



您为此书添加的 KINDLE 笔记：

故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理(编剧圣经，畅销全球20年)(果麦经典)

作者：罗伯特·麦基、周铁东

免费 Kindle 极速预览：<http://z.cn/d0KWFGH>

126 条标注

标注（黄） | 位置 51

《故事》论述的是永恒、普遍的形式，而不是

标注（黄） | 位置 60

《故事》论述的是原始模型[1]，而不是陈规俗套[

标注（黄） | 位置 80

我们去看电影，进入一个令人痴迷的新世界，去设身处地地体验一份初看起来似乎并不同于我们，而其内心却又和我们息息相通的，另一个人的生活。体验一个虚构的世界，却照亮我们的日常现实。我们并不希望逃避生活，而是希望发现生活，以焕然一新的试验性方式，去运用我们的思想，宣泄我们的情感，去欣赏，去学习，去增加生活的

标注（黄） | 位置 117

《故事》论述的是对观众的尊重，不是对观众的鄙薄。天才作家写不出好作品大抵有两个原因：要么是被一个他们觉得非证明不可的观念蒙住了双眼，要么是被一种他们必须表达的情感所驱策。而天才作家写出好作品一般是因为这个原因：他们被一种要打动观众的欲望所

标注（黄） | 位置 131

《故事》论述的是独创，而不是复制。独创性是内容和形式的融合——独具慧眼的主题选择加上匠心独运的故事形态。内容（场景、人物、创意）和形式（事件的选择和安排）相辅相成，相得益彰而且相互影响。

标注（黄） | 位置 135

一个故事的核心不仅是你该讲什么，而且还包括怎么去讲。

标注（黄） | 第 6 页

世人对电影、小说、戏剧和电视的消费是如此的如饥似渴、不可餍足，故事艺术已经成为人类灵感的首要来源，因为它不断寻求整治人生混乱的方法，洞察人生的真谛。我们对故事的欲望反映了人类对捕捉生活模式的深层需求，这不仅仅是一种纯粹的知识实践，而是一种非常个人化和情感化的体验。用剧作家让·阿努伊的话说：“小说赋予人生以形式。”

标注（黄） | 第 6 页

娱乐即是沉浸于故事的仪式之中，达到一种知识上和情感上令人满足的目的。对

标注（黄） | 第 7 页

许多银幕剧作家却不能正视这一闹市区的事实，而始终生活在幻想中的远郊富人区，坚信好莱坞只是对他们的天才视而不见。除了个别罕见的特例之外，天才被埋没的情形只是一种神话。一流的剧本即使不被投拍，也至少会被选定。对于能够讲述优秀故事的作家而言，这是一个卖方市场——曾经是而且永远是。

标注（黄） | 第 11 页

主情节难以自圆其说，充斥着方便的巧合和脆弱的动机。没有明确的主人公。互不关联的紧张场面本可以编织成缜密的次情节，但作者却没有做到。人物塑造流于表面化，没有揭示出人物性格。对人物的内心世界及其所处社会环境毫无洞察力。是对一系列可以预见的、讲述手法低劣的、陈词滥调的片断所进行的毫无生命力的拼凑，最终沦为了一团了无头绪的雾水。

标注（黄） | 第 13 页

在一部完成作品所体现的全部创作努力中，作家百分之七十五以上的劳动都用在了故事设计上。这些人是谁？他们想要什么？为什么想要？他们将会采用怎样的方法去得到他们想要的东西？什么将阻止他们？其后果是什么？找到这些重大问题的答案并将其构建成故事，便是我们压倒一切的创作任务。

标注（黄） | 第 15 页

一个作家一天的工作节律是什么？首先，进入你想象中的世界。当你写作时，你的人物会自然地说话动作。下一步你该干什么？走出你的幻想，把自己所写的东西读一遍。那么，在读的过程中你应该做什么？分析。“这样好不好？观众会不会喜欢？为什么不喜欢？是否应该把它删掉？补充？重新整理？”你一边写，一边读；创作，批评；冲动，逻辑；右脑，左脑；重新想象，重新改写。你

标注（黄） | 第 16 页

艺术家从不被一时冲动的奇思异想支配，而总是孜孜不倦地苦练手艺以达到直觉和思想的和谐。◎

标注（黄） | 第 22 页

故事大师懂得如何从最少的事件中挤出生命力，而蹩脚的讲故事的人却会使深奥沦为平庸。

标注（黄） | 第 27 页

从瞬间到永恒，从方寸到寰宇，每一个人物的生命故事都提供了百科全书般的可能性。大师的标志就是仅仅从中挑选出几个瞬间，却能向我们展示其整个人生。你

标注（黄） | 第 29 页

结构是对人物生活故事中一系列事件的选择，这种选择将事件组合成一个具有战略意义的序列，以激发特定而具体的情感，并表达一种特定而具体的人生观。

标注（黄） | 第 29 页

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

标注（黄） | 第 30 页

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

标注（黄） | 第 30 页

故事事件创造出人物生活情境中富有趣味的变化，这种变化是用一种价值来表达和经历的，并通过冲突来完成。

标注（黄） | 第 31 页

场景是在某一相对连续的时空中，通过冲突表现出来的一段动作，这段动作至少在一个重要程度可以感知的价值层面上，使人物生活中负荷着价值的情境发生转折。理想的场景即是一个故事事件。

