常基础的绘画技能也能够帮助导演在剧本的纸张边缘快速画出简单的图。这个技能在制订一场戏的拍摄计划或是制作分镜头剧本时，都能起到非常大的作用。导演要同演员、摄影师和剪辑师进行高效、清晰的沟通，这种技能也是至关重要的。如果能够在纸上画出拍摄场地的基本安排，包括场地规模、演员可能的位置、家具和道具的摆放位置等，也是有帮助的（把图画得更详细反而是个错误，因为这会减慢你的速度。精确的影像应该是摄影师和艺术指导的任务）。哪怕是制作简单的故事板，都要求你从一开始就用电影媒介的特性来进行更准确的思考。为此，你需要掌握视觉结构的语言，并用这种语言来思维。有了这种可视化能力，你会发现你更容易摆脱实地条件的限制，规避潜在的问题，并且对电影语法的使用也更加明晰起来。

“你显然知道我不会画画，”电影专业的学生回答说，全无自我批评的意思，似乎绘画能力无关个人责任，而是与生俱来的基因特质，就像眼睛的颜色是棕还是蓝，也是由基因决定一样。好吧，我承认我有偏见。一个学生交了昂贵的学费来念视觉图像的专业学校，却不肯花工夫去掌握哪怕一丁点绘画才能，这对我来说有点奇怪。真正画好人像可能需要天赋，一种继承来的、直觉的能力，但我在这里所说的绘画能力几乎不比写一手清晰可辨的字的的能力更高（应当承认，就连这个能力，现在很多学生有时也不具备了）。任何一个人，通过一定的努力，能够做到书写清晰，或者能够画一点招牌艺术字的，都具备这项必需的能力。鉴于我们都必须要学习“交流”的技巧，就更没有理由缺乏这些方面的能力了。

以下是一些画人像的小技巧。脸大致是椭圆形，宽约是长的三分之二。如果你把它纵向一分为三，眉毛的位置在上三分之一水平线上，鼻子在中间的三分之一处。两眼之间的距离为一只眼的长度。耳朵的高度约与鼻子相同。脖子的宽度约为脸的三分之二。在头的后部较脸稍高的位置画上颅骨，一个约为脸三分之二大小的圆形，这个头像就画好了。如果是画背面，在颅骨和耳朵下面画上脖子。

画脸部和头部的公式同样可以用来画最基本的特写视线图。在半背影图中，如果还能看到脸部曲线和眼睫毛，我们就还能看到一些面部表情。背影图的表情则要靠想象了。



画一个椭圆，宽是长的三分之二。



把长轴三等分。中间的三分之一就是鼻子。



两只眼睛中间的距离为一只眼的长度。



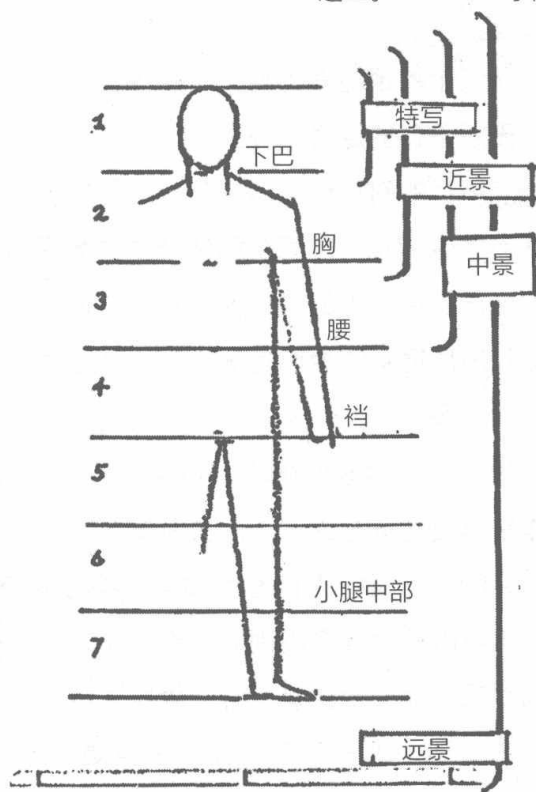
耳朵的高度与鼻子相同。脖子的宽度为脸的三分之二。



画侧面像时，加上颅骨的形状，就是大约脸三分之二大小的一个圆。



画背影时，在颅骨下面加上脖子和肩。



正脸



基本正脸



四分之三 (另一只眼依然可见)



侧脸 (只可见一只眼)



半背影 (鼻子和睫毛可见)



背影 (面部表情不可见)



头部大约是全身高度的七分之一。七分之二处是胸部，即近景景别；七分之三处是腰线，即中景景别。七分之六处，切在膝盖的下面，是中远景；任何拍到整个人全身的，都算是远景。

第23章 视点

在某个特定时间的某个特定场景，摄影机所在的位置就是这位想象中无所不在的隐身见证人、这位剧中行动的观察者的观察者所选取的特定观察视点所在的时空点。这是观众观看故事的视点，见证人正是通过这个视点来促使观众对某个角色产生更多同情和共鸣。在这方面，导演必须做出的最基本的选择就是景别：在一场戏的每个精确的时间点，拍摄对象离镜头的距离是多远？画面包括的范围有多大？被框出画面的信息有多少？

1 参见霍尔的《隐藏的维度：一位人类学家对人们运用公共空间与私人空间的考察》（*The Hidden Dimension: an anthropologist examines man's use of space in public and private*）（Anchor 出版社，1969）和《无声的语言：人类学家揭示人类如何通过礼仪和行为进行交流》（*The Silent Language: an anthropologist reveals how we communicate by our manners and behavior*）（Anchor 出版社，1973）

知名心理学家爱德华·T. 霍尔（Edward T. Hall）曾撰写多部著作来论述他称之为“空间关系学”（proxemics）的理论。这一理论研究的是人类行为和态度如何受相互间空间距离的影响。¹ 霍尔提出，这可以分为几个类别：亲密、私人、社交、公共、疏远。根据霍尔的理论，我们都具有“心理领地”意识。他举了一些例子来说明：在远古时期，国王不会允许臣子靠得太近，并坚持规定下属不可坐在比他的宝座更高的位置上。观察一下电梯里或是公共汽车上挤在一起的陌生人，你也许会注意到他们奇怪如冰霜的面部表情，这是他们因为近身空间被陌生人侵犯而感到不适，才戴上这样的面具来保护自己。

我想，大概不必将空间关系学视为一门多么严肃的科学，但是当考虑电影语法时，这倒是相当有用的：什么时候使用远景、特写，以及如何使用，等等。电影工业对你在很多影片中都会看到的各式各样的镜头景别进行了命名。



远距离

人物身份不明确，只能通过服装或其所处的情境来分辨。



公共距离

那些必须建立“公共身份”的人，那些“不可接近”的个人，会与他人保持这样的距离。



社交距离

距离在 10 码至 15 码（译者注：约为 9 至 14 米）之间，彼此的仪态举止和服装都得以展示。在社交环境中，人们对自己的举止是刻意为之的。



语言和手势也倾向于刻意、正式，如果是在一群人面前，则会带有一点“包装”。



私人距离

这个距离为亲密的熟人或朋友间所用。侵犯这种“私人空间”的陌生人可能被视为入侵者。



更近的距离依然表示两者关系是“一对一”的。在场的其他人都被忽略了。话语是即兴的，双方交流表现出更多的“非言语”交流特性。



亲密距离

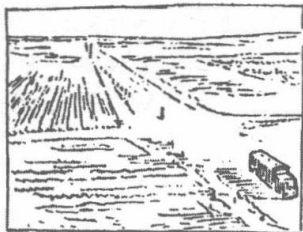
这个距离涉及肢体接触。在公共场合，这样的接触只有发生在“家庭成员”间才被接受。这种接触是排他性的，通常都要求一定的私人空间。

空间关系理论

知名心理学家爱德华·T. 霍尔曾撰写了包括《隐藏的维度》和《无声的语言》在内的多部著作，阐述他所命名的“空间关系”理论。该理论研究的是人类行为和态度如何受相互间空间距离的影响。

霍尔提出，这可以分为四个类别：亲密距离、私人距离、社交距离和非人际距离。根据他的理论，我们都具有“心理领地”意识。他为此举例说明：在远古时期，国王不会允许臣子靠得太近，且坚持规定下属不可坐在比他的宝座高的位置上。

理解这点很重要：电影语法中最为基本的那些元素都具有制造戏剧反讽的潜力。摄影机总是对它所拍摄的对象持有一种态度，可理解为心理态度，这种态度直接影响着故事的讲述。通过使用不同的景别和机位，导演就能够清晰地阐述他对故事中角色的看法和感情，以及角色所处情境。最明显的例子可能要属摄影机从很高的角度进行俯拍。这种拍法似乎在鼓励观众对银幕上的角色自觉高出一等；而如果是从略低于视线的高度稍稍仰拍，这种视角看上去则是更为支持和尊敬的态度。



大全景

例：希区柯克《西北偏北》开场的追杀戏镜头。这是交代“环境”的画面，不强调其中的人物。我们通常认为，如果人物不到画面高度的五分之一，那么就可以使用替身。这时他们只能通过穿着来辨认。



全景

例：同一场戏的第二个镜头。这是人物全身像或更大景别。这个画面给出的信息是“带有人物的风景”，即人物和环境的关系。这里，画面构图刻意强调了环境的荒芜，周遭的“空”。



近景

例：该镜头表现的是嘉里·格兰特意识到飞机直接攻击的对象是自己的那一刻。这组镜头取在人物胸的高度，将躯干和手臂的大量“肢体语言”都舍弃，就是为了强调人物的“面部反应”。这是“私人距离”。



特写

例：格兰特为了将运油卡车逼停，站在公路的正中间。画面只保留了人物的头和肩，特别强调人物的思维和情感。这是“私人距离”，甚至是“亲密距离”。该片其他地方还有更好或更典型的例子。人物的思维和情感是其口头所表达观点的“潜台词”。当潜台词和台词的字面意思至少一样重要时，特写镜头就是此时我们选用的标准景别。



大特写

例：上述镜头的最后一帧。镜头推上，表现格兰特充满恐惧的表情，最后停留在这个画面。



中景

例：《西北偏北》的第三个镜头。这种景别取在人物的臀部高度。在这个距离，我们能完全读取演员的“肢体语言”，判断他的立场、他的姿态——他表现出来的态度和行为举止。人物的声音一般表现为同房间另一端的人或公共场合几码外的人交谈。表演的程度则表现为“社交距离”。



中近景

例：上述镜头之后的某个镜头。稍近一些的景别，取到腰部高度。面部表情给观众的冲击力略强一些。我们看到的信息足以使我们欣赏角色的所感和所想。这是略微多带一些个人感情色彩的“社交距离”。



中景双人镜头

例：取四分之三身高的双人侧影。景别足够大，多少有点“不带私人感情”，也“中立”，不带任何强调。这种镜头呈现了角色间的空间距离。



过肩近景

例：上图镜头的后一个镜头，更近一些，格兰特的面部更全一些，对他的思维和情感表现的更多一些，而牺牲了对背影女士的表现。



“互补”双人镜头

例：与上图镜头交叉剪辑的镜头。与上图景别一致，以便可以用作“补充”，强调的程度也与上图一致。但这里强调的是女士。



主观切出镜头

例：把格兰特的肩部包括在画面边缘里前景的位置，强调了“主观”视角，是女士的“眼中所见”。

如果隐身见证人的空间位置总是暗示着一定的心理参与度，那么我们就能够察觉到明显的“态度”。第一，不感兴趣的、客观的和中立的态度。第二，对场景中的两个或多个角色持有平衡的认同度。第三，对其中一个角色有强烈共鸣，他的视角以主观镜头呈现，而另一个角色的视角仅在切出镜头中有所体现。无需多言，当然还有很多变化。在任意给定的场景中，可能存在立场和态度的多次变换。至少有三种以上相互交织的元素决定着观众的认同度偏向于其中某个角色。

第一，相对景别和摄影机位置。如果拍一个角色用的是特写镜头，而另一个角色用的是中景镜头，那么我们会与用更近的镜头表现的角色产生认同，或持偏向他的立场。景别的拉近通常会带来张力的增加，而推远则降低了我们的参与度。摄影机运动不仅引导着观众的注意力，而且暗示我们应该作何观感。摄影机跟随某一特定的角色，这就鼓励我们对那个角色产生认同，而以某个角色的主观视角来拍摄的跟踪镜头则强调了它的主观性。

第二，视线的方向，即看向画外的视线与镜头拍摄方向之间角度的大小。角度越小，我们越容易产生认同感，因为当我们直面一张脸，我们就更能感受到这个人的性格冲击力，感受到更深的参与度和更高的认同感。

第三，互动的把握。如果一个角色在银幕上出现的时间比另一个多（译者注：戏份多），尤其是，如果剪辑的时机也是依照表现这个角色心理活动的需要来安排的，那么这场戏常常是从他或她的视角来表现的。

如何表现客观中立

三个角度：一个包含两个角色、画面构图不偏不倚的主镜头（见下



女孩的中景

主镜头

男子的匹配镜头

图), 加上两个不是特别近的单人半侧影镜头, 且景别和视线精确匹配。

在这种拍摄模式下, 对两个角色的认同程度是一致的, 且没有明确的视角 (除了不相关的第三方视角之外)。

如何表现平衡的立场

五个角度: 一个不偏不倚的主镜头, 两个匹配的过肩近景镜头, 加上两个视线角度很小的特写镜头。



表现女孩的过肩镜头

主镜头

表现男子的过肩镜头



女孩的特写

男子的特写

在这种拍摄模式下, 观众与这两个角色的关联感更强一些。视角在两个角色之间来回交换, 意味着影片并不对其中某位角色有更强的认同。

对其中一个角色视角的大力强调

对其中一个角色的强调可以通过多种方式 (见下图) 来实现。

1. 在构图中让其中一个角色显得比另一个角色大。
2. 摄影机在运动的过程中刻意将其中一个角色保持在画面中心, 而另外一个角色则被置于相对固定的位置, 作为背景环境的一部分。
3. 利用过肩镜头, 将强调的角色 (男子) 置于前景大部, 而另

一个角色（女孩）则在远处。

4. 男子的大特写，视线与镜头角度很小。

5. 女孩的中景（或中远景），但她的视线与镜头的角度大些。



主镜头。当摄影机做摇的动作时，始终将男子，而非女孩，置于画面中心。



女孩的过肩镜头中，男子占据了前景的大部分。



男子主观视角中的女孩。一个切出镜头。



男子的大特写。与女孩过肩镜头中他的大小一致。

在剪辑这些镜头时，剪辑点的把握应突出表现男子特写镜头中默默的反应所产生的冲击力，而其他角度的镜头则用来拍摄引发他这些反应的对白。切出镜头一定不要过长，以免打断男子的表演。

在剪辑这些镜头时应注意，多用男子的大特写或者主镜头。女孩的两个中景镜头和过肩镜头都应该简短地用，时长不宜过长，可用作主观视角的切出镜头，或作为提示他们之间关系的短的连接镜头。在剪辑时，对女孩的刻画应留在画外，或在侧重表现男子的主镜头中捎带。

拍摄对象在电影画面中的位置是个人的审美问题。很多画家或插画师会告诉你，这取决于很多因素（图形、色彩和光影的平衡），而电影制作人还需要考虑前后的画面和情绪。精心构图的镜头，可以参看卡尔·德莱叶（Carl Dreyer）的《圣女贞德受难》（*La passion de Joanne D'Arc*）和爱森斯坦（Eisenstein）的作品。在成为电影导演之前，爱森斯坦是美术设计师。这个时期前苏联电影中的蒙太奇段落对镜头的构图和组接模式十分重视。约翰·福特（John Ford）的电影作品里也有很值得研究的经典构图。在这些影片中，传统上平衡且安静的全景画面的价值得到了体现。这些画面用于静态造型，能产生很好的画面效果（戏剧导演把用于表示一幕结束的风景明信片般的舞台造型称作静态舞台造型）。

构图可以定义为在电影银幕的长方形画框中将视觉元素进行组合形成图案。尽管这是电影拍摄现场许多人（包括灯光摄影师和摄影机操作员）所关心的事，但大多数导演都会坚持自己独立决定摄影风格的权力。这是因为，布机、运动和构图的最微小的细节都对这个镜头的叙事／戏剧含义产生直接的影响，进而影响整部电影。尽管观众可能不会（其实是不应）注意到这点，但一个镜头的精确构图对于正在讲述的戏剧所产生的影响如此之大，以至于视觉构图上相对小的事情都可能会完全改变这个镜头在叙事中的重要性。

当我们考虑构图时，讨论一下所谓的“画外空间”是会有帮助的。这里要记住的是，被排除在银幕之外，或被画面中的物体遮挡的任何东西，都可能和我们看见的东西一样重要。通过从我们眼前把事物遮蔽起来，并且把握让我们看见它的精确时间，导演得以控制视觉信息出现的时机，进而操控我们的注意力和立场。传统的画外空间最突出的一个例子就是设置了出入口的布景，类似于舞台剧中舞台两翼的出入口，演员登台或退场的地方（经典的幽默闹剧通常沿用这种戏剧传

统)。许多欧洲电影对画外空间的使用非常有趣，他们用复杂的跟拍镜头引导观众，将我们从一个事件或角色带向另一个事件或角色。

以电影《白衣人》(The Man in the White Suit)中的一个场景为例。这场戏用一个静止的主镜头拍摄而成(出于某些原因，幽默闹剧的拍摄倾向于用全景镜头来表现连续的动作，而不用更近景别的镜头，这样效果最好。)。当每个人都从镜头中消失了，而摄影机依然对着空空的走廊(关闭声音)——这种场景造型就使用了最受资深歌舞杂剧小丑喜爱的传统喜剧造型样式。

摄影师用“dingle”这个行话来指称位于画框边缘可以作为前景的东西。有时这是为了让画面构图更有趣。例如，空无一物的蓝天的画面，如果在上部伸进一枝树杈以增加景深和透视感，就会显得更漂亮。

