█书名

《哈佛短篇小说写作指南》（约翰·盖利肖）

█前言

●本章要点

呈现给读者的每一篇小说中都要有刺激因素、人物，以及人物反应这些反复出现的模式就行了。

模式（叙事模式）：

◎人物和刺激因素

◎人物的反应

●所有艺术关心的都是创造情感效果，首要目的都是触动受众的感觉或情感，关心的都是要在观者的意识中创造出一种情绪反应。

●与其它艺术形式不同，小说属于叙事类。

叙事的特殊之处在于，它是一系列紧密联结的事件依次登场，通向或引发精彩的瞬间，并包含着时间的流逝。

●短篇小说的首要功能依然是通过向读者呈现一系列印象来引起其情感反应。短篇小说就一系列安排好的戏剧性事件。它是一个人对于发生在自己或他人身上的事件的描述。

●叙事性呈现和戏剧性呈现

比起叙事性呈现，戏剧性呈现对于现实和实际观察所呈现的幻象更为强烈。

**有目标才有叙事。有冲突才有戏剧。**

（p046）

让读者看到其中一个人物有着某种目标，从而创造出叙事趣味。让读者看到另一个人物与这个目标相对立，从而创造出戏剧趣味。

●

不管你打算写什么样的小说，无论你处在小说写作的哪一个阶段，你的**原始素材永远是相同的：刺激因素、人物和叙事转折点或危机**。同样地，你的艺术目标也永远是相同的：通过展示你小说中的人物对于生活中各种刺激的反应来塑造他们的形象，这样读者就能清楚而容易地领会其特点。

●

小说的重点是趣味。

极少读者想要得到教导，大多数读者想从现实生活的思考中转移一下注意力。他们想要的是：

安慰我。

娱乐我。

让我伤心。

让我同情。

让我做梦。

让我大笑。

让我战栗。

让我哭泣。

█第一章 怎样把小说写得有趣

●【概念】构思和呈现

（P002）

从两方面来判断一个短篇小说作者的写作技巧。

第一个是他对结构的把控，衡量的是作者的构思能力。这体现了他观察、辨别、归类和整合素材的水平。

第二个是对素材进行艺术性呈现的能力，包括融合小说素材，让读者察觉不到其中的技巧，只感觉到最终的效果。这是“隐藏艺术的艺术”，来自对语言知识的掌握：它是一种符合现代短篇小说特殊要求的写作。

作者的这两种能力（构思和呈现）应该并驾齐驱。

●【概念】呈现单元

（个人理解）

呈现单元，包括相遇和互动。

最小的呈现单元我理解就是其它书中提到的“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。

（p003）

剧作家会在所有事件中进行筛选，来最终呈现两个人物之间的相遇。在这些相遇中间会发生对话，而在对话中，一个人是主角，另一个人是对主角行为的刺激因素。

如果作者能领悟这种功能上的差别，就能在自己的小说中创造一种统一性，继而牢牢地保持住读者的兴趣。

**人物对于刺激的反应能展示出他的性格**，这一点适用于所有的虚构类写作。不论是长篇小说家、剧作家还是短篇小说作者，所有创意写作者的目的都是相同的：通过主角对生活中各种刺激的反应来展示其性格。

可以说，作者是通过一系列相遇和互动来刻画他的人物的。这些相遇或互动也许可以归类为呈现单元。

这个知识可以帮助你修正对于现代短篇小说的定义，即：小说就是一个人对于发生在自己或他人身上的事件的描述，并通过一系列相遇或互动来进行呈现。

●【原理】趣味、呈现趣味、情节趣味、戏剧趣味

（个人理解）

呈现单元可以独立引起读者的兴趣，这种兴趣叫做呈现趣味。

读者被情节（整个小说的主线危急）所激起的兴趣，叫做情节趣味。

当读者意识到他在呈现单元中所感受到的兴趣，对主体情节有影响，则这个兴趣会增强。因此，作者构思时应该选用能引发主体情节危机的呈现单元

（p007）

趣味，指的是持续性的注意力。

（p003）

**情节由危机或转折点组成。**读者被小说情节所激起的兴趣，常常与被呈现单元所激起的兴趣差别很大。然而，它们常常结合和交织得非常紧密，让读者无法把情节的兴趣和呈现的兴趣区分开来。一般而言，可以肯定地说，从作者的角度来看，他要处理的素材在技术上可以归入呈现单元，作者将其与情节危机进行结合，这样就能让二者交融了。

