

# 故事是生活的比喻——读《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理》

陈昊

(中国艺术研究院研究生院 北京 100029)

摘要：罗伯特·麦茨《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理》出版于2016年，本书于2018年重印，天津人民出版社出版。本书在对《教父》《阿甘正传》《星球大战》等经典影片的详细分析中，清晰阐述了故事创作的核心原理。全书主要部分大致分为4个章节，分别为“作家与艺术故事”、“故事诸要素”、“故事设计原理”、“作家在工作”，从电影的叙事目的、剧本结构、剧本情节以及人物塑造入手，将剧本进行了系统化的细致剖析，以致浓缩成为一种故事理念或设计模式，以此为基础的剧本支撑起整个好莱坞电影产业，同时也在漫长的历史中历经考验，屡试不爽。

关键词：罗伯特·麦茨；作家与艺术故事；故事诸要素；故事设计原理；作家在工作

## 一、故事问题

人类长久以来将自身问题求助于四大学科——哲学、科学、宗教与艺术，希图以此作为人类终极的阐述者，而其中的“故事的艺术”成为人类长盛不衰的生命源泉。故事充斥着人类生活的方方面面，尤其是现代化的今天。故事整合人生的经历，基于心理层面满足我们对体验别样人生的欲望。我们对故事的欲望反映了人类对捕捉生活模式的深层需求，这不仅仅是一种纯粹的知识实践，而是一种非常个人化和情感化的体验。[1]对电影观众来说，娱乐即是这样一种仪式：坐在黑暗的影院之中，将注意力集中在银幕之上，来体验故事的意义以及与那一感悟相伴而生的强烈的、有时甚至是痛苦的情感刺激，并随着意义的加深而被带入一种情感的极度满足之中[2]。

《捉鬼敢死队》《红色沙漠》《对话》等影片通过其各不相同的喜剧或悲剧色彩达到娱乐的目的，而当前这种娱乐的质量开始每况愈下，尽管我们当前可以自由的突破国家与语言的壁垒，将故事叙事给世界。但好故事的衰竭似乎已成定局，漏洞百出和虚假的故事手法被迫用奇观来取代实质，用诡异来取代真实，这种状况的出现便使得故事总体呈现出平庸甚至粗劣化。

创作故事的手艺失传是造成故事颓废的原因之一。电影艺术作为故事的最佳载体，剧本便是其故事的来源。一个优秀剧本的创作，所指向的是一种被称为“人性”的模糊的东西。作家总要围绕一种对人生根本价值的认识来构建自己的故事——什么东西值得人们去为它而生、为它而死？什么样的追求是愚蠢的？正义和真理的意义是什么？在过去的几十年间，作家和社会已经或多或少地就这些问题达成了共识，可是我们的时代却变成了一个在道德和伦理上越来越玩世不恭、相对主义和主观主义的时代——一个价值观混乱的时代。这种价值观的腐蚀便带来了与之相应的故事的腐蚀。我们必须深入地挖掘生活，找出新的见解、新剧本的价值和意义，然后创造一个故事载体，向一个越来越不可知的世界表达我们的解读。

对于“个人故事”剧本与“保证商业成功”剧本，麦茨认为，“个人故事”错将生活表象当做生活真实，而“保证商业成功”剧本则是强烈的感官刺激隔断了故事与生活的联系。故事源于生活(基于平凡的生活材料积淀)，而高于生活(价值和叙述手法)，其介于纯粹生活经验和纯粹想象虚构之间(并非生活的简单拼接，要超出环境，不流于琐碎空浮，追求大写的真实)，在此基础上，琐碎

的生活于炫目的奇观均难以获得持久的娱乐。无论是刻板故事还是奇观故事的作者，都必须明白故事与生活的关系：故事是生活的比喻。[3]“真实”要求理性和思考，以求被人相信。“比喻”则需要情感和艺术，以求被人理解。

## 二、故事诸要素

在故事整体结构部分，罗伯特·麦茨再次强调了故事就是“生活加上我们对生活的深沉反思”，要从无数生活经验中挑选出几个瞬间，这几个瞬间足以代表一生。在其中，作家必须做出选择，这种选择便造成了故事的结构问题。结构是对人物生活故事中一系列事件的选择，这种选择将事件组合成一个具有战略意义的序列，以激发特定而具体的情感，并表达种特定而具体的人生观。[4]在事件中，必然要触及到人物、场景、影像、动作、对白以及情感，这些事件为创作者服务，为他们的情感与思想服务。

