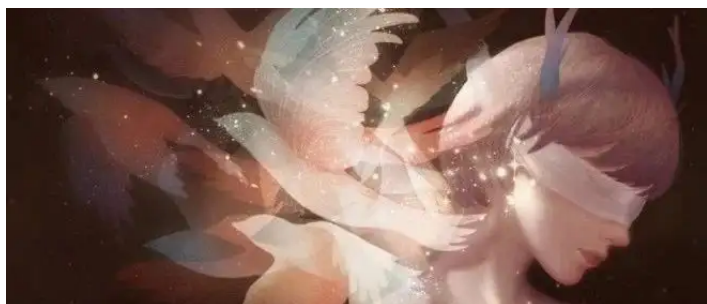


《情节！情节！通过人物、悬念与冲突赋予故事生命力》精华摘录



《情节！情节！通过人物、[悬念与冲突](#)赋予故事生命力》精华摘录

[美][诺亚·卢克曼](#)(Noah Lukeman)/著；唐奇、李永强/译；中国人民大学出版社.2012/出版；

法师猫不凡/摘录

1、前言

(1)情节不仅仅与一个伟大的创意相关，好的情节是众多创意和写作要素的集合体，包括人物、经历、悬念、冲突和上下文。

(2)最好的故事是人物和层层推进的悬念冲突的有机结合。

(3)作为作家，你的使命就是制造悬念，拥抱冲突。

2、[人物塑造](#)

(1)人物是进一步讨论经历、冲突和悬念的基础，而且是情节的基石。

(2)作家最大的错误之一就是以为必须立刻决定人物的外表，外表描写经常以牺牲叙事为代价。作者应该了解人物的每一个方面，但不必把它们全部呈现给读者，更不必立刻这样做。

(3)人物和外表描述：

①脸型描述：颧骨、下巴、额头、嘴巴、嘴唇、鼻子、眼睛大小(斜视、假眼、目光游离)、眼珠颜色、眉毛、睫毛、胡子（八字、连鬓、络腮、山羊）、肤色、人种、身体特征（伤疤、胎记、烧伤、伤残）、目光、容貌情况；

②头发：是否有头发、发型（长发、短发、卷发、直发）、头发颜色、发型稀疏浓密整齐蓬乱程度、是否染发；

③身材：身高、体重、身材胖瘦、强壮程度、是否有突出部位、肌肉是否强壮、肩膀、胳膊粗细、腿部粗细；

④年龄：真实年龄、看起来的年龄、哪些特征暴露年龄（如皱纹、鱼尾纹、双下巴、雀斑）。

⑤女性特征：胸部大小，身材情况、指甲（是否染指甲，戴假指甲等）、睫毛长短、化妆情况、穿着太多还是太少，容貌是否美丽；

⑥穿着：喜欢和通常穿的衣服（时装、工作服、休闲装、制服）、穿着是否暴露（迷你裙、低胸装、超大号毛衣）、暴露程度、是否戴帽子、配饰情况（手袋、珠宝、首饰、手表、戒指、项链、十字架、耳环、鼻环）、是否有纹身、衣服昂贵（超过购买能力）、有钱却朴素、喜欢的衣服颜色等；

⑦打扮：得体、邋遢；每天洗两次澡或一星期一次；身上异味、香水；

⑧肢体语言：站姿、坐姿、走姿；

⑨嗓音：声音高低（大嗓门、听不清、声音含糊）、声音感情（生冷、充满诱惑、充满磁性）；语速（快、慢）；说话习惯（拐弯抹角、直来直去）；其他说话方式（口吃、口音、口齿不清）；

⑩健康状况：体质如何、得过什么疾病（几次、遗传、怎么感染的）、住院情况、疾病在当地的影响；

11慢性病状况：是否有慢性病（正在接受药物治疗、使用哮喘吸入器、

抗抑郁药、糖尿病等），为此付出的代价为此付出代价（不喝酒、吸烟、吃特定食物、控制饮食、注射胰岛素）；

12受伤状况：是否受伤过？怎么受伤的（运动伤害、打架、交通事故）、骨折、整形手术、背疼、腱炎、关节炎；残疾（聋、哑、盲、跛足、智障）；精神病（抑郁、精神分裂、焦虑）；

13家庭背景：父母离异或去世和多大时发生此事、跟着父亲或母亲、轮流？其他亲人抚养（祖父母、叔父）？同性恋家庭抚养（两父或两母）？被收养（父母再婚）？有继父？

14父母状况：父母的工作、年龄、亲近？有祖父母？

15兄弟姐妹状况：有兄弟姐妹？几个？排行（最小受宠、保护欲、女性化）

16婚姻状况：是否结婚（多大结婚、多久了）、夫妻怎么认识的、幸福吗？双方差距（年龄、财富、地位、教育程度、信仰）、和谐程度（是否经常吵架、共同兴趣、是否分居、是否有婚前协议）、其他伴侣（红颜知己、秘密情人等）；

17妻子状况：家庭背景、和丈夫的亲人相处如何、她的兄弟姐妹是否结婚、彼此相处如何？双方家族孩子相处如何？

18孩子状况：是否有孩子，为什么没有孩子（不孕症、控制生育、永久绝育手术、担心自己生理问题）、有几个孩子，想要几个还是无所谓；怀孕过程（痛苦、流产、失子）；孩子都是亲生且有无收养，有无继子女？孩子状况（年龄、名字、亲近程度）、对孩子如何（责骂）、孩子听话？

19教育状况：教育程序和学历、是否聪明、是否有特殊训练（驾照、电工、水管工）、学习状况（成人教育、主动受教育、自学；喜欢读书）；

20工作经历：目前职业（金领：经理、律师、医生、银行家；中层：公

务员、推销员、管理员；蓝领：技工）、工作与学位匹配？父母帮助？同事如何看待（偷懒、迟到、请假）、和同事及领导的关系、工作情况（兼职、工作狂、同时打三份工、失业、很有钱用不着工作）；是否受到过性骚扰、是否受过歧视和嘲笑、渴望从事的职业等。

