

创 意 写 作 书 系



美国《作家文摘》出版社权威写作指导书
重点作品首次引进国内，作家书架必备参考书

故事工程

掌握成功写作的六大核心技能

STORY ENGINEERING

Mastering the 6 Core Competencies of Successful Writing

拉里·布鲁克斯 (Larry Brooks) 著

刘在良 译

中国人民大学出版社

故事工程

LAURENCE B. BROOKS AND

STORY ENGINEERING: MASTERING THE 6 CORE COMPETENCIES OF SUCCESSFUL WRITING

(创意写作书系)

故事工程

掌握成功写作的六大核心技能

Story Engineering

Mastering the 6 Core Competencies of

Successful Writing

拉里·布鲁克斯 (Larry Brooks) 著

刘在良译

中国人民大学出版社

·北京·

故事工程:掌握成功写作的六大核心技能/(美)布鲁克斯著;刘在良译.
—北京:中国人民大学出版社,2014.7
(创意写作书系)
ISBN 978-7-300-19487-5

I. ①故… II. ①布… ②刘… III. ①文学写作学 IV. ①I04

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 132157 号

创意写作书系

故事工程

掌握成功写作的六大核心技能

拉里·布鲁克斯 著

刘在良 译

Gushi Gongcheng

出版发行	中国人民大学出版社		
社 址	北京中关村大街 31 号	邮政编码	100080
电 话	010-62511242(总编室)		010-62511770(质管部)
	010-82501766(邮购部)		010-62514148(门市部)
	010-62515195(发行公司)		010-62515275(盗版举报)
网 址	http://www.crup.com.cn http://www.ttmnet.com (人大教研网)		
经 销	新华书店		
印 刷	北京中印联印务有限公司		
规 格	160 mm×235 mm 16 开本	版 次	2014 年 7 月第 1 版
印 张	19.5 插页 1	印 次	2014 年 7 月第 1 次印刷
字 数	257 000	定 价	42.00 元

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

Story Engineering: Mastering the 6 Core Competencies of Successful Writing by
Larry Brooks

Copyright 2011 by Larry Brooks, Writer's Digest, an imprint of F&W Media
Inc. (10151 Carver Road, Suite 200, Blue Ash Cincinnati, Ohio 45242, USA)

Simplified Chinese version 2014 by China Renmin University Press.

All Rights Reserved.

目录

[封面](#)

[扉页](#)

[版权页](#)

[“创意写作书系”顾问委员会](#)

[译者序](#)

[前言](#)

[第一部分 什么是六大核心技能……我为什么要关注它们？](#)

[1.全新模式助力故事创作](#)

[2.六大核心技能：一万英尺的鸟瞰](#)

[3.六大核心技能的定义](#)

[4.开启故事创作的过程](#)

[第二部分 第一个核心技能：立意](#)

[5.立意的定义](#)

[6.立意的标准](#)

[7.你怎么知道自己的立意是否足够好？](#)

[第三部分 第二个核心技能：人物](#)

[8.人物的本质意义](#)

[9.人物的三维空间](#)

[10.摘下面具的人物](#)

[11.人物的性格本质](#)

[12.创作故事背景](#)

[13.内心矛盾和外部冲突](#)

[14.精巧设计人物弧线](#)

[15.人物——各部分的总和](#)

[第四部分 第三个核心技能：主题](#)

[16.主题的定义](#)

[17.实现主题](#)

[18.主题和人物弧线](#)

[第五部分 第四个核心技能：故事结构](#)

[19.结构的必要性](#)

[20.故事结构和故事格局](#)

[21.故事结构的全局](#)

[22.第一个盒子：第一部分——布局](#)

[23.第二个盒子：第二部分——反应](#)

[24.第三个盒子：第三部分——进攻](#)

[25.第四个盒子：第四部分——解决](#)

[26.故事转折点的作用](#)

[27.为出版而写作：故事最重要的方面](#)

[28.故事格局的五个任务](#)

[29.深入了解伏笔](#)

[30.故事中最重要时刻：第一情节点](#)

- [31.更温和的第一情节点](#)
- [32.灰色的影子：某些开放式的故事结构](#)
- [33.加强对第二部分“反应”的掌控](#)
- [34.头脑中要装着中间点](#)
- [35.第三部分开始反击](#)
- [36.关键点](#)
- [37.第二情节点](#)
- [38.最后一幕](#)
- [39.列在一页纸上的最强大的写作工具](#)
- [40.讲故事的六个最重要的词](#)
- [41.列提纲与凭直觉写故事](#)

[第六部分 第五个核心技能：场景设置](#)

- [42.场景的本质特性](#)
- [43.场景的作用](#)
- [44.场景一览表](#)

[第七部分 第六个核心技能：写作风格](#)

- [45.找到你的风格](#)
- [46.我所知道的最好的写作比喻](#)
- [47.关于风格的更多思考](#)

[第八部分 故事发展过程](#)

- [48.付诸笔端](#)
- [49.凭感觉布局故事指南](#)
- [50.从如何做到为什么这样做](#)

[“创意写作书系”介绍](#)

“创意写作书系”顾问委员会

(按姓氏笔画排名)

刁克利 中国人民大学

王安忆 复旦大学

刘震云 中国人民大学

孙郁 中国人民大学

劳马 中国人民大学

陈思和 复旦大学

格非 清华大学

曹文轩 北京大学

阎连科 中国人民大学

葛红兵 上海大学

译者序

关于拉里·布鲁克斯的《故事工程》一书，可以说是好评如潮。以《怎么写出火爆的好小说》和《白光的礼物》而闻名的詹姆斯·弗雷说：“拉里·布鲁克斯的《故事工程》是一本专为写小说的人量身定制的指导手册，该书精彩绝伦，涵盖了本书作者所称的‘掌握成功写作的六大核心技能’。作者向我们呈现了一套讲故事的模式，只要写作者按照既定的写作结构和场景，从立意入手，做好进度计划表，就能一步一步地创作出一个个生动、鲜活、惊心动魄的故事。该书既是初学者的写作指南，也是写作达人的复训手册。我敢保证该书能让你才思敏捷、文思泉涌。”

出版过《写卖得出的剧本》以及《60秒卖出你的故事》的迈克尔·豪格说：“这是拉里·布鲁克斯又一开创性力作，为写小说和剧本的人提供了一种讲故事的模式，简洁、精深、独特而又通用，淋漓尽致地展示了作者的写作造诣。这种独特的体验定能让你的写作达到专业的高级水准。”

创作了《作家之旅：谜一般的结构》的克里斯托弗·沃格勒说：“这是一本非常实用的写作指南，告诉我们怎样把编剧技巧转化为写小说的技能。这对剧作家也同样适用，书中清楚地概括出娱乐化商业故事写作的精髓。”

告诉世人《傻瓜也会写小说》的兰迪·英格曼森说：“在这个星球上，没有人比拉里·布鲁克斯更能教会大家如何构建故事。无人能出其右。”

看了上述名家的评论，我不禁自问：真的是这样的吗？我就是带着这个疑问，开始了《故事工程》一书的翻译工作。

众所周知，很多作家是凭着直觉来写作的，因为“想不到其他的方法”。一些出过书的作家仅仅在有了一个想法之后就提笔挥毫，他们文思敏捷，十分清楚该如何构建故事。对他们来说，写故事是一种直觉和本能，就好像一位身经百战的外科医生，在给病人动手术之前不再需要查看相关资料一样。他们清楚故事里最重要的是什么，后续应该如何发展。而写作新手却不可能像他们一样自由挥毫。因为，这些新手脑海里的故事常常是毫无头绪，甚至杂乱无章的。那么，这些人该如何开始写作呢？

拉里·布鲁克斯告诉我们：“故事创作本身既是一门艺术，同时又类似于工程构建。”因此，他从工程构建的角度来分析创作活动，阐述故事创作的基本原理，他坚信：“成功创作故事的方法是理解并运用六大核心技能。”写故事的方法很多，拉里的六大核心技能方法无疑是一条捷径。

《故事工程》一书将编剧所用的故事创作原则仔细改编、修改并加以升华，变成非剧本创作的语言，介绍给小说家、传记作家等。剧作家之所以能够自由高效地运用规律创作故事，是因为他们有规可循；而与此同时，很多小说家却在一大堆的创意风景中徘徊，苦于找不到一个路标，难以创作和发表优秀小说。

拉里·布鲁克斯将自己写小说、写剧本、教授写作20余年来积累的经验浓缩为“成功写作的六大核心技能”，写成了这本书。他声称，自己在写作中运用了这六大核心技能，而且相信这些技能对那些想要量化、分析、构思并推进故事的作家是有用的，因为这是已经被证明了的创作原则。多年以来，他研究了很多作家的手稿，发现他们的思路与他自己提炼出的六大核心技能模式所规定的标准完全相符，这也佐证了这种模式是可行的，可以应用到小说、剧本、回忆录等文学体裁的创作中去。

写小说一类的创作活动可以公式化吗？虽然看似荒谬，但拉里·布鲁克斯如是解释：“人们的面孔之所以不同，在于造物主应用了一种符合工程学的方法，让十一个器官的组合产生了艺术效果。”至于文学创作，可从中借鉴的有很多。当然，创作者首先应该清楚故事的创作原则和构成要素。

至此，我恍然大悟：故事创作有规可循，六大核心技能完全可以尝试。

这不仅仅是作为一个译者的感受，我相信读过这本书的人都会有同样的感受。

本书的翻译过程曲折而坎坷，幸好有编辑杜俊红女士的支持和鼓励，并在时间上一再给予宽限，前后历时一年有余。翻译的甘苦自知，真正体会到了严复先生“一名之立，旬月踌躇”译书的艰辛。本书的翻译工作以本人为主，另外，王慧慧、李晓琳、杜文君、单绍华、张婷、马娇、刁凌燕和付璇也参与了部分内容的翻译工作，在此深表感谢。除此之外，还要感谢刘启升、刘政钺、侯金萍、史真、郑杭、李银以及山东师大2013级全体翻译硕士。特别要感谢王幡女士，在最后语言文字的润色方面给予很大的帮助，提供了很多好的建议。全书由我译校和统稿，由于水平所限，错误总是难免，还望读者不吝赐教。

刘在良

2014年2月22日

于济南千佛山下

前言

我在写作这行混迹多年，变得多少有些玩世不恭。我常常扪心自问，大家是否真的需要一本传授写作秘笈的书，是否需要一位还称不上是家喻户晓的作家为大家指点一二。就“如何写作”这个关键词，我在谷歌上快速一搜，就发现了128 000 000 个相关词条。（其中居然有1 380 000 条与我本人有关，而且是在我出版了五本小说之后，我没开玩笑。）

不过，就是128 000 001 个词条也没有多大区别。

如果一本小说没有创意，内容模棱两可，写的都是作家们司空见惯、佶屈聱牙的陈词滥调，那么多一条少一条又有什么关系呢？小说创作需要推陈出新，不拘泥于陈词滥调，打破一切流派与体裁的界限，即要找到一种能通用于小说、剧本、回忆录甚至散文的创作模式，这样的作品才能脱颖而出。

据我所知，迪恩·孔茨、大卫·莫雷尔以及斯蒂芬·金就是如此。我猜想（我有些愤世嫉俗），这不过是出版商假借他们的名气牟利罢了。虽然这样的书读了一箩筐，但我却从未发现有一本书或一次讲习班能以一种完全清晰而通俗的方式（或许行不通，可能写作一直就是难以捉摸的业余爱好）传授写作的核心技巧，也没有谁能给出得到公认的符合写作标准的发展模式和发展过程。

或者，说得更明白点，一本关于写作的书应该告诉写故事的人该写什么，从何处落笔，如何不用那些程序化的套路就能写出吸引人的故事。

写故事要么故弄玄虚，要么通俗易懂，这并不是过分的要求。

大多数写作书是基于审美的需要

问题是，故事创作本身既是一门艺术，同时又类似于工程构建。然而各类写作指导书却鲜有从工程构建的角度来分析创作活动的。

各类写作指导老师通常都会迫不及待地告诉你写作需要什么，他们会说：“写作需用心……我们必须把自己想象成主人公，经历他的一切……故事必须节奏鲜明、简洁有力。”但是很少有人告诉你如何才能做到这一点，应该按照什么样的程序，来完成这一痛苦的过程。这类老师所教的大都是些空泛的理论和美感的培养，这两者固然重要，但却不如准确的建议来得实际。即便是我一向敬重的作家斯蒂芬·金，也在他的《写作这回事》一书中提议，一旦你碰巧有了一个故事的萌芽，就应该坐下来，提笔写出一个故事。金还说初稿是写给自己看的，修改后的稿子才是给别人看的。

好吧，那么就按这种方法做，看看结果如何。作者似乎不会对自己吹毛求疵，也不愿意对自己进行严格的剖析，更不愿意按照普遍的标准、固定的模式来创作初稿。似乎这种随性写出的故事更符合自己的艺术观。

然而这种方法只会让你无功而返。

不过幸好，我们不需要使用那种方法。如果你不能像斯蒂芬·金一样成功地将故事创作的形式、功能和标准信手拈来，就应该考虑换种方式写作，因为你原先的那种方式实在是无效又无用。写故事时，痛苦可以避免，而出版销售故事时，痛苦在所难免……在此不再赘述。

金的方法被称为自然写作法，在个别圈子也叫直觉写作法。这种方法可能对某些作家有用，但必须基于以下三个条件：第一，你不必精心策划就知道自己要写什么；第二，你碰巧想到了一种恰到好处的结构框架，并且所有的核心要素都碰巧符合标准；第三，你愿意经历这样一个因不提前构思而导致的反反复复的修改过程。但是，几乎每位写作新手都使用这种方法，同时，那些有经验的作家——不论他们是否已有作品出版——使用这种方法的也不在少数。有些人竟然还在吹嘘自己那一遍又一遍的修改，好像对着一张白纸磕磕绊绊地拼凑出一个故事是一种荣耀。

如果你想从一只菜鸟变成能参加美国高尔夫PGA 巡回赛的达人，专业球手一般会建议你马上拿起球杆，疯狂挥杆开练。这样终有一天你能找到自己的套路，不必理会那些标准的挥杆技巧，就能把球打入球道中段300 码远的洞中。

这就是所谓的“摸着石头过河”之法。

别忘了我们正在讨论的是要成为一名专业高尔夫球选手，就像你的书只有出版了，你才能步入专业作家之列，这是同一个道理。

如果你已经尝试过按照那种自然写作法创作，但你的书依然没有出版，甚至更糟糕的是——根本没办法终稿，你可能已经意识到这个悲哀的事实。很多作家依然执著于凭直觉写作的方法，理由仅仅是“想不到其他的方法”。

我们的命运由我们选择的路而定。

大家疯狂膜拜的原因

像金那样著作等身的作家，可以仅仅在有了一个想法之后就提笔挥毫，他们文思敏捷，十分清楚该如何构建故事。对他们来说，写故事是一种直觉和本能，就好像一位身经百战的外科医生在给病人动手术之前不必再查看《格氏解剖学》（Gray's Anatomy，此指书籍，非热门电视连续剧《实习医生格蕾》）一样。他们已经驾轻就熟。故事以合理的顺序从这些作家的脑海中涌现出来，初稿阶段就可以牢牢地埋下一个又一个结构上的里程碑。他们清楚故事里最重要的是什么，后续如何发展，以及原因如何。他们凭直觉创作出来的故事与标准逐一相符，随后只需稍加润色，而不必另起炉灶。

如果写作新手不了解基本的创作原则，也能像他们一样挥洒自如吗？恐怕不可能。从这些新手脑海里涌现出来的故事往往毫无头绪。

只能用四个字来形容：杂乱无章。

更糟糕的是，这些无法驾轻就熟的作家甚至意识不到自己写出来的故事是杂乱无章的。他们自己的大作上用力贴上邮票，满怀信心地把作品寄到案头上已经堆满庸俗作品的编辑那儿。

让我说清楚一些，我并没有明确地说你必须提前列出故事大纲，或者规划好细节。虽然这样做大多数时候的确管用，但这并不是重点。老实说，你对故事结构的原则知道得越多，就越有可能落入俗套。如此一来，你要在一开始就亮出绝活，而不是等着把初稿修改到第五遍。

怎么写，自己说了算

你要出版的故事充其量也就像是发明了一种高尔夫球挥杆的新技巧，或是给病人做了一个脾脏摘除手术，至于是否符合故事创作原则，就不是你自己说了算的了。要想把你创作的故事卖出去，无论如何都要跟创作原则相符。当然，越早明白这些越好。

故事创作的基本原则几乎没有被系统地阐述过，如果不了解这些基本原则，大多数写手只会终结于一个永远不会成真的幻梦。作家在打草稿之前要是不做好规划，就好比给自己挖了一个坑，而规划得越少，挖下的坑就越深。更多的时候，他们甚至没有意识到自己在作茧自缚，因此，当收到退稿信时，他们总会一头雾水，不知道何以至此。

即使没读过他们的作品，我也知道被退稿的原因。那是因为在运用六大核心技能时，其中之一或部分并没有打动经纪人、编辑或是出版商，以致得不到出版合同。六大核心技能只要有一处败笔，或毫无出彩之处，就会扼杀你的机会。设想一架飞机，每一项核心技能都是它的机翼，那么任何一个机翼出现问题，都会让整个飞机坠毁。

但是，不必灰心，理解并运用六大核心技能成功创作故事的方法是存在的。实际上，它远在天边，近在眼前。

剧作家都知道的，很多小说家却不知道

有趣的是，很多关于剧本创作的书承担了小说写作指南的任务，这些书教给我们该写什么、何时写、顺序如何、结果怎样、原因如何，此外，还告诉我们判断自身创意是否有效的标准，换句话说，就是怎样才能成功创作故事。很多人常常在写故事之前列出大纲和步骤，那些崇尚自然写作法的人尤为如此，这被认为是一种创作技巧，决定了创作计划。

我向你保证，那些作家们全都错了。为了故事能够出版，他们一遍又一遍地修改完善，草稿堆成了山，可以肯定的是，如果雇剧作家来改编故事，为了把故事搬上银屏，他们肯定不会让自己受此煎熬。尽管那些凭直觉创作的作家不愿意承认，但他们鼓吹的初稿修改过程其实就是挖空心思来构建故事的过程。他们一遍又一遍地修改，只是为了让故事的结构连贯合理。在草稿上构思故事无异于用一摞3×5 cm 的卡片或一本发黄而黏糊糊的笔记本……来

记录故事，这都是构思故事的不同形式罢了。

因此，本书意在将适用编剧的故事创作原则（不过，经过仔细改编和修改，已经变成了非剧本创作的语言）介绍给小说家、传记作家以及那些虽借鉴了剧本的结构规则和人物发展原则，却没有显著收效的写手。附带提一下，实际上，正因为有规律可循，剧作家们才能自由高效地创作出故事，而我们小说家却在一大堆的创意风景中漫步，苦于找不到一个路标。缺乏形式、成效和标准，是难以创作和出版优秀小说的主要原因。

改变将从现在开始。

为什么选择这本书

如果没有掌握故事创作的六大核心技能，即使拥有了一流的创意、莎士比亚的语言天赋，出版故事也只能是一场空谈。

本书适用于那些参加过所有写作讲习班，通览过所有写作指导书，却仍不知道自己的写作哪里出了问题，不知道为何吸引不到一个经纪人，为何打动不了一个出版商的写作者，当然，更适用于那些初次踏上写作之旅的菜鸟。

不要误会我的意思，即便你的写作恪守原则，写出一个好故事也并非易事，因为本书传授的技能并不会为你代劳。回想一下我们之前讲的那个要成为高尔夫球达人的例子：如果你得到优秀职业高尔夫球手的亲自指点，并按照他们的模式训练，你最多有机会参加俱乐部冠军争夺赛，而不能参加巡回比赛。

不只比赛如此，世间万事莫不如此。

本书是我写小说、写剧本、教授写作20 余年来的成果。本书呈现的内容，即掌握成功写作的六大核心技能，虽然借鉴了许多人所共知的写故事的素材和技巧，但纯属自创。

如果你研究过故事创作的技巧，可能对这些技巧略有耳闻。事实就是事实，无须否认。但是我敢保证没人将这些技巧呈现出来、用言语组织起来，甚至也没有写成文章表述出来，以便让故事的创作流程瞬间变得清晰易懂。

这就是我撰写本书的原因所在。成千上万的人参加我的写作讲习班，有些人纯粹是鸡蛋里挑骨头，因为那些满腔热忱的直觉型作家们是不会轻易放弃自己的写作理念的；还有些人是带着极大的怀疑而来的；而更多的参加者成为我的信徒，他们在离开之时十分兴奋，因为知道了故事创作果真有一套周详的计划，且鲜有变化，他们对此略感吃惊。即便你只学到了一点皮毛，也能够形成自己的风格——我保证，你会成为一个更高效和更有实力的故事创作者。我的讲习班办了30 年，有很多次，人们告诉我这是他们听过的最清楚、最通俗的写作知识——这是大家给予我的梦寐以求的无上荣誉。他们说：“为什么其他人就不能像你讲得这么明白呢？为什么你不出一本书呢？”

这样的话听得多了，再加上我自己也在写作中运用这六大核心技能，我开始相信这些技能对那些想要量化、分析、构思并推进故事的作家有些用处，他们可以运用已经被证明了的的原则创作故事，即使不然，至少也能让写作基于对已知语境的理解，而非出于个人的那一点点创意与偏好。

同大家一样，我也讨厌程式化写作

你要从本书中学到的绝对不是程式化的套路。如果你认为是，可以看看我数十年创作的悬疑、惊悚、爱情及历险故事，之后你就不会这样认为了。设计并建造一幢办公大楼是程式化的吗？开飞机是程式化的吗？做心内直视手术是程式化的吗？如果是，那么正是程式化成就了他们。我宁愿把这些程式化的东西称为过程以及符合标准的技巧，或者称作核心技能。从这个角度上讲，符合出版标准的故事创作也是如此。

接下来我们再举一个类似的例子。人类的面部有为数不多的一些特征，一双眼睛、两条眉毛、一个鼻子、一张嘴、一对脸颊和两只耳朵，它们分布在我们从椭圆到圆形各不相同的脸庞上，构成我们的面貌。即使有特别的原型，通常变化也不大。有趣的是，写故事的必要元素和重要部分也有十一种，为了让创作的故事成功，需要逐一展示出来。

鉴于只有十一个器官可供组合搭配，想想看你见过几次两个完全一样的人。在人群中，长相完全相同的双胞胎或长得十分相似的人是很少见的，而你总能分辨出这当中的每一个人。

人的面孔之所以不同，在于造物主应用了一种符合工程学的方法，让十一个器官的组合产生了艺术效果。

至于文学创作，有许多值得从中借鉴的地方。

创作故事，我们也能像上帝一样无所不能

如同九天之上的造物主，我们有一套创作工具，可以将其与期望和固定的模式组装起来。如果大自然可以用十一种元素创造无穷无尽且几乎没有重样的版本，那么我们这些写故事的人就不应该给故事的创作贴上标签，归类为公式化的套路。

如果你只是把故事创作当成公式或套路，那么，遵守固定的故事创作原则就没有意义了，那些构成创作原则的各个要素、不同成分和重要条件也就都没有关系了。

你知道这些原则和要素都是什么吗？如果你知道有很多作家耕耘数十载，却不知道故事的创作原则和构成要素是什么，你肯定会大吃一惊。花几小时读读这本书，你就会豁然开朗。

多年以来，我阅读了很多雄心勃勃的作家未公开出版的手稿及退稿，并作出评论，从中悟出了点门道。他们的思路与我的六大核心技能规定的标准完全相符，由此证明这种模式是

可行的，可以应用到小说、影视剧和戏剧剧本、短篇小说、回忆录、论文以及散文的创作中去。

开启写作之旅

开启心智，要先将怀疑（包括凭直觉写作培养出来的愤世嫉俗）搁置一旁，轻装上阵。这段旅程不仅能让你收获写作的技巧，还能让你了解为什么那些仅凭直觉，不按结构来的写作方法混乱且无效。

旅程归来，即便你仍愿意坚持自己的直觉写作法，至少也会受益于那些符合标准的写作要素，由此为自己的创作锦上添花。

毋庸置疑，不论是直觉写作法，还是制定了写作计划，凡是成功的故事创作，其目的和标准大致相同，且都得到了读者热切的回应，因为他们都遵守原则，运用了六大核心技能。

没有遵守上述原则的，只能以失败告终。

运用六大核心技能的同时，你要先了解故事创作的标准和结构，即故事的策划与设计，然后再开始展开叙事。而凭直觉写作则着眼于叙事和构思（不一定是以这种顺序），以此发现并运用（或是偶然发现）故事的标准和结构。

不论何种方法，你都能写完故事……只是运用六大核心技能是一个捷径。

或者你也可以为其另想一个名称。

开始之前再啰唆几句

你们想必都听说过我出版的第一部小说《黑暗束缚》。在我把初稿卖给纽约一家大型出版社后，我没有收到任何必须改动或重写的要求，后来该书成为《今日美国》的上榜畅销书。我是怎么做到的呢？当然并不是因为我是斯蒂芬·金第二（虽然历史证明的确如此），而是因为该书是依据六大核心技能的原则来计划和写作的。这种方法效率很高，我仅用八周就写完了全书。

其余的四本小说也是如此。应编辑的要求，最长的一次改写仅用了不到一个小时。其中的一本小说《诱变》，凭借着一篇一流的评论和编辑推荐奖的肯定，位列《出版人周刊》2004年度畅销书公众推荐榜榜首。

是得益于程式化吗？我可不这么看。轻而易举？肯定不是。动手做就行，不过要按照正确的原则、使用合适的工具才能做到。

第一部分 什么是六大核心技能.....我为什么要关注它们？

1.全新模式助力故事创作

2.六大核心技能：一万英尺的鸟瞰

3.六大核心技能的定义

4.开启故事创作的过程

1.全新模式助力故事创作

如果你是一位作家，在你的整个职业生涯中，可能没有人要求你为故事下一个定义，没有人问你何谓故事的本质，它包括什么又不包括什么。对很多作家来说，这未尝不是一件好事。因为他们很可能自己也解释不清楚。要想成为一个作家，首先要做到的就是别把自己当作家看。

但是，作为一个作家，你必须要知道什么是故事，什么不是故事，以及介于是与不是之间的种种。

定义故事的方式多种多样。故事是人物，故事是冲突，故事是情节高潮，故事是主题引发的共鸣，故事是设计的情节。

问题是，上述的所有说法某种程度上都对，但作为故事的定义，没有一个说法能完整地定义故事。即便是把上述其中几个说法整合起来，仍远远不能说明一个好故事的本质。故事失却了精髓，就好比是一张餐桌，上面摆满了各种食材，却没有一个能把这些单个的原料合成一道美味佳肴的食谱。正是故事精髓能把故事变成一道文学盛宴。

即使是最精美的食材，也需要经过各种调配和烹饪，包括煎、炒、烹、炸或腌渍等不同的工序，才能得到美味可口的菜肴。故事的构建也是如此。

很多作家还没有好好构思，就坐下来动笔写。至于他们的脑海中是否已经有了故事的雏形，是否知道写好故事所需要的各种结构要素，是否了解故事的精髓，即我们上文提到的食谱，就不得而知了。对于这类作家，我们只能用“碰运气”三个字来形容。

有些作家意识到了这个问题，于是在落笔之前就做好了功课——或着手简单构思故事，或构建一个完整的故事框架，这可以从他们记在餐巾纸上或粘在墙上泛黄的笔记中找到蛛丝马迹；还有些作家直接在头脑中构思。

不管何种形式，他们所做的一切都只不过是从最初想法的萌芽中搜索出故事的影子而已。无论我们是否意识到，或者说无论我们是否愿意承认，我们能否成功找到故事素材，取决于那些重要的原则，取决于故事的一系列构成要素，取决于各要素是否能够正常发挥作用，以及创作过程是否有效。把所有这些要素混在一起，融入一锅的“炖”法，决定了故事的精髓。

至少到目前为止，人们写故事时似乎漏掉了一点，那就是没有给一个好故事所有必不可少的要素及相关创作原则下一个定义。故事的发展模式不仅仅是我们写作时需要联系的语境，也是一套能够发挥作用的工具。

工程师按照结构上安全可行的设计图来建造可承受重压并能抵御强风的建筑，他们的设计图也可以说是一种构想或是一种计划，基于应用已久的物理学和结构动力学。同样，作家也可以受益于一种故事创作的技巧，且这种技巧是对文学上的相关知识掌握得炉火纯青之后

所练就的。我们很难想象工程师和建筑师同聚工地现场，一起挖坑，一起填灌水泥。即使他们的构想相同，或者对自己的最终成果都有艺术诉求，但上述场景还是无法想象的。除了一种具体化的设计图，在现实世界中，他们基于双方对物理学、现有技能、核心原则的深入理解，在规划过程上达成了一种共识。

不过，就像建筑师的构想成就了工程师的设计图，即便这种设计图在结构上毫无瑕疵，由此创造出来的产品也不一定能让所有的人都满意。这就是艺术性的体现。高耸的建筑物能够抵御强风是一回事，但是否能登上《建筑文摘》的封面则另当别论。

写作也是如此。我们把故事建构在一种结构合理的原则基础之上。在那之后，我们又凭借某种难以定义又难以传授的元素来升华作品，将作品提升到这样一种高度：出版商乐于接受、读者乐于掏钱购买并叫好。作家依照这些原则和模式进行创作，充分发挥他们的能动性，虽然由此创作出的作品并不能保证比那些或忽略、或断然拒绝这样一种技巧，笔耕不辍数载、苦苦寻求掌握相似的文学力量的作家所写出的东西更有美感，更具艺术气息。

换句话说，我们要么勤奋工作，要么巧妙工作，当然两者结合最妙。一种绝妙的故事发展模式虽然不能解放人力，但却能在写作过程中注入大量的巧妙元素。

故事创作的物理现象

在写作指南的浩瀚书海中，充斥着很多理论和原则，要求作家理解并能够付诸实践。这些理论和原则可以列成一个表，这个列表尽管冗长而繁杂，却可以归结为六大核心技能，它们各自独立又相互依存。如此一来，便可拨开笼罩在故事创作上的层层迷雾。

我称其为六大核心技能。将这些技能应用于故事创作过程中，你就能获得构建故事工程的精髓方法。

就如同建筑设计图能让人们轻而易举地建造起体育馆和摩天大楼，这种方法能让作家在写作中得心应手，它基于自然创作的法则，且经过时间验证，已被奉为真理。对建筑师来说，它是一种物理法则；对作家来说，它是六大核心技能。这种方法跟作家的经验和最终产品的价值无关。六大核心技能创造了一种遵从写作公式的故事创作模式，除非你想反反复复地重写，不然你还是遵守为妙。

以一种专业的水准来执行六大核心技能，你就可能跟出版商签下合同。这种模式虽不能为你的作品注入艺术气息——那种蔑视量化或权威性标准的东西——但却能助你跻身于作家之列，让你得以与那些已经发表过作品的作家一争高下。掌握了六大核心技能，就等于为签约出版商增加了砝码。这就像大联盟球队的预选赛，里面有许多很有实力的种子选手，你必须使用一些独门绝技，才能脱颖而出。

六大核心技能有一者缺失，或者掌握得不够专业，你就会被无情地淘汰。

有了这种模式，至少你知道自己该怎么写，并且知道那些愿意出版你的作品的人对你有

哪些期望。

故事发展模式

六大核心技能包含我理解的最基础的故事创作模式，这种模式把所有成功创作故事的必要元素和技巧整合为一种方法。它以一种通俗易懂、条理清晰的方式呈现出故事的精髓，而不仅仅是简单地将一个作家必须了解的东西整合在一起。这种创作模式为任何一个故事都提供了所需要的要素清单和标准。

事实上，除了那些孤立的、互不相干的例外情况，出版的每一本小说或创作出来的每一个剧本都或多或少地体现了这种模式，及其所描述的每一项核心技能。有的作家可能自己都没有意识到这一点，或者他们在多次修改之后，恰巧回归到核心技能上来了。即使大家都运用了六大核心技能，也只有那些真正优秀的作家才能把这些技能天衣无缝地融合到一起，发挥到一种无法言喻的水平，那就成为了艺术。

这让我们明白了另外一个事实：漏掉任何一个技能，或者是在运用当中有任何一个短板，故事都将卖不出去。

搜集故事素材

作家们往往先打草稿，一遍又一遍地增删修改，让故事的雏形慢慢浮现，以此来发现并探索与六大核心技能相同的要素。他们本能地认为不找出这些要素就写不成故事，但把握这些要素的技能超出了他们的认识和理解范围。他们只是不停地写，直到有了感觉，但这样写出来的东西太过冒险，因为这些作家往往自己都不知道写出来的故事到底好不好。如果他们不能直接领会创作故事的核心技能，或者如果他们自己先产生了怀疑的想法，抑或他们在故事即将完成之际放弃故事，那就等于他们根本就没有找到故事的要素，至少此时动笔还行不通。

想象一下，在创作故事之前就了解所有要素和技巧及其文学力量会带来多高的效率吧。我可不是在谈什么故事构思，而是引入了一种关键的认识和理解，让你学会运用一些原则，从而让故事大放异彩。

像斯蒂芬·金、亚瑟·C·克拉克或诺拉·罗伯茨这样多产的作家，他们脑海里想出的故事一开始就符合了六大核心技能的要求，之后的修改也只是为了故事的完美而做适当增删，而不是去填补致命的漏洞，或者与整体节奏不搭的语言风格。事实果真如此吗？答案是肯定的。以他们的智慧，他们天生就知道如何写出一个好故事。他们熟谙好故事的自然法则，在写作之中不知不觉地就运用了六大核心技能，保证故事跃然纸上。

可惜绝大多数作家并非如此，他们甚至不明白自己需要遵守的标准，还没有完全掌握六大核心技能就贸然动笔。

变则通，不变则怠。

其实，我们可以这样认为，所谓才能，不过就是一个作家理解并将六大核心技能运用到自己故事创作中的能力。满纸都是莎士比亚式的唯美抒情并不能让你的作品得以出版。其实你只需要写得清楚一点，不拖泥带水，恰到好处，具备普遍技能和专业精神即可。故事创作真正需要的是无论原因及效果如何，都能够运用六大核心技能之原则和标准的敏锐能力。

遵从这一模式会让故事创作如有神助，不再让你一步步摸索甚至盲目创作。无论你是直接按脑海中的所思所想落笔成篇，还是在下笔之前细细规划，六大核心技能都将直接带来两个立竿见影的好处：更好的故事以及更好的初稿。

因此，用六大核心技能指导故事创作可谓明智之举。

2.六大核心技能：一万英尺的鸟瞰

现在打开新工具箱，让自己的思路清晰明了起来，对这六大核心技能翘首以盼——每项技能都有自己的组成部分、要素清单和标准。

你可能想知道为何过了这么久它们才露出真面目。你甚至可能快速翻阅本书以求立刻寻得这六大核心技能，这固然很好，但理解这些技能之间的相互关系和获知它们同等重要。这就好比一个孩子参观一架飞机的驾驶舱，或者一个人透过手术室的展示窗观看外科手术，如果他们不甚了解操作原理，那么这些对他们的意义并不大。只有真正理解了技能的内在价值，知道它们能解决什么样的难题，知道它们唤起了哪些创造性的力量，知道它们不可替代的性质，知道不合时宜地使用会带来什么样的风险，并且知道只有看完这冗长而关键的前文才能掌握它们之后，这些技能才算真正有用。

因此，在揭开这些工具的神秘面纱之前，先概览一下全局，让自己从中受益。

故事是有呼吸的生命体

一个故事有多种情绪，时阴时晴，所以，必须要好好培养以免引起故事情绪的恶化。故事如人，它们也有自己的性格和思想，能决定自己的感知方式。其实，如果把一个好故事比作一个健康的人，我们就能更好地理解各部分之间的相互依存关系，身体的活动、发育、成长，依靠化学和生物学构建的微妙平衡，故事创作也是如此。

想象一下，如果一个人没有心脏，或者没有肺、大脑，没有这些发挥作用的器官，这个人就没法存活。这些器官是生命的必需品，肝脏、心血管系统以及消化系统复杂的网状结构对生命存续至关重要。这些至关重要的器官一旦失去作用，生命就会终结，就必须要进行器官移植。联想到故事创作，就意味着要进行重写。其他的身体器官或许可以失去，或许功能会衰退，但生命依旧在，只不过这样的生命已被改变，必须以其他的方式进行补偿。

故事也是如此。需要一些必要的元素让其发挥效力，这些元素不可或缺。如果它们功能受损，失去效力，整个故事就会不堪卒读。当然也有一些其他的文学元素可以成就好故事，但是这些元素可有可无，并非不可或缺，只是对故事起到一些辅助作用。

如人一样，有些故事会快速成长，有些故事只是静止不动。如果我们把故事出版比作参加一场职业联赛，为此，你需要调动所有的身体器官，让自己达到活力充沛、强健有力的最佳精神和身体状态。如果你的力气只够喘气吃饭，只能维持这些生命的基本活动，那么你将无法达到专业水准。

故事创作也不例外。故事不能人云亦云、流于俗套。如果你想让故事出版，就必须让故事像专业运动员一样强壮有力、肌肉发达、步履迅捷且技艺高超。这样故事就能比同样优秀的对手更有竞争力。

当然，平庸的故事也一直在出版，但别忘了，这样的故事往往在封皮上写着一个如雷贯

耳的大名。因为读者拥有不同的期望值，这是那些名作家的一种营销手段，既无公平可言，也难以避免。

有些作家不理解一个故事的某些基本元素是必要的，就像心、肺和血液一起维持身体的运转一样，因此他们创作的故事，以艺术或无知的名义，对应赋予生命的部分偷工减料，其结果必将是收到一封又一封的退稿信。继约翰·厄普代克之后，作家们被归为能言善辩、文采飞扬者之列，但是，如果他们不牢固地掌握故事创作的基本要素，何来出版可言。

哪些必要元素通常被忽略？

故事没有戏剧性场面、没有冲突，就没有人喝彩。故事没有氛围、没有方向感、没有鲜明的节奏，就没有心脏。故事没有灵魂、没有意义、没有目的，就只能沦为模仿与敷衍。写这样故事的作家不知道他们需要一系列必要的、基本的元素赋予一个故事以生命，这就好比让一个冒牌医生主刀手术一样，这样的医生没有受过任何训练，没有掌握必要的技能，没有丰富的临床经验，那么病人很可能命丧手术刀下。

六大核心技能让作家对故事有了基本的理解，能够赋予故事以鲜活的生命。如果完全理解了各技能之间的关系，它们就会成为一组有力的写作工具，不仅能开启出版的大门，而且保证让你抵达梦想的终点。

六大核心技能无法赋予自身以生命

把身体各个器官以合适的方式组装起来，在理论上是可行的。想象一下弗兰肯斯坦创造的怪物，是魔法为其带来了生命。如果你不相信魔法，也可以想象成是某种电解的能量加上科学无法解释的好运带来了生命。我们始终需要生命的火花，因此涉及故事创作时，我们也应该探索出构成故事生命的公式。

诚然，文学的火花不会凭空产生，它需要将情感、灵魂和意义注入故事中去。只有当人们完全理解了六大核心技能（无论怎样称呼它们），并且创造性地运用它们时，文学的火花才会迸发出来。

没有这些核心技能，故事就不成其为故事，就丧失了存在的意义，这是毋庸置疑的。

两个作家的故事

一个作家理解并运用了六大核心技能，另外一个作家则不然。

没有运用核心技能的作家可能一开始有一个很好的故事创意，甚至已经构思好了一个有意思的人物。但由于她没有理解六大核心技能的内容和应用语境，也就没能将这些技能运用到她的故事创作中去。她可能不知道自己应该未雨绸缪，抵御可能的风险，而且她可能也不知道该怎样未雨绸缪，所以她的小说无人关注。手稿写了两百多页，她可能才意识到还没有为自己的人物设定背景故事以及内在性格，因此发掘不出潜在的人物弧线，故事创作的节奏

也没有规律，时快时慢。与此同时，她也忘了设定次要场景，更不用说潜台词了。而她的故事之所以缺少主题共鸣，是因为上述种种恰恰是引起主题共鸣的核心。

她在阅读最喜欢的作家的小说时，一切看似如此容易。那些作家使用的语言并不比她的更灵巧。她是在即兴创作，靠自己的直觉写作，但是写完两百页后，她遇到了第一个挑战，意识到自己的故事写不下去了，需要另起炉灶，从头开始，或者至少需要大幅修改；也可能她根本没有意识到这个挑战，继续写这个注定要失败的故事。

另外一个作家在创作过程中运用了六大核心技能及其标准，从而避免了这些难题。这并不是说创作过程会因此变得简单，而是说必要的模式和标准会使一切变得清晰明了。无论作家是列一个大纲，还是构建整个故事，他写在纸上的故事都应该符合基本的创作原则——这样做的目的是为后面写出好故事打下坚实的基础，而不是让自己忙于亡羊补牢。

哪一个核心技能放在最前面？

要回答这个问题，你必须知道六大核心技能可分为两类：

- 故事的四大基本要素；
- 有效实施技能所需要的两大叙事技巧。

乍一看，这个回答简单得不能再简单。但别忘了，六大核心技能就像是六种讲故事的连环字谜。每一种都有一长串的细节有待考虑，而每一个细节又有自己的质量标准和清单，确保你能事无巨细地考虑周全。因此，故事创作的各个方面都可以清晰地归入六大核心技能之一。

现在想象一场棒球比赛，这与掌握成功写作的六大核心技能非常相似。击球手在击球时，必须要掌握很多的原则和技巧；投球也是一样，有更多具体的选择和技巧，每一种技巧都和击球大不相同；然后是守垒，要了解各个防守位置；还有跑垒，以及其他在特定情境下的战略选择，旨在集进攻与防御于一身。若想棒球打得好，需要掌握五种技巧及相关要领，分别为击球、投球、守垒、跑垒和传球。忽略任何一个技巧，或者任何一个方面有短板——比如，你击球不错，但你祖母在防守上比你更胜一筹——你肯定不能成为专业球员。就是这样。

写故事也是一样，只不过写故事的人应该掌握的是六种技能。

3.六大核心技能的定义

写作早已不是什么新鲜事，但是要说到如何写作、如何定义写作、如何学习写作，方法有很多。理解六大核心技能就可以回答上述所有问题。

六大核心技能是成功创作故事的基础，它是一种创作模式，让你能够随心所欲地挥毫落笔。它把故事创作的精髓归纳为朴素而通俗易懂的信息及标准，把这些信息和标准组合起来，就能构成一个内容丰富、严丝合缝且真正有意义的故事。

写故事就像是一位大厨在烹饪美味佳肴。首先，大厨需要菜谱所要求的所有食材。这需要遵守一些基本的原则（比如做一道班尼迪克蛋，就必须有鸡蛋、火腿、一块英式松饼以及荷兰酱）。大厨能够玩转菜谱，还有发挥自己创意的余地，但是绝不能违背基本原则，比方说，不能把鸡蛋煮得太老。大厨备好原料，知道如何在恰当的时间把这些原料以恰当的方式调配在一起。比如他在煎火腿的时候，还分别煮着鸡蛋、调着酱料，烤箱里还烤着松饼。

虽然各自分开，互不相同，但它们合为一个整体的功能却大于各部分之和。厨师在某个时点，以某种方式，将所有这些原材料搭配融合为一体，调配成我们想要的佳肴。为了防止厨师肆无忌惮，闹过了头，我们还要提醒一次，要做班尼迪克蛋必须先煮鸡蛋。当酱料煮沸时，大厨不会一开始先做好意大利面，再做这样一道有创意的班尼迪克蛋。某种程度上，大厨唯一可能搞砸的就是对酱料的处理。

写故事大抵也是如此。

故事创作的任何一个元素、任何一个方面，都隶属于六大核心技能。比如，体裁隶属于立意，情景隶属于场景表演，背景故事是人物的子集，次要情节隶属于结构，并在立意的情境中展开，依此类推。

让我们再回到班尼迪克蛋的菜谱，注意故事的每一份原料——立意、人物、主题和结构——是如何在搅拌器中融为一体的，尽管它们可能各自独立。为了让故事有意义，它们必须忽略自己原来的样子，在情境中相互关联。主题、情节与结构和人物弧线有关。立意与主题相关，因为立意为主题设置了可以展示的舞台。

把核心技能分成不同的种类能够帮助我们清楚地了解每个技能的定义和标准，因为这些定义和标准自成一体。因此，我们需要将其完全分辨出来，并了解各个技能之间的关系。就算开始写故事时对这些准则不加区分，等写到最后，你也要努力去定义各种深奥难懂的要素和感受，比如混乱和爱。

除非你是个天生的诗人——如果是，那就要恭喜你了。

很多作家常常在区分这些核心技能时一头雾水，原因之一是，在一个写得有意义的故事（作为消费者，这是我们要花时间阅读的东西，所以我们不会认可没有写完的作品）中，各个技能之间的界限本来就很模糊。作为一种故事创作模式，六大核心技能是一份清单，必须

在一个故事仍然有意义之际列好。该清单的标准由高到低排列，分别为：一个故事的四大要素是否都发挥了作用？这四大要素是否都强大而引人入胜？如果没有，那么故事就未达到专业水准。当然，如果两大技巧也同样没有到位，那么坏消息会接踵而至。

接下来，我们来细分一下标准。

虽然作家自己并没有意识到，但每一个成功的故事都或多或少地符合了这些标准。意识不到没有关系，只要纸上有就好了。我们有可能只用耳朵听就能学会弹钢琴，只凭感觉就学会开飞机，但要做到技术熟练却是难上加难。如果你想学会讲故事的方法，而且还要讲得好，可是又被写作的过程弄得灰心丧气，那么我鼓励你按照本书给出的方法做一做，看看你写出的作品是否会与众不同。

为什么这一模式让作家跃跃欲试

很多作家，尤其是那些为写故事绞尽脑汁，或者对自己遭遇退稿百思不得其解的作家，即使还没有动笔尝试，也很快能意识到六大核心技能模式潜在的价值。这是为什么呢？

因为这种方法带来了希望和清晰的未来。它描绘了通往彼岸的路径、策略、希望和方法。它回答了最基本也是最令人沮丧的问题：我该怎么写才好？我该把它放在故事的哪个位置？这些都可以从六大核心技能模式中找到答案，同时它又没有违背写作的套路，就像厨师可以看着菜谱自由发挥，但仍要遵守基本规则一样。

往往是那些倾向于靠直觉写作但又总是碰壁的人，在尝试过这种模式后，成为其最坚定的支持者。因为他们终于可以在一个固定且有效的结构里，自由发挥自己的无限创意，而那些坚信凭自己的实力可以创作故事的人则不然。

从这个意义上说，六大核心技能并没有定义和提供一套写作公式，而是定义了一种符合标准的结构，让各个要素在其中各显其能。

想尝试以任何其他方式来写故事，都是力图重新改变故事的创作方式，不过这并不一定总能如愿，尤其是期望作品能获得出版的时候。

你可以写一本书，介绍每一个核心技能

其实，每一本关于写作的书都大同小异，斯蒂芬·金的《写作这回事》那种“我是怎么做的”这类书除外。你只有把它们放到相应的情境中考虑时，才能让你拨开云雾见晴天，至少比参加一个讲习班要好。

即使你是最凭直觉、最不按常理出牌的作家，也能从这种模式中受益。

以下便是有助于成功写作的六大核心技能的参考定义，顺序无先后。

1. **立意**——指想法或萌芽，慢慢会演化成为故事发展的平台。最好、最令人信服的开头

可以表达为“如果……将会怎样？”系列问题。该问题的回答能引出更多的“如果……将会怎样？”的问题，层层推进，把答案整合起来就能形成故事雏形。

2. **人物**——写作离不开人物，每个故事都要有一个主角。与你的高中老师所教的不一样的是，主角可以不必是我们喜欢的角色，但你必须将其塑造得有血有肉。

3. **主题**——是的，主题就像是把烟雾收进瓶子里，很有挑战性，但你可以做到。不要把主题跟立意混为一谈，主题是故事中描写的真实的生活。

4. **故事结构**——什么在先，什么在后……依此类推，为什么这么安排。不能随意来安排，而是要按照一定的预期与标准编排结构。了解故事结构是迈向出版的第一步。

5. **场景设置**——尽管你对比赛有所了解，但是如果技艺不精，你还是赢不了比赛。一个故事就是由一系列相联系的场景组合起来的，需要遵守一些原则和指导方针让这些场景发挥作用。

6. **写作风格**——外表的一层油漆，如果你愿意的话，也可以称之为故事的外衣，作者通过它把故事呈献给读者。最大的挑战就是别让写作风格成为绊脚石，少即是多，要巧妙表达，不要夸夸其谈。

至此为止，关于创作的技能我已倾囊相传。你所能想到的所有要素全包含在上述六种技能之中。请注意，前四个是“基本要素”，后两个是用来执行的“技巧”。为了让故事能够出版，你必须掌握这六个技能。但凡有一处短板，故事就不会成功，而且很可能以被退稿告终。假若漏掉一处，那么被退稿就是板上钉钉的事儿了。

篱笆虽高，但是，你有梯子在手。

4.开启故事创作的过程

哪一个核心技能排在最前面？

这无关紧要。核心技能就如同人身体里的那些重要器官，在故事能够呼吸之前必须全部呈现出来，且要功能健全。即便如此，在故事创作过程中，我们还是要首先定义各个技能。是故事创作的起因，想法的那一点星星之火，燃起了另一个想法，最后燃遍了整个故事的原野。而最初的那点星星之火，总是起源于四大基本要素之一，不管是立意、人物、主题或者是用得不太多的结构。至于哪个要素居首，其实并不太重要，因为其他三者必定随之而来，在故事创作过程中总会整合到一起，就如同最初的想法会慢慢发展一样。

很多人写故事，一开始可能想到了一个人物，或是产生了一种想法。你想到的人物，可以是英雄也可以是恶棍，这时你想到的只是一个模糊的影子、一个印象，以及简短的事迹。想想大侦探夏洛克·福尔摩斯这一形象，很可能是作者柯南道尔突然灵光一现的产物，然后才开始在大脑中考虑这个想法。

很多故事都始于一闪而过的想法，有时候是在回答“如果……将会怎样？”的问题时猛然想到的。也许在德克·皮特闪过克莱夫·卡斯勒的脑海之前，克莱夫就已经在思考把泰坦尼克号从海底打捞上来会怎样的问题了。也可能还有其他方式——这是问题的关键。事实是，《泰坦尼克号重见天日》是克莱夫的第三部以德克·皮特为主角的作品，也就是说，克莱夫先构想了人物。不过，如果克莱夫先想到了立意的问题，其余的也会迎刃而解。

我们也不必费心从其余的作家作品中寻找证据了，它们大同小异。关键是，只有把四个要素都找全了才能开始写故事，而不必纠结于四个要素到来的先后顺序，因为从哪一个开始都可以。

有时候，一个故事始于一个主题，作者希望通过编撰一个故事，来阐释某个问题或探讨某个领域（比如文化、地理或环境，小说《可爱的骨头》、《糖衣陷阱》以及电影《壮志凌云》便是如此），但是，却还对故事和里面的主人公没有一点概念。只有在主题中加入立意和人物，有了创作故事的素材，才能产生故事。

很多人认为丹·布朗的《达·芬奇密码》始于一个立意、一个想法或者一个引人注目的“如果……将会怎样？”命题。为什么？因为“如果……将会怎样？”这个命题在故事中非常引人入胜。他一定是从回答问题开始的，难道不对吗？如果真是这样的话，布朗会把他的主人公与其他三个必不可少的要素融合在一起，将其浸入一个有着丰富背景主题的、连贯的结构中。然后，他只要再发挥一下那两大不可或缺的技巧，就可以坐等三亿美元的稿费了。

但是，如同卡斯勒一样，布朗也是反其道而行之。《达·芬奇密码》是关于罗伯特·兰登系列小说的第二部，第一部是《天使与恶魔》。也就是说，《达·芬奇密码》的原始“种子”并不是一个立意，而是始于一个人物。主角兰登是贯穿于所有系列故事的主轴，可能还包括一个关于天主教的主题。布朗不得不把其他三大基本要素——立意、主题和结构——与故事最

重要的谜面人物整合在一起。他需要为兰登编造一个故事，不然就没有续篇了。

这一过程说明了我们在策划故事时所遇到的问题。我们从核心技能的四大要素之一获取想法，通常想法总是来源于前三个要素：立意、人物或主题；然后，再融入其他三个要素。

这正是故事创作过程的定义。

四大要素缺一不可，不然故事注定失败。但四者的顺序无关紧要，因为它们终有一天会聚在一起，共同为故事的成功发挥作用。

当然，极有可能布朗在创作两书之前，就一直在酝酿《达·芬奇密码》的立意和主题方面的事情了，但只有把立意和主题与最初的要素人物本身相结合时，这个故事才可能成为最畅销的当代小说。

很多作家都会犯的致命错误

作家有了那种最初的想法，便开始创作故事。但是他们没有充分考虑其他三个必须考虑的基本要素，或者在写作中根本就没有展开这三个要素，而是在打草稿的过程中期望故事自己送上门来。凭直觉写作的作家通过一遍又一遍的草稿来拓展他们的故事，其实是在寻找其余三个要素，让它们与最初的想法结合，使其丰满起来。按照计划写故事的人则事先深入探索四大要素，创造一种线性结构，然后循着这种线性结构，开始对人物和主题进行探索，从而创作出第一稿。

这两种方式都不能让故事奏效，除非四个要素全都包括在内，还要保证彼此之间相互平衡，每个要素都有效发挥作用。你应该了解这一事实，并加以练习，不然就只能沦为直觉的奴隶，别无他法。很少有人能达到斯蒂芬·金那样的水平，因此我们应当忽略他的建议，转而学习本书的知识，将其用于写作的全过程中去。

故事的想法从何而来

这是作家常常被问到的一个问题。它可能是让你深夜突然起身的梦，可能是最意想不到的时刻生出的一个无意识的想法，也可能是萦绕心中多年的一个念头。

但是，无一例外，这个想法来自于写作的四大基本要素之一——立意、人物、主题或故事结构。诀窍就是在下笔之前找出让你灵光一现的那个要素，然后把该要素再加入到其他三个要素之中，让它们融合在一起。往往是人物这第二个要素让你突然兴奋。比如你可能在深夜突然坐起，迫不及待地想写一部描述失业者的小说，不出几秒你就设定了主角。最初的立意与人物塑造这两个想法是如此接近，看似同时出现在脑海中，但其实一个在前，一个紧随其后。我可以告诉你，找出第三、第四两个要素，然后仔细思考和琢磨前两个，能够为你带来更多的想法和有价值的创意。

灵光一现的创意几乎同时出现于你的脑海中的确是个好征兆。其中一个要素非常丰满，

以至于另外一个或多个要素也会马上显现，让你意识到自己可能会创作出一个非常有影响的故事。但是此时，不能犯简化创作过程的错误——不考虑其他，只是拿起笔就开始创作初稿——这就好比在开始烹制班尼迪克蛋时，却没有在荷兰酱上浇黄油一样。

其实，我们都有那种最初创作故事的天赋，在不知不觉中就会产生这样那样的想法。但其他三个要素取决于我们自己。我们必须召唤它们现身，描写出它们的外形，然后使之组成一个严丝合缝的整体。之后，我们就可以尽情发挥了。

故事创作存在着诸多的艰辛，因为如果你假装自己无所不能，就必须承受由此而来的代价。

模式背后的理论支撑

如果知道六大核心技能模式不会去教你写作的过程，你可能会大吃一惊。因为该模式主要侧重于你需要了解、需要实施的东西，而非教你怎么做。

换句话说，你仍可以随心所欲地写你的故事。如果你从六大核心技能这样一个全知全能的角度思考，你的付出终将有回报，甚至可以说是速成。如果不运用六大核心技能，则可能事倍功半，尤其是在你的初稿阶段，因为在这种情况下，你的初稿就变成了一条探索未知的冒险之路，仅此而已，除非所有的要素都各得其所。

你可以提前构思好故事，也可以运用直觉写作法来写作，边写边整理，哪种方式都可以。总之，如果你理解并运用了这一模式，你的初稿就能成功包含所有必要的基本元素。

规则之外，就是你自由驰骋的天地了。

当然，有些问题也在所难免：你对六大核心技能了解得越多，尤其是故事结构方面，就越有可能提前考虑故事的各种重要事件和各个不同的部分，而这构成了故事的最终结局。换句话说，这种模式可能只是把你变成一个做做笔记，记录故事大纲的故事策划者，虽然这看似是最不可能的结果。

知识就是这样传递给人的。只有知道自己需要做什么，策划才有意义。

这就好比一个飞行员，在他第一次学习驾驶飞机时，可能连雷达是什么都不知道。但是他的驾驶技术依然不错，而且很长一段时间只依靠肉眼、仪器以及直觉，来躲避其他飞行器，在燃料耗尽之前抵达目的地。然后有一天，他发现了雷达和导航系统（如同在写作中，从我那儿发现了六大核心技能一样），突然，一个全新、高效、安全的图景展现在他面前，这跟休息室里那些老驾驶员所说的完全不同，但是丝毫没有减少飞行的乐趣。实际上，这为他的安全飞行提供了保证，从此他学会了如何制定飞行计划，然后根据指示，利用剩余的燃料从一地飞到另一地。

无论你采取什么方法，即便是一个前期的计划构思型与直觉写作型整合在一起的写作过

程，都能让你在考虑故事的主要事件时，自由探索各个主要事件之间的关系。附带说一句，这种创作方式尤其受到那些凭直觉写作的作家的欢迎，因为你也参与了同样的创作过程。

不论你如何创作，都是在寻找自己的故事。要对故事进行充分展开，考虑不同的选择，做出判断，优化戏剧张力和节奏，为你的人物设定最佳的探险、成长和救赎之路。

因此，不论你是前期构思大纲者还是凭直觉写作者，无论你是策划者还是埋头写作者，在写作完成的那一天，我们都是一样的，都创作了自己的故事。根据六大核心技能模式的精髓，对标准和实践方法了解得越多，你的写作就会越快、越好。