标注（黄） | 第 34 页

序列是一系列场景——一般两到五个，每一个场景的冲击力呈递增趋势，直到最后到达顶峰。

标注（黄） | 第 38 页

故事高潮：故事是一系列幕的组合，渐次构成一个最后的幕高潮，又称故事高潮，从而引发绝对而不可逆转的变化。如果你能让每一个最小的成分各司其职，那么故事讲述的深层目的便可以达到。让每一句对白或每一行描写都服务于行为和动作的转折或情境设置的变化。让你的节拍构建成场景，场景构建成序列，序列构建成幕，幕构建成故事，以至达到最后的高潮。

标注（黄） | 第 39 页

设计情节是指在故事的危险地形上航行，当面临无数岔道时选择正确的航道。情节就是作者对事件的选择以及对其在时间中的设计。

标注（黄） | 第 40 页

情节并不是指笨拙的纠葛、转折或高压的震惊和悬念。事件必须经过挑选，而且其设计型式必须通过时间上的排列来呈现。从“构思”或“设计”这个意义上而言，所有的故事都必须有情节

标注（黄） | 第 40 页

在故事三角的顶端是经典设计的构成原理。这些原理是真正意义上的“经典”：超越时间，超越文化，对地球上的每一个世俗社会都是最根本的，无论是文明社会还是原始社会，它穿越了几千年的口头故事时期并一直延展到蒙昧的远古时代。

标注（黄） | 第 41 页

经典设计是指围绕一个主动主人公构建的故事，主人公为了追求自己的欲望，与主要来自外界的对抗力量进行抗争，通过连续的时间、在一个连贯而具有因果关联的虚构现实里，到达一个表现绝对、而变化不可逆转的闭合式

标注（黄） | 第 43 页

如果一个表达绝对而不可逆转变化的故事高潮，回答了故事讲述过程中所提出的所有问题并满足了所有观众情感，则被称为闭合式结局。一个故事高潮如果留下一两个未解答的问题和一些没被满足的情感，则被称为开放式结局。

标注（黄） | 第 45 页

主动主人公在欲望追求中采取行动时，与他周围的人和世界发生直接冲突。被动主人公表面消极被动，而在内心追求欲望时，与其自身性格的方方面面发生冲突。

标注（黄） | 第 46 页

无论有无闪回，一个故事的事件如果被安排成一个观众能够跟踪的时间顺序，那么这个故事便是按照线性时间来讲述的。如果一个故事在时间中随意跳跃，从而模糊了时间的连续性，以致观众无从判断什么发生在前什么发生在后，那么这个故事便是按照非线性时间来讲述的。在

标注（黄） | 第 47 页

大情节强调世界上的事情是如何发生的，原因如何导致结果，而这个结果又如何成为另一个结果的原因。经典故事设计描画出生活广泛联系的导航图，从显而易见的到不可捉摸的，从儿女情长到宏大叙事，从个人身份到国际舞台。它揭示出一个互相链接的因果关系网，这个关系网一旦被理解，便能赋予生活以意义。另一方面，反情节则常常以巧合取代因果，强调宇宙万物的随意碰撞，从而打破因果关系的链条，导向支离破碎、毫无意义和荒诞不经。因果关系驱动一个故事，使有动机的动作导致结果，这些结果又变成其他结果的原因，从而在导向故事高潮的各个片段的连锁反应中将冲突的各个层面相互连接，表现出现实的相互联系性。巧合驱动一个虚构的世界，使动机不明的动作触发出不会产生进一步结果的事件，因此将故事拆解为互不关联的片段和一个开放式的结尾，表现出现实存在的互不关联性。

标注（黄） | 第 48 页

故事是生活的比喻。它引导我们透过现象看到本质。因此，采用一对一的标准来衡量从现实到故事的对应是错误的。我们创造的世界遵循其自身内在的因果规律。大情节在一个连贯的现实中展开，但这一现实并不等于现实生活。即使是最自然主义、“照搬生活”的小情节也是被抽象化、提纯了的存在。每一个虚构现实都独一无二地确立了其间事情的发生规律。在大情节中，这些规律是不能被打破的——哪怕它们怪诞异常。连贯现实是确立人物及其世界之间互动模式的虚拟背景，在整个讲述过程中，这些互动模式一直保持着连贯性，从而创造出意义。

标注（黄） | 第 48 页

连贯现实是指一个内部连贯一致的世界，其本身必须能够自圆其说。非连贯现实是混合了多种互动模式的背景，其中故事章节不连贯地从一个“现实”跳向另一个“现实”，以营造出一种荒诞感。

