

【母題是電影的高下一以公路片《霧中風景》為例】

20240318 臺藝百大之夜《霧中風景》映後

- 播映: 18:30~20:40 (片長127mins) / 映後: 20:40~21:30
- 主講人: 黃以誠同學 ([SilenceMonatge](#)、[三校片單](#)、[百大猜圖](#)、[狗聊電影](#))

前言: 母題 = 怎麼講 = 怎麼帶來感受

母題是電影的高下? (如果作品可以分出高下的話)

其實《霧中風景》講的不過只是一對兒童千里尋親的故事, 並無新穎與出彩之處, 正如廉價小說與經典文學所講的都是千篇一律的愛情故事, 但一樣的故事與情感「怎麼講?」就成了作品帶給觀眾天壤地別感受的關鍵, 也就是電影本質如何運作的原理與方式——「母題」。

似乎我們想拍好電影, 或看懂電影, 甚至搞清楚我們那無以名之的感觸與喜歡, 只要搞清楚或掌握住「母題」即可; 然而, 何為「母題」?

(但這僅是將適用於我的學習方法與經驗和各位分享, 請謹慎閱讀, 雖然我仍很主觀地認為這受用於每一個階段學習電影的人, 隨著智識與經驗的成長, 這一套方法將使我們看見更深更廣的奧秘。)

母題

「母題(法語: *motif*)是敘事中指在故事中重複出現、具有象徵意義的元素。通過重複使用母題, 可以幫助敘事(或文學)去表達主題或情緒.....

雖然它的概念可能看起來可以和『主題』(*theme*)相似, 但一般來說, 主題是抽象的, 母題則是具體的。主題通常被定義為一個信息、陳述或想法, 而母題是具有更大象徵意義的重複的概念。換句話說, 一個敘事的母題——一個詳細重複的概念——可以產生一個主題, 但它還可以在敘事中的其他方面使用。

儘管如此，這兩個術語之間的區別仍然很難去定義。例如，術語『主題模式』(*thematic patterning*) 已經被用來描述『反覆出現的主題概念』……」——[維基百科「母題」](#)

電影的母題

「具體(形式 / 內容) → 抽象(感受 / 意義)」的過程

- 原意—motif(具體)

「重複」、具「象徵意義」的「具體」元素

→ 「系統」: 意識自然注意的「明顯事物」所制訂出的規則，源於人類不斷尋找秩序、意義與新經驗的本能

→ 「形式」: 系統內各個元素建構「經驗與感受」的方式。(引導參與、吸引注意)。

- 例:「前後呼應」為何使我們驚呼?《霧中風景》底片與結尾。

→ 「敘事」(概念): 觀者通過感受與辨識形式中的元素，來明白形式表達的意義。

→ 「主題」: 形式表達的意義之於觀者的關係。

- 母題的字面解讀(抽象): 根本的問題、原本的題目

- 「母」→ 根源、原本的

- 「題」→ 標立名目、要求解答的條目

- 紙可以幾摺? 問題可以幾摺?

總結: 母題運作的原理 =

重複、象徵的具體元素 → 形成系統規則 → 建構形式 → 產生敘事 → 產生感受 → 完成主題意義

(底線: 進入抽象)

母題的運作: 「**AB**排列」(參考於《電影藝術: 形式與風格(插圖修訂第8版)》)

以下將字母作為構築形式與系統的具體元素:

- A → B →

- 理所當然發生A然後B

- 接著? C?

- $A \rightarrow B \rightarrow K$
 - 為何接K？超出日常系統規則之外的理解，常為邪典電影改寫規則的技巧，但需要在奇觀後持續好看，也需要有好的建構，例如：
 - 例1： $A \rightarrow B \rightarrow K \rightarrow B \rightarrow K \rightarrow A$ ，元素相呼應，如：《彗星來的那一夜》。
 - 例2： $A \rightarrow B \rightarrow K \rightarrow J \rightarrow I \dots \rightarrow A$ ，突發後閉環，如：《一屍到底》。
 - 在此例先暫且打掉重練。
- $A \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow$
 - 以為要接C，意料之外，卻情理之內。
 - 重複A元素前後呼應。
 - 接著？B？C？觀眾按著系統規則進行猜測時，懸念引導觀眾的注意與參與。
- $A \rightarrow B \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow$
 - 符合觀眾的期待，卻又不是只有單一答案的無聊發展。
 - 接著？A？B？C？D？一個合乎系統且扎實的形式建構，讓具體元素們產生了無限的可能與走向，不僅豐富了可看性，更能敘事更深更廣的主題，與觀眾產生更深更廣的連結。

