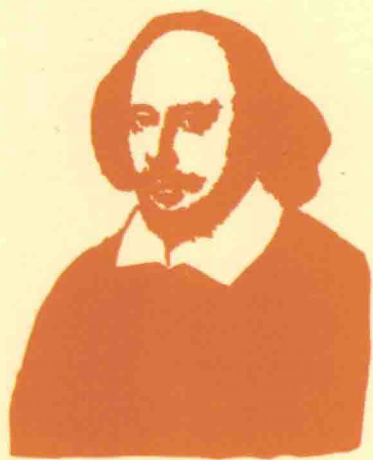


创意写作书系



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

经典人物原型45种

创造独特角色的神话模型

(第三版)

45 MASTER CHARACTERS

Mythic Models for Creating Original Characters

维多利亚·林恩·施密特 (Victoria Lynn Schmidt) 著

吴振寅 译



中国人民大学出版社

创意写作书系

经典人物原型 45 种

创造独特角色的神话模型

(第三版)

45 Master Characters

Mythic Models for Creating Original Characters

维多利亚·林恩·施密特 (Victoria Lynn Schmidt) 著

吴振寅 译

中国人民大学出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

经典人物原型 45 种：创造独特角色的神话模型：第 3 版/ (美) 施密特 (Schmidt, V. L.) 著；吴振寅译. —北京：中国人民大学出版社，2014. 5

(创意写作书系)

ISBN 978-7-300-19419-6

I. ①经… II. ①施… ②吴… III. ①人物描写 IV. ①I042

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 113162 号

创意写作书系

经典人物原型 45 种 (第三版)

创造独特角色的神话模型

维多利亚·林恩·施密特 著

吴振寅 译

Jingdian Renwu Yuanxing 45 Zhong

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.ttrnet.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 6 月第 1 版
印 张	16.5 插页 1	印 次 2014 年 6 月第 1 次印刷
字 数	204 000	定 价 38.00 元

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

“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

谨以此书献给我的家人——斯蒂芬、桑德拉、
安吉拉、金伯莉和芭芭拉。谢谢你们跟我分享你
们的原型，以及给我的所有鼓励。

译者序



有一句名言，叫“太阳底下没有新鲜事”，意思是今天发生的事过去曾经发生过，以后还将发生。再独特的人物、再精彩的故事，在历史长河里都是一再出现、循环往复的。对这些具有代表性的形象、理想或模式，学者称之为“原型”。本书是“创意写作书系”家族的一员，主要从角色原型和主角的旅程原型两个方面帮助创作者。

瑞士心理学家荣格认为，作家一旦表现了原型，就“道出了一千个人的声音，可以使人心醉神迷，为之倾倒。与此同时，他把他正在寻求表达的思想从偶然和短暂提升到永恒的王国之中，他把个人的命运纳入了人类的命运，并在我们身上唤起那些时时激励着人类摆脱危险、熬过漫漫长夜的亲切的力量”^①。也就是说，了解和使用原型可以化偶然为必然，化个人为全体，使读者感觉到自己并非在阅读某个作者的片面经历，而是人类的集体经验。如此，阅读才能使人获益匪浅。

本书作者基于荣格的原型理论和希腊神话，提炼出 32 个主角原

^① [瑞士] C. G. 荣格：《论分析心理学与诗的关系》，见叶舒宪选编：《神话—原型批评》，101 页，西安，陕西师范大学出版社，1987。

型和 13 个配角原型，从他们关心和害怕的事物、动力以及他人看法等角度，对这些原型的内心世界进行淋漓尽致的剖析，并列举了众多影视角色、文学形象、历史人物来给读者一种更为直观的感受。作者打造好自己的原型王国后，又继续探索主角的旅程原型。她依据美索不达米亚的两大传说——女神伊南娜与国王吉尔伽美什的故事，把古今各种故事里的男女主角的经历概括成两大旅程。每个旅程分为九个阶段，层层递进，让主角经受考验、面对死亡，最后觉醒而获得重生。其中女性旅程侧重于内心的探索，而男性旅程则偏重于外在的收获。这两大旅程原型与成长小说的情节发展模式“天真——顿悟——幻灭——觉醒”有异曲同工之妙。正如作者所说，“原型不是出自某一个人对人们的看法，而是全人类看人经验的结晶。它并非个人判断与假定。”

本书中，作者使用了大量的剧名、书名、角色名和演员名等，对于知名度较高的作品，后面一般不加注英文名，而出现次数较多或较生僻的剧名、书名等，首次出现时会在译名后加注英文名，以便读者查找和获取进一步的信息。对于书中列举的一些在西方家喻户晓的人物，考虑到文化差异，也做了一些必要的注释。

在此要感谢中国人民大学出版社的杜俊红编辑，她精心策划的“创意写作书系”使得国外介绍写作技巧、写作方法的佳作有机会进入中国读者的视野。还要感谢父母双亲的仔细审阅和建议，在他们的无私帮助下，这本书的翻译才能如期顺利完成。

