

编剧概论

陈敢权

重要的前言

编剧其实是没有固定的正确方法，剧作者觉得甚么方适合自己，那就是正确的方法。以下祇是为有兴趣编剧的朋友们，介绍传统编剧理论上的一些守则及元素，以供参考。

最妙的是，很多颇有创意的剧本，因有独特艺术取向的目的，有意识地去打破传统的规限，成为很精采的创作。

初学编剧须要留意，有些剧作者为求标奇立异，不求甚解地，以「反叛」或是「前卫」为理由，就甚么守则也不理，乱写一顿就自命「创新」，那是对艺术创作上的一个误解。正如一只猴子也晓得乱画乱涂的画到一幅「抽象画」；但是一个抽象画家，首先要花上数年时间学会了素描比例，之后才突破写实的规法，画出抽象的意念。就算人画的画与猴画的看似一样，猴子画得好只是一时的巧合，效果不再；而人画的却是经过处心积虑，有思想的创作，初学编剧的同学切不可急功近利。

剧本的方程式

正如以上所说，剧本内容之变化是无穷无尽。这里，只能与大家分享一些很概括的意念，不详尽处，请多见谅。要说明剧本方程式其实困难，而且，编写剧本更加不应以方程式行事。但为了方便分析，把大部份剧本的内容抽取其最握要之梗概，列成以下的一条方程式：

一个值得关注的角色，克服重重的困难，完成一个期望；或发觉期望是错误的，得以明白真理；或因性格上的缺陷，不能达成愿望。

一个例子，想大家都晓得《绿野仙踪》的故事。这故事也曾被改编为剧本。剧本中的 Dorothy 充满幻想，觉得现实生活太过灰暗。这个纯真的女孩子，就是一个值得我们关注的角色，她的期望就是希望有一天可以去到「彩虹」另一面的一个新天地。我们就跟着 Dorothy，被龙卷风连人带屋地吹到色彩缤纷的童话世界，跟着她认识了自觉没有脑袋的稻草人、没有心肝的铁甲人和胆小的狮子。那时，Dorothy 已经极之怀念家人，她的新期望就是回家去。她的朋友跟她，经历重重困难，一起到「绿宝石」城找男巫师帮忙。谁知男巫师要 Dorothy 先消灭女巫才会帮她，于是她们又再经历重重的困难，消灭了女巫，之后才发觉男巫师根本不能帮她，而自己一直要追求的东西，根本早已伴在自己身旁。Dorothy 只要拍拍自己的红鞋，便可回到自己最挂念的老家。于是，Dorothy 明白，自己之前的离家期望是错误的，她得以明白真理，不要苛求幻想，身边所拥有的才是最珍贵。

一个值得关注的角色

「一个值得关注的角色」就是剧本中的主线人物。曾有成功的编剧认为每个剧本只适合有一个主线人物，成为全剧的最重要焦点，其他角色只成辅助，使观众更容易集中与及认同。这论点虽然仍具争议性，但以学校的独幕剧而言，因篇幅短，写一个主线人物其实已很足够，可多花笔墨描写这个角色及他 / 她的行径，使这人物更丰富。

有些学校因参与戏剧活动的同学众多，因而要写很多角色的剧本，这与以上所说的并无冲突。剧本可以加插许多有趣的角色，或是群众角色，但主导全剧故事的主人翁，不宜太多。而且记紧，这主导人物宜愈早介绍给观众愈好。如以上的例子，Dorothy就是主线人物，剧本一开头就马上介绍她及她的家人。而其他主要角色，如稻草人、铁甲人、狮子等，都是点缀角色，使剧本更丰富，但却非主导人物，因为就算没有他们，故事仍可完整。

为甚么这一个人物要「值得关注」呢？要是观众们对主角不感兴趣，对他 / 她做的事毫不关注，这个戏必然索然无味。其实要观众关注主角并不难，性格鲜明的人物，例如正义的、勇敢的、可怜的、美丽的、可爱的、聪敏过人的人物等等，都是很容易吸引观众。另外，许多幻想角色，如稻草人、有魔法的巫师等，亦极为吸引。但相反地，一些很写实平凡的人物，与我们身边认识的人物类似，生活或感受也是一样，这也很容易引起观众的共鸣。只要主线人物的行动目标清楚，在这角色的「世界」中是合情合理的话，观众便可有线索跟随。

