

# 超棒小說這樣寫

詹姆斯·傅瑞

2020.6.24

- p.16 小說家在描寫書中人物的生活時，選擇記錄的都是能夠反應他的動機、關係他的發展、解釋他的決心的心緒感觸，因為這些會影響故事中他處理困境的方式。
- p.17 一度空間的人物如果只是用來過場，就不成問題。
- p.18 一個全面完整的角色會擁有三度空間——第一度空間是生理空間，第二度是社會空間，第三度是心理空間。
- p.20 寫小說，你必須做個心理學家——不需要讀佛洛伊德或榮格的著作，也不必弄懂心理變態和精神病患有何差別，可是你得善於分析人性，了解人們為何做這件事、說這句話，把這個世界當成你的實驗室。
- p.21 你的筆下人物，至少是主要人物，必須具備強烈的個性，情緒一觸即發。
- p.24 如果你愛看某一類小說，就該寫那個種類。必須注意的是，不要想以第一人稱寫硬漢偵探的故事。這種風格很難掌握，尤其是初學者，寫不好就變成鸚鵡學舌、東施效顰。
- p.25 根據埃格里所言，「整體的協調」就是在各個角色身上放入彼此衝突的特徵，合在一起卻像交響樂章般相互呼應。
- p.27 目前為止只有波爾·米契的骨架，接下來得貼上血肉。不妨寫一篇這個人物的完整傳記，第一人稱或第三人稱都可以。
- p.30 可是，為何選擇這些因素放在波爾的傳記裡？前面說過，應該選擇與他在故事裡的情緒和行為有關的因素。
- p.31 就算寫完他的傳記，可能還是有些問題你尚未找到答案。
- p.31 如果你回答不出來，就需要進一步探討這個人物，才能動筆。
- p.31 你可以試試心理分析。
- p.34 「執著」指的是角色的核心推動力量，是他內心所有動力的總合。

- p.36 想想看，哪本小說裡的人物你很喜歡，你會發現這人內心深處必然有堅定的、強烈的執著。
- p.36 檢視一下歷久彌新的劇情小說，你會發現主要人物都有一股灼烈的熱情，主宰了他們的一舉一動。
- p.37 雖然受到灼烈的熱情主宰，人物的行為還是有複雜的動機。
- p.41 你可以在最不可能的人物身上安排溫柔與熱情的特質。
- p.43 虛構人物永遠要發揮最大能力，而故事裡的人物在面對難關時，不會毫無作為，除非這是喜劇，角色的無為便是笑點。
- p.43 不錯，害羞的人能採取的行為有限。照艾倫的習性，她不會公然做什麼，但仍有無限的可能。你這個講故事的人，要替她選擇依她的個性所能接納的方案。
- p.45 要讓角色盡其所能，但絕對不要超過他的極限。設定每一種狀況，想要安排角色採取某種行動時，你要自問：「他真的會這麼做嗎？」
- p.46 時時留意用各種聰明的方式來讓角色達到最大發揮，你的故事就會說得精采。每當你的角色面臨重要抉擇，就問自己兩個關於最高智能的問題：「他真的會這麼做嗎？」以及「有沒有別種做法，會顯得更真實、更巧妙、更讓人拍案叫絕？」
- p.51 平鋪直敘，也許你就在讀者腦海中留下一個人的影像。但是要讓這個人活過來，就得讓他接受考驗，讓他被迫做決定，起而行動。
- p.54 再怎麼複雜的情節，如果沒有衝突來製造緊張和興奮，也是枉然。
- p.54 衝突，就是角色的欲求遭到阻攔。
- p.57 當角色各有目標，各自努力去達成，衝突就產生了。事關重大而雙方都不肯讓步，你就有了極富戲劇性的題材。
- p.58 勢均力敵的對抗不一定要有哪一方是壞蛋。勢均力敵的對抗，不一定需要壞蛋在裡面攪和。
- p.59 設計對抗狀態時，要提供對抗雙方合情合理的觀點，讓讀者可以了解，甚至同情雙方。胡爾提到，「衝突的強度不是光憑主角的力道」，還要加上「對抗的力道」才行。
- p.61 沒有大燬鍋把人物困在一起，就不會有衝突，沒有衝突就沒有戲。
- p.63 內心掙扎，就是人物的願望在自己的內心遭遇阻礙——責任與恐懼交戰，愛與罪惡感交戰，野心與良知交戰等等。
- p.64 你的筆下人物如果沒有內心掙扎，寫出來的就是俗作。有了內心掙扎，人物才有

