

# 編劇概論

陳啟權

## 重要的前言

編劇其實是沒有固定的正確方法，劇作者覺得甚麼方適合自己，那就是正確的方法。以下祇是為有興趣編劇的朋友們，介紹傳統編劇理論上的一些守則及元素，以供參考。

最妙的是，很多頗有創意的劇本，因有獨特藝術取向的目的，有意識地去打破傳統的規限，成為很精采的創作。

初學編劇須要留意，有些劇作者為求標奇立異，不求甚解地，以「反叛」或是「前衛」為理由，就甚麼守則也不理，亂寫一頓就自命「創新」，那是對藝術創作上的一個誤解。正如一隻猴子也曉得亂畫亂塗的畫到一幅「抽象畫」；但是一個抽象畫家，首先要花上數年時間學會了素描比例，之後才突破寫實的規法，畫出抽象的意念。就算人畫的畫與猴畫的看似一樣，猴子畫得好只是一時的巧合，效果不再；而人畫的卻是經過處心積慮，有思想的創作，初學編劇的同學切不應急功近利。

## 劇本的方程式

正如以上所說，劇本內容之變化是無窮無盡。這裏，只能與大家分享一些很概括的意念，不詳盡處，請多見諒。要說明劇本方程式其實困難，而且，編寫劇本更加不應以方程式行事。但為了方便分析，把大部份劇本的內容抽取其最握要之梗概，列成以下的一條方程式：

一個值得關注的角色，克服重重的困難，完成一個期望；或發覺期望是錯誤的，得以明白真理；或因性格上的缺陷，不能達成願望。

一個例子，想大家都曉得《綠野仙蹤》的故事。這故事也曾被改編為劇本。劇本中的 Dorothy 充滿幻想，覺得現實生活太過灰暗。這個純真的女孩子，就是一個值得我們關注的角色，她的期望就是希望有一天可以去到「彩虹」另一面的一個新天地。我們就跟著 Dorothy，被龍捲風連人帶屋地吹到色彩繽紛的童話世界，跟著她認識了自覺沒有腦袋的稻草人、沒有心肝的鐵甲人和膽小的獅子。那時，Dorothy 已經極之懷念家人，她的新期望就是回家去。她的朋友跟她，經歷重重困難，一起到「綠寶石」城找男巫師幫忙。誰知男巫師要 Dorothy 先消滅女巫才會幫她，於是她們又再經歷重重的困難，消滅了女巫，之後才發覺男巫師根本不能幫她，而自己一直要追求的東西，根本早已伴在自己身旁。Dorothy 只要拍拍自己的紅鞋，便可回到自己最掛念的老家。於是，Dorothy 明白，自己之前的離家期望是錯誤的，她得以明白真理，不要苛求幻想，身邊所擁有的才是最珍貴。

## 一個值得關注的角色

「一個值得關注的角色」就是劇本中的主線人物。曾有成功的編劇認為每個劇本只適合有一個主線人物，成為全劇的最重要焦點，其他角色祇成輔助，使觀眾更容易集中與及認同。這論點雖然仍具爭議性，但以學校的獨幕劇而言，因篇幅短，寫一個主線人物其實已很足夠，可多花筆墨描寫這個角色及他／她的行徑，使這人物更豐富。

有些學校因參與戲劇活動的同學眾多，因而要寫很多角色的劇本，這與以上所說的並無衝突。劇本可以加插許多有趣的角色，或是群眾角色，但主導全劇故事的主人翁，不宜太多。而且記緊，這主導人物宜愈早介紹給觀眾愈好。如以上的例子，Dorothy 就是主線人物，劇本一開頭就馬上介紹她及她的家人。而其他主要角色，如稻草人、鐵甲人、獅子等，都是點綴角色，使劇本更豐富，但卻非主導人物，因為就算沒有他們，故事仍可完整。

為甚麼這一個人物要「值得關注」呢？要是觀眾們對主角不感興趣，對他／她做的事毫不關注，這個戲必然索然無味。其實要觀眾關注主角並不難，性格鮮明的人物，例如正義的、勇敢的、可憐的、美麗的、可愛的、聰敏過人的人物等等，都是很容易吸引觀眾。另外，許多幻想角色，如稻草人、有魔法的巫師等，亦極為吸引。但相反地，一些很寫實平凡的人物，與我們身邊認識的人物類似，生活或感受也是一樣，這也很容易引起觀眾的共鳴。只要主線人物的行動目標清楚，在這角色的「世界」中是合情合理的話，觀眾便可有線索跟隨。