那并不是说「反派角色」不能引起观众的共鸣。所指的反派，不一定是大奸大恶的坏人，而是心理上、性格上、有所偏差缺陷，故引起一连串的不正当的行为，甚至悲剧的后果，正如方程式所指：「发觉期望是错误的，得以明白真理；或因性格上的缺陷，不能达成愿望。」就是这个意思。但只要这些角色写得有血有肉，这些人物亦会令观众同情，而引起反思。很多喻意教育的剧本，就是描写这种角色的反省及改过。例子《绿野仙踪》中的 Dorothy，一个天真而爱梦想的女孩，本身已很吸引。而她起初希望离开家庭的期望，是个错误的抉择，最后得到反省。

克服重重困难

没有冲突就没有戏剧，角色要克服重重困难，才能得尝所愿，这就是冲突的一种写法。冲突吸引观众，因为他们要知道冲突的原因，角色们如何应对，谁胜谁负，结果如何。换句话说，冲突引起悬疑，使观众产生兴趣，要继续看下去。冲突亦会产生行动，继而行动会使剧情产生变化，再推进成为戏剧的高潮。冲突其实亦能辅助角色的描写，看角色如何面对及应付冲突，便可知其性格及意图。所以写剧本时，要用符合逻辑地去浓化冲突，增加戏味。

冲突其实亦可分作两大类：外在的冲突与及内在的冲突。外在的冲突最常见的就是人与人之间的争斗，例如 Dorothy与女巫之间的纠纷，女巫阻止 Dorothy前往「绿宝石城」的恩恩怨怨等，都属此类；人与社会之间的斗争，表示个人与某种权力或制度的对抗；人与大自然力量的斗争，表示人与天灾或险境的抗衡，以求生存；还有人

与自然力量的斗争，例如人要捉拿鬼魅、或人与上主的挑战等。可见外在冲突的多变之应用。

内在的冲突就是内心矛盾，自己跟自己的冲突；良知与意欲的纠缠。如例子中的 Dorothy，到最后一方面很急于回家；一方面又舍不得身边的朋友稻草人等，心中很彷徨伤感，忐忑不安，便是此类。

格式与结构

剧本格式，不像小说或散文，是以行动及台词为主，也可有对角色人物或环境的描写。例子如下：

（Dorothy，稻草人与铁甲人走进一处荫深的森林中，四周传来野兽的嚎叫声，他们都害怕起来，住口不再唱歌。他们三个只缩在一起，肩并肩地慢慢前行。）

（突然一只狮子扑出来，挡着他们去路。）

Dorothy：（大吃一惊）啊！（缩到铁甲人背后。）

（狮子对着他们低低地咆哮着。）

狮子：你……你们真胆大，竟敢闯进我的森林？

稻草人：我们是没有恶意的，请让我们通过！

狮子：不成！（装腔作势）我要吃掉你们！（走前一步。）

铁甲人：（紧握手中斧头）你不要过来！

要说结构，其实可以很简单，亦可很复杂。但以学校剧本而言，由于篇幅短，故事本身就不宜太复杂。传统的故事结构，大都可划分五个顺序的部份：（一）介绍人物的背景（Exposition）；（二）主导事件的发生（Build）；（三）事件的发展，引致种种冲突及危机（Complication）；（四）冲突的最高潮，正反力量的最大比拼（Climax）；（五）尾声及事件的总结（Resolution）。这些结构并不是必然规限，其本身亦有不少的变化，有些剧，「故事」也不一定是最重要的一环。要考虑的，是要把最大的冲突放在剧本较后的地方，使剧本愈看愈紧张。高潮放在开头，之后就每况愈下，观众会感到剧本「有头威无尾阵」。