21犯罪记录：是否有前科及次数、犯罪动机（一时冲动、绝望行为、享受犯罪、职业罪犯）；暴力性质的（抢劫、强奸、谋杀）、非暴力性质的（贪污、黑客、偷窃）；

22经济状况：信用记录（破产过、拖欠贷款、账单结构）；收入状况、银行存款、投资状况、抵押担保状况、负债状况、富有还是穷困（白手起家、继承遗产）、赌徒（炒股、赌马、去赌场）；对待金钱的态度（需要养活别人或靠别人养活、偷过钱、吝啬、不在乎钱）；成长环境（富裕、贫穷）、社区（贫民区、中产阶级市郊、工人阶级矿区、上流社会富人区）、憎恨富人或看不起穷人、巴结富人或者同情穷人。

23财产状况：财产清单（贵族物品、珠宝、艺术品、硬币、邮票、珍藏书、收藏品、电子产品、唱片、家具、乐器、瓷器、花卉、金银器、载具、汽车）、继承来或偷来、拥有多久；开什么车（轿车、卡车、摩托）+借的租的、财产总价值、爱惜程度（爱惜、不在乎、丢三落四）；

24罗曼史：是否结婚、何时结婚、婚姻状况（分居、离婚、丧偶）、几段恋爱、恋爱情况（短暂、随意、前男友骚扰、前夫跟踪、换男女朋友频率）；如何结识男人（酒吧、登广告）、单身（享受？）；

25住所状况：现在住哪（别墅、公寓、房车、船屋、帐篷）、买的还是租的还是借住？还是无家可归；居住状况（主妇、邋遢、简朴）；住所的家具、书籍、音乐、装饰画（温馨或冷冰）；

26居住地：国家、州、城市、街道；周围社区；居住环境、富有还是贫穷、安全还是危险、都市人、旅行家、从没离开过家乡

27宠物情况：狗、猫、鸟、仓鼠、鱼、或者其他、想养却不能、过敏？

(4)人物内心生活：

- ①天赋：智商、通灵能力、阅读障碍、色盲、多动症、体力大、嗓音好、聪明机智、理解力、跑得快、过目不忘等、有音乐天赋；
- ②宗教：信仰宗教（天主、犹太、新教、伊斯兰（什叶派、逊尼派）、佛教、摩门教）；是否虔诚（生活的重要组成部分、完全没有任何位置；
- ③灵性：虔诚地参加宗教仪式却不相信上帝、在某一时刻（面临死亡）开始相信上帝、面临邪恶失去信仰、无神论者；
- ④身份：扮演的角色（父亲、儿子、丈夫、学生、员工）、职业生涯、为什么不冒险尝试其他职业——妻子、孩子、按揭贷款、养车费用——但是实际上并不是这么一回事：他们在心底里寻找这些必须承担的义务，这样他们就不必再考虑变化的可能性。
- ⑤信仰：信仰可以是一个人的决定性特征。信仰（偏见、光头党、种族主义、邪教）、信仰来源（自己的想法、父母、老师、兄弟姐妹、朋友、电影、书籍、所处环境、经济状况）；
- ⑥定式：定式是无意识地潜藏在表面之下的信仰，是人物没有意识到自己怀有的信仰。定式来源（童年创伤：潜意识、受虐待）、自我认同感；
- ⑦道德：道德观（例如是否诚实、是否拾金不昧、原则性、伦理观）、是否意识到自己不道德？道德（及其误用）是许多作品的核心——情节通常围绕着寻找一个人物道德的临界点。（《教父》：保护自己的家庭还是杀人？），是否有道德困境；
- ⑧性：特殊性取向、特殊性别倾向、放荡、性经验、积极或消极、性教育、和父母谈论性？同性恋家长？虐待？性伴侣什么样？和自己的父母相像？性病、性虐待、对性只字不提、老古板或自由恋爱；
- ⑨动机：秘密渴望、梦想、目标、志向；阻挡他的事物和障碍（例如缺

少教育）、动机（挣钱、认可、权力、摆脱恐惧、没有安全感、养家）；我们中的大多数人都希望在现在所处的位置上加以改善，而不是重新选择一个方向然后去追求。

⑩友谊：和什么人在一起（同事、同学、死党）；朋友的情况（鲁、傲慢、都是成功人士还是名人？比她富有、穷、丑、学历高或者低）；朋友多？内向、孤独还是社交达人？

11谈话焦点：通过观察人们在聊什么，可以了解关于一个人的许多事。如，一个人描述当地的杀人事件。人的话题有一种重复的模式，谈话反映了一个人关心的事（例如金钱、房地产、死亡、婚姻、子女教育、股票市场、时尚、各类爱好）。倾听者总是想把谈话拉回到自己喜欢的话题。

12自我认知：认识到自己的缺点和强项？看心理医生？是否会承认错误？与现实隔绝？自以为是好人&聪明？

13价值观：优先次序是什么：上帝、家庭、工作、爱情、权力、道德、教育等等。在两难困境下如何选择；

14时间分配：如何度过自己的一天或者周末；在各项活动上花费多少时间；如何分配脑力和体力活动？业余时间的活动（玩游戏、写诗、泡吧、陪孩子玩、照顾父母、和女朋友在一起、遛狗、去教堂、旅行和度假、读书和思考）；

15艺术创作冲动：一个人的艺术创作冲动能量——无论他是否拥有表现这种冲动的能力和方法——通常是至关重要的；作品人物是某类艺术家（画家、音乐家、作家、舞蹈、演员）？专业或业余、会什么乐器（吉他、小提琴、大号、鼓）？有什么作品？

16英雄：敬仰的人、榜样、偶像。可以选择一个在某一方面令人钦佩但其他方面令人不齿的人。

17政治和意识形态：民主党？共和党？无党派？自由主义者、保守主义

者、反种族隔离斗士、烟草巨头代言人、赞成（死刑、持枪、药草）、反对（堕胎、持枪、死刑）；

18与权威的关系：信奉强权？国家机器一员？叛逆者、独立思想家？

19恶习：恶习可能在一个人的生活中微不足道，也可能成为**决定性因素**。恶习包括：吸毒、酗酒、老烟枪、赌徒、性成瘾者、吸毒、有案底；

20时间线：喜欢回忆和旧情难忘（前任伴侣、故去爱人、后悔错失的机会）、喜欢展望未来（规划未来10年生活，很早就存退休基金）；安于现状、拒绝反思、拒绝计划、不循常规（总是谈论回忆的少年）