那並不是說「反派角色」不能引起觀眾的共鳴。所指的反派，不一定是大奸大惡的壞人，而是心理上、性格上、有所偏差缺陷，故引起一連串的不正當的行為，甚至悲劇的後果，正如方程式所指：「發覺期望是錯誤的，得以明白真理；或因性格上的缺陷，不能達成願望。」就是這個意思。但只要這些角色寫得有血有肉，這些人物亦會令觀眾同情，而引起反思。很多喻意教育的劇本，就是描寫這種角色的反省及改過。例子《綠野仙蹤》中的 Dorothy，一個天真而愛夢想的女孩，本身已很吸引。而她起初希望離開家庭的期望，是個錯誤的抉擇，最後得到反省。

## 克服重重困難

沒有衝突就沒有戲劇，角色要克服重重困難，才能得嘗所願，這就是衝突的一種寫法。衝突吸引觀眾，因為他們要知道衝突的原因，角色們如何應對，誰勝誰負，結果如何。換句話說，衝突引起懸疑，使觀眾產生興趣，要繼續看下去。衝突亦會產生行動，繼而行動會使劇情產生變化，再推進成為戲劇的高潮。衝突其實亦能輔助角色的描寫，看角色如何面對及應付衝突，便可知其性格及意圖。所以寫劇本時，要用符合邏輯地去濃化衝突，增加戲味。

衝突其實亦可分作兩大類：外在的衝突與及內在的衝突。外在的衝突最常見的就是人與人之間的爭鬥，例如 Dorothy 與女巫之間的糾紛，女巫阻止 Dorothy 前往「綠寶石城」的恩恩怨怨等，都屬此類；人與社會之間的鬥爭，表示個人與某種權力或制度

的對抗；人與大自然力量的鬥爭，表示人與天災或險境的抗衡，以求生存；還有人與自然力量的鬥爭，例如人要捉拿鬼魅、或人與上主的挑戰等。可見外在衝突的多變之應用。

內在的衝突就是內心矛盾，自己跟自己的衝突；良知與意慾的糾纏。如例子中的 Dorothy，到最後一方面很急於回家；一方面又捨不得身邊的朋友稻草人等，心中很徬徨傷感，忐忑不安，便是此類。

### 格式與結構

劇本格式，不像小說或散文，是以行動及台詞為主，也可有對角色人物或環境的描寫。例子如下：

（ Dorothy，稻草人與鐵甲人走進一處蔭深的森林中，四周傳來野獸的哮叫聲，他們都害怕起來，住口不再唱歌。他們三個只縮在一起，肩併肩地慢慢前行。）

（突然一只獅子撲出來，擋著他們去路。）

Dorothy：（大吃一驚）啊！（縮到鐵甲人背後。）

（獅子對著他們低低地咆哮著。）

獅子：你 你們真膽大，竟敢闖進我的森林？

稻草人：我們是沒有惡意的，請讓我們通過！

獅子：不成！（裝腔作勢）我要吃掉你們！（走前一步。）

鐵甲人：（緊握手中斧頭）你不要過來！

要說結構，其實可以很簡單，亦可很複雜。但以學校劇本而言，由於篇幅短，故事本身就不宜太複雜。傳統的故事結構，大都可劃分五個順序的部份：（一）介紹人物的背景（Exposition）；（二）主導事件的發生（Build）；（三）事件的發展，引致種種衝突及危機（Complication）；（四）衝突的最高潮，正反力量的最大比拼（Climax）；（五）尾聲及事件的總結（Resolution）。這些結構並不是必然規限，其本身亦有不少的變化，有些劇，「故事」也不一定是最重要的一環。要考慮的，是要把最大的衝突放在劇本較後的地方，使劇本愈看愈緊張。高潮放在開頭，之後就每況愈下，觀眾會感到劇本「有頭威無尾陣」。

現今學生們接觸電影電視比接觸舞台劇多，寫舞台劇就要明白舞台劇本的結構與及節奏。是與電影電視不同。舞台劇是受了舞台空間的限制，分場分景不宜太零碎，千萬不要如電影那樣，角色說一兩句台詞，就換景過場。舞台上每次黑燈過場，不論要不要換景，也是一種停頓。尤以短劇本而言，太多這樣的停頓，全劇節奏會變得慢，或斷斷續續，觀眾就會很難集中及投入地看戲。