画外空间

对“画外空间”的运用最突出的一个例子就是设置了出入口的布景，类似于舞台剧中舞台两翼的出入口，演员登台或退场的地方。

经典的幽默闹剧通常沿用这种戏剧传统。出于某些原因，拍摄幽默闹剧时，似乎用全景镜头来拍摄连续动作效果最好，不用更近的景别。

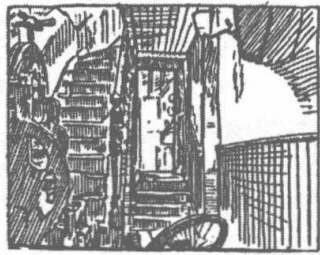
举电影《白衣人》(The Man in the White Suit)中的一个场景为例。这场戏用一个静止的主镜头拍摄而成。当每个人都从镜头中消失而摄影机依然对着空空的走廊(关闭声音)——这种场景造型就使用了最受资深歌舞杂剧小丑喜爱的传统喜剧造型样式。



在追踪西德尼(Sidney)的过程中，柏莎(Bertha)被台阶底下的自行车绊倒了。



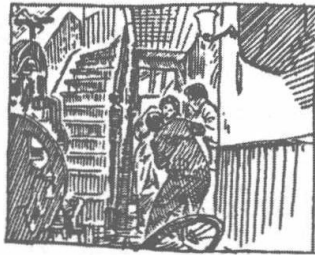
但西德尼也被卡住了，他一直在尝试打开后门。



柏莎抓住西德尼，把他抛过后厨的门。两人都消失在后厨里。



听到后厨里发出的骇人声响，房客从屋里出来查看。



恰好西德尼出现，柏莎紧随其后，把房客卡在中间。



西德尼一面用一只木头锅盖抵挡着，一面伸手攀住一截栏杆。



但栏杆断了，西德尼跌进房客的屋子，柏莎立刻锁上了门。



房客反抗着，尝试逃往后门。柏莎把他推进……

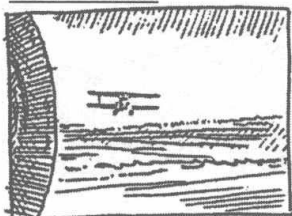


后厨的门，把后厨也锁上了。现在两个人都成了她的囚徒。

前景物体也可以用于交代内容。我们应不断把角色和物体间的位置关系告诉观众。在某些情况下，这对于清晰描述一个场景起着至关重要的作用。下面是几个例子。在《西北偏北》中，前景中的轮胎和人的手臂让画面充满戏剧性。前景中带着玉米杆子的画面显示了摄影机离公路有多远，嘉里·格兰特必须跑过的危险地带有多大。电影《白衣人》的分镜图显示，为了表现亚利克·基尼斯（Alec Guinness）的无助，镜头就去强调窗上的封条；在《码头风云》（*On the Waterfront*）中，马龙·白兰度所扮演的角色所面临的巨大压力也是通过画面前景中谈话对象的身体来体现的。

来做一个很有用的课堂练习。随便选一段双人的对话场景，拍摄好素材，用不同的方式剪辑，来强调不同的视角。我用我自己拍的最早的一部长片《深宫残梦》（*Saraband for Dead Lovers*）里的一场戏来举例说明。情节是一个婚姻不幸的德国公主和她丈夫部队里的

构图——前景



《西北偏北》中的一个主观视角镜头。嘉里·格兰特几乎被巨大的油罐车碾过。此刻，他望向远处，发现农药喷洒机再次朝他俯冲过来。大卡车的车轮就是被用作画面前景的“dingle”，以强调这是嘉里的视角。



同一场戏，片刻过后，飞机撞上了卡车，二者都爆炸了。一个路人的手臂被纳入画面的前景，以强调危险的切近。这是一个主观镜头，但有趣的是，并没有接嘉里或其他路人的任何特写反打镜头。

右图显示的是嘉里·格兰特主观视角中从远处开来的油罐车。这里，玉米秆被用作“dingle”，来框住画面，显示嘉里必须跑多远才能抵达公路。



“dingle”和前景

摄影师用“dingle”这个行话来指称位于画框边缘可以作为前景的东西。

有时这只是为了让画面构图更有趣。例如，空无一物的蓝天的画面，如果在上部伸进一枝树杈以增加精神和透视感，那么画面会显得更漂亮。

前景物体也可以用于交代内容。我们应不断把角色和物体间的位置关系告诉观众。在某些情况下，这对于清晰描述一个场景起着至关重要的作用。本页举了好几个例子。左侧的图中，前景中的轮胎和人的手臂让画面充满戏剧性。上面的图中，很关键的是要显示摄影机和公路之间的距离，以及嘉里·格兰特必须跑过的危险地带。下面的图中，要表现亚利克·基尼斯的无助，镜头就需要强调窗上的封条。右侧的图中，在《码头风云》中，马龙·白兰度所面临的压力是通过画面前景中的身体来体现的。



《码头风云》中，用卡尔·马尔登过肩镜头表现马龙·白兰度。这种构图强调了牧师加于白兰度身上的压力，即敦促他出庭作证，反抗黑帮。



后来，在法庭上，白兰度坐在证人席上。利用辩护律师的手臂达到的遮挡效果再次增加了戏剧张力。

左侧是透过窗户上的封条拍摄的反打镜头（来自《白衣人》）。这里，窗户封条被用作两个镜头中的前景物体。更常见的是只在其中一个角度的镜头中使用前景物体。

一名指挥官之间的外遇。我选的这场戏很简单，也没有台词。主角 K 从一场战役中返回，在拜见过王子之后，他穿过皇宫中的一个前厅时，遇见了他仍爱着的公主。他无法与她交谈，她也一样。他们分别站在一个人头攒动的大厅的两端。他们彼此看见了对方，以宫廷的正式礼仪打了招呼。这就是所发生的一切。

对于这样一场戏，常常是剪辑的功夫使得这场戏出彩。导演用六个镜头拍完了这个情节。下面是我记忆当中剪辑师剪辑这场戏的方法。

1. **中景** K 在随从的陪同下走进房间。他看见公主，停了下来。

2. **反打** K 在前景中，公主和女伴在房间的另一端。她也注意到他。

3. **特写** K 的反应。

4. **中景** 公主和朋友们。她先看到了 K，现在其他女伴也都看着他。

5. **接 K 的特写镜头** 他感受到其他人的目光，朝她行了个正式的小躬身礼。

6. **全景，反打角度** 公主在画面的前景。K 和随从们在画面远处。

7. **接公主的中景** 公主向他正式回礼，然后转向女伴们。

8. **接全景** 公主在前景，K 和随从们在远处。K 注视了她一阵子，然后转身离开，随从跟在他身后。

9. **公主的特写** 她一边听着女伴们的闲聊，一边悄悄目送着 K。我们能看出她在努力控制着自己。

这个片段通过不断变化的景别，决定了故事从哪个视角来讲述，并让观众把对角色的认同（在这个例子里，是 K）维持到最后一个镜头。这场戏的文学版本可能会是这样的：

K 从门口走进来，后面跟着他的随从。当他穿过前厅走到一半时，看见了她。她在这个大厅的另一端，被一群女伴包围着。此地的意外相见令他慌乱，花了一阵子才恢复镇定。她穿着和他离去那天穿的同样的衣裙。觉着他人注视的目光，他努力按照宫廷礼数对她正式行礼。她回了礼，便转回女伴们中间。K 犹豫了一下，便领着随从们继续走向前厅的另一个出口，她则悄悄目送他消失的背影。耳旁传来女伴们琐碎的闲聊，她努力藏起了内心的波澜。

上面这段（非常平淡的）文字中，每一个句子都代表了一个镜头。

现在来比较一下另一个版本。另一位剪辑师可能可以用完全相同的素材剪出一段情节相同，但重点转换了的关于公主，而非 K 的故事。

1. 公主的特写 她听着女伴们琐碎的闲聊，目光偶然瞥向大厅的另一端。

2. 全景 公主处在前景位置。在前厅的另一端，K 走进大厅，后面跟着随从们。

3. 接公主的特写 她的反应。

4. K 和随从的中景 他看见了她，停下了脚步。随从们也停了下来。

5. 反打 公主和女伴们的中景。看见她的反应，女伴们都看向 K。

6. K 的特写 觉察到她们审视的目光，他向公主行了个礼。

7. 接公主和女伴的中景 她们感觉到其中的不自然，又看向公主。

8. 公主的特写 没有感情起伏的痕迹。

9. 接远景 公主在前景中，K 和随从在远处。他犹豫了片刻，便和随从们继续前进。

10. 中景 镜头跟随 K 和随从们，摇向前厅的门口。他离开时回望了公主。

11. 接公主的特写 画外是女伴们的闲聊。她没在听。我们离她很近，足以看出她努力掩藏内心痛苦的举动。

文学版本可以是这样：

得知他在宫中，她渴望与他重逢却又担心情感暴露，心中备受煎熬。他出现时，她正与女伴们在前厅里。她强忍泪水。他看起来更瘦了，重担在肩的样子。他看见她，停下脚步。女伴们见到他走进大厅，都感受到气氛的不自然。

K 和她一样小心，举止端庄、正式。她意识到女伴们都从旁注视着，从他身上获得了力量，以同样的审慎和端庄回了礼。她对自己把握得很好，回礼之后便回到女伴中间。随后他便离开了。此时，她不得不竭力控制自己，无法专注于女伴们的闲聊。

第 24 章 轴线

我们这些观众似乎对人眼焦点和视线方向的微妙变化有着十分敏锐的观察。这些几乎难以察觉的面部动作是了解一个人情感和思维的重要线索。和我们一样，摄影机也能够以惊人的速度和准确度来读取这些变化。因此，在一场双人对手戏中，我们似乎感觉到有一条想象中的线代表着他们之间的关系轴。可以认为这是连接他们视线的线，即 eye-line。即使在他们的目光并不对视时，依然有一根看不见的线连接着他们的双眼。如果要从双人主镜头切换到从更近的视点分别拍摄其中一人的镜头，这条线就变得十分重要。如果这个更近视点的镜头“越过”了轴线，从轴线另一侧的机位来拍摄，那么观众就会感到很迷惑。下面我们会具体解释。这在实际操作中会更好理解。

标准的拍摄模式要求摄影机的位置应保持在轴线的同一侧。反之，称为“越轴”。如果一场戏的空间布局——环境的设置和角色间的空间关系——未能充分地展示给观众，越轴便会令观众对空间位置感到困惑。下页图中所示为关于视线轴线最基本的摄影机拍摄模式。主镜头显示了两个角色之间的空间位置关系。我们以第三者的视点，在一定程度上客观地观察到他们之间存在一定的距离。摄影机 B 则拍摄特写镜头，专注于表现女子，而将男子排除到画面之外，并且给了我们这样一个镜头角度，使我们得以对她的所感所想有更多的了解。摄影机 C 则以同样的方式拍摄男子。因为这两个特写镜头无论是景别还是视线上都是匹配的，因此观众的对两个角色的兴趣也是平衡的（假设剪辑时他们两个的戏份一样）。请注意，在这一系列镜头中，视线是相会的。实际上，这是因为镜头 B

和镜头 C 与 $(x-y)$ 轴线的距离相等，且距 $(x-y)$ 轴的中线 $(e-f)$ 的距离也相等。这两个角度是对称的，因为她朝右看着画外的他，而他也以同样角度朝左看着画外的她。



主镜头

角色的侧面像。女孩朝右看着的男士，男士向左看着她。



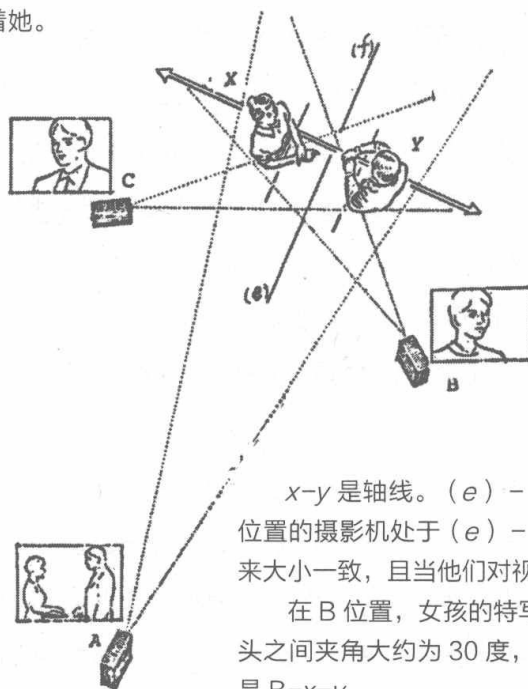
女孩的近景

她看着男士。她的视线朝向摄影机右侧。



男士的近景

他看着女孩。他的视线朝向摄影机左侧。



视线和景别的
“几何关系”

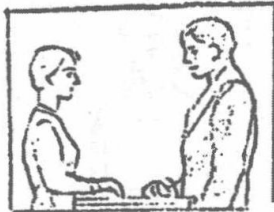
$x-y$ 是轴线。 $(e)-(f)$ 线将轴线一分为二，因 A 位置的摄影机处于 $(e)-(f)$ 线上，所以两个角色看起来大小一致，且当他们对视时，都是侧面像。

在 B 位置，女孩的特写镜头显示她的视线与摄影机镜头之间夹角大约为 30 度，因此她是半侧面像。视线角度是 $B-x-y$ 。

在 C 位置，男子的特写镜头，摄影机处于 $(e)-(f)$ 线另一边相同距离处，因此两个特写镜头的景别是一致的。

由于男子的视线角度 $(C-y-x)$ 和女子的视线角度 $(B-x-y)$ 相一致，因此他们的视线完全匹配。

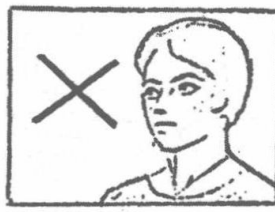
注意看，如果摄影机越过轴线，会发生什么呢？由于两个角色都向屏幕外相同的方向上看，看起来两个人在看同一个物体，如果这两个镜头需要交叉剪辑，那么他们的视线就会对不上。



(A) 中景 男子和姑娘
双人主镜头。男子朝左看着姑娘，姑娘朝右看着男子。

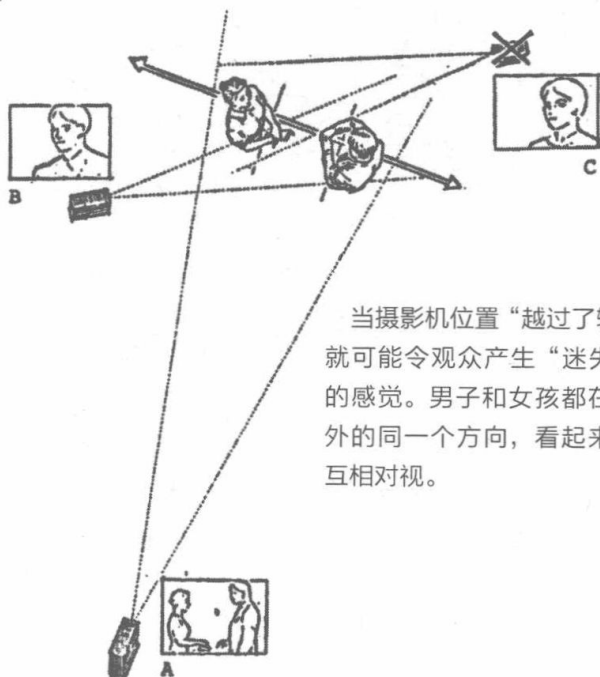


(B) 近景 男子
他朝左看着银幕外的姑娘，这个方向与主镜头中的方向一致。

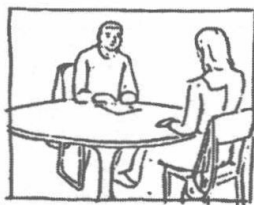


(C) 近景 女子
她朝左看，与男子视线方向相同。两个人的视线无法衔接。

越轴

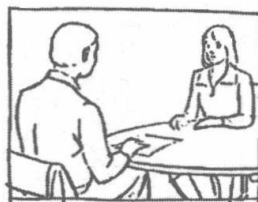


当摄影机位置“越过了轴线”，就可能令观众产生“迷失方向”的感觉。男子和女孩都在看屏幕外的同一个方向，看起来并没有互相对视。



(A) 交代镜头

摄影机拍摄角度偏近轴线，呈现年轻男子的偏正面像（双眼均出现），而年轻女子则为侧面像。



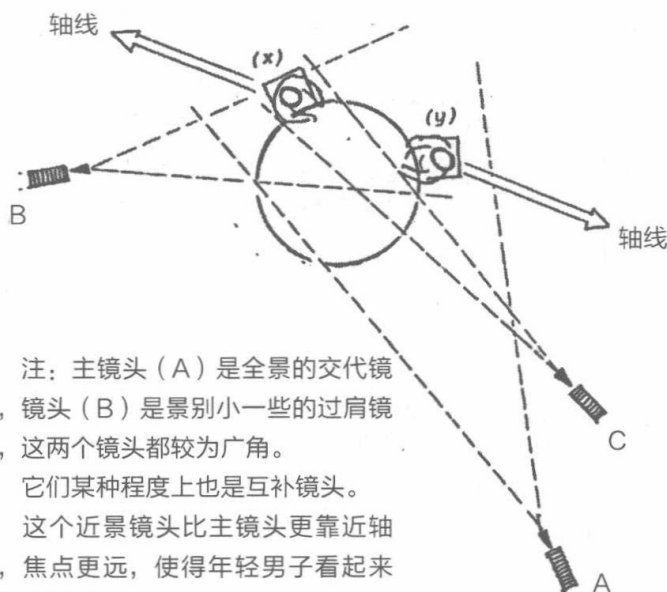
(B) 过肩镜头

另一个双人镜头，但景别更小。年轻男子处于银幕左侧前景中。年轻女子在远处中景呈现，视线略偏左。



(C) 年轻男子的近景

年轻男子的“单人”镜头。当他朝右看着画外的年轻女子时，视线与镜头B吻合。



注：主镜头（A）是全景的交代镜头，镜头（B）是景别小一些的过肩镜头，这两个镜头都较为广角。

它们某种程度上也是互补镜头。

这个近景镜头比主镜头更靠近轴线，焦点更远，使得年轻男子看起来更偏向正面。

在上面的例子中，主镜头的拍摄角度更侧重表现男子，而女子则是以侧面像出现在画面中。另一个景别更小的双人镜头则将拍摄角度朝向女子，而男子则被安排在构图的前景部分。这样安排给人带来非常不同的视角。B和C在视线上是准确对应的，当他们对视时，有强烈的目光相接的感觉。但在景别上是有区别的。男子的单人近景镜头要比反打镜头中的女子大得多，让我们对男子产生更多的认同。



