后浪出版公司

后浪电影学院 059

（美）威廉·尹迪克 著

井迎兆 译

WILLIAM INDICK

编剧心理学

在剧本中建构冲突

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co.,Ltd.

后浪出版公司
电影学院 059

（美）威廉·尹迪克 著
井迎兆 译

WILLIAM INDICK

编剧心理学

在剧本中建构冲突

Psychology for Screenwriters

BUILDING CONFLICT IN YOUR SCRIPT

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co.,Ltd.

图书在版编目（CIP）数据

编剧心理学 /（美）尹迪克著；井迎兆译 .——北京：北京联合出版公司，2014.4

ISBN 978-7-5502-2882-5

Ⅰ .①编… Ⅱ .①尹…②井… Ⅲ .①编剧—文艺心理学 Ⅳ .① I053-05

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2014）第 083883 号

PSYCHOLOGY FOR SCREENWRITERS:BUILDING
CONFLICT IN YOUR SCRIPT
by
WILLIAM INDICK
Copyright: © 2004 BY WILLIAM INDICK
This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS
through Big Apple Agency,Inc.,Labuan,Malaysia.
Simplified Chinese edition copyright:2014 POST WAVE PUBLISHING CONSULTING(Beijing)Ltd.
All rights reserved.
本书译文由（台湾）五南图书出版股份有限公司授权银杏树下（北京）图书有限责任公司，在中国大陆地区出版发行简体字版本。

编剧心理学

著　　者：（美）威廉·尹迪克

译　　者：井迎兆

选题策划：后浪出版咨询（北京）有限责任公司

出版统筹：吴兴元　　**封面设计：**周伟伟

编辑统筹：陈草心　　**版面设计：**罗志伟

特约编辑：张淼劼　　**营销推广：**ONEBOOK

责任编辑：王　巍　　**装帧制造：**墨白空间

北京联合出版公司出版

（北京市西城区德外大街 83 号楼 9 层　100088）

北京联兴华印刷厂印刷　新华书店经销

字数 230 千字　690×960 毫米　1/16　17.5 印张　插页 2

2014 年 7 月第 1 版　2014 年 7 月第 1 次印刷

ISBN：978-7-5502-2882-5

定　价：38.00 元

后浪出版咨询（北京）有限公司常年法律顾问：北京大成律师事务所　周天晖　copyright@hinabook.com
未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容
版权所有，侵权必究
本书若有质量问题，请与本公司图书销售中心联系调换。电话：010-64010019

推荐语

当尹迪克博士致力于将电影剧本的写作便利化时，每一位喜爱电影的人都会发现，对我们而言，情节与角色背后的心理学分析真是一场盛宴。编剧、电影制作人、心理学家以及电影狂热者们都会发现他的书很吸引人，而且充满启示。

——肯德尔·桑顿博士
美国道林学院心理学助教

本书对编剧、电影制作人、电影分析者以及电影学和心理学的学生而言，是一本必读的书。本书的目的就是要成为那些渴望写出成功剧本，或拍出成功电影之人的宝典。尹迪克博士对那些复杂的心理学概念、角色特征以及情节线的叙述是清晰而且直接的。他的书直接对角色发展、人物塑造以及剧本分析提供了具体的帮助。

——苏珊娜·约翰逊博士
心理学教授，《女同性恋父母》、《男同性恋婴儿潮》作者

尹迪克博士的书对心理学知识如何阐明与引导电影拍摄的论述，是全面且深具洞察力的。毫无疑问，本书对于编剧和任何有兴趣了解电影工业中故事讲述的复杂性的人来说，是一本必读的书。

——莫拉·皮洛蒂博士
美国道林学院心理学助教

在电影心理学方面，你无法找到另一个更清晰或更精确的引导了。对于电影编剧和铁杆粉丝而言，这是一个既杰出又深具启示的伴侣。书中透彻而深情的论述，为我们这个时代的文艺心理学理论如何被运用在无数伟

大的影片中，做了一次极佳的展示与导览。

——马库斯·C·泰尔博士

临床心理学家，美国道林学院心理学副教授

即使是最有经验的作家，可能也会遗忘那些重要的知识，即用来对写作方向错误的剧本，或太接近于人类表面冲突的剧本进行改正的知识。对电影编剧来说，尹迪克的书好比是海洋上的信风，带领他们在孤独的航行中，于预期时间之内驶进港口。

——斯图尔特·费斯修夫博士

编剧，《媒介心理学期刊》资深编辑

美国加州州立大学洛杉矶分校媒介心理学教授

这不仅是一本关于剧作的书。对于任何对电影制作产业有兴趣的人，这都是一本必读的书。在理解情节、角色发展，以及故事讲述艺术等背后的心理学知识方面，本书是一本全面性的指引手册。

——罗伯特·C·迪莱

作家，锡达格罗夫娱乐公司

致　谢

笔者首先要向穆斯塔法·路克梅西致上万分的谢意，他是道林学院心理学系的研究生助理，他为本书编辑了电影目录与主题索引。大部分的电影数据是从网络电影数据库“IMDB”搜集而来的。感谢维多利亚·库克，她为我们提供了卓越的法律建议。也特别感谢康奈尔大学的吉姆·加伯利诺、道林学院的苏珊·约翰逊，以及纽约州立大学威彻斯特郡社区学院的弗兰克·马登等人的教诲、引导与建议。我也要向美国道林学院（欧克戴尔）的教职员工和行政部门工作人员致谢，感谢他们对笔者在研究与写作本书上提供的帮助。最后，我要感谢麦可卫斯制作公司的麦可·卫斯和肯·李两人，是他们促成了这本书的出版。

译者序

又是一年寒冬时，把稿件重新校对、润饰和修整后，心中总算稳当了些。

翻译工作好像是翻硬土地一般，每天都得翻，偶尔会挖出个地瓜，让你不会觉得白费工夫。运气好时，会挖个金条出来，给你个惊喜。有些时候，甚至采出个钻石矿来，照得你脑袋闪闪发光。有收获固然令你快乐，但挖土实在熬煞人，真像是在坚硬的花岗岩上，要凿个深 700 米的洞，然后设法营救埋困在地底下的矿工一样。

前年就接到翻译这本书的任务，陆陆续续忙了一年半，总算大功告成。付梓之前，心中还是有些话要说。我要说，这本书是本好书。虽然翻起来很费工夫，但是内容却挺有价值的，读起来也饶富趣味，应该要胜过村上春树的《关于跑步，我说的其实是……》。这样的比较也许不很恰当，但这本书真的非常博学，颇具启示意味；从个人心理疾病，到人类超验的领域，都描述其中。作者滔滔雄辩的气势，足以让你瞠目结舌，旁征博引的游刃，也令你感到望尘莫及。我虽不想和作者比较，但翻完书后，总让我感觉，我读的书太少，看的电影也太有限了。

这是一本关于编剧和心理学的书，作者把这两者密切的关系，叙述得巨细靡遗，各样的论点发挥得淋漓尽致。对大多数的人在理解电影与人生的事上，有振聋发聩的作用。我犹记得他说："当一部电影结束时，观众必须感受到主角的性格已经发展完成，而且现在已经'完整'了。"这里他提到"成全"的观念，对我们一般人是挺有意义的。因为我们都是有缺陷的，在我们的一生中，都在寻求圆满，使自己完全，这就是成全。因为这个世界的不圆满，使得追求圆满，成了我们每个人一生的职志。每部电影都在讲不同的人追求圆满的故事，而本书就是在解剖每个追求圆满故事

---

* 本序是译者为繁体版所作。

背后的心理结构，以及它们不同的发展模式，而它们几乎都可以应用或透射在我们每个人的身上。

我要特别感谢五南图书出版公司的陈念祖先生对我的器重，将翻译的任务交在我身上，使我备受“成全”，并使这本有丰富内涵的书，能成为国人的飨宴。另外，我也要感谢我的太太王慰慈，自告奋勇，在最后的校稿阶段里，费心费力，帮我打出校稿的细目，使出版的时间不受耽误。还有我要感谢编辑李敏华小姐，她精美细致的编辑与设计，使本书能更加赏心悦目，以嘉惠读者。

当然，希望读者能享受阅读这本书的过程。而且，如果你能借着思考与整合书中所论及的各种心理阶段或原型，在你的生活、生命与性格里，使你成为一个更好或更健康的人，帮助你获得心理上的完整。那就更要令我喜乐欢腾，并使这本书的翻译与出版值得了。

井迎兆写于美国费利蒙市

2011 年 1 月 16 日

导 论

戏剧就是生活，除掉无聊的那一部分。

——阿尔弗雷德·希区柯克

在《星尘往事》（*Stardust Memories*，1980）里，伍迪·艾伦的主角有一种对死亡的幻想，在那里，他的心理医师称赞他说："他有一种错误的否定机制……他无法阻绝生命中有害的事实……或者，像一位知名的电影制片人所说：'人们不愿看见太多的现实……'"人们去看电影为的是要经历幻想，当他们看电影时，电影就是幻想，投射在他们面前，而他们把自己的幻想投射在银幕中的人物身上。戏院本身是一种黑暗、安静、洞穴式的空间，就是一种无意识心理状态的呈现。电影作为一种人类想象力的投射，可以说是有史以来最伟大的幻想媒介。

电影早期出现时，"好莱坞梦工厂"就知道幻想可以卖钱。在电影里，深度的无意识想象和欲望——爱与性、死亡与毁灭、恐惧与愤怒、复仇与仇恨——我们都可以很安全地沉浸其中，无须冒尴尬的风险，而且还保证有个快乐的结局。若能对无意识状态有透彻的理解——即幻想、梦境和想象诞生之地，可说是能创作出有心理学回响的剧本和电影的基本出发点。

一种心理分析的方法

电影作为一种比生活还广泛的媒体，其在视与听方面的内在吸引力，使得它成为一种极有威力的心理力量。观看者实际上是被吸入电影中，在情感上与银幕中的角色和情节密切地联结，将之与自己的心理生活缠绕在一起。通过无意识的"认同"过程，观众实际上成为了他们在电影中所认同的角色，而且他们经历并代表了银幕上的角色所经历的同样的心理发展与净化。

电影能深触到观众内心无意识的心理状态，影响他们思考的方法，包括如何看待自己，以及如何看待他们周边的世界。以精神分析的方法来了解和创造电影影像、角色和故事，对于电影创作者和电影编剧而言，是一种无价的资源。观众并不会意识到电影通过激活他们原始的恐惧、童年的焦虑、无意识的议题和压抑的欲望等，对他们进行着微妙的操纵。但是，当他们看电影时，他们仍能感受到显著的触动，因为他们在情感与心理上，已经和银幕上的人物及影像合二为一。借着了解人类心理的内在运作，电影创作者和电影编剧得以把更多的技巧与深度带入作品中，而且能创造出更有力量且更能引起回响的电影。

了解你的观众

不论是教书、写作、拍电影还是表演等，在任何领域里成功的关键，就是去认识你的观众。西格蒙德·弗洛伊德、埃里克·埃里克森、卡尔·荣格、约瑟夫·坎贝尔、莫琳·默多克、阿尔弗雷德·阿德勒以及罗洛·梅等人杰出的理论，都是为了增加我们对人类心理的知识。心理分析理论是一种苏格拉底所信奉的终极知识，其主要的研究目标就是："认识你自己"。

任何处理创造性诠释和推断的任务在本质上都是主观的，因此它们不能被称为客观科学。真正的心理分析不是一种科学，乃是一门艺术。对此而言，心理分析和电影编剧其实是一体两面的事。它们都属于创造性的艺术，为的是探索并理解人类的角色、心理与灵魂。本质上，它们都与人格以及人们对素材的处理有关，它们都进入了所谓原型象征与神话人物的世界，而且它们都深深植根于人类的无意识领域。

心理分析的主要理论

《作家之旅：源自神话的写作要义》（*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*，1998）一书的作者克里斯托弗·沃格勒有一次曾说："写剧本不是脑外科手术……但是再想一下，也许它是？"因为脑外科手术与写剧本都是精密且辛苦的过程，牵涉了人类精神世界里的解剖、检查和对基本结构元素的改造。正因如此，西格蒙德·弗洛伊德在成为临床心理医

师之前，曾经是一位神经病学家，这绝非是一件偶然的事。弗洛伊德那极具开创性且颇有影响力的心理分析理论，改变了人们对人类心理与行为的看法。他的思想影响并启发了几代理论学家，而且他的思想仍然是今天各学术研究领域中知识的供应泉源。虽然弗洛伊德的心理学在新一代的心理学家，即“科学家——从业医师”中已经失宠，这些新一代的心理学家认为心理学作为一种学科，必须严格遵从客观现象科学的限制。但弗洛伊德的思想却广泛地被非科学研究人士、艺术家、演员、编剧和电影创作者所拥抱。

弗洛伊德心理分析

本书的第一部分将要说明弗洛伊德理论的一些基本原则，并告诉你如何将它们运用于你剧本里的人物与情节中。弗洛伊德理论的基本要点就是：大体上我们的情绪、焦虑、行为和控制我们生活的关键事物等观念，对我们而言是个谜，因为我们无法意识到它们。弗洛伊德理论就是要把这些潜在的动机，提升到我们的意识层面里。第一章集中讨论了恋母情结，这是弗洛伊德分析理论的核心，还有弗洛伊德极具争议的开创性理论，如婴儿性行为、压抑禁忌欲望与阉割焦虑等。恋母情结提供了戏剧和冲突的基础，因为它探讨了爱与性、恨意与侵犯、创造与毁灭，以及生命与死亡等议题。

在弗洛伊德的理论中，精神官能的冲突是一种内在的、介于我们的欲望和严格文明社会的限制之间的心理冲突。在讨论了儿童于自我成长与性心理发展过程中所面对的主要冲突之后，第二章与第三章将集中讨论精神官能的冲突，这些章节将告诉你表达内在冲突的方法，因为心理的影响所产生的外在冲突，是可以表现在电影银幕上的。第四章将讨论自我防卫机制，即由弗洛伊德的女儿安娜·弗洛伊德所整理的弗式理论元素。自我防卫是人们处理精神官能冲突的普遍方法。因此，自我防卫就是精神官能症行为的重要方面，它们可以加深你剧本中人物的深度。第五章讨论梦的运作，即弗洛伊德《梦的解析》中提出的方法。本章将描述电影和梦的经验之间的平行关系，并教导你如何将梦的象征和想象应用于你的剧本之中。

埃里克森心理分析

心理分析虽然由弗洛伊德开始，但绝非止于此，埃里克·埃里克森认同发展的理论是本书第二部分的主题。当弗洛伊德专注于性压抑和内在冲突的讨论时，埃里克森则钻研于“规范冲突”的领域，即个体想要成为某人的欲望与环绕在他四周的阻挠性压力之间的冲突。第六章和第七章探讨埃里克森自我认同发展（认同危机）的八个阶段，教导你如何将他的认同发展模型应用在剧本中的角色发展结构里。就我所知，本书根据埃里克森的理论，首次为电影编剧提供了一个角色发展的模型。

荣格心理分析

卡尔·荣格的原型理论和集体潜意识已经被广泛地讨论过，并且比弗洛伊德的理论更具影响力。荣格相信在潜意识中有一种基本的要素，它能整合并表达统一的或集体的心理意象与主题，他把它称为“原型”。在历史中，原型人物和故事讲述了人类的集体需求，比如对母亲和父亲的需求、对爱与个人成就的需求、对心灵医治的需求和与别人接触的需求，还有对存在中复活与新生的需求。

虽然原型理论已经透过神话、宗教、传奇、故事与艺术等形式被讨论了数千年，但是表现现代原型的主要工具却是电影这个大众媒介。在本书的第三部分中，原型理论是以角色观点和电影情节来呈现的，而这些角色和情节则是从心理层面来影响众生。第八章和第九章教导你如何将荣格的各式原型融合在你的剧本里，使你可以把集体的人物和情节原型联结于你个人的故事中，借以将潜意识的内容传达给所有的人。

英雄的旅程

在《千面英雄》（*The Hero with a Thousand Faces*，1948）这本书中，约瑟夫·坎贝尔为神话英雄故事提供了一个结构心理分析。从他对心理分析理论研究的自由书写，以及他对广博的古代知识、古典和世界神话的见解的应用，坎贝尔为神话英雄的旅程建构了一组独特的“阶段”。乔治·卢

卡斯的《星球大战》之所以能够成功，有很大一部分要归功于坎贝尔的理论，因此剧本中的“旅程模式”和英雄结构，已经成为世界各地电影编剧和电影人的样板。比如克里斯托弗·沃格勒的《作家之旅》和斯图尔特·佛伊堤拉的《神话与电影》（*Myth and Movies*，1999）中，都运用了坎贝尔的理论，它们不仅促进了“旅程模式”的流行，也顺势将此概念传递给了新一代的编剧和电影人。在本书的第四部分里，“旅程模式”是被放在心理分析的根基上来探讨的，每个阶段都是以心理分析的功能，以及主角所必须遭遇并接受的原型来进行讨论，以利于发展出故事的结局。

其他关于坎贝尔和电影编剧的书，则有简化坎贝尔“心理阶段”的倾向，因为要了解他理论的内涵，需要一定程度的心理分析知识与背景。而在本书的前三个部分里，已提供了必要的弗洛伊德、埃里克森以及荣格等人的学说背景。因此，坎贝尔的理论并未被简化或被重新组合。坎贝尔“英雄旅程”的模型，是以他《千面英雄》中的原始建构来呈现的。在第十章中，旅程的阶段乃是使用两个例子来探讨的，即《勇敢的心》（*Braveheart*，1995）和《角斗士》（*Gladiator*，2000），那是神话英雄旅程的现代版本。通过对坎贝尔“心理阶段”被应用在银幕上的诠释，不但使他的原始模型能完整呈现，而且也能保持其专业术语的完整性。

女性英雄的旅程

关于英雄旅程模型的基本原理是，它根基于西方文化中的古典神话和传统的传奇与故事。因为它的结构来自男性主导的社会，故而英雄模型的本身从根本上代表了男性角色的故事。在第十一章里讨论了莫琳·默多克的模型结构，这取自她的著作《女性英雄的旅程》（*The Heroine's Journey*，1990），并以《永不妥协》（*Erin Brockovich*，2000）这部影片作为讨论的范例。

女性英雄旅程的模型为现代女性角色重新建构了坎贝尔的“心理阶段”理论，即探讨关于女人争取独立、自主、平等和自我决定等权利的议题。虽然英雄旅程主要是在处理争战里的胜利和转变，但女性英雄旅程却是在处理现代女性对平衡的需求。现代女性英雄是意图在传统女性的养儿育女、

追寻爱情等目标中，争取原本属于传统男性的、关于个人野心与竞争成就的平衡。就我所知，本书提供了第一个女性英雄旅程模型，并被应用在了剧本写作和电影制作中。

阿德勒的分析

本书的第五部分是讨论阿尔弗雷德·阿德勒的理论，在第十二章中，阿德勒的自卑感情结理论被解释为形成角色动机的有力方法，特别是在有儿童角色的电影中。“儿童角色公式”被详细地描绘出来，如在迪士尼和其他制片厂所生产的电影中，儿童角色所面临的各种特殊动机、目标、冲突和障碍都被一一列举出来。对抗的关系是电影中的普遍主题，因为它充满了心理的象征主义和冲突。在第十三章中，阿德勒的同胞竞争理论被认为是所有的故事和电影中对抗主题的一种基本样板。而在第十四章中，阿德勒的“生活方式”理论被当作一种角色发展和角色间心理冲突的模型来呈现。

存在主义分析

罗洛·梅是一位开创性的学者和心理分析师，他成功地融合了存在主义哲学概念和心理分析的实务与原则。梅的理论探讨了最基本的精神官能冲突……从最基本的问题所引发的存在焦虑：诸如“我是谁？”、“我为何存在？”、“我存在的目的是什么？”，以及“生命的意义是什么？”等问题。第十五章阐释了罗洛·梅的存在主义冲突理论和他的自觉意识阶段的典型，即如何塑造一个令人信服的，并且可以应用在剧本里的典型动机与角色。

罗洛·梅将20世纪标示为“自恋的时代”，他所指的就是现代美国式英雄角色的自恋特质，以及美国文化中显而易见的传统价值的沦丧。第十六章探讨的是当代神话制造者——好莱坞，以及20世纪和21世纪的编剧和电影人所提供给我们的现代自恋原型。最后一章分解了一般银幕角色形态的要素，以自恋时代的原型来呈现，并说明他们所具有的特殊挑战、冲突和动机。

谁可使用本书

本书虽然提供了能使所有电影人感兴趣的启示和理论，这其中还包括心理分析师、电影评论家、普通大众、心理学和电影学的学生，以及所有对此领域保持浓厚兴趣的人，但本书主要是为编剧而写的。如果你是一位编剧，本书对你创作的每一个阶段都有益处。如果你对剧本连一个想法都没有，本书可以从神话、戏剧和电影等领域，带你进入古典的主题和角色中，并激发你写剧本时的故事灵感。如果你已经有一个剧本想法，本书将对你在建构剧情结构、创造剧本中角色冲突的要素，以及建立主角角色发展的历程上，提供重要帮助。如果你是个全职写手，本书可以作为你的写作指引和灵感的来源。本书丰富的心理分析和神话理论，在角色与情节的创造上能提供给你无尽的想法。而如果你正在完成、修改或重写一个剧本，本书也许能帮助你找出剧本的问题，诸如情节或角色发展的弱点，它也能帮助你了解为什么剧本中的某些段落是无效的，甚至能给你提供崭新的剧本方向，并使它能发挥功效。

如何使用本书

本书的用处完全根据你作为一位读者和作为一位写作者的需求。在提到弗洛伊德的章节里，讨论了基本的内在心理冲突内容，这个题目是在本书中一再被讨论的。如果你觉得你的剧本缺乏一个强有力的、能牵引人的冲突，那么本书对心理冲突的不同诠释就能带给你所需要的灵感。本书的第二个主题就是角色发展，在埃里克森和荣格的章节里，讨论了关于角色发展的各种心理要素，提供了不同的互补方法，这些方法能帮助你创造一个发展完整的电影角色。

在英雄旅程和女性英雄旅程的章节里讨论较多的是形式，为传统男、女主角的故事结构提供情节点和发展的策略。如果你觉得你在结构上需要帮助，这几章能使你获益匪浅，但是我建议你要先读读弗洛伊德和荣格的部分，因为本书的设计是建立在一个彼此依循和渐进的观念上的。最后，在阿德勒与梅的章节里，集中讨论了故事结构、角色发展、心理动机和冲

突等另类的心理分析模型，弥足珍贵的是没有任何一本书曾为电影编剧提供像阿德勒式或梅的存在主义式的模型。

不论你读本书的目的是为了获得特定的帮助或灵感，还是你只想扩充编剧或拍摄的知识领域，本书所提供的丰富想法都能满足你的需求。本书中的精湛理论可以说是一种终极的智慧与指引，当你学习这些理论时，各种新的电影和编剧想法会朝着你蜂拥而来。你会发现自己的脑海充满了各种不同的象征和潜意识的人物，不管它们是属于你正在写的剧本、正在拍的电影，还是正在剧场里或电视机上观看的电影。本书能够提供给你一个进入个人潜意识的入口，那正是所有奇思、梦想和电影诞生的地方。

目 录
Contents

推荐语…… 1
致 谢…… 3
译者序…… 4
导 论 …… 17

第一部分 西格蒙德·弗洛伊德

第一章 恋母情结…… 3
1.1 恋父情结 …… 4
1.2 厄洛斯与桑纳托斯 …… 4
1.3 精神官能冲突作为爱的障碍 …… 5
1.4 恋母情结的对抗 …… 5
1.5 禁 果 …… 6
1.6 奸 情 …… 7
1.7 阉割焦虑 …… 9
1.8 无力感 …… 9
1.9 角色对调 …… 10
1.10 身份替换 …… 10
1.11 有支配欲的父母 …… 11

延伸练习 1 …… 14

第二章　精神官能冲突 …… 15

2.1　作为反派的本我 …… 15
2.2　作为囚犯的本我 …… 16
2.3　反派归来 …… 17
2.4　坏人的报应 …… 17
2.5　作为英雄的自我 …… 18
2.6　作为智者的超我 …… 19
2.7　将智者形象化 …… 20
2.8　良心的危机 …… 21
2.9　懦弱的角色 …… 22
2.10 反英雄 …… 22
2.11 坠落的英雄 …… 23
2.12 负罪情结 …… 24
延伸练习 2 …… 28

第三章　性心理阶段 …… 29

3.1　口腔期 …… 29
3.2　吸　烟 …… 30
3.3　口欲类型 …… 31
3.4　口欲施虐 …… 32
3.5　口欲滞留 …… 32
3.6　口欲障碍 …… 33
3.7　肛门期 …… 33
3.8　笨手笨脚的人，天生倒霉的人 …… 34
3.9　内在冲突 …… 34
3.10 破坏对非暴力 …… 35
3.11 热情对禁欲 …… 35

3.12 反叛对服从 …… 36
3.13 性蕾期 …… 37
3.14 作为一种身份象征的武器 …… 38
3.15 阴茎羡慕 …… 38
3.16 女性力量 …… 40
3.17 生殖期 …… 41
3.18 迷人的厄勒克特拉 …… 41
3.19 青少年性电影 …… 42
延伸练习 3 …… 46

第四章　自我防卫机制 …… 47
4.1 防卫性主角 …… 48
4.2 遗忘性主角 …… 48
4.3 压　抑 …… 49
4.4 否　认 …… 50
4.5 认　同 …… 51
4.6 升华作用 …… 52
4.7 退　化 …… 53
4.8 反向行为 …… 54
4.9 错　置 …… 55
4.10 理性化 …… 56
4.11 投射作用 …… 57
4.12 孤　立 …… 58
4.13 弗洛伊德式失语 …… 59
4.14 笑　话 …… 60
延伸练习 4 …… 64

第五章　梦的运作 …… 67
5.1 愿望实现 …… 67

5.2 梦淫妖与梦魇女妖 …… 69
5.3 焦虑的梦 …… 70
5.4 梦中梦 …… 70
5.5 白日梦 …… 71
5.6 写实主义和虚幻 …… 72
延伸练习 5 …… 75

第二部分 埃里克·埃里克森

第六章 规范冲突 …… 79
6.1 信任相对于不信任 …… 80
6.2 多疑的主角 …… 80
6.3 信心的跳跃 …… 81
6.4 角色就是动作 …… 81
6.5 极端乐观的人 …… 82
6.6 自主相对于怀疑与羞耻 …… 83
6.7 主动性相对于罪恶感 …… 84
6.8 勤奋相对于自卑 …… 85
延伸练习 6 …… 88

第七章 认同危机及其他 …… 89
7.1 认同相对于认同扩散 …… 89
7.2 背景故事 …… 90
7.3 使用或放弃旁白 …… 90
7.4 隐藏的背景故事 …… 91
7.5 背景故事的个人披露 …… 91
7.6 认同扩散 …… 92
7.7 暂停与取消 …… 93

7.8 反　叛 …… 93
7.9 找寻一个人的自我 …… 94
7.10 亲密关系相对于孤立 …… 95
7.11 信任与亲密关系 …… 95
7.12 爱的游戏 …… 96
7.13 马尔斯与维纳斯 …… 96
7.14 第二幕的亲密关系危机 …… 97
7.15 沟通破裂 …… 97
7.16 有同情心的调停者 …… 98
7.17 愚蠢爱情电影 …… 98
7.18 传承相对于停滞 …… 99
7.19 停滞的智者 …… 99
7.20 智者英雄 …… 100
7.21 超越类型 …… 101
7.22 圆满相对于绝望 …… 101
7.23 自　主 …… 102
7.24 专一的力量 …… 102
延伸练习 7 …… 106

第三部分　卡尔·荣格

第八章　角色原型 …… 111
8.1 集体潜意识 …… 111
8.2 原　型 …… 112
8.3 英　雄 …… 112
8.4 人格面具 …… 113
8.5 明星特质 …… 114
8.6 阴　影 …… 114

8.7 坏人阴影 …… 115
8.8 二元对立 …… 115
8.9 谦逊的英雄 …… 116
8.10 第二自我的阴影 …… 116
8.12 黑色英雄 …… 117
8.13 阴霾的过去 …… 117
8.14 逃离阴影 …… 118
8.15 永远的阴影 …… 119
8.16 阴影的实体代表 …… 119
8.17 女　神 …… 120
8.18 女神的阴影 …… 120
8.19 真实生活的女神 …… 121
8.20 智慧的耆老 …… 121
8.21 阿尼玛 …… 122
8.22 蛇蝎美人 …… 123
8.23 阿尼姆斯 …… 123
8.24 阴影阿尼姆斯 …… 124
8.25 骗　子 …… 125
8.26 变形者 …… 126
8.27 变形花招 …… 126
8.28 身体变形者 …… 127
延伸练习 8 …… 130

第九章　情节的原型 …… 133
9.1 遭遇与整合：超验的功能 …… 133
9.2 四位一体 …… 134
9.3 转　变 …… 134
9.4 幸运的巧合 …… 136
9.5 医　治 …… 136

9.6 命 运 …… 137
9.7 爱情场景 …… 138
延伸练习 9 …… 141

第四部分 约瑟夫·坎贝尔

第十章 千面英雄 …… 145
10.1 神话的英雄 …… 145
10.2 第一幕：出发 …… 146
10.3 第一阶段：冒险的召唤 …… 147
10.4 使 者 …… 147
10.5 第二阶段：拒绝召唤 …… 148
10.6 第三阶段：超自然的辅助 …… 149
10.7 第四阶段：跨越第一道门槛 …… 150
10.8 第五阶段：鲸鱼之腹 …… 151
10.9 第二幕：入会 …… 151
10.10 第六阶段：考验之路 …… 151
10.11 第七阶段：遇见女神 …… 152
10.12 第八阶段：作为诱惑者的女人 …… 152
10.13 第九阶段：向父亲赎罪 …… 153
10.14 第十阶段：神化 …… 153
10.15 第十一阶段：最后恩惠 …… 154
10.16 第三幕：回归 …… 155
10.17 第十二阶段：拒绝回归 …… 155
10.18 第十三阶段：神奇的飞行 …… 156
10.19 净化作用 …… 156
10.20 第十四阶段：从缺乏中被拯救 …… 156
10.21 第十五阶段：跨越回归的门槛 …… 157

10.22 第十六阶段：两个世界的主人 …… 157
10.23 第十七阶段：自由生存 …… 158
10.24 最后的奖赏 …… 159
10.25 讲师需知 …… 160
延伸练习 10 …… 165

第十一章 女性英雄的旅程 …… 167
11.1 第一阶段：与女性特质分离 …… 168
11.2 第二阶段：与男性特质认同 …… 168
11.3 第三阶段：考验之路 …… 168
11.4 斩杀双头龙 …… 169
11.5 食人魔暴君 …… 169
11.6 屠杀发亮甲胄里的骑士 …… 169
11.7 第四阶段：成功的虚幻恩赐 …… 170
11.8 第五阶段：强势女人能说不 …… 170
11.9 第六阶段：入会与降身为女神 …… 171
11.10 第七阶段：急切渴望与女性气质再结合 …… 171
11.11 野蛮女人原型 …… 172
11.12 第八阶段：医治母亲或女儿的分裂 …… 172
11.13 第九阶段：找寻慈爱的内在男人 …… 173
11.14 第十阶段：超越二元性 …… 173
延伸练习 11 …… 177

第五部分 阿尔弗雷德·阿德勒

第十二章 自卑感情结 …… 181
12.1 自卑感情结 …… 181
12.2 哈马提亚 …… 182

12.3 优越感情结 …… 182
12.4 超级坏人 …… 183
12.5 童年幻想 …… 184
12.6 迪士尼的奥秘 …… 184
12.7 儿童英雄的冲突 …… 185
12.8 孤儿英雄 …… 185
12.9 角色错位 …… 187
12.10 拯救婚姻 …… 187
12.11 动物英雄 …… 187
12.12 匹诺曹 …… 188
延伸练习 12 …… 191

第十三章 同胞争宠 …… 193
13.1 伊甸园之东 …… 193
13.2 乖小孩 / 坏小孩的二元性 …… 194
13.3 父母偏袒 …… 194
13.4 对手 / 智者的对调 …… 195
13.5 爱情的对抗 …… 196
13.6 认同的需求 …… 196
13.7 《阳光下的决斗》 …… 197
延伸练习 13 …… 200

第十四章 生活方式 …… 201
14.1 超人和弱者 …… 201
14.2 超级英雄 …… 202
14.3 生活方式 …… 203
14.4 一种个人内心和人际间冲突的模型 …… 204
14.5 《斯巴达克斯》 …… 204
14.6 《圣袍千秋》 …… 205

延伸练习 14 …… 209

第六部分　罗洛·梅

第十五章　存在的冲突 …… 213
15.1　球赛的隐喻 …… 213
15.2　自觉意识 …… 214
15.3　自觉意识的阶段 …… 214
15.4　角色发展中自觉意识的阶段 …… 215
15.5　第一阶段：无知 …… 216
15.6　第二阶段：反叛 …… 216
15.7　无知的死亡 …… 216
15.8　仇恨的力量 …… 217
15.9　恶　魔 …… 217
15.10 第三阶段：平凡的自觉意识 …… 218
15.11 第四阶段：创造性自觉意识 …… 218
15.12 冲突的解决为结局 …… 219
延伸练习 15 …… 222

第十六章　自恋时代的原型 …… 223
16.1　美国式英雄 …… 223
16.2　牛仔式英雄 …… 224
16.3　孤独的十字军 …… 224
16.4　叛逆的警察 …… 225
16.5　法外之徒式英雄 …… 226
16.6　私家侦探 …… 226
16.7　好警察与坏警察 …… 227
16.8　疯狂科学家 …… 227

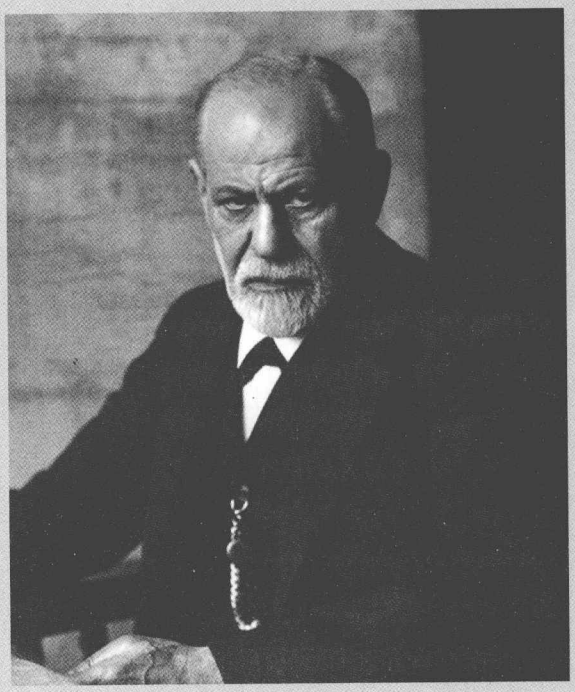
16.9 孤僻的天才 …… 228
16.10 存在的逆转 …… 228
16.11 弗兰肯斯坦式怪物 …… 229
16.12 创造者原型 …… 230
16.13 自愿的羔羊 …… 230
延伸练习 16 …… 233

第十七章 结 语 …… 235

参考片目 …… 239
参考书目 …… 249
出版后记 …… 252

第一部分

西格蒙德·弗洛伊德



Chapter 1

恋母情结

THE OEDIPAL COMPLEX

弗洛伊德式分析的中心理论是他对于恋母情结的构想，这一构想来自于俄狄浦斯神话。在这个原始的范例中，承载了许多构建弗洛伊德最伟大思想的根基，例如他的结构性心理模型、冲动理论、阉割焦虑，以及许多其他的理论。恋母情结的主题在电影中是无处不在的，因为它描绘了角色发展的两个最基本要素：道德与智慧的整合和成年人浪漫关系的形成。当你写剧本的时候，会产生许多不同的情节要素和角色发展，但故事里的核心议题却很少与这两个要素产生严重的分歧。不管影片中发生了什么事，主要角色通常都会企图获得某种道德上的胜利，或者仅仅是在试图获取他所爱之人的芳心。许多电影情节都具备了这两种要素。所以，彻底了解恋母情结是编剧要讲好一个故事的重要基础，而这个故事是具有角色发展的基本心理议题的。

恋母情结可以用具体的或象征的方式来诠释。在弗洛伊德的“性心理”观点中，男婴有在性上与母亲结合的欲念。弗洛伊德在他的“婴儿期性心理”理论中直言不讳地解释过，婴儿与小孩如成人一样，有强烈的性欲。根据这个说法，吸吮乳房、拥抱、洗澡、亲吻和所有其他婴儿与母亲间的亲密行为，本质上就是一种性的经验。有一种不那么直接的解释将恋母情结视作一种隐喻，即儿子对母亲的爱与情感的欲求，而非一种性结合的欲

望。对于弗洛伊德理论的全面了解，需要从一种整体性的角度来理解儿子对母亲的欲望，即一种对爱和情感的需求，而这种需求也充满了性的欲望。儿子会长大成人，最终爱与性的欲望将会投射到另一个女人的身上，因此，恋母情结的解决就成了浪漫关系形成的关键元素。

1.1 恋父情结

弗洛伊德的观点已经由于他的男性中心主义而饱受攻击，但是弗洛伊德并不对自己从本质上将男性议题解释为普遍心理议题的倾向而感到歉意。尽管他的临床工作多数是针对女性病人展开的，弗洛伊德仍然承认："我从事了三十年的研究，但仍然无法回答那些从未被解答过的重大问题：到底女人要的是什么？"当然，恋母情结只是弗洛伊德男性中心主义的一个案例，而弗洛伊德理论的修正者也提出了恋父情结，作为恋母情结的女性观点的对位。在这一观点中，幼女对她的父亲发展出一种热烈的欲望。

1.2 厄洛斯与桑纳托斯

儿子对母亲充满矛盾的迷恋只是恋母情结中的一面，他不可避免地将会明白，父亲是他获得母亲的爱与注意的对手，而且这位对手的能力是远远强过自己的。这个对抗导致儿子对父亲产生侵略感与敌意。像俄狄浦斯一样，杀死他的父亲拉伊俄斯，然后娶了母亲伊俄卡斯忒。儿子希望能彻底打败他的对手，以获得母亲的爱，并将母亲完全据为己有。根据弗洛伊德的理论，男孩对父母产生的分裂的感情（对母亲的爱与对父亲的敌意），反映了两种基本的冲动——性爱与死亡。正如恋母情结的神话主题一样，厄洛斯（性爱）与桑纳托斯（死亡）也是两个神话人物。厄洛斯作为母亲阿佛洛狄特（爱与美的女神）的随从，代表了爱与性之神，也是希腊语"性爱的"（erotic）的词根。桑纳托斯身为夜之女神尼克斯的儿子，成为了死神的化身。在弗洛伊德的理论中，厄洛斯代表了创造与抚育生命的冲动（爱与性），而桑纳托斯则代表了死亡的冲动（恨与侵略）。厄洛斯与桑纳托

斯两者蕴藏着绝佳的戏剧创造力，能为任何一部影片增添趣味。如果你能把爱、恨、性与暴力等元素混合在诸如内在冲突、嫉妒和对抗的经典主题之中，你就拥有了能让人兴奋的情节应具备的所有元素。

1.3 精神官能冲突作为爱的障碍

在写剧本时，你一定要记住恋母情结的核心是精神官能的冲突。孩子成长的同时，基于普遍认知的“乱伦禁忌”概念，开始意识到对母亲产生性欲是不合适的。所以男孩会压抑自己对母亲的欲望，因而在他的性格中形成了一种内在的冲突。在电影中，这种内在精神官能冲突通常以一种外在障碍来表达，它会阻碍角色去爱并追求他的欲求对象。

几乎所有的剧本都含有某种对爱的兴趣。在浪漫爱情电影里，对爱的兴趣就是主要的情节；但即使在其他类型的电影里，如果缺少了对爱的兴趣，电影也会显得空洞和匮乏。一部电影如果没有爱，也就缺少了“心”。因为父母与儿女的关系代表一个人生命中主要的爱的关系，因此恋母情结本质上是所有浪漫关系的象征。而恋母情结的解决，在人的生命中每一个随之而来的爱情关系上，都具有极为重要的影响力。对恋母主题的透彻理解，是每个编剧创造具有心理共鸣的爱情故事的基石。

1.4 恋母情结的对抗

正如儿子视父亲为获得母亲之爱的对手，电影角色也常常要面对他们的爱情兴趣的对手。在影片《毕业生》（*The Graduate*，1967）中，当本（达斯汀·霍夫曼饰）与罗宾逊太太（安妮·班考夫特饰）发生暧昧关系后，罗宾逊先生（莫瑞·汉密尔顿饰）就成了本的对手。之后，本与罗宾逊太太的女儿伊莲（凯瑟琳·罗斯饰）产生恋情，这个对手又以不同的形式出现，他试图违背罗宾逊先生的意愿而与他的女儿私奔。首先，本因为喜欢罗宾逊先生的妻子而成为一位竞争者，然后他又因为喜欢罗宾逊先生的女儿而成为另一个竞争者。一般而言，对抗的主题并不会像本与罗宾逊先生之间的对抗那

样有明显的恋母情结性质。在《乱世佳人》（*Gone With the Wind*，1939）中，斯嘉丽（费·雯丽饰）与梅勒妮（奥利维娅·德·哈维兰饰）在对阿什利（莱斯利·霍华德饰）的爱上，经历了一种更为直接的对抗。

对抗的主题并不只局限在浪漫故事里。电影角色在他们所追求的各种目标中，常常都要面对敌手。在《甜心先生》（*Jerry Maguire*，2000）中，杰瑞（汤姆·克鲁斯饰）被他那可恶的对手鲍伯（杰·摩尔饰）从自己的代理公司逼退。在诸如《洛奇》（*Rocky*，1976）和《龙威小子》（*The Karate Kid*，1984）这样的运动题材影片中，主角在整部影片里被一个欲望所推动，即击败可怕的对手。这种主题甚至对马也一样，《奔腾年代》（*Seabiscuit*，2003）中的“海饼干”被驱使着去击败那个恶名昭彰的对手“海军上将”——一匹更大、更年轻，也更强壮的马，具备更优良的品种和训练。在《锡杯》（*Tin Cup*，1996）中，罗伊（凯文·科斯特纳饰）与他的对手（丹·约翰森饰）是为了两项主要的目的而竞争的，其一是获取高尔夫球比赛的胜利，其二是猎取他所爱之人（蕾妮·罗素饰）的芳心。这种具有双重魔力的、处理对抗主题的手段，是一种被运用在剧本中的典型技法，借以在主角与他的对手间建立巨大的冲突。在影片结束时，主角可以在两方面战胜敌手，一方面赢得了球赛冠军，另一方面也获得了美人的芳心。

1.5 禁　果

有些电影会描写实际的恋母情结，影片中儿子真的想与母亲发生性关系。在《打猴子》（*Spanking the Monkey*，1994）中，一个年轻的儿子因受中年母亲的诱惑，而进入一种不道德的乱伦关系。在《诱惑我小妈》（*Tadpole*，2002）中，一个高中男孩意图追求他的继母。但更常见的情况是，恋母情结被放在一个与母亲毫不相干的人物身上。在《毕业生》里，本受到母亲那年长的朋友罗宾逊太太的诱惑。而在《哈洛与慕德》（*Harold and Maude*，1971）中，哈洛（巴德·科特饰）对慕德（露丝·戈登饰）这位比自己年长六十多岁的女人产生了“性趣”。在所有这些例子当中，男主角似乎都表现出一种情感的需求和不成熟。他们只是成长在男人身体内

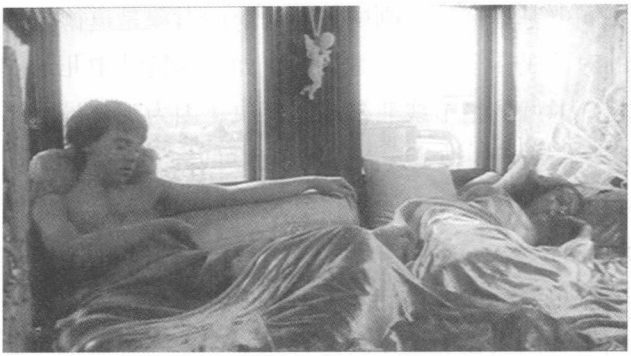


图 1–1 禁果：男女主角（巴德·科特和露丝·戈登）在《哈洛与慕德》中实现了他们的爱情。

的小男孩，正在寻找一个母亲的角色来照顾他们的情感需求，同时寻找一位充满诱惑力的女人来满足他们的性欲。

在所有这些关于爱情的故事里，一个关键因素就是禁果。正如父母对孩子有性的欲望是被禁止的一样，与年长的女人发生性关系也是一种充满象征性的、对文化禁忌的侵犯。禁果因素在爱情故事里是相当普遍的存在，莎士比亚最著名的爱情故事《罗密欧与朱丽叶》（*Romeo and Juliet*）是关于两个年轻人坠入了爱河，即使他们这两个敌对家族——“蒙塔古”与“凯普莱特”——之间的婚姻是不被许可的。当我们写一个含有禁果因素的爱情故事时，请记得这些故事需要很典型地以悲剧收场。最终罗密欧与朱丽叶自杀了。当俄狄浦斯知晓他娶了自己的母亲后，挖出了自己的眼睛，而伊俄卡斯忒也自杀了。《毕业生》中，本和罗宾逊太太的关系最终以彼此相恨而收场，而《哈洛与慕德》也以慕德的自杀收场。当“爱能征服一切”这种曾经流行的结局被应用在各种情节中时，即人们在获取爱情之前会面临许多外部的拦阻，那些由禁果驱动的情节线所带来的结局，几乎全是以悲剧收场，因为这种内在冲突是由自身关系不正当的本质所导致的。为了解决冲突，这种浪漫关系必须中止，或者转换成其他的东西。

1.6 奸　情

禁果主题最常见的应用是在通奸的情节中。当爱情对象是自己好朋友的丈夫或妻子时，这种冲突将更为强烈。通奸的主题是象征性的恋母情结

的表现，因为它重演了相同的基本情感。剧中人所渴求的对象是道德与社会的禁忌，他必须面对的对手是所爱对象的配偶，正如恋母情结中儿子被迫要与他的父亲对抗一样。通奸的情节线非常难以解决，因为观众虽然同情禁果的主题，但他们也尊重婚姻的神圣性。你的角色可以拥有那块蛋糕，并且吃掉它（他可以得到那个女孩，同时避免受到极大的惩罚），假如他的对手不配得到他所爱对象的爱。在《泰坦尼克号》（*Titanic*，1997）中，当杰克（莱昂纳多·迪卡普里奥饰）获得罗丝（凯特·温斯莱特饰）的芳心时，观众是欣喜的，因为她的未婚夫（比利·赞恩饰）是一个卑鄙而又不体贴的势利小人。类似的，在《十一罗汉》（*Ocean's Eleven*，2001）里，丹尼（乔治·克鲁尼饰）从黛丝（茱莉亚·罗伯茨饰）的未婚夫（安迪·加西亚饰）那里偷取她的芳心也是被许可的，因为她的未婚夫显然是一个有控制欲的、工于心计而且富有的蠢人，他一点都不像丹尼那样吸引人。当对手被描绘成坏人或失败者时，这个爱情故事就能以主角的胜利收场。

当对手没有被描写成坏人时，写一个成功的爱情故事就会变得很难。在《出轨》（*Unfaithful*，2002）中，康妮（黛安·莲饰）沉溺于充满激情的奸情中，即使她的先生爱德华（李察·基尔饰）是一个吸引人的、可爱的、各方面都很优秀的大好人。康妮的冲突十分激烈，因为在打破禁忌之外，她正在伤害她所爱的人。当爱德华发现了这段关系，并意识到自己处于危险的地位，即成了他妻子情人的对手时，电影发生了逆转。现在爱德华成了俄狄浦斯，他被要得到伊俄卡斯忒的爱与欲望，以及被要杀了拉伊俄斯的恨与愤怒所驱动。爱与死的双重情感完全占据了爱德华的心灵，导致他杀了康妮的情人。虽然奸情和接下来的谋杀在故事中进行得很顺畅，但是康妮未受到惩罚却成了故事的漏洞。编剧必须要知道，主要的恋母情结主题（爱、恨、性与暴力）都需要一点正当的理由，这样它们才可以说服自己。然而，越敏感的主题如惩罚和报应等，越需要更小心地编织在故事中。《出轨》本被设置成一出悲剧，但是影片制作者却在片末食言了。他们也许不忍心太严厉地处罚片中的女主角，因为她是观众所认同的对象。然而，精明的观众会下意识地识别出悲剧的结构。所以当一部影片在片尾给了他们一个情绪上的重击时，他们会感觉自己受骗了。

1.7 阉割焦虑

虽然俄狄浦斯可以自己杀死他的父亲，但是在恋母情结里痛苦挣扎的小男孩却无法抵御他那强大的对手。而且，因为儿子在内心对父亲怀有侵略性的情绪，所以他会认为父亲也对他怀有相同的侵略性情绪。这种想法会在儿子犯错后，遭到父亲处罚或责打时得到确认。根据弗洛伊德的理论，年幼的男孩对他的父亲意图以阉割的方式，来除掉这个性欲上的对手而感到恐惧。当一个小男孩面对一位处于愤怒和暴力中的父亲时，即使是最忠实的弗洛伊德信奉者，也会将“阉割焦虑”解释成无力与性无能的感受。这种早期的童年恐惧心理在《闪灵》（*The Shining*，1980）中被发挥到了极致，影片中有一位挥舞着斧头的父亲（杰克·尼克尔森饰），在一栋鬼气森森的旅店中追逐着他的儿子。片中的这个小男孩确实是在害怕他的父亲会把他砍成碎块。

1.8 无力感

无力感在危险逼近时是一种极为恐怖的体验，可以用来引发观众内心对恐惧的反应。恐怖电影常会运用这样的设计，让一个邪恶的人、怪物或心理变态者，去追踪一个无助的儿童或一位处于惊吓中的女士。尽管像《月光光心慌慌》（*Halloween*，1978）和《13 号星期五》（*Friday the 13th*，1980）这样的“杀人狂”电影，长久以来都在过度使用这样的技法，但是这种伎俩仍然拥有吓人的能力。恐怖电影运用了类似的方法，让一个用心险恶的人去攻击一位完全没有抵御能力的受害者。在“杀人狂”电影中，总有一个场景是受害者在床上、在浴室里、在浴缸中或在做爱时受到攻击。在这些时刻，受害者是无力抵御的。偶尔，他们还会是赤裸的，把私处暴露在危险的、不停挥舞着砍刀的杀人狂面前。这些场景中的阉割焦虑，就是角色确实在害怕他的性器官会被砍下来。

1.9 角色对调

角色对调是指一位护理人转变成了一个危险的人物，这是非常吓人的事。正经历恋母情结的小男孩盼望父亲能爱他和照顾他。当他怀疑父亲想杀死他时，他无法抵抗也无处可逃。在《猎人之夜》（*The Night of the Hunter*，1955）中，那位可怕的人物（罗伯特·米彻姆饰）变得极其恐怖，因为他正在追捕的无助小孩是他的继子。在《阁楼里的花》（*Flowers in the Attic*，1987）和《亲爱的妈咪》（*Mommie Dearest*，1981）中，危险人物正是小孩的母亲。而在《罗丝玛丽的婴儿》（*Rosemary's Baby*，1968）、《深闺疑云》（*Suspicion*，1941）和《煤气灯下》（*Gaslight*，1944）中，脆弱并受到惊吓的女人怀疑她们可怕的丈夫正打算谋害自己。《危情十日》（*Misery*，1990）是一部特别吓人的影片，因为一个女人（凯西·贝茨饰）最初以一位有爱心的护士形象出场，但她逐渐演变成一位有施虐癖的、残忍的心理变态者。同时，那位无力反抗的受害者（詹姆斯·卡安饰）则被限制在一个虚弱的境地，即病床和轮椅上。在角色对调中，一个充满爱心的人突然变成一个有威胁的人会引发恐惧，因为它违反了观众的预期，同时也创造了一种感觉，即受害者被困在无人可求、无处可逃的境地里。在潜意识的层面上，角色对调唤起了某种童年对于父母施予惩罚的恐惧。

1.10 身份替换

一些电影利用“身份替换”的故事，来制造现实的父母与儿女角色对调的情节，这通常是为了制造喜剧的效果。在《疯狂星期五》（*Freaky Friday*，1976、2003）中，母亲和女儿很神奇地作了身份的交换。类似的男性版本也应用在了《有其父必有其子》（*Like Father*，*Like Son*，1987）一片中。在每个例子里，当儿童突然从他们只被当做小孩的次等地位被提升为成人，并能享受所有成人的特权时，他们都体验了一种自由感和解脱感。当《长大》（*Big*，1988）中的约什（汤姆·汉克斯饰），利用一个狂欢节实现了自己的愿望时，他最初陶醉于这个新获得的独立，之后在一夜

之间变得成熟起来。而《小鬼当家》(*Home Alone*, 1990)中的凯文(麦考利·金饰)在摆脱了年长亲戚们的束缚后，突然独自在一个大屋子里成了一家之主，开始享受着他的自由。

父母也能经历一种心理的释放，当他们作为责任在身的父母与工作者的成人角色被解除时，他们就能享受无忧无虑的孩童生活。这样的电影很容易成功，因为它们切入了两个层面的观众的心理。父母与儿女借着对这些角色交换的认同，都能经历一种仿佛身临其境的乐趣。然而，因为情节的单纯，导致故事结局缺乏变化的空间。最后，父母与儿女都必须回到他们最初的状态，并且都从他们处于另一个身份的时间里学习到宝贵的经验。他们对彼此的奋斗产生了一种敬重感(例如：山外有山，人外有人……)，并学着互相合作来矫正他们正在面对的、难以捉摸的困境。

1.11 有支配欲的父母

电影中角色对调和身份替换的主题，讨论了父母与儿女关系里一个真实的心理需求。父母与儿女通常无法面对面地看清很多关键的问题。虽然父母与儿女在很多问题上意见不一，但归根究底，这些冲突通常可以归纳在“独立”这个基本的问题之上。子女想要有决定他们自己生活的自由，而父母想要保护他们的子女远离成人世界的危险，有时可能会以占有欲来表现他们的关心，那是一种想要全面控制子女生活的欲望。这个基本的冲突本质上就是恋母情结，因为它唤起了父母想要独占儿女情感的欲望，以及子女想要逃离恋母情结的关系里那幽闭的、爱与恐惧所组成的空间。与父母占有欲的冲突没有比女儿违背父母意愿，想要和她的恋人结婚的故事更强的了。在这种情况下，年轻的追求者和有占有欲的父母便成了真正的敌人，女儿此时正被父母那呵护婴儿般的爱与追求者火热的爱撕扯着。

在《屋顶上的小提琴手》(*Fiddler on the Roof*, 1971)中，泰维(托波尔饰)无法接受女儿选择了一位非犹太人的男友，这使得他开始斥责女儿，并永远失去了她的爱。这一冲突也可以成为一种恐怖的来源。在《精神病患者》(*Psycho*, 1960)中，诺曼·贝兹(安东尼·柏金斯饰)

的母亲是一个相当有权力欲和占有欲的人，她完全剥夺了诺曼的身份，并控制了他的精神，甚至在她死后仍然如此。当你写剧本时，请记得，由对抗与占有组成的恋母情结主题，是内在冲突、暴力与戏剧的极佳题材。原创性并不需要新的冲突来源，它只需要用独特的、有创意的表达方式，来呈现这些古代神话主题。

要点

- 恋母情结指的是男孩对母亲有精神性欲上的爱情需求，而对父亲则有忌妒性的侵略倾向，这提供了一种基本精神官能冲突的样板。当剧中人想要得到他们不应得到的东西时，即令人恐惧的权力、急躁的爱、充满痛恨的暴虐、对性经验的渴求或表现暴力的侵犯，精神官能的冲突便可以在剧本中以外在冲突的方式来表现。
- 恋父情结可以被解释为女性版本的恋母情结，即女孩经历对父亲精神性欲上的爱情需求，而对母亲有忌妒性的侵略倾向。
- 厄洛斯与桑纳托斯分别是生命与死亡的主要驱力，厄洛斯代表对爱、性和联合的需求；而桑纳托斯代表了侵略、暴力与毁灭的冲动。
- 精神官能冲突在恋母情结中来自“乱伦的禁忌”，即对母亲的不正当欲望。这个主题在电影中普遍存在于“禁果”故事线里，通常代表着爱情的障碍。
- 通奸是流行的“禁果”情节里的一个例子，在其中，已婚男女的不伦之恋，再现了男孩对母亲的不正当的性欲。
- 男孩与父亲夺取母亲的爱与注意力的恋母情结式的竞争，也在电影中借助男主角与另一个角色之间争夺爱人的故事被重现。
- 阉割焦虑是男孩对父亲的一种畏惧。
- 无力感使男孩的阉割焦虑更加强烈，因为他在作为成人的父亲面前是如此的无能为力与无法抵抗。

- 电影中的角色对调，比如一位护理人突然变成一个可怕的人，会唤起我们幼年的恐惧，孩子会感觉到与他同性别的父母意图加害于他。
- 电影中的身份替换是一个流行的主题，因为它满足了两方面的幻想。首先，孩子能想象成为有能力的、独立的大人；其次，大人也能想象变成孩子的状态，如此他们就几乎不需要担负任何义务与责任了。
- 占有欲强的父母在电影中是极普遍的人物形态。父母爱他们的子女，因此就想要控制他们的生活，同时子女们却想要争取自由与独立。

习题

1. 请就下列影片，分析其恋母情结的主题：《欲海情魔》（*Mildred Pierce*，1960）、《歼匪喋血战》（*White Heat*，1949）、《精神病患者》、《毕业生》和《唐人街》（*Chinatown*，1974）。

2. 请找出至少五部影片，在其中要有恋母情结各主要层面的象征性呈现。

3. 请找出五部影片，其中要有恋父情结的象征性呈现。

4. 请找出五部影片，其中主角必须通过克服无力感来获取成功。

延伸练习 1

在你的剧本中表现恋母情结的主题

1. 在你的剧本中有没有对爱情的兴趣？如果没有，你认为增加对爱情的兴趣能否为故事增加戏剧性。

2. 如果你的剧本中有对爱情的兴趣，那么在你的角色间有没有冲突呢？如果我们加入恋母情结的主题，诸如“禁果”、一种对抗或一个必须克服的阻碍，这些冲突能否被加强？

3. 你的剧本中的主角有没有一个对手？如果没有，请思考增加一个对手会为你的剧本添加怎样的冲突和张力？

4. 如果你的剧本中的主角有一个对手，这个对手能否被发展成为更强的对手？试着将他与主要的对爱情的兴趣联结在一起，看看这样做会如何增加情节的张力。

5. 你是否在写一个用来吓人的剧本或场景？如果是，你能否应用“阉割焦虑”中的无力感或角色对调的主题，来使剧中可怕的人物更加吓人？

6. 你的剧本中有没有父母与子女的关系或爱情关系？如果有，在这个关系中，能否借着占有欲的主题加入冲突？

恋母情结一览

恋母情结的元素	特性	角色动机	电影范例
厄洛斯和桑纳托斯	爱与死的主要驱力	爱与恨	《阳光下的决斗》
		性与暴力	《天生杀人狂》
		复仇与怨恨	《就地正法》
恋母情结的对抗	对父亲的侵略	为爱情的对抗	《乱世佳人》
		为目标的对抗	《洛奇》
乱伦的禁忌（禁果）	对母亲表现性欲的罪恶感	不伦之恋	《诱惑我小妈》
		通奸	《出轨》
阉割焦虑	畏惧父亲	无力感	《闪灵》
		角色对调	《疯狂星期五》
父母占有欲	父母控制儿女生活的欲望	占有欲	《屋顶上的小提琴手》
		获取独立的冲动	《飞车党》
			《无因的反叛》

