【20220322】

【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）

【米书】《经典情节20种》（第二版）（罗纳德·B·托比亚斯）

行动模式（情节）和行为模式（人物）

个人理解：行动模式注重情节，而行为模式注重人物刻画。

行动模式/情节模式/动作情节/身体情节 是同一个意思

行为模式/人物模式/思想情节 是同一个意思

|  |  |
| --- | --- |
| **蓝书** | **米书** |
| 远征 | 探寻（思想情节） |
| 复仇 | 探险（动作/身体情节） |
| 爱情 | 追逐（身体情节） |
| 冒险 | 解救（身体情节） |
| 追逐 | 逃跑（身体情节） |
| 永不妥协 | 复仇（个人认为是身体情节） |
| 遗世独立 | 推理故事（个人认为是身体情节） |
| 权力 | 对手戏（个人认为是身体情节） |
| 寓言 | 落魄之人（个人认为是身体情节） |
|  | 诱惑（个人认为是思想情节） |
|  | 变形记（个人认为是思想情节） |
|  | 转变（个人认为是思想情节） |
|  | 成长（个人认为是思想情节） |
|  | 爱情故事 |
|  | 不伦之恋 |
|  | 牺牲（个人认为是思想情节） |
|  | 自我发现之旅（个人认为是思想情节） |
|  | 可悲的无节制行为（个人认为是思想情节） |
|  | 盛衰沉浮（个人认为是思想情节） |

相近的模式：

追逐、解救、逃跑

对手戏、落魄之人

变形记、转变、成长

爱情故事、不论之恋

|  |  |
| --- | --- |
| **蓝书** | **米书** |
| 远征 | 探寻 |
| 复仇 | 复仇 |
| 爱情 | 爱情故事 |
| 冒险 | 探险 |
| 追逐 | 追逐 |
| 永不妥协 |  |
| 遗世独立 |  |
| 权力 |  |
| 寓言 |  |
|  | 解救 |
|  | 逃跑 |
|  | 推理故事 |
|  | 对手戏 |
|  | 落魄之人 |
|  | 诱惑 |
|  | 变形记 |
|  | 转变 |
|  | 成长 |
|  | 不伦之恋 |
|  | 牺牲 |
|  | 自我发现之旅 |
|  | 可悲的无节制行为 |
|  | 盛衰沉浮 |