正面像。视线与镜头角度很小。以特写景别拍摄。导演通常用这种画面来表现角色个性，产生对观众的巨大冲击力。我们会与角色产生强烈的共鸣。



四分之三正面像。视线与镜头之间的角度更大。共鸣感不那么强。但我们依然能观察到她的所思所感，根据“前后情境”，会对她产生认同。



侧视像。视线角度很大，离镜头较远的那只眼睛只露出了一点点。我们现在感觉上是在“审视”角色。这是个更“客观”的镜头。



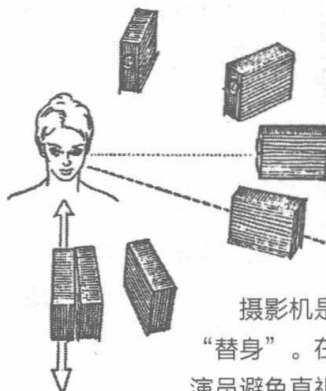
完全侧面像。如果我们在镜头中只能看到演员的一只眼睛，这个镜头的感情色彩就少多了。摄影机就像一个旁观者。我们可能会，也可能不会产生共鸣，但我们很可能会感觉到一定程度的客观，一种距离。



半背面像。如果我们看见的下颌曲线和眼睛足以让我们辨认出这张转开的脸上可能存在的表情，我们依然能对这个角色的个性进行一定的判断。这看起来像是一个主观镜头。



完全背面像。完全看不到脸部，因为所有的面部表情都只能依靠想象。这种背面像有时反而被用于在某些语境中制造强共鸣。



视线的圆周分布点

摄影机是现场的一种“存在”，是观众的“替身”。在剧情片里，通常（也有例外）让演员避免直视镜头以免透露出他对观众的存在的主观意识。尽管如此，演员所扮演的角色似乎在另一个层次的意识里却参与了和那个神奇的“想象中的观察者”之间的“心理互动”。

注意，视线是衡量我们对一个角色的认同度的标准。摄影机的角度越正，我们的主观参与感就越强烈。以半侧面角度拍摄的角色间的互动镜头相对客观，作为观众的我们保持着局外的、相对中立的观察者身份。四分之三角度的视线则带来更多的参与感。当视线和摄影机拍摄方向很接近时，张力也达到峰值。因此，当一场戏的戏剧张力逐渐增大时，导演通常也会使用视线更接近摄影机拍摄方向的镜头。

请记住很重要的一点：为了简明起见，在这些图表中，我总是把视线的方向画得和面部的朝向一致，但显然未必如此。下一页的眼神图示中，脸朝向一个方向，而视线则朝另外一个方向看。重要的是眼睛，而不是脸。要注意的是，当视线和面孔的朝向不一致时，画面倾向于暗示表情中带有狡黠，且在某些上下文中，视线方向略低于镜头水平高度的镜头，更多地带有一点内省的感觉。



视线朝向左，而面孔朝向摄影机右侧。



视线略向左，而面孔略偏向摄影机右侧。



视线略向右，而面孔朝向摄影机左侧。



视线朝向右，而面孔略向摄影机左侧。



当视线大大高于镜头拍摄的水平高度，这个看向画外的眼神（在某些情况下）蕴含着敬畏或景仰之情，确实是“仰视”画外的人或情境。



反之，当视线略低于镜头时，特写镜头会给出一种更为“内省”且私密的思考或情感。是我们（摄影机）在寻找“目光背后的”含义。

视线与摄影机

在多幅图表中，简明起见，我总是把视线的方向画得和面部的朝向一致，但显然未必如此。上面这些眼神图示中，脸朝向一个方向，而视线则看向另外一个方向。

在匹配镜头时，重要的是眼睛，而不是脸。

注意：当视线和面孔的朝向不一致时，画面倾向于暗示表情中带有狡黠。

在某些上下文中，方向略低于镜头水平高度的视线更多地带有一点内省的感觉。当然，做这样的归纳是危险的。好演员与生俱来的“镜头感”是导演应学会尊重和鼓励的。

下面我们来研究一下库里肖夫（Kuleshov）以及他所发现的“想象空间”。注意，这些与视线有关的原则是可以加以利用的。通过视线的匹配和剪接，导演可以让观众相信两个角色在进行亲密的交流互动，而实际上他们从未见过面。

尽管你应该了解这个所谓的不可越轴的“规定”，但重要的是要认识到，这不应被视为永远不能打破的法则。电影或视频制作经验尚浅的学生常有这样的问题，即过于沉浸于拍摄地的实际空间中，而没



(A) 双人交代镜头。女子背朝男子，忙着翻看文件。她看向窗外左侧，忽略男子。



(B) 男子中景。他不耐烦地看表，背向她，朝右下看。

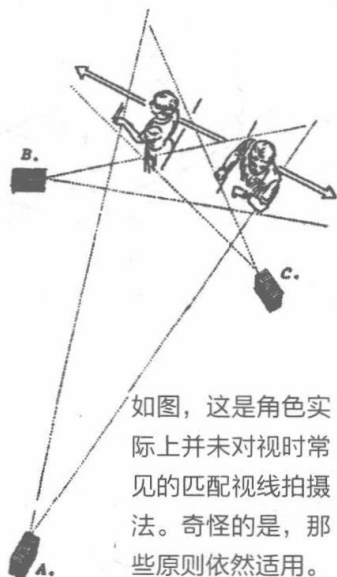


(C) 女子中景。背影。拍摄角度为男子的主观视角——如果他朝她看的话。

隐含的视线

我们先用最简单的情形——两个角色面对面，直接对视——来演示所谓的轴线和视线“原则”。

掌握了这些原则以后，你还应该注意，在正常的交往行为中，直接对视的情形极少出现，而且如果对视持续时间很长的话，看起来还特别奇怪。两个人之间的目光相接通常只是惊鸿一瞥，获得对方反应即止。尽管它可能意义重大，但这的确是个短暂的瞬间。



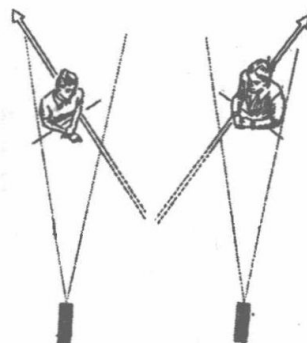
如图，这是角色实际上并未对视时常见的匹配视线拍摄法。奇怪的是，那些原则依然适用。

这个“轴线”当然是想象中的，但整个“电影空间”也同样只存在于观众的想象中。

电影或视频制作经验尚浅的同学常有这样的问题，即过于沉浸于外景地或摄影棚的实际空间中，而没有意识到可以通过镜头的交叉剪辑来营造空间的假象。这些镜头可以在其他任何地方拍摄，但匹配的视线令它们看似“相互联系”。

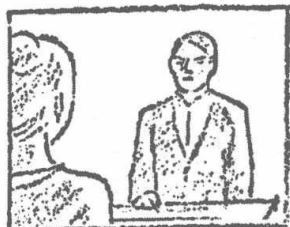
这样的假象不计其数。以“亲密接触”场景为例，两个演员之间的感情关系看似十分强烈，但实际上，他们从未同时出现在同一个场景。

研究如何匹配视线，以制造“目光相接”的假象，能够帮助你用镜头剪接出那些“现实中”可能发生，却难以排演拍摄的场景。



两个在完全不同的地点、完全不同的场景拍摄的镜头。演员并未真正见面，但如果视线匹配“正确”，而且剪接富有逻辑，则可制造出目光相接的效果。

有意识到可以通过镜头的交叉剪辑来营造空间的假象。这些镜头可以在其他任何地方拍摄，但匹配的视线令它们看似相互联系。与这门课上所讲的其他内容一样，我希望同学们研习这些技巧的标准用法，以便能够判断如何能最有效地打破这些标准，来创造出你想要的效果。



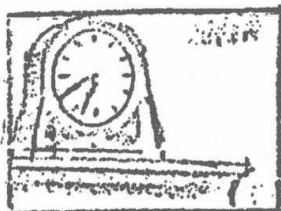
(1) 男女双人中景
过肩拍男子。男子朝左看
着她，她则朝右看。



(2) 女子近景
她朝右看向画外的男子。



(3) 男子近景
他朝左看着她，然后更
大幅度朝左，看着——



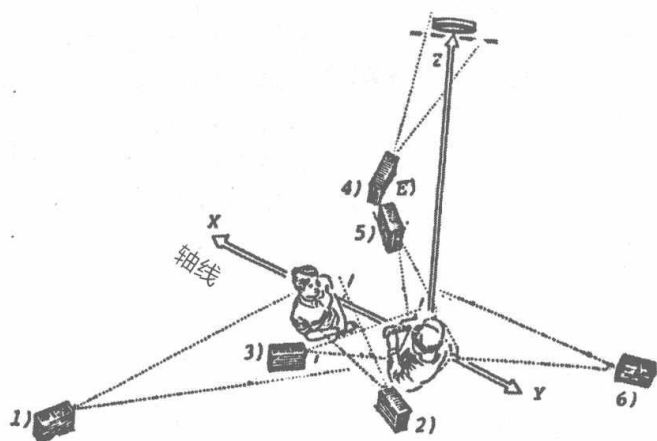
(4) 切出镜头——座钟
男子的主观视角，架子
上座钟的细节。



(5) 男子近景
(新角度) 他朝左看向
画外，又转头朝右看。



(6) 男女双人中景
过肩拍女子。他朝右看，
她朝左看。



导演可以通过越轴来给画面增加一些变化，这时可以使用切出镜头来避免越轴给观众带来迷失空间方向的感觉。图示中就是这样一个例子。在和女子交谈的过程中，男子朝侧面看了一眼架子上的座钟。当我们接回他的近景镜头时，摄影机机位做了调整，使其角度更为正面。当他再次朝她看时，他的视线是朝右的，而不像先前是朝左。实际上，在切到座钟的镜头时，我们的位置变化了，我们现在是从他们之间想象轴线的另外一边看这两个角色。这个切出镜头是由看钟的眼神引发的。

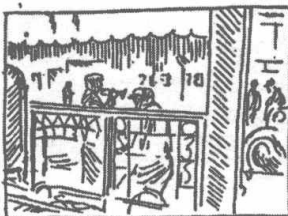
下面是马塞尔·卡尔内 (Marcel Carné) 的《天色破晓》 (*Le jour se lève*) 中的几个画面，是轴线变换的范例。这里我们看到一个主观视角的切出镜头，它交代了场景的空间关系。朱利斯·贝里



(1) 朱利斯·贝里的近景
他越过咖啡桌，看着让·迦本 (Jean Gabin)。迦本
的背影出现在前景中，画面
边缘。贝里的视线稍微
偏右，越过迦本的肩。



迦本和阿莱缇 (Arletty) 的中景
迦本在画面左侧，阿莱缇在右侧。他
们背对吧台，直到迦本转身——



(2) 远景 咖啡馆内/外景
贝里的视点。咖啡馆窗外，
一个街头乐手在表演。(更
远处的街对面，一个女子
走过。)



阿莱缇和迦本的中景
迦本转向相反方向。在两个镜头衔接
时，动作有所重叠。现在他们交换了
位置，迦本在右边，阿莱缇在左边。
但由于我们期待看到他们的脸，所以
跳轴就变得很能接受，很“平顺”。



(3) 反打镜头
迦本背对着窗户，此时出
现在画面左侧，朝右看
着贝里 (摄影机此时已越
轴)。贝里以背影呈现在
画面右侧。

越轴

尽管所谓的不可越轴的“规定”是你应该了解的，但很
重要的一点是要认识到这不应被视为永远不能打破的法则。

这是《天色破晓》中的几个例子。左侧的例子讲的是如
何通过主观视角的切出镜头来变换轴线。朱利斯·贝里看向
画外的眼神为再次接上从新的角度拍摄的咖啡桌旁两个男人
的镜头提供了很好的理由。

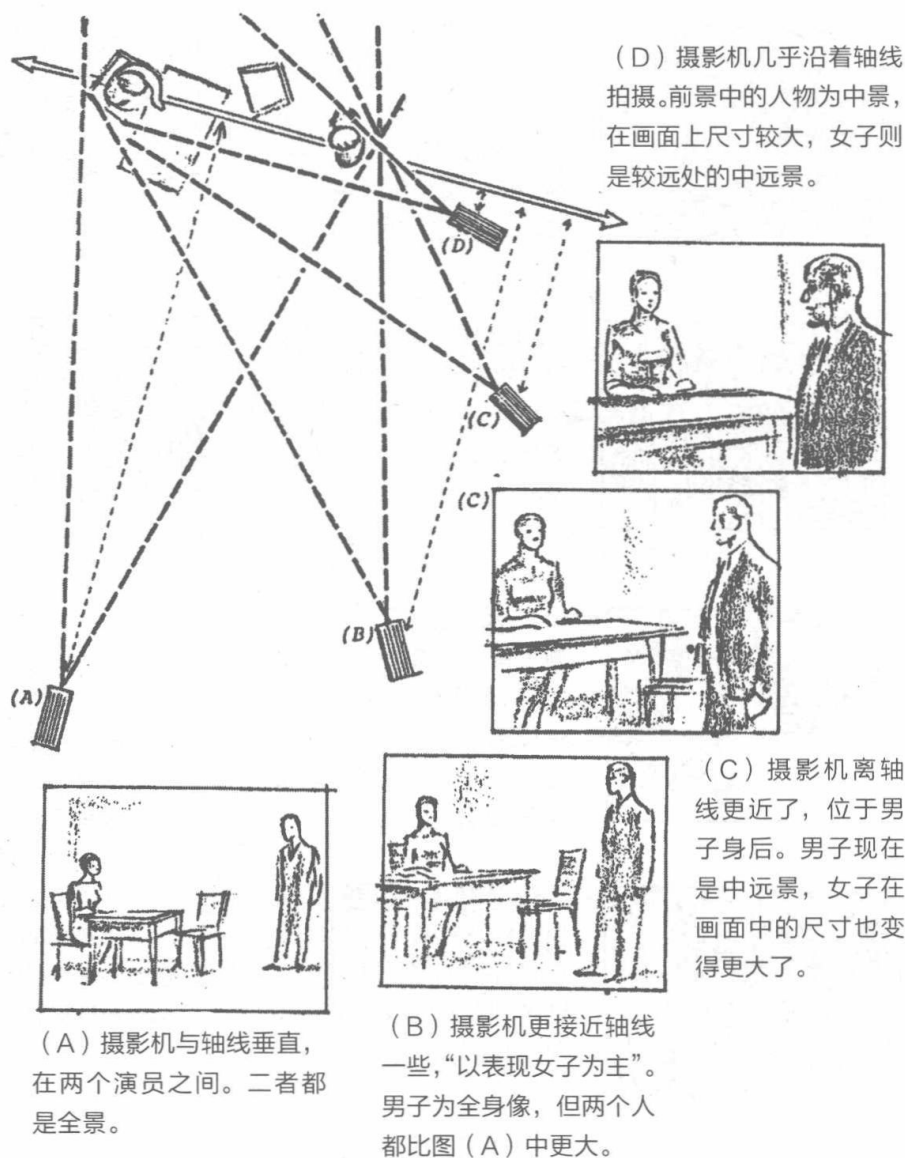
上面是同一部电影里的另一个场景，其中“直接反向”
的跳轴不可避免，但因为这是为了给我们看我们想看的内容，
因此显得很自然。



(4) 朱利斯·贝里的近景
贝里的反打镜头。他此时
在画面右侧，面对着迦本，
迦本则背对镜头，出现在
画面前景的左侧。

(Jules Berry) 看向画外的眼神为重接从新的角度拍摄的咖啡桌旁
两个男人的镜头提供了很好的理由。

我们现在来谈谈纵深调度，即把前景和背景都尽可能地拍进画面。
下面 (原文为“背面”——译者注) 的图中所示的内容大家可能会觉
得太浅显了：把摄影机机位安排在较靠近轴线的地方，或者让演员排
成一行以进行景深拍摄，你便能获得更多不同景别的镜头。

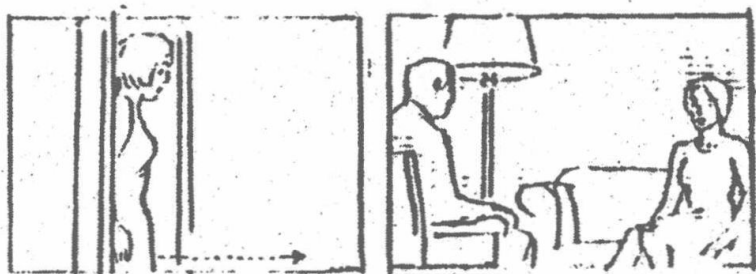


富有景深的构图有特定优势。画面能够包括相对近处的前景里的人物，也可以包括远处的人物。这不仅使构图更为有趣，还可以通过画面中角色大小的变化，表明场景中的拍摄视点所在，以增加我们的现场感。