第二部分 第一个核心技能：立意

5.立意的定义

6.立意的标准第二部分 第一个核心技能：立意

7.你怎么知道自己的立意是否足够好？

5.立意的定义

之前我们讲过了故事的定义。我们可以把给故事下定义看作是给一屋子想要成为大厨的人解释食物的含义。正是缺少完整而具有启迪性的定义，才让很多作家知难而退，注意，在这里，“启迪性”是一个关键词。你可能会为下列事实感到震惊：如此多的作家，甚至一些已经参加过数年写作工作坊的人，著有很多小说、剧作的人，写出来的故事仍然不知所云，只是一些人物速写或是情节展示，根本就不符合故事创作的标准。

故事看似很明显、很直观，实则不然。

立意也是如此。

立意的定义很棘手，因为在写作的词典中，立意显然被滥用和误用了，因此常常令人费解。这种困惑来自这样一个事实，即立意有时候很微妙，不同于一个想法，甚至也不同于预设，与主题更是完全不同。显然，人们常常将立意与主题混淆。

这三个术语——**想法、立意和预设**，同根同源，可以互换。如果是在一般情境中通用可能无伤大雅，但对于那些要理解故事最基本核心的作家来说，就有问题了。

立意不是什么？

故事创作的立意是六大核心技能之一，这是不容置疑的。立意不一定要高明，但要发挥作用才行。如果你认为立意和想法不是一回事，而且你写的故事是始于一个想法而非立意，那么你注定会失败。

举一个不成其为故事的例子：想法就是一段佛罗伦萨之旅。立意则是驾驶小汽车去旅行，并在沿途的所有国家公园停留观光。预设则是开车带着你那业已疏远的父亲一起，在旅途中修复与你父亲的关系。

现在让我们把这个概念置于文学背景下，审查一下故事的初始萌芽。想法就是要写一个把泰坦尼克号捞出海底的故事。这是个不错的想法。立意是还有一些隐藏的秘密，某些势力会制造一些杀戮以让秘密永沉海底。预设则是创造一个英雄，受雇来拯救自己的国家免遭可能的袭击。

这里我要给克莱夫·卡斯勒道个歉，我之所以拿《泰坦尼克号重见天日》这部小说举例，只是为了帮助大家区分这三个概念以及各自的应用。克莱夫没有我的帮助也写得很好，所以我们继续。

想法、立意与预设，三者相同，却又不同，你在事先酝酿故事和创作故事时，一定要将它们区分开来。

实际上，可以说立意只是想法的别名，不过这就如同说面包和世界上最美味的烤肉串是

一回事一样。对，就是面包。烤肉串不过是加了类固醇的面包，面包只是披了烤肉串的外衣，准确来说，一个人应当分清立意和想法的本质。立意是已经演化到让故事成为可能的想法。立意可以成为一个平台、一个舞台，在此基础之上故事得以展开。

不妨这样来理解，立意可以说就是问一个问题，而答案就是故事。写芭蕾舞演员这样一个故事的想法不是立意，只是想法。但是转换一下思路，以问题的形式想一想，如果一个芭蕾舞演员自膝以下被截肢，却不顾世俗的偏见，最终成为一名职业舞者，会怎样呢？如此一来，你已经把这个想法变为立意了。

最初的想法总是会成为立意的一个子部分，它是立意的核心，但孤零零的想法不足以构成立意。

注意在这个例子中，向外扩展了的想法（立意）是如何成为一个故事的雏形的。它是怎样通过问一个问题得到答案，而答案就生成故事的呢？没有设置疑问且没有呈现出戏剧化效果的想法不是故事，同理也不是一个立意，除非它本身就是一个立意。

还需注意，立意也并非情节，而只是进入情节的一扇窗户。只有引入了冲突并赋予意义，且这些连续的主要事件都安排得当时，立意才能成为情节。如果你的想法只是创造某一个人物，你只有给这个人物安排一些事情去做，安排一些生死攸关的任务去完成，想法才会成为立意。

想法也可以是主题的意图，比如，我想写一部关于出轨的小说、一部关于戒毒的小说或者是一部关于企业贪得无厌的小说。这些都是主题，但是还不是立意。

想法也可以暗示或者预设一个人物。比如，我想写一个关于战斗机飞行员的故事、一个关于出轨丈夫的故事或者是一个关于弄虚作假的律师的故事。尽管主题会很快浮现在脑海中，但所有这些想法都不是主题，而且没有一个是立意。

想法甚至可以从一个线性结构中获得。比如，我想写一个关于1980 年美国奥林匹克曲棍球队的故事，或者一个人战胜癌症的故事。同样，这既不是主题，也不是人物，更不是立意。至少现在还不是。

正如六大核心技能所定义的，想法可以从故事的立意、人物、主题、结构这四个要素中的任何一个产生。也就是说，想法可以是一个立意、一个人物、一个主题或一系列事件。但只有想法与六大核心技能中的任何一个或多个要素相结合时，想法才能变为其中之一。

立意作为一种表达策略

一个关于1980 年美国奥林匹克曲棍球队及他们获得金牌的故事看似违反了立意的概念，因为无论怎样这就是事实，而你不能混淆这个事实。但实际上你不仅能，而且可以运用一种立意式的表达策略向我们展示这个事实，通常不必非要涉及情节。起初，你可以以某个运动员的视角讲述这个故事，比如守门员或者教练，接着把这种想法演化为一个立意。如果

我们以一个守门员的视角而非从一个记者的视角来讲述1980 年的故事，你觉得怎样呢？这个守门员代表了该球队的精神面貌，从而使这段探索之旅更富人性化，更发人深省。

现在你要讲一个故事（比如由库尔特·拉塞尔主演的2004 年度热门电影《冰上奇迹》），但是还没有任何初始的想法。

电影行业中，电影制作人有很多想法。比如，拍一部鬼屋的电影，或者潜水艇的电影。这样的想法可以列出一长串，无穷无尽。但无论采用哪个想法，他们都会聘用一个作家把想法变为故事。而作家首先应该把想法转变为立意。

在《可爱的骨头》这部恐怖小说中，爱丽丝·希柏德获得了巨大成功，小说的立意既与情节有很大关系，也和表达策略紧密相关。她的想法是告诉我们一个关于天堂是什么样的故事。她的立意是创造一个身在天堂的叙事者，直接从天堂的视角讲述这个故事，将情节定位为一桩谋杀疑案。注意，她的最初想法还没有达到一定的深度，所以说还没有为故事的展开搭好平台，可以说，只有最初的想法达到一定的深度时，才能确定立意。

希柏德的立意可以表述为一个需要回答的问题：如果一个谋杀案受害者因为自己的案子还没有破而没有资格去天堂生活，于是选择帮助她所爱的人解除疑惑，那将会怎样呢？

故事就是这样的，于是，这部小说就有了超过千万本的销量。

立意与想法、与预设、与主题

让我们继续以《可爱的骨头》为例，来解释清楚立意为何是基本的核心技能，而想法、预设和主题是各种不同种类的元素。想法向来是立意的子部分，而立意则是预设的子部分。但是无论是想法还是预设，如果没有一个良好的立意，就无法变为故事。

一旦你将想法转换为一个引人注目的“如果……将会怎样？”的问题，你就掌握了打开通向故事之门的“钥匙”，你就有了立意。在非文学背景下，你能把这个立意称为一个“想法”吗？当然可以——正如你可以把一架隐形战斗机称为飞机，把脑外科手术称为手术一样。但是，一个立意不仅仅是想法那么简单。在这个意义上说到“想法”，你仅仅是用了这么一个词，而不是将其视为一个准确的写作术语。在电梯里大家一块儿闲聊时这么说无关紧要，但这样不能给你足够的启发，帮助你在一张白纸上写出点东西来。

预设是把人物加入到混合元素中的立意。如此，我们可以说**预设实际上是延伸的立意**。“如果一个故事的叙述者，从天堂里告诉我们发生在她身上的谋杀会怎样？”这是一个立意。“如果一个十四岁的女孩无法升入天堂，且意识到自己的家人也无法在现世安宁地生活，因为谋杀还没有结案，于是她从中干预、协助调查、发现真相，让那些爱过她的人安心，也让自己在天堂得以安息，将会怎样？”这就是一个预设，因为这个命题定义了主角的诉求。也许只是程度大小的问题，但是作家一定要理解。

主题更麻烦，与上述三者大相径庭。我们会用一整篇来介绍主题，它是六大核心技能之

一，所以很有必要浓墨重彩地加以介绍。现在，尽管我们是在探讨主题与立意的不同，但我们要知道主题才是一个故事的精髓，而不是对情节或是人物的描述。把泰坦尼克号打捞出海底的故事对你有什么意义？它对现实世界和生活有什么启发？它让你产生了怎样的联想与感觉？如果这些问题有答案，那么答案就是主题，而非立意。

你的初始想法可以从主题的范畴衍生而来。约翰·欧文想创作一个关于堕胎的故事，于是他写了《苹果酒屋法则》这部书。他把关于这个故事的最初主题扩展演变成立意，讲述了一个孤儿院，一位年轻医生，以及一段父女乱伦的关系。只有主题成为故事展开的平台，才能演变成为立意。

有些人可能会认为上述这些问题有待商榷。但作为自己故事的创作者，你必须要精通各种不同的领域，并把它们运用到故事创作中去，因为如果不能区分开来，那么就没法快速地完成一个故事，甚至会徒劳无功。如果你还没有把一个想法发展成为立意就动笔，你打草稿时会一直备受折磨。如果你连一点立意都没有就开始落笔，只是设置了一种线性的、插话式的叙述，你的草稿就注定要失败——有些人的确经历过这样的事，只是你没有听说过罢了。如果你动笔时，脑海中仅有一个主题，并且认为主题就是立意（按定义来说并非如此），那么，你写出来的只会是一篇散文或社论，而不是故事，你要把情节和人物演变成故事创作的努力很可能将付诸东流。

还有，六大核心技能模式在于让你专注于故事发展过程中必须要发现的东西，而不考虑你发现的方式。当你相信，一个想法还不足以成为一个立意，并且写故事需要一个引人入胜的立意时，你才会在故事创作的道路上走得更远。

如果一个想法以合情合理的立意形式出现在你的脑海中（这的确可能），接下来你就要测试一下，看看该想法与其他必需的元素是否能够严丝合缝地衔接起来。

6.立意的标准

立意的首要标准，是确保自己不会把立意与一个简单的想法混为一谈，想法可能会从任何一个核心技能衍生而来；也不要混淆立意与故事的主题。写故事只有想法还远远不够，主题根本就不是立意。如果这样说还不准确，那么就温习一下前一章，抓紧了解一下立意与想法、预设、主题的不同之处，这对你掌握立意这个概念很有必要。

唯有如此，你才能明确地掌握简单有效的立意标准。

立意是否新颖而独特？

这一点是显而易见的。你不会想要发表一部立意为讲述有人发现了梵高油画中隐藏的信息的小说吧，你也不想讲一个把卢西塔尼亚号从海底捞上来的故事吧。

但是，关于体裁呢？在写一个谋杀疑案时，如何做到使立意新颖呢？在写浪漫故事时，如何加入新的立意呢？你可能深入挖掘了立意范畴，为这个还没有展开的故事设置了一个戏剧舞台。虽然你已经定位了体裁，但故事写起来还是变幻莫测。

克莱夫·卡斯勒有一个写深海探险故事的想法，但仅仅限于想法。他只有对把泰坦尼克号捞出海底的这个想法进行深加工，才能将想法打造成符合所有标准的立意。这是一本探险类惊悚小说，而且是读者们从未读过的那种类型。

宣布自己要写某类故事，只是一个想法。以一个谋杀疑案为例，即便你添加了一些内容，比如受害者是个律师，证据指向他的妻子，这仍然只是一个想法，不能承诺更多。

让我们用推理的方法来深入挖掘一下。我们让一个侦探发现新的证据，从而接手了这个案子。如果说这个疑案仍然只是一个想法，那就是还不够深入。但如果说一个20年来悬而未决的案子终于真相大白，并且发现是洛杉矶的警察隐藏了证据陷害他人，以掩盖之前罗德尼·金遭遇种族歧视和暴力的案件……这就是个不错的立意。迈克尔·康奈利的小说《罪案终结》就采用了这个想法，并且成为一本畅销书。

一些基本的想法，只要再深入探讨一下，就能变得既引人入胜又富于变化。

在引用这个例子时，知道康奈利的立意如此有力的原因也是必要的，因为它包括了一个让读者敏感且容易理解的主题，甚至是大家耳熟能详的历史事件（罗德尼·金遭警察暴打，该过程被录了像）。在处理主角卷入的犯罪案件时，读者得以参与并感受此案件中主要人物之间错综复杂的牵连，而不是仅仅根据所见所闻推测出真相。这就是为什么康奈利一直高居推理小说作家榜首的原因；他的故事不仅立意非常丰富，而且还能从立意中衍生出主题。

尼尔森·德米勒在写《夜幕降临》时也是如此。他的立意取材于一个真实的事件：1996年环球航空800号航班的灾难性事件，并且根据阴谋论，创造了一个推测出的故事，主角依然选择了他在前一部小说中已经创造的那个人物。

你的立意越具体，故事就越引人入胜，戏剧效果就越丰富，没有必要另起炉灶。以查尔斯·弗雷泽的小说《冷山》为例，该故事的立意是关于一位参加美国内战的士兵在战争中幸存下来，千方百计回家的故事。这个故事并不像《可爱的骨头》那么新颖，但却是畅销书之最，这是因为故事的人物刻画很生动，主题非常丰满，而且语言风格一流。很简单，这就成功了。

一个立意，无论是好是坏，都需要发挥作用，即它要从一个单纯的想法中超脱出来。立意越引人入胜，越新颖，效果越好。但立意只是六大核心技能之一，需要与其他技能结合起来，才能发挥最大效力。

《冷山》以及其他很多畅销书的立意并不是那么大胆而新颖，所以说，能够充分发挥作用的立意就是最好的立意。

如果立意不是特别新颖，那么它至少提供了一个机会，

为一个熟悉的主题或预设锦上添花

你能将故事挖多深，这的确是个问题。明智的作家知道，如果一个立意不是特别前卫，不是特别新颖，那么就需要为立意添枝加叶，让其看起来引人注目、惊奇新鲜、不可捉摸，以此激发读者的好奇心。

最好的小说就是如此，总是能让读者欲罢不能。

以电视连续剧《她书写谋杀》为例。立意看似不那么引人入胜，描写的是一位善良的老夫人能破解那些让他人一筹莫展的谋杀案。想法很好，听起来不错。这个立意的新鲜之处在于老人本可以退休，安享晚年，但她却承担了本应由一个有着阴郁经历且愤世嫉俗的中年侦探承担的工作。

笔锋轻轻一转，就把一个原本平庸的立意切换到一个完全不同的视角，而且离读者的真实生活并不遥远。因此，作者从编辑和读者那里获得了加分，受到格外的青睐。

你的立意引人入胜吗？

你可能认为，让立意引人入胜，就是让立意既新奇又属于原创，但是引人入胜不仅限于此二者。只有人物和主题引人入胜是远远不够的……你需要为主角设置一个产生动机的情境，一个能够激起兴趣的目标或需要战胜的难题。

写一个关于自己的祖母在爱荷华州某个农场成长的故事挺不错。再将这个想法具体化一些（也只能这样做），就能够上升到立意的范畴，但是，这个立意从商业角度来看毫无吸引人之处。你可能想在故事展开过程中用一点策略，让它变得引人入胜，比如设置一个男性角色，与她从小青梅竹马，让他和你的祖母相爱，支持她，一起度过一段快乐的童年时光。

表达策略再次成为最好的平衡器。

提议不错，但……如果在立意时没有预先想到这一点，作者也很难在字里行间做到引人入胜。那么草稿就变成了一段“寻找”让立意引人入胜的旅程。但如果作者已经知道了这个故事要讲什么，把立意与其他元素整合在一起，就有可能让立意变得引人入胜。你应当单独立意，深入挖掘，让立意变得生动有力。

立意为一个正在展开的激动人心的故事搭好了舞台吗？

一个贴切的立意标准是如何不断升华、分解甚至下降（此处的下降经过深思熟虑且有意为之），以达到一种更生动、更引人入胜的效果的呢？注意到这种变化十分有趣。我们写故事，通常始于一个还不是立意的想法。我们不断地修改，为它注入一定的新鲜元素，然后再给它加入引人入胜的能量，此时相比过于简单的最初想法，这个想法一下子变得更有层次感和说服力了。

我们再举一个例子，以说明初期的立意可以进行有方向性的加工润色，向上、向下均可。还是来说说克莱夫·卡斯勒，他的故事始于一个立意，讲的是把一艘失踪很久的船从海底捞上来。这就是他最初的预设，但他还没有想好应该用哪一艘船。然后，某一天深夜，他突然坐起来，想到了泰坦尼克号，发现没有比这更合适的了。这就是一个更高层次的立意，或者是提高了立意的附加值。随后，假设他又有了一个想法，就是有人想永远尘封泰坦尼克号失踪的秘密。有一股敌对势力会反对他，这其实是为立意增加了一个横向或者说向下的附加值，可以深入进去，以此探索真正的故事线索。

你的最初立意一般源于一个一闪而过的想法，它可能还不是最高级的立意。如果你觉得这个立意比较合适，可以以此为起点，继续向上或向下挖掘。实际上，你绝对应该这么做。

所有这一切都是为了把立意升华到戏剧舞台的大背景中，你将在此展开故事。就在故事发展过程的这个节点上，立意变得至关重要，它让作者得以理解故事最基本的主旨。将克莱夫故事中的立意升华，就变成了：悬念和布局设置好之后，主角开始搜寻，以满足某种需要或找出解决办法，从此他有了一个特定的目标（生存、复仇、幸福、健康、和平、财富、公平等），而后必须要做好准备，最终克服（或者是没能克服）各种阻碍，也就是故事创作的最关键元素——冲突。然后再加入内心的挣扎以及外部敌对势力的干预，让主角表现得机智勇敢，历经磨难，最终修成正果。

好的立意让一切变得简单易行。

让我们再回到祖母在爱荷华的童年故事。如果立意仅仅如此，那么我们还缺少深入的探求和目标，而且还没有涉及冲突，所以也就不具备真正引人入胜、充满活力的特征。

但是你可以冒冒险，深入探索一下，让这个平凡的立意变得不同凡响。如果你做不到，就请六大核心技能来帮忙，它们可以为你节省出一整年的时间。而你原来只能把这一年浪费在注定失败的作品上。原因在于，即使你的立意不那么高明，其他要素也可以予以弥补。

如果故事的主角，即你的祖母，想要成为一名医生，会怎样呢？在她生活的中世纪时代，年轻女性有这样的理想被认为是大逆不道，如果她身无分文、一筹莫展，会怎样呢？在通往梦想的道路上她屡受挫折，但她自学成才，实现了医学上的突破，并用这个突破拯救了自己的家人。如果这个突破虽然引起了医学权威们的关注，但他们却为她获得奖学金进入正规医学院校进修一事争执不下，将会怎样呢？如果有一些天生厌恶女性的顽固势力以及一些善妒的对手竭力阻挠，想窃取她的发现，甚至伤害她，会怎样呢？如果为了梦想，她必须在家庭和自己的未婚夫（次要情节）之间选择其一，又会怎样呢？

突然，伴随着这些加入到你最初想法中的向上或向下的枝节，平凡的立意泛起了微小的涟漪。这仍然是你的祖母在爱荷华的成长故事。如果你取材于一个真实的故事，那么，你的挑战就在于找出该故事中让你觉得引人入胜之处，然后将其升华到让素未谋面的读者也感兴趣的程度。而现在，正因为我们进行了深入发掘，这个立意的层次不仅得到了提升，而且更丰富了，这个立意确实能起到作用。

故事创作最重要的就是你要了解自己的叙事目标，这是赋予故事本身和你的创作最生动有力的礼物。你的立意清晰而引人入胜，是你了解并达成叙事目标的第一步。

立意会把自己借给其他三个要素吗？

大学期间，我曾在创意写作课上写了一篇文章。我的立意非常独特：有个家伙知道自己的老婆出轨，准备到他们幽会的旅馆去捉奸。他从厨房门偷偷溜进去，根据自己从电话（或者邮件、短信）窃听到的信息，爬到了奸夫淫妇所在的楼层，猛地撞开门，还没等这对如胶似漆的野鸳鸯反应过来，就开枪打死了他们。他们永远都不知道自己是怎么死的。不巧的是，旅馆当天进行了重新粉刷，楼层号码被底漆遮盖了。

另外，我故事中的主角也忽略了一个极其重要的常识，一般旅馆都不设13层。他本想到1501室，却摸进了1601房间。他找错了房间，杀错了人。他错杀的那对夫妇其实是来度蜜月的。

呃，这完全是M·奈特·沙亚马兰式的讽刺恐怖故事。

之后，我的导师在课堂上宣布，有一篇故事他想大声读出来。我知道那肯定是我的，因为我的立意太妙了，于是我骄傲地站起身来，读出了我那整整七页纸的鸿篇巨制。读完之后，我的脸上洋溢着作家般的自豪。

随后，教授当着全班同学的面表扬了我。不过，无论我的自我感觉多么良好，我的故事只是一个悬念，没有任何意义和价值，极其荒谬、言过其实、糟糕透顶。

所以小悬念并不算立意。

我永远忘不了那一天，导师的赞誉让我终生难忘。不过故事不能只是自娱自乐，也不是只有立意就行了，故事不是发生在真空当中的。在故事的陈述过程中，如果立意没有与主要

的人物和主题有机地结合，让读者产生共鸣，那就不算是一个好的立意。

这就是立意的标准。你不仅要耍点小聪明，不仅要有好的想法，还要为后面更宏大的场面和更引人入胜的故事埋下伏笔。

几年前，我参加了罗伯特·麦基闻名遐迩的工作坊。其中有一次，他引用了M·奈特·沙亚马兰的《灵异第六感》作为例子，来说明什么是陈词滥调的故事。这个故事虽然赢得了六亿美元的票房收入，但名不副实。这个故事立意既没有和人物衔接，也没有与主题衔接。其立意是：如果一个死去的人不知道自己死了，我们从这个人的视角看极乐世界会怎样呢？问题是，我们不知道事情的原因，这其中没有任何利害关系。我们确实对他都不怎么感冒，因为直到故事的最后我们也不知所云，到处都像是变戏法一样。这简直就是文学上的垃圾食品。沙亚马兰走下坡路的文学生涯证明这种写作方式是多么短命，凡是这种靠悬念立意制作的电影，票房价值只会越来越低。

究其原因，就是因为他的立意与人物和主题没有衔接好。

立意是否可以精简为“如果……将会怎样？”的问题？

这可以说是最重要的标准，原因有二。

其一，如果立意不管怎样都很丰满并且引人入胜，把立意精简为一个“如果……将会怎样？”的问题是完全有可能的，而且还非常清晰有力。因为一个好问题往往需要答案，而这个答案就是你自己的故事。

其二，当你问“如果……将会怎样？”的问题时，你会立即被引入另一个问题，接着又是另外一个，层层递进。最终会形成一长串的“如果……将会怎样？”的问题，延伸了故事的内涵。对于作家而言，这是一个非常有效的故事创作工具，你可以以此来探索在故事连贯的结构中设置哪些重要事件，并将其应用在你想继续发展的每一个场景中。

丹·布朗是否从《达·芬奇密码》故事的开头就试图挑战基督教的真实性呢？或许没有吧，他没有回我的电话，所以我也不能确定。我们可以把他的故事作为一个有力的例子，来证明“如果……将会怎样？”问题应用在故事创作中的力量。让我们打个比方，比如布朗一开始写故事时，先问了如下有关立意的问题：如果莱昂纳多·达·芬奇在他的画作《最后的晚餐》中留下了一些线索，表明他自己对基督教和《圣经》真实性的看法，会怎样？仅这一点就符合所有的立意标准，新颖独特、引人入胜，设置了一个特大号的戏剧舞台，打开了一个“如果……将会怎样？”问题的罐子，使得该问题得以继续向前延伸。

如果这真的就是故事的起点，不是假定的，那么这就是“如果……将会怎样”模式的引人注目之处，因为在你完成之后，经过深入挖掘，整个故事就会变得丰满而连贯，这个时候你可能已很难讲清楚起点在哪儿。因为从起点开始，立意就向各个方向发散辐射，上升到更高的立意层面……向前延伸到故事的各个细节里面……并且深入到由此产生的人物和主题之间的细微差别之中。

我们可以从《达·芬奇密码》一书中找出很多“如果……将会怎样？”的问题。注意一下就会发现，起初的那几个部分是怎样从高的立意层面降到低的层面，由此开始阐述故事自身结构中每个里程碑式的重要事件的。

- 如果基督最终没有死在十字架上，会是怎样一种情形？如果基督教是个阴谋，而且是一个由不为人知的秘密引起的阴谋，将会怎样？

- 如果有一个非常神秘的团体，他们承担了保护这个秘密的终极使命，将会怎样？如果他们不惜杀戮以保守秘密呢？

- 如果还有其他的秘密呢？如果那个虚构的圣杯实际上是抹大拉的玛利亚养育耶稣的子宫呢？如果那个孩子存活了下来，并且其血统一直延续至今，也即基督先祖们一直活在我们身边，会怎样呢？

- 如果莱昂纳多·达·芬奇是另一个了解真相的秘密团体中的一员，会怎样呢？如果达·芬奇在他的那些油画，特别是在《最后的晚餐》中留下了线索，又会怎样呢？

- 如果卢浮宫的博物馆馆长因为了解真相而招致杀身之祸呢？如果馆长以血书留下了那些关于隐秘信息的线索，还留下了关于自己被杀真相的线索呢？

- 如果由神职人员组成的秘密团体中，有人想把这隐藏了两千年的欺诈公之于众，而招致杀身之祸呢？

- 如果我们故事中的主人公被召来破解馆长留下的神秘信息，而被当成谋杀的嫌疑人了呢？

- 如果帮助主人公的女子并不像表面那么简单呢？如果她的身世也和被隐藏的真相有关，而且比其他任何人知道的都重要呢？

- 如果主人公认识的某个人看似在帮助主人公，实则是利用主人公来达到自己不可告人的目的呢？并且他还在证实了隐藏的真相后试图杀死主人公呢？

这些“如果……将会怎样？”的问题越来越多，越来越具体，到了一定程度，你几乎就可以写出小说中的每一个场景，写出故事的每一个节点了。

将标准运用到故事中

理解了这种内在的“如果……将会怎样？”的问题，能够让故事的发展系统而富有层次，而你的首要任务就是埋头好好研究一下故事的发展顺序，看看它会将你引向哪个方向。

“如果……将会怎样？”的问题会将故事引向更高的立意层面吗？其他要素还能再深入挖掘吗？

这是所有故事创作过程中影响最大的方法。但是好东西往往会被滥用，“如果……将会怎样？”的问题也可能自相矛盾，从而在故事创作之路上设下障碍。往往第一眼看到就想选择的选项最是夺人眼球，它迫使你做出决定，马上采用，从而放弃了其他选择。

而通常也正是那些充满了灵感、充满了创意、充满了智慧的匆忙决定，会成为决定故事是否成功的关键。在通往成功创作的道路上，除了自己的直觉和学识之外，就看你对六大核心技能的运用程度了。

记住，某种程度上，在一定的发展过程中，你必须首先为故事创作提供一个立意。故事一开始，你最初的那点星星之火的想法，可能会让你确定人物，或者确立主题，甚至确定一系列事件。不要就此罢手，也不要即刻伏案动笔，否则你将铸成大错。花点时间，想办法让你的立意变得引人入胜，运用“如果……将会怎样？”问题模式来探索并丰富你的立意。

你可能会发现自己的初始想法比自己最初的预期要好。

或者，如果你撞得头破血流之后还是不能让立意起作用，你可能会意识到这样的立意根本不能形成故事。

无论什么情况，在你完成草稿之前，最好还是先研究一下立意。

7.你怎么知道你的立意是否足够好？

即使你的立意已经符合了我们前一章提到的核心技能的标准，其是否足够引人入胜也还不好说。直到你把自己的作品提交给一位经纪人或是一名出版商，得到他们的肯定时，故事才算成功，当然，自我肯定也很重要。身为作家的我们，自己可能无法判定立意的好坏。

我们可能为故事的细节、过程和技巧而消得人憔悴，写得手腕发酸，但如果立意这个核心理念不充分，甚至过于混乱、平庸，很可能导致写作之旅还未启航就已迷失了方向。立意的专业性要比其他要素更重要，我们做得还远远不够，但千万别等到写完之后才去判断立意的好坏。

对出版的渴望存在着一个固有的风险。我们也许只是下意识地希望写出一些我们认为能够热卖的作品，所以去模仿那些业已存在的畅销书作者的风格，从而变得随波逐流，过分注重商业需求。

如果你偏重商业性，这的确不是一个好选择。故事的商业化是个变量，你可以通过计算和测量得出，它不能决定你作品的质量，最终只有艺术才能决定作品的好坏。

商业审美驱使一些画家放弃了市中心的美术馆，转而去粉饰商业大厦的广告墙面。但是，商业化和非商业化艺术家都是依据同样的专业基础和预期进行自己的工作的。两者之间的界线模糊，差别微小。我们把这条界线称为艺术，没有越线就能掌握艺术的能力被称为天分。

作为一个作家，你如何对自己定位？

我们写故事的动机和最初的想法并不完全相符，这种例子屡见不鲜。这就是我们写作过程中的隐形陷阱。我们往往出于错误的原因而写出错误的故事。为了避免这种情况，我们需要理解自己的定位。说得明白点，就是我们为什么要成为作家。

这就相当于录音室里的音乐家和作曲家。两者并无关联。你可能擅长其中一个领域，也可能两者都擅长。

无论是写小说、剧本、回忆录还是散文，我们一直被称为像作曲家一样的创作者。如果我们谱的曲子能够触动人心，我们就可算是合格的音乐家。在选择创作什么时，我们必须明白，自己为什么乐于创作，这样才能让我们找出正确的立意选择。

我妻子一直怂恿我写爱情小说，为什么呢？因为我这个人很懂得浪漫，至少在她眼里如此。写爱情故事没有固定形式，而且很有市场。作家写的爱情故事比其他类型的小说都多。那么我为什么不去趋之若鹜呢？因为我不是一块料。如果我选择写爱情故事，我就找不准方向了，我不想让自己受制于一个既定的立意。否则，我就会不断猜测、竭力推销，想方设法预测有卖点的立意。

比较好的选择是写你愿意读的那类故事。写这种书能让你找准定位，并打动他人。正是这种微妙的感觉指引我们在写故事时选择正确的立意。

你怎么知道？

当你最终定好了想法之时，当你将这个想法发展为立意之时，当这个立意让你着迷或者让你为之疯狂之时，你怎么能确定该立意值得你耗费时间，全力以赴去完善，并发展为一部完整的小说或剧本呢？你怎么知道其他人也认为这个立意不错呢？一个想法的好坏到底由谁来决定？

一个不太好的想法能写出一篇不错的小说吗？如果可以，该怎样做？

事实是，我们真的永远不知道。

我们没有办法知道这一点。此时你必须要改变，相信你的直觉，相信你作为作家应有的艺术判断、审美判断，你要准备迎接随之而来的种种疑惑，甚至是头破血流的挑战。

相信我，这能让你从众多同样有才华的同辈中脱颖而出。成功的作家知道怎样选择正确的想法。

当然，我们已经举过很多例子来说明，故事想法的背后至少有三个热切的支持者——作家、经纪人以及组稿编辑或出版商。故事只有得到这三方的认可，才能得以付梓印刷。信任从作家开始，你首先要相信自己的故事，然后再寻找对故事也同样信任的经纪人和编辑。

若是找不到经纪人或出版商，创作好的手稿只能被作家扔进垃圾桶，其原因就是这些作品的立意不够给力。不仅如此，书店的展架上那些你从来没有听过名字的、好几个月都无人问津的书，也是如此。它们之所以能上架，只能说是作家们的一相情愿了。

原因可能是这些作家的立意流于平庸，他们要么选错了立意，要么漏掉了某些要素。他们想方设法要商业化，想让作品符合市场的需要。他们富有激情，富有想象力，即便感觉踏上了一段注定孤独的旅程，也在努力创作出更丰富多彩的作品来。

只有自己的作品得以出版，并且在所属的领域小有名气之后，作家才会担心自己的立意是否适合市场。这并不是建议你忽略市场这个因素，而是提醒你不要让市场主导你创造性立意的选择。

所以还是那个问题……你怎么知道答案呢？

没有人知道确切的答案。包括那些来自大型出版社的编辑们，他们审查过哈利·波特系列第一部（被拒9次）、斯蒂芬·金的《魔女嘉莉》（被拒30次）以及《飘》（被拒38次），当然，这是他们的日常工作，对于确切的答案，他们也无从得知。所有的作家和编辑都是一样的，都在尽己所能，努力增加创作或者发现好作品的机会。

六大核心技能虽能助你一臂之力，让你充分按照自己的想法来创作，尽全力发挥自己的激情，但也无法告诉你答案。

不过，确有一种方法能够极大地降低你犯错误的概率。那就是：用心写作，用激情写作，带着希望和自信写作，并且要遵循原则。

如果作者都不相信自己的故事，还有谁会相信呢？

扪心自问，我为什么是个作家？

问问自己，通往出版彼岸的旅途中，我已经走到了哪一步？单凭这个问题就能引导你找出正确的故事立意，找到随之而来的各种恰当的要素。这确实可行。

我读过很多未出版的手稿，有些作家自认为引人入胜的故事简直让我瞠目结舌。这就是我擂响六大核心技能之鼓的原因，因为每一种技能都需要达到专业水准。立意更是如此。立意如果平淡无奇，毫无吸引人之处，且明显带有刻意的痕迹，即便符合标准，你也不可能找到一个经纪人或出版商——除非其他的核心技能出类拔萃，因为的确并不是每个成功的故事都有较高水平的立意。

问题是，在一个作家、经纪人、编辑和读者眼中是平庸的作品，而在另外一些人眼中可能就是被忽略的《冷山》，所以我们确实不能知晓为什么、哪一本会受欢迎。你能做得最好的就是以合适的理由为自己选择合适的故事，然后伏案疾书。

问题的核心是强烈的个人疑问

你为什么专门要写这个故事？

是因为你需要一块石头精雕细琢吗？是因为你参加了写作工作坊、获得了所有的写作方法、蓄积了强烈的愿望、要写点东西来释放一下吗？于是，你坐下来开始想象。你认为你能把所学的这些方法变成立体的故事吗？

是不是只要你运用了一定的技巧就能把故事写完？还是你内心深处的热切需求，驱使着你探索并想要表达一些更具体的东西？

这中间有天壤之别，这是由你的职业决定的。

让你高立意的故事理念更“高”

在写作词典当中，我们常常遇到高立意（high concept）这个术语。要解释这个术语，我们自然而然就想到了《达·芬奇密码》、《可爱的骨头》甚至是《阿凡达》，这些故事的立意都始于人物，属于低立意的范畴，但在写作词典中，我们没有听说过低立意这个术语。

我们在判断一个故事的想法是高立意还是低立意之前，必须要考虑故事的题材，立意因

题材而异。同一个想法在一种题材中是阳春白雪，在另外一种题材中可能就是下里巴人。

类比的方法有助于理解这个问题。为了更清楚地解释这个问题，让我们以高尔夫球手泰格·伍兹为例。

相对来讲，高尔夫不是竞技运动。其性质更像是台球、飞镖，而不像摔跤或橄榄球那样，在竞技程度上，也就比草地飞镖高级一点。你可能见过一些顶级球员，他们大腹便便，胳膊细弱，当然，自米奇·罗林许成为底特律老虎队的投手之后，你会发现在职业体育运动中再也找不到比他更大腹便便的运动员了。在高尔夫这项非竞技运动中，只有一个另类，那就是泰格·伍兹。

仔细看看他的那些照片。他看起来很有型，很有运动员的风范。

因此，在高尔夫球手中，泰格·伍兹就是高立意。同样的运动，不同的运动风范。他鹤立鸡群，备受关注，没有任何一个球手能比得上他。但是……如果泰格·伍兹走进网球场、篮球场、棒球场、足球场、橄榄球场，那就另当别论了。他不仅不会脱颖而出，甚至当个板凳队员都不够资格。那么即便他的技能理论上来说已足够胜任比赛（就如同其他那些大腹便便的高尔夫球员们哪天不想打高尔夫球了，可以改行投投飞镖），他也不再是高立意了。

这也就是说，相对来讲，悬疑、侦探和爱情故事中的高立意在恐怖和科幻小说中就不再作数。立意的高低取决于题材。在写短篇作品的时候，立意的提高靠的是最后的结局。《滚石》杂志中的高立意可能在《华盛顿邮报》中就不管用了。

这个事实让你得到了解脱。

因为你选好了题材，只要选择适用于这个题材的高立意即可，显而易见，你不用再考虑别的题材中的高立意。

电影《和莎莫的500天》讲述了一个爱情故事，立意可以简单地理解为一个男孩遇到了一个女孩，并爱上了这个女孩，但是女孩拒绝了这个男孩。如果你只是这样感觉的话，那这根本就不是什么高立意。但是再看一遍，深入想一想这个爱情故事与所有涉及爱情故事的不同题材，包括浪漫喜剧片，甚至与谍战惊悚小说等其他题材的不同。实际上，《和莎莫的500天》这部电影的确表现了一个高立意的故事理念，因为它并不是像一般的小说那样一条直线讲下去的，其中还加入了一些超自然和喜剧的元素，普通的爱情电影甚至浪漫喜剧都没有这些手法。

《可爱的骨头》这部小说也是如此。故事讲述了一桩情感神秘谋杀案。并且，和前面的例子一样，作者对叙事、视角和观点的选择抽象而不可预知，这为作品带来了决定性的成功和巨大的商业利益。这部作品用到的表达策略再次构成引人入胜的立意，再加上巧妙的叙事语言，让观众体验到了意料之外的愉悦感。单凭这一点，就可以断定它是高立意。

在写恐怖故事时，描写两个人相爱并不是高立意，而是次要情节。在关于爱情这个写得

比较滥的题材中，立意可以有不同的标准。原汁原味、与生俱来的悬疑以及巧妙的叙事风格，还有内在的恐惧、魅力或者好奇等等变化了的想法可以使立意引人入胜。

高立意并不是专门局限于人物刻画或者是情感描写的，它实则引入了一种戏剧化的情节或策略，或精巧，或莫测，或未知，或惊骇，或极尽朴实，都可以成为各种人物表现自己的舞台。

你总是有能力升华立意

悬疑推理可以成为高立意，浪漫爱情也可以成为高立意，只不过不像在其他题材中的立意那么高罢了。在立意中加入一些新颖和意料之外的元素，一些让经纪人闻所未闻的元素，一些能让故事独树一帜的元素，可以让立意的高低不再是你创作成功的决定性因素，而是取决于情节的丰富和主角的吸引力。

对某些题材得心应手的作家不需要高立意，他们的名字就是卖点。但是为了能在一大堆文笔优美、人物描写出彩的手稿中引人注目，在同样出众的对手中脱颖而出，你还是需要一个契合故事题材的立意，让自己的作品犹如一盏明灯照亮黑暗。

这盏灯有多亮，全由你来决定。你需要依据题材，追求更加丰富的想象和更高的立意。

练习

●写下故事的最初想法。

●把这个想法升华为立意。是立意吗？如果不是的话，依据最成功的立意标准，把自己的最初想法提升到引人入胜的立意范畴。

●要求立意的原创性。看看它是否独特而新颖？或者至少是不是为人们熟悉的故事情节添加了一个新颖的视角或独特的诠释？它为即将展开的故事做好铺垫了吗？它能引人入胜吗？

●如果你觉得这正是你想要的立意，而别人没觉得它独树一帜或引人入胜，你怎样用其他核心技能来弥补立意的不足，怎样把故事提升到独树一帜并引人入胜的水平呢？

●如果你还没有确定好故事，那么用“如果……将会怎样？”问题的形式推进你的立意。

●找到这个问题的答案了吗？你能用层层问题写出故事吗？

●是否有更高层次立意的“如果……将会怎样？”问题在等你回答？

●写出“如果……将会怎样？”的问题，越多越好，它们可能产生于最高层次的“如果……将会怎样？”问题，也可能产生于最初的“如果……将会怎样？”问题。

●如果你已经列出了故事大纲或者已经动笔开写，为每一个主要故事节点写下“如果.....将会怎样？”问题，包括引发性事件。

●你的立意经得起时间的考验吗？从你在脑海中完全形成故事，到完成写作一周之后，你的兴奋是否一如既往？

●如果你没能想出一个简洁的“如果.....将会怎样？”的问题来确定你的立意，考虑一下你的故事是否做好了落笔的准备。也许你的立意太复杂、太模糊、无法确定，或者从根本上来讲，就是立意尚缺少潜在的戏剧性。

第三部分 第二个核心技能：人物

8.人物的本质意义

9.人物的三维空间

10.摘下面具的人物

11.人物的性格本质

12.创作故事背景

13.内心矛盾和外部冲突

14.精巧设计人物弧线

15.人物——各部分的总和

8.人物的本质意义

关于写作，有大量的作品探讨人物刻画，并提出建议，几乎没有什么比这更普普通通、更沉闷无趣、更平淡无奇的了。我们需要塑造血肉丰满的人物，他们应当具有深层次意义，能够吸引读者的目光，杜绝给人们留下呆板、老套的印象。是的，我们理解这一点。

同样，人物也会给我们设置障碍，向我们发起挑战。

有些写作专家播响了塑造人物的鼓声，而完全排斥其他的所有要素。他们会告诉你，故事本身就是人物，故事情节只不过是让你塑造的人物有事可做。故事主题无非是让读者观察你所塑造的人物，看看他们是如何处理各种决定所带来的后果的，从而来反映现实本身，并对事实做出评论。

也许是这样。然而，将人物与故事等同起来这种说法是不成立的，或者说不准确、不完整的。人物是故事中必不可少的一个元素，这一点确定无疑——事实上，它是一部成功作品所必备的六大核心技能之一——但是当你试图往自己的脑袋里塞满写故事所必备的全部技能时，仅有人物是不够的。

人物刻画的七大关键变量

想一想以下这些潜在的刻画人物领域，不区分先后顺序：

- **形象和个性**——人们通过以下几个方面来观察和感知人物，其中包括人物的怪癖、特征、习惯以及外貌。
- **故事背景**——在故事开始前，通过人物身上所发生的一切来塑造人物。
- **人物弧线**——人物如何汲取经验教训，如何随着故事的进程不断成长，如何变化并解决那些令其困惑不已的难题。
- **心魔和冲突**——这个问题的本质可以阻止人物采取行动，并界定他的观点、信念、决策和行动。例如，害怕结识新朋友，这种恐惧就是一个心魔，肯定会影响一个人的生活经历。
- **世界观**——一个被认可和接受的信仰体系和道德指南；故事背景和心魔证明了的的结果。
- **目标和动机**——是什么驱使人物作出决定并开展行动，是什么使人物相信这些决定和行动所带来的好处要比任何代价和让步更重要。
- **决定、行动、行为**——最终的决定和行动是前面全部叙述的总和。

你塑造的人物的所有一切都取决于这个最终的变量，人物的决定、行动和行为所具有的

意义和影响取决于你在做出决策或开始行动之前、期间或之后如何处理前六个变量。

对于任何一位作家来说，以上七点都是非常有价值的工具。每一个变量都曾在为数众多的研讨会和书中得到宣扬，但是，能够把六个变量进行整合并作出细分，甚至对它们全都给出定义的研讨会和文献并不多见，能够成为典范并给出方法的更是少之又少。

人不是那么单纯。我们思考的东西、说出来的话以及做的一切都是全部因素所产生的结果。如果你想让一些血肉丰满、生动深刻、引人注目的人物来推动故事情节，那么你需要把这些因素都融为一体。

故事的本质

尝试用一个词来定义故事的本质。想要恰到好处地概括故事本质，需要很多词来描述，但是如果只能选择一个的话，请试着想出最有力度、最精确的词语。

你会选择人物这个词吗？许多人会选择它，而很少选择情节这个词。人们恰好提到了情节和人物。有些人声称人物即情节，情节即人物，如果你仔细想一下这个问题，就会成为研究心理呓语的一个例子。但是，这两个词都不能很好地定义故事的本质，更无法让你全面阐述故事。它们也无法定义一种能将故事和非故事区分开来的东西。

有一个词可以较为准确地表达

那个词就是**冲突**。它是指阻碍主人公实现既定目标的敌对势力。倘若没有这种敌对势力，故事情节的展开便像是记流水账一样，缺乏戏剧张力，读者也没有理由投入情感去阅读。倘若没有冲突，人物就无法鼓起勇气来战胜自己的心魔。倘若没有冲突，生活就会平淡无奇，而引人入胜的故事情节不会这样。因此，冲突是人物和主题层面上所必须具备的，当然，情节也少不了冲突，它在好几个层面上界定了故事情节。

了解冲突是如何交代故事情节的，这一点很重要。因为你可以专注于人物形象和情节，而不需要死死盯住那些为了编故事而加进去的内容。

人物是故事所需的四大基本要素（属于六大核心技能）之一，任何要素的缺失都会导致故事情节不完整，缺乏艺术性。倘若没有立意、主题、结构——即使塑造的人物再完美——也不成其为故事。

人物很重要。的确如此。只有将对人物深刻、根本的理解与对其他五大核心技能（立意、主题、结构、场景设置以及写作风格）同样深层次的领会融合在一起，你才有资格发表作品。

这里的关键词是融合，即整合。人物就是催化剂，使故事中的其他成分都变得鲜活起来。人物反映了主题思想，人物的行动是以线性结构表现出来的。情节塑造了人物，敌对势力可能使情节丰富起来。

传统的人物观点里缺乏什么

在2009年3月发行的《作家》杂志中，第一篇文章的标题为《让你塑造的人物栩栩如生》。你可能会说，确实是这样，听起来不错，谁不想这样呢？你也许会像我一样说，“既然有这样的文章，那就好好读读吧。”

六大核心技能模式有助于你看清大部分各种各样教你怎样刻画人物的文章，帮助你分辨其中的真伪，虽然大部分确实是没有亮点。当然你还是需要给那些枯燥乏味、不合常规、缺少吸引力和英雄气概的人物带来生命，让他们变得有血有肉。

即使是一个老套的故事，里面的正面主人公也是有血有肉的。你需要更多充满活力的人物，需要深入挖掘和充实内容，需要关联性——与读者建立基本联系，使读者身临其境，感受到作品的魅力和乐趣。在错综复杂的舞台剧里，你既要塑造正直善良的英雄、邪恶的反面人物，也要塑造性格复杂多变的角色。

更不必说，你还要给他们安排一些有趣的事情去做，比如：在宏伟的故事背景下让他们大显身手，向自己的心魔发起挑战；在通往目标的道路上克服重重困难。这些在一定程度上反映了现实，所以会打动读者。

像许多同类风格的文章一样，上面提到的那篇文章不断地诠释着这样的道理：赋予人物以他们自己的生活（谁知这么说是什么意思）……揭示人物的感受（比如他们反对什么）……给他们制定有意义的目标（没有这一点，故事就没有存在的必要，多亏文中有这一亮点存在）……赋予他们以个人特点和习惯（如果你全部照做，这将是一个大陷阱）……让他们身上体现矛盾，从而塑造复杂的人物形象（如果按照人文学科的要求，很容易导致模式化形象）……想出一些很酷的名字（拜托……文中确实如此说），让他们与其他人有千丝万缕的联系（两个字：废话）。

哇哦。

你应该做得更好。你应该对人物有一个基本的了解，你也应当拥有一系列的方法、标准和清单，帮助自己创造出形象生动、引人入胜的人物来。

人物所处的背景

你是否注意到这一点：演员们在谈论工作时，很少提到人物所经历的故事情节，他们唯一关心的是萦绕在他们所扮演的人物精神上的冲突。故事即将上演，即使面对记者，他们也更倾向于关注塑造人物所带来的挑战——他们如何深入虚构人物的内心，与人物本身建立联系，逐渐了解他们，为人物增加深度和内涵，使人物个性鲜明，且有细微差别。他们谈论了解自己所扮演的人物以及全身心投入进去的必要性，谈论研究人物以及生活在他们的世界中的感受，之后，他们穿上戏服进行演出，向观众展示虚拟的身份。

从小成本连环漫画的主人公到高预算的好莱坞电影中的主角，讨论这些虚构人物，都有

点滑稽的感觉。当你看到希斯·莱杰在电影《黑暗骑士》中塑造的小丑人物时，你会认为这是劳伦斯·奥利弗爵士将哈姆雷特这一人物演绎得惟妙惟肖。

演员们大都只谈人物，因为这些人就是他们展示演技的载体，就是他们的衣食父母。他们把讲述故事的任务留给了作者和导演，如果你听到那些家伙谈论这些，那肯定也和最后电影上的配音大不相同。你会听到他们在人物和主题的背景中谈论故事的展开，尽管可能用的不是那个词。换句话说，就是情节和冲突。

为什么呢？因为……

人物不是故事

不止一位写作大师和知名作家把讲故事的精髓描述成以人物为主，跟我们在《今晚娱乐》节目上看到的那些被采访的演员说得差不多。但是，这就像是说棒球的本质是投球、音乐的本质是唱歌、医学的本质是诊断、烹饪的本质是盐和胡椒一样。这个说法没有错，只是不够准确而已，因为还有更多的方面需要考虑。

能否成功地讲述故事，取决于四个截然不同却又紧密相连的要素的搭配，再辅以一个密切相关的主要技能，其实，说到底还是“六大核心技能”。人物是四大要素之一，但无论如何不是全部。

人物不是生存在真空中的。他必须不断发展，在其他核心技能的背景下展现出来，并与其他技能密切联系在一起。要实现这一点，作家就要去探索，脑子里就要装着全部的写作素材。从这个角度看，人物是一种非常有力的讲故事的手段。

人物的使命

人物经常被定格为一种标准或目标，而不是被分解成各个组成部分，然后将各个部分重新组合，为作家提供可借鉴的资源。从高中开始，老师就告诉我们，在写故事的时候，我们创作的人物要有吸引力，人物塑造要丰满、可爱。然后，以教我们如何做到这一点为名，给我们看一些电影片段和书，这里面的人物都符合这些标准。

由此，对实际操作的要求就过分简化了——只需要那样做即可：把他们塑造成神秘沉郁、惹是生非、狡猾奸诈，甚至彻头彻尾玩弄权术的人；把他们放在一定的故事背景下，他们身上存在弱点、性格上存在缺陷，同时又安排他们日程满满；赋予他们鲜明的性格和些许怪癖，以增添故事趣味。所有这些都是好建议，而且都一语中的，效果良好。但是，这就像一位棒球教练给他的那些投手放一段诺兰·瑞恩在事业巅峰时期的视频，并告诉他的投手们要模仿诺兰·瑞恩打球一样。

其实，关于人物发展的真正问题不是是什么，而是怎么样。我们该如何赋予人物深沉而复杂的特性呢？

如果这位棒球教练看完瑞恩打的另一场无安打比赛后被问到同一个问题，他的答案估计是“练习，练习，再练习”……好吧，这个回答可不够好。同样，这对于作家来说也不是好的建议。

这种说法没有错，只是不符合真实情况。遗憾的是，当涉及人物发展时，这几乎就是我们能听到的建议。我们得到了想要达到的品质列表，也被展示了具体的实例，并被告知去做练习。

一个更好的方法是给人物的各个方面下定义并做分类，从而使创作的每一方面都能得到检验，并从各个方面分别接近人物。

深入挖潜

要达到的一个目标是避免人物墨守成规和典型化，避免性格浅薄或缺乏吸引力，要新颖。一个人物的全部选择和行为由他的过去经历所决定，并且受动机和目的驱使。如果我们接受了这样的人物塑造标准，就会明白，无论是特征、记忆还是梦想，没有哪一个可以决定人物高大的立体形象。相反，丰富的人物塑造是许多变量的总和。

想一下组成一个丰满人物的各种不同变量。人物塑造就像机器上的刻度盘一样，每个变量都有从1到10的刻度。控制面板上有七个旋钮，这相当于先前介绍的人物刻画的七个变量，对于你想要塑造的任何人物，有不少于一千万个完全独特的设置。

这只是一个比方。事实上，每个刻度盘上都有无数个可用设置，包括从死亡、昏迷到神圣的完美，以及随之而来的千古流芳。

如果把人物的构成部分看成是变量，我们应该把刻度盘上的那些设置运用到构成故事的人物和正在写作的故事背景中去，以此来测量那些人物和背景的力度和新鲜度。

好消息是没有那么多的领域可供选择。正如先前提到的，人物有七大变量，你可以把它们分成任意数量的子群，然后以任何方式将它们组合起来。事实上，你赋予人物的任何性格都可以归为七大类别中的一类，不过这些类别也有部分重叠。将不同的层级和选择与每一个不同的人物构成部分组合在一起，就会形成一个包含上千万选项的列表。

由于选项众多，所以没有两个人物是完全一样的。就像现实生活中的人——很容易归类，每一个类别中的人都有各种无法预料的起伏转折——仿佛一片片雪花那样独一无二。

作为一个作家，你的任务是让天空飘落独一无二的雪花。

9.人物的三维空间

在写作的道路上，你肯定知道单维人物的说法。也许是出自一篇评论，也许是从刚刚看过的一部电影或者小说里发现。或者更糟糕的是，从经纪人那里听说，而你刚把自己的作品交给他。

这里暗含的意思是，你在刻画人物时，还要运用其他维度。但那是什么？为什么我们从未听说过把人物描述为二维的？什么是另外的维度？它到底是什么意思？为什么三维人物只出现在电影屏幕上或迪士尼巡游中？

在虚构人物里，术语“一维”是指平面、老套、让人一眼看到底的人物，就如同《宋飞正传》中，那种跑龙套的人。或者，你的前姐夫……像你所称呼的那样。

人物的更深层次维度

鉴于那句话隐含的意思，即要努力创造一些多维人物，特别是英雄人物和恶棍，我们有必要先了解其他维度指的是什么。

从故事结构看，你可能仅凭直觉就能拼凑出一个直觉型人物，实际上这是塑造人物的常见方法（仅凭感觉或直觉而非科学方法）。你也许是对的，也许是错的。若你是对的，可能只是一个巧合，或许你的直觉敏锐，可以达到斯蒂芬·金那样的水平：在创作前不需要任何构思，故事就从脑子里蹦出来……而且完美无缺。

祝你好运。

这就是故事创作的任何一个阶段都需要面对的直觉风险。如果你不知道自己在干吗，或者你只是在瞎编故事，而不做任何事前考虑，这样做可能一无所获。事实上，除非你有斯蒂芬·金的创作水平，否则这样一定不会奏效。至少要等到你写另一个故事时，它才会有用，那需要你不断创作故事才可以。

如果你这样做了，实际上你只是在边构思故事，边进行创作。这需要花费数月甚至数年，没有标准、时间表和比较基准，什么时候能写完，你自己也无从得知。

再次祝你好运。

或者你可以设计人物，赋予他们三个与众不同且引人注目的层次（即三维空间），这样经过精心雕琢，故事就会因为引发读者的情感共鸣而变得生动活泼、充满活力。

真实的生活展现在三维空间里

是的，故事里的人物应当如此。

这三个维度的领域各自独立存在，但总会有重叠的部分。人类就是这里描述的所有三个

维度的总和。世界是什么样，即使它是一片黑黢黢的烟幕，背后隐藏着很深的秘密，依然有好有坏。有时，正是那些黑暗和深深隐藏的秘密使你创作的人物格外引人注目。为什么需要隐藏那些秘密？这些原因就成为故事必须解开的谜题的一部分。

在上一章中，我们介绍了人物发展的七种变量。不过有一点需要明确，它们不是特定的维度。换句话说，这七类与人物的三个维度可以共存，或至少相互影响。

实际上，这七个变量可以转化为二十一种不同的可能性，每一种可能都深邃无限，变化无数。

把这七个变量当成调料

把人物刻画的三个维度当成一顿饭中的三道菜。沙拉有某种调料，开胃菜有某种调料，汤有某种调料……我们甚至还没有上主菜。这些调料有些是一样的，有些撒在菜上就能使菜品具有特殊的味道。

人物分析需要全面思考。让我们遵守最简法则。作为一名作家，你应该时刻思考与你的人物有关的两个方面：你运用的变量，以及清楚认识到展示那些变量的维度。

正是这两方面之间的关系成为作家创作的舞台。

以世界观为例，让我们看看一个单一的变量如何体现人物三维中的每一个维度。有人可能会呈现非常虔诚的人物角色，在一定程度上，这是为其他人而设定的角色（一维表现）。其所做的选择和掩饰可能源于这样一个事实：这个人是一位坚定地致力于宗教事业的虔诚信徒结婚（人物二维空间的来源），目的是维持长久婚姻。但私底下，或许在出差的旅途中，他乱搞男女关系（不管是哪种方式，三维空间问题源于他做出的选择），这与他给人的印象形成直接对比。

为了更好地理解这一概念，让我们更仔细地观察一下这三个维度，看看它们如何能同时在一个人物身上存在。事实上，为了让人物具有深刻内涵和复杂性，同时为了引起观众注意，他们也应该那么做。

人物的一维空间——外表特征、怪癖和习惯

把它看作是人物的外部特征，是他们的个性。这是我们所看到的，它被赋予的意义，或者相反。有时候，拥有这些表面怪癖的人与对其赋予的意义或人物的本意完全相反。想象一下，一个48岁、身材走样的家伙戴着棒球帽……走在人行道上。故事有很多关于他的描述，这些描述可能不是可怜的想当然者想要听的。

一维空间展示了人物的外貌和行为……她的头发，使用的化妆品，座驾车型，衣橱里的衣服，常去的地方，音乐品味，喜欢吃的食物，某些态度和偏见，等等。在很大程度上，这是两种情况的组合：她如何看待自己以及希望别人如何看待自己。有时，这些因素相互矛

盾，它产生于第二个维度，我们后面很快就会谈到这一点。

比如，有人会做出一些出格的事情来，目的是为了让每个人都注意到他是品酒的行家，这是刻画人物的第一个维度。实际上是否如此并不重要。问题在于，在探究三维中究竟哪一维在起作用时，被刻画的那些人物都拼命给自己戴上一个面具来掩盖公开的身份。在一定程度上，每个人都这样做，这意味着如此做并不总是让人无法接受或是感觉被骗，这只是人类的本性。

