

|DI|  
|NO| 黃嘉偉美學工作室

dinohappy.com

網頁設計 / 攝錄寫真 / 文創手作

DIY Internet and Photo - Happiness

# 概念1: 權責分工

- 劇作家負責
  - 故事概念
  - 劇本
    - 人物設定
    - 故事大綱
    - 分場大綱
    - 分場對白劇本
- 導演
  - 腳本（分鏡表）－> 故事景像

# 權責分工說明

- 導演(A)
  1. 選寫分鏡表
  2. 拍攝時，用劇情和演員表達自己思想的人。電影導演同時運用了演員的身體及情緒／視線的選擇／光線的調度／畫面的構成／剪接的邏輯／音聲的搭配，將某個劇本呈現於影像螢幕上，從而將這個劇本（以及他的思想）表現給觀眾的人。
- 製片(B)

負責整個電的專案管理工作，包括如資金籌措，尋找劇本，演員、合作廠商與工作人員的尋找、聘顧、任用與調度，預算的控制，拍攝時間進度控管等，讓電影能在合理的時間與預算下完成。
- 攝影／劇照師(C)
- 場記(B/D)

場記人員的主要任務即是輔助導演，防止拍攝中的失誤。
- 美術指導(B/D/E)

負責場景製作和場記一同共事，把道具處理好。
- 燈光師(F)
- 收音(G)
- 化妝師(H)
- 演員

---

- 編劇 ALL
- 配樂／配音
- 剪接 ALL
- 美術 ALL

# 「劇本」撰寫流程

## 先了解撰要走的方向

- ▣ 願景
- ▣ 效益／待解決的問題

## 撰寫流程

1. 獲得創意
2. 整理你的創意（心智圖）
3. 故事大綱／人物設設定
4. 撰寫索引卡，串連你的故事大綱（視時間狀況）
5. 分場大綱
6. 劇本初稿》精修》定稿

## 概念2:說故事的五項要素

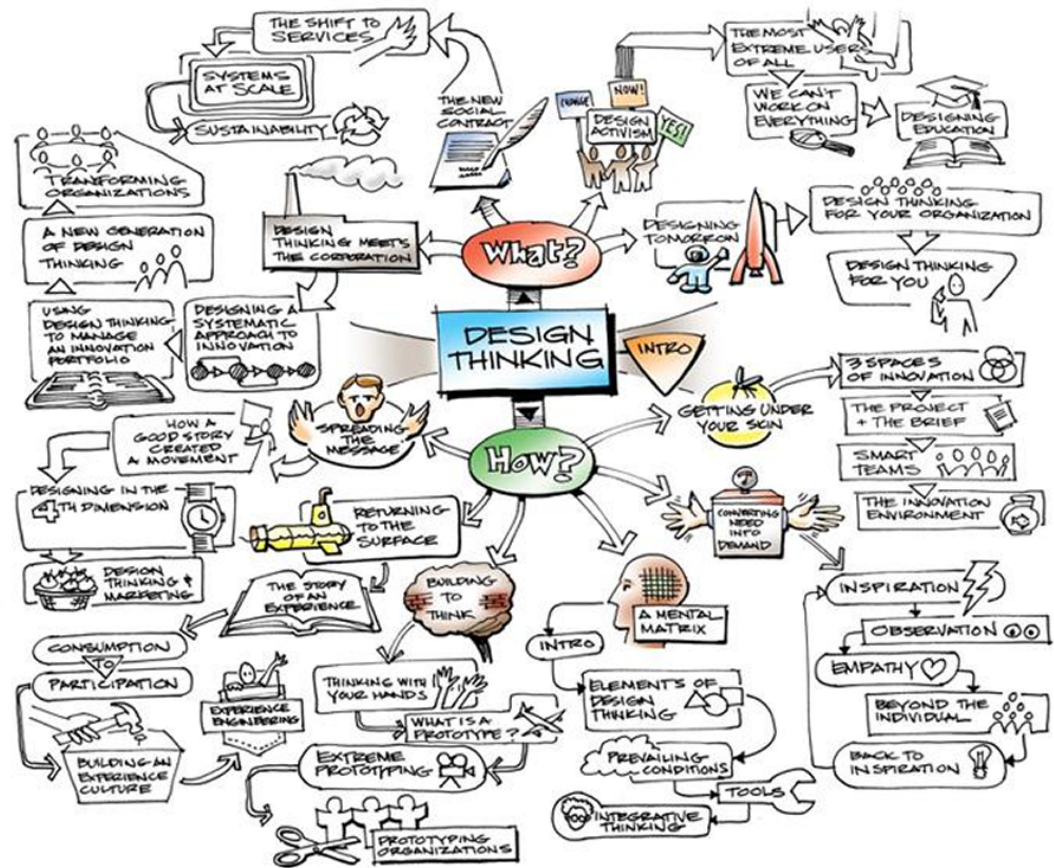
- Who ? 是誰做了這件
- What ? 到底發生啥事
- When ? 何時發生
- Where ? 發生何處
- How ? 事情發生經過