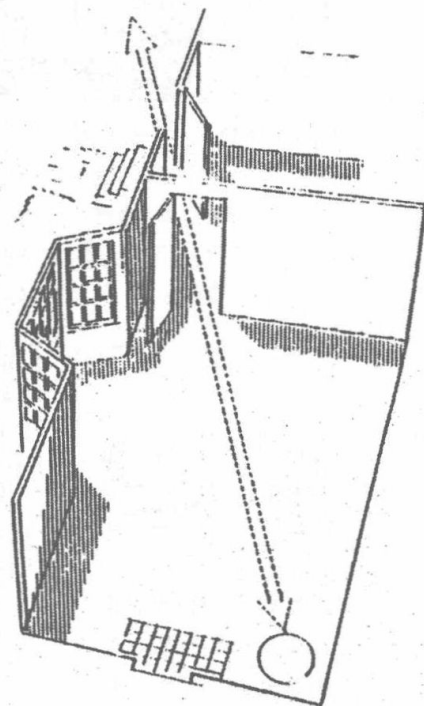
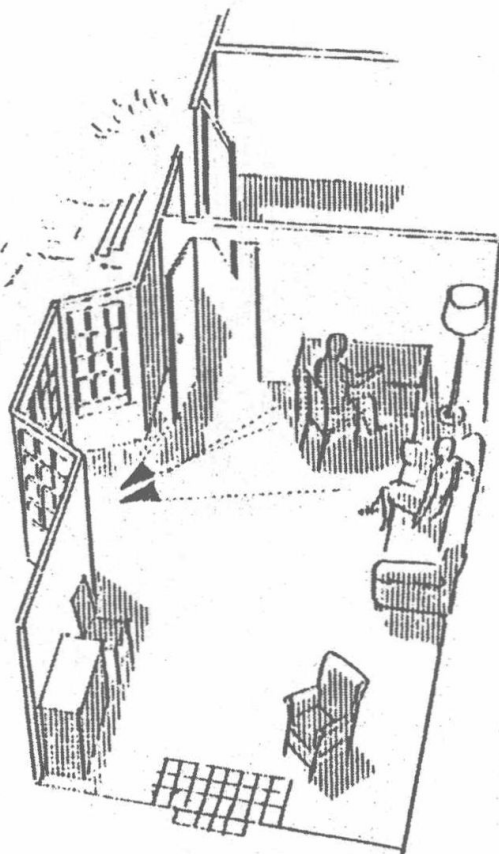
同时，这还意味着在“舞台”后部的演员如果看着离摄影机更近的人，那么他的角度就会比较正面，我们就能够更多地看见他的面部表情。尽管更近的人可能是以过肩的角度或半侧面的角度出现的，但一般也很容易设计一些偶然的事件，给他们提供转过身来面向镜头的理由。这样你就得以近景表现一个角色，同时以更大的景别表现另外一个角色。

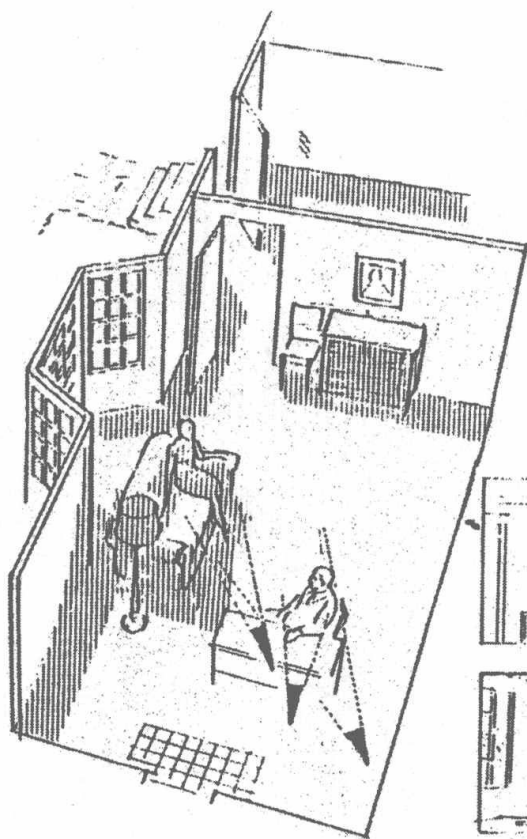
现在来研究这个例子。这场戏要求一个女子走进门，穿过房间坐到沙发上，开始和坐在桌旁的男子交谈。拍摄地配备了包括门、桌子和沙发在内的所有必要家具。问题来了，摄影机该摆在哪儿？

这是我们用的景。把沙发和桌子这样摆，并把摄影机安排在屋子中央，朝着屋子的一个角落去拍摄。这是没经验的导演的典型做法。这样的结果是人物都是中景大小，背景是几英尺外的一面墙。这样拍出来的画面多无趣！有经验的导演可能会采用完全不同的方法。在抵达拍摄现场时，他首先会寻找可能存在的最长的轴线，不论这是否意味着需要重新布置家具。就这个例子而言，这根轴线一直延伸到面朝门窗的角落里。

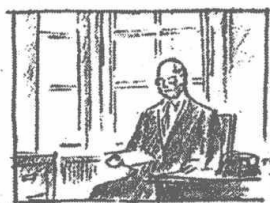


摄影机靠近轴线摆放，意味着这个镜头将是纵深场景，也常常意味着通过有限次数的摄影机运动，导演就能够将演员同时置于远处背景中、中等距离和靠近镜头的近景之中。这样不仅能使画面始终充满视觉信息，还有可能对情节进行有效压缩，因为在前景中表现当前的动作时，我们也许还能看到下一步将会发生什么。当一个事件发生时，可以让观众对下一个事件做好准备。这也意味着所讲述的故事更可能是有关于角色之间的往来互动，而不仅仅是一个个体行为，因此戏剧动作更为丰富，戏剧浓度也得到了提升。具体到这个例子，则意味着可以将男子面向镜头置于前景中，而女子则为站在门口的全身像。当她沿着轴线走成近景时，男子转身面对她。





再看看另一种拍法。实际上，仅设置一个摄影机机位设置就可以获得相同的图像。你可以通过为演员设计一系列动作，让他们在镜头前来回走动。如果你拥有调度演员的技巧，又肯花些心思通过家具和道具的摆放（这样演员的动作就不会那么不自然）来为他们的动作提供动机，这场戏一样能拍得很好。



(1) 中景。男子坐在窗前书桌后面的转椅上。他面朝左侧。听到开门声，他转了一下椅子，望向画外的右侧。



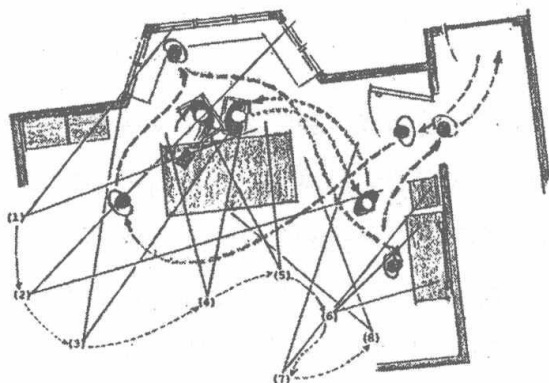
(2) 摄影机随着这个动作，先退后，再跟进，将背景中门口那位女子的全身像纳入画面。当她向房间中走来——



(3) 跟和摇
摄影机继续跟到右侧。当她绕过桌子时将她保持在画面中，镜头跟着她摇；当她走到桌子另一边，就成了画面前景里靠左的部分。



(4) (画面左下箭头) 跟。(画面右上箭头) 退出。摄影机进一步跟拍，向右移动。当女子走到书桌背后的窗前并转回身来看这个男子时，摄影机跟着移上。此时他是前景中的侧面像了。



考虑另一种拍法。实际上，仅仅用一个摄影机机位设置就可以获得相同的图像。你可以通过为演员设计一系列动作，让他们在镜头前来回走动。如果你拥有调度演员的技巧，又肯花些心思通过家具和道具的摆放（这样演员的动作就不会那么不自然）来为他们的动作提供动机，这场戏一样能拍得很好。



(5) 女子走过他身后，从右侧出画。男子转过身来，成为一个特写。他从桌旁站了起来，摄影机随他后退且……



(6) 移动去框入镜子跟前的女子。摄影机通过她的过肩镜头拍镜中对称的她。男子在镜中的她身后的背景中。



(7) 她转过身，摄影机摇过去通过她的右肩过肩镜头拍摄男子。片刻过后，女子起步朝门口走去，路过男子身边。



(8) 摄影机向后退到一个更远的景别，拍摄男子转身目送女子的画面。走到门口时她停了一下，在离开前回眸一望。男子往回向书桌走去，摄影机摇拍他的动作。

禁止越轴的那个所谓“规定”的问题在于，很多情况下，随着演员的移动，轴线也在变动。为了保持视线的前后一致，导演有时会设计摄影机运动，让它越过轴线，以跟住视线。在这样的情况下，导演会倾向于先拍摄主镜头和全景镜头，然后把摄影机推进去拍摄。这样他就可以安排在什么时间点插入更近景别的镜头，也就是那些给主镜头打标点的镜头。在下图的(C1)中，男子在画面的右侧。当他往左走时，摄影机进行跟拍，越过女子。当男子从左向右移动，再次回到她身边时，摄影机不是跟，而是摇，此时就发生了越轴现象。



(A) 女子近景
她眼神看向画外右侧。



(B) 男子近景
反打角度。他眼神向左看。



(C1) 双人中景
过肩镜头。女子朝右看着他。他朝左看着她。随后男子向左移动，从她面前穿过。摄影机向左移动跟拍——



(C2) 男子中景
男子捡起某物，回头向右看着她。当他往回走到她身边时，摄影机跟着摇回——



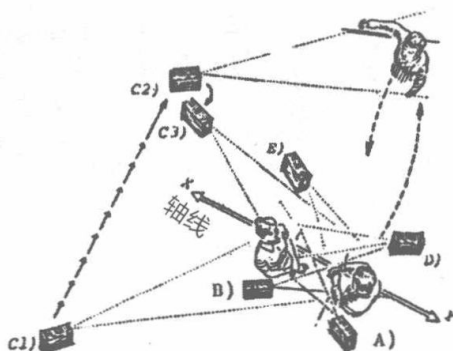
(C3) 双人中景
成为女子的过肩镜头。她现在向左看着他，而他向右看着她。他们的眼神方向与之前是相反的。



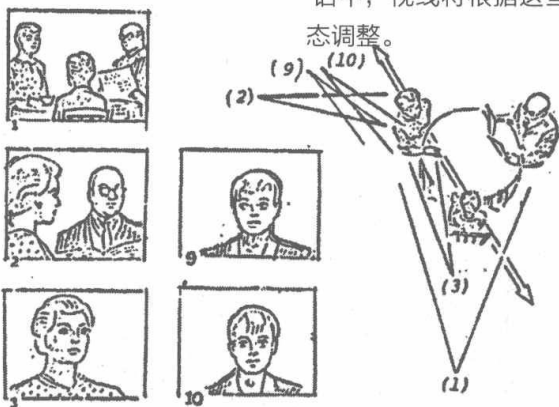
(D) 女子近景
现在她眼神看向画外左侧



(E) 男子近景
他眼神向右看。(方向反过来了)



如果一场戏涉及三个角色，那么就可画三条轴线。在下图中，从（A）点到（B）点是母子之间的轴线，连接（A）点和（C）点的是父母之间的轴线，（B）点和（C）点之间的轴线。在对戏时将根据这些轴线动



表现父母与儿子三人。儿子呈现为背影，他朝左看着母亲。

母亲朝右看着画外（或是儿子，或是父亲）。

母亲朝左看着画外（或是儿子，或是父亲）。



5 主镜头

表现父母与儿子三人。儿子呈现为背影，他朝右看着父亲。



6 双人镜头

父亲为侧面像，母亲位于背景中。他们都朝左看着画外。



7 父亲近景

父亲朝右看着画外（或是儿子，或是母亲）。



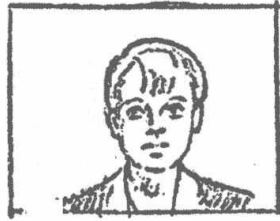
8 父亲近景

父亲朝左看着画外（或是儿子，或是母亲）。



9 儿子近景

他朝左看着画外，视线与镜头之间的角度很大。



10 儿子近景

他朝左看着画外，视线与镜头之间的角度小。



11 儿子近景

他朝右看着画外，视线与镜头之间的角度小。



12 儿子近景

他朝右看着画外，视线与镜头之间的角度很大。

从远景镜头切换到近景别的镜头，一般来说换个拍摄角度是比较明智的。你也许会认为，把摄影机朝被摄对象移近拍摄（称为同机位跳接）是最自然的空间跳跃，是不会造成空间混淆的流畅剪接。但这种剪接法容易让观众意识到镜头的转换（这当然也可能是刻意要取得的效果），也许适得其反。

如果剪接只是把前一镜头画面进行视觉放大，那么观众在第二个镜头里就几乎看不到什么新的东西，这就有问题了。当然我们可以由此排除掉其他角色，把注意力更加集中到其中一个角色身上，但这作为剪接的理由似乎并不充分。考虑一下：如果某次位移必须在视点切换时发生，那么就没有充分的理由专门额外做一次剪切。（可能存在这样的例外情况，即从无法看清细节的大全景切到近景镜头，让细节首次得以呈现。）注意，如果一个剪接将我们带到离现场更远的视点，那么这个规律就不那么起作用了，因为这样的剪接带来的视点变化意味着镜头中加进了新的信息。

还需要注意的是，如果从一个表现高速运动的远景镜头切到同一个画面的近景镜头，如果你直接接的话，看起来会很怪。要让剪接更加平顺，需要用慢一些的速度拍摄小景别的镜头。感知心理学的

坚实理论对这个现象作出了解释。心灵之眼能够接受想象空间的剧烈变化所带来的些许迷向感，但如果在空间变化时做些过渡，则便于头脑能更好地接受。高速运动在大全景（大景别）镜头中实际上变成了相对小而慢的运动。当景别急剧变小时，运动的速度则变得出乎意料的快。



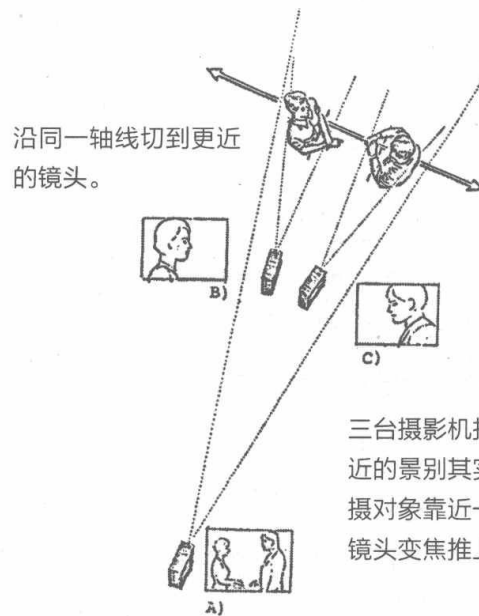
A) 主镜头
交代镜头。可以看到两个人。



B) 女人近景
近角度。摄影机移动，但在同一轴线上。



C) 男人近景
匹配镜头。也在同一轴线上。



第 25 章 镜头之间的关系

“一个流畅的剪接”明显是个自相矛盾的提法。所有的剪接，或多或少，都可能给观众带来困惑。但如果剪接的时机把握得恰到好处，正好安排在观众（以及无所不在的隐身见证人）想要更换一个新的、有利的观察视角时，这样的剪接就显得平顺自然。这样的剪接就是富有意义的。

如果导演对镜头切换安排得很巧妙，那么每个画面都应包含跳到下一个拍摄角度的推动力，而下一个角度应和上一个镜头中隐藏的线索一致。然而，每个角度都应有明显区别，应对画面叙事有所增减，从而推动故事发展。从这个镜头切换到下一个镜头，或能对上一个拍摄角度所呈现的疑问给出答案；或能更加清晰地呈现画面上现有的信息；或裁切掉当前已不相关的信息；或变换拍摄角度，将上一个镜头促使我们去了解的新信息也纳入画面，从而满足观众的好奇心。

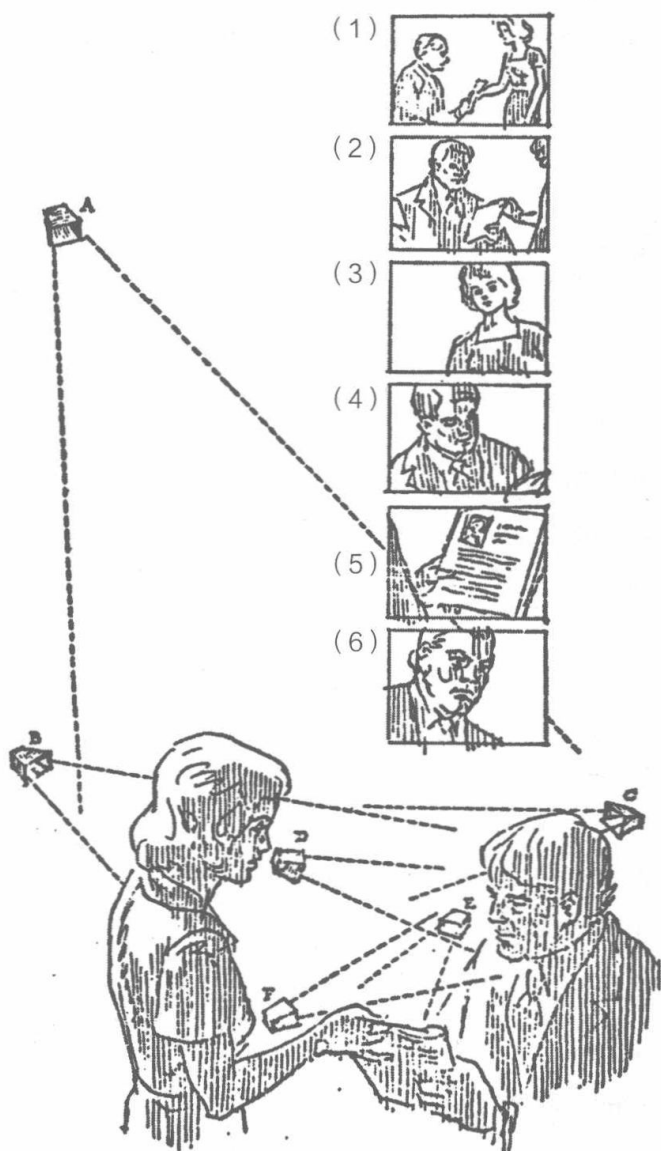
关键在于，每一次剪接都应有明确的目的，应顺应观众的兴趣所向。先前的镜头总会给观众带来一定的预期，令他们想要看到新的信息，而每次视角的变换都应由观众的这种欲望所驱动。剪辑师当然也可以操纵观众对故事的理解，但也可以说，剪接是导演依据其对观众心理和情感反应的判断来精确安排的。

（1）双人镜头

一个年轻女子把一个东西递给坐着的男子，请他读。这个包括两人的镜头是一个客观镜头，反映现场的情况、两人间的关系以及双方的动作。在某个特定时刻（一位优秀的剪辑师能够准确找到剪接的那一帧），我们会想要看到……

（2）男子的中景

我们想象中的观察者想要跳得更近些，好看个清楚。这个新的镜



头不仅推得更近了，而且调整了角度，更直接对着男子的脸。镜头拉得足够近，意味着能够囊括所有相关的信息：男子、之前递给他的东西、女子身体的一部分，足以提醒观众她也在场。同样，这个画面包含着某个因素，使你想要剪切到……