21与食物的关系：人物与食物的关系也可以成为**决定性因素**。暴饮暴食、厌食症、素食者、犹太洁食者、咖啡瘾、肥胖症、犹太洁食者；最喜欢的食物、是否会做饭、餐桌礼仪、投入食物的时间+精力和金钱、饮食习惯（5点吃早餐）；

22习惯：每日的行为习惯

23怪癖：从不沾酒、厌恶烟味、喜欢黑胶唱片、总是带伞、为琐事抓狂、痛恨香烟烟雾、痛恨收音机、不穿高领毛衣、曾裸奔

24爱好：收集硬币、改装汽车、扑克、象棋、运动、健身、网球、游泳、晨跑、缝纫、桥牌、航海、攀岩、轮滑、漂流、壁球、晨跑、空手道、保龄球；

25慈善：一个慷慨的人也可能不参与慈善事业。对于另一些人，慈善事业可能是他们生活中的**决定性因素**。捐过多少钱？持续多久？鲜血吗？为什么厂家慈善？

26催化剂：促使人物发生根本性改变的特别事件。包括：时间的流逝、父母去世、孩子出生、结婚、离婚、坐牢、新的工作等。

(5)实用人物塑造

①主要人物、次要人物：检查人物清单，确定主要人物、次要人物。不要从篇幅的角度，而是从重要性思考。多个主要人物？

②出场频率：一个人物出场的频率比他出现的时间影响更大。

③出场和退场：出场和退场很重要。

④态度和反应：作为人类，我们总是根据别人对事件的态度和反应来评判他们——从而更好地认识自己。如，500人看恐怖片只有自己没被吓到，可以得出：根据别人的反应判断，你是一个不容易受到惊吓的人。事件和环境本身还不及人物对它们的态度和反应的一半重要。在你把人物放进故事之前，你必须首先了解你的人物会如何看待他周围的世界和如何反应。如果这个人物刚好是故事的叙述者或视角人物，这个人物的态度对整部作品具有决定性的意义。

⑤叙述：选择叙事者和视角人物切忌轻率；叙述者的目标：

1)讲故事，描述事件的展开，读者需要知道发生了什么事。

2)用他的观点给故事润色，且可以更好的了解叙述者。

3)一本书的唯一决定性因素。可以通过叙事者角度巧妙叙事，从而形成一个猜谜游戏。例如：一个角色的乱糟糟的头发和精美的西装。叙述者可以只提到头发，而不陈述西装；或者头发和西装都提到了，但是却强调头发，西装一笔带过。

4)展示他自己在故事中的活动。

5)通过叙事者让观众和读者产生移情效应。例如当越来越信任叙述者时，读者会下意识接受他的感觉和见解。如果他爱一个人，观众也会爱那个人；恨一个人也一样。也有读者不喜欢和不信任的叙述者，当他不喜欢一个人，那么观众就会喜欢这个人。其实这也是一种让观众和读者对人物产生移情的一种方法。

法师的冥想：通过叙述者，可以让读者先移情于叙述者。而当叙述者移

情于另一个人时，如喜欢一个角色，那么读者也会移情并喜欢这个角色，从而形成二阶移情。

⑥通过别人的眼睛：

1)我们经常有意或无意地观察人们是如何对待别人的，以作为我们自己应该如何对待他们的样板。

2)群氓心态：**群氓**，就是聚集起来的表现同质均一心理意识的人类群体，他们拒绝理性而复杂的思考，对提供给他们的各种意见、想法和信念，只简单地选择两个极端，或者全盘接受，或者一概拒绝，将其视为绝对真理或绝对谬误。读者也是如此，他们要立刻认识许多人物。他们需要做出决定，所以会寻找提示。平庸的作家把提示直接塞进读者的脑袋，好的作家向我们介绍一个新人物时，会生动地描述其他人是如何对待他的。

3)其他人对待人物的方式是一个机会，不仅能帮助我们了解我们的人物，还能帮助我们了解其他人。

4)其他人物如何对待你的视角人物？针对视角人物所表现的当面的行为，以及背后的行为（如背后诽谤他，议论他，表现出当面和背后的一致）是如何的？

5)视角人物认为别人是怎么对待他的？例如某人感觉被别人针对，实际根本没这回事？或者一个受到虐待的妻子，说她的丈夫打他，却不觉得这有什么不对？这种认知和现实的矛盾能够告诉我们什么关于角色的事？

6)视角人物怎样对待其他人的？最好的方法就是给他一个对他自己不重要，但是对别人非常重要的目标，看他如何反应。例如主角在路上遇见一个人，结果见死不救（冷血，邪恶）；如果受伤的人曾经冤枉了他，那么主角的标签就是[报复]。如果他积极的救治（善良）。可以看出，一个人如何处理对别人非常重要的目标，能够帮助我们深入认识人物本身。

7)其他人物如何对待彼此的？在主角看来他们怎样对待彼此的？

8)如果其他人以出人意料的方式对待主角或者其他人，你会怎么看？

法师的冥想：例如 [《巴黎圣母院》](#) 中，吉普赛女孩埃斯梅拉达出人意料的给被绑并被鞭打的敲钟人卡西莫多水喝。如果你是卡西莫多，会不会深受感动？或者会有其他反应？

⑦群体人物

1)人物间有充分的互动。人物们在一起时很自然。相似或差异不一定是造成观点分歧的主要原因。

2)与彼此共度的时间：人物彼此共度了多少时间？人物与彼此共度时光的方式（仓促会面？在同一个牢房10年？）；人物是否愿意彼此共度时间？

3)群体行为：一群人可以被视为一个人物，它的存在有力地支撑着整部作品。你可以通过灵光一现创造一个世界，通过精心设计的时间、地点和纯粹的概念——不过更简单更常用的方法是通过一组人物来创造一个世界。