标注（黄） | 第 58 页

伟大的故事家都尊重这些循环，他们明白，无论其背景或教育程度如何，每一个人都是自觉或本能地带着经典的预期进入故事仪式的。

标注（黄） | 第 59 页

你创造的每一个故事都在向观众说：“我相信生活就像是这样。”每一个瞬间都必须充盈着你富于激情的信念，不然我们就能嗅出其中的虚假。

标注（黄） | 第 64 页

故事的背景是四维的——时代、期限、地点和冲突层面。

标注（黄） | 第 65 页

一个故事的背景严格地界定并限制了其可能性。尽管背景是一种虚构，但并非你所想到的一切事情都能被允许在其中发生。在任何世界里，无论其想象的成分有多大，也只有特定的事件是可能的、或然的。

标注（黄） | 第 66 页

故事必须遵守其自身内在的或然性法则。因此，作家的事件选择局限于他所创造的世界内的可能性和或然性。每一个虚构的世界都创立了一种独一无二的宇宙论并制定了自身的“规则”：其中的事情如何发生而且为何发生。无论背景多么现实或荒诞，其因果原理一经确定，就不可能更改。事实上，在所有类型片中，幻想片是最严格的，并且在结构上最拘泥常规。我们给予幻想片作者偏离现实的一个大飞跃，然后便要求严密编织的或然性，且不容任何巧合——

标注（黄） | 第 66 页

故事并不是凭空产生的，而脱胎于已在历史上和人类经验中存在的素材。从对第一个影像的第一瞥开始，观众便开始了对你虚构宇宙的考察，进行一番去伪存真的工作。无论自觉还是不自觉，他们都想知道你的“法则”，想明白在你的具体世界中事情如何以及为何发生。通过对背景的个人选择及你在其中的工作方式，你就已创立了这些可能性和局限性。在发明了这些束缚之后，你便将自己锁定在一份必须严格遵守的契约里。因为，一旦观众掌握了你的现实法则，只要稍有违犯，他们就会觉得是你在违约，认为你的作品不合逻辑、不可信，从而拒绝接受。如此看来，背景就像是给想象戴上的紧箍咒。在

标注（黄） | 第 66 页

世上绝无放之四海而皆准的故事。一个诚实的故事只可能在一个地点和时间内适得其所。◎

标注（黄） | 第 67 页

故事的世界必须小到能让单个艺术家的头脑容纳它所创造出来的虚构宇宙，并像上帝了解他所创造的世界一样对其一切了如指掌。即如

标注（黄） | 第 67 页

一个“小小”世界并不等于一个琐碎的世界。艺术讲究从无垠的宇宙中去粗取精，将其知微见著地升华为此时此刻最重要的、最令人神往的东西。从这个意义上而言，“小”即是可知。“深入细致的了解”并不等于兼收并蓄地洞悉每一条存在的罅缝，它是指对一切相关信息的知晓。这

标注（黄） | 第 68 页

背景对故事的反讽表现在：世界越大，作者的知识便被稀释，其创作选择也就越少，故事便越发充满陈词滥调。世界越小，作者的知识便越完善，其创作选择也就越多。结果是一个完全新颖的故事，以及对陈词滥调作战的胜利。◎

标注（黄） | 第 68 页

打赢这场仗的关键就是研究，花时间和精力去获得知识。我建议采用以下具体方法：记忆研究、想象研究、事实研究。

标注（黄） | 第 71 页

故事并不是由一堆累积的信息串联而成的叙事体，而是一种对事件的设计，将我们引入一个有意味的高潮。

标注（黄） | 第 72 页

创作是指在取舍过程中所做出的创造性选择。

标注（黄） | 第 86 页

定位”。“定位观众”是指：我们不想让人们茫然无知地来看我们的影片，不知道该期待些什么，迫使我们不得不利用前二十分钟的银幕时间来为他们提供线索，将其导向必要的故事心态。我们要让他们在落座之后便聚精会神地表现出一种我们意欲满足的热切胃口。

标注（黄） | 第 88 页

类型常规是一种 创作限制，它迫使作家将其想象提高到能灵机应变的水平。优秀作家不但不会否定常规，使故事流于平淡，反而会像故友一般对常规频频拜访。因为作家深知，在力图以独一无二的方式满足常规的艰难求索中，他也许能找到场景灵感，使其故事超凡脱俗。

标注（黄） | 第 89 页

类型是观照现实的窗口，为作家提供看待人生的不同方式。当窗外的现实发生了变化时，类型也会随之进行改变。否则，如果类型变成僵死的东西，不能顺应变化的世界，那么它就会变成没有生命力的化石。

标注（黄） | 第 93 页

社会态度是会变化的。作家必须拥有对这些动态时刻保持警觉的文化触角，否则，他写出的东西就有可能成为古董。

标注（黄） | 第 93 页

勇于创新的作家不仅能把握时代的脉搏，而且还具有远见卓识。他们将双耳紧贴着历史的墙壁，随着事物变化，感觉出社会趋向未来的方向。然后，便创造出打破常规的作品，并将这些类型带给下一代。