(3) 女子的近景

这个镜头是仰拍的，因为她正低头看着我们刚才在镜头(2)中看到的情景。同时，这个镜头比镜头(2)推得又更近了些，因为表现的是她的反应。当然，这又使得我们想看到……

(4) 男子的特写

现在这个镜头是俯拍的，是站在旁边的女子的视角，是她所看到的東西。而这个男子又在看着……

(5) 插入镜头

他手里的东西。这是过肩镜头，从他的视角来拍。镜头的长度只需足够让观众体会这个东西的重要性。这又引到……

(6) 男子的大特写

拍的是他的反应。这个镜头比镜头(4)还要近，因为我们想要进一步强调他的感受或想法。镜头(4)是俯拍的，而这个镜头可以仰拍，以强调男子和他正在阅读的东西之间的轴线。如果这个镜头和镜头(4)一样近，且是俯拍的，那么观众会认为我们还是从女子的角度看着他。这样拍的话，就无法突出我们所希望强调的他的反应了。

“出奇不意剪接法”(a shock cut)是一种对电影剪辑技巧的刻意利用(有时是精心设计的误用)。卡莱尔·赖兹(Karel Reisz)的《电影剪辑技巧》(*The Technique of Film Editing*)是有关电影剪辑的最棒的书，是少数做到把理论和实践成功结合在一起的书之一。在此书中，赖兹分析了大卫·里恩(David Lean)版《远大前程》(*The Great Expectations*)中的一个著名例子。¹我强烈推荐大家都去看看。写到纸上可能没有那么好看，但我曾多次在很

1 焦点出版社 focal press (1953 年第一版，1955 年第二版)，第 237 ~ 241 页

好的放映场地看过这部片子。不管观众有多大规模，每次放到这里，胆小的观众总是发出恐怖的尖叫，电影的观赏几乎都要为此中断大约一分钟。这种效果就完全是通过摄影机机位的安排、音效和高超的剪辑来实现的。

赖兹援引的这个例子是皮普（Pip）第一次在墓地和麦格维奇（Magwitch）相遇的那场戏，正是导演故意让观众大吃一惊的典型例子，你们应该好好研究一下。要达到这种效果，光让意外出其不意地发生是不够的，需要提前布局。里恩片子里的这个场景，就是通过对音效的创造性使用和不祥的布光，营造了一种神秘的气氛，确立了危险的临近。随后出现了吓人的画面（一棵扭曲的、近似人面的树），于是皮普开始逃离。然后，正是在观众放松神经的时候，真正恐怖的画面出现了。里恩和剪辑师经过刻意的设计，让观众相信危险已经过去，然后杀了个回马枪。

如果里恩的意图是要为这个片段增加悬念，那么他会采用不同的剪辑方法。例如，他可能会用一个麦格维奇在墓地观察皮普的镜头。观众的情感反应就会是——在已知会发生的事真正发生之前的等待的焦虑。这里值得注意的是，不管是事先给观众一个预警，还是让他们感到完全出其不意，要达到这种惊悚效果，都得提前布局。如果目的是制造悬念，那么必须先让观众看到他们等待的是什么。如果目的是让观众吃惊，那么预警则必须是反向的：必须在意外发生之前刻意将观众引向相反的方向。

每个令人震惊的事件即将发生时，你总要在这两种呈现方式中作出选择：是酝酿高潮的到来，还是让意外突然发生。举个例子：一个角色正要喝毒药。是要在关键时刻切特写呢，还是在那之前就切特写？如果是在演员喝下毒药之前就切特写，那么这个特写本身就会让观众期待一个高潮的发生，并且感受到等待的焦虑。但如果是在嘴唇接触玻璃杯的瞬间切特写，则会令人感到震惊。回想我们刚才引用的《远大前程》里的例子，在让观众受到惊吓之后，剪辑师选择把真正令人恐怖的画面推迟了 14 帧，因此在最后揭晓前增加了短暂的不安和悬念。

从某个意义上说，剪辑是一种表演艺术。看一位优秀的剪辑师坐在剪辑机前工作，你会发现，当他研究屏幕上的素材时，他会和演员一起表演，感受演员的表演和作出反应的节奏。我印象里，同学们开始上手剪辑自己拍摄的素材时，最常见的弱点就是对时机的把握总是不够准。这用语言很难解释，但演示起来要容易一些。来看一个动画片的基本情节，一个蛋奶派打闹片段。

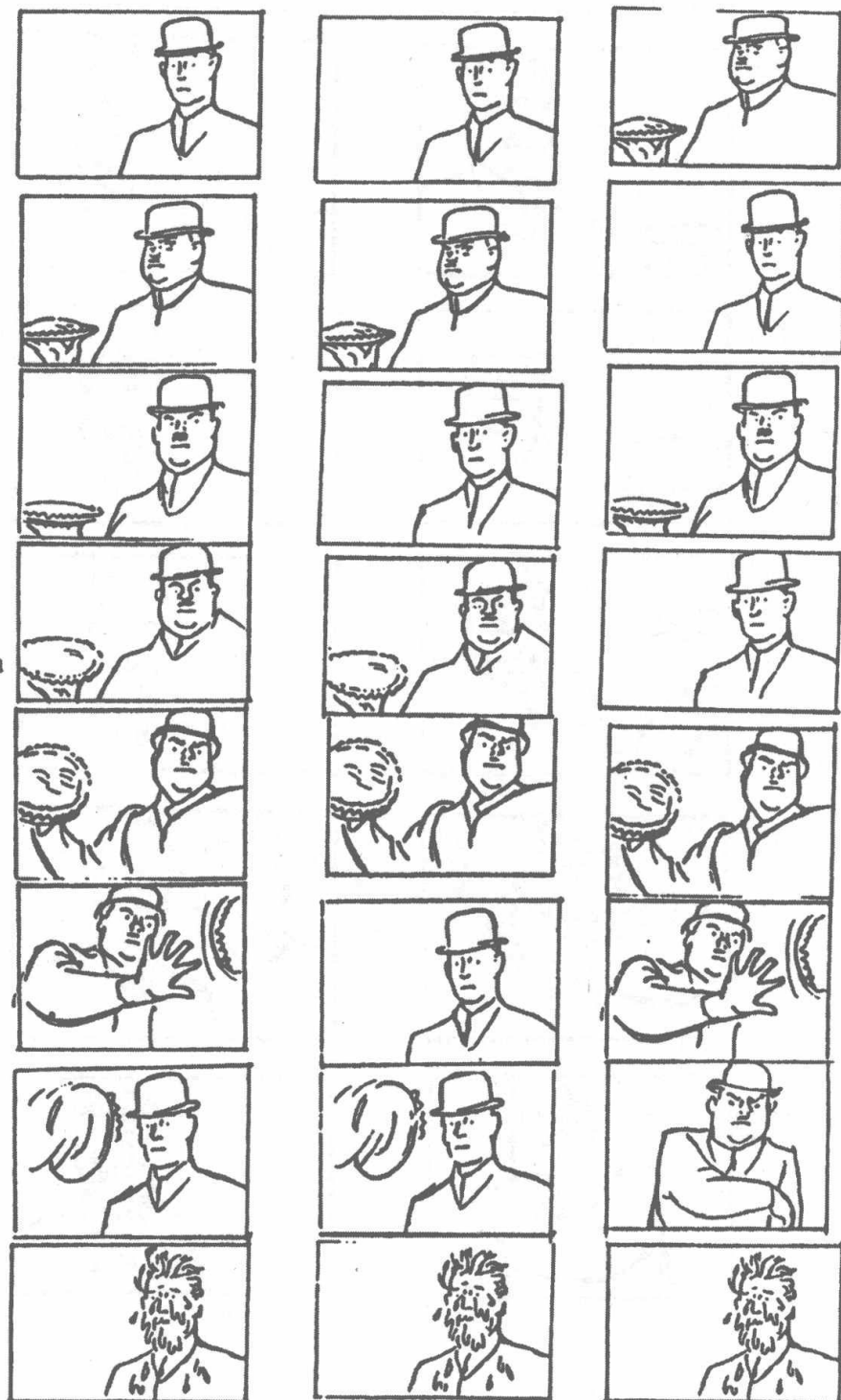
- | | |
|---------------|------------|
| 1a. 欧力拿着派 | 1b. 斯坦毫不知情 |
| 2a. 欧力萌生了这个主意 | 2b. 斯坦毫无准备 |
| 3a. 欧力下了决心 | 3b. 斯坦毫无防备 |
| 4a. 他全力举起手中的派 | 4b. 斯坦? |
| 5a. 他把派抛出…… | 5b. 斯坦脸部中弹 |
| 6a. ……画面 | 6b. 斯坦满脸糊糊 |

如果以上画面是两个同步拍摄的镜头，从扔派的人到被砸的人之间，你会选择在哪些帧来进行切换？大多数同学通常都会选择 5a 和 5b。当欧力的胳膊把派甩过镜头时，在这个动作上做剪切，让派进入 5b 的画面。这样看似是一个流畅的剪接，而且从欧力的动作过渡到斯坦，我们也几乎感觉不到剪接的痕迹。

但这真的是你想要的吗？在流畅之中，欠缺的是冲击力。如果你想感受蛋奶派砸在斯坦脸上的冲击力，那么在派砸中之前，需要加入几帧 4b 的画面。确实，还有很多其他的方法，甚至可以获得更大的冲击力。比如，你可以从 1b 开始，斯坦呆呆的脸，然后切到 1a 和 2a，表现欧力做出决定的过程。然后接很短的一段 3b，然后再接 4a 和 5a，最后才接 5b 和 6b 的动作。



在剪辑时，不要试图保留双方的全部动作。只要观众明白将要发生什么，只要动作的意图已经显而易见，就该及时切换镜头，这样观众才能够看到动作的结果。好比要拍一场网球赛，如果你等到 A 完成一整个发球动作之后才切换镜头，那么你就永远来不及去拍 B 的回球。



第 26 章 实际拍摄

同电影制作的几乎所有其他方面一样，实际拍摄也是涉及个人风格和品位的问题。导演可以有一系列选择，正如作家可以偏好长句或短句，单音节词或多音节词。

在同学们刚开始练习的时候，我建议你们尝试各种不同的风格，甚至可以刻意去模仿某些经典的导演风格：希区柯克（Hitchcock）Vs. 雷诺阿（Renoir），安东尼奥尼（Antonioni）Vs. 里恩（Lean）。你的个人化的表达很可能来自本能的冲动和习惯，而非有意识的思考。风格，说到底，就是个人感受，通常和个人的谈吐习惯、遣词造句一样是不自觉的。关键是要灵活。记住这一点，然后我们来分享一些有关实际拍摄的看法。

在一个专业的摄制组里，有一个核心成员——场记，他的任务是帮导演确保拍摄的连贯性。学生摄制组一般无力设专门的场记，或者，当他们有钱请场记时，也难以找到真正了解这项工作及其挑战的人，所以导演常常决定亲自做这项工作。但这通常是个错误，因为它要求全心投入，而且非常耗时耗力，而导演的时间和精力应该被用在更重要的地方。还可能存在的问题：如果没有剧本，或者剧本 / 分镜头剧本写得不够专业，那么请人做场记也就没意义了。

简言之，专业场记的任务是要确保现场拍摄的素材在几个星期——甚至几个月后进行剪辑时不会出现问题。他的首要工作是对每个镜头做详尽的记录，观察每次拍摄之间可能存在的无论多么细微的差别。举一个简单的例子：在拍摄“隆森·比尔（Lonesome Bill）走进酒吧点了一杯酒”这场戏时，场记会提醒导演，比尔推开门后停了一下，挠了挠头，他身后的天空是多云，酒保是用左手倒的威士忌。总之，场记需要确保这些素材在剪接到一起时前后不会出现明显的

连贯、不一致。他是拍摄现场的导演和剪辑室里的剪辑师之间的联络人。在学生电影作品中，导演和剪辑师常常是同一个人在拍片的两个阶段所做的不同工作。但即使这样，你也不能忘记，在实际工作中，这是两个非常不同的工种。当你坐在剪辑凳上，对自己先前在拍摄素材阶段作为导演所做的工作感到不满时，你就能体会到这一点。

许多导演拥有非凡的记忆力，能够记住他们所拍摄的素材，甚至是在同一个场景下前后拍摄的不同镜次之间的差别。他们能够大致记得哪些是（或者他们认为是）最好的镜头中最好的部分。因此，我们很难让学生导演认识到记下所有的这些信息的必要性。如果全都能记在脑子里的话，为什么非得写在纸上呢？后来，很多学生在剪辑室里找到了这个问题的答案，当然也付出了代价。因此，我建议你们在动手剪片子之前，为你要剪的所有素材做一个详细的记录。这就是场记单，上面记着每个镜头的拍摄角度，以及画面和声音内容。那些没被用上的镜头都标注了废弃的原因。在同一个场景拍摄的不同镜次之间的区别也得记录下来。你可能还想记下你所注意到的演员的小动作或眼神的准确时间。你所做的事情就是把你选上的素材和素材中可能有价值的部分做个详细而准确的记录。当你着手剪辑时，这会为你节省大量时间，而且还使得你在进剪辑室之前可以先进行纸上剪辑。

在拍摄完成之后和剪辑开始之前，可能会有令你惊奇的变化发生。一旦主要的拍摄已经完成，你的导演角色会发生突然转变，可能是你的思维方式发生大幅度转换。你几乎要变成另一个人，现在是站在你曾执导拍摄的素材之外，从一个全新的视角来审视它们。你曾经记住的那些东西，如今也许会以新的面目出现在你面前，也许其中会存在许多问题和困难，也许会表现出新的、令你意外的价值。你应能够从中发现你先前未能看到的可能性。如果你已经将这些点滴都记录在案，这就会容易得多。

一场戏的主镜头从时间顺序来看不一定是第一个镜头，但即便如此，先拍主镜头也是明智的做法。先拍最广角的、包含所有重要动作的镜头，然后朝中景镜头和特写镜头去走。这样做有两个突出原因：第一，拍好主镜头，你就能够更好地确立这场戏的节奏和角色间的互动过程。第二，在拍摄的早期阶段，表演不容易做到足够细致，如果前后镜头中的表演差异很大，那么你会在剪辑中面临严重的连贯性问

题（在拍一场戏时，要不断自问，“如果只允许拍一个特写镜头，我会用在什么时候？会拍谁？”如果能回答这个问题，就意味着你基本上清楚为什么那场戏是必要的了）。

如果你需要用不同景别来拍同一个动作，那么在拍不同镜头的时候，尽量对演员的动作进行重叠拍摄。比如，作为导演，你可以选择一个角度来拍“两个人物走进画面，在桌旁坐下，开始交谈”，把它作为主镜头。拍完这个镜头之后，你可以用更近的景别拍接下来的对话。因为这时你所关心的只是这段对话，你可能会让演员们先坐好，取好景，然后从这里开始拍。这是一个错误。习惯上，有经验的导演在拍这个近景镜头时，会让演员先坐到安排好的位置，然后请他们走出画面，在摄影机开始拍摄之后，再重新入画就位。

为什么？因为在你担任剪辑师时，你可能会发现，镜头之间最好用的剪切点正是前后镜头中一致的人物坐下的动作。又或许你发现能在更早的地方将远景镜头切出，在演员进入画面之前就切到近景镜头，这样能够有效地让动作节奏快起来，并删除远景镜头中的无效素材（这是你应该一直追求的）。当然，你也可以不这么剪，但这里要强调的是，通过自动重复拍摄同一个动作，你就给自己留下了选择的余地。

永远不要太早说“action”或“cut”。我们重视拍摄中的问题，很重要的一个原因是为了节约胶片和经费。然而，这个考虑在某个问题上并不适用。在叙事影片中，我们通常会用很多镜头去拍摄一场戏开头或结尾的动作。举一个典型的例子：一个女人走进房间和男人争辩。缺乏经验的导演可能会觉得，女人出现以后，这场戏才算开始；在她走出房间关上门那一刻，这场戏就结束了。所以他可能会告诉摄影师在女人出画那一刻就停拍。但可别想当然。拍这场戏的时候不妨考虑一下：女人离开后继续拍几英尺胶片，难道不能派上好用场？女人进来前男子独自在房间里的画面难道不是也挺有价值的？

在初步梳理过所有的素材之前就返回片场去补拍，这不太明智。你可能会觉得，既然对有些镜头很显然是不满意的，那就马上重拍。其实不然。半数时候你会发现，还有其他通过剪辑来解决问题的办法。等到完成粗编，明确知道问题出在哪儿，需要怎么修改时再回去补拍，这样你将从失误中吸取到先前未能发现的教训，从而改进原有的想法。所以，在决定重拍之前请记住，缺乏经验的导演会认为一场戏只有一

种拍法，但其实任何一场戏都不只有那一种拍法。作为一个初出茅庐的人，你可能会深陷于自己预先形成的想法，看不到其他可能。

说到表演，如果你在补拍时仍然将自己对一场戏的设想强加于人，则只会妨碍演员发挥，演员会越演越差，而非越演越好。试想一下，是对整个镜头都不满意吗？你有备用镜头和切出镜头吗？如果你觉得这个镜头的大部分都能用，但仍想拍得更好，可能还是会决定去重拍。但你要清楚自己在做什么。别忘了，如果有足够的素材，你还可以把两个镜头的部分长度拼着用。一个短的过渡镜头（pick-up shot）就可以把它们联缀起来，成为叙事的补丁。

正如前文所述，较之动作（action），电影这种媒介更适合表现人物的反应。剪辑师正是通过安排人物反应镜头出现的时机，来标示、突出动作的重要性。同学们需要积累相当丰富的剪辑经验，才能从心底体会这点。请记住，无论拍什么场景，带着自己内在情感和思维的倾听者（或观察者）常常比讲述者或他们正在关注的事件更重要。只有那些对电影的媒介特性不熟悉的编剧才会认为，对白永远是一场戏中富有戏剧性的部分。因此，拍下反应镜头就有一个重要优势：如果一场戏节奏拖沓，反应镜头能帮你删减不必要的冗长对话，加快表演的节奏。