⑧环境：

1)一个人物可以以某种方式思考和感觉，而当行为的时刻到来时，却采取完全不同的行动。只有通过环境我们才能看到我们的人物如何行动。

2)不能因为环境就给人物永久性地贴上标签。人物对环境作出的反应会发生变化。即使一个人物没有发生改变，他的不作为也不一定意味着他持否定观点。

3)极端的环境能够让我们更深入地认识一个人物。

⑨环境元素：

1)痛苦（痛苦让我们了解一个人）

2)牺牲（不是特指被杀的困境，可以是简单的让座）

3)环境（改变一个人物所处的环境）

4)艰难时刻（刺激人物的弱点，看其反应）

5)多面性（主要功能之一是让作品更富现实性，让读者更容易代入。我们很难代入一个完美的人）

⑩总结：

1)场景清单：列出作品每一章的基本事件、环境。

2)人物出场清单：对照场景清单在每个场景下列出出场人物的名字。以此考量出场频率。

3)人物互动图：作品所有人物名字写在一个大圈里，用不同线形连接。

4)设定环境：列出 10 件能够刺激人物作出反应的事情，选择 10 种不同的环境让人物获得终极体验，并让这些环境与作品的主题保持一致。考虑如何让环境推动故事进展。

5)人物行动清单：列出人物的所有行动（避免写作者根据人物的思想而非行为评判他）。例如明明是个坏人，但是唯一的行动是扶老太太过马路，那么观众肯定认为此人是好人；明明是个好人，唯一行动是偷人钱包，那么肯定会被人认为是坏人。所以行动要和人的道德思想相匹配，要有足够的行动表现人物道德思想和价值观。

6)人物灵感：为什么选择这个人物？

3、经历

(1)当你开始讲故事时，你会发现第一件事不是决定透露哪些信息，而是决定保留哪些信息；你传播信息的方式比信息本身更重要。

(2)作家的任务就是塑造能够推动和支撑一段旅程的人物。塑造处于变化

中的人物，在某种意义上，是到作品结尾会变得完全认不出来的人物、成熟的人物。

(3)三种深度经历：

①认识他人：通过压力认识他人。压力越大，揭示越深，该选择便越真实的表达了人物的本性

②认识自我：为什么良心的谴责对社会重要？为什么人们更关心某人是否为某事而悔恨？因为悔恨意味着自我认识的过程。

③在认识的基础上采取行动：例如一个人感到悔恨，但是因为悔恨而帮助别人牺牲；如果员工发现公司欺诈，于是决定辞职等等，各种采取的行动会让读者获得更大的满足。

④认识和行动之间的矛盾：

1)例如已经认识到错误了，但是不采取行动。例如某人不信仰某宗教了，但是仍然参加礼拜等等。

2)可以利用甚至延长这种矛盾，从而创造一种深刻的紧张感，从而让人物内心交战。

3)这种内心冲突是神经官能症的来源，例如心理投射和偏执狂。这种矛盾会成为道德困境的来源。例如一个人认识到自己的错误，但是在极端情况下被迫继续作恶。例如纳粹枪口下的犹太人，为了救自己的家人而不得不帮助纳粹。通过人物在负罪感的压迫下的自我折磨，观众会因此获得部分满足感，而这种自我折磨会演变为神经官能症，导致精神失常-自杀等行为。作品将更多围绕这种不作为的心理负担，而不是他的行动。

4)对结果造成影响的不作为能够制造道德困境，带来一种哲学上的满足感，从而让读者争论如何做才是正确的。

5)要创造更大满足感，可以让人物产生认识并开始行动，但是却发现已

经晚了。例如员工打算告发坏同事，结果半路被警察逮捕；在和母亲大吵一架后，任性的孩子认识到了母亲非常难过，于是决定道歉，却发现母亲已经去世等等。这种手段运用在悲剧中可以取得最强烈的效果，例如[《罗密欧和朱丽叶》](#)。

(4)表面经历：一种所有人都能识别的经历。

①恋爱：恋爱可以立刻改变一个人物的生活，且改变是完全可信的。一个人物遇见某人开始约会，他与家人和朋友在一起的时间会突然减少。并且会以自己都没有意识到的方式影响自己的生活。并且会引导改变一个人走向内心认识的深度经历，例如获得了自信心、变得爱打扮了，变得有爱好了，变得有上进心了。此外，恋爱的失败经历同样也会让人改变。恋爱的进一步改变则是家庭。

②物质：这种表面经历可以立刻改变一个人物，甚至撑起整部作品。例如继承巨额遗产，中了彩票、再也不用工作，买房、买车、环游世界。日常生活改变了。此外，物质的丧失，例如房屋失火、股市和赌场输了一大笔钱、输了官司赔高额赔偿金等可能更能促进人物思考。

③友谊：友谊可以改变一个人的生活，甚至有些友谊比家庭关系还重要，例如学生阶段。商界和政界的友谊甚至可以转化为价值连城的盈利机会。此外，友谊可以改变人的生活，例如带来积极影响，开拓人物的眼界。也可能带来消极影响，如学会了坏习惯、脏话连篇、学会了打架斗殴、喝酒抽烟等。敌人也同样如此，甚至会一直不停的打击你。加入一个组织：帮派、公司、军队等，会一夜之间改变一个人物。例如说组织的行话、遵从组织的规定和习俗等等。

④身体状况：能较快发生，且每个人都能代入，附带的好处是还能改变人物的外表。例如健身和训练，导致肌肉增加，减肥成功、成为竞技和健身冠军、游泳冠军、或者纹身、剃了光头等。此外疾病也能提供一种迅速和可信的变化轨迹。例如得病、或者最终痊愈、身体的变化对读者有特殊影响力，并且可以推动故事进展。

