█概念解释

来源

【故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理】（罗伯特·麦基）

结构

对人物生活故事中的一些列事件的选择，这种选择将事件组合成一个具有战略意义的序列，以激发特定而具体的情感，并表达一种特定而具体的人生观。

事件

变化。通过一种价值来表达和经历的有意义的变化。

场景

某一相对连续的时空中，通过冲突表现出来的一段动作，这段动作至少在一个重要程序可以感知的价值层面上，使人物生活中负荷着价值的情境发生转折。

节拍

动作/反应中的行为交替，一个又一个节拍构筑场景的转折。

序列

一些列场景。

幕

一系列序列的组合。

故事

一系列幕的组合；渐次构成一个最后的幕高潮，从而引发出绝对而不可逆转的变化。

价值

故事事件创造出人物生活情境中富有意味的变化，这种变化是通过一种价值来表达和经历的。

价值是故事讲述手法的灵魂。归根结底，我们这门艺术是向世界表达价值观念的艺术。

故事价值是人类经验的普遍特征，这些特征可以从此一时到彼一时，由正面转化为负面，或由负面转化为正面。

例如，生/死（正面/负面）便是一个故事价值，同样的有爱/恨、自由/奴役、真理/谎言、勇猛/懦弱、忠诚/背叛、智慧/愚昧、力量/软弱、兴奋/无聊，等等。所有这种人类经验中，价值负荷可以随时走向反面的二元特质，便是故事价值。它们可以是道德的，善/恶；可以是伦理的，是/非；或仅仅负荷着纯粹的价值。希望/绝望既不涉及道德，也不属于伦理，但当我们身处这经验两极的任意一端时，必然会确切地感知到。

█个人理解

来源

【故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理】（罗伯特·麦基）

【这样写出好故事 玩转情节与结构】（詹姆斯·贝尔）

【冲突与悬念】（詹姆斯·贝尔）

结合以上三本书，自己的理解

●事件与场景的区别

可以理解成是一回事

事件。可以理解成原始材料。人的生活中充满了事件。

场景。可以理解成加工后的事件，或者是高级事件。这种事件材料将被选用到小说中。

事件。包括时间、地点、人物、物品、行为

场景。被小说采用的事件，放到小说里，事件就叫场景了。

●结构和情节

有种说法是，情节就是结构。

我觉得情节是结构的目的，是结构表现出来的产物，是结构想给读者呈现的体验。结构是情节的具体表现形式。

结构。场景的排列策略。如三幕结构。结构是情节的表现形式。

结构的同类词：纲要，脚手架，上层建筑，底架，框架，骨架

情节。情节包括主角、目标、冲突、结局。结构表现出的整体故事就是情节。

一个例子：

原材料（以时间顺序自然发生的事件）

加入这些事件1-8是一个人一生发生的事

事件1

事件2

事件3

事件4

事件5

事件6

事件7

事件8

结构

通过加工后，以上8个事件被加工成以下的结构拍成电影

第一幕

事件5（倒叙）

事件1

事件2

第二幕

事件3

事件6（插叙）

事件4

第三幕

事件7

事件8

作者把原材料事件，编排成结构，让读者看。这时，结构中的事件已经可以叫做场景了。

读者看完后，体验到的和记在脑子里的，则是情节。是作者通过加工原材料事件，用场景结构想表达出的情节。

●各种关系

以下所有被一种形式组织表现出来，这种组织叫结构。

幕（组成故事情节）

序列（组成幕）

场景，也可以叫事件（组成序列）

节拍（组成场景）

情节和结构

█情节

主角，目标，冲突，结局

贯穿故事始终一个目标（最好有关生死的，重大目标）

围绕这个目标制造冲突

一个有力的结尾

█结构

三幕结构

两重无法折返的门

每一幕所占的比例（戏剧）

第一幕 1/4

第二幕 2/4

第三幕 1/4

小说的比例（小说一般比戏剧节奏快一些，早点进入第二幕）

第一幕 1/5

第二幕 3/5

第三幕 1/5

█超级结构的14块路标

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。

█提纲

来源 《小说的骨架：好提纲成就好故事》（凯蒂·维兰德）

●小说的创作步骤

构思

写提纲

创作

修改

●写提纲

写提纲之前：

1. 考虑写好小说的六要素：理念、人物、主题、结构、场景设计、叙述声音
2. 问“如果”
3. 前提句（明确小说的主人公、主要冲突及大致情节）
4. 可以用思维导图来辅助进行头脑风暴
5. 小说的核心元素（动机、愿望、目标、冲突与主题）