Chapter 2

精神官能冲突

NEUROTIC CONFLICT

弗洛伊德的精神官能冲突结构模型是从他的恋母情结理论中衍生出来的。为了展示内在的心理冲突，弗洛伊德将潜意识分成三个独立的部分。本我代表着原始的、孩童与生俱来的动物性驱力。从弗洛伊德理论的德语版术语“dases”直译过来，就是“它”。本我是纯粹的本能，由“享乐原则”所驱动，而且只对能满足自己冲动的事感兴趣。本我背后的力量称为“原欲”，是使所有动物拥有基本的性本能与侵略本能（就是厄洛斯和桑纳托斯内在蕴含的生物学动力）的原始生命动力。本我是潜意识里的兽性部分，它想要与母亲做爱并杀死父亲。

2.1 作为反派的本我

电影中的反派角色往往是本我精神的代表。在《恐怖角》（*Cope Fear*，1991）中，马克斯·凯迪（罗伯特·德尼罗饰）是一名反派，他令人恐惧的原因来自他原始的动机和行为。他的首次亮相是在狱中，像一个被关在笼子里的动物。他的一只手上刻了个“爱”字，而另一只手上刻了个“恨”字，这象征着他背后的两种驱力——性与侵略。马克斯主要的目标是向山姆（尼克·诺尔蒂饰）复仇。山姆是一位律师，过去曾使凯迪入

狱。马克斯沉溺于他的性冲动，这是一种满足他走向复仇的侵略性冲动的方式。在一个极为惊悚的段落里，马克斯引诱并强暴了一个年轻女人，在与她做爱时，他咬下了她身上的一块肉。在那个时刻里，马克斯是纯粹的本我，他内心充满了性欲与侵略欲，这两样东西结合在了这个反派的身上。反派背后的心理能力来自一个概念，他的角色是包裹在人类衣冠中的野兽，你永远无法预测出，他会做出什么事情来满足他的原始冲动。

虽然并非所有的反派都像马克斯这般邪恶，但反派角色的基本特质，常常是单独与性或侵略挂钩的，抑或两者皆有。吸血鬼就是典型的本我怪物的范例，因为它们是依靠吸取女性受害者柔嫩脖子中的血的这种侵略性行为，来获取性愉悦感。类似于《沉默的羔羊》（*Silence of the Lambs*，1991）里汉尼拔（安东尼·霍普金斯饰）这样的连环杀人狂，也倾向于把他的侵略行为混合于性愉悦中。而其他的歹徒则会将他们的侵略行为导向破坏、控制或征服的邪恶计划上。像詹姆斯·邦德电影中的诺博士（约瑟夫·怀斯曼饰）和金手指（葛特·弗若比饰）这种反派，总是想用某种方法来毁灭或征服世界。

不论反派是要毁灭世界，还是要毁灭一个人，他们通常是写作中最有趣的人。他对于禁忌、道德、罪恶或悔恨是免疫的，他们在表达本我欲望的事情上是完全自由的。观众也会偷偷地喜欢反派，因为他们可以透过反派的身份，释放自己的禁忌，满足自己本我的欲望。写出一个成功反派的秘诀是你要和内心的本我接触。失去控制，抛弃禁忌，让所有的原始冲动流出并显现在纸稿上，透过反派表达你最黑暗的恐惧、梦想、冲动和欲望。

2.2 作为囚犯的本我

本我在我们的潜意识里就像是一只被关在笼子里的野兽，它总是想从里面冲出来，但是我们却一直在压抑它们，我们想要将原始的冲动锁住。作为本我的代表，反派常被放在监狱里，而故事则会以他逃出监狱或被释放开始。《恐怖角》就是从马克斯·凯迪还在监狱中时开始的，《超人2》（*Superman II*，1980）里的莱克斯·卢瑟（金尼·哈克曼饰）也是如此。

坏人逃脱监狱或被释放代表着本我能量的释放，观众也借由反派享受了这种释放感。《胜利大逃亡》（*The Great Escape*，1963）、《巴比龙》（*Papillon*，1973）和《逃出亚卡拉》（*Escape from Alcatraz*，1979）等逃亡类型电影一直很受欢迎，因为观众感受到了身边的社会牢笼带来的压抑感，并透过剧中人享受了释放内心压抑的自由感。

当坏人离开他的监牢（本我暂时的释放）时，你应该尝试着给观众应得的补偿，让他们享受那种无法无天的本我的放纵。莱克斯·卢瑟是一位伟大的超级反派，因为他享受着自己成为一个恶棍的状态，不假思索地做他想做的任何事。邦德电影中的坏人是颇具娱乐效果的，因为他们陶醉于自己的邪恶本质，享受着他们所策划的恶毒的阴谋。每一个剧本和故事都有不同的需求，但是如果情节需要一个坏人，你就要尽可能为他增添力量，然后释放他。通常，电影中的娱乐效果不是基于主角有多棒，而是看坏人有多坏。

2.3 反派归来

毫无疑问，相比于好好先生一般的主角，观众更喜欢无拘无束的反派。作为本我的代表，反派是一个罪人，而有罪的人总是更有趣。许多剧本在故事结束时，会刻意留下反派归来的途径，如此，假如他颇受观众喜爱，他们就可以拍摄续集，使坏人重出江湖。坏人也许会被囚禁、被放逐，甚至会逃走，总之，他不会被主角杀掉。汉尼拔·莱克特（被美国电影学会选为头号反派）在《沉默的羔羊》结尾从监狱中逃跑了，然后在《汉尼拔》（*Hannibal*，2001）里回归，片末他再度逃走。在剧本结束时留下一扇门，编剧保留了让坏人归来的选择，这等于又给了他一次用变态计划来摧残社会的机会。

2.4 坏人的报应

反派角色的关键就是他不遵守道德准则。作为一种对本我能量的表达，

反派从不担心自己的行为面临的道德问题。罪恶、自责和悔恨对他而言是可憎的想法，所以，就如顽皮的小孩必须为错误行为而被父母惩罚一样，坏人也得接受主角的惩罚。他必须得到应有的报应。更进一步说，坏人受到的报应应当等同于他所犯下的罪过。如果坏人强暴、蹂躏并谋杀了一群与主角最亲密的家人和朋友，那么在他脸上打一拳或者把他关进监牢，或许并不能倾泻出观众的愤怒。坏人必须遭受极大的痛苦，最好是能栽在主角的手中。

在最早版本的《吸血鬼》（*Dracula*，1931）电影结尾，杭兹（贝拉·卢戈希饰）的死亡甚至没有在电影中表现出来，只是透过短暂的咕噜声，我们远远地看到范·海辛（爱德华·范·斯隆饰）把木桩钉入吸血鬼的棺材。这样平淡无奇的死亡场面缺少电影高潮时所需的情绪，也没有带给观众应得的正义感。1958 年，海默电影公司起用克里斯托弗·李饰演吸血鬼，对影片进行了翻拍。这部影片中，杭兹受到的报应就显得相当合理，既有戏剧性，又显得极为痛苦——痛苦的尖叫和暴力场面，夹杂着大片的血浆。有一种惩罚坏人的好方法，比如《虎胆龙威》（*Die Hard*，1988）中让他从高楼或悬崖上摔死。这种坠落的死亡可以在坏人从一百层楼坠下时，通过一个持续很久的镜头，表现坏人尖叫的表情。痛苦的坠落也象征了坏人会坠入地狱，在那里他的灵魂将接受永远的惩罚。被炸成碎片、被砍死、被野兽吃掉或被自己设计的高级杀人装置讽刺性地杀死，这些都是很流行的消灭坏人的方法，它们都比简单的开枪射击更有戏剧性。

2.5 作为英雄的自我

继本我之后，下一个要讨论的潜意识结构就是“自我”。如果本我代表“快乐原则”，那么自我就代表“现实原则”，它是个人将他的本我驱力与父母及社会的要求相调和，以达到合理行为的一种需要。自我是由弗洛伊德理论的德语词汇“das Ich”翻译而来，自我就是“我”，是自我的中心代表。自我处在不断地发展中，不断学习新的适应社会需求的方法，并期望每过一天都能变得更为强壮与健康。照此原则，自我的心理功能是

直接与主角平行发展的，因为主角也是处在发展中的人物，他试图控制周围的环境，克服困难，击败想要谋害他的邪恶歹徒。如果主角在电影结束时，不能在某方面变得更好、更健康或更强壮，他这个角色就未得到发展。尽管电影情节可能讨论任何事，但电影的内心与根源就是主角性格的发展。主角就是电影的“我”，为了让影片能传达心理层面的意义，他的性格必须得到发展。正如在潜意识的世界中，自我的功能就是压抑并控制本我，电影中主角的任务就是逮捕和击败坏人。

英雄制服了坏人，象征自我征服了本我。在“危难中的少女”这样的传统的故事结构中，一个坏人或一只怪物绑架了这名少女，以满足自己不道德的、原始的欲望。例如，在《吸血鬼》中，吸血鬼将米娜带回到他的城堡，并且要将她也变成不死的僵尸。为了拯救这名少女，主角阻止了坏人实施邪恶的计划，如此他们便能以神圣的、符合社会规范的方式结婚。就此意义而言，主角的胜利使我们想起恋母情结，其中原始的性欲被社会束缚的象征所击败。主角击败歹徒，并拯救了少女，等于是象征性地摧毁了麻烦的本我冲动，并且将自己对母亲的禁忌的欲望，转换成了社会可接受的、对年轻未婚少女的追求。

2.6 作为智者的超我

有些时候，电影中并没有现实的反派角色，原始性欲的问题是角色的内心冲突，由内在的恶魔与诱惑所代表。用来控制潜在欲望的内在能量，是由第三个潜意识结构“超我”所提供的。它是从弗洛伊德理论的德语词汇“das uber-Ich”翻译而来的，超我就是“在我之上”，是一种潜意识的再现，代表由权威人士如父亲所灌输给个体的关乎道德与社会的传统观念。当儿子年纪渐长，他对父亲的侵略感，就逐渐转换为尊敬与仰慕。凭借将父亲当成榜样，儿子会将父亲所有的道德价值和信仰内化为自己的。在本质上，超我是男孩对父亲的认同感在心理学上的体现。

2.7 将智者形象化

在本我与超我之间的精神官能冲突是经由自我来调和的。因为电影是视觉的媒体，若没有这个代表两种冲突力量的外在化身，我们就很难在银幕上表现内在的冲突。虽然潜意识里的本我与超我是内在表现，但是在电影中，原始冲动和道德良心这两股冲突的力量，通常是用外在的人物表现的。本我往往扮演坏人的角色，而超我通常都代表智者的角色。智者提供给主角一个父亲或模范的角色，他会告知主角他应尽的道德义务，并给予他能获取成功的心理力量。欧比旺·肯诺比（亚历克·吉尼斯饰）在《星球大战》（*Star Wars*，1977）中，鼓励他的学生卢克接受与银河帝国对抗的挑战，欧比旺也教导卢克使用“原力”，给他面对黑暗大帝所需要的精神和心理上的力量。

在写剧本时，增加一位实际的超我代表，也许是件有用的事，它能够为观众提供一个主角意识中内在冲突的视觉暗示。在《甜心先生》中，杰瑞想起了他身边的智者——一位很久之前他曾共事过的老牌运动经纪人——曾给他的箴言。虽然智者角色只短暂地出现在一个回溯段落里，但是它却能在杰瑞想获得的道德完整性感受之外，添加那极为必要的、现实与视觉上的显现。在《天生好手》（*The Natural*，1984）中也有类似的情况，

图 2-1 智者： 亚历克·吉尼斯在《星球大战》中扮演欧比旺。

在电影短暂的开场里，主角与他的父亲在玩接棒球游戏，此后这位父亲就再也没出现过。但是这个短暂的场景在观众的心里创造了一个不可磨灭的联结，介于罗伊内心中父亲的代表（超我），以及急切想要成为成功棒球选手的欲望之间。电影以另一个短暂的场景结束，在那个场景里，罗伊与自己的儿子玩接棒球游戏，这里表达出一种情感上的肯定，而那种感觉是无法用对白、画外音或文字结语来呈现的。

电影的情感力量是直接和它作为视觉艺术形式的要求相关的。即使主角的冲突是内在的，你作为编剧的主要任务，也是要以视觉的方式来表达这种内心挣扎。让冲突显现在银幕上，而非透过话语。将内在心理结构外化出来（例如本我作为坏人，而超我作为智者）是视觉化的传统方法。

2.8 良心的危机

当一个角色没有强大的或是就在身边的智者时，他的挣扎可能会围绕在未充分发育的超我问题上。这个角色的弱点可以用自我主义、自私或只是不愿意为了情节重心中的英雄目标而牺牲自己来表现。《星球大战》中的汉·索罗（哈里森·福特饰）就是这种自我主义角色的一个例证（角色的名字“索罗”（Solo，独自）泄露了他的性情，这是一位走自己的道路，不愿牺牲自己的人）。当卢克将自己献身于叛变的早期抗争中时，汉从头至尾都在表达他不愿意参加反抗帝国的战争。他一直保持着一种心态，他只是为了钱而参加卢克的任务，而且他拒绝为卢克摧毁死星的战斗提供帮助，因为他本人从中得不到任何补偿。像汉这样的角色是透过一种良心的危机来得到发展的，在其中，他们必须重新评估什么才是对他们最重要的事。这个危机背后的罪恶感，来自于角色的模范或智者角色，也就是角色超我的化身。

卢克的英雄主义很快被提升起来，因为他拥有以他身边的智者和模范欧比旺所代表的超强的超我。在影片结束的时候，卢克的角色已经成长了很多，他变成了汉身边的智者。汉在卢克面临死亡威胁时，突然出现将他拯救，最终他也愿意为卢克的目标而牺牲自己，这使得影片在高潮处突然

变换了色彩。当我们要编写一个角色正在努力地发展自己的超我时，请记得这种发展是男孩正在认同他的父亲是自己主要的角色模范。当你的角色最终发展出自己的超我，并且也愿意为正义而战时，问问你自己，这个角色的模范是谁？问题的答案通常就是你的人物愿意奋战的关键动机。

2.9 懦弱的角色

当一个人与自己的良心或正直斗争时，通常，这个角色会是个喜剧人物，一个极不情愿地被主角拉着带入险境的胆小伙伴。卡通片《史酷比》（*Scooby-Doo*）中的史酷比和夏奇就代表了这类懦弱的角色，他们使我们想起了一些滑稽可笑的、胆小如鼠的喜剧人物，如阿伯特与卡斯特罗、劳莱与哈代，以及马克斯兄弟等。不论这些胆小的人物是电影的主角，又或只是个丑角，在片中他们总是不情愿面对危险，这样的设计是为了在影片结束时制造一个意外，胆小鬼突然克服了他们的恐惧，并且英勇地面对危险的敌人，然后拯救了大局。不管这个公式多么频繁地被使用过，它依然具有效果，因为他提出了一个共通的、关于角色发展的心理议题，这是我们都会认同的。然而，“胆小鬼找到勇气”的主题应该被谨小慎微地处理，不要表现得太明显，如此，观众（尤其是小孩子们）在影片结尾，看见呆头鹅、胆小鬼们突然变成勇敢的英雄时，仍然可以感受到一种充满愉悦的意外。

2.10 反英雄

美国电影中的英雄常常是那些被本我的动能，而非道德良心所主宰的男人。西部片的歹徒、亡命之徒、盗贼与罪犯通常被当做电影的主角，同时也是个社会改良者。反英雄的人物是一个具有强烈欲念的、超我欠发达的人，他以破坏法律来遂行他的欲求，而非巩固它。约翰·韦恩、詹姆斯·卡格尼、亨弗莱·鲍嘉、亨利·方达、罗伯特·米彻姆和许多其他的大牌电影明星，都成了西部片、黑色电影、黑帮片和偷窃片中大受欢迎的反英雄

人物。虽然这些人物的最初目的是要破坏法律和满足他们的原始冲动，但是反英雄人物通常还与另外一个目的有关，就是他们道德意识的发展。这第二个目的的解决是电影心理症结的关键，因为它代表了主角从自我主义者成为了捍卫无私的战士。

《原野奇侠》(*Shane*, 1953)中的反英雄人物(艾伦·拉德饰)在开始时，是一位孤独的法外之徒，一位流浪的杀手，他正在从阴霾的过去逃出来。他只对自我保护感兴趣，并积极寻找着新的开始。但是当肖恩与拓荒者家族的关系越来越近时，他开始变得越来越不顾及自己，更投入于居民与邪恶盗牛者之间的抗争。最后，肖恩牺牲了自己寻求新开始的机会，将自己的性命投入于帮助居民击败歹徒的事上。肖恩无私而勇敢的行动，使他从只关心自我的反英雄角色，发展成为一位愿意为别人牺牲自己的、真正的英雄。

编写反英雄角色时，很重要的是将他的目的与超越金钱、地位或权力的事物相联结。这些反英雄人物可以是暂时有趣的，但是他们缺少心理的深度，因为他们的动机是单一的。反英雄人物最初的、自我中心的目的，必须被一种自我救赎的需要所取代，用以创造这个角色的第二个维度。而第三个维度则是由他的内在冲突所产生的，当反英雄人物了解到唯一能救赎自己的方法，就是证明他那原始的天性是错误的，使他愿意接受自己的牺牲，并远离自我沉溺。

2.11 坠落的英雄

当你写剧本时，你需要十分清楚你的角色的动机，因为动机是角色发展的关键，而且也决定了整个故事的戏剧结构。如果主角为了帮助别人而犯法，那么他就是具有两个维度的反英雄人物，例如杰西·詹姆斯和罗宾汉。如果这个主角犯法只是为了自己，那么他就只是个单一的人物，例如《大买卖》(*The Score*, 2001)和《各怀鬼胎》(*The Heist*, 2001)里的坏蛋。这些人物很快会被忘记，因为他们的动机太简单了。当这些角色在片尾得胜时，我们会间接地感受到快乐，因为他们带着钱逃脱了，但是我们

感受不到角色有任何的发展，他开始的时候是个坏蛋，结束时仍是个坏蛋。但当坏人邪恶的行为导致自己的衰败时，胜利的英雄的戏剧结构就被转换成悲剧，同时角色也得到了某种重要的心理深度，此时，他不只是一个坏蛋或罪犯，反之，他是一位坠落的英雄。

坠落英雄故事的戏剧性是建立在他的动机上的。坠落的英雄总想以某种方法改善自己，但是很不幸，他们选择了一个艰难的道路来走向自我救赎，最后无法避免地走向自我毁灭。故事的悲剧性来自坠落英雄情境的反讽，他寻求救赎的欲望使自己陷入死境。在《疤面煞星》（*Scarface*，1983）中，托尼（阿尔·帕西诺饰）在毒品世界中一路抢劫、杀戮和恐吓，直到通向顶峰。他已经坏事做尽，无可救药，但是他最后的落败却是在他拒绝杀掉一个暗杀目标无辜的妻子和孩子之后。讽刺的是，虽然他已坏事做绝，但他却被自己道德的行为所毁灭。

同样，在《教父》（*The Godfather*）三部曲里，迈克·柯里昂（阿尔·帕西诺饰）主要的动机是使自己和家人摆脱他们隐秘的犯罪生活，然而，他试图合法化家族名分的行动，总是带来更多的杀戮和非法的阴谋。在坠落英雄的故事里，悲剧性的反讽会引发观众的怜悯和同情情绪，同时也能赋予角色极大的心理深度。坠落的英雄是注定要灭亡的，就像一个陷在流沙中的人，他越想挣脱，他就陷得越深。书写坠落英雄人物的要诀，在于命中注定与恐惧感，角色拼命地反抗自我，他真正的欲望是成为比现在更好的人。

2.12 负罪情结

白衣骑士式的古典英雄形象，在一开始就有发达的超我，他们没有太多的原欲，但因为拥有太多的罪恶感而受苦。尽管他们拥有超能力，《超人》（*Superman*，1978）和《蜘蛛侠》（*Spiderman*，2002）中的超级英雄都无法抵抗自己的超我，以及那些控制他们生活的、严重的罪恶感。当克拉克·肯特的养父（格伦·福特饰）死于心脏病时，年轻的克拉克（杰夫·伊斯特饰）莫名地怪罪于自己。他不了解为何自己有如此强大的能力，却仍不能拯救

自己的父亲。这种负罪情结把克拉克带向新的身份认同，一个无私的超级英雄——这是超人（克里斯托弗·里夫饰）救赎自己，并且使他所拥有的特殊能力产生意义的方式。

蜘蛛侠的角色是更为直接的对负罪情结的描写，在第一幕里，彼得·帕克（托比·马奎尔饰）为了自己的利益而运用他的超能力，使自己在职业摔跤的比赛里立于不败之地。他甚至在老板遭人抢劫后，也不愿制止那个罪犯。但是当那个罪犯杀了彼得的舅舅（克里夫·罗伯森饰）后，彼得相信他必须借着赎罪，让自己的存在有意义。作为蜘蛛侠，彼得要将他的能力用在好的地方，因此他将自己的生命奉献在打击罪恶的事情上。

负罪情结是一种很有趣的角色要素，可以赋予任何角色一个强烈的动机，这并不仅局限于超级英雄。当角色的罪恶感真正得到疏解时，将会产生极大的效用。每个人都曾做过坏事，我们都会对某些事具有罪恶感，所以观众可以很容易地对角色的罪恶感产生认同，并同样对他赎罪的欲望产生认同。在《迷幻牛郎》（*Drugstore Cowboy*，1989）中，鲍伯（马特·狄龙饰）是一位彻底的自我主义者，一位毫无悔意的吸毒者，他只关心自己下一次的毒品从何而来，他会无所不用其极地得到它。但是当纳丁（海瑟·格雷厄姆饰）——团伙中一位天真的女孩，为了他的冷漠而自杀时，鲍伯才有了要改变自己生活的动机。害死纳丁的罪恶感使得鲍伯希望救赎自己的生命。虽然鲍伯不是一位超级英雄，但他愿意为新的目的而奉献自己，这同样是具有力量与启发性的。

这些基本的罪恶、过失和救赎的心理主题是相当有力量的，观众将自觉地对正经历这些危机的人物产生认同，但它也并非是能立即产生功效的公式，危机必须小心地被建构。这种结构的中心就是主角的父亲（例如智者或模范），在《迷幻牛郎》中，鲍伯的生命里明显缺乏一个父亲的角色。但是正当鲍伯决定往前直行时，父亲角色墨菲（威廉·伯勒饰）出现了。墨菲是鲍伯的旧识，一位年长的牧师，他也在戒毒。他成了鲍伯转变时急需的模范人物。虽然墨菲的角色极其微小，但他的出现是鲍伯角色拼图中必需的一小块，而这一小块拼图就是你在表现被罪恶感蹂躏的角色时所需要的。

要点

- 本我是精神的一部分，它被原始的性与侵略的冲动所驱动。
- 超我是精神中代表道德和社会习俗的部分，也就是良心。
- 自我是精神中代表原欲（本我的冲动）与罪恶感（超我的抑制力）之间妥协的部分。
- 本我在电影中通常被表现为坏人。
- 自我在电影中通常被表现为主角。
- 超我在电影中通常被表现为智者角色。
- 坏人经常在电影开场或结尾时是一位囚犯，这个主题代表了坏人作为本我的功能性，他必须被自我制伏或压抑。
- 坏人的报应代表俄狄浦斯情结（恋母）的解决，因此，坏人的报应要有适当的戏剧性，即要表现出一种正义感。
- 电影角色经常会面临良心的危机，在其中，他们必须克服自私的需求，并以道德的决定来取而代之。透过良心的危机，英雄角色得到发展，这象征了自我的发展，以及超我战胜了本我。
- 英雄角色的发展，通常要借助于一位强大的智者角色的引导或启发。
- 怯懦的角色常是喜剧性的，他们代表了多数人在面对道德挑战和重要人生决定时的恐惧或犹豫。
- 反英雄是美国电影中最普遍的英雄类型，他通常在开始时被本我控制，最终克服了以自我为中心，而愿意为别人的利益牺牲自己。
- 坠落的英雄是一种悲剧英雄，他试图克服他本性中卑劣的一面，但是最终却屈服于他的黑暗面。
- 许多英雄，尤其是超级英雄，是被负罪情结所推动的，他们感觉必须从危及良心的罪恶感或缺陷中救赎自己。

习题

1. 最好的坏人是由他们的原始欲望和生命力所驱动的，你如何能以性和侵略的冲动来强化你的坏人？记住，坏人必须叫人深恶痛绝。

2. 你如何处理坏人的因果报应这个概念？

3. 请设计三种坏人得到报应的形式，必须是新颖的、令人兴奋的或有创意的。

4. 请用两三句话描述你的主角面对的主要冲突，如果你做不到，那表示你并不确切了解这个角色的动机。虽然主角内在精神的冲突可能会触及复杂的心理议题，但是你作为编剧必须非常清楚这个冲突。

5. 请从五部你所喜爱的影片中找出坏人的角色，并解释这个角色如何成为本我心理功能的缩影。

6. 请从五部你所喜爱的影片中找出英雄（主角）的角色，并解释这个角色如何成为自我心理功能的缩影。

7. 请从五部你所喜爱的影片中找出智者的角色，并解释这个角色如何成为超我心理功能的缩影。

8. 罪恶感是内在冲突的基本要素，想想看你的主角会对哪些事怀有罪恶感，然后思考如何将这个罪恶感当做角色发展中的动机元素。

9. 你的主角是一个古典英雄、一位反英雄或一位坠落的英雄吗？不要把你的主角限制在任何一种形态里，但是要把他想象成其中一种形态，这将有助于描绘你的主角的动机。

10. 请分析下列几部经典影片中角色的精神冲突，如《生活多美好》（*It's a Wonderful Life*，1946）里的乔治·贝利（詹姆斯·斯图尔特饰）、《红河》（*Red River*，1948）里的麦特·加思（蒙哥马利·克里夫特饰），以及《罪与错》（*Crimes and Misdemeanors*，1989）里的犹大·罗森塔尔（马丁·兰道饰）。

延伸练习 2

处理你的剧本中的精神官能冲突

1. 如果你的剧本里有坏人，请问他的动机够清楚吗？

2. 你的坏人在最后得到报应了吗？如果有，他的报应和他所犯的罪相等吗？

3. 你的主角主要的心理冲突与他外在的目标相同吗？

4. 你的主角有没有一位智者或模范角色？如果没有，请考虑加入一个这样的角色，因为这样的角色会相当有用，即使他（她）是象征性的。

5. 你的主角是否有一部分由罪恶感驱动的动机？

精神官能冲突一览

元　素	属　性	角　色	范　例
本我	原始冲动与原欲能量	坏人	《诺博士》
		怪物	《吸血鬼》
自我	自己	主角	《原野奇侠》
超我	道德良心	智者	《星球大战》里的欧比旺
	社会权威的内在代表	父亲角色	《迷幻牛郎》里的墨菲
		模范角色	
良心的危机	介于自我中心主义与无私之间的内在冲突	怯懦的主角	阿伯特和卡斯特罗
		反英雄	《原野奇侠》
		坠落的英雄	《疤面煞星》
负罪情结	持续意识到的罪恶感或不公正感	超级英雄	《蜘蛛侠》
		负罪英雄	《迷幻牛郎》里的鲍伯

Chapter 3

性心理阶段

THE PSYCHOSEXUAL STAGES

弗洛伊德自我发展的模型是基于他的婴儿性心理的理论发展而来。从婴儿出生开始，原始驱力就被表现为一种生命的原欲，它是通过身体中的性感地带，在每个特定的发展阶段里被刺激的。这些发展的阶段是“性心理倾向”的，因为自我的心理发展和性冲动的满足有直接的关联。如果一个性心理阶段没有获得适当的解决（即经历了太少或太多的快感），那么生命原欲就会被固定在那个阶段，造成精神官能病症，进而成为那个人的性格特征和行为模式。对弗洛伊德性心理阶段的透彻了解，可以揭露心理学的深度和性的指涉层次，这些都可以灌注在你的剧本中，为你的角色、情节增加深度和情绪冲击力。

3.1 口腔期

弗洛伊德的第一个性心理阶段发生于婴儿时期，即婴儿以口来接受大部分的刺激。婴儿以吸吮奶瓶或母亲的乳头来满足他们的饥饿感，他们也会通过哭泣、尖叫、大笑、柔声低语、牙牙学语和微笑来从口头表达他们的情绪。弗洛伊德相信婴儿的护理，即被拥抱在女人裸露的胸前吸吮乳头的经验，是最初的性经验，也是婴儿性行为的标记。这种婴儿

的爱、快感和最初的满足会在他们成年后的性行为里得到再现，届时乳房与乳头再度成为口欲刺激的焦点。在婴儿时期，这种口欲刺激的原始欲望，从本质上来说是与身体、情感和性欲的基本需求相关的。口欲人格特征可以在那些有口欲滞留症状的人身上发现，这起因于他们的心理和情感需求未得到满足。

3.2 吸　烟

吸烟也许是最明显的口欲滞留现象。吸吮香烟产生了身体的、情感的和心理的舒适。它是一种精神官能的行为，是一种神经质的习惯，既不健康又会成瘾。尽管如此，吸烟的举动在电影中是无所不在的，特别是在老电影中，那时并未因人们畏惧癌症和香烟带来的其他健康问题，而使烟草无法流行。在经典西部片和黑色电影中，剧中人总是在点烟、抽烟或熄灭香烟。电影中抽烟行为盛行的原因是多重的。首先，抽烟在银幕上看起来很酷，特别是在黑白电影中。在《公民凯恩》（*Citizen Kane*，1941）中，有一个知名的场景，一位新闻记者的手势动作透过朦胧的烟雾显现出来。这具有很强的情绪冲击力，不只是因为香烟所造成的自然迷雾效果，同时也来自它所造成的一种逼真写实感——一个窄小的放映间内，一群不停抽着烟的、快速讲话的新闻记者挤在一起的感觉。

剧中人抽烟盛行的第二个理由是，抽烟的动作本身在电影中看起来很酷。在许多有对白的地方，你也许想加入一个戏剧性的间歇。一些短暂的沉默可以让正在进行的对话在观众的耳中回荡。这段戏剧性的间歇也能为另一位角色提供时间，以便响应前面的对话，以及做出合适的戏剧性反应。电影是一个视觉化的媒体，因此要写出对演员有意义的戏剧性间歇是相当困难的。只是增加诸如“节拍”或“暂停”等这样的附加说明是不够的。一个动作指示，如让角色拿出一包烟、点火并抽烟，能给演员更多信息去揣摩（尽管这个方法不能被滥用）。当凯恩的男管家被问到关于“玫瑰花蕾”的问题时，他花时间点燃一根香烟，这一戏剧性的间歇使得这个重要词汇——“玫瑰花蕾”——得以沉淀，也使得凯恩的男管家有机会在点烟

图 3–1 戏剧性的间歇：《公民凯恩》中的男管家（保罗·斯图尔特饰），在回答关于“玫瑰花蕾”这个问题前，点燃了一根香烟。

时表现狐疑阴沉的表情。

最后，抽烟能使一个角色看起来很酷。它让一个演员的手和嘴有事可做，而且它提供了自然的烟雾效果来柔化周围的灯光，当他们暂时被烟雾遮住时，能使他们呈现出一种虚无缥缈的样貌。但更重要的是，抽烟能产生一种内在的冲突感，一种角色正在平息内心波动的感觉。在《卡萨布兰卡》（*Casablanca*，1940）里，当里克（亨弗莱·鲍嘉饰）面对一段令人心碎的记忆或人生领悟时，他总是习惯地点起一根烟，面容显出一副冷静坚决的样子，眼睛从烟雾的遮挡中向远处凝望。这种把吸烟作为一种内在冲突象征的使用方式其实并未消失。事实上，它的效果甚至比以往更强，因为观众现在都意识到了抽烟有害的事实，因而，仅有那些有严重内在冲突的角色才会点起一根能够致癌的香烟，贪婪地吞云吐雾，每吸一口，就使自己受害更深。

3.3 口欲类型

抽烟、喝酒和暴饮暴食是更为明显的口欲滞留现象。然而，吸毒、沉溺女色、滥交、赌博和其他成瘾的行为，也都可能与口腔期有关，因为它们反映了一种行为模式，即内在的需求必须通过寻求和沉溺于外在刺激而被满足。例如《失去的周末》（*The Lost Weekend*，1945）是一部关于一个男人试图克服酒瘾的经典电影，对抗酒瘾的努力已经成为许多电影的题材，

但是更常见的是，口欲类型成瘾问题并非是电影的主要议题，而是更多地被表现为角色内心微妙的特质或习性。《好家伙》（*Goodfellas*，1990）中的黑手党老大波林（保罗·索尔维诺饰）极度肥胖，就如《星球大战3：绝地归来》（*Star Wars*：*Return of the Jedi*，1983）里的贾巴·赫特和《船长基德》（*Captain Kidd*，1945）里的基德（查理·劳顿饰）。对于这些角色来说，肥胖象征了他们的过分贪婪，他们情感上的需求是将一切据为己有。当你写剧本时，可以为你的角色添加口欲行为，它会为角色的人格增加本能的与视觉的元素。

3.4 口欲施虐

婴儿与母亲间护理关系的质量，会在后来口欲期的发展中逐渐改变，即婴孩开始长牙齿的时候。当婴儿发现他们有能力实际地伤害自己的母亲时，照顾婴儿就变成了一种痛苦的经验。照料婴儿的性心理经验现在注入了一种婴儿新发现的能力，即让人受苦。心理分析的词汇“口欲施虐”代表了角色在口欲期未得到适当的满足，因而有一种执拗的欲望想使别人受苦。口欲施虐最常见于吸血鬼和狼人电影中的怪物，他们用牙齿撕咬来杀害和虐待那些女性受害者。在《诺斯费拉图》（*Nosferatu*，1922）中，吸血鬼（马克斯·史莱克饰）和他的受害者（葛蕾塔·施罗德饰）间的联结是透过胸部，这再现了婴儿与母亲在口欲期的联结关系。吸血鬼必须吸取少女的血才能得以存活，正如婴儿必须吸吮母亲的乳房。作为怪物电影的人类版本，连环杀人狂在观众里制造了类似的恐惧。观众非常害怕坏人那偏执的性情，恣意杀害并虐待别人，只为了满足他们自己的原欲。

3.5 口欲滞留

口欲滞留具体表现为所有坏人的基本问题，他们没有能力去关心别人，所展示出来的尽是自私、贪婪和残酷。像贾巴、赫特和基德船长就有明显的口欲滞留现象，但是这种设计也可以很有效地被运用在其他的方面。弗

兰克·布思（丹尼斯·霍珀饰）在《蓝丝绒》（*Blue Velvet*，1986）最恐怖与邪恶的时刻，即在他贪得无厌地吸着笑气时，这种表现着实使人厌恶，它在提示观众这个角色的偏执与令人不安的本质。将口欲滞留写进你的坏人角色中，通常能够展示他们人格中邪恶的、虐待狂的或偏执的特性。然而，剧中主角的口欲滞留通常也代表了他必须克服的内在恶魔本性或性格缺陷。

3.6 口欲障碍

在《赤胆屠龙》（*Rio Bravo*，1959）和《龙虎盟》（*El Dorado*，1967）这种西部片中，总有一位经常醉酒的配角，他必须克服自己的酒瘾，才能协助主角和坏人战斗。英雄角色为了能完成他们的目标，必须始终面对困难。克服成瘾经常被使用，但是它仍然是一种提供给电影主角的、充满力量的内在障碍。这个方法仍然能引起共鸣，因为每个人都能认同克服口欲的主题，不论是害人的酒瘾，还只是低卡路里的节食。障碍是主角公式的中心环节，也是本书将通篇讨论的角色元素。赋予角色口欲滞留现象，是一种使你的主角人性化的方法，即给他基本的人性弱点，而那弱点又是每个人都能给予理解与同情的。

3.7 肛门期

弗洛伊德的第二个性心理发展阶段，发生在学步的儿童试图掌握上厕所的技能训练时。那是他人生的第一次，学步的儿童必须在他有需求时，学习控制解大便与小便的生理冲动。因为如厕训练代表了发展中的自我所面临的第一个精神官能冲突。因为父母的要求，他们必须压抑那想要立即解放的本我欲望，父母则坚持要他忍耐，并将大便解在便盆里。父母和学步的儿童之间，在如厕训练上的权力斗争是一个最主要的冲突，因而这个阶段是否有恰当的结果，对未来儿童与父母的关系，以及他发展自我的方法有极大的影响，而这个发展中的自我会学习如何处理他未来的精神官能

冲突。拘泥小节（肛门滞留型人格）和粗枝大叶（肛门排泄型人格）两种人格类型是第二个性心理阶段中，属于肛门依恋的长期遗留问题。

3.8 笨手笨脚的人，天生倒霉的人

喜剧中的基本设计是喜剧对偶，即一对性格相反的角色组合。滑稽戏配角属于拘泥小节的类型，他喜欢控制和节制，正如肛门滞留型的小孩面对如厕训练时的冲突，他必须要憋住大便，甚至达到受挫折的地步。滑稽戏配角可以相当有控制欲，像是阿伯特与卡斯特罗组合中的阿伯特，或者是有强迫症般的洁癖和神经质，像是《单身公寓》（*The Odd Couple*，1968）中的菲力克斯（杰克·莱蒙饰），或者可以是不断地受挫折和发脾气的，像《劳莱与哈代》里的奥利弗·哈代。喜剧对偶的幽默来自于拘泥小节的配角与他的小丑搭档，即一位粗枝大叶的人，两者之间的持续冲突。正如肛门排泄型儿童会以解放大便（失禁）造成混乱来处理如厕冲突一样，粗心的人物也会以把事情搞糟和制造喜剧的混乱（无能）来制造冲突。

电视节目《富人岛》（*Gilligan's Island*）中的吉利根（鲍伯·丹佛饰），就是个典型的肛门排泄型傻瓜。在每集的故事里，吉利根的无能总是会破坏掉孤岛逃生者被营救的机会。他荒唐的举动总是带来搭档斯基珀（阿伦·黑尔饰）滑稽的反应表情，并使他大大的受挫。在《单身公寓》中，菲力克斯强迫症般的洁癖和奥斯卡（沃尔特·马修饰）令人厌恶的邋遢，展示了一对特别完美的喜剧对偶组合。不论喜剧对偶的是主角，还是个短暂的喜剧桥段，喜剧设计的基础是一样的。这两个角色会互相给对方制造挫折，因为他们处理本我能量的方式刚好相反。介于维持与解放之间的冲突，对观众而言是相当有趣的，因为它利用了广泛的精神官能冲突，这种冲突是在早期学步儿童进行如厕训练时，就会第一次经历到的。

3.9 内在冲突

除非你的剧本中有一个角色的外形变成了野兽（比如：吸血鬼、狼人

或者《化身博士》[*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*，1932] 里的角色），否则与内在野性或原欲对抗的主题，必须以更含蓄的方式来处理。在大多数的电影里，有一个点会使主角的性格有很明显的改变，不是变好就是变坏，这个改变也许和外在的障碍有关，那是主角必须要克服的。此外，改变可以是一个顿悟，一个拘泥小节的角色突然变得粗枝大叶，不断释放他那被压抑的原始欲望，并且言行狂野。介于压抑与释放之间的内在冲突，在建立张力和悬疑上是相当有效的，因为观众会感受到本我能量正在主角心理逐渐增加，然后兴奋地等待压抑中的水坝爆裂。

3.10 破坏对非暴力

在山姆·佩金法的《稻草狗》（*Straw Dogs*，1971）中，大卫·萨姆纳（达斯汀·霍夫曼饰）很讽刺地搬到英国乡下，为的是要逃离美国的暴力。但是当地的恶棍反而用更可恶和残忍的手段来骚扰大卫和他的太太。大卫先以忍耐和压抑来应付他们的欺凌，直到电影的高潮，当流氓们做得太过火时，大卫突然转变了，疯狂地发泄他所积蓄的、复仇般的愤怒。

内在野性的释放作为角色的转变，也可以在卡通片《大力水手》（*Popeye the Sailor*）里看到。整部卡通里，波派对野蛮的布鲁托的欺侮极尽忍耐，直到他“再也忍不下去了！”他吃下菠菜，就像化身博士的药水一样，解放了压抑的本我，爆发了狂乱的暴力。当你写到角色的改变或发展时，不论那个改变预示着堕入暴力还是一种顿悟，请记住那根本的、介于维持与解放之间的交互作用，本质上就是原欲能量的压抑和解放。不管是哪一种力量，只要被压抑得太久，它都将会是非常激动人心的。

3.11 热情对禁欲

在《美国美人》（*American Beauty*，1999）里，莱斯特（凯文·史派西饰）在开始吸食一些强力大麻时，他压抑的和受挫的性格彻底改变了。像化身博士的药水一样，莱斯特的大麻解放了他的原欲本质，使得他被压抑的性

格变得狂野而无所顾忌。在《纯真年代》（*The Age of Innocence*，1993）里，两位主要角色在片中一直压抑着彼此爱慕的情感，当他们真的在一起时，就体验到了一种发自内心的解放感，一种性的张力最后被解放出来。介于释放情感和禁欲间的张力，是爱情故事里最主要的设计。当我们写爱情故事时，请记得要练习节制，不要一下给得太多或太快。观众期待间接地感受到色欲、热情和浪漫的刺激。当他们必须等待时，刺激会显得更有冲击力，正如在长久的饥饿之后，食物会显得更美味一样。

3.12 反叛对服从

在我们每个人的内心里都有背叛。在我们人生的每一个阶段里，我们都想要反叛我们所面临的家中、学校或工作中那些专断的权威人物。反叛的角色在电影中是无所不在的，观众能够立刻把他们认出来。反叛开始于不公正。在《荡寇志》（*Jesse James*，1939）中，邪恶的铁路工人通过耍伎俩和残忍行为逼走贫穷的农民；在《勇敢的心》（*Braveheart*，1995）和《爱国者》（*The Patriot*，2000）里，邪恶的英帝国主义者以残酷、野蛮和蔑视的态度对待苏格兰和美国的居民；在《斯巴达克斯》（*Spartacus*，1960）里，残酷的罗马奴隶主压迫和虐待斯巴达克斯（柯克·道格拉斯饰）和他的武士奴隶朋友们；还有在《叛舰喋血记》（*Mutiny on the Bounty*，1939）里，布莱船长（查理·劳顿饰）相当残忍地、像虐待狂似地对待他的船员。当权威人物的邪恶行径逐渐增加，并且本质上越来越邪恶时，张力就会提升。权威人物在最后终于过火，做了一件罪大恶极的事，使得主角必须反叛来维持自己的荣誉。使人不堪忍受的最后一件事，总是会带来一种深沉的、个人的和悲剧般的损失。在《荡寇志》里，铁路工人杀了杰西·詹姆斯（亨利·方达饰）的母亲；在《勇敢的心》里，英国士兵强暴并杀害了威廉（梅尔·吉布森饰）的妻子；而在《爱国者》里，英国士兵则杀了本杰明（梅尔·吉布森饰）的儿子。当布莱船长残忍地处罚一名无辜的水手，并导致他的死亡时，弗莱契·克利斯汀（克拉克·盖博饰）终于转向叛变。你的主角保持驯服与非暴力状态越久，你剧本里所累积的张力就越大。张力使得故事

更有影响性，当最后压力解放时，或一位和平主义者变成一位暴力反叛者时，张力为影片增加了兴奋感。

3.13 性蕾期

在弗洛伊德第三个性心理阶段，原欲能量指向了阳具，此时幼童发现了自我刺激的快感。在考虑到父母提出要符合社会正当性的要求后，发展中的自我必须再一次去学习压抑它那想要立即满足的欲望。这个阶段最重要的冲突就是恋母情结。男孩的原欲能量来自和母亲乱伦的渴望，借着禁止自慰，这种欲望也进一步被父母压制。当幼童学习压抑他的原欲时，这会变成执迷于阳具的象征，也将为男孩压抑的性欲提供一个出口。阳具象征在本质上是暴力的，因为它也为男孩压抑侵略父亲的欲念提供了一个渠道。因此，这也造成了男孩对身边充斥的枪、刀、剑、大炮、火箭、棍棒，以及其他类似阳具造型的破坏性工具的执迷。你是否曾经困惑过，为什么儿童卡通里充满了枪、子弹、炸弹和其他极度暴力的侵略工具？弗洛伊德会说幼童（特别是男孩）对这些象征和主题着迷，是因为他们将自己对母亲的性欲，以及对父亲侵略的暴力，转移到了具有破坏力的阳具图形上。

讽刺的是，为儿童制作的电视节目和电影总是会变得特别暴力。卖座一时的“家庭电影”，如《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*，1993）和《非常小特务》（*Spy Kids*，2001），就充满了打斗场景以及死亡和毁灭的骇人画面。尽管担忧的父母们会抱怨，倡导暴力远离儿童的口号会喊响，检查制度会限制，但是为儿童制作的电影仍然充满极端的暴力，因为那就是儿童（尤其是男孩）想要看的东西。然而，这些主题并非只为儿童电影而提供，西部片、黑帮片、警匪片和战争片中，都令英雄与反派在操作他们的阳具象征（他们的枪）的技术上，拥有极高的天分和熟练度。在这些电影中，枪是角色力量与阳刚之气的视觉代表。像西部片《原野奇侠》里的枪手肖恩和《肮脏的哈里》（*Dirty Harry*，1971）里的硬汉警察哈里（克林特·伊斯特伍德饰）一样，他们的男人气概是以枪管长度和射击技术来衡量的。

3.14 作为一种身份象征的武器

主角的武器和主角的身份之间，有一种紧密的联结关系。在最初的《星球大战》三部曲里，卢克的主角身份是直接与他操控光剑的技术相关的。光剑除了是很明显的阳具象征外，它也代表了卢克想要成为绝地武士的终极目标，同时它也是卢克与父亲关系的象征，因为卢克的光剑曾一度是属于达斯·维德的。每一部《星球大战》的影片，包括后来的续集《星球大战前传1：幽灵的威胁》（*The Phantom Menace*，1999）和《星球大战前传2：克隆人的进攻》（*Attack of the Clones*，2002），都以激动人心的光剑决斗达到高潮，正如西部片是以拔枪对决告终一样。因为主角与武器的关系是与他的身份紧密联结在一起的，所以你可以让武器在剧本的高潮中扮演一个重要的角色。在《星球大战3：绝地归来》中，卢克与维德间的决斗更显得重要，因为卢克在两部影片中已经学会了如何掌控他的光剑，同时卢克也是在使用父亲的武器来对抗他。

亚瑟王传奇（《星球大战》的灵感来源）是展示一个主角的武器与他的身份认同之间关联性的绝佳例子。在《黑暗时代》（*Excalibur*，1981）的第一幕中，亚瑟（奈杰尔·特里饰）的国王身份是借着他能拔出神秘石中剑的能力而获得的。在第二幕里，亚瑟失去了神剑，随之他似乎就失去了一切。但是，在第三幕里，他重新得到神剑，此时他便能领导自己的军队来获得最后的胜利。因为阳具象征是以纯粹的象征方式存在的，因此建构角色武器的技巧在剧本里不应该太明显。这种象征主义应该赋予主角一种心理的深度，实际上，武器或阳具象征可以是任何物质的辅助，用来帮助主角进行他的探寻。那个“武器”可以是主角的车、船、飞机、计算机等事物，稍微留意一下主角的武器，你就可以为他的身份添加一个全新的维度。

3.15 阴茎羡慕

根据弗洛伊德的理论，小女孩因了解到她没有阴茎而产生阴茎羡慕。这种羡慕的感觉会一直存在，直到她性发育成熟，即在性行为中让阴茎进

入自己的身体（至少暂时如此）为止。阴茎羡慕最终将转型为生产男孩子的欲望，这是很深的心理需求，即想要去创造和拥有一位实体成员，这是女孩潜意识里极为渴望的。因此，毫不令人感到意外的是，弗洛伊德的这个理论元素并不为女性读者所赏识，她们认为阴茎羡慕的观念是没有根据的、不真实的和公然忤逆人性的。尽管如此，修正后的女性主义者已经在重新解释弗洛伊德的原始理论，并把它当成女性心理学里重要的一部分。在修正主义者的诠释里，女孩并不是羡慕那实际的阴茎，她们只是羡慕赋予男孩的社会地位和权力，而这些特权并没有赋予女孩，这一事实的本质就是男孩有阴茎，而女孩没有。历代以来，女人都被当成次等公民对待，被迫活在男性主宰的社会里。平等权和社会赋权是最广泛的女性欲望，但由于畏惧来自专断的男性社会的报复，它们也是经常被压抑的。就像许多文明中女性被迫将脸藏在面纱背后一样，她们也必须将自己对于自由和平等的渴望，用自我满足的面具掩藏起来。

阴茎羡慕的主题在“杀人狂”影片中有最直接的描述，一个女子被带着恐怖阳具象征的心理变态男子追逐。杀人狂的刀就是阳具的象征，不仅因为它的形状，而且因为它在影片中的功能，它要插入女性的身体。但最重要的是，刀代表了男性的力量和暴力，是自文明之始，男性就用来制伏

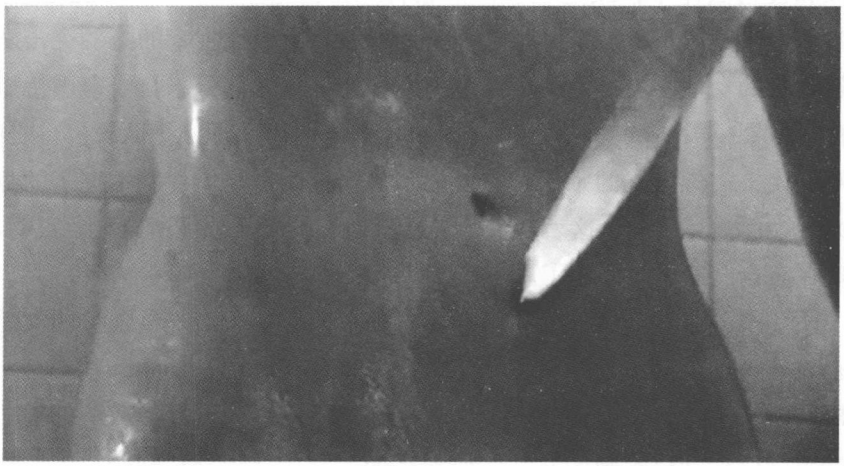


图 3–2 作为阳具象征的刀：《精神病患者》声名狼藉的“淋浴场景”中，珍妮特·李的画面。

女人的暴力。在这些影片之中，女性主角的目标是要推翻她们的男性征服者，通常女性完成这样的事迹是凭借她那超凡的智慧，解除了坏人的武器，并奇迹般地制服了他。然后，女性主角就会武装自己，通常是用一把刀，把杀人狂杀死。从象征的层面而言，阴茎羡慕是由女性主角对男人的畏惧来代表的。阴茎羡慕会在女性获得了自己的阳具象征后得到解决，而这一象征是由一把刀和她最终决定要使用它来代表的。

3.16 女性力量

女性赋权是“女性力量”电影里的中心主题，例如《古墓丽影》（*Lara Croft: Tomb Raider*，2001）、《霹雳娇娃》（*Charlie's Angels*，2000）和《吸血鬼猎人巴菲》（*Buffy the Vampire Slayer*，1992）等，其中女人被塑造成为传统男人征服者的角色。尽管她们有单一的性格和性感暴露的穿着，但这些女人所拥有的那种“凡你所能做的，我就能做得更好”的信条，道出了女人和男人一样有力量的概念。在《上班女郎》（*Working Girl*，1988）和《永不妥协》（*Erin Brockovich*，2000）里，相同的主题则被表现得更为含蓄。其中，女人展露了她们相同的力量和能力，她们在传统的男性企业领域和公司法律中，成为了一位征服者。在《魔鬼大女兵》（*G.I. Jane*，1997）中，奥尼尔（黛米·摩尔饰）寻求加入由男性主宰的海豹突击队，她是唯一的女性学员，遭受了许多侮辱和伤害，大部分来自于有虐待癖的长官（维果·莫特森饰）之手。在打斗的高潮场景里，即她把队长打昏之前，她对他说：“尝尝我的家伙！”奥尼尔的阴茎羡慕是借着她掌握了的身体暴力行为而被克服的，这表现了她自己所拥有的阳具象征所有权。很明显，她现在有自己的“阴茎”了。

阴茎羡慕主题的最广义的解释，总是在电影中凭借一位强势的女性角色来表达，不论女主角的目的是什么，总是会有这样一场戏，其中有一位魁梧的沙文主义男子批评并嘲笑女主角有想要在男人世界中成功的想法。这种做法已经变得陈腐和老套，但是它仍然能在许多观众的心目中产生功效。如果你是在写一个以女性为主角的剧本，那么你的挑战并不是去规避

阴茎羡慕，而是去寻找新的和有趣的方法来表达这种与生俱来的女性冲突，并用一种能够加强角色复杂性的方法来呈现它，不要将它写成陈词滥调。

3.17 生殖期

在一段潜伏期后，原欲冲动被成功地压抑和升华了，性心理冲突会在最后的发展阶段里重新浮现。在青春期，性荷尔蒙成为了性发育成熟的先兆，之后全面发展的性冲动就会苏醒。青少年在这个时期已经解决了他们的恋母情结，因此性欲成功地从异性父母的身上，转移到其他被爱的对象身上。这个阶段的问题得以解决，需要依靠寻找到一位爱的伴侣，他（她）能够提供给他和母亲在婴儿时期所提供的一样多的爱和亲密关系。然而这样的爱也许仍然带有些许恋母情结的色彩，青少年迷恋的对象往往会指向年纪较大的成年人，比如老师和辅导员，他们在年轻人的生活中扮演了父母的角色。青少年迷恋成年人所扮演的父亲或母亲角色，代表了一种恋母情结的退化，这会阻碍青少年向一个心理上成熟的爱情关系发展。

3.18 迷人的厄勒克特拉

广为流行的少女诱惑型电影，会着墨在一位性感少女迷恋于一位年纪足以为人父的人物之间的性张力上。由艾丽西亚·西尔弗斯通主演的《推动情人的床》（*The Crush*，1993）和德鲁·巴里摩尔主演的《欲海潮》（*Poison Ivy*，1992）这两部电影，都利用了未成年少女和成年男人之间的性吸引，作为危机与悬疑的来源。年轻女孩在外表上虽已达到性成熟，而且也相当诱人，但是在心理上，她仍然是个孩子，而且容易坠入执迷与非理性的行为中。而这位年长的男人则被两种矛盾拉扯着，一个是他身体上对女性的需求，另一个是他意识到，释放这种欲望是不道德和非法的，也无法为社会所接受。当这位父亲般的人物通常被描绘成一位处在道德冲突中的好人时，那位麻烦的少女则通常被描写成“坏女孩”，一个未解决恋父情结的小女孩，活在一个性感的、不稳定的、年轻的女人身体中。

当父亲角色的超我最终掌权，并驱策着他断然回绝少女的诱惑时，火热的爱就立即转变为同样强度的愤怒，这就是“轻蔑的女性愤怒”。这位诱惑少女为她的行为得到惩罚，那是她不当的恋父情结所带来的、无可避免的惩罚。虽然诱惑少女的角色充满感情、冲突和心理的复杂性，但她在电影里的部分却很少与上述这种简单公式有分歧。一些才气纵横的导演，例如斯坦利·库布里克的《洛丽塔》（*Lolita*，1962）和弗朗索瓦·奥宗的《池畔谋杀案》（*Swimming Pool*，2003），都以更错综复杂和有趣的方式描写着诱惑少女。电影编剧应该懂得这种角色体内未开发出来的潜能。诱惑少女拥有性与侵略这两种原始的能力，这也使得她们所诱惑的主角会落入悲惨与绝望的深渊。公式化的诱惑少女惊悚片多如牛毛，而其中具有独特性和原创性的描述却少之又少。

3.19 青少年性电影

《美国派》（*American Pie*，1999、2001 及 2003）系列电影已经被很多人称为是青少年性电影浪潮的起点，虽然我们很难看出这些电影的角色、情节和幽默，与 20 世纪 80 年代的《反斗星》（*Porky's*）系列电影以及其他类似的电影有何不同。以男性为主的青少年性电影通常会围绕在一位神经质的、没安全感的青少年身上，在《反斗星》里是皮威（丹·莫纳汉饰），在《美国派》里是吉姆（杰森·比格斯饰），他们急于想要解决自己性心理发展过程中的生殖期，通常是以失去处男身份为目的。这位处男英雄有一个清楚的旅程（性探寻的路程）、一个清晰的目标（性）、一群伙伴（和他一样有性饥渴的同伴）、一个必须克服的内在缺陷（他自己的饥渴），以及一个完美的回报（性交）。主角在这其中甚至能学到道德教训，即没有爱的性行为只是一种空洞的经验。

当主角在片尾赢得一位美丽女子的芳心时，他也已经领悟了所有主角公式里的重要元素，而那也是任何青少年都能够认同的。因此，每隔十年，为了新一代的青少年观众，相同的公式（充满类似的阴茎笑话、无谓的裸体和淫秽的性幽默）都可以被重新开发，而它的角色和主题也仍然能产生

同样强烈的回应。这种性器官发展中的基本性心理主题，即寻找和学习初恋体验及性经验，是每个时代的青少年都会重新经历的。所以相同的故事对现在正经历这些挑战的青少年而言，似乎仍然是新鲜和原始的。你也许就是那位将要给2005年的青少年写《反斗星》或《美国派》这类故事的编剧，如果是这样，请试着使用这个公式，去表达一些新颖而有趣的观点来表现青少年性心理的冲突。但不要滥用这个公式，去胡乱拼凑一个关于一群性饥渴的男孩，竭力寻找性伴侣的青少年性电影。

要点

- 性心理发展的口腔期与情感、身体和心理层面的需求有关。
- 口欲滞留的特征是一个人会将外在的东西或对象放入口中，借以处理他情感、身体或心理上的需求。
- 抽烟是电影中最普遍的口欲滞留表现。
- 口欲类型在电影中通常被描述为贪得无厌的性格，它在不断地寻找即时性的满足。
- 口欲施虐是一种任性的欲望，想要控制他人并使他人痛苦。
- 电影角色必须经常克服类似毒瘾或酒瘾这样的口欲障碍来得到成长。
- 性心理发展的肛门期与人们处理精神官能冲突带来的心理压力的方法有关。
- 肛门滞留型的人是以压抑和控制他的排便冲动来处理他的精神官能冲突，甚至会达到受挫的地步。
- 肛门排泄型的人是以释放和放纵他的排便冲动来处理他的精神官能冲突，通常这是非常不恰当的。
- 典型的喜剧对偶是由一位肛门滞留型的人与一位肛门排泄型的人搭配组合而成的。

