



THE
ANATOMY
OF STORY

JOHN TRUBY

THE ANATOMY OF STORY
22 STEPS TO BECOMING A MASTER STORYTELLER

JOHN TRUBY

故事写作大师班

[美] 约翰·特鲁比 著

江先声 译

图书在版编目(CIP)数据

故事写作大师班 / (美) 约翰·特鲁比
(John Truby) 著; 江先声译. -- 长沙: 湖南文艺出版社, 2019.5
书名原文: THE ANATOMY OF STORY: 22 Steps to
Becoming a Master Storyteller
ISBN 978-7-5404-9092-8

I. ①故… II. ①约… ②江… III. ①故事-文学创作方法 IV. ①I054

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第049410号

THE ANATOMY OF STORY: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller

Copyright: © 2017 by John Truby

All rights reserved.

Simplified Chinese edition copyright © 2019 Shanghai Insight Media Co.,

All rights reserved.

本书译文由漫游者文化授权使用

著作权合同登记号: 18-2018-212

故事写作大师班

GUSHI XIEZUO DASHIBAN

[美] 约翰·特鲁比 著 江先声 译

出版人 曾赛丰
出品人 陈 星
出品方 中南出版传媒集团股份有限公司
上海浦睿文化传播有限公司
上海市巨鹿路417号705室(200020)
责任编辑 刘诗哲
装帧设计 凌 琰
责任印制 王 磊
出版发行 湖南文艺出版社
长沙市雨花区东二环一段508号(410014)
网 址 www.hnwy.net
经 销 湖南省新华书店
印 刷 河北鹏润印刷有限公司

开本: 880mm × 1230mm 1/32

印张: 21 字数: 450千字

版次: 2019年5月第1版

印次: 2019年9月第2次印刷

书号: ISBN 978-7-5404-9092-8

定价: 88.00元

版权专有, 未经本社许可, 不得翻印。

如有印装质量问题, 请与出版方联系调换。联系电话: 021-60455819



浦睿文化 出品

目录

contents

01 故事的空间与时间 001

故事说得好，不只是告诉听者某人的生命中发生了什么，更让他们感受到那个人的生命体验。

02 故事前提 021

九成作者在故事前提阶段就会失手。……他们不明白，故事前提的主要价值，就在于能让你在实际下笔之前探索整个故事，以及故事可采用的多种形式。

03 故事结构七大关键步骤 057

谈论故事的结构，即是探讨故事如何随着时间而展开。……所有生物的生长过程看似连续不断，但若仔细观察，就可看出一些步骤或阶段。故事也是一样。

04 角色 081

打造主角及所有其他角色最重要的步骤，是将他们相互联结，并加以比较。每次要比较某个角色与主角，你就不得不以新的方式区别主角与其他角色。

05 道德论点 155

好的作者基本上借由结构及特定主角来处理特定情境，在故事表面之下慢慢传达道德愿景。

06 故事世界 207

从一条简单的故事萌芽生长线和角色网络着手，然后创造能呈现这些故事元素的外在形式和空间，并且让这些形式与空间能在观众内心发挥你期待的效果。

07 象征网络 313

从一种感觉开始，创造一个能在观众心中引起同样感觉的象征；随后把这个象征稍加改造，并让它重复出现。

08 情节 367

情节在故事表象之下将不同的行动线和事件设定交织在一起，从开头、中段到结尾，持续建构故事。

09 场景编排 461

场景编排其实是情节的一种延伸；它是情节的小细节。……重点是在实际动笔写作之前，对故事整体架构进行最后的观察。

10 场景建构与交响乐式的对白 535

场景是一个微型故事。……能否在主角发展转变弧线的適切位置建构场景，对场景写作的成败影响甚大。

II 永不完结的故事 653

只有熟稔技巧是不够的……你就是那个永不完结的故事。如果想讲述出色的故事……你就必须像你的主角一样，面对自己的七大关键步骤，而且每次写新的故事时也必须这样做。

01

Story Space, Story Time

故事的
空间与
时间

每个人都会讲故事，我们也天天都在讲故事。“你不会相信今天办公室里发生了什么事”“猜猜我刚刚做了什么”，或是“有个男人走进酒吧……”——生活当中，我们看见、听说、阅读、讲述成千上万个故事。

不过，想把故事说好不是件简单的事。想成为讲故事高手，甚至靠讲故事获得报酬，难度就更高了。首先，呈现人生是怎么一回事，又为什么是这么一回事，是个艰巨的任务。你必须对这个最庞大复杂的课题有深刻精确的理解，还要能把自己的理解转化为故事。对大部分作者来说，这可能是最大的挑战。

我想具体说明的是讲故事技巧方面的障碍，这样作者才能克服这些障碍。第一道难关是大部分作者在构思故事时使用的术语，如“张力不断提升的行动”(rising action)、“高潮”“渐进式困境”(progressive complication)及“结局”等。这些术语可追溯到亚里士多德，它们的含义如此广泛，又如此偏于理论，几乎可以说毫无意义。老实说，它们对故事创作者没有任何实用价值。例如，你笔下场景里的主角高悬半空，仅靠指尖抓紧某物，几乎就要坠下身亡——这是故事的渐进式困境、张力不断提升的行动、结局，还是开场场景？可能全都不是，也可能全部都是。但无论如何，这些术语无法告诉你怎样写这个场景，或究竟要不要写这个场景。

