【202211251145】

█书名

《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）

【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）

█

█第一章 所以情节到底是什么

●

经纪人、出版社的编辑和读者翻开书时，想的都是情节。不管他们有没有意识到，阅读时大家都会问：

这个故事在讲什么？

有发生什么事吗？

为什么我要读下去？

为什么我要关心这个故事？

●LOCK系统

主角Lead

目标Objective

冲突Confrontation

冲击结尾Knockout

目标通常分成两种形式：想取得某样事物，或逃离某样事物。

扎实的情节中，主角只有一个主要目标。这个目标会形成“故事问题”：主角能达成目标吗？

个人理解：【蓝书】的“故事问题”等同于【红书】的“主要危机或小说情境或主要叙事难题”

|  |  |
| --- | --- |
| 蓝书（LOCK系统） | 红书（场景） |
| 主角 | 场景情景（主角，目标，刺激因素（通常是人，和主角目标相反的人）） |
| 目标 |
| 冲突 | 相遇（通常是遭遇） |
| 结尾 | 结束动作及影响 |

█第二章 结构：稳固你的情节

●三幕结构（开头 中断 结尾）

开头

让读者尽快与主角产生共鸣

开头还有其他重要的功用，其中最重要的四项是：

·呈现小说中的世界——告诉读者故事的场景设定、时代和相关背景。

·奠定小说的调性，让读者有所依据。你写的是气势万钧的史诗小说，还是滑稽古怪的闹剧？动作场景连篇还是注重角色变化？步调飞快还是闲散？

·说服读者继续读到中段。为什么读者要关心你的故事，继续读下去？

·介绍对手出场。哪些人、事想要阻挡主角？

【红书】中的：小说开头的两个组成部分

主要叙事难题或小说情境

解释说明

中段

中段由一连串冲突组成。还需要：

加深角色之间的关系。

让观众持续关心故事发展。

铺陈故事收尾的最后一站。

结尾

把所有的梗收干净。

●扰乱事件和两扇门

扰乱事件和两扇门是三幕式结构的重要节点

开头

扰乱事件

第一道不归之门（通过此门，进入中段）

中段

第二道不归之门（通过此门，进入结尾）

结尾

电影中，第一道不归之门通常在四分之一的位置。第二道不归之门在四分之三的位置。

在小说中，结构更加紧凑，第一道不归之门出现的更早，在五分之一的位置。第二道不归之门可以在五分之四的位置。

总结：

扰乱事件的理解。

主角会一直保持原来的生活状态，除非有事情发生。

因此第一幕必须有事情打乱主角平静的生活。

【蓝书】的“扰乱事件”等同于【红书】的“条件和事态”。它是打乱主角生活的刺激因素，当主角做出反应，就有了小说情境或主要危机。

●本章总结

情节讲究元素。混合各项元素，便能让好故事变得更好。

结构则讲究时机。每样元素应该安插在特定的位置。

情节绕着主角打转，他有明确的目标，目标与他的命运息息相关。情节主要由主角和对手的冲突组成，双方针对主角的目标进行争斗。最后的冲击结局会了结冲突，提出满足故事问题和读者的结果。

扎实的情节一般分成三幕结构：开头、中段、结尾。

在开头，读者先了解主角、他的世界，还有接下来故事的调性。开头也会出现一些扰乱事件，让情节不致于无聊。

接着主角穿过一扇无法折返的门，进入中段，陷入与对手的冲突当中。作者需要靠某种附着元素将主角和对手绑在一起，例如工作或道德上的义务，或实际的地点。在解决冲突之前，死亡的威胁，不管是实质上的、职业生涯上的或精神上的死亡，都会笼罩在主角头上。接着主角碰上挫折、危机，或是发现新信息和线索，因而穿过第二扇无法折返的门。