- 主角通常要面对一种内在的冲突，它介于释放原始冲动的欲望与急切需要控制和压抑这个冲动之间。
- 最常见的内在冲突与下列三种肛门期有关：破坏对非暴力、热情对禁欲与反叛对服从。
- 性心理发展的性蕾期与恋母情结问题的解决有关。
- 恋母的欲望被超我成功压抑，而性和侵略的冲动则是透过阳具象征（毁灭的武器）的使用来表达的，诸如枪和刀，它们代表了暴力与阳具的能力。
- 主角的武器是阳具的象征，这点意义深远，而且与他的身份感有关。
- 女性中的阴茎羡慕通常被解释为女人在男性主导的社会里，争取平等、独立与赋权的欲望。
- 女性力量电影通常以阴茎羡慕的议题作为它的中心主题。
- 性心理发展的生殖期与获得成熟的（非恋母情结的）爱情关系有关。
- 电影里诱惑少女的角色总是一位性感少女，她具备危险的特质而且违反了社会规范，因为她尚未解决她的恋父情结。
- 青少年性电影里的处男英雄角色，是一位试图解决自己性器官发展阶段的人物，这将会借着失去处男身份和获得一段成熟的爱情关系来完成。

习 题

1. 请想出两三种尚未被使用过的“口欲”行为。

2. 主角性格里的口欲障碍是个人的缺陷，它与身体、心理或情感的需求有关。请创造一种口欲障碍，那是你的主角必须要克服的，但请避免陈腔滥调和被过度使用的障碍，例如酗酒和毒瘾等。

3. 滑稽的错误搭配是喜剧的基本公式，你的剧本中有没有一组喜剧对偶？不论这个二人组是主角（如《瘦子》[*The Thin Man*，1934]里的尼克

与诺拉）或只是喜剧桥段（如《疯狂店员》[*Clerks*，1994]和《要酷一族》[*Mallrats*，1995]里的杰和安静的鲍伯），如何能使用肛门滞留与肛门排泄（节制与解放）这两种对抗的力量，在你的喜剧对偶中建立滑稽的冲突。

4. 如果你只有一位喜剧人物，可以考虑给他添加一个搭档或陪衬，请问这个元素可以为你的剧本增添什么？

5. 主角的武器通常是一个阳具象征，即主角的身份与力量的代表。请问如何安排你的主角的武器，使它与主角的身份有关，或能显示主角的身份？

6. 想一想在你喜爱的电影中，所有曾被使用过的武器或辅助对象。

7. 现在想一想你的主角会如何在剧本中使用这些武器。

8. 请提出五种以前未曾被使用过的、不同的武器或辅助对象。

延伸练习 3

处理你的剧本中的性心理阶段

1. 内在冲突可以用口欲滞留的视觉方式来表达，想想看你的角色如何透过抽烟、喝酒、吃东西或其他“口欲”行为，来表现他们的内在冲突。

2. 相对的性心理力量也可以作为绝佳的内在冲突来源，主角常常要面对毁灭与非暴力、热情与禁欲或反叛与服从等相对的欲望冲突，请问你如何将与维持和解放相关的内在冲突注入给你的角色？

3. “武器”是帮助主角进行探索的辅助对象，请问你的主角拥有一个“武器”吗？

4. 在最广义的解释里，“阴茎羡慕”代表了对任何主宰力量或权威的畏惧，以及剥夺公民权和赋权的议题。电影中的女性主角通常要面对这些议题，请问你的女性主角如何解决她那能体现自己弱点和长处的阴茎羡慕问题。

5. 电影中的亲密行为、爱和性等议题是无所不在的，你也许会发现，如果不使用陈腔滥调与老套的手法，就很难表达这些议题。试着分析剧本中的爱情关系，使用恋母情结的主题，如占有欲、对抗和禁忌的爱等，也许能帮助你找到新的灵感，在剧本的人际关系里，产生原创性的冲突和故事线。

性心理阶段一览

阶段	特性	角色类型	范例
口腔期	情感的需要	抽烟者与喝酒者	黑色电影与西部片
	自私	暴食者	《好家伙》
	贪心	偷窃者与说谎者	《赌城风云》
	残忍	虐待狂	《沉默的羔羊》
肛门期	过度控制	喜剧对偶	阿伯特与卡斯特罗
	无自我控制	内在恶魔本性	狼人电影
	内在冲突	冲突的角色	《稻草狗》
性蕾期	迷恋阳具象征	破坏性角色	西部片与战争片
		暴力的主角和歹徒	动作片
	阴茎羡慕	被赋权的女人	“女性力量”电影
生殖期	禁忌的爱	诱惑少女	《欲海潮》
	初恋	处男英雄	《美国派》

Chapter 4

自我防卫机制

THE EGO DEFENSE MECHANISMS

就像你的计算机硬盘一样，潜意识是一个极其复杂的知识和功能储藏室，而你这位使用者对它却完全是无知的。将潜意识和意识的信息分开处理是绝对必要的，因为如果我们不能一次专注于一件特定的事情上，我们将无法拥有充满活力的生活。类似的，如果你被迫去处理成千上万的琐碎信息和计算机屏幕后正在进行的功能运作，而不是专注于屏幕上的单一信息，那你即使利用计算机工作也无法产生任何效率。正如病毒的威胁是计算机中的持续性问题一样，精神官能冲突也是潜意识里的持续性问题；正如硬盘中的病毒侦测软件一样，自我防卫机制也是心灵的无声保护者，持续警戒并寻找着精神官能冲突。如果尚未解决的潜意识问题突破了自我防卫机制的界限，而浮上意识层面的话，这个问题就会占据并困扰整个人体；同样的，凶猛的病毒也会摧毁计算机正常的功能。

防卫机制以各种巧妙的方法疏解着原欲能量和精神官能冲突的压力，从而“保卫”着自我。当原欲能量被疏解，或者被控制，罪恶感就会减轻，而且精神官能冲突带来的焦虑就能得以暂时地缓和，这里的关键词是暂时。这个防卫机制并没有消除或解决精神官能冲突，它们只是在问题上面贴了一个绷带。真正解决精神官能冲突问题的方法是分析它，有意识地了解它，

然后将它连根拔除。与分析不同，自我防卫把这些麻烦的问题全部放在潜意识里，因此个体完全感觉不到它们的存在。

4.1 防卫性主角

在角色性格中添加防卫机制，将为他们的性格增加心理的深度。当你的主角说了一些有口无心的话，做了一些身不由己的事，并且行为方式是违反当时直觉对情况作出的反应时，他们自然就会变得比较复杂。观众会感到奇怪："他为什么会有这种反应？"以及"他为什么那样做？"观众下意识地感受到这些角色正面临着内在冲突，因此他们也被带进这些角色的困境中，正如读者被卷入神秘的故事一般。观众已经从多年观看影片的经验里变得相当有洞察力，他们侦测着银幕上角色那沧桑的面容是否有任何影射之处，并且不断地分析着这些角色，试着找出他们动机中隐藏的根源，以及存在于他们表面行为之下的心理冲突。

4.2 遗忘性主角

编写防卫机制的关键在于角色自身完全不知道他们正在展示防卫性行为。当电影中其他角色和观众看到主角时，就会对他自己完全看不见那些明显的问题而感到挫折，因而那下意识的防卫性要素就增强了戏剧的张力与悬疑。防卫机制通常会变成主角追求的目标，也就是他必须克服的弱点，因为防卫机制是共同性的特征，所以观众立刻就能对这位防卫性的主角产生认同。

就某种意义来说，看电影本身就是一种防卫性行为，观众借着将个人的生活隔绝，并将情感投射在银幕中的角色身上来逃避自己的问题和冲突。正如防卫机制一样，观看一部好电影能使观众从个人的冲突和争斗里得到暂时的解脱。而且，电影的心理力量也像防卫机制一样，都只存在于潜意识的层面里。

4.3 压　抑

压抑是最简单同时又最复杂的防卫机制。当原欲能量被罪恶感阻绝时，就会产生精神官能冲突。压抑就是将最初的欲望装载在深层的潜意识里。借着隐藏最初的冲动，压抑作用消减了原欲能量的流动，而将冲突的根源遮蔽起来。在《告别有情天》（*Remains of the Day*，1993）中，一位古板的英国男管家，史蒂芬（安东尼·霍普金斯饰）压抑着他对肯顿小姐（艾玛·汤普逊饰）的情欲，他是如此强烈地在隐藏着他的欲望，尽管观众能感受到他那真实的情感，但我们仍不太确定史蒂芬自己是否意识到了他对肯顿小姐的欲望。然而，跟所有的防卫作用一样，压抑也只是个权宜之计，每当人们看见意欲之物，原欲能量会再度兴起，而它也需要再度被压抑。虽然史蒂芬是位不折不扣的压抑大师，但他对肯顿小姐的情欲却从未真正消逝。在电影结束时，在经历长久的分离后，他和肯顿小姐重新复合，他对肯顿小姐的爱仍然存在，但是他仍然无法释放他被压抑的情感，表达出他对她的爱。

压抑可以是相当强的情绪力量，在《告别有情天》的一些场景里，史蒂芬与肯顿小姐之间的张力是如此的强烈，以至于观众想要对银幕吼叫："亲吻她，你这个笨蛋！"安东尼·霍普金斯的表演是如此的有力，因为他的角色是一个悲剧人物，是压抑的受害者。但是当感情被长久压抑后终于得以释放，净化作用的经验，即心理学上的密集情感的宣泄，也会相对变得强烈。在《一夜风流》（*It Happened One Night*，1934）这样的爱情电影里，当两位主角最终臣服于他们对彼此的情欲时，他们就一起经历了不输于性高潮般的激情时刻。

导演罗伯特·阿尔特曼在《高斯福庄园》（*Gosford Park*，2001）中展示了压抑的深沉力量，那是一部背景与《告别有情天》相当接近的电影。在这个传统的英国庄园里，客人和佣人全部都被适当地压抑着，尤其是在他们对于阶级特质与行为举止的认定上。仆人的出现与消失并不能引起他那高傲主人的注意。观众在电影的第一个小时里，完全沉浸于这种社会压抑的感觉中。在第二幕，一位低贱的女佣人（艾米丽·沃森饰）跟她的主

人说话时，她破坏原有规矩的行为令观众为之一惊。这个场景中，不可思议的力量来自于一个极端震撼的反应，仅仅是透过一个女佣人的镜头，在其中，她说了几句冒失却又发人深省的话。她不得体的表现，为她想说出与庄园主人之间秘密恋情的动机投下了阴影。

当你在剧本中写被压抑的角色时，请记得，强烈的反应和戏剧性是不需要使用极端的暴力或通俗剧的情境，就可以被制造出来的。借着在你的角色身上创造高强度的压抑，你就能在你的故事中创造张力和悬疑。当张力最终被释放出来时，即使是几句话、一个手的触碰、单纯的亲吻，都可以具有不可思议的、情感宣泄的力量与戏剧性。

4.4 否　认

典型的遗忘性主角是因否认而受苦的人，否认麻烦的欲望或引起焦虑的事件，偶尔会被用来当做角色获得力量的元素。在《小公主》（*The Little Princess*，1939）里，面对心爱的父亲死于战争的噩耗，萨拉（秀兰·邓波儿饰）对这个不可思议的事实的反应就是完全地否认，她拒绝相信父亲已死的事实。在整部片子里，萨拉坚决否认的特性，直到片末她奇迹般地与父亲团圆而得到补偿，她的父亲只受到了弹壳的擦伤，而非战死。通常，否认是一种角色的弱点。在《大白鲨》（*Jaws*，1975）中，保守的艾密堤岛市市长（莫瑞·汉密尔顿饰）拒绝相信城市的海岸里有吃人鲨鱼在猖獗，当谨慎的警长（罗伊·沙伊德尔饰）对市长否认鲨鱼存在说辞越来越感到挫折时，市长愚蠢的否认在故事中就会引起张力和悬疑。

否认通常被用来作为主角的障碍，由一位表达否认的权威人物所代表，他凭借否认危险的存在来阻碍主角，并使他受挫。《鬼驱人》（*Poltergeist*，1982）里的房地产开发商和《猛鬼街》（*A Nightmare on Elm Street*，1984）里的父母，都代表了主角必须要克服的否认障碍。在20世纪50年代，《天外魔花》（*Invasion of the Body Snatchers*，1956）和《变形怪体》（*The Blob*，1958）这样的电影，都象征了麦卡锡时代的恐慌症。它们将主角放在一个情境中，在那里，他们周围的每个人都在完全否认那个侵袭他们群

体的潜伏的危险。否认可以被视作角色的一种内在弱点，也是他必须克服的一种障碍。《罗丝玛丽的婴儿》里的罗丝玛丽（米亚·法罗饰）在能够采取行动保护自己与她未出生的婴孩之前，必须先克服自己的被否认。

当你在剧本中写否认这个要素时，你必须要清楚这个设计会如何运作。一个角色为了与主角作对而否认危险的存在，事实上他知道危险的存在，这并不算是否认的情境，他只是说谎而已。否认与欺骗的差别相当细微，但却很重要。说谎者有意地欺骗主角是为了他自己的利益，这使得他成为坏人或歹徒的角色。真正表达否认的角色并不是在故意地欺骗任何人，这个角色其实真的相信他所说的。处在被否认境地里的角色是会被这个世界和他自己所遗忘的。虽然他充满困惑与麻烦，但这个角色其实是个悲剧和值得同情的人物。战胜否认的人物对于主角来说，比起要击败的真正危险的歹徒而言，只是一个前奏或不经意的想法而已。

当一个角色正在努力克服自己的缺点时，若透过一个悲剧性的失落来暗示他明白了自己从内心里被抛弃，这将使情节更具有戏剧效果。在《大白鲨》中，当越来越多的人因为市长的疏忽而丧命后，市长才意识到自己的愚蠢。在《罗丝玛丽的婴儿》里，当罗丝玛丽的好友哈奇（莫里斯·伊文思饰）神秘死亡后，她才开始怀疑自己的先生。经由悲剧性的失落来产生顿悟的设计，来自于强大的潜意识力量，他们相信只有透过一次巨大的震动，才能揭开否认的面纱，而这也能增加故事的戏剧性。

4.5 认　同

恋母情结的解决是借着向同性别父母的认同而达成的，这使得认同成为自我发展中最极致的经验。借着对他人认同，并模仿他们的目标与行为，自我解除了自发性行为引起的疑惑所带来的焦虑。如果我们只是照着父亲、母亲、哥哥、姐姐、老师、传教士或其他周围人的方法行事，那么我们的行为怎么可能会错呢？认同的危险来自于个体的失落，而这发生在我们接受由于顺从群众所产生的舒适与安全之时。

认同是一把双刃剑，对主角来说不是代表目标就是代表阻碍。在《正

午》（*High Noon*，1952）里，城中每个人都要凯恩警长（加里·库珀饰）躲避将要前来小镇杀他的罪犯，甚至连法官（奥图·克鲁格饰）都逃跑了，并且他还告诉凯恩也逃亡。凯恩在《正午》里的挑战就是要拒绝向胆怯的智者角色认同，并忠于自己荣誉的准则。相反的公式则被运用在《约克军曹》（*Sergeant York*，1941）中，在这部影片中，加里·库珀饰演一位调皮捣蛋的角色，他只照着自己的方式来生活。在第一幕里，他的挑战是要对城镇中的牧师（沃尔特·布伦南饰）产生认同，然后成为一位谦卑且顺服的镇民。

不论主角面对的挑战是顺服或反叛，认同的过程从本质上来说，是与主角的身份联结在一起的。表达认同过程的最佳方式，就是提供给你的主角一位明确的智者角色，但是这并非意味着作为编剧的你，必须照着一个死板的结构来写。智者的角色可以只是一个启示，而不见得必须是一个人物。主角的智者可以是一个意念、一种哲学、一段记忆甚或是一个梦境。在建立角色的认同时，方法要有创意，并要具备原创性。角色认同以及智者角色的基本结构，应该可被视作创意的一个跳板，而不是创造角色动机和发展的呆板公式。

4.6 升华作用

弗洛伊德相信所有伟大的个人作品都是起升华作用的，也就是将原欲能量引导至更有活力和更艺术化的活动中的过程，电影里的升华作用通常是透过劳动热情来描写的。在《巧克力情人》（*Like Water for Chocolate*，1992）中，蒂塔（卢米·卡瓦佐斯饰）在卷玉米薄饼时会流汗和呻吟，似乎她将对佩德罗（马可·李奥纳蒂饰）的性欲升华为了重口味的、肉欲的烹饪。在《梵高传》（*Lust for Life*，1956）里，梵高（柯克·道格拉斯饰）将他性欲上的挫折、强烈的愤怒与狂暴的本质，升华为他的绘画。另外在《愤怒的公牛》（*Raging Bull*，1980）里，杰克·拉莫塔（罗伯特·德尼罗饰）将他的原始肉欲和愤怒导引至他的拳赛中。

升华作用是一种很容易就可以被观众察觉的潜意识过程，原始的爱、恨、性和侵略等冲动都有巨大的力量，它们能够赋予人物如赫拉克勒斯般

的力量与能量，使他们能完成任何事情。这样设计的爱情力量经常被使用在电影的第三幕里，作为一种几近超自然的力量，它帮助主角打败可怕的仇敌，并救出女主角。超人（克里斯托弗·里夫饰）具有超能力，但若不是为了挽回爱人洛伊丝·莱恩（玛戈特·基德尔饰）的性命，观众不会相信他能如此快速地环绕地球轨道做逆向飞行，并使时间倒转回来。这似乎是个过分艰巨的任务，即使对超人也是，除非他的迫切飞行是由对洛伊丝的爱情所推动的。升华的力量对于观众而言，可以使那些令人无法置信的事迹变得似乎可信，但是主角行为的可信度必须坚实地奠基在他的动机里。观众在相信超人真能把时间倒转以拯救女友性命之前，必须先相信超人是真正爱着洛伊丝的。

4.7 退　化

童年是个我们的行为较少受到义务和责任限制的时期，退化至童稚阶段的状态，能使人们从成人世界的焦虑与压力中，获得一个暂时的解脱。观众可以对退化性的行为产生认同，他们可以借着观赏电影银幕上人物的退化行为，而获得替代性的满足。很多时候，成人角色会使用一个物品来引发他们的退化。《大寒》（*The Big Chill*，1983）里一个常被抄袭的场景中，一群已经三十多岁的大学朋友们在吸食大麻，这种行为导致他们退化成为十几岁的样子。凭借退化为青少年，他们就能自由地表现愚蠢，释放自己的禁忌，甚至能沉溺于某些被他们长久压抑的性欲望中。在20世纪80年代，我们经常看见这样一个场景，所有的角色都处于亢奋或醉酒状态，接下来会有一段音乐蒙太奇，由许多短的场景所组成，包含跳舞、痛饮、笑闹和小孩子般的行为等。值得庆幸的是，这种做法现在已经不流行了。

退化常被用作喜剧桥段或一种音乐趣味，在一些例子里，诸如《早餐俱乐部》（*The Breakfast Club*，1985）和《一路顺风》（*Planes, Trains & Automobiles*，1987），约翰·休斯就使用退化场景在故事中创造戏剧性的转移，紧接在幼稚行为的音乐段落之后，角色们安静地坐着，从亢奋中归于平静，但仍然是陶醉的状态。幼稚的玩乐代表了他们联结的时刻，而现在借着被

酒或毒品松绑的嘴唇，角色们以暴露他们最深处的秘密来分享一个亲密的时刻。拥有紧密情感表露的场景，与它之前及其愉悦的幼稚行为段落并列，反而能产生更大的效果。有时候，退化会成为整部电影的主题，而不仅仅是一个喜剧桥段。在《魔茧》（*Cocoon*，1985）中，一群老年人在一个被外星生物的茧入侵的泳池里游泳后，就能很神奇地获得年轻的活力，他们便前去享受这个新发现的能力，从事一些年轻人的活动，包括一些他们极为喜爱的性解放活动。

到目前为止，退化型人物的电影里最常见的主题，就是迷恋一位年轻的爱人。伍迪·艾伦拍摄了三部直接处理这个问题的电影，即《曼哈顿》（*Manhattan*，1979）、《爱丽丝》（*Alice*，1990）和《夫与妻》（*Husbands and Wives*，1992），他也拍了一些其他的将这个议题当做次文本来处理的电影。在《半熟米饭》（*Blame it on Rio*，1984）中，当一位中年男子（迈克·凯恩饰）迷恋上他最好朋友的年轻女儿时，退化型人物主题的冲突就被强化了，而这种年长男子和年轻女孩恋情的公式在《当老牛碰上嫩草》（*How Stella Got Her Groove Back*，1998）中被逆转了。在其中，史黛拉（安杰拉·巴西特饰）与一位比她年纪小一半的男人发生热恋。不论退化是被用在一个段落里，还是在整部电影中，这个设计应该推动剧情前进，提供比喜剧桥段或解放原欲更多的内涵。理想上来说，退化应该引导角色发展。借着后退一步，角色应该更了解自己或更清楚自己的情况，好准备再往前跃进一步，使他们能更接近自己的目标。

4.8 反向行为

防卫机制是借着将我们的心思与它自己的欲望隔开来保护自我的，反向行为是比其他防卫更为巧妙的设计，因为它对冲动产生反应，而非去避免它。角色借着强烈地对抗来展示反向行为，来暴露他最深层的欲望。反向行为的复杂性也使得它成为电影角色中最少被使用的防卫机制。然而，它却是一种强大的力量，也是一种吸引人的行为模式。这种防卫可以在求爱的行为里看到，特别是在老电影中的女性角色身上。在《蓬门今始为君

开》（*The Quiet Man*，1952）中，肖恩（约翰·韦恩饰）无礼地亲吻玛丽·凯特（莫林·奥哈拉饰）时，她对肖恩的极端反应是她性格中“乖天主教女孩”的部分，这表现出玛丽·凯特的原欲里对真正欲望的相对反应。虽然玛丽·凯特的嘴唇告诉肖恩：“不！”但是她的眼睛却在说：“是的！是的！”

过分压抑或拘谨的人物经常在他们大惊小怪的行为与态度上展示反向行为。在最极端的反向行为里，角色被他扭曲的欲望，纠葛到一个使得他想要毁掉自己最爱的事物的地步。《钟楼怪人》（*The Hunchback of Notre Dame*，1939）里的弗侯洛（西尔·赛德瑞克·哈德威克饰）痛苦地挣扎于对那位性感吉卜赛女孩（摩利·欧哈尔饰）的情欲中，以至于使他想要毁灭她。《美国美人》里的弗兰克·费兹（克里斯·库珀饰）被他压抑的同性恋情感所苦，因此他决定要杀了自己的爱欲对象——莱斯特（凯文·史派西饰）。一个角色说或做一件事，而内心却渴望相反的事，这种矛盾是很难被有效描述的。但是，如果你能设法去达成，你就可以创造出一个有着相当的复杂度与深度的角色。

4.9 错　置

《城市英雄》（*Falling Down*，1993）里的威廉·弗斯特（迈克尔·道格拉斯饰）是个满腔怒火的人，与妻子离婚，被女儿疏远，被公司开除，又被困在市郊的废墟中，弗斯特终于崩溃，开始释放无法控制的狂暴，向他所遇见的每个人发泄愤怒。错置就是将性欲或侵略冲动重新定向于一个替代性出口。本应向精神官能冲突的来源发泄的负面原欲能量被转移到另外一个人的身上。错置是一种对自我很实际的防卫，因为冲突的来源（配偶、老板等）往往是他所不能战胜的对象，而他所投射的负面能量的替代性出口通常是个安全目标，即某位无法反抗或制造进一步冲突的人。

就像其他大部分的防卫一样，错置常被用作角色特征，即一种瞬间的行为，它属于角色性格的一部分，但不是故事的主要部分。但是，借着在角色间制造裂痕，错置常被用来推动剧情。在《侠骨柔情》（*My Darling Clementine*，1946）中，霍利迪医生（维克特·墨图尔饰）是一位忧伤的悲

剧人物。他曾经是一位有名望的医生，而后却坠入耻辱的生活光景中，成为一位酗酒且颓废的赌徒和杀手，最终死于肺病和对自己生命的羞耻中。吉娃娃（琳达·达内尔饰）是一位拥有美好心灵的舞女，尽管她一直是霍利迪虐待的对象，但她爱着霍利迪医生，而且一直陪侍在侧。霍利迪将所有的愤怒与怨气撒在吉娃娃的身上，辱骂她，奚落她，并视她如蝼蚁一般。最终，霍利迪因为做得太过分而导致吉娃娃放弃了他。由霍利迪的错置所制造的裂痕，在故事中创造了爱情的张力，并使得迫切需要的角色发展得以进行。正如任何其他的方法一样，错置不应该只是作为一种角色行为的装饰品，而应该作为一种刺激角色发展与推动剧情的方法。

4.10 理性化

伍迪·艾伦电影里的许多角色都能表现出一种理性化的机制，情感也被理性化地处理。当感情被理性化并转化成知性的术语时，它们就失去了情绪的冲击力，因为热烈的感情变成了冷静的、理性的想法。对许多伍迪·艾伦影片中的角色而言，理性化是最佳的防卫方式。他们常常是善于利用头脑的知识分子，善于处理复杂的想法，而非紧密的情感。在《爱与死》（*Love and Death*，1975）、《安妮·霍尔》（*Annie Hall*，1977）、《曼哈顿》以及他的许多其他电影里，伍迪·艾伦的角色们讨论着爱的谜语，持续提及弗洛伊德的理论、存在主义哲学和其他极端知性的领域，好像他们在试图解决一个理论上的心理问题，而非处理心灵的问题。理性化被认定为伍迪·艾伦电影中的角色特征，因为观众下意识地觉得，如果他们从未听说过弗洛伊德、海德格尔、尼采或萨特的话，所有角色的知性光辉与饱学之士的漫谈，几乎就等同于是在解决他们的感情问题，而非它们本身所表达的意思。正如所有其他的防卫一样，这个设计背后的心理力量在于观众清楚角色性格的弱点，即使角色自己并不知道，观众也会立即对角色的困境感到挫折与同情。

4.11 投射作用

投射作用发生在将自己麻烦的潜意识冲动归咎于他人时，因为投射作用是一种防卫，因此投射至他人的潜意识冲动往往是负面的。这个机制借着给他一个感觉，即负面的欲望或冲动并不属于他自己，而是属于他周围道德水平较低的人们，以此来防卫个体的自我。在《碧血金沙》（*The Treasure of the Sierra Madre*，1948）中，多布斯（亨弗莱·鲍嘉饰）变得执迷于一种恐慌心态——他的淘金搭档们正计划骗取属于他的那一份金子。当然，实际上多布斯才是有“淘金热”的人，想独吞所有的金子。将他的“淘金热”投射至他的搭档身上，多布斯才能保持某种清醒的意识，相信自己只是为了自卫才对抗那些腐败同伴，甚至在他杀了同伴，并取得了他的金子时仍然如此。

投射作用也能制造一些复杂的家庭动力，父母将他们自己曾经有的希望和梦想，投射在小孩子的身上是很自然的事。当小孩子到达想要界定自己的身份，而非活出父母所投射的幻想的年龄时，张力就产生了。在《人心》（*Of Human Hearts*，1938）里，瑞弗兰·威尔金斯（沃尔特·休斯顿饰）将自己对宗教的奉献投射于儿子杰森（詹姆斯·斯图尔特饰）的身上，并希望他成为一位牧师。当杰森决定要成为科学家而非服侍神的仆人时，他的父亲非常失望，心情也很郁闷，这让他们的关系中产生了极大的张力，最后演变为无法修复的裂痕。

类似的动力也出现在《玫瑰舞后》（*Gypsy*，1962）里，罗丝（罗莎林德·罗素饰）是一位失败的女演员，她将自己对舞台的所有野心，都投射在她才华洋溢的小女儿琼的身上，当琼结婚并逃离母亲的控制网络后，罗丝就将她的梦想投射于大女儿露易丝（娜塔莉·伍德饰）的身上。尽管露易丝并没有天分，但罗丝仍强迫她上台，且坚持要她成功。罗丝的投射作用是如此的强烈，她甚至强迫女儿成为低贱的脱衣舞女郎。但罗丝仍不满足，因为投射作用从未满足罗丝自己想成为明星的原始欲望。露易丝和她那满腔嫉妒的舞台母亲之间的张力，最终也导致她们关系的破裂。

不像大部分其他的防卫一样，投射作用经常在父母与儿女关系的电影

中被当做中心议题，观众会同情这些电影中的两种人物。儿女想要选择自己的道路是可以理解的，但是观众也会认同于只想把最好的东西带给儿女的父母。即使这些父母并不了解，他们对于儿女未来的梦想，常常就是自己未曾实现的梦想被投射在了后代的身上。

4.12 孤　立

处在孤立中的角色多半是从自己被压抑的问题里逃出来的，而且常是在躲避一个悲剧的、过往的记忆。这些角色的目标就是要从孤立中走出来，然后重新与社会结合。为了达成此事，角色必须以很明确的方式来对付他们的冲突，而不是以逃避问题或远离负面感觉来处理它们。在《心灵访客》（*Finding Forrester*，2000）中，弗雷斯特（肖恩·康纳利饰）是一位隐居的普利策奖获奖作家，他将自己关在一间公寓里，从悲剧的过往中强迫自我的放逐。为了使他能从孤立中走出来，他必须克服自己对感情的畏惧，使自己能在情感上接纳他人。借着担任一位年轻作家的老师，弗雷斯特胜过了自己的防卫。借着那位年轻人的帮助，他能够面对自己的过去，并从孤立中解放出来。

许多伟大的西部片英雄都是被孤立的男人，是一位孤独者，像来自荒野的幽灵，在完成一项英雄的行动后，再度消失于孤独的流浪生活中。《原野奇侠》开始于一位孤独的牛仔从空旷的荒野骑马进入文明，结束于他回

图 4–1 孤独的英雄：《搜索者》中的约翰·韦恩。

到荒野。在知名的结束场面里，小乔伊喊叫着："回来，肖恩！"但是，这位孤独英雄必须回到大自然的居所——那孤立的荒野。在《搜索者》里，有着类似的主题。开场的段落里，伊森（约翰·韦恩饰）如孤独的骑士一般，骑着马从西部风光里出现。而在电影最后一个令人难忘的镜头里，他走在小径上，回到孤独的生活时，伊森离去的身影被围在一个草原屋舍的门框之中。孤立的角色几乎都是悲剧性的人物，都是一位被罪过折磨，不断逃避沮丧过往记忆的人。肖恩和伊森都是不法分子，试着逃离过去的暴力，但讽刺的是，他们无可避免地由于自我的存在而被卷入更多的暴力之中。孤立的英雄可以借着面对他的过去，和重回社会来逃避他那悲剧的命运，或者他可以继续保持那种荒野独狼的身份，保持他那孤立的牛仔身份，骑着马投入夕阳的浪漫之中。

4.13 弗洛伊德式失语

说漏嘴常被称为"弗洛伊德式失语"，因为弗洛伊德是首位为此现象添加重要心理学意义的理论家。说漏嘴就是我们在说话时，某种被压抑或隐藏的情感下意识地溜了出来。在我上心理学入门课程时，大学教授说："弗洛伊德式失语的意思就是当你想说一件事时，却说成了另一件事。"说漏嘴是常见的用法之一，而且几乎每个精明的观众都知道什么是说漏嘴，也知道为什么他有心理学上的意义。有一种被过度使用的技法，是让一位不诚实的角色透过说漏嘴把他那糟糕的计划透露出来。在《玉女奇遇》（*The Bad and the Beautiful*，1952）的片尾，希尔德（柯克·道格拉斯饰）与詹姆斯·李（迪克·鲍威尔饰）对话时，他制造了一次要付出极大代价的说漏嘴行为，暴露了他就是间接导致詹姆斯·李的妻子死亡的人。虽然说漏嘴是个很有用的工具，但它又显得有点过分简单和方便了。它们最好是被运用在一个角色正在压抑某种强烈的情感，但同时他又希望将这个情感吐露出来的时候。说漏嘴出现在这种情况中，就会显得更为真实，因为它表达了情感而非信息，而且它也为角色和观众双方都提供了情感宣泄的通道。

4.14 笑 话

不论素材有多么严肃，幽默是所有电影的内在组成部分。很诡异的是，放置笑话的最佳位置通常是在有高度戏剧张力的片段之前或之后，即需要喜剧性疏解（喜剧桥段）的时候，这里往往是最佳时刻。在动作电影中，主角常会在他杀死坏人之前，说一句玩笑话。当阿诺·施瓦辛格要杀某人之前，会说一句："Asta La Vista, Baby——再会了，宝贝儿！"死亡与肢解的黑色悲剧被零星的幽默给淡化了，这也提醒了观众，恐怖的暴力只是游戏的一部分。

弗洛伊德相信笑话可以为自我的防卫功能服务，因为笑声是一种直接释放情绪的形式。当空气中满布张力和焦虑时，是最需要释放情绪的时候，因此就会出现无所不在的、紧张的笑声。喜剧桥段在电影中最紧张的时刻解除了焦虑，使得观众能享受电影而不致太紧张或太沮丧。请记得，虽然戏剧和张力是电影必要的部分，但是观众是来获得娱乐的，而不是要被放在一个情感的磨难里。

笑话也可作为防卫的工具，因为正常对话里被认为是禁忌的话题，在笑话里就完全可以被接受。大部分人所讲的笑话，不是荤的就是黑色讽刺的。夜间谈话节目的主持人通常会以总统的愚蠢笑话作为开场白，而之后所谈的就尽是些在饮水机旁所讲的笑话，不是过于色情，并且嘲笑神职人员（如"牧师和一位拉比法师走进酒吧……"），就是公然冒犯别人的（如波兰人笑话、金发女郎笑话等）。所有这些对话的主题都不具有社会的适当性，除非它们被包装上了笑话的外衣。人们在说笑话时所运用的自由，同样也被电影人应用在他们的喜剧中。当代喜剧中流行的屎尿屁幽默就是一个范例，它们就是在制造笑声的名义下，探索如何延伸高品位的界线。喝尿（《美国派》）、乱喷精液（《我为玛丽狂》[*There's Something About Mary*，1998]）和当众排便（《一个头两个大》[*Me, Myself and Irene*，2000]）等，都是些难登大雅之堂的场景，但是在喜剧里，它们全是意料之中的事。其他在喜剧中常被打破的禁忌还有：持续性的种族刻板印象（《卧底兄弟》[*Undercover Brother*，2002]）、开残障者和智障者的玩笑（《我为

玛丽狂》）　物欲化的女人（《反斗星》），以及虐待动物（又是《我为玛丽狂》）。

虽然喜剧通常会利用幽默的漏洞来制造低级手法去违反禁忌，但有些喜剧却采取了高级手法。斯坦利·库布里克的《奇爱博士》（*Dr. Strangelove*，1964）就处理了一些相当敏感的议题，如冷战、过度军事扩张以及核子毁灭等，并且是以一种前所未有的方式来处理的——他把宏大的幽默和嘲讽融合在其中。同样的，库布里克的《洛丽塔》虽然充满争议，但是颇受欢迎，因为它以一种幽默的方式处里了恋童癖的议题。但是不论作为编剧的你是选择低级手法还是高级手法，优秀喜剧的关键并非只是打破社会禁忌而已。你可以透过无谓的裸露、种族主义和沙文主义玩笑、恶心的事物，以及不雅的视觉幽默来获取廉价的笑声，但是最好的幽默永远是由角色推动的，即由角色自身复杂的心理背景所产生，而非他们周边所发生的、随机的滑稽事件。

要点

- 自我防卫机制是一种保护自我的行为，借着释放某些被阻绝的、原欲能量造成的压力来达成。
- 电影角色表现防卫机制是很有趣的，因为他们通常完全未察觉到自己的防卫行为。
- 欲望、热情或情绪的压抑，是共通性的防卫机制。
- 被压抑的能量，通常会在一个情感宣泄或情绪释放的戏剧性场景里被释放出来。
- 否认可以被当做角色的力量（稳定性）或角色的弱点（漫不经心）来使用。
- 在恐怖片、惊悚片或悬疑片中，通常有一位表达否认的权威人物，他否认危险的存在。主角必须先胜过这个人物，才能打败或征服危险的事物。
- 认同也可以被当做角色的力量或角色的弱点，如果主角对一位正面的智

者角色形成认同，那么就角色发展而言，他算是走对了路。但如果主角对一位负面的智者角色形成认同，那么他必须先克服这个负面的认同，才能开始往正确的方向发展。

■ 升华作用是一种将原欲能量导向积极或艺术性的活动的过程。在电影中，升华作用常被描写为劳动热情与无所不在的“爱情力量”主题。在其中，主角为了保护或拯救他的真爱，要克服极大的阻碍。

■ 电影中的退化场景通常是借着一个对象来发挥它的效果的，诸如酒、大麻、仙丹妙药、或“青春之泉”。

■ 退化性角色中最常见的类型，就是一位中年人物诱惑一位年轻的情人。

■ 反向作用就是当一位角色暴露他自己最深处的欲望时，是以强烈的排斥来表达的，例如，同性恋的暴力也许是潜在同性恋欲望的表示，因为它如此强烈地困扰着一个人，以至于他会以“恐同症”来对抗它。

■ 错置是将原欲冲动重新定向到一个安全的替代性出口。

■ 理性化是一个角色将他的问题理性化，并以冷静和客观的态度来讨论它，而非以情感的层面来处理它。

■ 投射作用是讨论家庭关系电影中的中心主题，父母往往将个人的梦想与目标投射到儿女的身上，之后因为儿女表达想追寻自己的梦想而受伤。

■ 孤立是一种防卫，被“孤独者”角色所使用，他常将自己与别人孤立，因为他有一段充满创伤的、不光彩的过去。

■ 说漏嘴就是一种被压抑的感觉无意间在说话中暴露了出来，它常被用在电影中来揭露角色隐藏的讯息，通常是在角色极度需要它时。

■ 笑话允许禁忌的素材表达于适当的社会礼仪中，对笑话的反应——笑声，是一种强烈的情绪释放，而且它也符合社会的适当性。

■ 即使最严肃的电影都能从“喜剧桥段”中获益，它是一个可以利用笑声来释放张力的场景。

■ 喜剧中的恶心事物和政治不正确的幽默，乃是利用社会中笑话的漏洞来表达极端的禁忌素材，并取得低俗的笑声。

习 题

1. 运用你的电影知识，找出三个展现出退化的防卫机制的电影角色。

2. 请找出三个展现出否认的防卫机制的电影角色。

3. 请找出三个展现出错置的防卫机制的电影角色。

4. 请找出三个展现出理性化的防卫机制的电影角色。

5. 请找出三个展现出孤立的防卫机制的电影角色。

6. 请分析《凡夫俗子》（*Ordinary People*，1980）、《大寒》和《美国美人》等电影中的角色所展现的防卫机制。

延伸练习 4

在你的剧本中处理自我防卫机制

1. 压抑与否认的特征都是角色对自己的欲望、恐惧和精神官能症有普遍性的健忘。请思考你该如何将健忘的属性，当做角色的强处或角色的弱点。

2. 认同通常会借着外在智者角色为角色提供动机，而升华作用通常是透过原欲冲动的内在冲突来为角色提供动机。你该如何通过并列这两种相反的力量——认同与升华作用——来创造角色动机的心理深度？

3. 说漏嘴在角色表露情感而非只是表露讯息时，会显得最为真实。如果你在剧本中使用“弗洛伊德式失言”，想一想你该如何把它写成情绪的释放形式，而不是一种老套的设计，例如，“噢！我简直不能相信刚刚我把这个坏消息告诉了你！”

4. 喜剧桥段是每部电影的重要组成部分，你的剧本中有没有一个段落是为制造笑声而设计的？

自我防卫机制一览

防卫机制	功能	特性	范例
压抑	抑制一个冲动，不让它进入意识层面	遗忘 挫折 抑制	《告别有情天》 《高斯福庄园》
否认	拒绝承认一个冲动或麻烦的讯息	遗忘 固执 坚韧	《失去的周末》 《大白鲨》 《小公主》
认同	以别人的信仰和行为作为自己的模范	顺从 鼓舞人心的智者	《西力传》 《星球大战》
升华作用	将冲动导向积极或艺术性的活动	劳动热情 爱情力量	《弗里达》 《超人》
退化	以不成熟的行为来释放冲动	物质使用 年轻情人	《大寒》 《曼哈顿》

反向作用	以相反的方式来面对麻烦的冲动	恐同症	《美国美人》
		善变的女人	《蓬门今始为君开》
错置	以替代性出口来释放冲动	发泄愤怒	《城市英雄》
理性化	以理性的方式来处理情感问题	理性化	伍迪·艾伦的电影
投射作用	将冲动与欲望投射在别人身上	恐慌症	《碧血金沙》
		父母透过儿女的表现来生活	《人心》 《玫瑰舞台》
孤立	逃离和躲避麻烦的问题	悲剧的过往	《心灵访客》
		孤独英雄	《原野奇侠》
说漏嘴	借着不合适的口误来暴露一个问题	坏人泄露他们的计划	《玉女奇遇》
笑话	透过幽默来表达禁忌，透过笑声来获得情绪的释放	喜剧性疏解	《我为玛丽狂》
		恶心事物带来的幽默	
		社会讽刺	《奇爱博士》

Chapter 5

梦的运作

DREAMWORK

弗洛伊德的“梦的运作”是回忆与解释梦境的心理分析程序。梦的运作背后的基本理论却是非同寻常的简单。首先，病人回忆起明显的内容，即梦的本身，按照病人记忆中的描述越精确越好。然后，分析师与病人将梦分解开来，并分析每个元素、地点、事件、人物和内容。分析师整理出病人对那些元素的所有的个人联想，坚信一个简单的形状、对象或事件，都可能象征了病人潜意识中更重要的问题。借着分析这些事物的关联，以及解释它背后的心理象征，分析师和病人就可以揭示出那些潜在的内容，即梦里隐藏的意义。根据弗洛伊德的理论，梦的运作是“一条通往潜意识认识的大路”，它提供了进入潜意识心灵内在运作的通道。

5.1 愿望实现

在弗洛伊德的分析里，梦的主要根源总是某种愿望实现的形式。梦的运作目的是要显露梦境潜在的内容，揭露隐藏的愿望至意识的层面，最终使病人顿悟或理解他们的潜意识精神官能病症。正如顿悟或理解是病人分析自我能力的发展基石，它们也是一部电影中角色发展的重要步骤。在主角能够完成目标和成为一位成熟的英雄以前，他必须认识自己，并发展成

为一个完整的人物。愿望实现与梦的运作里的顿悟等双重要素，经常在一些流行电影中以主角一夜致富、美梦成真的故事出现。在《迪兹先生进城》（*Mr. Deeds Goes to Town*，1936）里，迪兹（加里·库珀饰）是一位单纯的乡下土包子，当他继承到一笔财富时，他的物质愿望就满足了。透过试炼和磨难的过程，迪兹终于认识到金钱无法令他快乐，而且他真实的愿望并不是拥有物质享受，而是爱与内心精神世界的富足。

观众可以在两个层面上享受这样普通的情节。第一幕里，他们在一夜致富与功成名就的事件上发现了感同身受的乐趣，例如中乐透彩（《倾城佳话》[*It Could Happen to You*，1994]、突然继承财产（《酿酒师的百万横财》[*Brewster's Millions*，1985]），以及身份对换（《冒牌总统》[*Dave*，1993]）等都是很常见的方法。在其中，潜意识里对金钱、权力或名誉的欲望都在刹那间实现，但主角和观众最后都发现，这些事物的肤浅就好像是存在主义式的虚无，而真正值得成为生活目标的事物是无法通过购买而拥有的，例如爱的拥有和个人感情的完整性。

在写愿望实现的故事时，试着让观众进入两个层面的放纵。当电影观众全然投入于电影的情境中，就像他们在经历自己的幻想和梦境时，观众就能体验到愿望的满足。观众希望看见主角享受到即时的成功，因为他们也能透过角色的经历，从故事里得到一些乐趣。如果你的第一幕是这样设计的，那么第二幕的前半部分就应该尽量被更多的放纵行为所充满。观众下意识地知道冲突最终会在第二幕里产生，而第三幕将全部用来解决因第一幕所出现的改变而产生的所有问题，因此第二幕的前半部分应该充满乐趣和愉悦感。让你的主角吞咽昂贵的食物，购买时髦衣服，到国外旅游，在漂亮的仰慕者面前得意洋洋，沉溺于各种奇思妙想中，并且要满足他们（与观众）最深层的愿望。

不要让冲突加速到来，要让它自然地到来。但是当冲突真正到来时，它应该与一些个人内心的事物有关。通常外在的因素，比如贪心的律师或残忍的对手，会使主角对于他的新身份有所醒悟。这些障碍满足了在故事里制造冲突的功能，但是它们对推动主角的性格发展一点帮助也没有。在编织这种剧情时，你必须回答的核心问题是："主角在他新发现的身份或

财富上，到底有什么冲突？”外在的障碍是好的，通常也是必要的，但请不要丢弃内在冲突的心理深度，而以省事的坏人和毒品来代替。

5.2 梦淫妖与梦魇女妖

电影中表现性欲的人物通常以黑暗中的男女诱惑者的形式出现，它们在被诱惑的人身上施展超自然的能力。这些人物就代表了神话中的梦淫妖（雄性）和梦魇女妖（雌性）这样的性欲恶魔，他们侵入无辜者的梦境，并在梦中强暴他们。安吉拉（米娜·苏瓦丽饰）在《美国美人》中是位性感的少女，在莱斯特（凯文·史派西饰）的幻想中则是一个不断出现的女妖，驱使他走上对色欲的追求，以重获青春。《罗丝玛丽的婴儿》中的恶魔实际上就是梦淫妖，当罗丝玛丽在睡眠中遇到它时，它的样子就像是一个会侵犯人的妖怪。弗莱迪·克鲁格（罗伯特·英格伦饰）在《猛鬼街》系列电影中也是一位暴力的梦淫妖，他那虐待性的杀戮也充满了性欲的能量。梦淫妖和梦魇女妖代表了最原始的冲动、性与侵略，而且它们的功能在角色的梦中常是单一的。尽管如此，这些人物在了解角色的心灵上，仍能够提供非常有趣的暗示。

在《天生好手》里，罗伊（罗伯特·雷德福饰）被一位他过去记忆中的神秘女人（芭芭拉·赫尔希饰）所纠缠，她在引诱他，然后摧毁了他的职业生涯。虽然她已经死了，但她却仍在侵扰着他的梦境。罗伊梦中出现的梦魇女妖的外貌暗示了他真实生活中的危险，他的新女友（金·贝辛格饰）是一位极具威胁性的女妖，她也将毁了他的职业生涯。当罗伊最后将要摆脱这个新晋诱惑者的时候，他对她说：“我曾见过你！”这就是在暗指那位来自他遥远过去的真正的黑暗诱惑者，也就是那位曾骚扰过他的危险的梦魇女妖。

编写梦淫妖或梦魇女妖这样的人物可以是一种解放中的经验，因为这些角色都属于幻想而非现实。它们能做任何事情，出现在任何地点，并能代表任何事物。它们也充满性欲的与侵犯的力量。梦中怪物是内在恐惧和欲望的最佳象征，然而，你不应该使自己受限于只能写一些会杀人或性交

的梦中人物。梦淫妖和梦魇女妖可以代表任何困扰人的冲突，包括但不受限于罪恶感、恐惧、羞耻、孤独、焦虑和怀疑。

5.3 焦虑的梦

焦虑是在现实生活和在电影中特别常见的梦的题材。焦虑的梦常被描写成一种恐慌症的情境，在其中，每个人、每件事都具有威胁性和破坏性，而做梦者则是在面对他最深的恐惧。在蒂姆·波顿的《荒唐小混蛋奇遇记》（*Pee-wee's Big Adventure*，1985）中，皮威（保罗·雷宾斯饰）因为他丢失的脚踏车遭到毁坏的噩梦而受到煎熬，这个梦暗示了观众进入皮威的焦虑背后隐藏的情感强度。那夸张的梦境想象段落，在乏味的现实世界里，为电影增添了些许奇思妙想。《荒唐小混蛋奇遇记》并非真的需要更多的奇思，然而早期黑色电影《三楼的陌生人》（*Stranger on the Third Floor*，1940）中著名的梦幻段落，却是一段极佳的焦虑梦境描述，它将观众暂时带离平凡的现实世界，而使电影人的想象任意飞扬。《三楼的陌生人》是一部普通但具有绝佳的梦境序列的影片，有时梦境段落正是一部电影令观众印象深刻的原因。

5.4 梦中梦

观影经验从某种程度上来说，很接近梦境的经验。黑暗、安静、类似于洞穴的戏院就如人们睡觉的体验，银幕上的象征性影像，就是潜意识为它所掳获的观众进行的一场表演。许多电影利用这种超现实氛围的特质，来反映奇思妙想的或怪异的梦境世界。如果电影是一种隐喻式的梦境，那么电影中的梦境序列就是一种梦中梦。在梦的段落里，有一些特定的视觉元素，常被用来给观众制造一种虚幻的感觉。雾、烟、柔焦、恐怖的音乐、表现主义式或超现实主义式的布景设计、怪异的摄影机角度、扭曲的声音、慢动作、阴暗的光线和不寻常的服饰等，都展现出一种梦境世界的视像。

在《鬼驱人》和其他类似恐怖片里，一个超现实的巨大暴风云团在夜

里从天而降，笼罩在一间房舍之上，创造了一幅梦魇式的画面，还有诸如一个恶魔般的小丑洋娃娃的脸、一棵恐怖的张牙舞爪的老树，以及令人战栗的闪电和雷击。当鬼魂侵占了家里的物品，并将它们变成现实的怪物时，这些超现实的元素就成为了真正的恐怖时刻的前兆。

经验证明超现实的场景对所有歌德式恐怖片都是有效的方法，例如《吸血鬼》、《科学怪人》（*Frankenstein*，1931）、《木乃伊》（*The Mummy*，1932）和《狼人》（*The Wolf Man*，1941）等皆是如此。在被认为是第一部标准时长恐怖片《卡里加利博士的小屋》（*The Cabinet of Dr. Caligari*，1920）里，它的布景是极端表现主义式的，这为角色和情节创造了一种超现实的环境，在其中，所有的事物都被蒙上了一层虚幻的面罩。当梦魇般的气氛被建立起来后，观众心里就生出恐怖梦境的感受，进而引发了一种梦幻似的经验，并加强了悬疑感。在一种超现实的气氛里，我们会认为任何事情都有可能发生。

5.5 白日梦

超现实的效果可以在任何一部电影中产生，并非只出现在恐怖片里。在马丁·斯科塞斯的《喜剧之王》（*The King of Comedy*，1982）那以表现主义式的布景所表现的白日梦段落里，鲁珀特（罗伯特·德尼罗饰）幻想自己成为了夜总会的喜剧之王，那正是角色背后的驱动力量。白日梦和幻想对鲁珀特最深层的欲望提供了直接的揭示，而他不稳定的情感状态也借由非理性的布景，以视觉的方式表达了出来。鲁珀特的白日梦和现实经验被混淆了，他失去了分辨幻想和现实的能力。这位迷失在幻想世界里的妄想症角色，创造了一种属于个人的超现实主义气氛。因为在角色的幻想中，任何事情都可能发生，观众也就更愿意相信，在角色的现实生活里，任何事情也都可能发生。当鲁珀特狂乱的幻想和他在成为世界知名喜剧演员之路上犯下的重罪，同时使剧情达到高潮时，结局就有了双重效果，因为它巧妙地暗示了角色愿望被实现的意涵。

在科恩兄弟的《谋杀绿脚趾》（*The Big Lebowski*，1998）中，有一

段效果很不一样的梦幻段落，杜德（杰夫·布里奇斯饰）的大麻和酒使他思绪飞舞，进而创造了一种荒谬的、嬉闹的气氛，它们都反映并建立了全片统一的感觉。不断出现的短暂音乐幻想片段，使观众能进入电影主角们奇妙的、慵懒的、有点陶醉的和飘飘然的世界里。幻想帮助观众对杜德形成认同，了解在他的世界里所有的事物都是完全荒谬和混乱的。正如杜德一样，观众也会舒舒服服地坐好，接受面前所发生的事情，一点都不忧虑事情的逻辑或理由，也不试图在杜德面临的越来越荒谬的情境里寻找秩序。

5.6 写实主义和虚幻

因为梦境和电影都是人类想象的产物，它们都不是真实的，因此都不受其他理性表达形式的限制。当观众在观看一部电影时，他们就进入了梦境式的幻觉和想象世界里，而且他们会自动中止自己的怀疑。然而，我们不能将观众的信赖和相信当做理所当然的事，虽然最虚幻的和令人难以置信的事能够在电影中发生，但是观众自觉地知道电影的两项重要规则何时会被打破。第一项规则就是电影必须始终维持着自我的真实感。如果一部电影是在讲述一个生活于真实世界里的真实人物，它就不可以只是为了要推动故事，突然加入幻想式的情节扭曲和不真实的事件。如果一部电影不能始终维持自我的真实感，那么电影幻觉的组成就会被拆毁，观众的信任感就会被推翻，观众将因失去幻觉而唏嘘不已。

第二项规则就是所有的角色都必须维持自我的真实感。当电影中的角色在故事进程中也必须发展时，角色突然而没有解释的改变是永远不会被观众接受的。这项规则尤其缺少弹性，因为虽然观众愿意停止怀疑，去接受不真实的或想象的故事，但是角色也必须看起来是真实的，至少在性格上面看起来是真实的。不论角色是一位办公室职员还是一位中世纪的术士，如果角色的性格和动机不真实，观众就会无法认同这个角色，如此一来，观众和电影间就不会形成心理上的联结。角色发展过程中突然的跳跃或间断（没有解释的改变意念），会造就不真实的角色。不论电影的类型或故

事为何，角色发展的元素必须有非常细致的结构，并在整个故事中被完美地建构起来。这就是唯一的规则。

要点

- 弗洛伊德的“梦的运作”是解析梦的过程，即透过分析做梦者所梦见的象征性影像或外部内容，来取得梦境里隐藏的或潜在的意义。
- 弗洛伊德相信基本上所有的梦都是一种愿望实现的功能，即被压抑或被阻绝的欲望在其中被经历、享受或表达出来。
- 当观众全神贯注于电影之中，而且像在经历自己的梦境一般体验它时，他们就体验了愿望的实现。电影经验的基本因素是观众透过银幕上的角色，来活出并享受那令人兴奋与美好的经验。编剧应该让观众沉溺于这些快感中。
- 愿望实现的故事结构是关于一位普通的角色，他突然获得了所有的梦想之物，而当他新发现的财富或地位，为他带来生活问题或对新身份的认同时，冲突就产生了。
- 梦淫妖是一个雄性的性欲怪物，专门在梦中折磨或强奸女性受害者。
- 梦魇女妖是一个雌性的梦中妖怪，专门引诱她们的受害者，而非强奸或折磨他们。然而，女妖的危险程度，即使没有高于梦淫妖，也绝不会低于它。
- 焦虑的梦能提供给我们对角色的精神官能冲突的了解。
- 标准梦境段落的元素包含了一种超现实的气氛、表现主义式的布景、明显的象征主义，以及其他非写实的或梦幻的特性。
- 梦的影像也可以被使用在非梦境的段落中，借以创造怪异的气氛，例如在恐怖片、科幻片或奇幻片中。
- 白日梦和幻想有着和睡梦相同的目的，它们都是进入角色潜意识的窗口。
- 虽然电影本身是不真实的幻想，就梦境本身而言，它有两项重要而不可

逾越的规则：（1）电影必须维持自身的真实感；（2）角色必须维持自我的真实感。

习题

1. 传统的圆满结局是电影结构中愿望实现的最显著元素，你的剧本有圆满的结局吗？请想出几种结局不同的版本，而且要一个比一个更放纵。

2. 在你的剧本中，角色愿望的实现有无情节上的扭曲，进而导致一种道德或存在主义式的教训？

3. 在剧本的进程中，有没有由你的角色所透露出来的，或是由他阻止的深层恐惧或焦虑？

4. 试着想出你的剧本中主角满足愿望的不同方式。

5. 你的剧本中有没有一位黑暗诱惑者，或一位勾引男人的女人？请问你如何能诱发梦淫妖或梦魇女妖那种角色的原始力量，以使他们看起来更为有力和更具有心理影响力？

6. 请利用弗洛伊德梦的运作理论，分析《绿野仙踪》（*The Wizard of Oz*，1939）、《异世浮生》（*Jacob's Ladder*，1990）和《香草天空》（*Vanilla Sky*，2001）等电影中的梦境。

7. 从你最喜爱的五部电影中，找出并分析其梦境、白日梦或幻想的段落。

8. 请为你的剧本里所有的人物各写一场梦境段落，让这些梦境充满愿望、焦虑和有意义的象征。为你的角色创造梦境，将能帮助我们理解他们的潜意识思维和内在冲突。

延伸练习 5

在你的剧本中处理梦的运作

1. 弗洛伊德相信，愿望实现的元素就是每个梦的核心，虽然愿望实现并非你所写的电影剧本中的核心，但是其中是否有一个愿望实现的元素？

2. 你的剧本中有无梦境的段落？在这个段落中，你如何创造一种“不真实”的气氛？

3. 超现实主义的元素在恐怖片和奇幻片中是常用的工具，因为它们能令观众停止怀疑。不论你是想要在全片中制造这种印象还是只在一个场景中制造，你应该如何使用超现实主义来使观众信服？

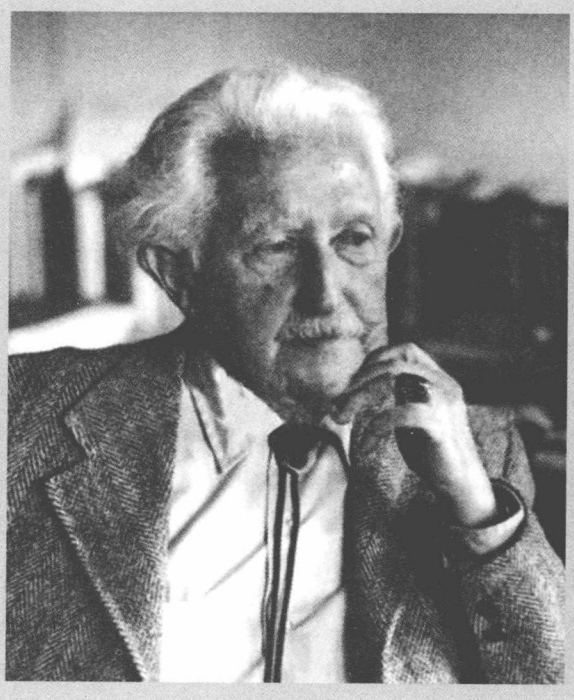
4. 白日梦能帮助我们了解角色最深层的恐惧和欲望，它们也能用来揭露角色的心理和情感状态。你要如何才能运用白日梦的段落来增加角色的深度？