「在電影裡，日常生活言行已不在『外面』的世界進行，而是在一個自給自足的系統中。電影形式讓我們對事物有一個全新的看法，震撼我們脫離慣性的知覺，提示我們用心的方式去聽、去看、去思考。——《電影藝術：形式與風格(插圖修訂第8版)》p.68(美國電影學者—大衛·波德維爾 David Bordwell, 1947-2024)

因此，母題決定了電影的高下，並呈現於電影的形式與內容，形式與內容的關係就是電影的本質。

電影的本質：形式即內容，內容即形式

根據上文，可見在電影系統中，「形式」與「內容」的關係，並非「容器」與「內容物」。形式本身即為敘事主題，同時包含了具體的呈現與抽象的表意，所謂「形式即內容，內容即形式」，直接決定了「什麼是電影？」亦即「電影的本質」。

如果錯把形式當作內容的載體或容器，那麼你的電影創作與研究，將會失去電影本質作為內容本身的獨特性，就好像把歌曲當作歌詞的載體，但難道樂曲沒有詞就沒有內容嗎？

例：《霧中風景》開場中的「海鷗」



我們對於電影的一切尚一無所知，在這可稱為開場的場景中，讓我們重複在不同景別注意到了「柵網」，更進一步以顯色的「白色海鷗怪人」，吸引了觀眾與小主角們的注意，並自然地帶領我們跑向他，迎面而來的「柵網」透過鏡頭的調度與分鏡對跳，建構出了遮擋角色於前景的「囚籠感」，但在囚籠內的一邊鏡頭對地，是充滿希望與生機的孩子，分享著將去德國的喜悅，另一邊鏡頭對天，是一位憂鬱、詭譎而充滿詩意與象徵的「海鷗」揮舞著雙翅，呢喃著下雨將會淋濕他的羽毛。

僅僅在如此短暫的篇幅中，安哲羅普洛斯透過具體元素的建立，引導觀眾的參與與注意，喚起觀眾感受某種囚禁與生機相並的矛盾感，甚至認知到「逃離禁錮」與「找尋歸屬」將會是本片探尋的核心。你甚至會驚訝的發現，「地勢的高低」也成了本片調動情緒與意義的「形式」，而我們所拍攝的電影又是如何思考與建構形式？

當然，此開場所包含的資訊與效果遠不只一隅，但透過此例我們可以了解，電影的內容，就是我們所看到的這些具體形式，而形式所產生的感受與意義，是內容的同時，也是形式本身，聽起來好像永遠解釋不清，但這就是電影為何迷人之處，常常在我們不懂以前，就已被打動。

形式本身所帶來的瞬然的衝擊，理智還來不及消化成邏輯與概念，或形成所謂傳統意義上的「內容」，因為電影本身才是電影的內容，正如文字本身是文字的內容一樣，不能以概念化的文字作為電影的內容，如同塔可夫斯基的電影所表述的：「語言並不能表達人所感知的一切，它們太蒼白了」。

我們很難說明怎麼樣算一部「好」的電影，甚至常常連自己最感觸的那部片都無法說清，或許以「母題」切入我們可以試著這樣表述：電影的好壞取決於，從「具體（形式 / 內容）→ 抽象（感受 / 意義）」的過程，它搭建得有多高多扎實，它攀上去就看得多廣多遠。

