

创意写作书系



视角

与

人物

CHARACTERS
AND
VIEWPOINT
Elements of Fiction Writing

小说创作的要素

[美] 奥森·斯科特·卡德◎著
(Orson Scott Card)

李菱 郑炜◎译

“雨果奖”“星云奖”两大科幻文学最高奖得主
奥森·斯科特·卡德经典写作指导书

姚海军

《科幻世界》主编

吴岩

著名科幻作家

联袂推荐



中国人民大学出版社

创意写作书系

人物与视角

小说创作的要素

[美] 奥森·斯科特·卡德◎著
(Orson Scott Card)

李菱 郑炜◎译



**CHARACTERS
AND
VIEWPOINT**
Elements of Fiction Writing

中国人民大学出版社
· 北 京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

人物与视角：小说创作的要素 / (美) 奥森·斯科特·卡德 (Orson Scott Card) 著；李菱，郑炜译. —北京：中国人民大学出版社，2019.3
(创意写作书系)

书名原文：Characters and Viewpoint: Elements of Fiction Writing
ISBN 978-7-300-26610-7

I. ①人… II. ①奥… ②李… ③郑… III. ①小说创作—创作方法 IV. ①I054

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 003167 号

创意写作书系

人物与视角

小说创作的要素

[美] 奥森·斯科特·卡德 著

李菱 郑炜 译

Renwu yu Shijiao

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 北京联兴盛业印刷股份有限公司

规 格 145mm×210mm 32 开本

版 次 2019 年 3 月第 1 版

印 张 8.5 插页 2

印 次 2019 年 3 月第 1 次印刷

字 数 199 000

定 价 49.00 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
梁 鸿	中国人民大学
阎连科	中国人民大学
葛红兵	上海大学

谨以此书献给格特·弗拉姆，又名南希·艾伦·布莱克：
你总能轻而易举地找到视角或态度，你的书充满了创造性。

译者序



美国科幻作家奥森·斯科特·卡德曾凭小说《安德的游戏》(Ender's Game) (1985年出版)及其续集《死者代言人》(Speaker for the Dead) (1986年出版)连续两年获得雨果奖和星云奖。《人物与视角：小说创作的要素》是他在2010年出版的一本写作技巧指南。又是一本写作技巧指南？翻开目录，“构思人物”“搭建人物”“人物实操”这些话题似乎在每一本写作技巧指南中都能找到。然而，每一本关于写作技巧的书，谈论的又不仅仅是技巧，它反映的，更多的是作者自身的特点。本书最初吸引我的地方，就在于这些技巧是由一位作家讲述的，从创作局内人的视角，呈现出创作的过程。就像我们听故事，倾听的不仅是故事本身，还有讲故事的人。

卡德本人擅长人物塑造，他对人性有着深刻的理解。比如，在第一部分介绍如何找到构思人物的各种点子时，他特别强调人物的动机、态度、过去、记忆、各种社会关系等，通过这些维度，让人物丰满起来。对于陈词滥调、刻板印象这些听起来带有贬义的社会判断，作者并不认为一定要杜绝，而应坦然地接受它们的存在，并提醒新手作家如何对它们善加利用。连姓名本身也能透露人物的过去、现状。在第二部分介绍如何搭建人物关系时，作者坦陈，故事中的人物也有等级之分。“背景人物”“次要人物”“主要人物”，它们的区别、用什

么技巧来呈现，书中都有非常详细的讲解。在塑造主要人物时，无论是正面人物还是反面人物，都要避免单一化：

而最大胆的、同时也最能改变读者印象的做法，就是让主要人物伊斯特曼始终值得同情之余，再塑造一个同样值得同情的对手。读者对两者都很喜欢，当他们不得不进行生死对决时，读者在情感上左右为难，无法抉择。

这就是苦恼，和通过侧面反映人物感受来表达同情比起来，这可能是作者能让读者直接感受到的最强烈的情绪。双方都清楚自己为何而战，但读者在情感上对两者都有共鸣，他们不想看到任何一方的失败。情感投入已经很大，但是其中涉及的道德问题却没有解决。当读者必须从两个喜欢的人物中选择一个时，他们不得不在道德上做出抉择。谁应该赢呢？