因此，做好切出镜头（cutaway）/ 插入镜头（insert）的拍摄计划很重要。和我的其他建议一样，这也是个人风格问题（因此你在尝试过各种可能之后就可以忽略这个问题了）。讲到实际拍摄，我们会默认你会为自己在剪辑阶段预留一些空间。不少导演都刻意选择不拍切出镜头，而只拍精心设计好的长镜头。但是，除非是为了测试你在这方面的潜能，或是测试这种拍法和你的独特天分和秉性（以及你想讲述的故事的类别）是否契合，否则我们不建议你去尝试这种拍法。

有时我们会听到剪辑师们说“切海鸥”。这个说法可能来自一个杜撰的剪辑师的故事。有位剪辑师发现自己在剪辑海滩上的一段对话时遇到了困难。因为拍摄的镜头不匹配，素材也拍得不够，双人镜头和特写镜头都没法用。不过他发现，只需用一段偶然拍到的鸟儿在飞行的短镜头，再加上海鸥的声轨，就可以把差强人意的镜头连缀起来，挽救整场戏了。直白地说，不管出于什么原因把一场

戏给拍坏了，这都是死马当作活马医的挽救办法（尽管有些人坚持认为更好的办法是舍弃“坏”素材或者干脆“跳”剪）。虽然切出镜头能够在剪辑过程中为剪辑师和导演提供更大的自由空间，但绝不能把切出镜头当保险，尽管实际上可能经常会是这样。通过巧妙构思，切出镜头也可以与其他的镜头形成一定的关系，从而大大丰富电影场景。

同时进行的动作在拍摄上要安排好。在电影诞生的头十年里，第一批电影人就已经发现了对同时进行的动作进行交叉剪辑的好处。对于今天的绝大多数叙事电影来说，以为剪辑师进行交叉剪辑提供最大可能性为目标来设计演员动作已经成为常见的做法。举一个简单的例子：一场戏表现的是女仆用托盘为女主人送去早餐和早晨邮递员刚送来的一封信的情形。你可以只在卧室里拍这场戏，或者用一个连续的长镜头拍成，或者用常规较小景别的主镜头来拍。考虑一下，如果你也拍摄这些画面的话会如何：女仆走到卧室门外，敲门，等着女主人请她进去；最后以女仆走出房间，关上房门结束。例如：

1. 内景 女主人在睡觉。

2. 门外 女仆端着托盘走过来。她敲了敲门（也可能看了一眼信封）。

3. 卧室里 女主人醒了。

4. 门外 女仆听见女主人叫她进去，便伸手开门。

5. 卧室里 女仆进来时，女主人坐了起来。女仆把托盘放到床上女主人的旁边。

6. 门外 女仆出现了，关上了门。

7. 卧室里 女主人在读信。

用两个镜头的素材进行了7次剪接，这种讲故事的方法是否更好呢？不一定。但这的确为剪辑师提供了更多空间来为这场戏确立节奏，乃至戏剧推动力（自然，其中包含了戏剧反讽的基本元素）。基于这种交叉剪辑和切出镜头所带来的剪辑结构上的可能性，这场戏可以重新剪辑，以突出某些特定的视角和表演。但请注意，场景的空间变化本身并不会让影片变得更符合电影媒介特点，尽管这有助于为影片提供一些视觉变化，注入一种辩证的生命力。

说到编剧（尤其是对话场景），这种同时进行的动作对于导演来说甚至有更大的优势。我还记得从业早期一位编剧给我上的一课。当时我们在写一个很长的交代场景，有很多对白。情节是：信使赶到宫殿，向仆人报告消息。仆人则去向公爵汇报这个消息。公爵当时正和情人——一位伯爵夫人在睡觉。共有四个角色：信使、仆人、伯爵夫人、公爵。这场戏要交代的内容非常复杂，如果光让一个角色来说，就会变成几乎长达一页的独白。另一个突出的问题是：啰嗦。你怎么避免在信息传递的每个环节不去重复前一个环节的内容呢？答案就是交叉剪辑。我们把这段独白拆开剪碎，重新编排，并在表演过程中分成多个部分来传递。

1. 室外 信使抵达。仆人出现，听信使讲了一部分消息，便往回走，并让信使等着。仆人敲卧室的门。

2. 卧室 听到敲门声，伯爵夫人下了床。公爵依然在睡。她跟仆人一起走进了前厅。

3. 前厅 仆人把他从信使那儿得到的消息部分地告诉了伯爵夫人。伯爵夫人让他再找信使问得详细些。她自己则去把公爵叫醒。

4. 室外 仆人出现了。他一边询问信使，一边和信使一起走进宫殿。

5. 卧室 趁着公爵穿衣服的时间，伯爵夫人向他转告了从仆人那儿得来的消息。

6. 前厅 信使正在跟仆人交谈。伯爵夫人听到一句重要对话，从卧室走进来，并作出反应。

7. 前厅 这时，公爵也穿好了衣服。他打开门，听见了接下来的惊人消息。

8. 前厅 伯爵夫人交替询问信使和仆人，又被告知一个重要消息。这时公爵也加入进来，伯爵夫人把故事的最后结局讲给他听。

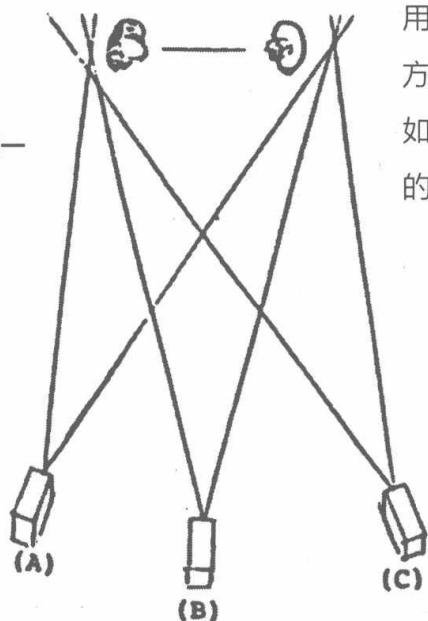
这是一个简单的例子。但是请注意，每个阶段想必都有些对话的片段是剧中角色能听到，但我们这些观众却听不到的。因此，上面这一段连续事件的拍法可以有无限种变化。一共有三个地点，每个地点

都有要表演的内容。这个片段充满了活力，演员之间互动频繁，情节的推进鲜活有力，对不同地点的运用充满巧思，对人物反应的设计也很丰满。但任何一段对白都没有交代一个以上的背景信息。

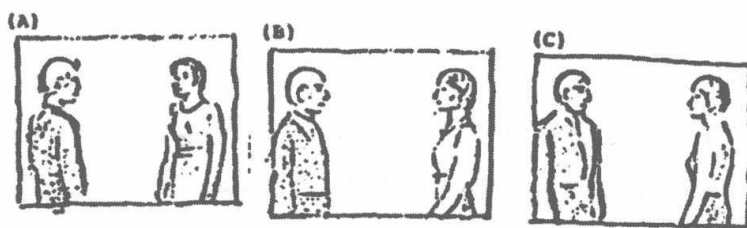
同一个布景一定要多拍几种不同的角度、景别以供选择。如果是一位经验丰富的电影剪辑师和一位初出茅庐的导演搭班工作，剪辑师最常抱怨的就是某个镜头虽然拍了好几条，可是备用镜头不够多，以致他虽有多条素材可选，但由于镜头组接的问题，如果他用了镜头的一部分，这个镜头剩余的部分就用不了了。懂得如何最大限度利用胶片库存和拍摄时间的专业导演（我们这里指的是经验，倒不一定是天赋），会拍摄一个镜头的多个版本，这样剪辑师就可以进行交叉剪辑。这一点举例更好说明。

一个镜头从一群人中的一个角色的特写镜头开始。在某个特定时刻，摄影机后退，把整个人群纳入画面。在拍第一条的时候，主要演员的表演存在某些欠缺，而镜头里的其他人都表演得很好。同样的情节，在拍第二条时，导演就可以让摄影师一直停留在特写的景别上，摄影机不后退。如果这条拍得令人满意，演员的表演又到位，那么这条特写就可以和上一条带整个人群的镜头进行交叉剪辑。在同一个机位拍摄的不同镜次之间存在的那些精心设计的变化，满足了剪辑师对镜头进行有效组接的所有需求（即使导演预先设想的效果是从特写到全景的一个连贯的、一气呵成的镜头）。

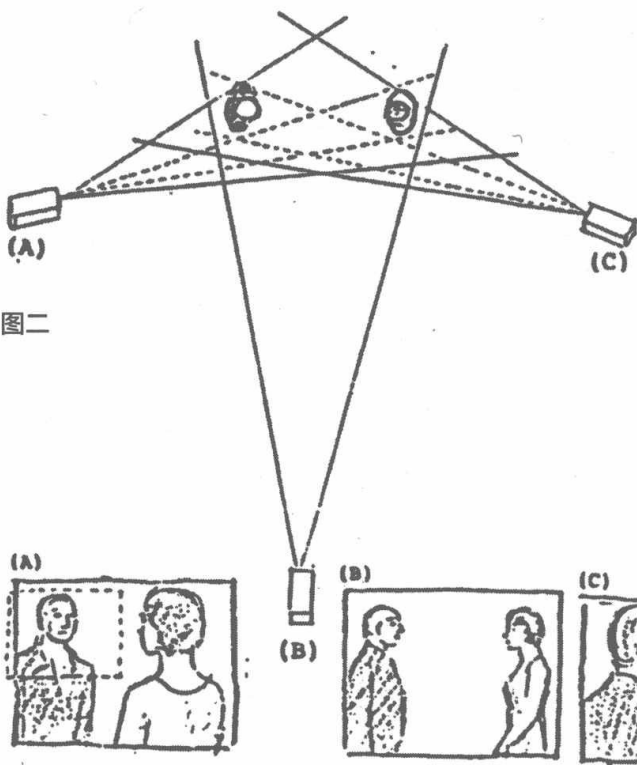
图一



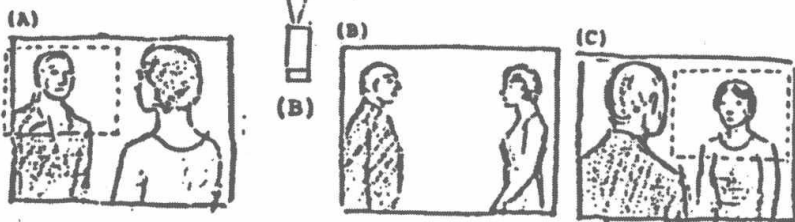
图中显示的是一个三机位拍摄的例子。图一，没经验的学生最常用的模式，这是我们应该避免的。这种模式把三台摄影机布置成一排，方向也大致相同，镜头景别一样，拍摄角度和拍摄距离也几乎雷同。如果剪辑师想接另一个角度的镜头，这样拍出来的东西是派不上用场的，因为这三台摄影机无法为观众提供差异化的信息。

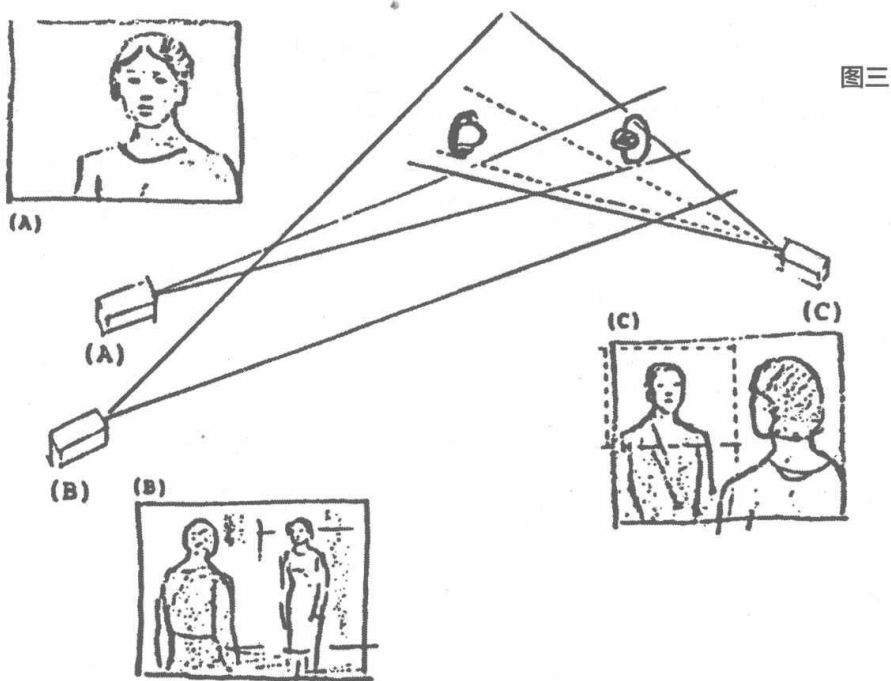


图二



图二的机位布置更实用，是影视业的标准操作，因为它能为剪辑师提供无限多的选择，而且能使每个角色的视角都变得戏剧化。景别较近的越肩镜头中演员背影为组接反打镜头做好了准备。它们都将某些视觉信息排除在画面之外，为剪接提供了动机。主镜头（B）在图二中的设置和图一中是一样的，但（A）和（C）都是沿着轴线拍摄的。





图三

图三显示的也是一种标准模式，这种模式能够提供更为丰富的景别选择。(B)机位设计为顺着最长的轴线拍摄景深镜头，拍出的镜头一般视觉效果更强烈，更富戏剧性。(C)机位按照反视线方向反打拍摄，同时，如果推上去拍，还可以得到单人镜头。

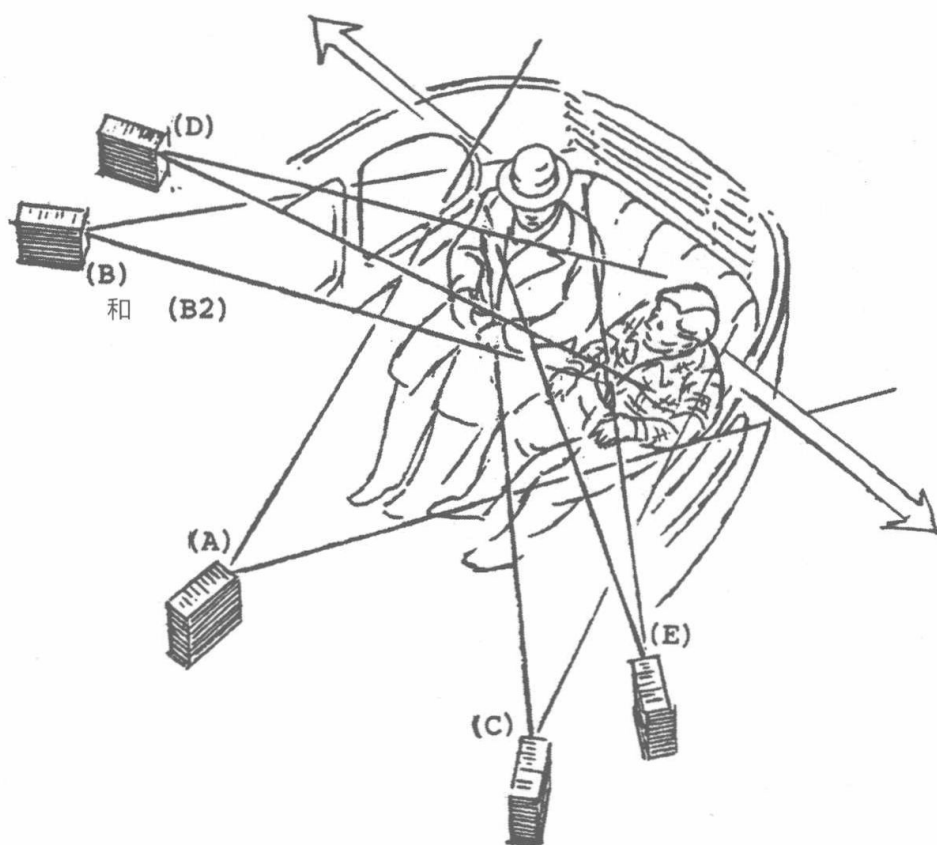
更复杂的两人对话可能需要至少五个机位：

(A) 主镜头；

(B) 和 (C)，两个互补的过肩镜头（每个机位重点拍摄其中一个演员）；

(D) 和 (E)，两个对应的单人镜头。

《码头风云》（*On the Waterfront*）中罗德·斯泰格尔（Rod Steiger）和马龙·白兰度（Marlon Brando）出租车内交谈的那场戏就是五机位拍摄的一个很好的例子，现在已成经典。这种场景的多角度拍摄为剪辑提供了尽可能多的选择。在好莱坞主要片厂进入流水线运作的时代，这种复杂程度的拍摄是常见的标准操作。制片人会要求导演（在那个时代，导演是在总部的密切指导下工作的）完整拍摄一整套不同角度的画面，确保每天送到剪辑师（也基本是在制片人的管理下工作）那儿的素材在剪辑上富有无限可能。实际上，剪辑室里的工作有可能完全颠覆现场导演的工作。在拍摄了充足的备用镜头的情况下，剪辑师几乎可以在剪辑凳上改写演员反应的潜台词。





近景，主要表现斯泰格尔
用白兰度的过肩镜头拍摄
斯泰格尔。

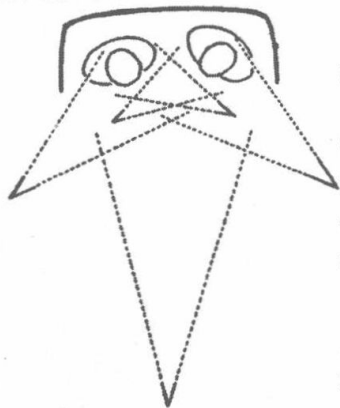


近景，主要表现斯泰格尔
从对称角度用斯泰格尔的
过肩镜头拍摄白兰度。

当斯泰格尔转向正面时，
他成了画面的前景，画
面重点转移到他身上。
白兰度在画面较远处。



中景双人镜头
更远的景别。我们看到画
面中两个人的侧面。这是
一个“主镜头”。



这场戏很可能从头到尾都是
用五个机位角度拍摄的：
一个主机位，两个过肩机
位，两个单人特写。这就
是“全角度分镜头”（full
coverage）拍摄，它为剪辑
提供了最大限度的可能性。

全角度分镜头

在如今已成经典的影片《码头风云》中，罗德·斯泰格尔和马龙·白兰度出租车交谈的那场戏，正是按照“全角度分镜头”的模式拍成的。有五个拍摄机位：一个主机位，两个对称的“互补”过肩镜头，两个对称的特写镜头。

