

故事^的织体

电影编剧的操作系统

THE TEXTURE OF A STORY
METHODOLOGY OF FILM SCRIPT CREATION

宋 传◎著





宋 传◎著

THE TEXTURE OF A STORY
METHODOLOGY OF FILM SCRIPT CREATION

故事·的·织体

电影编剧的操作系统

图书在版编目(CIP)数据

故事的织体:电影编剧的操作系统 /宋传著. —北京:九州出版社,
2018. 4

ISBN 978-7-5108-6907-5

I. ①故… II. ①宋… III. ①电影剧本-创作方法

IV. ①I053. 5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 077729 号

故事的织体:电影编剧的操作系统

作 者 宋 传 著

出版发行 九州出版社

地 址 北京市西城区阜外大街甲 35 号(100037)

发行电话 (010)68992190/3/5/6

网 址 [www. jiuzhoupress. com](http://www.jiuzhoupress.com)

电子信箱 [jiuzhou@jiuzhoupress. com](mailto:jiuzhou@jiuzhoupress.com)

印 刷 北京洲际印刷有限责任公司

开 本 710 毫米×1000 毫米 16 开

印 张 14. 75

字 数 230 千字

版 次 2018 年 5 月第 1 版

印 次 2018 年 5 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5108-6907-5

定 价 29. 80 元

前 言

很多编剧学习者走过这样的心路历程：简单——难——学习——更难。编故事是个知易行难的活，很多初次试水的勇士仅凭天赋自信往往提笔就写，但鲜有成功者。很快，你会意识到这门手艺远比想象的复杂。当你抓住一个无与伦比的想法和创意，想大干一场时，却发现寸步难行。

学习，你会发现更难。翻开各种编剧理论书，纷繁复杂的故事“元素”和专业术语扑面而来：人物、高潮、主题、冲突、对白、动作、角色、节奏、情节点、场面、事件、巧合、钩子、拐点、细节、背景、鸿沟、伏笔、分晓、弧光、人物关系、核心问题……

乍一看都有道理，单个学都好理解，等写作要用时，你突然发现它们只是层层叠叠、相互勾连的一堆乱麻。一门看起来简单的手艺，怎么会如此复杂？有没有办法把它弄简单一点？

要把编故事简单化，你需要把编剧的技术与艺术区分开来，专注于学习它的技术部分，编出一个逻辑合理、动力正确的及格作品，才是一个务实的学习目标。想成为故事大家，不是通过专业学科的学习就可以做到的。只学习可以学习的技术部分，放下不可以学习的艺术部分，是基本的学习智慧。

要把编故事简单化，还要找到一把打开技术大门的钥匙。“织体”就是这样一把钥匙，它借鉴音乐声部的组织方式，将复杂的故事要素分层次、有步骤地置入时间与空间的纵横坐标上，为千头万绪的故事创作找到了一个极具操作性的解决方案。

相信《故事的织体》可以为你掌握故事创作这门技术助一臂之力。

目 录

第一部分 因为“织体”，你才好编

第 1 章 编故事，怎么学	003
1.1 什么人可以学编剧	003
1.2 编剧可以自学	004
1.3 理论很丰满，操作很骨感	005
第 2 章 艺术，怎么学	007
2.1 学艺者死，学技者生	007
2.2 这才是编剧的技术	008
2.3 你会被“模式”绑架吗	008
第 3 章 什么是故事的织体	010
3.1 编故事很像织毛衣	010
3.2 织体概念来自音乐	011
3.3 故事的织体只有七个声部	011
3.4 织出故事的逻辑与动力	012
第 4 章 “直播”创作过程	014
4.1 嵌入完整案例，了解故事写作全过程	014
4.2 与音乐有关的大众电影	015
第 5 章 简化、分类、程序——操作	016
5.1 简化、分类、程序	016