标注（黄） | 第 99 页

人物性格真相[28] 在人处于压力之下做出选择时得到揭示——压力越大，揭示越深，其选择便越真实地体现了人物的本性。

标注（黄） | 第 100 页

压力是根本。在没有任何风险的情况下做出的选择意义甚微。如果一个人物选择在一个说谎将不会使他获得任何好处的情况下讲真话，则这一选择是微不足道的，这一瞬间没有表达任何东西。但如果，同样一个人物在说谎可以保全他生命的情况下依旧坚持讲真话，那么，我们便能感受到诚实是其性格的核心。

标注（黄） | 第 101 页

生活教给我们这一宏大原则：看似如此 其实 并非如此。人不可貌相。表面特征下掩盖着一个深藏的本性。无论他们言说什么，无论他们举止如何，若要了解深层的人物性格，唯一的途径就是通过他们在压力之下做出的选择。

标注（黄） | 第 103 页

把这一原则再推进一步：最优秀的作品不但揭示人物性格真相，而且还在其讲述过程中展现人物内在本性中的弧光或变化，无论变好还是变坏。

标注（黄） | 第 104 页

人物的功能是给故事带来人物塑造所必需的素质，让选择可以令人信服地表演出来。简言之，一个人物必须可信：以适当的比例，足够年轻或年老，强壮或虚弱，世故或天真，学识渊博或目不识丁，慷慨大方或自私自利，聪颖机智或顽固不化。每一种搭配都必须给故事带来合理的素质组合，以令观众相信，这个人物能够做到而且很可能会做他所要做的事情。结构和人物是互相连锁的。故事的事件结构来自人物在其压力之下所做出的选择和采取的行动；而人物则是通过在压力之下的选择和行动来揭示和改变的生物。两者是同时被改变的。如果你改变了事件设计，那么也就改变了人物；如果你改变了人物的深层性格，也就必须再造结构来表达人物被改变了的性格。

标注（黄） | 第 106 页

故事是生活的比喻，而生活是在时间中度过的。所以，电影是时间的艺术，而不是造型的艺术。

标注（黄） | 第 112 页

一个讲好了的故事能够给你提供你在生活中不可能得到的那样东西：意味深长的情感体验。在生活中，体验需通过事后的反思变得有意义；而在艺术里，体验在其发生的那一瞬间马上就会具有意义。从这个意义上而言，故事在本质上是非理性的。它并不是通过论文中的那种枯燥的理性思辨来表达思想。但故事也并不是反理性的。我们祈祷作家们都具有意味深长、饱含见识的思想。更确切地说，艺术家和观众之间直接通过感觉和知觉、直觉和情感来表达思想、进行交流。它不需要仲裁者和评论者来将这一交易理性化，不需要用解释和抽象来取代那种不可名状的感觉和知觉。学者的敏锐固然可以强化趣味和判断，但我们绝不可以将批评误以为艺术。理性分析无论多么清醒，都不可能滋养人们的灵魂。一个讲得好的故事既不是对论文般精密推理的表达，也不是对幼稚情感的汹涌发泄。它的胜利表现在理性与非理性的联姻。一部既非情感亦非理性的作品不可能唤起我们的同情、移情、预感、鉴别等更微妙的官能——我们对真理与生俱来的敏感。◎

标注（黄） | 第 112 页

有两个概念支撑着整个创作过程：一是前提，即激发作家创作欲望的灵感；二是主控思想，即通过一幕高潮中，动作和审美情感所表达的故事终极意义。

标注（黄） | 第 114 页

关键问题并不是如何开始写作，而是如何保证能够继续写下去并不断刷新灵感。我们很少知道我们到底会趋向何方；写作即是一种发现。◎

标注（黄） | 第 114 页

故事讲述是对真理的创造性论证。一个故事是一个思想的活证据，完成思想到动作的转换。故事的事件结构是一种手段，你通过它来表达你的思想，并随后将其证明……且绝不采用任何解释性的话语。故事大师从不解释。他们所从事的是艰苦卓绝的创造性劳动——戏剧化表达。

标注（黄） | 第 115 页

真正的主题并不是一个词，而是一个句子——一个能够表达故事不可磨灭意义的明白而连贯的句子。我

标注（黄） | 第 115 页

主控思想 确立了作者的关键性选择。它是又一条 创作戒律，为你的审美选择提供向导，助你确定：在你的故事中，什么适宜，什么不适宜；什么能表达你的主控思想并可以保留，什么与主控思想无关而必须删除。

标注（黄） | 第 116 页

主控思想可以用一个句子来表达，描述出生活如何以及为何会从故事开始时的一种存在状况转化为故事结局时的另一种状况。主控思想具有两个组成部分：价值加原因。它明确鉴定出最后一幕高潮中故事重大价值的正面或负面负荷，并同时鉴定出这一价值何以转化为现在这一最后状态的主要原因。主控思想的句子就是由这两个要素组成的——价值加原因——便表达了故事的核心意义。