梦的运作一览

梦的运作元素	象征主义	情节设计	范例
愿望实现	梦背后的潜意识欲望	突然致富或成功	《富贵浮云》
梦淫妖与梦魇女妖	禁忌的性欲和冲动	黑暗男女诱惑者	《罗丝玛丽的婴儿》 《天生好手》
超现实主义	“虚幻”的环境	表现主义式的布景 幻觉的气氛	《卡里加利博士的小屋》
幻想	白日梦	暗示角色最深层的欲望和情感状态	《喜剧之王》 《美国美人》 《谋杀绿脚趾》

第二部分

埃里克·埃里克森



Chapter 6

规范冲突

NORMATIVE CONFLICT

弗洛伊德的分析趋向于集中在冲突的内部来源上，即有分歧的潜意识冲动彼此碰撞，而埃里克森的分析则集中于自我在适应冲突的环境时所做的挣扎。埃里克·埃里克森与西格蒙德·弗洛伊德在为自己的理论命名时，他们观点的差异是非常显著的。西格蒙德·弗洛伊德的理论是性心理学的分析，主张冲突产生自个体内心的性冲动和驱力，而埃里克森的理论属于社会心理学，主张冲突来自个体需求和欲望与社会的期望发生冲突时。当自我的内心活动与外在的社会生活冲突时，就会产生“规范冲突”。发展中的自我在努力地将自己正常化，一方面它试图使自己符合加诸在它身上的社会期望，另一方面它也试着忠于自己的本性。

生命中的每个阶段都呈现了不同的与必须解决的规范冲突，每个阶段处于中心的规范冲突，对于发展中的自我认同有极重要的影响，并将这些规范冲突提升至“认同危机”的水平。认同危机是指在一个人的自我中有重大改变或转移的一个阶段，是一段对于自我认同的蜕变时期。认同危机的每个阶段都有一个特定的规范冲突作为核心，而每一次认同危机的解决，对于个体的认同都会产生一次重要的影响。

埃里克森认同危机的八个阶段，为认同发展的元素提供了一个大纲。作为一位编剧，你关注的核心应该是主角的认同发展（或性格发展）。虽然

故事的情节与动作代表了电影的外在世界，但主角的认同却代表了电影的内在世界，即为了使剧中的角色能够发展，主角必须解决的内在冲突或危机。

6.1 信任相对于不信任

埃里克森认同危机的社会心理阶段，是直接受惠于弗洛伊德自我发展的性心理阶段的。尽管埃里克森采用了弗洛伊德模型的主要架构这一点是很明显的，但是之后他充满信心地在每个主题上所进行的自由创作，以及他在理论上的确凿论述，其睿智程度绝不亚于他的老师。认同危机的第一个阶段，“信任相对于不信任”，与弗洛伊德的口腔期是相类似的。不再集中讨论母乳喂养抚育过程中的身体层面，埃里克森集中于讨论母亲与子女的情感关系。

在生命的第一个阶段里，小孩是完全无助且易受伤害的。因为小孩的生存完全依赖于照料者的抚育，因此被喂食、受到保护以及不被抛弃所产生的信任感，对他来说是一个基本的信仰。如果小孩被遗弃、被忽略或被虐待，这最初的认同危机就触发了不信任感，那是一种普遍的感觉，即别人是无法信任的，人们天生是自私和不仁慈的，并且生命根本上是残酷与不公平的。

6.2 多疑的主角

不信任可以在多疑的角色身上看见，他不愿意投身于英雄的行径，因为他无法信任那些需要他帮助的好人。多疑的主角常是有阴郁性情的典型人物，是一个拥有丑陋过去的人，他曾几度经历难关，而且有伤疤可以证明。他曾被烧伤，并从过去的经验中学习到绝不可以信任任何人。杰克·尼克尔森在《唐人街》中所饰演的角色就是一个典型的多疑角色。作为一位精明的刑警，杰克为这种不信任带来的冲突赋予了人性。他不信任任何人，而且有正当的理由，因为他所处的世界是个充满阴险角色的世界，一个背地里捅人的、腐败的和欺骗的世界。多疑的主角所面对的挑战是要借着克

服他的不信任感，来解决他的认同危机。他必须相信其他人，并允许自己信任别人或接受一个无私的理由。

6.3 信心的跳跃

不信任的冲突是透过信心的跳跃来解决的，在一场戏里，多疑的主角放下戒心，将自己交给另外一个人。在《非洲女王号》（*The African Queen*，1951）中，查理（亨弗莱·鲍嘉饰）刚开始时是一位完全只关心自己的汽艇船长，除了他的船和自己以外，他不关心任何人。但是在驶往刚果的艰苦旅程中，他学会了去爱，并爱上了他的乘客罗丝（凯瑟琳·赫本饰）。查理对罗丝的爱改变了他的认同，使他有能力相信别人，并将他的信任放在除自己以外的事情上。这个新发现的信任及关心别人的能力，是一种转化型的魔咒，它鼓励查理作出了信心的跳跃。查理牺牲了自己心爱的汽艇，并冒着生命危险，为了罗丝与邪恶的德军奋战。

信心的跳跃不一定非得是角色的巨大转变，这个跳跃可以是很简单的一小步。剧中人从毫无动力、不冷不热的落后光景，转变为积极的心态，愿意为别人或别的事情而牺牲自己。在《夺宝奇兵 1：法柜奇兵》（*Raiders of the Lost Ark*，1981）里，马里恩（凯伦·艾伦饰）很不情愿去帮助印第安纳·琼斯（哈里森·福特饰），因为她过去曾受过他的伤害，但是当邪恶的德国人攻击她并烧了她的酒吧后，她克服了自己的不信任，并加入了印第安纳的队伍。她被迫要相信印第安纳这件事，使得他们的关系被加上了一层强迫的性质。虽然他们之间有爱，但是也充满了愤怒与憎恨。这两个主要人物间的不信任的解决（信心的跳跃），发生在整部影片的进程中，因为印第安纳与马里恩是逐渐获取彼此的信赖和尊敬的。

6.4 角色就是动作

不信任与信心的跳跃是你剧本中的重要元素，因为它们表现了这个世界的现实。现实中的人通常是不愿意因为别人的缘故而冒生命危险的。现

实中，人的忠诚与信任是需要用心去赢取的。当你在构造角色的信心的跳跃时，一定要以写实的方式来处理这个主题，而不要只是用说来表达它。有一个关于我们不该做哪些事的例子，可以在《天蛾人》（*The Mothman Prophecies*，2002）中看到。在这部影片中，约翰（李察·基尔饰）试图找出妻子死亡的神秘原因，他寻找到一位具有智者形象的人物，这个人已经研究过约翰正在调查的奇特外星人目击事件。约翰登门拜访，请求他的协助，但这位智者两次拒绝了他的请求。当约翰第三次叩门时，智者说："好吧！"并打开门，让他进来。这场关于不信任、拒绝、不情愿直到信心的跳跃的戏总共只用了15秒钟来表达，有点过于简化。它的效果显得可笑，对一部恐怖片来说，这绝不是一个好的效果。

信心的跳跃象征了一个人内心深处冲突的重大解决，它并非两个人物在加入某个势力并启程出发以前，必须玩的老掉牙的文字游戏。轻率地处理信心的跳跃是编剧最常犯的错误，是一种将情节放在角色之前的错误。作为一个编剧，你必须知晓情节要受到角色的影响。绝不应该只是为了要使剧情推展迅速，充满动作，而去牺牲角色的复杂性。正如F·斯科特·菲茨杰拉德所说："角色就是动作！"

6.5 极端乐观的人

多疑角色的相反类型就是易受骗的角色，即太容易相信别人的人。他并不是要学习如何去信任，而是要学习如何说"不"。易受骗的角色必须获得一种力量能够支撑自己，不让别人占自己的便宜。在《绿宝石》（*Romancing the Stone*，1984）中，琼·怀尔德（凯瑟琳·特纳饰）就是一位易受骗的角色。刚开始时她是一位没有安全感和缺乏自信的女人，她甚至无法抵抗路边蜂拥而上的兜售客。琼面对的挑战是使自己变得更为坚强，正如她的名字所暗示的，变得"更野一点"（wilder）。对琼而言，角色的力量并不意味着要减少对别人的信赖，而是要更加信任自己，并且要能够毫不迟疑地表达自己的意愿。

琼的角色发展开始于拯救妹妹的旅程，这个行动是由杰克（迈克尔·道

格拉斯饰）带动的，他的性格与琼完全相反。杰克是狂野的、有冒险精神的、多疑的，他天生就具有对周围的不信任感。就像《非洲女王号》里的鲍嘉一样，杰克是一位独自在外地的冒险家，只对自己有兴趣，他学习到不可以相信任何人，因为他怀疑其他人都像他一样，是以自我为中心的人。《绿宝石》是一部以角色驱动的动作电影，因为两位主要的角色都具有内在冲突，而且每个角色都具有成为对方智者的功能。杰克必须教导琼如何变得强壮、独立、粗野和有自信，而琼需要教导杰克如何去信任、爱和关心别人。他们之间在信任上的冲突得到解决，创造了一种浪漫的联结，这在心理上有着互补的作用。影片结束时，琼自信地走在纽约的街道上，挥动她的手，沉着地避开恼人的流动摊贩，而杰克则回到文明世界，与琼在一起。

这部影片的结局为编剧提示了一个极有价值的教训，角色虽然可以从模范人物或智者身上学到很多，但是在他们最终的发展阶段里，应该展示出他们已经将新发现的力量整合在自己的认同中。角色之间的关系当然可以持续发展并引人注目，但是他们不应该是为了要得到心理上的完整性而彼此需要。相反，每个角色在完全发展之后，都应该表现出一种完整而平衡的心理上的认同，它既存在于这个身份之中，也属于这个身份。

6.6 自主相对于怀疑与羞耻

和弗洛伊德的第二个性心理阶段（肛门期）主要讨论父母与子女之间在如厕训练上的权力斗争一样，埃里克森的认同危机的第二阶段，则是集中讨论子女从父母手中取得自治权的挣扎。自主权对埃里克森而言，就是一个人的基本的认同感，即儿童所认为的“将要成为自己”。在电影中，自治的主题常由反抗暴政的角色表现出来。反叛英雄通常于屈从的状态开始，在其中他们无法自由地表达自己的自治权。《斯巴达克斯》开始于斯巴达克斯（柯克·道格拉斯饰）在盐矿场作为奴隶工作。当他帮助另一个奴隶伙伴抵御残忍的督工时，我们随即便意识到他正公开地为自治权而抗争。

当跟随着斯巴达克斯进入斗士学院时，我们看见他屈从于暴虐的管理

者，在卑贱而低微的身份带来的耻辱中，他被像动物般地对待，并且为了当权者的娱乐，接受拼死搏斗的训练。即使是与一位奴隶女子的短暂亲密时光，也被他的主人当做是一种变态的娱乐。对自己卑贱的地位感到羞耻，以及对他未来能否摆脱这种处境的怀疑，成为了斯巴达克斯一开始退缩的原因。然而一旦他克服了自己的羞耻与怀疑，一股追求自治的强大力量便激发着斯巴达克斯起来反抗。他的反抗也刺激了其他的奴隶，最终产生了大规模的叛变。虽然斯巴达克斯在片尾被钉在十字架上处死，但他仍然是一位胜利的英雄。他再也不以自己为耻，他为自己所做及所成就的事感到骄傲。虽然他死了，但是他作为一位具有自由和自治身份的人，则继续活着。不仅活在他的传奇之中，也借着自己的儿子成为自由的罗马公民而活着。

所有文明人的自主权，都被社会责任、法律、规范、税制、政府机构等所有社会的规范措施所限制，并且它们还阻挠了我们天生想要自由的本能。像斯巴达克斯这类人物是很具有启发性的，因为他们透过外在的争战，展现出强而有力的内在冲突。反叛英雄表现了共通性的对于获取自治权的奋斗，不论剧中的主角是在抵抗罗马军队还是为了罚单而争吵，冲突是完全一样的。借着正义之师对抗权威，反叛英雄以一种常人无法做到的方式，表达了他们的自治权。最终，当观众所认同的角色向权威人士吐口水时，他们就经历了一种感同身受的乐趣。

6.7 主动性相对于罪恶感

在弗洛伊德的理论里，性心理发展的性蕾期标示了恋母情结问题的解决，即超我变成了潜意识里的主宰力量。埃里克森认同危机的第三阶段，主要提到罪恶感（超我的产物）和主动性（去性化的原欲）的相对力量。虽然埃里克森提出主动性和罪恶感，作为潜意识里相对性的力量，然而它们在电影中通常被当做角色动机的互补力量。失去方向的角色需要一张应对罪恶感的药帖，来推动他走上正义的道路。埃比尼泽·斯库鲁奇（雷金纳德·欧文饰）在《圣诞颂歌》（*A Christmas Carol*，1938）中的主动性是被误导的，他的能量都发挥在了金钱、贪心和自私上，而不是建立在对别

人有意义的关系上。当圣诞节的幽灵向斯库鲁奇展示他的人格是多么狂躁不安，以及他吝啬的行径是如何影响了穷困的佣人鲍伯·克拉契（吉恩·洛克哈特饰）时，斯库鲁奇受到了一波罪恶感的袭击。但是在这个例子里，罪恶感是一种正面的且具有推动性的力量。罪恶感推动斯库鲁奇采取行动，使他有动力去改变自己的生活，找回失去多年的、充满活力的自我，主动去爱和关怀别人，重新调整自己。对斯库鲁奇而言，罪恶感和主动性这两股力量一起在角色的背后发挥作用，从而成为他主要的动机来源。

然而，罪恶感在古典心理分析理论里，也可以被描写成一种神经质情结，这种情结也是主角必须克服的问题，并从中了解自己真正的自发性是什么。在《凡夫俗子》中，康拉德（蒂莫西·赫顿饰）必须从一次自己幸存，但导致弟弟死亡的车祸的罪恶感里走出来，如此才能了解自己以及自己与母亲之间的问题。在康拉德的例子里，罪恶感使得他无法回到“正规的”生活中，而且也成了他与自己和他人之间的一种心理障碍。不管主动性和罪恶感在你剧本中，是作为互补的还是相对的力量，要记得，它们总是互相关联的。角色的发展，将会以某种方式决定于其中一种或二者兼有的重要的动机之上。

6.8 勤奋相对于自卑

在弗洛伊德的理论里，介于性蕾期和生殖期之间的潜伏期，并非是一个真正的阶段，它只是性心理冲动被发展中的自我所压抑和升华的一段时期。在埃里克森的模型里，升华的艺术被看做是在本质上和个人的认同感相关联的重要技巧。将心理能量升华到工作中，我们就是在积极地界定着自己，因为我们的身份大部分是由自己所做的事情来界定的。感受成功、积极性和勤奋的欲望，会被不足感和自卑感所阻碍。在电影中，介于一种正面的勤奋感和负面的自卑感之间的内在冲突，是以弱者的主题来描写的。微小的弱势人物战胜强大的对手或敌人（如圣经里大卫与哥利亚的故事），是运动电影和动作电影的主题。《洛奇》、《龙威小子》、《少棒闯天下》（*The Bad News Bears*，1976）、《篮坛怪杰》

（*Hoosiers*，1986）和《野鸭变凤凰》（*The Mighty Ducks*，1992）等，都是在众多运动电影中少数有关弱者主题的成功范例。《十二金刚》（*The Dirty Dozen*，1967）、《豪勇七蛟龙》（*The Magnificent Seven*，1960）和《魔鬼兵团》（*The Devil's Brigade*，1968），则是一些动作电影中弱势人物团队（如一群合不来的社会垃圾）主题的范例。

弱势人物主题的故事在电影中总是受欢迎的，因为观众很乐意接受电影中人物战胜不可逾越的逆境的胜利主题，介于微小的主角和巨大的对手之间的外在抗争，代表了勤奋与自卑的内在冲突。然而，弱势人物的主题并非仅局限于运动和动作电影中，这类主题在其他个人胜过逆境的故事里同样有效。《我的左脚》（*My Left Foot*，1989）、《闪亮的风采》（*Shine*，1996）、《美丽心灵》（*A Beautiful Mind*，2001）和《象人》（*The Elephant Man*，1980）等都是勤奋胜过卑劣主题的极佳范例，在其中，杰出的个人终究战胜了极端艰困的处境。

不论剧本中的弱势人物主题是关于一个小团队面对大团队、卑微的竞争者面对气势凌人的冠军，还是认真的个人克服自己的障碍，你的剧本的情绪感染力，总是取决于最基本的事物——角色的动机。弱势人物主题并非是原创的，它已经被上演了成千上万次，而且还要继续上演成千上万次，具有原创性的事物乃是故事背后的动机。请问一下自己，“我的主角为何需要克服逆境？”、“为什么他必须战胜这个特定的敌人或障碍？”以及“这项目标与主角的个人认同感有何关系？”弱势人物主题提供了一个简单的结构，但是这个结构本身如果没有强烈的动机，它也就没有了实质。动机就是结构的支撑。

要点

- 规范冲突发生于自我内在生命与社会外在生活相冲突时。
- 认同危机是一个人的自我经历重大改变和转移的一个阶段，埃里克森的认同发展模型理论提出了八个认同危机的阶段。
- 认同发展以及认同危机的阶段，与电影角色的角色发展过程和角色在电

影中挣扎奋斗的危机类似。

- 信任相对于不信任是第一个认同危机。
- 多疑的主角必须借着信心的跳跃，以及信任另一个角色，通常是他的爱人，来克服他缺乏信任感的认同危机。
- 易受骗的人物必须获得一种健康的怀疑感来作为角色的力量。
- 自主相对于怀疑和羞耻是第二个认同危机。
- 反叛的英雄开始时处在屈从的状态里，这种英雄反抗暴政象征了共通性的人类对自由和自治的需求。
- 主动性相对于罪恶感是第三个认同危机。
- 有罪恶感的角色（如《凡夫俗子》里的康拉德）必须克服那令他裹足不前的罪恶感，进而使他有正常的角色发展。
- 失去方向的角色（如《圣诞颂歌》里的斯库鲁奇）必须获得一种罪恶感，使他能开始被引导至正确的方向。
- 勤奋相对于自卑是第四个认同危机。
- 弱势人物的主题代表了克服自卑感这一基本需求，是借着建立一种勤奋或正面的自我价值观来达成的。

习 题

1. 利用你的电影知识，找出五部人物是“多疑的角色”的电影。
2. 找出三部角色是“易受骗的人物”的电影。
3. 找出七部角色是“反叛英雄”的电影。
4. 找出三部角色是“有罪恶感的人物”的电影。
5. 找出三部角色是“失去方向的人物”的电影。
6. 找出五部角色是“弱势人物”的电影。
7. 找出三部角色是“弱势团队”的电影。

延伸练习 6

在你的剧本中处理规范冲突

1. 剧本中的信任与不信任，可以用角色最初不愿为别人付出来表现，请找出你剧本中主角必须做一次“信心的跳跃”的时刻，请问这个冲突如何能成为你剧本中悬疑或张力的来源？

2. 英雄式人物的魅力部分是由于他们倾向于打破旧习和他们的反叛行为，如果你的主角有这些特质，他（她）的行为如何反映出一种内在的、观众可以认同的自治感？

3. 罪恶感是一种强大的心理力量，可以被用来当做角色动机的依托，或者当做一种角色必须克服的内在障碍，请问你如何在个别或多个角色的动机或障碍中，注入罪恶感的力量？

4. 你正在写弱势人物或弱势团队的故事吗？如果是，请问你的角色要战胜对手的动机是什么？想想看这个动机的意义除了普通的、想赢的欲望之外还有哪些。你如何将主角的动机和个人认同的议题联结在一起？

规范冲突一览

认同危机	情节设计	电影范例
信任相对于不信任	讥讽与怀疑	黑色电影中疲惫的角色
	不愿付出	隐居的智者
	信心的跳跃	《非洲女王号》里的鲍嘉
	易受欺骗和天真	《绿宝石》里的凯瑟琳·特纳
自主相对于怀疑与羞耻	反叛性	《斯巴达克斯》里的柯克·道格拉斯
	不顺从	《哈洛与慕德》里的哈洛
主动性相对于罪恶感	产生动机的罪恶感	《圣诞颂歌》里的埃比尼泽·斯库鲁奇
	使人衰弱的罪恶感	《凡夫俗子》里的康拉德
勤奋相对于自卑	弱势人物	《洛奇》
	弱势团队	《少棒闯天下》

Chapter 7

认同危机及其他

IDENTITY CRISIS AND BEYOND

西格蒙德·弗洛伊德以“热爱与劳动”（lieben und arbeiten）归纳了自我发展的终点，即爱与工作的能力。在发展的生殖期完成时，个体便学会了将情感和身体亲热的欲望，投射在合适的爱的对象身上（热爱）；同时他也学会了将他的原始冲动升华为合适的社会行为，及对个人有益处的工作（劳动）。对母亲的不适当的性欲，已经变成正当的对妻子的爱与欲望。同时对父亲的不恰当的侵略感，也已经转变成一种正当的、面对模范角色的、健康的自我认同。

埃里克森的模型将“热爱与劳动”的奋斗分成两个单独的认同危机：形成认同的危机与形成长期亲密关系的危机。接下来埃里克森就超越了弗洛伊德的理论，他认为认同发展的阶段是远远发生在青少年时期以后的，属于中年或老年阶段的认同危机。埃里克森为人类发展开创了“生命课程”的方法，而且他在弗洛伊德理论上的扩展，超越了我们所能理解的范围，使得他的理论的开创性和影响力展现出了大师级的风范。

7.1 认同相对于认同扩散

认同危机的第五个阶段是埃里克森理论的中心论点，虽然埃里克森主

要在讨论年轻人寻找个人意义的生涯，或人生的工作，然而电影中寻找认同却是最常被描写的事情，即努力寻找一个可以认同的、有意义的目标。电影的第一幕通常是主角的认同被建立的时刻，如此第二幕就可以处理与障碍和与敌人抗争的事物，而第三幕则处理抗争的结果，以及角色发展的最后情况。在这种类型的结构里，第一幕完全是为了角色发展，即建立角色的认同。

7.2 背景故事

在《超人》中，有一段很长的第一幕，在其中，我们看到了克拉克·肯特的婴儿、童年、青少年和成人阶段，以及他拥有的超级英雄的第二自我。在第二幕里，当我们看到电影真正的故事时，莱克斯·卢瑟进入故事，此时已经过了大约一个半小时的时间。然而，由于超人身份的背景故事是如此的吸引人，以至于观众并不会感到无聊并质疑故事何时才会开始。观众喜欢看有关主角身份来历的故事，而且只要故事说得有风格，第一幕身份发展的部分可以相当长。

7.3 使用或放弃旁白

很多时候，背景故事相当复杂，以致于若以真实场景呈现，将耗费太长的时间（除非你不介意写一个像《超人》一样，长达 150 分钟的电影）。因此，旁白叙述常在第一幕里被使用，以交代背景故事，使观众能赶上故事的进度。有些编剧不喜欢使用旁白，认为那是懒人说故事的方法。这个想法常是对的，因为在一些说明性的画面上使用旁白，几乎已经变成了喜剧第一幕的标准模式，是显得相当公式化的开场。尽管如此，以为这种写法否定了整个剧本的价值也是不对的。当这种做法被正确地使用时，以旁白叙述带出背景故事不但能引导观众，还能以活泼且具风格的方式使观众进入故事之中。

韦斯·安德森的《天才一族》（*The Royal Tenenbaums*，2001）就是个

很好的例子。安德森的电影具有一个极为复杂且细致的背景故事，以至于使用旁白似乎是唯一的方法，能够在合理的时间内，传达所有观众必须知道的关于角色的信息。快速的节奏、有趣的转场、对白与旁白的并列，以及创意十足地使用字幕和道具，能使第一幕旁白的部分，也像电影中任何真实的场景段落一样吸引人和具有娱乐效果。有一种特别有趣的方法，就是让电影中的许多角色成为写书的作者，借着快速显现角色所写的书的镜头，观众就能明白角色的身份与性格，正如书的标题与封面的作用一样。

7.4 隐藏的背景故事

背景故事透露了角色身份的重要信息，也提供了故事里的冲突的基本元素。你如何在电影中表达背景故事，某种程度上将会决定整个剧本的结构。不论你是否选择在第一幕就说出所有的背景故事，或者将它编织在故事发展的过程中，一个角色的背景故事和认同发展间的关系，应该总是紧密地联结在一起的。很多时候，保留一些重要的背景故事信息是有用的，它能使这少量信息的揭露，与故事的发展，或角色的自我发展相符合。在《一小时快照》（*One Hour Photo*，2002）中，随着西（罗宾·威廉姆斯饰）逐渐地被一个他已经产生了不恰当依恋的家庭的相片所迷住时，我们也在不安地跟随着他。直到片尾真相大白，西小时候曾被虐待，而他的被虐是与摄影有关的。保留这个重要背景故事的信息直到片尾，增加了西这一角色的恐怖感。观众对西的动机和恶习的根源的认识，在全片里是一直被隐藏在黑暗中的。

7.5 背景故事的个人披露

背景故事的揭露可以在情感上特别有效，尤其是当角色自己披露他的隐私时。虽然《天才一族》大部分的背景故事，是在冗长的开场段落中被陈述出来，但我们并不知道罗伊（吉恩·哈克曼饰）与他的忠实朋友（库马尔·阿拉纳饰）间特殊的关系，直到他讲述和孙子会面的故事时，我们

看见罗伊在他们年轻人的生活中变成了一个中心人物。

一场安静、严肃的吐露时刻以及自我反省，可以是相当有力量的。当角色自我披露时，他创造了与说话对象间的亲密关系，同时也创造了与观众间情感的联结。正如莎士比亚剧里演员的独白一样，它提供给了观众对角色思想与情感的直接暗示。电影演员的吐露时刻，使得观众能进入银幕上角色的思想和动机里。《挚友亲邻》（*Your Friends & Neighbors*，1998）里最令人印象深刻的场景，发生于一位卑鄙的、极度大男子主义的女性玩弄者（杰森·帕特里克饰）向他的两个朋友吐露他曾有过的最好性经验，即高中的时候，他和高中同学强奸了一位同班男生。顿时观众对这个角色有了更深的认识。虽然之前观众对于他凶残对待女人的行为感到惊讶，但是现在，观众却被他的行为与背景故事中充满矛盾的性欲所迷惑。

7.6 认同扩散

有些电影，特别是自传性的题材，都是关于背景故事的。斯派克·李的《黑潮》（*Malcolm X*，1992）中，每个场景都是直接讨论马尔科姆（丹泽尔·华盛顿饰）发展中的认同，以及它和背景故事的关系。因为这些电影中，动作就是角色，它的每一个情节和故事，都经过刻意地设计来增加电影所讲述的角色的另一面。即使是非自传性的电影，也可以由角色驱动，并到达情节地位次于角色发展的程度。

虽然詹姆斯·迪恩只在三部电影中担任过主要演员，但他在青少年经历认同危机这类角色的表现上，已经成为了典范。迪恩在《无因的反叛》（*Rebel Without a Cause*，1955）中的角色，是一位充满困惑的年轻人，他主要的奋斗就是去了解自己。这部电影的情节是相当“清淡”的，集中表现在角色和他们的认同感的错乱上，即寻找一个属于个人的和有意义的自我意识。

7.7 暂停与取消

当你在构筑你的角色的认同危机时，请记得“暂停”的元素，即在取得认同成就前积极寻求的阶段。《黑潮》就是关于一个人的生命暂停的故事，是对一个长达一生之久的、对个人有意义的认同的寻求，结果却是为所有非裔美国人创造了一种新的认同感。在埃里克森模型中另一个重要的元素是“取消”，这是由于太早停止寻找所造成的危险，并依赖于别人所提供的身份认同，而非由自我发现并取得的、有意义的身份认同。

在《黑潮》的某一点上，马尔科姆将自己完全投注于伊斯兰国家的事情上，他向该国的领袖——以利亚·穆罕默德看齐，支持领袖和领袖的宗教教条，即使有时这些模范角色的教条直接违反了他自己的道德观。随之而来的冲突是另一个认同的危机，马尔科姆发现他从以利亚·穆罕默德和伊斯兰国家那里所取得的认同，是一个被取消的认同，一个来自空无而非实质的认同。为了取得一个真实的认同感，马尔科姆必须在他自己的灵魂中寻求，以找到一个对于个体的自己有意义的信仰与哲学，而不致成为一位对错误父亲形象的盲目跟随者。马尔科姆个人认同感的追求，就表现在他前往麦加的精神朝圣之旅中。

7.8 反　叛

《无因的反叛》中的青少年犯罪，以及其他类似电影中，如马龙·白兰度主演的《飞车党》（*The Wild One*，1953），角色的生命中都显而易见地缺乏有力的模范角色。埃里克森相信反叛在青少年中是普遍存在的，因为他们已经到达了一个生命的阶段，开始排斥自己在童年所认同的模范角色。个体在童年时期所景仰的父母和权威人士，在苛刻的青少年眼中，似乎现在都变得特别僵硬、虚伪、陈旧、约束和无可救药。激烈的认同扩散危机，来自青少年单方面排斥他们生命中所有成人的模范角色。同时，他们亦尚未接受新的模范角色，来填补上述空缺。因此，充满困惑的青少年就迷失了，他缺乏真正的认同感，而且也没有人为他们指引道路。埃里克

森相信这个内在冲突在青少年中是无所不在的，并且在青少年电影中，通常都是以青少年与成人之间的外在冲突来呈现的。

即使在并不直接讨论认同议题的青少年电影中，通常也缺乏有能力的成人角色来担任困惑的青年人的模范角色。在诸如《动物屋》（*Animal House*，1978）、《美国派》和《反斗星》这样的青少年电影中，所有的成人不是可笑的、低能的角色，就是明目张胆的、反青少年的角色，他们公开敌视还是青少年的主角。这些电影中的讯息是，成人不是无可救药地难以接触，就是在各处都成为了青少年可怕的敌人。在这两种情况中，成人都不能成为良好的模范角色，青少年必须自己设法解决他们自身的问题，而在进行这项任务时，他们同时也解决了自身认同危机的问题。

7.9 找寻一个人的自我

认同问题本质上属于个人问题，虽然你的主角可以，通常也应该，从朋友和智者处接受帮助和指引，然而危机最终的解决，总是要通过自我驱动的。剧中人必须发现自我，他的认同不应该由别人用盘子端着递给他。《星球大战》三部曲中的第一部，呈现了相当完整的关于认同发展的范例。在卢克·天行者旅程的每一阶段里，他都会遇见另一个新的认同元素。在这过程中，他越来越了解自己复杂的背景故事，以及父亲的真实身份。虽然他拥有两位聪明的智者（欧比旺和尤达），以及几位忠实的盟友（汉·索罗、莱亚公主等），但卢克总是在自己解决认同发展的问题。

在《星球大战 2：帝国反击战》（*The Empire Strikes Back*，1980）中，有一场引人注目的戏，卢克进入黑暗的洞穴，看见了达斯·维德的异象，并将之斩首，但却发现自己的脸出现在维德的面具中。寻找认同是一段黑暗的、令人困惑的旅程，常常是可怕而令人不安的。虽然尤达可以很轻易地告诉卢克他真实的身份，但聪明的绝地师傅将卢克送入了他自己心灵的黑暗洞穴，因为真实的自我认识必须来自内心。正如尤达一样，你必须将你的主角单独送入黑洞，不要害怕让你的主角受苦、愤怒和经历认同危机

的困惑。他挣扎得越厉害，观众就越能认同他的冲突，苦难就更能成为他们在结局时的成功根源。

7.10 亲密关系相对于孤立

埃里克森认同危机的第六个阶段，特别讨论了关于爱的挑战。生命中与电影中爱的亲密关系是以两个层面存在的。首先，身体的层面——性，在传统银幕上通常以含蓄的方式来表达。如今，性的场面几乎已经变成爱情电影中必备的成分。性的场景写起来很简单，因为这一原始的冲动几乎不需要动机，它是纯视觉的，很容易抓住并维持观众的注意力，它是电影主要的窥视快感的来源。另一方面来讲，情感上的亲密关系在电影上则较难达成。当我们试图建立角色间情感上的亲密关系时，要记得“亲密”（intimate）的拉丁语词根，意为“让人们知道你内心深处的秘密”。个人私密的暴露是在爱情关系的角色间创造亲密关系的关键。

7.11 信任与亲密关系

亲密关系相对于孤立的认同危机，在许多方面，可以说重述了信任相对于不信任这种主要的认同危机。从弗洛伊德的观点来看，最初婴孩与母亲之间的性心理关系中所经历的情感，之后就被投射在与爱人之间的性心理关系中。根据弗洛伊德的理论，这个感情本质上是相同的，只有爱的对象改变了。而从埃里克森的角度来看，信任的基础，即婴孩与母亲关系的基石，也类似地成为成人爱情关系的基石。恋爱中的情侣必须彼此信任，他们才愿意“让对方知道自己内心深处的秘密”。个人私密的披露，揭开了一个人最深处的感情和秘密，即将一个人置于情感极为脆弱的处境中。没有人愿意进入这种处境，除非他（她）对另一个人有完全的信任。没有信任，就没有亲密关系。

7.12 爱的游戏

在浪漫爱情电影中，两位未来的情侣玩着求爱的游戏，他们像鸟在求偶季节里所做的一样，互相接近与分离，每次的接近都提供一点身体的或情感上的亲热。《一夜风流》这部家喻户晓的卖座电影，已经成为爱情电影的蓝本，每个场景都是另一场游戏。细微的姿势如：彼得（克拉克·盖博饰）从埃莉（克劳黛·考尔白饰）牙齿中剔出稻草、早餐时关于泡甜甜圈的讨论、埃莉瞥见彼得的裸体、搭便车时彼得瞥到埃莉的腿等，当观众耐心地观察这两位明星，等待他们会愿意表达他们对彼此的吸引与渐浓的爱情时，以上那些场景都产生了重要的意义。当其他的电影倾向于使用充满动作和情节的大场面时，浪漫爱情电影则充满了小场面。其中情侣花费了大部分的时间在彼此嘲弄、调情和聊天上。他们正在建立亲密关系和信任感。因此，当爱情终于发展出来时，我们会感觉它是成熟和真实的。

7.13 马尔斯与维纳斯

类似《一夜风流》这样的爱情喜剧，通常会描述一对冤家情侣因命运而相聚。不论是不是浪漫式喜剧，都会产生自我冲突。“喜剧对偶”由一对性格相反的人物所组成，因而可以产生滑稽的冲突。通过异性配对，人性本身就能提供最基本的喜剧对偶元素。阳刚与阴柔、粗线条与敏感、火星（战神）与金星（爱神）等，关于男人与女人间的冲突，有数不尽的方法能够表现在喜剧的滑稽场面中，足够填满100分钟长的浪漫喜剧。但是由于小场面会占据大部分的电影时间，你仍然需要一个有着真正的冲突的基本情节架构。因此，虽然彼得和埃莉在讨论琐碎的事如泡甜甜圈、搭便车和吃红萝卜等，但这些场景是与推动主要情节前进的部分交叉剪辑在一起的，即围绕在埃莉逃离拜金未婚夫后，她的父亲开始寻找埃莉的情节上。如果你正在撰写一部浪漫喜剧，为了能容纳许多轻松愉快的场景，如主要角色间的打情骂俏、挑逗和调情等，通常我们可以接受“剧情清淡”的情况。

7.14 第二幕的亲密关系危机

当恋爱中情侣变得越来越亲密时，他们就达到了亲密关系的饱和时刻，通常是在第二幕的结尾。理想上而言，这个时刻应该是情感上的，而非身体上的。换句话说，剧中人应该彼此交心，而非只是上床睡觉。就在埃莉要回到父亲和未婚夫身边的前一夜，彼得告诉了埃莉他那秘密的梦想，逃至热带岛屿。这个场景非常突出，因为那是彼得首次拿掉他的硬汉面具，很敏感地谈到爱、个人失落，以及他那多愁善感的梦想。而埃莉也有相对的回应，她崩溃了，并告诉彼得她爱他，不愿意失去他。经过这些真正亲密的揭露，似乎这对情侣最终要终成眷属。但是，特别是在第二幕结束的时候，当你认为主角们就要成功之际，突然一切都被摧毁了，他们离开彼此，比以往分离得更远。

7.15 沟通破裂

沟通能使两个情人结合，反之，缺乏沟通亦能将他们拆散。用来创造第二幕危机的常用方法，就是导致悲剧性误解的沟通破裂。在《一夜风流》中，埃莉的表白反而使彼得陷入困境，他建议埃莉回到她的床上。埃莉痛苦地回到房间的角落。片刻之后，彼得突然转变思绪，但当他呼叫埃莉时，她已经莫名其妙地睡着了，虽然前一刻她还在歇斯底里地哭泣。你可能以为彼得会告诉埃莉他也爱着她，而且要与她结婚。但是，他并没有叫醒埃莉，反而出乎意料地溜走了。他开车前往纽约，以便兜售他的故事，然后带着钱向她求婚。

当然，埃莉醒来发现彼得已经不见时，她认为他抛弃了自己，所以她回到父亲的家，接受要嫁给自己并不爱的男人的命运。而当彼得开车回到埃莉身边时，他看见她坐在父亲的车里，并在另一个男人的臂膀中。他认为埃莉已经改变心意，而且想与他一刀两断。因此，就在这两位角色达到最亲密的时刻之后，他们的沟通完全地破裂了，这导致了一个悲剧性的误解，两个角色都感觉到被对方抛弃、拒绝和背叛。

7.16 有同情心的调停者

为了解决爱的障碍并重修旧好，我们需要最后的一个工具。一位有同情心的调停者来了解他们的困惑，并使这对情侣复合，厘清误会，让他们重修旧好。以戏剧的术语来说，这位有同情心的调停者在爱情喜剧中代表了“deus ex machina”，即一位“机械的神”，他在所有事情偏离正轨之时，前来拯救大局（“deus ex machine”是一个舞台术语，指超自然的角色出现在舞台上时，通常都是使用机械手段，如吊钢丝、地板活门或精心设计的特效等）。在《一夜风流》中，埃莉的父亲发现两个人都怀有错误的想法，因此他重新将女儿引导至她真正所爱的人身上。

虽然这些设计（沟通破裂——悲剧性的误解——有同情心的调停者）在公式化的浪漫喜剧中是标准制式，但是在这些结构中会有一些明显的问题。首先，凡是在亲密关系与沟通的顶点时刻，就应该造成完全的沟通破裂，这个道理是站不住脚的。就在两位角色终于把对对方的爱和信任提升至顶点的时候，他们就应该突然失去所有对对方的爱和信任，并确信在他们之间的爱已全然丧失，这是很不合道理的事。但是上面所提到的这个公式，它面临的最大问题在于有同情心的调停者这里。亲密关系危机的解决，代表了两个角色内心深处的个人危机的解决。这个解决是主角们最终目标的完成，而且理想上它应该是靠自己来解决的。借着突然把故事的主权交到第三调停者的手中，这个公式就在主角最需要主动出击的时候，突然将他们的力量和行动挪走。主角在第三幕里必须站起来面对身边的状况，他们必须展示出自己真实的勇气，并靠着自己的力量解决危机，来证明他们才是真正的英雄。

7.17 愚蠢爱情电影

尽管存在这些剧本方面的问题，《一夜风流》仍被认为是一部经典电影。而且，运用相同公式的爱情喜剧通常都很成功，因为观众会预期爱情喜剧的剧情是“清淡”的，他们对于故事线中的漏洞，如角色的连戏和故事的

发展，以及没有创意的危机解决方式等问题，是能够轻易接受的。不论好坏，《一夜风流》建立了一个事实，即令一部爱情喜剧成功的因素，在于要有两位颇具有吸引力和超凡魅力的主演。只要有机智的玩笑、性的张力和演员间丰满的“化学反应”——情节和角色的发展则变得相对不重要了。

这个观念的另一面是，现代观众要比我们想象中更为精明，像《鸳鸯绑匪》（*Gigli*，2003）和《墨西哥人》（*The Mexican*，2001）这样的爱情喜剧电影，它们在口碑和票房上的失败，证明了观众越来越不愿盲目地接受那种爱情喜剧，即那种不论故事多么空洞，只要有两位很棒的、有魅力的明星就足够的电影。现代观众除了想要美丽而有吸引力的明星、角色间的“化学反应”及机智的对白之外，仍然需要写实的角色发展和有趣的故事内容。如果你的剧本能提供以上所有这些元素，你就能在这项游戏中拔得头筹。

7.18 传承相对于停滞

埃里克森认同危机的第七个阶段发生在中年。因此，“传承相对于停滞”这个名词，通常与另一个更流行的词汇——“中年危机”——的意思是相当接近的。正经历中年危机的个体，意指他已经意识到自己的生命已过了一半。他了解到自己并不满意他曾经做过的事，也不欣赏他正在做的事，同时也不期待他未来要做的事。他发现自己正处于“停滞状态”，他哪里都去不了。他缺乏有意义的目标，也没有可以预见的人生目的。这种危机的解决就是“传承”，即新目标的创造，一种将个人重新奉献在一项有意义的目标上的行动，以及一种支持未来一代人的付出。停滞是一种缺少活力的隐退，而传承是一种再生，一种新生命的复苏。

7.19 停滞的智者

部分中年危机带来的沮丧来自于个体了解到他已失去青春。从戏剧的

层面来看，中年期的角色再也无法视自己为主导，因而他感到失落和不知所措。他是一位无法从容地扮演自己的角色的演员。这个阶段的目标，就是要找寻一个新的角色。中年人已经扮演过了年轻人的主角，因此现在他必须适应作为一位较老的智者类型的配角。许多时候，这位可能是智者的人物必须被一位热诚的年轻学徒说服，并愿意传承。《龙威小子》里的宫城先生（帕特·莫瑞塔饰）必须被丹尼尔（拉尔夫·马奇欧饰）说服，好成为他的空手道师傅。师徒间复杂的关系是象征性的，这位可能存在的主角感动了那位可能存在的师傅，借着说服老者教导他武功，年轻人使老者从停滞中走出来，并进入传承。反之，这位智者指导他的学徒，并给他启发，使学徒能成为英雄。

7.20 智者英雄

中年智者的角色在电影中扮演主角，特别是在战争片和运动题材电影中，是非常普遍的事。虽然是年轻的士兵和运动选手实际在场上执行动作，但却是较老的智者负责启发年轻主角。更重要的是，智者才是一个队伍或团队的中心人物，他才是那位连接所有主角各自情节线的角色。雷斯曼少校（李·马文饰）是《十二金刚》的中心人物，他是能启发人的智者，带领着他的士兵执行任务。类似的，巴特梅克教练（沃尔特·马休饰）是《少棒闯天下》的中心人物。智者人物也可以扮演老师的角色，在《万世师表》（*Goodbye Mr. Chips*，1939）和《死亡诗社》（*Dead Poets Society*，1989）中就是如此。

主角与智者的关系是互补和互惠的，主角将停滞的智者带入传承的状态，帮助他解决中年危机。而智者则在主角的旅程中启发和指导主角，帮助他解决青少年危机。这样的设计是相当有弹性的，只要有年轻的主角等待被启发，就会有一位老练的模范角色从停滞中产生，将自己贡献于传承性的智者人物中。

7.21 超越类型

有时，电影会描述人们所经历的每日危机，在《美国美人》里，莱斯特·伯纳姆（凯文·史派西饰）对一位少女的欲望、对工作和妻子丧失兴趣、意识到个人的停滞状态，以及渴求失去的青春等，都是典型的中年危机的症状。《毕业生》中的罗宾逊太太（安妮·班克罗夫特饰）和《夫与妻》中的加布·罗斯（伍迪·艾伦饰）也展示了相同的症状，但这些写实的角色是悲剧性的人物，而不是具有启示性的人物。悲剧的特性来自于他们自己的冷漠和随之而生的行动上的堕落与腐化。作为年纪较长的成人，这些角色应该关心年轻人的生活，以一位传承的智者身份，愿意指导和启发年轻人。但当这位年长的成人，极力试图再经历一次他们的青春，利用年轻人的脆弱来占有年轻人时，他们就变形为以自我为中心的、贪婪的性掠夺者。中年危机是一种被情绪充满的冲突，当这个冲突以传承来解决时，个体就会变为一位具有启发性的智者。但当结果朝向停滞或自我沉溺的方向发展时，个体就变成了一位悲剧的人物。

7.22 圆满相对于绝望

埃里克森认同危机的第八个，也是最后一个阶段，本质上是存在主义的冲突。在生命的最后一个阶段里，当死亡不再是一种遥远的、抽象的可能之事，而是一种即将发生的不可避免的事情时，个体被迫去回顾过去的生命，找寻其中的意义。如果他认为自己的生命故事，基本上是有意义和值得的，那么他就能获得一种圆满的感受。然而，如果他找不到意义和目的，他将自己的生命看作是一种空洞的、无意义的、无目的性的一连串随机事件，那么，个体将只会为他的错误感到悔恨，而不会为他的成就感到骄傲。这种对自我身份的悔恨，在人生最后的阶段里显得最为深刻，因为感受到了无意义的存在，再加上一种乏力的、一切都太迟的感觉，无意义和无望的悲惨组合强化了悔恨的情绪，最终导致绝望。

7.23 自 主

不论个体是否相信自己能做出选择，并过上自己的生活，最后阶段的中心议题总是自主。虽然我们都会犯错，但如果我们能回顾以往并告诉自己："至少……"（如猫王所唱），"我用我的方式做到了！"我们仍然可以获得一种基本的圆满感。在头脑中想象一种被广泛运用的文学隐喻，存在主义的意义在现实中被发现，即生命就是一个故事。而且，不论我的故事质量如何，作为一个个体，我就是自己生命故事里唯一的作者和主角。我的生命中主要的抉择，不是由别人来决定的，而且情节和故事线也不是由别的角色来决定，而是由我自己。

7.24 专一的力量

意识到即将面临的死亡所产生出的一种存在主义的绝望感，就成为了《关于施密特》（*About Schmidt*，2002）、《情深到来生》（*My Life*，1993）和《生之欲》（*Ikiru*，1952）等"拥护生命"的电影中所出现的普遍动机。在这些电影中，角色被迫重新赞美他们生命的意义，而且是在他们发现自己只剩短暂的时间可以去改变生命的最后一幕时。意图改变的动机是真实而可信的，观众也愿意跟随着这些被推动的角色，一同经历他们那具有启示性的救赎之旅。

图 7–1 圆满：渡边在《生之欲》里最后的场景。

黑泽明的《生之欲》是一部常被忽略的杰作，也是一部最具影响力的“拥护生命”的电影。渡边勘治（志村乔饰）是一位典型的官僚，被他的同事们称为“木乃伊”。《生之欲》中这位主要的角色，是一位死气沉沉、卑躬屈膝、道德感空泛以及灵魂死亡的人。虽然他每天都有机会做有意义的事，但他选择保持低姿态，像一位优秀的政府官员一样。当市民的需要送到桌上时，他只是一味地推三阻四。但是当渡边发现他得了胃癌，并且只剩下三个月可活时，他便展开了自己的灵魂之旅，开始找寻真正的自我。对渡边而言，存在的意义是借着帮助他的社区成长而产生的。他彻底改变了自己的性格，脱掉了官僚主义的外衣，进而成为一股积极的社会行动的旋风。影片结尾，他独自坐在自己建造的游戏广场上，思考着自己一生的工作并非归于虚无，而是终于做了一些在他离去后仍能长存并有价值的事。

黑泽明继续扩展他“拥护生命”的前提，即使是在电影中的主角死亡之后。在一场哀悼会上，渡边沉闷的同事们赞扬着“木乃伊”，在他最后的日子里，展现了重大的改变，而且对他周边的人，都造成了极具启示性的影响力。黑泽明展示了一种个体被认同危机激发，变得有动力去改变自己的力量。事实上，它启发了整个社区，甚至改变了世界。

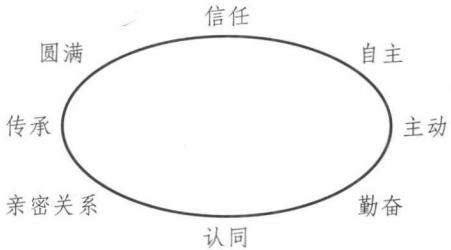


图 7–2　埃里克森认同危机的阶段。

要点

- 认同相对于认同扩散是认同危机的第五阶段。
- 主角的背景故事通常能提供关于他的身份和认同危机的重要信息，这些就是他在电影中所面临的挣扎。

■ 背景故事可以从自传性的开场、旁白、个人披露和回溯镜头等段落中揭露，或者它也可以被结合在故事的动作与对白中来呈现。

■ 大部分的电影都会以某种方式来处理认同扩散的问题，因为主角必须努力奋斗，以建立一个有意义的个人认同感。

■ 暂停是指在取得认同成就前积极寻求的阶段。

■ 取消是指某人决定使用外来所提供的身份认同，而非经过自己寻求所获得的一种真实的个人身份认同感。

■ 青少年主角时常以反叛权威人士，作为一种建立自己身份认同的方式。

■ 在青少年电影中，成人的权威人士往往被描写为带有低能的、有敌意的、或无可救药的疏离感。青少年主角缺乏资源但又必须解决自己的问题，因而发现了自己的身份认同感。

■ 亲密关系相对于孤立是认同危机的第六阶段。

■ 追求一种亲密的爱情关系是爱情电影和浪漫喜剧电影的中心主题。

■ 在角色间发展亲密关系的关键，在于透过个人逐步地开放沟通与相互披露，进而建立起一种信任感。

■ 浪漫喜剧中第二幕结尾的危机，通常是由一次沟通破裂而产生的，而这个破裂导致了悲剧性的误解。

■ 亲密关系的危机最常由一位第三者的人物来解决，即一位有同情心的调停者。

■ 传承相对于停滞是认同危机的第七阶段，它常被称为“中年危机”。

■ 智者人物经常要面对的是传承的危机，他们必须冒险走出自己停滞而规律的生活，为了能成为新一代人物的有力引导者。

■ 主角与智者间的关系是互补和互惠的，主角将停滞的智者带进传承的状态，然后智者在主角的旅程中指导主角。

- 圆满相对于绝望是认同危机的最后阶段。
- “拥护生命”电影经常围绕在一位得知自己即将面临死亡的角色身上，那最终的意图建立于存在主义的圆满（一个人生命的意义）努力，激励了主角去改变他的认同并完成伟大的事迹。

习题

1. 运用你的电影知识，找出两部电影，其中主角的背景故事是透过自传性的开场和（或）旁白叙述来表现的。

2. 请找出三部电影，其中主角的背景故事是透过个人披露来表现的。

3. 请找出两部电影，其中主角的背景故事是透过回溯镜头或梦的段落来表现的。

4. 请为你剧本中的每个人物写出一个详细的传记或背景故事，要写出每个细节，如他们的出生年月日和地点、他们在学校攻读的科系、嗜好、梦想，甚至是他们何时何地失去了自己的处女或处男身份等。写出这些人物的背景故事如传记般的细节，能够帮助你增加角色的深度。

5. 请观赏一些诸如《一夜风流》、《街角的商店》（*The Shop Around the Corner*, 1940）、《当哈利遇见莎莉》（*When Harry Met Sally*, 1989）和《西雅图夜未眠》这样的浪漫喜剧电影，分析影片中两位主角是如何建立他们之间的亲密关系的，请特别留意在第二幕结束时的亲密关系危机，以及这些危机是如何在第三幕里得到解决的。

6. 请从你最喜爱的电影中，找出五位“停滞的智者人物”，并分析主角是如何将智者带入传承状态的。

7. 请找出三部处理圆满相对于绝望的危机的电影，请问主角如何建立一种圆满的认同感？

延伸练习 7

在你的剧本中处理认同危机

1. 你的角色的认同是与他们的背景故事息息相关的，请问你的主要人物的背景故事是如何揭露的？想想看，你如何将他们背景故事的揭露与故事事件的进展并列，并以一种能够增加剧本张力、悬疑、冲突或戏剧性的方式来呈现。

2. 亲密关系的挑战几乎是所有电影中都会讨论到的议题，并不限于爱情电影。然而，爱的主题常是情节中最弱的部分，常常是因为要满足“爱的兴趣”的需要而加入。不论你是否在写一个以爱情故事为主的剧本，或是一个非爱情故事，但有一个浪漫的次情节，如果你的角色对亲密关系的需求，是直接与他们的认同联结在一起的，那么你的“爱的兴趣”主题将会更为强烈。请问你如何写一个独特的爱情故事，并与主要角色个人深层的认同议题相关？

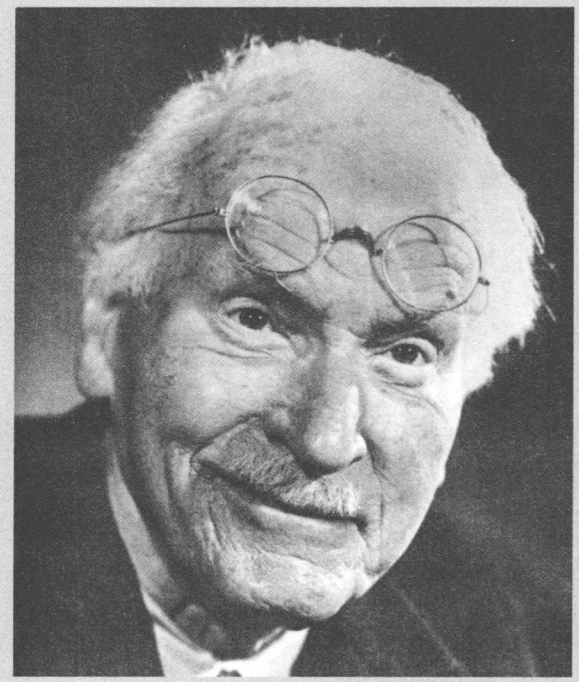
3. “婴儿潮的一代”是终身的电影观众，他们创造了（可以说是空前的）市场上供过于求的中年人面临中年危机的电影。原本一部电影必须拥有一位年轻的明星作为主角才会成功的事实已经被推翻，如果你在写一个关于中年角色的剧本，请思考在你的角色动机和冲突之中，如何能够表达“传承”和（或）“停滞”的议题？

4. 谣传“梦工厂”正计划要重拍黑泽明的《生之欲》，可能由汤姆·汉克斯担当主演，由史蒂文·斯皮尔伯格来制片或执导。请观看原版的《生之欲》，并思考它是如何处理圆满相对于绝望的认同危机？然后构思一个能够吸引当代观众的翻拍剧本，同时还要能保有原版电影中存在主义的讯息。

认同危机一览		
认同危机	情节设计	电影范例
认同相对于认同扩散	背景故事的揭露	《天才一族》
	隐藏的背景故事	《不速之客》
	背景故事的个人披露	《挚友亲邻》
	认同扩散	《无因的反叛》
	暂停与取消	《黑潮》
	反叛与认同成就	《帝国反击战》
亲密关系相对于孤立	求爱	所有的浪漫喜剧
	沟通破裂	《一夜风流》
	悲剧性的误解	《婚礼歌手》
	有同情心的调停	《天生一对》
传承相对于停滞	停滞的智者	《龙威小子》里的宫城先生
	智者英雄	《十二金刚》里的李·马文
	中年危机	《美国美人》里的凯文·史派西
圆满相对于绝望	意识到即将来临的死亡	《情深到来生》
	寻找自主	《生之欲》

第三部分

卡尔·荣格



Chapter 8

角色原型

ARCHETYPES OF CHARACTER

不像埃里克森，卡尔·古斯塔夫·荣格从未真正成为弗洛伊德的学生或学徒。虽然荣格受过弗洛伊德理论的启发和指导，他们先是以职场上的同事身份相遇，但在他们漫长的合作关系中，荣格对他的精神官能冲突和人类心灵的概念，总是维持着自己的个体性和独立性。弗洛伊德将荣格的独立性和创造性，错看为理论上的颠覆，这导致了他们两人根本的决裂，从此互不相见。弗洛伊德学说的损失正是心理学的收获，因此荣格得以不受弗洛伊德典范的限制，径自发展出一套具有原创性的、独特的和美丽的大师级人类精神学理论。

8.1 集体潜意识

荣格自弗洛伊德理论最重要的偏离，就是他相信在人类精神里有一种与生俱来的精神要素。尽管他从未将它称为神或任何灵性的力量，但他相信所有的人性都是在超自然的层面被联结着，而这种超自然的联结就是人类普遍对宗教、信仰、灵性，以及更高力量的信仰之需求背后的心灵力量。弗洛伊德是一位忠诚的无神论者，排斥所有非生物基础的人类动能，这使得荣格对于灵性动能的非科学性主张，显得有点亵渎。荣格将这种在所有

人类间的超自然联结称为“集体潜意识”，因为意识领域中的事物，乃是由全体人类所共享的。

8.2 原 型

集体潜意识与弗洛伊德的潜意识（荣格称之为“个人潜意识”）是有区别的，其中的事物，并不是绝对的个体记忆和情感。集体潜意识是由人类共享的关系和影像所组成，这被称为“原型”。原型是“基本的概念”——“原始的影像”，它是所有人都能理解的重要潜意识形象。例如，每个人都有一位母亲。在某些文化里，这位具有共通性影响力的人物，是强大的、有抚育能力和安慰能力的母亲角色，是由“大地之母”所代表的。在其他的文化里，她被称为“圣母”。在另外的文化里，她被称为“自然之母”。还有的地方，她成为了爱与性的化身。有些地方，她象征了生长与富饶。虽然她有成千上万种描述方式，但在这些不同代表的背后，其基本的概念是相同的，那就是母亲的原型。

虽然弗洛伊德并不满意于荣格的理论中非科学性的元素，但在原型背后的基本概念和集体潜意识则并不完全是灵性的事物。荣格的想法是，不论他们个人的经验如何，所有人类都享有共通性的人类议题的关联性。所有的人都有父母，所有的人在他们的性格中都会面临冲突，而且所有的人在他们发展人格和适应社会时，都会面临认同危机。表现在传奇、神话、文学、艺术和电影中的原型，代表了这些共通性的议题和集体潜意识，只是以潜意识层面去分享与了解的基本的人类性情。电影中的原型超越了演员和情节所描述的角色类型和主题，是具有普遍影响力的心理议题和人物的再现。虽然原型的外貌会改变，但原型背后的象征却千年不变，而且始终如一。

8.3 英 雄

神话英雄是自我主要的象征，英雄不仅仅是原型，他即是原型的核心。

英雄原型的概念太过广泛，我们无法以单一的概念来解释它，虽然所有其他的原型代表了自我的不同部分，但英雄就是自我，它是所有原型的集合体。正如约瑟夫·坎贝尔所指出的，英雄拥有“千种面貌”，因为英雄是自我再现的原型，而且它是不断在变化的。任何特定英雄所传递的讯息，将会由特定英雄所经历的旅程来决定。英雄旅程的不同元素，将会在第 10 章和第 11 章进行讨论。英雄所代表的不同的自我元素，英雄所遭遇的自我的原型，乃是本章所讨论的主题。

