【202202271017】

█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。