⑤知识：获取知识是一种高尚努力，并且可以以此展开斗争支撑作品。

例如兴奋宗教的人为了获得不被认可和认为危险的世俗知识、学会了一种新语言、新技能等都是独一无二的经历。

⑥名望：例如升职、地位和名望提升、还包括公司、军队、政坛、社会组织等许多领域的升迁。此外失去地位和名望更容易让人认识自我。

⑦家庭：例如故事开头人物没孩子，结束时有了孩子。身份由男人变成了父亲。此外有了兄弟、姐妹、表兄弟等等也是如此。此外家庭中有人出生、死亡、结婚、离婚、被放逐等都会引起事物改变。家庭是最关键的表面经历，因为最有助于开启自我认识的深度经历。

(5)经历和环境

①特定目标：人物出发前设定一个特定目标，从而有了驱动力，能够提供结构和方向。其他的原则之旅、复仇之旅、正义之旅等均是更抽象的目标和经历。

②目的地：先设置结局，让人物在结局规定的范围内更有创造性，例如如何创造性的到达目的地。也可以分解为几个更小的目的地和目标以便于入手。此外，最好是有一个内在目的地和外在目的地相互呼应，内在目的地将创造出让人物抵达那里的外部环境，外部目的地将把他置于能否抵达内在目的地的心理节点。

③开头：需要有强大和精彩的开头。想象一个想要脱离贫民区的人，一个摆脱债务的人等等。一个好的开头会使人物的逃离成为必需，且最好有强烈的欲望和热切的渴望，而焦虑才会激起人的改变。

④障碍：用于延长经历、制造困境、导致冲突以及制造悬念。每种内类型的经历都必须考虑什么东西能阻止你的人物完成经历。

⑤命运：将命运或者宿命加入人物经历。命运和目的地不尽相同，因为不知道人物何时、何地、如何兑现命运。命运可增加神秘感和悬念。因为我们想知道人物如何兑现命运的，从而给读者心里植入了某种东西。此外，还给了作品以方向感，并增加了一种不可避免的感觉，从而又和

人物的自由意志相关。预言的命运不需要那么直白，可以通过隐喻和暗示来预言命运。命运的强大之处在于注入一种强烈的方向感和目的感，且层次越多，越能感到人物在追求什么目标。最后，可以逆向思考，人物是否在和命运斗争？

法师的冥想：命运和时间观中的宿命主义时间观相关。反抗命运和哲学中的自由意志哲学概念相关。隐喻和暗示命运、人物的潜台词等叙事方式，和暗示效应有关。

⑥相互依存的经验：如前一段的经验，影响到了第二阶段的经验。如前一段是身体训练，第二段是心理康复，第三段是追求爱情等等。几段经验是相辅相成的。例如吸毒经验（身体状况），可能会导致贫穷（物质经验），以及家庭经验和恋爱经验的变化。此外，相互依存的经验也可以是平行经验。如莎翁情史中，莎士比亚一边写戏剧，一边追求女孩，通过女孩的爱情给予创作灵感，从而让两段经验交汇在了一起。

⑦开启新纪元的经验：让创造的经验结束时能自然开启新的经验。方法之一是让人物经验我们不喜欢的经验，例如成为最出色的罪犯。由于经验是错误的，所以我们等待他分崩离析，然后人物重新开始新的经验。

⑧过去的经验：作品开始前人物有过哪些经验（例如以前喝酒，现在戒酒了）。过去经验创造了一种坚持的紧张感。

⑨没有经验的人物：不是所有人物都需要经验，例如出场很少、不重要的人物，以集体名义出现的人物。读者能接受的人物数量是有限的，所以他能接受的经验数量也是有限的。而经验的数量越少，也说明这些经验很重要，所以一些没有经验的人物是必须的。任何重要人物都应该有经验，包括积极和消极的。

⑩其他类型的经验：剪辑手法可以给影片速度感，如长镜头和镜头的快速切换（如1秒1个镜头），从而告知观众何时放松、何时紧张、何时准备好迎接变化。

(6)为什么必须有经验？

①鼓舞：例如从底层一步步到高位，会鼓舞读者和观众。

②净化：亚里士多德认为，艺术可以给观众提供心灵净化，使人产生怜悯和恐惧，并释放这两种低落情绪

③变化：观众喜欢看到人物的经历发展和变化轨迹，也就是成长、发展，以及变化。

④目的：目的感会给予人类最大满足。

(7)经历大纲：

①在**情景清单**上标出每一个主要事件或环境下，每个人物在认识的内心经历中所处的位置。

②**表面经历清单**：几大类经历的说明和清单。

③**表面经历的速度**。

4、悬念

(1)情绪是悬念的基本要素：阿尔弗雷德·希区柯克

(2)悬念比任何其他元素都更能影响作品即时的阅读体验，是对其他元素完美的补偿。

(3)悬念是关于预期的。它与观众期待之外的东西以及还没发生的事情有关。

(4)悬念是观看事件展开的过程，一旦事件发生并产生结果了，悬念就消失了。

(5)悬念就是创造和延长预期。

(6)制造悬念的12种方式：

①目标：

1)在人物心里确实一个目标（或目的地），会让人突然想要知道人物能否实现目标，于是预期由此产生。例如一个杀手正在追杀某人。

②提高筹码：

1)提高目标的重要性是提高筹码的一种方法。

2)越高的筹码，悬念也越强。

3)要考虑目标对人物的的重要性，对人物越重要，则悬念越强。

4)此外，人物目标对其他人的重要性，也可以提高筹码和悬念强度。

③危险：

1)危险可以有效增加悬念（例如道路有野兽、身后有追兵），从而让观众关心人物的安危。

2)危险也是相对的，例如普通人和超人，危险是针对人物的个人危险。

3)其他人处于危险，也能制造悬念，特别是你的人物需要努力解救某人脱离危险时。

4)悬念也不一定来自观众对其他人的关心，还来自人物卷入了一个紧急和高风险的迫切目标，因为这关系到某些人物所关心的，或者某些可能给他带来危险的东西。例如一个人碰见某人被欺负，决定打抱不平，于是就会产生悬念；如果被欺负的是这人的朋友，那么悬念会更强，因为这会和人物的得失有关。