现在作者已经备妥所有的元素，可以进入最终决战或最后决定，结束故事。

█第四章 强劲的开头

●

第一幕是小说的开头，需要达成几项目标：

·吸引读者。

·建立读者和主角之间的联结。

·介绍故事中的世界。告诉读者这个世界的地点设定、时代和相关背景。

·奠定小说基本的调性。这是气势万钧的史诗小说，还是滑稽古怪的闹剧？动作场景连篇还是注重角色变化？步调飞快还是闲散？

·说服读者继续读到中段。为什么读者要关心你的故事，继续读下去？

·介绍对手出场。哪些人物想阻挡主角？

●吸引读者

吸引读者的方式：开场白；行动；真实情感；回到过去；态度；序章；外框故事；预告

开场白

浓缩成一句的小断落，其中提到一个有名字的角色，还有马上要扰乱正常生活的时间。

外框故事

通过外框故事，你可以：

·奠定想要笼罩主线情节的情绪与风格。

·序章本身必须值得一读。不能只是枯燥地叙述，必须让有趣的声音发声。

·让读者知道，即将发生的事如何到了现在还持续影响序章中的角色。

●通过主角，建立与读者的联结

四种情绪：认同、同情、喜爱和内心冲突。

认同

认同就是让读者认为主角和自己类似。通过认同主角，让读者觉得故事发生在自己身上。

同情

四种激发同情的方法：危机、困难、弱者（弱势，比如富翁和穷人）、脆弱（能力，比如主角比反派弱很多）

喜爱

读者喜欢的主角会帮助别人，不自私，积极，幽默，不骄傲。

内心冲突

角色内心有矛盾，对于自己的决定会产生质疑。

●呈现故事的世界

故事的背景设定

●奠定风格

●说服读者继续读到中段

为什么他们要关心你的故事，继续读下去？

因为你在第一幕已经做到以下几点：

·介绍引人注目的主角

·读者已与主角建立联结

·主角的世界已经遭到扰乱

主角穿过第一扇无法折返的门，进入第二幕时，我们必须知道他的对手是什么。

说明断落的处理：

先有动作，再做解释。

解释时请模仿冰山。（不全说的明明白白。冰山在海上只露一角。）

将信息包装在冲突中。（比如通过角色的想法或对话，来抛出信息。）

█第五章 中段

作者在中段第二幕的工作，就是写出一个又一个场景——用场景延续紧张情绪，提高角色面对的代价，让读者一直担心，并用看似命中注定的方式，将故事推向第三幕。

●附着元素

主角与对手的冲突还需要一项要素：附着元素。如果主角避开对手，也可以达成目标，读者就会质疑：“他为什么不避开就好？”

附着元素指的是强烈的关系或情境，将角色绑在一起。

常用的附着元素：生与死、职责、道德义务、偏执等。

●

“行动、反应、继续行动”，这是故事基本的韵律。

这样想好了。如果你的主角不行动，就没有情节了。角色为了达成渴望的目标，通过行动解决眼前问题，才会产生情节。

●吸引读者读下去

两个方法：拉长紧张断落和提高付出的代价。

提高代价可以是：由情节产生的实际的代价；角色内心的代价；社会造成的代价。

█第六章 结尾

很棒的结局首先能达成两个目标：

1. 结局感觉完全符合这本小说所属的类型；
2. 结局也让读者感到惊讶，并不会熟悉到仿佛以前在哪儿看过。

尽可能将情节的紧绷情绪拖到最后一刻。接近结尾时，对手必须感觉要赢了，每件事都对他有利，主角反而身陷危机。

只有等到主角挖掘出内心深藏的力量，有所行动时，你才打出最后一拳。

█第七章 场景

●场景的四个弦

主要的两个和弦：行动；反应（这里的反应指角色的心理活动）

辅助的两个和弦：铺陈；深化

行动场景（商业小说几乎都由行动场景组成）

反应场景（文学小说比较注重角色的内心世界，所以反应场景比较多）

可以将反应桥段放在行动场景之后，让读者了解角色的感受。

铺陈场景（通常出现在小说开头，用来起到解释说明作用。）

深化（通常不独立做场景，而是融入其他场景，加深读者对角色或设定的了解。）

场景的其他元素：引子、紧张程度、推手

|  |  |
| --- | --- |
| 【蓝书】 | 【红书】 |
| 引子是一个场景的开头，目的是抓住读者的心。 | 场景情境（需要完成或决定的目标） |
| 通过冲突来制造紧张程度 | 相遇（片段或遭遇） |
| 结束动作 |
| 推手是场景的结尾，目的是让读者继续读下一场景，最好的方法是预告即将发生的灾难。 | 影响（危机或情节转折点） |

