【202110022035】

符号集：

○

☆

●

★

★★★★★一条华丽的分割线★★★★★

■一部好的小说的三要素：

内容。就是题材。

才华。也叫天分。指小说家的描述才能。

技术。三要素中，唯一可以通过学习来掌握的，有操作性的东西。

■一部小说的结构是由什么组成的？

简单说，它是由一系列危机组成的，由危机构成小说的一个又一个高潮，而在高潮之间还不能少了妙趣横生的起连接作用的聚合与交流，但最后一个也是最大的一个高潮结束之后，我们还必须给出一个意味深长的结尾。

■中短篇小说的结构通常被分为三个部分：

开端

主体

结尾

■开端

开端通常能够决定这部小说的风格，人物设置和危机产生的合理性与走向，以及它的内容是史诗还是心灵史的，或者仅仅是生活的切片。

开端是整部小说中具有完备功能的一个部分，在有些短篇小说中甚至会占据全篇三分之二以上的篇幅。

●开端需要完成的工作：

1、角色出场。刺激因素也出场。刺激因素是指给主要角色制造困难的对立角色。

2、阐发主要叙述目的，亦即故事情境的构筑。

3、引进说明性材料。

●主要叙述目的和故事情境

故事情境，就是一个人不得不去做某件事。

主要叙述目的和故事情境这两个概念说明的是同一件事，它们围绕同一内容表述了两个侧重面。

主要叙述目的的倾向于情节和行动。

故事情境则意味着美学与伦理意义。

●构建故事情境的因素

1、需要一个有发展前途的、强壮的主要叙述目的。

2、如果小说的主要叙述目的并不强壮，它本身不具备足以引动读者好奇心的力量，那么就需要动用故事情境的另一个侧面，必须让主要叙述目的对人物具有重大的意义，它的实现与否决定着他的生命、前途、灵魂，或者决定着他所爱的人们的生命、前途与灵魂等重要内容。

●说明性材料

说明性材料主要集中在三个方面：故事情境、人物、危机设计的需求。

无论是叙述还是描述，作家必须要尽最大的努力，让说明性材料在起到解释作用的同时，也要产生程度不同的趣味性。

不论是简单的叙述，还是详尽的描绘，甚至一段情节或功能完备的戏剧性场面，都可以作为开端的说明性材料来使用，条件只有一个，产生趣味，激起好奇心，吸引并保持读者的注意力。

■转折点

现代小说描述的是人物面临刺激因素时的反应和行动，这些行动被安排进一种带有转折点的格局当中。

小说的转折点通常出现在小说的主体部分。

●设计一个转折点

1、主要人物。人物塑造与人物真相的差别。

人物塑造包括，相貌、服饰、家世、职业，甚至性格特征。

人物真相是主要人物在外表掩盖之下，骨子里到底是个什么货色。

不能用人物塑造代替人物真相，让主要人物从出场到结束始终如一，没有变化。

人物真相应该从哪里得到揭示呢？是转折点提供了这个机会。

2、转折点在小说结构中的位置。在中短篇小说中，第一个转折点作为次高潮放在小说进程的三分之二或五分之四处。

我们将第一个主要的转折点作为次高潮放在小说的后半部分，是因为前半端的开端和主体部分里，我们已经利用了所有的手段（故事情境、主要叙述目的、人物塑造、说明性材料、一部分叙事情节等等），彻底地吸引住了读者，他们的注意力已经从被情节所吸引进步到被人物真相所吸引。读者对人物真相的好奇心是小说家前半端叙事成功的标志之一。

●转折点形成的必备条件

1、选择。主要人物面临重大的选择是形成转折点的第一个条件。

其实，小说中的每一个戏剧性场面，每一次主要人物与刺激因素的冲突，都会对情节发展与人物本身造成部分的转折，没有发生转折的戏剧性冲突，只是在浪费篇幅和时间，是结构臃肿和小说家技术不精的表现。但是，这种相对细微的转折只是事件发展所必需的推动力之一，是情节的推动。

能够真正给小说进程带来强有力推动的是对人物真相的揭示，是人物本质的转折。这样一来，就需要有经过充分准备的转折点来揭示人物真相，使人物本质而非仅仅是事件发生重大的转折。

2、形成转折点的第二个条件，是转折产生于人物的行动之中。

读者不喜欢被动的主要人物。也许最初他是被迫反应，但在转折点上他必须是主动行动，并因此遭受重大挫折。因为，对打击做出被动的反应只能引起读者低级的怜悯，而主动进去造成的失败却能产生悲壮、能够使读者得到情感的满足，并产生移情作用。