因此，小说的模式最终显现为一系列的模块。但在这些模块之间，有着更进一步的细分，这才是最根本的。

1．刺激因素（最常见的是另一个人）

2．人物

3．人物的反应，对人物的塑造

当我们以场景为单元来讨论的时候，应该看到在一个得到理想展开的呈现单元里，一个人物带着某种直接目标，而另一个人物或力量的直接目标与前者相反，二者遭遇与碰撞的结果就是互动。因此，在每个场景里，人物都有一个明确和直接的目标，与其在主要故事中的那个目标区别很大。出于这个原因，一个场景或其他的呈现单元可以独立地引起读者的兴趣。

另一方面，一旦读者意识到了他在呈现单元中所感觉到的兴趣对主体情节有影响，这种兴趣也会得到增强，并认识到正是因为这个场景或呈现单元里发生的事，而导致了小说中的危机或转折点。所以，如果作者想要引起并保持住读者的兴趣，就得为自己的小说选择这种能引发主体情节危机的呈现单元。

因此作者在进行构思时，呈现单元和小说危机都要考虑到。这既包括筛选过的事件，也包括把事件安排进小说的大纲或模式中。呈现则是要合理地填充大纲的细节，从而为读者创造现实的幻象，并且还要足够有趣，来引起读者的兴趣，并始终保持下去。

（p006）

然而戏剧趣味更多地体现在呈现上，跟情节的关系相对小一些。一个人拿起两篇小说，它们的情节选择和事件安排都差不多。他会被其中一篇吸引，因为它具有戏剧趣味——这是一种情节趣味和呈现趣味的混合——而另一篇则让他感到无聊。

（p020）

现在，有一点非常重要，你要能分清两种不同的趣味：呈现趣味和情节趣味。

被标题引发的兴趣；被正反对比引发的兴趣；被形象化引发的兴趣；被特殊条件和特殊角色引发的兴趣，甚至是对预示的困难、冲突或灾难所产生的兴趣，都附属和依赖于小说趣味或情节趣味。

情节趣味的作用是要让读者明白叙事转折点或危机的重要性。其他类型的趣味则是用来避免让读者在接受信息时感到无聊的，这些信息负责传递的正是叙事转折点或危机的特殊性或重要性，其中最根本的是主要危机或主要小说情境。

没有一个重要的情境（某件要完成的事或某个要做出的决定，具有内在重要性或综合重要性），就没有小说，这一点怎么反复强调都不为过。同样，没有小说也就不会有小说趣味或情节趣味。所有其他的趣味都属于呈现趣味。

（p021）

只有到了小说主体部分，当读者明白了小说情境，冲突开始上演的时候，真正的小说趣味才会出现。只有当冲突在某种相遇的形式中展示出来时，才会有持续性的“小说趣味”。

但在开头部分，当你用主要情境（要完成或要决定的主要事件）的结果来刺激读者的好奇心时，你也在通过预示后续的冲突、困难或灾难来诱使他继续保持兴趣。这就是情节趣味，与读者对场景本身所产生的兴趣是不同的。

●【原理】抓住和保持读者的兴趣

（理解）

抓住，通过好奇。让读者想问：“它讲的是什么？”

保持，通过悬念。让读者想问：“接下来会发生什么？”

（p007）

你有两个关于兴趣的难题：抓住和保持。

要抓住读者的兴趣，你必须激起他的好奇心；好奇心是一种想要知道更多的单一冲动。这样能引起他的注意；但他一旦知道了激起自己好奇心的东西是什么，注意力就会减弱。

所以在此之前，你必须激起另一种注意力，一种不那么容易减弱的：持续性注意力。如果对他注意力的吸引仅仅建立在好奇心之上，那么他潜在的疑问是“它讲的是什么？”另一方面，持续性注意力能给他的期待加码，让他不由得自问“接下来会发生什么？”，以及最本质和最基础的“这个人物受到了这样的刺激，现在他会怎么做呢？”，持续性注意力在好奇心之上又增加了期待感，这就是我们通常所说的悬念。