5)危险有许多种类型，例如性危险、生命危险、疾病危险、感情或者心理危险（例如受到虐待）、精神危险。

6)如果人物对别人构成危险，也会产生悬念，因为观众会担心他袭击别人？

7)如果人物对他自己构成危险时，也会产生悬念，例如在高速公路上酒

驾、不避让对面的汽车、升职有自杀倾向等，这样的人物既是制造悬念的主体，也是悬念的对象。

④时间限制：

1)时间可以制造一种紧迫感。

2)时间本身不能增加悬念，悬念完全取决于如何使用时间。

3)时间限制会导致在每一个场景中推动我们的都是时间压力。

4)可以让关键场景的时间等同于真实时长，例如炸弹将于5秒钟后爆炸，电影也可以实际倒数5秒钟。

⑤无能为力：

1)让人物有一个重要的目标，却无法采取行动。

2)例如杀手跟进，却无法逃跑或开门；

3)发现罪犯却无法开口；

4)无法借助他人的帮助，不得不看着危险接近；

5)能够预见未来，却没人相信他；

6)忘记了密码、丢掉了钥匙；

7)被人算计了，却因为不聪明无法作出回应；

8)无法帮助心理上或者精神上脆弱的亲人；

⑥未知：

1)没有比未知更可怕的东西了。

2)超自然因素永远是未知的。

⑦爱情的张力：

1)爱情的张力可以制造最强烈的悬念。但是一旦过程圆满完成，恋人们幸福的在一起，悬念就消失了。

2)禁忌之爱；

3)追求已婚的女人；

4)追求有众多追求者的女人，如一个极美的女神；

5)一对恋人不顾一切和家庭反对走到一起；

6)乱伦（不过题材太敏感了）；

7)发生在权威和从属关系的爱情，例如老师和学生，老板和下属；

8)危险的伴侣；

9)拖延的方法：恋人分手然后重新在一起；总之就是想办法搞破坏，设置爱情障碍。

10)障碍包括：年龄、地理位置、财富、教育、地位、已从属于他人、有情敌、禁忌之爱等。

法师的冥想：《故事》摘录：写爱情故事时，我们要问的最重要的问题是：“什么东西会阻止他们？”

⑧戏剧反讽：

1)读者知道一些人物自己不知道的事，且通常是会对他们造成影响的事。

2)例如观众知道危险毕竟（如海里的鲨鱼），而角色不知道；

3)例如观众知道某个东西很重要，但是护送的人物不知道；

4)例如观众知道角色生病了或者怀孕了，但是另一个和她很亲密的角色

不知道；

5)可用于喜剧中制造悬念，且实际是由大部分错误构成的喜剧支柱。例如房东以为主角是同性恋，但是观众知道他不是。而当房东大谈特谈相关话题时，自然会制造出爆笑效果。

⑨生活在未来：

1)延长人物预期某件事情的时间。

2)例如明天的事、下周的事等未来的事情。

3)我们喜欢看着人物制定周密的计划，然后等着看它是否奏效（例如抢劫计划）。

4)观众希望事情出错，因为这给了预期和现实之间的差距，从而产生悬念。

⑩悬而未决：

1)利用悬而未决的情节，即在关键时刻结束一条支线，从而让读者的心悬在半空。

2)也可以用在结尾，以让观众期待续集（也就是所谓的开放式结局）。例如结尾凶手逍遥法外，但是我们知道这并没结束。

3)创造没机会听的消息的情节。例如要告知某人一条大消息时，突然有其他事情打断，如有客人来访。

4)例如想办法拆分成两个完整的场景或者两部分。设法以悬而未决的方式结束第一个场景，迫使读者以后的某个时刻再回来。

11秘密：

1)侦探小说常用，如：谁是凶手？怎么做的？

2)秘密越重要，悬念越强；越接近答案，读者越迫切想要知道。

12人物：

1)通过塑造的人物类型制造悬念。

2)如人物的神秘感元素（一直戴着面具）。

3)让观众不了解人物，如某种喜好，或者性格到底是冷静还是暴躁。

4)悬念产生于人物的经历，如以前的神秘身世，父母的身世等。

5)人物的命运，如能否实现他的目标，他会如何做等。

(7)延长悬念：

①要想办法延长悬念的持续时间，让观众的期待延长。

②延长期待的方法：

1)好的作家知道如何制造悬念；最好的作家知道如何延长它。

2)不着急出手，延长重要场景的悬念，但是也别延长太久，且悬念一定要给结果，满足观众期待，否则观众会失望。

3)一波未平，一波又起（例如某人刚刚做完一个危险的手术，却发现感染了）。

4)只解决了一个谜团，让人物知道他所面对的事物的一部分，从而延长未知。

5)某件事快要完成了，却被打断（如爱人接吻时被迫打断，延长爱情张力；或者成为眷属后又被迫分手，以创造能否破镜重圆的悬念）

6)利用期待的情绪和心理加强悬念，例如人物通过各种详细的计划和预期，会加强期待。

7)加大筹码：将人物逼入生死攸关的绝境。

8)让悬念悬而未决。

5、冲突

(1)每一次选择，都意味着一次冲突。

(2)冲突的功能：

①它要求读者选择立场（决定同情谁）；

②制造裂痕然后为圆满解决铺平道路；

③帮助制造悬念：让观众期待双方发生冲突。

④让作品具有方向感；

⑤出乎意料从而让作品扑朔迷离。

⑥帮观众了解人物。

(3)冲突的形式：

①人物：塑造对立的人物并把他们放在一起，例如将军和逃兵、大屠杀幸存者和前纳粹分子、有洁癖的人和邋遢鬼、同性恋支持者和异性恋支持者等。除了内在冲突外，还有环境冲突，如为了头衔、生命、自由等而进行的竞赛和搏斗。