为了清楚起见，让我们先暂时跳到下一个话题，讨论人物的其他维度，并做一对比。这些表面选择（一维空间）和另外两个维度有何区别？

●在人物的一维空间里（包括上面列出的内容），你向读者展示的人物非常简单朴素。你给读者留下空间，让他们赋予人物意义。如果一个人物选择开一辆车龄15年的雪佛兰克尔维特轿车，而且车的真皮座椅破烂不堪，读者有可能不会赋予这一人物任何意义，也有可能联想到其他意义，因为它本身实在没有任何意义，当然也可能有。而后，你务必要向读者展示隐藏在一维空间背后的那些花边新闻，这样你就跨入了二维空间。

●在人物的二维空间里，读者会了解到人物为何要做出这样的选择、有这样的行为，这一方面决定了读者的看法，另一方面也让读者了解到人物这样做是付出了努力的，可能符合读者自己赋予人物的意义，也可能不符。在二维空间里，作者会尽力展示故事背景，展现事件发生的过程，揭示隐藏在一维空间背后问题的意义。在前面所举的例子中，那辆克尔维特轿车可能是主人公的父亲给他的礼物，主人公因为念及父亲而不忍丢弃。由此，可能表明他们的父子关系不错，当然也可能不是这样。这辆车也可能属于一个总是想耍酷的辍学男生，他觉得驾驶一辆克尔维特轿车甚至是一辆老爷车能显得自己很酷。我们把人物的一维空间（克尔维特轿车）扩展一下，就提升到了二维空间的层面。

●在人物的三维空间里，所有基于一维空间做出的选择，都是为在危急关头做出更重要的选择及行为而服务的。比如，如果主人公为了避免撞上一只狗，而不得不撞坏他的克尔维特轿车，不论这对意味着什么，这都是三维空间的变量，即使不涉及道德判断，也完全显示了主人公的内心和灵魂。一维空间和二维空间的指标吸引我们赋予人物意义，但并不总是与三维空间的选择相匹配。此外，故事后半部分中三维空间的选择成为展现人物成长的主要方法，这就是著名的人物弧线。在先前那个欺骗信徒妻子的例子中，选择通奸行为发生的那一刻，决定了主人公最深刻、最真实的一面，而这恰是三维空间传达给读者的信息。在这个例子中，读者从三个角度观察了这个人，每个角度正好是人物三个维度中的一个。

眼见可能为实也可能为虚

回到人物的一维空间，表面上的选择（性情怪异、面部抽搐、特殊习惯）并不总能有效地表达出意义和目的，因此，也体现不出人物的真实性。它可能只是一个障眼法、一个掩饰、一个假面具，或者是一个让你放松警惕的手段。它甚至可能只是一个文化标签，比如并不是所有文身的人都是时尚的、健壮的或是爱找麻烦的，他们可能只是喜欢这种图案而已。

但如果作者不另外提供读者可见的维度，就无法来解释这些选择，读者也将永远无从得知真相。你身为一名作家，应该给读者展示一个更深层次的维度，而不是把它留给读者，让读者去给它赋予含义并附加价值，因为读者对你塑造的人物的感受也许是你写作故事时最强大的变量，你不应该将结果随机处理。

每次你到公共场合，一维空间中人物的那些选择就会围绕着你。你仅仅通过衣着打扮就可以把笔下的那些人物变成你自己。作家要时不时停下来留意一下现实世界中一维空间的范围，努力分析预期的信息是否符合真实的感觉，或者说是否有任何隐含的意义。这种实践和研究将非常有助于作家讲述故事。

也就是说，即使我们停止了打字，离开了自己的住宅，我们仍然可以做作家做的事。

我们该做到什么程度

在我们的故事中，那些次要人物通常都是一维的，他们也应当这样。事实上，只为增加文章深度而过度在次要人物上着墨是错误的。你可以随时把这一点告诉某个刚在人物研讨会上崭露头角的作家，她试图刻画一个送比萨外卖的家伙，想增加该人物的深度。

这样做不好。你需要集中精力来刻画你笔下的英雄人物和反派人物以及其他主要人物，在配角身上则不要着墨太多。我们真的没必要去了解那个送外卖的家伙有过什么样的童年经历，也没必要知道他为什么要从事餐饮服务业。

也就是说，如果你给故事中的配角赋予那些老套的怪癖和性格特点，结果只会给人一种陈词滥调的感觉。当描写一个跑龙套的次要人物时，一般的方式是让她第一眼看上去就有吸引力，换一种表达方式，不要陈词滥调，让读者看一眼就对她有感觉。即使那种老套的描述适合这一刻，那也选择前者。配角的最大用处在于给读者展示更重要的人物与她之间的关系，或者是感受她在一维空间中留下的鲜明烙印。

举个例子，假如这个送外卖的家伙住在波士顿，戴着一顶扬基棒球队的帽子，可能表明他有自杀倾向，或者至少有孤僻的倾向。只向我们展示那顶帽子就足够了。但如果合适的话，你可以做得更多。如果你塑造的男主角注意到了这一点，甚至评论了这顶帽子，你可能会抓住这个机会来描写男主角的另一种形象——多亏了跑龙套人物在一维空间中怪异的着装：那顶帽子。

经验法则：不要为了强化次要人物的个性特征而在他身上过多着墨。让他自然出场，给他以适当的时间，在一带而过的同时赋予他一定的吸引力。这样的人物是为情节展开这一目的服务的，不过在某些情况下，也会有利于加强对主角的刻画。除此之外，如果你笔下有一个跑龙套人物，让他静静离开就是。

至于你笔下的主要人物和反面人物，你还需要深入挖掘他们的形象。在刻画一个伟大人物时要冒的一个最大风险就是，对人物过度深化，而没有同时加强故事结构，没有增强阅读感受。换句话说，为了深入挖掘而深入挖掘不是一个好方法。

无论你高中时代的语文老师曾告诉你什么。

为了离奇而离奇是愚人的把戏

某地警察分局有一位中尉，他好发牢骚，不苟言笑，总是把咖啡洒在自己廉价的衬衫上，这是一维空间的人物形象。一位虚伪谄媚的政治家在晚间新闻上大放厥词，进行说教，而后在回家的路上进了一家妓院，这是一维空间的人物形象。伺候这位政治家的妓女是否为人善良？这也属于一维空间的人物形象。

为什么这些人物是这样的形象？这些变量是如何集合在一起掩盖了人物的本性，或者反而刺激了他们采取行动和做出决定的？最起码要等到对这些事情了解更多，才能知道其中的原因。

为什么呢？因为读者并不知道隐藏在那些离奇古怪的行为举止背后的是什么（假如有的话）。我们需要知道这个人物是一个英雄还是一个恶棍。

回顾上述所举的例子，从主人公行动的那一刻起，你就有责任把读者带到二维空间，从而消除与一维空间和三维空间之间的差距。这就涉及人物刻画的问题：需要深入挖掘人物的本质。

对于新手作家来说，这个问题通常是一个很大的陷阱，他们往往赋予人物离奇古怪、异于常人的各种行为。他们想通过这些设计使笔下的人物既酷炫又奇特，而且还很迷人。但是，如果你提供给读者的只是这些怪癖和奇想，希望读者来填补所有空白，那么很可能你创建的是一维空间的人物。

要是你创造的这些人物性格太过离奇古怪，那简直比陈词滥调更加糟糕。

一个最新的电影预告片展示了一系列的剪辑片段，其中包括一名年轻男子和他对晚餐约会的浪漫爱好。女孩在用餐前点了甜点说，“这是我的一贯做法。”除非作者告诉我们原因，而且这个原因讲得通，或是能以某种方式得到证实，否则这就会成为一个为了离奇而离奇的典型例子。通常，评论者会将其斥为流于表面。不过，如果那种离奇古怪只是为了说明更加复杂的人物性格中的一个方面，可能还是有用的。

在任何情况下，都要不惜一切代价避免这种不必要的人物细节刻画。这意味着，如果需要细节刻画，要有理有据、有实际意义。

在托尼·斯科特执导的电影《壮志凌云》中，主人公马弗里克特立独行，喜欢挑战权威。他曾驾机低空掠过机场塔台，也曾做出一些糟糕的决定，包括追求火辣的飞行教官，在空余时间和她去唱卡拉OK。

除非我们知道人物为什么会做如此的选择，以及他们将来会发展成什么样子，否则，他们仍然是一维空间里的人物。

二维空间人物——故事背景与心魔

如果说一维空间是你所看到的，那么二维空间是你所了解的吗？

还不是。二维空间解释了你在一维空间为什么看到了你所看到的。也就是说，你所了解的恰恰是人物想让你了解的，大部分情况下都是如此。

只有在三维空间，我们实际上才是通过一维空间看到人物的外貌、装扮和二维空间的原因理由，来真正理解一个人物的……有时，直到故事的结尾，你才会获得这样的感觉。

比如说，你创作了一个人物，他刚刚得到了一份新的工作。因此，他脸上是一副春风得意的样子：面带微笑，热情地打着招呼，衣着考究，善于团队合作，乐观进取。所有这些都是二维空间的。

在这个例子中的二维空间是什么样的呢？他所做的这一切，都是因为他曾被解雇了四次。因为态度恶劣，缺乏团队合作能力，表里不一……所有的一切，都源于他童年时期所遭遇的诚信问题。

现在出现了二维空间的解释说明和一维空间的行为怪癖之间复杂的界面。仅仅因为有人在童年时期有问题，并且这些遗留问题驱使他做出了糟糕的选择和行为，甚至人为地制造假象来掩盖问题……还并不能说明这个人物在内心深处就是这样一个人。不过，这是可能的。

如果只有这两个维度，那么你要么按照一维空间（他是一个非常好的、很酷的家伙），要么按照二维空间（他实际上是一个不懂装懂、无人肯用的傻瓜）来赋予人物意义。在关键时刻，人物的哪个层面会呈现出来？

直到人物在三维空间出现，我们才能真正知道。换句话说，他在紧要关头做选择时，其真实的性格才会最终浮现出来。

窥视一下内在的人生阅历

无论你是如何给人物包裹上一维空间的外貌和个性，在二维空间，我们还是能看到，甚至清晰地观察到人物的内在本质。

这个人物来自哪里，他受过的创伤、记忆和破灭的梦想给他带来的怨恨，他的恐惧、生活习惯、弱点和爱好，都与他是如何成为这样一个人的有关。这些都是二维空间的力量，促进、鼓励和解释了一维空间人物身份的选择，实际上，那些怪癖不过是障眼法。

一个极度害羞的人，一旦你了解她，就会知道她其实是一个有趣的人，不是吗？融入到人类的痛苦、恐惧和心理创伤的复杂舞蹈之中，这是一维空间和二维空间交错的棘手界面。转换到情节网络中，舞步呈现出一定的节奏和不断加速的步伐，直到人物无法再隐瞒她的真实自我，或许迫使她选择自己即将成为什么样的人。

这是有效进行故事讲述的动力所在。

窥见人物内在本质能让读者更好地理解人物，这是引发共鸣的关键。共鸣是故事的主要成功点——读者的共鸣越多，在阅读时就越投入，故事就成功。正因为如此，一些有着看似平淡无奇情节的故事，才成为了传奇性的成功故事。

在《壮志凌云》中，当马弗里克在F-14战斗机的驾驶舱内炫耀，而将队友们置于危险之中时，我们不喜欢他。他是一个自命不凡、爱慕虚荣的人。但同时他的感情丰富，极具感染力，形成了对更深层问题的弥补，这让我们给予他理解和同情，并最终为他喝彩。

当我们终于窥见那种桀骜不驯背后的东西——他父亲在军队中失败的经历和他摆脱阴影的需要——我们不仅能更好地理解他这个人，还可能用一种更真切的方式体会到这一点。突然间，即使你仍然不喜欢他，你也会用不同的方式来审视他。因为现在你很可能与他产生了共鸣，对他你就不那么苛刻了。

也许你会被这个人物迷住，因为你知道他为了实现目标，克服了自己的弱点，从而扭转了局势。

想想你喜欢看的书以及书中的主要人物。你之所以喜欢这些故事，可能与里面的人物或情节有关，可能更多是因为人物。确实是这样，因为你感受到人物，理解他，与他产生共鸣，在阅读中全身心地投入自己的情感。但是如果没有情节，人物就没有舞台来向读者展示自己外在的一面和真实的自己。任务和情节这两个元素结合起来，共同决定了读者的阅读体验。

回到你喜欢读的那些书上。你欢呼、哭泣，你咬着手指甲沉迷其中，你觉得失落，你分享快乐，你经历恐惧，也曾满怀希望。你知道了这个人物成功和救赎的后果是什么。

你关心这个主人公，因为你和他产生了密切联系，和他产生了共鸣。

培养读者这种反应的最肥沃的土壤是主要人物的内在情感。经过一段时间，这些东西会聚集在一起，促使人物做出表面的一维空间选择，无论他是否喜欢这样选择。

不管有没有借口，二维空间才是故事讲述的真正内容，因为它播下了让读者产生共鸣的种子。

但是你还没有完成故事。你必须加上三维空间，如若不然，即使你对故事的意图理解得最好或最充分，也不能创造出性格丰满的英雄或恶棍。

决定、行动和行为则可以做到。

人物的三维空间——行动、行为和世界观

以人物为中心——他到底是谁，这是人物在三维空间的核心内容。在紧要关头，如果需

要做出重要决定，人物会表现出哪些特征？一维空间出现的假面人物？二维空间中伤痕累累的失败者？还是另一个人？

就像三维空间的人物所展示的那样，如果出现了另外一个人，那就形成了所谓的人物弧线——主人公战胜了心魔，表现得像另外一个人一样，这个人在战胜心魔后做出了更恰当、更勇敢的决定。或者，在他的假面被剥下之后，在他过去的戏份被摒弃后，他也许只是向我们展示了他真实的一面。其实，另外一个人才是真正的他。

或者都不是。也许他只是在故事里做出了更好的选择，这是一种救赎的方式，他只想愉快地度过这一天。一旦转危为安，他就可能恢复原先在二维空间驱动下一维空间里的那些行为方式，就像毒贩呼吁人们从他凶恶的同伙手中救出一个孩子一样。从总体看，对于挑战以及关键性时刻来说，他是一个英雄，然而本质上他仍是一个毒贩，尽管表面上多少有点社会良知。

换言之，他是一个刻画深入的人物，一个性格复杂的人物，一个三维人物。

在刻画人物方面有几条原则，对这些三维人物的理解，决定了选择什么样的手段、什么样的方法。

一个英雄人物立场坚定，勇对风险、果敢决断、胆大心细（或相反）、执行力强。即使他有问题，比如从外表看似并不那么讨人喜欢，或者不太可能作为一个正面英雄出现，但是他这样做了，克服了困难，战胜了恐惧，击败了心魔，提升了自我，并且跨越了重重外部阻碍——体现出了三维空间人物的深度。

恶棍也有情感

另一方面，恶棍的行为也要合理化，对公认的社会准则或麻木不仁，或拒不承担责任。或者仅对那些给他带来麻烦的准则给予一定的关注。他确实有评判是非的权利——这本身恰是主要人物复杂性的一面，而他往往犹豫不决，做出自私的选择，有时调侃自己（相信这一点），说为了更大的利益，损失和邪恶也可接受。在多数情况下，恶人总是率先考虑自己的财富、地位或是享乐之事。

极恶之人拥有复杂的二维性格，使之形成其道德标准和世界观。在他们的内心，这样的性格允许他们（若不是驱使他们）做出自己的决定。如果对那种二维性格未加注意，我们就只能看到连环画中捻着胡子的纯粹恶棍了。

在丹尼斯·勒翰的小说中，好人与坏人之间的界限常常是模糊或者摇摆的。在道德栅栏的两侧，我们总是能够清楚地瞥见故事背景，它们内容清晰、引起共鸣，能让人了解到促使人物行动的原因。勒翰曾是一位社会工作者，尽管我们并不真正了解他的人生经历中是否包含童年阴影，但这种阴影几乎贯穿他所有的作品，或许这解释了他为什么能够让读者深入到他所塑造的人物的内心中，给他们提供真实复杂与引人入胜相结合的场景。

真实的人物，或者是面具后的人——从这个意义上说，可定义为道德的化身，或是缺失道德——通过故事背景可以得到解释。除非是由人物来决定做某事，否则一般不会由故事背景或心魔来揭示，除了极端的情况。那些决定以及行为展现了三维空间的人物，相应地既表现了人物的内在真实性格，也表现了人物的性格弧线。

作家几乎总是利用他们自己的人生阅历来塑造人物。有时在生活中，你可能会怒不可遏，甚至想杀掉某人，或者至少揍得他两眼发青。然而你却没有这么做。为什么呢？这是你的性格所致，它决定了你不会那样做。

现在，假设你已向那种冲动妥协。同样的故事背景，同样的内心骚动，同样的时间表，同样的煽动性事件，同样的情绪……但是一个不同的决定，导致了完全不同的结果。不同的结局形成了不同的故事。那个决定本身也会决定你的命运。

当你纠结于人物刻画的多维层面时，记住一点，你的目标并不总是要去刻画英雄人物的美德，或是表现恶人的恶行。美德只是一个选择。

三维层面给了你很多选项，这些选项都是深入刻画人物的手段和方法。

以一个人物为例

想想美国前总统比尔·克林顿。这个人是谁，他的真实性格是什么样的？

这很快就能使人想起人的不同性格侧面：在某一领域，可能是成功与美德的杰出典范；在另一方面，却不是这样。

比尔·克林顿才华横溢吗？相当超群。他英俊潇洒且充满魅力吗？这是毫无争议的。他十分关心自己的国家吗？完全如此。他是一个很好的朋友、团队成员和好丈夫吗？仅凭他展现出来的这几个维度性格特点的选项，我们对此不太确定。

他的性格特征在一维空间展现出来的是聪明睿智、风度翩翩以及坚强、迷人的个性，游走于上流社会，令人叹服。

他的二维性格有些让人琢磨不透，因为我们仍不太了解形成他这种性格的心理和背景。我们了解的，是他对自己所作所为负责时明显表现出的犹豫不决，直到遭受沉重的惩罚；而当他妻子的事业稳步上升时，他的职业生涯却遇到了很大的麻烦。在现实生活中，这些神秘事件经常悬而未决，然而在小说中，我们可以受益于对形成一维空间和三维空间人物刻画的故事背景以及心魔的更深层次的理解。

你可以对此人做出判断，最终他的三维性格显现在公众监督的平台上。关于他的说法很多，诸如：他是怎样的人，有什么样的特权，处在巨大风险（包括岌岌可危的声誉）的压力下会如何反应。

请注意，这些事情与一维性格特征无关，例如他怎样梳头，如何操着讨人喜欢的南方口

音，拖腔拉调地说几句俏皮的评论。正如有人对法律不甚了解，以二维性格为借口来逃避检举一样，二维性格同样对此不负责任。

无论怎样，最终决定人物性格特征的是三维空间，其他的一切都只是铺垫、烟幕弹或者解释。

整合三个维度人物性格的艺术

尽管我们清楚一维空间和二维空间有可能决定三维空间，或者可能决定不了三维空间，但这并不影响前两个维度的价值。事实上它们是塑造多层次人物的关键因素。真实的生活展现了全部三个维度人物刻画的特点，因此我们的故事应高于现实。

这三个维度是作家的工具，可以用来分层创造引人入胜、错综复杂、令人畏惧、讨人喜爱又能引起同情心的角色。许多作者只是勉强接受一维空间，更多的作者关注到了二维空间，却全然排斥三维空间。

还有更多作者无法以令人信服的方式将这三者整合起来。

这个整合的过程就是讲故事的艺术。除了掌握这些基本原则之外，并无其他指导方法。正如二十名棒球投手参加春季训练，他们都掌握了相同的基本方法和技巧，但是只有五个人能够首发出场，只有一人（若是可能）才能进入全明星队。

某种程度上说，任何艺术事业上的成功都是无法量化的，甚至都具有一定的神秘性。

但是要清楚：假如你是想推销自己作品的作者，你必须在所有这三个维度空间范围内，塑造出有血有肉的英雄人物和恶棍，否则你的作品就不完整。

就这样做，而且把它做好，三个维度之间的关系既具有可信性，又引人入胜，这样，你将再也不会听到别人关于你笔下人物太扁平或太肤浅的批评了。

10.摘下面具的人物

有时你越了解一个人，就越觉得他不像他自己。第一印象固然重要，但那全然是表面和装样子。在真实的约翰·爱德华兹见到杰西·詹姆斯这个场景中，我们只是需要表现那些我们认识的淫乱成性、自命不凡的政客和名人们的真实性格——人物性格的三维空间，看看结果与表面有多么不同。

任何人，无论是政客还是普通人，都是集行动和决定于一身的人，他们都受世界观和道德准则的激励和影响，而这也许会被外表的一维人格表象所展现或掩盖。

例如，假设有人一直在欺骗自己的妻子，断断续续长达数十年。同事当中没人知道这一点，而在这一大屋子朋友里，每个人可能都知道这件事情——除了他的妻子——但是没有人谈论它。假如他们知道这件事却假装不知道，就透露了他们性格方面的秘密。

至于那位妻子——人们也许不仅喜欢她，且由于了解她那拈花惹草的丈夫的秘密，也在同情她。房间里唯一没有意识到这一点的，就是欺骗妻子的那个混蛋。

话又说回来，如果那些人确实了解他们夫妻共同生活背后的真相——他的妻子实际上是一个絮絮叨叨、指手画脚的泼妇，他们也许会同情那个丈夫。

我们假设主人公风趣幽默、魅力十足，作者一开始是以令人捧腹的故事以及逗乐的方式来讲述他的。他热情活泼、口齿伶俐，巧妙地隐藏了他所要做的事，并不想激怒任何人。他的原则是：让我们共度美好的夜晚，不要让任何令我尴尬的事情出现。假如你是我的好友，你会支持我的。

他衣着整洁考究，留着年轻时髦的发式，开着一辆豪华轿车。这些都是一维的描写，试图以某种方式向世人表明他的身份，这样的描写混淆了他性格的真实性。无论如何，当这一点很重要时，我们看到这个人的外表并不是他的本性。

尽管他表面阳光开朗，但本性自私又懦弱，这是他的真实一面。

真实与隐藏的特性：开明作家的工具

外表是一回事。但假若你让这个人坐在皱巴巴的沙发上，他会给你洗脑，讲述他过去一些隐秘的经历，试图说明他现在的弱点、选择和喜好，并为之辩护。

他是如何长大的，童年家庭经历的背后透露了何种信息，这些也许是他部分的解释，然而并非他的真实性格。并非每个人都被过去的经历所困扰。当然，从文学的观点来看，所有这些事情在理解他如何思考、如何做事时，都发挥着重要的作用。但是，这些并不能决定他是怎样一个人，也无法正确解释那些为他自身以及其他带来消极后果的决定。过去绝不是我们现在的样子，但过去的经历通常会影响我们成为什么样的人。

他的真实性格是由他的选择与行为组成的，是由他所跨越的道德界限、所冒的风险以及造成的后果所决定的。我们的真实性格，一部分是在面对同样的二维空间经历时，有能力克服自身性格上的弱点而与他人达成的和解。

当然，这是一个好人，绝对的风趣幽默，也许与一个恶毒的泼妇过着不幸的生活。但是他的真实性格、他的道德准则……就是那样，在这个例子中，非常低下。

这就是我们故事的内容，涉及所有的层面。有时，卑微的人物性格也会吸引人们阅读，至少在小说中是这样。故事中的人物有要隐藏的秘密，有要讲述的故事，要给出各种理由，还要保留一些假象和幻象。所有这些都与二维空间人物性格刻画密切相关，或者根源于此。

但是在小说中——不像前面所举的例子，鸡尾酒会上，那个家伙让屋子里的人们几乎喘不上气——要避开事实并不容易。或许在故事的第一部分，你可以糊弄一下读者，使其相信某个人是怎​​么样的，但是迟早你需要表现人物的性格——他是谁，他实际上是怎样的一个人，是好还是坏。

如果你不这么做，你的主要人物的性格就将呈现出一维性。要使主人公吸引读者，绝不仅仅是抽根烟、开个玩笑这么简单的。

如何在人物性格方面吸引读者？

当然，我们眼中的英雄和恶棍，甚至是配角，都应该个性复杂，不那么完美。在小说中，可爱并不是用来塑造一个引人入胜的人物的技巧，即使塑造的人物的确可爱，那也不是让人物引人入胜的根本。

有谁告诉过你可爱是关键变量吗？很可能是你的高中语文教师。我们必须喜爱我们塑造的人物，就像开始写作时那样，不过，这常常会影响准作家需要真正理解的东西。看看某些电影中的主人公就知道，不受欢迎的英雄似乎不会成为电影的主角。

也许我们喜欢他们，也许不喜欢。那不是关键。在当今时代，这种观点太过简单化。在电影《华尔街》中，戈登·盖科是一个吸引人的、令人神魂颠倒的角色，他远称不上可爱。在丹尼斯·勒翰的畅销书《孤岛疑云》中，主人公根本就不讨人喜欢，毫不夸张地讲，他完全是一个无能之辈。这一点与勒翰在畅销书《神秘河》中的主人公相同。

但是无论你喜欢与否，在提及主人公时，读者都必须全力支持他。我们必须在他的情感历程中陪伴着他。即使在故事里，他自始至终都是个卑鄙的家伙，但当我们和他产生共鸣时，我们仍然全力支持他。

当提到反面人物时，我们必须明白他们想要的是什么，在一个精心策划的故事里，也许我们还必须明白为达到目的他们为何要那样做。

请记住，讲述故事的本质要求我们把主要人物放在重要位置上。在危险中前行，有要去

做的事情，有要去完成的目标，有要去学习的东西，有要去改变的事物。顺便提一下，这对于那些主人公、反面角色以及恶棍同样适用。而且，我们设置了一些障碍——有些是外部的，有些则来自于他们的内心最深处——使整个过程富于挑战性、趣味性。这并不全然是对人物，对我们读者来说也是如此。

让读者对人物产生共鸣

可以说，这种技巧抵消了人物的瑕疵，否则我们不会产生这种共鸣。当我们的主人公继续她的事业时，我们需要聚合这样的共鸣。比如，假设你的主人公在与酗酒做斗争，故事内容向我们展示了她有能力和意志来克服这种恶习，以便实现目标，继而收获她的努力所带来的积极结果。

读者喜爱的并非是一个十全十美的主人公，而是意识到自身的弱点和所受的诱惑，进而能为了一个更高的使命而克服它们的人。她开始意识到自己误入歧途，她感到很懊悔。所以她选择改过自新，决定遵从一个更庄严的使命，至少在文字间以及故事的时间框架内是这样。倘若不是这样，至少她从内心深处做出了最终决定，而并不是任由心魔摆布。

凭借这些，我们就能对她产生共鸣。我们会认同这样一位主人公，并全力支持她，即使这是暂时的。因为我们曾经都有类似的经历，我们都是人。

尽管我们塑造的人物不是那么完美无缺。

与你的人物一起打球

在新千年的头十年，棒球运动经历了一系列针对运动员人格的诋毁，他们要么被指控使用类固醇，要么在做这类事时被当场抓住。即便这样，有些运动员还是会否认卷进此事，甚至在主要的证据，包括那些给他们注射违禁药物的人面前也拒不承认。也有一些人会承认。

后者当中有两个人，一个叫安迪·派提特，一个叫杰森·吉昂比（两人当时都是纽约扬基球队的队员），事实上他们两人都卷入了这场丑闻，但他们承认了错误，也得到了公众的原谅。在某种程度上，这得益于他们解决困境的方法，以及他们比较坚实的球迷基础。他们勇于承担责任，这就表明了他们真实的性格，也许我们更看重他们真实性情的流露，而不是他们以前犯错的事实。但正因为他们在真相大白的时刻做出了正确选择——男子汉敢做敢当的性格——他们的职业生涯得以继续，他们的代言活动也没有减少，公众依旧全力支持他们。

为什么呢？ 因为我们对他们在情感上产生了共鸣，我们尊重他们在面对质疑时的表现。我们尊重他们诚实、愿意承担责任的精神，而不是以欺骗来侮辱我们。

这就是人物。他们在这个故事里是好人。

那么其他人呢？ 有些人看起来像调查员，恬不知耻地撒下弥天大谎，而且拒绝回答问题——他们身着西装出现在参议院委员会面前，西装已经无法容纳他们那因食用化学物质而

增加的肌肉组织——这些人怎么样了？ 他们的事业和进入名人堂的希望，伴随着他们的尊严都灰飞烟灭了。

这也是人物。

通过这个事例，你会注意到人物的一维空间形象仍然牢牢地保留在原来的位置。马克·麦奎尔似乎仍旧开着那辆天价的德国跑车，依旧对采访的记者不屑一顾，仍旧忙着处理他那健美运动员弟弟的事情——后者因从事非法类固醇交易在监狱服役——这涉及了人物的一维和二维性格。

但是三维空间的选择——这呈现出他的真实个性——决定了他的未来。他后来重回棒球界，做了一名普通的击球教练。是那些曾经的决定使他远离了名人堂，否则他已进入名人堂成员的第一轮投票中了。也正是因为他们的三维性格选择，决定了公众对他们的看法，而这却是安迪·派提特与杰森·吉昂比所竭力避免的。

巴里·邦兹无法忍受麦奎尔破了他本垒打的纪录。因此（据说）他加强训练，充分发挥自身特长，尽最大的努力来保持自己的纪录，直到今天他都不承认他有意作弊。

性格再一次表现了出来。真实的世界是一间诊所，作家会注意周遭的事物，并以一维、二维以及三维的人物性格特色作为解决方案。

在讲故事方面，是作家操纵了读者对人物产生的共鸣，而并非人物的错误和优点，是作家使人物变得生动活泼，这也为故事注入了惊险刺激与同等的情感。

这些都是让故事获得出版所必备的要素。

11.人物的性格本质

大多数作家在大学时并没有修过人类心理学。这真是令人遗憾，因为那是创作好故事最重要的技能之一。作家笔下的英雄和恶棍需要依据人类行为的已知原则来行动，这也许是你靠本能所不能了解的事情。

人们如何做事情，为什么做事情，是人类生存的基本原则，掌握这些基本原则的一种方法就是去看《菲尔博士》。真的是这样，或者是去看《奥普拉》。假如你喜欢看书的话，可以购买最近流行的心理学畅销书，边看边做些记录。更好的办法是去参加一场关于如何使你的生活变得井井有条的研讨会。因为自己体验的每一种经历都将向你展示为何人们或是人物在想他们所想，做他们所做。假如在真实的生活中它是有效的心理学，那么在你创作的故事里，它也会是有效的心理学。

阅读一下托马斯·哈里斯的著作《沉默的羔羊》，并留意其中包含的心理学。汉尼拔·莱克特和“野牛比尔”是人类心理学方面的经典研究对象，属于沉默愤怒的类型。同样，斯蒂芬·金所写的东西也体现出他熟练掌握了人类心理学。人类心理学并不是像描写一个嗜酒如命、令人反感的父亲以及一位精神错乱、挥舞着金属晾衣架或拿着刀冲进浴室的母亲这么简单。作品中表达了我们的世界观、交代了好多复杂问题的故事背景，很少那么直截了当或是让人一眼就能看到底，而且在故事中，主要人物的一系列剧情都来源于此。

当你能够围绕基本的人类心理学知识思考时，就会意识到你正在解决创作中二维空间人物性格特点的问题。你需要理解人的行为，就如同现实生活中用的水桶，你可以往里面注入所有你想添加的细节。

人类由愤恨所驱使

有些人令你讨厌。你可能已经原谅了他做的事，不过除非你已经解决了这个问题，否则你很可能会一直憎恨他，大概要持续很多年。

我们讨厌那些令我们憎恨的人。无论什么原因，你都不愿宽容你憎恨的人，不愿对其敞开心扉，除非他做了什么事情，也不会让你的怒气全消——比如说向你道歉。你会反对他的思想，抵制他的成就，不愿意看到他。你对他的憎恨可能表现在细微隐秘的方面，或者直接脱口而出，或者从不表现出来，但是，它的确存在于你的脑海中，像一场慢性癌症在蔓延。

善念机构（Goodwill Industries）的总裁每年赚80 万美元，我们深感不满（这是真的）。所以，我们拒绝把自己另外一个堆满废品的车库给他们，转而给了圣文森特·德·保罗。这是典型的因为愤怒而引起的行为，不过，我们会睡得很坦然。

你遭到前男友抛弃，心里很窝火。因此你不再每年给他寄圣诞贺卡，即使他给你寄来贺卡，你也看都不看就烧掉了。它不再使你感到温馨甜蜜，事实上，只会让你感到愤怒或者难过。

在电视连续剧《男人到了一定年龄》中，三位主要演员都在愤怒中度日。有个人的父亲以前是一名职业篮球运动员，为人严苛，吹毛求疵，他对父亲深感不满。另一个人对他的妻子以及失去她之后自身的行为感到怨恨。还有一个人对于自己年龄渐长、无法继续过他的单身生活而恼怒不已。这个节目就是关于这些人和他们各自的行为的，所有这些都是由他们各自的愤怒情绪所致。

复仇的治愈力以及驱动力

我们也会寻找一些方法、途径，报复那些令我们愤怒的人，反击那些让我们愤懑的事。你的妻子购物时，你怨恨她花钱大手大脚。因此，作为报复，你胡乱花钱购买钓具，尽管你知道她会为此不悦。其实正是因为她不喜欢你这样做，你才故意这么做。

欢迎来看看普通现代人的婚姻生活。无论是好还是坏，它体现了人类的心理特点。即使你的愤怒有增无减，大概你也不会表现出任何抗议或报复的迹象。你的愤怒可能会在你的生活中成为一块心病，但它在故事中却是一种动力，能够被应用得合理而经典。

愤怒和复仇的后果表现为三维的决定和行为，这是由二维空间的问题推动而产生的。二维空间所描写的外在装扮掩盖了它的发展方向，人物要么向全世界宣扬这一点，要么将其完全隐藏起来。例如，你偶遇旧情人，她欺骗了你，然而你原谅了她，不计前嫌，后来她再一次欺骗了你，嫁给了你最好的朋友。倒霉的人极易愤怒，复仇心切。现在，你在同学聚会上偶然遇见那位情人，你的伤口从来就没有愈合，当你看到她时，你立刻怒火中烧。但是，她让你大吃一惊——她怀孕了。她幸福地与你从前最好的朋友生活在一起，而你们两人在一起时她曾欺骗过他。

那么，你要做什么呢？这是三维空间的范畴，因为无论你看起来装得多么酷（一维）已无关紧要了，为什么会发生这一切（二维）也无所谓了，重要的是你此时此刻应该立即做什么。彬彬有礼？冷漠疏远？对他们两人视而不见？原谅他们？羞辱他们？表现得像什么事也没发生过？大吵一架，然后愤然离去？或者也许给他们一个热情的拥抱，祝他们幸福……真实地表达出来。无论你做什么，这是三维空间的范畴，它决定了你的人物性格特征。

作为一个设置此类场景的作者，你应该熟练地掌握怎样描写所有这三个维度——你的主人公是怎么设法出现在危急关头（一维空间），怎么理解当旧情人走进来时自己的情绪起伏（二维空间），以及最终选择了什么行为（三维空间）。

请注意，二维空间决定不了主人公是怎样做选择的，但是它说明了做这种选择的动机。二维空间的心理就是如此——它发生了，伤透人心，无法治愈。所以现在在这种痛苦和压力下，主人公的所作所为准确地塑造了他的形象，这是二维空间因素的作用。假如不理解二维空间人物性格特点的话，读者就不能根据主人公的行为与决定来确定人物的性格意义——他是采取高姿态还是愤然离开？

我们并不总是将我们的愤怒和复仇的欲望明显表露在一维性格中，也不表现在对发型和轿车车型的选择上。这种一维性格描述更可能产生于要以某种方式去理解的欲望，而非我们

对内在力量的需要或者是对故事背景体验的需要。这种欲望既可以表露得很明显，也可以隐蔽地表现出来。

所有三个维度共同塑造了人物的性格。但是，它们也许依然是隐秘的，受不同动机所驱使。

如果你有胆量，试试这个

列出生活中所有那些使你愤怒的事情，无论是现在的还是以以前的。然后注意那种愤怒如何影响你对那些人或事物的态度、行为和决定。请注意你对列出的每个项目的感觉如何。然后，逐个弄清楚每个项目可能怎样影响你的外在行为。

人们有着共同的特点。愤怒每天都在刺激着我们。有人抱有希望，却并不独断专行。

关键是，你笔下创造了各种不同的人物，你在这方面有权做出选择。理解这种由愤怒到反抗再到复仇的能动性是一种有效的模式，你可以依据这种模式来确定人物的决定和行动。

在写作当中，有效性非常重要。

人物性格有时由他们的故事背景所决定

有时候，人物本身的发展与他们各自的故事背景无关。朝哪个方向发展由你决定，而你做的决定要依据两点：什么最适合故事的本质和特点，以及谁是最适合扮演这些角色的演员。你可以对其进行虚构，直到它们跃然纸上，但是这需要在文本中按照故事的大框架进行仔细规划。

无论我们是有意还是无意、是遵从还是反抗，我们的行为都与我们的家族根源、个人发展历程有关。在很多情况下，我们的行为只是由愤怒而引起的，在更多的情况下，我们的行为实则是由抚养我们的人的价值观和行为决定的。

如果你认为不是这样的，可以看看为什么医生的孩子比司机的孩子更多地成为医生。你可以进一步归纳总结为：专业人员的孩子较蓝领工人的孩子更多地从事专业领域的工作。

消极方面在于，统计数据显示，受父母虐待的孩子更有可能成为虐待孩子的父母。即使是在一个更普通、更多元的理性社会中，嗜酒如命者的孩子也难逃此宿命。

我们中有些人模仿我们父母的行为，而有些人则恰恰相反。两者的结果具有很大的深层意义。你可以在故事中看到二者的二维空间内容。

都是故事背景

想想《壮志凌云》的主人公。在那个角色的性格弧线开始显现之前，在故事的前半部分，他的所作所为与故事背景相关，即他父亲是军队中一个失败的军官。我们并不一定要了

解这一点，但是作者一定要让我们了解，因为这样我们才可能理解主人公的行为，否则那只能令人反感。

对于我们的主人公，感情共鸣是二维性格方面的核心。

其目的在于了解你塑造角色的故事背景，直至能够合理有效地解释，作为一位成年人，在故事里他究竟是谁。事实上，这增加了中间层（二维空间）的性格特点，这种特点不仅阐释了一维性格特点，而且也为表现三维空间行为做了铺垫，而三维空间行为负责勾画令人满意的性格弧线。

人物也经常受自己的世界观驱使

一个人的世界观是一系列价值观、政治观、爱好以及信仰的集合体，通过态度、偏见、习惯和选择等表达出来。一个人的世界观通常是故事背景和文化的产物——例如，大多数恐怖分子是由他们的父母或者是他们所处的那种文化培养而成的——尽管这些因素随着人物成长以及不同的生活经历和不同的人生阶段而发生变化。

例如，一位传教士的女儿在南加州大学求学，突然之间，她成了一名酗酒的拉拉队队长，并与贩毒者有来往；或者，她成为第一位非正式的女牧师，供职于沉闷乏味的古老的南部教堂。相同的故事背景，却有着不同的结果。

顺便说一下，所有这些都根据一系列的二维变量而来，作为一名作家，你完全能够控制这些变量。

在现实生活中就不太可能了。

12.创作故事背景

2009年秋天，俄勒冈大学的一位橄榄球队员制造了一个轰动国内的新闻：在该赛季开局比赛失利后，他猛烈攻击了博伊西州立大学的一名球员，这段视频在YouTube 上迅速传播开来。在博伊西州立大学运动场的超宽屏幕上，这迅疾的一击（故意的击打）看得很清楚，然后体育节目播音员用各种方式对这则新闻进行分析，最终招致公众舆论的关注。任何人都不赞同这种方式。

这名球员在整个赛季遭停赛处罚。新闻界和公众对此一致表示赞同。这样，学校挽回了它逐渐衰微的名声，新教练保住了他的职位，批评者保全了面子。然而在整个过程中，这名球员失去了他的梦想，也可能失去了进入国家橄榄球联盟发展的好机会。

很好的故事，对吗？ 你知道什么能让这个故事更上一层楼吗？那就是故事背景。事件发生之前的各种事件和情势对运动员产生了影响，这就像是运动场上的一个小型肥皂剧。

因为有许多东西促成了那黑暗一刻，就如同在故事中有许多因素构成了那关键的时刻。

那位运动员丧失冷静是三维性格——真实的性格——本身表露无遗，正如事件发生后教练和球员所做出的决定一样。而事件背后的原因——故事背景——是二维性格特点的问题。虽然新闻媒体没有过多曝光事件背后的原因，但如果这个真实的故事是你小说的一部分，那分析背后的原因是不可或缺的。

在事件发生的高潮一刻，那重重的一拳把一维和三维的问题都结合在了一起，促成了三维的决定和行动。在那恶意的一击发生之后，球员运用迈克·泰森的跳曳步伐迅速后退躲开，这是一维的行为方式。这并不代表什么……除非大家都这么认为。但这才是关键。那一记重拳本身是三维的，它表现了人物性格，这种性格与吸引别人丝毫不相干，它完全是关于这个人本质的。

十分有趣的是，这恰恰与批评家、后来还有教练对于停赛决定的评论相反，该观点认为这并不代表那位年轻运动员的真实性格，他只是在那一刻执迷不悟。这回避了问题的实质——如果真是那样，那么在俄勒冈大学服役的每个运动员会不会都做过同样的事？

在小说中，我们要给人物这样的反应时刻。他们在这些时刻做出的决定和行为完全是他们真实性格的表达，这源于性格深处的三维空间。对别人施以猛击并非是一维空间中的矫揉造作。这个年轻人在二维空间中就是如此，从他的背景来看，这一刻只是他恢复了自己更真实的本性。

以下是这个例子的故事背景：

首先，这位运动员来自于冲突的文化——破败的内城街道——他的童年经历、所受教育以及家庭背景决定了去打橄榄球是他出人头地的机会，是他的希望。在这件事发生之前，他是一个初露锋芒的新星，战胜困境的传奇。第二天他就玩完了。

请记住——把背景故事写下来，这很关键——没有什么比希望更能给故事添加佐料的了。

接下去是铺天盖地的宣传，为比赛本身攒足了悬念。新闻报道中说，在比赛中，这位球员口无遮拦，到处叫嚣说俄勒冈大学要如何如何“教训”对手，矛头直指去年打败他们的那帮家伙，他希望能成功复仇，所有这些都是一维空间的废话。

在教练的眼里，橄榄球是一帮血气方刚的年轻人参加的一种运动，侵略性是橄榄球运动的一部分，于是对前面飙出的那些垃圾话表示默认——这也增加了两支球队以及两所学校之间的敌意。在这一点上，俄勒冈大学球队中并没有任何人受到指责，比如批评他们心高气傲之类的，而博伊西州立大学这边根本没有人谈论这件事情。

然后，在如同一辆小型巴士的防守堵截中，一个年轻人的下巴遭到了恶意一击，他的球队以令人信服的方式打败了俄勒冈大学队，他面对着犯规的球员——此人还在一边不友好地拍打他肩膀上的护垫，一边嘲笑奚落。任何人几乎都可以写出这样的对白。据报道，他有过这种挑衅行为（故事背景），并且因场上的位置受到指责。这也是一维性格特点的问题，导致了三维的后果。

所有这些都是故事背景，即真实事件发生之前和之后的故事。

从那之后，事情急转直下。俄勒冈大学球队教练考虑再三，回顾了他的明星球员在赛季停赛一事，然后决定将这位冒犯他人的队员重新召回球队，尽管这要受到学校规定和资格条件的各种限制，但这些从未得到公开报道。这种心理上的明显转变，与事件之后一天他的得意以及受到的暂时违纪处分完全矛盾，因为他还曾因此受到亲切表扬。

人类心理的种种状态给这一季的肥皂剧增添了很多素材，该剧就如同由一维、二维以及三维的性格特点融合在一起，形成的一锅咕嘟咕嘟冒着泡的炖菜。

故事背景是二维性格特点的素材。它能够对一维的表面假象和三维的选择和行为做出合理的解释，它也可以与两者截然不同，在这种情况下，它为两者增加了有趣而错综复杂的层面。

无论何种方式，这都是伟大故事的基础所在。

故事背景是讲故事的工具

在上一章，我们讨论了人物行动需要有效的心理状态来配合，至少要从过去的经历来对某些相关的行为（二维）做出明确的解释。故事背景能让你安排故事发生。

实际上，某些作家为他们的主要人物写了背景故事，而且，经常写得很长。这样训练的目的在于要在故事中为主要人物的行动与推动这些行动的心理根源之间创造一种联系。

如果你正在修改故事，可能需要重新设计故事背景，使其在接下来的一稿中具有意义。

但就像讲故事的其他方面一样，你可以选择详细地表现这个因素，并把它放到适当的上下文中。

无论何种方法，假如你并没有清楚地了解它，你将会发现自己塑造的始终只是一维的人物。

冰山原则

不过，如果你选择提前设计一个详细的故事背景，这也是有风险的。花费许多精力来写故事背景，在后续的写作中你会倾向于较多地使用它们。

技巧就在于如何展现刚刚好的故事背景，这样读者可以凭直觉就知道人物来自哪里，而不是靠拼写其姓名猜测他们来自哪里。如果倒叙场景仅为了解释故事背景，并不是个好主意。故事背景是连贯叙述的一部分，你在表达故事背景时，应该更细腻、更讲究技巧。

再者，假如故事背景是故事的主要因素——例如丹尼斯·勒翰的作品《神秘河》以及《禁闭岛》——你必定会将它们穿插进你认为合适的叙述中。

以下是首要指导准则，称为“冰山原则”：对于你塑造的角色的故事背景，仅仅展现大约十分之一的内容。按照字数来算。只看一眼，就进入行文当中。呈现足够的信息即可，让读者获取故事开始之后的背景素材，并对此做出假设，背景仍然继续影响人物的世界观、态度、决定以及行动。

阅读时要认清故事背景

和故事写作中的其他方面一样，了解写作技巧的最佳方式是：当你看其他故事时，在这些故事里寻找和体认该种技巧。大多数情况下，你读的每本小说以及看的每场电影，都会有一个刻意安排的故事背景在起作用。你是一位每天都在取得进步的作家，一个经验老到的专业写手，所以你要留心故事背景是如何安排的，根据你自己的手稿反思一下你从中学到了什么。

在电视剧《城堡》中，故事背景交代了主人公的职业以及他花花公子般的生活方式。他是一位著名的小说家，擅长与女人打交道，厌恶一切承诺。当他与一位漂亮迷人的女警探一道工作时，这位女警探竭力保持镇定，不受他那非凡魅力的影响，更不用提他在调查方面的敏感性——这就解释了这个人物以及他的心态。

在红极一时的电视连续剧《豪斯医生》中，主人公引出了自己染上毒瘾的故事背景（主要是为了减轻腿疼的痛苦），并在每一集中都透露了他不善于处理人际关系，同时也显露他在医疗诊断方面的才华。这就塑造了一位富有深度、有一定吸引力的男主角，而他却尽可能伪装成非传统派主人公。每个星期，这部连续剧都会给人们提供耐人寻味的弦外之音，剧中的人物公开谈论他们之间的钩心斗角、相互倾轧，这就好比是由一维、二维和三维人物性格特点汇成的一道美味可口的佳肴。这部电视剧已获得多次艾美奖提名。

在电影《阿凡达》中，主角的故事背景一上来交代得很清楚：他在军队服役时变成了残疾，他的兄弟是高强度训练的试验品，要参与大规模的科技试验。碰巧，他有能相互匹配的DNA，这是情节发展所需要的，这样主人公就能替代其兄弟的位置。但是从故事背景中就能看出来，他缺乏经验，这需要他努力学习与各种人打交道，体验各种不同的经历。

作者运用轻快、娴熟的手法，让我们懂得了故事背景是表现上下文语境的工具，而非实时讲述故事过程的一部分。作者需要提前赋予人物以可信度和可接受性，这对于引发读者的共鸣是必不可少的。

系列小说中的故事背景

假如你正在写系列作品，故事背景就更为关键了。其实故事背景的影响是最主要的，另外还有人物角色以及她逐渐成长的经历，因为这将在后续故事中得到延续。在特定的情节方面，每本小说应该自成一体，并且表达充分。尽管每个情节都应该将故事向前推进，与更鲜明的主线同时发生，但是受故事背景启发而创作的故事情节仍然有未解决的问题。

哈利·波特就是个很好的例子。哈利过去的经历让这套丛书始终充满紧张的情节。整套书中，哈利无限接近于找到挫败杀害其父母的黑暗巫师的计划，一旦找到这个方法，他就会以正义之名向黑暗巫师复仇。

在这套丛书的第一部中，背景设定最出彩，获得关注最多。在第一部中确立的情节主线贯穿了整部书，在后续的书不再重复提及。新读者需要翻看第一部的故事情节，以便熟悉故事的来龙去脉，因为这对后续的书还会持续产生有力的影响。

这种方式在电视上随处可见，因为我们习惯于观看电视连续剧。在经典剧《亡命天涯》中，背景渗透进每个场景中。然而在每段情节中，理查德·金布尔医生都会面临一场新的冒险，都会遇到一个要去解决的新问题。

小说作家能够从电视上学到很多如何将一系列的情节串联起来的方法，而这个学习过程的关注点始终都是故事背景。

13.内心矛盾和外部冲突

之前我就提到过一个词：冲突。创作故事的最好方法就是制造冲突。许多作家都喜欢就此展开争论，当然，实际上许多作家喜欢就任何一点展开辩论。不可否认，冲突的确是一个好故事的必要组成部分。如果没有冲突，你的作品最多是篇人物传记或日记，甚至可能只是些平淡无味的只言片语。

从这个意义上说，故事中的主人公要寻求成功、取得胜利、逃离困境、探索发现、完成任务、实现愿望、追求真理，或是要完成其他任务，所有阻碍主人公成功实现这一切的不利因素就是冲突。虽然前文中可能提前埋下了伏笔，甚至在故事的第一部分就预先有所呈现，但表面上看来，冲突是在故事的第一情节点（参阅第22章）刚开始的时候才有的，在这种情况下，我们也可以把它称为故事发生的引发性事件。故事中的主人公就是由此开始了他的旅程。

第一情节点之前的描述都是为故事的转折点服务的。在有些故事中，很早就出现了对反面势力的描写，故事也随之展开。如果再仔细看便会发现，其实我们并没有真正明白各个角色的意义所在，至少我们还没有理解第一情节点所定义或改变的意义层面，而这些就是接下来的故事情节。

可以说，所有这些都是关于故事情节的问题，我们将在本书的第五部分做详细介绍。这与故事中的人物刻画息息相关，因此，应该在第一情节点开始之前就确定好人物形象。

故事第一阶段（参阅第22章）的任务是确定故事情节和计划塑造的人物形象，二者在第一情节点发生冲突。当然对于一个好故事而言，情况并不是这么简单。

这是因为，通常精彩故事中的主人公的内心十分矛盾，具有复杂性和多维性。有时他们甚至不那么讨人喜欢。众所周知，与主人公的性格相比，有时候我们要更多地关注他们历经艰难险阻最终完成任务的过程和经历。

在故事的第一部分，也就是第一情节点之前，作者应该呈现出主人公的一维性格，也可以描写反面角色的一维性格特点。同时，你也应该在第一情节点之前为主人公的二维性格埋下伏笔，因为作者应该为一维性格和二维性格的前后呼应做好铺垫。

对主人公三维性格的刻画有一定的难度，但十分必要。

因为这个时候，主人公的一些判断和行为表明，其性格还有待转变和发展。就故事中的人物性格弧线而言，故事开始时主人公的所作所为，可能与故事最后部分所表现出来的性格特点有所不同。

譬如，我们可能不喜欢这样的人物：一个在野营旅途中喝醉酒的人。然而，即使他举止愚蠢，但当他被一只饥饿的大熊盯上、被视作下一顿美食时，我们肯定会同情他。

在这个故事的第一部分，对主人公的三维性格的设定可能是双膝跪地、向天祈祷的那种——一个懦弱的人会在重重压力下恐惧不安。然而在故事的最后，他可能会拿起棍棒为保护自己而战，因为一味地恐惧害怕没有任何意义。两者都是三维行动，都受到二维性格的驱使。

这个例子强有力地证明了一点——在故事中，主人公的二维性格是可以发生转变的。主人公不断学习进步，最终摒弃了束缚他的旧观念，战胜了心魔。与之前相比，他在故事后面展开的三维性格表现极其与众不同，且更加吸引人。

一般来说，主人公复杂的内心活动产生于刚开始的二维人物刻画，这种内心矛盾会阻碍他实现自己的目标。其实，除此之外，主人公还要努力克服作者在他的前进道路上故意设置的外部障碍。

比如要从熊掌下逃脱的那个家伙。他醉了，是他自己喝醉的，这就使事情变得更加复杂了，因为熊并没有醉。

有些故事，尤其是那些无法用更专业的术语来编辑的故事，如以人物刻画为主的小说和电影剧本（再次以《壮志凌云》为例），其重心几乎全在描述主人公的心魔上。而如何克服二维背景中设置的重重障碍，恰恰是故事的主旨所在。

做好这一点，《壮志凌云》就堪称文学作品了。

好故事中两个层次的冲突

为了给读者带来乐趣，每一个好故事都会呈现两个层次的冲突：一种是阻碍主人公前进的外部障碍，另一种是主人公潜在的心魔，使他们无法在巨大的压力下做出最好的表现。内在的动力、心底的脆弱、信仰、使他们脆弱的怪念头或引诱他们堕落的癖好都会蒙蔽他们的双眼，让其无法认清事物的真相，乃至扭曲他们的价值观，使他们无法充分发挥自己的才能。

二维心理状态的例子包括根深蒂固的宗教信仰（例如，这种信仰可以使一个人对付那只饥饿的大熊），由于虐待而引起亲子仇恨或其他怨恨，对权威的不信任以及一些心理问题，如恐高症、幽闭恐惧症、广场恐惧症和一系列其他的恐惧症。当主人公需要做出决定时，其中任何一个问题都会成为障碍。

此时，《壮志凌云》的主角再次出现。这个家伙有点儿反叛精神，他的愚蠢决定将他和僚机飞行员置于危险的境地。他做这一切的目的都是为父亲当年的军事失败雪耻，他要让自己看起来无所畏惧，从众人中脱颖而出，并成为这个纪律主导的世界的英雄。

当然，在故事的最后，他克服了心魔，唤醒了自己内心的英雄气概，终于超越了自己的父亲，实现了父亲未了的心愿。

德克斯特就是一个绝佳的例证

或许每个有心魔存在（当然，这个比喻可能并不恰当）的人物都源自电视连续剧《嗜血判官》（这部电视剧由杰夫·林赛的系列小说改编而成）中德克斯特这个人物形象。剧中的主角是一个连环杀手，如果连他都算不上内心有恶魔的人物，那我们可以不用写故事，都去做陶器好了。德克斯特为人很真诚，但是，他是一个杀了人还毫无负疚感的精神变态者——这是因为他小时候偶然受到的刺激。他那杀人嗜血的欲望找到了一个更有效的发泄途径：只杀那些逃脱法律惩罚的、罪有应得的人。

这部电视剧是成功塑造人物形象的典型，因为它具备了所有的必要元素：背景故事、心魔、正常人的心理、世界观和一个布满怪异东西的黑乎乎的地下室，其中包括胶带和显微镜片上的血迹，这一切都暴露在众人面前。但这一切都很神秘，很有吸引力。

然而，当看到那些卑鄙的家伙成为连环杀手德克斯特的猎物时，我们仍然会发现自己居然或多或少地同情他们，尽管那些家伙确实是罪有应得。

这是一个绝佳的例证。

如果德克斯特心中的恶魔（他将它视为黑暗旅人）得到了控制，或不加控制任其大肆残害他人，这个故事或许就不会如此吸引人。其精彩之处就在于德克斯特找到了一种摆脱心魔的方法，克服了前进道路上的障碍。故事首先关注主人公消除内心的冲突，或者说德克斯特制服自己内心的恶魔的努力，然后才增强了克服外部障碍的能力。

还有另外一种情节设置的方式：将主人公制服心魔的情节设置在最终打败敌对势力之前，这要求增强主人公的能力，使其足够强大，战胜他们在故事中需要战胜的一切。

德克斯特的嗜血需求和杀人准则都是人物刻画的二维空间问题。造成他嗜血的这些二维性格是麦加芬母题^[1]，这是一个反复出现并推动故事情节发展的因素。在德克斯特的故事中，全力培养他的父亲早已死去，却又总是频频诡秘出现，且经常出乎我们的预料。

至于他的三维性格特征，即随着每周电视剧的播放，他比以往任何时候都更接近自己人性的那一面，由德克斯特的所作所为反映着他自身性格的这种发展过程。他的真实本性是神秘的：他究竟是个杀手还是个英雄？或者两者兼而有之？我们能不分场合地支持一个连环杀手吗？

这部电视剧大获成功的另一大因素在于它巧妙地抓住了观众的心理：人们都喜欢看到恶人得到应有的报应。如同电视剧传达的立场那样，即使德克斯特有阴暗的一面，我们也支持他。因为他杀的那些目标是比他更加可憎的人。

所以说……这是一个绝佳的例证。

描述主人公学习如何克服自身的缺点是讲故事的灵魂所在。这其中最为关键的任务，是

作者要在故事发生之前进行充分构思。

我们把这称为人物弧线。只有为故事的主人公设置一个心魔，让他面对并征服这个恶魔，故事才能深入人心。

注释：

[\[1\]](#)MacGuffin: 由希区柯克提出的电影技法，即能将电影故事带入动态的一种布局技巧。通常是指在一部悬疑影片的情节开始时，使观众在好奇心驱使下很快进入剧情的中心戏剧元素。——译者注。如无特别说明，本书注释均为译者所加。

14.精巧设计人物弧线

在之前的章节中，我们已经谈过有关心魔的话题。其实我们人人内心都有恶魔，只不过有些人内心的恶魔比别人多。随着年龄的增长，有的恶魔会被我们征服，而对有些恶魔，即使有时进行心理治疗，我们也无法摆脱它们。我们会遇到诸如离婚、工作不顺及各种起起落落的问题，我们经常将此看作人生中的跌宕起伏。

大多数时候，我们遇到的人并不知道或不关心自己为人处世背后的真实心理。这些也都是事实。这就意味着在大多数情况下，生活中仅有少部分人会明白自己性格和行为背后的真实心理。可以偶尔去心理咨询师或社会工作者那里咨询，他们会比我们更了解我们自己，如果情况更糟，比如说进了监狱，那么也许监狱里面的心理健康辅导员也会了解我们的心理。