血有肉，患得患失。

- p.66 把人物釘死在兩難的處境。
- p.66 當你的人物被兩種同樣強大的力量朝兩個相反的方向拉扯，彷彿要被拉成兩半似的，你就知道他被釘死了。
- p.68 衝突一停滯，小說就觸了礁。
- p.69 寫作劇情小說的藝術，就是能夠在緩慢升高的衝突中緊緊抓住讀者。埃格里說，製造緩慢升高的衝突，祕訣在於把衝突想成攻擊與反擊，如同主角是戰略專家，正在進行戰爭攻防。
- p.71 那麼，你要以什麼方式創作小說，才一定會造成漸升的衝突呢？首先，構思時要永遠記掛著漸升的衝突。你的角色應該面對不斷增加的障礙；他們的問題愈來愈多，受到的壓力愈來愈大。
- p.72 人物因為衝突，情緒逐步改變，那才是緩慢升高，才是對的。
- p.77 多數讀者都希望能立即猜到書的類型，最好從封面就能看出。你唬弄他們太久，他們就放棄閱讀，這是你的損失。
- p.77 不論你在寫哪個類型的小說——文學類、大眾類，或是其他如科幻、羅曼史、推理、黑色、奇幻等等，你必須知道這類型的典範與規則，否則就別想出版。
- p.78 如果把衝突視為故事寫作的彈藥，那麼前提就是發射彈藥的大砲。
- p.82 說實話，看小說比實際人生體驗更發人深省，原因就是小說解析人生，讓讀者看出諸多事件的因果關係，看出每樁事情的意義所在。
- p.84 他在裡面另有主張，指出小說寫作暗藏的機關是「一個道德的算數問題」，例如「驕傲 + 愛情 = 快樂」。
- p.86 小說的前提，卻是不能在「真實」世界裡證明和辯論的。原因在於，小說作品的前提不是放諸四海皆準的事實，它只在小說裡的特殊情況下成立。
- p.87 小說的前提只是聲明，由於故事中的核心衝突，書中人物變成怎樣。
- p.88 每一個講故事的小說都有前提嗎？是的。你不能同時騎兩輛腳踏車。
- p.89 如果故事的結尾沒有跟前面發生的事產生因果關聯，它就不是劇情小說。
- p.89 所以，劇情小說只能有一個前提，因為它只能有一個高潮，在高潮中，核心衝突解決了。核心衝突獲得解決，就是證明了前提。
- p.95 記得三個 C：人物（或角色，character），衝突（conflict）和結果（conclusion）。

- p.100 故事是模擬實情，它得要用幾個緊密連結的事件來呈現一則完整的故事，要緊密到其中任何一個事件如果調換位置或是抽離，整個故事就不連貫、不銜接。若是調換或抽離某一事件卻不會影響全貌，這事件就與整個故事不相干。
- p.103 如果人物經歷衝突達到結局，那麼這本書就有一個好前提，即使作者本人沒意識到前提是什麼。
- p.103 人物、衝突與前提是故事的磚塊、水泥和造型。
- p.107 故事是「一些事件的敘述」。
- p.108 故事的定義變成了「發生在有意思的人物身上，有因果關聯的一串事件之敘述」。
- p.109 所以，完整的定義是：有意思的人物，經歷一連串有因果關聯的事件，產生了改變。這整個過程的敘述，就是故事。
- p.109 通常只有戲劇性故事值得一讀。在戲劇性故事裡，主角一定要奮鬥抗爭。
- p.111 你讓筆下人物陷入的困境叫作「故事懸念」。故事帶著懸念，讓讀者想繼續看下去，找出答案。
- p.113 劇作家會先設定舞台，歌劇總先來個序曲，憲法也有一篇前言。小說作者呢，開場敘明既有處境，讀者於是看到攸關核心衝突的種種事端展開之前，這個虛構世界究竟是什麼樣貌。
- p.116 在構思小說時，你不僅要布置事件，也需要鋪排人物進展（或如埃格里所稱的「發展」）的各個階段。醞釀一個漸升的衝突，人物要依階段逐步改變，從一端緩緩向另一端移動。
- p.124 製表的目的是把事件按因果關係排列，人物的成長與發展也就能清楚列出了。
- p.127 故事是問號，高潮是驚嘆號！
- p.127 經過諸般糾結事件，故事的緊張升高，直到核心衝突解決。
- p.128 在戲劇中，突變是指事情從一種狀況轉變到相對的狀況，卻也是一連串事件發展的應然或必然後果...
- p.128 (小說) 寫作就是要說明：你所能提出的任何困難或問題，答案都是以翻天覆地的奇妙方式浮現。
- p.130 故事就是掙扎奮鬥。你在主角即將面臨困境，即將遭到攻擊之際展開敘述，主角與困境搏鬥，困境惡化成危機，危機升高到非得解決不可。主角採取了某種行動，導致高潮。結果可能好，可能不好，但危機解除了。不管是善了或惡了，整個情勢改變，革命發生了。