第二部分 编织你的故事

第6章 你的灵感从哪里来，到哪里去	021
6.1 灵感是挖出来的	021
6.2 向骗子学习分类	023
6.3 分类的原则	024
6.4 练习分类、造福自己	025
6.5 故事灵感应该这样分类	026
6.例 《音乐故事（待定）》灵感挖掘与分类	028
第7章 写作的起点，三支柱与八要素	030
7.1 创作从确立故事核心开始	030
7.2 三足鼎立之1，主角	031
7.3 三足鼎立之2，主事件	034
7.4 三足鼎立之3，主题	035
7.5 故事的八要素	037
7.6 “一句话故事”很重要	038
7.7 三足并行，不分先后	039
7.8 故事的背景设置	039
7.例 《交响乐待定》三支柱与八要素	042
第8章 故事的声部	045
8.1 故事的起点与终点	045
8.2 故事的支柱三声部	047
8.3 人物声部	048
8.4 事件声部	049
8.5 主题声部	050
8.6 织体的七声部	051
8.7 拉开两点距离，故事更精彩	053
8.例 《翻谱人》的故事声部	055
第9章 关键事件与幕布局	061
9.1 故事的四个乐章	061

9.2	划分幕的三个关键事件	063
9.3	故事的幕设计	065
9.例	《翻谱人》的关键事件与幕布局	067
第10章	该写故事梗概了	072
10.1	什么是故事梗概	072
10.2	故事梗概有什么用	073
10.3	故事梗概怎么写	073
10.例	《翻谱人》的故事梗概	075
第11章	幕的织体	077
11.1	织体、逻辑、动力	077
11.2	幕内编织	080
11.3	幕间编织	086
11.例	《翻谱人》的幕织体	090
第12章	让人物关系一目了然	093
12.1	人物是有关系的	093
12.2	人物关系有什么用	094
12.3	人物关系的分类	094
12.4	人物关系的设置目标	098
第13章	人物走到幕里来	102
13.1	人物为何姗姗来迟	102
13.2	处事人物，因事而来	103
13.3	相互人物，“关系”影响“力”	104
13.4	人物属性决定人物关系	106
13.5	给人物取名不必着急	108
13.例	《翻谱人》幕人物出场	109
第14章	高潮大纲	113
14.1	故事高潮很重要	113
14.2	高潮大纲怎么写	114
14.3	高潮大纲有什么用	115
14.例	《翻谱人》的高潮大纲	117

第 15 章 故事路标	120
15.1 故事路标的意义	120
15.2 故事的 10 个路标	121
15.3 路标事件的置入	124
15.4 故事路标与大众心理	127
15. 例 《翻谱人》路标确立	130
第 16 章 序列织体	134
16.1 什么是序列	134
16.2 故事的 10 个序列	135
16.3 序列的织体	136
16.4 序列内编织	137
16.5 序列间编织	140
16. 例 《翻谱人》的序列织体	143
第 17 章 序列人物	146
17.1 处事关系人物更多	146
17.2 次要人物设计原则	147
17.3 相互关系更复杂	148
17.4 序列人物的属性	149
17.5 给人物取个名字吧	149
17. 例 《翻谱人》序列人物出场	150
第 18 章 故事大纲	152
18.1 什么是故事大纲	152
18.2 故事大纲有什么用	152
18.3 故事大纲怎么写	153
18. 例 《翻谱人》的故事大纲	157
第 19 章 关注的点与线——创作的换位思考	163
19.1 关注点是什么	163
19.2 关注线——不简单的连接	167
19.3 超越模式的法宝	169
第 20 章 场景织体	171
20.1 什么是场景	171

20.2 场景的织体·····	172
20.3 场景的纵向编织·····	173
20.4 场景的横向编织·····	177
20.例 《翻谱人》的场景织体·····	182
第21章 环节 ·····	183
21.1 环节是什么·····	183
21.2 环节的记录·····	184
21.例 《翻谱人》的环节设计·····	186
第22章 人物图谱 ·····	188
22.1 故事人物全家福·····	188
22.2 人物的逻辑链条·····	189
22.3 人物图谱·····	193
22.例 《翻谱人》的人物图谱·····	194
第23章 写剧本 ·····	196
23.1 蓦然回首·····	196
23.2 剧本的格式·····	196
23.3 第一稿：素材的选择与排列·····	199
23.4 第二稿：描写与对白·····	200
23.5 第三稿：全盘检查与修改·····	204
23.例 《翻谱人》剧本（节选）·····	206

第三部分 笔记汇总

第6章 你的灵感从哪里来，到哪里去·····	217
第7章 写作的起点，三支柱与八要素·····	217
第8章 故事的声部·····	218
第9章 关键事件与幕布局·····	218
第10章 该写故事梗概了·····	219
第11章 幕的织体·····	219
第12章 让人物关系一目了然·····	219
第13章 人物走到幕里来·····	220