所以，丰满的人物是这样塑造的：好人也有缺点，坏人也有值得同情的地方。

除此之外，卡德也教授写作课，因此点出了许多新手作家容易出错的关键问题。比如，第二部分介绍如何搭建人物时，大致区分了四种类型的故事：分别突出地点、思想、人物、情节的故事，不同类型的故事有不同的叙事特点，对人物塑造的要求也不尽相同。而第三部分对视角的分析，是本书的一大亮点。视角的把握，对所有初学者都是难点，在第十六章、第十七章，作者通过大量的例子，展示出第一人称视角、全知视角的优缺点，以及它们分别适合何种类型的故事、作者。“如果你的目标是让读者对主要人物在情感上更投入，并且不对故事产生怀疑，那么第三人称有限视角是最佳选择”；“如果你写的是幽默故事，第一人称或全知视角可以制造更多的喜剧距离”；“如果你想写出如同目击证人般真实的效果，可以选择第一人称视角”……相信这些建议会给写作学习者带来启发。

正如卡德在导言中所说的，这本书不是一本供读者按部就班、细细品味的“食谱”，而是一个工具箱。当你了解了每个工具的性质、用途、操作方法之后，你就可以发挥自己的创造性，灵活多变地运用这些工具。

如果你刚刚开始写小说，本书或许会让你少走一些弯路；如果你已经是个作家，本书或许会让你得到和高水平同行切磋的体验；如果你根本不打算写小说，本书或许会让你在读小说甚至看电影的时候，更深刻地理解人物是如何成为人物的；如果你不读小说也不看电影，那么，它或许会让你用一种新的眼光，看待生活中的人与事。

本书第一章至第八章由李菱翻译，第九章至第十八章由郑炜翻译，两位对彼此所译的章节进行校译后，李菱进行了全面校译和统稿，某些部分的翻译若仍有需要进一步商榷的地方，敬请读者斧正。

李菱

导言



小说创作是孤独的艺术。

乐团演奏交响乐，这是一种合作。各种乐器的演奏者，在指挥的引导下，合作奏出美妙的乐章。而如果没有作曲家谱写的曲子，演奏无从谈起。

在戏剧或者电影中，需要团队合作的更多。大量的演员、统领全局的导演、道具师、服装师、灯光师、音效师、技术支持人员一起合作，还有摄影师、摄像师和剪辑师的重要工作。

但如果没有作家写出的剧本，这一切也无从谈起。

无论是戏剧还是乐曲，都是因为有人写出了作品，才有了众人合作的表演。乐曲演奏之前，已经有人谱好了曲子；演员表演之前，已经有人写好了剧本。先有创作，再有表演。

写小说的人，不需要与演员或演奏者合作，因此很容易让人忽略小说创作其实也分构思阶段和实操阶段。我们既是作曲家，又是演奏者。换句话说，我们既是故事的讲述者，也是写作者。

落笔写作的过程，包括文字的成形，词语、对话、风格、语气和视角的选择，都属于实操阶段。做这部分工作的，是故事的“写作者”。

而创造人物、情景、事件，与构建场景、情节、事件时序、冲

突、反转、背景合在一起，属于构思部分。做这部分工作的，是故事的“讲述者”。

两者并非泾渭分明。在构思与创作故事时，我们要用到语言，比如说，用小纸条写下想法、和朋友讨论、列出细致的提纲；在实操阶段，我们用最适合自己的风格书写，此时，我们通过增加悬念、恐怖气氛、情绪渲染，或者是通过灵光一现得到新的点子，来构思新的细节与动机，发现人物之间新的关系，修改故事结构让场景效果更好。

对于如何处理讲述者与写作者的关系，并没有一个“正确”的法则。我常常在脑海里构思一个故事，一想就是好几年。先有设想、提纲、规划图、框架，然后才动笔写。作家拉里·尼文（Larry Niven）通过口述，把故事讲给朋友听，让听众来帮助故事成形、发展。我还认识一些作家，只有动笔写才能构思，就像演员即兴创造一段独白。只有通过动笔写，才能不断有想法，一边写，一边挖掘、塑造人物与情节。

无论两者在创作过程中各自占多大的比例，都必须把两个角色扮演好。如果构思不巧妙，那些美丽的抒情句子不过就像歌手在练发声或是单簧管演奏前的调音，可能音色很好，却不是艺术品。正如一个糟糕的演员能毁掉一个好剧本，也正如一个走调的、疏于练习的乐队能把莫扎特的曲子奏得一团糟，如果写得不好，读者很难从中读出你精彩的故事。