标注（黄） | 第 119 页

故事进展通过在故事中押上台面的各种价值的正面负荷和负面负荷之间的动态移动而构建

标注（黄） | 第 122 页

不要成为思想的奴隶，而应让自己沉浸在生活之中。因为证明你观点的证据并不在于你能多么强硬地断言你的主控思想，而在于它将如何战胜你为它部署的各种强大的对抗力量。

标注（黄） | 第 126 页

第一个是正面反讽：对当代价值——成功、财富、名誉、性、权力的过分追求——将会摧毁你，但你只要能及时看清这一真理并抛弃你的执着，便能使自己得到救赎。在

标注（黄） | 第 128 页

第二个是负面反讽：如果你一味地痴迷于你的执着，你无情的追求将会满足你的欲望，然后毁灭你自己。

标注（黄） | 第 129 页

无论我们如何设计生活的直通航道，总免不了要在反讽的潮汐上航行。现实总是充满无情的反讽，因此，以反讽结局的故事往往最能经久不衰，远播世界，博取观众最大的热爱和敬仰。也

标注（黄） | 第 129 页

在高潮处三种可能的情感负荷中，反讽是最最难写的，它需要最深的智慧和最高的手工艺，其原因有三：第一，要想找到既能令人满足又能使人信服的光明的理想主义结局或清醒的悲观主义高潮，已属不易。而反讽高潮是一个单一的动作，必须同时表达一个正面和负面的陈述。我们怎么才能合二为一？第二，如何才能明确地说清二者？反讽并不等于模棱两可。模棱两可即是模糊不清——此事物不能和彼事物分开。但反讽却没有任何模棱两可之处，它是一个明确的双重宣言：所得和所失比肩而立。反讽也不是巧合，一个真正的反讽具有光明磊落的动机。任何随机结局的故事，无论有无双重负荷，都毫无意义，绝不可能成为反讽。第三，如果在高潮处，主人公的生活情境既正且负，那么我们该如何表达，才能使对立的价值负荷在观众的体验中两不相犯，以免互相抵消，使你到最后等于什么也没

标注（黄） | 第 132 页

我们必须相信思想的自由市场。如果每一个人都被赋予一份发言权，即便是非理性激进的或残酷反动的，人类也会从所有可能性中挑拣出正确选择。没有一种文明，包括柏拉图的在内，是因为其公民明白了太多真理而招致毁灭的。权威人士，如柏拉图，担心的威胁并非来自思想，而是来自情感。那些当权之人永远不想让我们去感受。思想可以被控制和操纵，但情感却是发自内心且不可预料的。艺术家之所以能对权威构成威胁，是因为他们揭露了谎言并激发了思变的激情。这就是为什么当独裁者夺权登台之后，其行刑队无不把枪口直指作家的胸膛。

标注（黄） | 第 139 页

主人公 是一个具有意志力的人物。

标注（黄） | 第 140 页

主人公 必须具有自觉的欲望。确切而言，主人公的意志驱动一个已知的欲望。主人公具有一个需要或目标，一个 欲望对象，而且对此有清楚自知。

标注（黄） | 第 140 页

主人公 还可以有一个自相矛盾的不自觉欲望。

标注（黄） | 第 140 页

主人公 有能力令人信服地追求其欲望对象。

标注（黄） | 第 141 页

主人公 必须至少有一次机会达成欲望。观众绝不会有耐心奉陪一个不可能实现其欲望的主人公。原因很简单：没有人相信他们自身的生活中会有此事。没有人会相信，他就连实现愿望的最小希望也没有。

标注（黄） | 第 141 页

故事的艺术不在于讲述中间状态，而在于讲述人类生存状况的钟摆在两极之间摆动的情形，讲述在最紧张状态下所经历的人生。我们探索事件的中间地带，但只是作为通向路线终点的途径。观众感觉到了那一极限，并希望故事能够到达。因为，无论背景是隐秘的内心世界还是宏阔的史诗巨篇，观众都会本能地在人物及其世界周围画上一个圆圈，一个由虚构现实的性质所决定的事件圆周。这条线可以内及灵魂，外达寰宇，或内外并趋。因此，观众期望讲故事的人是有眼光的艺术家，能够将其故事推向那一遥远的广度和深度。故事 必须构建出一个最后动作，让观众无从想象出另一个更好的可能。

标注（黄） | 第 142 页

主人公 必须具有移情作用；同情作用则可有可无。同情是指可爱。

标注（黄） | 第 142 页

移情是指“像我”。在主人公的内心深处，观众发现了某种共通的人性。

标注（黄） | 第 143 页

故事赐予我们的正是这样一种机会：去体验我们自己生活以外的生活，置身于千姿百态的世界和时代，去追求、去抗争、去感受我们生存状态的各种不同深度。

标注（黄） | 第 146 页

在故事中，我们将精力集中于那一瞬间，且仅仅是那一瞬间，人物在那一瞬间采取行动，期望他的世界做出一个有益的反应，但其行动的效果却是引发出了各种对抗力量。人物的世界所做出的反应要么与他的期望大相径庭，要么比他期望的反应更为强烈，要么二者兼有。我