例如：我可能不能愛你故事開頭，說明時光飛逝

# 故事從那來？

- 不論是什麼，都寫下來（心智圖）
  - 自己想的
  - 借用別人腦袋的
- 累積點子，不要線性思考！試試看跳躍亂想
- 寫作的循環
  - 故事大綱
  - 場景大綱
  - 估評故事線
  - 補充、修正缺口（運用運用故事主軸，心智圖分析，檢查所有詞彙，分類成人際關係，如：家庭、階段、朋友群組……）
  - 找出故事的支撐點（梗）
- 劇本初稿

# 練習－心智圖（借用別人的腦袋）



# 劇本發想

■ 請發想心智圖



# 如何組出故事大綱

- 在紙中寫下「故事主軸」
- 用最快速度，將聯想到的詞彙，寫在主軸的週圍（無論有多不相干或古怪）變成心智圖第一結點。
- 接著，分別針對這些詞彙，再延思想到的字句。
- 檢視所有的詞彙，與「故事主軸」製作成一份清單歸類到
  - 家庭
  - 群組
  - 階層
  - ……等和人際關係描述的字眼。
  - 作完，故事大綱就有譜了。

# 概念3:三一律 | 一人一事

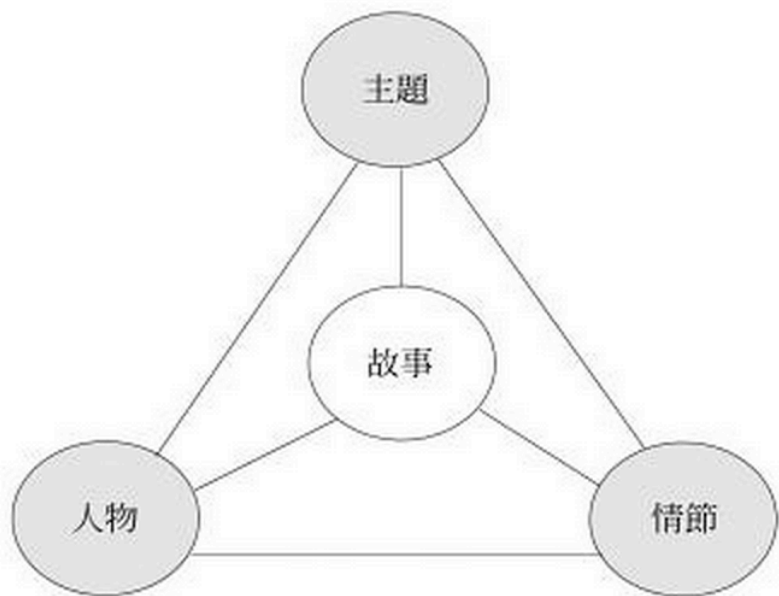


圖2 三位一體：人物、情節與主題

## 劇情故事

故事有千千萬萬種，具有人物、情節、主題等所謂的「劇情三要素」者，我們稱之為「劇情故事」。