- p.131 高潮點的片刻，核心衝突消失了，可是並沒有證明前提。前提得要由高潮 / 解決合併來證明。
- p.131 好的前提應該暗示三件事：人物、衝突與結局。
- p.138 別把人物想得一成不變，要寫出強勁有力、扣人心弦的小說，各個角色必須經歷衝突然後改變。
- p.138 笑話的笑點在最後一句，小說的重點是高潮 / 解決。
- p.147 作者描繪人物，寫下：「馬文討厭三樣東西：放太久的甜甜圈，他太太做的鮮肉餅，以及共和黨員。」他是在透露主角的「觀點」。人物的觀點是一個總結，綜合了他對各樣事情的觀感，他的偏見、品味和態度。
- p.147 觀點也可以指敘述的立場，也就是敘述者站在什麼立場講故事。
- p.148 你想要為人物營造神祕氣氛的時候，可以採取客觀觀點。
- p.148 讀者通常會對客觀觀點的敘述感到不耐煩，因為他們想要與書中人物親近，而這種敘述法最疏離。
- p.152 用第一人稱語氣寫長篇敘述，也很難不讓讀者厭倦。每個句子都用「我」來開頭，描述感覺時會像是在抱怨，描繪行動時則像自吹自擂。
- p.152 如果敘述者透露所有人物腦袋裡在想什麼，這就是「全知觀點」的故事。
- p.153 由於不斷挪動觀點，讀者停留在每一個人物觀點的時間都不夠久，無法跟任何一個角色建立認同關係，因此讀者與這些角色都沒有親密感。這是為什麼今天很少有小說採用全知觀點。
- p.154 現代版的全知觀點是「有限度的全知觀點」，這實在是極好用的技巧。作者表明有辦法進入某幾個角色的腦袋，但其他的角色進不去。
- p.156 想要選擇恰當的觀點，不要問自己「採取什麼觀點較好」，而要問「這故事由誰來講最好」。你選擇的觀點是由敘述聲調來表達，而在故事裡重要的是敘述聲調而不是觀點。
- p.158 大部分類別，寫作時最好採用作者隱身幕後、第三人稱、有限度的全知觀點。這是標準做法，讀者期待如此，編輯要求如此。除非你有極好的理由，否則不要偏離常軌。
- p.161 小說中必有人物，人物必有情緒。觸動讀者最好的方法是一開始就寫一個卡在難關的人物，他的困境是讀者會同情的。
- p.163 認同這個符咒，容易施展也容易消除——如果你失去讀者對角色的同情，這符咒

就解除了。讀者的同情是怎麼失去的？因為你讓某個人對別的、讀者更認同的人物做了殘酷的事。你讓人物做愚蠢的抉擇，也會失去讀者的同情。

- p.164 大部分的回顧讀者都不能忍受，可是很多新手作者拼命回顧。為什麼？只有天知道。不過有一個可能的答案：故事裡發生在「眼前」的衝突，讓作者自己也很焦慮。
- p.165 回顧是笨作者避免面對衝突的方法。
- p.165 如果你的人物正要進入一種狀況，在這狀況下他會表現得跟前面剛好相反的時候，你就必須憶往。
- p.198 好的對話必須在衝突中進行，間接、機智、精采。
- p.217 諾特在《小說工藝》中說：「改寫就像跟惡魔角力，是無可逃脫的，因為幾乎人人皆可寫作，唯獨作家知道如何改寫。擁有這份能力，業餘寫手才能蛻變成專業作家。」
- p.238 寫作也是寂寞的路程，是你的創造力與自我疑慮相互纏鬥。有時候字句從你流淌而出，彷彿急流沖下峽谷；有時候你覺得頭腦像一塊水泥板，什麼也擠壓不出。