标注（黄） | 第 148 页

故事 产生于主观领域和客观领域的交接之地。

标注（黄） | 第 149 页

我们可以自由地做出任何决定，采取任何行动。但是，我们所做出的每一个选择，采取的每一个行动，无论是自发的还是故意的，都植根于我们经验的总和，植根于迄今为止在现实中、在想象中或者在梦中发生在我们身上的东西。这一生活的积累告诉我们，来自我们世界的或然反应将会是什么，我们便据此来选择采取行动。也只有在当时，在我们采取行动的当时，我们才能发现其必然性。必然性才是绝对的真理。它是我们采取行动时实际发生的事情。只有当我们采取行动，广泛而深入地进入我们的世界并勇

敢地面对其反应时——而且也只有在这种时候，我们才能知道这一真理。这一反应便是在那一瞬间关于我们生存状态的真理，无论我们过去曾相信那一瞬间的情况应该如何。必然性是必须而且实际发生的事情，它与或然性是相对的，后者是我们希望或期望发生的事情。

标注（黄） | 第 182 页

任何故事中的许多动作都或多或少在预料之中。根据类型常规，爱情故事中的爱人总要见面，惊悚片中的侦探总要发现犯罪，教育情节中的主人公生活总要坠入低谷。

标注（黄） | 第 187 页

故事是一个由五部分组成的设计：激励事件，故事讲述的第一个重大事件，一切后续情节的首要导因，它使其他四个要素开始运作起来——进展纠葛，危机，高潮，结局。

标注（黄） | 第 194 页

故事设计的艺术在于，将寻常以及非常的东西精妙地调制成既具有普遍性又具有原始模型特性的东西。

标注（黄） | 第 202 页

一个事件打破人物生活的平衡，使之或变好或变坏，在他内心激发起一个自觉和/或不自觉的欲望，意欲恢复平衡，于是把他送上了一条追寻欲望对象的求索之路，一路上他必须与各种（内心的、个人的、个人外的）对抗力量抗衡。他也许能也许不能达成欲望。这便是亘古不变的故事要义。故事的根本形式是简单的。

标注（黄） | 第 217 页

纠葛是指，为人物的生活制造磨难。进展纠葛是指，当人物面对越来越强大的对抗力量时，产生越来越多的冲突，从而创造出一系列逐次发生的事件，经过一个个无法回归的点。○ 不归点 激励事件把主人公送上一条求索之路，去追寻自觉或不自觉的欲望对象，以恢复生活的平衡。在开始追求他的欲望时，他采取了一个最小的保守行动，以促发来自其现实的正面反应。但是，其行为的结果却激发了来自内心的、个人的或社会/环境的冲突层面上的各种对抗力量，阻挡着他的欲望，在期望和结果之间开掘出鸿沟。当鸿沟裂开时，观众意识到，这是一个不归之点。最小的努力无济于事。人物不可能通过采取较小的行动来恢复生活的平衡。从此以后，一切类似于人物第一次努力的行动，一切这种力度和性质的轻量级行动，都必须从故事中排除。

标注（黄） | 第 218 页

故事绝不能退隐于轻量级性质或力度的行动，而必须循序渐进地朝着观众无从想象出更好替代的一个最后行动向前运行。

标注（黄） | 第 219 页

若无冲突，故事中的一切都不可能向前进展。

标注（黄） | 第 234 页

次情节可以用于与主情节的主控思想构成矛盾，从而以反讽丰富影片。

标注（黄） | 第 235 页

次情节可以用于与主情节的主控思想构成回响，从而以同一主题的多重变异来丰富影片。

标注（黄） | 第 236 页

多情节赋予了作家两个世界的精华：它捕捉了文化和社群的精华，并提供了足以抓住观众兴趣的叙事动力。当主情节的激励事件必须推迟时，则可能需要一个伏笔式次情节来开始故事的讲述。

标注（黄） | 第 238 页

银幕剧作是一门变精神为物质的艺术。我们为内心冲突创造视觉关联——不是用对白或叙述来描述思想和情感，而是用人物选择和动作的形象来间接而不可名状地表达内心的思想和情感。因此，小说中的内在生活必须在银幕上重新发明。在

标注（黄） | 第 243 页

在每一个场景中，人物追求一个与其当前时空有关的欲望。不过，这个场景目标必须是他的超级目标或故事脊椎的一个方面。所谓故事脊椎是指从激励事件一直延续到故事高潮的那条贯穿着故事始终的求索之路。在场景中，人物通过在压力之下选择采取一个或另一个行动来追求他的场景目标。但是，从任一或所有冲突层面却产生出一个在他意料之外的反应。其效果是，在期望和结果之间裂开一道鸿沟，把他的外在时运、内心生活或二者，在观众所了解的押上台面的价值里，同时从正面转向负面或从负面转向正面。场景导致细微而又意义重大的变化。