母題是電影的高下。

類型 & 母題

「『類型電影』指的是在風格、主題、結構，甚至角色型態上，表現出類似特徵的電影……都有獨特的故事走向與風格特徵，並且受到特定觀眾的支持與擁戴……是創作者與觀眾間，一種約定俗成的默契關係。」——[台灣電影網《何謂「類型電影」？》](#)

「電影類型（英語：*Film Genre*），也稱片種，指的是基於電影的敘事元素和情感反應進行相似分類的電影片類別。

電影通常可以根據場景、主題、情感、格式、目標觀眾和預算進行分類。

- 場景：戰爭片、西部片或太空歌劇片等
- 主題：科幻片、運動片或犯罪片等
- 情感：喜劇片、恐怖片或催淚片等
- 鏡頭：橫向壓縮寬屏幕
- 膠片：35毫米、16毫米膠片、8毫米
- 目標觀眾：兒童片、青春片和女性片等

- 預算規模：B級片、大片或小成本電影等。

」——[維基百科「電影類型」](#)

類型電影的母題

原始時期 → 古典時期 → 修正時期 → 仿諷時期 → 古典時期……（引自《認識電影（第10版）》p.393）

- 原始時期
 - 形式新、情感強烈
 - 建立該類型基礎規範。
 - 當代案例：無法定義，如《路邊野餐》。
- 古典時期
 - 廣受觀眾認。
 - 類型元素平衡、豐富、穩定。
 - 當代案例：酷兒電影，如《燃燒女子的畫像》。
- 修正時期
 - 風格複雜、象徵化、曖昧化。
 - 類型規範受到質疑。
 - 對古典時期的價值開始動搖，訴諸理性多餘，當初流行的信仰受到破壞。
 - 當代案例：平權電影，如《可憐的東西》
- 仿諷時期
 - 對傳統規範大加嘲諷，常以喜劇將規範貶為陳腔濫調。
 - 當代案例：復刻仿諷西部電影，如《決殺令》。

電影的類型隨著時代是不斷疊加與循環，並非電影裡的所有元素都是該片的「母題」，隨著電影蓬勃的生產，類型分類不僅不計其數，更是雜糅多種類型，如《關於我和鬼變成家人的那件事》，包含同志、鬼神、警匪、犯罪、喜劇、家庭等多種元素，卻顯然不知所云，因為它僅停留於玩耍「元素」的過程，這些「元素」並未形成系統與形式，便難於產生真正的敘事與主題。

然而，「鬼家人」在票房的成功與電影本質上的失敗，對電影創作與研究敲響了一計震撼的警鐘，這某一種程度上說明了，我們今天所學的在市場上是一條繞遠的失敗之路，你可以想像，《霧中風景》如今再度上映，都不可能在臺灣市場賣贏「鬼家人」，最終都取決於我們想做什麼樣的電影？以及有沒有可能做到雅俗共賞的本領？如果「鬼家人」可以扎實地實踐「母題」，加上製作團隊對於市場敏銳的嗅覺，那或許將會是台灣電影的又一次奇蹟，可惜有限的人類通常只能擇一。

言歸正傳，正如我們不會認真覺得《玩命關頭》系列是公路電影，但明明它全片充斥著飛車與公路，那《玩命關頭》的主題為何？公路電影的母題又為何？這次臺藝百大之夜所選的《巴黎，德州》、《我倆沒有明天》與《霧中風景》的母題又為何可被歸類至公路電影討論？這些在我們今天的篇幅沒有時間講到，但本次講座希望在有限的能力帶給大家的是，能獨自或結伴找到「母題」的能力與動力。

找到一部電影真正核心的母題，才是建構一部電影基幹，也才能深入其真正探討的根本問題。對電影的研究不僅是發現更多細節與意義，更是了解元素是如何產生敘事，並有效打中觀眾，也是身為創作者特別重要的功課。

類型＝具體元素的重複＝母題

母題＝「重複」、具「象徵意義」的「具體」元素

→（「系統」→「形式」→「敘事」→「主題」→「根本的問題」）＝類型

- 藉著具體元素所建構出的「母題」，最終在探討的是人類最根本的「種種」問題。
- 藉著具體元素所建構出的「類型」，最終在探討的是人類最根本的「某種」問題。

類型就是由具體元素反覆構成，可以說類型將母題分類。

選擇類型＝選擇元素＝選擇問題

創作電影的動機可以是.....