好的人物塑造要求作者在每一个阶段都仔细思考。你要好好设计自己的人物，不要流于俗套，要让作品富于人性。构思作品的时候，要精确地考虑每个人物的特点。之后动笔写时，要决定选取哪个叙事视角，即读者将会从哪个人物的视角去了解故事。

所以，我把本书分成三个部分：构思人物、搭建人物、人物实操。不要想着真正的人物塑造过程会像书里的章节那样井然有序。我

不建议你们像完成清单那样机械地使用这本书，而应该把书中提到的问题和点子用到你的故事当中——那些你相信并且在乎的故事。看看哪些部分你处理得比较好，哪些地方处理得不够好。看看视角的选择，是让读者更清楚还是更迷糊。按部就班地塑造人物不会提高讲故事的水平。只有善于挖掘人物、滋养人物，让他们成长，故事才能越讲越好。

换言之，这本书不是一个装满配料的橱柜，不是选些配料、称量，然后搅拌一下就能烤出美味的故事面包。

这本书是一个工具箱，里面有铁锹、凿子、木槌、扳手、钳子、筛子、钻头。用这些工具，把你记忆中、想象中、灵魂中的人物雕琢出来。



目录

第一部分 构思人物

- | | | |
|-----|--------|-----|
| 第一章 | 什么是人物 | /3 |
| 第二章 | 好的虚构人物 | /18 |
| 第三章 | 人物从哪里来 | /33 |
| 第四章 | 做决定 | /55 |

第二部分 搭建人物

- | | | |
|------|--------------|------|
| 第五章 | 你要讲述一个什么故事 | /65 |
| 第六章 | 等级 | /80 |
| 第七章 | 如何增加情感砝码 | /92 |
| 第八章 | 我们对人物的感受 | /102 |
| 第九章 | 英雄人物和平凡人物 | /127 |
| 第十章 | 喜剧人物：有限度的不可信 | /137 |
| 第十一章 | 严肃的人物：让我们相信 | /147 |
| 第十二章 | 改变 | /168 |

第三部分 人物实操

第十三章	声音	/179
第十四章	演示与再现	/190
第十五章	戏剧性 VS 叙述性	/198
第十六章	第一人称叙述	/203
第十七章	第三人称叙述	/220
第十八章	虚构世界，芸芸众生	/245
致谢		/247

第一部分

构思人物

第一章

什么是人物

小说里的人物是人，活生生的人。

是的，我知道他们是你编造出来的。但读者希望人物看起来像真的人，完整的、活生生的、可信的、值得关心的人。他们希望像了解自己的朋友和家人那样了解人物，像了解自己一样了解人物。

不，远甚于此。读者希望读完故事以后，自己对人物的了解，能远甚于在生活中对他人的了解。这也是虚构的目的所在，即超越日常生活，对人性进行深刻的揭露。

我们先了解一下人们在日常生活中如何相互了解，然后再看看这如何体现在虚构作品中。

人物是其所作所为

派对上，你看见一个人，洒了饮料、大声喧哗、言语粗鲁无礼，这些行为让你对他产生看法。

如果你看到一对男女，初次见面没多久，男的就开始摸女方的背；或者是，两人亲密地聊天时，女的把手搭在对方的胸膛上，凭这些，你就知道他们是什么样的人。

如果你把内心的秘密与苦楚向朋友倾诉，不到几小时，另外三个人就知道了你的秘密，凭这些，你就知道这个朋友的为人。

我们看见人物做了什么，他们就是什么人。

这是最强有力、最无法抗拒的人物塑造方式。从电影《夺宝奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*)的开头，我们能了解印第安纳·琼斯(*Indiana Jones*)的什么呢？不善言辞、一脸苦笑的他，从地下古寺里偷走了一件宝物。在生命受到威胁、千钧一发之际，他想到办法逃生。巨石向他冲来，他像疯了似地逃跑，而不是待在原地不知所措。这不需要任何解释。电影仅仅开始了10分钟，我们就了解到琼斯善于思考、足智多谋、贪婪、聪明、勇敢、热情。我们还知道，他有点