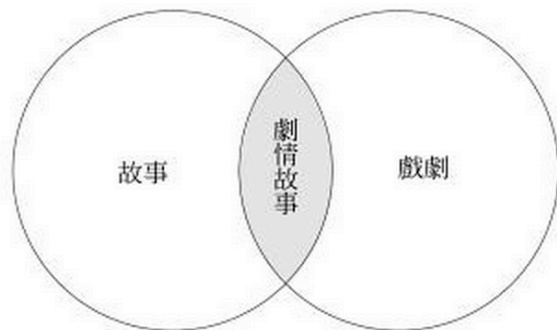


圖1 劇情故事：在故事與戲劇之間

對比希臘悲劇的舊「三一律」，明代戲劇理論家李漁認為，「一本戲中有無數人名，究竟俱屬陪賓，原其初心，只為一人而設。即此一人之身，自始至終，離合悲歡，中具無限情由，無窮關目，究竟俱屬衍文，原其初心，又只為一事而設。此一人一事即作傳奇之主腦也。」也有人把這稱為戲劇的新「三一律」，請諸君務必牢記，我們在後面的課程會常常用到。

# 主題

表象  真相

作品賞析（影藏）

<https://youtu.be/Zsai9VxZ7oM>

# 情節與主題

- 金錢與夢想，那個種要？  
如是是夢想  
《情節設計》

□ 錢

夢



錢越多，夢越少

轉折



# 故事分為兩半

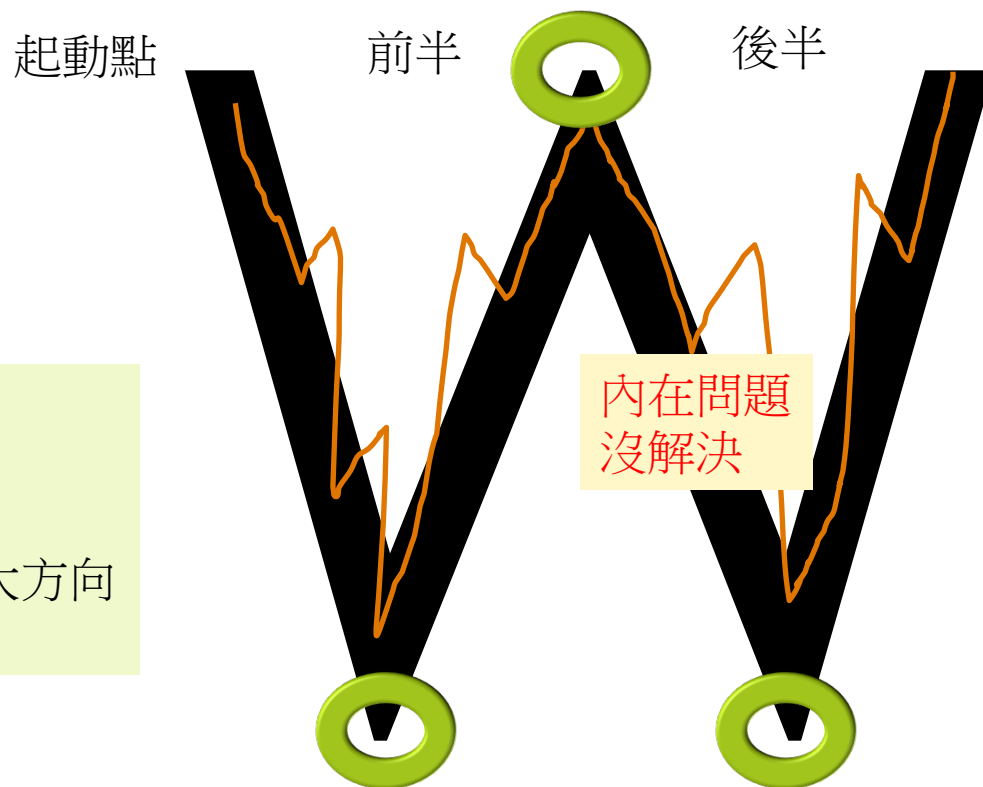
轉折高潮：  
爸爸的相機修好了，  
看到筆記

作品賞析（影藏）

	前半	後半
外部事件	爸爸不支持，直到死後留台相機給兒子	開車帶家人出遊
內部事件	紀事攝影的爸爸，不認同時尚攝影的兒子	看到爸爸肯定兒字的筆記，兒子覺得自己也應多帶家人出去走走（置入行銷）