第 14 章	高潮大纲	220
第 15 章	故事路标	220
第 16 章	序列织体	221
第 17 章	序列人物	221
第 18 章	故事大纲	222
第 19 章	关注的点与线——创作的换位思考	222
第 20 章	场景织体	222
第 21 章	环节	223
第 22 章	人物图谱	223
第 23 章	写剧本	223
	参考书目	225



第一部分
因为『织体』，
你才好编

第1章 编故事，怎么学

1.1 什么人可以学编剧

看了一部好电影，被故事打动，见猎心喜，于是奋笔疾书，也想写出好故事来。看了一部烂电影，拍案而起，怒火中烧：就这破故事，这样的编剧也能混到饭吃，看我随便写一个，比你好十倍不止，于是也开始奋笔疾书。

有阅历的人，想把自己的阅历记录下来；有故事的人，想把自己的故事说出来；有思想的人，想把自己的思想传播出去；听说编剧容易出名，听说写剧本来钱快……或者什么都不为，就是单纯地想写。乌泱乌泱一大拨心怀理想与现实的人奋笔疾书，写起故事，编起剧本来。很多人就是这样开始的，接下来会发生什么？

开头一个段落你会非常满意，甚至有些洋洋自得。但写到第三页纸的时候，你突然发现哪里不对了。勉强写到第十页，你可能会愤然拍烂鼠标摔碎键盘。为什么？当然因为写不下去了。而更要命的是，你根本不知道自己为什么写不下去。你的愤怒来自迷茫与自我怀疑。

如果你写到第十页依然感觉良好，那只有两种可能，要么你是个几百年一遇的天才，要么就是你缺心眼——缺乏对故事最起码的感受力与鉴赏力。无论属于哪一种，你都不需要学习了，至少不需要看这本书。知道自己写得不好的人是可以学习的人，佛学把这种自知之明叫作开悟。

兴趣是个好老师，喜欢当然很重要。听故事和讲故事几乎是猴子从树上

一下来就爱干的事情，随着人类进化这种喜好愈演愈烈。古代外国，喜欢听故事的国王可以杀人如麻，喜欢讲故事的女子连讲 1001 夜，成了王后。当代中国，无论是干营销、搞娱乐、做学问、写新闻八卦都要求会讲故事。故事讲好了万事大吉，故事讲砸了你就得下课。如果你不但喜欢听故事，而且很喜欢讲故事，还认为自己讲得不错，那就可以学学看。

创作是需要天赋的。为谋生，百分之九十的人在干着自己不喜欢的事情。因为众多原因，又有百分之九十的人在干着自己并不最擅长的事情。这样大比例的错误对位一定把很多有各种天赋的人，隐设在错位的各行各业中。

中国创新人才的缺乏与这种错位有很密切的关系。你是那个因为错位而埋没了天赋的人吗？自我感觉有时不太靠谱。高调的人容易夜郎自大，低调的人则可能妄自菲薄，要评估你的真实能力，发掘你的天赋，学，才能见分晓。

你可能会说，花了大把时间去学，到头来只是证明自己属于没有天赋且夜郎自大的那一拨，那岂不亏大发了？不会！花时间证明自己不适合干什么也是有价值的。就像追对象，只有追了追不到你才死心，否则一辈子耿耿于怀。那些整天喊怀才不遇的人基本上只是怀疑自己有才，但从来就没去真正验证过。

由于比较复杂的原因，靠写故事养家糊口一定要谨慎。既然是从错位中重新发现自己，就不要急于押上全部身家。不妨先把它当成一个业余爱好学学看。不全身心投入能成吗？能！编剧其实是一个技术门槛低，艺术门槛高的活。找到高效的学习方式，就能很快跨过技术门槛，为你的艺术创造力插上翅膀。

1.2 编剧可以自学

互联网时代的好处是找教材太容易了，下载电子版（不提倡），或是上网购买纸质版都非常方便。当然，这种方便还要感谢众多的翻译家，是他们让很多外语困难户有了学习并选择的机会。

教材选择稍微有点麻烦，因为太多了。网上销量靠前的书大部分来自美国，其中有真正的行业大佬，也有一些“成功学”大师。这里给大家推荐三本：罗伯特·麦基（Robert McKee）的《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原