这样的拍摄为剪辑提供了巨大的自由度。制片人、剪辑师或是导演几乎可以在剪辑凳上“重写”这场戏的潜台词。

在平台式剪辑机上仔细研究这场戏，你就会理解我的意思。在第一个主镜头之后，大部分都是两个镜头交叉剪辑，交替主拍两个角色，剪接时机的把握则是按照角色的内在思维和情感活动，而不是对话。



斯泰格尔近景
从白兰度的视点拍摄的斯
泰格尔单人镜头



白兰度近景
从斯泰格尔的视点拍摄的白
兰度单人镜头

在第一个主镜头之后，大部分对白都是通过两个过肩镜头交叉剪辑，交替表现两个角色。剪接时机的把握则是根据角色思维和情感的互动，以及他们之间的对话。直到后来，当情感更加激烈、思维也更加发自内心的时候，才用上特写镜头。音乐也表现了情绪的变化。许多年轻导演认为这个拍摄公式过于传统，缺乏新意。然而事实证明，如果对于你要拍摄的场景来说，更重要的是表演本身，而不是酷炫的镜头花活儿时，这是最简单也是最有效的方法。

在做拍摄计划的时候，不妨多尝试。我鼓励你们去尝试、去模仿你们在电影里面看到过的有趣的运动和镜头，去体验那些“规律”。请记住，任何一场戏都有几乎无限的镜头组合的可能性。最后，请允

许我再举几个(不那么实验性的)例子。我希望这些例子能让你们看到,如果在设计拍摄和摄影机的运动时敢于尝试,那么在剪辑室里将会发生什么。毕竟,一场戏的剪辑永远都不可能只有唯一一种正确的方法。

全角度分镜头拍摄的标准模式也许用不着三个机位。比如,设计让其中一个角色转向摄影机,也常常可以获得同样的拍摄效果。也许还可以有这种变化:给其中一个演员提供一个理由,让他朝背离镜头的方向运动。实际上,跟经验丰富的摄影师和演员合作,摄影机布机会有无限种变化的可能。



(1) 中景双人镜头,用姑娘的过肩镜头表现打字员。姑娘是侧影,透过她的肩头能看见远处的男人。



(1a) 这里并没有切到姑娘的反打镜头。她利用和打字员在谈的事情转向镜头。摄影机稍稍移动,将男子框出画面。



(2) 但还是拍摄了男子对应的特写镜头,用以和姑娘的特写镜头进行交叉剪接。

“主镜头”加两个补充近景镜头的标准模式也许用不着三个机位。可以设计让其中一个角色转向摄影机,再加上摄影机的隐蔽的运动,也常常可以获得同样的拍摄效果。



(3) 为了让其他素材能与这些镜头交叉剪接,将镜头(1)用中景双人镜头拍摄,并且去掉摄影机运动再拍一遍,这是十分必要的。



(1) 同样是中景双人镜头,用姑娘的过肩镜头表现打字员。姑娘是侧影,透过她的肩头能看见远处的男人。



(1a) 这次,姑娘并没有转向摄影机,而是起身走开。摄影机推或跟拍她,将男子框出画面。在走到男子的背景中之后,她又回头看着他。



(2) 男子转向背景看着女孩。这里可能需要拍摄男子对应的反打镜头来进行交叉剪接。

另一种变化:给其中一个演员提供一个契机,让他朝背离镜头的方向运动,走到另一个演员的背景中去。这类走位通常需要依靠和某个“道具”相关的偶然动作来提供动机。在这里,道具就是打字机或者文件柜。



(3) 同样,也需要将镜头(1)再拍一遍,摄影机不动,用男子背影的过肩镜头把两个人都拍进去。

在计划实际拍摄时,不妨以摄影机的布机(set-up)来考虑,每套设置对应一种不同的常用景别:“主镜头”“过肩镜头”“特写镜头”等。但当你开始在拍摄现场和演员一起工作的时候,你得做好随机应变的准备。

你很可能发现,在和演员们进行彩排,尤其是带家具和道具(一定要时刻记住道具的价值)的彩排之后,演员能够融合背景进行动作设计,或提出以摄影机运动代替剪接的建议。



(1) 男子的过肩镜头,男子是背影,远处是一位姑娘。姑娘起身走向镜头,从右侧出画。

(1a) 因此男子也转向镜头,看着镜头外的她。当他朝她走去,摄影机向后退,把姑娘再次纳入画面。

(1b) 此时姑娘正面朝镜头翻阅卡片记录。男子从她背后横穿画面,到她的右肩再往后的位置。

(1c) 直到她转过身,面朝男子,形成又一个过肩镜头,而此时男子又朝左移动,出现在她的左肩后。

当你与富有经验的摄影师和演员合作时,摄影机和演员的动作设计便无限可能。这种能够让你反复获得过肩镜头的“华尔兹舞步”就是一种常见公式。

关于实际拍摄我要谈最后一点。讲到这里，应该已经很清楚了：和运用对白来讲故事比起来，导演通过精心的编排，以及演员相对于镜头和环境（当然还包括与其他演员）之间的调度来讲故事，即使不能讲得更好，至少也能够做到同样生动。和那些正处在影片策划阶段的学生交谈，我越来越意识到，为了获得一个场景的全角度分镜拍摄素材，很多学生渴望用多个机位来拍摄。这种方法想必能为坐在剪辑凳上的导演和剪辑师创造更多的机会去开发素材，甚至剧烈改变原有的叙事推力。电影制作人当然应该了解这种可能性的存在。因为从很多方面来说，在数周，甚至数月后对现场拍摄的素材进行精心组合排列，是用电影媒介讲故事成功的关键。

但也要注意，不要给自己过多的机会去砍删和改写电影，继而改变你所讲述的故事。我不由得想，如果导演希望用无数的机位来确保从各个所能想到的角度来拍摄的想法，不是正好透露出他对要拍的这场戏怎么融合到整个故事里缺乏基本的理解。虽然在开拍前的那天早上，导演可能无法精确地知道他需要哪些角度，或者他将具体如何进行演员的现场调度，但他一定要清楚地知道这场戏的目的，以及当它放到整个故事里时，它所起的作用。他一定要知道，这里要建立什么样的故事节奏和什么样的情绪氛围。换种说法，如果你把握了一场戏（从叙事意义上说）的确切含义，你很可能对机位怎么安排、现场演员怎么调度、素材怎么剪辑都能有更加细致的把控。我们难道不是经常看到不知所云的电影或电视节目？没有一个镜头、一个摄影机运动或剪接具有内在的含义，因此也没有一个场景具有真正的意义。在充斥廉价录影带的今天，这个问题更加严重了。不少同学都被引诱去拍摄大量的、在我看来是冗余的素材，而在拍完以后才来决定他们真正要讲什么故事。

第 27 章 摄影机的运动

要研究摄影机的运动，在实践中领会要比我在这里空口来描述和解释要容易理解一些。在电影艺术的所有元素中，同学们最需要获得的，就是操作摄影机和镜头，以及仔细查看胶片的实践经验。在这里罗嗦“摄影机的运动”这个话题似乎挺多余，其实这门课讨论的所有内容也大抵如此，但是还是请允许我提出一些要点，供大家在思考“摄影机运动”时有所借鉴。

对于大多数导演和摄影师而言，对摄影机运动的具体把握是摄影风格和个人喜好问题。这个导演可能中意持续流畅运动的镜头，而那个导演则可能更偏好固定镜头所带来的庄严和规矩。不过，当你在电影语法和编剧的框架下处理某些具体镜头的时候，则需要有更多的考虑。一定要留意那些能够在特定时刻透露特定信息的有趣的跟拍或摇拍。观察一个人物如何与周围的环境做相对运动。注意他是与环境隔绝的，还是通过与画面里可见的物体发生关系，而成为环境的一部分的。寻找那些包含着戏剧反讽元素的细微动作，比如某个动作向我们，即观众们透露了一些并不为银幕上的角色所知的信息。在此背景下，不断思考是什么被框在了取景框外，导演出于什么原因、在什么时机选择把一些内容展现给我们，而把另外一些内容隐藏起来。思考一下，摄影机的一个动作如何能够在不同角色间快速而大幅度地进行视角切换；用冗长的镜头拍成的一场戏，在其他精心剪辑的更短的镜头之间看起来怎么样（更重要的是，放在整个故事里看起来怎么样）。

所有的运动都是相对的。对于拍电影的人来说，这意味着只有一个物体在和其他物体做相对运动时，摄影机和眼睛才能观察到它的运动。很简单的概念，但常常被初学者忽略。举个例子：一个学生被要

求拍摄一段舞蹈，表演者所在的舞台背景中包含一座移动的巨大雕塑。出于某种考虑，这个学生决定用手持摄影机来拍摄，但拍摄的结果十分令人困惑。雕塑的运动也许有意思，但我们无法确切地观察和理解它的运动。眼睛在观看的时候，无法判断运动是来自摄影机还是来自雕塑本身。运动的情况对于观众而言不甚明了，因为不存在任何一个静止的背景环境来作为参照；也就是说，观众无法区分舞者的动作和摄影机的运动。因为所有的东西都在动，所以反而无法辨识任何一个动作。但这并不是说这种混乱完全无益，它有时反而能造成一定的效果。对认知的模糊加以利用是导演最有意思的“把戏”之一。不过，这位同学因不了解视觉感知的规律而造成的画面混乱依然十分令人头疼。

关于摄影机的运动，有三个基本因素需要考虑：

- 1) (静止的) 环境；
- 2) 运动的人物；
- 3) 摄影机的视角(动或静)。

固定机位的摄影机有四种运动方式：

- 1) 摇(向左或向右旋转)；
- 2) 俯仰(与摇类似的向上或向下的动作)；
- 3) 斜摇(从垂直方向斜着向左或右运动)；
- 4) 推拉(一种明显的动作，使得影像获得光学上的放大或缩小)。

以上这些运动应与如下整套摄影装置(摄影机加上移动摄影车)的运动相区分：

- 1) 跟(前进或后退)；
- 2) 跟(向左或向右移动)；
- 3) 升降(上升或下降)。

以上几种运动的组合运用已然数不胜数，此外还有自由(不稳定的)手持摄影机拍摄，以及用斯坦尼康(一种能保持摄影机稳定，使之获得流畅运动镜头的摄影装置)拍摄的镜头。

这里我想说，人们对于手持拍摄的偏见很可能是由于业余人士和学生们大量地手持拍摄，而且他们显然不太重视影片的画面美感。那些业余爱好者在真正拿起摄影机拍摄的时候是那么兴奋，他们看着取景框里的画面，完全沉浸于推拉摇移，其他的一切都顾不上了。当然

这也可以理解。只有那些有经验的摄影师或导演，才会在胶片通过镜头片门时依然关心画面呈现在观众面前的样子。

是让演员在一个固定的画框中移动，还是让摄影机跟着他在环境中移动，大概是个人口味的不同，但你的选择能够透露剧中角色的某些心理 / 感知，因此，这对叙事能起到很大的作用。毕竟画面的信息是通过一个镜头的精确取景来传递给观众的。曝光的失误或是现场照明不足很可能破坏导演想要营造的气氛，但摄影机不合时宜的一次动作或是安排不当、运行失策的机位安排，只消一秒，就能完全破坏一场戏的戏剧感觉，令观众云山雾罩。

举一个简单的例子。有这么一场戏：一位女士走进房间，走过去看了看窗外，又向壁炉走去。整场戏就一个长镜头。导演需要与照明师和摄影师讨论来决定：摄影机是通过“跟”和“摇”使得演员一直都大致处在画面中心呢，还是画面相对固定，只是让角色在画框里运动？或者第三种选项（这条经验很有用，即摄影机的运动应该尽量精简，用最少的运动来让画面给出最大量的新的视觉信息。）？当移动的摄影机把女士置于画面中相对固定的中心点，同时让背景环境处于焦外时，我们通常会将注意力放在这位女士身上。如果摄影机静止不动，而让女士在画面中运动，则让观众得以观察她和环境之间的关系。对于观众而言，两个镜头给出的信息是不同的，静止的摄影机拍摄最终很可能对角色表现得较少，当我们观看这场戏中的这个角色时，会不那么投入，不那么有共鸣。

试着做些轻微的调整。这位女士走进房间，停下，望向窗户。在她朝窗户走去之前，摄影机稍微动作一下，摇过去一点，将窗户纳入取景框。在女士走过去并朝窗外看时，镜头保持不动。当她转身往回走向壁炉时，摄影机并不跟随动作，而是依然朝着窗户，女士则被置于画面边缘的壁炉旁。这样，摄影机的运动几乎不为人所察觉，似将表现的重点更多地放在室内氛围或是窗外景色上，而非放在女士身上。当然，也有其他的内容对她的情绪着重地、尽管是间接地施了笔墨，比如她走向窗户的举动，以及让我们能够同时看到她和她所张望的方向（她的情绪也通过其他手段有所表现，例如照明、音乐、置景、道具的使用等）。

驱动摄影机运动的有外部动机和主观动机。这里举些例子来说明。先举一个外部动机的例子。在《西北偏北》(Northwest by North)里,有一场戏是摄影机对加里·格兰特的跟拍。这里,演员的走动可以驱动摄影机的运动,演员看向画面外的一个眼神也可以驱使摄影机摇向目光所到之处。摄影机的这两个动作都显得十分自然,观众并没有明显地感觉到摄影机的存在。

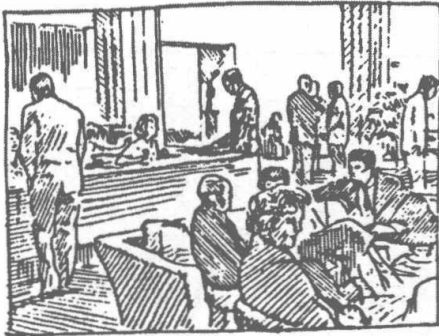


外景, 联合国总部大厅

远景镜头中, 加里·格兰特出现在门口。他向前走, 抵达画面的中心。此时, 摄影机开始跟随他向左平行移动, 一直保持远景的景别。



在“下一刻”, 拍摄对象和摄影机的关系是固定不变的。摄影机这个运动显然是出于外部动机, 因此我们几乎感觉不到导演的刻意介入。



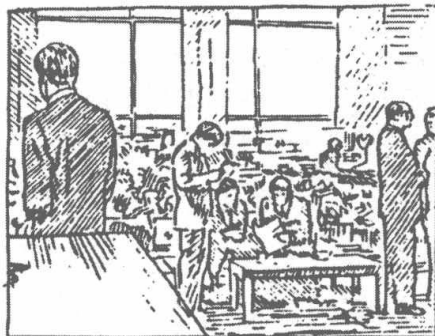
轨道的长度大约是银幕宽度的3倍。当加里·格兰特走到接待处时, 摄影机停止运动, 在静态镜头里我们切到……

与之相对的是出于主观动机的摄影机运动, 也就是导演刻意要我们往哪看。如果摄影机推拉摇移跟的动机并非来自拍摄对象(例如, 人物因为运动速度比摄影机慢而出画, 而不是引领镜头), 就明显是导演对画面的干预, 是一个更加自觉主观的摄影机动作。观众会因此感觉到这个镜头别有深意, 需要按照导演的指引去仔细观看。因此,

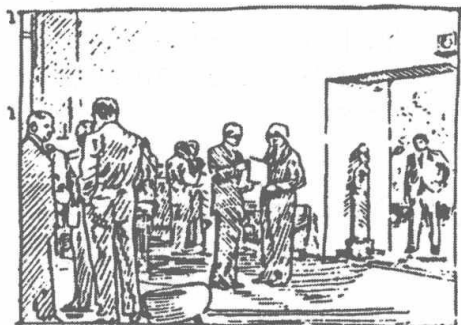


更近的景别

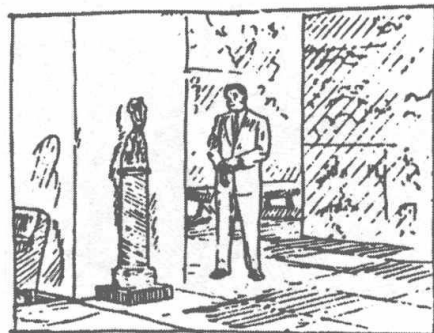
格兰特将纸条递给前台接待。前台姑娘拉过话筒，广播呼叫格兰特要见的人。格兰特在一旁等待。



摄影机此时则向相反的方向——向右移动，沿着上一个镜头的运动轨迹反向运动。于此同时，格兰特转向左边，即摄影机运动的相反方向。这个动作强调了摄影机的运动是人为设计的，是导演有意为之。



摄影机往回移动了同样的距离后，镜头中出现了杀手的身影。摄影机在那一刻作出一个不祥的动作，从侧面移动转向直接对着那个人，他彼时正把一只黑手套戴到手上……



在导演需要将观众的注意力导向某个能帮助观众理解情节的信息时，通常会使用这类摄影机运动。这里，希区柯克为了制造戏剧悬念，设计让演员朝镜头运动相反的方向动作。



在《西北偏北》中，有一场戏以纽约中央火车站大厅的远景镜头开始。三五成群的人们都没有面向镜头，画面没有焦点。这是一个“无名人群”的镜头。



然后，一个相貌不那么引人注目的男子从摄影机左后进入画面，朝远处背景的方向走去。摄影机利用他的这个动作“启动”了一个摇的动作，跟随他，扫过整个现场，直至将一排电话亭纳入画面。



在电话亭里，我们现在发现了加里·格兰特。从上一段交代之后，他便再没出现过。



切到电话亭里面，我们听到了一些电话交谈，格兰特正在向母亲解释自己的尴尬处境。



当格兰特挂断电话时，画面又切换到电话亭外。格兰特推开门，和在门外等着打电话的人撞了个正着（格兰特正在躲警察，很怕被人认出来）。



格兰特横跨一步让开，接着穿过候车大厅。这时，摄影机镜头跟着他，直至他再次消失在人群中。这个镜头是个由外部动机驱动镜头。

“驱动”摄影机运动的背景动作

有时我们会在刻意的、高度自主的摄影机运动和看起来更自然的跟拍动作之间做一个折中。

导演可以设计一个背景动作来促发摄影机的运动，为原本“非促发”的摄影机运动提供了一个理由。

如果导演在群众演员的动作设计方面很有经验，懂得如何让他们在背景中的动作对在前景中的主要演员的动作形成遮挡，就能在观众几乎感觉不到的情况下推动一场戏向前发展。

有的时候会出现对外部动机促发的摄影机运动进行一定的折中，即在某种程度上，这个摄影机运动还是刻意设计的，但画面中出现了偶然的动作，使得这个刻意的运动看上去更加自然、不突兀。在《西北偏北》往后的一个片段中，希区柯克给群众演员设计了一个背景动作，一个次要角色的动作在某个阶段促发了摄影机的非自觉运动。这个运动引导我们发现了主要兴趣点。