②群体：为了共同的原因和意识形态而结合的群体，如反枪支和步枪协会、可口可乐和百事可乐、天主教和犹太教徒等。并且群体冲突有可能延伸到个人冲突中，因为为了获得群体支持和羊群效应，大多不会背叛群体，此外还要考虑加入群体时间长短的问题，越长则越倾向于群体。例如如果一个当了20年的警察，发现他的警察同事都有不法行为，那么他怎么办？

③被迫在一起：增强和延长冲突的有效方法之一是强迫多个冲突人物在一起共度一段时间。例如室友、狱友、搭档等。如果时间够久，最终彼此会妥协，学会容忍，虽然仍然会憎恨对方。

④冲突的目标：为了某个目标而发生冲突。例如座位，职位、升迁等。

⑤提高目标的筹码：为了制造最激烈的冲突，必须提高目标的筹码。例如如果是马上要下车的乘客，则座位对其就无关紧要。要提高目标的重要性，就要让人物迫切渴望得到它，且要提高目标的稀缺性。

⑥权力斗争：权力斗争其实也是对目标的争夺，并且由于受到高度重视，是大多数人的追求目标。此外，权力也是特殊目标，因为有权力的人可以支配他人，而没权力的人只能听命于人，这就使得筹码对双方来说都极高。权力的斗争形式以和权威斗争为主，如家长、警察、法律、军队、政府等。找到被压迫者，就能找到压迫者。一旦设置好斗争，下一步就是加大筹码、延长斗争，如让奴隶主更残酷，让奴隶受到的压迫更深。一旦冲突达到顶点，冲突必然爆发。导致斗争的关键是有权力的人滥用权力，或者无权的人认为自己应该拥有权力。

⑦竞争：为了争夺某件事物（客户、荣誉、胜利、自由、生存、金钱、奖牌、权位、座位、排名）等进行竞争，竞争方式包括团队和个人竞赛（足球、乒乓）、游戏（象棋、扑克）、工作（职位、客户）、关系（爱情）、家庭（父母的爱）等。当两个人渴望同一目标时，它就不再只是一个目标。竞争是为数不多社会所认可，升职鼓励的冲突形式。这是因为竞争作为冲突的一种源泉，可以让人超常水平发挥。竞争出于本能，会让人将最坏的一面展现出来。人处于竞争性环境中，会作出各种奇怪的反应。

⑧时间：生命可以看做对时间的使用和分配，所以时间是日常生活冲突的一部分。例如是休息还是工作？休息就会导致损失工资金钱，因此产生了时间冲突。制造时间冲突的方法：让两件对人物非常重要的事件同时发生。人物的犹豫不决就是冲突，且不要马上解决，而要尽量延长这个过程。而下决定、从某种选择事件中返回等都会加剧和升级冲突，甚至会因此自责和后悔作出错误决定。此外，不同的时间点也会造成冲

突，如夜猫子和早起的人。

⑨家庭：朋友和婚姻都可能破裂，而血脉亲情则是永恒的。因此，家庭冲突是被迫在一起的个人冲突。例如兄弟姐妹争夺父母的爱、兄弟姐妹相互竞争、父亲与儿子的权力斗争、孩子成为父母争吵受害者、父母的争吵、继父母或继兄弟姐妹儿子女儿的冲突。

⑩恋爱：例如两人来自不同背景（如有钱人和穷人），不同的价值观、道德观、宗教观等都会引起冲突、爱好（如看哪一部电影、去哪里度假、到哪里吃饭等）。此外，养育孩子也是冲突的重要来源（例如上什么学校、孩子的教育方法、甚至起名字都可能造成冲突）。另外，两个家庭的融合同样是冲突来源。还有，时间冲突也会运用于情侣之间，例如一方要求另一方陪伴，而另一方非常忙碌。再有，情侣和外部世界也会有冲突，例如同性恋或者相差悬殊的年龄，和社会舆论给他们的压力。最后，嫉妒也会成为冲突来源，例如丈夫或者妻子发现对方在外面偷情，或者和某个异性关系密切。

11工作：职场，如为了升职、晋升、争夺客户、生意、邀功等发生冲突。其他冲突形式包括员工之间、员工和上级、员工和老板、高层和高层。其他冲突形式也适用于职场，如时间压力、恋爱（性骚扰）、权力斗争、冲突目标、家族企业等。

12态度：冲突也可以来自个人的观点。许多争端和冲突都只是由于人们彼此误解或者持有不同观点。态度是一种神奇的工具，帮助你在没有冲突的地方制造出冲突，也就是将良好的意愿和扭曲的态度中创造出争端。

13内心冲突：制造冲突不一定需要外部的人物或者环境，冲突最高形式通常来自内心。因为外部冲突至少可言说、可解决、避免或者忽略，而内心冲突却不能避免，甚至永远不能解决。一个人内心冲突越激烈，可能为了缓解内心负担而制造外部冲突就越严重。例如选择困难症、强迫症、伦理道德冲突等。

14选择：选择本质就意味着冲突。人生中所有重要的选择：婚姻、子

女、职业、居住地等，每个选择都可能产生冲突。

(4)延长冲突

①冲突不能太快解决，否则悬念就会消失。反之也不能永久或者太长保持，否则会让人感到故事悬而未决。正确的方法是介于两者中间。例如创造新的情景和困境，为人物制造行新的冲突。

②冲突是对立的，且需要解决，给人以喘息机会，为下一轮冲突做好准备。

③制造等待冲突发生的情景，延长对冲突的预期同样有效。例如一个坏蛋和一个好人成为朋友。观众知道了，但是人物自己还不知道。然后观众会因此等待冲突的爆发。

6、上下文

(1)伟大的作家知道作品的上下文意味着一切。

(2)需要在特定时刻将词语和句子，或者单独的场景、环境、人物或背景，将其置于段落的上下文或者整部作品的上下文进行评判。

(3)上下文要求你必须从宏观上审视你的作品，以考虑作品给读者的整体印象。

(4)上下文会影响悬念、冲突、节奏、进展和最终意义。

(5)重复：

①场景（相同主题，人物、环境，主题或环境或目的的模糊重复）、短语、句子、段落、人物重复（两个相似的人物会彼此削弱），应该精简。

②有意识的重复可以达到与读者共鸣的目的。例如侦探小说中侦探回想起各种小细节。

(6)人物：人物是由上下文来塑造的。主要人物只有相对其他人物而言才是主要的。人物的重要性也必须根据上下文来考虑。人物重要性与出场时间是一致的。

(7)经历：

①让其他人物拥有同样的经历，会冲淡主要人物的经历。所以主角的经历要独特、不平凡。例如白人和黑人交朋友。

②如果一个人物有的经历而其他人没有，那么他会被认为是最重要的人物-他会鹤立鸡群，可能将给读者难忘的印象，并且会让读者关注和关心角色，对其投入感情。此外，还会让读者锁定一个人物的视角，帮助人物和读者共鸣。