“事件”意味着变化，麦茨强调了这一点。故事事件创造出人物生活情境中富有意味的变化，这种变化是通过一种价值来表达和经历的。[5]而要让变化具有意味，则必须表达这种变化——冲突造成变化，观众同样会对这种变化做出反应，这一切可以用一种价值来衡量。这种价值并非狭义的“价值观”之类的用法，而是指涉向了“故事价值”。故事价值是故事整体上呈现出来的价值趋势，它可以由正面转化为负面，或由负面转化为正面。(正价值：正义、爱情、胜利；负价值：憎恨、失败、疑惑)

在故事设计的政治学中，麦茨提出电影的首要政治问题便是“好莱坞电影”对“艺术电影”。他指出，这些术语的文化政治战的产物，反映了即使并非完全矛盾也至少绝然不同的现实观。好莱坞的电影创作者往往对生活的变化能力——尤其是向好的方面的变化的能力——表现出过分乐观；而非好莱坞电影创作者却对变化表现出过分的悲观。其结果便是我们对故事的两极化态度：好莱坞质朴天真的乐观主义(不是天真地相信变化，而是天真地坚信正面变化)和艺术电影同样质朴天真的悲观主义(不是天真地不相信人类环境，而是天真地坚信人类环境除了负面或静止便别无可能)。好莱坞电影常常出于商业的考虑而并非对真理召唤的回应，而强加上一条光明的尾巴；非好莱坞电影则常常为了时髦的缘故而并非对真理召唤的回应，一味沉湎于生活的阴暗面。而真理，却总是停留在中间的某个地方。[6]

在人物塑造上，麦茨强调了通过对照或反衬来揭示人物性格真相以使得人物更加深刻(简单来说，人物的内心绝不能和他们

的外表一模一样), 残忍冷酷会把自我牺牲映衬得更加悲壮, 慷慨有贪婪对照会更显突出。把这一原则再推进一步: 最优秀的作品不但揭示人物性格真相, 而且还在其讲述过程中展现人物内在本性中的弧光或变化, 无论变好还是变坏。[7]而结构与人物是相互连锁的, 故事的事件结构来自人物在其压力之下所做出的选择和采取的行动; 而人物则是通过在压力之下的选择和行动来揭示和改变的生物。两者是同时改变的, 如果改变了事件, 也就改变了人物; 而如果改变了人物性格, 则必须再创造出符合性格的事件。

### 三、故事设计原理

在这一章节罗伯特·麦茨详细介绍了关于故事谋篇布局的技巧, 包括危机、高潮以及结局的设计与谋划。在此之前, 麦茨首先对主人公做出了解释与安排。他认为如果一个故事的主人公没有任何需要, 不能做出任何决定, 且其行为也不能影响任何层面的变化, 那么, 这个故事也就不成其为故事。简而言之, 个体欲望构成了主人公自身吸引力的来源, 也是人物弧光的来源。

观众对故事中主人公的认同来源于他们在生活中的经验与欲望, 而故事与生活之间的重大差异是: 在人类的日常生存状态中, 人们采取行动时总是期望得到世界的某种有效反应, 而且总能或多或少地得到他们所期望的东西, 而在故事中, 这些日常生活的细枝末节则被扬弃。在故事中, 我们将精力集中于那一瞬间, 且仅仅是那一瞬间, 人物在那一瞬间采取行动, 期望他的世界做出一个有益的反应, 但其行动的效果却是引发出了各种对抗力量。

那么如何将人物的欲望转化为行动呢? 这就需要激励事件的出现, 彻底打破主人公生活中各种力量的平衡, 主人公必须对激励事件做出反应, 使得主人公的行动变得合乎情理而又难以捉摸。最后, 激励事件必须推动主人公去积极追求能够恢复平衡的力量, 以使得生活回到正轨。激励事件和故事高潮之间有一把因果关系之锁, 激励事件是故事最深刻的导因, 因此其最终结果, 即故事高潮。在开端与高潮之间, 则需要的是张弛有度的情节, 故事的节奏就是在这两个极端之间摇摆。

