

# 电影中反面角色的剧作功能

王旭锋

**摘要：**不论电影专业人士还是普通观众，关注的大多都是主角，主要围绕主角、英雄来探讨。但在电影中推动故事往前发展的在不少情况下是反面角色。不能够正确认识反面角色的作用，就无法创作出有感染力、有震撼力的作品。文章选取电影中的反面角色为研究对象，结合一些经典影片，通过对电影中反面角色的剧作功能的研究，论述了反面角色不但能够产生给主角造成困境、使剧情跌宕起伏、塑造主角及自身的人物形象等作用，并得出了电影中的反面角色具有强大的剧作功能，对电影故事具有重要的推动作用和较大的叙事潜力，约束影片中反面角色的行为将会束缚电影的力量量的结论。

**关键词：**电影；反面角色；剧作功能

**作者简介：**王旭锋，男，副教授，电影学硕士。（浙江传媒学院 电视艺术学院，浙江 杭州，310018）

**中图分类号：**J904

**文献标志码：**A

**文章编号：**1008-6552 (2015) 04-0085-05

随着我国电影市场的发展，我国电影票房已居世界第二。国家提出“加快实现我国由电影生产大国向电影生产强国转变”<sup>[1]</sup>的宏伟目标。但国产电影在与好莱坞电影竞争中仍处于弱势，在国外电影市场的表现不尽如人意。而电影剧本创作正是致命的软肋之一。在这种背景下，电影剧作方法、技巧的研究有着重要的理论和实践意义。当前不论专业书籍还是电影评论、编剧分析、创作、教学，大多数关注的都是主角，都建立在讲述英雄故事的基础上，也即都把重点放在主角、正面人物身上，主要围绕主角、英雄来探讨、研究故事写作技巧，鲜有对反面角色剧作功能的研究。

反面角色一般不为观众喜欢，但在电影故事中却有着重要的剧作功能，在不少情况下，推动电影故事往前发展的往往是反面角色，因此当故事发展遇到困难时，运用逆向思维，在反面角色上下点功夫，研究反面角色的性格、需求，使其做出“配得上”反面角色的动作，才能“激活”主角，让主角起而反抗，从而推动故事发展。反面角色的剧作功能可从以下几方面具体把握。

## 一、推进故事、决定节奏

电影中要有主角，一般是那些“救猫咪”的、拯救弱者的人，他们总会得到观众的认同。同样电影中还要有反面角色，即那些“害猫咪”的角色。电影中反面角色往往是弗洛伊德心理结构理论中超我孱弱、本我主导的人。同时，反面角色也是在马斯洛的需求层次理论<sup>[2]</sup>中其自身需求凌驾于他人之上的人。反面角色为了满足自身需求会罔顾他人、公众的正当利益，置社会秩序于不顾，从而引发冲突。

电影故事的推进常由反面角色的进攻造成。主角作为正面人物，是正义的代表，这就决定了正面的主角不太可能是好斗的，而是被动的、被迫的反抗者。所以电影故事情节的第一次推进，往往由反面人物的主动攻击引发。主角要反抗、要复仇，首先得有可以反抗的对象、事物，要有仇可复。如电影《超能陆战队》，开场铺垫中塑造了主角近乎完美的哥哥，一直教诲、引导主角的成长，主角在哥哥及

伙伴们的帮助下顺利研制出超级机器人，一切都很顺利，然后呢？如果一直这么顺利下去，影片将淡如嚼蜡！这个时候反面角色对剧作做出了贡献——随后哥哥在反面角色的进攻中死去！这是一个转折点，之后慢慢进入“为兄复仇”的故事。

电影故事中的“钩子”离不开反面角色，没有反面角色就没有钩住观众的钩子。而反面角色的进攻可以随时抓住观众。以影片《可可西里》为例，影片片名出现之前，盗猎分子抓住了巡山队员，在几句平常的询问“你是巡山队的？”、“是日泰队的”之后，没有表现出激烈的言语冲突，领头的盗猎分子让手下把巡山队员放掉，接着盗猎分子一枪杀害巡山队员，给观众带来巨大的震撼和心理冲击，让观众对巡山队员和盗猎分子之间的冲突的认识有了质的变化，故事也就转向了另一个方向。

主角和反面角色的交手频率是决定影片节奏的重要因素。主角既是正义的代表，在正义一方受到严重的威胁、伤害之前，主角一般不会主动地进攻。既然主角不能主动出招，率先出招的必然是反面角色，如《可可西里》中反面角色枪杀巡山队员，然后正面角色开始回击，反面角色再进攻……如此往复。所以影片的节奏很大程度上是由反面角色进攻的频率决定的。