注：【蓝书】中提到的“反应”与【红书】中的“反应”是不同的概念。

红书中的反应是指人物对刺激因素的反应。其包括行动的反应和心理活动的反应。

蓝书中的反应只是指人物情绪上或心理的反应。

也就是红书中提到的反应，包含着蓝书中的反应。

【蓝书】中的场景分为动作场景和反应场景。

反应场景可以做一个桥段，在场景中，表现任务的心理活动。

●紧张程度表

█第九章 情节中的角色弧线

好的角色弧线必须具备下列阶段：

·起始点。介绍角色出场，让读者了解他的内在层次（稍后详细介绍）

·一扇角色必须穿过的门，通常角色穿越时都很不情愿

·影响内在层次的事件

·加深影响的扰乱事件

·角色转变的瞬间，有时通过“顿悟”呈现

·后果

●内在层次

核心自我--理念--价值观--主导态度--看法

从最里的核心自我，到最外的看法。越靠外，就越软，越好受影响。

█第十章 情节编排手法

索引卡系统

█超级结构

来源

【超级结构】（詹姆斯·贝尔）

●结构的五根帐篷撑杆：

困扰

一号不归之门

镜像瞬间

二号不归之门

最后的战役

●14块路标：

第一幕

困扰

爱心包裹

反对转换的论点

制造麻烦

一号不归之门

第二幕

踹小腿

镜像瞬间

抚摸小狗

二号不归之门

第三幕

增长的力量

熄灯

Q元素

最后的战役

转换

●困扰

开始一个故事的最好方法，是困扰。

文章开头第一句，金句。令人琢磨不透的句子，并能制造悬念。

文章开头需要让读者对主角产生好感，这样一来，当麻烦真正来临时读者才会支持他。

让读者关注一个角色，靠的不是人物多么美好，而是那些对他构成威胁的麻烦，挑战或是改变。

开头可以用一些悬念或是预兆。

●爱心包裹

制造情感，让读者对主角产生感情，例如，主角关心某一个人，让读者感觉主角很有爱心

●反对转换的论点

制造一些和人物曲线的终点相反的东西

例如：

男主的格言是“我不会去为了他人而冒险”。他一直信守着这个格言。他能帮助的人，也不去帮。

而故事最后，男主内心的转变，他竟然为了别人而牺牲了自己。

●制造麻烦

这里由于是第一幕，可以是主要冲突，或者只是主要冲突的预兆

●一号不归之门

不归，主角一旦选择踏入此门，就无法回头

发生在全书的1/5处。戏剧一般是1/4处，而小说要紧凑，快速进入。

●踹小腿

穿过一号之门以后，主角必须面对一处屏障，它是第二幕事关存亡的危机中的第一个真正的考验，这个新的麻烦与整个故事有关，它是主角走向前台，卷入主要冲突时遇到的首个挑战，不要让读者等待这个场景太久。

读者已经知道主角已处在事件的中心了，如果把踹小腿的动作拖延的太久，读者就会开始怀疑事情是否真的到了看上去那样糟糕的程度。

●镜像瞬间

小说，正中间的部分。

主要人物在某一时刻，不得不象征性地审视自身，就像照镜子一样，他正面临一个令人不安的事实，改变或者死亡。

例：男主觉得，这个困难太大了。我可能快要死了。（也许从此会觉醒，或者人物曲线的大转折。或者依靠意志的力量去面对强大的挑战。）

●抚摸小狗

表现主角是个有爱心的人。让读者的情感与主人公更紧密联系起来。

例如：

主角正在和黑帮巷战。以一对多，枪林弹雨。突然，主角身后一声响，主角猛然回头，发现一只小狗推翻了垃圾箱，并朝主角走来。

主角说：“你最好走开伙计。”可小狗还是走到他身边。主角大声抱怨，可还是抱起小狗，一起逃离了枪林弹雨。

●二号不归之门

不归，主角一旦穿过此门，就无法回避最后的战役。

●增长的力量

加剧矛盾，为最后的战役做准备。

知道最后的战役很快来临，反对者会集聚他的力量。

●熄灯

极端的困境

最深沉的黑暗，最漆黑的夜晚，似乎一切已经结束的时刻。这是一个看上去主角似乎不可能在与死亡的抗争中取胜的时刻。

这一部分发生在最后的战役前夕。

●Q元素

第一幕中出现的一个元素。在第三幕熄灯极端的困境中出现，为主角提供灵感或指导，或促使主角觉醒，或帮助主角脱困。

Q元素也许是某种元素符号，给主人公提供勇气和动力。也可以是实际物品，帮助主人公。

例如：瓦王临死前，离开飞挺时，看到怀表里儿子的照片。

●最后的战役

最后的战役，没有他问题得不到解决，事件得不到妥善的处理。

发生在内心或者身外世界，或者是二者的结合。

最好让主角陷入两难处境。

●转换

人物发生重大的改变。变得更加强大或者是心理观念变成另一个人（人物曲线）。

与镜像瞬间成对。

如果人物在镜像瞬间想的是怎么变强，战胜对手。那么转换后是战胜对手，变得更强大。

如果任务在镜像瞬间想的是我是谁？那马转换后是内心变成另一个人。

战胜死亡后，变得更强大。

审视内心后，变成另一个人。

只有人物发生了改变，故事才能结束。

读者要的：

情感投入和故事完成。

读者喜欢担心，读者为主角如何解决所有问题所担心。在结尾，让读者满意。