与此同时, 个人因素被麦茨加入到故事进展的动因中来, 扩大人物动作对社会的影响范围, 从私人问题入手再波及到外部世界, 这样能够有效推进故事进度。(如此一来也就解释了为何特定从业者常常会被选为影片主人公, 诸如身怀机密的间谍、掌握影响世界发明的科学家、与死神比赛的医生、超级大国的总统, 等等。这些人因其职业的缘故, 其社会地位与私人生活有着不可分割的联系, 如果他们私生活中的某些事出现纰漏, 作者便可以将它扩展为社会事件。)

故事从激励事件开始, 便需要危机、高潮以及结局使其构成一个完整的文本。危机是故事的必备场景。从激励事件开始, 观众就一直在期待这一场景, 越来越热切地企盼着主人公与他生活中最强大、最集中的对抗力量进行面对面的斗争。[8]应对危机即是高潮的到来, 在最关键的转折处的到来的高潮是一种最迎合观众期待的方式。这种转折无论是从正面到负面, 或者从负面到正面, 或者有反讽或无反讽的价值剧变——当价值处于最大负荷时所发生的绝对而不可逆转的价值摇摆。这一变化的意义便可以打动观众的心。[9]

之后便要迎来故事的终结——结局。威廉·戈德曼指出, 所有故事结局的关键就是给予观众他们想要的东西, 但不是通过他们所期望的方式。这种说法颇具商业意味, 观众显然想要的是一个大团圆的结局, 一个“好莱坞”式的结局。对于两种结局的选择, 其实应当在电影一开始便说明, 向观众暗示出一种情感基调(即“等着一个上扬结局吧”“等着一个低落结局吧”等等), 这种情感基调会不断调整观众对影片的心理预期。如此一来, 关于电影的结局便毫无争议的返回了上面那句论断——所有故事结局的关键就是给予观众他们想要的东西, 但不是通过他们所期望的方式。

### 四、作家在工作

这一部分罗伯特·麦茨主要讲述了人物与反面人物的塑造已经文本的写作方法。对于反面人物, 麦茨认为, 反面人物即是故事中的对抗力量, 而故事主人公的智慧魅力和情感魅力, 必须与对抗力量相适应。也就是指主人公对自身欲望的追寻必定需要受到相匹配的对抗力量, 反对主人公的对抗力量越强大越复杂, 人物和故事必定会发展得越充分。这种“对抗力量”并不一定是指一个具体的反面人物, 而是指对抗人物意志和欲望的各种力量的总和。

剧作家们创造反面人物, 将故事的负面力量扩到最大, 为的是将主人公全面表现出来, 使得主人公的一切行为到达极限, 才能将故事推向高潮。故事的正向力量往往需要反向的对抗才显得丰满, 故事虚弱的原因多数便在于其对抗力量过于软弱无力。与其殚精竭虑试图发明主人公及其世界的可爱和迷人之处, 不如构筑一道负面之墙, 创造出一个连锁反应, 自然而真实地作用于正面价值。[10]

人物的设计麦茨提到两个主要方面, 即人物塑造和人物真相(性格或心理)。人物塑造指涉的是可观察素质的总和, 是流于表面的人物特征, 而人物真相则潜伏在人物塑造之下。人物真相只能通过两难选择来表达。这个人在压力之下如何选择行动, 表明他到底是一个什么样的人——压力愈大, 其选择愈能更加深刻而真实地揭示其性格真相。而人物真相的关键是欲望, 欲望赋予了人物生命。欲望之后便是动机, 动机揭示了人物的行动原因, 这种动机是多种复杂力量的综合, 而不是动机的单一解释。

### 结语

长久以来, 罗伯特·麦茨的《故事》被众多读者奉为圭臬, 希图从中寻找到一种写作模式, 以求得一种“省力”的创作方式。而遗憾的是, 麦茨从未提及任何模式、结构性的写作方式, 更多的是散漫的、多元的, 关于写作的理论性探讨, 麦茨多次提到“天才”, 但指出的是训练才是实现天才本领的路径。罗伯特·麦茨在书中构建了一种对故事的新的理解方式与体系, 故事只要按照固定的心理范式操作, 就可以操纵读者的思想与情感, 并进行观念与信息的传达, 这便是好莱坞电影屡试不爽, 风靡全球的原因。

### 参考文献

[1][2][3][4][5][6][7][8][9][10][美]罗伯特·麦茨著, 周铁东译《故事: 材质、结构、风格和银幕剧作的原理》, 天津人民出版社, 2016版