标注（黄） | 第 244 页

转折点的效果是四重的：惊奇、增加好奇心、见识和新方向。当

标注（黄） | 第 248 页

铺设伏笔是指，将知识一层一层铺垫好；分晓是指，将铺设的知识传达给观众以闭合鸿沟。当期望和结果之间的鸿沟把观众推到故事前面以寻找答案时，只有当作者预先在作品中准备了或埋植了这些见解时，观众才能找到。

标注（黄） | 第 249 页

伏笔必须小心谨慎地处理。它们必须以这样的方式进行埋植：当观众第一次看到它们时，它们具有一种意义，但通过见解搜寻之后，它们却被赋予第二层更加重要的意义。事实上，一个单一的伏笔还可能具有隐藏于第三或第四个层面上的意义。

标注（黄） | 第 250 页

伏笔必须埋植得足够牢固，当观众的记忆急速回溯时，他们还能找出那些伏笔。如果伏笔过于微妙，观众就会忽略其用意。如果过于拙劣，观众远在一英里之外就能看到转折点的来临。如果我们对显而易见的伏笔铺陈太多，而对不寻常的伏笔却着墨太少，那么转折点的效果将会丧失殆尽。非但如此，伏笔埋设的牢固度还必须适应影片的目标观众。对年轻观众而言，我们要埋设得更明显，因为他们不像中年观众那样精于故事常规。

标注（黄） | 第 253 页

我们是通过表现必要而精确的体验来促使观众在心中自然生出一种情感，然后带领观众经受那种体验。因为转折点不仅传达见解，它们还能创造出情感的动力。

标注（黄） | 第 253 页

作为观众，当故事的讲述过程带领我们经历一种价值的转变时，我们便会体验到一种情感。首先，我们必须移情于人物。其次，我们必须知道人物想要什么并希望他得到他想要的东西。第三，我们必须明白人物生活中，押上台面的价值。在这种情况下，一个价值的改变便能打动我们的情感。

标注（黄） | 第 253 页

情感是一种比较短暂而强烈的体验，犹如蹿腾的火苗，猛烈燃烧，然后瞬间熄灭。

标注（黄） | 第 254 页

回报递减定理无论是在生活中还是在故事中，都同样成立：我们对某事的体验越多，它所产生的效果就会越少。

标注（黄） | 第 258 页

善恶或是非之间的选择根本不是什么选择。

标注（黄） | 第 258 页

人类的行动只能趋善而从是，只不过是根据自己所相信或推断出的善恶是非标准来行动而已。

标注（黄） | 第 258 页

真正的选择是两难之择。它发生于两种情境。一是不可调和的两善取其一的选择：从人物的视点来看，两个事物都是他所欲者，他两者都要，但环境迫使他只能二选一。二是两恶取其轻的选择：从人物的视点来看，两个事物都是他所不欲者，而且他一个也不想要，但环境迫使他必须二者择一。在这种真正的两难之境中，一个人物如何选择便是对其人性以及他所生活的世界的一个强有力的表达。

标注（黄） | 第 262 页

选择绝不是疑惑而必须是两难，绝不是处于是非或善恶之间，而必须是处于具有同等分量或价值的两种正面欲望或两种负面欲望之间。

标注（黄） | 第 265 页

一切事物都至少存在两个层面，因此，他必须同时写出生活的两重性。首先，他必须用文字描写来创造出生活的感官表面：画面和声音、活动和言谈。其次，他必须创造出具有自觉欲望和不自觉欲望的内心世界：动作和反应、冲动和原欲（伊德）[48]、先天基因和后天感悟。在

标注（黄） | 第 269 页

人物可以说出和做出你能想象的一切事情。但是，由于任何人类都不可能完全道出或做出绝对的真实，人们的内心总是或多或少地存在一个无意识的层面，所以作家必须埋设一个潜文本。只有当观众意识到那一潜文本时，场景才会行之有效。

标注（黄） | 第 315 页

扩大人物动作对社会的影响范围。让你的故事从私下开始，仅仅卷入几个主要人物。但当故事讲述过程向前进展时，允许他们的行动向外分岔，扩展到他周围的世界，触动并改变越来越多人的生活。并不是一次性完成，而是通过进展过程渐次扩散其

标注（黄） | 第 316 页

从私人问题入手，令其蔓延到外部世界，以构建强有力的进展过程，这一原理解释了为什么特定职业的从业人员常常被选为影片主人公。

标注（黄） | 第 316 页

个人进展 将动作深深楔入人物的私人关系和内心生活之中。如果你背景的逻辑关系不能允许你横向进展，那么你必须向纵深挖掘。从一个需要找到平衡而且似乎比较容易解决的个人或内心冲突入手，然后，随着作品的进展，向下捶打故事——从情感上、心理上、身体上、道德上——一直深入到隐藏在公共面具后面的阴暗秘密，和不可告人的真相。