◎提纲写出来一般是线性提纲。

场景清单，连点成画。

◎幕后故事（人物的过去背景，不一定发生在小说中，但是它是人物抉择与行动的源头。关乎小说的发展与情节的连贯。）

大仲马对幕后故事的巧妙应用，对我们有以下两点启示：

1. 尽早提供线索以暗示幕后故事的存在，但请等到最后一刻再揭示它。也就是说，等小说缺它不可的时候，再让它出场。
2. 简洁有力地勾勒幕后故事，篇幅越短越好。大段的回忆场景只会打断小说的节奏。

●地图

提纲的附件

你小说世界的地图，画个草图也行

●人物速写

提纲的附件

名字：

他喜欢自己的名字吗？他的名字对他有什么特殊含义？

**基本信息**

生日：

出生地：

父母：

对他们而言，什么最重要？

兄弟姐妹：

成长环境（经济/社会）：

民族：

住过的地方：

现在的住所及电话号码：

教育背景：

学校里最喜欢的科目：

特长：

职业：

工资：

旅行：

朋友：

和谁住过：

和谁起过争执：

和谁共度过时光：

希望和谁共度时光：

谁指望着他，为什么？

他最崇拜的人：

大家对他的评价：

敌人：

恋爱，婚姻：

子女：

**人生观**

信仰：

他喜欢自己吗？

如果可能的话，他想改变自己的是：

他无法摆脱的心魔是：

他有没有欺骗自己？

乐观/悲观：

真实的/伪装的：

道德水准：

自信程度：

特别的日子：

**外貌**

体型：

仪态：

头部形状：

眼睛：

鼻子：

嘴巴：

头发：

皮肤：

文身/穿孔/伤疤：

声音：

衣着：

人们会首先注意到他的什么：

他会如何描述自己：

健康状况（有无生理缺陷）：

**性格**

人格类型：

性格的坚强之处/软弱之处：

他强势的一面有时反而会成为他的弱点，为什么？他是否自律，他的自我控制力如何？

他会因什么而愤怒？

他会因什么而悲伤？

恐惧：

他想避免同哪些人接触，他不想去哪些地方、哪些场合？

天赋：

人们最喜欢他的是：

**兴趣爱好**

政治立场：

收藏：

最喜欢的食物/饮品：

最喜欢的音乐：

最喜欢的书：

最喜欢的电影：

最喜欢的运动/娱乐活动：

他在学校里玩这些项目吗？

最喜欢的颜色：

儿时的白日梦/现在的白日梦：

最期待以怎样的方式度过周末？

他会喜欢怎样的礼物？

宠物：

交通工具：

口头禅/标志性动作：

开心的时候：

愤怒的时候：

沮丧的时候：

伤心的时候：

害怕的时候：

最常用的面部表情及手势（傻笑、皱眉头、龇牙咧嘴、手势、耸肩、眼神交流等）：

嗜好：

对什么嗤之以鼻：

什么会令他烦恼？

什么会鼓舞他？

希望与梦想：

实现梦想后，他会如何看待自己？

他对别人做过的最糟糕的事：

最了不起的成就：

最严重的创伤：

最尴尬的事：

最在意的：

秘密：

如果他能做成一件事，他会做什么？

他属于哪种类型的人？

你最喜欢他的哪一点？

读者为何会与他快速建立联系？

他有何平凡或非凡之处？

他的处境平凡在哪里，又特殊在哪里？

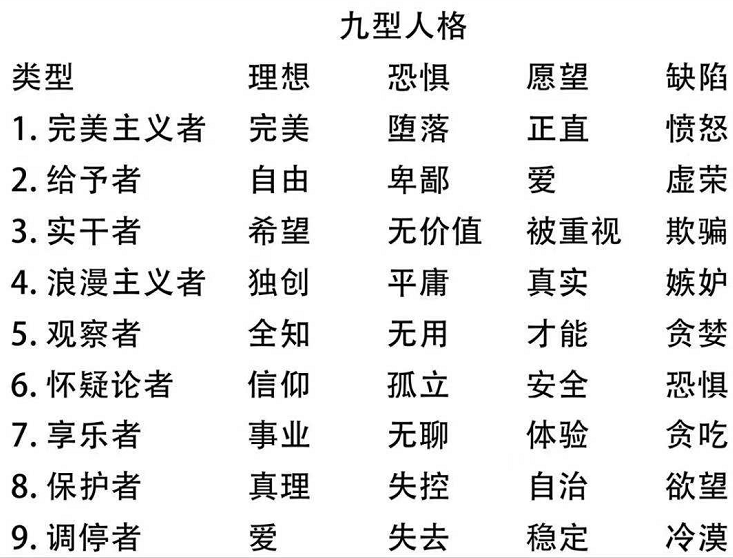
核心需求：

逸事（标志性时刻）：

过往：

●九型人格

辅助创造人物



█

《哈佛短篇小说写作指南》（约翰·盖利肖）

●相遇

相遇的三种形式：

◎事件：

事件就是单个人物对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。

角色对刺激因素只有微弱的反应，而刺激因素对人物没有反应。

◎片段：

两方势力有互动但无碰撞的相遇。