但是，我们所写的故事并非真实生活。我们的故事可以取材于现实生活里最黑暗的事例，《嗜血判官》就是一个很好的例子。因此，我们在故事中塑造心魔时，既可以以自己的经历为线索，也可以取材于别人的经历，还可以将人性的阴暗面和戏剧性带入故事。写故事时，要让读者明白我们所写的一切究竟要表达什么。

正是故事中人物的背景故事，将有深度的、多维的故事与浅显的、单纯的故事区别开来。

塑造心魔的有趣之处在于，故事情节一般不会随着这个魔鬼本身向前推进，而是取决于作者笔下的主人公如何对待自己的心魔。其实我们自己心中的那个恶魔同罪犯和精神病患者内心的恶魔一样令人痛苦，只是罪犯和精神病患者会以一种令人吃惊的，并且往往是恐怖的方式来对待心魔。

这意味着对于故事中的大多数人物，我们都可以套用一种标准化的心魔处理方法。之后，故事的引人之处则在于不同性格的人物如何处理各自的事情。

人物的处事方式便是人物弧线的主要内容。

通常的心魔是什么样？

怯懦、自私、成瘾、恐惧、自负、傲慢、仇恨、怨怼、偏见、自卑、愚蠢、天赋异禀、收获遗产、贫穷、无知、麻木、厌世、天真、道德偏差、性取向异常等。一般来说，任何不符合世道人心的性格、不被认可的规范，或在你虚构的故事中阻碍主人公获得成功的因素，都可以称作心魔。

在电影《艾利之书》中，主人公用大刀杀死的人比艾尔·卡彭^[1]在整个黑道生涯中杀死的人还多，但人们却完全接受了。为什么呢？这是因为，在故事所描述的那个世界末日降临后的社会中，基本规则就是要么杀人、要么被杀。

塑造这个主角是三维人物刻画中的一个课题。表面看来，他冷静温和，言必信行必果，

目标明确，意志坚定。但从第一幕场景开始，他的所作所为就将其性格表露无遗。因此，他的行动实际上都是三维性格特征的外化。任何时候他的行为都不关乎一维性格，特别是他的太阳镜（如果你知道故事的结局）。最后我们才完全明白了二维性格的强大力量，正是它推动着主人公做出决定。而那个太阳镜也是二维力量的产物。二维性格和背景故事的层层发展将电影逐步推向结局。

或许，某个二维性格的心魔只是你一个隐秘的构想；又或者你已将它注入连环杀手的脑中，伺机登场。作家就如同上帝，决定着其笔下人物接下来的命运。

大英雄也有心魔

大恶棍的内心也是如此。众所周知，反面角色的身上存在着种种不足，其实大英雄也绝非无可挑剔。英雄的内心也存在着恶魔，反面人物也有闪光点。否则，完美的英雄和十足的恶棍都将是平淡无趣的角色。或许，有的恶棍曾努力使自己变得完美，至少他们相信自己的所作所为是在替天行道，而不是在损害他人的利益。又或许，有些恶棍其实就是满脑子反社会思想，更糟糕的是，他可能完全就是个精神病患者。

无论用哪种方式，作家要做的就是让读者或观众理解你为什么要塑造这样的角色。

塑造人物弧线是一门学问

作者要赋予人物力量与洞察力，获得原本缺乏的能力，消除阻碍他们自身发展的弱点，不沉溺于过去，学会宽恕，在关键时刻能做出最佳的决定。

尽管这些并不是硬性规定，但故事中的那些恶棍几乎没有什么人物弧线。作为故事的主宰者，作者掌握着其所创造的每一个角色的命运。

当作者为笔下的人物设置一系列挑战，并使他在经历种种事件后有所改变、成长起来后，人物弧线便已存在于故事当中。

人物弧线是结果

我们可以通过背景故事了解主人公心魔的来源和本质。作者会在整个故事的开头部分交代好背景，即在引发性事件或第一情节点之前做好铺垫。在叙事的中间部分，主人公开始受困于心魔，进而意识到他需要克服的是什么。在此之前，通常在故事进行到中间部分时，我们会看到主人公内心的挣扎（第五部分探讨故事结构时我们将详细介绍这一点）。

在故事的最后部分，主人公开始发挥重要作用，做出更好的选择，即三维空间的选择，这表明他成功了，他不再屈服于自己的心魔，至少在那一刻，他可以战胜心魔，去做自己应该做的事。

这就是人物弧线，纯粹而凝练。

从塑造心魔开始，到主人公最后征服心魔为止，整个过程即是人物弧线。

举例来说：从温驯变得大胆，由懦弱变得勇敢，从沉默寡言变得直言不讳，从不能原谅到宽容谅解，由愤怒到平静，从毫无头绪到找到线索，由自欺到自知，不诚实的人开始向自己及他人坦白，经不住诱惑的人变得自律，弱者变强，猜疑变为信任，被压迫的人获得解放，受害者变得能够保护自己，索取者变为给予者，迟钝的人变得机敏，天真简单到全面缜密，无精打采到充满激情，冷酷变为热情，等等。以上列举的种种转变都是人生阅历的真谛所在。

与故事刚开始时相比，主人公在故事的结尾处应该给我们诸多启示。人物应该更丰富、更全面、更有能力。考虑到真实性和可信度，有些故事的结尾不会完全如此，但至少应使主人公完成他的目标，充分展现故事的主题精髓。

这门学问的形成不是凭空发生的，而是数次戏剧性试验和总结错误的结果，是主人公实践的成果，简单来说，就是故事主人公所经历的经验教训。

我们都听说过的原则：要展示，不要叙述

这一原则对于塑造人物弧线尤为重要。我们必须使主人公完善自我的过程可知可感，而不是像写新闻一样陈述事件首尾，更不能使其来龙去脉显得不合乎逻辑。主人公不可能突然在某天早上醒来就克服了自身的弱点。这就是为什么一些超自然的故事达不到预期效果——因为故事的主人公通过第六感或突然借用某些更强大的事物完成了探索，而不是从痛苦和历练中实现了自身蜕变。

在《壮志凌云》中，主人公学会在团队内工作，空战开始时他没有抛开僚机飞行员，还救了一名女孩，他干净利索地完成了任务，保护美国免受敌人的袭击。但就人物性格发展而言，我一点儿都不建议大家模仿这个故事——因为它对人物的刻画并不能算是现代电影艺术中典型的成功范例。事实上，这个故事是很单薄、很不丰满的……最精彩的部分仅仅是那些很酷的战机从航母上起飞的时刻。

但是，它确实对我们有所启示。比如，无论是讲故事还是在现实生活里，探索简单的事物往往能使人收获更多。

人物弧线作为次要情节

以描述人物心魔为主的背景故事是次要情节的良好素材，这一次要情节应从属于主要情节，并与主要情节息息相关。因为次要情节要讲的是主人公的心魔，这很快会成为故事的弦外之音。讲故事时，插入一些弦外之音是十分有趣的。

这是“故事菜单”上两道不同的菜，而你作为厨师，需要巧妙地将二者搭配起来。至于主题（我们将在下一节中更深入地探讨），我们也要将其与叙事能力和人物弧线联系起来，就如同你享用了一顿文学自助餐那样。

比如，你要讲一个惊悚的故事，在面对厄运或者死亡等重压时，主人公的能力发生了怎样的变化，这就可以作为次要情节。由于主人公必须战胜内心的恶魔，打败现实生活中的敌对因素，克服作者之前就为其设置好的障碍，那么，缺乏担当甚至勇气不足的弱点便成为故事的弦外之音，它能增加故事的戏剧性。

若故事是浪漫喜剧或严肃的剧情，故事中的主人公是个工作狂，不善于处理人际关系，每当他要做出决定时情况都会变得很棘手，这些都与主要情节和次要情节的发展紧密相关，就成为了故事的弦外之音。他心中的那个恶魔也会阻碍他进行转变，阻碍他采取行动来解决主要情节中的最重要问题。或者是，主人公对他人某种程度上的盲目信任和忠诚推动着主要情节的发展。

如果这是一个爱情故事，我们就应该从不同的角度进行描述：可以将个人内心的冲突上升为故事戏剧性的主要冲突，而外部冲突则成为次要情节。比如，为了自己的职业生涯，某个角色不得不选择一个阵营转到对方的阵营中去。

再比如，在爱情故事中，某一方的家庭或许会介意双方的阶级差别，从而对这段萌芽中的爱情持有偏见，这就会成为主要情节中的最大冲突。在这种情况下，你只需一些能体现故事主题，同时又能影响戏剧冲突走向的次要情节，就可以震撼读者的心灵。

《泰坦尼克号》中主人公的爱情就是因为社会阶级差别而遭遇重重阻碍的。故事中那条船上人与人之间的关系中，注定隐含着阶级斗争的内容。由于我们都知道最后会发生什么，因此沉船一事本身便成了次要情节，而这里扣人心弦的只是轮船沉没时的特技效果。

当然你也可以认为恰恰相反，这并不重要。无论如何，故事中两条线索都是关于社会阶级的差别。

故事中的弦外之音通常与人物的二维性格相关。它深深地改变了主人公之前坚信不疑的信念，冲破障碍，给主人公的情感及心理带来极大的冲击。冲击唤醒了人物的一维和三维性格特征，在故事的前半部分，主人公更多地表现出一维性格特征，接近故事尾声时，人物通常表现出三维性格特征，他们征服了内心的恶魔，完成了自己的任务。

次要情节遵循与主要情节相同的基本故事架构和流程

与故事的主要情节相比，次要情节往往更简单、更隐晦。当次要情节开始影响故事中人物的选择和行为时，最终它会成功地与故事的主要情节结合起来。

例如，心魔很容易影响主人公在故事第一情节点上主要冲突中的反应（即引发冲突的主要事件）。其实，这是理所当然的。这可以作为故事的弦外之音，使故事的主要线索更加丰满。

例如，一个十分害羞的人，在故事的第一情节点上突然被提拔到管理职位，因此，她必须克服害羞的弱点去面对这个新的职位，否则这种羞涩会使她经常面临危机。此时，故事的

主要情节可能会转移到她如何以一己之力力挽狂澜，使公司起死回生，免于破产，或是将老板私吞公款的行为公之于众。但是，不论情节如何发展，故事中定有弦外之音，即女主人公应该做的事情都同她克服自身的羞怯息息相关。

在这个例子中，在故事发展到第二情节点之前，女主人公应该不断克服她的羞怯（这依然是故事的隐含情节），最终推动故事走向结局。或许她需要向董事会揭发提拔她的高层管理人员的某些暗箱操作，与自私自利喜欢找事儿的同龄人相比，害羞这一特质反而会促使董事会听取她的意见。此时，主人公的心魔就不只是插曲了（它或许能催生一段爱情故事，虽然这并不讨巧）。现在，害羞这个特质成为推动故事情节发展的主要因素。她会勇敢冒险地采取行动完成她的任务吗？在次要情节和主要情节不断碰撞和隐含情节的推动下，我们终将得到答案。

有时，次要情节是完全独立的。在这种情况下，应该在主要情节和次要情节中同时塑造人物弧线，人物行为越复杂越好。

故事的弦外之音在起作用

在热播电视剧《火线警告》中，迈克尔·韦斯顿是一名间谍，他一直努力想查清是谁解雇了他，使他成为行业里不受欢迎的人。每一集不算广告是58分钟的冗长剧情，主人公被无辜解雇的情节（次要情节）对观众有一定的影响力，由此迈克尔的间谍技能也得以展示。

故事的主要情节是迈克尔如何处理当下的案件。次要情节是他与天性好斗的搭档之间的爱情故事，以及在他使用不那么正当的手段抓住坏蛋之前，当地警方是否会制止他。故事的弦外之音是，虽然他已经成了间谍黑名单上的一员，却依然悄悄为一些匿名的政府机构做事，最后这成了故事的主要情节。

弦外之音也是次要情节。没错，故事的弦外之音可以成为次要情节，反之亦然。

当然，应该明白哪些元素可用，并且要好好地利用它们。

你会发现：对于这些因素，你有很多选择。实际上，成熟的故事模板里有三个变量必不可少——主要情节，次要情节，故事的弦外之音——这些因素同时发挥作用。作者应该运用所有素材塑造人物弧线。

把文学写作中的插科打诨发挥到极致，也极具挑战性。

作家在编辑故事时，确实也很纠结这个问题。其实，它是很多故事不成功的根源。因为这些问题很复杂，故事的最后结果应该是有效地呈现出故事，而如果只是用插科打诨的方式，则比较难表现故事的层次。如果没有提前构思，即使一遍一遍地修改原稿，还是很难打造好故事的层次感。

事实上，若是你讲故事达到了一流水平，你迟早会学会一步步构建故事。你越深刻地认

识到这个模版的有效性，你就越要延长动笔前的构思时间。

从人物性格特征的角度来看，次要情节是一个戏剧性的问题，将在故事发展过程中找到答案：他们是否会坠入爱河，他能否得到这份工作，他们是否被剥夺了继承权，他们是生还是死，他们在船只沉没前会不会发生关系等。在构思故事时，作为二维性格特征的主人公内心恶魔，是创造次要情节的好素材。

而故事的一些弦外之音，诸如来自社会、心理、经济或其他方面的压力决定和影响着人物的性格，比如社会阶层、政治制度、职业因素等。例如，在华盛顿新当选的政客必须在工作各个方面小心翼翼：熟悉政治礼仪、公众期望和政党方针。这是一些故事中经典的插曲。

另外，二维空间的人物刻画，即决定人物性格的心理状态和背景故事，常常也是制造故事弦外之音最为丰富的素材。

更多的次要情节在起作用

在约翰·欧文的小说《苹果酒屋法则》中，次要情节是荷马努力追求坎迪的浪漫故事。他们会不会走到一起？随着主要情节的发展，答案逐步揭晓。故事的弦外之音讨论的是生存权和堕胎权这个永恒的话题，以及他们为故事中的人物带来的种种压力。

在这种情况下，次要情节就是人物性格的变化，故事的弦外之音成了主题。应该注意，这是一种常见的故事范例，要试着运用它。

在《壮志凌云》中，次要情节是主人公与超级性感的飞行教官之间的微妙关系。狂欢随之而来，所以，我们要继续关注接下来的情节。不可否认，这个故事中的主要情节被弱化了。故事是在敌人即将发动攻击的前一刻，主人公是否会被飞行队淘汰（它关系到主要情节和潜在的含义）。

但是，《壮志凌云》的弦外之音并不是一个简单的问题，它对主人公施加着很大的影响和压力。主人公的父亲在生前曾经蒙受耻辱，他一直在父亲蒙受耻辱的阴影下生活，大家都不喜欢他，不尊重他，这种经历让他不负责任，冲动易冒险，甚至到了可以拿自己的职业和同伴的生命来冒险的程度。

作家的洞察力在于很好地区分故事的主要情节、次要情节和弦外之音，并且在故事中很好地安排三者的关系。更重要的是，要从人物性格的角度提前构思，合理运用它们编好故事。逐一组织好所有要素，故事中的主人公形象就会鲜明而深刻。

注释：

[1] Al Capone(1899-1947)，绰号“疤面”，美国多个城市的知名罪犯。他不但是20世纪20年代芝加哥市黑帮的控制者，更被称为“地下市长”、“黑社会头号人物”及“最令人感兴趣的

罪犯”。

15.人物——各部分的总和

一个好故事的核心竞争力来源于发挥作用的各个构成部分，这就像大餐中的调料一样，整合在一起，它们的价值就会远远超过单一的价值。

毋庸置疑，放在你床头柜上的故事书之所以畅销，一般是因为以下三种情形之一：作者明白故事里的元素和故事的发展脉络，知道如何将它们巧妙地融合在一起……她有作家天生的直觉，不必非得真正知道什么或为什么，就可以构造故事……或者，她只是走运。

我不知道你是怎么想的，但我不想把自己能够讲好故事归结为运气好。即使当我特别有灵感时，其实也是背后的经验和天赋在起作用，提前弄清故事结构、描述过程和讲故事的程式，能让我睡得更香甜，这些工作的重要性并不亚于创作故事的过程。

事实上，提前对故事进行策划将使创作更加顺利。不管怎样，构思只是对故事的策划——就是对故事进行一番研究罢了。

任何故事构思过程的重中之重，都是塑造好故事中的人物。这一要素与故事情节一样，都可以从故事的构思中受益颇多。

人物塑造是故事创作六大核心技能之一，能使故事结构更加完整，并能引发故事的转折。

人物塑造是表达主题的载体。

通过人物塑造，我们可以看到人物的思想发展脉络。

人物不仅是创作场景的焦点，而且是作品的核心内容，就像一首歌的歌词。

或许这么说会让许多人感到惊讶，其实人物也是结构。因为人物弧线的发展取决于预先设计的四部分结构，以及故事情节的点点滴滴。

人物作为故事结构

先不考虑故事结构的四个部分，以及每个部分不同的背景和任务（该话题我们将在第五部分“故事结构”中讨论），我们可以给同样的顺序结构贴上不同的标签，直接应用到人物弧线中去。

正如故事结构的四个部分（这与剧本的三幕剧结构是一致的，唯一的区别在于，电影剧本中第二幕剧的解决方案分解成两个部分）能使故事情节更加完善，故事结构中的四个部分分别为人物发展设置了各自的场景和任务。也就是说，不应该将第四部分的内容运用到第二部分中去。

这种人物发展模式有利于你在适当的时间设置适当的情节，正如它的并行情节按顺序发

展的模式有利于戏剧情节的展开一样。

以故事特有的视角来看，这些视角的微妙差别规定了故事四个部分中各自不同的任务，每个部分大约占故事总长度的四分之一。从人物驱动的观点来看新的线性结构，故事的四个部分中的每一个都有两个相同的任务——一个是解释说明，一个是人物弧线。

对作家来说，这有重大的指导意义。现在你有了一张路线图，可以从情节和人物两方面来构思故事，即便你是在边写边这样做。

如果你是边写边这样做，更应遵循此原则。

我们看看效果怎样

请记住，此时故事结构披了一层新的外衣，贴了一个新标签。这个观点既注重对人物情景的塑造，也注重对故事情节的阐述。我们在第五部分讲故事结构时，就会看到以上两个独立的因素是如何巧妙地融合在一起，从而使故事超越了人物和情节这两个基本要素的。

事实上，该模式将人物和情节合二为一。这是因为你对背景故事、引发人物内心冲突的领域以及人物弧线的本质有了一定的了解，这些都是达到上述效果不可或缺的因素。

第一阶段人物形象的塑造

在故事的第一部分，即导入部分，故事中的主人公对你为其设置的后面的旅程并不知情。如果在故事中塑造了反面角色的话，一般不会在此阶段进行充分的刻画。在这一切发生之前，主人公要先出场。我们从故事中明白他想要什么，做了什么，以及他在三个维度中分别是什么样的人（参阅第9章）。

然而，当一切慢慢铺展开来，也就是在故事进展到四分之一处，即第一情节点出现之前，你所塑造的人物在某种程度上与他的终极目标和最终命运是脱离开来的。其中的转折变化就在眼前。

在故事进行到四分之一处时，人物表现出来的都是一维性格特征，对潜在的细微差别并没有太多的描述，读者最多也只能从主人公的生活中预见到一点结局。

比如，如果主人公在一维空间所做的选择将使他众叛亲离，仿佛他是一个别人唯恐避之不及的人，那么我们会在故事开始的四分之一处看到这种情形，这在第一情节点出现之前会完全表现出来。

你会知道，第一情节点将很快改变一切。

至此，你将会首次导入背景故事，这与主人公的心魔和显而易见的一维空间选择有直接的联系。

第二阶段人物形象的塑造

在整篇故事的四分之一（或略少于四分之一）部分结束时，在第一情节点出现之后，主人公将面临一系列全新的或迅速变化了的问题、目标、障碍和需求，开始新的探索。在这个阶段，主人公要面对新的情况，或回应它，或逃避它，或研究它，或挑战它，或怀疑它……但他不会真正回应这个问题，至少不会以公开的方式来回应。

可以说，主人公也在摸索他应该如何做出选择，且踌躇不定。这也是主人公跌倒的地方，他要从错误中吸取教训，弄清自己需要面对什么，必须达成何种目标，以及如何克服人生道路上的种种障碍。此时，惯用的处事方式和内心的恶魔（人物弧线开始的地方）影响着主人公，常常使他的努力付诸东流。

新手作家通常会犯一个巨大的错误，即在故事的开始就让主人公着手解决问题，而不是安排各种反面角色来与之抗衡。显而易见，在故事刚开始就着手解决问题为时尚早。因为此时主人公正在被心魔困扰和阻碍，他还没有真正理解要用来克服那些阻力（此时他可能意识到了这一点，也可能并没意识到）。主人公频频受挫，这样一来我们开始同情他、支持他。

他需要改变自己，而且要迅速，否则他将以失败告终。在很多故事中，主人公甚至是以死亡告终。

这里我们看到的依然是一维的人物刻画，而且更多的是他们所造成的后果和带来的限制。我们应该透过现象看本质，了解他们在二维性格特征下做出那些选择背后的原因和理由，他们掩饰了怎样的痛苦，又试图制造怎样的假象。通常情况下，为了达到新的目标，主人公不得不摘掉面具。

第三阶段人物形象的塑造

毕竟此时主人公还没有太多线索，于是踌躇不定。因为主人公正与比自己更强大、更优秀的对手为敌，应该让他看到一些胜利的希望。第三阶段的任务：通过不断探索学习，主人公开始反击那些阻止他前进的障碍，这需要强大的意志和优秀的能力来战胜自己的心魔，而这可能是他生命中的第一次。

在故事的第二个四分之一处，主人公作出回应；到了第三个四分之一处，他具有了侵略性和前瞻性。他开始主动攻击。或许他还无法如愿以偿（其实，此时真的让他如愿以偿依然为时尚早），但他不会轻易认输。经过磨难和学习，主人公开始同内心和外在的重重障碍进行无畏的较量。

在人物塑造的第三阶段，我们看到根植于二维空间人物性格中的内心恶魔，正在阻碍主人公获得成功和救赎。有趣的是，主人公也开始意识到这一点。

第四阶段的人物形象塑造

有首歌唱得好，“一位英雄独自走来”。英雄二字并不等同于我们故事中的主人公，但我们都希望主人公以及其他人物的决定和行动能够配得上这个称呼。

在第四部分的总结场景，即故事的最后四分之一（相当于剧本的第三幕），主人公吸取了教训，在更充分地准备之后，战胜了对手，并且克服了内心的障碍。他改变了、成熟了、强大了。他由懦弱变得勇敢；他由孤立隔绝到融入社会；他征服了诱惑和困扰他的心魔，而这曾让他感到疑虑和恐惧。现在，他准备将自己英明的决定付诸实践，即使因此将历尽苦难，他也要充实地度过每一天。

英雄故事的金科玉律

“英雄”一词在故事中既有其字面含义，也有隐喻含义。英雄们不会被他人拯救，而是拯救别人。

至关重要的是，英雄是推动故事发展的主要催化剂。他不会坐视不管，任由事情发展。他必须置身其中，进行变革与行动，他是行动的核心，是那个扣动扳机的主要人物，他要拯救世界，做出最终决定，敢于冒险，完成一些不可思议的任务。

故事作者最不应该犯的一个错误，就是将英雄置于险境，然后让其他人来营救他。

无论如何，英雄在拯救世界或是在实现自己宏伟目标时，绝不应该存有侥幸心理。这应该是运用人物弧线的结果，是他学以致用的展现，克服困难的证明。

让英雄在最后关头被拯救就更糟糕了，而插入纯粹的巧合或是让英雄靠运气得以生存、实现目标也同样糟糕透顶。我们通常把这称为“*deus ex machina*”，这是拉丁语，意思是“意外的救星”。相比在投稿信上拼错主编的名字而言，这能让故事更快地被拒绝。

在纳尔逊·德米尔的畅销书《夜幕降临》中，故事以让主人公揭露环球航空公司800号航班坠毁（现实生活中的悲剧）的真相为结局，把故事置于虚构的幻想中。但是，德米尔并没有让主人公成为故事结局的催化剂，而是冒文学灾难之风险（大牌作家通常会采取有别于我们常人的方式来避开这种灾难），安排了一次相关负责人参加的媒体见面会，计划在见面会上揭晓所有的证据和真相。见面会原定于2001年9月11日上午9点在纽约的世界贸易中心北塔进行。除此之外，德米尔可能会提出如下观点，即故事的情节来源于现实生活中的真实事件，以此来为他的“意外的救星”寻找托词，应对那些对结局持有异议的人。但它确实证明了巧合在故事中的作用，而对于那些还未上过《纽约时报》畅销书榜、没有出版过畅销书的作家来说，应该不惜一切代价来避免巧合的出现。

凯罗·皮尔森在《英雄源于我们生活中的六大原型》一书中，把人物身份划分为四个等级：孤儿、流浪汉、勇士和烈士。我喜欢这样的分类标签，我认为英雄的结局不必一定是死亡，只是有些作者非要让他以死献身而已。

你也可以把他们看作是其他四种描述性词语中的一个：愚蠢、恐惧、愤怒和聪慧……意

外、惊讶、专心和勇敢……无知、迷惘、专注和英勇……注定的回应者、攻击者和拯救者。

但是通常来说，最终描述主人公的最好方法就是一个词——英雄。

无论如何，与那些称呼相比，理解人物发展在四个相关阶段的性格和本质、他们的人物弧线以及读者的情感参与更为重要。

人物形象问题

关于人物刻画的素材要远远多于写作技巧方面的。然而，这个问题却一直困扰着很多作家，因为与故事结构不同，塑造一个鲜明的人物形象没有任何模板或格式可循。

但我们有一个问题清单，作为作者，在开始写书之前应该能够清晰地回答下列问题：

- 你笔下的人物有怎样的背景故事？什么样的经历使他有了今天这样的想法、感受及行为？
- 他内心的恶魔是什么，在面对你给他设置的外部障碍时，主人公的决定和行为是如何受影响的？
- 他憎恶什么？
- 他复仇的动机是什么？
- 他自我感觉如何，这种自我感觉与外界对他的评价有何差距？
- 你笔下人物有怎样的世界观？
- 他的道德标准是什么？
- 他是生活的给予者还是接受者？
- 他在何种程度上遵循性别角色和世俗陈规？如果他与众不同，那么这种不同是什么？
- 生活中还有什么样的教训他没有学会？
- 他经历过怎样的教训，但仍不思悔改、尚未接受教训？
- 他的朋友们都是谁？
- 他们与他智商相仿，还是比他聪明，或是比他笨拙？
- 他的情商如何？他愚蠢吗？热心吗？容易相处吗？社交生活怎样？他是独坐角落没有舞伴的局外人吗？那完全是伪装的吗？

- 他内向还是外向？这在生活中是如何体现的？
- 他最隐秘的渴望是什么？
- 他一直没有实现的儿时梦想是什么，为什么没有实现？
- 他的宗教或精神信仰是什么？
- 他曾做过最糟糕的事情是什么？
- 他是否有不可告人的秘密，或是秘密的生活？
- 关于他的一切，还有什么事是他的生活伴侣、亲密友人和雇主尚不知晓的？
- 他何时、为何犹豫不决，拖延退缩？
- 是什么阻碍了他的发展？
- 有多少人会来参加他的葬礼？为什么有人不参加？
- 他最不可能的一面或是最矛盾的方面是什么？
- 人物的一维怪癖、习惯和选择是什么？
- 为什么他们那么吸引人，他们在说什么或是在掩盖什么？
- 是什么样的背景故事让他们做出那些选择？
- 影响他生活的心理创伤是什么？这与他的背景故事有何关联？
- 他的抗压能力如何？
- 故事中的人物弧线是怎样的？随着故事的发展，他是如何改变和成长的？如何学以致用，成为推动故事发展的催化剂？

关注一下这些问题，它们要比安排几个肤浅的巧合或是插科打诨深刻得多。当你达到这种深度时，那些肤浅的巧合就不再重要了。如果你喜欢，大可以用其来装饰门面，而不是用那些拙劣的技巧来塑造人物。如果你能为你的英雄和恶棍回答这些问题，你自然就会发现他们的形象已经跃然纸上，而且具有一定的深度和细微的差异。

一定不要强迫自己这样做

给你的主人公和反面人物留出一些专用空间，并保持一定的深度。我们没必要去了解这个家伙的一切，比如他是个出租车司机还是个看门人。

但在写故事之前，你知道的这类答案越多，你的人物塑造就会越顺利。如果你希望边写边找答案，那就不免出现下面两种情况：不断修改去填补这些空白；完全放弃这个层面的写作。

要记住，当说过和做过一切之后，系统的故事讲述与故事构思大同小异。两者都仅仅是寻找故事素材的手段，也是决定故事发展的手段。这就意味着，无论你承认与否，它们都是构思故事的形式。

在故事的结尾处，所有关于人物形象的争论都大同小异。故事就是情节。情节就是人物形象。人物形象就是主题。故事就是结构。

无论你怎么简化过程，它们都属于故事构思。

是的，是的，是的，是的

故事的高潮要将立意、人物、主题和结构融成天衣无缝的精品。不论厨师是按菜谱做菜，还是灵机一动想出一道新菜，一场故事盛宴绝非偶然。

不要觉得厨师做菜是灵光一闪，菜谱其实就在他们的脑子里。真正的厨师知道如何运用案板上摆放的各种食材……尽管大众看到的只是一堆荤素食材，而他却能想象出一桌盛大且丰富的宴席，香料中渗透着他精湛熟练的艺术气息。

好诱人！

第四部分 第三个核心技能：主题

16.主题的定义

17.实现主题

18.主题和人物弧线

16.主题的定义

放下一本小说或是走出剧院后，你有没有暗自思忖：他究竟想讲什么？

或许你没有考虑过。但这一问题一直萦绕于文学经纪人、编辑和剧本评阅者的脑海里。不过在阅读和看电影时，由于人们对作品投入的精力不同，有些读者和观众也许不会有这样的想法。一个能够出版或是拍成电影的好故事，通常不会让人产生这种疑问。作为一个聪明的读者或观众，你可以凭直觉感知故事的内容，而且通常是从两个层面去感知：一个是情节，另一个就是故事的意义。

后者称为主题。主题是成功写作的六大核心技能之一，故事的写作更是如此。因为一个精彩的故事，那种使作者跻身一线作家的故事，通常在两个领域都很精彩。

比如《达·芬奇密码》。根据这本书的销量判断，几乎每个人都读过。故事讲的是一桩谋杀案，邪恶的凶手谋杀博物馆馆长之后，馆长用自己的血留下了罪犯的线索。这是一部悬疑小说，当隐身的坏人用枪瞄准主人公，而主人公却浑然不知时，故事变得惊悚可怕。

说到《达·芬奇密码》讲了什么，其实就是故事的情节。

但这本书的内容绝不仅仅是故事情节。它还讲述了西方文化中宗教占主导地位的事实，讲述了即使年代久远也能根据故事推测出真相的事实，讲述了人们根据自己的信仰行事的那段历史。

在主题层面，故事讲述的就是这些。

时刻不忘主题

在我的写作工作坊里，人们总是询问主题和立意之间的区别。一旦理解了，这个问题就像询问切碎的菠菜和菲力牛排有什么区别一样。在故事菜单上，主题和立意是两大要素，它们虽毫无联系，但要搭配均衡，两者缺一不可。如果其中任何一个单独上桌的话，充其量也只能算是小吃。味道虽好，但既吃不饱，也没什么营养。

我们在第二部分已经详细讨论过有关立意的问题。现在来看一下主题，这是一个完全不同的东西。

用最简单的术语来说，主题就是故事所讲的内容，以及它是如何与现实生活相关联的，对于生活本身以及生活中的各种难题、挑战 and 经历是如何描述的。主题可以是一个很宽泛的领域，也可以是对人类生活的某一特定看法。

它可以是一个准则，也可以是人物成长过程中的必经阶段。它可以很微妙，也可以显而易见。它可以与上下文相关，也可以是故事的核心。主题形态万千，且表面上没有一个共同点。因此作家常常困惑不已，无法准确把握主题对故事写作的意义。

主题将故事与生活相连。现实就反映在小说中。主题可以是爱与恨、荒唐的青春、商业的欺骗、婚姻的雷区、宗教的真实；是天堂与地狱、过去与未来、科学与自然；是友谊、忠诚、背叛和权谋；是富有与贫穷；是仁慈、勇气、智慧、贪婪、欲望和欢笑。

主题就是生活本身，它体现在故事中，渗透在人物身上，展现在情节中。

主题就是作家如何打动读者

你可以通过巧妙的情节来激发读者的好奇心，为读者设置陷阱——这通常是侦探悬疑小说的目的所在，也可以通过主人公的浪漫爱情打动读者，但主题永远都是触碰读者心灵，点燃读者智慧的工具。

主题让你有所思、有所感。它能驱使读者完全沉浸在一个故事中，让读者记住它、珍惜它。最终，它成为决定故事成败与否的唯一变量。

好的主题可以让故事出版，可以让你名利双收。而没有主题，或是主题差一点，你都可能一无所获。

当然，确定主题是一项艰巨的任务。主题可以是复杂的文学问题，产生于文字不断修改的过程中。如果一个故事整体上是成功的，而非让人感觉是拼凑成的，这就是我们所说的主题。因为作家能引起读者何种程度的共鸣，是小说写作的关键所在。主题是一种精华，它无视过程却又从中受益。

这就是为什么一些作家或者很多作家不在主题上耗费心力的原因。他们认为主题会偶然产生。但这样想的话，让读者产生情感共鸣也只能是偶然的了。

所以说，作家还是主动关注一下主题比较好，他们应该掌控主题，而不是让主题限制自己的思维和故事的发展。主题可能微妙含蓄，不过这就像政客亲吻婴儿一样，需要读者自己从字里行间的细微之处去体会。

故事与主题，主题与故事

二者可互换，有共性，尤其是在好的小说和电影剧本中，二者缺一不可。

有些作家在离开写作坊后，独自坐在空白的电脑屏幕前发呆，对故事的内在主题却不去多做考虑。这恐怕不能很好地解决问题。

这些作家可能，也应该知道自己故事写的是什麼，他们还理所当然地认为读者也同样能知道。严肃认真的作家绝不会坐在那里只是单纯地娱乐或是拿读者开玩笑。作家的意图通常更有深度，也更有意义。尽管电影《灵异第六感》大获成功，但对这样的故事，剧作大师罗伯特·麦基在他的工作坊里给它贴上了肤浅、唯利是图的标签。因为电影里的整个事件就是一个诡计、一个妙语连珠让人出乎意料的笑话，如果你尝试赋予它意义，你就必须不断发散思维，甚至要刻意找出可行的选项。

如果作家是一位思想家，拥有六大核心技能中的其他五种，那么对于故事的主题，这种“写出来然后顺其自然”的方法可能真的会奏效。因为当你在戏剧性阐述中奠定了人物塑造的基础之后，主题往往就水到渠成了。你不可能在写有关生活经验的故事时，一点也不提及实际的生活。如果故事有足够的内涵，人物的刻画足够深刻，而且意境贴切可用，那么主题就会自然显现。

这种方法有时奏效，有时则不然。你越是想在故事中展现生活和世界的特定方面，就越不能依赖这种主题的自然出现。你应该做的是采取叙述手法来描写故事——写作意图有时能满足需要——这样主题就呼之欲出了。

对主题仅仅停留在理解层面往往是不够的。这就好像你虽然知道飞机是如何起飞的，但如果让你去开飞机，你还是无法让飞机安全着陆。作家需要掌握的是能够表达主题的实用知识。

下面我们就来看看这方面的知识。

17.实现主题

作为六大核心技能之一的主题，可能让你觉得它与人物和结构一样，是文学理论中复杂的庞然大物。

但在实际的写作过程中并非如此。至少并非总是如此。正如我在前面章节提到的，如果你完全能够把握人物弧线，主题有时会自然而然地出现。你不必专门计划去说出生活的真谛，你只需通过主人公的经历，以及他们所做决定的结果来探索和阐释生活的真谛。

当然，你也可以把故事当作一次即兴演讲，将它上升为向全世界宣扬你的真理的机会。这样做的风险是可能触及宣传的底线。但坦率地说，在已经出版的书籍以及上映的电影中，这并不少见。

主题之于故事就如同健康之于生活，健康与否决定着我们的身体状况。健康状态（和主题）无论好坏，是否有价值，通常都能够呈现出来。身体不健康，我们就不得不勉强过活。主题缺失，同样会导致故事的残缺。

这就是问题的关键。你越是重视主题，越是精心地创造它，故事就会越好。如果你安于平庸，那就让主题自生自灭吧。基于不同的故事类型以及主人公的本性和深度，这是一个完全可行的策略。

如果你真要处理好主题，你必须真正在行才行。

如果你想让故事占有一席之地，你要努力塑造的就不只是人物弧线了。当然，你必须擅长塑造人物才行。

从来没有人说过，完成主题是件很容易的事。

主题出现的引子

主题是区分职业作家和新手的一个标准，同样也能将有天分的作家（这可以是挣来的头衔）与虽然孜孜不倦却力不从心的学徒区分开来。因为行家都知道，根据主题可以将故事分为两类：一类主题从人物中得以体现；另一类是作家精心雕琢人物的生活经历并由此表达出特定的主题。

我们来看两个例子，分别代表两个类型。

在《达·芬奇密码》中，毫无疑问，丹·布朗向我们展现了一种观点。即使他并非特意这样做，他笔下的人物和故事也会自然引导读者得出关于宗教和教堂以及二者的历史真实性的特定结论。基于作者的主题意图，一切有关这个故事的构思和人物弧线都显得暗淡无光，所有注意力纷纷指向让读者狂热的有争议的结论：基督并没有被钉死在十字架上，他与玛利亚·抹大拉生有一个孩子，教会知道这个事实，但为了维护自己的权益和锦绣前程，他们将事

实掩盖了。

离经叛道？或许是吧。有说服力？值得怀疑。商业化？着实让人吃惊。这一切都是由于主题的缘故。这个故事有多重主题吗？那是肯定的。就像所有的故事一样，它让读者产生共鸣，带给读者与主人公相同的情感体验，同时也挑战着读者的信仰体系和价值观。

再来看一下约翰·欧文的《苹果酒屋法则》。这显然是一个有关生命权利的故事：人工流产、孤儿院。不同的选择产生不同的后果。然而，与丹·布朗不同的是，欧文在故事中并非仅仅讨论故事的一种结局，即便他个人持有这样的观点和立场。他通过笔下的人物来阐述故事的两种结局，向我们展现每种选择带来的挑战和影响。由此读者可以体验两种情感，从而判断自己的态度是否会因此而改变。欧文详细分析了问题的阴暗面，让我们体会到如果这件事发生在我们所认识或是所爱的人身上，会产生怎样的后果，他告诉我们的比我们本身想要知道的还多。

准确地说，丹·布朗是在向我们直接灌输某种观点，而欧文却是在探究问题。作为作家，你应该清楚自己的写作方法并对此充满自信。

主题如同立意

主题和立意是两种各不相同但却不可或缺、相互依存的故事元素，在这里，为了使你的头脑保持清醒，我们可以说立意是内在的主题。《达·芬奇密码》就符合这个特征。我由此想到的另一个典型故事是电影《不道德的交易》。人们看完电影，从电影院到回家的路上激烈地讨论着婚姻问题，影片引发的讨论是空前的。因为它故意提出一个问题，迫使每个看电影的人都自问自答：在你迫切需要一百万美元时，某个极其富有且地位显赫的帅哥或美女愿意替你支付，条件是他（她）必须与你的配偶共度一晚……你会允许你的配偶这么做吗？如果你这样做了，又会引发什么样的后果？

虽然没有必要把立意作为中心，但就故事潜力而言，一个不同寻常的立意总是直接具有主题性特征。像《达·芬奇密码》和《不道德的交易》这样的故事就是处于两个极端。

主题是秘密的叙事工具

很多作家相信他们可以模仿著名作家，单纯地依赖叙事风格（六大核心技能之一）来写作，但这通常让他们产生挫败感，也许事实的确如此。很多著名作家，像约翰·格里沙姆、迈克·克莱顿、迈克尔·康奈利、诺拉·罗伯茨、丹·布朗、珍妮特·伊万诺维奇……他们肯定是不守株待兔，等待普利策奖的提名降临自己头上的。所以不要自欺欺人。他们以及其他许多出版过作品的作家早已熟练运用六大核心技能，而且他们对主题极为重视。决定作家成功与否的是表现主题的方式，而不仅仅是叙述的文采。

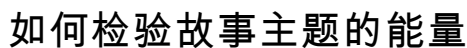
如果没有突出的主题意图，你写出来的也就只能是情景喜剧，是文学垃圾。很多批评家和评论家把所有带有特定题材风格的作品称为垃圾小说……即使他们很喜欢这些书。因为就算这些带有浓厚流派风格的故事能够出版，比如浪漫、悬疑、惊悚和科幻小说，这些作者的

忽略主题就是让读者去自由体验、自我发挥。写作时能够积极主动地构思主题就意味着已经成功了一半，这也是那些脾气暴躁、难以取悦的文学经纪人和编辑们在苦苦找寻的东西。

在一个刻度尺上标出0—10，画一条连续的线。0代表故事完全没有主题（想想《宋飞正传》），10代表主题被彻底宣扬（这不一定是坏事，它只是受计划所驱使而已）。C.S. 刘易斯和L. 罗恩·哈伯德的小说就属于这种类型，他们向你灌输新的世界观，却没有具体框架。

对于小说写作来说，这也许是相对安全的选择。原因很简单，作者将两极分化最小化。

故事落在这条线的哪个位置取决于你。如果你不选择，不确立一个目标，故事将会自行决定自己的位置。



你是说，“这是关于两个人抢劫银行的故事。这两个人刚在销售部例会上被解雇，所以他们在回家的路上抢劫了银行。”还是说，“这是一个在经济黑暗和焦虑的压力面前，人类道德指南失灵的故事。”

以上两种回答都没有错。实际上，将这两种回答整合在一起，比单独任何一个都要好。

你可以选择直线上的任何一个端点，如你对故事的内容漠不关心，而是专注于对主人公现状的深层次探索.....或者你想给别人灌输一种观点。

回答“故事讲的是什么？”这个问题时，你的第一反应能够体现你的主体意识的强烈程度，它能让你按照一定的思路将主题带到某个地方。

一旦你理解并致力于此，将有助于你接下来对每一幕场景精雕细琢。“理解”，也就是积极主动的力量，是完成主题的强大动力。

18.主题和人物弧线

正如前面所说的，你可以专注于描写人物，具体而言，就是选择威廉·皮特·布拉迪的风格，也就是让主题自由发展。如果你的目标是在那条直线的中间部分，或者如果你关注的是流派体裁，并想让读者对故事的结局自然地产生共鸣，这也许是一条可行之路。

如果你的主人公在故事中受到一两次教训，那么读者也会自然而然地体会到同样的教训。这些教训的意义清晰而深远。

比如，在你写的一个故事中，主人公因酗酒而备受困扰。内在原因是他自身酗酒的心魔，外在原因是他所处的环境——父母都是疯狂的酗酒者。在故事结尾处，主人公需要克服酗酒的问题，从而完成他的任务——实现拯救人类的目标。按照定义，你的任务就是要在故事的发展过程中塑造这样一个形象：从沉溺于酗酒转变到戒除酒瘾。

你开始可能并不想以酗酒者的戒酒作为故事的主题。对此你要说的可能并不多，但实际上，它却是一个极好的构思，不会让你就这么轻松地一带而过。无论哪种方式，一旦你将问题置入人物经历中，尤其是当这个问题关于人物的心魔时，你就是在涉及主题性的东西，同时你也是在塑造人物形象。

最终，你要同时考虑六大核心技能，现在我们只说其中的两项。

故事的任务往往是主题性、戏剧性混合在一起，很少有像简明信息那么具体特定的，比如如何戒除酗酒。要回答“怎么做”这种问题最好还是去看教科书吧。然而，你要讲的是婚姻遭到酗酒破坏的故事。主人公的任务就是挽救婚姻。酗酒对他来说仅仅是一种障碍，源于他的心魔，我们会逐渐理解并同情他的感受。

外部冲突可能是他的妻子已经提出离婚，并已准备接受别人，必须要抓紧时间了。戒掉酒瘾，是挽回妻子的关键因素。在精彩的故事中，心魔同样也是扣人心弦的因素。

是不是已经很有主题的味道了？就内心而言，你不必改变世界或者改变某个人的生活。就是说，如果你要在舞台上创造逼真的人物形象，你将不可避免地向读者展现两种后果中的一个。

主人公如何克服酒瘾就是他的人物性格弧线。在没有外界刺激的情况下，这种性格不会显露出来。他不可能有一天醒来，突然就发誓从此戒酒。这应该是一个自然的反应，是在某种需求、经历和之前的经验共同驱使下做出的选择。在你设置的这个故事场景中，他清楚哪些做法对戒酒有效，哪些无效。

故事成为人们学习经验和吸取教训的课堂。这不是因为作者故意将它们凸显出来，而是其自然而然就会表现出来。

在这条直线的某个地方，有人站在教室或者工作坊的讲台上说“要展示，不要叙述”。这

就是他们关注的东西。

性格驱动型主题的两个领域

在设计戏剧性主题时，要记住，人物性格冲突通常包括两个领域：内心冲突和外部冲突。内心冲突是主人公成功抵抗外部冲突道路上的一种障碍。你必须同时开辟两条道路，让两种冲突同时存在，且相互影响。

在一些故事里，内心的冲突过程与外部的冲突和探索一样，都充满戏剧性且跌宕起伏。这是畅销书和高票房影视剧惯用的手法，也几乎是所有文学小说的关注点。准确地说，这也是电影《壮志凌云》戏剧性张力的来源，马弗里克抑制内心破坏性动力而存活下来的能力，是整个故事冲突和戏剧性的唯一来源。其他的则乏善可陈，这就是为什么这部电影既不是剧本经典，也不是文学典范的原因。它赢得的只是高票房而已。

在推理题材的小说中，我们通常可以看到它与主人公侦探一起出现。主人公内心总有恶魔存在，或许以往的记忆中有过不快，或许曾受到诱惑，或许曾对什么上瘾，可能只是一次违规记录，或是一次离婚，总之这经历让他伤痕累累，他的世界观、自信、价值观还有勇敢程度都由此而受到影响。随着各种线索的集聚，主人公必须不断克服内心的黑暗力量，才能一步步靠近真理、维持正义。这不像原型一样可以作为准则，这一题材的作品几乎都依赖于主人公的内心设定和丰富的主题。

以这种方式接近主题对作家来说是一种巨大的挑战。突出主题性是一回事，而创作出一个内心冲突和外部冲突都很激烈的好故事又是另外一回事。只有为主人公设置各种经历和冒险，来征服那些可能把他打倒的心魔，才算完成主题的创作。

即使要优先考虑主题（这当然可以），这也是最好的处理方式。最好的策略是将主题融入人物形象中。主题太多会成为说教，方式太多就变成了宣传。对一种观点的钟情，很容易让你陷入无所不知的叙述当中，如果是以第一人称写作的话，这种感情又会潜入叙事者的意识中，而这两种情况都不利于塑造好的故事。

要展示，不要叙述。写剧本，不要讲解。只有这样做，作品才可能成为畅销书。

《达·芬奇密码》中的人物形象.....或者不是

在丹·布朗的笔下，主人公的人物形象既不太突兀也不会对结果有决定性影响。这就是为什么该书虽然销量很高，但却没有受到高度评价的一个主要原因。其成功的根源在于故事的构思和丰富多样的主题，二者都立意新颖且深刻有力，而不是因为人物塑造、情节描写或是写作的风格。

文学作品中的佼佼者也并非总是如此。像詹姆斯·邦德这样的英雄人物，很少会在电影或书籍中展现太多性格魅力。作者专注于人物的吸引力，邦德能否在坏人按下引爆按钮之前阻止他们？作者将有关主题的任何问题都留给了他的这一行为所造成的全球影响上。但是要

注意，最近，英雄系列剧主人公的创造者们避免落入俗套的方法，是将角色与人物形象融合起来，把故事与主题也融合起来。蝙蝠侠、蜘蛛侠等漫画书里的各种人物形象，现在都被拍成了电影（原版漫画小说同样富有背景故事和人物复杂性），这些形象往往都被其内心的恶魔所蛊惑。随着对人物形成过程的了解，我们便不同程度地期待故事的结局了。我们都高度关注蝙蝠侠，却从未这样关注过詹姆斯·邦德，这是因为作家通过人物形象将主题渗透到了故事中。

在《达·芬奇密码》中，主人公罗伯特·兰登内心冲突并不多，因此几乎没有什么潜在的人格魅力。像邦德一样，兰登从最开始就非常完美，是典型的一维人物。与摆满了整个书架的各种评论奖相比，丹·布朗对三亿美元的稿酬更满意。

《达·芬奇密码》告诉我们两件事情：主题的内在力量，以及商业成功往往并不取决于我们处理基本要素的好坏。如果你采用后者作为故事的写作模式，那么你应该清楚，这是不能随意尝试的，否则等待你的可能是焦虑和痛苦。讲故事的原则就像是重力原则——违背它就是在冒险。如果你违背它，就像是不带降落伞从楼上往下跳一样，你最好赶紧学会怎么飞。

如果你意识到前者的重要性，即主题就是文学的核心，那么你很快就要插上成功的翅膀了。

第五部分 第四个核心技能：故事结构

- 19.结构的必要性
- 20.故事结构和故事格局
- 21.故事结构的全局
- 22.第一个盒子：第一部分——布局
- 23.第二个盒子：第二部分——反应
- 24.第三个盒子：第三部分——进攻
- 25.第四个盒子：第四部分——解决
- 26.故事转折点的作用
- 27.为出版而写作：故事最重要的方面
- 28.故事格局的五个任务
- 29.深入了解伏笔
- 30.故事中最重要时刻：第一情节点
- 31.更温和的第一情节点
- 32.灰色的影子：某些开放式的故事结构
- 33.加强对第二部分“反应”的掌控
- 34.头脑中要装着中间点
- 35.第三部分开始反击
- 36.关键点
- 37.第二情节点
- 38.最后一幕
- 39.列在一页纸上的最强大的写作工具
- 40.讲故事的六个最重要的词

41.列提纲与凭直觉写故事

19.结构的必要性

我认为所有关于写作的教学方法都是不错的，而且有些堪称精彩。总体而言，传授写作技巧的文章数量不仅庞大，甚至多得吓人，但从本质上看都缺少针对性。对于各种各样的写作方法，人们的看法不一而足，这些方法共同组成了具有创造性的写作进程，同时也决定了最终写出来的作品质量。作家应该选择适合自己的写作方法，选择有很多，关于故事结构的选择范围更是如此。

小说创作与电影剧本的创作不同，它并没有精确而严格的结构规则。尤其是如果你不喜欢“规则”这个词，你甚至可以拒绝使用基本的结构框架。但是，如今商业小说市场出现了许多规则，而且许多被证实是有效的创作技巧，为大家所接受，并逐渐成为基本的原则。此外，如果想要出版小说，你就不得不遵循这些原则。你很少打开的那个抽屉里放了太多的退稿信，当你看到这些退稿信时，至少可以试着去学会如何遵守这些规则，毕竟看到它们就像看到近期的个人退休金账户余额一样，让人心里不爽。

打破写作进程

下一次参加写作坊的时候，你应该知道如何将问题分解成可以一次处理掉的小块，每一块都能让那个你从未听说过，但是有能力处理它们的人一次吃掉。著名作家则很少举办写作坊。这些问题可能包括：如何增加故事的张力；如何打动经纪人；如何给作品起一个好名字；如何写出有趣的句子；精彩对话的小窍门；如何创作绘声绘色的精彩场景；如何更具创造力。

这些装在箱子里的信息既丰富又颇具效果。然而，大部分会议和书架上缺少的是这样一种理解：当你将箱子里的这些内容倒入另一个容器——你的初稿——的时候，会发生什么？

创作故事时，这一步骤至关重要，而且在很大程度上被忽略了，原因在于这些元素是如何相互联系、相互作用，它们又是如何做到彼此平衡、相得益彰的，这些才是写出优秀作品的关键。你不仅要了解如何单独使用每一种技能，还需要掌握将各种技能融合到一起的技巧。

如果你想知道那些著名作家是如何成名的，特别是当你坚信自己的想法和写出来的句子可以与他们的相媲美时，这就是方法和原因。

在头脑中构思全局

前面我就提到过，讲故事最重要的一个词就是冲突。

没有冲突就没有故事。就作品最终的商业价值而言，故事的重要性至少与人物是一样的。

冲突的内在构思就是如何在讲故事时处理好故事的格局问题，而且这也是结构开始发挥

作用之处。没有结构同样没有故事。因为故事将冲突转化成了扣人心弦的紧张情节。必须再次强调，无结构便无故事可言。自始至终，这都是一个真理。

在创作出一个精彩的故事之前，这种方法只是你需要采用的全局策略中的一小部分。一些作家在苦思冥想写初稿时会使用这一方法，另一些作家甚至在创作初稿之前，也就是在故事的构思阶段就采用这一方法。这两种做法都能起到作用，但是如果脱离了对故事结构原则的基本理解，它们就变得一无是处。由此可见，结构乃是作者发掘写作技巧与挖掘故事的开端。

你也许能写出世上最优美的句子，但是如果你不能理解使之起作用的故事和结构，你最多只能写情书和诗歌。你可能有极好的想法和精妙的人物，著名影星梅丽尔·斯特里普甚至可能会买下它们然后拍成电影，但前提是你要给你的人物设计一个故事，而且故事结构要引人入胜。

事实上，你一旦理解了结构以及故事格局的深层含义，并通过有效的场景将结构与构思、人物和主题结合起来，你就不必把句子写得那么诗情画意了，只要清晰连贯、意思明确即可。

故事就是一切

故事开始时，叙事风格是细腻、得体的。但它们不是经纪人和编辑所要求的风格，不过离他们的要求也不远了。在这里，每所中学和大学的创意写作课上都有那么几个写得好的，他们写出的句子能让威廉·莎士比亚和约翰·厄普代克这样的大家为之落泪。流畅典雅的写作是一种商品，但如果它的光芒盖过了作品中的故事和人物，这种写作只能帮你在社区大学的考试中拿个A，除此之外，你将一无所获。经纪人、编辑和制片人寻找的是那些叙述完美、结构丰满的精彩故事。

很少有人强调故事创作的全局策略。我还从未见过探索“什么是故事”的写作坊，这听起来太初级、太基础了。它不是你用一个下午就能在酒店会议中心讲解清楚的东西。开办写作坊的人假设每一位持有入场券的人对此都已心知肚明，但并非如此。事实上，作为一个靠阅读、指导和修改那些没有获得出版的手稿来谋生的人，我可以告诉你，那些没能发表的作品存在的最常见的缺点，就是它们的作者对讲故事的要领掌握得不扎实。并不是因为缺少人物或出彩的句子，而是由于对结构的理解不对，或是忽视了结构问题。

这里是指，如果你去参加写作会议，在分会场听关于“如何描写完美的性爱场景”的报告，即使没有涉及必要的结构问题，你也会有所收获。这是必然的，不过你经常拿不准该如何处理它们。更糟糕的是，你明明不确定，却坚信自己能确定。如果你参加了那次研讨会，但仍然不知道如何写出结构完整的故事，那么你最多就是创作出一篇里面有出彩的性爱场景，但却是蹩脚的小说、电影剧本、回忆录或是短篇小说。

这就像你尝试从零开始制造一辆汽车，你参加了一个培训班，学习如何修理刹车，而此时你对刹车系统与刹车踏板之间的关系还不是很清楚，你甚至不清楚刹车有多么重要。你之

所以出现在培训班，是因为你驾驶过的汽车都有刹车，而这似乎就是你需要了解关于它的一切的理由。

大量阅读并非写作的先决条件。就像你花数十年的时间去看运动员比赛，聆听音乐家的演奏，乃至乘坐成千上万架飞机飞行一样，你仍然无法知道运动员、音乐家或飞行员是如何做好这些事情的。他们做这些事情看起来很容易，但事情本身绝对不容易。

创作一个精彩的故事也是如此。

了解故事结构的诀窍

对于自己专业的任何技巧，那些运动员、音乐家、飞行员都一清二楚，而且掌握得炉火纯青。一次又一次的击球，一招一式的演奏，驾驶飞机一次次的起飞降落。这一切都开始于对理论、哲学和历史的学习，并以物理和机械知识终结，他们要掌握基本的原理，几经努力，最终将技巧完美呈现。

大师技艺高超，并非因为他们的动作耗时最长、难度系数最高，或是唱歌最动听，或是保持着最高的安全纪录，也不是因为他们在自己的领域独当一面。通向成功之路和抵达事业巅峰的关键，在于能否将各种变量与使用顺畅、可靠和令人信服的方法很好地结合起来。

故事的结构可以传授，但是没有人能够教会你如何将其转化为艺术。倘若你梦想成就一番事业，就应该明白掌握必要的创作方法是十分必要的，其中，故事结构就是基础所在。

与电脑作对比

我的电脑常常死机。先是一片空白，恢复过来后则看上去有一种变形和混乱的感觉。这种情况一天能出现三次。过一会儿之后，它会弹出一个扭曲的小窗口，主要是告诉我我要倒霉了。还有我闻所未闻的“显示驱动”。要想继续使用，我必须关闭电源重启驱动程序。

重新联网后，我开始研究这个问题。“帮助台”——这也许是计算机行业里最具讽刺性的命名实体，它通常使用专业术语提供解决方法，比如：驱动器、寄存器、缓冲存储器、IP地址、服务器、基本输入/输出系统、FTP、SML、RDF、RSS、SGML、SQL和其他一千多个意义模糊的术语。我知道它们的意思吗？有时候知道一些。我知道怎么用它们吗？几乎不知道。

帮助台的工作人员以及写出这些使用指南的人想当然地认为，我可以正确地理解上下文并且修理我的显示器。但事实上我做不到。所以我只好一遍遍地重新启动电脑。不久后的某一天，我不得不请别人来完成帮助台工作人员认为我能自己做到的事：替换出现故障的驱动器，以便解决问题。最后，我开始意识到这并非显示器的问题，而是内部软件的原因。或者从写作艺术上看，是全局性的原因。如果我了解面前这台机器的基本结构，那么也许我就能真正地解决问题而无须联系远在新德里的帮助台工作人员了。