8.4 人格面具

我们向世界所展示的外在面目，是我们让他人看见的部分自我，即我们的“人格面具”。它让我们想起古希腊演员所带的面具，人格面具就是我们显示给别人看的人格的面具，它是用来遮盖我们想隐藏的部分自我的服饰。就外在意义来说，演员本身就是人格面具。他们的脸孔传递了英雄的故事和人格，并被呈现于银幕上。

影视演员常抱怨他们被角色定型了，也就是说，当一位演员的人格面具或银幕形象变得与我们对演员本身的认同有强烈关联时，观众和电影人就不再愿意看到他扮演其他的角色。例如，我们很难想象阿诺饰演一位敏感而脆弱的角色，正如我们很难想象达斯汀·霍夫曼饰演一位阳刚的动作片主角一样。阿诺·施瓦辛格已经变成与“终结者”息息相关的角色，以致对很多人而言，很难接受他在 2003 年成为加州州长，并把他想象成是“政府终结者”。

虽然演员对于这一有创意的限制——角色定型——会感到恼怒，但是角色定型实际上是一种对于他表演效率的陈述。被角色定型的演员在他所扮演的角色上是如此的有说服力，因此实际上他就变成了那种角色类型。就电影原型的功用而言，被角色定型的演员是以人格面具来满足他所扮演的角色的。他的表演是如此的完美，以致原本将演员和角色分开的面具成了透明之物，观众无法分辨那两种身份的差别。

8.5 明星特质

像路易斯·卡尔亨、唐纳德·克里斯普、乔治·桑德斯和众多其他的演员，都是极为卓越的性格演员，但现今这类演员却很少了。他们就如同样充满天赋的同行，诸如约翰·韦恩、加里·库珀和加里·格兰特等人一样有才华，但是性格演员拥有的是才华与广度，而电影明星拥有的则是“明星特质”，即他们所扮演的角色本身在观众心目中的性格类型的外在特征。甚至“明星”一词本身就意味着原型的质量，一种无所不在的、无限的和共通性的形象，明星力量从来就不能被低估。在观众的心目中，明星不只是电影的一部分，明星就是电影。

阿尔弗雷德·希区柯克在为他的电影寻找主角时，喜欢使用大牌明星，因为他们的人格面具已经建立了。希区柯克在第一幕中不需要花时间发展主角的性格，他只要使用詹姆斯·斯图尔特当主角就够了。甚至在电影开场以前，观众就知道这个角色将会是一位独立而传统的、个人主义至上但保守的、意志坚强又充满热情的人。

当描写剧本中的角色时，要特别注意你对他们外貌的描述，因为在生活中，第一印象总是最强烈的。请想清楚角色的脸和身体，花时间从知名电影明星中尽可能地找出最能代表每个角色内在形象的演员，这是一件值得做的事。即使你在写一个低成本的电影剧本，不可能雇用知名的、A级名单内的演员，甚至最能代表你的角色的演员可能已经过世或退休了，你仍然可以利用那位电影明星来帮助你发展剧本和建立角色的性格。借着唤起一位著名电影明星的人格面具，你就能在剧本读者的心目中，建立角色的内在精神形象。

8.6 阴　影

荣格的理论深受东方哲学的影响，认为自然的平衡是由相对力量创造的。荣格提出相对心理学，一种先天的二元性，每一部分的自我都是由相对的或联合的部分互补而成的。阴和阳、阴柔与阳刚、黑暗与光明等……

每种心理力量都有它相对的力量。在荣格的模型中，阴影就是人格面具相对的力量。我们的自我在意识的光线下投射了一个阴影，就像我们的身体在日光下投射了一个影子在地上一样。阴影就是被压抑的第二自我，是我们微弱的潜意识的自我反射。它是一直与我们同在，但常被我们忽略的黑暗面。阴影就是人格面具背后的隐藏性的存在。

8.7 坏人阴影

作为一种相对的原型，坏人常是阴影，而英雄通常就是人格面具。有古典英雄，经常就会有古典坏人。在《原野奇侠》中，肖恩扮演白衣武士般的英雄角色，而威尔逊（杰克·帕兰斯饰）则扮演黑衣武士般的坏人角色。戴面具的坏人包括了《13号星期五》中的杰森、《沉默的羔羊》里的汉尼拔和《月光光心慌慌》中的麦克，他们都是对荣格阴影模型的直接描绘，面具背后的疯子表现出一种共通性的恐惧，即所有人类的疯狂与暴力的倾向。

8.8 二元对立

二元性的概念建立在英雄（人格面具）的遭遇与融合的目标之上。在梦或神话里，人格面具必须遇到阴影，并将它融合在自我里，如此才能解决冲突。以荣格理论中的二元性来对比英雄与坏人是相当有效的。这两位角色有如白天与黑夜，但是它们又以一些奇怪的方式进行互补。《恐怖角》（*Cape Fear*, 1962）中英雄与坏人的二元对比，就是一个很好的例子。山姆·鲍登（格利高里·派克饰）是一位充满道德感的、正直的、仁慈的、冷静的和温柔的人。而麦克斯·卡迪（罗伯特·米彻姆饰）则是一位不道德的、堕落的、残酷的、精神变态的和暴力的人。像山姆这样的和平主义者们，必须整合一些在他们阴影中的暴力和热情的特质，以便击败它们。

8.9 谦逊的英雄

谦逊的英雄变得暴力，在西部片以及在其他典型的暴力类型电影中，是一个无所不在的主题。谦逊的英雄被坏人一步步地紧逼，直到他不得不借着激发自己本性中暴力的一面，来保护荣誉、家庭和自己。人格面具中对阴影暴力特质的整合，会在这些故事的高潮中被呈现出来，即在英雄和坏人之间的一场激烈打斗的场景。山姆·佩金法的《稻草狗》可能是对这个主题最具影响力和最震撼人心的表现，一位谦逊的教授和他的妻子遭到一群流氓的骚扰，当到了无法忍受的时刻后，他必须采取极端暴力的手段，如此才能像个男人一样活着。在《恐怖角》的结束场景里，山姆在拯救家人的打斗中，变得与麦克斯一样暴力、愤怒和充满仇恨。而在杀人狂电影中，谦逊的女孩必须变成暴力的人，这是为了能亲手干掉变态的杀手。

为了让二元对比的主题产生效用，英雄——人格面具必须亲自遭遇和打败坏人——阴影。如果是别人打败了坏人，比如警察或另一个角色，那么人格面具就尚未融合它的阴影，因此心理冲突也就不能解决。

8.10 第二自我的阴影

坏人也可以象征好人的黑暗面，在《化身博士》中，英雄与坏人是同一个人，借以描述潜意识中人格面具与阴影的分歧。杰克扮演了社会大众所景仰的人格面具角色，而海德则代表坏人的阴影。在《蜘蛛侠》中，诺曼·奥斯本（威廉·达福饰）是一位研究员和慈祥的父亲，但他的第二自我却是绿魔，一个阴沉暴力的人物，这就是诺曼人格面具的阴影。当人格面具和一个人的阴影分裂成两个独立的身份时，它就表现出一种清晰的、精神变态的分裂，并为角色增添了精神病理学的维度。而精神病理学反过来，也在观众中引发了即时性的恐惧感。

《精神病患者》里的诺曼·贝茨（安东尼·珀金斯饰）既是他自己（人格面具），又是他那邪恶的母亲（阴影）。吸血鬼伪装成普通人（人格面具），然而在他的诡计背后，他仍是一个吸血鬼（阴影）。像开膛手杰克这样的

连环杀人犯，也会和正常人一样走在街上，但在内心里，他们是邪恶的精神变态者。二元对比在这种角色身上，也是一种有效的工具。借着使人格面具看起来温和、热情或有尊严（如一位医生、伯爵或谦逊的旅店管理员），将会使它与有虐待癖的、残暴的角色之间有更为强烈的对比。极端的对比会产生极致的惊喜、悬疑或冲突，这些元素都会使观众产生恐惧的反应。

8.12 黑色英雄

有时候，阴影是英雄角色的一种元素。被黑暗力量推动的英雄是充满冲突的，他们内心混合了善与恶的特征，这增加了角色心理层面的复杂性。像蝙蝠侠、《猛龙怪客》里保罗·柯西（查尔斯·布朗森饰）、《肮脏的哈里》中的哈里（克林特·伊斯特伍德饰）以及《法国贩毒网》（*The French Connection*，1971）里的卜派·道尔（吉恩·哈克曼饰）这样的街头英雄，几乎全是些黑色英雄人物，内心复杂并且纠葛在善与恶的冲突之中。作为犯罪打击者，他们戴着好人的人格面具，为了正义而战。但是他们所使用的方法（暴力），却是他们人格面具背后的阴影。

像罗宾汉、佐罗和杰西·詹姆斯这样的草莽英雄，也代表了人格面具和阴影的结合。这类英雄是很受观众喜爱的，因为他们代表了存在于真实人物中的心理复杂性和内在冲突。没有人完全是善良的，也没有人是完全邪恶的。我们都只是妥协于自己的人格面具和阴影之中。写实的英雄就是一位在他的两个本性中不断寻求平衡的人，这个英雄的探求，代表了对心理平衡的共通性的探求。不论你写的剧本是什么类型，你总是要记着你的英雄或主角，正在寻求一种内在的平衡感。不论这种平衡是由毁灭坏人、克服障碍，还是赢得目标、获得爱人芳心来达成，英雄所探寻的目标背后的象征性，就在于遭遇并整合一个不相连的或互相冲突的自我。

8.13 阴霾的过去

一位角色的阴影也能用神秘的、悲剧的、受创伤的或不体面的过去来

代表。《唐人街》里的杰克（杰克·尼克尔森饰）被过去在唐人街警局里恐怖的工作记忆所惊扰。《上海小姐》（*The Lady from Shanghai*，1947）里的埃尔莎（丽塔·海沃思饰）则被她在上海时黑暗的历史所折磨。在这两部电影中，我们从来不知道在唐人街或上海发生过什么事，我们仅对他们那遥远的过去，混杂着伤感的表情和眼泪有些许的了解而已。他们不愿意谈论自己阴霾的过去，事实上更加强了角色过去的悲剧特质的分量。

编剧的秘诀在于制约，剧作者并不透露过去到底发生了什么事，他们把一切留给观众的想象力去决定。由于我们只能想象过去曾发生了什么事，因此它那隐蔽、残暴和堕落的程度是没有限制的。更有甚者，他们背景故事的模糊性还增加了角色的神秘感。结果，角色的神秘感往往成了角色本身的主要特质。

如果你为角色的背景故事增加一个阴霾的过去，那么你的角色就应该在剧本的某个点上面对他的过去（否则为何最初要加入阴霾的过去呢？）。即使我们不知道杰克在唐人街工作时到底发生了什么事，但电影的结局仍然发生在唐人街。在令人震惊与不安的高潮之后，杰克对那个世界彻底绝望。当他的老同事告诉他："这只是唐人街，杰克……这只是唐人街"时，他表现的厌恶感似乎是有道理的。虽然杰克的背景故事从未被揭露，但我们从他的经历中也能获知他遭遇了自己的唐人街阴影的象征，那也是最终将他带回到唐人街的原因。这种整合的感觉并未出现在《上海小姐》中，不仅埃尔莎的背景故事从未被揭露，而且在第一幕以后，电影再也没有谈到上海象征的部分。在第三幕里虽有短暂回到中国戏院的场景，但影片的高潮事实上是发生在一栋满是镜子的狂欢屋里。这种缺乏整合的做法，在影片结束后会令观众感到不完整并产生困惑，因为电影中主要的象征一点也没有被揭示出来。

8.14 逃离阴影

有时候，英雄会想要逃离阴霾的过去。而想要逃离阴影的英雄，不可避免地必须面对自己的阴影（阴暗面），如此才能够成为完整的人。肖恩

是一位正在逃离他那耻辱过去的枪手。作为枪手的肖恩，他那阴霾的过去，很完美地被影片中一个实实在在的角色威尔逊——一个身着黑衣的、精神变态的和喜欢杀人的枪手表现出来。在《星球大战》里，卢克的阴影就是他的父亲，一位邪恶帝国的黑暗领袖。达斯·维德是一个巨大、恐怖又极具影响力的阴影身份。通过卢克三段分开的旅程，他的主要目标就是遭遇、克服与整合他那颇具毁灭性的父亲所带来的阴影。《星球大战》三部曲是典型的阴影原型的例子，因为它展示了一个极佳的观点，即阴影并非一位邪恶的坏人，而是被错置的部分自我。当他否认与达斯·维德的关系，并且不接受他的身份时，卢克便处在了最为困惑的状况里。使卢克发展的关键是认清身份和自我。类似的，你的剧本中角色发展的关键，应该直接与更深的、与自我不相干的部分的理解和整合有关。

8.15 永远的阴影

在《不可饶恕》（*Unforgiven*，1992）中，威尔（克林特·伊斯特伍德饰）的阴影是他作为一位枪手的过去。威尔逃离了他的过去，并展开了新的生活。但是当他受雇成为一位枪手时，他再度面对了自我的阴影。《不可饶恕》是阴影原型中特别令人不安的案例。在故事的高潮，他面对了小比尔（金·哈克曼饰）——一位杀了他朋友的、残忍成性的警长。比尔和威尔是彼此的镜像，两人皆是杀人者，都罪大恶极，而且都因他们的暴力而罪无可赦。他们甚至有着同样的名字。在最后一场暴力场面中，威尔毫不留情地杀了比尔，此时他遭遇并整合了自己的阴影，甚至再一次成为了自己的阴影。这部影片的黑暗主题是，不管我们跑得多远，我们的阴影总是在尾随着我们。

8.16 阴影的实体代表

因为电影是视觉的媒体，所以利用具体的角色作为主角阴影的象征，不论是当做坏人、对手或邪恶的同党，在电影中都是特别有效的。与外在

人物的冲突可以用动作来表达，这明显要比内在冲突更容易在银幕上看到。不论你的角色是通过内在冲突还是外部动作来面对他们的阴影，不要认为某种对抗要比另一种对抗更为有效。在《原野奇侠》和《星球大战》里，原型的象征主义是巧妙而有力的，而且视觉象征会使其更具影响力。绝不要低估你剧本中视觉呈现的力量，一张图像要胜过千言万语。

8.17 女　神

和弗洛伊德一样，荣格相信儿童在他们的心灵中保有自己父母内化的形象。但和弗洛伊德不一样的是，荣格同时相信，这一内化的父母形象会以原型的方式在梦中和神话里显现。这个父母原型同时具有父母角色的文化关联，因此，神话里的母亲角色都被呈现为神圣的母亲，如大地之母、生育女神、自然之母、圣母玛利亚等。女神原型是集体的、共通性的母亲，她能安慰人、孕育人，并且温柔而仁慈。《木偶奇遇记》（*Pinocchio*，1940）中的蓝精灵、《绿野仙踪》里的好女巫格林达（比莉·伯克饰），以及《仙履奇缘》（*Cinderella*，1950）和《睡美人》（*Sleeping Beauty*，1959）里的仙女，它们全都是清晰的女神原型范例。她们都是能够安慰人、孕育人的神圣母亲角色。最近，女神在《指环王 1：魔戒再现》（*The Lord of the Rings*：*The Fellowship of the Ring*，2001）中，是以凯兰崔尔（凯特·布兰切特饰）之名出现的。作为母亲的女神原型，其功能其实和幼年时期的母亲是一样的。当主角遇见女神，他就整合了情感的力量、直觉式的智慧，以及母亲角色的敏感特质。

8.18 女神的阴影

和荣格相对心理学一致的是，正面的母亲原型——女神，是由负面的母亲原型——邪恶的女法师或女巫来平衡的，就某种意义而言，邪恶的女巫就是女神的阴影。女神代表了理想的母亲，她拥有所有正面的特性，而女巫则代表了被诋毁的母亲，拥有所有负面的特性。女巫常被描写为邪恶

的继母，重现神话里的邪恶继母与女巫原型——美狄亚。从迪士尼的《白雪公主》（*Snow White*，1937）与《睡美人》中可以看出，邪恶的继母与女巫等原型的融合，变成了根深蒂固的美国集体潜意识。

在非奇幻类型的电影中，女巫通常是一个自私或恐怖的母亲原型，正如在《亲爱的妈咪》（*Mommie Dearest*，1981）和《阁楼里的花》中所出现的一样。在《伊甸园之东》（*East of Eden*，1955）中，那位长久缺席的母亲（乔·范·弗利特饰）是以一位穿着黑衣的阴影人物的面貌出现在卡尔面前的。对卡尔而言，他的母亲就是一个阴影，她许久以前遗弃了自己，现在于蒙特利地区的红灯区经营了一家妓院。来自童年长久的压抑和困扰的记忆、残忍的遗弃议题、残酷、虐待、羞耻和忽视等，都由这位阴影女神原型所代表。

8.19 真实生活的女神

任何能安慰人、抚育人的女性角色，都能提供情绪化的智慧、直觉的引导和爱（但不是男女之间的爱情），她们在执行着女神原型的功能。而现实中的母亲角色既非理想化，也非恶名昭彰。一位建构良好的母亲角色，也许同时具有女神和女巫的特质。理想化的母亲角色、恶名昭彰的母亲角色与真实生活里的母亲角色之间的差别，在《伊甸园之东》里展示了出来。卡尔的母亲是一位真实的人，她爱着卡尔，但是她也遗弃了他。她无法成为卡尔心中所认为的母亲的样子，但是她提供给卡尔所需的金钱，帮助他实现野心和目标。真实生活中的女神会帮助人、抚育人，甚至医治人，但是她们并非总是特别善良的，同时也不会是全然邪恶的。

8.20 智慧的耆老

父母中的男性——父亲，是由智慧的耆老原型来代表的。其他形态的父母原型尚有神、先知、术士、医治者或任何可以提供智慧、忠告或指引的老男人。在电影中，智慧的耆老起到了英雄智者的暧昧功能（女神也可

以被描写为女性英雄的女性智者）。作为智者，智慧的耆老会以各种角色出现：父亲、哥哥、老师、牧师、医生、治疗师、教练、船长、总统、国王、术士等。与荣格所说的二元性相一致的是，阴影中的父亲角色经常由一位错误的智者或一位负面的父亲角色所代表。《星球大战》里的达斯·维德可以说是阴影中的父亲原型的典范（达斯·维德字面的意思就是“黑暗中的父亲”）。另一方面来说，欧比旺也以他纯洁正面的形象，象征了智慧的耆老的角色。在《绿野仙踪》里，那位术士所创造的幻影就是阴影中的父亲角色，而躲在幻影面纱背后的慈祥老人（弗兰克·摩根饰），就是正面的父亲角色，智慧的耆老代表了英雄必须整合父亲角色或智者的需要，通常这也是一部电影中主要的人物关系。

8.21 阿尼玛

一个均衡的自我同时包含了男性与女性的两种特征，男性的自我是以一种女性的原型——阿尼玛（女性特质——性与爱），来体现女性特质的。阿尼玛所表现的拟人化特质是典型的女性力量，诸如敏感、感性的智慧、直觉、同情和关爱。阿尼玛与女神并非属于同样的原型，因为阿尼玛通常是一位浪漫的或性幻想的对象，而女神，作为母亲角色的功能则是神圣的，因此她是无性的。女神提供了母性的爱，而阿尼玛则经常被表现为遇险少女，是一位英雄必须发现并拯救的女性角色。《星球大战》里的莉亚公主就扮演了遇险少女的角色，卢克必须将她从死星里拯救出来。借着拯救少女，英雄就将他的阿尼玛（女性特质），融合入他的自我中一个相当重要的部分里。

电影中的阿尼玛通常是“爱的兴趣”，而爱的主题被认为是电影中相当重要的部分，即使爱的兴趣相对于电影主要的故事而言，是辅助性的题材。正如爱是每个人生活中必要的部分，观众也会从直觉上认为，爱在每部电影中也是不可或缺的元素。当一部电影结束时，观众必须感受到，主角的性格已经发展完成，而且他现在已经“完整”了。在结束时，得到女孩并加入女性特质，说明了主角性格对完整性的需求。他不仅征服了自己

的阴影，发展成为一个人，他也找到了爱。将阿尼玛整合在他的性格中，使主角的自我得以完全。阿尼玛也是主角的回报，一旦他完成他的使命，他就可以获得爱的回报，而且现在他的生命已经完整，他和他的爱人可以结婚，从此过着幸福快乐的日子。

8.22 蛇蝎美人

每种正面的原型都有其相对负面的原型，即它的原型的“阴影”。电影里的阴影阿尼玛就是声名狼藉的“蛇蝎美人”。这位神秘莫测的女诱惑者提供的是性爱，而非单纯的爱。对英雄而言，她是一位危险的人物。像荷马的《奥德赛》里的塞壬（古希腊传说中半人半鸟的女海妖，惯以美妙的歌声引诱水手，使他们的船只触礁或驶入危险水域）一样，蛇蝎美人会借着她诱人的歌声，引诱英雄离开他那探索的旅程，而误入她的陷阱中。然后，当他的守卫被击倒后，她会威胁他的生命。作为一位不忠实的阿尼玛，蛇蝎美人要么是一位“荡妇”，引诱英雄远离对好女孩的喜爱，要么是一位真正的“妖妇”，她会威胁到英雄的生命。《致命吸引力》（*Fatal Attraction*，1987）里的艾利克斯（格伦·克洛斯饰）和《本能》（*Basic Instinct*，1992）里的凯瑟琳（莎朗·斯通饰），两者都符合蛇蝎美人原型的功能。在《致命吸引力》里，艾利克斯对丹（迈克尔·道格拉斯饰）的执迷，威胁到他与妻子（安妮·阿契尔饰）的关系，同时也威胁着他的生命。阴影阿尼玛是一个极为有力的原型人物，因为她在一个角色里，结合了两种最原始的冲动——性与侵略。蛇蝎美人的力量来自于她的性诱惑力，她的危险存在于英雄在面对她那性诱惑力时的无助，虽然英雄能抵抗怪物和军队，但他们在面对蛇蝎美人时是毫无抵抗力的。

8.23 阿尼姆斯

女性心灵中的阳刚原型就是阿尼姆斯（男性特质——仇恨）。这种原型代表了典型的阳刚特征，如勇气、领导能力、理性的智慧和身体的力量。

很明显，阿尼玛与阿尼姆斯的二元性是传统西方神话的产物，其中拥有上述特征者就是英雄，而女性则是那位英雄必须拯救的少女。在传统西方神话里，很少出现女性英雄的角色，然而，电影中的现代神话则是被解放的女人的现代产物，因此，出现了许多以女性为主角的电影，特别是在当代电影中。在这些现代神话里，阿尼姆斯原型人物扮演了和阿尼玛在传统男性英雄故事里类似的功能，就是爱情兴趣的功能。因此，在如《绿宝石》（*Romancing the Stone*，1984）这样同时具有男性主角和女性主角的电影中，男性英雄与女性英雄就彼此互相承担了阿尼玛和阿尼姆斯相对性的功能。作为琼·怀尔德的阿尼姆斯，杰克启发了琼，使她变得勇敢、坚强、有冒险性和强壮，而琼作为杰克·科尔顿的阿尼玛，则启发了杰克要变得慈爱、敏感、体贴和忠诚。

因为英雄原型通常是阳刚的，所以当一个女人担任影片中唯一的主角时，比如《古墓丽影》里的安吉丽娜·朱莉，女主角通常充满了原本是男性角色才有的阳刚气质。最终，在女性英雄电影中的男性爱情对象，就取代了原本阿尼玛（女性特质）的功能，并且常被女主角所拯救，就如劳拉·克罗夫特回到过去拯救她的爱人——艾历克斯（丹尼尔·克雷格饰）一样。男性爱情兴趣也会显得敏感、慈爱，以及善于鼓舞人而非强壮和勇敢。在这些故事里，女性英雄则是强壮而勇敢的，而她们的男性爱情对象反成了“遇险男人”。

8.24 阴影阿尼姆斯

《月光光心慌慌》、《13号星期五》与《猛鬼街》这类“杀人狂”电影中的怪物、连环杀人狂或精神变态者，都符合阴影阿尼姆斯（仇恨之影）的功能。像《在梦中》（*In Dreams*，1999）里的弗莱迪·克鲁格（罗伯特·英格伦饰）和雷德（小罗伯特·唐尼饰）这样的阴影阿尼姆斯角色，就是专属于荣格理论的人物，因为他们是在噩梦和梦境里来到受害人身边。在这些影片里，女主角扮演了传统女性的角色，即一位“遇险少女”的身份。在影片结束时，女主角是借着遭遇她的阴影阿尼姆斯，而非逃离他来发展

她的角色的。在这个最后的高潮里，她吸收了对方残暴的力量，并以相当可怕的手段将他摧毁。

8.25 骗　子

许多古代神话里的神，都是欺骗性的神，他们捉弄凡人，使他们困惑并感到头脑迷糊。在《万世流芳》（*The Greatest Story Ever Told*，1965）里，撒旦（唐纳德·普莱曾思饰）用人世的享乐诱惑耶稣（马克斯·冯·叙多饰），并试探他对上帝的信仰。当欺骗性的神要提供智慧时，这种智慧常以谜语的方式来展现。英雄必须解开谜语来证明他的才智，然后他就能获得神的智慧或指引。在《黑暗时代》里，那位长生不老的圣杯守护者一直等到珀西瓦尔（保罗·杰弗里饰）解答了神秘的问题后，才把圣杯赏赐给他。

当骗子原型出现在电影中时，通常是一位喜剧人物。查理·卓别林、巴斯特·基顿和哈罗德·劳埃德等人都扮演了原型的骗子英雄。他们遭遇到自己的阴影，并运用各种花招、诈骗手法和诡计打败了它们。虽然骗子英雄也可能有强健的身体、勇气和决心等传统英雄的特质，但他们主要的力量却是智慧、敏捷和独创性。当梅尔·布鲁克斯在《灼热的马鞍》（*Blazing Saddles*，1974）里创造了一出西部闹剧时，他将传统的西部英雄转换成了骗子英雄。虽然巴特（克里沃恩·利特尔饰）和瓦克小子（吉恩·怀尔德饰）是

图 8-1 骗子英雄：《灼热的马鞍》里的吉恩·怀尔德和克里沃恩·利特尔。

勇敢并强壮的，但他们是凭借一连串滑稽的恶作剧来戏弄坏人并打败他们的。

当骗子角色并非主角时，他可能就扮演了喜剧桥段里的副手。在马克斯兄弟及阿伯特与卡斯特罗的电影中，票房并不是来自于电影的主角——那位打击坏人的年轻人，最终收获女人的心并拯救大局，其吸引力乃是来自喜剧桥段里的副手。他是在影片进展过程中，帮助主角戏弄坏人并将他们玩弄于股掌之中的骗子角色。不论你的骗子角色是一位喜剧副手，还是你的故事中的主角，请记得这种原型的关键在于智慧。英雄们，特别是动作英雄，是透过身体的力量、技巧和勇气来取得大部分胜利的。而在骗子的面具下，英雄必须通过智慧来获得胜利，这是相当重要但又常被忽略的英雄角色的原型特质。

8.26 变形者

荣格相信变形者就是自我的象征，他是会持续生长、改变与发展的。从某种意义上而言，所有的主要角色都是变形者。主要角色应该在故事的进程中不断有发展，而且这个发展意味着角色的改变要具有重要的意义。在《迪兹先生进城》中，那位油滑的大城市记者（珍·亚瑟饰）爱上天真又正直的迪兹（加里·库珀饰）时，就变得不再疲惫不堪。在《军官与绅士》（*An Officer and a Gentleman*，1982）里，那位以自我为中心的、玩弄女性的空军学员（李察·基尔饰），因为爱上了一位小镇姑娘（黛布拉·温格饰），而被变成一个有关爱之心的人。而那位《华尔街》（*Wall Street*，1987）里的热切的年轻股票经纪人巴德（查理·辛饰），被一位狡诈的金融界“肥猫”（迈克尔·道格拉斯饰）所腐化，而成为一个善使心计又贪婪的恶棍。在第三幕里，巴德再一次改变形态，并重生为一位诚实正直，同时还有荣誉感的男人。

8.27 变形花招

虚构的神通常是个变形者，骗子也是如此。这两种原型在功能和象征

上是很类似的，例如宙斯会变成一只老鹰，如此他便可以从奥林匹斯山飞下来，然后再变回人形，并诱骗一位凡人与他共眠。同样的，变形在电影中也是一种诱骗花招的原型。卡通角色兔八哥经常会伪装自己，以躲避埃尔默·法德；《星球大战》里的卢克与汉将自己伪装成冲锋队员，以进入死星；《灼热的马鞍》里的巴特和瓦克小子，把自己伪装成三K党成员，以混进抢劫者的帮派里。变形花招的故事线可以说与神话本身同样古老，而且它在今天的故事里仍然是有效的方法。正如所有原型的角色和情节一样，虽然它们是古老而公式化的，但如果把它们以原创性和巧妙的方法呈现的话，它们仍然会变得非常有力而且吸引人。

8.28 身体变形者

吸血鬼和狼人是可怕且令人恐惧的原型角色，因为他们代表了神鬼的超自然力量。在神话学里，只有神圣的人物才能转变成动物或其他非人类的形态。德古拉伯爵可能是影史中最常被描述的变形者。《终结者2》（*Terminator* 2，1991）里会变形的反派机器人（罗伯特·帕特里克饰），代表了一种古代超自然原型的现代版。不论变形是身体的变化还是角色内心关键的转变，变形者原型在故事和电影中皆是一种共通性的特征，而且也是一种代表了人类的改变、转变和重生的、极有力的象征。

要点

- 集体潜意识是由人类共通的影像和联系所组成的，也被称为原型。
- 原型代表了人类所共享的基本性情，和对共通心理议题的了解，例如拥有父母的经验、爱的欲望或对精神进行医治和再生的需求。
- 神话、传奇、文学和电影中的英雄，是自我主要的原型。
- 人格面具是我们显露给别人看的、关于我们自己个性的面具。

- 演员就是人格面具外在的化身——他们就是所扮演的角色的身体和脸面。
- 角色定型来自于观众在演员和他们在银幕上的人格面具之间的心理关联。
- 英雄角色通常符合自己故事中神话或梦境的人格面具原型功能。作为他自己的人格面具，英雄必须遭遇并整合他自我的其他部分，即由其他原型所代表的部分。
- 阴影原型就是我们向别人隐藏的人格黑暗面。
- 电影中的坏人角色通常符合阴影原型的功能。
- 女神原型代表了正面形态的母亲角色。
- 邪恶的继母或女巫是阴影女神的原型再现，即与母亲角色相关的负面或黑暗特质。
- 智慧的者老原型代表了正面形态的父亲角色，这个角色具有智者角色的功能。
- 《星球大战》里的达斯·维德具体化了错误的智者原型，即负面的父亲角色。
- 阿尼玛原型代表了正面形态的女性角色特征。
- 阿尼玛常被描述为“遇险少女”，以及（或）是传统英雄故事里被爱的对象。
- 蛇蝎美人原型就是阴影阿尼玛，她是一位黑暗的、诱人的女人，专门勾引男主角偏离他的正道或离开他的真爱，而陷入危险的境地。
- 阿尼姆斯原型代表了正面形态的男性角色特征。
- 《猛鬼街》系列电影里的弗莱迪·克鲁格，就是阴影阿尼姆斯与毁灭性的一面。
- 骗子原型利用幽默和机智来战胜他的敌人，以达成任务。骗子通常被赋予喜剧桥段副手的角色。
- 变形者原型就是自我的象征，本质上他是在持续地发展和改变。变形也代表了精神的或非凡的力量。

习 题

1. 请列出十位你最喜爱的电影男主角。
2. 请列出十位你最喜爱的电影中的坏人。
3. 请列出十位你最喜爱的电影里的智者角色。
4. 请列出五位符合女神原型功能的电影角色。
5. 请列出五位符合阴影女神原型功能的电影角色。
6. 请列出五位符合阿尼玛原型功能的电影角色。
7. 请列出五位符合蛇蝎美人原型功能的电影角色。
8. 请列出五位符合骗子原型功能的电影角色。
9. 请列出五位符合变形者原型功能的电影角色。

延伸练习 8

在你的剧本中处理原型角色

1. 为了让你的角色在观众心里得以发展，在他的性格中必须拥有一个清楚的弱点或缺陷。依荣格所见，请问在你的主角身上的哪一个自我元素必须得到发展，才能获得心理上的完整性？

2. 你的主角的外在气质就是你的主角人格面具的绝大部分，试着想出你的主角的心理形象，然后从众多知名的明星中，找出一位外形与内在都最能与你要写的人物相符合的电影明星，然后就以那位明星为指引来写你剧中的角色。

3. 自我中人格面具与阴影的二元性，在电影中常以英雄与坏人的二元性来呈现。当英雄与坏人的对比反差极大时，这个二元性就会产生极大的效力，因此他们在心理上也是彼此互补的。如果你的剧本中有一位英雄和一位坏人，你该如何建构他们的性格，来使英雄获得坏人的某些特征，借以征服坏人？

4. 很多时候，英雄拥有一段黑暗的过去——他必须面对不可外扬的丑闻。请问你的英雄有没有一段阴霾的过去？如果没有，那么若给他加上一段阴霾的过去，会为他的性格增加什么样的特性？如果他已经有一段阴霾的过去，他有没有去处理它，并以一种令人满意的方式将它整合在他的性格中？

5. 女神和智慧的耆老原型分别代表了女性与男性的智者人物，请问你的主角是否遭遇到了一位智者人物并整合了他的智慧或指引？如果没有，请想想看如何加入一位耆老的原型要素，来增加角色和情节的深度？

6. 阿尼玛和阿尼姆斯原型经常扮演主角的爱情对象，请问你的主角在遭遇了一个爱情对象后，他是否也整合了该对象的特质？如果没有，请想想看如何加入这种原型要素，来增加剧本中的浪漫或“心灵”的特质？

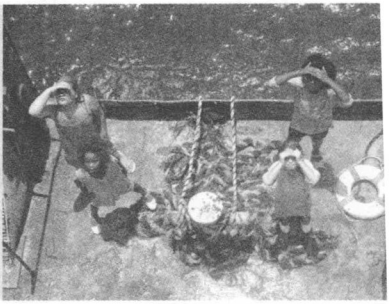
7. 骗子和变形者原型常常表现了英雄智慧的特征，一种是让英雄面对他必须克服的智力挑战，或者是让英雄使用骗术或伎俩来智取敌人。请问你如何能在剧本中使用骗术或伎俩，使你的主角充满智慧特质？

原型角色一览表			
原型	功能	角色	范例
英雄(主角)	自我的主要象征	英雄	《星球大战》里的卢克
		英雄队伍	《指环王1：魔戒再现》
人格面具	自我公众的面具	电影明星	约翰·韦恩、克拉克·盖博
		公众的自我	《超人》里的克拉克·肯特
阴影	自我隐藏、秘密或黑暗的部分	坏人	《星球大战》里的达斯·维德
		第二自我	《蜘蛛侠》里的绿魔
女神	母亲和(或)女性智者	正面母亲角色	仙女
		负面母亲角色	邪恶的女巫
智慧的耆老	父亲和(或)阳刚的智者	正面的智者	《星球大战》里的欧比旺
		错误/负面的智者	《星球大战》里的达斯·维德
阿尼玛	男性自我的女性面	女性爱的对象	《超人》里的路易斯·莱恩
		遇险少女	《星球大战》里的莉亚公主
阴影阿尼玛	负面女性特质的化身	蛇蝎美人	《致命吸引力》里的艾利克斯
阿尼姆斯	女性自我的阳刚面	男性爱的对象	《绿宝石》中的杰克
		遇险男人	《古墓丽影》里的艾利克斯
阴影阿尼姆斯	负面阳刚特质的化身	精神变态者	《在梦中》里的小罗伯特·唐尼
		杀人狂、怪物	
骗子	挑战英雄的智慧	骗子神祇	《万世流芳》里的撒旦
		守门人	《黑暗时代》里的圣杯保管人
		骗子英雄	查理·卓别林、兔八哥
变形者	人物的以及外在的转变	转变的英雄	《华尔街》里的巴德·福斯
		行骗术的骗子	《灼热的马鞍》里的伯特和吉姆
		身体的变形者	《吸血鬼》 《狼人》

Chapter 9

情节的原型

ARCHETYPES OF PLOT



正如原型人物一样，原型主题也是由人类集体共享的。它们代表了诸如出生、结婚和死亡等共通性的生命转变，也代表了一种通过再生和转变等原型主题，带来的对发展、改变和成长的共通性需求。借着原型主题的理解，我们可以透过集体潜意识里超越个体的领域来与他人联结，从而成为一个“整体”。神话允许我们超越和解决我们个人的冲突，它是一种个人心理健康与集体社会相适应的重要元素。尽管神话在历史中已经透过故事、传奇、宗教和艺术被传输出来，然而所有这些方法，现在都被整合在电影这一现代大众媒体里了。在现代社会里，人们从电影中获取他们的神话。电影这个共同的梦，已经成为表达、传输和整合我们的时代原型的主要方式。

9.1 遭遇与整合：超验的功能

原型象征了自我的不同部分，当这些不同的部分彼此遭遇，并且将自己整合在自我中时，他们之间会彼此互补，而且在有冲突时能够彼此平衡。梦（个人的神话）的功用和神话（集体的梦）的功用则是超验的功能。借着整合自我中起冲突的部分，我们就能获得心理上的“完整”。

在《伊甸园之东》里，卡尔自我发现的旅程开始于他遭遇到自己的母亲。母亲代表了卡尔过去的阴影，以及他内心里善与恶的冲突。在整合了阴影女神后，卡尔完整的旅程引领他去整合自己的阿尼玛角色——即阿布拉（茱莉·哈里斯饰）的爱。在最后的场景里，卡尔修补了与智慧耆老的关系，即和父亲的关系。他超越了自己冲突人格面具的异常面，而且在心理上和情感上都变得完整起来。

9.2 四位一体

荣格模型里的一种原型主题是由四个部分所组成的完全体——“四位一体”，它代表了两组相对的二元性。在精神界里，四种主要的自我原型的整合，代表了完整的四位一体。人格面具和阴影是自我内部的相对二元性，而相对性别的原型，以及同性的父母原型，都是与外在人物相关的相对二元性。所以，在男性精神里的完整的四位一体，是由人格面具、阴影、阿尼玛和智慧的耆老所组成的。而女性精神里的完整的四位一体，是由人格面具、阴影、阿尼姆斯和女神所组成的。如果我们将这些人物转换成电影的原型角色，我们就有了英雄、坏人、爱的对象和智者等人物。

根据荣格的这个模型，英雄必须在故事的过程中，遭遇并整合一些诸如坏人、智者和爱情对象等这样的人物元素在他们的角色之中。更精确地说，英雄必须处理自己的阴影（如问题、冲突、挑战或弱点等），必须从他的智者（精神上或实质上）那儿学到一些东西，而且他必须获取爱情对象的芳心（浪漫）。如果主角能够遭遇这些原型，并将它们整合在自己的角色中，使之成为有意义的特性，那么他们应该就能在影片结束时，获得一种心理上的完整感受。英雄故事里的四位一体的完整性会转化为完整的角色发展的感觉。

9.3 转　变

四位一体中的每一个原型，都有能力来完成英雄角色的改造。一位

邪恶而恐怖的阴影——坏人，例如《辛德勒的名单》（*Schindler's List*，1993）里堕落的党卫军指挥官（拉尔夫·费因斯饰）能够促使一位不大可能的英雄，比如奥斯卡·辛德勒（连姆·尼森饰）作出英雄的行为。同样的，在《指环王 1：魔戒再现》里，一位像甘道夫（伊恩·麦克莱恩饰）这样充满智慧的智者，能够激发一位霍比特人（伊利亚·伍德饰）成为伟大的英雄。而且，在《我为玛丽狂》里，那位美丽少女玛丽（卡梅隆·迪亚兹饰）的爱，也鼓励了许多像泰德（本·斯蒂勒饰）一样平凡的男孩，投入到英雄主义的冒险历程中。转变是一种与生俱来的原型，它代表了对于个人改变和发展的共通性的倾向和需求。

悲剧的转变发生于角色因自己身份的突然改变而被腐化。《当代奸雄》（*All the King's Men*，1949）里的威利·斯塔克（布罗德里克·克劳福德饰）、《登龙一梦》（*A Face in the Crowd*，1957）里孤独的罗兹（安迪·格里菲斯饰），以及《不羁夜》（*Boogie Nights*，1997）里的德克·迪格勒（马克·沃尔伯格饰），都是天真的角色，经历了悲剧的打击，导致个人发生转变。

很多时候，情节的难题导致了配角的改变，而非主要角色的改变。《史密斯先生游华盛顿》（*Mr. Smith Goes to Washington*，1939）里的史密斯（詹姆斯·斯图尔特饰）起初是位爱国的理想主义者，并且一直维持到片终。史密斯自身的理想主义也导致了他的衰落，但最终他获得拯救，这并非缘于他自己的改变，而是由于乔·佩恩（克劳德·雷恩斯饰），一位被他所启发的参议员的改变。相似的，《原野奇侠》里的卡洛韦（本·约翰森饰）开始的时候是一位脾气暴躁的牛仔，喜欢嘲笑和骚扰肖恩以及他的农场朋友，并以此为乐。肖恩勇敢地面对卡洛韦，从而赢得了别人的敬重。当卡洛韦在第三幕里发生改变时，这个似乎毫不相干的情节变就得很重要，他及时警告了肖恩有人要在酒吧里伏击他的朋友乔（范·赫夫林饰）。

剧本中的转变可以是向上的，朝向英雄主义，或是向下的，朝向悲剧。它可以是一种通过智慧的启示或爱的动机而产生的对邪恶的反应。它可以发生在主角的内心，或经由配角的内心影响主角。不论是哪种情况，转变是任何故事中相当重要的部分，也是角色发展里极其关键的元素。如果有

一位或多位角色在影片结束时并没有变得不同，如果一个角色没有发生改变，那么，我们会觉得这个故事尚未完成。

9.4 幸运的巧合

荣格形容“同步性”为一种通过集体潜意识联结了所有人和事件的现象，作为一种超个人的“因果性联系原则”，它作用于人类经验的四维空间里。同步性是一种深奥难解的观念，像阿尔伯特·爱因斯坦的“统一场”理论一样。但是像同步性这样神秘的理论，也可以是一种知性的概念，同步性的原型现象可以说就是一种在故事和电影中的主题支柱。

《变线人生》（*Changing Lanes*，2002）是借着两个人（塞缪尔·杰克逊和本·阿弗莱克饰）发生了一场车祸的事件向前推进的，就在那个早晨，他们的生活决定于他们必须准时出现在某地。在《回到未来》（*Back to the Future*，1985）中，马蒂·麦克弗莱（迈克尔·J·福克斯饰）只有在将他的时光机重新充足电后，才能回到属于他的未来时代中。所幸马蒂在回到他现在的时间前，得到了一张传单。这张传单透露出以下讯息，即市府高塔的钟将如何被雷电击中，并提供了准确的时间和日期。而马蒂碰巧把这张传单保留在了自己的口袋里，因此他明白不久后的雷击，将能帮助他回到未来。这样众多极不合情理的幸运巧合，可以说将观众的想象力拉到极致，然而情节中的同步性很少会动摇观众对故事的信任。

即使同步性像心理学理论一样拿不准，它在电影中仍是可以信赖的原型情节。观众会毫不怀疑地接受它。当英雄最需要它的时候，就会有一个幸运的巧合出现，并拯救大局。虽然同步性不应被滥用或是将造成轻率的感觉，但当它使用得当时，就算是最极端的巧合，也能被接受为一种推动剧情的方式。

9.5 医　治

医治是一种共通性的人类议题。在我们生命中的某个时刻，我们会因

身体和精神的创伤而受苦。受伤英雄的情节线常与英雄的妻子和（或）子女的死亡有关。对《猛龙怪客》里的柯西（查尔斯·布朗森饰）而言，当他的妻子被杀，女儿也被歹徒强暴后，谋杀就成了他复仇的动机。受伤的英雄被忧伤与仇恨所驱动。梅尔·吉布森对于扮演一位充满复仇心态的受伤的英雄是相当老练的。《疯狂的麦克斯》系列电影（Mad Max，1979、1981、1985和2004）里的麦克斯·洛克坦斯基与《致命武器》系列电影（Lethal Weapon，1987、1989、1992和1998）里的马丁·里格斯警官就是这样的角色。在《哈姆雷特》（*Hamlet*，1990）、《勇敢的心》、《赎金》（*Ransom*，1996）、《危险人物》（*Payback*, 1999）以及《爱国者》中，吉布森的角色同时被悲剧和仇恨所驱动。对这类英雄而言，他们的医治总是透过暴力来达成的。

需要医治的英雄也常是战场上的伤员，《蓬门今始为君开》里的肖恩·桑顿（约翰·韦恩饰）和《乱世忠魂》（*From Here to Eternity*，1953）里的帕维特（蒙哥马利·克里夫特饰）都曾是职业拳手，因为致人死亡而被罪咎困扰。对这些英雄而言，受伤就成为了他们反抗暴力的动机。

本质上而言，受伤的英雄正在失去他灵魂中的一个部分，他在寻求再度使自己完整的方法。受伤的英雄面对的挑战，在于克服过去的痛苦、背叛或悲剧的阴影，借着面对自己的阴影和对抗过去，他会将这一部分的自我整合在角色中，然后便能再度完整。在《卡萨布兰卡》中，里克是凭借面对自己过去爱情失落的阴影而得到了医治，他让自己再次关心伊尔莎（英格丽·褒曼饰），这是一种阴影和阿尼玛的整合行为，它能够去除他的失落，使里克的角色变得完整。

9.6 命　运

里克在《卡萨布兰卡》中那句声名狼藉的对白："世界上有那么多城镇，城镇里又有那么多的酒吧，她却偏偏走进了我这间"，这句话概括了电影中"命定之爱"的主题。相信"一见钟情"这样的观念，以及"灵魂伴侣"的存在，就等于认定了爱是由命运的力量所控制的，也许在这个同样超越

个人的第四维空间里，存在着一种同步性。这种“命中情人”的极度浪漫的观念，是一种在童话、神话和电影里仍然相当流行的古代原型主题，但是命运或宿命的原型并非只局限在爱情领域中。

死亡是另一种许多人相信由命运所控制的力量，在《时光机器》（*The Time Machine*，2002）里，哈德根教授的爱人爱玛（西耶娜·盖尔利饰）就在他向自己求婚的片刻后被杀。哈德根（盖伊·皮尔斯饰）回到过去，就是为了要改变这个不幸的遭遇。但每次他返回过去后，结果仍然总是爱玛在同一晚上被杀。命运好像注定了她要在当夜死亡，而且不论有多天才的方法，都无法改变那样的命运。同样，在《人工智能》（*Artificial Intelligence*，2001）中，即使千年后的外星人也无法使大卫（哈利·乔尔·奥斯门特饰）的母亲（弗朗西斯·欧康纳饰）复活，因为每个生命都会占据一个人的“时空轨迹”，这是另一种对命运或因缘的科幻诠释。

作为一种情节的工具，命运应该被谨慎地使用。不像幸运的巧合，命运的遭遇含有一种存在的分量，应该留给生命中最重要的层面使用，诸如爱情、死亡、出世和重生等。

9.7 爱情场景

英雄与阿尼玛（爱的兴趣）的最终结合，代表了两性原型的统一。“圣婚”是一种神圣的联结或圣洁的婚姻，它是一种介于英雄和他所爱之间的爱的完满，而且它是种心理达到统一的身体联合（即莎士比亚的“双背兽”）。在性与爱的场景中，这两个原型合二为一。圣婚的结果就是“圣婴的诞生”——一个代表了两性原型统一的存在。英雄以一种心理上兼具两性存在的方式再生。在荣格的模型中，双性人是精神健康的典范，因为兼具双性特质的个体，保有阳刚与阴柔两种特质的力量。

就英雄的角色发展而言，爱情场景在传统男性英雄里注入了阿尼玛的情感力量。这个新发现的力量象征了灵魂再生的片刻，英雄在经过爱情场景后，被令人赞叹的爱情力量所激发，变得比先前强了十倍。在《天才一族》中，来自玛戈特的一个禁忌之吻，成为了瑞奇生命中的爱，也治愈了他自

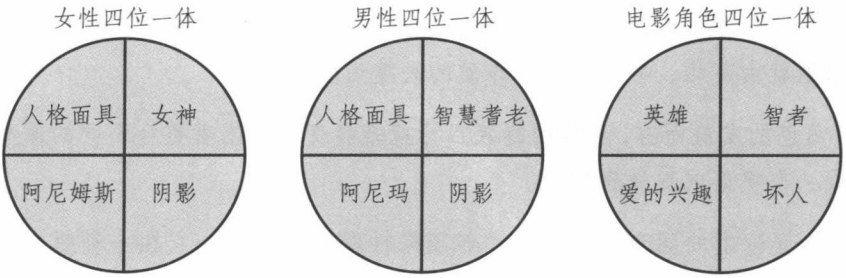


图 9–1　四位一体原型。

杀的创伤，并激励他重新与疏远的父亲（吉恩·哈克曼饰）接触，也促使了他最好的朋友（欧文·威尔逊饰）摆脱毒瘾。

爱情场景也常被用来当做英雄在克服了一些重大障碍后的报偿，一种完成任务后的性或浪漫补偿。当它出现在影片结尾时，爱情场景有助于为故事添加一种收场感，借着解决所有在影片发展过程中所累积的性的张力。爱情场景可以是一种情感净化的作用、一种心理的联合、一种原型的整合和一种浪漫的结合。透过电影的魔术，所有复杂的问题都可以透过一个小小的吻来描写。

要点

- 根据荣格的理论，我们从神话和梦境里的遭遇所学得的教训，都属于一种超验的功能。借着揭露从集体潜意识领域所取得的智慧，并应用于我们正经历的个人潜意识的问题和冲突上，我们就超越了我们个人的不和谐，而在心理上能够变得“完整”。
- 超验的功能是由遭遇并整合自我中不同的冲突部分来达成的，它们都象征地由原型来代表。
- 四位一体代表由四个部分所组成的一个整体，原型的四位一体是由两组平衡并相对的二元体所构成的。
- 男性心理中的四位一体原型由人格面具、阴影、阿尼玛和智慧耆老组成，而女性心理中的四位一体原型由人格面具、阴影、阿尼姆斯和女神组成。

- 如果我们将荣格四位一体的理论运用在电影中，那么电影角色的四位一体原型就由英雄、坏人、智者与爱的兴趣组成。
- 对角色的发展而言，英雄的终极目标就是转变——借着整合不同的原型，变成一个更好或更健康的人。
- 荣格理论中的同步性是一种“非因果性联系原则”，它在一种超自然的基础上，将所有的人和事物联结在一起。
- 同步性在电影中由极为幸运的巧合情节，以及一些与命运、宿命和戏剧性的反讽相关的情节所代表。
- 圣婚是一种原型主题，意即“神圣的交合”或神圣的婚姻，通常在电影中都是由爱情场景所代表。
- 另一种常见的原型主题就是灵魂的医治或精神的再生，这种再生常见的是英雄整合了阿尼玛之爱后的结果。
- 圣婴原型代表了再生。
- 圣婴是英雄在整合了一些主要的原型，并被神圣的灵性智慧与心理平衡赋予生命之后的再生。

习题

1. 试分析你最喜爱的男性电影角色，并找出该角色“四位一体”中的四种原型。

2. 如上题所述，请对一位女性电影角色进行分析。

3. 找一部你从未看过的电影，并从荣格的角度分析它。请问你从那部电影中能够找到什么样的原型？当他们遭遇这些原型时，电影的主角会如何转变？

4. 请在你所喜爱的五部电影中找出本章所阐释的同步性主题。

延伸练习 9

在你的剧本中处理原型的情节

1. 由四部分所组成的英雄角色的整体，包括英雄（人格面具）、坏人（或对手）、智者和爱的兴趣。请问你的英雄是否遭遇并整合了上述这几种角色？如果没有，你认为在你的剧本中整合这些想法，能否在英雄的角色中增加完整性的元素？

2. 角色发展可以透过一连串的转变来达成，请问你的主角如何发展或转变？如果你在他们中看不见转变，你该如何在角色中制造伤痛或过失，并且使它们最终得到医治。

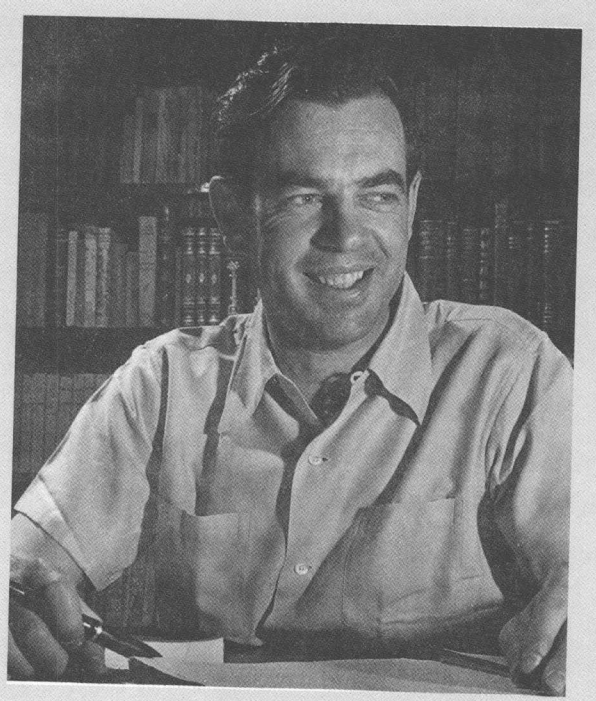
3. 作为一种原型的功能，爱情场景所能提供的不应仅是外在的报偿、无谓的裸体或性爱。爱情场景应该以某种方式“成全”英雄。请问你的爱情场景是否能“成全”英雄？如果不能，请问你的爱情场景如何能够为你的英雄角色提供一种象征性的完满或医治？换句话说，爱的兴趣如何弥补了英雄的需求？

原型情节一览

原型	功能	情节设计	范例
四位一体	整合坏人、智者和爱的兴趣	解决与结局	卢克·天行者整合维德、欧比旺和莉亚
转变	精神的再生	角色发展	奥斯卡·辛德勒从自我中心者转变为拯救者
同步性	推动情节	幸运的巧合	《回到未来》中的马蒂保留了闪电的传单
医治	变得完整	受伤的英雄	在《天涯沦落两心知》中的佩里被圣杯医治
命运	命定之爱 命定之死	灵魂伴侣 宿命	《时光机器》里的哈德根博士和爱玛
圣婚	整合两性的原型	爱的兴趣 爱情场景	《天才一族》中瑞奇和玛戈特的吻

第四部分

约瑟夫·坎贝尔



Chapter 10

千面英雄

THE HERO WITH A THOUSAND FACES

约瑟夫·坎贝尔并非一位心理学家，他是一位人文科学、古希腊文学与世界神话的学者。然而他对弗洛伊德、荣格、埃里克森和奥托·兰克等理论家心理分析模型的广博认识，提供给他一个基础，使他能将这些心理分析理论应用在他对世界神话的研究之上。在他的许多著作中，《千面英雄》（*The Hero with a Thousand Faces*，1949）一直是最流行、也最具影响力的一本。它是对古典神话公式的心理分析，即将神话分解成一个基本的结构。借着揭露神话的结构，坎贝尔发现了英雄原型的庞大心理力量，以及原型的“英雄旅程”。

英雄“勇敢地出发”而进入世界，并且遭遇各种各样的人物和角色，虽然他开始了一个外在的旅程，但神话象征了他的内在旅程——这是一趟英雄必须遭遇和整合他自我里不同部分的旅程。不论英雄走到何处，不论他的冒险涉及何事，他的旅程总是一种自我发现的内在旅程，而他的目的也总是集中于角色发展的内在旅程，英雄正在寻求获得心理上的完整。

10.1 神话的英雄

《勇敢的心》中的威廉·华莱士和《角斗士》里的马克西姆斯（罗素·克

劳饰），都属于传统英雄，且都经历了传统神话的旅程。两部电影都获得了令人赞叹的票房和成绩，上千万张电影票被售出并获得多项奥斯卡奖。《勇敢的心》赢得了奥斯卡最佳影片奖与最佳导演奖，并且提名了最佳原创剧本奖（兰道·华莱士）。《角斗士》获得了最佳影片奖和最佳男主角奖，并提名了最佳导演奖（雷德利·斯科特）与最佳原创剧本奖（大卫·弗兰佐尼、约翰·罗根与威廉·尼克尔森）。显然，这些电影人能够获得如此傲人的成就，他们势必做对了很多事情。我们在这里所要强调的是，他们选择了古典英雄旅程的故事，作为他们电影故事的模型。借着使用英雄旅程的原型，电影人选取了一种被证明是非常有效的故事结构，它能够与世界上成千上万的人进行沟通，且历经千百年的岁月仍能保持不变。这种结构对英雄故事而言，是有相当扎实的基础的。

10.2 第一幕：出发

英雄旅程的第一阶段，就是从“日常的世界”里出来。华莱士的世界就是十一世纪的苏格兰，他的父亲是苏格兰反抗英国帝国主义的领袖，在这个充满政治暴力的世界里，他度过了自己的童年。马克西姆斯的世界是在罗马皇帝马库斯·奥里利乌斯（理查德·哈里斯饰）统治之下作为一位将军征战的世界。“日常的世界”代表了家园和人类发展的起点与终点。英雄在他旅程的第一阶段里“勇敢地出发”，然后在后面的阶段回归家园。勇敢出发与回归是认同发展的共通性的象征，正如一位青少年离家从军或去上大学，英雄人物离开家园的时候，仍是一位乳臭未干的小伙子，然而在他回归时，却成了一位完全成熟的英雄。

在日常的世界里，英雄通常要遭遇并整合他的主要的智者角色，即父亲的原型。华莱士的主要智者就是他的父亲，一位牺牲自己的苏格兰反抗人士。马克西姆斯的主要智者是他的皇帝，一位智慧的耆老，他称马克西姆斯为“本属我之子”。英雄在他冒险的世界中也许能找到次要智者角色，但是主要智者仍然是最重要的。虽然次要智者也能为英雄提供智慧、引导和启发，但是他的旅程会结束于英雄自己象征性地成为主要智者，这也是

为何主要智者常会死于第一幕。作为一位已故的人物，首要智者就成了一位精神领袖，在英雄的冒险过程中常伴左右，即成为一个内心的罗盘，引导英雄回家，并在旅途中指引方向。

在英雄的回归中也有一种完成的元素，如同英雄完成了一项由父亲或智者角色所交付的任务。华莱士的父亲死于他的童年，因反抗英国而牺牲。在华莱士人生的最后阶段里，他也因同样的原因而牺牲。同样，皇帝马库斯也在交付给马克西姆斯将罗马再度变成共和国的任务后不久过世。在他人生最后的阶段里，马克西姆斯杀了刺杀皇帝的人，实现了将民主归还给罗马的允诺。编写英雄的日常世界时，需要有充足的构思与计划，日常世界建立起英雄主要的任务和目标，提供给英雄旅程的开始与结束点。如果英雄的回归不能完成必需的预兆、任务或需求，那么，整个旅程将会让人感觉到没有被解决和完成。