理》（周铁东译本）和悉德·菲尔德（Syd Field）的《电影剧本写作基础》（钟大丰、鲍玉珩译本），维基·金（Viki King）所写的《21天搞定电影剧本》（周舟译本）。

这三本书基本上把该说的都说了。其他的书有的是变相重复，有的是再从中挖掘一些细枝末节展开成某个专题，还有的是用耸人听闻的腔调来哗众取宠，基本和成功学走的是一个路子。看时热血沸腾，用时不知所措。有用没用看过才知道，你可以看着目录和网友的评价再挑几本自己喜欢的书去读一下。

翻开几十万字的理论著作你可能会有一点懵，别怕，如果用记号笔把其中的干货划出来，最多两三万字，也就相当于一篇内容丰富点的年终总结。干货湿货一起看，来个三五遍就差不多了。如果看不懂或者看懂了还是不会写，怎么办？幸好还有你——《故事的织体》。你正在看的这本书可以扫清你的阅读障碍，帮你高效地掌握编剧理论，并顺利地进行故事创作。

1.3 理论很丰满，操作很骨感

通过一千大师的努力，编剧理论基本成熟且成体系。《故事：材质、结构、风格和银幕剧作的原理》（后文中简称《故事》）和《电影剧本写作基础》（后文中简称《电基》）写得细致、全面、深入，已经构建起比较健全的电影编剧的基础理论。

但是，看完《故事》与《电基》就直接进入写作，你会发现并不容易。因为这两本书主要偏重理论，强调的是拆解与分析故事的要素、结构和原理。尽管也有一些练习建议和写作指导，但是作为初学者，怎么把一个想法一步步变成完整的作品，还需要有更明确的操作指引。

《21天搞定电影剧本》（后文中简称《21天》）在编剧教材中算操作性比较强的一本书，书中提出了极具操作意义的“路标”概念，对学习会很很有帮助。只可惜把写剧本说得过于轻松，用来鼓励初学者写作肯定意义重大，但作为指导电影剧本写作这样一个浩大的工程来说，有点太举重若轻了。还有些其他貌似写作指导的书，基本是外科手术式的头痛医头，脚痛医脚，不能从根上解决问题。

好的说明书，不但应该容易看懂，而且要看完就能够用起来。《故事的织体》

就是一本对故事庖丁解牛的说明书，一方面对编剧理论作尽量通俗的表达，让读者对故事这头牛的结构、骨骼、肌肉、筋络了如指掌。另一方面也对初学者作出了明确的操作指引，怎么按步骤、有手法地完成解牛全过程。当然，《故事的织体》无法告诉你怎么写一篇惊世之作，它能做的是帮助你写出一个合格的故事。没有办法，所有教学能解决的都只是技术问题。

第2章 艺术，怎么学

2.1 学艺者死，学技者生

艺术不能学习，这个观念很多人恐怕难以接受。那么多的艺术院校不都在进行艺术的教与学吗？不对！以声乐学习为例，就是学唱歌。本科四年，学生学了些什么呢？三件事：气息、共鸣和声带控制。这是艺术吗？显然不是，这是技术。本书把艺术中可以量化、操作、传承的部分称为技术，其他则为艺术。这种分法可能并不严谨，但对于搞清艺术学习的本质是有益的。

当然也有人想对学生进行艺术教学。比方说声乐教学中有一环叫歌曲处理，就是老师告诉你哪里唱得强一点，哪里唱得弱一点，哪里痛苦一点，哪里欢愉一点。结果怎么样？学生一走出去，行家就能看到老师的影子。这是好事吗？“学我者生，像我者死”。套用在现在的语境中，就是学技术者生，学艺术者死。多样化和个性化才是艺术追求的目标。

智能手机让每个人都有机会成为摄影家。摄影无非就是三件事：构图、明暗（色彩）、景深。很多人可能不知道手机拍照也是可以控制明暗和景深的，没关系，通过学习你很快就可以做到，因为这只是技术问题。怎么做好就是摄影的艺术部分了，它讲究的是三者间的动态配合，是一个根本就说不清楚的问题，主要是靠感觉，当然还有运气。

问题来了，既然能学的只有技术，艺术怎么办？三个办法，第一是遗传获得，就是所谓的天赋。哪种天赋直接影响着人的创造力呢？好奇心。其实，