3、形成转折点的第三个条件，使必须要为转折点的来临做好充分的准备。铺垫。

●转折点必须要完成的任务

1、转折点之后，主要人物将进入一个更高层面的斗争阶段，这是转折点要完成的第一个任务。

2、转折点要完成的第二个任务，是主要人物对事物的认识的提高，这包括他对事件的认识，对刺激因素的认识和对自身的认识，甚至对世界观和人生观的认识。

3、转折点要完成的第三个任务是产生见解。

小说中的思想不应该由小说家讲述出来，而是在主要人物的命运发生重大转折的时候，被形象地演示出来，小说中的思想的载体是故事，是人物命运的转折点。

●最后的转折点

作为最后高潮的戏剧性场面是需要小说家拿出一半以上的精力与心血小心经营的。

在面临最后的高潮时，读者的情感已经被充分调动了起来，这是小说家与读者共同的大餐，是一场有关生存与毁灭的较量。

对于最后的转折点的要求是，主要人物必须得走上一条不归路，也就是说，转折点之后，这个人物已经发生了本质上的变化，这种变化是不可逆的。

●结尾的设计

在设计结尾的时候，需要完成的重要工作：

1、小说家应该从最后的转折点上借取重要性，来暗示主要人物在小说之外的命运。

2、终结悬念。小说事件中的一切线索和疑问都得到了应有的解答，在读者的心中不再存有牵肠挂肚的疑惑不解。

3、避免多种方法混杂的结尾。

■主要人物

不论是小说人物还是自然人，他们存在的意义都完全表现再他们与自然的关系结构之中。换言之，人永远处在不同层面的冲突之中，没有这些冲突来证实，人物根本就不存在。

●内心冲突，个人冲突，外界冲突

任何一个自然人都存在于三个冲突层面之中，即内心冲突、个人冲突和外界冲突。

内心冲突：涉及人们的思想、情绪、心理和身体等方面，这是最神秘也最复杂的冲突层面，现代主义小说家认为这个层面最有文学价值。

个人冲突：表现在人物个人关系上，如家人、朋友、恋人、宠物等，以及由此衍生出来的人伦、道德等内容，是人之所以为人的最切近的证据，也是现实主义小说家的最爱。

外界冲突是人与社会、自然等方面的冲突，这个层面所引发的意义最为宏大，也最具有冲击力，浪漫主义作家往往偏重于此。

不能局限，不管是现代主义、现实主义还是浪漫主义，只要是一位成熟的作家，他笔下的人物就必定会在这三个层面上发生全面的冲突。

冲突层面的变化绝不仅仅是小说描绘对象的变化，而是人物在实现主要叙述目的的过程中不同冲突量级的提升，每经历一个重要的转折点之后，人物都将进入一个新的斗争层面或同一层面中更高的斗争级别。

向不同冲突层面的转移，首先意味着小说正在从人物塑造走向人物真相，同时这也是扩展冲突范围，使事件走向史诗的必然趋势。

●人物维

文学理论家说的这个“维”，指的是“矛盾”！

在人物的内心中，人物维可以表现为慷慨和贪婪、勇气与怯懦、真诚与虚伪、纯洁与放纵等许多种矛盾（每一对矛盾，就是一个维），它们既存在于人物的深层性格之中，也存在于人物塑造与人物作用时，人物维既可以当叙事目的，也可以当作叙事手段。旧理论家们常说的要对人物进行深入挖掘，而挖掘的对象其实就是人物深层性格之中的内在矛盾。

在小说中，有多少内置矛盾，就有多少人物维。因此人物维可以是四维、六维、八维，甚至更多。

◎人物维的四种误解

误解一：人物身上的维越多，小说越精彩。

小说的目的在于激发读者的情感，传达读者的思想，所以人物身上应该具备多少人物维，要视小说的需要而定，并不是维越多越好。

误解二：对人物维的方向强调。

单方面强调人物的某个特性是一种不负责的行为。任何一个强大的人物维主干，都必须在矛盾两方面交战之时才能产生美感，才会产生移情作用。

误解三：错置各条人物维之间的相互作用。

误解四：将人物身上的外部特征当作人物维来使用。

◎主要人物的设计原理

1、人物塑造的尺度。人物外部特征很多，不能全写，只保留那些对未来的事件进程和人物真相的揭示有重要作用的外部特征。

外部特征：例如相貌、职业、财产状况、品味、性取向、家庭和教育背景、语言特征、社会关系、宗教活动或类似的外部约束、以往的经历与经验、特殊技能、娱乐爱好等。

人物外部特征很多，不能全写，只保留那些对未来的事件进程和人物真相的揭示有重要作用的外部特征。

将人物外部特征压缩到无法回避的地步，然后让它们在叙事中部分地起到“悬念”的作用。主人公外部特征对未来事件的暗示所引发的好奇心，是小说趣味的第六个来源。

任何一项进入小说的内容都必须要对事件进程、人物真相和情感效果承担起重要的作用。

2、人物真相设计。

◎主人公设计失败的八个原因

通过两个方面来衡量主人公：

1、主人公对小说事件是否具有推动力。

2、主人公是否额能够在读者身上产生移情作用。

主人公设计失败的八个原因：

1. 人物塑造与人物欲望不相符。
2. 被动的主人公。
3. 欲望单一的主人公。
4. 主人公没有足够的意志力。
5. 主人公毫无取胜的机会。
6. 主人公不能产生移情作用。
7. 次要人物比主人公更有趣。
8. 主人公最后的行动不是唯一的行动。