- 被某個「類型」吸引 → 搜集並建構相關元素 → 探討人類根本的問題

- 被某個「元素」吸引 → 碰撞出可相容的類型 → 探討人類根本的問題
- 被某個「元素」吸引 → 探討人類根本的問題 → 建構出可相容的形式
- 被某個「問題」吸引 → 搜集並建構相關元素 → 建構出可相容的形式
- 被某個「問題」吸引 → 思考出可相容的類型 → 搜集並建構相關元素

(嘮叨:創作沒有一定要有「什麼」才能開始,某種傳統學院派會要求你有一個「核心」或各種「為什麼」,但尋找這些答案與可能性不才是創作本身的意義?「不要在起點要求途中(圖中)的風景與終點的答案」)

元素 → 根本問題

- 從「元素」到「根本問題」,我們可以在看完電影後先憑印象與感受,勾勒出以下概略的猜測草稿,以作為正式進入拉片研究母題的基礎;避免毫無頭緒導致三分鐘熱度之外,也能有明確的參照與目標去辯證從電影呈現到自身感受之所以成立的電影本質原理。
- 建議組成3-5人的「電影圓桌」,相互對照草稿後,一起對著正片復盤與辯證,彼此腦力激盪、排解盲點。
- 類型電影的「母題草稿」:(僅為示意)

類型	元素(重複 / 象徵 / 具體)	主題(抽象)	人類根本問題	片例
家庭通俗片	個人 / 親密群體(家) / 日常	關係	人與人之間的日常關係	《一一》
黑幫片	個人 / 親密群體(幫派) / 日常	關係	人與人之間的日常關係	《教父》
西部片	荒野 / 牛仔 / 槍 / 印地安人	拓荒(主動)	人對未知的征服與恐懼	《驛馬車》
科幻片	宇宙 / 探險者 / 槍 / 外星人	拓荒(主動)	人對未知的征服與恐懼	《駭客任務》/《全面啟動》
災難片	災難 / 受難者 / 救難者	拓荒(被動)	人與未知的對抗與恐懼	《屍速列車》
驚悚恐怖片	個人 / 靈異 / 黑暗 / 日常	恐懼	人對日常的恐懼	《厲陰宅》
公路片	現況 / 車 / 路途 / 停駐 / 目的地	離開 / 前往	人對何去何從的探尋	《霧中風景》

解構類型(母題):拉片

「『拉片』是學習電影的捷徑，是快樂的泉源，是痛苦的深淵。」——黃同學(一個差點沒看完「三校片單」且曾試圖逃避拉片的人)

拉片的種類

- 不同拉片方式是為了聚焦不同研究方向，並不是拉片單位有多細或多廣就更好。
- 應從前後場次或鏡頭為最小觀察單位，並著重觀察系統的連結性，因為電影是連續時間與空間的藝術。
- 拉片的單位分類：
 - 逐場拉片:適用研究母題
 - 逐鏡拉片:適用研究形式
 - 逐格拉片:適用研究技法

「逐場拉片」是初涉類型電影的基礎，能深入了解該片的母題是如何有效地在全片運作，以至對觀眾產生共鳴。

研究「母題」，是為了有效掌握該類型的「元素」與「主題」，才能更好分析或學習如何透過建構「形式」產生「敘事」，最終探討「根本的問題」，更能進一步鑽研「技法」對形式呈現的體驗效果，進而打造出好看且有內涵的電影。

逐場拉片—以《霧中風景》為例

- 研究邏輯(逐場拉片)
 - 母題的運作原理：
 - 重複、象徵的具體元素 → 形成系統規則 → 建構形式 → 產生敘事 → 產生感受 → 完成主題意義
 - 拉片的研究邏輯：