影片节奏拖沓，往往是因为影片中反面角色进攻频率过低造成的。如影片《饥饿游戏3上》跟多数情节紧凑的好莱坞影片相比，反面角色（总统）一方进攻次数过少，正反双方的冲突只有寥寥几个回合，所以叙事节奏缓慢，情节拖拉，观众觉得“像美剧”、“最紧张就只有打掉飞机一场……只靠内心戏撑不起全片。”不论是一般好莱坞影片的十分钟一个小高潮，还是根据布莱克·施耐德的节拍表中主题呈现、铺垫、推动、争执、游戏、中点、坏蛋逼近、一无所有、灵魂的黑夜、结局这些节拍中反面角色的攻击，一部影片中正反双方交手应该有10个回合左右。而影片《谍影重重3》中，反面角色中情局一方的进攻一刻不停歇，双方的交手总共有20次之多，所以影片情节极为紧张，两部影片的节奏形成了鲜明的对比。

假若《饥饿游戏3上》不是为了把影片撑成上下两集而把反面角色的进攻保留到了下集，影片的节奏将会是另一个局面。因为反面角色不作出攻击的动作，主角就无法凭空对抗反面角色，故事就无法往前发展。而反面主角一旦发动攻击，往往会瞬间抓住观众的注意力，瞬间改变影片的叙事节奏。

## 二、塑造人物、深化主题

电影不只是正面主角的电影，也是关于反面角色的电影。虽然不受待见，但若没有这些影片中的反面角色，甚至只是稍稍弱化，影片的精彩程度就将大为逊色，作为英雄的主角的光彩会变得黯淡。

“救猫咪”是布莱克·施耐德提出来的一个概念，所有影片当中都要有类似于“主角救猫咪”的情节，这样主角才能得到观众的认同。首先，反面角色得去“害猫咪”，主角才能“救猫咪”；有人害才能有人救。虽然“救猫咪”实际上指的是主角帮助弱势群体，扶贫济困，但在《饥饿游戏3上》中，还出现了真正的“救猫咪”的场景，主角凯妮丝救了一只猫咪，让妹妹收养猫咪。反面角色进行大轰炸时妹妹为救猫咪置身于险地，姐姐再去救妹妹，围绕救猫咪，把主角及次要正面角色的人物形象塑造出来了：为救猫咪宁愿置自身于险地，这样的人能不是好人吗？虽然主角有把情人凌驾于所有人的安危之上、缺乏主见之类的瑕疵，但“救猫咪”、“救妹妹”还是能够为她得到观众的认同加分。而所有这些的前提条件，是反面角色的进攻创造出了这样的时局与情境。

因此，为了创造危局，编剧必须让坏蛋能够张狂、舍得让好人受伤。作为编剧，应该如何面对“写死可爱的人物”这样的情况？如果写了一个很可爱的人物，编剧自己都喜欢这个人物，对这个人物投入了感情，再把他写死或者写得很惨，自己的心灵会不会受到伤害？编剧如何面对剧本中善良的受害者？会不会有种负罪感或内疚感？不舍得让猫咪受到坏人伤害的人不能成为一个编剧。在好莱坞，让好人受伤再正常不过了，把角色写得很好然后把角色写死是一个潮流，好莱坞人人都那么做！有的

影视作品专门写很多可爱的角色然后让他们被害，有的影视作品甚至专门写好的人物被害，如《权利的游戏》。因为坏人总是那么做！坏人干坏事，才能创造突显主角英雄气节的时局。

在改编自史蒂芬·金小说的影片《危情十日》中，主角被反面主角困在家中并受到了非人的摧残，幽默、机智、可爱的救星老警长最终发现了被困的男主角，正要营救时被反面主角持猎枪从背后枪杀，子弹击穿胸口，连反击的机会都没有，且没有任何铺垫，警长甚至不知道自己是怎么死的，非常血腥！非常突兀！观众不能够接受可爱的老警长的这种死法，某种程度上这是作者对观众的一次施暴。警长的死深深地伤害了观众的感情。反面主角是曾经救过主角的中年妇女，虽然曾打断过主角的腿，但如果在高潮中被主角杀害，可能还会获得观众的丝丝同情。“上帝要灭亡一个人，必先使其疯狂。”正是警长被血淋淋地枪杀，才突显了反面主角的残忍，使之再也难以得到观众的任何同情，在高潮决斗时被主角打死也无损于主角的形象。一般规则中，坏人做的坏事越多，最后也要有相应的下场。

要表现主角的气节，时局必得艰难！而艰难的时局需要反面角色来创造！实际上，观众需要坏蛋，没有精彩的坏蛋，就不会有精彩的好人，也不会有精彩的故事。所以通常情况下，坏蛋干了“吃力不讨好的坏事”来烘托主角，推动了故事的发展，而好人战胜坏蛋，得到荣誉。