由于书中涉及的人名、书名细节众多，疏漏之处恐在所难免，恳请专家、读者不吝指正。希望此书能帮助创作者们打开思路，创造出生动饱满的经典角色与令人爱不释手的作品。

吴振寅

2014 年 2 月于杭州

前言



当我十年前写下这本书的时候，从没想到它会在书架上待这么久，销往全世界，并被译成好几种语言。有这么多人觉得这本书以及我的同一系列中的其他几本书很有帮助，我感到很荣幸。

你永远不知道你的作品会怎样打动别人。你只需要发自内心想要通过作品帮助人们和事物找到适合自己的位置。很多时候，作者往往只写他们想写的东西，不去考虑读者的需求。关于这一点，我在《高级写作技巧》一书中有详细的讨论，但是简单来说，这一点是大多数作者的主要写作障碍。如果你想让你的作品经受住时间的考验，就要尽可能地为读者付出，教导他们、帮助他们——是的，哪怕是在小说创作中。

这本书最新的版本里还有第 46 个角色原型，相关内容可以从作者文摘网站下载，网址是 www.writersdigest.com/character-archetype-46。^①这几年，一些新的角色进入了我们的原型家族，比如游戏改变者和操纵者。这个新原型的出现是受了救世主原型的启发，它给那些帮助他人的类型提供了一个新的视野。这个原型像救世主一样帮

^① 第 46 个角色原型已作为附录收录在本书中译本中。——译者注。本书中注释均为译者所注，以下不再一一注明。

助他人，不过他们这样做有自己的动机。他们很有能力，但也有无能为力的时候。

你会发现这些新角色出现得非常及时，也是读者非常关心的。在你的故事中用好他们和本书中的其他角色，你就可以帮助你的读者了解他们的世界，帮助他们思索、探寻和应对生活中的种种问题。这也是大多数读者拿起一本书时所期待看到的。

欢迎打开《经典人物原型 45 种》，希望大家能从中获得启发，创造出饱满的人物形象，让世界各地的读者都能理解并从中获益。

目 录



第一部分 开始

- 1 什么是原型？创作者为什么要使用它们？ 3
- 2 如何使用原型？ 9

第二部分 创造女主角与反面人物

- 3 阿芙洛狄忒：诱人缪斯与蛇蝎美人 17
- 4 阿尔忒弥斯：亚马逊女子与蛇发女妖 25
- 5 雅典娜：父亲的女儿与背后中伤者 32
- 6 得墨忒耳：养育者与过度控制的母亲 40
- 7 赫拉：女族长与被嘲笑的女人 47
- 8 赫斯提亚：神秘主义者与背叛者 54
- 9 伊西斯：女救世主与毁灭者 61
- 10 珀耳塞福涅：少女与问题少女 68

第三部分 创造男主角与反面人物

- 11 阿波罗：商人与背叛者 79
- 12 阿瑞斯：保护者与角斗士 86

13	哈迪斯：隐士与巫师	93
14	赫尔墨斯：愚者与无业游民	100
15	狄奥尼索斯：妇女之友与引诱者	106
16	欧西里斯：男救世主与惩罚者	114
17	波塞冬：艺术家与虐待者	121
18	宙斯：国王与独裁者	128

第四部分

创造配角

19	配角简介	137
20	朋友	138
21	对手	145
22	象征	153

第五部分

女性和男性的旅程

23	原型旅程简介	159
24	构建女性旅程	166
25	构建男性旅程	204

附录 1	女性旅程练习与男性旅程练习	235
------	---------------------	-----

附录 2	第 46 个角色原型：游戏改变者	243
------	------------------------	-----



开始

第一部分

1

什么是原型？创作者为什么要使用它们？

原型：某种具有代表性的形象、理想或模式。原型存在于神话、文学和艺术中，大体上是一种超越了文化边界的无意识的形象模式。

——英卡塔^①

为什么在设计故事的时候你需要使用原型呢？因为每个作者都会在创作过程中遭遇所谓的“30 页障碍”。你在写小说或者剧本。你有很不错的点子。你花了几夭构思大纲，写下前 30 页。然后你突然失去能量了。越来越写不下去。你写作的速度慢了下来。写作障碍正在逼近，你对自己正在创作的杰作失去了兴奋的感觉。

你心内暗想：也许这个构思没有那么特别？也许我该换一个故事？这个已经写不下去了。

不要放弃你的故事。实际上，大多数时候问题并不出在你的故事上，而是出在你的角色上。如果你故事的动力——角色——没有足够的养料的话，你的故事怎么进行得下去呢？如果你只是平面地看待你的角色，那么对它只会有一个大致的概念。你不知道它的动机、目标

^① 英卡塔 (Encarta)，微软电子百科全书。

或者恐惧。如果你的角色在你心里只是一个刻板、平面的印象，你又怎能指望对它做出新颖、激动人心的发现呢？你可能已经想出了一些主要情节，但你有没有想过你的角色处于这些情节中时，会有什么样的反应呢？推动故事往前发展的正是这些角色的反应，而非你的情节安排。一个角色决定冲进一幢着火的大楼，并不是因为你的情节设置他要这么做——而是因为他的性格促使他这么做。