●【概念】构思或结构

（p004）

短篇小说构思或结构的基本原理：

一篇短篇小说必须有一个开头、一个结尾和一个主体。开头的作用是提出主角在这篇小说中所面对的难题，这些解释性的内容是必要的，比如背景、人物性格和前情，能够给小说要讲的难题增加合理性和趣味性。

结尾的重点是展示主角（或某种被主角调动的力量）解决掉开头那个难题的最后行动。

小说的主体就是故事本身，展示主角为解决主要叙事难题而进行的一系列相遇或互动。

●【概念】小说开头的两个组成部分

（p009）

所以在构思小说开头时，你要记住这两个部分：

1．主要叙事难题或小说情境，要么是内在趣味的，要么是综合趣味的。

2．解释性说明，告诉读者造成这一小说难题的条件是什么。

情境就是一个主角和一个目标（完成某件事或做出某个决定）

解释性说明，阐明导致小说目标产生的原因，说明引起小说目标的条件。目标的艰难以及主角失败会带来很严重的后果。

●【概念】叙事难题或小说情境、内在趣味、综合趣味

（p008）

情境、或叙事难题，要让读者明白主角面临着一个需要解决的难题，他必须有所行动。

（p011）

当角色要完成某件事，或要做出某种选择时，就总会产生叙事难题。只有当“目标”或“决定”这两者中的某一种元素被呈现出来，叙事难题才会存在。

（p008）

在一些小说里，主要（小说）难题实在太有趣，以至于不需要进行解释，它就可以直接被呈现出来，并凭借自身抓住读者的兴趣。这被称为具有内在趣味的小说情境。

然而，在大部分小说里，只有通过解释性说明（主角所面对的条件或事态）了解了主要（小说）难题的重要性之后，读者才会觉得它有趣。这被称为具有综合趣味的小说情境。

（p022）

从趣味上来看，一个优秀的小说情境应该源于主角生活中的一个严重危机，它的结果会产生重大的影响，需要主角立刻开始行动。

●【概念】素材

（p011）

不管你打算写什么样的小说，无论你处在小说写作的哪一个阶段，你的素材永远是相同的：由刺激因素、人物和角色反应所构成的一种叙事模式。

●【原理】场景目标和小说目标

（p011）

叙事难题对于单个场景来说也是一项基本要求，跟对完整小说的要求是一样的。单个场景里包含着所有元素，是一篇完整小说的微缩版。场景中的难题通常都是“目标”，所以我们可以说一篇小说有多个“场景目标”和一个“小说目标”。两种都能用来抓住读者的兴趣。

（理解补充）

场景目标完成后，能够和小说目标产生联系和影响。这样一个个场景不断推进情节。

●本章总结

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 抓住（好奇心）和维持（悬念）读者兴趣的工具 | | 兴趣类型 | 结构 |
| 1、标题 | 醒目亮眼，具有挑逗性和挑战性 | 好奇心：一种想要知道更多东西的单纯欲望 | 开头 |
| 1. 情境   要完成的壮举或要选择的行动 | 用事件的呈现让观众明白小说目标（完成）或小说难题（决定），要求主角立刻开始行动 |
| 1. 小说情境的重要性   在铺垫中表现，内在的或综合的 | 形成小说情境的条件。通过呈现单元的渲染或作者的补充，让读者明白，要完成任务或做出决定，主角必须：  （a）克服困难  （b）跟敌对力量发生冲突  （c）避免灾难 |
| 4、困难、冲突、灾难 |
| 5、小说情境的特殊性；人物的特殊性 |
| 6、对比产生的印象 |
| 7、通过对比或形象化，从普通中寻找特殊解读 |
| 8、敌对双方势力因场景中的直接目标爆发戏剧性的碰撞。这种碰撞在每一个场景的结尾都带来了情节危机。 | 一系列展现不同人物性格特点的呈现单元：  客服困难的尝试  战胜敌对力量的尝试，以及避免灾难（在开头做了预示）的尝试得到了发展  每一次尝试都引起小说情节中的一个危机或转折点 | 持续性的注意力：关于斗争结果的悬念 | 主体 |
| 9、出人意料 | 由展示情节结束动作的呈现单元组成。主角（或某种对其产生作用的力量）通过这一动作回答主要叙事问题  加入意义，讽刺或结束动作的其他含义（有时作为尾声呈现） | 对于小说结局的满足感 | 结尾 |
| 10、标志性动作 |
| 11、意义 |
| 12、给整篇小说注入原创性或遣词造句、处理手法上的魅力 | | | 全篇 |

