【202212301935】

█书名

《故事 材质·结构·风格 和银幕剧作的原理》（罗伯特·麦基）

【蓝书】《这样写出好故事 玩转情节与结构，写出会咬人的精彩故事！》（詹姆斯·斯科特·贝尔）

【红书】《哈佛短篇小说写作指南》（约翰·盖利肖）

【绿书】《故事 材质·结构·风格 和银幕剧作的原理》（罗伯特·麦基）

█

●

●节拍

如果你写出了一个节拍，其中的人物走到门口，敲门，等待，所得到的反应是门被打开，他被礼貌地请进，而且导演也居然愚蠢地将它拍了出来，那么，这一节拍很可能永远也见不到银幕之光。任何堪当剪辑工作的人将会立即将其剪掉扔进垃圾筐，并向导演解释：“杰克，这八秒钟全是死的。他敲了门，门居然真为他打开了？不行，我们得剪到沙发处。这才是第一个真正的节拍。很遗憾，你为了把你的明星送进门而浪费了五万美元，因为这个节拍是一个节奏杀手，毫无意义。”

任何场景中，如果反应缺乏见地和想象，迫使期望等同于结果，那么这个场景便是一个“毫无意义的节奏杀手”。

●鸿沟

故事的材质是鸿沟，是一个人采取行动时，期望发生的事情和实际发生的事情之间裂开的鸿沟；是期望和结果之间、或然性和必然性之间的断层。要构建一个场景，我们应该不断地撬开现实中的这些裂隙。

●节拍和鸿沟

个人理解：一个动作和一个出乎意料的反应。形成一个具有鸿沟特性的节拍。

■

故事价值、故事事件、场景

●故事价值（故事价值就是转折或变化或转换。如善与恶，忠诚与背叛）

个人理解的故事价值，就是重要的变化或转折。某一场景中，要表达的变化。在人物生活中，此时此刻被押上台面的将要变化或转折的东西。

例如，生/死（正面/负面）便是一个故事价值，同样的有爱/恨、自由/奴役、真理/谎言、勇猛/懦弱、忠诚/背叛、智慧/愚昧、力量/软弱、兴奋/无聊，等等。所有这种人类经验中，价值负荷可以随时走向反面的二元特质，便是故事价值。它们可以是道德的，善/恶；可以是伦理的，是/非；或仅仅负荷着纯粹的价值。希望/绝望既不涉及道德，也不属于伦理，但当我们身处这经验两极的任意一端时，必然会确切地感知到。

●故事事件（光有变化还不行，自然界的变化比如晴天与下雨不能算故事，必需加入人物。有了人物和变化，才叫事件）

个人理解事件 = 价值 + 人物 + 行动

故事事件创造出人物生活情境中富有意味的变化，这种变化是用一种价值来表达和经历的，并通过冲突来完成。

●场景（场景就是事件。场景是相对连续的时空中，发生的某一事件）

场景是在某一相对连续的时空中，通过冲突表现出来的一段动作，这段动作至少在一个重要程度可以感知的价值层面上，使人物生活中负荷着价值的情境发生转折。理想的场景即是一个故事事件。

●节拍

构成场景的最小结构成分就是节拍。

节拍是动作/反应中一种行为的交替。这些变化的行为通过一个又一个节拍构筑了场景的转折。