10.3 第一阶段：冒险的召唤

虽然英雄是天生的冒险家，但他们通常需要某些“冒险的召唤”，以使他的内在本性可以被揭露出来。这种召唤诱使英雄从一种停滞的无活力状态中走出来，进入英雄主义的领域里。有时候邪恶的力量会进入英雄的世界，在他的家园里威胁他。例如华莱士的家在苏格兰，而一位英国士兵强暴并杀害了他的妻子。有些时候，英雄被迫进入一个冒险的世界中，然后他必须奋战以便能够回归家园。阿尔弗雷德·希区柯克常使用后一种方法。在《西北偏北》（*North by Northwest*，1959）中，罗杰·桑希尔（加里·格兰特饰）就是一位典型的希区柯克故事里的“普通人”，他被坏人误认为是一位间谍，突然被迫并且极不情愿地被推入一个危险而错综复杂的世界中。

10.4 使　者

使者这个角色会将必须对抗的可怕敌人，或即将来临的邪恶之事这样的消息带给英雄。他们因荣誉之故而被召唤，并进入征战。马克西姆斯在《角

斗士》里被他的帝王召唤成为一位罗马的解放者，华莱士父亲的前任战友在《勇敢的心》里召唤他一同对抗英国。

约瑟夫·坎贝尔注意到，在凯尔特人的神话中，英雄的旅程常开始于他打猎时，跟踪一头神秘的小鹿进入森林，这头使者般的小鹿引诱英雄进入神秘的领域，然后使者就转变或“变形”为另一种原型，像是“仙女山的女王”一样，同时，英雄就进入了“全然的冒险情境”中。使者角色在童话中常是一只友善的、会说话的动物，例如一只兔子。这只兔子虽然无害，却代表了自然的力量和自然智慧的持有者。动物有一种直觉，能超越人类的知识，它们能预知气候的转变和环境的干扰。

兔子使者在《爱丽丝漫游仙境》（*Alice in Wonderland*，1951）里的出现是相当显著的，因为这只神秘的白兔引诱爱丽丝进入了神奇的仙境。在《伊甸园之东》里，有一位老醉汉名叫“兔子”，他使卡尔进入了旅程，因为他告诉了卡尔他的母亲仍然活着，而且在蒙特利担任鸨母。不论结局如何，冒险的召唤通常都发生在影片开始不久，它创造了英雄角色面对的第一个冲突的要素，而且也把观众吸引到了他的故事里。如果电影进入第一幕已经超过二十分钟，但还没有表现出任何的召唤意识，那你就有失去观众的危险。他们会发出这样的疑问：“发生了什么事？”、“冲突是什么？”、“电影在说什么？”

10.5 第二阶段：拒绝召唤

原型英雄通常是一位不情愿的英雄，他是一个有内在英雄主义特性的角色，但是必须被激发出来。英雄的不情愿代表了所有的人在面对挑战或冒险时，都会在内心产生的不情愿感。不做任何事总是比较容易的，待在家里，避免危险和困难，让别人去听从召唤。在这个不情愿的阶段里，需要提升危险程度来将英雄从不情愿的安乐窝中推出来，进入到那充满危险的英雄主义的世界里。

华莱士拒绝父亲的老朋友要求他帮助他们对抗英国的召唤。他只有在自己的妻子被英国士兵强暴和杀害之后，才能加入叛变。马克西姆斯刚

开始也拒绝皇帝对解放罗马的召唤，但是当皇帝被堕落的儿子康茂德（杰昆·菲尼克斯饰）谋杀之后，马克西姆斯就被康茂德视为敌人。他逃离了自己的死刑，回到家乡却发现妻子和孩子已经被康茂德派的杀手所杀害。虽然马克西姆斯遭到逮捕，并被卖身为奴，但是现在他旅程的目标，很明显就是要回到罗马，摧毁康茂德和他的独裁政权。

电影的效力主要发生在情感的层面，有影响力的电影可以操纵观众的情感，使他们感受到英雄所感受的，并使他们对他的动机产生认同。弗格勒在他的著作《作家之旅》中提到："提升危险"常是把英雄带入行动的必要的事。提升危险的功能就是把愤怒指向坏人，使观众认同于英雄打击坏人的动机。为被杀的爱人复仇、在暴政下争取自由、根除邪恶等，都是典型的英雄旅程背后的动机。《勇敢的心》和《角斗士》等电影之所以能有如此的成就，主要是因为这些神话的主题能够在观众心目中构筑强大的情感，而且能为英雄创造有力的、观众能够认同的动机。没有任何事情能比杀死英雄的妻儿创造更强的张力，累积更多的情绪，或产生更大的动机。这不仅是因为仇恨和极端的暴力得以抒发，正义得以伸张，而且在情绪上也是必需的。更有甚者，英雄变成了一个义无反顾的人，一种无法阻止的、危险的仇恨之力。这些电影所创造的极端情绪，证明了在剧本前段建立起强大而清晰的角色动机，是极为重要的。

10.6 第三阶段：超自然的辅助

在英雄一头扎进荒野之前，他通常需要得到一些强有力的武器。古典英雄都是神的儿子，他们配备有"超自然的辅助"，并以极为有力的武器形态出现。珀尔修斯得到了一把无坚不摧的剑、一顶隐形头盔，以及一匹能飞的马。亚瑟得到了他的神剑，而在现代版的武士神话里，《星球大战》中的卢克则拥有一把光剑。在旅程的这个阶段里，这位未来的英雄也可能会接受一位智者的训练。华莱士继承了次要智者，一位充满激情的老苏格兰反抗人士，既是他最好的朋友的父亲，也是自己父亲的前任战友的身份。马克西姆斯在新主人普罗西莫（奥利弗·里德饰）身上找到了次要智者，

一位武士学院的院长。普罗西莫也正好是马克西姆斯的首要智者马库斯皇帝所释放的前任武士，普罗西莫教导马克西姆斯作为武士最重要的一堂课就是："赢得群众，你就赢得了你的自由！"

华莱士和马克西姆斯都拥有象征性的客体，以使他们也具有精神上的力量，即使不是超自然的力量。华莱士紧握亡妻的手帕，这是一个在他软弱时，给他力量和前进动力的纪念品。同样，马克西姆斯收藏着一对泥人，这是他所拥有的来自他那被钉上十字架的妻儿的唯一纪念。这个小雕像是马克西姆斯与推动他向前的精神力量之间的一个象征性的联结。每个象征都是一个母题——重复出现的主题和电影中的中心象征。每当我们看见《勇敢的心》中的手帕，或《角斗士》里的小雕像，我们就意识到自己正在注视着英雄的认同和灵魂的象征。虽然电影中不应当过分使用明显的象征，但它却可以是一种有效的工具，借以表达细微的情感和心理主题，而那些又是无法以动作、对白或旁白来进行恰当表达的。

10.7 第四阶段：跨越第一道门槛

当英雄终于接受冒险的召唤，而准备踏上他的旅程时，他的第一个任务是通过把守着冒险之路入口的"守卫者"这一关。在电影里，守卫者往往是一位试图阻拦英雄开始旅程的人。在"警察搭档"电影里，愤怒的队长就是一位守卫者，他试图阻止叛逆的警员追查地下犯罪组织的首领。运动电影中的古板医生也是一位守卫者，他告诉运动员英雄，他们并不适合出战，或参加大型的比赛。恐怖电影中被吓坏了的居民也是守卫者，他们警告年轻的英雄不要进入鬼屋或吸血鬼的城堡。而在好莱坞片场门口站岗的忠诚看门员，就是原型的守卫者，阻止英雄做任何电影明星梦。

在《勇敢的心》中，华莱士必须面对自己的苏格兰伙伴们，并在第一场战争中激发他们作战的意志。在《角斗士》中，马克西姆斯必须组织起他的武士战友们，使他们凝聚成为一个战斗单位，如此他们才能够在竞技场中与其他罗马武士作战。集结盟友是一种很普遍的门槛界线，这是英雄在踏上旅程之前必须要处理的事。没有盟友，仗便无法打赢。借着集结盟友，

英雄证明了他的领导能力。同时，借由启发那些散漫的乌合之众奋起作战，英雄亦激励了观众。

10.8 第五阶段：鲸鱼之腹

在全面进入冒险的境地之后，英雄就处在了“再生的领域……鲸鱼之腹所象征的全人类的子宫”。英雄完全进入了能够改变他一生的旅程之中。他进入时是一种样子，出来时就变成另一种样子。华莱士是以纯粹为了复仇的、愤怒的人的身份进入冒险世界，而当他走出来时，他将成为人民的领袖和智者。马克西姆斯的转变也遵循着相同的途径，以某种抽象层面的意义而言，所有英雄的转变都遵循着相同的路径。刚开始时，他们被一位智者所启发，而最终他们自己成为了智者。这个旅程是一种神话的循环——一个角色的发展轨迹，起始于一点，并终止于同一点。

10.9 第二幕：入会

在第二幕里，英雄完全投入了英雄主义的领域。“入会”就像世界上所有文化里的青春期仪式一样，它（比如坚信礼、犹太成人礼、印第安人对异象的寻求等）是一种典礼，少男在其中要经过一场磨难，通过一个测验或接受夹道攻击，借此证明他存在的价值。在完成了这个仪式之后，青少年就开始进入成人的世界，正式成为成人社会的一员。在英雄的入会阶段，他必须在通往英雄主义的过程中，凭借通过各种各样的测试和考验，来证明他是值得尊重的。

10.10 第六阶段：考验之路

在旅程的这个阶段里，“连续的考验”就是指一连串的测试。它们的用意在于强化英雄，而非使他受伤或遭到毁灭。考验之路沿途的这些测试，也是英雄为了建立作为一位英雄和人民领袖的名誉，必须表现出来的伟大

行为。华莱士在他的考验之路上，借着领导叛变的军队对抗英国，赢得了无数的战争，因而建立了一位伟大战士和领袖的地位。马克西姆斯也凭借领导同辈武士们，在竞技场上打赢了无数次战斗，从而建立起一位伟大战士和队长的地位。在典型的动作和战争电影中，充满动作的考验之路皆发生在第二幕之中。

10.11 第七阶段：遇见女神

在坎贝尔的模型里，女神原型分别代表了母亲和妻子。她是提供养育和照顾的神圣人物，而她也是精神中阴柔的那一部分，英雄必须与她结合，犹如神圣的婚姻。借着与圣母的结合，英雄的儿子代替了父亲，并夺取了他的位置成为主人，借此也就成为了自己的智者。因此，女神原型最好以幽灵或精神上的角色为代表，《勇敢的心》和《角斗士》里死去的妻子形象，提供了女神原型的绝佳范例。虽然她曾经是浪漫的，但她现在是精神上的启发，因此是无性的。由于她已被敌人所杀，因此她也提供了获取胜利的动机，以及精神上的抚慰。并且因为她是幽灵，是纯粹的精神，故而只能存在于英雄的心中。

与女神的相遇是一种精神上的遭遇，这能在英雄最柔弱的时刻，提供给他情感上的力量和复苏的能力。马克西姆斯在他的旅程中，通过记忆、回溯和幻象等，多次遇见他的女神。这些相遇总是发生在他最需要来自妻子的爱和启发的时候。与女神的相遇提供了和“圣婚”或“神圣的婚姻”相同的力量。借着整合女神的角色，英雄得以重生为“神圣的孩童”，拥有阳刚和阴柔两种原型之力。华莱士的女神就是他妻子的灵魂，出现在他的梦中，提供给他力量和勇气。他与女神的相遇被有计划地放在了他与另一位女性诱惑者相遇之前。

10.12 第八阶段：作为诱惑者的女人

女诱惑者的角色作为英雄对性和爱的兴趣，发挥了阿尼玛的功能。英

国国王的继女伊莎贝尔（苏菲·玛索饰）公主在华莱士的旅程中是一位阿尼玛（女诱惑者）。奥里利乌斯王的女儿露西尔（康妮·尼尔森饰）则是马克西姆斯旅程中的阿尼玛（女诱惑者）。两位角色都有冲突，她们都是英雄所对抗的暴君敌人的正式盟友，但她们都在情感和性上被英雄所吸引。就某种意义而言，女诱惑者也是变形者，他们是为了帮助叛变的英雄而背叛了主人的变节者。英雄在这个阶段所面对的挑战，就是要信任女诱惑者。他必须克服那累积已久的悲观主义，做出信心上的跳跃，借着信任女诱惑者，联合她一起击败他们共同鄙视的暴君。这些性感的公主们，也扮演了英雄欲望中对爱的兴趣。

10.13 第九阶段：向父亲赎罪

在旅程的最高点，英雄凭借跟随父亲的脚步和成为父亲那样的角色来“向父亲赎罪”。在第二幕的中段，华莱士已经变成了像父亲一样厉害的反叛英雄。在《角斗士》的相同段落里，马克西姆斯崛起并成为一位武士英雄，广受罗马人民的敬重，但却被康茂德所憎恶。两部电影中的英雄都在他们的智者已经成功的地方再次获得成功，但是现在他们也处在了旅程中最危险的阶段里，即到了他们可能会跌倒的地方，正如他们的智者曾经跌倒一样。赎罪就是这样一个时刻——英雄凭借与父亲成为一体并继承他的遗产来完成了自己的使命。

10.14 第十阶段：神化

在第二幕的结尾，英雄会面对他最大的挑战，这个危机时刻是由英雄面对的最大的磨难来实现的，在这里英雄遭遇了他的阴影。在经过这个磨难后，英雄在实际中或者在象征中死去（像他的父亲一样），但是他却带着神圣的力量和精神重生了。这个象征式的死亡和精神的再生，就是“神化”。通过磨难和神化，英雄遭遇了他所面对的最大的危机和恐惧，即曾杀死他的父亲的威胁。但是在他的父亲曾经失败和死亡的地方，英雄成功

并且坚持了下来。

华莱士在福尔柯克的残酷战斗中遭到了苏格兰同伴的背叛，虽然华莱士是被箭射中胸部而倒下，但当他被身份尊贵的贵族亲信罗伯特·布鲁斯（安格斯·麦克法迪恩饰）背叛的时候，他那象征性的死亡也代表了精神上的死亡。华莱士的次要智者被杀了，他的军队被击溃了，甚至他那超自然的援助（妻子的手帕）也遗失在了战场中。但是华莱士本人存活了下来，他的凶猛和愤怒也因为他的磨难而增强，他从危机中复出，重生为一种凶猛的复仇之力，萦绕在背叛者的梦中，并且在接下来的时间里对他们一一进行捕猎。

马克西姆斯则是在竞技场上经历他的磨难。按照康茂德的命令，马克西姆斯需要与史上最强的武士决斗。当他为生命奋战时，凶猛的老虎也来攻击他。马克西姆斯不断地被老虎抓伤，他的伤势惨重，几乎就要死去。但最终他克服了危难，取得最后胜利。虽然英雄在这个阶段不见得需要真的死掉，但他至少需要以身体受伤的方式，或者接近死亡的经验来被死亡所碰触。在磨难中被带到死亡的边缘，英雄与神的世界相遇。通过神化的过程，英雄获得了神所赐给的心理力量，因而带着神圣的能力象征式地重生。

10.15 第十一阶段：最后恩惠

英雄在从危难中存活下来后会得到奖赏，即胜利和使命完成的时刻。英雄已经实现了他诞生的预言。他已经面对了自己的命运，并且也完成了复仇或“向父亲赎罪”。恩惠也在顿悟的时刻被获得。英雄意识到他已经完成了什么，而且他也洞悉了他存活在宇宙间的目的与重要性。他看穿了自己和自己的行动，并进入到了永恒神话的境界。在某一刻，英雄不把自己当成一个普通人看待，而把自己看成是人的象征。英雄所获得的报酬不是简单的个人恩惠，而是神圣恩典的象征，一种可以拯救同胞的“灵药”。就像神剑、圣杯或普罗米修斯的火焰一样，这种恩惠是英雄必须在最后一

幕里回馈人间的神圣礼物。

当华莱士被神化并重新现身时，他的传奇色彩增强了，而且给予苏格兰更大的鼓舞。他被赐以如神灵显现一般的传奇人物身份——一位永存的苏格兰解放者，不论他何时死亡。他也获得了一个爱情场景作为奖赏，在其中他享受了诱惑者伊莎贝尔公主所赐予的温柔与热情。当马克西姆斯从竞技场的磨难中复出时，他得到了罗马人民的爱戴与称颂，他也知晓自己仍然拥有愿意为他效命的军队。最后，他意识到自己正在实现成为罗马解放者的命运的途中。华莱士和马克西姆斯两人的恩惠都是他们作为解放者的命运，一种在旅程的最后一幕里，他们必须传递给人民的恩惠。

10.16 第三幕：回归

旅程的最后阶段描写了英雄回归精神诞生地。华莱士回归到一位苏格兰反叛军领袖的角色中，这是他从父亲那里继承的基本权利。同样，马克西姆斯回归至他作为罗马解放者的身份中，即皇帝所赋予他的任务。

10.17 第十二阶段：拒绝回归

正如英雄不愿离开平凡的生活进入冒险的世界一样，他现在也不愿意离开冒险的世界返回家园。英雄经过神化之后已经发生改变。他不再是原来的他，同时他也不确定自己是否能回到以前所居住的地方。英雄也许也不愿意相信守卫者会邀请他回到原来的世界。他曾因被骗而受伤，因此他不会轻易信任别人。起初，华莱士拒绝了苏格兰贵族要他回去担任反叛军领袖的请求。同样的，马克西姆斯起初也拒绝了露西尔让他逃离罗马，成为解放部队领袖的请求。然而，两位英雄都很快地接受了他们那无法避免的身份。他们都顿悟了自己的命运，即解放暴政下的世界，并且也都准备好了接受自己的命运。

10.18 第十三阶段：神奇的飞行

回归家园是一次“神奇的飞行”，因为现在的英雄是一个半神角色。电影中“神奇的飞行”常被描写成一种紧张而充满悬疑的追逐，英雄全速前进去拯救少女，或杀掉坏人，或以他应有的方式完成自己的探求。在《勇敢的心》和《角斗士》中，“神奇的飞行”是比较庄严的。每位英雄都知道他必须回归，并且每位英雄都知道他可能将要面对自己的死亡。但是每位英雄都有勇气做出“自觉的牺牲”，因为他拥有了整合后的原型的力量，以及自我认同的神圣力量。

10.19 净化作用

虽然坎贝尔并没有将它作为一个明确的阶段纳入他的模型类别里，但它在第三幕中是具有重要地位的，其中一定需要有净化作用，即英雄所累积的情感的释放。这个净化作用通常发生在电影情绪的高潮段落。如果英雄正对坏人感到仇恨、愤怒和充满复仇的需求，那么英雄就能通过杀死坏人而得到净化。马克西姆斯是在最后竞技场战役的高潮时，杀死了康茂德而获得的这个净化。华莱士是在他对抗英国和背叛他的苏格兰贵族的无数个暴力和复仇的场景中获得了净化。而他最后的净化则是通过最终的反抗行动，即当他正被折磨致死的时候，从口里嘶吼出了“自由”这两个字。在浪漫电影中，净化作用会发生在主要角色之间性的张力或冲突解决的时刻，此时在他们之间会有一个热情的拥吻。在运动题材电影中，净化作用会发生在运动员于田径场上获得伟大胜利之时。在任何情况里，净化作用都是第三幕结局的重要元素。净化作用必须发生，而且它必须是直接与英雄的主要冲突相关的。

10.20 第十四阶段：从缺乏中被拯救

英雄常被别人扛在肩上带回家。坎贝尔的模型理论聚焦在“从缺乏中

被拯救”之上，这是英雄从他的冒险世界中被拯救，并被同伴带回家的一个阶段。例如，在《星球大战 2：帝国反击战》中，卢克与达斯·维德在高潮对决后，被千年鹰号宇宙飞船中的盟友拯救。在《勇敢的心》和《角斗士》中，英雄是遭到逮捕而并非被拯救，并且他们是在敌人的肩上被带回到了起始点。不论这个回归是否由“神奇的飞行”或是“从缺乏中被拯救”来达成，又或是被敌人捕获。英雄在最后的对决里，都要被带回去面对他的阴影，而英雄的命运将在其中被决定。

10.21 第十五阶段：跨越回归的门槛

“在回归的门槛上，超验的力量必须始终存在。”当英雄回归到日常的世界中时，他把神圣的地位留在了冒险的世界里。正如他离开时一样，他以普通人的面貌回归了日常世界。凭借再次成为普通人，英雄可能会面临真正的死亡，而不只是象征性的死亡，这将使英雄得以最终确实地向父亲赎罪，实现与父亲一样的牺牲。“跨越回归的门槛”这一重要的象征性意义，就是英雄放弃了他在物质世界所拥有的一切。为了父亲、为了人民，以及为了自己，他完全奉献了个人。

10.22 第十六阶段：两个世界的主人

回到日常的世界里，英雄的伟大成就、名声、智慧、经历和与神的遭遇，都令他成为了一位令人敬畏的、能鼓舞人心的角色。英雄此时成了他的诞生之地的、日常世界的主人，同时也是他曾经历过的冒险世界里的主人。作为“两个世界的主人”，他不只是一位英雄，同时也是一位智者。就这个意义而言，他也是英雄主义和智者这两个原型世界的主人。现在，他是一位智者，英雄必须像他的智者过去启发自己一样，去启发另一位年轻人。这个阶段的英雄（智者）角色是有繁殖功用的，他必须启发一位新的英雄去取代自己的位置，因为他的旅程即将抵达终点。我们把这位即将产生的英雄称为“次英雄”，他来自于主要英雄（智者）的启发。例如在《星

球大战》中，汉·索罗就是一位次英雄，是由主要英雄卢克所启发的角色。每位伟大的英雄，在他旅程的终结时，都必须成为一位能鼓舞人心的智者，英雄通过转变成那位在开始时他所认同的角色来完成角色间的循环。

在《勇敢的心》中，华莱士开始时是一位被智者，即他的父亲所启示的男孩，到了旅程的结尾，华莱士自己已经变成了一位智者，并且他启发了一位次英雄——罗伯特·布鲁斯。华莱士激励罗伯特在自己死后继续反叛事业，虽然华莱士从未为苏格兰带来独立和自由，但次英雄罗伯特·布鲁斯却达成了任务。马克西姆斯在最后对抗普罗西莫（奥利弗·里德饰）时，也成了一位智者，而他就是曾教给马克西姆斯关于武士意义的人。马克西姆斯启发了普罗西莫要牺牲自己的利益，加入推翻康茂德政权的战斗。他让普罗西莫明白是康茂德杀了他们共同的智者马库斯皇帝，并使他愿意加入解放军队。因此，马克西姆斯以一种交互的方式，借着提起共同智者的名字，成为了次要智者的智者。这里的主要观点是，这个阶段的英雄必须成为一位能启发即将出现的次英雄的智者。

10.23 第十七阶段：自由生存

在他旅程最后的阶段里，英雄完成了神话般的角色循环，他使自己从英雄变为智者，最后又从智者变为传奇。作为传奇，英雄成为了众生的一个永恒的启示。忠于古代神话结构的电影中，英雄几乎总是会在结尾死去。没有什么比牺牲自己更传奇或更能启示众人。一个充满勇气的、坚决的和高潮性的死亡，是英雄旅程最具戏剧性也最合适的结局，它含有以下多种目的：

（1）高潮性的死亡巩固了英雄的故事，使之成为永远激励别人的传奇。

（2）它完成了英雄的命运，使他在精神上与父亲成为一体。

（3）它使英雄回归到神圣的世界里，那个世界明显是他所属的世界。

（4）高潮性的死亡本身创造了一个庄严的反思时刻，它具体化了观众心目中对英雄传奇的象征。

也许最有名的、最具影响力的英雄神话，就是耶稣的故事，他就是以死亡作为结局的。然而，耶稣的生命象征和他的信息，在他的传奇中是永远长存的。相同的象征主义，也可见于所有英雄的传奇性的死亡中。

威廉·华莱士死了，但他那英勇的死亡激励了苏格兰人民继续抗暴行动。那条手帕，是华莱士灵魂的象征，在他死后，传给了次英雄罗伯特。最后一个场景中，即罗伯特领导苏格兰军队赢得苏格兰自由的最后战役中，他挥动着那条手帕。马克西姆斯也死了，死在他杀了康茂德，并且确认了罗马将再度成为共和国之后。那对小雕像是马克西姆斯灵魂的象征，之后传给了其中一位次英雄，是他的一位武士同伴，他将这对小雕像植入土中，好像它们是种子一般，并高喊着："现在我们自由了。"借着为他的人民带来自由，英雄们象征了所有人所欲求和珍爱的"自由生存"的理念。不论这自由是来自暴政之下，或仅是想要过自己喜欢的生活，英雄最终极的象征就是自由的象征。当英雄死去，他那象征性的再生是透过讲述他的故事而达成的，而他传奇般的启示也将继续活在观众的心中。

10.24 最后的奖赏

在电影中，神话的英雄经常会在旅程结束时，接受一个最后的奖赏。除了为他的人民带来自由，还被拥戴成一位传奇的英雄和智者，英雄通常会被赐予一个最终的礼物——即爱的礼物。英雄在结尾抱得美人归是一个标准结构。虽然华莱士和马克西姆斯两人都死了，但他们都得到了在精神上回归于女神的奖赏。在死亡的时刻，他们都看见了自己已逝的妻子，并且他们都回到了妻子的身边。最后的奖赏使得观众能在快乐而非在悲伤的气氛中离开。虽然他们的英雄经历了血腥和痛苦的死亡，但是观众仍可以松口气，因为他们相信英雄的来生将是快乐的，英雄可以与他们所钟爱的妻子再度团圆。这个"快乐的来生"主题，就是电影中英雄死去的标准结构。虽然这看似十分夸张，但它却是长篇神话英雄故事的古典结构，与现代好莱坞电影结构之间的一个巧妙的妥协。对于前者，英雄会象征性地死去，而对于后者，观众会要求一个快乐的结局。

10.25 讲师需知

读者需要留意，由于阶段代表了结构的元素，而且不是一个公式或程序，所以不要期望每个英雄电影都包含所有或甚至有大部分坎贝尔模型中的阶段。然而，能成功捕捉观众想象力的电影，通常会以一些基本的方法，再现大多数的元素。甚至当有些电影讲的并不完全是神话背景或主题的故事时，它们仍然会去表达这些普遍的原型元素，因为即使它们已经出现过成千上万次，它们仍然具有捕捉观众的完整的力量。

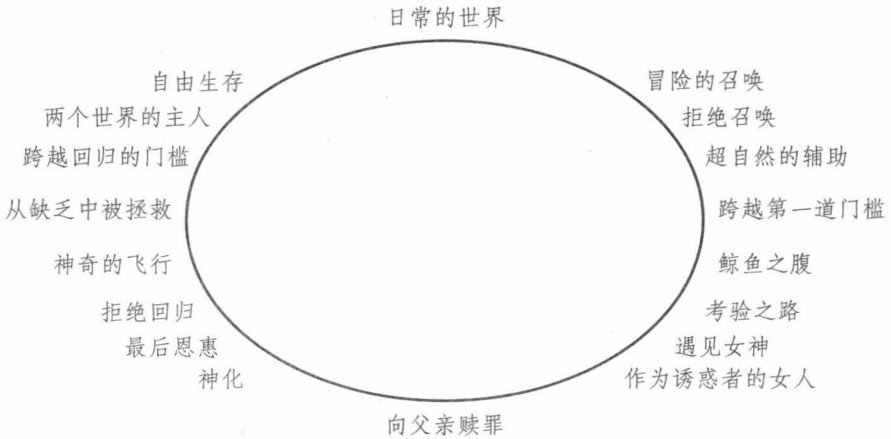


图 10–1 英雄的旅程，取自约瑟夫·坎贝尔的《千面英雄》。

要点

- 坎贝尔的英雄旅程阶段是解开英雄神话象征性符号的关键。虽然英雄总是会进入冒险的世界中去面对外在的障碍，但象征性的探求总是一个内在的旅程。最终，英雄是在寻求他自我真实的本质。内在旅程的象征意义才是使英雄旅程变得有普遍影响力并且吸引人的事物。

- 英雄旅程的三幕戏剧结构分别是：出发、入会和回归。男孩会从家里离开，他将会进入一个冒险，然后长大变成一位成熟的英雄，而最终他会回家，成为一位能启发别人的智者。

- 英雄的旅程开始于日常的世界，即他的家园，那是英雄旅程的开始点与结束点。
- 日常的世界也是英雄首次遇见他的首要智者的地方——一位在象征性上或实际中代表英雄父亲的角色。
- 英雄旅程的第一阶段称为冒险的召唤，代表了某种要求英雄从日常的世界里走入冒险的世界的冲突。
- 冒险的召唤通常由使者这个角色来执行，常见的使者角色也许是与智者相关的人物，是智者自己、神圣的人物或神的使者等。
- 英雄旅程的第二阶段称为拒绝召唤，英雄不愿意将自己投入到一项义行中，这代表了每个人在面对重要人生转折和选择时的一种共通性的恐惧。
- 很多时候，“提升危险程度”或“加注”是刺激英雄投入行动的必要手段。
- 在英雄旅程的第三阶段里，英雄获得了超自然的辅助。武器或力量的来源是超自然的，因为它与英雄的认同和动机紧紧相连，超自然的辅助提供给英雄精神上、情感上或心理上的力量。
- 英雄旅程的第四阶段称为“跨越第一道门槛”，此时英雄进入了冒险的世界。
- 很多时候，英雄在跨越第一道门槛前，必须面对“守卫者”原型，守卫者会测试英雄的智慧、勇气和决心，看他是否够资格成为英雄。
- 许多时候，守卫者不需要被打败，英雄必须运用智慧获得守卫者的认可，英雄必须回答他提出的谜语或通过他的测验。
- 在英雄旅程的第五阶段里，英雄进入了“鲸鱼之腹”。他正深陷于冒险世界之中，在这个转变的领域中他会经历重生。
- 英雄旅程的第六阶段称为“考验之路”，即为了成为英雄，他必须完成许多艰巨的任务，并克服许多困难。
- 英雄旅程的第七阶段称为遇见女神，即当英雄遇见并整合他的女神原型。

■ 英雄旅程的第八阶段称为“作为诱惑者的女人”，即英雄遇见并整合他的阿尼玛原型。

■ 英雄旅程的第九阶段称为“向父亲赎罪”。英雄凭借与他的精神合而为一，整合了智能耆老原型——他的首位智者——带给他的教训。很典型的，这就是发生在英雄完成了一些探寻，或成就了他父亲所流传给他的传奇的时候。

■ 英雄旅程的第十阶段称为“神化”。英雄经历了危机和极限的磨难，他受了伤并且象征性地经历了死亡，最后重生为一个崭新的生命。虽然他只是个凡人，但他与神的相遇却给了他神圣的能力。

■ 英雄旅程的第十一阶段称为“最后恩惠”。英雄有资格在他最后的寻求中得到他的礼物，他取得了“宝剑”、圣杯、圣水或一直在找寻的遇险少女。他也许杀了坏人、野兽或一直在折磨他的敌人。这些外在恩惠的再现，象征了英雄内在自我认知的恩惠，也就是英雄内在旅程的核心。

■ 在这个阶段，英雄常从他的爱情对象那里得到爱或性的奖赏，爱情对象也可能是他所拯救的少女。

■ 英雄旅程的第十二阶段称为“拒绝回归”。就像英雄不愿意为了冒险世界而离开他日常的世界一样，现在他也不愿意回家。这个阶段很快就能被克服，因为英雄知道他必须完成自己的旅程，并把“灵丹妙药”带回家，以拯救他的同胞。

■ 英雄旅程的第十三阶段称为“神奇的飞行”。当英雄的旅程到达一种冗长又艰难的程度时，他的回归旅程往往会被他所得到的神圣力量所加强。

■ “神奇的飞行”在电影的第三幕中被描绘为一种标准化的“步调加速”，并表现为普遍的“紧张追逐段落”。

■ 英雄旅程的第十四阶段称为“从缺乏中被拯救”。英雄常是被别人用肩膀扛回家的。有时，他会被盟友从冒险世界中拯救；有时，他是一位“自愿牺牲者”，被敌人当成囚犯带回。

■ 英雄旅程的第十五阶段称为“跨越回归的门槛”，当他回到他日常的世界时，他就除去了自己神圣的能力，而再度成为一个凡人。

■ 英雄在最后的场景里回到凡人的身份，建立起最后一幕的英雄主义。在其中，英雄要死去并成为一位自我理念的牺牲者。

■ 在英雄旅程的第十六阶段里，英雄成了“两个世界的主人”。作为一位受景仰和受崇敬的英雄，他既是日常世界中凡人的主人，又是冒险世界里神和英雄的主人。

■ 就象征性的意义而言，英雄是英雄主义世界的主人，同时也是智者世界的主人——因为在最后一幕里，他将要成为一位启发他人的智者，并成为一个普世的传奇。

■ 最后的阶段称为“自由生存”，为了理念而情愿牺牲自己，英雄给他的同胞传递了一个讯息——独立自主、勇气和自决权。最终，英雄故事本身就是神奇的药水，它是启发人对抗暴政并摆脱恐惧，是自由且开放地生活的象征。

习题

1. 请找出《指环王》里弗罗多的“日常的世界”在哪里。

2. 请找出《洛奇》中“冒险的召唤”在什么地方。

3. 请找出《星球大战》里“拒绝召唤”的段落。

4. 请找出《绿野仙踪》里的“超自然的辅助”是什么。

5. 请找出《阿拉伯的劳伦斯》（*Lawrence of Arabia*，1962）里的“跨越第一道门槛”是什么。

6. 请找出《夺宝奇兵1：法柜奇兵》里的“鲸鱼之腹”是什么。

7. 请找出《狮子王》（*The Lion King*，1994）里“考验之路”的段落。

8. 请找出《象人》里“遇见女神”的段落。

9. 请找出《本能》里“作为诱惑者的女人”的阶段。

10. 请找出《木偶奇遇记》里“向父亲赎罪”的段落。

11. 请找出《夺宝奇兵3：圣战奇兵》（*Indiana Jones and the Last Crusade*，1989）里的“神化”片段。

12. 请找出《黑暗时代》里的“最后恩惠”是什么。

13. 请找出《与狼共舞》（*Dances with Wolves*，1990）里“拒绝回归”的片段。

14. 请找出《福禄双霸天》（*The Blues Brothers*，1980）里“神奇的飞行”的段落。

15. 请找出《星球大战2: 帝国反击战》里“从缺乏中被拯救”的段落。

16. 请找出《万世流芳》里“跨越回归门槛”的段落。

17. 请找出《星球大战3：绝地归来》里“两个世界的主人”的阶段在什么地方。

18. 找出《夺宝奇兵2：魔域奇兵》（*Indiana Jones and the Temple of Doom*，1984）里“自由生存”的段落。

延伸练习 10

在你的剧本中处理英雄的旅程

1. 你的剧本是否结合了神话的三幕结构，即出发、入会和回归？如果没有，请问你觉得在你的剧本中运用神话的三幕结构能否强化你的故事？

2. 即使最古典的英雄，通常也没有全部经过坎贝尔模型的每个阶段，然而还是请你建构一个剧本大纲，并使你的英雄经历每一个阶段。虽然这也许不见得是一个有用的大纲，但这个练习本身也许能帮助你了解你的故事中最强和最弱的点在哪里，或者至少能提供给你一些剧本中寻找新的方向或新的角色发展的想法。

3. 假如你正在撰写一个关于女性英雄的剧本，请运用坎贝尔的模型写出一个故事大纲，然后将它与下一章所描述的按照默多克模型写的大纲相比较，请问哪一个大纲更能表现你想要表达的女主角？

英雄旅程阶段一览

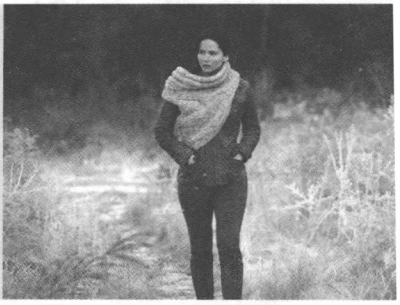
阶段	电影范例
冒险的召唤	马库斯皇帝要求马克西姆斯使罗马民主化
拒绝召唤	马克西姆斯拒绝皇帝赋予的任务
超自然辅助	华莱士的手帕以及马克西姆斯的小雕像
跨越第一道门槛	华莱士的第一场战役
鲸鱼之腹	马克西姆斯的竞技场以及华莱士的战场
考验之路	马克西姆斯作为武士的生涯以及华莱士作为战士的生涯
遇见女神	马克西姆斯和华莱士遇见他们已逝的妻子
作为诱惑者的女人	《角斗士》里的露西尔以及《勇敢的心》里的伊莎贝尔公主
向父亲赎罪	华莱士变成反抗军的领袖
神化	华莱士在福尔柯克战役中遭背叛并受伤
最后恩惠	马克西姆斯和华莱士了解他们作为解放英雄的角色

拒绝回归	华莱士拒绝再次加入贵族
神奇的飞行	华莱士同意帮助贵族
从缺乏中被拯救	华莱士被逮捕并移送伦敦
跨越回归门槛	马克西姆斯和华莱士甘心牺牲自己
两个世界的主人	对罗伯特·布鲁斯而言，华莱士成了一位启发人的智者
自由生存	马克西姆斯和华莱士解放了他们的同胞

Chapter 11

女性英雄的旅程

THE HEROINE'S JOURNEY



尽管英雄拥有千张面孔，他的性别却是永远不变的——男性。但是现代神话反映的是现代人，电影作为现代化的橱窗和神话的产生器，已经提供了许多女性英雄的神话。但对大多数而言，电影的女性英雄多半是被插入在传统男性英雄世界中的一位女性角色而已。英雄公式里的性别转换不见得会改变它的结构，当现代电影人试图以女性角色来担任英雄时，他们通常会赋予女性一种传统男性英雄的特质。像《霹雳娇娃》、《古墓丽影》和《杀死比尔》这样的“女性力量”电影，它们所采纳的观念仅仅是将一位性感女孩摆在男性的位置上，以满足女性英雄的功能。然而，女性力量和男性力量在根本上是不同的，而且，女人的需求和欲望，在先天上就和男人是不一样的。

在《女性英雄的旅程》（*The Heroine's Journey*，1990）一书中，莫琳·默多克重新建构了约瑟夫·坎贝尔的男性英雄神话结构中传统的“男性中心”结构，进而创造了专为女性英雄服务的神话结构，表现了现代女性的特殊需要、力量和欲望。大受欢迎的电影《永不妥协》将被用来作为说明女性英雄的范例。如同坎贝尔范例中的英雄一样，艾琳（茱莉亚·罗伯茨饰）在她旅程的每个阶段中，遭遇并整合了不同的原型。

11.1 第一阶段：与女性特质分离

现代女性英雄的旅程开始于对传统女性价值的排斥，女性的柔弱、依赖、敏感和情绪化等刻板印象，被认为是倒退和缺乏尊严的。艾琳在影片一开始找工作时的努力，代表了她需要离开自己原有的家庭主妇和居家母亲的生活。与其继续依赖前夫来供养自己和孩子，艾琳决定要依靠自己，在传统男性工作的外部领域里获取独立。当帮忙照顾小孩的邻居搬走后，她的需求增加了——现在她缺乏一个照顾者。临时保姆的离去代表了艾琳与女性特质的分离。临时保姆代表了传统的居家母亲和家庭主妇角色，没有个人野心，只负责照顾和养育小孩。虽然艾琳深爱着自己的孩子，但她也想从生命中得到更多，而不仅仅只是扮演为她安排好的传统女性角色。对艾琳来说，她的第一阶段就是与传统的、由极具母性的临时保姆所代表的“母亲神”原型分离。

11.2 第二阶段：与男性特质认同

在与女性特质分离后，女性英雄必须找到一位新的智者在男性主宰的外部工作领域中来引导她。这位新的智者必须是位男性，发挥由传统智慧耆老原型所具有的功能。《永不妥协》里的智慧耆老是埃德（阿尔伯特·芬尼饰），一位坏脾气的老律师，他给了艾琳一份工作，使她进入了男性的竞争领域——法律的战场。

11.3 第三阶段：考验之路

一旦开始进入冒险的世界，女性英雄就踏上了一条非常接近于男性角色的“考验之路”。在这个阶段里，艾琳必须遭遇并整合她的阿尼姆斯——决心、理性的智慧、勇气和刚毅等阳刚力量的原型。借着将这些力量内化于她的角色中，女性英雄克服了那些致命的女性弱点。默多克将这些女性弱点描述为有史以来一直作用在女性身上的“谬误神话”：依赖的神话、

女性自卑的神话和浪漫之爱的神话。而揭穿这些神话真相的任务，就是让女性英雄展开斩杀不同怪兽原型的行动。

11.4 斩杀双头龙

艾琳凭借证明她可以成功，并在传统男性领域的法律战场上达成自己的目标，而拆穿了依赖的神话。“双头龙”就是她对待的工作和孩子的冲突性需求。工作和家庭都需要占用她的时间和注意力。女性英雄必须同时应付两项任务，就如英雄与“双头龙”打斗时，必须同时对付两个头一样。如果能找到工作与家庭的平衡，女性英雄就能杀掉这只“双头龙”。

11.5 食人魔暴君

艾琳得以拆穿女性柔弱的神话，不仅是凭借了她在自己目标上的成功，而且还包括了对太平洋燃气电力公司——庞大、冷酷、资金上亿的公用事业，典型的男性专横力量——的诉讼所获得的胜利。然而太平洋燃气电力公司是外在的“食人魔暴君”代表，真正的男性怪兽原型则存在于女性英雄的心里。艾琳必须不惜任何代价地借着控制自己的需求来获取成功，来杀掉内在的暴君。她必须抑制自己对工作的着迷，因为那将会不停地破坏她与孩子以及男朋友乔治（亚伦·埃克哈特饰）之间的关系。

11.6 屠杀发亮甲胄里的骑士

浪漫爱情的神话是在童话和公主故事里所讲述的。神话告诉敏感的少女们，有一天，一位英俊的、令人着迷的王子将会到来，用一个吻将你唤醒，他会将你抱上那匹高贵的白色骏马，带着你一同离去——解决了你的所有问题，并且从始至终满足你的所有需求。“发亮甲胄里的骑士”并非怪兽，他只是一个幻象。对女性英雄而言，一个能解决她所有问题的男人的幻象要比最恐怖的怪兽还要危险。若投向这个幻象，女性英雄将退却到旅程的

起点。那时她将不再是现代的女性英雄，而是变成了传统的遇险少女，在玫瑰床上被动地等候勇敢的男性英雄来拯救她。

当艾琳与太平洋燃气电力公司的斗争占据了她所有的时间时，乔治给了她一个最后通牒："你或者换个新的工作，或者换个新的男友"。艾琳凭借拒绝向乔治的最后通牒屈服而拆穿了浪漫爱情的神话。她告诉乔治，自己不需要他来照顾。虽然她爱着他，但她拒绝让一个男人限制自己的认同并控制自己的生活。她坚信自己是一位强大的、有活力的、独立的女人。

11.7 第四阶段：成功的虚幻恩赐

在她旅程的高峰，女性英雄或许会感觉到她已经完成了对自己的主宰。然而，在这个阶段的女性英雄却在被一个幻象折磨，即一种被默多克称之为"女超人秘诀"的短浅目光。女性英雄心怀"错误的英雄观念"，认为她既能够在男性世界里称王，又能在女性世界里封后。"女超人的秘诀"就是一个认为人能迅速在两件事上表现卓越的错误信念。女超人能在她的职场上成为超级工人，同时又能在她的家庭中成为超级母亲。但这个秘诀只是个幻象，一个平衡的幻象，它否定了女性英雄只是人类而不是超人的事实。最终，她必须认识到自己总要有被牺牲的东西。艾琳在乔治从电话上告诉她，孩子在她忙于工作时，说出了自己人生的第一句话这件事上，意识到自己的成功的虚幻恩赐。

11.8 第五阶段：强势女人能说不

当女性英雄认识到她正在被"女超人秘诀"的幻象折磨时，她必须凭借着向占用她的时间和注意力的对象说不，来限制自己的野心。女性英雄在这个阶段会遭遇的原型就是"国王"——它代表了那个正把她撕成两半的男性需求。女性英雄必须在她的老板、丈夫、男朋友等人面前站起来，并且要能对他们说"不"。当乔治给了艾琳最后通牒时，她凭借拒绝展示了自己的力量，并且在他试图要将她从太平洋燃气电力公司的案子中带出

来时，她又一次拒绝了埃德。虽然国王原型是男性需求的外在代表，但女性英雄必须面对的真正的国王，却是自己对“内在男人本性”的需求。女性英雄必须凭借对自己不切实际的需求说不来“使内在的暴君平静”。

虽然国王的外在象征在《永不妥协》中表现得很得当，但“内在的国王”却从未被触及。在传统的男性英雄类型里，艾琳只是在影片中越来越紧地逼迫自己，但却从未真正地做出让步或承认软弱。“使内在的暴君平静”的主题在《婴儿热》（*Baby Boom*，1987）里有更直接的表现，片中女主角杰茜（黛安·基顿饰）认识到她无法既当一位超级母亲，又当一位超级职业女郎。她凭借拒绝一个大企业的工作而向自己的首席执行官说不。她也凭借认识到自己刚出生的孩子，比一个拥有至高权力的位子更为重要来向自己说不。

11.9 第六阶段：入会与降身为女神

在她旅程中的某个阶段，女性英雄再度遭遇一个女神原型的变体，这使她脱离了第一阶段的自己。艾琳所遭遇的女神就是唐娜（马尔格·黑尔根饰），一位由于太平洋燃气电力公司的疏忽而化学中毒，处在病痛中的受苦的母亲。艾琳对这位病痛中的母亲产生了同情，为了取得可以医治这位母亲的解决方案，她展开了与太平洋燃气电力公司抗争的旅程。这场现实中的法律诉讼，就是艾琳想要医治自己内心病痛的旅程的象征。她急切地想要成为孩子的好母亲，然而，她内心中的母亲却感到疏忽大意和营养不良，因为艾琳把她所有的精力和注意力都投注在了她的事业上。

11.10 第七阶段：急切渴望与女性气质再结合

与女神的遭遇唤醒了女性英雄的一个认知，即在她全情投身于男性领域中成功的目标时，她已经失去了女性认同中的重要部分。“急切渴望与女性气质再结合”就由一种遭遇并整合阿尼玛原型的需求所象征。女性英雄的阿尼玛整合意味着与女性身体、女性感情、女性热情和情绪再结合。

对许多女性英雄而言，这就是角色中的爱情、性和热情的再觉醒。在《婴儿热》中，当杰茜与一位新男友坠入爱河时，她的阿尼玛被唤醒，而艾琳的阿尼玛是在她爱上乔治时被唤醒的。

11.11 野蛮女人原型

在克拉利萨·品卡罗·埃斯蒂斯在其畅销的著作《与狼共奔的女人：野蛮女人原型的神话与故事》（*Women Who Run With the Wolves: Myths and Stories of Wild Woman Archetype*，1992）中，她提到了“野蛮女人原型”，即女性自我中充满热情的、感情丰富的和冲动的一面，代表了女人本能的性情。就某种程度而言，艾琳一开始就与她的“野蛮女人”产生了碰触。她是冲动的、强悍的、热情的，而且也对自己的女性性向感到舒适。她利用自己充满诱惑的人格面具去欺骗所遇到的弱势男人，使他们在旅程中协助她，同时她还利用自己的热情去排除前面的障碍。艾琳内心的“野蛮女人”在表现她与乔治爱情的场面里显露无遗，在其中，她头上还戴着年轻时从选美比赛上赢得的皇冠头饰。但艾琳尚有急切地渴望再与女性气质结合的需求，主要是因为她深刻地体会到自己正在忽略孩子，而且他们正在失去自己的童年。她渴望再次与传统女性原型——那位抚育人的、关爱人的、充满爱的母亲，一个全心全意对儿女而非对外面的目标作出奉献的人——相结合。

11.12 第八阶段：医治母亲或女儿的分裂

在默多克的模型里，女性英雄最后与“母亲神”的再结合是由一位中介者促成的——这是一种象征性的再现，是由“祖母蜘蛛”原型所表现的古代女性的智慧与医治能力。祖母是一个慈祥的人物，一个了解母亲和女儿需求的女人，因此是母亲与女儿的分裂最合适的医治者。艾琳并没有遇见一个外在的祖母角色，但她象征性地治疗了自己内心中母亲或女儿的分裂，用从太平洋燃气电力公司得来的很大一笔和解费，治疗了生病的母亲

唐娜。虽然金钱是极大的恩惠，但在最后一个场景里，在艾琳和唐娜之间，很明显真正治愈两位角色并非依靠着金钱，而是靠着这两个女人之间所建立的关爱关系。

11.13 第九阶段：找寻慈爱的内在男人

女性英雄的爱情兴趣的功能，与男性英雄旅程里的阿尼玛功能有着异曲同工的效果。在《永不妥协》里，乔治展示了通常与阿尼玛相关的传统女性特质，他对艾琳和她的孩子总是相当敏感的、提供支持的、充满爱的、坚决的、会照顾人的和呵护人的。乔治也将典型的阿尼玛讯息，一种情感上的智慧传递给了艾琳，即她对工作的执迷正在瓦解她与家人和她所爱之人的关系。虽然他的男性身份使他被放在了阿尼姆斯的角色上，但他作为主角的爱情兴趣的功能，却非常接近于阿尼玛的功能，这启发了主角再度去整合她的自我中的亲密感、敏感和爱等女性力量。

11.14 第十阶段：超越二元性

在英雄旅程中，两性原型的整合等同于“圣婚”或“神圣的婚姻”，并最终引致了“圣婴的诞生”。因为女性特质与男性特质两者的结合，完全发展的女性英雄就是“两个世界的主人”，一方面她已经在职场的世界中功成名就，另一方面她也在个人的世界里得到了满足。根据荣格理论，阴阳人的神话原型代表了心理学上的雌雄同体，这是一个在神话和梦里常见的角色。阴阳人原型代表了一种“超越二元性”的个体完整性，因为他（她）不是一个二元体，是一个人物，是一个单一体。对于默多克而言，在最后的阶段中，主要的象征就是这个循环。作为一种“生命的态度”，这个循环包含了所有的项目。它代表了生命的永恒循环，代表了人类关系的同心圆，以及这个环状子宫包裹中的再生。

默多克的理论模型与坎贝尔的理论模型既是相似的，又是有差异的，而且还经常巧妙地互相补充。当坎贝尔的神话男性英雄为了在死亡中获得

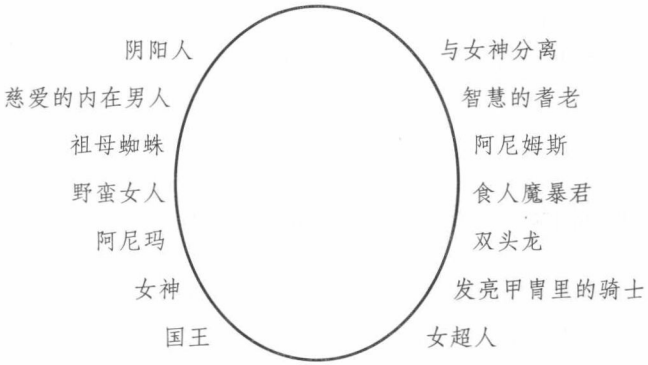


图 11–1 女性英雄旅程的原型，取自莫琳·默多克的《女性英雄的旅程》。

神圣地位，而整合了自己的原型时，默多克那作为补充的女性英雄，则是为了获得生活中的心理平衡而整合了自己的原型。

要点

- 女性英雄旅程是莫琳·默多克对坎贝尔的英雄旅程模型的重新建构，默多克的模型尤其与现代女性“解放”的挑战有关。
- 默多克的女性英雄为了获得一种在个人竞争世界里争取成功(男性领域)，与作为一位传统母亲、妻子和照顾者的满足（女性领域），这两者之间的心理上的平衡感，而整合了她的原型。
- 第一阶段，与女性特质分离是对传统女性价值的一种排斥。在这个阶段，通常是借着与传统母亲、家庭主妇或照顾者这些由女神原型所代表的角色的分离而完成的。
- 第二阶段，与男性特质认同就是与一位男性智者相遇，他符合父亲的角色或智慧的耆老原型。
- 第三阶段，“考验之路”即是女性英雄必须拆穿三个谬误的女性神话。
- 依赖的神话是借着女性英雄宰杀了“双头龙”而被拆穿的，她展示了自

己能同时主宰个人生活以及职业生活，而并不需要依赖一个男人的本领。

■ 女性自卑的神话是借着女性英雄宰杀了“食人魔暴君”后被拆穿的，她展示了自己在男性竞争的领域里，可以和男性一样强悍。

■ 浪漫爱情的神话是借着女性英雄宰杀了“发亮甲胄里的骑士”而被拆穿的，她展示了自己并不是保守的“遇险少女”，不需要一位英俊迷人的王子来搭救，她能够进行自我拯救。

■ 第四阶段，成功幻象的益处，即女性英雄对抗自己“错误的英雄观念”。她发现自己正在努力向“女超人秘诀”看齐，那是一种认为自己能同时在男性和女性的领域里都得胜的错误信念。

■ 第五阶段，强势女人能说“不”。女性英雄得以拆穿自己错误的神话，是借着当她对自己有不实际的要求时，能向自己说不。女性英雄遭遇并拒绝国王原型，不是凭借向予求予取的现实中的男性角色说“不”，就是凭借内心里“使内在暴君平静”来达成。

■ 第六阶段，入会和降身为女神。女性英雄再度遭遇另一种女神原型，那是一个与她第一阶段身份相分离的原型。她开始对早期自己所排斥的传统女性角色特质产生认同。

■ 第七阶段，急切渴望再度与女性结合。女性英雄遭遇了阿尼玛原型，这代表了她必须将女性的美丽、情感、敏感和热情，再整合进她的自我中。

■ 第八阶段，医治母亲或女儿的分裂。传统与现代的女性特质之间的断裂复合了，之后女性英雄变成了“完整”的个体。这个阶段的医治常是通过一位情感丰富的中介者，即“祖母蜘蛛”的原型来完成的。

■ 第九阶段，找寻“慈爱的内在男人”。女性英雄遭遇并整合了她的阿尼姆斯原型，通常由一个敏感的男性爱情对象所代表。

■ 最后的阶段，超越二元性。女性英雄已经整合了她所有的原型。她发现了心理上的平衡，以及一种完整感。完全发展的女性英雄，代表了女性与男性人格特质间“雌雄同体”般的平衡。

习题

1. 请选择五部电影，并以默多克的模型分析它们的旅程。

2. 请找出《迷雾中的大猩猩》（*Gorillas in the Mist*，1988）中“与女性特质分离”的段落。

3. 请找出《魔鬼女大兵》中“与男性特质认同”的段落。

4. 请找出《绿野仙踪》里“考验之路”的段落。

5. 请找出《上班女郎》中“成功幻象的益处”的段落。

6. 请找出《我为玛丽狂》中“强势女人能说不”的段落。

7. 请找出《白色夹竹桃》（*White Oleander*，2002）中“入会与降身为女神”的段落。

8. 请找出《恋爱编织梦》（*How to Make an American Quilt*，1995）中“急切渴望与女性气质再结合”的段落。

9. 请找出《移魂女郎》（*Girl, Interrupted*，2000）中“医治母亲或女儿的分裂”的段落。

10. 请找出《曾经沧海难为水》（*Alice Doesn't Live Here Anymore*，1974）中“找寻慈爱的内在男人”的段落。

11. 请找出《乱世佳人》中“超越二元性”的段落。

延伸练习 11

在你的剧本中处理女性英雄的旅程

1. 在《永不妥协》中，“与女性特质分离”的第一阶段并不是很明显地可以被看到，虽然它可以间接地被暗示出来。请问你如何在你的女性英雄故事里表达这个阶段？女性英雄故事能够更明显地借着与一个真实的女性角色的分离而被加强吗？

2. 《永不妥协》中的男性原型是由一个传统父亲角色所代表的——一位坚定同时又善良的老人。请思考在你的女性英雄故事中，男性原型到底是设置成一位传统的父亲角色较好，还是设置成一个脱离传统的人物较好？他应当是完全正面的人物，还是也应该含有负面的价值？

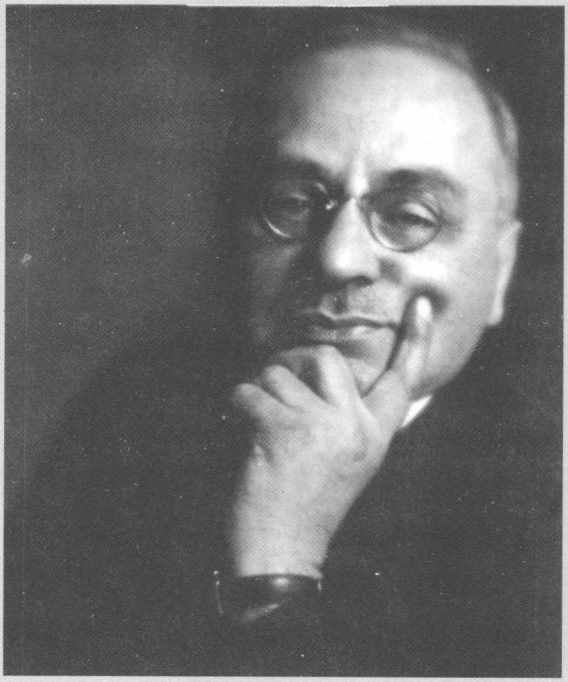
3. 正如默多克模型里典型的女性英雄旅程，虽然艾琳面对了少数的对手，但在她的故事里并无真正的坏人。如果太平洋燃气电力公司由一个真实的人物所代表，关于艾琳的故事会更激烈吗？或者还是把大企业作为一个不可见的、颇具威胁的幽灵更为有效？

女性英雄旅程一览表

阶段	范例 /《永不妥协》中的原型
与女性特质分离	艾琳失去她的临时保姆并开始找工作
与男性特质认同	艾琳的新老板：埃德
考验之路	艾琳接手太平洋燃气电力公司的案子
成功幻象的益处	艾琳“平衡”工作与家庭生活的成功
强势女人能说不	艾琳勇敢地面对乔治和埃德
入会与降身为女神	艾琳对唐娜产生认同
渴望与女性气质再结合	艾琳爱上乔治
医治母亲或女儿的分裂	艾琳以太平洋燃气电力公司的和解费“医治”唐娜
找寻慈爱的内在男人	乔治展示阿尼玛原型的特质
超越二元性	在职场上成功，同时在家庭中也获得圆满