在影片《暴怒》（Fury，又译《战逆豪情》）中，年轻的打字员诺曼遇上了年轻、漂亮的女孩并产生了感情，两人却马上受到羞辱，观众希望他们能够在一起，这是残忍战争中可以聊以慰藉心灵的一段爱情故事。随后女孩很快、突然地被炸死，一段乱世情缘刚刚萌芽便被无情地扼杀。好人接连被残忍地伤害、死亡！这是个让观众心里很震撼、震惊的场景。这样的场景会给观众留下深刻的印象。如果这样残忍的场景发生在影片开场，就会成为一个“钩子”，立即紧紧地钩住观众。编剧对可爱的人物做了可怕的事情，也对观众做了可怕的事情，以至于让人觉得编剧某种程度上像一个“坏蛋”。但编剧不得成为这样的“坏蛋”！或者所有优秀的编剧都必须习惯成为这样的“坏蛋”。只有这样才能表现战争的残酷与疯狂！表现战争的残酷与疯狂的电影才是反战电影！

影片《辛德勒的名单》里主角辛德勒和反面角色打成一团，成为了反面角色——纳粹的一员，并利用其身份与纳粹做巧妙的斗争以营救犹太人。为应对反面角色越来越残暴的攻击、屠杀，主角不得不使出所有的人财物力、冒着极大的风险营救犹太人。正是反面角色——纳粹的残暴凸显了辛德勒本质上的善良、勇敢与智慧，也使影片的反战主题得以深化。

### 三、增加故事情节的曲折性

万物发生必有因。人生来像一张白纸，之所以成为好人、坏人，必定有其具体原因，所以编写故事前对人物前史、人物性格都要有明晰的考量。对于反面角色的产生，可以是故事开始前变成坏蛋（如《蝙蝠侠前传3》中的反面角色），或者是故事开始后变成坏蛋（如《蜘蛛侠》中的反面角色）。

《蝙蝠侠前传3》中的反面男主角在故事一开始就以反面角色的身份出现，但在影片中也交代了反面男主角为保护反面女主角身受重伤这个使其成为反面角色的原因。而《蝙蝠侠前传3》中一直装扮成好人的反面女主角米兰达，在影片的重要关头撕开伪装，揭开谜底，则让观众有更深刻、更复杂的情感体验，把影片带入最高潮。所以这种隐藏着的反面角色往往会让故事更加跌宕起伏，更加曲折。正如英国编剧、故事医生大卫·巴布林的观点，故事中要有足够的“渐进式纠葛”，<sup>[2](183)</sup> 迫使主要情节在解决之前先进行多次转向。同样的还有影片《超能陆战队》中，真正的反面角色“教授”一直隐藏着自己的身份，把这个悬念留到高潮阶段，也给影片带来一次转折。

在影片《蜘蛛侠》中，反面主角是在影片故事进行中产生的，主角彼得的好友哈利的父亲意外吸入神经毒气具有了超能力，并引发自身的邪恶本性，到处破坏、杀人。而《蝙蝠侠前传2》中，检察官哈维原是蝙蝠侠的好友兼惩恶的伙伴，但在他被反面主角设计的陷阱中烧掉半张脸，并且其心仪的女

孩瑞秋被炸身亡后,陷入疯狂,再被反面主角小丑游说后终于沉沦,开始走上犯罪道路。两部影片都展示了反面角色的诞生过程,好人在影片中不一定只是成长,也可能沉沦。

反面角色的处理还有第三种情况:坏蛋变成好人、好人变成坏蛋。如影片《撞车》中,刚开始的反面角色——粗暴的警察和原先正直的年轻警察发生了戏剧性转变,前者英勇救人,后者却成了杀人犯,“好人”“坏人”有时候就在一念之间。该片颠覆了《救猫咪——电影编剧宝典》中的一条规则:正面人物都会发生转变成长起来,反面角色永远不会有真正的转变。不过该书也提出,任何规则,在被掌握后都可以被打破。同样影片《无间道》中,正面角色警察当中有反面角色刘健明混入其中,并且想成为一个真正的好人,塑造了复杂的人物性格;而反面角色黑帮中有正面角色陈永仁混入其中,期盼尽快回归警察身份。在这里既有刘健明和陈永仁跟体制的冲突,又有刘健明和陈永仁之间的人物关系的冲突,还有他们自己的内部冲突,因此该片在正面、反面角色之间形成了一种复杂的局面,从而使得影片故事错综复杂,情节更为曲折。

#### 四、增加故事的冲击力、感染力

正如克里斯托弗·沃格勤在《作家之旅》第二版前言中所说:“因为有强大的敌人,我们才拥有强大的飞机。”<sup>[3]</sup> 同样道理,有强大的反面角色,才会有强大的主角。

《蝙蝠侠3:黑暗骑士的崛起》是一部拥有强大的反面角色的影片,强大到能够困住整个城市的警察,并能够利用核弹消灭整个城市。反面角色的攻击行为逐渐把主角逼入绝境,把所有正面人物逼入绝境,因此当蝙蝠侠为突破困局九死一生并在最后关头做出牺牲,携带核弹到海上时,更能打动观众并感染观众的情绪。