古典的故事术语更可能为良好的技巧——关于故事是什么和故事如何运作的观念——带来更大的障碍。故事创作学习者所做的第一件事，可能就是阅读亚里士多德的《诗学》(*Poetics*)。我相信亚里士多德是历史上最伟大的哲学家，但他对故事的想法尽管雄辩有

力，却聚焦于有限的情节与类型，而且极端理论化，也就出人意外地狭隘。因此，试图从亚里士多德那里学习实用技巧的故事创作者，大都空手而回。

如果你是剧作家，你对故事的理解可能已经从亚里士多德转向较容易理解的“三幕式结构”，但这也是有问题的。三幕式结构尽管比亚里士多德的理论容易理解，却过于简化，完全行不通，从很多方面看都有问题。

所谓的三幕式结构，是指每个剧本将故事分为三幕：第一幕是开场，第二幕是中段，第三幕是结尾。第一幕约占三十页，第三幕也是三十页，第二幕则有约六十页，而且这个三幕式故事应有二至三个“情节转折点”（暂且不论这是什么）。掌握要点了吗？好极了，那么可以动手写专业剧本了。

我把三幕式故事理论简化了，但没有简化太多。显然，这种简单的创作方法比亚里士多德的理论更不实用。更糟的是，它鼓吹一种机械的故事观。分幕概念来自传统舞台剧，以拉下帷幕表示一幕终结，但在电影、长篇小说、短篇小说乃至许多当代舞台剧创作中，你都不需这样做。

简单来说，幕的切分发生在故事的表象。三幕式结构犹如硬套在故事之上的机械装置，与故事何去何从（即故事的内在逻辑）毫无关系。

像三幕式理论这种机械的故事观，势必会让故事变成松散的片段。松散的故事就像收集在一个盒子里的零碎组件，由许多零散的片段组合而成。故事中的事件（event）各自独立，不相连

贯，或无法连续建构，结果你写出的顶多是只能偶尔感动观众的故事。

掌握讲故事技巧的另一道障碍与写作程序有关。许多作者对故事抱持机械的观点，同时也采用机械的程序来创作故事；尤其有些编剧误解了剧本的卖点何在，以致写出的剧本既不叫座也不叫好。这类编剧的故事概念往往来自半年前看的某部电影，他们只是对其稍加变化。他们套用某种电影类型，例如侦探片、爱情片或动作片，填入这类电影的角色和情节节拍（或故事事件），结果创造出常见的公式化故事，毫无创意，令人失望。

我打算在本书中提出更好的方法，目的是说明出色的故事为何出色，以及创作这类故事的技巧，如此一来，你就极有可能写出属于自己的好故事。或许有人会质疑，教人怎样创作好故事是不可能的；但我相信可行，只是思考和谈论故事的方式必须和以往不同。

用最简单的话来说，我希望为故事创作者呈现一种实用的“诗学”，这种诗学适用于电影、电视和舞台剧剧本创作，或长篇和短篇小说创作。我打算这么做：

- 说明出色的故事是有机的——它不是机器，而是会成长的生命体。
- 将讲故事视为一项要求严格的技艺，不管选择什么样的媒介或类型，精准的技巧才有助于成功。
- 通过同样有机的写作程序来演练创作，亦即让角色和情节随着原初的故事意念自然发展。

每位故事创作者面对的主要挑战，就是克服上述第一项和第二项任务之间的矛盾。你借由数以百计甚或成千上万个元素，以及各式各样的技巧来建构故事，但必须让观众感觉这个故事是有机的。它看起来应该像一个独立的故事，能有所成长并发展出高潮。想成为优秀的故事创作者，你必须拥有如此纯熟的技巧，才能让故事中角色的所作所为都像自发的——他们必须能自主行动，即使让他们采取这些行动的人是你。

从这一点来看，故事创作者和运动员十分相似。优秀运动员的每个动作看起来都如此轻而易举，就像身体只是自然动起来似的，但其实那是因为他那项运动技巧纯熟无比，以至于技巧消失于无形，观众便只看见运动中的美。

1.1 讲故事的人和听故事的人

在往下进行之前，让我们先用最精简的一段话为“故事”下定义：说的人告诉听的人，某人因为想要什么而做了什么，又为什么这样做。

请注意，这当中有三个截然不同的元素：说的人、听的人，以及说出来的故事。

首先而且最重要的是：故事创作者就是表现这个故事的人。故事是作者和观众所玩的文字游戏（他们并不记分——这是制片厂、网络和出版社的工作）。故事创作者打造角色和行动，叙述发生了

什么，设计在某种情况下完成的一系列行动。即使故事创作者以现在时态讲述故事（就像舞台剧剧本或影视剧本），但由于他将所有事件加以总结概述，因此听故事的人仍觉得这是一个独立的整体——一个完整的故事。