现今学生们接触电影电视比接触舞台剧多，写舞台剧就要明白舞台剧本的结构与及节奏。是与电影电视不同。舞台剧是受了舞台空间的限制，分场分景不宜太零碎，千万不要如电影那样，角色说一两句台词，就换景过场。舞台上每次黑灯过场，不论要不要换景，也是一种停顿。尤以短剧本而言，太多这样的停顿，全剧节奏会变得慢，或断断续续，观众就会很难集中及投入地看戏。

以短剧本而言，其实一个主线故事便够了，不用加插「副线」的故事。就算有篇幅要加副线，也必要与主线有直接的关系，例如共同证明一个主题、或类似的事件以作对比。千万不要单为充塞篇幅，加插毫不相关的支线故事。

最大的写作困难

最后要指出，编剧最大的困难，就是拖延迟迟不写。很多很好的剧本都是「改」出来的。因为记存在脑中，剧本的印象永远都是蒙糊一片，写了出来，白纸黑字总会容易看到不足的地方，要填补的空隙，方便改善。初写剧本也不一定要孤军作战，写了出来也可以让老师同学们阅读及给予意见。迟迟不写，以为再等多几天灵感会多些，那只是一懒惰的借口，希望大家自勉。

陈敢权

剧坛积极分子，自七十年代开始，已从事多方面创作，包括编、导、演、翻译、舞台设计、服装设计及后台管理等。八九年获美国科罗拉多州立大学戏剧系硕士。现职香港演艺学院戏剧学院导演系及编剧系主任。

附录：检讨常犯的错误

1) 故事

- a) 内容贫乏，只是一个概念，不足够一部剧本，强写变成“拖戏”。
- b) 故事与现代观众生活或感受完全脱节，观众难以引起共鸣。
- c) 故事“有头威，无尾阵”，情节及素材分配不均。
- d) 只有故事，没有讯息。
- e) 只有讯息，没有故事。

2) 主题

- a) 缺乏主题。
- b) 剧情与主题无关，剧情不能证实主题。
- c) 主题与主角之思想、性格、行为及发展无关。
- d) 主题与观众生活无关。

3) 人物

- a) 人物缺乏个性，不够彰显，不够突出。
- b) 人物老套，抄袭前人的造型。
- c) 人物性格过火。
- d) 人物性格不可信，缺少生理、社会和心理三方面的逻辑。
- e) 没有以事件或行动来介绍刻画人物。
- f) 观众对主角不感兴趣、关怀及认同。
- g) 主角动机和目标不明，剧情发展无方向。
- h) 角色太多或不够，太多没有用的角色。
- i) 主角人物缺乏成长与改变，或没有统一的感觉。
- j) 主角毅力不强，无法领导剧情之发展。
- k) 没有使人物陷于困境、危机和冲突。
- l) 正派与反派缺乏“水火不兼容”的个性。
- m) 正派与反派两方面冲突不够彻底，或双方势力相差悬殊。

4) 对话

- a) 全剧以太多对话来交代故事或角色。
- b) 台词太长，没有「生活」的感觉。
- c) 对话不适合人物身份，或不符合时代背景。
- d) 对话平淡、空洞、作态。
- e) 对话冗多，没有实际的发展。

5) 冲突

- a) 冲突不符合人物个性。
- b) 没有利用冲突来介绍人物个性。
- c) 冲突与要证明的主题无关。
- d) 太多冲突，看不到主要的冲突。
- e) 冲突没有进展，甚至冲突不够。
- f) 冲突、缺乏暗示、渐进的发展，观众感到太突然或不理解。

6) 悬疑

- a) 故事平铺直叙，平淡死板，没有悬疑，观众早猜到结果。
- b) 故事故弄玄虚，观众觉得被玩弄。
- c) 正反两方势力相差悬殊，削减悬疑气氛。

7) 剧情进展

- a) 太多巧合，自欺欺人。
- b) 不合常理，不合逻辑。
- c) 主副两线缺乏连锁性，剧情没焦点，不易推进。
- d) 缺乏新事件，新场景的出现，时空太局促。
- e) 交代式的回忆（倒叙）太长，使剧情推进缓慢。
- f) 停顿（黑灯过场）太多，剧本显得零碎。

8) 风格

- a) 写作风格不统一。
- b) 戏剧风格不统一。