③经历会使作品人物数量翻倍，而读者能够记住的人物是有限的。

(8)时间：

①最近的事情会容易影响人物现在的体验

②不要忽略了长远事件的影响（如人物突然想起一年前的亡妻而哭起来）

(9)戏剧反讽：

①戏剧反讽的兴奋感来自看着一个场景展开，且是基于上下文的。任何一方都不知道其他人生活的背景。它向我们呈现了人们没有考虑上下文的情况下发生的事，看到这如何导致麻烦，通常是误解，这是缺乏上下文就不能理解人物和环境的典型例子。

②例如一个人正常下班是因为家里有人病重，但是老板并不知道。由于老板不知道情况，会导致老板不喜欢他。

(10)悬念：

①悬念需要考虑上下文，但不要过于密集，否则每个场景的效果都会打

折扣，而少量和重要的悬念会给读者留下深刻印象。

②例如某个人刚刚被老板解雇，此时和妻子吃饭。这里就会产生他是否会将消息告知妻子的悬念。

(11)冲突：一部作品不可能完全由冲突构成；作家必须考虑到上下文。作品中需要时不时地有休息和问题的解决，冲突才能发挥最大的效果。

(12)背景：

①场景可以形成对比。例如主角一直在有雨的地方，结尾进入有阳光和干燥、温暖的地方，就会给人物和读者带来强烈的满足感。这是由之前人物所处的悲惨环境造成的。对于生活中海边的人来说，大海是平常的，而对于第一次看到海的人，则是不同寻常的。

②任何事情都是相对的，要使一种背景取得最强烈的效果，可以在它之前或者之后安排一种对比鲜明的背景。例如从光明到黑暗、从牢房到豪宅。

③背景与节奏和进度一起，可以为读者的期待设置舞台。如果一个场景使用过多，读者会焦躁不安；如果场景更换过于频繁，我们又会迷失方向。

(13)节奏：

①读者会习惯某种节奏，并要求从始至终保持相似的节奏。

②节奏是相对的，在动作场景中读者需要时不时地停下来。

(14)进展：进展和节奏是类似的问题，不过节奏更多地与作品展开的速度有关，而进展关系到有没有取得某些阶段性的结果。

(15)意义：要明白作品到底要表达什么，从而注意各事件对篇幅叙述的占比。

7、超越

(1)人物的多面性：好人和坏人不那么黑白分明。每件事都不简单明了，扩展了作品解读空间。

(2)多维化的环境：不同的环境下，不同人的反应。创造模棱两可的解读空间。

(3)解读的空间：富有解读空间，并非非黑即白，直来直去的道德故事。

(4)永恒：对于世代流传的作品，需要一种永恒的要素，如果作品只属于你的时代，它便不会持久。作家的任务是整合符合时代的细节，又不让作品成为时代的产物。需要询问自己，作品的元素是否永恒，30年后还会有人想起他嘛？

(5)代入感：畅销作品能让所有人都感同身受，因为作品不仅仅讲述的是少数人的生活，而是人类的生活。作品需要通过人类的共同点把所有人集合在一起。

(6)教育意义：如道德引导引起人的内疚、或者学到知识等等。

(7)自我发现：伟大作品会引导读者审视内心，不仅使读者受到教益，而且其他他们的自我意识。

(8)难忘的印象：作家的一个目标是同读者进行潜意识对话，这将保证读者不仅在理性层面，而且是发自内心记住你的作品。一种方法是通过象征、意象、隐喻。例如符号。

(9)超越的误区：

①为了深刻而深刻：没有情节和悬念、没有冲突和重要经历。只是句子足够优美，或者试图通过极简主意、象征、隐喻等暗示一种根本不存在的深层意义，以此来弥补情节的不足。

②八股文：陈腐、刻板、人物和环境没有生命力。把观点强加于作品之上，兜售他的教条和观点。

③道德故事：陈述事实或者宣传教条，致力于道德宣传或者警示世人的作品。

8、阅读兴趣曲线

(1)好奇：通过好奇吸引读者。

(2)兴趣：读者被人物或者环境激发起兴趣，也就是上钩。

(3)需要：例如急于了解结局的需要，了解人物命运的需要。作品塑造强大的人物、环境、经历，很多悬而未决的问题、让读者代入了人物。

(4)行动：读者因为作品而感动，激励他们做某件事，或者激起了某种情绪。常用方法是刺激读者的感情，煽动人的情绪。

(5)你的有意识的动机：你为什么写作，动机是什么？了解作家自己的惯用手法是大有裨益的，这能使你自己掌握控制权，而不是被本能驱策。

(6)作品目标：

(7)你的无意识动机：无意识动机会体现在写作中，最后会和读者产生共鸣。

PS：笔者撰写的《游戏设计心理学》系列丛书，已在摩点网众筹。目前处于“创意”阶段，需要2500个“看好”，才能联系出版社并正式众筹，并在未来出版发售。感兴趣的读者可前往支持。谢谢。

详情说明：

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/670318084>

众筹地址：

<http://m.modian.com/idea/3967>

丛书视频版目录：

https://www.bilibili.com/video/BV1Pc411S7WN/?spm_id_from=333.999.0.0

参考资料：

[美]诺亚·卢克曼；唐奇、李永强/译.《情节！情节！通过人物、悬念与冲突赋予故事生命力》.2012.中国人民大学出版社