█第二章 短篇小说中的戏剧性 以场景为单元

短篇小说的基本结构概念就像一系列模块，每一个模块就等于是一个场景。

●【概念】【原理】叙事转折点和戏剧性因素

【概念】（p030）

每一篇小说里都有四个明确的**叙事转折点或危机**。

第一个，小说情境，发生在开头部分；

第二个，推进，还有第三个，阻挠，都发生在主体部分；

第四个，结束动作，发生在小说的结尾部分。

（个人理解）

推进和阻挠发生在主体部分的场景中。主要通过场景第五步，来说明本场景对小说情境的影响是推进还是阻碍。

推进会引起兴趣下降。因此每一次推进应该紧接着一次阻碍。

【原理】（p031）

一个（小说）主要情境（某个要完成的壮举或某个要做出的决定）哪怕内在是不重要或不是有趣的，也能通过增加冲突的预示来使其变得重要和有趣。比如某种困难所带来的冲突，某个危险的对手所带来的冲突，以及为避免灾难或失败所必需的某种冲突。

当一个小说情境通过这些手段而变得重要之后，它就具有了**戏剧性因素**。对于困难、敌对力量，尤其是灾难的暗示和预示，能让任何任务都变得危险而富有戏剧性。显然，如果对于冲突的暗示是戏剧性的，那么这个冲突本身就必须是更加戏剧性的。同样地，如果对于灾难或失败的预示是戏剧性的，那么灾难或失败本身就必须是更加戏剧性的。

很明显，每一个叙事转折点都自然地落在三大分区（开头、主体、结尾）的其中之一，戏剧性因素也同样如此。对于冲突（困难、对手或逼近的灾难或失败）的预示给开头带来戏剧性，冲突本身给主体带来戏剧性，灾难或失败给结尾带来戏剧性。

●【概念】情感价值、印象、感觉

（p032）

一篇小说的情感价值（它的印象和感觉）来自背景和人物性格，但它的情节只跟叙事转折点或危机有关；一系列合理安排的危机构成一种叙事模式，并带来叙事趣味或情节趣味。

（p032）

印象来自背景和人物，感觉来自人物性格。

例如：

如果你看到太阳从马特洪峰上方升起，如果你听到火车在远处鸣笛，如果风把陆地上的灰尘吹进你的眼睛，如果海里咸咸的浪花溅进你的嘴巴，这些事件都可以归类为“背景说明”。如果你看到一个衣着时髦、身材高挑、举止优雅的年轻女郎，五官匀称，烫着鬈发，匆匆行走在街上，你观察到的这个事件就可以归类为“人物形象”。如果你看到一个男人正在踢一条瘸狗，或正在扭一个女人的手腕，或正冒着生命危险营救一个落水的人，或把自己的最后一分钱或最后一口食物送给了陷入困境的朋友，这些事件都可以归类为“性格说明”。

●【原理】构思

构思

观察素材，并对其进行筛选和归类

素材安排，将选好的素材安排成一种模式

（p033）

有时候，一个事件可能对情感效果和叙事效果都起到作用。你按照背景说明所选择的事件，可能同时也会在叙事模式或情节中促成某个转折点或危机。举个例子，一个男人奋勇地拿斧头劈向敌人，这能说明他的性格，但这个动作可能同时也是一个情节转折点。河面上的冰层裂开说明的是背景，但它可能同时是小说中的一个转折点或危机——某个人的安危就寄托在冰层的稳定上。