布莱克·斯奈德的电影剧本节拍表的15个节拍<sup>[4]</sup>中,有几个重要的节拍必须由强大的反面角色来完成。首先是“催化时刻”。要把原先的世界粉碎,这个时候反面角色的力量是最强大的,是隐蔽的,如摧枯拉朽般击败好人一方。如《复仇者联盟》中洛基入侵地球,抢走魔方。其次,是“一无所有”。反面角色的进攻使得主角一方遇到重大挫折,进入低谷,主角看上去像是彻底失败了。如《星球大战》中奥比王死亡时,《复仇者联盟》中优秀特工科尔森牺牲,航天母舰严重受创,雷神装在特殊装置里掉下,绿巨人和飞机一起坠落。接下来是“灵魂的黑夜”,这个节拍是黎明前的黑暗。囚犯是一般老百姓眼中的反面角色,但影片《肖申克的救赎》中的反面角色却主要是体制内的监狱长、狱警,片中的囚犯们大多成了正面角色,监狱长和狱警对主角安迪来说成了强大的反面角色。在安迪通过惯偷小伙得知杀妻凶手、冤案有望平反时,监狱长却杀掉小伙禁闭安迪。面对能够生杀予夺的神一般的存在,对安迪如何战胜强大的反面主角的过程的揭示是具有巨大冲击力的转折点、高潮点,反面角色的强大突出了主角的坚韧、智慧。

强大的反面主角会让观众感到恐惧。恐惧是一种强有力的情绪,会让观众卷入并期待主角长大后打败反面角色,这也是所有惊悚片和恐怖片的基础。《沉默的羔羊》中杀人狂比尔对弱者残忍的屠戮带来的恐惧,让观众在主角克拉丽斯与比尔决斗时深深陷入紧张情绪,并在克拉丽斯终于胜出后才放下心来,并得到观影满足。这是反面角色带来的恐惧的力量。影片中的汉尼拔是一位思维敏捷但高度变态的食人狂魔,正因为他智商极高,主角克拉丽斯要在这样一位强大的反面角色和另一位杀人狂之间周旋,使得观众时刻都为主角悬着一颗心。

而影片《全民目击》中,不但没有强大的反面角色,而且几乎没有反面角色,法律意义上的杀人犯林萌萌被老师和同学们塑造成乖乖女的形象,同时又是娇惯宠坏的冲动的富二代,原先的反面角色林泰最后证明是具有大爱的、舍身化人的父亲,互为对手的律师周莉和检察官童涛却又站在了一起,被害人则因为其道德上的污点不易获得同情,这种人物角色的设定是反常的,虽然这种设定使故事复

杂化并设置了诸多悬念，但因为弱化了反面角色，同时也弱化了影片故事的感染力、冲击力。

因此，要创作出有感染力、能够撼动人心的作品，一定要松开对反面角色的束缚。当然，反面角色不一定是人，也可以是自然环境、也可以是灾难疾病。至于担心反面角色的不良行为对观众产生不良导向，则大可通过展现不良行为导致的不良后果来解决，如吸烟导致癌症，吸毒导致死亡，不良结尾导致了致命后果，如何会有不良影响？关键是要抓住代表创作者立场的结尾。通过对电影的各种禁令来规范人们的行为，在现代社会不仅很难达到良好的效果，而且往往会让人产生逆反心理，还会严重束缚电影的力量。

## 五、结 语

综上所述，电影中的反面角色具有强大的剧作功能，是影片故事得以成立的关键。在电影中推动故事往前发展的常是反面角色，反面角色不作出攻击的动作，主角就无法凭空对抗反面角色，故事就无法往前发展。反面角色要像反面角色，坏人不坏，好人就不好，故事就孱弱。因此当创作者在主角身上无法更巧妙地推动故事发展、编出更好的故事时，在反面角色上下点功夫，往往可以使问题迎刃而解。约束影片中反面角色的行为，将会束缚电影的力量。所有优秀影片，都必定会有形象塑造得“成功”的反面角色，其“成功”之处，甚至和主角的成功和伟大成正比。

### 参考文献：

[1] 加快实现我国由电影生产大国向生产强国转变 [N]. 人民日报, 2010-03-02 (1).

[2] [英] David Baboulene. The Story Book [M]. London: DreamEngine Media Ltd, 2010: 22.

[3] [美] 克里斯托弗·沃格勒. 作家之旅 [M]. 王翀译. 北京: 电子工业出版社, 2011: 前言.

[4] [美] 布莱克·斯奈德. 救猫咪——电影编剧宝典 [M]. 王旭锋译. 杭州: 浙江大学出版社, 2011: 57.