不过，讲故事不只是编造或回忆过去的事件。事件只具有描述功能，而故事创作者的工作，是挑选、联结和建构一系列紧迫的时刻。这些时刻如此激动人心，听者因而感觉仿佛置身其中。故事说得好，不只是告诉听者某人的生命中发生了什么，更让他们感受到那个人的生命体验。那是生命的本质，尽管只是一些关键性的想法和事件，但传达得那么鲜活、新奇，仿佛也是观众自己生命本质的一部分。

故事说得好，能让观众在当下重新体验其中的事件，让他们体会到，是什么样的力量、什么样的抉择、什么样的情感引导了角色的一举一动。故事实际上带给观众的是某种形式的知识——情感上的知识，或是过去所谓的智慧——只不过故事提供知识的方式既活泼又充满娱乐性。

故事创作者通过文字游戏让观众重新体验一段生命历程，他建构的是一种关于人的谜题，并要求听故事的人加以破解。作者创造谜题的方法主要有两种：向观众透露某个虚构角色的某些信息，同时保留另外一些信息。保留或隐藏信息，对于故事讲述者虚构的故事至关重要。这么一来，观众不得不想办法理解角色的身份和所作所为，同时也更深入故事。如果观众不再需要花心思去理解故事，他们也就不再是观众，故事也随之终止。

观众喜爱故事感性的部分（重新体验生命），也喜欢思考的部分（破解谜题）。每一个好的故事都两者兼备，但也有一些故事，从煽情的通俗剧到最需用脑的侦探故事，走向一个极端或另一个极端。

1.2 故事

世界上哪怕没有数百万，恐怕也有数万个不同的故事。是什么让它们成为故事？所有故事有什么共通点？故事创作者同时向观众透露及隐藏的是什么？

关键点：所有故事都是一种交流形式，用来传递戏剧符码。

戏剧符码深植于人心，通过具有艺术性的方式来描述一个人如何得以成长或进步。它也是运行在每个故事背后的过程，故事创作者将这个过程隐藏在具体的角色和行动之下。而这个关于成长的符码，也正是好故事带给观众的最终收获。

让我们看看戏剧符码最简单的形式。

在戏剧符码中，变化由欲望推动。“故事世界”（story world）无法归纳为“我思，故我在”，而是“我欲，故我在”。各种面向的欲望推动世界运转，推动所有具知觉的生物，为他们指示方向。故事依随以下几点而发展：某个人物的渴望、他会做什么来满足渴望，以及他在过程中会付出什么代价。

一旦角色有了欲望，故事就会以“两条腿”来“往下走”：行动和学习。追求欲望的角色，会采取行动来满足欲望，同时也会吸收新信息，通过更好的方式来获得满足。每当获取新的信息，他就会做出抉择，改变行动的方向。

所有故事都依循这个原则发展，但有些故事形式会注重于其中一类活动。最偏重行动的类型是神话故事，以及后来由此发展出来的动作片；最偏重学习的类型是侦探故事，以及多视角的戏剧。

角色在追寻欲望时若被迫停止，势必会奋力抵抗（除非故事就此结束），也不得不因此有所改变。因此，戏剧符码及故事创作者的终极目标，就是呈现角色的转变，或阐明改变为什么并未发生。

不同的故事形式，会采用不同的方式来表现人的转变：

- 神话故事呈现的角色转变弧线（character arc）通常最宽广，涵盖范围从出生到死亡，从动物到神祇。
- 舞台剧一般聚焦于主要角色做出抉择的时刻。
- 电影（尤其是美国电影）呈现角色在追求某个有限度但高强度的目标时可能发生的细微转变。
- 典型的短篇小说通常依随几个事件发展，引导角色获得一个重要且独特的体悟。
- 严肃的长篇小说通常刻画某人置身社会时如何与人互动及如何改变，或精准呈现导致其转变的心理及感情过程。
- 电视剧呈现某个小型群体中的数位角色在同一段时期内的挣扎与改变。

戏剧传达人之成熟的信息，重点就在改变的一刻，也即冲击发生的当下。此时，人物挣脱习惯与弱点，打破自己往昔的魔障，变成更丰富、更圆熟的自我。戏剧符码传递的意念就是：每个人都可以在心理和道德层面变成更好的自己。这是人们喜爱戏剧的原因。

关键点：故事向观众展示的不是“真实世界”，而是“故事世界”。

“故事世界”不是人生的复制品，而是人们想象中可能存在的人生。

这是经过浓缩与增强的人生，观众由此更能看懂生命如何运转。

1.3 故事主体

出色的故事描述的是经历有机过程的人，但故事本身也是活生生的主体。最简单的儿童故事，也由许多部分或子系统组成，彼此联结，并且相互依存。就像人体由神经系统、循环系统和骨骼等构成一样，故事也由一些子系统组成，包括：角色、情节、揭露事实的场景序列、故事世界、道德论点、象征网络、场景编排，以及交响乐式的对白等（接下来的章节会逐一说明）。

我们可以这么说：主题——或我所说的道德论点——是故事的大脑；角色是心脏及循环系统；事实的揭露是神经系统；故事结构是骨骼；场景是皮肤。

关键点：故事的每个子系统都是由不同元素构成的网络，这些构