所以你要训练自己的观察力，在任何可能的地方，从紧密联结的事件中，去提炼印象和情感之外的叙事和戏剧性价值。在你对自己的小说进行呈现时，必须牢记这一点，任何时候缺了任何一种元素，你都要进行必要的补充来实现这一结果。没有叙事模式就不会有小说趣味，所以你尤其要能接受和感知那些可以促成情节的事件：作为转折点或危机，具有叙事特性。

●【概念】叙事情境（难题）

（p036）

一旦你让读者意识到了，人物有某件事要完成或有某个决定要做，你就得到了一个叙事情境（叙事难题）。

**当读者意识到主角必须完成某个壮举或做出某个决定时，以及当他意识到无论是决定还是完成，某件事已经得到了结果，做出了完成动作时。这些就是叙事转折点。**只有当读者明白了小说人物必须完成某个壮举或做出某个决定，他才能感觉到叙事趣味，或叙事难题。

叙事难题会让读者问自己一个“叙事问题”。一旦读者意识到了要完成某种壮举，他就会有意或无意地问：“主角能成功地实现他的目标吗？”一旦读者意识到了角色必须在两种或更多种做法之中做选择，他就会问自己一个叙事问题：“他会选择哪一个呢？”在第一种情况中，叙事问题是完成某件事；在第二种情况中，是决定某件事。叙事问题决定了叙事情境。没有叙事问题就不会有叙事情境，不管是完成还是决定。

当读者意识到小说人物对刺激的反应让自己问了自己一个叙事问题，他的兴趣就会被激发。而当他意识到这个叙事问题已经得到了回答，他的兴趣就会终止。显然，一篇小说的大纲就可以由引发叙事问题和回答叙事问题的情境单元来组成。

（p038）在读者产生叙事问题之后，和知晓结束动作之前，加上相遇

所以基本上，人物对刺激做出的每个反应都是与该刺激的一次相遇。因此，延迟叙事问题答案的唯一方法，就是把角色与刺激相遇的时间点安排在读者意识中产生叙事问题之后，知晓结束动作（回答叙事问题）之前。

●【概念】相遇（事件、片段、遭遇）

（p039）

第一种相遇指的是角色对刺激因素只有很微弱的反应，而刺激因素对人物没有反应，我们用“事件”这个术语来称呼它。事件就是单个人物对某刺激因素的单一反应动作，而刺激因素本身对角色没有主动意图。

两方势力有互动但无碰撞的相遇时，将使用这个术语来称呼——片段。

“遭遇”，指的是在一次相遇中，双方势力都主动做出了反应，并伴随着碰撞。

（p042）

事件是一件很简单的事，因为它只展示人物对刺激因素的反应，这个刺激因素指的是另一个人物。

给事件加上另一些合理挑选的事件，就可以把它发展成片段。同样地，增加更进一步的事件，展示互动中显现的敌意，也可以把片段发展成遭遇。事件永远是最小公分母。

●【概念】【原理】场景

（p042）

增加了碰撞，也就增加了戏剧性效果，但这样一直增加下去并不能创造出叙事或情节趣味。

叙事或情节趣味对小说中任何一次相遇的贡献，跟它对小说整体的贡献是一样的——在相遇之前交代其发生的情境，在相遇之后交代其结束动作。

这种**情境——相遇——结束动作**的结构单元，我们称之为“场景”。

（p043）

作为小说中的一个单元，它与小说整体有着完全相同的功能分区。

1．让读者搞清楚场景情境，提出场景叙事问题，抓住读者的兴趣。

2．读者对接下来的互动抱有兴趣期间，延迟场景叙事问题答案的揭晓。

3．回答场景叙事问题，让读者心里对互动的结果不再有疑问。

（p043）

每一个组成小说的“场景”单元都具有跟小说整体相同的功能。像小说整体一样，它也有一个开头、一个主体和一个结尾，相当于情境、互动和结束动作这几个功能分区。互动就是主体。