这就是作家面临的问题。关于这些零部件有着大量的信息。同时还有一个假设：我们明白这些信息意味着什么，以及它们是如何相互联系的。我们缺少对全局的了解，对于如何把这些零部件连接起来，甚至它们是什么、它们的优化标准是什么，我们是完全不清楚的。

故事结构即起源，也是终点。

解构《达·芬奇密码》

无论你喜欢与否，丹·布朗的《达·芬奇密码》一直都是畅销小说之一。在此，我们用这本小说作为案例来说明结构理论，并且试图证明华丽的句子并非小说的一切。我会尽可能详细阐述，标识场景，甚至精装版的页码，同时将它们与标准的转折点作对比。这些标准的转折点是遵守牢固的故事格局原则的。你会发现，《达·芬奇密码》这本小说的一切要素都使用得恰到好处。

这可不是什么意外或巧合。它是布朗对故事格局感觉的组合，同时兼顾编辑的建议，在此基础上创作出的作品。

即使这些转折点并没有与模板完全一致——对于小说来说，它们通常不需要完全匹配——故事的整体框架和形式还是要与模板相一致的。

对于小说作家的故事结构而言，这其实是件不错的事情。与编剧的故事结构相比，这种规定并没有那么严格，甚至更加灵活。编剧需要将他们的故事出彩点安排在特定的页码上。而小说作家对这些参数的设置则弹性较大。

本书后文对结构范式的介绍，可说是非常精确，里面指出的特定位置和长度参数都很合理。如果我们让故事离这个范式标准更近一些，那么这种模式所创造的平衡就能发挥魔力。只有在遗漏了结构元素或违反了结构原则的时候，我们才会陷入麻烦。丹·布朗遵守了故事结构，他赚了三亿美元。这笔智慧之金表明，我们在创作时应该注意故事结构。

要清楚的是，这种结构并不是布朗原创，也非悉德·菲尔德首创，悉德只是用这种方法写出了电影剧本，也就是在这种剧本中我首次见识到了故事结构。当然，这也不是我的原创。我只是帮助小说家对其进行改编，而且我发现它也适用于其他体裁的创作，比如回忆录、短篇小说以及非虚构的散文作品。坦白说，我并不确定是谁发明了这种结构，但我可以确定，每一部现代小说和电影都遵循了这种结构。因此，在如今的小说和剧本市场中，经纪人、编辑和出版人都希望这些原则能发挥作用。

一些人会发现这些原则就像他们等待已久、神秘难寻的“圣杯”，有些人还会发现它们确实很有效。也有不少人会感到它们陌生、富有挑战性，这与你油然而生的感觉相反。但无论你感觉如何，我向你保证：将这些结构原则运用到你的作品中，你就距离作品的出版更近了一步。

20.故事结构和故事格局

理解故事结构(structure)和故事格局(architecture)之间差异的关键，在于要接受结构是故事格局的子集。为了获得坚实的故事格局，首先你必须创建一个基础的结构，还包括其他一些内容。

否则，你写的东西就像是试图给水母穿衣服，努力粉刷一堆松散的岩石，努力将香气塞进漂亮的瓶子，或者是最喜欢的——试图将牙膏重新塞回牙膏管里一样。

没有结构，就没有故事，也就没有保全故事格局的可能。

格局——一个隐喻

让我们从建造业的角度看看这两个术语最常见的意思。结构即确保建筑物垂直站立的地基、主梁、支撑梁和平面图。结构是用来支撑重量的。结构可以、也常常是平淡无奇的，毫无艺术性可言，完全没有情感和灵魂，就像一所空荡荡的仓库或者机动车管理办公室。没有人会将“格局”这一术语用到这些地方。

至少从隐喻的角度看，“格局”描述的是一所建筑物精巧的美感。它是“建筑物”(construction)，注意“结构”(structure)和“建筑物”(construction)有相同的词根：拉丁语“structura”，指的是堆积、建筑。建筑物依靠大量漂亮的元素和装饰品提升品质，从雕刻着涡卷状花纹的拱形门廊到具有金属质感、表面刻有纹饰、图像和纹理的旋转楼梯。整座建筑物笼罩在迷人的灯光下，装饰着布置得当的艺术品，景观环绕，色彩协调，偶尔装饰着怪兽状滴水嘴。

所有的房屋都是结构体。但是仅有少数是格局设计意义上的房屋，就是出现在杂志封面上的那种。

如同故事一样，这恰恰是你想要的，换句话说……就是获得出版。只有按照格局设计的故事才能出版。

这些部分的美学意味综合起来，就是艺术本身。所有这些都开始于结构，覆盖在坚实地基之上的一张建筑平面图。

故事格局的艺术和技巧

故事格局是引导讲述完美故事的顺序。故事格局是通过引人入胜的人物刻画、深度有力的主题意图、新颖有趣的构思设计、赋予故事个性与活力的创作风格而设计的各种场景。

结构即技巧。它能够为人们所研究、学习、练习、使用。它与才能无关（才能是一个相对难懂的概念）；它依赖的是后天的努力和知识。

格局即艺术。它也能够为人们所研究、学习、仿效、使用。它依赖于才能，但也要认识

到才能本身是可以通过学习和练习得到培养和发展的。

并非每一个作家都是生来就具有约翰·厄普代克的才能。但是，假如作家能够为了故事而毫无保留，那么她就可以将格局引入自己的故事里。但前提是，她不属于自然写作派，也不会对那些因此成功的作家崇拜到五体投地的地步——这些成功的作家出版的书可能在你去过的每个书店的书架上都能看到。

从这层意义上来说，故事格局将故事从芸芸众书中分离出来。故事格局是未能出版与获得出版的作品区分标准。

21.故事结构的全局

有一个问题很少在公开场合提出来，却萦绕在每一位作家的脑海中，其中也包括有经验的作家。这就是：我怎么知道要写什么，创作的顺序又是怎样的？作为小说家、剧作家，同为讲故事者，我们要着手做的一切就是寻求这个问题的答案。

许多人声称，这个问题没有答案。他们错了。

有时，当作家发现这个问题有答案的时候，会惊讶不已，甚至不屑一顾。其实，答案一直都在那儿。卖出作品的作家都知道，但是有些人不知道。

于是，当答案出现在他们眼前的时候，他们几乎无一例外地狂喜不已。答案已然呈现在眼前，他们猛地想起在自己读的书或看的电影中，对此早有察觉。

只要你愿意，讲故事可以成为一种要多精确就有多精确的技巧。

你可以把故事看作是一个像云一样没有固定形状、始终处于变化中的写作过程，不受定义和规则的限制。许多作家也是这样认为的。或者你也可以把故事的情节设计得极其详尽，人物塑造得特别详细。非常有意思的是，两种方法皆有效。因为这里的主要问题不是你是否对故事做了概述，也不是你是否通过一系列的草稿以自己的方式创作出了故事。那只是风格和喜好的问题，是一种创作过程。而事实上，无论你怎么创作，成就或毁灭故事的主要因素还是实质内容。没有什么形式不定、模棱两可的。

换言之，故事是真正存在着对结构的预期和框架范式的。如果你打算出售你创作的故事，你就不能乱写一通。一些作家辛辛苦苦写出草稿，然后参加写作坊，甚至买下当地书店里所有的创作指导类书籍，却没有想过这个问题。没人告诉过他们这个结构上的问题。因为人们将它贴上了不同的标签和术语，所以有些非常成功的作家即使在使用它，却也丝毫没有意识到。他们相信这是他们的天分在起作用，而事实上，他们只是凭直觉掌握了这个原则。

好消息是，它不再是一种天分。它是一个原则，是一种模式。它可以习得，可以练习，也可以应用。

所有讲故事的技巧最终都要在相同的地方终结：一个具有坚实结构的故事。如何达到这一目的则关乎效率问题，而非它的各个组成部分及其效果。如果你没有做到——很可能是因为对故事结构的原则理解不够或者没有接受这些原则，那是你自己选择的，或者也可能是你运气不佳，没有看到对它的解释说明。

好运即将到来。

在没有仔细考虑结构的情况下就试图写一个故事，有点像要发明飞机，却没注意到类似机翼之类的东西。简言之，这是对于作品未能出版的最普遍解释。无论你是否描绘出了故事的轮廓，或者无论你的言辞能否感动天使，都无关紧要，因为如果你创作的故事没有准确地

反映出固定的、可接受的故事结构（故事结构是关键），那么它注定会失败。

如果你愿意的话，可以自己设计结构，但是只有在好运当头的时候，你的作品才能够卖出去。购买你作品的人，比如有人要买你的小说，特别是剧本，他们几乎都要求你的故事必须符合专业人士使用的既定标准。

给你的文学课储备点实验材料吧。这就是真实的世界，在这个真实的世界里，有效的结构胜过其他一切。

标准与期望

实际上，故事结构是故事格局的子集。它们之间的差异之所以重要，是因为在你掌握格局之前，必须先把握好结构。正如在学习驾驶飞机之前，你脑子中必须先装有伯努利定律（自己查一下该定律）一样。

在建筑行业，已完成的工程不仅仅是一纸需要在地面上挖出大坑的设计图，还需要大量的混凝土、钢材、很多坚固的立柱，以便足以抵抗斯皮尔伯格式的海啸。该工程做工精细，设计复杂，线脚精美，纹理和美感为这个空间赋予了情感和灵魂，许多具有意味的细节使这个工程看起来绝不仅是一个放置家具的大盒子。完工之时，它颇具美感，又不失效用，这就是格局。而其始于结构。

介绍一种基本的四部分故事模型

构成故事的基本模型普遍被误解了。故事的四个部分都有各自存在的理由，它们都为各自所包含的场景提供了明显不同的叙事背景（对剧本来说是三个部分，中间一部分可以分成两个有着单独定义和任务的部分）。这种上下文背景赋予结构以力量，它带动整个结构，并且给出下面这个问题的答案：我接下来要写什么？每一部分都将向你阐明这一点。

我们还要看看将故事分成四个部分的主要转折点，这些转折点和各个部分一样重要。我们还要看看帮助它们将故事变成完整而优美的生命体的各种标准。换句话说，你将学会在你的故事里要写什么以及把它们放在什么位置上。

如果你想把这个四部分故事结构看作路线图，甚至是一幅设计图，它正是如此。如果这样做违反了你对艺术的定义，你需要认识到，即使是获奖的建筑物，人们也是为了它的功能而在里面生活和工作的。所有的艺术形式都有适合它的结构。在成功获得出版的小说和拍成电影的剧本里，发现这一结构并非难事。如果没有合适的结构，就没有人会关注它们，因为没有人会把它们看完。

有些作家可能听说过诸如“路线图”和“设计图”之类的词汇，他们由此想到“程式化”和“通用型”这样的词汇。要知道“类型”（genre）这个词的同根词就是“通用型”（generic），这很有意思。“类型”是对一种小说的最常见描述。但是我必须问一下：侦探小说是通用型的吗？爱情小说和惊悚小说呢？它们都遵循着一个相对固定的基本小说结构，数十年来，它们都在

书店的畅销书架上占有一席之地。

四部分故事结构既古老又常见

在剧本创作中，这被称作三幕剧结构，也是你在剧本创作课堂上所学到的第一种创作模式。另一方面，小说家则终其一生也遇不到这样一种模式，虽然有一种改编自剧本的模式，但它只经过了微小的调整。

当你打破这一模式的时候，这种三幕剧结构就开始变得几乎和更具普遍性的四部分故事模式完全一样了，而三幕剧结构正是以此为基础的，所以把它应用到小说创作上时同样有效。实际上，你读到的每一部成功的小说或是看过的每一部电影（文艺片逐渐有了自己的结构；小说和剧本作为实验品也验证了这一点）都是在这种可信且被证实有效的结构基础上创作的。

故事结构之于小说和剧本的作用就像机翼之于飞机，它们根据伯努利定律的原则发挥作用。

这就类似于数学之于软件，人类的生殖系统之于分娩……当你考虑到从同一个子宫里出生的两个人，即便是双胞胎也不会一模一样时，你就能看到故事结构的奇迹之花开始绽放。

程式化？我不这样认为。其实更像普遍规律。

通用型并非天生就是不好的。所有的人都是同类属的——两条胳膊，两条腿，一个躯体（无论健康与否）和一个脑袋。这就是人类的结构。然而，绝对没有两个人是完全一样的。我们中的一些人只是十分平凡，不那么另类。

如果这个类比都无法使你感受到故事结构的美感，那么其他的一切也都无能为力了。假如说世界上70亿人都拥有相同的基本结构，而他们中的每一个又都是独特的，你也许就不会担心故事将变成不具艺术感的东西了，或者担心在基本前提和方法相同的文学库里有一个类似的故事，因为它们都是和公认的故事结构原则相匹配的。

反复思考一下，等你想明白了再回来，然后闻闻稿费的味道。

事实就是如此。如果你想要卖掉你的作品，你就需要理解故事结构的基本原则，并且把它用到你的作品中去。

故事的四个部分

一些作家喜欢装在漂亮小盒子里的东西，有些作家则并非如此。不管怎样，你可以将故事看作是一个小盒子，各种各样的小盒子。你在里面放进各种东西——优美的句子、引人入胜的主情节和辅助情节、丰满的人物、有深度的主题、各种利害关系、美妙的场景，然后把它们放到一起，满怀希望，同时祈求上帝保佑，所有的内容最后以一种读者喜欢的风格整齐地呈现在纸上。

这是创作小说或剧本的一种方式。

除了你，任何人不明白盒子内物品的含义，你必须一次又一次地把盒子里的东西倒出来，再重新开始，如此反复，以便让其他人也能明白。你可以通过这种方式达到目的……但是还有更好的办法。

事实上，如果你用这样的方式讲故事，随心所欲地设计故事而不考虑容易疏漏的结构上的东西，那么你就得一次又一次地重新组织你的盒子，直到最后你不经意间发现了你要在这里学到的结构。此后你就会明白，结构是唯一起作用的东西，或者至少是出版商真正愿意付钱的东西。这听起来很难受，但却是事实。

现在把这个盒子看成一个装着四个更小的盒子的容器，从一号到四号对这四个小盒子进行编号。这样做即使不能使事情变简单，至少也变得更清楚。

你需要处理的只有四大部分，而不是六十个左右的小部分。至少目前是这样的。一旦你弄清楚每个盒子需要什么，其中场景的任务是什么（按其所在的部分定义），你便能更好地做准备，组织整理这六十个左右的场景。

设想一下，这四个盒子当中的每一个都有各自不同的目标，里面装着的场景在分类和使用上各不相同。换言之，每一个盒子都有自己独一无二的任务和目标。

然而，没有一个盒子能够包含整个故事。每个盒子都是一个子集，是整个故事的一部分。只有按顺序研究这四个盒子才能把故事讲完。

你所创作的每一个叙事场景都应该适合它所进入的那个盒子。这说明每一个部分的任务决定了其所在场景的背景。

设想这些盒子是按顺序排列的。第一个盒子内的东西是为了方便理解其他盒子的内容，让它们变得有意义。第二个盒子内的东西是为了使第一个盒子（在这里你让读者了解主人公）变得有用，它把读者所支持的角色置于危险之中。在第二个盒子打开之前，第一个盒子也许毫无意义；在第二个盒子打开之后，读者便和主人公站在了一起，他们投入了情感，思维也开始活跃起来。

这就是第一个盒子（或第一部分）必须要写好的原因，并且要以特定的标准作为依据。因为第二个盒子的可行性和成功有赖于第一个盒子。

在前两个盒子安置好之后，第三个盒子便会利用第二个盒子所呈现的内容，在新的戏剧背景中将故事发展到一个更高的水平。因为现在，如果完成得好，我们就会被主人公牢牢抓住，与在第二个盒子时相比，他的表现不同了，也更加勇敢和睿智了。

如果你感觉到主人公在四个盒子里的经历不同、表现不同，那就对了。如果你之前没有意识到这一点，那么恭喜你，这将使你的小说水平显著提高。这被称作人物性格弧线（详见

本书第三部分)，故事结构能够帮助你了解它。

每一部分的背景

第四个即最后一个盒子里的内容会以利害关系、张力和获得满足的方式来回报前三个盒子所呈现的一切。这是第四部分的任务，是这个盒子独有的，就像设置任务是第一个盒子或第一部分独有的一样。

这就像是一场美妙的性爱，前戏之后满怀期待，然后就是你知道的结局，就是大家都知道的那种内在与外在的高潮。仅靠一个部分而没有其他部分的配合，是不能达到良好效果的。每一阶段的体验都会影响到下一个阶段。

用其他方式创作故事，那就别指望别人会买它。

进入某个盒子的东西都是只能进入那个盒子的。每一个盒子都有自己的任务和背景、自己的韵味、自己的内容。更准确一点说，那就是自己的场景。

作家们常犯的一个错误就是将第二个盒子里的行为和背景放入第三个盒子，将第一个盒子里的行为和背景放入第四个盒子，如此等等。这样的作家并没有真正理解故事的结构，尽管他能用精彩的语言说得让人心服口服。但除非他理解了故事结构，否则他的作品永远都卖不出去。

这些细微之处有助于解释那些看似令人摸不着头脑的退稿信。

当你按照次序展示这四个盒子的时候，它们会起到完美的作用。盒子之间毫无间隙，在从一个盒子过渡到下一个盒子之前，应该先构建与前一个盒子的利害关系和种种经历。

这不是一个公式，而是一个讲故事的物理现象，就像是地心引力。它能够使一切自如运行。

我们从故事主人公的生命历程来考虑一下这些盒子。想一想一个孩子的成长阶段。童年难道不是不同于青少年吗？青少年难道不是不同于青年吗？青年难道不是不同于中年，而中年难道不是不同于老年？

难道不是这些从艰难的经历中逐渐积累起来的知识和智慧，让各个阶段的生活和之前的生活变得不一样吗？

生活是这样，故事也是如此。这就是在文学中得到应用的人物性格弧线。无视地心引力，不遵循飞机的物理学原理，你就会陷入麻烦之中。对于写作而言，如果你从一个盒子拿出东西放进另一个盒子，那么整个故事都会变得动荡不安，这就如同从跳崖上跳下去是一样的。只有了解每个盒子内的场景标准和背景，才能将所有的盒子集合在一起，这样整个故事才会合乎情理。

每个盒子，即故事的每个部分，会告诉你它们各自需要什么。它们不接受其他任何东西。拿到你手稿的经纪人或编辑也不会接受。

简单讲，这就是包括四个部分的故事结构的理论与条件。

22.第一个盒子：第一部分——布局

故事的前20%~25%是四个盒子中的第一个，它肩负着一个特定而又关键的任务：对接下来的所有事情进行布局。

在这个单一的任务之下，要把相关内容分解成几个重要的事项，在第一部分完成。这个任务不是要完整介绍故事的主要敌对势力，而是预示它的出场。如果真的要第一部分展示出敌对势力，也只会展示其中的一部分，而且不对其作出解释。也不要在前几页内就给读者展示出重大引发性事件，这是第一部分非常重要的一个内容，需要慎重对待。

例如，在一个故事的前几页内，我们也许会看见某个人一直在跟踪主人公，但是主人公对此并未察觉。这样能够带来张力和冲突，因为我们会担心主人公的安危。这是一个很出色的伏笔，它为故事的冲突埋下了种子。但是到目前为止它还代表不了什么。我们无法理解这个冲突、这个敌对势力将要怎样把主人公推向追求某一特定结果的旅途，同样也不知道追寻过程中会遇到什么样的危险。直到第一部分结束的转折点，即第一情节点处，我们才会有所了解。第一部分出现的一切都是为这一意图布局，它可能包含着对后文的预示、重大危机的建立，以及在第一情节点之前对主人公做人物背景介绍。

把太多的故事塞进第一个盒子，即布局阶段，是一个致命的错误，也是很常见的错误。

最重要的是，第一部分的任务是为之后发生在主人公身上的事情建立起重大利害关系。就是在这里，读者开始关心接下来会发生什么。

在我的例子中，如果追踪者带来的威胁越来越大，那么我们会逐渐意识到，主人公不得不舍弃一些东西，比如家庭、财富或者某些生活目标。这就是故事的重大危机。在读者彻底弄清楚是什么让主人公处于危险之中之前，逐渐了解这些危机，能够让我们讲故事的效果更好。

尽管这里表现出了张力，但情节并不会真的进入到第一部分之中。

第一部分的任务

第一部分的任务就是通过建立重大危机、背景故事和对人物的同情，来对故事情节进行布局，同时为之后的冲突埋下伏笔的。

从根本上来讲，这一部分就是向我们介绍主人公以及他的生活中发生了什么……不是在后来的故事里发生了什么，而是在第一情节点上，主要敌对势力（故事的主要冲突）出现之前发生了什么。甚至于主要敌对势力经常不在第一部分中出现，而只是给出强烈的预示或者仅仅部分揭露出来。此时会有一个早期的引发性事件，这样很好，不过这并不能让你免除如下任务：在恰当的地方插入一个恰当的第一情节点。在临近第一部分就结束之前，都不能彻底揭开冲突是什么，即冲突是如何影响主人公的。

过早地把故事完全展开，会影响到你设置这些要素的时机。正如我们刚才看到的，它会让布局阶段缩水，而在完全展开故事之前，这一阶段还有许多重要的任务需要完成。

我们对处于重大危机之下的主人公越是同情——主要冲突出现之前，主人公人生中所需所想，他所面临的考验、困难与机遇——在一切都发生改变时我们就对他越是关心。

读者越关心，故事的效果就越好。

在第一部分把读者的关心妥善安放好之后，第一部分就结束了，此时故事的情节才真正得以立足。也就是在此刻，主人公接收到出发的指令，敌对势力也开始充分发挥作用。就是在这一部分里，意义被赋予主人公或者读者身上，或者同时赋予二者。在第一部分结束之前，我们还不能确信它到底意味着什么，即使这令人恐慌或兴奋不已。

这一结束时刻就叫做第一情节点。我们经常将它与引发性事件混为一谈，正如前面所说，引发性事件也许发生在情节点上，也许不是。有时引发性事件会在第一部分早早地展开，成为布局的一部分。这种情况发生时（某些重大、戏剧性、改变大局的事情明显发生在第一部分结束之前），早期出现的引发性事件就会成为预示即将到来的情节节点的布局任务之一。

一个有助于说清楚的例子

在雷德利·斯科特的电影《末路狂花》中，两个女人用枪打死了她们在酒吧遇到的一个男人，因为她们去停车场时这个男人有过分言行。这不完全是一场意外，更像是一次愤怒的自我防卫，反映了她们压抑已久的怒火。两个烦躁不安、闷闷不乐的女人本来在一起解闷，突然事情变成另一个样子。这看上去像是第一情节点，但是因为它在故事顺序中出现的位置和方式不能满足第一情节点的标准，所以它并不是真正的第一情节点。它只是一个引发性事件，因为它引出了后面发生的事情。它非常重要，能够转变大局。但是，只有当那些符合情节点标准的其他事情发生时（赋予其意义，即决定主人公之后面临的旅程和挑战），它才会变成真正的情节点。

这部电影时长两个多小时，这就意味着第一情节点会在30分钟左右的时段出现。枪杀发生在19分30秒，发生时间太早，对于能起到作用的第一情节点来说太快，但却刚好可以作为一个引发性事件。

那么，它到底引发了什么？在接下来的十分钟内，这两个女人回到了酒吧，思考刚刚发生的事情。可以想象，她们会有一番混乱激动的讨论，正是此番讨论引出了一个决定。这个决定永远地改变了她们的一生，并将她们引向一条不归路。

是枪杀本身改变了她们的命运吗？是枪杀将二人引向了不归路吗？是的。但是，枪杀指明了变化是什么以及要走什么路吗？没有。因为我们并不知道她们会作出什么样的反应。她们可以选择自首，那么结果就会大不相同。

但是她们并没有去自首，而是选择了逃亡。在31分钟时，她们就这么做了。因此，这一刻就是第一情节点。它满足了第一情节点的所有标准，比枪杀的那一刻更符合第一情节点的标准，发生的地方合适，从结构上看也恰到好处。这两个女人没有自首，而是选择了逃亡，因此变成了逃犯。她们必须流亡以逃脱法律的制裁，在她们看来，社会现实准许她们继续违反法律。第31分钟时作出的决定将她们的故事拉开了帷幕，也决定了她们的目标，引出并呈现了选择这条道路所面临的种种障碍，当然也决定了她们征程上的重重危险。

这是一个常见的结构。引发性事件较早发生，或是在第一部分的中间出现。例如，在迈克尔·曼的电影《借刀杀人》里，一具尸体砸到主人公的出租车上，这是早期的引发性事件，但是直到真正的第一情节点出现，主人公持续的需求、探索、旅程以及内在的危险意义和寓意才清晰起来。不同于前面的引发性事件，这部电影中的引发性事件是通过主人公与敌对人物之间简单而充满预兆的对话呈现出来的，在那一时刻，敌对人物就坐在主人公驾驶的出租车后座上。

要注意，戏剧性力量或视觉冲击并非第一情节点的一个标准。在以上的两个例子中，第一情节点只是一段对话、一个时刻，却可以成为转变大局、决定行程的转折点。

第一部分是任务驱动的

第一部分的目的在于通过一系列场景将人物引到转折点上。通过决定、行动或是私生活的点点滴滴，让主人公意识到生活中出现了新的东西，此时第一部分结束。它引出新的追求、出人意料的需求、一种召唤或是一次旅程，这些通常都是令人恐慌或充满挑战性的。也就是在这一时刻，一些事情出现了，并且制造出障碍。这样主人公就有了要去完成或实现的目标。

如果旅程在第一部分就已经开始了，那么第一情节点会改变它的性质，或清楚说明障碍、重大危机以及追求的本质是什么。或者，第一情节点可能是一个完全出人意料、毫无征兆的时刻，在这一刻，所有可感知层面上的所有事情都改变了。你需要决定这一切，以及各个部分相应的任务，让故事由此展开。

第一部分的结尾，即第一情节点出现之时，是故事中主要敌对势力的首次“完整”露面。如果你愿意，可以把他们叫做坏人。“完整”并不意味着反面势力真实本性的彻底完成，相反，这是主人公（和读者）第一次真正意识到敌对势力的本质和分量。

我们之前也许见识过敌对势力，但是现在，在第一部分的结尾，我们明白了敌对势力想要达到什么目的，以及如何与主人公想要达到的目的产生了对抗。

换言之，这就是冲突。冲突是那些让人印象深刻的小说的精华所在。明确冲突是第一情节点的主要任务，就像第一部分的主要任务就是布局一样。

故事的其余部分，即第二到第四部分，是关于主人公如何一步一步实现新的追求，遇到一系列越来越多的障碍，经历各个成长阶段并受到启迪的。

新的旅程开始于第一情节点。这里是故事真正开始的地方。

记得刚才的生命类比吗？

在第一部分中，主人公就像是一个孤儿，不知道接下来会有什么事情发生在自己身上。我们就像对待真正的孤儿那样，同情他，体谅他。我们关心他。在故事中，你赋予主人公的追求是他保持前进的动力。它使主人公有了目的、意义，有了一个故事里的生命。孤儿的首要使命就是生存，然后才是其他的任务和需求。他的未来是不可知的，任由命运安排。在故事里，主人公也是如此，即便主人公认为自己知道前面等待他的是什么。

在一部300~400页篇幅的小说中，作为布局的第一部分应该占到50~100页；如果是一部剧本，则应该是25~30页。这一部分越长，需要的伏笔和戏剧性张力（没有明确或没有爆发的冲突，还未受到第一情节点所带来启发的影响）就越多。

例如，在《达·芬奇密码》中，第一部分主要是一个紧张的追逐场景，在卢浮宫内展开。罗伯特·兰登（主人公）不知道发生了什么事情，不知道想要抓他的人是谁，原因又是什么，但是我们跟随着这种你追我赶，在第一个情节点出现之前，读完了小说的前100页左右。然而除了紧张气氛，这里没有其他的意义可言。

上面的例子中，故事是从这里真正开始的吗？不是。这全部都属于布局阶段。当然也有明显的张力，但是此时反面人物已经明确。那么主人公的追求明确了吗？还差得远呢。不过这其实应该是故事第一部分的任务。

23.第二个盒子：第二部分——反应

在第一部分结尾，即第一情节点出现的时刻（我们将在第30章详细阐述）你揭开了故事真实的进程和目的地：一条让主人公和反面人物通往不可避免的决战的道路，反面人物对主人公要做的、要得到的、要实现的或者要改变的东西加以阻挠，防止其达到目的。这些并非主人公在第一部分的目标，而是第一情节点产生的新目标。

这个目标可能是求生、寻找爱情、摆脱变质的爱情、获得财富、获得健康、求得正义、阻止或抓捕坏人、防止灾难、避免危险、拯救某人或整个世界，或者是来自人类体验和梦想的其他事件。

但是，无论主人公需要什么，总是会出现阻碍主人公实现目标的事情。没有阻碍，就没有故事。

在情节点之前（包括整个第一部分），主人公的这一追求并不存在。至少要留待接下来的故事呈现。主人公另有计划。但是，第一情节点的出现使一切都改变了，包括主人公的计划。新的旅程、追求或需要，现在都出现在他的计划当中。

例如，在丹尼斯·勒翰的小说《禁闭岛》中，第一情节点是由倒序和幻想结合而成的，它出现在主人公妻子的魂魄告诉他“莱迪斯在这儿”的时候。发生在这一时刻之前的一切都是为了我们（和主人公）之后要体验的事情所做的铺垫。这是一个很微妙的时刻，它的出现恰到好处（该书平装本第88页），但是很容易被错过。在这一转折点之前有许多令人困惑、伏笔重重的戏剧性时刻，但是它们都不在小说的全局背景之下，并且没有将故事引到计划的方向上。这些精彩时刻的存在仅仅是服务于宏观故事的布局任务，即主人公理解自己黑暗现实生活的根本办法。

故事就是关于冲突的。有些人会说，故事就是关于人物的，这样说并不准确。因为人物需要通过冲突来加以刻画和展开。所有的故事都有冲突，否则就不成其为故事。冲突就是故事中妨碍主人公实现需要或者目的的事情。

在《禁闭岛》中，冲突是主人公即将出现的精神错乱，这阻止了他接受现实、自我拯救。只有去追求目标，我们才能看到并且关心主人公真实性格的展现和逐层剖析。

第二部分：第一情节点之后

第二部分是主人公对冲突所带来的新局面的反应。让主人公现在就处理问题为时过早。第二部分是主人公通过行动、决定或犹豫对敌对势力作出反应，也有为了满足新的需要而引出的新的追求。

第二部分里每个场景都是反应。对什么的反应？对第一情节点介绍的新追求、新目标、新危险和新障碍的反应。如果你作为一名作家已成功完成了第一部分，那么接下来读者就会关心这段旅程。

在第二部分，主人公一直逃亡、躲藏、分析、观察、重新思考、计划、休养，并且安排其他一切需要做的事情，然后继续前行。如果你塑造的主人公太过英勇、聪明，并且已经与坏人（或其他黑暗势力）交手，那就有点太早了。倘若出现这种情况，你就违反了结构的原則。

在《达·芬奇密码》中，兰登在第二部分所做的一切就只是躲避追捕他的警察。这是完全盲目的反应：主人公不知道谁在跟踪自己，以及为什么跟踪，并且没有线索让他了解该如何扭转局面，何时开始防卫或进攻，又如何揭露真相。这是故事第三部分前面的内容，是完全不同的内容。

在第二部分的结尾，当兰登认为他已经找到线索，并且有了计划的时候，主人公的征程和我们的阅读体验就发生了改变。这是故事的中间点，也是一个主要的转折点（我们将在第34章讲述它）。

在第二部分，主人公是一个流浪者，步履蹒跚地经过无数的选择，不确定接下来要去哪儿或是应该做些什么。但他不再像第一部分的孤儿那样无所适从了；现在他有了目的、生活和追求，一切都只是刚刚开始。

第二部分大约占据小说接下来的100页——这就意味着故事有了一个基本完整的内容构造……继续观察主人公要做什么——或者，如果你创作的是一个剧本，这部分应该是从第27~60页，当然也可以有几页的出入。

24.第三个盒子：第三部分——进攻

到现在为止，我们已经受够了主人公的跌跌撞撞、磕磕绊绊，以及他的处事瞻前顾后、担心忧虑，还有点儿摸不着头脑。一直以来主人公都在努力找出修补局面和继续前进的办法，但总是徒劳无功。换言之，这就是反应。事实上，主人公在这个阶段还远远称不上勇敢。

然而在第三部分，主人公开始试图解决一些问题。这就是作品这四分之一部分的内容。为了达到目的，主人公变得积极主动、勇敢机灵。值得一提的是，随着情况的不断发展变化，主人公也变得更加强大，更能适应突发的危险。

主人公就是从这里开始向面前的障碍发起进攻的。主人公开始征服心魔，做一些不同于以往的事情，或者至少明白了那些障碍是如何挡住他的去路的。如果想要成功，主人公就需要改变现状。在第三部分，主人公勇气大增，思路大开。他向前方出发了。

当然，这些都不能凭空发生。某些东西，如新信息、新认识，需要加入到故事中，成为主人公由第二部分的“流浪者”、“响应者”转变成积极主动、具有进攻性的“斗士”的催化剂。

这一要素出现在故事中间的转折处，即第二部分和第三部分的分隔处，故事也是因它而继续发展、变化。这是故事中关键的场景（稍后我们将仔细辨析故事内所有的主要转折点）。许多作家都漏掉了这一场景，读者也就只能看到一个直线式发展的、平淡无奇的故事了。而在中间点将事情弄成一团糟之后，情节会变得复杂不清，敌对势力也会继续捣乱，主人公原来认为起作用的东西不够用了。他需要更多的东西。更多的勇气。更多的创造力。更好的计划。

这就是故事接下来100页左右的内容（在剧本中是30页），即第三部分。

流浪者成为如今的斗士

在《达·芬奇密码》的中间点，兰登发现，有一位“老师”能够解释这一切。第二部分退出，变成对这位老师的寻找，同时还要一直躲避警察的追踪。兰登意识到（在故事的中间点），这位老师了解一切，能让他最终获救。在主人公领悟到这一点之后，他不再逃跑或盲目反应，而是开始向问题发起进攻。此外，有一个涉及杀人成性的患有白化病的刺客的次要情节，在刺客被兰登一直寻找的老师抓到的时候，这个次要情节也到达了它自己的中间点。当然，兰登对此不甚了解，不过读者对此却很明了，这样就把视角力量的作用发挥到最大。

接下来，最后的一个谜团出现在第三部分结尾处，即第二情节点（详见第37章）。所有的一切再次改变。第四部分紧随其后。

25.第四个盒子：第四部分——解决

关于第四部分要谨记的是：从第二情节点开始，故事内就不能再加入新信息了。所有主人公需要了解、处理或与之共事（比如另一个人物或资源）的一切都应该已经出现在故事中了。

第四部分介绍了主人公是如何鼓起勇气、提升自我、想出解决问题的方法的。介绍了为了达到目标，为了挽救大局甚至整个世界，主人公是如何克服内心障碍，打败和战胜故事中的敌对势力，从而获得胜利的荣誉和财富的。

这里有一个基本原则：在故事的解决部分，主人公必须要成为推动故事发展的主要催化剂。主人公必须表现得勇敢无畏，不需要外部的救援，在故事的解决部分，他绝不是次要的或者旁观者。他应该参与其中，促使解决方案圆满完成。是有打破基本原则的情形，但是千万不要受个别例外的普利策奖获得者作品的诱惑。

主人公在第四部分中身份的不合适，就是导致作品无法获得出版的最常见错误之一。不管是在一般的故事结构还是在某种特定的结构机制下，主人公都必须表现得勇敢无畏。

有时主人公可能会在故事中死亡。过世的主人公有时也会大受读者的欢迎。但是在死亡之前，主人公必须至少已经解决了他面临的主要难题。主人公是为了拯救他人和完成故事而死的，为了使读者获得最佳的阅读体验，主人公必须在这个时候死去。

这就是主人公由最初的孤儿、流浪者、勇士，到最后彻底变成烈士的缘故——为了达到目的，他做了必须做的事情。

即使主人公没死（大多数情况下主人公是不会死的），他也要心甘情愿地做出牺牲。而这正是烈士精神的本质。

在《达·芬奇密码》里，兰登用他机智的推理解开了这本小说中所有的谜语。这就是他的英雄行为，他不畏权势、解开困惑、揭露真相，坚定地支持真理、拥护真理。

完整的四个部分

在四部分结构模式的故事中，每一部分都差不多长。你可以减少第一部分和第四部分的篇幅，但这种缺失往往可以在中间的两部分补上。在三幕剧电影结构中，这里所描述的第二、三部分（各自独特的内容在本质上是一样的）合到一起构成第二幕，用好莱坞的说法，叫做“对抗”部分。

事实就是如此。在第二部分（即对抗的前半部分），主人公面对困难时只是一味地逃避其中的危险；而在后半部分，他敢于直面困难，大胆地运筹帷幄。

租些电影光碟，读些平装书，亲自去见证一下这四个部分的结构范式。有时，上下文和

转折点都很微妙，但是我敢保证，它们都在其中。四个部分，四种语境，各自场景下四个完全不同的任务。

第一部分	第二部分	第三部分	第四部分
布局/孤儿	反应/流浪者	进攻/斗士	解决/烈士

正如上表对结构的说明，当你将转折点和中间点这些结构元素加入到故事中时，整个四部分结构范式就变得更完美了，转折点和中间点对于故事的完善大有裨益。接下来就让我们进一步了解一下。

26.故事转折点的作⽤

我对待故事结构的方法，有点像是学习外科手术。在之前的章节里，我们呈现了故事的四个部分——就像是学习麻醉、解剖、导管、心脏监护仪。现在是解剖病人的时候了，一定要先消毒，并且牢记肌体的运作原理。

因为故事结构的内部运转才是关键。

故事的四个部分在特定的页面上有特定的要素，即转折点。各部分之间的每一次转折都是一个主要的故事转折点，如第一情节点、中间点、第二情节点，它们为接下来的每一部分确立了内容。

还有其他的转折点。另外五个转折点和上面的三个一起，共有八个转折点。后面我们将要讨论它们。

就像故事的四个部分一样，每一个转折点都有特定的任务和作用。如果你的目标是想要写一个故事，并且遵照标准故事结构的要求和物理学原理，那么这些转折点就必须存在。

它们就像橄榄球比赛四分之一场之间的哨子，哨声一响，一切都要停止。球队互换场地。接着比赛继续进行，比分照旧，不过要重新计时。

转折点是新信息加入到故事叙述中的地方，这些新信息的出现改变了故事的方向、张力和危机。这些转折点将故事分成四个部分，依次出现在长度大约相等的地方。也就是说，每个转折点都是一个情节转折（对此有两个小例外，不过目前我们不用担心它们），但是并非每个情节转折都是转折点。故事转折点就像是生日——每个生日都是对出生那天的纪念，但是并非每个生日都是新生活的开始（像是成人礼，获得驾照，不再用假身份证喝酒）。

顺便说一下，它们是非常完美的。你可以给故事增加一些麻辣的情节，在你心脏能够承受的范围内让情节发生转折。但是不管这些转折点有多么微妙，你都要找出那几个主要的故事转折点来——这些转折点是你要在本书中学会的。

许多作家都知道情节的转折。但是，很少有人清楚它们在故事格局中的具体位置，以及为什么会在那里。

转折点场景的本质与目的

在读者阅读时，很容易忽略掉转折点。因为虽然转折点上经常有大规模并且具有轰动性的事件发生，比如轮船撞上冰山，但它们也可能只是一句耳语、一晃而过的影子、看似无意的提及、对一件武器瞬间无意的一瞥、窗帘后的一窥，等等。

转折点的场景十分重要，因为它们不仅仅是支点，支撑着整个故事，而且对小说或剧本中其他的场景也起着关键作用。可以说，没有转折点就没有情节。

没有转折点，你的故事就没有机会成功。

在每个主要的转折点场景出现之前，会有几个其他的场景，转折点场景之后，也会引出另外的几个场景。这就是下面问题的答案：我要写什么，要把它们写到什么程度？转折点会提示你。

一个故事的合理长度大约是由60个场景（增减要依长度而定）构成，其中一些按次序联系在一起。第二、三部分的五个主要转折点上的场景——在第一情节点、第一关键点、中间点、第二关键点和第二情节点上，至少要占整个故事的一半。

明确故事的转折点场景，就意味着已经基本上确定了整个故事的结构。在写第一部分布局 and 第四部分解决时，根据定义，它们与主要转折点场景相关，你的故事当中，有80%与它们直接联系或者是要基于这些转折点来进行创作。

转折点即故事。

定义转折点

无论你是否开始叙述故事，都需要在故事中构思、构建并且落实以下故事转折点：

- 故事的开始场景或继发事件。
- 前20页（剧本的前10页）的悬念设置。
- 布局中的引发性事件（此为可选项，因为引发性事件也可以是第一情节点。在设计故事时，这是作家需要考虑的一点）。
- 第一情节点约在故事的20%~25%处。
- 第一关键点（不要担心，我们会在第36章明确该点）大约在故事的3/8处，准确而言，是在第二部分的中间。
- 故事情节转变的中间点刚好在故事的中间。
- 第二关键点在5/8处，或者说是在第三部分的中间。
- 第二情节点约在故事的3/4处。
- 最终的解决场景或继发事件。

这些是故事中至关重要的时刻和场景。

如果你把三个（或更多）额外的场景布置在这些转折点周围，那么就至少有了30~40个场景，大约占整个故事的2/3。

你是对的。通过设计这些关键的转折点场景，熟悉它们的情况并掌握使故事流畅的方法，理解需要为何种场景设置转折点，让它们产生成效，并且将它们连接在一起，你就成功地设计好了故事架构，完成了小说或剧本一大半的工程。

这就是故事结构的威力，非常巨大。

这些关键场景没有一个是待在真空中的

无论在创作的什么阶段，你都可以朝着转折点或者从转折点出发进行创作，由此设置场景，然后再由场景推动故事发展。

故事中其他的一切都是相互联系十分紧密的组成部分。人们彼此交谈、斟酌抉择、作出反应、制定计划、停下来休息、鱼水之欢、分析形势、舔舐伤口、查看地图、寻求帮助、探索哲学、深思熟虑、寻找答案。

一旦你明确了转折点，那些相互联系的场景就会随之出现。因为它们都有各自的目的和任务。有了明确的语境，你就知道什么场景应该置于什么位置上。它确实能够发挥作用。这些场景的位置以一种有力的方式将转折点融入故事的发展中去。

成功做好这些的时候，你的初稿也就完成了。没错，我的意思是，在迅速的修改和润色之后，初稿就可以提交了。

事实上，要想提交一部经过成功润色的初稿，就必须采取转折点驱动的故事设计，这是唯一的途径。

我猜想，那些凭感觉写作的作家差不多会立马把这本书扔到墙角。但是这里是一个有组织的写作过程——在创作初稿的时候，你必须做好充分准备，想出这些主要场景。根据你的情况，或早或晚都需要这样做，没有别的办法。

如果不这样做，你的故事无论如何都不会成功。

这是凭直觉写作所固有的风险。如果你意识不到必须要创造什么样的结构化转折点，或是在哪儿设置这些转折点，你的故事就不会成功，而且你永远也不知道失败的原因是什么。

至少在你弄懂故事的结构原则之前，这些原则与凭直觉写作的过程一点也不冲突。事实上，这些原则对这一写作过程是有利的。

运用转折点设计故事

没有把所有的转折点场景都安排好，就表明你的草稿写作过程还没有完成。直到所有的转折点都清晰明了，才算是完成了故事的设计阶段。

如果你通过打草稿的过程来实现这一目的，日后你恐怕会将其归为重写的主要原因。因

为每个转折点都需要有布局，许多转折点还需要提前设伏笔，只有弄清楚故事向何处发展，你才可能设计好它们。

例如，如果你在创作时对于中点处会发生的事情还没有真正的线索，并且坚信在写到中点时线索会自行出现，那么你就绝不可能提前埋下伏笔或设置线索。至少在下次打草稿之前是不可能有什么办法的。倘若你提前设计好整个故事，那么你就能避免失败，至少能使打草稿变得更加容易。

无论有没有大纲，故事转折点的构思在讲故事的过程中都是最重要的元素。事实上，它比落在纸上实实在在的文字更为重要。

尽管我主张在打草稿前先列好大纲，但鉴于着手写作之前你知道越多的故事转折点，就会越多地考虑它们，我承认并不是每个人都适合提前列好大纲，即列大纲并不是设计故事的唯一方法。我对那些有计划的写作者和凭感觉打草稿者的建议是，要抓住关键转折点场景周围的故事结构。关于那些场景以及如何将它们与过渡性叙述连接（无论你对此了解到什么程度），你知道得越多，可以肯定的是，你写出的初稿为获得出版奠定的基础就越坚实。

这是凭直觉写作的一个事实：它是“故事设计”的另一个名称。在没有叙事或人物角色目标的情况下写出初稿，就意味着你是在利用打草稿作为摸索前进的阶段，或是把它当成摸索前行的工具。换言之，就是你一边打草稿一边在设计故事。与其说这是一次实际的“写作”活动，倒不如说它是一次“设计”活动，但一般人都会将其称为“写作”，而这样称呼的原因是你需要重新开始创作，或者至少将其修改到你可以重新开始创作的程度。直到你了解了整个故事的设计，里面至少要包含五个清晰可见的故事转折点，你才可以开始创作你的初稿，而且里面还有可以继续构思的地方。之前的任何东西都只是故事设计的另一个名称，如草稿、大纲或贴在冰箱门上的一摞黄色便利贴。

在这一过程中，何时以何种方式确定并连接那些转折点，完全由你决定。

如果你想知道《达·芬奇密码》中的那些例子在哪儿，马上为你揭晓。在下一章中，我们会仔细分析小说中的每个转折点，我会介绍丹·布朗是如何在哪个地方运用它们的。

27.为出版而写作：故事最重要的方面

我不否认：一部小说的某一部分可能比其他部分更重要，这种说法在激烈的小组辩论中总能成为辩题，或者我在博客上发表这样类似异端的说法时，总能引来一番不堪入耳的评论。因为常常在我发表自己观点后的几分钟内，就能看到回复。或者是像批评家说的那样，我的这个言论就是道听途说。

当然，一部伟大的小说所有部分相互连接构成的故事，毫无疑问要比各部分简单叠加起来构成的故事更出色。但是，就像一餐美食，如果前面几口感觉不好，饭菜的味道和口感就像是热过的残羹剩饭，那么剩下的只能装进特百惠保鲜盒了，这是一个不言自明的道理。

我们应该现实一点，开头就不完善的故事，是不可能进入到书店里或被搬到银幕上的。这就是我为什么坚持一个故事里最重要的是第一部分的原因，好的开始是成功的一半。如果你曾经读过小说或者剧本，一个小时之后才放下它（有谁没这么做过），你就会知道这一点的重要性。

有些人把这一部分称作开场部分，有些人则称其为第一部分、第一幕、布局、分隔幕帘（the parting curtain）、序幕、悬疑（如果熟悉故事结构，就知道该描述不完全准确，因为悬疑只是一个场景或续发事件），或小说的前四分之一部分。这就是从第一页到第一情节点发生的事情，也是故事高潮的铺垫。

为了解释明白这一点，我会再次使用一个恰当的比喻。

小说的前50~100页或剧本的前30页，或者构成布局的所有部分，就像一个具有文学色彩的气球。精彩小说的本质就是张力，一个充气气球靠的就是张力（空气推压气球内表面，试图喷出爆发）来塑造形状和特征。你充进去的空气越多，张力就越大，随之而来的爆炸也就越不可避免。

并且空气温度越高，效果也就越好。

如果气球过度膨胀，在离地面几英尺高的地方爆炸了，那么它也就没有什么乐趣可言了。

故事的首个张力，即敌对势力的初次亮相，赋予故事主人公以正面的意义和高大的形象，再加上你已经提前设置好的重大危机，故事的第一情节点就会出现。在这之前，你可能已经为其埋下伏笔，有所暗示，但至多也就是让读者有个大体的轮廓概念。但是在50~100页之间的某处，整个故事会随着一个情节突然爆发（或者也可能是一个微小的点改变了一切）。实际上就是气球爆炸了。

在你开始创作初稿，即吹大“文学”这个气球之时，进入气球内的热空气（包括人物、主题、重大危机、背景故事、时间等）越多，爆炸就会越激烈精彩、给人的印象越深。但是你还不能充进去太多，以免把故事所有要素都呈现在读者眼前。

事实上，在第一情节点，故事就开始有高潮喷出……主人公突然有了目标和任务……开始面临旅途上的重重困难……敌对势力按照你的计划出现在眼前……现在我们明确了支持和反对的东西……故事中充满了各种重大危机……如果你已经适时地给第一部分这颗气球充了气，让读者投入了他们的关注，读者就会对你的故事感兴趣。

从文学艺术层面来说，读者会被深深地吸引住。

设想一下在不完全清楚接下来的情节点爆炸会引起什么的情况下，就着手创作故事。如何将那些要素渗透进开篇的那几页上，如何保证那些要素为接下来的故事做好铺垫，如何应付紧随其后的充满张力的气球的冲击？至少在你构建好故事结构（通过构思设计或多次修改）来帮助读者理解之前，爆炸是不会发生的。

结局要绝对有力。但是有力的开头实际上更重要，因为它创造了内容（即引发膨胀的热空气），保证你的文学气球可以在爆炸之时造成应有的轰动。

28.故事格局的五个任务

这时候我们到了“车马并存”的时刻。故事结构的第一部分是布局，它为连接第一部分与第二部分的第一情节点做准备。因此，第一部分和第一情节点（车与马）是紧密联系在一起的。

仅讨论其中之一就颇具挑战性。我们先深入研究第一部分的结构和内容——它在故事的最开始——同时要明白，等我们深入探讨前面出现过的第一情节点的定义时，它会更有意义。

因为两者缺一不可。

第一部分要完成五个任务。在第一情节点出现之前，这五个任务都要得到处理，并且在布局的背景下完成（在这里，“完成”与“确立”同义）。如果你在此之后才明确这五个任务，那么故事很可能不会取得成功。

第一个任务：设置精巧的悬念

众所周知，在创作剧本时，只需10页便可吸引住读者。这个读者可能是个经纪人，也可能是个制片人，每天早上他都要阅读很大一摞剧本原稿。

小说也不例外。只不过剧本里的前10页换成了小说中的前20~50页。不管是哪种情况，最精彩的故事都能让读者（经纪人或者编辑）全神贯注，从而不禁发问：“事情会在什么时候发生？”

无论是在剧本中还是在小说里，这类事件都被称为“悬念”。

悬念不是第一情节点。它是在阅读过程中能早早引起读者兴趣的事件，并使读者爱不释手。如果出现得早，而且没有起到第一情节点的作用，那么它可能会是一个引发性事件。一般来说，悬念出现得越早，效果就越好。

这个被称作悬念的神奇东西是什么呢？这无关紧要，只要是发自肺腑、刺激感官、引起共鸣，并让人提前经历紧张和难忘的体验就可以。它与故事的蓝图紧密相连，但不是故事本身。也可以不这样做，这由你来决定。事情很简单，你提出问题，而读者一定想要知道答案，就像它引起了瘙痒，读者迫切需要抓挠。

在《达·芬奇密码》里，悬念就是在世界最著名的艺术博物馆里躺着的一具尸体，以及旁边用他的血写下的神秘信息。那是在日常神秘事件中所不曾见过的东西。乍一看，它就像是一个情节点，但是该点却出现在前几页内，我们无法根据主人公的需要或故事的重大危机对它作出明确的解释。它只是一个悬念，但非常出彩。

创作时，你应该在前三四个场景的某处就设下悬念。当你这样做的时候，要注意它不是

一个情节点。不论多么精彩，悬念就只是悬念而已。

第二个任务：介绍主人公

主人公应当早早地出现在故事里，并远远早于第一情节点的出现。他应该在前两个场景内就出现，最晚出现在第三个场景里。

我们需要在故事的“前情节点”和前期探索阶段邂逅主人公，洞悉主人公的所为所求，知晓他的梦想。换言之，我们需要清楚，一旦他的世界在第一情节点处发生改变，他将会面临什么样的危险。

例如，《禁闭岛》的主人公是一位名叫泰德的美国军官，他来到一座岛屿上的精神病院，调查一位失踪的病人。关于这个环境，我们了解了许多，一直都沉浸在其中，这些神秘的幕后故事和伏笔对接下来的300页小说并没有什么意义。小说中的重大危机是失踪病人的安全以及接下来对疑似阴谋的调查，这场阴谋可能与政府幕后支持有关。

在《达·芬奇密码》中，序言的悬念之后，第一章介绍了罗伯特·兰登，一位谦虚的教授级符号学专家，他被安排去协助调查一起谋杀案。在这里立刻就有了一个意想不到的重大转折——大概是两个“前情节点”引发性事件中的第二个，它突然使兰登成为嫌疑犯，并开始了逃亡生涯。重大危机就是他的安全和未来，是谋杀案背后真相的发现，是警察的腐败和潜在的丑闻，也许正是这些动摇了西方世界拥护最久的宗教基石。

所有这些都发生在故事的前四分之一处。

随着故事的展开，读者需要了解人物角色的情况，尤其是主人公。看着他们陷入沮丧的工作和琐碎的婚姻生活中，健康却每况愈下，计划也屡次失败；看着他们热切期待美好日子的到来；看着他们放弃或重新开始。

也许他们非常高兴。至少现在看来是这样的。接下来第一情节点就要出现了，它一出现一切都将发生改变。那些计划、那些梦想则另当别论了。

与此同时，读者自己应该感觉到了什么。她开始同情人物。此时，她不需要对主人公有多喜欢，等到主人公内心的英雄出来的时候再喜欢也不迟。

最重要的是，读者应该知道主人公的心魔是什么。他的背景故事、世界观、态度、偏见和恐惧决定了他，并阻止他前进。他深藏不露的优势和秘密是什么？在摆好架势对付敌对势力时，主人公不得不承认它们并且努力去克服，这样就把它设置成推动故事走向最终结局的主要催化剂。

这就是人物性格弧线（详见第14章），它在故事的第一部分就出现了。

第三个任务：建立重大危机

在故事的第一部分，读者逐渐意识到危急关头主人公应该有什么样的表现，这一点非常关键。也许读者当时不明白，但是随着情节转变，麻烦出现，读者就会感觉到混乱之中那些重大危机的重要性了。

正是在作者不明白的时候，故事也正处于真正的危险之中。

切记，第一情节点旨在使故事出人意料，接下来便是故事的真正开始。第一情节点改变了我们已经了解到的主人公的计划。随着主人公被赋予新的任务，如今他也有了新的目标——生存下去、拯救他人、弘扬正义、追求财富等，而他的新任务则是其生命中的敌对势力所要阻止的……这恰恰就发生在第一情节点处。

想要让它发挥作用，就必须弄清楚是什么正处于危急关头。

在《达·芬奇密码》里，我们很快就意识到兰登失去了自由和安全，处于危险之中，同时还有更重要、更可怕的事情在等着他。马克·韦伯的电影《和莎莫的500天》中，第一情节点很缓和，我当时差点就错过了它。那是个爱情故事，里面完美的结构模式值得研究。欣喜若狂的主人公听着女友描述她不确定、迷茫的未来，其实也就是他们共同的未来。

这就改变了主人公的一切，明确了他的需求和继续向前的探索。这挑战了他的心魔，确定了追求的利害关系：是否要有一个女朋友。这是故事的第一情节点。直到这一刻，第一情节点才刚刚设置好，接下来的一切则是为了保证第一情节点的成功。

讲故事时不能低估其中的重大危机。在主人公和其他人追求新的目标时，他们经历的危急关头越多，故事就越扣人心弦。

第四个任务：为之后的事件埋下伏笔

在第一部分的某处，我们肯定可以意识到即将发生的改变。那种改变经常是模糊的变化，但也并不总是这样。然而，即使它昭示着很好的机会，在第一情节点上也会视之为实现该目标的某种对立面，实现该目标会受到这一变化的影响。我们需要感知这一变化的到来。

另外，在第一部分中，并不只有第一情节点被埋下了伏笔。你同样可以为接下来的主要事件埋下伏笔。最好的伏笔是事情发生之前不会被人猜出，只有在稍后回忆之前的场景时，你才有所醒悟。例如在《和莎莫的500天》中，你可以判断出这个女孩其实并不像主人公一样喜欢他们的关系。

在罗勒·莎菲的电影《成长教育》里，伏笔是以一个次要人物的形式出现的，他谨言慎行，不十分适合周围的人群和环境，这一情节也为女主人公的潜在未来埋下了伏笔。起初观众并没有对他赋予意义——除非他碰巧是位作家，但是稍后，当另一只鞋子掉下来时，这种行为就成为一种警告而留在记忆中。

《达·芬奇密码》的第一部分，不管是小说还是电影，都有几个场景呈现一个患有白化

病的杀手在寻找什么东西，我们很快就知道，他找的是一个宗教圣器，一件遗物，我们知道这个东西与博物馆的死亡事件有关。我们也见识了金字塔结构，它成为了小说结尾的“麦加芬”。

在后面的章节中，我们会谈到更多的伏笔。

第五个任务：准备开启故事

第一部分的最后目标：场景的节奏和焦点需要在第一情节点上或是其前后展开。不管发生的一切变化是突然的还是微妙的，预感设置或转换都需要加快。有时需要建立一些机制，因为在现实世界中，大的改变通常是在一点点小事积累下发生的，最终才产生出人意料的结果。

如果牢记这五个目标，并基于此处理好第一部分的内容，那么从第一部分的结尾（第一情节点）到故事的最终结局，你都能有信心写好。

29.深入了解伏笔

伏笔是讲述故事时必不可少的奇思妙想之一。我喜欢将其视作一个机遇，表面上看起来很简单，但是想要做好却很具挑战性。如果这听起来既矛盾又混乱，那么欢迎你在创作小说时将其平衡一下。讲故事时，出色的小技巧也许能将你的小说或剧本提升到一个更高的层面上。

显而易见的伏笔很容易设置，去呈现就好，但若想要将它变得微妙一点，便颇具挑战性了。或许你希望有人能在不那么明显的地方注意到它，而不是在故事的关键之处。

伏笔的定义是：作者对将要在作品中出现的人物或事件预先做出提示或暗示，以求前后呼应。只有在真相揭露时，读者才恍然大悟。

伏笔就像是飘到隔壁房间的饭菜香气。有时你可以辨别出这种气味是什么，但有时候你只是知道有人在做饭，却不知具体做了什么。

如果需要将伏笔设置得明显一些，就要确保你对其倾注了感情。只有如此，烹饪出的饭菜才会香气逼人，否则可能让人难以下咽。

例如：一位女士进入了房间。她稍后会在故事里诱惑我们的主人公，但是现在她就只是待在那儿。你需要把她描写得热辣迷人，让主人公注意到她，而且让读者看到主人公正在注意她。