- 覺察感受 → 理出敘事/意義 → 聚焦主題 → 觀察元素 → 復盤形式/系統
- 以此習得如何透過電影元素的建構，傳遞給觀者敘事、概念、意義與感受等。

(根據拉片方法與目標的不同，對於所需要前情理出的感受與敘事之細度、廣度也不盡相同，以本次初探母題為例，更簡明扼要的描述與紀錄，更有助於聚焦與入門)

● 前置作業(逐場拉片)

「前置作業」的目的為提供拉片研究一個「好奇/動機」與可辯證的「目標性」，所以請不要執著於尋求所謂的「正確答案」(或許也從來沒有正確答案)，只要將自己的想法與感受忠實紀錄與梳理即可(如果因為卡在「前置作業」而遲遲沒有拉片，就太本末倒置了)。

也因此，在拉片前你必須已經完整看過一遍，並最好有好好體會。

○ 觀後感

- 紀錄「感受」關鍵字。
- 舉例：不自由、難受、絕望、泡影.....

○ Logline(此Logline不是為了提案，而是為了攤開敘事研究，故與部分教科書的方向可能有些許差異)

- 理出「敘事」主軸。
- 範本：
「(主角單位)」(主角需求)」的「(主角身份)」，
為了「(需求而生的動機)」而「(動機而生的行動)」，
因此「(行動而生的經歷)」而「(經歷而生的結果)」，
最終選擇「(結果之後的選擇或被動選擇)」。
- 舉例：「一位」「追尋自身根源」的「小女孩」，為了「尋找父親」而「帶著弟弟遠赴德國」，因此「_____」而「_____」，最終選擇「_____」。

○ 母題草稿

- 聚焦「主題」、觀察「元素」。
- 範本/舉例：

類型	元素(重複 / 象徵 / 具體)	主題(抽象)	人類根本問題
公路片	現況 / 車 / 路途 / 停駐 / 目的地	離開 / 前往	人對何去何從的探尋

- 拉片要點(逐場拉片)
 - 目標性(脈絡化的藝術)
 - 將「前置作業」的內容作為好奇本片的動機與目標。
 - 切勿將「前置作業」的內容硬套於觀察分析之中，拉片不是為了證明
 - 將拉片前做的「前置作業」放在手邊並保持印象。
 - 直覺性(感官的藝術)
 - 入門觀察以「直覺」為主，以免走火入魔或半道中殞，反而錯失全面性。
 - 尤其「母題」是運作於「重複、象徵、具體的元素」，聚焦自己於觀影上「直覺」接受到的「元素」，更能直擊核心。
 - 由於已經看過一遍，所以在拉片階段就可以很直接地把印象中對「類型」、「形式」、「主題」、「關鍵對白」等重要元素觀察出來。
(不同研究方向則會著重觀察不同細節，在此針對的是「母題」的逐場拉片方法。)
 - 連結性(時空連續的藝術)
 - 至少以包含前後場為一個單位做逐場拉片。
 - 例：拉片到S1時，要從S1順看到S2；拉片S2時，要再從S1順看到S3。
 - 但如果前後場次過長，可以改為前後1到2分鐘的篇幅。

- 拉片範本(逐場拉片)

《霧中風景》1988 | 希臘 | 狄奧·安哲羅普洛斯

TC	場次	描述(元素觀察)	佈局 / 目的	形式	意義 / 感受
00:00-00:54	S1 夜火車站外	黑夜中些許光點，一對姊弟從縱深正面跑向鏡頭，停住看著遠方。 兩人表示並不害怕，姊姊看向弟弟，	詩意/寫實定調 帶出人物	LS-MS-LS 透過角色或鏡頭的調度，在不同的戲劇點上，改變拍攝	黑暗中有光點(未知與希望) 遙望遠方(希望、