主体的互动，就是相遇（事件、片段、遭遇）。互动中采用事件的可能性很小，一般只考虑片段或遭遇。

（p044）

如果想要成功，你必须运用兴趣法则。你知道，互动可以是一个片段或一次遭遇。但如果是片段的话，就没有戏剧性，因为片段里没有碰撞。它无法形成叙事性，因为如果没有碰撞也就没有推进和阻碍的交替，所以也就没有不确定性。一旦给互动中加入了碰撞，也就几乎必然地加入了推进和阻碍的交替。而一旦互动中加入了推进和阻碍，也就创造出了碰撞。这样戏剧性就加入了叙事性，叙事性里也加入了戏剧性。但当你在主体部分（冲突或碰撞）加入了戏剧性时，也就把片段变成了遭遇。所以能看到，小说中叙事单元的主体（后面我们将称之为场景）可能是片段性的（如果里面没有冲突或碰撞的话）或戏剧性的（如果里面有冲突或碰撞的话）。

（p046）

戏剧性场景本质上跟完整小说是相同的，能让你提高自己的构思能力和呈现能力。包括：

1. 时间、地点和社会氛围的印象。
2. 人物的登场。
3. 让人物做出反应的刺激因素。

●【概念】【总结】情境

（p044）

第一，情境分为两种——小说情境和场景情境。

第二，小说情境（主要情境）把人物推入一系列尝试或互动中，每一次尝试或互动都有各自的场景情境或目标。

第三，一个场景情境后面一定跟着一次尝试或互动。比如，一个男人的目标是赢得一个女孩的芳心，这构成了一个小说情境。而在试图赢得女孩芳心的过程中，他可能需要两百美元。而借到两百美元这个目标就构成了场景情境。

第四，一个场景的主体可以是一个片段。那么该场景就是一个片段性场景。

第五，一个场景的主体可以是一次遭遇。这样的话该场景就是一个戏剧性场景。

第六，事件（一股单个力量的单个动作）是基本的结构单元。它可以逐步扩展为：

1．片段

2．遭遇

3．片段性场景

4．戏剧性场景

5．完整小说

戏剧性场景包含完整小说的一切元素，相当于短篇小说的微缩版。完整小说由许多这样的场景组成。显然，如果每篇小说都由许多场景组成，那么要想写出一篇短篇小说，你必须首先能够：

（a）区分小说情境和场景情境。

（b）对事件进行丰富，让它发展到不同的阶段，直到成为戏剧性场景。

（c）对戏剧性场景的呈现要合理，这样人物的性格就能在时间和地点的印象底色上浮现出来。

●【概念】人物塑造

人物塑造就是人物对刺激的反应带来的生活气息。

（p177）

小说的结构概念并不能自己形成一篇小说，所以在结构概念中必须要有人物塑造（人物对刺激的反应）带来的生活气息。

●【原理】创造叙事趣味和戏剧趣味

（p046）

让读者看到其中一个人物有着某种目标（我们稍后再考虑选择类的场景），从而创造出叙事趣味。让读者看到另一个人物与这个目标相对立，从而创造出戏剧趣味。

●本章总结

（p049）

当一个作者能把遭遇扩充成场景时，他就创造出了叙事趣味。也许我换个说法——把某一种相遇扩充成场景——听起来会更简单一些。

在互动之前要提出场景目标，展示出人物对某种刺激的反应是决定要去完成某件事，在互动之后要交代结束动作，这样就能在任何相遇中加入叙事趣味。小说中任何人物的目标都可以赋予该场景叙事趣味。因此，就有了下面这些所有场景需要遵循的步骤：

1．把主角和敌对力量推到一起

2．展示其中一方的目标

3．展示互动

4．展示结束动作

5．影响（通过这一步，你就把场景和整篇小说紧密地联结在一起了）

█第三章 “完成式”小说的构思和呈现

●【概念】条件或事态

（p055）

在构思过程中，要时刻记着**条件（构成主角生活中的一个转折点）**和**实际叙事危机（从条件中生发出来，构成主要叙事情境）**的区别。

（p056）

**让我们以一个条件为例，看看它是怎样变成一个情节情境的。**比如，如果一个女人发现她的丈夫爱上了另一个女人，**这是一个条件或事态。**直到读者看到她的性格反应是要完成某件事或做出某种决定时，才会产生情节趣味。你可以清楚地告诉读者，面对这一条件，这个女人的内心在两种做法之间挣扎。她的母性本能会促使她去拯救丈夫；但她的自尊心却促使她离开丈夫。在这种情况下，你的小说情节就是一种决定，因为促使这两种情节冲突的结果将是一个决定。

