17《创生》
道生一，一生二，二生三，三生万物。
初者，混沌也。拙者，道之始也。世人常畏其初作不工，遂止而不前。殊不知，大巧若拙，大成若缺。
夫创作之道，先求其有，后求其精。譬如掘井，先得浊水，而后可澄；譬如种木，先有曲枝，而后可直。初稿之陋，非败也，乃生之根也。
故圣人云：
“为学者日益，为道者日损。”
初时纷杂，如江河奔涌，不择细流；后时精炼，如大海深沉，去浊存清。
是以，创作者当：
守其朴，不拘于形。
容其秽，不厌其粗。
任其流，不强其工。
待其势成，再徐整之、润饰之。譬如陶土，先抟其坯，后雕其纹；譬如铸剑，先冶其铁，后砺其锋。
故曰：
“天下大事必作于细，天下难事必作于易。”
初虽拙陋，然积跬步以至千里；始虽混沌，然持恒心终见天明。
勿惧其丑，但求其生。
勿忧其杂，待时自清。
————
对于大多数创作者来说，锲而不舍地完成初稿或原型是很困难的。无论是写作、设计、拍摄或是其他任何事情，都是一样的场景。第一次的尝试不会很糟糕，因为想法还没成形；它之所以糟糕，是因为它往往是我们应用到项目中，各种想法与脑力激荡的大杂烩。当中可能会有太多的想法，甚至是没有意义的想法，以及更适合给刚学会走路的孩子执行……之类的事情。
在这个阶段，先收起你的编辑角色，只要把想法写下来就好。进行脑力激荡，直到你想不出任何想法为止。
专注于这个想法，而不是专注于这个想法要如何呈现。
为了创造出东西，你要尽可能地去创造，即使很糟也没关系。编辑、抛光和策划拓展都可以之后再进行。
我通常会故意把初稿写得很糟糕。“这些初稿极为难看，而且有些甚至是我不愿让我的编辑看到的内容。但我把这些想法写在（虚拟的）纸上，接着继续发展下去——然后，我拥有了一些具体的内容可以塑造成形。
借由专注于这个想法，而不是专注于这个想法要如何呈现，我可以之后再反复改良它，直到它准备好供大众消费。
版本号 #4
由 Wayne 创建于 28 五月 2025 11:56:56
由 Wayne 更新于 28 五月 2025 12:39:26