第五部分

阿尔弗雷德·阿德勒



Chapter 12

自卑感情结

THE INFERIORITY COMPLEX

阿尔弗雷德·阿德勒和荣格一样，曾是弗洛伊德的同事，当他的理论开始与启蒙大师们的诠释产生分歧时，他也被弗洛伊德理论内部圈子的心理学家们所排斥。确切地说，阿德勒提出了两种观念，都被认为是对正统理论的颠覆。首先，阿德勒相信自卑感这一深层的感情，以及一种为了这层情感而产生的补偿需求。他们才是主要的精神官能冲突的根源，而非基本的冲动。其次，阿德勒相信兄弟姐妹从父母那里获得爱和注意力的冲突，常是一种比导致父子间对抗的恋母情结更大的潜意识动机力量。因为阿德勒以自卑感情结取代恋母情结，并将同胞争宠的争斗理论置于恋母情结的父子对抗理论之上，使其成为主要的精神官能冲突来源，因此他被弗洛伊德列为不受欢迎的人。虽然如此，阿德勒坚持自己的理论并成为一位在分析领域里极具影响力的重要的理论家，而且他的自卑感情结理论和同胞争宠对抗理论，也变得与“大师”所建构的理论同样流行。

12.1 自卑感情结

根据阿德勒所说：“我们都有自卑的经验，因为我们都发现自己处在一种有待改善的状况中。”我们透过补偿来处理我们的自卑感，那是一种

自然要在其他领域中成功的倾向，用以弥补我们在较弱领域中的不足。正如一位盲人会以超强的听力来弥补视力的缺陷，一个人会以发展他生命中令自己感到优越的领域，来弥补他的自卑感情结。结果，对自卑感情结的本能性反应，“将一直是种指向优越感的补偿性动作”。

12.2 哈马提亚

在神话结构中一种常见的英雄角色元素——“哈马提亚”，是英雄必须克服的悲剧性缺陷。“阿喀琉斯之踵”（希腊神话人物，除脚踝外，浑身刀枪不入）一词，就意味着阿喀琉斯的哈马提亚，即他身上唯一脆弱的部分，因为当他在神秘的冥河中时，他的脚跟没有被覆盖着。古典英雄中最常见的哈马提亚就是傲慢、自大与狂妄，通常这些会使英雄饱受巨大力量和半神地位的折磨。

哈马提亚就是自卑感情结的根源，是英雄必须要克服的根本弱点、缺陷或瑕疵。在电影中，自卑感情结通常被描绘为一个角色，为了获得特定领域中的优越感而克服了极大的个人困境。在《闪亮的风采》中，一个男人（杰弗里·拉什饰）尽管有着严重的精神疾病，却一直在努力成为一位伟大的钢琴师。在另一个类似的故事《美丽心灵》里，一个男人（罗素·克劳饰）克服了严重的心理疾病，进而成为一位诺贝尔经济学奖得主。而在《我的左脚》中，一个男人（丹尼尔·戴·刘易斯饰）克服了严重的脑瘫，成为了一位伟大的作家。所有这些故事中，英雄们以强大的主动性和决心，聚焦于他们可以成功的领域，从而弥补了自己的缺陷。此外，这些角色是被一种在他们选择的领域里感到优越的需求所推动的。

12.3 优越感情结

极端的自卑感自然会对优越感产生极端的反应。这些极端的反应称为“过度补偿”。虽然补偿是处理自卑心理疾病的常规方法，但过度补偿的行为却是病态的和不适当的。持续性的或笼统的过度补偿会导致“优越感

情结”，这是一种人格错乱，个体会表现出一种对控制和羞辱身边人的病态需求。当然，阿道夫·希特勒在种族和基因上感觉优于他人的需求，以及他想要掌控、羞辱和灭绝被他认为是劣等人的病态的欲望，可以被看做是一个优越感作祟的最糟糕的例子，他的疯狂刺激并占有了整整一代人。

在一个阿德勒式的分析中，希特勒的过度补偿行为是一种对严重自卑感情结的极端反应。简单浏览一下希特勒的个人自传，伴随着一些关于第一次世界大战后，德国面临的极端贫穷、不景气、失业、混乱和普遍屈辱的历史背景，似乎能够支持阿德勒的诠释，纳粹运动可以说是一种个人与集体自卑感情结的双重极端反应。借着揭露过度补偿行为背后的自卑感情结，我们可以为一个有优越感情结的角色（通常是个坏人）增添许多深度。当这点能够达成时，坏人就不会只是个单一的人物了。观众了解了为什么坏人是邪恶的，而且会对他的角色感到同情或憎恶。

在《一小时快照》（*One Hour Photo*，2002）里，西（罗宾·威廉姆斯饰）是一个非典型的坏人——一个没有安全感的怪人，他对一个家庭的危险的执迷变得扭曲和暴力。但是当他的行为的根源被揭露出来时，我们了解到他执迷于施加给那个家庭中的父亲的痛苦，实际上是他报复父亲的过度补偿，因为他的父亲曾虐待并折磨他。借着揭露坏人内心这个层面的自卑感，他的角色就有了深度，而且观众心中冲突的层次也会被提升。嫌恶与鄙视的感觉现在就与怜悯和同情互相糅合，坏人变成了一个受苦的灵魂，同时也是一个折磨别人的虐待狂。

12.4 超级坏人

超级英雄电影中的“超级坏人”，通常是畸形的、突变的角色，他们被自己的残障所折磨，同时又被一种主宰他人的需求所驱动。《蝙蝠侠》里的小丑（杰克·尼克尔森饰）、《蜘蛛侠》里的绿魔（威廉·达福饰）和《至尊神探》（*Dick Tracy*，1990）里的大男孩柯普里斯（阿尔·帕西诺饰）等都是“怪胎”。他们身体的畸形代表了强烈的自卑感情结，随之而来的优越感情结是由过度补偿所驱使的。借着主宰、控制和毁灭他人，超级坏

人消除了他的羞耻感、愤怒和对自己的嫌恶感。虽然超级坏人是过度补偿以及优越感情结的极端例子，但这些驱力和冲突在所有角色中都是很常见的动机。它们运用在英雄（特别是悲剧英雄）、对手、配角甚或是智者的角色动机里，同样可以是有效的。例如，以一种精神病式的对胜利的需求来驱策队员的教练，其实是为了弥补自己作为选手时失败的生涯，这是一种在智者角色中表现优越感情结原型的范例。

12.5 童年幻想

根据阿德勒的理论，所有的儿童都会以某种方式体验自卑感。儿童中自卑感情结的共通性，是由儿童本身的渺小、柔弱、缺乏经验、无力和对成人完全的依赖，所造成的一种自然结果。儿童拥有比平常人更高的欲望，他们想要看自己可以领会的关于英雄的故事，即英雄克服自卑感。电影中的儿童英雄的公式特别能引起他们的想象力，迪士尼的“公主系列”就是直接面向女孩进行营销的节目，她们很自然地会对这种公主英雄公式有回应。而向男孩进行营销的电影，则常让我们想起希腊和中世纪传统中的古典男性英雄，例如《大力士》（*Hercules*，1997）和《石中剑》（*The Sword in the Stone*，1963）中的英雄。女孩的公主幻想以及男孩的超级英雄幻想和存在于所有人内心的天生的“优越感目标”有关，但是在儿童的心中显得尤其强烈，这是由他们的生理、心智和社会弱势的自然状态所致。

12.6 迪士尼的奥秘

借着捕捉儿童的想象力，你就抓住了儿童的心。迪士尼公司已经建立起一个帝国，凭借着他们对一个事实的了解和利用，即在成人所控制的世界里，儿童感到特别的无力和沮丧。通过提供一个精心设计的、象征了童年心理考验和苦难的英雄公式，迪士尼在他们最易受到影响的年纪里，获得了这些忠实客户。迪士尼的粉丝对所有迪士尼产品的依恋和特殊的亲密感，是在童年时期被营造出来的，所以迪士尼品牌本身就变成了宝贵的童

年记忆，而且也成了个人认同里的一个组成部分。贯穿在迪士尼商标和被标记为“童年”的内心理想主义状态之中的个体联结的纯粹性，使他们成为了一生的客户。他们愿意付出极高的代价，来重新捕捉到儿时所感受到的纯洁与青春。而且，由于父母通过自己的孩子，再次经历了他们所珍爱的童年记忆，父母们将会排起长队，将自己童年的想象，灌输到孩子身上。

12.7 儿童英雄的冲突

童年最重大同时也是最普遍的冲突就是无力感。儿童身形娇小而且孱弱，成人控制了他们生活的每一个层面。儿童无法掌控他们在哪里生活、要做什么、能见何人，以及该如何利用他们的时间。儿童的每个行为都在大人的监督和控制之下，“去刷牙！”、“吃完青菜！”、“去睡觉！”、“穿上毛衣！”、“去做功课！”、“整理好床铺！”、“上学去！”、“关掉电视！”等，这些都是外界强加给儿童的事物，并充斥在他们的生活中，给他们的独立性和个体性留下极少的空间，自然更鲜有冒险、危险或兴奋的事情了。因此，当辛巴被邪恶的叔叔夺去狮子的自尊，并且必须克服自己的无力感，以推翻叔叔的统治时，孩子们都能够体会到《狮子王》里小辛巴的冲突。

虽然无力感是儿童英雄冲突的要素，但在许多成人英雄故事中的关键段落，也会有面对无力感的时候。在《夺宝奇兵 1：法柜奇兵》中一个戏剧性的段落里，当约柜（圣经中代表神灵见证的柜子，里面存放着刻有十诫的石板、亚伦的杖和一罐吗哪）被发现时，印第安纳·琼斯（哈里森·福特饰）被绑在一根柱子上。在《星球大战 2：帝国反击战》里，当最亲密的伙伴汉·索罗被冷冻在碳块中时，卢克被铐着枷锁，显得相当无力。让英雄（特别是那些团队里最活跃的成员）在关键时刻变得无力，会为情节增加更多张力。

12.8 孤儿英雄

儿童英雄公式开始于一个孩子突然从专制的父母或其他成人权威人物

存在的状态下被解放。这个公式始于一个基本的“愿望的满足”，儿童英雄自由了——独立是甜美的。《木偶奇遇记》的匹诺曹从他的世界中跑出来，成了一位演员；《小飞象》（*Dumbo*，1941）的丹波得以在乱七八糟的马戏团世界里享受自己的生活；《森林王子》（*The Jungle Book*，1967）里的莫格利从不认识自己的父母，他像一只丛林里的动物，生来就是自由的；《狮子王》里的辛巴，离开了父母的关怀，开始在刺激的森林生活中接受历练。《石中剑》里的亚瑟、《埃及王子》（*The Prince of Egypt*，1998）里的摩西、《绿野仙踪》里的桃乐丝，以及哈利·波特、灰姑娘和白雪公主等，都是孤儿英雄。

变成孤儿的童年幻想，表达了各种各样的愿望。对某些儿童来说，它是用来惩罚父母残酷行为的潜意识的愿望。对其他儿童而言，它表达了一种从充满占有欲和支配欲的父母手中得到自由的愿望。对另外的一些儿童而言，梦想成为孤儿也代表了一种想要获得独立身份，完全从父母的身份中脱离出来的欲望。很多时候，这些故事里的儿童英雄是由他们的代理父母养大的，像灰姑娘和白雪公主这样的公主英雄，就是由邪恶的继母抚养长大，而睡美人则是由她的仙女母亲养大。其他的英雄——《星球大战》里的卢克、亚瑟、耶稣、摩西、塞勒斯、帕尔修斯、赫拉克勒斯等，都是由代理父母养大，因为他们的父母都是贵族，甚或是神族人物。这些儿童英雄表现在故事里的童年幻想，是一种寻求伟大与辉煌身份的欲望，它超越了他们现实中父母的无聊与平庸的身份。

在从父母的束缚中解放之后，儿童英雄便学到了他们最重要的第一课，他们爱自己的父母，并且想念自己的家。发展的第一阶段就是了解到家是爱之所在，父母独断的管制只是他们表达爱与关心的方法。目标在这个点上变得清晰，英雄必须找到道路并奋力返回家乡。但回家只是战役的一半，虽然儿童英雄获得自由和独立的愿望得到了满足，欲望也得到了消解，但儿童希望获得权力感和自决感的欲望，仍需要被认真对待。

12.9 角色错位

在儿童的现实生活里，父亲和母亲是胜者，他们是为了拯救屋舍与家园，外出和这个世界的恶龙战斗的人。成人是保护者，而儿童是缺少防卫能力的弱者。但在儿童的幻想生活里，他们是被充分赋予权力和力量的。在他们的世界里，儿童必须斩杀巨龙、打败女巫、征服黑暗骑士，或者摧毁坏蛋。在他们的世界里，父母反而是无力的、无助的，并且是完全脆弱的。唯有儿童英雄能够从某种死亡和毁灭中拯救无力的父母。儿童英雄拯救双亲（世界）的主题，在迪士尼电影中是无所不在的。匹诺曹的旅程在他拯救了杰佩托的时候完成了；辛巴保住了身为狮子的尊严，并使整个森林王国脱离了邪恶叔叔的暴政；而在《非常小特务》系列电影中，儿童英雄在每部片子中，都拯救了他们的父母（世界）。

12.10 拯救婚姻

儿童的世界在视角上是相当狭小的，父母的婚姻以及儿童和父母的关系（家庭单位的粘着剂）对儿童而言，就像是整个宇宙。像《天生一对》（*The Parent Trap*，1998）这样的电影中，当家庭单位被重新建立之后，儿童的世界就被拯救了。与其说是拯救了世界或父母的生命，倒不如说儿童英雄拯救的是父母的婚姻。在儿童的观点里，这等同于拯救了整个世界。

12.11 动物英雄

儿童都非常熟悉充满想象力的卡通——将人类的特质投射于动物，甚或是无生命的物体身上。因此，提供给儿童的电影和故事通常是讲述动物英雄的卡通，比如《小鹿斑比》（*Bambi*，1942）、《小飞象》、《森林王子》、《小姐与流浪汉》（*Lady and the Tramp*，1955）、《101 忠狗》（*101 Dalmatians*，1961、1996）、《狮子王》，以及其他不计其数的影片。儿童也喜欢将自己投射在幻想的角色身上，例如《怪物公司》（*Monsters*

Inc.，2001）中的怪兽。他们甚至能对一个无生命的对象产生认同，例如《玩具总动员》（*Toy Story*，1995）中的玩具，或《美女与野兽》（*Beauty and the Beast*，1999）和《电器小英雄》（*The Brave Little Toaster*，1987）里的家具和电器设备。在一个儿童的想象中，需要有额外关于好奇的悬念，这使他们能对一个在现实世界里几乎不可能存在的角色产生认同。对他们而言，这是极有趣和极美妙的事。几乎任何事都可以发生！当动物、物品或怪物象征儿童拯救了成人的世界，这个胜利是能在心理上提供给他们不同程度的回馈的。

12.12 匹诺曹

迪士尼对经典的匹诺曹故事的诠释，已经成为美国人灵魂中的一个永恒之物。这部电影很成功地描绘了儿童英雄的公式，因为这位英雄拥有一个所有儿童都能认同的追求。所有儿童都有一个感觉，即他们并不完全是“真实的”。在他们的世界里的成人，不断地限制他们的自由，因为他们“只是儿童”。儿童幻想有一天能长大，能拥有他们想要的所有自由，这就是匹诺曹寻求要变成“真正的男孩”所象征的东西。匹诺曹的故事开始于他与“父亲”杰佩托（创造他的工匠）的分离，他最近的目标就是与父亲团圆并与父亲整合，但是为了实现变成一个真正男孩的终极目标，他必须再与他的精神母亲——蓝仙女（给他生命的女神）联结。

匹诺曹的智者是一个会讲话的动物——小蟋蟀。在许多迪士尼的电影中，英雄的动物智者也必须克服一种自卑感情结。七个小矮人必须克服他们的矮小和对邪恶皇后的恐惧，方能保护白雪公主；会说话的老鼠也必须克服他们的渺小和对坏猫的畏惧，以保护灰姑娘；在《美女与野兽》中，蜡烛和其他家具必须克服他们微小的身躯，以对抗入侵的暴民并保护城堡；而那位会说话的木须龙，也必须克服他的娇小，以协助花木兰拯救皇帝。在《木偶奇遇记》里，小蟋蟀凭借帮助英雄和加入到对抗巨鲸的战役，克服了它的自我怀疑和渺小。

正如坎贝尔模型里的英雄凭借回家来完成他的旅程一样，儿童英雄通

常也是依靠着与父母的团圆和回到家中，来完成他们的旅程。在结束的时候，匹诺曹和小蟋蟀救了杰佩托，皮诺曹因为他的勇气和毅力而得到奖赏，他被蓝仙女救活，而且成功地转变成一个真正的男孩。然而，我们知道，不论匹诺曹是真实的还是木头的，他真正的胜利来自他与慈爱的和有牺牲精神的父亲的团圆。

要点

- 所有英雄都必须克服一些事情，若不是在他们自己身上，就是在他们的环境中。在这个例子里，哈马提亚或自卑感情结是每位英雄角色的基本部分，而补偿则是英雄动机的基本元素。
- 极端的自卑感也许会导致过度补偿作用——一种不适应的表达优越感的方法的需求，而这又是一种优越感情结的显现。
- 超级坏人有不正常的需求，想去控制别人和周边的世界，这是很明显的优越感情结的例子。
- 你可以为一个坏人的角色增加深度，借着揭露那些隐藏在他优越感情结根源中的自卑感情结。
- 儿童电影，特别是迪士尼的电影，倾向于处理童年幻想，并且特别针对童年的心理需求。
- 儿童对超级英雄的幻想，与他们的优越感目标有关，那是儿童处理他们自然会有的自卑感的方法，而自卑感来自于他们只是由大人所管理的世界里的一个小孩的缘故。
- 无力感是儿童英雄公式中的主要冲突。
- 当成人英雄在他们故事中的关键时刻变得无力时，故事就增加了一个很重要的张力元素。
- 儿童英雄常被安排为孤儿，这无所不在的情节公式，提供了一个愿望实

现的元素，使儿童得到完全的自由和独立性，它也提供了一个很清晰的目标——再度与父母结合的原型。

- 角色错位，就是儿童英雄必须拯救他们的父母，这在儿童中是相当受欢迎的，因为儿童可以扮演有能力的保护者角色，而父母反而扮演了没有防卫力的受害者角色。
- 动物英雄在儿童电影中是相当普遍的，因为儿童特别容易对卡通和动物角色产生认同，而且轻而易举地就将他们自己投射在那些角色上。
- 在大多数的儿童电影中最终的目标，就是与心爱的父母团圆。

习题

1. 请从电影中找出五位超级英雄，并分析他们的自卑感情结。

2. 请问这些超级英雄如何补偿他们的自卑感情结？

3. 请从电影中找出五位超级坏人，并揭露他们优越感情结背后的自卑感情结。

4. 请问这些超级坏人如何补偿他们的自卑感情结？

5. 请在你的五位超级英雄身上找出哈马提亚——弱点或重要缺陷。

6. 请找出五位儿童英雄，并分析他们主要的目标和动机。请问这些主题能否以某种方式和无力感的议题挂钩？

7. 列出所有神话、传奇和电影中你能想到的伟大英雄，请问在这些英雄中，有多少人是孤儿，或在婴儿或童年时期就与父母分离的？

8. 请找出十部电影，要求对象是儿童，并且牵涉了角色错位的情节。

9. 请找出十部电影，要求对象是儿童，其中主要角色有动物英雄或动物角色。

10. 请分析下列电影，并说明它们的情节与本章所描述的儿童英雄公式的关系：《狮子王》、《绿野仙踪》、《埃及王子》、《白雪公主》、《花木兰》（*Mulan*，1998）、《大力士》、《玩具总动员》、《小飞象》、《石中剑》和《电器小英雄》。

延伸练习 12

在你的剧本中处理自卑感情结

1. 请问你的英雄的哈马提亚或自卑感情结是什么？你的英雄必须补偿些什么？

2. 在你的剧本中有没有一个角色拥有优越感情结？如果有，请问你如何为他增加深度，是否可以借着揭露他或她过度补偿行为背后的自卑感情结来完成？

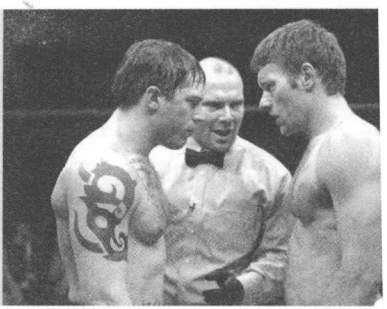
3. 请问增加一场你的英雄必须要处理无力感的戏，能否为你的故事增加张力？

儿童英雄公式一览		
元素	功能	范例
无力感	建立改变的需求，以及独立和力量的需求	桃乐丝在《绿野仙踪》第一幕里的冲突
愿望实现	经历一种兴奋的冒险 没有父母的控制	匹诺曹加入马戏团 匹诺曹在“欢乐岛”
孤儿英雄	脱离父母的自由 一种与父母再联结的需求	匹诺曹、哈利·波特、桃乐丝、亚瑟、灰姑娘
角色错位	变得有力量与强壮	《非常小特务》里的儿童间谍
婚姻/父母的拯救	重建或保护核心家庭单位	《天生一对》 《非常小特务》
动物英雄	儿童乐于想象和进行认同的角色	《小飞象》 《森林王子》里的配角
动物智者	没有威胁的、不控制人的、善解人意的和聪明的智者人物	《木偶奇遇记》里的小蟋蟀 《花木兰》里的木须龙
与父母团圆	作为一位完全发展的英雄而回到旅程的第一个阶段	《木偶奇遇记》和《绿野仙踪》里最后的段落

Chapter 13

同胞争宠

SIBLING RIVALRY



弗洛伊德把恋母情结的对抗作为主要动机，是考虑到对来自父母的爱和认同的需求。从另一方面来说，阿德勒所谈的是同胞争宠。神话和传奇中的同胞争宠，是原型主题和神话戏剧结构里无所不在的对抗和冲突的起源。对抗也是英雄故事里一种常见的主题。伟大的英雄常会有强大的对手或“复仇者”。超人有莱克斯·卢瑟；蝙蝠侠有小丑；蜘蛛侠有绿魔；福尔摩斯有莫里亚蒂教授；甚至连上帝也有撒旦——天使里最伟大的、也是最有能力的一位。虽然本章涉及的对抗情节的要素，将会以同胞争宠主题为原型来描述，但类似的元素可以在任何对抗的情节中被发现，不论这个对抗是否发生在同胞之间。

13.1 伊甸园之东

在西方神话中，同胞争宠的原型主题，可以用圣经故事中亚当的两个儿子，该隐和亚伯作为具体的表征。《圣经·创世纪》4：16 讲到该隐如何杀了弟弟亚伯，结果被神驱逐的故事：“于是该隐者离开耶和华的面，去住在伊甸东边挪得之地。”该隐和亚伯之间的对抗，并不是为了亚当或

夏娃的爱，而是为了神的爱，即父亲的原型。因此，该隐和亚伯最适合被当做兄弟的原型，而非真实的兄弟，他们不断地在较量，以争取父母角色的爱。约翰·斯坦贝克重新将该隐和亚伯的故事引用在他的小说《伊甸园之东》中，之后又被伊利亚·卡赞拍成电影。在电影中，卡尔（詹姆斯·迪恩饰）和阿伦（理查德·达瓦罗斯饰）是一对为了争取父亲亚当（雷蒙德·梅西饰）的爱，而处在对抗中的兄弟。

13.2 乖小孩／坏小孩的二元性

卡尔是“坏”儿子，而阿伦是“乖”儿子，正如该隐是坏的，而亚伯是好的一样。乖小孩和坏小孩之间明确的二元性，是自我中人格面具与阴影的二元性的象征。从更广义的层面来说，它是存在于所有人内心、整个世界以及自然界本身的一种好与坏的冲突的象征。在电影中，乖小孩与坏小孩的二元性，常以好人与坏人的二分法来概括叙述。英雄特别的好，而他的敌人，则是毫无保留的坏。

在《伊甸园之东》中，坏是和人们的性观念以及天生的自私和自我主义知识有关的。而好则是和另外一些人的天真以及幼稚的理想主义和与生俱来的善良有关。就此意义而言，卡尔和他的母亲是“坏的”，而阿伦和他的父亲则是“好的”。当卡尔遇见母亲，他了解到母亲离开父亲的理由，只是为了要按照自己的方式生活，这个新的领悟，也巩固了他对自己的认识，因而使他更为坚强。但是当阿伦被卡尔强迫去见母亲时，他对母亲的认识则摧毁了他。他无法理解一位母亲会抛弃自己的家庭，而去经营一家妓院的想法。最后，阿伦这位乖儿子，被逐出伊甸园，因为他看世界的观点是基于圣经，而非现实。

13.3 父母偏袒

同胞间对抗与冲突的根源主要是来自父母的爱，一个孩子会把自己当做乖的，并把别人当做坏的，因为父母偏爱其中一个小孩，而冷落另一个

小孩。孩子就会思考，“假如父亲爱我，我一定是乖的”；或相反地，“父亲不爱我，所以我一定是坏的”。接着儿童就把自己投射在乖小孩和坏小孩的角色上，并且在接下来的一生中，假装扮演那些角色。他们为许多事情较劲，但冲突的根源，仍然是他们对父母的爱的嫉妒。

很多时候，偏袒上的冲突是很复杂的，母亲喜欢一个小孩，爸爸又喜欢另一个小孩。在这样的情形里，父母上一辈的冲突，就延伸到了孩子的身上，孩子们就会上演同胞争宠的冲突。在《伊甸园之东》里，卡尔不被他的父亲所喜爱，很容易在坏小孩这个角色的名目下被激怒。在发现了母亲后，坏小孩的观念就不那么困扰他了，因为他看见自己比较像母亲，也因此比较被她所喜爱。母亲帮助卡尔接受本来的自己，这促使他与父亲“和好”——他在电影中的中心要求。

13.4 对手／智者的对调

虽然父母是主要的智者人物，但在父母与子女间有一种解不开的联结，这联结也创造了原型对手和智者人物间的关联。其结果是，我们常会看见之前的对手，后来转变为朋友和（或）智者的主题。这个主题重现了真实生活里常见的情形，当父母过世、离开或缺席之后，一位大哥哥或姐姐取代了父母，登上智者的地位。这个主题在五部《洛奇》的电影里，有很全面的表现。

（1）在《洛奇 1》中，洛奇（西尔维斯特·史泰龙饰）被他的智者（教练）米奇（伯吉斯·梅雷迪思饰）启发，去面对他的敌手阿波罗（卡尔·韦瑟饰）。

（2）在《洛奇 2》（1979）中，洛奇打败了他的对手。

（3）在《洛奇 3》（1982）中，洛奇的智者的死亡预示了一个新的对手——克拉伯·兰（T 先生）——的产生，一个杀死米奇的人。阿波罗是洛奇的前任对手，而现在反成为洛奇的新的智者。

（4）在《洛奇 4》（1985）中，在阿波罗退休后复出的比赛中，洛奇变成了阿波罗的智者。（在这个点上，前任的对手都变成了彼此

的智者。）如今阿波罗的死亡也预示了一位新对手的产生——伊凡·德拉格（道夫·隆格伦饰）——杀死阿波罗的人。而阿波罗前任的智者巴克（汤尼·波顿饰）则成了洛奇的新的智者。

（5）在《洛奇5》（1990）中，洛奇变成了一位年轻打者汤米的智者，而他很快就离开了洛奇，并找到一位新智者——杜克——洛奇和阿波罗两人的前任智者。洛奇发现自己在智者面上是处于与杜克对立的状态，另外在打者面上又与汤米对立。

《洛奇》电影中的角色转换，代表了对手与智者原型可以互换的易变性。智者和对手角色间的联结要素，就是他们基本上都具有相同的功能，即他们启发英雄去竞争，并迈向成功。

13.5 爱情的对抗

电影中另一种典型的同胞争宠的对抗，就是抢夺一位共同爱人的爱情对抗。在《伊甸园之东》里，卡尔和阿伦为了争夺阿布拉（朱莉·哈里斯饰）的爱而彼此对抗。爱情对抗是指以获取女性爱情为主的冲突，这是因为，虽然她爱着那位温柔而又仁慈的好儿子，但她同时也被那位性感又阴郁的坏男孩所吸引。

13.6 认同的需求

在同胞争宠的对抗中，其驱力是争夺父母的爱、注意力和认同的需求。在电影中，在兄弟姐妹间不同层面的心理冲突，常是透过以获取一个外在目标的对抗来呈现的。这个可见的目标，就是对抗的外在显现，而这个冲突的潜在推动力，就是意图争取父母认同的内在对抗。在外部目标的故事中，有一个常见的要素就是道德冲突，其中所上演的就是乖小孩 / 坏小孩的主题。

在《伊甸园之东》里，卡尔想要通过赚钱来帮助他的父亲从经商失败中复原。他认为这么做，就能赢得父亲的认同，以最终能成为他所偏爱的

儿子。卡尔想出一个利用战争快速牟取暴利的计划，同时，阿伦则公开表明战争是不道德的信念，当然任何人想要从战争中牟利也是不道德的。在兄弟之间面对战争伦理的事情上，获取金钱的外在目标被染上了一层淡淡的道德冲突的色彩。

在一个关键的场景里，卡尔用所赚取的钱令父亲大吃一惊，但父亲拒绝了卡尔的礼物，正如上帝拒绝了该隐的祭物。在同一个场景里，父亲对阿伦的礼物感到狂喜，即他和阿布拉将要结婚的消息。父亲拒绝卡尔的礼物，并接受阿伦的礼物，导致卡尔摧毁了阿伦，正如上帝拒绝了该隐的祭物，并接受亚伯的祭物，导致该隐在嫉妒之下杀了亚伯一样。这两个故事都围绕着孩子急切的需要获得父母的爱与认同。

13.7 《阳光下的决斗》

在金·维多导演的史诗西部片《阳光下的决斗》（*Duel in the Sun*，1946）里，同胞争宠发生在杰西（约瑟夫·科滕饰）和卢特（格利高里·派克饰）之间，兄弟之间的对抗，存在于上述所有六个层面之中。

（1）杰西是那位乖儿子——仁慈、温和、文明和品行端正；而卢特则是那位坏儿子——残忍、暴力、凶恶且品行不良。

（2）杰西是母亲（丽莲·吉许饰）的最爱，卢特则是父亲（莱昂内尔·巴里摩尔饰）的最爱。

（3）其中有针对珀尔（詹妮弗·琼斯饰）的爱情对抗，她是一个杰西和卢特都喜爱的漂亮的混血女孩。

（4）里面也有关于父爱在心理动力上的对抗，他们都想要得到父亲的尊重与认同。

（5）而外在目标的对抗是一场政治冲突，即是否在他们家园的土地上建造铁路。

（6）道德冲突牵涉了铁路之争以及兄弟两人与珀尔的关系这两个层面，杰西赞同修建铁路，并认为那是好的事情，能有助于德州的发展。卢特则反对修建铁路，因为那与父亲想要控制大面积土地的帝

国主义式的企图相冲突。而且，杰西以尊重、仁慈和礼貌对待珀尔；而卢特则残酷地对待珀尔，他与她在一起只为了满足性需求，但拒绝给她任何超过肉体关系的事物，因为她是个混血儿。

要点

- 同胞争宠的经典主题，如圣经中成为典范的该隐和亚伯的故事，以及阿尔弗雷德·阿德勒的理论的透彻分析，提供给电影一个无所不在的对抗情节的模型。

- 乖小孩/坏小孩的二元性，是对抗公式中最根本的部分。其中一个小孩或角色是好人，而另一个则是坏人，这个二分法和英雄/反对者的二元性是类似的。每一个伟大的英雄背后，都会有一个同样强大的坏人。

- 在经典同胞争宠的主题里，一个小孩常会被父母所偏爱，而甚过其他的小孩。当母亲喜欢一个小孩，而父亲喜欢另一个小孩时，偏袒的元素便能制造一些相当复杂而巧妙的冲突。

- 对手的角色在本质上与智者的角色是类似的。因为两个角色都提供给英雄成功的动机。很多时候，一个对手能发展成为一位智者，反之亦然，因为这两个人物的功能是息息相关的。

- 对抗公式的另一个重要内容，就是针对一位共同爱人的爱情对抗。

- 最后，大多数的对抗也集中在外在目标上，例如赢得大竞赛、赢得选举、赢得竞速等。

- 很多时候，在获得外在目标的竞赛中，会有一个道德的元素牵涉其中。乖小孩/坏小孩二元性就在其中被表现出来。例如，乖小孩想要赢得选举，以拯救小镇，同时坏小孩也想要赢得选举，如此他便能将小镇出售给邪恶的探油集团。

习题

1. 请选出三部电影，其中有经典的同胞争宠的主题——兄弟和（或）姐妹彼此冲突。

2. 这些电影中的对抗是否含有本章所描述的情节元素？

3. 请选出三部电影，其中同胞争宠的主题表现得较为不明显——对手不是兄弟姐妹，对手没有在争夺父母或情人的爱，对手既非好人又非坏人等。

4. 这些电影中的对抗是否仍然保有本章中所描述的某些或大部分的情节要素？

5. 请分析下列电影中的对抗：《兰闺惊变》（*Whatever Happened to Baby Jane*，1962）、《罪与错》、《天才一族》。

6. 你有兄弟姐妹吗？请分析你与兄弟姐妹的关系，并看看你能否从中找到任何对抗的元素。请想想看，这些对抗的元素曾经如何影响了你人生故事里的目标和动机。

延伸练习 13

在你的剧本中处理同胞争宠问题

1. 大多数英雄都会在某种程度上经历对抗，不论对手是否是兄弟姐妹，甚或是电影中的主要人物。在《原野奇侠》中，英雄在一开始就面对一个对手——酒吧中难缠的牛仔。与次要对手的打斗，埋下了片尾与主要对手威尔逊大对决的伏笔。对抗对英雄而言，是一场表演，是一个证明他的力量、智慧、技巧或勇气的机会。你的剧本中是否至少有一场戏是关于英雄与对手对抗的？

2. 为了爱情对象的对抗，是普遍存在的故事线，即便不完全是爱情电影也是如此。爱情对抗能为爱的兴趣的主题增加张力和冲突，请问你的英雄在追求爱情的事情上，是否有一个对手？

3. 对手间的冲突常有一种道德的要素。在《原野奇侠》中，英雄为着好农场主而战，而他的对手威尔逊却为坏的养牛场巨头而战，请问你的英雄和他的对手之间的道德冲突是什么？

同胞争宠情节一览

元素	描述	《伊甸园之东》中的范例
乖小孩/坏小孩的二元性	一个孩子扮演乖小孩，而另一个则扮演坏小孩	阿伦是乖小孩 卡尔是坏小孩
父母偏袒	父母偏爱一个孩子，甚于其他孩子；或者，一个孩子是母亲的最爱，而另一个孩子则是父亲的最爱	阿伦是父亲的最爱 卡尔视自己为母亲的翻版
爱情对抗	兄弟姐妹间争夺同一个爱人的爱情对抗	卡尔和阿伦争夺阿布拉的爱
认同的需求	潜藏的对抗来自对父母或其中一位的认同的需求	卡尔对父亲认同的需求，导致他对阿伦的嫉妒和愤怒
外在的目标	有一种对抗是要取得外在的目标	卡尔想帮助父亲从经商失败中复原
道德冲突	乖小孩/坏小孩主题中的道德冲突	卡尔从战争中牟利与阿伦对战争的道德谴责

Chapter 14

生活方式

LIFE STYLES

阿德勒关于优越感驱力的理论，很多是受惠于哲学家弗里德里希·尼采，他那具有原创性和煽动性的观念，启发并影响了欧洲一个时代的知识分子，包括弗洛伊德、荣格、埃里克森，以及其他大部分伟大的心理分析理论家。阿德勒借用尼采“权力意志”的观念，来形容优越感的主要驱力是人性中一种共通性的目标。像尼采一样，阿德勒视优越感驱力为一种天生要求完美的冲动，它拥有着假想观念的结束点，而不是一个真正可以达到的目标。“关于人的美妙事情，”尼采写到，“即他是一个桥梁，一个成为超人的桥梁！”从进化的观点来看，个体的人无法获得真正的完美。然而，进化提供给每一个人类追求完美的动力，优越感的目标激发人类追求更高的高度，并为每个活着的人建造一座通向人类发展的下一个进化阶段的“桥梁”。

14.1 超人和弱者

虽然古希腊偏爱拥有皇亲贵族血统的古典英雄或神圣的家族，他们生来就有极大的能力和命中注定的荣耀，但犹太基督教传统却拥护真正的弱者。正如尼采所指出的，希腊和罗马分别是第一个和第二个帝国。在他们

的文化形成强大的帝国时，他们的神话也在被逐渐构成。希腊和罗马崇尚贵族气质、权力和对神圣命运的信念——这种信念可以驱使一个文化去征服和主宰其他民族。而犹太基督教的传统则产生于奴隶社会，他们看重人性价值、对神的服侍，以及相信死后会有对生前贫穷和克制的回报。尼采始终相信一个征服者主导的“优等民族”，有一个根基于“主人道德”的神话是很自然的事，其中强者和有能力者理应得到胜利。相反的，一个“低等民族”拥有根基于“奴隶道德”的神话，也是很自然的事，其中驯服的人们应该继承土地。因此，希腊和罗马的英雄是一种“超人”，而犹太基督教的英雄则可被称为“弱者”。

超人和弱者的战争，不仅是个体胜过个人自卑感的一个象征，更是犹太基督教伦理历史性的胜过古希腊和罗马优等民族伦理的象征，也是距离我们更近的胜过纳粹“超越一切”理念的象征。类似于《洛奇》这样的电影，就以清晰描述的打斗场景，讨论了介于超人和弱者间的神话性冲突。在《洛奇》中，典型的犹太基督教弱者必须面对在技术上十分卓越的冠军，一位被恰当地取名为希腊神祇——“阿波罗”的选手。关于第二次世界大战的电影，也是借着呈现犹太基督教的盟邦与雅利安纳粹间的对抗，来讨论超人与弱者的冲突。罗马和圣经中的史诗所呈现的冲突，是古代犹太人和基督徒们对抗那个时代的帝国主义领袖，即古埃及人、古罗马人和古希腊人等。在其他的电影中，超人和弱者间的冲突则是英雄所经历的一种内在斗争。

14.2 超级英雄

电影中超级英雄的角色，代表了古典的和犹太 / 基督徒角色特征的一种奇特组合。典型的超级英雄会同时呈现出优越感和自卑感两种情结，他们是超人和弱者共同组成的一个英雄。然而，超级英雄的人格分裂会很自然地被分配在他的两种身份中。在凡人身份里，克拉克·肯特温文有礼、谦逊、害羞、笨拙、缺乏安全感和影响力；但在有麻烦的时候，他就变身为超人，成为“钢铁之躯”，比地球上所有的人都要优秀。同样，彼得·帕

克是个矮小、柔弱、毫不起眼的年轻小伙子，但当他变成蜘蛛侠时，他就超越了所有人。观众，特别是孩子们，很容易对当代的超级英雄们产生认同，因为他们代表了观众在自己内心所感受到的、类似的对立二元性。当我们陷在自卑感和缺乏感（我们内在的克拉克·肯特）的斗争中时，我们那充满优越感的梦（我们内在的超人）就会鼓励我们去做伟大的事情。

14.3 生活方式

阿德勒后期理论的一个中心主题，就是他所提出的不同“生活方式”的模型，那是人们在努力取得优越感时会使用到的。受到尼采“权力意志”理论的启发，阿德勒的冲突生活方式的理论，为电影角色个人内心的精神官能冲突（内在冲突），以及人际间的冲突（外在冲突），都提供了一个模型。阿德勒将它们分为四种基本的生活方式——除了一个以外，其他的都是“错误的”。

（1）统治形态——个人想要优于他人并主宰他人的冲动。

（2）接受形态——个人从他人那里取得一切，依赖于他人而非供养他人和自己。

（3）逃避形态——个人躲避并拒绝挑战、责任与义务等。

（4）对社会有益形态——个人参与社会建设性活动。

“对社会有益形态”是唯一一种非“错误的”形态，因为优越感的冲动是导向自我和社会的改良，而非自私的追求。尽管有这些形态的存在，但阿德勒的理论并不像弗洛伊德理论那样是悲观的或决定论的。阿德勒是一位人道主义者，他的理论支持“创造性自我”的观念，即个体能透过他自己“意志”的力量，调整甚或转变他的生活方式，来改变和建立自己的人格。电影中的英雄也是“创造性的自我”。通过电影的旅程，他们的性格通常会有一定的发展。很多时候，性格通过从一种错误的形态发展成为对社会有益的形态而展示了个人的成长。

14.4 一种个人内心和人际间冲突的模型

许多电影把这种生活方式形态描述为人际间的冲突。在一部有古典英雄的电影中，英雄在开始时通常是一个品行发展完全的人。在这些故事中，英雄是对社会有益的形态，他所招募的盟友，在尚未加入英雄并变得对社会有益之前，则是逃避形态，而坏人是统治形态，坏人的好友则是接受形态。这个公式对于“团队英雄”的电影而言，是一个标准的模式，比如黑泽明的《七武士》（*The Seven Samurai*，1954）。在其中，一个流浪武士（对社会有益形态）组织了一个散漫的武士团队（逃避形态），为了要打败贪婪的歹徒（接受形态），以及他们的邪恶领袖（统治形态）。

另一些电影将生活模式描述为个人内心的冲突。电影中的反英雄角色在一开始通常属于接受类型——一个非法之徒或自私自利的枪手。随着他遇到一个拯救小镇的冒险召唤后，他就转变为了典型的逃避类型，并且拒绝召唤。但是他终究将变成对社会有益的类型，凭借着接受召唤和摧毁邪恶的坏人——通常是统治类型的具体化身。黑泽明的《用心棒》（*Yojimbo*，1961）中的英雄是一位浪人武士，正想找一个雇佣剑客的工作赚点钱（接受类型）。刚开始时，他拒绝帮助穷困的镇民（逃避类型），但最后为了拯救小镇，他奉献了自己（对社会有益的类型），杀死了统治小镇的邪恶帮派的首领（统治类型）。

14.5 《斯巴达克斯》

克拉苏（劳伦斯·奥利维耶饰）在《斯巴达克斯》中是一位残忍的贵族，是统治类型的具体化身。他像对待供个人享乐的游戏中的玩具一样，对待奴隶和周边的属民。对克拉苏而言，奴隶并非人类，他们只是使用对象，目的就是为了满足他那变态的和虐待狂式的嗜好，以及在性和心理上的控制欲。巴蒂塔斯（彼得·尤斯蒂诺夫）是角斗士学院的贪婪的主人，典型的接受类型。为了一块金子，他甚至可以卖掉自己的母亲。巴蒂塔斯影响了贵族的态度，他在阶级上大大超越了他的奴隶和仆人，但他的地位

是一位中产阶级的商店主，他批发进有价值的货品，然后再转售给统治阶级。巴蒂塔斯所具有的争夺和自私的本性，在他遇到克拉苏和他的贵族朋友们的场景中被表现得很明显。他马上丢掉所有的傲慢与伪装，并向克拉苏卑躬屈膝，满足他心血来潮的怪念头。巴蒂塔斯甚至将他最宝贵的私人收藏——高雅的瓦里尼亚（珍·西蒙斯饰）——卖给了克拉苏，以满足参议员的性需求。更有甚者，巴蒂塔斯不顾自己的精明判断，而屈服于克拉苏的命令，让一位武士战死在武士学院里。他无法拒绝克拉苏，因为他所代表的类型总是可以被一袋金子收买。使训练中的武士在自己的家里角斗致死，这是被蹂躏的奴隶们所无法忍受的事。这次角斗导致了一次叛变，以及奴隶们的全面反抗，这都肇因于克拉苏对权力的欲望和巴蒂塔斯对金子的贪婪。

在第一幕中，仍是一个奴隶的斯巴达克斯在角斗士学院里，扮演了逃避类型的角色。他非常清楚他在这个世界中的位置，甚至也尝过遭受处罚的苦果。在影片开头的段落里，斯巴达克斯为了保护一名奴隶，被拴在石头上遭受太阳暴晒来作为攻击守卫的处罚。他几乎无法逃脱他的命运，直到巴蒂塔斯在出外参加购物狂欢时，以折扣价将他买下。斯巴达克斯原本不打算再为任何人申冤，但当他被一个奴隶的勇气和牺牲所激励，以及他心爱的瓦里尼亚被残酷的主人从身边夺走而暴怒时，斯巴达克斯克服了他的逃避方式。凭借发起和领导了史上最伟大的奴隶反抗运动，斯巴达克斯表现出了领导才能和对社会有益的类型所预示的社会价值。甚至在死后，斯巴达克斯继续发挥着他的社会价值，他的传奇如灯塔般屹立着，成为各地奴隶阶级的鼓舞。

14.6 《圣袍千秋》

基于圣经改编的史诗影片《圣袍千秋》（*The Robe*，1953），描述一个在阿德勒所有四种生活方式中都有进展的角色。崔布安·马塞勒斯·加里奥（理查德·伯顿饰）是一位罗马贵族，一个精英统治阶级的成员，拥有奴隶并控制着其他的城邦，正如他自我宣称的自己是“世界的主人”。

加里奥起初是古典希腊罗马英雄的样板，但是在这部宗教意味浓厚的电影中，他必须克服自己的优越感情结，以成为犹太基督教式的英雄。在第一幕中，加里奥是统治类型的典范，他的优越感情结使他进入一场奴隶竞标的比赛，在比赛中，他用头撞了卡利古拉——罗马帝国皇位的自然继承人。作为惩罚，加里奥被委派了一个官方任务，与罗马军队一起被送往偏远犹大地区的哨所。

加里奥个人转变的旅程在他将耶稣钉上十字架之后展开。他对于毁灭了一个这样纯洁和神圣的人的罪恶感，实际上一直保存在耶稣的袍子中。那份罪恶感开始成为一个诅咒，几乎令加里奥疯狂。他试图离开犹大，回到罗马而逃避诅咒。加里奥在他旅程这个阶段的逃避，代表了逃避类型的生活方式。然而，他的疯狂跟随着他到了罗马。皇帝的占卜者断定加里奥是中了耶稣，即被他处决的“巫师”的诅咒。于是提比略皇帝给了加里奥一个任务，要他回到犹大地区找到并毁掉耶稣的圣袍。在做这件事的同时，加里奥也必须找到煽动叛乱的新基督徒运动领袖，如此便能将他们一网打尽。皇帝的委任再一次地改变了加里奥，使他成为了接受类型。

相比起统治别人或逃避责任，加里奥现在的生活方式完全集中在得到某些通过牺牲别人的利益，来满足个人需要的事物上。虽然现在他只是一个统治阶级的仆人，是一个带着皇帝的命令的送信男孩，但加里奥决心要开始为自己而活。他生命中唯一的目标就是得到。

加里奥回到犹大并找到了袍子，但是圣袍和它所代表的罪恶，再一次改变了加里奥，把他转变成一个对社会有益的类型。罪恶感和圣袍之间的象征性关系，说明了罗马和基督徒道德准则之间的重要差异。罗马民族的伦理是基于骄傲，以及主宰性的、高贵的和强有力的理想，而犹太基督教的伦理则是基于自然形成的罪以及社会责任与谦卑的理想，特别是与社会最低阶层——穷人、跛脚的、被奴役的，以及被压迫的有关。以尼采的话来说，骄傲是主人道德背后的心理力量，而罪是在奴隶道德背后的心理力量。在成为基督徒之后，加里奥放弃了他原有的骄傲的方式，而拥抱基督徒谦卑之有罪的观念。

在第三幕里，加里奥展示了他新发现的社会益处。他与原来罗马的盟友对抗，为了拯救以前的身为基督徒的奴隶（维克特·马图尔饰）。在最后对他的生活方式逆转进行戏剧性展示的地方，加里奥为了拯救影片开头时，因为骄傲、狂妄和优越感所买的奴隶，他无私地牺牲了自己的生命。加里奥的牺牲具有双重的重要性，因为他——一位罗马贵族——为了一个卑微的奴隶而牺牲了性命。加里奥的自我牺牲也是对基督徒理想，即由耶稣自己所表现出来的典范的一种实际仿效。凭借自愿为了社会上最穷的人而牺牲自己，加里奥表现出他完全认同耶稣是一位智者，以及他从根本上献身于基督徒理想的作为。

要点

- 取自尼采的哲学，阿德勒冲突生活方式的理论，为内在与外在冲突都提供了一个模型，这个理论描述了根基于生活方式的四种不同的人格类型，即人们表达自己优越感冲动的方式。
- 统治类型力求感觉有主宰力和优于他人。
- 接受类型是从他人处取得一切，或依赖他人以满足自己所需。
- 逃避类型是逃避自己的责任，并且避免履行义务和责任。
- 而对社会有益的类型则会投入无私的、对社会有益的活动中。
- 有些电影将这些生活方式描写为人际间的冲突，例如，英雄是对社会有益的类型，他的不愿意帮忙的朋友或同伴是逃避类型，坏人是统治类型，而坏人的朋友则是接受类型。
- 也有些电影将这些生活方式描写为个人内在的冲突，例如，反英雄角色通常在开始时是接受类型，随着他被冒险召唤，而他又要拒绝那个召唤时，他又表现出具体的逃避类型。然而，最终他会凭借接受那个召唤，变成对社会有益的类型，进而消灭了邪恶的坏人，即典型的统治类型的具体化身。

习题

1. 运用你的电影知识，请找出五个具体表现接受类型生活方式的电影角色。

2. 请找出五个具体表现逃避类型的生活方式的电影角色。

3. 请找出五个具体表现统治类型的生活方式的电影角色。

4. 请找出五个具体表现对社会有益的生活方式的电影角色。

5. 请找出并分析一部影片，其中有本章所描述的人际间四种不同角色类型的冲突。

6. 请找出并分析一部影片，其中有本章所描述的个人内在冲突，即角色的内在冲突，使他从一种生活方式类型，转变成另一种生活方式的类型。试试看能否找到一部影片，其中主角的发展经过了本章所描写的所有四种生活方式的类型。

延伸练习 14

在你的剧本中处理阿德勒的生活方式类型

1. 请问你会将剧本中的英雄描述为一位希腊罗马英雄（一个超人），还是一位犹太基督教英雄（一个弱者）？为什么，或为什么不？

2. 你的英雄正在发展成一个对社会更有益处的人吗？如果没有，你认为这种角色发展是否能为你的剧本增添些内容？

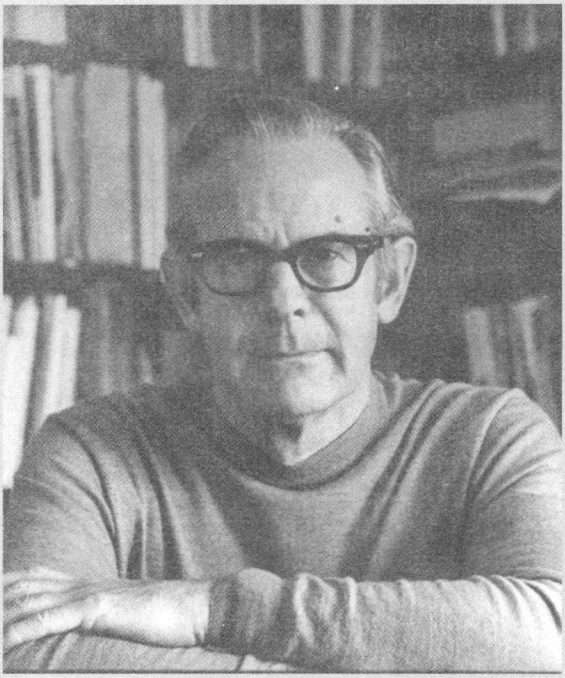
3. 请以阿德勒生活方式的类型，分析电影中英雄的角色发展，比如《蜘蛛侠》（*Spider Man*，2002）、《疯狂的麦克斯 2》（*Mad Max 2*：*The Road Warrior*，1981）以及《天涯沦落两心知》（*The Fisher King*，1991）等影片。

阿德勒的生活方式一览

生活方式	角色特征	范例
统治类型	需要感觉有主宰力或优于他人	《斯巴达克斯》中的克拉苏
接受类型	取之于他人或依赖他人	《斯巴达克斯》中的巴蒂塔斯
逃避类型	逃避或规避责任和义务	叛变以前的斯巴达克斯《蜘蛛侠》第一幕里的彼得
对社会有益类型	参与社会有益的活动	叛变以后的斯巴达克斯《圣袍千秋》第三幕里的加里奥

第六部分

罗洛·梅



Chapter 15

存在的冲突

EXISTENTIAL CONFLICT

罗洛·梅是一位具有深厚神学和存在主义哲学背景的心理分析师，梅在心理分析和存在主义之间看到了一种联结，并认识到精神的焦虑通常直接与存在主义者所称的“忧虑”或存在的绝望有关。于是他成为了一位存在主义心理分析方面的领袖，将焦虑定义为与存在主义有关的疾病，是一种超越纯粹个人范畴的疾病。焦虑是一种存在主义的冲突，即当一个人在世界中不知所措时显现出的不安感。这种冲突来自于一个人相信他在宇宙中的存在必定是有目的或有意义的，但却发觉他在自己的生命中，一点也感受不到目的或意义。

15.1 球赛的隐喻

存在意义的冲突通常可以用观众和球员间的冲突来比喻。在一场棒球比赛中，会有特别焦虑的时刻，比如像和局之后的第九局。球员面对着巨大的焦虑，但他可以做些事情来应对它，如击打棒球、丢出棒球和接到棒球等。而观众也面对着巨大的焦虑，但他们除了拍手或喊叫之外，却不能做任何事，而那些动作根本对比赛一点影响都没有。因此，观众的焦虑甚至比球员的焦虑还大，因为观众的精神能量无法被转换成有意义的行动。罗洛·梅指出，

存在的冲突十分类似于观众的焦虑。当感到生命从我们身边经过，事情在我们身边发生，而我们无法控制它们时，我们就会感到焦虑。根据梅的看法，问题在于我们是在以观众的角度来看待自己的生命，而不是以球员的角度来看。与其说我们是在自己的存在中采取着主动的姿态，倒不如说是被动地站在一边，让别的力量来决定我们生活中的身份、命运和目的。

虽然现实生活里存在的冲突是十分细致而复杂的，但电影中存在的冲突却是很简单的。英雄是困惑的、焦虑的、沮丧的或忐忑不安的，因为他感到自己的生命是无用的、无意义的或荒谬的。但凭借找到一个可以追寻的特定目的或目标（外在目标），英雄就能界定和创造自己生存的意义。他的负面焦虑就被转换成能推动他旅程的正面力量。英雄原本是观众，但结束时，他不仅是个球员，而且也是自己生命球赛中的冠军。

15.2 自觉意识

梅对现代心理焦虑问题的解决方案就是自觉意识，即逐渐了解一个人自己困境的过程，然后着手去克服它。存在主义的精神官能病患必须改变他的观点，从观众的角色变成球员的角色。一旦他的观点改变了，他对自己的感觉会改变，他的行为会改变，还有他的生命也会改变。他将会克服自己生命中意义的空洞，以一种个人可以认同的方式来界定意义，然后创造有意义的目标，为之前毫无意义的生命提供意义。对梅而言，这个过程主要是由自我分析、反省和顿悟达成的。在电影中，自觉意识被代表性地描述为外在力量和内在角色发展间交互反应的组合。

15.3 自觉意识的阶段

在《男人的自我追寻》(*Man's Search for Himself*, 1953)这本经典著作中，梅描述了自觉意识的四个阶段：

（1）无知——“在自我意识诞生以前。”

（2）反叛——“试图争取自由，建立一些内在力量。”

（3）平凡的自觉意识——“一个健康的人格状态。”

（4）创造性的自觉意识——“狂喜……走出了自我。”

梅的理论中，最后阶段不是指生物的状态，而是指一个短暂的、超越经验的片刻，在其中，一个人超越了对自我的纯主观看法，而能从客观视角去看待自己，就像一个外在的、全知的观察者正在检视自己的生命，并对自己的存在提供新的见识和意义。

15.4 角色发展中自觉意识的阶段

虽然梅所提出的是关于生命不同阶段的模型，但这个模型也同样能和电影中角色发展的阶段关联起来。

（1）无知——英雄是涉世未深的、无知的，或对他内心及外在世界的任何问题都毫不关心的。

（2）反叛——因一个外部世界的问题引发对存在的冲突的认识，进而导致自省和对灵魂的探索。

（3）平凡的自觉意识——英雄投入到一个有意义的、重要的外在目标中，并踏上旅程以完成这个目标。

（4）创造性的自觉意识——英雄的旅程在一次内心的认知中达到高潮，即对自我的顿悟。

在以阶段划分的电影里，有一种从内在冲突到外在目标的意识能量在不断的交换。第一阶段中，意识能量是停止活动的；在第二阶段中，一个外在的问题启动了一个内在的冲突；在第三个阶段中，内在冲突被外化为一个特定的目标；在第四阶段中，接近于或等同于某种成就，即由外在目标导致了一种内在意识能量的流动，促使英雄了解了自己角色的关键本质。梅将这个高潮时最卓越的经验，表述成古典心理学的名词“狂喜”。但对我们而言，古典戏剧中的“顿悟”一词则更为贴切。在顿悟的最后阶段中，英雄已经完成了他的外在目标，但更重要的是，他也发现了他在宇宙中肩负的真实身份和特殊目的。

15.5 第一阶段：无知

在英雄发展的第一阶段里，他天真的没有被卷入任何内在或外在的冲突中。然而英雄缺少参与，并不代表他不知道冲突的存在。在《星球大战》中，卢克开始时是住在遥远的沙漠星球上的一个天真的男孩。虽然他知道在银河系里，邪恶的帝国和反叛者之间有外在的冲突，但他并不参与其中。并且虽然他隐约感受到内心深处逐渐加强的烦躁不安和不耐烦的感觉，但他的内在冲突尚未达到沸点。在你的剧本中，英雄角色的第一阶段就是接下来所有要发生之事的基础。即使你的英雄尚未成为一位冒险者，他也应该为他的旅程做好准备，不管他知道与否。在此阶段中，你的主角是一位等待中的英雄——一位新兴的英雄——他只需要一个外在的刺激，使他能爆发出内心的英雄本性。

15.6 第二阶段：反叛

在第二阶段中，外在世界中发生的一些事把英雄从存在主义的休眠状态里唤醒。外在目标对英雄而言是一个信号，即他并没有发挥出他的潜力来，他在这个世界上有一个目的，但他并没有去达成。英雄全面经历了和观众一样的焦虑，即对战场上的冲突无能为力而感到沮丧。这个阶段英雄的内在冲突，就是反抗那正使他陷入停滞的力量，并使自己变成外界战场的实际战斗中积极参与的一员。

15.7 无知的死亡

很多时候，无知阶段的结束，可以从英雄生命中一个天真人物的死亡来进行判断。在《星球大战》中，卢克的姑姑和姑父被帝国的冲锋队员所杀，这些无辜的旁观者在帝国与反叛者的外在冲突中，变成了受害者。卢克现在没有其他选择——他必须成为战场中的活跃队员，他的姑姑和姑父则是能使他倒退的最后事物。在卢克的故事里，两位无辜者的死亡代表了