以短劇本而言，其實一個主線故事便夠了，不用加插「副線」的故事。就算有篇幅要加副線，也必要與主線有直接的關係，例如共同證明一個主題、或類似的事件以作對比。千萬不要單為充塞篇幅，加插毫不相關的支線故事。

### 最大的寫作困難

最後要指出，編劇最大的困難，就是拖延遲遲不寫。很多很好的劇本都是「改」出來的。因為記存在腦中，劇本的印象永遠都是矇糊一片，寫了出來，白紙黑字總會容易看到不足的地方，要填補的空隙，方便改善。初寫劇本也不一定要孤軍作戰，寫了出來也可以讓老師同學們閱讀及給予意見。遲遲不寫，以為再等多幾天靈感會多些，那只是一懶惰的藉口，希望大家自勉。

### 陳敢權

劇壇積極分子，自七十年代開始，已從事多方面創作，包括編、導、演、翻譯、舞台設計、服裝設計及後台管理等。八九年獲美國科羅拉多州立大學戲劇系碩士。現職香港演藝學院戲劇學院導演系及編劇系主任。

## 附錄：檢討常犯的錯誤

### 1 ) 故事

- a ) 內容貧乏，只是一個概念，不足夠一部劇本，強寫變成“拖戲”。
- b ) 故事與現代觀眾生活或感受完全脫節，觀眾難以引起共鳴。
- c ) 故事“有頭威，無尾陣”，情節及素材分配不均。
- d ) 只有故事，沒有訊息。
- e ) 只有訊息，沒有故事。

### 2 ) 主題

- a ) 缺乏主題。
- b ) 劇情與主題無關，劇情不能證實主題。
- c ) 主題與主角之思想、性格、行為及發展無關。
- d ) 主題與觀眾生活無關。

### 3 ) 人物

- a ) 人物缺乏個性，不夠彰顯，不夠突出。
- b ) 人物老套，抄襲前人的造型。
- c ) 人物性格過火。
- d ) 人物性格不可信，缺少生理、社會和心理三方面的邏輯。
- e ) 沒有以事件或行動來介紹刻劃人物。
- f ) 觀眾對主角不感興趣、關懷及認同。
- g ) 主角動機和目標不明，劇情發展無方向。
- h ) 角色太多或不夠，太多沒有用的角色。
- i ) 主角人物缺乏成長與改變，或沒有統一的感覺。
- j ) 主角毅力不強，無法領導劇情之發展。
- k ) 沒有使人物陷於困境、危機和衝突。
- l ) 正派與反派缺乏“水火不相容”的個性。
- m ) 正派與反派兩方面衝突不夠徹底，或雙方勢力相差懸殊。

### 4 ) 對話

- a ) 全劇以太多對話來交代故事或角色。
- b ) 台詞太長，沒有「生活」的感覺。
- c ) 對話不適合人物身份，或不符合時代背景。
- d ) 對話平淡、空洞、作態。
- e ) 對話冗多，沒有實際的發展。

#### 5 ) 衝突

- a ) 衝突不符合人物個性。
- b ) 沒有利用衝突來介紹人物個性。
- c ) 衝突與要證明的主題無關。
- d ) 太多衝突，看不到主要的衝突。
- e ) 衝突沒有進展，甚至衝突不夠。
- f ) 衝突、缺乏暗示、漸進的發展，觀眾感到太突然或不理解。

#### 6 ) 懸疑

- a ) 故事平鋪直敘，平淡死板，沒有懸疑，觀眾早猜到結果。
- b ) 故事故弄玄虛，觀眾覺得被玩弄。
- c ) 正反兩方勢力相差懸殊，削減懸疑氣氛。

#### 7 ) 劇情進展

- a ) 太多巧合，自欺欺人。
- b ) 不合常理，不合邏輯。
- c ) 主副兩線缺乏連鎖性，劇情沒焦點，不易推進。
- d ) 缺乏新事件，新場景的出現，時空太侷促。
- e ) 交代式的回憶（倒敘）太長，使劇情推進緩慢。
- f ) 停頓（黑燈過場）太多，劇本顯得零碎。

#### 8 ) 風格

- a ) 寫作風格不統一。
- b ) 戲劇風格不統一。