		鏡頭開始Arc, 弟弟看向姊姊, 兩人似乎下了什麼決心, 快步向前, 鏡頭持續搖到他們背影, 稍微喧鬧的環境聲音突然顯著, 我們看到遠景的火車站同時, 也聽著關於往德國列車已經抵達的廣播。 背影逐漸渺小, 不時有車輛來去, 兩人過了馬路後, 消失在火車站的入口, 火車鳴笛。	懸念/好奇/投入 鋪陳需求與目標 鋪陳魔幻寫實 元素暗示未知中的宿命	角度、背景與景別與。 同時注重人物本身與彼此關係, 也注重人物與環境關係。 聚焦比重的切換與平衡, 需要人物時鏡頭貼近角色, 需要氛圍與環境時, 拉遠並選擇剪影與背影。(這招太牛了) 魔幻寫實的聲音設計, 保有扎實寫實基調的同時, 點綴了無限想像與希望。(也同上段關於聚焦的描述, 魔幻與寫實的平衡做的很細緻)	前往) 忽近的角色(前往) 漸遠的背影(離開) 火車站(前往/離開) 德國(希望之地) 車來車往(來去) 鳴笛(離開) 在姊弟兩的堅定中看見單純的希望, 與之對應的卻是環境上的未知與絕望, 令人在美麗中覺得將開始難以喘息。
00:54-03:07	S2 夜 火車站內	大曝光背景, 前景一對夫妻走向背景, 姊弟兩正面黑暗剪影 朝鏡頭走來, 鏡頭隨著兩人經過pan往側面橫移follow, 背景經過一扇扇微曝的售票口, 直到兩人走向月台又成黑暗背影剪影, 背景火車進站。	延續上場敘事 揭露部分懸念, 再引出更多懸念, 對德國的執著? 焦急? 每天來?	大幅度使用剪影, 聚焦於氛圍狀態, 也強調出光與黑的對比。 橫移follow與背景	大曝光背景(離開光?) 火車(來去) 黑暗、曝光、背

		鏡頭漸漸推進兩人背影，門口的小販表示他們每晚都在這裡，人流來來去去，姊弟兩並不理會地走向火車，停在車門前，弟弟說起他夢到某人，比以往都高大，車門被關起，火車緩慢駛離中，兩人背影落寞留在原地，直到火車離開，姊姊低下頭，鏡頭悄悄湊近兩人背影，背景僅存黑夜與光點，火車鳴笛，靜默一會兒後，配樂憂愁而濃重地響起，切入黑底片名字卡。	對比角色S1的決心，與S2並未真正上車的落寞；列車走後再次面對眼前的黑夜，與S1完成了精妙的閉環，應證了開場定調下的感受，也藉元素的重複使用確立了黑夜與光在本片系統的意義。 下配樂進片名，配樂往往是情感敘事的總結。	窗型曝光流動，使角色產生的速度感，呈現出焦急與義無反顧的積極；而後一個小反轉停下猶豫，鏡頭又跟進，角色也猶疑地再向火車走一步，非常細緻地僅用電影本身呈現了角色心境的複雜，我們甚至看不到他們的表情。 短短兩場已成功用重複的元素創造了本片敘事的系統，使開場情緒扎實，又不失說白了的懸念，環繞著詩意，這就是母題的效果。	影..... 開場僅用了兩場戲，不僅用元素帶出了氛圍與情緒，更以重複的呼應驗證了S1那樣希望與絕望相對的感覺並非空穴來風，元素與角色一起在呈現出那顆渴望希望，卻又害怕未知的躊躇。 僅作為三分鐘的短片都已十足精彩，鑄下了公路片的母題典範。
03:07-05:28	黑底字卡 配樂	黑底字卡、配樂憂愁而濃重。	在開場完成閉環卻留下懸念與餘韻，黑幕字卡放在此處堪稱絕妙，給予觀者消化與品味的時間，在配樂的煽動與帶領下，已經進入了濃重而哀傷，卻又不乏希	配樂太頂了 Eleni Karaindrou - Adagio Father's Theme	配樂太頂了 感受全在配樂中被翻騰與內化。