你有没有听说过《蝎子和青蛙》的故事？一只青蛙遇见一只蝎子，青蛙请求蝎子不要杀它。蝎子说，只要青蛙送它过河，它就不伤害青蛙。青蛙问：“我怎么知道我背着你的时候，你不会扎我呢？”蝎子回答：“如果我扎你，我们两个都会死在河里。”青蛙觉得有道理，便答应了。行至一半的时候，蝎子扎了青蛙的背部。它俩都往下沉的时候，青蛙问：“你为什么要扎我？现在我们两个都要死了。”蝎子用它最后一口气说：“因为这是我的天性。”那么你的角色的天性是什么呢？用好这本书里的原型，能够帮助你找到答案。

天行者卢克——多萝西——西娜——亚哈船长

一提起这些角色，我们就会有很真切的感觉。他们不是乏味的平面化的角色，而更像是真实的人。他们在我们心中激起强烈的情感；我们要么很希望自己像他们，要么希望自己完全不像。他们使人难忘，并不是因为他们置身其中的故事，而是因为他们性格的深度和立体感。并不是每个角色都要高贵和完美；西娜的黑暗面使她显得复杂、人性化、更有意思。

这些角色各自体现了某个通用的原型，这些原型帮助他们具备了强劲的性格弧线。性格弧线展示了一个角色在故事中的性格变化。每一个了不起的角色都会在故事中经历的事情里学习和成长。到了故事的结尾部分，你的角色应该成为一个从她的旅程中学到很多、变得崭新的人物。

这本书里探讨的角色原型包括 13 个男女配角和 32 个男女主角。除此之外，还有关于 13 个配角的原型模式方面的信息。

《星球大战》中的天行者卢克（马克·哈米尔饰）属于男性救世主原型，小说《白鲸记》中的亚哈船长则属于国王这个原型。《绿野仙踪》中的多萝西（朱迪·加兰饰）毫无疑问属于少女原型，而《战士公主西娜》（*Xena: Warrior Princess*）中的西娜则属于典型的亚马逊女子原型。这些角色比他们的原型更为丰富，但正是这些原型激发了创作者的想象力，使他们用更多的细节塑造了这些生动的人物。

什么是原型？

对心理学家来说，原型就像一种心理指纹，能够揭示病人的人格细节。对创作者来说，原型就是构造栩栩如生人物的蓝图，不管是主角还是配角、正面形象还是反派角色。

在荣格心理学里，希腊诸神代表了七种角色原型。本书从写作者的角度看待这些原型，增加了一个救世主的原型，这种强大的顿悟的类型在荣格心理学中没有被提及。《黑客帝国》（*The Matrix*）之类的电影证实了这类原型在故事和电影中大受欢迎。

原型这种宝贵的工具经常被创作者忽视。原型会促使你更深地挖掘自己的角色，不仅仅把他们视为“角色一”或者“图书管理员”之类，而要认识到他们是在故事的矛盾冲突中会有自己特定反应的某类人。很多时候，创作者笔下的几个角色的行动都跟作者本人一样；原型能帮你避免这一点。

使用原型的时候，你的角色的性格精华部分会被浓缩，使得她呼之欲出，不会跟其他的角色混在一起。每个原型都有自己独特的一套动机、恐惧和关心的事物，正是这些推动她前进，也推动着情节发展。

一旦选定了原型蓝图后，家庭、文化、阶层和年龄就决定了这个

角色会如何表达自己的本质。

只有了解了这个角色性格的方方面面，才能确定她在故事设置的情节中会做出怎样的反应。

原型与模板

小心那些把模板当成原型的书籍，要创作出激动人心、与众不同的角色，就要避开这些。模板通常是偏见造成的对人物过于简化的概括。原型不是出自某一个人对人们的看法，而是全人类看人经验的结晶。它并非个人判断与假定。

把一个角色描述为一个“典型的图书管理员”，等于是让你接受这样的假设，即所有的图书管理员都是安静的老姑娘。这样的描述限制了这个角色的发展和各种可能性。这个角色的不为人知的恐惧和秘密是什么？什么是她的动力？原型会帮助你回答这些问题。

模板也许可以用来描绘一个原型，但是模板只是一个浅薄的模仿，是你用来创造人物的更大图景的一小部分。

使用一个原型

扩充你对你的主要角色的想象

选一个你想要描写的角色。如果你已经写好了一个故事，那就选一个你打算在修改中加以润色的角色。在你选择原型之前，先弄清楚你是如何构想这个人物的。

你的主角站在你的面前，像是一个看不见的、等着被画到纸上的卡通形象。闭上你的眼睛，想象你的角色活过来，走到你面前，然后回答这些问题：

脸——是饱满还是瘦削？为什么？从她的脸上，我们能看出她过往的经历、她的年龄、职业和所属的阶层么？她的眼神是锐利的还是