●制造移情作用的方法

1、主人公的外部特征可能会与读者有相通之处，如年龄、职业、教育和家庭背景、情感类型等。

2、主人公的深层性格，也就是人物维与读者相通。

3、处境与行为的相通。

■对抗人物

所有对抗力量的统称为“对抗人物”。

凡是能够进入小说冲突三个层面的内容，都可以充当对抗力量。

内心冲突层面。某种隐秘的欲望、对某物或某事的执着、某种畏惧、某种狂暴等。

个人冲突层面。家人、亲友。

社会冲突层面。政府、法律、道德、自然现象等。

●对抗人物基本特征

1、对抗人物要强大得足以打败主要人物。

如果对抗人物不够强大，没有力量对主要人物进行多次毁灭性的打击，那么主要人物也就不会在艰苦的对抗中得以揭示自身的真相，不会产生移情作用。

2、对抗人物应该是多维人物。

3、对抗人物是以多种形态出现的。

由于小说的主要人物要在心理、个人和社会这三个层面上进行斗争，那么对抗人物也就应该在这三个层面上给予主要人物有力的打击。

●对抗人物的移情作用

对抗人物并不一定就是坏人，小说家应该将他们认定为存在某种缺陷，或外在某种特殊立场的人物。

好人之间的对抗多数出现在个人层面和内心层面的冲突当中。一个好人成为主人公的对抗人物，原因可能是误会、不理解、代购、偏见、个人利益、理想差异、意见分歧、友谊、爱情，几乎日常生活中的大多数内容都可以成为冲突原因。

■次要人物

小说中，次要人物分为两类：工具性人物和功能性人物。

功能性人物和工具性人物的区别在于，工具性人物作用于小说的叙事，而功能性人物则作用于小说的情感系统。

任何一部合格的小说都包含两大结构：故事结构与情感结构。两者共存共生，不可分割。

故事结构涉及人物塑造、主要叙述目的、戏剧性场面、选择、转折点、高潮和结尾等。

情感结构涉及人物维、人物真相、不可逆的转折等。

■喜剧人物

在悲剧人物身上注入喜剧因素和在戏剧人物身上注入悲剧因素，是小说趣味的第十六个来源。

█小说趣味

1、出色的故事情境时小说趣味的第一个来源。p008

2、让平淡无奇的故事情境由于说明性材料的作用而具有了重要性，这是小说趣味的第二个来源。p010

3、现代小说描述的是人物面临刺激因素时的反应和行动，这些行动被安排进一种带有转折点的格局当中。构筑小说的转折点，是小说趣味的第三种来源。p014

4、最后转折点的不可逆，是我必须要强调的重点，也是小说趣味的第四种来源。p025

5、意味深长的结尾，是小说趣味的第五种来源。P026

6、主人公外部特征对未来事件的暗示所引发的好奇心，是小说趣味的第六个来源。p037

7、主人公的人物真相是小说趣味的核心，对主人公内心真相的多层次揭示，是小说趣味的第七个来源。p038

8、移情作用是小说趣味的第八种来源。P052

9、为主要人物设计一个强大而内容丰富的对抗人物是小说趣味的第九个来源。p055

10、不论对抗人物多么强大，主要人物都应该有不少于一次而不多于两次的取胜机会，这是小说趣味的第十个来源。p064

11、给故事以持续不断并逐步增强的负面压力，是小说趣味的第十一个来源。p065

12、次要人物对主要人物和对抗人物产生有效作用，是小说趣味的第十二个来源。p078

13、将独一无二的文化特征融入事件、人物、行为方式和意识之中，是小说趣味的第十三个来源。p092

14、在小说的戏剧结构中植入精巧且收放自如的戏剧结构，是小说趣味的第十五个来源。p102

15、在悲剧人物身上注入喜剧因素和在戏剧人物身上注入悲剧因素，是小说趣味的第十六个来源。p105

█杂项

p007

好奇心是小说趣味的发端，不能引起读者的好奇心，小说的趣味便无从谈起。

让读者产生期待。

建立危机。

主角面临的选择。

p012

对于初学者来讲，如果不能在开篇三五百字之内激起读者的好奇心，这部短篇小说的寿命便很令人担忧了。

p015

小说的基本结构可逐级放大为：遇合、交流、小情节、场面、戏剧性场面、幕结构和小说。通常中短篇小说只有一幕结构，这样一来，带有转折点的戏剧性场面在其中的作用便非常突出了。

p033

移情作用可以使读者从人物身上找到与自己的相通之处，能够产生参与小说人物生活的欲望，恨不得亲自出演所有的悲喜剧。

p079

任何一部合格的小说都包含两大结构：故事结构与情感结构。两者共存共生，不可分割。

故事结构涉及人物塑造、主要叙述目的、戏剧性场面、选择、转折点、高潮和结尾等。

情感结构涉及人物维、人物真相、不可逆的转折等。