如果需要将伏笔设置得微妙些，则不需要太刻意，正常推进就可以。

假设我们看见主人公的朋友正在同这位女士交谈。你不想让伏笔太过明显，在这种情况下，就不需要把她描写得太热辣迷人。主人公不过暂时注意到她而已，而且只是因为他的朋友认识她，他自己并不认识她。他没有太多的想法，读者也没有。但是，当这个女人在后面再次出现的时候，读者和主人公都会记起她曾经出现过，并且我们仔细观察过她。

在故事中，你几乎可以为一切埋下伏笔

假设在另外一个故事里，主人公早晨去上班的时候，因为与妻子吵架而忘了拿购物清单。他出门的时候清单就摆在桌上。这就是伏笔。而他们正在吵架这件事则是另外一个伏笔。

那天妻子说自己病了，所以待在家里不去工作，还没等丈夫将车倒出车库，她就突然打开一瓶杰克丹尼威士忌，里面还剩1/5.....这也是一个伏笔。而她还有可能把威士忌酒瓶放在被遗忘的购物清单上，从而创造性地埋下伏笔。

她也许闻到了昨日花束的香气，或憧憬、或忧郁；也许会将手指放到嘴唇上，性感而又迷人.....那也是一个伏笔。

镜头切换到那天下午早些时候。喝醉的妻子在与情人约会之后，出现在旅店里，手中拿着一朵花。回家的路上，她拿出了早上丈夫忘记带走的购物清单，去商店里买了清单上的东西。然后，当从商店停车场走到街上时，她在一起事故中丧命（这将是第一情节点）。主人公的生活突然发生了天翻地覆的变化。而所有这些在真正发生之前，都已经埋下了伏笔。

伏笔的作用

注意，这儿的伏笔——被遗忘的购物清单、花束、嘴唇、酒瓶，并没有直接指向事故以及之后的事情，但是为后面那个特殊的情节点做了布置。

伏笔即暗示。它是一个或去遵守、或去违背的承诺。它暗示着紧张氛围或结果，但是没有具体形态，也不会传递出细节详情，都是无任何意义或转移注意力的对话或者行为。

在看电影或读小说的时候，如果你想知道作者为什么花费时间将你的注意力引向琐碎的细节，那么很可能伏笔已经暴露在你眼前了。

所以，伏笔就是设置线索吗？

可以是，但也不一定非得这样。这取决于你对线索的定义。如果这是一个很明显的谜题，就不见得是一个伏笔。

比如在犯罪现场的尸体旁边，发现了一只7码的红色高跟鞋。它很可能是一个证据：注意我，我就是个线索。

《达·芬奇密码》的开场（第一部分）有很多线索。一些是很明显的伏笔，其他的（像神秘的血字透露的信息）只是一些线索。警察的古怪行为以及尸体与附近的几幅达·芬奇油画之间的关系就是伏笔。这些伏笔发展到后来才有意义，但它们的确吸引了读者的注意。

有的事情与故事没有明显的联系，但到了后来变成具有重要意义的东西。例如，一位男士买了一双红色高跟鞋，明确说明鞋号为7码，之后他却死了，其中一只鞋离他三英尺远，另一只则插在他双眼之间，这就是一个伏笔，而不是线索。

伏笔就像是故事结构：一旦你发现它的作用，它便会脱离原文，帮助你更加确切地把握故事脉络。

伏笔的时间和位置

确切地说，如果故事的前1/4没能巧妙地设下伏笔，那么这1/4章节便不值一提。从定义角度来说，第一部分（剧本的第一幕）是整个故事的布局，所以这部分当中的一切都可以用作设置伏笔的工具。

你也可以在后面埋下伏笔，但绝不能是第四部分（剧本的第三幕）。第二情节点（故事的3/4处左右）是最后一个为后续事件设置伏笔的机会。

作为一个作家，你需要懂得如何使用伏笔这个工具。是鲁莽草率还是小心翼翼，这都取决于你自己。学习伏笔技巧的最好方法就是在看小说或电影时，试着去留意它们。看看你能发现多少伏笔，以及它们是如何与展开的故事情节相互联系起来的。试着区分故事情节的伏笔以及人物特征的伏笔。二者均有益于故事的发展。

在剧作中发现的伏笔越多，你就越有信心成为一名善用伏笔技巧的大师。

30.故事中最重要时刻：第一情节点

无论你在什么时候指出某些事情是最重要的，都会引起人们在网络上的争论。尤其是在小说创作这个行业里——他们也许是对的，因为对于硬性的规定总是存有争议。毕竟，创作是一门艺术。但我坚持一点：第一情节点是整个故事中最重要时刻。

我们已经花了相当多的时间来研究它。为了使这一概念更加清晰，让我们通过一些例子来加深理解。

在电影《借刀杀人》中，主人公是一名出租车司机，一名乘客坐上了他的车。在电影的大约四分之一处，第一部分各个必备的要素都十分亮眼（我们知道主人公的目标、恐惧，并且我们已经开始支持他），这个乘客杀人的时候，司机就在出租车里面等着他。尸体砸在了出租车的车顶上，非常恐怖！

从这里开始似乎出现了一个全新的故事，不是吗？你也许敢同出版商打赌，这里就是第一情节点，但事实上它不是，它是一个剧情转折，一个引发性事件，也是一个弥天大谎。

首先它在故事中是一个重要的时刻，对于叙事而言非常必要。如果它出现在恰当的位置上，就可能会是一个情节点，但在这个故事中它不是，因为它出现得过早。尽管如此，它仍是为第一情节点服务的、故事布局中的一部分。如果没有它，推动第一情节点出现的场景将毫无意义。

它之所以没有发挥第一情节点的作用，真正原因是（也许有人刻意将其定为第一情节点，故意将这个点置于一个稍前的位置上）：它没有实现一个情节点应有的作用，即明确主人公的需要和追求，并由此开始真正的旅途。

这一时刻发生在极其恰当的位置上，此时主人公和杀人犯都坐在出租车中（应该注意到主人公有点不安），他们在谈话。这段对话对主人公很重要：凶手用枪威胁主人公，他现在不得不服从杀人犯，将他带到下一个谋杀现场，如果他能做到并且保密，他不仅能够活命，而且还可以得到600美元的报酬。

尽管尸体掉在车顶上的那个瞬间已足够引人瞩目，但并不如这一瞬间更令人震惊、给人的印象更深刻。

第一情节点是第一部分和第二部分之间的桥梁，这意味着在它之前发生的事情都是为它布局的，而在它之后发生的事情都是对它的反应。其他时刻也可能如此，这些时刻似乎也符合情节点的标准，这一事实可能令人困惑，但不要被迷惑。位置是很重要的，因为第一情节点的真正任务，是将故事的语境由布局模式转向反应模式。

在电影《借刀杀人》进行到15%处，谋杀发生，在这之后，我们仍处于布局模式。更多的元素需要发挥作用，我们还未看到警察，他是即将展开的故事中非常必要的部分。只有当车上的对话开始后，故事情节才发生改变……由第一部分进入第二部分。

故事的情节点取决于两方面：在故事中的位置以及推动故事发展的场景转换。租下这部影片或其他电影看一看，这样做非常有益于学习情节点的运用，尤其是第一情节点。然后将你的所学运用到小说创作中，你会发现第一情节点确实在那儿，虽然可能有点模糊。

第一情节点的威力

没有冲突就没有故事。因为直到读者看完故事的四分之一，核心冲突的语境意义才进入场景中，所以只有当第一部分以第一情节点结束时，故事才算真正开始。

就故事中主人公的经历而言，故事真正开始时，第一情节点才出现。

下面是第一情节点的定义：一些影响和改变主人公地位、计划及信仰的事情发生，迫使主人公采取措施作出反应，从这一时刻开始主人公经历的场景得以明确，可视的重大危机和敌对势力也得到呈现，这一时刻就是第一情节点。

根据这一定义及其描述的故事发生的重要时刻，第一情节点要求主人公去做一些从未做过的事——奋起反击、化解危险、拯救众生、畅所欲言、调停争端、随机应变、成长叛逆、仁爱宽恕、担负责任或是拼命逃跑。这些行为在第一情节点出现之时就开始了（我会继续谈论这一点，逐渐习惯它），这就决定了在接下来的故事中，主人公的旅程、目标以及他的行动。

第一情节点引发冲突

在这突如其来的新旅途上，敌对势力必然会出现，他们反对主人公目前的所需所想所为，以此作为对第一情节点的反应。这就成为故事的冲突。

即使在第一情节点之前已经有变化，但第一情节点使这一切彻底发生了改变。意图导致改变，因为它诱发动机，并与重大危机紧密相关。这就是为什么人们在遇到生命危险、遇到谋杀时就会像个小女孩一样躲进角落尖叫的原因。如果没有它，剧情转折就只是转折，而不是情节点。

读者通常在第一部分就注意到主人公，不知不觉走进了他的生活，了解他来自哪里又将去往哪里，他平常都做些什么，他的心魔、他的梦想以及世界观是怎样的。读者开始明白在生死关头主人公会有什么反应。当第一情节点出现的时候，所有的这一切都变得顺理成章。

如果敌对势力在第一部分就已经出现的话，在第一情节点发生的事情将会使第一部分充满更加凶险、紧张、致命的气氛，最终让第一部分显得意味深长，而且更加骇人听闻，甚至引发更严重的后果，从而促使主人公采取行动。因为对于主人公来说，重要的事情是他现在正处于危险中，而我们知道那是什么危险。

或者，第一情节点具有更积极的影响，让事情变得更加真实、更有意义，这样就促使主人公去完成它。

主人公在前进过程中必定会遇到阻碍，除了外在的冲突，也有内在的因素（主人公要战胜它们，形成人物性格弧线）阻碍他前进。

第一情节点的本质

第一情节点可以很壮观，如同轮船撞到冰山、小行星撞击地球或者一场谋杀。也可以是个人的事情，像是主人公被解雇、抓住老婆在偷情或者孩子在贩卖毒品。它也可能是毁灭性的，像重病晚期或者是遭遇意外绑架，抑或是在轮盘赌中满盘皆输。第一情节点会改变一切，其力量之大不容小觑。

它也可以很微妙，如同甜蜜接吻时出现突发状况，在竞争中收买了有实力的对手，婚礼前夜出现了新的诱惑。它会改变一切，形式不一定宏大，但在某种程度上，它必将改变主人公行动的进程。

第一情节点上发生的也不一定总是绝望的事情。也可能是买彩票中了大奖，失去的情人重新回来，得到了升职，再次获得机遇。但哪怕是这些欢乐时刻，标准也不会改变。在接近第一情节点时，面对那些追求不同结果的看得见的障碍（敌对势力或者强硬力量），主人公仍有新的探索和需求，读者会对其表示认同和支持。

张力和重大危机从布局阶段就会出现，或在第一部分的开头就出现了（像电影《借刀杀人》就是这样），这种情况往往出现在恐怖片中。但是再次提醒，使人印象深刻的第一情节点的标准并没有改变。因为在大约1/4处，当一些新的甚至更凶险的情况使故事向新的方向发展时，一切都会改变。

在《借刀杀人》中，直到凶手告诉主人公他还没有完成晚上的杀人行动，若想活命，主人公必须将其从一个受害人处送到另外一个受害人处时，冲突的实质和暗含的意思才在这里揭示出来。随之也改变了主人公的需要，并且将重大危机置于更紧急和危险的层面上。

第一情节点的含义

第一情节点的出现意味着，主人公原以为正确的事可能得不到认可。它意味着安全和现状正在受到威胁；在这个问题解决之前，一切事情都必须停止，梦想暂且搁置；或者也意味着新的梦想在不经意间触手可及。

它意味着主人公面临生存或死亡、幸福或不幸、公平或不公平，它意味着重大危机已经摆在眼前。

从第一情节点开始，主人公会出现新的需求，并对由第一情节点带入到故事中的内容做出反应。它带来了对安全、理解和信仰的突然需要，也引出了主人公去寻找答案、新方法、新范式和新规则的追求。

一旦知道第一情节点可能是什么、应该是什么、一般意义上会成为什么以及它对故事意

意味着什么，你将再也不会以同样的方式去读一本书或欣赏一部电影。第一情节点将从书页或屏幕上突然走下来，嘲笑你的愚蠢无知。它一直就在那里，但是现在你意识到它出现在故事的布局中，一到约定的时间就将出现在你眼前。故事结构中的奇思妙想也将突然以一种你从未见过的方式出现。

因为你会注意到它，更进一步地说，你会感觉到它，最终你将明白：发生在第一情节点之前的事都是为它做准备的布局，发生在它之后的都是对它的反应，它才是故事中主人公具体追求的开始。

《达·芬奇密码》中，在第一部分较早的时候，风险就非常高了。但在第一情节点处，当我们看到罗伯特·兰登找到真相之前一些人试图杀害他时，一切都发生了改变。故事真正开始于这里，此时兰登的需求和目标改变了，一切便进入下一个高潮。

《达·芬奇密码》共有105章，这意味着第一情节点应该出现在第26章左右。事实正是如此。在这幕场景中，兰登和索菲在画作《蒙娜丽莎》的脸部发现了血字，这幅画放在死去的馆长旁边，碰巧馆长又是索菲的祖父。在第一情节点之前发生了太多的事，但直到这时，那些事的价值才得以显现出来。

情节点可以由一系列的场景组成，看看丹·布朗是如何在书中做到这一点的。在第24和26章的场景中，故事的一切都发生了变化，并变得明朗起来，因此开启了兰登自救和揭露重大阴谋的真相之旅。

第24章里，白化病杀手发现了他正在寻找的东西，这将敌对势力提升到一个更高的层面。我们了解到这个杀手不断杀戮的原因所在，他的背后是一个有阴谋的组织，该阴谋的真相即将被揭开。

第25章里，兰登证实，索菲有着另一层身份，她的出现是为了帮助他逃跑并成为他的同伴，找出杀害她祖父的凶手，以及事情的真相和原因。

第26章里，兰登破译了《蒙娜丽莎》脸部的秘密信息，它直接与兰登最终追求的核心假设、主题和目标（在故事中首次提到）有关：就是与“圣杯”有关，其本身就是“神圣的女性”，它涉及耶稣基督和他所创立的宗教的真相。

至少在丹·布朗的故事里是如此的，这种大胆的奇思妙想是让这个故事成功的原因之一。

因为读者完全被它吸引了，无法自拔。

故事中的第一情节点是什么

故事中的第一情节点符合标准吗？出现的位置合适吗？这个情节点明确并改变了主人公的需求和追求了吗？它引出并阐明了重大危机了吗？它暗示了主人公成功与否，以及将导致

怎样的结果了吗？它引发了此刻之前从未出现过的意外风险和敌对势力了吗？

故事中，一切都是为了这一刻，这是最重要的时刻。

31.更温和的第一情节点

在前一章中，我们知道了故事中最重要时刻是在主人公发生种种改变的时候。对很多作家来说，这是他们有史以来听说过的最能够激发写作灵感的部分。因为直到你能够接受并理解这一点时，你才能写出一个令人印象深刻的故事，这是你即将成为畅销书作家的关键。在你的写作生涯中，第一情节点的微妙部分可能正好在此出现，也就是此时此刻你正好读到的那个地方。

欢迎面对你未来的写作生涯。

因为如果你不重视这个原则，你的作品就永远无法出版。但是，当你完全领会这一点的时候，你将不自觉地沉浸在一个故事工程的王国里，而这可能恰恰就是你的作品能够出版的原因所在。

突然的转变。书桌上的新合约。你面前的一条新路。唯一挡住你创作之路的，就是你是否愿意参与其中，并且理解到位。

时间是不可选择的

对于那些凭直觉创作的作家来说，这是个令人震惊的消息：你不必说明故事中的转变何时发生。公认的故事结构原则确定了预期的最佳时机：第一情节点大概发生在整个故事1/5或1/4的地方。在你做好故事布局之后。

这里没有商量的余地。如果你确实对此有异议，那就应该按照自己的方法来写。你会把讲故事的结构弄得一团糟。

如果第一情节点出现过早，你不仅要错过设置它的机会，也会失去写作事业发展的机会。故事对相关人物设置的重大危机越多，读者对人物尤其是主人公投入的情感就越多，这样，当最重要的时刻出现时，才能让读者产生更多的情感共鸣。

这种情感上的投入，是故事中至关重要的、唯一能够打动读者的可变因素。

它需要充足的布局时间。这也是为什么每项任务恰好都在故事中先于第一情节点发生。如果一个给人印象深刻的第一情节点改变了主人公前进的行程，那么读者也需要好好关注先前介绍和确定的整个行程。

这就像是听说两个消息——一个不认识的人被诊断为患了不治之症，或者从电话中听说一位熟人的配偶被诊断为患了不治之症——有不同的反应一样，感情上肯定是非常不同的。

你已经用了60~80页的篇幅来进行这种感情上的投入。如果一些重大的事情较早发生了——它当然可以较早发生，而且在一定程度上，这个较早的时间看上去更像是一个情节点

——你仍然有责任在恰当的时候根据公认的标准给出一个有效的第一情节点。你必须要保证早期的引发性事件是出现在故事布局的上下文中，而不是出现在第一情节点上。有些事情仍然需要出现在合适的地方，并由此制造出一些变化，明确主人公新的追求。

过早出现是一回事，过晚出现则更糟。如果你在故事情节转换时开始就为时过晚，那么故事就会出现严重的节奏问题。故事的发生会显得毫无缘由。你要冒失去读者的风险，而经纪人或编辑则可能退回你的稿子。

有时候是主人公的世界里出现了风言风语。一些意想不到的话语，充满意味的一瞥，街头看似随意路过的两个人。收到一封他以为再也不会收到的信。有的时候少就是多。

每件事都发生改变的一刻

请允许我举个例子，那是我年轻时候的真实经历。我以为我已坠入爱河，她的名字叫蒂娜。我们已经约会了一个月左右，感情逐渐升温。我见过她所有的朋友，她也见过我所有的朋友。我们分享彼此的梦想，我们喜欢同样的事情。随后也发生了关系。

这是我们恋爱第一部分的第一幕，之后一切都改变了，非常微妙。一切看似平静，但却完全改变了我和蒂娜之间情感的发展进程。我们正在公园散步，手牵着手，看上去情投意合。我提到了未来，设想以后的生活。我看到她的表情顿时变了，眼神变得有些落寞。她说，“如果我还在你身边，就会是那样。”

她没有开玩笑。从那一刻开始，一切都变了。我的追求进入了另一个状态，一个全新的目标。我要克服这个困难，我的心魔挡住了我的去路。

蒂娜在一个月之后去世了。

生活有时候就是故事。即使这样，它也有自己的结构体系。

在电影《和莎莫的500天》中，就如我之前说过的，这是以新颖的方式讲述故事的一个闪闪发光的例子。这部电影的故事结构非常独特，具有启发性——第一情节点的展开和我个人的伤心故事几乎如出一辙，用了近似的语言，精确定位了合适的情节点。你一眼便看得出来。

对我来说，我的爱情故事的结局是幸福的，尽管要花多年时间去创作一位新的主人公作为结尾。

新主人公的名字叫劳拉。

32.灰色的影子：某些开放式的故事结构

在我们深入探讨其他要素之前，允许我插入一个较为柔和的背景。认识到结构的原则就像是一个游戏计划十分重要。没错，就是游戏计划。

理论上它们都非常准确，你若是坚持的话，就不会让自己身处险境。但是，你还是有创作的空间，有些东西在有经验的作家笔下能够得到最好的展现，他们能够一眼就看出故事结构的价值并且掌握运用这种结构的原理。

就像迈克尔·乔丹闭着眼睛罚球一样（他这样投过，而且还投中了）。不要自己在家摸索了；让专业人士来做吧。

让我们给这个黑白分明的话题加入一点灰色。无论怎样，这是艺术。即使你写的只是一本平装书。

故事结构的角度

如果这种观念对你是一种挑战（或者说如果你完全拒绝这种观念）：给人印象深刻的故事应该分成连续的几个部分，每一部分都有一个特殊的任务需要完成，而且这些部分都被一个关键的转折点分开……准备听一下好消息吧。讲故事的世界，并不真的像我分析的那样黑白分明。

你不可能教一个音乐专业的新生即兴发挥。但是一旦她掌握了演奏乐器的技巧，她就能运用自如，只要她的即兴演奏不违反基本乐理。这就存在广阔的空间可以自由发挥。

如果你是一个剧作家，你确实要在故事中完全把握情节点的具体目标。但是，如果你是个小说家，听到这些你可能会很高兴：剧作家必须要在实际中应用这一系列死板的规则，而你只需关注这些原则就行。

这些创作原则就像是交通规则。如果你一贯忽视它们，你就得不到驾照。实际生活中，你可能会被公交车撞到。但是略微超速或者是偶尔违章停车并不至于让你坐牢，或者被判刑，或者成为导致他人死亡的原因。

它只是意味着你可能侥幸逃脱。有时候为了准时到达你必须要去的地方，违反规则也在所难免。

说到写小说，原则的限制则弹性很大。这并不是要否定原则的价值，只是在适当的时候要听从你的创作需要。无论它出现的时机是否合适、是否起作用，都完全取决于你。

原则仍然需要得到一般意义上的尊重。至少对于写作是这样的，如果你想出版你的作品，就必须遵守这些原则。

情节点游离的案例

最近我在飞机上花五个小时读了一本受到高度评价的惊悚小说，这本书的作者就住在我家附近的街区。和平常一样，我边读边开始解构这个故事。一旦你的头脑里装满了故事结构，这个故事也就成了你的。我从来没有怀疑过这个作者，我确信必要的情节点将出现在规定的范围内，而且那四个按顺序排列的部分完成了通常规定的背景任务。

一旦了解了这些，你对所读的每一部小说和所看的每一部电影都能做出分析判断。上一次，当我读到《海角乐园》中将葡萄藤相连的地方改成前厅时，我感到自己坐在那里，迷失在了故事中。

在我提倡运用的故事结构中，我鼓励把这种解构过程看作一种提高写作能力的方法。这种方法有助于理解故事的四个部分到底讲的是什么，以及戏剧张力、节奏和人物性格弧线等是如何把这四部分分开的。

就这样，我坐在火奴鲁鲁和西雅图之间的某个地方，在第一情节点应该出现的地方等着它的出现。等啊，等啊。过了全书的1/5，又过了1/4，直到我看到全书1/3的时候，情节才变得紧张起来。

这部上榜《纽约时报》的畅销小说一共356页，第一情节点最终出现在了第118页上。其实，我没想到会是这样。

这让我开始思考。我需要更深刻地考虑故事结构。

情节点可能并不是你所想的那样。我的意思是说，它不一定每次都出现在应该出现的地方。

第一情节点指的是故事情节转变的那一刻，那一刻决定了主人公以后的追求与需要，读者面对他的敌对势力时，在某种程度上能突然理解主人公，并对主人公产生共鸣和认同感。同时作者要给主人公的探索过程制造一些困难，而主人公克服这些困难的能力就决定了设置的重大危机的程度。

满口的“食物”需要仔细咀嚼，这能为故事增色不少。如果你不能全部吸收就浪费了。

这一直是第一情节点的作用，无论它在哪里出现。

然而如果你仔细观察便会发现，第一情节点定义的本质是抓住情节点的意义，而不是情节点是什么。

把它再读一遍。意思微妙，却很关键。

丈夫因为车祸生命垂危，没有什么比这更能改变妻子的生活了，这看上去像是一个情节点。但是，如果故事是这样的：妻子的傻瓜丈夫把所有的保险金都留给了此前未知的情妇，那么这个新寡的妇人将如何处理这件事呢？这样的话，事实被揭穿的那一刻就是情节点，而

不是丈夫的死亡本身。死亡仅仅就是故事布局的一个部分了。

当你在他人的故事中寻找情节点的时候，不要被它的重要程度左右。当主人公的探索真正朝向设定的方向发展的时候，也就意味着故事由布局模式转向反应模式。

对故事的发展最重要的是第一情节点上产生的重大危机，而不是情节爆发的程度。

情节点丢失之时

我们反复提到第一情节点应该大概出现在故事的1/4处。如果你已经将其视为一个规则，那很好，因为这是最佳的范围，保证我们不会出错。但是作为小说家，你有权决定第一情节点出现的位置，这有赖于前面第一部分情节的设置顺序。

如果你将第一情节点出现的位置拖后到故事的1/4以后，那么你需要在情节点之前多安排几个曲折的情节，并将重大危机加以深化。或者安排引人入胜的引发性事件，勾起读者兴趣，持续推动事件的构建和发展，直到第一情节点出现。如果没有这些，过于庞大的故事布局将占据大量的篇幅，让你失去读者。

如果你计划早些安排情节点出现——你选择打破规则——确保你可以在指定的位置上设置一个转折点，从而强化故事的危机程度，并且遵循第一情节点（在指定的位置）所定的任务。在这种情况下，因为你有了提早出现的情节点，你需要等故事进行到1/4的时候来设置这个转折点，以确保它改变了主人公原来的探索历程。

情节点理论的基本原理与故事发展的进程相关。你在自己的作品中尝试各种原则时，一定要保证故事的进程不会因此而受到干扰。

情节点：一系列的场景还是一个特定的时刻

有时候第一情节点的出现一点也不突然。它可以是一系列场景或者故事设定带来的结果，浓缩于某一规定的地方，情节点在那里顺势出现。

有的时候，我们很难确定所看的书或电影中的情节点，那是因为发生的许多事情都可能是情节点。以我们之前讲过的那位出车祸的出轨丈夫的故事为例。

丈夫被发现出轨了。然而丈夫死了，律师告诉他的妻子保险单上写的不是她的名字。情妇来到她家，要求得到所有的财产——包括她的结婚戒指——她已故的丈夫在遗嘱中留给她的东西。

很明显，这位寡妇有了一个新的追求和需要，而且处于反应模式中。很清楚，情节点已经出现了。

但是，具体是在哪里呢？哪个时刻能够被确定为这个小说的第一情节点呢？

情节点可能存在于伴随着发生在故事的20%~28%的一系列场景中。每一幕场景都改变了妻子的追求，将故事转向一个新的方向，但是，只有当这些场景都摆在桌面上时，我们才能够完全明白它们的含义。

那么，哪一幕场景才是情节点呢？

这本身并不重要。至少对读者来说，是无所谓的，因为场景作为一个整体，达到了故事的目的。作者知道——律师揭露了保险的受益人是情妇——但是，这是一系列事件执行之后的结果，而不是由单独场景的任务所决定的。

放松。继续讲故事。

但请注意，讲故事要在这样一种语境下进行：理解故事结构是什么、它在哪里开始发挥作用。这能保证你讲的故事不会出错，而且一直向前推进情节。就像音乐家只有理解了音乐的基本原理才能单独演奏，运动员只有知道团队中其他人所处的位置才能自由发挥，演员只有完全理解上下文以及剧本中创作她这个角色的目的才能即兴表演一样。

不要将精力投入到情节点在哪里出现，甚至精确到具体页码上，而应该投入到引起利害关系、戏剧张力以及引发读者的共鸣上。如果你做得差不多，故事布局将会保护你。

但是，如果你不理睬这个原则，就应该警惕你是否已偏离正轨。一旦丢失方向，你可能永远都找不回来。

至少，你的书不会出现在书店里，结果就是这么残酷。

33.加强对第二部分“反应”的掌控

第一部分结束。第一情节点已经改变了一切。故事在这里正式开始。

欢迎来到第二部分，现在该做什么呢？

第一部分故事的上下文构建非常复杂——作者在告诉我们一切的同时，又要做到实际上什么都没有告诉我们——相比较而言，第二部分的内容就比较简单了。第二部分的所有事情都集中在主人公对于你刚刚为其安排的新旅程的反应上，并且包括他不愿意接受这种安排的反应。

在实际生活中，如果一切都改变了，你会怎么办？如果有人不遗余力地要为难你？如果你周围的世界即将崩溃？如果你的梦想突然近在咫尺？你会立即行动、试着抓住机会吗？你会立刻成为英雄吗？你会在第一时间做出最明智的决定吗？你会试着在一夜之间让一切都过去吗？

可能你不会这么做。首先你会寻找庇护，寻求答案和建议。你会逃跑，藏起来，保护你自己和你爱的人远离危险。你会寻找信息，寻找一个避风港来思考刚刚发生过的一切，探索其他选择，重新整编队伍。

这就是你在故事的第二部分要讲述的内容。还有更多。

当然，主人公具体的反应取决于第一情节点带来的变化以及你在故事中呈现出来的重大危机。此时主人公的选择需要有一定的意义，对于你的主人公在第一情节点之后第一次充满紧张的时刻所做出的一切决定和行为，读者都需要理解并尊重，即使主人公是受本能和内心长期潜伏的心魔所驱动。

如果主人公的情人告诉他，她爱的不是他，他会受伤痛苦。他会寻求解释，更努力地试着挽回她，也可能告诉她赶紧离开自己。

如果他的情人或者别人想要杀了他，他会自我保护。他要隐藏起来，向人们揭穿她。他会寻求理解，制定计划。如果主人公搭乘的飞机引擎发生了故障，飞机开始失控，摇晃着坠向地面，他会失声尖叫，祈祷保佑，安慰身边的人。

主人公不会飞奔着去驾驶舱接管飞机，那是后面的剧情。现在，主人公依然是个普通人。而且他的反应需要在故事背景中体现出人性来。这是第二部分，这部分的任务就是描写主人公的反应。

第二部分都是关于“反应”的

如果你完成了第一部分的工作，读者已经开始关心并且同情这个主人公了，因为他要面对重重阻力并开始新的追求。而且因为你现在已经设置好了这部分的重大危机，读者自己心

中能够感觉到危险以及潜在的得失。

在这种情况下，读者完全被吸引住了。所以你要等到现在再让阴险邪恶的势力出场。读者应该首先关心的是主人公，之后才感受到他的恐惧。

你有12~15个场景来构建第二部分的故事进程，这些都来自对上下文的反应。如果你试图让主人公现在就开始力挽狂澜，放弃吧——这样做真的为时过早。你也可以让他去尝试，但是这没什么作用。

时机不成熟，现在为时过早。

如果他确实尝试了，就必须从失败中总结经验。对手看上去越来越强大，越来越逼近。在第二部分他首次试图寻找解决办法，而当这种努力失败时，主人公会直面自己的缺点——他的心魔。他从那次尝试中了解了自己和对手，这种经验将被用于第三部分的第二次反击中。

《达·芬奇密码》中第二部分的反应

兰登除了回应丹·布朗在《达·芬奇密码》第一部分的设定外，什么都没做，这么说并不为过。

同时，从另一个角度看，我们看到了追踪兰登的警察，这增加了故事的紧张气氛，因为兰登并不知道我们所知道的，也不知道警察离他有多近。

记住，第一情节点设置了一个阴谋，而且有人因此被谋杀了。上司认为兰登有杀人嫌疑，因此他必须对此有所反应，他必须逃跑。

在第27章，我们看到警察讨论兰登突然逃离现场的情景。

在第28章，我们看到了警察找到兰登时他的反应。

在第29章，剧情更加紧张，此时我们看到白化病杀手发现了他一直寻找的东西，这能让他更加接近兰登。

在第30章，兰登和索菲摆脱了监视，从卢浮宫成功逃走。

从第32章到42章，内容时不时地转换到其他的角度，给我们呈现出兰登看不到那部分内容，与此同时，兰登和索菲除了逃跑之外什么都没有做。他们在逃跑的途中，一直在说着看到的事情，这些事情可能具有某种意义。

在第43章，兰登跑到了银行，想用自己发现的钥匙打开一个保险箱。这仍然是一种反应——在看不到目标的情况下，他只能遵从自己的选择和本能。

在第45章，他们又开始逃跑，因为有人在银行给警察打了电话。这两个家伙一刻也得不到休息。

在第47章，他们偷了一辆装甲卡车。猜猜接下来他们会怎么做……他们仍然在逃跑。

这就是百分之百的反应。每一个有兰登和索菲的场景都是与警察逐渐逼近他们的场景相互交织的。

兰登不知道谁在跟踪他、为什么跟踪他。他只是对故事中发生在自己身上的一切作出反应。

经典的第二部分位置

故事情节的中间点出现在第51章，它将第二部分和第三部分区分开来，并实现了由第二部分向第三部分的过渡。全书共105章，也就是说第51章非常接近实际的中间部分。从页数上来看，它出现在共454页的精装书的第213页上，这也十分接近该故事关键转折点的目标位置。

转折点的位置无须精细的科学计算。只要将它呈现出来，让它起到作用就行。

故事节奏和场景选择

第二部分描写了绝望的撤退战略以及绝地反击策略。你用二者当中任何一种方式写出来的大部分内容都将用上不止一幕场景。你需要的是一系列场景，而且每幕场景之间相互关联，从而有逻辑地推动故事情节的发展，依次与后续富有戏剧性的事件产生联系。

在这里，有三件事需要继续——后退并重新集结、采取行动作出反击以及在关键点处提示敌对势力的出现（见第36章）——在第二部分你所需完成的15幕场景中，上述场景大概占了12个。

整个第一部分的第一情节点就是一个目的地，就像你曾经朝着该目的地行进一样，你也正朝着第二部分所有场景的目的地走去。第二部分行程的语境就是反应，这里充满戏剧性的目的地就是中间点。在这里，故事情节中再次进入一些新发生的事情，并改变博弈的性质，对主人公如此，对读者亦是如此。

如果有对第一情节点的高潮部分作出即刻反应的一到两个场景……如果之后有一两幕场景，故事的主人公能重新整合，后退一步，或者是思量一下自己的选择……如果有一个设置关键点的场景……紧接着就是这个关键点本身……而后是对关键点作出回应的一两幕场景……接下来就是导向中间点的一些场景……

你猜会怎样？通常情况下，你已经确定了大约10幕场景，而整个第二部分也不过12~15幕场景！故事结构的原则恰好回答了这个问题：“我接下来写什么？”因为一旦你脑海中有了一个大的概念和根深蒂固的第一情节点，第二部分的蓝图在很大程度上就已经为你规划好

了。凭借你对故事透彻的了解以及你对以下问题的理解：（1）你在什么地方；（2）这个时候需要发生什么；（3）接下来的更大场景要朝哪个方向发展……你应该就不会再为接下来要写什么而彻夜难眠了。

你已经知道了。事实上，出现睡眠问题或许完全是由另一个原因引起的——彻夜不眠地写作。

确保最后注意一点：随着故事的发展，你填补空白的能力将会增强。故事不会自动生成，但是随着你推进故事向前发展，故事所需的情节将越来越清晰。

你对故事结构了解得越多，故事就越真实。

当你从理解通用故事格局的语境上来写作时，就会发生这样的事情——知道任务是什么，必定发生的事情的目的是什么，然后思考将这一情节安放在何处。就像你早先把特定的场景填补在空白部分一样——此处就是填补到流程图、关键点进度表或大纲，抑或是你的头脑中……无论你采取何种方式创作——你内心那个讲故事的人都将跟随你的步伐，为未来的情节发展提供建议。

如果没有明确的想法，并且你也确实不理解这些原则，你的初始构思最终可能就真的无法引人入胜了。

这个技巧的目的就在于告诉你在何处安放这些要素——不要太早，也不要太晚——应使故事的节奏感最强、戏剧张力最大。一旦理解了故事结构，无论你是列提纲写作还是凭直觉写作，想犯错都难。

34.头脑中要装着中间点

在朝向故事终点前进的路上发生了一件很有意思的事情。一切都改变了。事实上，这里正好是故事的中间处，这时出现了一个突如其来的大转变。

也可能不是这种情况。中间部分上下文的转变就像恋人相互遥望的目光一样微妙。

中间点是故事结构中三个重要的转折点之一。它定义起来十分容易，使用起来也非常灵活。事实上，这恰恰就是让写作新手和不按特定故事结构编排上下文的作家不安的原因——它实在是太简单了，以至于人们往往将它整个忽略掉。

中间点的定义就是：恰好在中间部分进入故事的新信息，它改变了上下文的叙事节奏，改变了读者或主人公的理解，或是同时改变了二者的理解。

换句话说，就是故事的大幕正式开启的那个地方。故事中的人物或读者突然间知晓了之前未知的事。这一新信息既有可能先前就存在却被隐藏了起来，也可能完全就是新信息。这就是你要了解的中间点。无论是哪种新信息，它的突然注入改变了故事的上下文，因此也改变了读者的阅读体验。新的影响和戏剧张力已经添加到故事中了。

中间点在很多方面都很像情节点。我们其实可以把它看作情节的一个转折。然而中间点不同于情节转折点，它通过故事的意义改变事件，而在没有关联性 or 意义同时出现的情况下，情节转折点也能够出现。通过已有的启示，在大幕拉开之前，中间点使主人公得以从第二部分中的流浪者身份转变成第三部分中的斗士。

像帐篷支柱一样的转折点

可以将第一情节点、中间点和第二情节点（详见第37章）看作三根粗大的柱子，支撑起故事这个大帐篷。省略掉任何一个人、一件事，帐篷都会倾斜，都有可能被强风掀翻，都将无法承受帆布的重量。帐篷的帆布就好比故事的叙述方式。

基础设施是根基，马戏团搭帐篷如此，讲故事亦如此。

中间点透露的少量信息可能改变不了故事本身，但是能够改变主人公和读者对于将要发生的事情的理解。因为即使你已经把故事写到这里，也还是看不到故事的全貌。

尽管主人公已经对新信息有所听闻，中间点也会改变他的行动方向。这就意味着你需要用一种有效的方式改变已知信息。切记，第二部分和第三部分的区别在于，主人公的角色已由防守模式转为进攻模式。

有一个类似的例子，讲的是一个欺骗爱人的人。主人公意识到了这一点，而且已经对此作出了反应，这些都发生在第一情节点上。在中间点我们发现，伙同他的妻子欺骗他的不是别人，正是他患难与共的兄弟。

突然，主人公被赋予了力量。从这一点开始采取的行动就不再是本能的反应，而是积极主动的回应了。主人公现在知道要去调查谁了。

中间点可以看成是催化剂。它催生新决定、新习惯以及新行为，这些都来自新的视角。

中间点示例

在罗宾·库克的小说《昏迷》中，主人公四处奔走，想要弄清楚是谁在她的医院杀害了患者。医院里有些手术看起来像是常规手术，但实则是为了获得供黑市上出售的人体器官。

这太可怕了。在故事的第二部分，她找来几位上司和她一起寻找，希望得到他们的帮助。毕竟事情发生在他们自己的医院。

然而这时，有人怕她查明真相，想杀她灭口。在中间点，库克把将要揭露真相的大幕又拉上了——只是为读者拉上，而非为主人公拉上——事实上，大幕后的人就是她的那些上司。罪犯与她向之寻求帮助的那群人是一伙的。除她之外，每一个人都参与其中，这一新内容着实增加了戏剧张力。

与此同时，她依然相信自己有同盟军，并继续信赖她的老板。实际上，此刻她正向坏人提供信息，而那些坏人就等着用这些信息来迫害她。

后来，她知道了谁是这一切的幕后指使者，事实上，她在故事的第二情节点才知晓。中间点这一幕只为读者而设。在第三部分，她知晓的信息是：她截获到的信息，正是黑心老板为了声东击西故意提供给她的，这让她陷得更深了。

另一个例子是非常普通的爱情故事：两个人准备结婚。在第一情节点，女孩向男孩承认她一直都心存疑虑，并且希望将结婚的事先放一放。一切都发生了改变。突然主人公有了一个新的需求。这是一个经典的第一情节点。

然后，对此作出的反应构成了第二部分，男孩想要找到问题的根源，结束这场游戏。这是到目前为止的故事结构。

再然后，大幕在中间点拉开。他发现这个女孩一直在和另一个男孩约会，这改变了此时他对问题的理解。此时传达给读者的是，他要就此问题在第三部分进行反击。

同样的故事，更强的紧张感，更重大的利害关系，编排在对主人公和读者来说都更有影响力的新的内容里。

对主人公来说，这一情况几乎无法改变，对读者来说却不是这样。但是把为读者的改变安排在为主人公的改变之前，不失为增强故事紧张感的极佳方式。

无论哪个方法，中间点都能让故事进入高潮。

《达·芬奇密码》可能有两个中间点

这部小说完美地实现了中间点的功能——在原创性方法的运用上，丹·布朗有自己的选择。你也可以这样做。

我在上一章说过，小说的中间点出现在第51章，比计划中的位置稍靠前一点（对于全书105章的篇幅而言，也很接近了）。但是可能还有一个中间点，在第55章（故事中间略靠后的部分）。从故事结构上说，尽管并没有按照传统的范例写作，这样也算完成了任务。这表明读者可能无法完全确定哪幕场景是转折点。但是作者需要知道，当你像布朗那样给故事添加新的信息和转折的时候，读者可能很容易就被搞糊涂了。

在第51章，兰登和索菲锁定他们的新目标——提宾教授，至此他们漫无目的的奔走结束了（整个第二部分在此结束），这个人事事实上就是他们一直寻找的“导师”。这改变了故事的上下文，从毫无希望到柳暗花明，从毫无目的的逃跑到有方向的攻击。

在第55章，当我们知道圣杯究竟是一个什么特殊的東西时，大幕再次为读者和主人公开启。它不是家里经常用来装葡萄酒的杯子，也不是下面这个比喻：圣杯是玛利亚的子宫。

骗人！弥天大谎。这是新的内容。因为它立刻解释了教会为什么对此十分恼火。为什么他们在这个虚构的故事中，想方设法把真相隐瞒了两千多年。为什么有一个秘密教派的刺客试图杀害靠近圣杯的人。还有，为什么有另一个秘密教派想要利用这个消息达到自己的目的。

这两个位于中间点的转折改变了故事的上下文，因此，主人公和读者的经历也随之发展变化。他们用更准确和迫在眉睫的重大危机以及一个最后摊牌的特殊目的，将故事推向了高潮。

35.第三部分开始反击

主人公并不是无缘无故地就被称为英雄的。至此，通过第一部分的布局和第二部分的反应，我们还没有从主人公身上体会到多少英雄气概。事实上，我们已经看到主人公对自己听到的召唤和面对的敌对势力作出了反应——特别是那些反对他的力量——他有了非常人性化的决定和行动，不过还缺乏胆略。

是主人公在第一部分行事的人性化（带来重大危机）以及第二部分读者感受到的主人公的反应（产生共鸣）吸引着读者关注故事。我们在此加强主人公和读者之间的关系，因为读者首先在主人公身上看到了自己的影子；而且能够感受到主人公正在经历的事情；最后还可以从自己无聊的生活中逃离出来，间接地体验他人的生活。这就是读者阅读这个故事的原因，这一点对你的写作也十分重要。

是到了该提升主人公形象的时候了。

现在我们到了故事的第三部分，主人公开始出击。

第二部分主要是主人公对第一情节点的反应，第三部分则主要是主人公全面、主动的进攻，去解决面临的问题。实现这个目的并不困难，但却有很多微妙之处。

最重要的是，要在中间点即转折点上传达信息。

在第二部分，你也许已经展现了主人公试图采取主动进攻。实际上，这是制造张力的不错方式——无论受到什么攻击你都要作出反击，这是正常的反应。

但是所有这些反击在第二部分都没有起到太大的作用，至少应该是这样。事实上，它主要展示了故事中的敌对势力有多么顽固、多么强烈、多么奸诈、多么邪恶、多么复杂。紧张的气氛变得更强，因为读者知道主人公可以做得更好，可以鼓起更大的勇气和力量，打倒阻挡他的坏人。

坏人，还是敌对势力

我一直提到敌对势力，指的是阻挡主人公前进的事物。敌对势力的形式有很多——坏人、邪恶组织、恶劣天气、讨厌的老板、想要殖民地球的外星人、不忠的配偶、隐藏的秘密、自己的心魔等。

但并不是所有的故事都与邪恶有关，很多是关于爱情或者为人类谋福祉、解决难题的，还有一些是讲救赎的机会和伸张正义的。而且并不是每个主人公的内心都有个魔鬼，值得威廉·弗莱德金^[1]拍一部电影（如果你还不到40岁，上网查一下吧）。

但是，为了回应游戏规则变化了的第一个故事情节，每个故事都必须有敌对势力来阻止主人公想要或需要完成的目标——这给了主人公新的机会。通常是一个人——坏男人或坏女

人，或者这个人其实并不坏，可是他有自己的打算，这就给主人公设置了障碍——也可能是一种自然力量或是某种社会压力。

或者是联邦税务局，对此我们都有同感。

第三部分的积极性

无论故事中的敌对势力是什么，都是用来考验和测试故事主人公的。在第三部分，主人公开始真正地反击，他开始制定计划、寻求援助、鼓舞士气，表现出主动性。

这就是塑造主人公的时刻，他从一个被动反应者变成了主动出击者，从一个流浪者变成了一名斗士。在第三部分，你的主人公变得十分积极主动，但是他不会总是成功——他从每次的失败中汲取教训——不过他总是有新的勇气和想法。

在这里，主人公真正开始与心魔斗争，这一点也很重要。

回头看看第一部分，你为主人公设置了一些内心对话或是计划，使得主人公畏缩克制；在第二部分，我们已经看到了这种影响抑制了主人公的回应。但是一个合格的主人公能够看到并承认自己的缺点，而且在第三部分，他开始改变、调整，这样他就能去做该做的事情以实现目标，为了实现必须实现的目标，他克服了自己的这些缺点。

和第二部分一样，第三部分有12~15个主动反击的场景——它们在中间点出现，引出第二情节点（第二情节点大概在书中3/4的位置上）。你必须再一次向读者展示主人公遇到的阻碍，而且这次的敌对势力应该更纯粹并且更富有戏剧性。

事实上，你需要用一整幕场景去展示它。

第二关键点——隐藏在第三部分中间

刚好在第三部分中间处，出现了故事中的主要敌对势力，也叫关键点。这是敌对势力本质和力量的又一次展现（即第二关键点），而且比之前更加骇人，更加无法动摇。

和主人公一样，敌人也变得聪明了，他知道主人公会怎样反击，知道他在实现目标的过程中已经克服了自身弱点。紧张情绪在此加剧，故事节奏在此加快，因为所有人在这个时候都参与了进来。

我们会在第36章更具体地讨论这些关键点，现在我们先明确它们在第二和第三部分处于什么位置。

《达·芬奇密码》的第三部分……

在第二部分，兰登和索菲一直在躲避追杀他们的人，他们避开警察，还有那位躲在幕后的人——白化病刺客。但是在第三部分，兰登开始聪明起来，他将追杀他的人引到黑暗的地

方，而不是逃往教会避难。

故事在中间点发生了转变，从逃脱警察的追捕变成了去寻找根源——提宾——那个能够帮他们解决问题的人。

主人公现在从被动转向主动，他们要解决自己的问题。在故事中，这是兰登和索菲第一次主动采取行动以解决问题，而不仅仅是在被杀死之前找出问题是什么。

注释：

[\[1\]](#) William Friedkin (1935—)，美国著名导演，他所执导的《法国贩毒网》(1971) 曾获奥斯卡最佳影片奖和最佳导演奖、《驱魔人》(1973) 获金球奖最佳导演奖。

36.关键点

关键点这个名称真是再好不过了。人们一直努力想要找到关键点，它们就好像古代东方按摩疗法中的穴位，有时让人无从下手。

事实上，关键是故事结构的各个转折点中最简单有效的一个。

关键点的功能

到现在我们已经清楚了，故事中有敌对势力——坏男人或者坏女人——敌对势力首次出现于第一情节点，同时第一情节点宣告了第一部分的结束。

这种敌对势力界定了主人公随后的需要、追求和旅程，在第一部分过后，敌对势力应该一直处于故事的最突出位置，至少在特定的语境中应该是这样。

但有的时候只有语境还不够，读者需要看到那种最纯粹、最危险以及最恐怖的恶势力。或者，如果这些恶势力不恐怖也不危险的话，读者至少要有身临其境的感受，而不是仅仅通过主人公的眼睛去看。你需要提醒读者，让他知道有危险、风险的存在，暗示床下藏有魔鬼。

在第一情节点之后，阻碍主人公的东西一直存在，当主人公开始新的追求时，敌对势力渐渐淡化了，但是迟早，读者或是主人公都会再次遇上敌对势力，直面反对者的目光，弄明白他们到底想要什么，以及这是一种什么样的邪恶力量。我们称这个时刻为关键点。

关键点的定义

关键点的定义就是：对敌对势力的本质和含义所举的例子或作出的提示，这个例子或提示还没有经过主人公经历的过滤，由此读者能够以一种直观的方式看到它。

故事中有两个关键点，二者之间唯一的不同在于它们在故事中出现的顺序不同。

比方说，你在写一个爱情故事，在第一情节点，主人公被女朋友当成红牛饮料的空罐一样甩了。读者不知道为什么女朋友离开了他，不过主人公需要做的就是去赢回她的芳心。主人公也不知道为什么要这样做，所以他的第一个任务就是弄明白自己这样做的原因。

在这里，敌对势力就是他的女朋友，女朋友对他不感兴趣，这阻碍了主人公把她追回来。

在第二部分，读者从主人公的角度认识了敌对势力，读者感受到他的痛苦，同情他的迷惑，对他寄予希望。我们都经历过这种事，这太糟了。

到了第一关键点，读者需要自己看到这个敌对势力，而不是通过别人的谈论或者提及，或者是回忆。她需要通过主人公的眼睛经历这一切，或者在某些故事中，只有读者能看到敌

对势力，读者看到了主人公将要面对的一切，而主人公自己却浑然不知，继续做出回应。

在这个例子中，一个好的关键点可能是一个迅速闪过的场景：他的女朋友出现在阿斯彭滑雪场，外面雪下得纷纷扬扬，透过丽嘉酒店的窗户，主人公看到他的女朋友投入另一个情人的怀抱。

情况就是这样。什么都不必说了。仅仅给我们展现出那个女孩和别人在一起就够了。

对房地产业以及对故事的转折点而言，位置就是一切

关键点的出现可能非常简单而迅速。它可以是一个能够唤起另一个场景继续发展的部分。瞥一眼即将来临的风暴（字面上的或者比喻的，这也适用于故事）以及劫难，都能起到作用。

它可以是一个绑匪为了取乐殴打被绑架者。或者绑匪在电话里用高声恐吓受害人，向他们施压要求支付赎金。

越是简单，越是直接，转折点就越有效。如果敌人大吼大叫，就让我们听到他们的吼叫声。那是所有关键点需要达到的目的。

第一关键点在第二部分中间出现。第二关键点正好出现在第三部分中间。它们分别出现在故事的3/8和5/8处。

可能需要给关键点设置一个场景，也可能不需要。这也是为什么它不是一个程式而只是一个格式。你要有所选择。

在电影《壮志凌云》中，敌对势力是男主人公的背景故事：他一直在努力从父亲在军队里受辱的阴影中走出来。他因此变成了一个特立独行的人，不遵守规章制度。有时候对他的战友来说他是个危险的人，更不用说他的事业了。

在为第一关键点设置续发事件的时候，我们看到在一次飞行练习（一次模拟格斗）中，男主人公因为粗心把事情搞砸了。真正的关键点出现在衣帽间内，只是一个简单的32秒的对话，竞争对手跟他说：“不是你的飞行问题。而是你的态度问题。你可能不喜欢和你一起飞的那几个人，他们可能也不喜欢你……但是你到底站在哪一边呢？”

后来男主人公在和他的副驾驶低声讨论时，承认了这一点。是的，这就是问题所在。这也是关键点——我们正好目睹了故事中敌对势力的全面展示，这让我们意识到它是什么，我们能够做什么，以及这样做的利害关系是什么。

在克林特·伊斯特伍德的电影《百万美元宝贝》中有个场景，一个老拳击教练在深夜开车拉着他的女拳手徒弟穿过南方某个乡村别墅。他们正说着话，突然女主人公的语调变得柔和，她告诉了教练一个关于她父亲和狗的故事，这只狗一生都陪伴着他，但他还是不得不让它安静地离去。

在这个关键点场景之前有一个场景，它的存在是为了让故事富有灵魂。那天的早些时候，在加油站，女主人公意味深长地看着一个小姑娘和她的小狗，而且我们看到了她眼中的悲伤。当关键点场景到来的时候，我们很快理解了给她安排这个小插曲的隐喻意义。而且万一我们没有看懂，她还会加上一个结语，“我除了你什么都没有了。”

她在短暂旅行中回顾的往事也不是偶然事件——狗的主人爱它，但要给它施以安乐死，即便这样做非常痛苦。他对狗有着深厚的感情，为了帮助他的狗摆脱痛苦，他不得已才这样做。之后，这正好成为了教练所要面对的问题：女主人公在比赛中被击倒，导致瘫痪和脑死亡。这个关键点场景预示了故事的灰暗结局，非常简洁且有震撼力，它让我们回忆起这个故事的主题是什么，以及主人公的困难是什么。她很孤单，除了教练她没有人可以依靠，同样，除了她教练也别无他人。如果不是相依为命，她不会活下来，也不会抓住最后获救的机会。

关键点、主题、伏笔、布局……都出现在两个连续的场景中。

在《达·芬奇密码》精装本中，第一情节点发生在第37章（第158页）。兰登寻找答案的过程，最终也将他引领到了圣殿骑士团，并且开始寻找圣杯。这正好就是故事中敌对势力的心脏和灵魂（事实上是以一种讽刺的方式出现的）——教会隐藏的本性、圣杯的所在地以及想要杀人的欲望都掩盖了这个秘密。读者注意到这点的时候，故事已经发展到了35%了，这个距离足够接近最佳目标，也就是37□5%处。

第二关键点也出现得恰到好处——虽然有点早，就像第一关键点一样——出现在第64章。就在兰登打开另一个装有神秘线索的盒子时，刺客在后面盯着兰登。

这与关键点的定义再相符不过了。这个刺客代表着故事中的敌对力量，他是一个杀手，一直想知道兰登刚刚发现的是什么。对于主人公和读者来说，障碍提示比障碍本身更能触动人心。

丹·布朗可能没有用情节点和关键点这样的术语——你也不用这样做——但是他肯定能明白故事的结构。不管喜欢还是不喜欢他的故事，你都无法争论他的成就。

美味的比喻

试想一下，为了增肥，你需要一天吃三顿大餐（这里用来比喻故事需要增加震撼力和戏剧张力）。三顿大餐必须要吃，然而，这并不意味着你不能或不应该在三顿正餐之间吃点零食，而且也不是说这些零食应该是一些没有营养的食品。无论吃不吃零食，你都需要坐下来吃那三顿大餐。

第一情节点、中间点以及第二情节点，这就是你的三顿大餐。如果你的目标是给故事增加戏剧张力以及实现跨越式发展，那么就不要再漏掉这三顿大餐。

关键点就像是这三顿大餐之间有营养的小零食——上午的中间、下午的中间都可以吃。

它们都是好东西，给你增加能量、补充营养。你不会在吃完大餐之后马上就吃零食，也不会在大餐之前吃。是的，它们是填充大餐中间空余时间的小零食。

对于其他的零食（故事中坏人做这些事情的时候），要记住，在这个比喻里你是正在增肥.....所以去吃吧。你给读者增加的热量越多越好。

37.第二情节点

在第30章我们给第一情节点下了定义并做了探讨，第一情节点是故事里最重要、最关键的片段（从文学角度来说）。之后我们就一直在讨论它，所有激动人心和美妙的故事都由它产生。

有人可能会认为第二情节点是故事中第二重要的转折点。某些案例可能是为了那个观点而设立的，不过第二情节点并不总是恰好成为叙述高潮。但它是一个主要的转折点，而且值得我们全神贯注地留心它。

一个故事如果没有情节点，就像人瘫痪了一样，毫无生气。

第二情节点的定义是：最后一次给故事注入新信息，在此之后，除了主人公自己的行为，故事中再也没有新的说明性信息出现，它添加了最后一部分叙述性信息，赋予主人公所需要的一切，让她在故事的结尾成为主要催化剂。

此时，在新信息的基础上或者是在主人公/敌对势力所做出的决定或行为基础之上，故事进入到解决模式。

这里有一个更好的定义：最后一个追逐场景开始了。

第二情节点的价值

第二情节点传达的信息改变了故事（和第一情节点的性质相同），这种方式促进了主人公的探索。由此主人公打开新的大门，设定新的战略，遇到带来更多回报的新的危险。

在第二情节点，你经常会感觉到结局就要出现了。你感觉故事正处在转角处，现在故事就是一辆停不下来的货运火车。而且，你还不确定它会撞上什么以及相撞的准确时间。

如果你是读者，至少要有这样的感受。而如果你是作者，却不确定会有什么样的感受，那么你将陷入麻烦的深渊。

故事在进行到大概3/4的地方，第二情节点将第三部分和第四部分分开。这意味着主人公从一个充满攻击性的勇士变得奋不顾身、大公无私，充满英雄气概，如同一个殉道者一样。或者至少是帮助解决主要问题的关键所在。

在第二情节点，主人公知道了一些事情，能让他进一步靠近第四部分需要做的一切，即最后一步，此时故事达到了一个令人满意的结局。（就像中间点，第二情节点能够传达主人公不知道或者没完全明白的信息，但是在这种情况下，它仍然将故事的发展向前推进了一步。）这是作者的要求——无论是读者还是主人公，或者他们二者，都需要知道游戏已经改变了，除此之外不会再有更多的提示。所有的都摆在桌面上了，之后的故事都要从这一点开始。

在丹尼斯·勒翰的《禁闭岛》中，主人公被送到岛上之后，发现自己对洞穴中的一个女人很着迷，那是一个走失的病人。主人公在这个时候经历了很多，并炮制出很多自己的理论，而且这个女人——原来完全是这个主人公自己臆想出来的——把他打理得很整齐，帮助他从邪恶的医生手里救出了他的同伴，当时那个邪恶的医生正在给他的同伴做前脑叶白质切除术。这些都发生在我们之前看到的那个黑暗、恐怖的风房子里。

追逐仍在继续，导火索点燃了。主人公现在知道了一切，他要坚持不懈地追求正义。这是经典的第二情节点。

在《达·芬奇密码》中，第二情节点出现在第75章。就是那个时候，兰登用他的机智破解了隐藏在法典中的信息，解开了达·芬奇巧妙地隐藏在他所有绘画作品里的秘密。换句话说，这是一切的关键。