			望的「霧中風景」。		
05:28-07:07	S3 夜 姊弟房內	黑幕，姊弟對話示意準備睡覺，卻又說了一個曾經說過關於「創造」的故事：「開始是一片漆黑，然後有了一絲光.....動物們和小鳥也出現了。」 突然有開門聲，故事被打斷，全黑的畫面中，門縫透出一點光，腳步影子過去，門被打開，光束射進黑暗房間，鏡頭隨著光搖到安詳裝睡的姊弟，門關上的影子把他們覆蓋，畫面再次全黑。	片名後的二度開場，完全展現了佈局的精妙，先讓我們在第一個層次認識了故事、角色，並催化了情感。 在這二度開場，再往上一個層次，把母題系統中對光與黑的定義昇華到更高深的維度，在全片五分鐘之處，就以將本從兩個小孩的故事，上升到萬物創造之初對自我存在溯源的渴求與需要，拉開了微觀與宏觀並存的「根本問題」探尋，使本片之所以封神。	形式大膽而隱晦，全黑的畫面，配合著小女孩的故事，攝影隨著那一道光進來，是因為「母親」而來。 （從這三場可見，攝影機的調度有非常濃重的來與去的意識，為何而來又從何而去，貫穿著本片） 在故事上隱述著父親的缺席，在意義上，「母親」正是人類溯源的歸屬對象，而她開啟了門帶來了光，然而，在歐洲基督教文化下，從黑暗中創造光的是上帝「父親」，在故事卻是缺席的，因此產生了深邃的對比性，也在母親離去後，回到全然的黑暗。	太細膩、太高深、太好看了，不想看了。 (錯誤示範?)
07:07-	S4 日	海鷗怪人.....			

08:59	柵網外景				
08:50-	S5 夜 火車站內	同S2開場.....兩人搭上火車.....相擁.....火車駛離背影，黑夜中光點。			

(分析得非常粗略，還有更多絕妙處待各位觀察與研究，在此僅作為演示)

拉片總結(逐場拉片)

有時未必要拉完全片，還是要以能在有限的時間內消化與總結，才不會因起手要求太高而陷入瓶頸、失去熱情；像上文拉片範例的短短幾場戲，我們就初步研究出《霧中風景》在開頭的母題運作與精妙處，也是一次豐收的學習。

總結就像運動收操一樣重要，如果沒收操，肌肉會痠痛，甚至有傷害，如果沒總結，其實所分析的一切在當下頭頭是道，但卻無法成為一個有系統的認知，以供你內化與活用。

最後花短短一點時間，重溫一下「前置資料」：

- 是否對自己「觀後感」的來源有具體可述的成因？
- 拉片後與開始寫的「Logline」和「母題草稿」有無想法上的異同？
- 檢視「研究邏輯」的脈絡，檢視一下，自己能否具體表達出，每個環節的內容。

(研究邏輯：覺察感受 → 理出敘事/意義 → 聚焦主題 → 觀察元素 → 復盤形式/系統)

拉片頻率&效果

一到兩個月一次，撥出一個時段進行拉片練習，大概半年內你就會發現：(頻繁不一定能吸收)

- 閱讀力：在看片當下的閱讀力大大提升，能在觀影中讀到更多資訊與感受。
- 品味判准：將漸漸理出自己一套獨有的品味判準，不再只有感覺喜歡或不喜歡，而是能知道讓你喜歡與否的原理為何。
- 電影眼界：增加自己對更多元電影於本質的認識，進而有因理解而生的更寬大的眼界與包容度。
- 創作籌碼：從抽象感覺得到更多具體的元素與建構方法後，等同你獲得更多的籌碼與方法在創作上，重金買不到好電影，但成本與有效的母題運作，可以造就絕世經典。(但有一種倖存者的偏差，某些成功導演常常說自己是賽到的，像是很多人會覺得畢贛《路邊野餐》

就是賽到的，然而，從他訪談中可知，他也大量研究電影，甚至起源是因為看不懂塔可夫斯基。總之，請看全世界每年有多少可見與不可見的電影，光是在短片界要能取得某種成功，要賽何其容易？當然這撇除了評選機制的日漸敗壞，我們下次聊！)