两方力量友善地相遇，互动中没有碰撞，双方互为刺激，互作反应，而且双方都有主动性，都有向对方做出反应的意图。

◎遭遇：

在一次相遇中，双方势力都主动做出反应，并伴随着碰撞。

双方互动中包含碰撞和冲突。

●场景

即使是遭遇，其增加了碰撞，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”。

◎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。

●呈现趣味和情节趣味

◎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）

前四个步骤构成场景的呈现趣味。

而第五步骤将这个场景的的呈现趣味链接到了情节趣味。

◎

情节趣味把不同的呈现单元联结成一种模式。

呈现单元可以是：事件、片段、遭遇、片段性场景、戏剧性场景（有遭遇冲突的场景）

█塑造角色

【这样写出好故事 玩转情节与结构】（詹姆斯·贝尔）

（p279）

四种情绪：认同、同情、喜爱和内心冲突。

●认同：就是让读者认为主角与自己类似。

●四种方法激发同情：

危机。主角面临危机。

困难。主角面对困难。

弱者。弱者面对巨大的挑战。

脆弱。如果感觉主角随时都可能被击倒，读者就会替他担心。

●喜爱

主角做一些讨人喜欢的事。（比如积极帮助他人，不自私等）

幽默又不自傲，通常很讨喜。

●内心冲突

角色如果对自己的决定毫无怀疑，那就不有趣了。

█

《冲突与悬念：小说创作的要素/创意写作书系》（詹姆斯·贝尔）

（p817）

小说第一页就给读者提出一个问题，最后一页才给出答案。

随着小说的展开，新问题不断出现，然后陆续得到回答。这些问题的答案，对于那个高于一切的主要问题有促进作用，但是不能解开难题。那个高于一切的主要问题只有到小说最后才能得出答案。

这和《哈佛短篇小说写作指南》（约翰·盖利肖）里的好奇和悬念说的同一个道理。

提出问题可以使读者产生好奇，解答问题会使好奇消失。

一个主线问题。

小说展开后，每个场景都有场景问题，这样就可以保持读者的好奇和悬念。

█小说分类

《哈佛短篇小说写作指南》中的主要情境，分为某个要完成的目标或某个要做出的决定。

如果主要情境是一个要完成的目标，那么小说就属于“完成式”小说。

如果主要情境是要做出的决定，那么小说就属于“决定式”小说。

《这样写出好故事 玩转情节与结构》将目标分成两种形式：想取得某样事物，或逃离某样事物。（p009）

█篇幅设想

●豆瓣阅读的设定

短篇 2万字以内

中篇 2-8万字

长篇 8万字以上

30万字左右为主流长篇

8-20万字为小长篇

70-90万字为超长篇

超过90万字不适合在豆瓣阅读上发表

每章2000-20000字

●自己的方案

每章字数3500左右

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 第一幕 | 第二幕 | 第三幕 |
| 短篇（5章，约17500字） | 1章（1） | 2-4章（3） | 5章（1） |
| 小中篇（10章，约35000字） | 1-2章（2） | 3-8章（6） | 9-10章（2） |
| 大中篇（15章， 约52500字） | 1-3章（3） | 4-12章（9） | 13-15章（3） |
| 小长篇（25章，约87500字） | 1-3章（3） | 4-22章（19） | 23-25章（3） |

更长的长篇，第一幕和第三幕不变，都是3章，中间第二幕加长即可。