另一种选择，你也可以展示这个女人面对这一条件时，决定要赢回丈夫的感情。这样你就让读者看到了主角有一件事要去完成。

█

（p234）

作用于读者的情感效果会由这些引起：

a．人物的动作；

b．背景的印象或感官吸引；

c．情节的转折点；

d．你自己的解释性评论。

（p222）

你作为小说作者所要关心的主要情感是：

1．愤怒

2．恐惧

3．希望

4．喜悦

5．悲伤

（p225）

被反对时愤怒　被满足时喜悦

预料到会遭受挫折时恐惧　遭受挫折时悲伤

预料到会被满足时充满希望

█全书章节

|  |  |
| --- | --- |
| 前言 | 总览 |
| 第一章 怎样把小说写得有趣 | 兴趣法则以及构思小说结构的概念 |
| 第二章 短篇小说中的戏剧性--以场景为单元 | 构思（结构）和呈现（呈现单元），场景 |
| 第三章 “完成式”小说的构思和呈现 | 如题 |
| 第四章 “决定式”小说的构思和呈现 | 如题 |
| 第五章 叙事者的选择 | 由谁来讲故事，通过谁的语言来把动作呈现在读者面前。 |
| 第六章 视角 | 故事通过谁的意识来渲染。可以分析谁的想法。 |
| 第七章 现代短篇小说的风格 | “互动”用简单句子来呈现。“解释说明”用复杂句子来呈现。“陈述”和“形象化渲染”的区别。描写（形象化渲染）就是加上修辞手法的陈述。 |
| 第八章 赢得读者 | 角色如何让读者爱或者恨。  读者爱：无私的角色。群体保护意识或对他人的保护意识。  读者不爱：自私的角色。自我陶醉或自我保护意识。 |
| 第九章 激发效果的情感 | 愤怒、恐惧、希望、喜悦、悲伤  被反对时愤怒；被满足时喜悦；预料到会遭受挫折时恐惧；遭受挫折时悲伤；预料到会被满足时充满希望。 |
| 第十章 素材的识别 | 素材的收集、分类、使用 |
| 第十一章 做笔记 | 素材管理实践 |
| 第十二章 情感印象--时间、地点和社会氛围 | 素材之呈现--刺激因素（素材包括刺激因素，人物，反应） |
| 第十三章 情感印象的展露 | 素材之呈现--人物（素材包括刺激因素，人物，反应） |
| 第十四章 人物塑造 | 素材之呈现--人物的反应（素材包括刺激因素，人物，反应） |
| 第十五章 开头的构思和呈现 |  |
| 第十六章 开头--用呈现来留住兴趣 |  |
| 第十七章 小说主体的构思和呈现 | 推进和阻碍 |
| 第十八章 小说结尾的构思和呈现 | 内在结尾（大场面）；附加结尾（揭露真相）  完成式小说（叙事性趣味的小说）  决定式小说（戏剧性趣味的小说） |
| 第十九章 从角色开始建构小说 | 将10条反应角色无私的素材，建构成小说 |
| 第二十章 从局部情节或主体开始建构小说 |  |

█个人体会总结

●素材

原始素材永远是相同的：刺激因素、人物和叙事转折点或危机。

你的素材永远是相同的：由刺激因素、人物和角色反应所构成的一种叙事模式。

●构思和呈现

构思：结构的思考。搜集，筛选，归类，整合素材。使小说形成一个初步的骨架。

呈现：表现的思考。给小说骨架添肉。对小说每一个模块的素材进行艺术呈现。

●呈现单元

呈现单元至少应包括相遇和互动。

最小的呈现单元，“节拍”。节拍是动作/反应中一种行为的交替。

●场景

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 场景情境（需要决定或完成的目标）通常是由条件或事态发展成的一个情境 | 把主角和敌对力量推到一起 | 呈现 |
| 展示其中一方的目标 |
| 相遇（片段或遭遇） | 展示互动 |
| 结束动作 | 展示结束动作 |
| 每个场景的结尾，都有一个危机或情节转折点。 | 影响（通过这一步，你就把场景和整篇小说紧密地联结在一起了） | 情节 |