- 拉片研究：在後續的拉片中，能看到更深的細節與思考。

公路片的母題

公路片的母題元素，永遠都試圖在建構出「離開」與「前往」，「絕望」與「希望」的敘事和主題。

(從《霧中風景》的拉片範例中，具體看到一部豐富且深刻的電影，就是很簡單地想辦法讓相同的「主題」與「敘事」，反覆以相同或不同「元素」與「形式」呈現於電影中，使母題的系統得以在觀眾的感官與意識中反覆運作。)

- 公路片是一場「自言自語」的答辯。(《霧中風景為何雙主角》)
 - 我是誰？我應該在哪裡？走向成為誰與歸屬於哪的過程。
 - 與內在自己
 - 與外在環境
 - 無盡問答：我該離開？前往？構築出虛無絕望之境或希望之境(德國、美國、滿洲里、德州巴黎、鴛鴦大盜)
 - 客觀的離開，問的是要去哪？客觀的前往，問的是為何離開？
 - 永無停滯？時間與萬物仍來去不止。(暫停的雪景、拖行的死馬、逃跑的新娘、被強暴後的創傷、嚴肅的亞歷山大、萌芽的愛情、來去的一切人事物與自身的改變)
 - 電影是一種停留還是來去？遺棄的底片(最終姊弟活進了電影？)
 - 遙遙無期：無盡的「離開絕望，前往希望」，發現想逃離的是自己，想到達的是別，無論怎麼移動，「自己」永遠都在，閉環回到第一題「根本問題」：我是誰？我應該在哪裡？
- 公路片結構範示：(以《霧中風景》為例)

開場：角色現況與環境關係(想離開原因)、想去目標(內在需求)、行動動機與方式。

→ 每個段落都是你對人生的疑問，並用元素搭建成遭遇。

例：想問電影對生命的意義？發現底片（其實挺沒邏輯對吧，但透過呼應便成為神來之筆）

→ 設定好核心問題與段落，並用「為何前往/離開？」的內在邏輯連接每一場，不一定是主角的提問，便可進階成「被」離開或前往。

例：姊弟突然的社會化，是基於被司機前往成人、慾望等問題，而離開了童真。

例：姊姊吃醋重機男而離開，又因重機男追上而進到他的懷抱。她為何離開與為何前往？回應了她所追求卻到達不了的需求與渴望。

→ 收尾：得到答案或回到根本問題，但概念通常陳腔濫調，所以決勝點是「意象」，也就是母題從具體元素巧妙砌成的圖景（內容），傳達出超越概念本身的感受。

例：霧中的風景、席地而坐的大象、槍林彈雨下的情侶

點綴：每個階段適時點綴「象徵元素」，可大大增加層次、敘事與深度，甚至可以拿來順劇情邏輯，蒙混過關。例，魔幻寫實：暫停雪景、拖行死馬、烙跑新娘...

總結：

不知道這樣的內容是否太本質、太枯燥，或太不接地氣，我想就像美食一樣，很多人因此在味蕾與肚腹中享盡滿足，也未必要懂其原理，許多料理者憑著經驗與感覺，也帶給了家家戶戶流連的滋味。

然而，我相信有人與我一樣，愛這件事，愛到骨子裡，於是想刨根就底地明白它，好像美食家胡天蘭老師在「康熙來了」，常常因綜藝效果而參與猜食物原料的環節，當來賓們吃著一塊香草蛋糕，七嘴八舌地感受著、猜測著，有跳跳糖的感覺、有辣辣的感覺……那核心的秘密配方究竟是什麼呢？是什麼帶給食客們截然不同的味覺體驗呢？肯定是很珍貴非凡的調料吧？沒想到胡天蘭老師認知品嚐後，便悠悠地說：「蒜頭啊，而且是烤過的。」眾人大吃一驚，而她命中了答案。

電影也是這樣，我們可以只品嚐而滿足，也可以明白，它所帶給我們的一切感受，肯定有跡可循，那些熱愛品味電影的人，能嚐出它的「母題」，那些精於料理的電影人，

能熟練運用這些「母題」，給予觀眾們不同的刺激與感受，如果你也熱愛，並且好奇，我想告訴你，這並不遙遠，而其中的快樂與滿足，更勝果腹，遠勝單純品嚐。