标注（黄） | 第 317 页

象征升华 将故事意象的象征负荷从个别发展为普遍，从具体发展为原始模型。一个讲得好的好故事便孕育着一部好影片。但是，一个讲得好的好故事再加上潜在的象征主义意味则能将故事讲述的表现力往上拔高一个层面，最后所得的报偿也许是一部伟大的影片。象征主义具有很大的强迫性。就像我们梦中的意象一样，它侵入无意识的头脑并深深地触动着我们——只要我们没有意识到它的存在。如果我们以拙劣的方式给形象贴上“象征主义”的标签，它们的效果便会毁灭。但是，如果它们静静地、渐渐地、谦合地潜入故事的讲述过程，那么它们便能深深地打动我们。象征性进展的工作原理如下：首先我们从那些只能代表它们自己的动作、景点和角色入手，然后，随着故事的进展，我们选择那些意义不断加强的形象，一直到故事讲述结尾时，人物、场景和事件能够代表普遍性的思想。

标注（黄） | 第 318 页

影片的主控思想是：当我们停止杀戮其他生物时，我们就能拯救我们自己的人性。

标注（黄） | 第 319 页

反讽升华 以反讽方式转折进展过程。反讽是故事愉悦的最微妙表现形式，那是一种这样的快慰感觉：“啊，生活正像是那样。”它一分为二地看待生活；它拿我们充满悖论的生存状况大做文章，知道事物的表象和事物的真相之间存在着一条无底裂罅。语言反讽见于话语本身及其意义之间的分歧——这是笑话的主要源泉。但在故事中，反讽却表现在故事能量的主要源泉——动作和结果之间，表现在真理和情感的主要源泉——外表和现实之间。

标注（黄） | 第 332 页

从正面到负面，或者从负面到正面，或者有反讽或无反讽的价值剧变——当价值处于最大负荷时所发生的绝对而不可逆转的价值摇摆。这一变化的意义便可以打动观众的心。

标注（黄） | 第 334 页

所有故事结局的关键就是给予观众他们想要的东西，但不是通过他们所期望的方式。

标注（黄） | 第 334 页

观众所需要的是情感的满足——一个满足预期的高潮。《

标注（黄） | 第 335 页

亚里士多德的话说，一个结局必须同时是“不可避免而又出乎意料”的。不可避免是因为，由于激励事件的发生，一切事情和任何事情似乎都成为可能，但在高潮处，当观众回溯讲述过程时，在他们看来，讲述过程所采取的路径似乎应该是唯一的路径。以我们所了解的人物及其世界，高潮便是不可避免和令人满足的。但与此同时，它必须是出人意料的，以一种观众不可能预期的方式发生。

标注（黄） | 第 336 页

结局 作为五部分结构的第五部分，是高潮之后所残留的任何材料，它有三种可能的用途。第一，故事讲述逻辑也许并没有提供一个机会来使次情节在主情节的高潮之前或之中达到高潮，所以它在故事的末尾需要一个属于它自己的场景。不过，这样做容易显得笨拙。故事的情感中心是在主情节中。而且，观众会想离开，但被迫坐下来看完这一不太感兴趣的场景。

标注（黄） | 第 338 页

结局场景的第二个用途是，展示高潮效果的影响所及。如果一部影片通过向社会横向发展来表达其进展过程，那么其高潮也许会局限于它的主要人物，但是，观众已经知道许多配角人物的生活也会为这一高潮动作所改变。这便会引发一个社会事件，以满足我们的好奇心，使所有的人物都在同一景点亮相，利用跟拍镜头来向我们展示他们的生活发生了怎样的

标注（黄） | 第 343 页

反面人物塑造原理：主人公及其故事的智慧魅力和情感魄力，必须与对抗力量相适应。

标注（黄） | 第 346 页

一个在冲突的深度和广度上进展到人生体验极限的故事，必须依循以下型式来运行：这一型式必须包括相反价值、矛盾价值和否定之否定价值。

标注（黄） | 第 360 页

解说也必须具有一个进展型式：最不重要的事实最先出现，次重要者随后跟进，最重要的事实应放到最后。那么，最重要的解说信息又是什么呢？秘密。人物最不想让人知道的那些痛苦的真相。

标注（黄） | 第 361 页

在故事线索的终点。因此，明智的作家总是遵循时间艺术的第一原理：将最好的留到最后。因为如果我们过早地披露太多，观众就会远在高潮到来之前看到高潮的到来。只需披露观众绝对必需而且想要知道的解说信息，仅此而已。

标注（黄） | 第 365 页

使用幕后故事 我们只能采用以下两种方法之一来转折场景：要么通过动作，要么通过揭示。舍此，别无他法。

标注（黄） | 第 365 页

强有力的揭示来自幕后故事——人物以前生活中的重大事件，作者可以在危机时刻来披露这些事件，以此创造转折点。