另一种选择则是镜头的推拉产生的明显的推进或拉远，不过这是摄影机原地做出的动作。推拉效果的缺点在于它缺乏在一个真实的三维空间内的运动感（真正将摄影机向拍摄物去靠近时会产生这种感觉）。推的动作将图像放大，把一个扁平的画面朝我们拉近，类似对银幕画面进行了局部光学放大，仅仅给人穿过三维空间的感觉，却无

法呈现空间位置本身发生变化的感觉。这个画面也许看起来更大，但我们却不觉得更近。因此许多导演都不喜欢用变焦镜头，而是更倾向于使用摄影机的跟拍。不过，像希区柯克这样的导演却很喜欢在重要的戏剧节点使用推拉镜头来强调某些内容。



近景

查尔斯叔叔看见侄女走下楼来，向她举了举杯。



中远景

查尔斯的视角：在侄女下楼梯的过程中，摄影机做了一个快速推上的动作。



推到了她搭在楼梯扶手上

的手，手上戴着作为涉案罪证的指环。



镜头停在了戒指的大特写

上，突出了它的重要性。



在《西北偏北》中，有一个非常快速而短暂的推拉镜头，从加里·格兰特的近景推到大特写。这是制造“震惊效果”的标准手法。在这里，表现的是当油罐车撞倒他的那一瞬间的效果。

起强调作用的推拉动作

让我们朝被摄物体靠近的跟拍动作或者是镜头的推，比起后退或者是拉，要主观自觉得多。后退的动作会加进新的视觉信息，而跟或推只是聚焦于已有的信息。

出于某些原因，初次使用推拉效果的新导演很容易为此着迷，因为这给人“很戏剧性”的感觉。不过这已经成了恐怖片的主要手段，也算陈词滥调了。

上面是希区柯克在《辣手摧花》（*Shadow of a Doubt*）里使用这种效果的一个例子。在这里使用这个花招也许可以理解，因为它是在故事的高潮点（这只戒指是姑娘用来指证“查尔斯叔叔”就是杀人凶手的证据），而且在希区柯克使用它时，变焦镜头还不那么普遍。希区柯克承认，在早期的电影作品中，他对复杂而精巧独特的摄影机技术十分着迷，后来他的风格就变得简洁，也不那么主观自觉了。但作为新人，我们建议你去多尝试，以便日后能“把这些花哨的东西从自己的体系中沉淀出去”，学会欣赏简单的价值。这是一个经过时间检验的规律。



接上一个近景镜头

查尔斯叔叔有了反应，他举止中的自信消失了。他宣布了自己的声明。

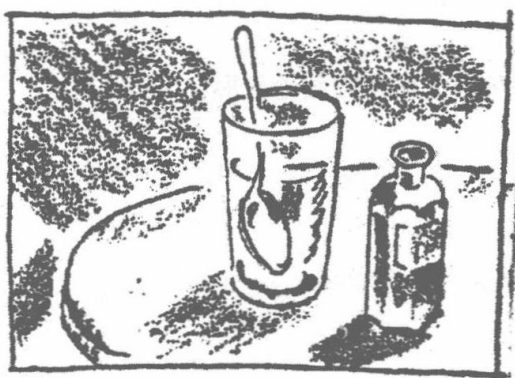
第 28 章 《公民凯恩》

很多人认为奥逊·威尔斯（Orson Welles）的《公民凯恩》（*Citizen Kane*）是好莱坞出产的最重要的一部影片。我们就以这部影片为例，来综合考察关于景别、构图、剪辑和拍摄的知识。

威尔斯 25 岁就来到好莱坞执导他的第一部影片。非常幸运的是，他请到了格雷·托兰（Greg Toland）来担任摄影师。《公民凯恩》虽说是威尔斯的经典之作，但影片令人新奇难忘的视觉风格很大程度上是托兰的功劳。威尔斯当时对大纵深场景和长镜头十分着迷，但这些是法国导演让·雷诺阿（Jean Renoir）等人早就在用的了。也许正是这点激发了托兰和威尔斯去广泛深入地探索焦点和景深。

下面这个场景虽然实际上并未出现在《公民凯恩》里，但理论上是有可能会出现。如果是其他导演来写台本的话，可能会是这样。

渐入



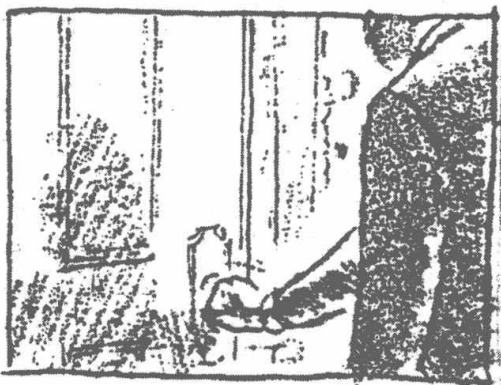
1. 细节

镜头近距离聚焦于床边桌上放着的一只药瓶和一只空杯，杯子里放着一只勺子。画外，我们听到费力的呼吸声。



2. 另一个角度

苏珊·亚历山大 (Susan Alexander) 躺在桌旁华丽的床上。她一息尚存，但显然已经不省人事。画外，我们听到敲门声和摇晃门把手的响动。



3. 门外的走廊

凯恩的手正在拧卧室的门把手。门从里面锁上了。凯恩焦急地敲着门。



4. 较远的景别

凯恩十分不安。他站在门口，更加焦急地敲着门。他身后不远处是管家。房间里一直没有回音，凯恩退了几步，用全身的力量撞在门上。



5. 卧室内景

凯恩撞开了门，冲进房间。管家跟在他身后，站在门口。

6. 反打镜头

镜头越过凯恩拍摄床上的人。

床边的小桌上是药瓶和勺子。

再远处的床上是不省人事的女人。



7. 特写 - 凯恩

凯恩的反应。他头也不回地交代着佣人。

凯恩

叫克雷医生!

他越过镜头朝床移动。



8. 接卧室内景

凯恩起身走过去跪在床边。摄影机跟着他移动。他拿起桌上的药瓶仔细看。



叠化为

9. 卧室内景

前景中，克雷医生关上黑包。穿着白色过浆制服的护士走向他身边。摄影机略退些，做了个轻微的摇的动作，将卧室中更多的部分框进背景，也把坐在床边扶手椅上的凯恩框入画面。他的妻子正睡在床上。





10. 卧室内景

克雷医生

凯恩先生，她过一两天就完全没事了。



11. 反打镜头

护士和克雷医生在背景中，凯恩和妻子在前景中。凯恩仔细看手中的小瓶子。

凯恩

真不知道我太太怎么会干出这种傻事。瓦格纳医生给她开的镇静剂是装在一个更大的瓶子里的。我想是新歌剧的准备工作压力太大，让她的神经绷得太紧，都糊涂了。

克雷医生

是啊！肯定是这样。

凯恩

我在这里陪陪她。您不反对吧？

克雷医生

（看了一眼背景中的护士）

当然没问题。但我想请护士也留在这儿。晚安，凯恩先生。



医生离开了，镜头向凯恩又靠近了一点，观察着床上的女人。

12. 苏珊的特写

凯恩年轻的妻子躺在床上，背朝着他。



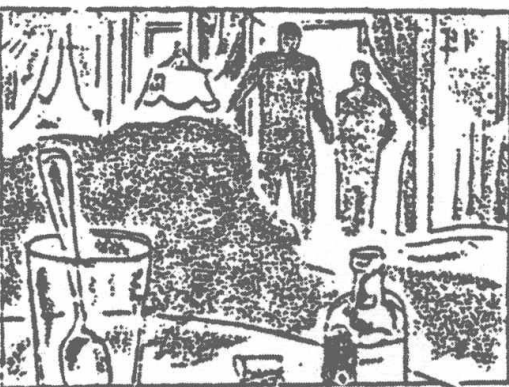
淡出

这场戏很可能按照以上的布置去拍。按照电影导演的常规套路，这其中的每一个镜头都是有目的的，都是为了突出故事的某个点。但实际上，威尔斯的拍法非常不一样，他用两个固定的机位代替了上面所提到的运动和剪辑。他和托兰使用了电影语法的四个基本元素来创作这场戏。

1. 电影取景框及其通过人或物的进入和退出来引导观众注意力的能力（类似于幕布对银幕的遮蔽和展现）。
2. 画面内部的遮挡，即将一物或人置于另一物前。
3. 构图，即在景深中进行构图设计。
4. 明暗对照法，常常是在逐渐削减的景深中对光与影的使用（部分是托兰的双重曝光技术，以获取极大纵深下的锐利聚焦）。

电影中实际的镜头详见下文。思考一下，利用医生的包来制造渐入效果怎么样？在这场戏的开头，包被拎出了画面，露出了护士。作为相对不那么重要的角色，给她用的是背光，我们看不见她的脸。当她走动的时候，她的头部则从画框中消失。当她走开时，我们的注意力就集中到重要角色——凯恩先生本人身上。这样拍摄带来了出色的效果：尽管只有一个机位，画面讲故事的速度是很快的。摄影机没有动，但故事在向前发展。

下面是威尔斯和托兰实际拍摄这场戏的情况。



1. 卧室内景 夜晚

卧室的广角画面。前景中是显得很大的药瓶和一只装有勺子的空玻璃杯。在中等距离处，是凯恩妻子苏珊·亚历山大的头部。因完全处于阴影中，她的面部难以辨认，但在用药之后，她的呼吸很沉重。银幕中间，处于背景中的镜头焦点所在之处，是卧室的门。（注：这种大景深聚焦的效果是通过双重曝光获得的。先在暗背景下拍摄前景中的杯子，然后把胶片再倒回去。）

有人敲门，从外面把门把手弄得嘎嘎直响。暂停了一下。突然门被撞开，凯恩先生冲进了房间，在门框里显出一个剪影。管家在他身后，走廊里。凯恩对着床上的人说。

凯恩

叫克雷医生。

管家消失在画面中。凯恩朝着镜头走来，跪在床边，俯下看他的妻子。她虚弱地动了动脑袋。凯恩扫了一眼前景中的药瓶。

叠化为

2. 卧室内景 夜晚

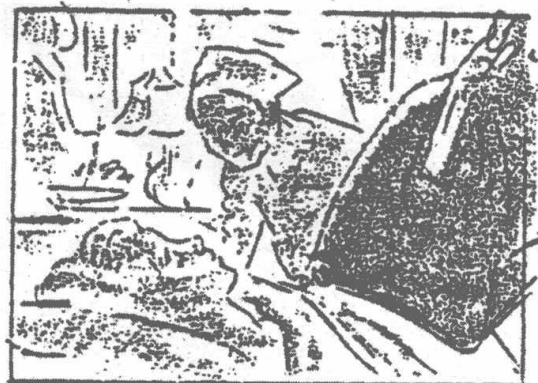
画面叠化到一个几乎相同的镜头角度。画面被医生的黑包充满。

克雷医生

(画外音)

她很快就会没事的。

克雷医生的手入画，把提包提走，出画。这就把处于画面同样位置的躺在床上的苏珊·亚历山大给显露出来了。穿着白色浆过的制服的护士正俯身查看她。



克雷医生

(画外)

要不了一两天，凯恩先生。

此时，护士站起身，又显露出坐在床边椅子上的凯恩。护士走出画面，凯恩则仔细查看手中的药瓶。



凯恩

真不知道我太太怎么会干出这种傻事。

克雷医生拿了帽子，重新入画。

凯恩

(继续说)

瓦格纳医生给她开的镇静剂是在一个更大的瓶子里。我想是新歌剧的准备工作压力太大，让她的神经绷得太紧，都糊涂了。



克雷医生

是啊！肯定是这样。

凯恩

我在这里陪陪她。您不反对吧？

克雷医生看了护士一眼。她已经退到门边。

克雷医生

当然没问题。但我想请护士也留在这儿。

克雷医生朝门口走去。

克雷医生

晚安，凯恩先生。



医生离开了，随手关上了门。背景里的护士则等待着，没有动。凯恩坐在床边的椅子上，摩挲着小药瓶，注视着床上的人。那人动了动，做了一个很细微的动作——把头转向背对凯恩的方向，朝着镜头。

后记

当年少的我着迷于电影梦时，连一家电影学校都还没有成立，就连讲电影的书都寥寥无几。因此，在多年的导演生涯后应邀担任老师，我意识到我所领悟到的理论（“关于”电影的书籍无不涉及这个内容）纯然来自实践。对于大多数导演来说，艺术水平是建筑于由海量的实践经验转化成的第二本能之上的，事关直觉和本能。实际上，在创作中，一位优秀的导演可能对他所采用的工作方法并无理性上的把握，正如一位作家在写作时也不会保持对其语句语法结构的理性关注。

就任何媒介而言，语法的作用都是一样的：只有当什么地方出了问题，或需要修正别人的错误时，你才需要去考虑（或研读）语法。对于那些巨量的有关电影的书籍和电影理论，我所能为它们给出的最好的辩护就是，当你遇到问题，又无法快速找到错误之处，或需要放下本能反应，用更为理性的思维过程去分析时，它们才是有价值的。记住：尽管理论能帮助你发现问题所在，在修正错误的时候起到一定的作用，但它通常不能帮你创作出优秀的作品。

我在这些讲义中分析了一些如今常见的手法是如何被电影制作人发明出来，继而又成为观众易于理解的电影语法结构的过程。这些已经被普遍接受的电影交流模式，其重要性并非在于定下永恒不变的规则，而是在于帮助你审视这些个不断发展的过程：为什么这些方法在过去能够取得成功，获得好的效果。如果你能理解这些，你就不必再在“规律”的镣铐下思考了。理解这些传统手法的功能，将使你在必要时拥有自由发明与创新的能力。我过去曾遇到这样的学生，他们埋头于一个个具体的规则 and 传统手法，以至于走了弯路。因此我想说，

我为你们——电影专业的同学们——写下的所有这些内容，都始终贯穿着一个理念，那就是，这些观点都是多么值得砸碎。

我曾问过一个电视制作公司负责招聘毕业生的高管，面对求职的人，他期待的是什么品质？不久前，他给了我答案，“其实我们并不是十分看重一个年轻人已经掌握了什么技能。这只是个开端。他的大学成绩能够体现他的能力，但我们认为一个人随时都有必要从零开始，用我们公司自己的方法、设备和技术来训练我们的员工。我们其实更看重的是学生的想象力，他们的创意、内心的冲动和创新的能力。”

说实话，这位潜在雇主的回答让我多少松了口气，因为这意味着作为这所学校的一名教师，最值得我花时间去做的就是去寻找学生们搞电影创作的真正冲动在哪里，以及如何最好地开发这种冲动。如果年轻的高中毕业生告诉我，他们清楚地知道自己想要拍哪种电影，我总是会觉得有些不安。也许此时我所能做的，就是不去鼓励这些不太值得肯定的冲动。这是从反面来讲的，但比起简单地把我自己的价值观强加于你们而言，这还算是个更有建设性的方式。当你们一心要去做那些在我看来并不值得的事时，我所能做的最好的事莫过于表现得不那么支持。

尽管我不确信老师能把天赋传授给任何人，但营造学习的环境，为努力求学的人创造机会，则是可以做到的。偶尔有学生会这样评价：我主讲的课很有（或没）意思，因为“我没学到任何以前不知道的东西，尽管我原先不知道我知道。”也许就应该是这样的。希腊早期的一些哲学家不是曾说，所有的知识与智慧已存在于人，“教育”（英文为 education，其中 e 表示“出”，educare 意为“引领”）这个词的含义正是将其引出，使之成为自觉的意识？也许可以这么说：作为老师，我唯一所能教授的，是你们已经掌握的。你们只消停下来思考十秒，对那些观点和看法就很可能会有个最基本的、直觉上的理解。我想，这是我在课堂上和这些讲义中毕恭毕敬地努力去做到的。我希望你们能好好利用。

本书英文版编辑简介

保罗·克罗宁 (Paul Cronin) 是雷·卡尼 (Ray Carney) 的著作《卡萨维茨谈自己》(*Cassavetes on Cassavetes*, 费伯出版社) 一书的研究员和翻译, 也是克诺普夫出版社 (Knopf) 即将出版的一本访谈集的编辑顾问。这本访谈集摘编自美国电影学院的档案, 由小乔治·斯帝文 (George Stevens Jr.) 担任编辑。克罗宁曾担任多部著作的编辑, 其中包括广受好评的德国导演维尔纳·赫佐格 (Werner Herzog) 的访谈录《赫佐格谈自己》(*Herzog on Herzog*, 费伯出版社), 以及密西西比大学出版社出版的《电影导演访谈》(*Conversations with Filmmakers*) 系列中的两卷 (罗曼·波兰斯基 Roman Polanski 和埃罗尔·莫里斯 Errol Morris)。他还为包括《视与听》(英国权威影视杂志 *Sight and Sound*) 和时尚创意杂志《Vertigo》在内的各种期刊撰稿。作为 Sticking Place Film 公司 (www.thestickingfilm.com) 的创始人之一, 他的电影作品《〈冷酷媒体〉创作记》(‘*Look out Haskell, it’s real!*’ *The Making of Medium Cool*) 和《电影作为颠覆性的艺术》(*Film as a Subversive Art: Amos Vogel and Cinema 16*) 曾经在全世界的影展和电视台放映。Sticking Place Films 公司最近完成了《麦肯德里克谈电影》(*Mackendrick on Film*) 一片, 使用了亚历山大·麦肯德里克在加利福尼亚艺术学院的教室里工作的素材, 对他的学生和同事的采访, 以及就电影教师职业生涯的话题专访麦肯德里克的视频资料片段。目前他在写一本关于《冷酷媒体》(*Medium Cool*) 的专著, 同时在西佛吉尼亚州拍摄一部新片。