

文學手冊

(增訂本)

艾蕪著



香港文化供應社印行

文學手冊

文學手冊

有著作權★不准翻印

民國三十五年四月港一版
民國三十六年九月港再版

基本定價四元

(外埠酌加郵運費)

著作人 艾 蕪

發行人 陳 劭 先

發行所 香港文化供應社
香港大道中卅七號三樓

印刷者 嘉華印刷有限公司
香港德輔道西三〇八號

分發行所 各地文化供應社

上海：中正中路六八七卅三〇號
桂林：中正西路三〇號
廣州：西湖路一〇二號
南京：興賢路十二號

目 錄

第 一 篇

一	文學可以自己學習嗎.....	二
二	學習文學需要天才嗎.....	三
三	爲什麼要從事文學.....	五
四	從事文學需要浪漫的生活嗎.....	七
五	文學是服務於什麼人的.....	八
六	文學的主要功用是什麼.....	九
七	什麼是文學.....	一三
八	文學是從什麼東西衍生的.....	二〇

文學是因什麼條件發生的

一一

第二篇

一 怎樣獲得文學的工具

二六

1. 言語是文學的主要工具

二六

2. 文字是文學的有力工具

二六

3. 言語是變動的，文字記錄下的言語却成固定的

二七

4. 文學創作必須用當代人的言語

二八

5. 當代人的言語對於作家的好處

三〇

6. 文學傑作是用當代人的言語寫成的

三一

7. 文藝工作者應愛本國民衆的言語

三一

8. 一些作家怎樣收集言語的

三三

9. 我們應該怎樣收集言語

三六

10	收集的言語應該怎樣分類.....	三八
11	我們應該怎樣記錄民衆的言語.....	四〇
	a 兩種方言 b 大眾語 c 記錄語言的兩種方法.....	
12	普通話里可以雜進方言嗎.....	四四
18	民衆口頭言語的特點.....	四五
	a 詞頭豐富 b 諺語極多 c 富於具體形象 d 富於含蓄.....	
14	向通俗文學尋找言語.....	四八
	a 戲曲 b 話本小說 c 唱本 d 勸善規過一類的書.....	
15	書本與記錄言語.....	五四
	a 書本使言語的記錄正確 b 書本可使忘掉的言語重新記起 c 書本能使大眾語分別出來.....	
16	向當代作者的作品擷取言語.....	五七
17	從民衆的言語中提煉藝術的言語.....	五七
a	選擇與瑣屑 b 選擇與琢磨的標準.....	

乙

作者可以自己創造言語嗎.....	18
a 創造詞頭字眼須有事實.....	
b 創造句子須合說話的口氣.....	六七
怎樣獲得文學的材料.....	七〇
1. 應在社會中研究人生.....	七〇
a 文學的主要題材是人及其生活.....	
b 不從人的生活取材但也富於人情味.....	
2. 研究人生應注意些什麼.....	七四
a 應到各種生活中去觀察.....	
b 注意平凡中的俗人.....	
c 注意細小的動作.....	
d 注意講的言語.....	
e 找出人物精神上的特徵.....	
f 觀察人生需要熱情.....	
g 也應觀察自己.....	
h 觀察之後應加以記錄.....	
i 尋找地位相同者的共同特點.....	
3. 研究人生最好是參加社會生活.....	八二
4. 參加社會生活也不要忘記研究.....	八三
5. 有了生活經驗仍須研究人生.....	八五
6. 書籍對於研究人生的幫助.....	八六
三 怎樣獲得文學的技巧.....	八七

1.	獲得技巧的必要	八七
2.	應該讀文學傑作	八八
3.	向文學之路走去的一條捷徑	八九
4.	在注重讀文學傑作的環境里即易產生作家	九〇
5.	怎樣選擇文學傑作	九一
6.	怎樣讀文學傑作	九二
	a 應仔細讀	
	b 提出問題來	
7.	不要害怕影響	九六
8.	從影響達到自己創造	九八
9.	看作家的創作經驗	九九
10.	看論創作的文章	一〇〇
11.	必須練習寫作	一〇〇
12.	怎樣練習寫作	一〇一
	a 人物素描	
	b 世態速寫	
	c 找尋適當的字句	

第三篇

一	創作的主要條件是什麼·····	一〇四
1.	形象化——部份代表全體·····	一〇四
2.	含蓄——暗示·····	一〇六
	a 含蓄的敘述 b 暗示的描寫·····	
二	創作需要靈感嗎·····	一一〇
三	作品是表示人生見解的嗎·····	一二二
四	怎樣反映現實·····	一一四
五	怎樣寫作品中的人物·····	一二五
	1. 作者見過的人物·····	一二五
	2. 寫見過的人物須加以創造·····	一二六
	3. 作者沒有見過的人物·····	一二七

4.	寫沒有見過的人物須根據傳說	一一八
5.	純爲作者想出的人物	一二八
6.	創造人物須對人有深切的認識	一二九
7.	創造人物與體驗	一三〇
8.	創造人物與教育功用	一三一
9.	創造人物與藝術作品	一三二
10.	怎樣創造典型人物	一三二
	a 創造典型人物的主要方法	
	b 創造典型人物與社會中的典型人物	
	c 創造典型人物與傳說中的人物	
	d 創造典型人物與新的人物	
	e 創造典型人物與誇張的手法	
	f 創造典型人物的多樣性	
11.	創造典型人物與個性	一四〇
12.	人物個性與社會生活的關係	一四一
	a 人物個性與社會職業地位	
	b 生活能助長個性的發展且能改變個性	
13.	怎樣描寫人物的個性	一四四