还没有完。我们知道，兰登认为曾经帮助他的那些人其实都是坏人。随着这一点渐渐浮出水面，提宾成为整个幕后的黑手，就是他派出白化病刺客去寻找密码中的秘密。

这是故事的最后一条新信息。从这一点开始，兰登已经有了所有他需要的线索（或者至少是他想要得到）。他要由此去揭开事实真相，并且最终推断出圣杯的位置。

这个关键的转变是第二情节点，它恰好出现在故事中它应该出现的地方。

第二情节点前的间歇期

这里有个剧作家创作的小技巧，对小说作家也非常有用。即使你已经看了多年电影，你可能也不会注意到它，当然这不影响你继续去看电影。

在第二情节点出现之前，会出现一个希望破灭的间歇期。

在乔治·P·科斯马图斯的电影《墓碑镇》中，克兰顿一伙正要把厄普兄弟（怀特·厄普也在内）驱逐出镇子。厄普兄弟不情愿地开着货车上路，告别的画面紧张而具有讽刺性，之后那个恶棍派来一名心腹完成这项工作——去杀死怀特和他的兄弟。

节奏放缓，灯火变得暗淡，悲乐响起。可怜的厄普和他的伙伴一无所有了。这是第二情节点前的间歇期，此时一切都显得迷茫。

在随后火车站的场景中（即第二情节点），我们只看到老厄普在火车上朝着站台上的怀特挥手。但是等一下，怀特没有一起离开城市吗？他的一世英名是不是就此结束了呢？

克莱顿的心腹们来了，但是怀特出其不意地抓住了他们，他告诉那个幸存者说，镇上来了一个新的治安官——我没有骗你们——事实上，可怜的蠢货回去告诉他的同伙，好日子到头了。

这里可能也会有一个声音说：第二情节点！第二情节点！

在詹姆斯·卡梅隆的《泰坦尼克号》里，第二情节点是船沉的时候，此时视野内什么都没有，只留下两个相爱的人在一片废墟和尖叫声中漂浮着。之后发生的一切都是故事的第四部分，它是导火索，带来无可避免的结果，随后是电影的尾声，与序幕相呼应。

确实在那个时候没有更多的间歇期出现。事实上，我们所得到的的是电影史上最惊人——也是最昂贵——的电脑生成画面（CGI）效果。

在《达·芬奇密码》中，这个间歇期在第二情节点之前也没有出现。可能布朗正在忙着同他的会计做房地产策划。谁知道呢。

这说明间歇期完全是可选的。至于故事结构中的其他要素，可以这样做的不是很多。

设计第二情节点

如果你是凭直觉写作，第二情节点可以让你的作品更出色。如果你这样写的时候并没有对故事架构有全方位的认识，则很可能会使故事偏离轨道。因为可能的方向不止一个。至少经纪人或者编辑能够识别出来。

为什么呢？因为为了使这个转折点既有震撼力又充满意义，你真的需要理解那些你之前保留下来要在此透露的新信息。

这是整个谜题的最后一个部分。你在第四部分仍然可以让读者大吃一惊，只是你使用的必须是已有的信息，而不能插入新的信息。

结尾的开始部分

第四部分是故事结尾的开始部分。你可以用10~12个场景去诠释它，用你的第二情节点作为这些场景的跳板。这个时刻描述起来比较困难，因为一般来讲，它可以讲述任何事情。

在爱情故事里，可能是主人公辞掉了需要他牺牲婚姻的工作，而现在他要去寻找分别已久的前妻。

在惊悚片里，这里出现的可能是在暴风雨中逃跑的人质，他们给有关当局打电话，留给第四部分后面处理的是，他们等到了救援人员并且得救了。无所谓，不管怎样，主人公会在救援赶到之前自己把坏人干掉。

第二情节点是帐篷的三个主要支柱之一，和第一情节点以及中间点一起支撑着整个故事。其他所有事情都来自这三个支柱中的一个，或者是朝着其中一个发展。

像前两个支柱一样，如果你过早地突然展示给读者，这个帐篷就会变得不平衡。等得太久，最后一幕（第四部分）的悬念以及戏剧性结构也会受到损害。

此外，如果故事中还有一个地方你想要加强，那就是结尾。

38.最后一幕

有很多作家和老师（许多都比我有名，这不难做到）都不喜欢划分故事结构，甚至不想明确这些连续的部分以及主要转折点。他们认为这样做太刻板了，写作也会因此变得索然无味、毫无新意。一些人对此直言不讳，认为那只是职业写手凑字数的伎俩而已。

当谈到故事结构时，他们倾向于少用工程性语言的描述——“主人公的旅程”……“引发性事件”……“转折点”——而更多地使用适合牛津大学文学课的语言。这让他们听起来——或者更准确地说，是感觉起来——更有作家范儿。或者他们可能并不习惯用左脑来思考这件该由右脑处理的事情——讲故事。

有趣的是，这些作家所创作的故事，特别是那些将要出版的，还有那些他们在课上用作范例的，都遵循同样的结构范式。考虑到这并不是真正意义上的科学，无论想不想穿上这种结构相同的统一“制服”，这样的结构范式都会让他们进入左脑的“棒球比赛”。

在写作坊里，怎样称呼故事结构都不错，这也没什么关系。你管它叫什么，远远没有你如何实现它重要。对其理解的程度是最重要的。

要感谢编剧。因为他们该怎么称呼就怎么称呼。事实上他们大多数都认为牛津大学里到处都是游手好闲的人。

这与第四部分有什么关系

故事结构是什么，我就喜欢叫它什么：四个部分，四个独特的语境，为这些语境的场景审慎地设置任务，这四部分被两个主要的情节点和一个中间点分开。如果你愿意，可以叫它们情节转折点，牛津大学的人是不会知道这个的。再加上一个引人入胜的主人公的需要和追求，然后在主人公前进的道路上设置一些难以克服的障碍，再来几个棘手的问题。主人公不断学习和成长，我们会与他们产生共鸣并且为他们加油。场景中包括所有的连接情节，由此场景之间相互连接起来。

然后根据所有这些要素谋篇布局，以表达作者有说服力的新颖构思和想法，一个清楚的主题意图，一个有趣的世界观以及情节中的一个点睛之笔。

我不知道，我觉得这听起来还是创意十足的。

换句话说，这就是讲故事的蓝图。当人们理解了这一蓝图，并在细微之处反复斟酌，在整齐的字里行间使用它时，它就能变成小说写作或剧本创作中的“圣杯”、“灵丹妙药”。

操作起来一点都不简单。但是，可能还是头一次把它表达得这么清楚。

然后我们来到第四部分：故事的结尾。猜一下有什么？

它没有蓝图，也没有规则。好吧，算是有一个。

有效的第四部分的指导方针

第四部分（即故事的解决）的一个规则是，在第二情节点提示信息之后，不能再有新的提示信息出现在故事中。如果最后一幕出现了什么，它一定是已经预示过、提到过的，或者已经出现在故事中了。包括人物——不能再添加新的人物了。

如果你不遵守这一规则，而要自己摸索结尾的写法，就会得到退稿的惩罚。受到启发的作家则会遵守这些指导方针和专业选择。

这就是他们为什么仍然称这为艺术。愿意的话，你可以随意实验。但是如果你不遵从这些指导方针，自己想怎么写就怎么写，那你的作品很可能就出版不了了。

主人公如同催化剂

故事中作为主要催化剂的主人公应该在第四部分问题的解决中出现，并发挥作用。他需要向前引领故事发展而不能仅仅坐在那里，或者只是观察或讲述。他不能满足于在此时当一个配角，而且最重要的是他不能得到救援。

在未出版的手稿中，我有很多次看到上面提到的所有不足之处。但我很少在获得出版的书中或者上映的电影中看到。也可能出现，但是绝对不是在人们能记起的作品中。

主人公和个人成长

主人公应该展现出他已经克服了过去挡在他前进道路上的心魔。这样的胜利可能在第三部分就已经开始浮现，但是主人公在第四部分才开始使用它。通常，第三部分展现的心魔努力抓住最后一刻以期支配主人公的内心，但是这样却让主人公明白，假如他想继续前进，就必须做出与以往不同的事情。然后在第四部分中展现出他已经领悟到了这个道理。

读者在整个故事发展过程中见证了主人公如何运用内在学习弧线，向之前阻挡在他前进道路上的外部冲突发起攻击的。

一个新的更好的主人公

主人公应该表现出勇气、创造力和不受限制的想象力，甚至是过人之处，推动影响故事前进的“齿轮”正常运转。只有这样，主人公才有资格成为真正的英雄。

读者通过这种英雄主义，对结局感触越多——取决于你在第四部分之前能让读者体会到多少情感——最后故事的解决就越有效果。这是一个成功故事的关键所在，是你那像彩虹一样故事结尾的一抹金色。如果你能够使读者看哭，让读者高兴鼓掌，让她反复想起，让她有感觉，你就做到了一个讲故事的人应该做到的一切。

如果你能将所有这些感情都体现在文字上，你可能马上就可以跟出版商签合同了。

如果你正在写一个系列故事

如果故事是独立的，你不需要在第四部分将所有不确定的结局完结。只完结主要的就行，这取决于你的技巧性安排。

但是如果你正在写一个系列故事，不确定的结局就显得非常重要。你需要非常清楚：即使有一系列特别的问题还悬而未决，你的小说或剧本必须解决所有你在第一情节点上已经安排好的特定问题。必须解决当下主要的情节问题。

能够出版的书通常都是关注人物的书。举个例子，在哈利·波特系列图书中，主人公在每一部书中都解决一个具体问题，这一问题的解决正是每本书的内容所在。但是哈利·波特找寻杀害他父母的坏人这一总情节一直都没有得到解决，尽管它仍然继续向前发展，并且预先提示了下一部分的内容。

对于许多写作新手来说，没有解决任何问题就写完了系列丛书中的一本是大忌。它在一段时期内一定得是独立的。要想写出一套畅销的系列丛书，得先看第一本书能否获得人们的认可。

如果能够做到的话，接下来的每一本书都需要遵从以下原则：每一本书都需要有一个独立的故事，这个故事与系列丛书的主要前提平行展开，在包含主要前提的下一本书开始之前，你需要将这个故事的的主要问题完全解决。

令人匪夷所思的事情出现了……

这是第四部分真正有魔力的地方。如果你已经很好地完成了故事的3/4，并且已经给故事加入了有震撼力的转折点，让这些转折点出现在主人公引人入胜和引发共鸣的探寻与变化的场景中，当你来到结尾的时候，直觉就有可能告诉你故事该如何结束。或者如果不能凭直觉感觉到，在认真的反思和拿着录音笔漫步丛林之后，你也能领悟到该如何结尾。

这里不是建议你先写完前三部分之后再看看你在哪儿。如果你是这样想的，那还不如杀了我。

事实是——那些认为上述提议听起来像是在凭感觉讲故事的人会这样认为——除非在故事的前三个部分以原则、角色、转折点作为基准来展开故事，否则你在第四部分可能意识不到这么多，只会变得更加迷惑。只有将已执行的故事方案作为第四部分有组织展开的依据，这一过程才可能发生。

就是说，将第四部分也提前计划出来会更好。如果你有一个关于如何结束故事的好主意，就能给即将发生的事情提供非常丰富的素材。

我在这里想说的是，你应该制定计划，并提前安排故事的主要情节点——即使你还不确定故事结局是怎样的——而且在故事前三部分的发展过程中，你会发现作为故事一部分的最

后一幕也逐渐清晰起来。

如果你是通过一系列草稿而不是大纲来构思设计故事的话，你就需要写足够多的草稿才能最后搞明白第四部分应该写什么，以及结束故事的最好方法是什么。过程相同，忍受的痛苦却不同。

这样做还有风险。如果你只专注于打草稿而不制定故事蓝图（注意我没有说列大纲，这是个不同的过程，是故事构思设计时的可行方法之一），那么你沦为平庸的可能性就会更大。对于作家来说，可能发生重写前300页的情况。

很多故事的结尾都很糟糕

不管怎样，这些故事都出版了，甚至在某种程度上获得成功。但那是因为故事的其他部分、结构以及人物都非常成功，某种程度上来说，结局不会对故事造成实质性的影响。就是这样，而且通常都是这样的——请原谅我在这里愤世嫉俗——因为书的封面上有一个著名作家的名字。

与写作新手相比，那些成名的作家写出的结尾更不好，因为新作家出版的书的结尾，就阅读体验来讲更好一些。而糟糕的结尾——让人不满意、平铺直叙、缺少逻辑性或者存在计划错误——会比写错编辑的名字让你更快收到退稿信。

应该说，故事结尾无懈可击总是一件好事。你的目标应该是一个本垒打，特别是如果这是你的第一部小说，或者说你是一个新手剧作家的话。一个精彩的故事结尾可能会软化编辑，而他们这一关可不是那么容易过的。

故事结构能够让故事结尾变得引人入胜。如果在对前三部分的基础结构进行细致深入的研究之后，你仍然不能创造出一个令人印象深刻的结尾，那就说明你研究的还不够透彻。

精美的印刷

我们在读到一个刚学会游泳的人在深水或者激流中陷入困境时，经常会看到一个有经验的游泳者划船去救他，他却竭力挣扎拒绝救援。

恐慌和抗拒能将你置于死地。让你更快死掉的是你甚至不清楚你需要救援。

这个比喻一针见血，因为有更多你想不到的地方是这样的。通常我遇到的作家并不愿意接受存在瑕疵的事实和正确有效的故事结构。他们对此极力排斥，就像他们的作家梦要被抢走一样。他们拒绝，是因为觉得这些原则程式化且毫无价值可言。可能他们曾经听说一位出名的作家——甚至都没有注意到他在自己的作品中也运用了这些原则——谈论他写故事时所用到的直觉的、灵异的方式，有的时候这些作家确实会吹嘘说是改写起到了作用。

完全正确，重新改写一直就是一种纠正错误偏差的方式。没有什么值得吹嘘的。

事实上，几乎每一部出版的小说或者上演的剧本都是固定的故事格局的自然产物。不用管它是怎么做到的。相信这个吧，除非你相信凡尔赛宫大厅的艺术美与浇灌的混凝土基础和无缝砖石结构毫无关系。在写作中要运用建筑的格局。也许在很久以前，我们还没有真正的蓝图，浇灌这些基础不用太费脑筋，根本不需要浪费什么脑细胞。

这些不相信体系结构的人发誓说写小说或剧本就是一个随意的探索过程，他们的狂喜在于跟随人物走进死胡同，而且是跟着感觉走，没有人真正知道他们要去哪里。

我在写作论坛上总是看到这些观点。无一例外的是，说这些的都是没有出版过作品的作家。绝大多数出过书的作家都知道，尽管他们写作中用了不同的语言，但他们知道该怎样做。

这就像是说，打高尔夫球的乐趣在于围着场地随意漫游，在球道上来回穿梭，用手中的球杆在击球区随心所欲地击球。我不否认这种做法的内在力量。随意的创造也非常有趣，手指画也是如此。很多事情都有内在的力量：毒品、酒精、和前任发生关系、玩俄罗斯轮盘赌……但是这并不能让他们变得更聪明或者拥有无限的创造力。

我认为这些人把过程和结果混淆了。

如果你只是在写而已，还是把自己给淘汰掉吧。不要期待在这个世纪出版你的作品了。

写作的时候没有牢牢地抓住故事结构，就像是没有上过医学院的人给病人做手术一样。

你熟悉《实习医生格蕾》的所有情节，并不意味着你可以去做阑尾切除手术。就像已经读了汤姆·克兰西所有的作品并不意味着你有资格去出版一部科技惊悚小说一样。

故事的格局无异于小说创作中的圣杯，甚至分量更重。汤姆·克兰西和其他每一个作家都知道这一点。虽然他们也不是按照常规来写作。

他们怎么写不是问题。

关键是他们知道自己写的是什么。

你可以像热恋中的莎士比亚那样写作，也可以在蒂姆·波顿的作品里展开想象，但是如果故事不是建立在牢固的可接受的结构基础之上——就是说，你不去创造自己的结构范式——那你就等着用退稿信来糊墙吧。

我不是说你必须要写出故事的轮廓。那不是故事结构的意思。我说的是，你要把故事结构的原则运用到故事叙述与发展的过程中去，有没有大纲无所谓。可以凭直觉写，也可以完全用左脑来构思计划。但如果你想出版作品的话，就要承认我说的是事实。

回溯以前，唠叨一二

如果你是一个剧作家，就会承认写作是有结构框架的，这一观念就像地产大亨唐纳德·特朗普的婚前协议一样不可改变。或者遵守这些协议，或者努力成为第二个塔伦蒂诺——令人难以置信的是，他完全游走于规则之外。如果你极力想成为下一个伟大的例外，可能要考虑一些现实的疗法。

剧作家不介意这些需要他们向里填充东西的框架结构，他们接受这一点，而且在这个舒适的白纸黑字的框架里汪洋恣肆，挥洒自如。

但是对于小说家来说也有好消息：生活对我们来说更容易。所有这些提前设置的结构指导方针以及故事的转折点在这里都只是被当作原则而不是戒条。

当我指出一个需要插入转折点的特定位置时，你可以在这个位置前加上“大约”。当我明确故事特定部分的长度的时候，你可以在一定程度上合理地减少或者添加。

谨遵这些指导意见，你将走向一条已验证过的安全之路。这条路能够将你的作品直接引到离你最近的书店里。

而如果完全无视它们，你就卖不出故事。就是这样。

提倡故事结构就像教你的孩子认识世界——你告诉他们按照你说的去做，而不是跟你学，你告诉他们金科玉律、吸引人的方法以及因果循环，你尽最大努力去解释说，按照这些信念去做就会有回报。

那么没有回报的时候……好吧，这就是生活，而且生活并不总是公平的。这并不能说明原则是无效的。还有许多故事说明不遵守这些原则会毁掉梦想，而不排除作为例外违背了原则也取得了成功。

教训就在身边，你看着你的孩子离开你，按照他们自己的想法和爱好去生活。有的时候他们做到了，有的时候……当然不会经常如此。

在你选择的这个领域里，唯一能救你的就是你自己的结构。或者说应该，你要选定你的故事结构。

机会就在于此：故事的结构。

复印或者打印出这张表并将其保存在一个安全的地方。不管有用没用，用画框把它装裱起来放在电脑旁边。因为当你完全理解这些问题对故事来说意味着什么、知道如何回答它们的时候，你的草稿就会变成书稿了。

39.列在一页纸上的最强大的写作工具

这是一个大胆的要求，请你阅读后面这份表格，然后看你能否争论说，你看到过一份更强大有力的表格，上面列出了所有必需的条件。

关于如何写作的书有很多，足够塞满一个书柜。如果你不知道这些问题意味着什么，务必打开书柜，自己先把问题解决掉。

如果你了解了这些问题，忙碌起来吧，你的书畅销起来也就指日可待。

如果你想成功地完成故事创作，那么这张表上列出的问题，是你在写作的时候必须要知道的。有一段时间我总会这样说，在写作之前，应该知道关于要写的故事的所有一切。但这只是针对那些想要完成第一稿的人，而且即便是他们，在交稿之前还需要再修改几次。

我知道这听上去很疯狂，但事情就是这样。我已经用这种方法卖出了三四部作品。

对于写作时打草稿的人——那些讨厌提前规划设计故事的人以及到死也不愿意列大纲的人——表中所列的这些问题正是你写初稿的时候所要找的（答案）。你在初稿阶段解决的问题越多，后面的工作就会越少。

如果你留下的只是一些未能回答的问题，你写的初稿就永远只是初稿。是的，这就是这张表的威力。

复印或者打印出这张表并将其保存在一个安全的地方。不管有用没用，用画框把它装裱起来放在电脑旁边。因为当你完全理解这些问题对故事来说意味着什么、知道如何回答它们的时候，你的草稿就会变成书稿了。

故事构思中的悬念/吸引力是什么？

- 可以表达成“如果……会怎么样？”的问题吗？
- 你能回答这个问题吗？
- 你最初的“如果……会怎么样？”的问题马上引起后来的各种“如果……会怎么样？”的问题吗？这些新问题能让人联想到情节节点和故事片段吗？

故事的主题是什么？

- 你的目的是宣传一个观点还是仅仅探索它？
- 故事能够引发多种主题吗？

故事是怎样开始的？

- 有马上就能吸引人的悬念吗？
- 在第一情节点之前主人公在干什么？
- 在第一情节点之前确定的重大危机是什么？
- 人物的背景故事是什么？
- 主人公在前面呈现出来的心魔在后面还会出现吗？
- 第一情节点之前的伏笔是什么？

故事中的第一情节点是什么？

- 在故事的后继事件中，第一情节点出现的位置合适吗？
- 它是如何改变主人公向前发展的计划的？
- 主人公新的需要/追求的本质是什么？
- 满足这个需要会遭遇怎样的危机？
- 什么会阻止主人公满足这个需要？
- 重大危机当中有什么样的敌对势力？
- 为什么读者会在这一点上同情主人公？
- 主人公是如何应对敌对势力的？

在故事的上下文中，中间点是怎样转换 / 改变的？

● 它是怎样为故事中的主人公或者读者拉开进一步了解的帷幕的？

● 它是如何改变故事的上下文的？

● 它是怎样增加戏剧张力、调整故事发展节奏的？

● 故事的主人公是如何开始成功地满足自己的需求，并开始主动进攻的？

● 敌对势力是怎样应对主人公的主动进攻的？

● 主人公的心魔是怎样影响其主动进攻的？

● 出现在第二情节点之前的不为人注意的间歇期是什么？

故事的第二情节点是什么？

● 它是怎样改变和影响主人公发展成积极主动的角色的？

● 故事中，你的主人公是怎样促进主要问题得以成功解决的？

● 主人公后来发展成为的角色是怎样满足他的需要和追求的？

● 主人公是如何战胜心魔的？

● 故事的重大危机是如何解决的？谁获胜了，他赢得了什么？谁失败了，他输掉了什么？

● 到故事结束的时候，读者有什么样的情感经历？

请登录 writerdigest.com/article/story-engineering-downloads 打印此表。

细心的读者会发现，这些问题对应的是故事结构的四个部分。经过仔细检查，这个表格将六大核心技能中的四个主项（立意、主题、人物以及结构）包括在内，把其他两项（场景设置和写作风格）留给你去尽情发挥。

40.讲故事的六个最重要的词

为了出版你的故事，你脑子里必须时刻想着这六个最重要的词，并且掌握它们。每一个词都像是打开了一个文学上的敏感话题，变成一个立意。这六个词是六大核心技能不可或缺的，因为它们建立了质量目标，并提供了支撑每一个要素和技巧的工具。

这感觉有点像唱歌：你必须首先学会唱准曲调，然后才能学会怎样演出。

一个更清晰的比喻.....

对于六大核心技能来说，本章后面给出的六个最重要的词就如同运动技巧之于每一种特别的体育运动。

无论写什么样的故事，都需要运用这些基本的文学要素，它们是智慧的结晶。据此可以将作家分为两类，一类是达标的，另一类则是未达标的。如果知道和运用对于你来说是一样的，那么考虑一下下面的说法：在一些体育运动中，比如篮球、网球、棒球、足球、橄榄球，你必须具备跑得又快又不会疲倦的基本技巧，这种技巧可能是关于跑步的，也可能不是，但却是比赛所必需的。

首先你必须学会跑，然后再去比赛。跑得越快，比赛成绩就会越好。

如果你能够掌握这六个最重要的词，你也就随之掌握了六大核心技能，这样你就能写出更好的故事。

时刻铭记在心

我希望从没有人告诉过你写小说是件非常简单的事，就像没有人告诉你说，本地的橄榄球达人组建一支球队参加国家橄榄球联盟比赛非常容易。

专业运动员在幕后一直坚持基本功的训练。他们观看视频，聘请私人教练，确立技术上的优势，打好坚实的基础，最后成就了自己的事业。

这六个最重要的词语就像是给作家们准备的春训。它们是你所有的故事讲述中所必需的技巧。无论故事是什么，你都需要在写作的时候将这六个词语时刻铭记在心。

讲故事的六个最重要的词

这六个词语并不是像领域、维度、本质或基本素质这样的词，注意，它们与你写作风格的好坏没有一点关系。写作风格就像是运动员穿的运动服，穿什么样的衣服并不能决定你的输赢。

写作风格不是让你的作品得到出版的原因（尽管它可能是让你经常收到退稿信的原因，这也是为什么它是六大核心技能之一）。讲故事的能力能够保证这一点：让你的作品获得出

版。

接下来就让我们看一下这六个一直都非常重要的词语。

引人入胜

会有人关注你的故事吗？故事有吸引力、能抓住读者吗？是否有内在的情感吸引力或智慧的感染力？你给读者呈现出来的问题是什么，答案是否足够引人入胜？

主人公

是的，你知道故事中需要一个主人公，然后对其做各种描写，等等。但是你的主人公确实够英勇吗？是在哪些方面表现出来的？或者“英雄”这个词仅仅是个标志而不是一个做修饰成分的形容词？读者对他需要做的事情产生共鸣了吗？他处于什么样的险境？他为达到目标所要克服的内部和外部困难是什么？为什么读者会关注那个目标？故事中的主人公有什么英雄事迹让你必须这样写？

冲突

没有人想要读那种在公园散步的故事，读者真的不感兴趣。故事的主人公在征途中的敌对势力是什么？这个冲突力量——通常是一个坏人、一个恶棍，但并不总是这样——想要什么？需要什么？他（它）处于什么样的险境？最重要的是，这个冲突是怎样将戏剧张力融入故事情节以及每幕场景中的？

背景

这是最容易被忽视的，也理所当然地被认为是讲故事的玄妙之处。在任何给定的时刻，故事的弦外之音是什么？过去对现在有什么影响？故事中的内在冲突是如何将背景的作用渗入现在这一时刻的？是什么力量影响了人物的言谈、行动和决定？整个故事的主题背景是什么，如何体现在目前的故事中？

这是真正高端的部分。掌握了它，某天你就会发现，书店里有你自己的书了。背景和戏剧张力（通常相似，但又并不总是这样）是让你的情节发挥作用的要素。

格局

我在这里再一次强调格局。故事是以一种恰当的布局展开的吗？你是否在合适的位置描写了主人公新的追求和需要？从个人角度看，主人公的新旅程背景是否已经清晰地建立起来了？如果是，那么它是如何影响主人公随后的言语和行为的？这些柳暗花明、惊心动魄以及跌宕起伏的情节，都与故事叙述、戏剧张力相关吗？

解决

故事的结尾是否传达给读者有效的情感意义？它是否合乎情理？是不是拖到最后一页才出现？故事中一个至关重要的解决方案就是宽恕因为同情心而造成的罪过，但是只有主人公富有同情心，故事的构思核心才是有血有肉且引人入胜的。故事主题深远、表达手法精妙，所有这些都让故事结尾尽如人意。

对这六个基本属性的理解和运用越好，你的书就卖得越多，你挣的钞票也就越多。

因为一旦你领会并掌握了这些基本属性，作为一个讲故事的人来说，你就有了无限的潜力，你敢于想到的每一个写作梦想都可能变成现实。

如果你想要一粒魔法药丸……这六个最重要的词语就是。但是记住，它们也需要被同时消化吸收，而且只有在处于成功写作的六大核心技能环境中才能发挥作用。

41.列提纲与凭直觉写故事

写作就像美国的两党民主制度。左边是那些随意写故事的人，或者是凭直觉写故事的人；而右边则是根据精心设计的大纲来写故事的人。

如果你是两边都认可的温和派，那你差不多搞清楚了作家的写作过程，即他们是如何在大脑中构思出故事，并且将其落实到纸面上的。

其实这两方交集甚少，至少关于写作是这样的，但双方却一直争论不休。

凭直觉写作的作家声称，列提纲剥夺了他们写作的自然属性和创造属性。他们认为，唯一让故事活灵活现的办法是，发现人物并允许他们自己决定故事进程，倾听他们自己的心声。

不管怎样，列提纲写作的人都认为这是小菜一碟。

这样的讨论比区分政治倾向和性取向更容易。列提纲写作的人认为，如果你自己都不知道结局是什么，又怎么能创造出一个朝着令人称道的结局发展的故事呢？

凭直觉写作的作家认为，如果你只是往先前设置好的框架上填充文字，怎么能让故事保持新颖而又自然呢？如果想到了更好的点子，又会怎样？

以上两个问题的答案是：你做不到。你需要在创作故事之前先把故事结构的原则摆到桌面上才行。或者至少不管上述何种情况，你愿意在中途转换一下你的文学思路。

之后，不管有没有大纲，一切皆有可能。

列提纲还是不列提纲……这是个错误的问题

其实问题不在于是否列提纲，而在于一个作家在写作过程中，对基本故事格局的认识程度。

如果没有故事格局，上述两种写作过程最终都不成功。这样写出来的故事令人费解，只是一维空间，没有深度，节奏拖沓，终究会遭到拒绝。但如果提前考虑到故事格局，那么故事就会像一台上了油的机器，正常运转起来。这时，唯一的问题就变成：故事是不是引人入胜？

因为即便是故事格局也无法挽救糟糕的立意和拙劣的写作风格。即使你把提纲列得很到位也没用。这就像把一匹马牵到工程学院，绝不可能把它变成一名艺术家。

故事的基础结构

很多作家凭直觉写作，但他们并不愿意承认这一点：写得好的故事确实有一个基础的体

系结构，在非常恰当的地方一定会出现特定的转折点。凭直觉写作并成功的作家明白这一点，这意味着随着故事从他们的大脑中汹涌而出，落到纸面上，他们一路遵循着结构的原则。

列详细提纲但未意识到结构问题的作家也遭遇了相同的命运。他们完成的草稿只不过是一个支离破碎的结构，他们可能会赶在凭直觉写作的同行交稿之前完成终稿，但出版商所要求的，却是他们所缺乏的。

如果争论的双方知其然而不知其所以然，都会错失良机。

结论

对故事格局的深刻理解对你的写作不仅有积极的影响，而且至关重要。

要想写一个成功的故事，不可能只靠临时发挥就实现心中的理想。当然这并不是说你需要一个提纲，而是说你需要具备有关故事格局的基本核心技能。无论你怎么写，一旦有了故事格局，想怎么随意发挥都可以。这样将保证你写出来的故事节奏明快、顺序合理。或者你可以通过设计提纲，让一切事情都发生在合适的时间和合适的地点，以此达到目的。

如何达到目的取决于你，能否做到这一点取决于你能否把握故事格局中的那些原则。

列提纲是可选的。故事格局不是可选的。争论到此为止。

第六部分 第五个核心技能：场景设置

42.场景的本质特性

43.场景的作用

44.场景一览表

42.场景的本质特性

到目前为止，我们已经探讨了要写出令人印象深刻的故事所涉及的理论、标准和内在的基本原则。在故事里，各种想法和原则的互相碰撞使整个故事生动活泼。打个比方，假设这个故事是一所房子或是一栋办公大楼，所有的材料都列在一张二维蓝图上。事实上，若是手头没有详细周密的建筑施工图，哪个头脑清醒的人也不会开着卡车拉着木材来到施工现场。建筑图纸包括示意图、测量数据以及管道和电气系统的基础设施，还有设计人员为楼盘的销售宣传册设计的室内效果图。有了这样的规划和设计，大楼才能准备兴建。所有的可变因素都已考虑在内，毫无疑问，一座崭新的大楼将会拔地而起，高耸云端。

这样的建筑能够达到结构坚固、牢不可破的基本标准。

迟早你得在建筑工地上停靠卡车，雇用工程队挖地基、灌注水泥、忙砌墙。一旦砌好了墙，你就要考虑把墙漆成什么颜色，用什么样的瓷砖和花岗岩装修——我们可以把这个装修过程比喻成写作风格——但现在你得关注地基、螺钉、地板、托梁以及面板。你确实也应该如此。你把各种材料组合在一起，达到物理学上要求的平衡，实现建筑师的结构视图和审美构想。

创作一本成功的小说，写出一个优秀的剧本或任何类型的作品，与建造大楼一样复杂，并且都取决于结构和过程。

作家和建筑师一样。头脑中构思的蓝图落实到纸面上后，在某种程度上你也成了总承包商、工人、管道工、电工、封顶工、卡车司机、室内设计师、画家、铺地毯工、家用电器安装工甚至是房产商。

要完成所有设计图之后的工作，在文学资产的工具箱中，你必须要有有一个主要工具——场景。你既有奇思妙想，又不乏妙语连珠，但若没有场景，所有的一切都是徒劳。场景是你用来构造故事的地方。

你可能认为语言是你讲故事的主要工具。但它们其实更像是涂抹在基础结构上的涂料和灰泥，即便没有它们，基础结构也不会崩塌下陷。如果你的构思想法并不成熟，人物塑造也不够引人入胜，故事主题平淡无奇或完全不知所云，再加上如果这一切都杂乱无序，那么即使是文豪莎士比亚使出浑身解数也帮不了你——除非你把那支离破碎的故事基础结构修缮完整。

在这里你需要的是故事建筑师，而不是语言大师。你必须得两者兼顾。

一个故事是由多个场景构成的

一个长篇故事（小说或剧本，甚至回忆录或某种形式的非虚构作品）是由一系列独立周密、巧妙相连的场景所构成的。有时，这些场景是由叙述性故事联结在一起的，而叙述本身并没有资格作为故事的建筑板材——它只是砂浆而已。但多数情况下，一部电影剧本或小说

由40~70幕场景构成，每个场景都是一个独幕剧，有开头、中间和结尾。在剧本或小说（真正的独幕剧除外）的结尾处，故事越来越扣人心弦、越来越紧迫，不断吸引着读者欣赏下面的场景。一本令人爱不释手的书——这是你梦寐以求的目标——要包含气势恢宏的场景，它驱动着你继续走向其他宏大的场景。

场景必须呈现出吸引眼球的情节，有充满危急关头的看点。如此说来，一幕场景实际上是其所更大规模的故事的缩影。

场景有开头、中部和结尾，但也没有必要向读者都展示出来。不过，场景应该有个结局，这个结局必须精心构思、巧妙设计，推动故事向着更高、更深层次目标发展。但这需要有直抒胸臆和委婉表达的双重能力。

只要处理好讲故事的四大要素——立意、人物、主题以及结构，你就可以成为一名熟练的创作大师，但如果你不能建立起合适的场景，你的稿件将永远不会被手握生杀大权的编辑看中。精巧地设计引人入胜的场景的能力是获取成功的关键，因此，场景写作是你需要掌握的六大核心技能之一。

讲故事比赛

对某一项运动的爱好追求或是某一场具体的比赛，抑或是场上队员的每一点变化，体育解说员都能敏锐地观察到，如数家珍，侃侃而谈。然而，他们不会真正想要与他们为伍，加入到比赛中去。

写作场景实际上就是讲故事比赛。有些东西尽管很重要，却相当于不必佩戴护具就可解说一场比赛。能否获胜不取决于你是否懂得基本规则和掌握基本技能——小队员也可以掌握基本技能——而在于通过一系列叙事场景让这些规则和技能得到有效而专业的实现。

至于写作技巧……并不总是跑得最快的或更强壮的运动员才能获胜乃至赢得冠军。那些最用心并且坚持不懈、尽自己最大努力使出浑身解数不断进步的运动员，才是最后的赢家，因为他一直在为此努力拼搏。

尽管你需要绞尽脑汁苦苦推敲措辞，认为自己处理句子和段落的水平一般，不过成就故事或毁掉故事的却是场景，对于你的写作事业也是如此。如果故事引人入胜，你可以留待日后再润饰辞藻，也可以不必多虑，因为故事的结构、内容和上下文的场景才是主要的。况且地下室里住满了初级编辑，他们会负责所有的事情，如果有必要的话，他们还可以帮你改写，以使你的作品得以发表。

但倘若场景平淡无奇，无论辞藻多么华丽，故事也难登大雅之堂。

场景由什么构成

场景是指在特定的时间和地点独立存在的一个戏剧动作单元或说明（其中包括叙述评

论、综述或连接部分)。如果改变时间或地点——例如一个小时以前，或是第二天，甚至时间倒退——都将成为一个新场景，即使你让文字看上去浑然天成，也是如此。

如果故事是一堵墙，场景就是砖石；如果故事是一段楼梯，场景就是台阶；如果故事是一首歌，场景就是歌词。

场景可以自成独立的章节，章节也可包括多个场景。一本书包含78章，就可以有78个场景，也可以有178个场景，不过那样的话，许多场景就只是传达信息、快速闪过的画面。所以在这一点上，并没有具体规定要有多少场景，一切随作者心意。因此，场景的性质、数量和影响力能够体现出你的写作水平。

如果你选择的策略是一章中包括多幕场景，那么每当地点或时间改变时，你最好空一行。换句话说，当你改变场景时，如果没有其他原因的话，这样做就等于提醒读者你已经换到下一幕场景。很显然，当你跳转到下一章，场景也就自然转向下一幕。

但是有时候，一个场景的过渡不需要空行，只用一个简单的句子来连接就行。看下面的例子，哪一句是一个场景的最后一句，又自然清楚地过渡到下一个场景：

.....认真做完所有她交代的事，他迅速离开了那个地方，坐进了自己的车里。

10分钟后，他开车抵达和前妻曾经共有的房子，他希望她不在里面。当他看到她停在车道上的车——那是他去年早些时候为她买的，自从离婚后，这是他第一次看见这辆车。他的心一沉，车速慢了下来，他放弃了想把行李放在门廊上的打算，只想赶紧开车绕过去。

这一个场景的描写中没有空行，而是直接转向了下一幕。虽然没有空行，但时间和地点已经转变，因此读者并非置身于一个场景，而是两个。

现在来看看同样的过渡，这次是空了一行，而没有使用过渡性句子。

.....按照指示认真做完后，他迅速离开了那个地方，坐进了自己的车里。他只有一件事要去做，做完之后就不用再想这件事了。

转过熟悉街区的拐角，映入眼帘的首先是妻子的汽车，停在他曾经停车的车道上。那是他一年之前为她买的，自从离婚后，这是他第一次看见这辆车。他的心猛地一沉，车速慢了下来，他放弃了想把行李放在门廊上的打算，只想赶紧开车绕过去。

注意这个描述是如何承接前一场景并开启后一场景的，跟前面的例子相比，这样的处理更加形象生动。我们可以用其中任何一种方式引导读者从一幕场景转入另一幕场景。

这两个例子都说明了小说中的场景有时可以像电影中的剪辑那样发挥作用。几乎每一个故事都有上面所描述的片段，此外还有更长、更耐人寻味的独幕章节，包含对话、弦外之音、人物塑造，这些一直都是讲故事的重要工具。

不过在这两种情况下，都有特定的原则来帮助作家集中精力高效地转换场景。事实上，这一原则从属于六大核心技能，是最重要、最有力的原则之一。

一旦忽视了这个原则，你就将整个故事置于危险的境地。


43.场景的作用

每个故事的每一个场景都有特定的、必须履行的职责和任务。这属于技巧构思的领域，有些原则确实有用，采用哪些原则则体现了作者的选择和品位。如果作者不能在作品中提供足够的宽度，他讲的故事便什么都不是，而只是用重重规则把自己束缚起来。

这就是一流作家区别于普通作家的地方。

这些任务——被看作目的性功能——存在于两个不同的层次。第一层功能显而易见，你在大学一年级的创意写作课上学过，对你来说也许有害无益。另一层是本书之前所讲的故事创作的建议，非常强大。其实它没有那么复杂难懂，然而正是这种强大使它变得复杂，它羁绊了作家，让他们忘记了它的影响力。

任务驱动型场景描述

设想一个人坐在房间里的场景。请你描述一下这个房间，里面的人物穿戴什么，椅子是什么样的。也许你会生动地渲染朦胧感和温暖炉火营造出来的柔和气息，它们驱走了初冬的寒意。美国画家诺曼·洛克威尔可能会画出这一场景。这一切都栩栩如生，很有美国作家乔伊斯·卡罗尔·奥茨的风格。于是你不断地描述着——我们读过此类的书籍——然后，当你描述了足够多的视觉、感觉和味道后，你决定结束这个场景。

如果这就是全部，对讲故事而言，你很可能犯了一个非常严重的错误。如果你在手稿中第二次犯同样的错误，出版社编辑看了你的稿子，肯定会把它摔到小隔间的墙壁上。

为什么呢？因为每一个场景都需要传达一个故事信息，这也称为展示部分。一个场景只是描述了一个地方或是一些关于特定人物的事情，但却什么也没发生——没有决定、没有信息、没有行动、没有变化，也没有任何故事进展——那么这一幕场景就违背了讲故事最基本、最有力的原则。

每一个场景都要完成一个任务，或是需要完成一个任务。这个任务除了需要用语言生动形象地描述布局和场景之外，还应推动故事向前发展，而不是粗略地一带而过。

下面要讲的是一个宝贵的小秘诀，很少有人提，但也很少被违背：理想情况下，每幕场景应该只包含一个这样的展示部分。每幕场景的任务是传递给读者一个单一的、特别重要的故事片段。

在此，少就是多。多个炸弹爆炸，甚至是一个小老鼠夹子咔哒一声关闭，对一幕场景来说都会显得太多。当然，你要根据故事细节的分配来处理，但要仔细且全面地理解这一原则。

著名惊悚小说作家詹姆斯·帕特森以他的任务驱动型场景和章节策略闻名遐迩。他不仅把每一个场景设置成单一的、充满活力的任务场景来展现，而且把每一个场景都设置成新的

一章。他的小说往往包括一百多个章节，每章都有由任务驱动的场景，有些只有短短一页。这就开创了商业小说的一种趋势，使故事更容易迎合不同层次读者的口味。

至于你怎么去做，就是选择和品位的问题了。

实际上，你可以设置一个实验性的场景，延续的时间长一点，让读者体验新信息呈现出来的那短暂瞬间。当然，对此你可以自主决定。

提前进入场景

在讲述场景的另一层功能之前，让我们先看一下这种任务驱动型方法。因为它回避了如何建立和传递描述性内容这一问题，而这些内容本身就是场景任务的主体。

如果你对场景的任务模棱两可，那场景就不会起很大作用。一幕场景不该在探索意义和完成任务间游荡徘徊，这一点你需要了解。你需要巧妙地传达意思，只有这样，你才能让读者跟着你的感觉走，对你的作品爱不释手、留恋不已。

奥斯卡获奖编剧威廉·高曼著有《虎豹小霸王》和《惊天大阴谋》，他建议作家应该在最后时刻进入场景。这就是所谓的“深切入现场”，是很高超的导入技术。因为这是过人智慧的体现，我们必须解释一下。要想驾驭它，作家必须非常清楚场景的任务。

为什么呢？因为部分场景的策略是刻意用大量的细节最大限度地提升场景的张力，而不是直截了当地切入要点。当这些成为任务的一部分时——带着读者自如驰骋——就决定了场景展开的方式。

我们并不总是必须要看到停车，看到主人公安门铃，看到他前妻开门，看到他们边喝茶边尴尬地聊天……这一切都发生在主人公抛弃他的前妻之前。所有这些都直白，平淡无奇，没有戏剧感，引不起人们的兴趣。可以直接切到主人公坐在沙发上的场景，让眼泪淌下来（也可能滴在空运来的茶盘上）。

美国导演昆汀·塔伦蒂诺在电影《无耻混蛋》开始的场景中（长达9分钟痛苦纠结的场景使克里斯托弗·沃尔茨荣获了2010年奥斯卡最佳男配角奖），巧妙地使用了两次拉长的体验式场景结构。早些时候，在电影《浪漫风暴》中克里斯托弗·沃肯丹尼斯·霍珀著名的审问场景，迄今仍是电影领域最富有张力、对话最生动的戏剧场景之一。

两个场景在叙述过程中都单独表达了一条信息，而且这两个场景本来都可以在30秒内完成。但凭借这些出色的场景造就了场景构造大师身份的塔伦蒂诺有资本另辟蹊径。他的目的是将我们逼到类似抓狂的紧张之中。为了达到预期效果，在场景构建的第二层之前他又增加了层次，用大量细节将那一刻拉长，这就决定了任务驱动型场景所传达的第一个含义。

不过，你要注意在一个故事里不能设置太多重要的场景。这些重要场景在主要转折点处能起到最好的作用，特别是在中间部分，而且应该给其他轻快过渡场景和最近可能出现的场

景留出空间。

要成为给人以启迪的作家，你必须知道每个场景需要完成哪些任务，以及实现目标的哪部分内容会影响读者的阅读体验。太多的说明会导致场景混乱，离题的信息哪怕一条都是多余，这会削弱故事的节奏感。如果你有两个或多个东西要显现给读者，就要设计不同的场景来体现它们。

虽说舞台布景和时间的改变总是需要新的场景来配合，但并不是说你不能让两个场景来自于同一布景设计，尤其当你身边正好有两个重要故事的片段时。

将上述场景作为一个具体化的任务，如何优化场景使其发挥最大作用就成为你的机遇和挑战。如何尽可能地将其变为读者的体验来为故事服务，不仅要通过紧张、期待、恐惧、刺激和同情等气氛的塑造，还要通过布景和地点的氛围，按照故事发展的顺序，使场景出现在合适的位置上。

这就是场景的第二层功能。

叙事景观的场景

布景不是故事叙述，行动和展示才是故事叙述。然而布景和地点——如一个时代、一座城市或地理特征和特有的文化氛围——都是使故事引发读者共鸣的非常重要的要素。如果故事发生在香港一条湿热的街上，你有各种各样的方法让读者闻到从附近的胡同里飘出的死鱼腥味。只要不描写死鱼遍地的场景就行。

除了描述下金蛋的鹅这样的故事外，其他情况下你都应该确保每个场景包含了一些其他的基本特性，并了解这些特性如何促进故事的进展。换句话说，在故事第一部分和最后一部分出现的场景可能会大相径庭。

每一个场景都在一个地方展开。环境既指宏观的环境也指微观的环境。如果那个地方适合讲故事，而且能帮助人们更好地理解故事，那么你应该恰当地向读者展示出来。很多时候，甚至在一些发表的作品中，作家都会信口胡诌一些东西，试图表达某些俗不可耐的东西，像是阴沉的天空或邮递员新熨烫的制服闪耀着诗意的光芒。这可不是好主意，尤其是涉及可视化形象描述的时候，少即是多。

我们都看到过玻璃柜台后面肉贩忙碌一整天之后的样子。我们不需要作家像博物馆讲解员一样给我们分析说，血是如何溅到今早看起来还很干净的白围裙上的。不要拿一些显而易见的浅薄的东西侮辱读者。只有作者细致入微地进行描写，细节才会为人物塑造服务，为那些具有重大影响的事件服务，为细微之处的内容服务，为故事大背景服务。

再说，如果主人公是个肉贩，在第一个场景中，读者已经看到他在柜台后面的样子，如果他的独白和生活经历都莫名地与他的工作经历有联系——比如，他特别喜欢刀——你可能会深入细致地描写房间，包括围裙，这都是恰如其分的。而在后面的故事中，当第七次进入

肉店的时候，读者就不需要你那么详细地描写房间了。

作为作家，对于这一点你应该了然于胸。

场景中的人物塑造

除了布景和地点，每一个场景都必须描写人物，这也是展示人物的机会。不过这种人物描写还是前面叙述内容的后续展开。当人物随着行动和叙述一一展开，场景就成为人物、行动、叙述的中介。

有些场景，尤其在故事开始时的场景，实际上都是为人物服务的。向读者展示人物的某个方面就成为你在这个场景的任务，因此，清晰而单一地完成这个任务就是场景的目标，我们要坚持这一原则。只有人物却没有叙述来承接过渡的场景，编辑肯定会建议你删除。

要求：任何时候故事都应该一直向前发展。即使使用倒叙的方法故事也需要向前发展，倒叙就是为了促使读者有新的理解。

故事向前发展的方式是主动呈现，而不是通过布景或人物塑造。

每一个场景都是刻画人物细微之处的机会。如果是在故事刚开始，可以适当添加更多的细节以使行文生动流畅，包括运用背景故事展现故事背景和人物的内心世界。但如果这些层面都已经介绍过，后面的场景则不应再做过分的渲染，或是重复向读者展示它们。

在小说《狮子》开头的悬念部分，尼尔森·德米勒向我们展示了这样一个场景。尽管德米勒擅长设置情节和主题，但他的小说特别依赖人物塑造和写作风格（这家伙很爱热闹，甚至在严肃的故事里也是如此，因为他的主人公大多冲动且自以为是）。这些就是开始场景的任务。

我们见到了主人公——美国国家安全专家约翰·科里，今天他的司机是在纽约市联邦调查局做常规工作的特工。他们之间的对话妙语连珠。他们正在追踪一名臭名昭著的恐怖分子——这是一个悬念，在第1页底部的几行，主人公和他的追踪任务开始引起读者的共鸣——包括前两幕场景，一直到大约23页，德米勒一直在描写两个非常清楚且需要经验的任务。

在第一个场景（也就是第1章），直到最后一段，读者才了解到这一场景的任务。场景的一个任务是告知读者，科里脑子里一直装着他的强硬对手：那个被称为“狮子”的杀人机器，而他现在正在追逐的是一个流氓。场景的第二个任务就是纯粹的人物塑造，但人物塑造始终取决于场景，在故事开始的时候，人物塑造甚至压倒了展示目的，在此情况下就是如此。

在第二个场景，科里跟随恐怖分子进入大西洋城赌场，在休息室里他对恐怖分子发起攻击，直接把他打残了。这一幕场景的任务是向读者展示主人公的身份——一个反恐斗士，是对规则和权力嗤之以鼻的反叛者，是一个有任务在身的人——这是通过身体对抗来展示的。

人物要通过行为来塑造，而人物的行为正是场景的任务。

两个场景都是由任务来驱动的。一个作家漫无目的地随便乱写（确切地说，从故事开始的第1页他就不知道故事的进展），这种情况少之又少。为了方便介绍故事的反面人物，小说在第一个场景中，除了一直跟踪一个追踪对象，作者没有做任何其他动作描述。这是个非常有意义的任务，它为故事提供了重要信息。第二个场景的任务是向读者展示在赌场休息室突然袭击那个伊朗人的画面。这对读者来说意义重大，所有这些都是德米勒的设计。

后面的章节对故事做了更具体的阐述。但事实上每个场景都有一个任务，几乎每一部获得出版的小说和能够上映的剧本都是如此。在探索写作技巧的过程中，你要在一开始就学会如何做好安排。

剪切和推进技术

每个人都希望自己的故事能让读者爱不释手，或是写出的剧本能将观众牢牢吸引住。接下来我们要讲的就是如何做到所有我们前面讨论的环节。这些都是大场景，不过你也可以设置一幕特定的场景，给它盖上盖子，灭掉灯光，让故事更有张力。你写的场景要使读者对下一个场景有紧迫感和期待感。这意味着结束一个场景时，你要留下疑问，留待下一个场景解答。

这就是所谓的剪切和推进技术（我第一次从经纪人那儿听到这一术语，说实话我不知道它来源于哪里）。它涉及给定的场景或章节的最后一段，有时是最后一行。那是个惊喜的瞬间，在那一刻，出人意料或扣人心弦的新内容出现了。那一刻可能是、也可能不是那一幕的结局（或问题的解决），但实际上它吸引着读者继续看下去，没有什么比弄明白这一幕到底说了什么或者需要发生什么事情更重要的了。

在好看的惊悚小说或神秘故事里，几乎每一个场景在结束时都在一定程度上向前推进了故事。在我的小说《第七声雷霆低吟》中，许多场景都是这样结束的。下面列出了一些更有效果的例子（以直接的方式来说明有效的剪切和推进的作用）。请注意，你是怎么不需要阅读场景本身就能感受到最后的时刻是如何激励读者继续读下去的。记住，下面这些示例大多是场景的最后一行。

- 他写信给劳伦，尊重她的记忆。亵渎神明的后果就是遭到诅咒。
- 劳伦带他走出山洞、穿过石拱门，进入一个据信能改变他们现状的地方。
- 一个声音轻轻说，要是劳伦是对的怎么办？
- 她最后几句话是：“我要让你成为超级明星，加布里埃尔·斯通。你的生活从此将改天换地。”
- 笑容消失了，取而代之的是刚毅的魅力。

- 他的理论今晚将受到考验。

- “不论加布里埃尔·斯通是否知道，他是神在两千多年以前就选定的。”

- 她笑了，似乎知道了一些不为人知的事情。

- 当他回到桌边，国家安全局特工萨拉·迈尔斯已经走了。但那张卡片还在，就压在一个空杯子下面。

- 他靠在铁栏杆上，假装拿着手机打电话，看着面前玻璃上映出的豪华轿车的影子。

- 这意味着哥伦比亚中心项目可以按计划进行了。

- 电话打不通。

- 拉森知道这个名字，他已经找到了他。按自己的计划，加布里埃尔·斯通明天这个时候就会死去。

- 他摔倒在一块空地上，这时他听到有人说他们完全不知道他是怎么出去的。

- 他会亲手杀了加布里埃尔·斯通。

- 结束有时候就只需要一颗子弹射中头部。

- 当黑暗笼罩着他，加布里埃尔脱下衣服，在口袋里摸索着，他祈祷能找到手机。

- “我们必须离开这里，”她说，“马上。”

- 她转过身来看着他，眼睛湿润了。“你知道的，我有个问题要问你。”

- 他感到一股寒气袭来，仿佛邪恶的东西舔舐他的喉咙。

- 加布里埃尔认出了那张脸，然后是衣服。在他的注视下，那个从图书馆出来的黑发女人说：“你好，加布里埃尔。”然后她笑了，用枪对着他。

- 除了房间里的这些人，知道真相的人没有一个能活下去。

- 但萨拉消失了。一同不见的还有笔记本电脑和DVD。

- 然后，他听到天使的声音。

- 西蒙·温格闭上了眼睛，他把枪对准自己的太阳穴，扣动了扳机。

- 夏洛特·布伦纳从对面房间的豪华座椅上站起来，并拢手指，笑了。

- 但夏洛特·布伦纳消失了。

- 他用枪瞄准了丹尼尔·拉森的胸口，开了一枪。

很明显，要运用这一技术，你必须做好以下两点：当前场景的任务，下一幕场景的任务。

只有这样，你才能通过有效的剪切推进场景。

场景：商业小说与“文学”

“文学”这个词是上了膛的枪。所有的写作在一定程度上都是一种文学形式，就像所有海洋、河流和湖泊都是水的形式。但它绝对是一个作为描述性定义的术语，更多意味着分类而不是价值评估。它有丰富的含义，暗示着文学比商业味更浓的小说更好、更有价值。

如果你读过《白鲸》，就会知道这种说法不一定是对的。用很多无聊的语言描写一条虚构的吃人鲸鱼，阅读这样的书其价值还有待考证。专家经常是抽着烟斗、拿着报酬，在众人面前侃侃而谈，评论哪些书是值得我们阅读的。

作家可以自行选择写文学作品还是商业小说，这是体裁的不同。丹尼斯·勒翰用商业化手法和批判性眼光写了《神秘河》和《隔离岛》，而且特意在自己的历史小说《就在这一天》中延续了这样的风格。事实上，这本历史小说相比其他书的销量真是少得可怜，但这不是问题的关键，关键是这些书的构成——文学还是商业——是有所区别的。这与场景有很大关系。

这两种风格的作品都有情节，尽管在文艺小说或艺术电影中较难发现。剧情即冲突，冲突即人物塑造。到目前为止，写作都是同样的路子。所不同的只是侧重的角度罢了。

在一些教授和评论家所称的真正的文学作品中，场景的任务就是突出人物，即使没有故事阐述也完全行得通。你可以翻看每一章的人物塑造，分析一下里面的人物，你会发现你甚至都不知道主人公需要什么、想要什么，也不知道是什么挡住了他前进的道路。文学场景的任务是深刻塑造人物，而情节及其推动都是可有可无的，有时根本就没有。商业小说则正好相反。

当然，故事（通过情节）最终必须展示出来，只有文艺小说的粉丝才会坚持故事是由人物呈现的。我不想做评判，我只是揭开了商业小说和文学作品本质区别的神秘面纱。如果一位作家可以兼而有之，像丹尼斯·勒翰那样时常转换，则这个问题只关乎营销策略。聪明的赚钱方法是不惜一切代价与文学这个词保持距离。

像写作的其他方面一样，我们总是要做出选择，包括场景的性质和任务。

注释：

[\[1\]](#)Norman Rockwell(1894—1978)，美国20世纪早期的重要画家及插画家。其作品记录了20世纪美国的发展与变迁，横跨商业宣传与爱国宣传领域。

44.场景一览表

凭直觉写作的最大风险之一就是对场景的处理。编写一个场景而不知故事后面的发展（即下一个场景），甚至不知如何将这一幕融入更大的故事架构中，就像是把一段楼梯和房子接合在一起，却不知道在楼层平面图上通往哪个方向，或是根本不知道房子有几层。这种做法危害的不仅是故事的整体性。如果场景写作只凭直觉而不为它设置任务，可谓是自掘坟墓。

为了深度切入场景而省略无关的布局事项，你必须知道场景的最有效点在哪里。为了优化场景的内在戏剧潜力，你不仅要了解场景任务，还要了解场景本身的微观结构，包括如何结尾。而且直到你明白下一个场景该如何安排，你才能建立一个有效的剪切和推进过渡。

关于场景问题，作家需要了解的永远都比读者多。为了帮助你更好地了解场景部分，下面给出一个通用的调查问卷，在开始写场景之前，你有必要把它当作一种“酸性测试”。或者如果你正在努力写一个场景，但却不知如何推进，套用这些标准可以让你更接近目标。

- 场景的任务是什么？
- 从这一个场景中，读者能读到的主要故事是什么？
- 呈现的信息可以推动故事向前发展吗？如何推动？
- 新信息的出现是否在之前的场景中做过任何铺垫或说明？
- 这个信息是在场景中的哪个精确时刻（在动作、对话或其他叙述内容中）被披露的？
- 在不影响信息本身或潜在戏剧性的情况下，最近出现的哪一刻可以使你进入这个场景并成为故事发展的媒介？
- 你打算将场景设计成一个小故事，有紧张时刻、利害关系和通顺流畅的情节吗？
- 随着场景展开，读者体验到什么（柔情、理解、净化或其他情感）？
- 随着故事逐渐展开，直到全部展示出来，读者对故事的预期将达到什么水平？或者如果这是你精心准备的惊喜，你是怎样瞒住读者以使这一时刻精彩纷呈的？
- 如何展示场景中的人物？是人物塑造驱动场景呈现（换句话说，场景的任务是向读者展示人物的性格特点），还是场景呈现驱动人物（即人物是如何反应和处理消息的）？
- 场景有效果吗？是不是自然顺畅地朝着场景决定性那一刻（任务）发展？还是在徒劳地原地踏步？
- 场景的任务是否紧贴故事情节的主线？还是它只是一个不沾边的场景？——虽然你最