一个场景就是一个独立模块。在最后一步的“影响”，将场景目标和小说目标相联系，使场景目标对小说目标有影响。这样，通过一个个场景，一环扣一环地推进整个小说的情节。

●情境（小说情境和呈现情境）

情境就是目标或难题。

分小说情境和场景情境。

小说情境是整篇小说的主线目标或难题。

场景情境是某一个场景内的目标或难题。当该场景结束动作后，它的目标或难题结束完成后，应对小说的主线情境有影响。

由于场景属于一个呈现单元，因此**场景内的场景情境，也可以叫呈现情境**。

●叙事转折点或危机

每一篇小说里都有四个明确的叙事转折点或危机。

第一个，小说情境，发生在开头部分；

第二个，推进，还有第三个，阻挠，都发生在主体部分；

第四个，结束动作，发生在小说的结尾部分。

发散思维：

是不是每个场景也有四个叙事转折点或危机？

**危机：就是不祥的预示。关于麻烦，冲突，灾难的预示。**

●趣味

趣味，指的是持续性的注意力。

●抓住和保持

抓住，通过好奇。让读者想问：“它讲的是什么？”

保持，通过悬念。让读者想问：“接下来会发生什么？”

在小说第一部分中，通过小说情境和对危机的预示使读者产生好奇。

在小说第二部分中，通过冲突来制造悬念，关于斗争结果的悬念。从而保存读者持续性的注意力。

●有目标才有叙事。有冲突才有戏剧。

让读者看到其中一个人物有着某种目标，从而创造出叙事趣味。让读者看到另一个人物与这个目标相对立，从而创造出戏剧趣味。

●情节

情节由危机或转折点组成。

一篇小说的情节只跟叙事转折点或危机有关；一系列合理安排的危机构成一种叙事模式，并带来叙事趣味或情节趣味。

●情感价值、印象、感觉、人物性格

一篇小说的情感价值（它的印象和感觉）来自背景和人物性格。

印象来自背景和人物，感觉来自人物性格。人物对于刺激因素的反应展现了人物性格。。

●叙事者的选择和视角

|  |  |
| --- | --- |
| 叙事者的选择 | 视角 |
| 第一人称主角叙事者小说 | 主角的视角 |
| 第一人称非主角叙事者小说 | 非主角叙事者的视角 |
| 第三人称小说 | 第三人称叙述者（可以是主角，场景的主要人物，等等） |

◎关于内心想法的呈现：

只有叙事者的内心想法可以直接写出来，而其他人的想法不行。

为了保持作品的统一性，除了叙事者以外，其他所有角色的想法最好都通过其台词来表现。

●问题=目标=情境

|  |  |
| --- | --- |
| 叙事问题=叙事目标=叙事情境 | 小说问题=小说目标=小说情境 |
| 场景问题=场景目标=场景情境 |

●抓住读者

情节和结构：通过趣味抓住读者

人物：读者对人物产生的情感

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 情节和结构 | 趣味 | 叙事趣味（有目标就有叙事趣味） | 好奇  一个目标就产生好奇，但是场景的结束动作后，好奇消失。需要通过第五步对小说情境的联系和影响来维持 |
| 悬念（持续性的趣味）  通过小说情境来维持 |
| 戏剧性趣味（有冲突就有戏剧性） |  |
| 人物 | 情感 | 印象 | 印象来自背景和人物 |
| 感觉 | 感觉来自人物性格。  人物对于刺激因素的反应展现了人物性格。 |

印象来自背景和人物，感觉来自人物性格。人物对于刺激因素的反应展现了人物性格。

●结构、情节、模式

结构大概等于模式。

情节就是一种“力”，由结构产生的一种力，或者说是结构和呈现所结合而产生的力。这是一种可以激发起读者情感，从而吸引住读者注意力的力！