六

怎樣寫人物講話

a 概括地抽象說明與概括地具體描寫及其運用

b 用人物的肖像來描寫

c 用人物的行動來描寫

d 用環境來描寫

e 用習慣嗜好來描寫

f 用人物的矛盾意識來描寫

g 一次介紹與逐漸表現

1. 人物講話的重要

一五六

2. 怎樣才把人物講話寫得好

一五七

3. 講話須合人物的身份

一五八

4. 講話須合人物的地位

一五九

5. 講話須合人物的個性

一五九

6. 人物說的話與說話的人物須有有機的聯繫

一六一

a 先把創造的人物活在腦筋里面

b 表演人物說話的口氣和神情

人物講話的運用

一六四

a 講話須有安排

b 講話須由事情逼出

c 講話中間可以插入不相干的句子

d 講話時可以兩件事混在一道講

七

怎樣寫背景

一六七

1. 背景的重要

一六七

a 背景能增加故事的真實性

b 背景能象徵人物的思想

c 背景能顯示人物

的心情

d 背景能襯出人物的性格

e 背景能增加故事的情調

2. 背景應多用社會生活

一七二

3. 關於社會生活的描寫

一七三

4. 關於風景的描寫

一七五

八

創作過程是怎樣的

一七七

1. 場面

一七七

2. 場面的轉換與發展

一八九

3. 大綱

一九一

4. 主題

一九二

5. 最高點

一九三

6. 創作過程

一九四

九 怎樣開始

一九五

1. 開始須設法吸引讀者

一九五

2. 可以從最感興趣的部份開始

一九六

十 怎樣才把平凡的故事寫得有趣味

一九七

1. 諷刺和幽默

一九七

2. 人物的對比

二〇〇

十一 要怎樣才把作品寫得好

二〇一

1. 寫願意寫的東西

二〇一

2. 集中全力寫作

二〇三

3. 熱情地寫作

二〇四

4. 克服寫作過程上的困難

二〇五

5. 辛苦修改才能寫出好作品

二〇六

十二 形式重要還是內容重要

二〇七

十三	文學中國化及民族形式的主要東西是什麼	二〇八
1.	中國化民族形式與大衆化	二〇九
2.	構成民族形式的基本條件	二一〇
十四	現實主義與浪漫主義	二一五
後記		二二一

第

一

篇

一 文學可以自己學習嗎

世間一切學問，尤其是文學，全靠靠自己努力學習，才能有所成就，在學校讀書，只不過自修的準備罷了。甚至有的人沒幸運多住幾天學校，爲了糊口，竟把年青美好的光陰，大部份花費在卑微辛苦的工作上。但也能百忙中偷閒自修，終於如願以償的。像挪威的名作家哈姆生，年青時候窮到美國去作馬車夫，他一面趕馬，一面讀書，連把客人弄翻出事的事情，聽說也曾有過。至於高爾基，誰都知道的，他只進過五個月小學校，但以後做學徒做流浪人，全沒離過書本，別人去玩去賭博，他却悄悄地躲在背靜地方讀書。十歲開始做日記，把生活和書里的印象記進去。易卜生小時候，也沒好好受過教育，十五歲到藥店里去當學徒，終天和藥杵藥瓶一道，光陰過得很寂寞。可是好在他極肯用功，閒的時候就拿書來讀，或者學做做詩。傑克·倫敦從八歲起到十四歲，就在街頭賣報，在葷麻工場及罐頭食物裝置廠做童工。童年幸福的生活，一點也沒有，但他愛讀書，十歲以前便想做作家，不斷努力結果，終於達到成功。休烏德安德生，小時候偶爾進過幾次學校，十四歲起就開始流浪。做各種零碎的工作。美國跟西班牙打仗的時候，他去當過兵

，上過前線。後來又做過油漆生意。童年壯年差不多都消耗完了，一直到四十歲，才開始發表作品。幸好先前在做別種事情的當兒，能够克苦自修，分出時間來讀書寫作，所以作品終續發表出去，就能得到好的收成。哈代也說他的文學上的成功，全靠自修，在建築公司內做事情，常常借一個青年學徒的書來看。

關於自修成功的文學作者，還有很多的，這裡不再列舉了。總之，我們應明白，從事文學，不必一定要從小學讀到大學，也用不着生活很好，終天明窗淨几，悠悠閒閒地看書。只要對文學有興趣，立志創作，努力自修，什麼艱難困苦的環境，都阻礙不着我們的。

二 學習文學需要天才嗎

凡是一個普普通通的人，只要不是白癡，就可以學習文藝，用不着什麼天才的。說天才才配學習文藝，這無非是騙人的話。我們相信，所謂天才，乃是不斷的努力和長久的忍耐。

在自然科學上極有成績的愛因斯坦，小時候據說簡直是笨拙，教他的老師也認為不可救藥，但是他能够不斷地研究，毫不懈怠，終於成功，超過別人。又牛頓，我們也知道他並不是生成的天