卢克天真心态的死亡。相同的情节公式也用在了《勇敢的心》、《角斗士》和其他许多电影中，作为一种刺激英雄采取行动的方法，同时也切断了他与最初无知世界在情感上的联系。

15.8 仇恨的力量

无辜者的死亡也给英雄提供了一个重要的角色动机元素。作为心理的动机来说，复仇也许是最强的。电影所需要的就是在第一幕的一场戏里，一个角色遭受到极大的不公，以使观众能在整部影片中，能一直认同英雄并保持与受折磨的、被仇恨驱动的英雄同步。观众将一直等到最后复仇行动的时刻，因为君子报仇，十年不晚。对许多英雄而言，如怀亚特·厄普，复仇是一个推动的力量，而非唯一的动机。厄普接受了墓碑镇警长的职位，好为他死去的弟弟报仇。但在他接受警长的职位后，他开始关心为纲纪败坏的小镇带来秩序这件事。对另一些英雄而言，复仇仍是主要的动机。在《猛龙怪客》中，英雄（查尔斯·布朗森饰）的妻子被杀死，而他的女儿又遭歹徒强暴。他的复仇心理需求是如此的强烈，以至于驱使他展开了一场狂暴的杀戮行动，进行私人的复仇，这场行动不仅推展至第二和第三幕中，甚至也延续到之后的四部续集里。

15.9 恶　魔

复仇的欲望给了英雄一个起始的任务和目的，虽然这个目的是黑暗且自私的，但它却也是很有活力的动机，特别是在英雄故事的早期阶段。但当复仇动机成了英雄单一的迷恋后，问题就产生了。梅用“被恶魔上身”来形容任何不良的迷恋——“恶魔”就是吞噬它所占据的人类灵魂的内在怪兽。在《搜索者》中，伊森（约翰·韦恩饰）最初是想拯救在一次野蛮的卡曼奇族（北美印地安民族）抢劫行动中被掳走的侄女。后来，拯救侄女的动机逐渐地被一种恶魔般的执念所取代——向卡曼奇族人复仇，以及杀死自己侄女的黑暗欲望。因为在与卡曼奇族一起生活多年后，侄女已经

变成了族人的其中一员。

如果英雄的叛逆是由一种黑暗主题如复仇、愤怒、毁灭或恨意所激发的，那么他就必须在某个点上克服这个恶魔般的侵占，使之成为献身于“亲社会的”或非以自我为中心的目的。虽然卢克最初是想为姑姑与姑父的死报仇，但他很快就将自己献身于拯救遇险少女（莉亚公主）的行动中，并最终与打败帝国的义军结成同盟。虽然伊桑想要杀死自己的侄女（娜塔丽·伍德饰），但在一刻间的顿悟中，他克服了自己黑暗的执念。

15.10 第三阶段：平凡的自觉意识

在第三阶段的发展中（通常是剧本的第二幕），按照约瑟夫·坎贝尔的说法，英雄进入了“完全的冒险生涯”。他不再为勉为其难的心理所困，英雄在战场上是完全活跃的，而且全身心地投入到他手中的任务中。存在的冲突对英雄而言不再是个问题，因为他已将自己存在的目的，定性为完成他正在追寻的目标。这个发展的阶段，通常会以一次典型的情感宣泄来达到顶点，即在完成外在目标时，对情感张力和焦虑的释放。

如果情感宣泄是与第一幕中杀死无辜者的坏人的死亡同时发生，其效果会显得更加具有戏剧性。在情感宣泄的时刻，英雄复仇成功，而且达成了他旅程中一直在追寻的目标。但是当外在冲突解决的时候，英雄内在的冲突仍需要得到解决。也就是说，内在冲突会再度浮出水面，成为情感宣泄和外在冲突被解决后的直接结果。一旦英雄达成了他的目标，问题就变为：“我现在的生存目的是什么？”英雄如何去界定自己生命的意义？因为到目前为止，他一路所追求的、为他界定生命意义的目标已经不存在了。

15.11 第四阶段：创造性自觉意识

通常电影中的认同遗失主题，特别是在普遍的失忆症故事中，代表了英雄正在找寻自己真正的身份认同。在《谍影重重》（*The Bourne*

Identity，2002）、《爱德华大夫》（*Spellbound*，1945）、《记忆碎片》（*Memento*，2000）和《天使之心》（*Angel Heart*，1987）里，英雄们都在找寻自己的真实身份。他们顿悟的时刻，即是他们了解到自己是谁的时候。本质上，所有英雄的内在旅程都是完全相同的——他们都在找寻自己的真实身份。卢克的旅程开始于为姑姑和姑父报仇，以及拯救莉亚公主的外在目标，但是在卢克拯救了公主之后，他经历了一次关于自己真实身份的顿悟。卢克了解到他命中注定要成为像父亲一样伟大的绝地武士。虽然他最初的目标达成了，但是卢克却再度将自己献身于反抗帝国统治这一更大的目标上——这也让他的角色被可以持续一生之久的重要性和意义充满。

15.12 冲突的解决为结局

再次献身于新的目标，以及英雄认识到自己的真实身份，在英雄的发展中是重要的方面。这些问题必须作为影片结局的一部分加以处理——在剧本结束时，“解开”所有的情节线。如果剧本中所有不同的情节线都没有被解决，那么，在电影结束时情感的张力将会持续存在，并且观众将会体验到一种深处的不适或不满足感。与英雄有关的情节线是最重要的。虽然故事本应结束于事情的解决，但角色在影片结束后理应继续活着。因此，解决的功能是使故事圆满收尾，而结局的功能是使角色发展的问题圆满收尾。这是凭借让观众看到角色已经改变，而且从那时起，他的生命将会变得不同来完成的。

情节的解决回答了这个问题：“发生了什么事？”而结局则回答了这个问题：“接下来发生了什么事？”除非你的英雄在结束时死了（以古典神话的模式），否则剧本中的结局应该对英雄产生的新认同和新使命，或再次献身于英雄式的、有意义的召唤进行处理。

大多数时候，影片结束时阻挠事物解决的力道是如此巨大，以致完整的结局可以用一种粗略的形式来表达。结局常常只是由一个最后的场景、一个角色或旁白来讲述故事，类似以下的效果：“所以坏人死了，小镇被

拯救了，而英雄和少女从此过着快乐的日子……”观众几乎愿意接受任何样式的电影结局，但这不能成为一个懒惰的理由。你在第一幕里所投注的心血和思想，在结局时也应如此。

要点

- 根据罗洛·梅的理论，“存在的焦虑”的唯一治疗方法，就是个人对自己意志、欲望和决心的觉醒，他称之为自觉。
- 自觉意识的第一阶段就是“无知”，在电影中，这个阶段是由主角对有意义的行动不感兴趣或不愿参与来表现的。
- 在这个阶段中，主角是一位“新兴的英雄”。他在心理上已预备好要以更有意义的方式去经历生命，他只是需要一个朝向正确方向的推动力。
- 自觉意识的第二阶段就是“反叛”，主角认识到自己的存在主义的冲突，并且被驱使着想要做些事来改变它。
- 反叛的阶段常由一个外在的目标或问题所启动。
- 很多时候，无辜的死亡，如一个心爱之人的死，就是促使英雄踏上旅程的关键。
- 英雄常被复仇的动机所驱动，这个毁灭性的动机是一种黑暗的执迷，与梅所说的“被恶魔上身”相类似。通常，英雄在完成故事之前，必须先进行自我驱魔，除掉心中的魔障。
- 自觉意识的第三阶段就是“平凡的自觉意识”——英雄献身于他的目标，并积极地追寻。
- 第三阶段常会结束于一个“情感宣泄”，即在目标达到时，一种焦虑和精神官能情感的释放。坏人被毁灭了或英雄以某种方式完成了他的目标。
- 自觉意识的第四阶段就是清楚的时刻或“顿悟”，梅称之为“创造性的自觉意识”。英雄了解到自己和自己的身份，不只与他献身的目标有关，

而且是一种更深刻的了解自己的角色的功能。

■ 理想化来说，故事的解决引向一个“结局”，其中故事里所有的张力和英雄的性格都获得解决。故事的解决回答了这个问题：“发生了什么事？”而结局则回答了这个问题：“接下来发生了什么事？”

习题

1. 请找出十位被“复仇的力量”，即一种“被恶魔上身“式的执迷驱动去杀人或毁灭事物的英雄角色。

2. 请问这些复仇的英雄如何驱赶自己的心魔？

3. 请分析你的例子，并思考当恶魔被驱走的时刻，是否同样也是英雄获得情感宣泄的时刻？

4. 请利用本章所描述的自觉意识的四个阶段模型，分析你所喜爱的五部电影中英雄角色的发展。

5. 请利用本章所描述的自觉意识的四个阶段模型，分析下列电影中的英雄角色发展：《勇敢的心》、《疯狂的麦克斯》、《黑客帝国》（*The Matrix*，1999）、《指环王 1：魔戒再现》和《诡秘怪谈》（*Legend*，1985）。

6. 请找出五位主要的冲突是认同遗失问题的电影英雄角色。

7. 根据上题回答，每一个的角色是如何获得顿悟的？

8. 请以存在主义的观点，分析电影《记忆碎片》，请特别留意在英雄认同感失落和顿悟的时刻，以及“被恶魔上身“之间细致的交叉影响。

延伸练习 15

在你的剧本中处理存在的冲突

1. 第一幕中的谋杀或无辜爱人的死亡，对英雄是一种原型的主题。它为复仇提供了不可或缺的动机，它也切断了英雄与家园的情感联结。请问你的英雄在剧本的第一幕里，以何种方式去经历一个实际的、无辜的死亡，或象征性的、无辜的死亡？

2. 在第二幕里的英雄常常“被恶魔上身”，即被黑暗的复仇、憎恨、愤怒或毁灭等执迷所驱动。作为英雄发展的一部分，他必须克服自己的恶魔上身。请问你的英雄克服了他的内在恶魔了吗，像《星球大战 3：绝地归来》中的卢克？或者他仍被恶魔占据，像《肮脏的哈里》系列电影中的哈里·卡拉汉？

3. 电影结束时一个常见的问题是结束得过快，缺乏完整的结局。观众除了需要知道故事如何结束之外，也要知道电影结束后会发生什么事。现在你的英雄已经完成了他的旅程，请问他的生命有何不同？他是否献身于一个新的使命？还是他再次献身于相同的目标，但是在更高的层次上？你用什么方式让我们知道，英雄在他的旅程中已经改变，而且已经变成一个更好的人？

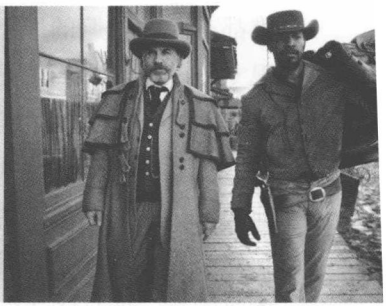
存在的冲突一览

阶段	情节设计	《星球大战》中的范例
无知	新兴的英雄	卢克渴望离开他的家园
反叛	无知的死亡	卢克的姑姑和姑父被害
	恶魔上身	卢克想要复仇的冲动
平凡的自觉意识	无私的内在目标 情感宣泄	拯救莉亚公主和打败维德，毁灭死星
创造性的自觉意识	顿悟	卢克了解到他作为绝地武士的身份
	结局	卢克再度献身于反叛的目标

Chapter 16

自恋时代的原型

ARCHETYPES FOR THE AGE OF NARCISSISM



在梅的后期著作中，他改进了自己的理论，并且集中讨论“自恋”的问题，把它作为现代特有的存在主义疾病。他宣称20世纪的后半期是“自恋的时代”，是一个以自我为中心的时代，这起源于具有强烈个人主义、独立性和孤立主义的美国神话。理想的美国式英雄是不需要任何人的陪伴，他们过着遗世而独立的生活，并且只依照自己的价值观而生存。梅认为这些自恋的角色特征，导致了个人的隔离、距离化、孤独、暴力、贪婪以及沮丧——这些就是存在主义绝望的象征，常以滥用毒品和酗酒的自我行为来表现。自恋时代的原型就是美国独立性和个人主义的理想产物，也是好莱坞电影中所描述的美国式英雄身上根深蒂固的品质，而美国电影又是当代美国神话最主要的表现媒介。

16.1 美国式英雄

最为人所知的美国式原型英雄存在于古典美国神话的场景，即西部荒野之中，但他也在许多其他的场景中被发现。战争时期，美国式英雄穿上军服。当西部片不再流行时，美国式英雄的马就换成了警车，而他的宽沿牛仔帽就换成了警帽。乔治·卢卡斯甚至将传统的美国式英雄移植到外太

空的背景里。但不论是在偷窃牛群，还是在星际的虫洞间急驶，美国式英雄都有同样普遍的原型特征。他们沧桑有力、顽强、固执、暴力，同时也很专一。他们并不总是会遵守规矩（事实上，他们经常打破规矩），但不论何种情况，美国式英雄有着他们自己坚守的荣誉准则。虽然美国式英雄可能会表现得盛气凌人、无知、粗鲁和鲁莽，但他们很少从打斗中逃走，他们因自己的勇敢、正义和决心而被信任。简言之，美国式英雄远没有那么完美，但是他是那种当情况恶化时，你会希望他出现在你身边的人。最重要的是，他是能让电影好看的那类角色。

16.2 牛仔式英雄

虽然约翰·韦恩将是永远的牛仔之王，但相同的牛仔式英雄类型，几乎被所有在西部片黄金时代工作的演员扮演过。亨利·方达、格利高里·派克、查尔顿·赫斯顿、泰隆·鲍华、詹姆斯·斯图尔特、加里·库珀、克拉克·盖伯、马龙·白兰度、洛克·哈德森、艾伦·拉德、柯克·道格拉斯、伯特·兰卡斯特、蒙哥马利·克里夫特、保罗·纽曼和威廉·霍尔登等，他们都只是一些经常在匆忙中走马上任，表演牛仔角色的主要明星。牛仔式英雄常是独来独往的男人，他们是强健而富有魅力的个人主义者。除了一匹马、一把枪和一个开放的牧场以外，他们不需要任何其他东西。不论他们是去维护法律的警长、治安官或游侠，还是去破坏法律的亡命之徒、抢劫犯或偷马贼，他们都根据自己的荣誉准则，独立并骄傲地活着。

16.3 孤独的十字军

在影片《正午》里，加里·库珀扮演了一位将要退休的警长，而与此同时，一位残暴的罪犯也刚刚回到城内。在这个关键时刻，所有文明社会的代表们都证明自己没有能力抵抗歹徒。他的朋友们，法官、牧师、副手、妻子（格蕾丝·凯利饰），甚至他的智者——前任警长（隆·小钱尼饰），都告诉威尔离开小镇，避开危险，而不是去面对它。在孤独的十字军的世

界里，只有坚持维护自己荣誉准则的勇者，方能为混乱的世界带来正义与秩序。孤独的十字军英雄由以他为模范的孤独游侠和牛仔式英雄所代表，他们也可以出现在城市之中。

16.4 叛逆的警察

当西部片类型在20世纪60年代和70年代的受欢迎程度开始衰落时，牛仔式英雄便开始出现在大城市中。约翰·韦恩收起他的马刺，在《无所遁形》（*Brannigan*，1975）和《盗毒》（*McQ*，1974）中扮演警察的角色，而其他牛仔式英雄在片中也开始如法炮制，比如《警网铁金刚》（*Bullitt*，1968）中的史蒂夫·麦奎因和《钻石杀手》（*The Stone Killer*，1973）中的查尔斯·布朗森。克林特·伊斯特伍德将他极端暴力的孤独流浪者人格带进了警察类型片，比如肮脏的哈里系列电影：《肮脏的哈里》、《紧急搜捕令》（*Magnum Force*，1973）、《全面追捕令》（*The Enforcer*，1976）、《拨云见日》（*Sudden Impact*，1983）和《赌彩黑名单》（*The Dead Pool*，1988）等。他也出现在同样类型的警察英雄电影中，如《铁手套》（*The Gauntlet*，1977）、《黑色手铐》（*Tightrope*，1984）、《都市热战》（*City Heat*，1984）和《血腥拼图》（*Blood Work*，2002）等。

虽然警察英雄站在法律这一边，但他仍是一个法外之徒，因为他总是为了抓到犯人而打破所有规则。观众通常会一直透过暴怒的警局主管的长期斥责来接受提醒，我们的英雄是一位叛逆的警察，不尊重适当的方法与程序。叛逆警察原型通过20世纪80年代和90年代的几部系列片而成为典型：《致命武器》系列中的梅尔·吉布森、《比弗利山超级警探》（*Beverly Hills Cop*）三部曲里的埃迪·墨菲和《虎胆龙威》系列中的布鲁斯·威利斯。和西部片的英雄一样，叛逆的警察是一位暴烈的独行其是者，他完全照着自己的荣誉准则做事。这个原型甚至引发了一出颇受欢迎的电视讽刺剧——《辛普森一家》，其中描写了“麦克贝恩”极端暴烈的性格。叛逆警察电影成熟到可以被制作成讽刺剧的事实，也许意味着这个类型已经在变得陈腐老套和缺乏新意了。目前，叛逆警察类型的杰出竞争者有范·迪

塞尔和马克·沃尔伯格。但是除非有新的电影出现来重新界定和复活这个类型，就像《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*，1969）、《日落黄沙》（*The Wild Bunch*，1969），以及《不可饶恕》等片复活了西部片一样，否则叛逆警察原型也许会轻而易举地消失。

16.5 法外之徒式英雄

法外之徒英雄可以像生活在西部荒野一样生活在城市中。詹姆斯·卡格尼使经济大萧条时期的古典法外之徒式英雄角色典型化，比如《地狱之门》（*The Doorway to Hell*，1930）、《人民公敌》（*The Public Enemy*，1931）、《地狱市长》（*The Mayor of Hell*，1933）和《大众情人》（*Lady Killer*，1933）等片。虽然强盗片拍摄于20世纪30年代前（大多数知名影片是由托德·布朗宁所拍），但法外之徒对于大萧条年代的观众而言，变成了一个特别迷人的角色，因为观众们无法逃避自己的贫穷，并且梦想着通过偷窃来快速致富。西部片的法外之徒通常会在片尾走向夕阳，而歹徒通常会得到他的报应。歹徒的命运是他本人生活环境，即大城市的产物。在那里人们无处可躲。他被城市和自己所陷害的人给困住了，那种被困住、被邪恶所环绕和被黑暗捆绑的感觉，以及带有不祥预感的命运，就是黑色电影的要素。

16.6 私家侦探

正如卡格尼将黑色电影的歹徒角色典型化，亨弗莱·鲍嘉也将刑警角色典型化了。比如在约翰·休斯顿所导的《马耳他之鹰》（*The Maltese Falcon*，1941）中的山姆·斯佩德，和在霍华德·霍克斯所导的《夜长梦多》（*The Big Sleep*，1946）里的菲利普·马洛。通常主角是一个穷困但令人尊敬的侦探，以自己的方式来打击罪恶。因为他不是警察，所以他并不需要遵守警察的办案程序。就像牛仔一样，他用自己的规则来玩游戏。更有甚者，主角是众多被驱逐者之中的一位，他不是警察，也不是罪犯，他游走在好

人与坏人之间。很多时候，他会遭到对立两方的威胁和打击——一切都是为了赚点每日用来还账的钱。

16.7 好警察与坏警察

警察身处在危险的境遇里，他们被罪恶和腐败环绕着，他们持续处在一种可能被腐败感染的危险中，而那种腐化力量正是他们发誓要抵抗的对象。在某些电影中，警察英雄最大的敌人就是他的同伴，甚或是他们自己。在《冲突》（*Serpico*，1973）和《警察帝国》（*Cop Land*，1997）中，好警察们深陷于一个所有人都被腐化了的系统中，警察英雄们必须克服诱惑，避免加入他们的同事，而一起接受贿赂。他们之间的冲突十分激烈，为了尊重自己的职守，他们必须背叛与自己身穿相同制服的人，而且要打破不成文的“沉默守则”。《坏中尉》（*Bad Lieutenant*，1992）将这个结构做了更进一步的发展，警察英雄从一开始就完全是被腐化的，他的挑战就是设法救赎自我，并为他所有的坏行径寻求赦免。

16.8 疯狂科学家

自恋时代的最后一种原型是二十世纪人们执迷于科学发现时的产物。疯狂的科学家在《卡里加利博士的小屋》、《大都会》（*Metropolis*，1927）、《隐形人》（*The Invisible Man*，1933），以及诸多版本与多次翻拍过的《化身博士》与《科学怪人》等片中有许多描述。他是一个与世隔绝的天才——如此投入自己的工作，以至于把人当做机器来使用——忽略了他们原有的人性。疯狂科学家自恋般地投入于狂热的科学实验里，导致他将自己孤立在他那狂热思想的空间。很多时候，疯狂科学家都在策划着一个恶毒的计划，要毁灭或征服世界，这象征着他对控制世间一切的需求。自恋类型的角色所犯最大的错误，就是他让自己与他人，与自己的情感疏离，因为他太专一于他那以自我为中心的计划上了。反过来说，他的工作也变得自恋——在无神论信念的支持下，极端自大地企图创造生命，这种

傲慢行为必然要遭受天谴。

玛丽·沃斯通克拉夫特·雪莉的小说全名为《弗兰肯斯坦：现代的普罗米修斯》，这暗示了她的英雄角色所具有的自恋特质，以及透过现代科学对自然秩序的邪恶颠覆。这位疯狂的科学家有一种古典的优越感情结，他将自己视为超人，并将他人看成低等人类。因而，疯狂科学家原型里的优越感情结被提升到一种“上帝情结”的层次。他将自己卓越的智力理性化，使之成为做以下事的理由：忽视社会习俗，将人当实验对象使用，以及创造或操纵生命，却不考虑自己和别人可能会面对的危险后果。

16.9 孤僻的天才

《时光机器》里的哈德根博士是一位科学家，当他的未婚妻爱玛（西耶娜·盖尔利饰）死后，他就变成了一个孤僻的天才。他在时光旅行上所从事的疯狂实验，其实是一种为了寻回爱玛的急迫企图。哈德根博士的探索是每位孤僻的天才的探索象征。这个原型面对的挑战是要变得不再孤僻，即再度将爱整合在自己的生命中，并使自己再度与外界联结。在《科学怪人》中，弗兰肯斯坦博士（科林·克莱夫饰）在他制造的怪物几乎杀了自己和未婚妻时，方才意识到他的方法是错误的。《灵魂大搜索》（*Altered States*，1980）中的杰塞普博士（威廉·赫特饰）在他那发狂的实验几乎把夫妻两人都变成退化的灵长类动物时，方才对妻子说出他对她的爱。而《美丽心灵》里的纳什博士（罗素·克劳饰）则是在不断地危及他的婚姻，因为他以自我为中心地执迷于他的数学理论。在所有这些电影中，只有在疯狂科学家所从事的冷酷而客观的工作反过来对抗自己时，他们才会产生自觉和顿悟，并且他们必须在爱与科学之间做出选择。

16.10 存在的逆转

疯狂科学家原型代表了一种特殊的“工作狂”式美国人的倾向和一种对外在目标的不良的执迷。他具体表现了自恋的原型，因为他已经被恶魔

所侵占——他那狂野的自我需求想要扮演上帝，并向世界证明他是多么的聪明和有能力。这种英雄类型所传达处的道德教育是一个完整的人格需要爱与工作的平衡（“lieben und arbeiten”——爱与劳动）。孤僻的天才必须意识到他的工作虽然重要，但那不是他生活的中心。孤僻天才的性格发展，是通过存在的逆转来达成的。相较于为了工作而牺牲他的个人关系，他必须为他所爱的人牺牲自己的工作。大多数时候，这个顿悟和发展的高峰，只有在疯狂科学家的创造物发狂后，几乎要毁了他自己以及他所爱的人的边缘时刻才会产生。在电影的高潮时刻，疯狂科学家通常必须摧毁他珍爱（尽管令人发狂）的创造物，以便拯救他所爱的女人的性命。

16.11 弗兰肯斯坦式怪物

疯狂科学家和他的创造物之间的关系，象征了父亲与儿子的关系。更有甚者，它象征了神——终极创造者原型，与神的创造物——人类之间的关系。从这个意义上来说，疯狂科学家电影代表了自恋时代的最高议题：人否定神的存在，而偏爱科学和理性。在 20 世纪的上半期，疯狂科学家的创造物——怪兽，代表了普通人对科技和科学逐渐取代神明这个令人不安的认识的基本恐惧。结果，疯狂科学家的创造物是有同情心的生物，他们代表了不幸的人类急速漂浮在一个缺少神的世界里。

《卡里加利博士的小屋》中的僵尸、《大都会》中的工人、《亡魂岛》（*The Island of Lost Souls*，1933）中莫罗博士制造的突变生物，以及《科学怪人》中的怪物，都是被不负责任的创造者用于剥削的机器人。他们代表了后工业时代被剥削的群众的焦虑。他们对统治阶级的憎恨，他们对科学和现代科技的不信任，以及他们被压抑的怒火，最终会在集体的愤怒中崛起，将他们的创造者和他们自己一同毁灭。疯狂科学家能够避免灾难命运的唯一方法，就是了解自己自恋式的错误，放弃自己的危险计划，将自己投身于改善人类关系的努力上，而非对科学的执迷。

16.12 创造者原型

存在主义问题在电影中可以说是不胜枚举，特别是在科幻电影和恐怖片中。其中人们通过创造“人”来扮演神。在卡尔·荣格名为“工作的回答”的论文中，讨论了神与人之间的交互关系，其中说道：“与被创造物的遭遇，改变了创造者。”不论这对于工作和上帝是否真实，通过遭遇而使角色改变的观念，是一种神话和电影中的原型主题，特别是在科幻类型电影中。疯狂科学家扮演着神，他们的行为像神，他们相信自己就是神，并且凭借照着自己的形象创造人而成为了神。然而，那个他所创造的生物，是他自我中的阴影的投射——是他的自恋和社交障碍的一个活生生的见证。当疯狂科学家遇见了他的阴影，当创造者遇见了被创造物，顿悟就得到了，疯狂科学家终于看见了自己的错误。凭借摧毁自己所造的生物，疯狂科学家清除了自己的自恋心理和傲慢，此时孤僻的天才就能重新与社会结合，再度变回人类。

16.13 自愿的羔羊

自恋英雄的发展必须在一次角色的逆转中得到解决，即他愿意为别人牺牲。将集体至于个人之上，英雄拒绝了他的个人主义和独立性，而将自己完全奉献于集体的需求之上。所以，当结束时，肖恩孤独地骑马离去，他凭借牺牲自己追求新生活的梦想，而去帮助农场的居民，展示了自己奉献在集体事业上的行为。类似《勇敢的心》中的华莱士和《角斗士》中的马克西姆斯这样的神话英雄，在他们最后阶段的旅程中，都是自愿的羔羊，因为他们为了人民的自由而牺牲了自己的性命。

字面上的牺牲主题常借由英雄的智者表现出来。在《星球大战》中，欧比旺放下他的光剑，自愿死在达斯·维德的手上，这给了卢克更大的启示。智者最终的牺牲，激励英雄放弃自己的需求，完全为了别人而牺牲自己。英雄不一定需要死亡才能展现终极的英雄式牺牲的品质——他只需要接受他人牺牲的激励——然后将自己放在危险的情境里，以维护神圣的事

业。通过这种方式，每位英雄的旅程都是一种典型的英雄角色转换的故事，例如摩西、耶稣和亚瑟等人的故事。英雄和智者都是为了激励别人，而牺牲了自己。

要点

- 罗洛·梅将二十世纪的美国称为“自恋的时代”，他是指大部分自恋的美国式英雄原型，表现出了强烈的独立性、强健而富有魅力的个人主义和大胆的孤僻主义。
- 美国式英雄原型大部分出现在美国神话的情境里——电影银幕——特别是在西部片中。
- 牛仔式英雄是一位孤独的十字军，他遵循着个人的荣誉准则，通常会使用极端的暴力。
- 电影中叛逆的警察原型，代表了移植到都市背景中的传统美国式英雄。
- 黑色电影中的法外之徒式英雄和私家侦探，也是都市背景中的传统美国式反英雄。
- 疯狂科学家原型是一个孤僻的天才，他必须再度与社会整合，才能救赎自己。
- 疯狂科学家是自恋时代中一种特别能引起共鸣的原型，因为他狂妄地扮演着上帝以推动他那极端的实验。他从所爱之人中孤立出来，进入那以自我为中心的工作狂薄雾，以及那狂人般的计划中，这令他自己和周边无辜的人都处于危险之中。
- 疯狂科学家的不幸的创造物，是现代人的一个悲惨的象征。那个生物是被一个不负责任的主人所剥削的机器人。
- 被创造物的困境象征了后工业时代中被剥削群众的异化，以及在一个科技主导的年代里，信仰迅速丧失的社会所面临的幻灭。

■ 在疯狂科学家故事的问题解决阶段里，创造者遇见并整合了他的创造物，象征性地将群众与主人联合，也是将凡人与神结合在一起。

习题

1. 利用你的电影知识，请找出五位代表了牛仔式英雄类型的电影角色。

2. 请找出五位代表了叛逆的警察类型的电影角色。

3. 请找出四位代表了法外之徒式英雄类型的电影角色。

4. 请找出三位代表了私家侦探类型的电影角色。

5. 请找出五位代表了疯狂科学家类型的电影角色。

6. 请问你的疯狂科学家的故事如何解决？他们是否以某种方式与自己的疯狂的创造物进行了整合？

延伸练习 16

在你的剧本中处理现代原型

1. 你会将你剧本中的英雄界定为美国式英雄吗？为什么这样做，或为什么不？

2. 你的英雄描绘了自恋的哪些元素？请问这些自恋角色的元素，在你的英雄角色中代表了力量还是弱点？如果他们代表了弱点，请问你的英雄在剧本中的某个点，是否克服了他的自恋状况？

3. 对一个自恋角色的反叛，也是电影中一种原型的主题。例如，《搜索者》里的伊森就是一位原型的自恋者——一位孤独的十字军式的牛仔英雄。马丁（杰弗里·亨特饰）是他的年轻随从，总是被伊森自恋式的约束所激怒。在你的剧本中，是否有一个角色足以被称为自恋式的英雄、坏人、智者、爱的对象或配角？如果没有，请试想如何能在剧本上述的角色之一中，增加一种自恋的元素？然后在相对的角色中，增加一种背叛的元素，以创造冲突。

现代原型一览表

原型	情节设计与角色	范例
美国式英雄	独立的个人主义者	《乱世佳人》里的斯嘉丽·奥哈拉
牛仔式英雄	拥有自己荣誉准则的流浪武士	《原野奇侠》里的主角 《搜索者》里的伊森
孤独的十字军	一位独自抵抗邪恶与腐败的暴烈之士	《正午》的马歇尔·凯恩 《码头风云》里的泰瑞·马洛伊
叛逆的警察	想成为一位好警察而破坏了警察的规则	《致命武器》里的里格斯警官 《肮脏的哈里》里的卡拉汉警官
法外之徒	大城市中的法外之徒，一位反英雄	《疤面煞星》里的托尼
私家侦探	三分之二的叛逆警察，三分之一的歹徒英雄	《马耳他之鹰》与《夜长梦多》里的亨弗莱·鲍嘉

对立的警察	不愿收贿并且不愿屈从于坏警察的好警察	《冲突》里的主角 《警察帝国》里的赫夫林警长 《城市王子》里的丹尼尔·西罗
疯狂科学家/创造者	扮演上帝并创造危险生物的孤僻天才	《科学怪人》里的主角 《化身博士》里的主角
怪兽/被创造物	被一个不负责任的创造者所剥削的机器人	《大都会》里的工人 《亡魂岛》里的突变人

Chapter 17

结　语

CONCLUSION

任何以原始影像和千种声音来说话的人；
他迷惑并震慑，同时，他提出了一种想法
他正在从偶然和飘忽即逝之中寻找表达
使之进入永恒的领域……
那就是伟大的艺术和它对我们影响的奥秘。
创造性的过程……是由一种潜意识里的原型影像的启动所组成，
然后再精心雕制和塑形该影像，使之成为完整的作品。
借着给它形状，艺术家将它转化成现代的语言，
并使它可能让我们找到，归回我们最深处生命源泉的道路。

——卡尔·古斯塔夫·荣格

《论分析心理学与诗学的关系》（1992）

正如任何创造性的努力一样，电影剧本写作很大程度上是一个潜意识的过程。我们的故事想法和角色是从哪里来的呢？他们来自我们内心……潜意识记忆、情感和经验组成的黑暗幽深之地，在意识层面，我们或许也只能领会到部分而已。有些作家和艺术家相信，一种对影像制作和讲故事背后的潜意识功能的理性认识，会对创造性的过程造成伤害。笔者对这个看法表示强烈反对！

就个人而言，我已经发现在创造性行为的背后，全面的知识和对心理学法则的理解曾经帮了我大忙。在我曾写过的每句话上，它们提供了指引、结构、想法和支持。本书所论及的心理学理论，对我的工作和生活来说，都是珍贵的泉源，而我只希望在前面章节中所铺陈的观念，也能提供给你某种启示。本书所谈到的每个理论，都能在你剧本中提供某种不同的方法来创造冲突、情节结构和角色发展。这就是我写这本书的意图。有句谚语说："剥猫皮有很多种方法"，这与电影编剧特别有关联——这是一个被公式化的情节、陈腐的角色类型、老套的对白，以及陈旧而烂俗的故事所困扰的领域。我撰写本书是为了提供许多关于电影剧作的、不同的心理观点，以帮助你采取各种方法完成你的作品。作为一位编剧，你的调色盘越是宽广，你在创作中的自由度也就越大。

就某种意义来说，结构和创意在剧本创作过程中，是互补且相对的要素。虽然你需要结构去组织你对角色和情节的想法，以使之成为首尾连贯的故事，但太多的结构却会扼杀你的创意，关上通往原创或独特的角色与情节的大门。这就是为什么，你作为一位编剧，应当时刻寻找那些通往你的艺术境界的新途径。如果你发现并且应用了一个不同的观点或结构在你的写作中，接下来（按照约瑟夫·坎贝尔的话），"在以往没有门的地方将会有门打开"。我希望本书将能提供给你不只一扇，而是许多扇电影剧作上的创意之门。

值得一提的是，本书中没有一个理论是在为剧本提供冲突、情节结构、或角色发展上的僵硬样板。因为那样的一个样板，即给电影的"饼干切割器"是不存在的。是的，结构是有公式的，建立角色类型和情节线亦然，但仅仅是制作出公式和类型却无法迅速带你达成目标。电影编剧是一个创造性的过程，即使是为了达到此领域的最低限度的成功，你也必须提供给制片人新的、有创意的、原始的和独特的故事和角色。因此，虽然本书提供了大多数主要电影类型中可以找到的，用于结构、情节线和角色类型基本公式的心理分析，但这些分析是为了要加强你了解这些元素的能力，以作为创造原创性的和独特的故事与角色的一个跳板。如果你对电影编剧的创造性过程没有兴趣，那么对于编剧的心理元素的更深层次了解，也无法助你

一臂之力。

对于最后的一个想法，我要对我被问过多次的一个问题，提出一个答案："对于现在正在写的剧本，我应该采取哪种心理学的方法去处理剧本中的特定角色和故事？"作为一位发展心理学家，从早期的工作中，我学习到任何关于个人心理学或人类发展问题的基本答案，就是上面所问问题的基本答案。不幸的是，那不是非常令人满意的答案。真正的答案是："要看情况。"编写你的角色和故事的最佳方法，是根据你正在写的角色和故事而定的。每位角色都是一个个体，正如每个人都是一个个体一样。而且每个故事都是独特的，正如每个人的生命故事也是独一的。我无法告诉你哪个方法是最佳的，因为角色和故事是数不胜数的，而只有你知道野兽的真实性情。

我回忆起一句建筑学上的格言："形式跟随功能。"你处理正在编写的角色和情节的方法，完全基于它们在你特定的故事中的功能。如果你采用一种理论或形式在你的角色和情节上，而没有小心地把它们放在故事的适合的功能中，那么这个故事将无法呈现出它应有的强度。本书的目的就是要提供给你多样的、具备心理影响力的和扣人心弦的形式以及认识，并运用这些形式和认识来创作一个故事，使之能产生你所期望的功能。最后，故事是在你的内心，而本书中的心理学大师的理论仅是工具，它们能帮助你揭露那隐藏在心灵中的故事。

参考片目

《101 忠狗》（*101 Dalmatians*，1961）
《101 忠狗》（*101 Dalmatians*，1996）
《关于施密特》（*About Schmidt*，2002）
《非洲女王号》（*The African Queen*，1951）
《纯真年代》（*The Age of Innocence*，1993）
《爱丽丝漫游仙境》（*Alice in Wonderland*，1951）
《爱丽丝》（*Alice*，1990）
《当代奸雄》（*All the King's Man*，1949）
《灵魂大搜索》（*Altered States*，1980）
《美国美人》（*American Beauty*，1999）
《美国派》（*American Pie*，1999）
《天使心》（*Angel Heart*，1987）
《动物屋》（*Animal House*，1978）
《安妮·霍尔》（*Annie Hall*，1977）
《小猪宝贝》（*Babe*，1995）
《婴儿热》（*Baby Boom*，1987）
《回到未来》（*Back to the Future*，1985）
《玉女奇遇》（*The Bad and the Beautiful*，1952）
《坏中尉》（*Bad Lieutenant*，1992）
《少棒闯天下》（*The Bad News Bears*，1976）
《小鹿斑比》（*Bambi*，1942）
《本能》（*Basic Instinct*，1992）
《美丽心灵》（*A Beautiful Mind*，2001）

《美女与野兽》（*Beauty and the Beast*，1991）
《长大》（*Big*，1988）
《大寒》（*The Big Chill*，1983）
《谋杀绿脚趾》（*The Big Lebowski*，1998）
《夜长梦多》（*The Big Sleep*，1946）
《半熟米饭》（*Blame it on Rio*，1984）
《灼热的马鞍》（*Blazing Saddles*，1974）
《变形怪体》（*The Blob*，1958）
《血型拼图》（*Blood Work*，2002）
《蓝丝绒》（*Blue Velvet*，1986）
《不羁夜》（*Boogie Nights*，1997）
《谍影重重》（*The Bourne Identity*，2002）
《无所遁形》（*Brannigan*，1975）
《电器小英雄》（*The Brave Little Toaster*，1987）
《勇敢的心》（*Braveheart*，1995）
《早餐俱乐部》（*The Breakfast Club*，1985）
《酿酒师的百万横财》（*Brewster's Millions*，1985）
《吸血鬼猎人巴菲》（*Buffy the Vampire Slayer*，1992）
《警网铁金刚》（*Bullitt*，1968）
《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*，1969）
《卡里加利博士的小屋》（*The Cabinet of Dr. Caligari*，1920）
《恐怖角》（*Cape Fear*，1962）
《恐怖角》（*Cape Fear*，1991）
《船长基德》（*Captain Kidd*，1945）
《卡萨布兰卡》（*Casablanca*，1942）
《变线人生》（*Changing Lanes*，2002）
《霹雳娇娃》（*Charlie's Angels*，2000）
《唐人街》（*Chinatown*，1974）

《圣诞颂歌》（*A Christmas Carol*，1938）
《仙履奇缘》（*Cinderella*，1950）
《公民凯恩》（*Citizen Kane*，1941）
《都市热战》（*City Heat*，1984）
《魔茧》（*Cocoon*，1985）
《警察帝国》（*Cop Land*，1997）
《罪与错》（*Crime and Misdemeanors*，1989）
《推动情人的床》（*The Crush*，1993）
《冒牌总统》（*Dave*，1993）
《死亡诗社》（*Dead Poets Society*，1989）
《赌彩黑名单》（*The Dead Pool*，1988）
《就地正法》（*Death Wish*，1974）
《魔鬼兵团》（*The Devil's Brigade*，1968）
《至尊神探》（*Dick Tracy*，1990）
《虎胆龙威》（*Die Hard*，1988）
《十二金刚》（*The Dirty Dozen*，1967）
《肮脏的哈里》（*Dirty Harry*，1971）
《地狱之门》（*The Doorway to Hell*，1930）
《奇爱博士》（*Dr. Strangelove*，1964）
《吸血鬼》（*Dracula*，1931）
《迷幻牛郎》（*Drugstore Cowboy*，1989）
《阳光下的决斗》（*Duel in the Sun*，1946）
《小飞象》（*Dumbo*，1941）
《伊甸园之东》（*East of Eden*，1955）
《龙虎盟》（*El Dorado*，1966）
《象人》（*The Elephant Man*，1980）
《全面追捕令》（*The Enforcer*，1976）
《永不妥协》（*Erin Brockovich*，2000）

《逃出亚卡拉》（*Escape From Alcatraz*，1979）
《黑暗时代》（*Excalibur*，1981）
《登龙一梦》（*A Face in the Crowd*，1957）
《城市英雄》（*Falling Down*，1993）
《致命吸引力》（*Fatal Attraction*，1987）
《屋顶上的小提琴手》（*Fiddler on the Roof*，1971）
《心灵访客》（*Finding Forrester*，2000）
《阁楼里的春天》（*Flowers in the Attic*，1987）
《科学怪人》（*Frankenstein*，1931）
《疯狂星期五》（*Freaky Friday*，1976、2003）
《法国贩毒网》（*The French Connection*，1971）
《13 号星期五》（*Friday the 13th*，1980）
《乱世忠魂》（*From Here to Eternity*，1953）
《魔鬼女大兵》（*G. I. Jane*，1997）
《煤气灯下》（*Gaslight*，1940）
《铁手套》（*The Gauntlet*，1977）
《鸳鸯劫匪》（*Gigli*，2003）
《角斗士》（*Gladiator*，2000）
《教父》（*The Godfather*，1972）
《乱世佳人》（*Gone with the Wind*，1939）
《万世师表》（*Goodbye Mr. Chips*，1969）
《好家伙》（*Goodfellas*，1990）
《高斯福庄园》（*Gosford Park*，2001）
《毕业生》（*The Graduate*，1967）
《胜利大逃亡》（*The Great Escape*，1963）
《万世流芳》（*The Greatest Story Ever Told*，1965）
《玫瑰舞后》（*Gypsy*，1962）
《月光光心慌慌》（*Halloween*，1978）

《汉尼拔》（*Hannibal*，2001）
《哈洛与慕德》（*Harold and Maude*，1971）
《各怀鬼胎》（*The Heist*，2001）
《大力士》（*Hercules*，1997）
《正午》（*High Noon*，1952）
《小鬼当家》（*Home Alone*，1990）
《火爆教头草地兵》（*Hoosiers*，1986）
《当老牛碰上嫩草》（*How Stella Got Her Groove Back*，1998）
《夫与妻》（*Husbands and Wives*，1992）
《生之欲》（*Ikiru*，1952）
《在梦中》（*In Dreams*，1999）
《天外魔花》（*Invasion of the Body Snatchers*，1956）
《隐形人》（*The Invisible Man*，1933）
《亡魂岛》（*The Island of Lost Souls*，1933）
《倾城佳话》（*It Could Happen to You*，1994）
《一夜风流》（*It Happened One Night*，1934）
《生活多美好》（*It's a Wonderful Life*，1946）
《大白鲨》（*Jaws*，1975）
《甜心先生》（*Jerry Maguire*，1996）
《荡寇志》（*Jesse James*，1939）
《森林王子》（*The Jungle Book*，1967）
《侏罗纪公园》（*Jurrassic Park*，1993）
《龙威小子》（*The Karate Kid*，1984）
《杀死比尔》（*Kill Bill*，2003）
《喜剧之王》（*The King of Comedy*，1982）
《小姐与流浪汉》（*Lady and the Tramp*，1955）
《上海来的女人》（*The Lady from Shanghai*，1947）
《大众情人》（*Lady Killer*，1933）

《古墓丽影》（*Lara Croft: Tomb Raider*，2001）
《致命武器》（*Lethal Weapon*，1987）
《有其父必有其子》（*Like Father, Like Son*，1987）
《巧克力情人》（*Like Water for Chocolate*，1992）
《狮子王》（*The Lion King*，1994）
《小公主》（*The Little Princess*，1939）
《洛丽塔》（*Lolita*，1962）
《指环王 1：魔戒再现》（*The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring*，2001）
《失去的周末》（*The Lost Weekend*，1945）
《爱与死》（*Love and Death*，1975）
《豪勇七蛟龙》（*The Magnificent Seven*，1960）
《紧急搜捕令》（*Magnum Force*，1973）
《黑潮》（*Malcolm X*，1992）
《马耳他之鹰》（*The Maltese Falcon*，1941）
《曼哈顿》（*Manhattan*，1979）
《地狱市长》（*The Mayor of Hell*，1933）
《盗毒》（*McQ*，1974）
《记忆碎片》（*Memento*，2000）
《大都会》（*Metropolis*，1927）
《墨西哥人》（*The Mexican*，2001）
《野鸭变凤凰》（*The Mighty Ducks*，1992）
《欲海情魔》（*Mildred Pierce*，1945）
《危情十日》（*Misery*，1990）
《亲爱的妈咪》（*Mommie Dearest*，1981）
《怪物公司》（*Monsters Inc.*，2001）
《天蛾人》（*The Mothman Prophecies*，2002）
《迪兹先生进城》（*Mr. Deeds Goes to Town*，1936）
《史密斯先生游华盛顿》（*Mr. Smith Goes to Washington*，1939）

《木乃伊》（*The Mummy*，1932）
《叛舰喋血记》（*Mutiny on the Bounty*，1935）
《侠骨柔情》（*My Darling Clementine*，1946）
《我的左脚》（*My Left Foot*，1989）
《情深到来生》（*My Life*，1993）
《天生好手》（*The Natural*，1984）
《猎人之夜》（*The Night of the Hunter*，1955）
《猛鬼街》（*A Nightmare On Elm Street*，1984）
《西北偏北》（*North by Northwest*，1959）
《十一罗汉》（*Ocean's Eleven*，2001）
《单身公寓》（*The Odd Couple*，1968）
《人心》（*Of Human Hearts*，1938）
《军官与绅士》（*An Officer and a Gentleman*，1982）
《一小时快照》（*One Hour Photo*，2002）
《凡夫俗子》（*Ordinary people*，1980）
《巴比龙》（*Papillon*，1973）
《天生一对》（*The Parent Trap*，1961）
《天生一对》（*The Parent Trap*，1998）
《爱国者》（*The Patriot*，2000）
《荒唐小混蛋奇遇记》（*Pee-wee's Big Adventure*，1985）
《木偶奇遇记》（*Pinocchio*，1940）
《一路顺风》（*Planes, Trains & Automobiles*，1987）
《欲海潮》（*Poison Ivy*，1992）
《鬼驱人》（*Poltergeist*，1982）
《反斗星》（*Porky's*，1982）
《埃及王子》（*The Prince of Egypt*，1998）
《精神病患者》（*Psycho*，1960）
《人民公敌》（*The Public Enemy*，1931）

《蓬门今始为君开》（*The Quiet Man*，1952）
《愤怒的公牛》（*Raging Bull*，1980）
《夺宝奇兵 1：法柜奇兵》（*Raiders of the Lost Ark*，1981）
《无因的反叛》（*Rebel Without a Cause*，1955）
《红河》（*Red River*，1948）
《告别有情天》（*The Remains of the Day*，1993）
《赤胆屠龙》（*Rio Bravo*，1959）
《圣袍千秋》（*The Robe*，1953）
《洛奇》（*Rocky*，1976）
《洛奇 2》（*Rocky II*，1979）
《洛奇 3》（*Rocky III*，1982）
《洛奇 4》（*Rocky IV*，1985）
《洛奇 5》（*Rocky V*，1990）
《绿宝石》（*Romancing the Stone*，1984）
《罗丝玛丽的婴儿》（*Rosemary's Baby*，1968）
《天才一族》（*The Royal Tenenbaums*，2001）
《疤面煞星》（*Scarface*，1983）
《辛德勒的名单》（*Schindler's List*，1993）
《大买卖》（*The Score*，2001）
《奔腾年代》（*Seabiscuit*，2003）
《搜索者》（*The Searchers*，1956）
《约克军曹》（*Sergeant York*，1941）
《冲突》（*Serpico*，1973）
《七武士》（The *Seven Samurai*，1954）
《原野奇侠》（*Shane*，1953）
《闪亮的风采》（*Shine*，1996）
《闪灵》（*The Shining*，1980）
《沉默的羔羊》（*The Silence of the Lambs*，1991）
《睡美人》（*Sleeping Beauty*，1959）

《白雪公主》（*Snow White and Seven Dwarfs*，1937）
《打猴子》（*Spanking the Monkey*，1994）
《斯巴达克斯》（*Spartacus*，1960）
《爱德华大夫》（*Spellbound*，1945）
《蜘蛛侠》（*Spider Man*，2002）
《非常小特务》（*Spy Kids*，2001）
《非常小特务 2：噩梦岛》（*Spy Kids 2: Island of Lost Dreams*，2002）
《非常小特务 3：游戏结束》（*Spy Kids 3-D: Game Over*，2003）
《星球大战》（*Star Wars*，1977）
《星球大战前传 1：幽灵的威胁》（*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*，1999）
《星球大战前传 2：克隆人的进攻》（*Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*，2002）
《星球大战 2：帝国反击战》（*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*，1980）
《星球大战 3：绝地归来》（*Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*，1983）
《钻石杀手》（*The Stone Killer*，1973）
《三楼的陌生人》（*Stranger on the Third Floor*，1940）
《稻草狗》（*Straw Dogs*，1971）
《拨云见日》（*Sudden Impact*，1983）
《超人》（*Superman*，1978）
《超人续集》（*Superman II*，1980）
《深闺疑云》（*Suspicion*，1941）
《池畔谋杀案》（*Swimming Pool*，2003）
《石中剑》（*The Sword in the Stone*，1963）
《诱惑我小妈》（*Tadpole*，2002）
《终结者 2》（*Terminator 2*，1991）
《我为玛丽狂》（*There is Something About Mary*，1998）
《黑色手铐》（*Tightrope*，1984）

《时光机器》（*The Time Machine*，2002）
《锡杯》（*Tin Cup*，1996）
《泰坦尼克号》（*Titanic*，1997）
《玩具总动员》（*Toy Story*，1995）
《碧血金沙》（*The Treasure of the Sierra Madre*，1948）
《出轨》（*Unfaithful*，2002）
《不可饶恕》（*Unforgiven*，1992）
《迷魂记》（*Vertigo*，1958）
《华尔街》（*Wall Street*，1987）
《白热》（*White Heat*，1949）
《日落黄沙》（*The Wild Bunch*，1969）
《飞车党》（*The Wild One*，1953）
《狼人》（*The Wolf Man*，1941）
《上班女郎》（*Working Girl*，1988）
《用心棒》（*Yojimbo*，1961）
《挚友亲邻》（*Your Friends & Neighbors*，1998）

参考书目

Adler, Alfred. (1927). *The Practice and Theory of Individual Psychology*. NewYork: Harcourt, Brace and World.

Adler, Alfred. (1931). *What Life Could Mean to* You. Boston: Little, Brown.

Adler, Alfred. (1939). *Social Interest*. NewYork: Putnam.

Adler, Alfred. (1954). *Understanding Human Nature*. NewYork: Fawcett.

Bettelheim, Bruno. (1982). *Freud and Man's Soul*. NewYork: Knopf.

Campbell, Joseph. (1988). *The Power of Myth*. NewYork: Doubleday.

Campbell, Joseph. (1986). *The Inner Reaches of Outer Space*: Metaphor as Myth and as Religion. Toronto: St. James Press.

Campbell, Joseph. (1982). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on his Life and Work*. Phil Cousineau, (Ed.). NewYork: Harper & Row.

Campbell, Joseph. (1974). *The Mythic Image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Campbell, Joseph. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. NJ: Princeton University Press.

Erikson, Erik. (1963). *Childhood and Society*. NewYork: Norton.

Erikson, Erik. (1968). *Identity, Youth and Crisis*. NewYork: Norton.

Erikson. Erik. (1974). *Dimensions of a New Identity*. NewYork: Norton.

Erikson. Erik. (1982, 1997). *The Life Cycle Completed*: A Review. New York: Norton.

Estes, Clarissa Pinkola. (1992). *Women Who Run With the Wolves: Myths and Stories of the Wild Woman–Archetype*. New York: Ballantine Books.

Freud, Anna. (1946). *The Ego and the Mechanisms of Defense*. NewYork:

International Universities Press.

Freud, Anna. (1965). *The Writing of Anna Freud*. New York: International Universities Press.

Freud, Sigmund. (1956). *The Complete Psychological Works: Standard Edition* (24 volumes). J. Strachey, (Ed.). London: Hogarth Press.

Freud, Sigmund. (1900). *The Interpretation of Dreams*. (In *The Complete Psychological Works: Standard Edition*, Volume 4 & 5).

Freud, Sigmund. (1901). *The Psychopathology of Everyday Life*. (In *The Complete Psychological Works*: Standard Edition, Volume 6).

Freud, Sigmund. (1917). *Introductory Lectures on Psychoanalysis*. (In *The Complete Psychological Works*: Standard Edition, Volumes 15 & 16).

Freud, Sigmund. (1923). *The Ego and the Id.* (In *The Complete Psychological Works*: Standard Edition, Volume 19).

Freud, Sigmund. (1938). *The Basic Writings of Sigmund Freud*. (A. Brill, Trans. & Ed.). NewYork: Random House, Inc.

Freud, Sigmund. (1940). *An Outline of Psychoanalysis*. (In *The Complete Psychological Works: Standard Edition*, Volume 23).

The Internet Movie Database. (2003). www.IMDB. corn.

Izod, John. (2001). *Myth, Mind and the Screen: Understanding the Heroes of Our Time*. Cambridge: Cambridge University Press.

Jung, Carl G. (1971). *The Portable Jung*. (Joseph Campbell, Ed.). New York: Viking Penguin, Inc.

Jung, Carl G. (1953). *Collected Works*. H. Read, M. Fordham & G. Adler, (Eds.). Princeton: Princeton University Press.

Jung, Carl G. (1936). *Archetypes and the Collective Unconscious*. (In *Collected Works*,Vol. 9).

Jung, Carl G. (1939). *The Integration of the Personality*. (In *Collected Works*,Vol. II).

Jung, Carl G. (1960). *Psychological Aspects of the Mother Archetype*. (In *Collected Works*, Vol. 9).

Jung, Carl G. (1936). *Synchronicity: An Acausal Connecting Principle*. (In *Collected Works*, Vol. 8).

Jung, Carl G. (1961). *Memories, Dreams and Reflections*. New York: Random House.

Jung, Carl G. (1964). *Man and His Symbols*. NewYork: Doubleday.

May, Rollo. (1953). *Man's Search for Himself*. NewYork: Norton.

May, Rollo. (1975). *The Courage to Create*. NewYork: Norton.

May, Rollo. (1977). *The Meaning of Anxiety*. NewYork: Norton.

May, Rollo. (1983). *The Discovery of Being*. NewYork: Norton.

May, Rollo. (1991). *The Cry for Myth*. NewYork: Norton.

Murdock, Maureen. (1990). *The Heroine's Journey*. Boston: Shambhala Publications.

Rank, Otto. (1914/1959). *The Myth of the Birth of the Hero*. NewYork:Random House.

Stone, Merlin. (1976). *When God was a Woman*. NewYork: Dorset Press.

Vogler, Christopher. (1998). *The Writer's Journey*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.

出版后记

心理学脱胎于哲学，是一门以小见大，返璞归真的概括型学科。经典心理学导论都以这样一句话描述心理学研究的目的：心理学以描述、解释、预测及控制人类的心理和行为作为目标。《编剧心理学》将银幕剧作法和心理学研究相结合，把心理学作为切入点，描述、解释、预测及控制剧中人物的心理和行为，借以提高编剧建构情节内冲突的能力。这种由作者构建得由内而外的剧作法对陷入外部结构泥淖的编剧正可谓是急人之困。

书中以六位重要的心理学家及各自代表的心理学理论入手——从已经享誉百年的西格蒙德·弗洛伊德，到理论无数次应用于故事创作实践的约瑟夫·坎贝尔——作者凭借自己对心理学的丰富知识，对心理学在故事创作中的应用法则展开深入剖析。恋母情结怎样牵引着一个少年陷入《哈洛与慕德》中奇妙的忘年之恋；面对着认同危机，《星球大战》中的卢克如何在亲情与正义之间做出抉择；身为《角斗士》的马克西姆斯怎样沿着英雄的命运走向注定的归途。

威廉·尹迪克先生是一位成功从心理学跨界到电影艺术的作家。他的这本《编剧心理学》既是对自己心理学研究生涯的一份总结，又是将心理学分析系统引入银幕创作的一次成功尝试。之前我们所看到的书中，大多是利用心理学对电影本体进行分析与阐释，而这本书却是从创作的源头着手，将心理学分析带入了剧作的过程中。在国内编剧行业尚未形成一个整体创作氛围的背景下，本书将向各自为战的众多编剧们带来福祉，创作出更符合市场需求的剧本和更打动观众内心的故事有了新的途径可循。

本书在编校过程中，对原文内容进行了细致的修订。原译文为台湾版本，文中很多人名、术语和概念与大陆现行译法有差异，需要在查阅大陆权威心理学译作后，对内容进行统一修改。另外还对原文进行了一定润饰，使文字更符合中文阅读习惯。这样做，一方面有助于提升本书的阅读趣味，另一方面也便于读者理解原文所期望传达出来的意思。

成为一个好的编剧，不只需要有扎实的剧作技法，更要具备勇于面对真实内心述求的勇气。读懂自己的心灵，即是赋予笔下人物最真、最感人描写的关键。相信这本书可以从本质上为你的编剧之路、为你人物的探索之旅打通一切障碍。

服务热线：133-6631-2326 188-1142-1266
读者服务：reader@hinabook.com

“后浪电影学院”编辑部
后浪出版咨询（北京）有限责任公司
拍电影网（www.pmovie.com）
2014 年 4 月

一套以经典心理学理论建构的编剧法则
剖析剧本背后冲突结构，完善角色心理轨迹

◎应用弗洛伊德精神官能冲突原理构建剧情，强化人物深度

◎以荣格原型理论塑造电影角色，满足观众潜意识需求

◎完整呈现“英雄旅程”结构模型，创作真实可信的故事情节

本书对编剧、电影制作人、电影分析者以及电影学和心理学的学生而言，是一本必读的书。本书的目的就是要成为那些渴望写出成功剧本，或拍出成功电影之人的宝典。

——苏珊娜·约翰逊博士

心理学教授，《女同性恋父母》《男同性恋婴儿潮》作者

这不仅是一本关于剧作的书。对于任何对电影制作产业有兴趣的人，这都是一本必读的书。在理解情节、角色发展，以及故事讲述艺术等背后的心理学知识方面，本书是一本全面性的指引手册。

——罗伯特·C·迪莱

作家，锡达格罗夫娱乐公司

陈列建议：电影、艺术教材、大众读物

ISBN 978-7-5502-2882-5

9 787550 228825 >

ISBN 978-7-5502-2882-5

定价：38.00 元

后浪微信：hinabook

拍电影网
www.pmovie.com

后浪出版咨询（北京）有限责任公司
POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (BEIJING) CO.,LTD.
www.hinabook.com

[General Information]
书名=编剧心理学　在剧本中建构冲突
页数=253
SS号=13577512