初认为它生动有趣（注意，有趣并不是重点，讲故事的动力和启发性才是重点）。对此编辑可能会问：“这个故事需要这样讲吗？”

- 你的场景以剪切和推进结束吗？场景间的转换与任务和内容相契合吗？这个转换是与已经建立起来的场景过渡相一致的吗？

- 如果一章中有多个单一场景，你有没有空一行把它们分开？如果没有，从一个场景转换到下一个是否清晰流畅？

- 场景开始的内容是否独具一格、打动人心、令人惊讶或生动有趣？你是否避免了多余的或不必要的背景、地点、人物外貌描写或其他环境描写的问题？

在规划场景之前先想想这些问题，不仅能帮助你更娴熟、更高效地布局场面，而且会对故事整体的节奏和风格产生积极影响。就像砌在墙上的一块砖，每幕场景都有它的位置和作用，如果能让它脱颖而出，你必须积极主动地将其展现给读者。如果你没有完全理解如何布置场景，那么那些吉光片羽的场景创作灵感就可能影响到故事的整体性，继而让整个故事泡汤。

对你的场景有了足够的了解之后再把它们加入到故事中。不要用太多矫饰和程式化的东西来破坏场景设置。关爱你的场景，它们定将加倍回报于你。

第七部分 第六个核心技能：写作风格

45.找到你的风格

46.我所知道的最好的写作比喻

47.关于风格的更多思考

45.找到你的风格

到目前为止，写作最常见的低级错误是矫揉造作、无病呻吟，即便是非常完美的故事，如果在第一页犯了这种错误，也会被编辑拒之门外。如果写作风格斧凿痕迹明显，偏离故事主题，完全表现自我意识，很明显就能看出这是作家试图将一个百无聊赖的故事写得诗情画意。

写作风格不高雅就像是穿着小丑服装参加奥斯卡颁奖典礼。你走上红地毯的几率几乎为零。

当然，一个作家的小丑外套可能是另一个人的晚礼服。你认为自己文采斐然，觉得有必要将自己飞扬的文字塞进句子里去，因为你觉得现在的句子表达气势还远远不够。这都是一种观点——你的看法、编辑的看法，以及读者的看法——不过这种看法非常关键。

大出版社的收发室里满满都是这样的手稿。这些作家试图把句子写得辞藻华丽、矫揉造作，试图释放自己内心的诗人情怀，公然模仿名家的写作风格（在历史上，J. D.塞林格比任何作家都善于启发因此类手稿而遭拒的作者）。一般来说，这些辞藻会贬低故事而不是提升故事。

比起在故事最后出现一个荒谬的、牵强附会的情节，矫揉造作这个错误更容易让书稿被编辑拒之门外。

这并不是说充满鲜明态度和个性的写作风格是一件坏事。见鬼，我现在做的恰恰也是如此。但是我所写的，是凭借几十年丰富的专业经验（包括教训）和细微调整才达到的效果。在故事叙述中努力展现自我个性始终都是冒险之举。

为了降低这种风险，必须牢牢记住一点：少就是多。只要不把写作风格简化到像大城市电话号码簿副本的地步就行。从喝醉酒想自杀的诗人写的情书，到世界上最枯燥乏味的科技图书，总有一种风格适合你。同样重要的是，风格得适合你的故事。

作为作家，作为讲故事的人，你的写作征程就是要找到它。

这就是所谓的写作风格

写作风格是六大核心技能之一。这意味着你必须正确掌握它之后才可以成为专业作家。专业这个词是关键，因为它虽然可能是约翰·厄普代克那样简洁或明快的风格，但也绝不含糊地需要专业水平。

再一次说明，界限所在也是观点所在。但有一件事永远都是正确的——你离安全又干净的中间点越远，你的作品被视为不专业的风险就越高。

以我之愚见，写作风格在坐满了等着别人指导的人的写作会议上占用的时间太多了。这

仍然是学术界的主要工作，特别是高中阶段，但当涉及发表作品一事时，它实际上是六大核心技能中最小的挑战。

你不必非要写得像J.D.塞林格、约翰·厄普代克那样才能发表。从书店的书架上随意拿起一本出版物，你会发现我没有说谎。虽然这些作者在风格上存在很大差异，但他们拥有一个共同点：他们已经达到专业水平。在当今的商业图书市场上，这指的是干净清晰、生动活泼、真实有效的写作，只要努力你就能做到这一点。

把写作风格想象成某一个歌手的声⻳。并不是每个人录制唱片的声⻳都像乔诗·葛洛班或玛丽亚·卡拉斯那样。其中一些人的声⻳听起来像是在阑尾切除手术中因麻醉不足而醒来时的哼哼声。对任何歌手来说，过多的旋律技巧都可能搞砸一首歌曲。想想亚当·兰伯特试图把国歌唱得华而不实，即使声⻳再美妙，瑞格利球场的观众也不会买账。

写作风格的优雅标准

写作风格就像是空气。如果你可以闻到，它就像是煮饭的味道，可能不会让每个人都有食欲。其实它还可能是腐烂的味道。在朝鲜族聚集地，烤狗肉的香气会令人胃口大开，但在马萨诸塞州乡下，如此这般却令人作呕。然而在地球的这两个角落，每个人都喜爱干净、清新、无味的微风。

少就是多。你追求的越是有个性、幽默和狂热，这一论断就越真实。

试图赋予写作引人注目的叙事风格通常是有风险的，因为你希望并假设每个阅读你作品的读者都会被特定的风格吸引。很多畅销书作家选择最安全的方法，其中包括丹·布朗、约翰·格里沙姆、斯蒂芬妮·梅尔、詹姆斯·帕特森等；很多其他的作者往往遭受不公正指责，被批评作品不够好，因为他们的作品没有任何风格。最安全的方法就是写得干净利落、生动活泼、简洁朴素。这有点像呼吸新鲜空气，闻起来一点味道都没有，但却沁人心脾，令人愉悦。它随风漂流，轻松自然。

至少，这就是专业水平。

写作的个性和风格应该是顺其自然，而不是矫揉造作。可能你需要数年才能找到自己的自然写作风格，当你这样做的时候，你再也不用担心那种华而不实的风格，比如那种辞藻华丽的散文。因为只有当你写得自然，没有强加滥用的形容词（在《艾尔默·伦纳德的10条写作规则》中，他建议作家从手稿中删除每一个形容词），叙述的风格才会吸引买家，这一点既实用又微妙。

想想小说家科林·哈里森，他被称为美国惊悚小说作家中的“桂冠诗人”，不过这样称呼他并不是因为该头衔的含义。你可能认为拥有此头衔的人会和莎士比亚一样妙语连珠。但作为故事讲述者，雄辩的口才并不是你的目标，通过声音和态度所传达的本质才是。在这点上没有人比得过科林·哈里森。

这是哈里森的小说《曼哈顿夜曲》的第一段：

我卖伤害、丑闻、谋杀和厄运。哦，天啊，我做了什么。我卖悲剧、复仇、混乱和命运。我卖穷人的痛苦和富人的虚荣。从窗口坠落的儿童，燃烧的地铁列车，窜入黑暗的强奸犯。我卖愤怒和赎回。我卖肌肉发达具有英雄气概的消防员和贪婪的暴徒老板。恶臭的垃圾，黄金的碰击声。我把黑人卖给白人，把白人卖给黑人。从民主党人和共和党人以及自由意志论者到穆斯林和异性装扮癖者还有棚户区东城。我卖约翰·戈蒂、辛普森案和轰炸世界贸易中心的飞机。我卖掉任何一个出现在我面前的人。我卖谎言和真理还有每一代人之间的传承。我卖新生婴儿和死去的人。我把破烂、宏伟的纽约城市卖给那里的人。我卖的是报纸。

在这里只有四个形容词，每隔两个句子才有一个。然而，这段描写激情澎湃，体现了作者的观点和个性。这是一种典型的既有激情又有旋律的写作风格，完全符合黑暗城区的侦探惊悚片风格，只有语言大家才能写得出来。这种写作风格模式能让你从枯燥、平庸的书面语中摆脱出来，并且引发你的思考。

只是不要去模仿这个家伙。在这个问题上不要去模仿任何人。编辑隔着一英里远就能闻到你抄袭的气息。

少就是多。即使你想写的东西再多也是如此。要不断尝试新东西，探求写作规律，倾听反馈意见。让你的写作风格自由发展、不受拘束，但一定要尽量服从最高标准。

我们中的许多人成为了作家，因为人们多年来一直告诉我们，我们长于言辞表达。而在文字游戏中，这简直就是诅咒。你要确保语言文字不会对你以及你的职业生涯造成影响。

小说——剧本更是如此——不是因为写作风格而卖座。但是，它们确实会因为写作风格而被拒之门外。卖座的都是伟大的故事、讲得好的故事。这就要求你均衡掌握六大核心技能，其中包括看起来能够卖座的写作风格。

对话的风格

写小说其实就是在写对话。这意味着不管对话是好是坏，都是你的写作风格的一部分，在它即将出版面对公众之前，都将接受经纪人或是编辑的审阅。

对一些作家而言，写对话非常自然，对另一些人——甚至那些不费吹灰之力就能写叙事性散文的人——他们写的对话听起来就像拙劣的三流剧本的脚本。

写精彩的对话就像写叙事性散文，只可意会不可言传。但写对话的感觉可以学习，要做到这一点，你需要提高对对话的欣赏力。

如果你有这样的欣赏能力，你就可以把它写在故事里。

现实中的对话

对许多新作家而言，主要的问题是：他们的对话听起来不真实。这根本不是真实的人在现实世界中的谈话。

首先，你要把你知道的语法和漂亮的句法丢出窗外。因为人们不会像那样交谈，以前不会，将来也不会。

有些人说话简洁。他们说了还不到一半，人们就完全理解。有些人说话委婉，甚至还有人用心照不宣的弦外之音来表达。

对话也要根据情况进行调整，如年龄、文化、地理位置和故事的进程。当来自城里富人区的白人迈克·里奇为《心灵访客》写电影剧本时，他写得十分准确的街头对话遭到一些人的非议，认为这些地方是由住在城里和主人公一样的人修改过了。但里奇做的是所有作家都需要做的，他进入书中人物的脑海中，允许人物像真实生活中那样说话，而不是像一个从来没有见过水管开裂的白人那样。这招确实管用，里奇也引以为傲。关于对话是好是坏，编剧要比演员和导演更加敏锐，他们能让场景真实可信。

让我们来看看同一场景的两个对话例子，为此我们编出一小段对话。一个是新作家可能的做法，另一个则是实际的情况。它反映了作家的观点和认识，没有人会选择那些与主题无关的对话。这就是目前要接受的挑战。在人物的对话中，你不能只为了让自己满足，你必须跳出自己，让对话真实可信。

在NBA比赛中场休息时，两个自毕业后就没有联系的老朋友相遇了：

“嘿！是你啊，你过得怎么样？”

“我很好，你呢？”

“是啊，你看起来……很成功。”

“还好。你怎么样？”

“还行吧。我们有多久没见了……一年？”

“三年。你结婚了吗？”

“订婚了。你呢？”

“离婚了。嘿，有时就是这样啊。”

是啊，这段对话真是太烂了，我当然知道。但是，这正是摆在很多编辑面前的东西。不是因为作家的水平不行，而是因为他们对于对话实在没有鉴赏力。他们似乎无法塑造出与现实的氛围和周边环境相符的人物形象。

下面这个就好多了：

“老兄！最近怎么样？”

“天啊，你看起来……不错吧？”

“凑合吧，跟做梦一样。”

“还以为你是唐纳德·特朗普^[1]的儿子或是哪个大人物。”

“发型不错。”

“嗯。有一年没见了？”

“你说呢？三年了。勒布朗还在学他的交叉步呢。结婚了吗？”

“没有，单身。”

“花花公子。”

“我知道。你呢？没看见戒指，也没看到戒指印。”

“离婚了。感谢上帝，幸亏我签了婚前协议。那个婊子。”

“伙计，真遗憾。”

“没什么，我的新女友看起来像特朗普的女儿……一切都很好。”

街头对话的真实性不是问题的关键。关键是通过细微差异和弦外之音将读者带入人物的有关日程和生活中，以此确保你的对话能增加阅读体验。

提高鉴别力的最好方式就是倾听。不只是倾听现实生活中的对话——这是所有对话的来源——每一本读过的书和每一部看过的电影中那些生动活泼、内容丰富的对话也值得学习。

尽量避免矫揉造作的对话，就像你那思想保守的阿姨说起她第一次离开爱荷华时旅途中的事。不要添加任何色彩或情感。（除非这就是故事中人物的说话方式，你想要看看这样的人物怎么说话。）对人物塑造而言，对话是一个很好的展示内心的机会，就像当你面对很多创造性的选择时，要是抓不住它们，你就只能选择平庸。

在一个关于杀手的故事中，你的叙述风格可以平铺直叙，但是在写对话时绝不能如此。

注释：

^[1]Donald Trump (1946—)，曾经是美国最具知名度的房地产商之一，人称“地产之王”。

46.我所知道的最好的写作比喻

在体育运动中，他们说速度是教不出来的。潜质相同的橄榄球选手在竞选时，40码冲刺只相差1/10秒，这就是在第一轮合同中挣得数百万美元的球员和落选的临时队员之间的差距。

你想要在所有比赛中都达到更高水平，或者你想出版自己的作品，如同你想在棒球大联盟上展示自己的实力，在这两种情况下，教练所能采取的最好的方法就是：根除影响你水平发挥的糟糕技术，让你发挥出自己最快的速度来。如果你不具有专业水平，他们甚至不会让你进入选拔赛。

运动能力是由基因决定的。它是天生的，不同水平的人都在一直寻找成功之路。只是那些天资一般的人需要多付出努力，或许是需要更大的训练强度和更多的创造力，努力让自己达到专业水平。

你并不需要成为速度最快的人才能进入球队或是成就自己的事业。但是，你需要发挥专业技术水平，同时找到自己的定位。

所以，写作才能也是一种天赋吗？我们确实总会听到有人被称为是“才华横溢”的作家。但这种情况并不完全由基因决定。只不过过人的智力是与生俱来的。当然在写作领域，天生的智力水平和快速反应能力都会影响我们，但它和体育运动又不一样。

没有人说诺拉·罗伯茨[\[1\]](#)比你更强，单就力量这一点而言不会如此。作为一个讲故事的人……数字显示她比我们都聪明。

写作风格不能培训，培训风格的难度超过教人谱曲或是教人10秒钟跑完百米。只能对你持续加以辅导，一旦你克服了坏习惯和缺点，除了你自己，没有其他人能使你成为更好的作家。教练教你是为你扫清道路，你则要充分利用你所学的知识。

和运动能力一样，你可以在写作风格方面减少技术上的瑕疵。首先要避免滥用浮夸的形容词和副词。当然，某类作品读得越多，你的研究就越深入，就越能为你发挥最大潜力扫清道路。这也是本书的真谛。这套原则能帮你消除不明智的想法、外行的习惯、不完整的观念和过时的技巧，让你呈现出最好的故事，并且创建一个你能写出的最好句子的标准。

没有人能够教你变得聪明，没有人能够教你风趣幽默，没有人能够教你冷嘲热讽。也没有人能够教你写出一句话就让读者陷入疯狂的沉思，或是用一句话就反映出人类的经历。没有人能教你获得天赋。这是我们期望获得的写作能力，尽管有许多人涌入作家这个行列，我们却依然孤独地走在写作这条路上。

然而有一件事是肯定的。如果作为作家你停止学习，不再追求和提高，你一定会固步自封。你宣布自己已经达到了极限，然而如果此时你还没有加入比赛，那你永远也进不来了。

我喜欢把写作当作生活本身

现在的我们与年少时不一样。而且随着年龄增长，将来的我们也将与现在大不相同。这些变化表现在许多方面——外在的相貌和健康的变化；内在于我们自身的世界观和价值观的相应改变。

自然而然，很多人都会随着年龄的增长变得更加成熟。他们此时处于人生中学习曲线的顶点。他们与以前不一样了，变得更加优雅。因为成熟就是一种接受事物本身是什么并且不再为此烦恼的能力。

这就是生活。写作就是生活的爱好、激情和职业。作为一名作家，你如何随着时间改变，你如何成长——或优雅，或苦涩，或乏味——你所选择的结果和体验都完全取决于你自己。在写作道路上你越是积极勤奋，越能收获更多。

如果你想改进写作风格，就得让自己沉浸在写作的世界里，不管是你自己的世界还是他人的世界。作为同行和学习者，你要留心你在这里看到的一切。你可以使用你读到的出版物上的每一个字，你可以使用你看过的电影中的每一个情节，用它们搭建你的写作实验室。

然后，最重要的是注意你在表达时的真实风格。倘若喜欢肌肉，你就需要勤加练习，接受成长过程尚需时日这个事实。可能你看不出肌肉在生长，但回顾一下就会发现，你今天比昨天更加强壮。

培养写作风格也是如此。

它会来找你，首先是低声细语，最后是自豪而倔强地呐喊。而风格一旦确定，就宣布了你是一个怎样的作家，从此你就要运用此风格了。

要知道，如果你讲故事的技巧，即其他五大核心技能如果没有相应的增长，你新长出的发达肌肉（风格）也于事无补。

写作专业化是一个要么全有、要么全无的东西，没有折中。

注释：

[1]Nora Roberts(1950—)，美国畅销书作家，《纽约时报》小说畅销榜常客，擅长爱情浪漫小说和悬疑小说。

47.关于风格的更多思考

我们是作家，必须写出我们唱的歌，必须编排我们表演的舞蹈，必须设计我们最终的追求。

在所有类型的艺术家中，我们是独一无二的。作曲家无须演唱歌曲，舞蹈编导不需要上台表演，编剧和导演无须当演员或舞台设计，建造大楼时，设计师甚至无须在场。

但是，我们作为作家，却要独自一人负责作品的方方面面。撰写、编排和设计故事都由我们自己决定。我们要根据故事和风格来判断怎样规划，或合并考虑或单独考虑，看看如何做到“1+1>2”的效果。

写作风格是你必须掌握的六大核心技能之一。缺乏其中任何一个方面，你追求的梦想都会落空。

关于风格这个问题，如果不存在矛盾的话就有讽刺意味了。为了得到自己认为完美的写作风格，很多作家都会运用写作技巧，尽管他们并不是特别喜欢它。然而，这就是矛盾——看上去最适合的标准马上就会成为阻挡你作品发表的拦路虎，而恰恰是最不重要的标准成全了你。

允许我解释一下

经纪人或编辑可能要读上好几十页才能发现故事的闪光点，而只读几页就能评价写作风格的韵味和节奏。作为专业人士，从前面几页就能看出哪部作品能够发表，哪部不能。如果稍微调整一下文章就能变得流畅通顺，也是可以发表的。

而这一切都关乎风格。除此之外，写作风格的吸引力还在于可以减少作品被退回的几率，这可以作个案研究。你没有必要像诗人那样写故事，但你需要写得足够好，才能跨进写作大门，跻身作家的行列。

此后，故事将决定你的命运。

许多作家都注重词语

如果他们的写作风格尚未成熟，还没有找到自己独特的声音，那他应该专注于语句的表达。如果风格中充斥着笨拙或新手的胆怯，如果风格的尝试很艰难，那确实应该专注于语句的表达。然而，尽管风格如此重要，正如我们在前面的章节中所讨论的，但风格几乎不可能教会。所有的语法讲座和句型概括都无法助你一臂之力。

实际上，写作风格必须要自己努力获得，你要去发现它，并逐步让它成形。风格必须要逐渐培养，让它具有自己的个人特点和节奏，从而让你能够用各种色彩和细微差别做渲染，用精巧的力量和深度的人文情怀来感染读者。

轻松。简明。干净。没有丝毫的雕琢。

风格必须完全是你自己的个人特点。

唯一的获取方法

这靠的可不是天赋。

你必须得写，不断地大量实践，还要虚心好学，积极进取。如果需要的话，你必须持之以恒，因为风格不可能一蹴而就。你会逐渐形成自己的写作风格，拥有自己的写作特点和节奏。一旦成功了，你就能如鱼得水。

由此，接下来就只剩下讲故事了。

你不必像才华横溢的天才或是经验丰富的智者以及愤世嫉俗的资深作家那样写作。你只需写好就行。

但是你讲的故事——通过你掌握的六大核心技能展示出来——必须要更好才行。

好是一种商品，好无处不在。好堵塞了每一家出版公司和电影制片厂挂在外面的木头邮箱。

什么是好，什么是更好，始终要依靠主观判断。这一悖论永远不会终结，因为往往你越是努力想写好，越会适得其反。

好的写作是轻松写作

你得先掌握足够的、清晰的、专业级别的写作风格。得到读者的青睐是你努力的目标，要让经纪人或编辑读到第三页就能感受到你的故事。

实际上，当经纪人或编辑不再注意你的写作风格的时候，你就做到了。就比赛而言，你入围了。

你的故事就是你在这场比赛中的王牌。

第八部分 故事发展过程

48.付诸笔端

49.凭感觉布局故事指南

50.从如何做到为什么这样做

48.付诸笔端

不管你是策划者还是实干者，是计划者还是行动者，是安排有序的还是凭直觉的……我们都躲不开让人生畏的一个问题：接下来该写什么？我怎样才能知道该写什么？

前一个问题的答案在你的掌握之中，它就在故事结构的原则中，在构思、人物和主题的上下文中显现出来，所有这些都是你写作旅程的指南，它开始于第一页。这些原则和构想无法让具体的词汇自动跑到你的大脑中，但它们会根据故事叙述的顺序为场景设定目标、内容和标准。如果你忠于你的原则和构想，故事场景就会保持原貌，你就能顺着场景读完故事。故事有没有人喜欢还不知道，不过我们已经获得了原则上的支撑。

从这个异常复杂的问题——我怎么知道该写什么？——引发了你在推进故事发展的过程中一些其他关键的问题和争议，例如：

- 你目前在故事的什么地方？
- 在这一点什么能够提升戏剧张力？
- 你的人物刻画和你展现的故事是否一致？
- 你的下一个想法是否是所有选择中最具创造性的一个？

若要有效地回答这些问题，你还需要知道在某一点上你都有什么故事选项。有些问题只有在完全理解了故事的发展方向之后，才能得到有效的解决。至少在各部分之间的上下文中，我们学到的原则给我们提供了解决方案。你或者设置一些新东西来回应已经计划过的东西，以攻克难关，或直接解决这些问题。可用的立意、人物和主题使故事的四个部分更具戏剧性和意义。

说这些原则太简单了可能有些过于保守，但在某种程度上，它就是这么简单。因为如果你是按照我们在这里所讨论的原则来创作故事场景，你就不会再考虑其他的创作原则了。如果你认为还有另外的写作方式，当你在这些场景中插入新设计的场景，并为这些新场景安排不同寻常的上下文时，你可能已经迷失了方向，而你甚至没有意识到这一点。

至少要等到经纪人、编辑或剧本评阅人告诉你，你才能明白是怎么回事。

永远都最有效的故事讲述工具

不知道大家有没有发现，在这里我没有称它是最好的工具，尽管它有可能是最好的。到底是不是最好的，还需要每位作家自己判断。我要和大家分享的是一项具体技术，它可以帮助你发现故事、充实故事。这项技术非常有效，只要你正确应用，并且充分发挥你的耐心、想象力和创造力，就可以在打草稿前，甚至一个场景都不用写之前，用这项技术来展开你的故事，并且把故事的情节按顺序安排好。

这个工具叫做进度节奏表。

这种故事框架能使你开阔故事中每一个场景的视野，在列表的时候要从整个故事的视角出发，把每个场景都记到纸上，有时一个场景可以只用一个词来表示。这是在场景描写之前需要完成的工作。在进度节奏表中（之所以这样命名，是因为它定义了故事的节拍和各个瞬间），你可以细细地打磨故事，修改增补，比如将这个场景增加一部分，那个场景删掉一部分，确保所有的场景都能适应故事的结构原则，这样在场景展开时才能达到最佳的戏剧效果。

这是故事设计的核心内容。

为什么它是有用的？因为寻找故事是必然的，也是不可避免的。无论故事是什么，它都是创作过程的核心。

另一种创作故事的方法就是坐下来，继续编织你的故事。有组织有条理地打草稿，一边创作一边构思，这要以你的故事结构理论和讲故事的天赋为基础，引导你形成最好的创意。前面我们已经讨论过这个话题以及它为什么效果有限。有了这个慢慢变得有条理的草稿，你还必须继续完善后续的草稿，从而完成故事的创作。通常是你写了大量的草稿之后，才能偶然发现你的故事。

进度节奏表能帮你创作出有效的初稿来，经过润色修改，你就可以信心满满地提交终稿了。对某些作家来说，要接受这种方法并不容易。好消息是，你越是了解并接受这些故事结构原则和其他行之有效的核心技能，你就越能够认识到这个过程的内在价值——至少在一定程度上认识其价值。

寻找故事节奏

进度节奏表是避免凭感觉创作所产生的弊端的一种方法。

接下来让我们一起探究使用进度节奏表的细节。进度节奏表简短有力地描述了故事的每一个场景。最初这些甚至都不是场景，只是一些片段和想法。如果你的故事中有60个场景，那就创建一个有60个条目的进度节奏表，这些条目为每个场景描述了任务和内容。每项条目分别描述每个场景在故事上下文中的作用，并且解释每个场景存在的意义。

你可以使用计算机流程图，或在笔记本上设计循环图，也可以在墙上贴便利贴，或在地板上排列卡片来创作进度节奏表。这些方法都不错，都可以让你在动笔之前就看清故事的整体顺序。

只要看清故事的顺序，你就可以修改完善它，然后充满信心和激情地从规划结构转向挖掘创意。

我看过一个叫“蓝色天使”特技飞行队的纪录片，被那些精英飞行员飞行表演的准备过程

深深地吸引，并陶醉其中。在确保飞行员生命安全的前提下，六架F/A-18大黄蜂之间的位置关系是航空表演成功的关键。每场表演前，飞行员们都会围坐桌边一起温习演练，口头表述演习时各自的精确排序，这些都与高科技无关。他们闭着眼睛听飞行队长讲述即将合作的飞行表演的每个动作，以及表演中各自的排列顺序。队长以平静的话语简明扼要地讲述每一个动作：如何移动操纵杆，如何调节动力大小，以及如何进行动作转换。队长不仅排练了飞行员们合作表演中的每一个动作，还讲解了怎样表演、表演的节奏以及那些动作间的细微差别。于是，这些飞行员对他们从头至尾的表演安排就有了一个深入的理解。只有经历了亲密的合作，他们才会在表演中展示出力量与美，而这种力量与美则盖住表演过程的复杂性和强度。

你的故事情节发展也将受益于这种方法——努力记下脑海中的点点滴滴。有人认为，这种方法会导致故事缺乏灵活性，无法完全激发出有灵性、有创意的内容调整和更好的想法。但是他们忘了，这些都是记在便利贴上的想法，在任何一天，比起修改四百多页的手稿，修改便利贴都容易得多。

而且确切地说，这是你在打草稿时所做的准备工作。如果你对故事没有一个宏观的把握，即便最后要丢掉，也只不过是一张便利贴，而不是整个章节的内容。

打草稿前的进度节奏表

如果在打草稿前做一份进度节奏表，你就能制定出一份详细的故事创作计划，这个计划同样适用于创建故事结构，帮你列出每个部分、每个故事转折点的作用和恰当的位置。即使在创作过程中还要作出修改什么——很可能需要修改——你仍是在已设置好的整体格局下创作，而不会打乱整个故事结构的平衡和节奏。

你已经设置好了的每个故事场景，都将以合适的内容出现在合适的地方，这样你就可以将场景的作用发挥到极致（包括故事的节奏和戏剧性）。

打草稿后的进度节奏表

不管你的故事创作进行到了什么程度，你都可能突然发现，你所写的这些都是无用的，和草稿上原来写的不一致。在脑海里自己感觉不错，可落实到纸上就感到言语匮乏。每当遇到这种情况，就不要再试图修改草稿了，更有效的方法是将故事修改成一份进度节奏表，看看用这样的方式来修改是否能让故事更加流畅。

顺便提一下，凭直觉写作的作家都是靠着这一“法宝”让创作变得更加有效。当你觉得它不再有效时，那就重新做一份进度节奏表，讲述的还是完全相同的故事，然后看看哪些地方可以改善。

这个方法你只能用一次，就一次。因为当你将故事作为一个整体，体验故事的创造性和可读性时，很难再回到先前凭直觉创作的方法上去。下面我们来讲一下故事规划。其实这项工作

进度节奏表成为大纲的蓝图

即使你很讨厌大纲这个概念，也要意识到它并不讨厌你。列提纲并没有负面影响。它不是你凭想象产生出来的，特别在提纲只是对进度节奏表的扩展和完善的情况下。如果你是一个经验丰富而且充满自信的讲故事者，你甚至可以跳过列提纲这一环节，直接从进度节奏表开始打草稿。

可以将进度节奏表中的每项条目扩展成一个描述性的句子，然后将它发展成一个你还在考虑的场景的总结性段落。如果你有足够的创造性构想，可以将它表述成一个特定的故事节拍，而不只是一个“需要按照某种方式才能实现的”占位条目，这样的话你将条目扩展成为句子或段落时就不会有麻烦了。你会发现自己在对这个场景本身做一个简短描述，而不是在描述故事的下一个节拍。这个过程非常强大，一个节拍引导一个节拍，在你意识到下面要写什么之前，你的故事早已像电影一样在你的脑海中播放了。

为了对进度节奏表有更好的了解，让我们对比一下对同一个故事采用两种风格的进度节奏表的不同效果：通用型和特定型。前一个是打草稿前的版本，它用一般的方法描述了每个场景的任务，比如“在这里我们介绍一下主人公”；后一个在打草稿前后都非常实用，同样的故事场景，它将展现特定的故事背景。所以这里不说“介绍一下主人公”，而可能说“我们来看一下正在工作的杰克”。

以下是一部小说或剧本的完整的第一部分，假设在前面需要用12个场景来完成这一工作（包括第一情节点）。随着进度节奏表的推进，场景的数量也有必要增加。这样做不会使你形成思维定式，限制你在后面想出更好的主意来。

这些只是项目符号，用来说明在特定的故事背景下按照特定的顺序，故事需要发展到哪一步。对于那些已经打破这一常规而凭直觉写作的作家，需要提醒的是，这只是故事情节的排序——你迟早都要这样做——并且你可以在故事叙述中自由发挥，增加选择，朝着自己的创作目标前进。

进度节奏表既是执行工具又是探索工具。草稿也可以发挥这两项作用，但是它的内容越多，需要的时间和精力就越多，而且会扼杀创造性。就像快艇可以很快地在海面上掉头，体型巨大的轮船掉头则要花更多的时间。

为了更好地把握这一点，你需要知道怎样用几行字把整个故事的来龙去脉表述出来（又称电梯游说^[1]）。在开始构建任何进度节奏表或列提纲之前，你必须知道这些。

下面是通用型进度节奏表的电梯游说：

如果一个人发现他的妻子有外遇，在调查此事的过程中却发现妻子被人杀害，而所有的线索都指向了他，他该怎么办？他必须躲避警察和真正的凶手，花费大量的时间揭露真相，证明自己的清白。

这个故事第一部分（布局）的进度节奏表，按照叙述一般故事可能的发展顺序，可能是下面这样：

- 1.序言——预览接下来即将出现的问题。
- 2.介绍人物和问题来临前主人公的生活。
- 3.展现人物在第一情节点前的生活状况以及他面临的重大危机。
- 4.日常接近敌对势力时的画面（铺垫）。
- 5.主人公心魔的第一个暗示。
- 6.主人公怯生生地面对心魔，我们称之为阿喀琉斯之踵。
- 7.主人公被警告离开，却不知道这意味着什么。
- 8.主人公面对即将到来的危险却不知道其中的重大危机。
- 9.主人公大意了。
- 10.主人公有些不相信，自己秘密去调查。
- 11.重大阴谋降落在他的头上，一切都变了。
- 12.主人公发现自己受到不公正的指责（第一情节点）。

有趣的是，这个通用进度节奏表的第一部分可以应用到任何一个故事上，而与上述提到的电梯游说没有直接关系。

这就带来了一个有趣的应用。我们可以做个练习，当你构建另一个故事并为它创建一个你所熟悉的通用进度节奏表时，你可以在自己的故事中应用类似的故事需求和顺序安排，为自己找到灵感，这就是“接下来要写什么？”这一问题的答案。

灵感从来都不是偷窃别人的思想。如果它在形式上可以为另一个故事所用，那么支持类似戏剧性前提的灵感形式也可以为你的故事所用。尤其是在你还不确定写什么、怎样安排写作顺序时。

不过，一旦完成了一份通用进度节奏表，你就可以通过加入更多的信息和关注点，使其在故事中更加明确。

特定故事的进度节奏表

下面这个例子与前面例子的前提相同，只是这次有特定场景下的观点，而不是通用的需

求。相同的进度节奏表，相同的顺序，这一次却是真正的故事规划的开始。

1.在酒店房间里，一个男人和一个女人疯狂地做爱；床头柜上是男人的钱包，旁边放着女人的结婚戒指。这只是个序幕，我们还不确定他们是谁。

2.主人公出场了，他经营一家精品零售店，生意兴隆，这是他妻子一手创立起来的，这个店归她所有。她是商店的脸面，而他却辛苦地做着店里的一切工作。

3.我们知道他妻子得到了所有的荣耀和金钱，而他却很少得到信任和欣赏。员工们都知道麻烦要来了。

4.妻子说，她要去市中心参加一个会议。她吻了他一下然后离开了，但她却去了酒店与情人幽会。有一位员工在酒店看见了她。

5.这位雇员试图告诉主人公这一切，但又不想背叛主人公的妻子，因为她才是真正老板。这位女性员工对主人公暗怀情愫（铺垫）。

6.后来，主人公跟踪妻子多天，却没有发现任何异常。

7.主人公向妻子说出了他的怀疑，她对此一口否认。他们吵架了。

8.主人公去了酒店，给门卫看了妻子的照片，门卫认出了这个女人。

9.主人公再次与妻子对峙时，她一口咬定说会议就是在那儿开的。他们吵得更凶了。

10.公司的那个员工向他保证，他的妻子在说谎，因为她见到他妻子和情人在一起。他们开始互生情愫，尤其是这个女员工对他有好感（铺垫）。

11.几天之后，根据这个员工提供的线索，主人公跟踪他的妻子到了另外一家酒店，破门而入之后……却发现妻子已经死在房中了。他碰了屋里的一些东西，无意中使自己成为嫌疑犯。他报了警，然后……

12.那位员工发现主人公还在大厅里等着，就拽着他离开了……说警方正在找他，他们认为他杀了自己的妻子，其实是他妻子的情人陷害了他。那位员工还说自己会帮他，直到他证明自己的清白。她以后会向他解释她是怎样知道这一切的。

这12个故事进度节奏条目代表草稿中第60~75页的内容。

当然，最后的结果是这位患有精神疾病的女员工杀死了主人公的妻子，因为她想要得到主人公的欢心，并想将罪过嫁祸于他妻子的情人，然后她就可以得逞了。

记住，你应该一直去完善进度节奏表，及时记下你的想法和观点，让这个进度节奏表发挥出强大的作用。

如果你还没有这样的进度节奏表，希望我讲的这些可以帮你做出一份来，不过在它成为一个可行的故事序列之前还需要进一步完善。

进度节奏表的演变

在你增删那些可以提升故事悬念、增强故事节奏、强化人物性格、设置终极决战的想法时，这一条目列表就变成一个流动的故事发展工具，它能引起读者的共鸣，让读者的情感随着剧中人物弧线一起变化。

如果你试图凭直觉写出一个故事，却意识到有很多漏洞和节奏的问题，你可以制作一份具有追溯作用的简要进度节奏表，用来确定你的选择在故事顺序中任意一个情节点上是否是最好的，而凭直觉写作时你可能无法对此作出判断。此外，除非你知道你在写什么——或者是情节点，或者是结尾——否则你无法插入任何铺垫，而铺垫对制造戏剧性张力和推进情节至关重要。

进度节奏表是一种工具，能够为做出创造性决策提供有力的支撑。

当你用这个工具发起头脑风暴，构建类似的故事，甚至写出几章草稿的时候，你会发现，你无须把全部草稿都写下来就能想出一个完整的故事。这一方法在运用过程中可以灵活变通，但不论怎么运用，你都必须对笔下的创意了然于胸。

你可以按照自己的想法使该过程变得更加灵活。你可能会发现，想要高效地创作一个达到出版标准的故事，创建和使用进度节奏表是最有效的途径。

注释：

[\[1\]](#)elevator pitch，即假设你在电梯里，需要在30秒内向一位客户推销产品并获得成功。

49.凭感觉布局故事指南

到底应该通过严格的故事情节设计来谋篇布局，还是凭借直觉和经验进行故事创作呢？在寻求问题答案的过程中，我逐渐认识到一些事情。其中最值得一提的就是，不管是崇尚故事情节设计者，还是崇尚直觉经验写作者，我们都面临同样的危险。

首先，崇尚直觉法写作者不想听到有关的讨论。出于某种原因，在真正开始创作之前便预先设定故事的主要情节这一做法，被认为是讨厌的或者行不通的，至少在他们看来是这样的。在我看来，这种逻辑就好比某些人声称他们不会乘飞机，这是因为他们从来就没有搭乘过飞机。于是他们选择了开车。

真实的说法是，他们不想乘飞机。他们对乘坐火车进行为期五天的旅行非常满意——这是一种低效率的定义。与其说这是对事实的陈述，不如说这是一种选择或者偏好。

这是一个极好的比喻。乘火车所花费的时间差不多是飞机的十倍，而凭借经验漫无目的地创作所花费的时间也会是通过故事设计来创作所花时间的十倍。这两种办法都可以让你到达目的地，只是漫长的旅途可能让你错过很多你想要的东西。

事实上，每位故事的作者都在以某种方式创作故事。

不管你喜欢怎么称呼，你都避不开它。

如果你是在匆忙地创作故事，完全凭直觉坐在那儿就开始写，对于接下来要写什么没有任何线索，写完一章又接着写下一章，搜肠刮肚地拼凑，这也是一种故事规划。即便你并不喜欢这个说法。

这种凭感觉写作或者是凭直觉创作故事就是你选择的方法。无论选择什么，我们都必须接受它们带来的后果。创作如此，生活亦如此。

凭感觉创作事实上是可行的

这就像是探查手术与定向手术。做探查手术的外科医生不知道会发现什么，她进入到里面后只能做她认为似乎正确的检查，实时做出精确且中肯的判断。而有了前期计划的外科医生进入手术室后，就开始做核磁共振、抽血化验，她知道等待自己的是什么，她可以直达病灶，以最少的创伤以及最短的麻醉时间完成手术。

这也是一个极好的比喻。因为只有你知道了自己在做什么以及为什么要这样做，才不会把病人（或者说你的故事）置于危险的境地。尽管我们的目的是治病救人，但也可能把病人置于死地。

即使病情一样，结果也一样——确定了肿瘤的位置并做摘除手术，做探查手术（如同凭借经验写作）比定向手术需要花费的时间更多，承担的风险也更大。

在这个比喻中，采用两个不同方法的医生都知道她们在做什么。所以这两种工作程序都有效。但并不是说所有的写作都会遇到这样的情况。有时候，作者不知道自己真正在做的是什麼。你越是了解故事的构成要素、写作内容、写作方向以及写作目的，你就越需要在真正开始创作故事之前着手进行故事规划。

相反，你对故事结构越不了解，就越不可能做出规划，因为你根本就不知道该规划什麼。

不管是有计划的写作还是凭感觉创作，如果必要的故事转折点和人物弧线不能适当地展开，你的故事就会失败。问题的关键在于你要认识到，展开适当的故事情节是必不可少的。无视这一概念是许多凭感觉写作者创作失败的原因。

靠直觉写作的作家有时会把那些知名的凭感觉写作获得成功的作家名字挂在嘴边。但事实上，那些知名作家都是完全按照故事架构原则的要求来创作的。就像飞行员不需要飞行计划一样，因为他们都记住了，那些知名作家也是这样做的。尽管没有把飞行计划写下来，确定无疑的是，那些飞行员在起飞之前就准确地知道他们要飞往哪里。

凭感觉创作的致命缺陷

事情从未开始也就没有结果。除非你知道故事结局，否则你写不出一份有效的草稿。你可以写一份探索性的草稿，但在结果明晰并通过标准测试之前，该草稿注定要经历较大的改动。

再重复一遍。例如，如果你已经凭直觉开始了故事创作，但并没有达到预期的结果。在创作完成60%以后你最终意识到该如何结尾，至此你才开始朝那个目标努力……这样写出来的故事不会有效，也不可能有效。

既然你已经知道了这个结局，现在唯一可行的选择就是另起一份草稿。第一，在这份草稿中，将所有的零散片段、背景因素以及伏笔移到合适的位置上。第二，改写几乎不可能实现你的写作目标，尽管有时很接近这个目标，但是改写通常不如彻底的重写来得干净利落。只有知道了故事结局，你才能恰当地定位故事的转折点。

但是对于极度害怕这一事实的作家来说，还有一个好消息。

实际上，两种方法都可以采用

你可以继续凭直觉创作故事，但如果你能提前知晓、计划和实施下面将要谈到的九个具体的故事部件，你就能拥有更多成功的机会。

故事创作是一项浩大的工程，绝不只涉及这九个部件。但不管你是提前将它们列出来还是在写作过程中找出来，你都要知道这是故事写作中最重要的九个部件。不管是崇尚按照计划写作还是推崇靠经验写作，这九大部件是必不可少的，它们是通用的，而且难以回避（如

果你非要避开它们，你的故事一定会失败）。

我这样讲并不是说，规划出故事的全部60~90个情节是所有人通向成功的唯一途径。有些喜欢按照计划写作的人（我也是其中之一）确实会这样做。但即便是凭直觉写作，如果优先考虑这九大部件，哪怕只写了一小部分的草稿，也能把写作时间压缩一半多，而且还会大大提高你的成功几率。

写作前必知的九部件

这让我想起了史蒂夫·马丁的一个老笑话：怎样才能成为一个百万富翁，并且避免缴纳税款呢？首先，你要有一百万美元……

这笑起来可不大自然。

写作前必知的九大部件可以分为两类：第一类，故事中四个连续的部分，大致可以定义为四个部分；第二类，五个基本的故事转折点（里程碑式的情节点），为四个部分指明方向。

同样，如果你的故事进展顺利，你会在故事中发现这九大部件。无论是提前做计划还是需要大量重写的草稿，都是如此。

我的建议是，你要提前确定这九大部件。因为只有五个故事转折点，所以只需提前规划五个场景就好，而不是一下规划出全部60个左右的场景。记住这五个转折点，你就可以继续补充其他的情节。在你补充的过程中，在有组织、有条理地改写草稿的过程中，你会将你的隐形小汽车变成一列高速子弹头列车。

速度虽然无法像飞机一样赶超音速，但这比靠经验盲目写作有效多了。

故事的四个部分……

这相当于复习。但如果你是一个坚定的靠经验写作者，你可能会从中受益，因为乍看之下你可能已经省去了许多的结构方法。事实上，你只有知道了五个转折点已经嵌入故事的四个部分中，你才能真正了解这四个部分。

这就是你在写作时需要解决的问题。故事的这四个部分，每部分都由大约12~18个场景组成，每一个部分占故事总长度约1/4。

●第一部分：布局

引入主人公、背景、故事重大危机的场景，在某个重大事件（第一情节点）前发生，促使主人公踏上旅程的所有事情，引发主人公的需要和勇敢追求，这些都是故事的核心内容。

●第二部分：主人公对新旅程的反应

无论之前的生命旅程和需求是什么，都会因为一个新的召唤或者需要被叫停或改变，这由第一情节点来呈现和决定。

●第三部分：向困难发起进攻

之前由于主人公一直漂泊不定，只是被动作出反应，寻找机会反击，到故事的中间点，他开始反击，勇往直前，以寻求解决方案。

●第四部分：解决

在这一部分，主人公征服了自己的心魔，这也成为他解决冲突并达到目的的助推剂。

这四个部分决定了需要添加的上下文场景。例如，如果你在第二部分（反应）就成功地描绘了主人公展现完美英雄主义的场景，其实那一场景是无效的，因为它属于断章取义，这种不符合上下文的场景最终将破坏整个叙事流程。这很微妙，对于一名新手作家来说，随心所欲的写法是不会成功的。

故事的五个转折点.....

对于故事四个相联系的部分，显然你还需要了解它们之间的过渡。如果第一部分是为一情节点的出现做准备，第二部分是对第一部分的回应，那么很明显你需要了解第一个转折点应该是什么，它要发展到什么程度，它的作用是什么，以及它为什么会有这样的效果。

同样，其他四个故事转折点也是如此。只有这五个转折点处于正确的位置并真正地发挥作用，你的故事才是可行的。

下面是故事所依赖的五个重要时刻：

●故事开始时的悬念

●第一情节点

●中间点（上下文转换过渡）

●第二情节点

●结尾

其中一些可以展开成为按照顺序排列的场景，尤其是结尾部分。在这几部分之间，你还可以加入其他的过渡、精彩瞬间和上下文变化，其中许多都是你在描写主要的转折点的过渡时无意识加进去的。

在哪里进行人物塑造

答案就是：在整个故事里。故事四个联系的部分就是一幅路线图，贯穿了从人物出场和塑造刻画到因剧情需要而赋予角色力量的整个过程。如果你不按照这些指导原则塑造人物，那你的故事就不能像设想的那么好。

有时人们会拒绝真正的简单，只因为它是新生事物。他们觉得那样做令他们感到不舒服。就像改变运动和饮食习惯、人际关系、资金管理方式一样。所有这些生活中的挑战都依赖于一定的原则，你可以按照自己喜欢的方式做事，但是除非你遵守某些特定的原则，否则这些目标你一个都实现不了。

创作故事也是一样。选择了就去无拘无束地创作吧，但在写作的时候，你要意识到有九个部件必须提前通晓。否则，你要么注定失败，要么就会无意中受其牵绊，而你甚至都不知道你是怎么失败或摔倒的。这九个部件的内容和原则都可以提前研究。进行头脑风暴、用便利贴记录场景和顺序以及喝咖啡时的闲聊……所有这些都可行的方法，能够帮你找到有戏剧性的对话、素材，更好地为你的故事和人物服务。

50.从如何做到为什么这样做

在创作和传播我的故事发展模式，即“成功写作的六大核心技能”的时候，我想告诉大家，只要是讲故事，就没有不能归入这六大核心技能的。

现在，你已经对这六大核心技能——立意、人物、主题、故事结构、场景设置以及写作风格——非常熟悉了，它包括四个要素、两项技能。这里列出来的六大技能没有特定的顺序，具体写作中你可以运用其中的任意一个，但在整个故事的范围内，每一项都必须涉及。如果你希望你的作品卖得好，就要把每一项技能都利用起来，以保证你的写作扎实，质量过关。漏掉其中任何一个技能或者在哪一项上有弱点，你的稿子都会得到一个“写得还行”的评价，然后收到退稿信。

何况有很多人已经掌握了这六大核心技能却依然在奋斗，尽管我们还没有读到他的作品。这六大核心技能定义了一套工具，引入了一个模式，但却不能艺术性地融入你的作品中。

这六大核心技能是初稿的构成部分。

剩下的是最后一个难以捉摸的因素（不是运气，而是可以通过技能和毅力来创造的），一个无法教授的因素，它必须由你自己去发现。而且，在一个完整的实现过程中，发现的方法就在于你对六大核心技能的掌握。

最后一个比喻

我在凤凰城有一套公寓。作为一名小联盟的前投手，我仍然是一个狂热且善于分析的棒球迷，我也在尽可能多地参加春训。每年我都看到数百名体格健壮的年轻人奔跑在球场上，希望有一天成为大联盟球员花名册上的一员。球场上的每一位运动员都有参加棒球比赛的基本核心技能。几乎所有人都有能力加入大联盟打棒球，但每年只有25个人可以签约。有些球员能加入大联盟，是因为他们的知名度高，取代了一些比他们更有天赋的人，他们的能力虽不特别惊人，但却久经考验，事实证明他们是可靠的。有些人因为天意而加入了大联盟——比如另外一名球员受伤了，这就为他打开了一扇门；有些人凭着自己过硬的技能而加入；还有一些人，尽管前面提到的球员有时表现并不如他们，但他们却只能默默无闻地待在小联盟里。

如此看来，打棒球就是生活，正如写作就是生活一样。至少对我来说，二者的共同之处就是引人注目、使人清醒。

与棒球事业一样，把你的作品卖出去也需要竞争。你所掌握的必要技能是你能够被邀请参加春训的唯一筹码。一旦到了那里，你就需要比其他人表现得更好，因为他们可能拥有和你水平相同的打棒球的核心技能，所以你必须要有自己的强项。如同写作，你的作品不仅需要质量好，更需要有新颖的创意。

那些不断有作品出现在畅销书排行榜上的作家不仅仅是在讲故事方面，而且还在另外某一方面比我们任何人做的都要好——公众知道他们的名字。你可能会说，面对难以想象的困难和激烈竞争，也有许多出版了自己的作品但公众却不知道他们名字的作家，他们也可以做得很好。

也许是因为他们比较走运，也许不是，但他们通常养成了一种讲故事的直觉，使他们能够在最重要的一刻脱颖而出。

即使他们的表达缺乏想象力，甚至有些陈词滥调，但正是这种讲故事的直觉使他们脱颖而出。成功的故事讲述者可以无须定义或描述，直接利用能够增值的华丽辞藻和直觉的洞察力，并将它们融合在一起，就能达到很高的艺术性。他们成功了，故事表达出鲜明的叙事情感，超过了六大核心技能的总和。

这些作家比那些不够出名的作家更好地抓住了时机，完全走出了模仿的维度，这是他们的第二个直觉。他们的作品可能需要花费数年才能发表，但那是值得的。你的目标就是，将这六大核心技能作为一个工具箱来发展自己的直觉。

没有人能教会你如何做到这一点，但六大核心技能可以增强你的意识，为你增添工具，帮你制定标准并且增强洞察力。

因此，当你努力掌握六大核心技能时，就像你希望得到春训邀请那样，绝对应该牢记，这是你唯一的通行证。梦寐以求的召唤不是通过熟记一本书的指导内容或受过某个写作坊的培训就能得到的，而是看你有没有掌握这六大核心技能。你必须自己去发现它、召唤它并且得到它的滋养。

因此，我们受困于一个悖论

仅有这六大核心技能，却没有直觉的帮助，你也无法使自己的作品出版。而且，不掌握这六大核心技能，这种直觉也无法在你的故事中表现出来。一个美好的、充满希望的悖论也可以使梦想有机会实现，因为总有一个方法能实现梦想。

直觉具有是一种难以捉摸的魔力，它是艺术与高超技巧碰撞擦出的火花。除非你掌握了讲故事的六大核心技能，否则直觉这种尚未实现的潜力会一直保持休眠状态。它会一直等待，直至你从内心深处将其挖掘出来。

挖掘出这种直觉的方法只有一个，那就是你手中的工具，一切你曾经阅读研究过或即将阅读研究的东西，都可以放在这个整体背景下成为讲故事的潜在意识。世界就是你的写作坊，此时你可以开始记笔记了。

这个旅程的下一步就是跟随它，继续挖掘，将自己当作一名读者或观众去发现故事中的核心技能。但更重要的是，你必须按自己的方式来写作，证明你的直觉。只有这样，在写了数百万字后，这种直觉才有可能还存在于你的字里行间。

或许凭借这些原则，你可以在你的新秀赛季上完成一次本垒打。

我们为什么这样做

我们是幸运的，非常幸运，我们是作家。

有时听到的骂声可能比祝福多一些，其他人可能认为我们所做的事情并不比修剪草坪拥有更多的尊严、值得更多的尊重。对一个局外人来说，写作这种类似爱好和梦想的做法似乎是逃避现实的最好借口。

但是，如果这是他们对你的看法，那只能说明他们还没有给予写作以足够的重视。如果你是一个作家，而且你真的是在写作，那你就是一个作家，你已经生活在梦想当中了。因为写作的最大奖赏来自内心世界，而你并不需要通过出版或销售自己的小说或剧本来获得这种奖励。当然，拥有这样一个梦想是值得的，它经得起检验。不过请相信我，出过书的作家也和你一样，他们在讲故事的过程中也会遇到同样的障碍，遭受同样的痛苦折磨，经历同样的斗争，拥有同样多的情感体验。他们中有些人也没有完全掌握如何成功写作的规律，但他们仍然相信在讲故事的世界里，他们可以与自己的潜意识对话，直接与主人公对话。

不管怎样，无论承认与否，每位作家都要经历这样一个过程。

你也是他们中的一员

你是一名作家，现在，你还是一名受过启蒙的作家。花点时间来庆祝一下吧，伸出你的双手，然后回去继续工作。

内心的奖励就是送给生命本身的礼物。作家是人类经验的记录员。我们必须观察生活，感受生活，并以某种方式躲避大部分的生活，唯有如此才能写出生活。我们并不比他人优秀——阅读伟大作家的传记，这一点变得清晰明确——但我们的生活方式是他人所没有的。我们的生活是关于意义的，言外之意就是，我们注意到了别人所没有注意到的。人类经验经过成长和启蒙阶段，离精神上的真理越来越远——这一路上伴随着欢笑和泪水——作家这个头衔使我们的这一经历更加丰富多彩。我们是在亲身经历生活，记录下我们所观察到的事实，也为他人增加了价值。

无论我们写的是什么，即使我们做的这一切都只是为了愉悦自我，我们也都已经做到了。我们声明，在这个地球上我们并不孤单，我们有共同的分享和话语。即使没有人读一个字，我们也是靠写作存在的，因为我们已经付出了，我们已经表达出了事实。我们的付出是值得的。

所以，出去走走，用激情和洞察力写下我们的感受吧。一定要在愉悦和充满满足感的心情下来写你关注的东西。无论你的写作梦想是什么，任何时候都要牢记这六大核心技能。

六大核心技能将让你免受别人已经遭受的那种自我强加的限制。天花板消失了，永远地

消失了。

生活在梦想中，写出你的故事，做真正的自己。

“创意写作书系”介绍

这是国内首次系统引进国外创意写作成果的丛书，是关于文学创作的教科书和自学指导。

写作需要天才吗？作家可以教出来吗？文学创作需要什么天赋、才能和技艺？作家的“黑匣子”里到底隐藏着什么样的秘密？如果想自学写作，如何无师自通？如果有几个志同道合的人一起练习写作，如何相互促进？如果有一个作家班，该如何授课？“创意写作书系”为读者提供了一把通往作家之路的钥匙，帮助读者学习写作技巧、克服写作障碍、规划写作生涯。

丛书书目

书名	作者	出版日期	阅读参考
《成为作家》	多萝西娅·布兰德	2011年1月	一般指导
《写作法宝——非虚构写作指南》	威廉·津瑟	2013年9月	非虚构写作
《开始写吧！——虚构文学创作》	雪莉·艾利斯	2011年1月	虚构写作、练习
《开始写吧！——非虚构文学创作》	雪莉·艾利斯	2011年1月	非虚构写作、练习
《开始写吧！——影视剧本创作》	雪莉·艾利斯	2012年7月	剧本写作、练习
《小说写作教程——虚构文学速成全攻略》	杰里·克利弗	2011年1月	虚构写作
《情节！情节！——通过人物、悬念与冲突赋予故事生命力》	诺亚·卢克曼	2012年7月	虚构写作
《写好前五页——出版人眼中的好作品》	诺亚·卢克曼	2013年1月	虚构写作、一般指导
《畅销书写作技巧》	德怀特·V·斯温	2013年1月	虚构写作
《故事技巧——叙事性非虚构文学写作指南》	杰克·哈特	2012年7月	非虚构写作
《30天写小说》	克里斯·巴蒂	2013年5月	虚构写作
《一年通往作家路——提高写作技巧的12堂课》	苏珊·M·蒂贝尔吉安	2013年5月	非虚构写作
《创意写作大师课》	于尔根·沃尔夫	2013年7月	一般指导
《诗性的寻找——文学作品的创作与欣赏》	刁克利	2013年10月	一般指导
《你的写作教练》（第二版）	于尔根·沃尔夫	2014年1月	一般指导
《写出心灵深处的故事——非虚构创作指南》	李华	2014年1月	非虚构写作
《创意写作教学：实用方法50例》	伊莱恩·沃尔克	2014年3月	一般指导
《回忆录写作》（第二版）	朱迪思·巴林顿	2014年6月	非虚构写作

书名	作者	出版日期	阅读参考
《故事工程——掌握成功写作的六大核心技能》	拉里·布鲁克斯	2014年6月	虚构写作
《冲突与悬念——小说创作的要素》	詹姆斯·斯科特·贝尔	2014年6月	虚构写作
《情节与人物——找到伟大小说的平衡点》	杰夫·格尔克	2014年6月	虚构写作
《经典人物原型45种——创造独特角色的神话模型》(第三版)	维多利亚·林恩·施密特	2014年6月	虚构写作
《经典情节20种》(第二版)	罗纳德·B·托比亚斯		虚构写作
《写我人生诗》	塞琪·科翰		诗歌写作
《修改与自我编辑》(第二版)	詹姆斯·斯科特·贝尔		一般指导
《童书写作指南》	玛丽·科尔		童书写作
《写好前五十页》	杰夫·格尔克		虚构写作
《作家创意手册》	杰克·赫弗伦		一般指导
《小说创作理论》	戴维·姚斯		虚构写作
《故事力学》	拉里·布鲁克斯		虚构写作
《剧本创作一本通》	罗布·托宾		剧本写作
《怎样写出好文章》	内维德·塞勒		非虚构写作
《我不是写作书!——写给年轻作家》	克里·梅杰斯		一般指导

创意写作书系(青少版)

书名	作者	出版日期	阅读参考
《写作魔法书——让故事飞起来》	加尔·卡尔森·莱文	2014年6月	虚构写作
《写作魔法书——妙趣横生的创意写作练习》	白铅笔	2014年6月	练习