# 故事曲線(故事結構)

高峰高潮在那  
(通常是：得到前半故事想要的  
或外部事件被解決)



確定二個低谷在那

## 建議步驟

1. 確定結局
2. 思考衝突
2. 找出高潮大方向
3. 找出低谷

# 角色設計

- ▣ 它與情結設計是一體兩面

# 角色設計它與情結設計是一體兩面

## 戲（劇情）必需有意義

□ 衝突開始到衝突解決，如他沒有意義的話，這衝突就沒法變戲。

例如：影藏戲中，父子的不和睦，因記事本，兒子的不信認得到解決。  
情結設計

- 家中吵架
- 爸死後拿到相機，兒子不解父親的紀實攝影而拿相機去修理
- 修理過程，兒子放下心，體會爸爸曾經帶他的回憶（谷1）
- 相機修好，結果他是爸爸的好友，收到記事本
- 蒙太奇回憶過去種種衝突與得知，爸寫他母子是他的摯愛（高潮）
- 兒子蒙太奇回想很後悔他沒好好愛他爸
- 兒發現，自己應帶著媽媽與全家遊，用爸的相機記錄全家的愛（谷2）
- 勇敢表達對家人的愛，盡情體驗每一刻精彩（結尾主旨）



# 角色設計（發想戲劇的過程）

- ▣ 設計角色的目的在於創造
  1. 衝突
  2. 意義
  3. 情感
  4. 合理性
  5. 記憶點
- ▣ 角色出來後，再去設計他們的衝突。
  - ▣ 讓他們去面對他們不想面對的事，但他們又不得不面對的理由。
  - ▣ 讓他們去作他們想做的事，但又讓他們遇到意想不到的阻礙。

# 最簡單而有效的角色設計是矛盾

- 角色他想作的事
  - 跟社會價值矛盾
  - 跟際關係矛盾
- 角色與角色間
  - 有利益的矛盾
  - 有情感的矛盾
- 角色他的性格或能力或內在想要的東西，跟其他人發生矛盾

舉例：

- 如他不想學習，那你要設計一個他一定要學習的理由
- 如他想幫別人，那你要設計一個他無法幫別人的理由

主角的責任

就是要被創造他去面對這些衝突，目的為了產生意義，讓他成長。

而讓觀眾透過他的旅程來學到東西

# 練習

- 想一下主角是誰
- 如果你有故事了：  
為你的故事設計一個會不斷帶來衝突的主角  
設計用來折磨主角
- 如果你還沒有故事：  
分析你的主角的特點  
例如：年齡、性別、個性、能力、職業、他的特徵  
去設計一個他想要極大但阻礙極大的考驗

# 高潮

作品賞析（影藏）  
是否可再改善高潮

- 高潮是外部事件與內部事件的交會點
- 高潮的特徵：高潮的解決，主角必需是關鍵
- 高潮需要有意外性：  
驚喜創造的要訣是誤導，一直到高潮再把真相拋出來
- 高潮需是個具體可演出的事件
- 高潮的戲劇張力要是整個故事最強的
  - 其源自主角的絕望，思考你的故事主角能最慘的狀況為何？
  - 例如：目標將達成、目標將毀滅或沒達成
- 為高潮設個時限
- 加碼：增加主角要是沒有達到目標的風險
- 高潮是刪除多餘情節的依劇

# 找到故事的高潮(指南針)

## □ 如何找高潮

### 1.你故事的主事件是什麼？

高潮明確讓你的主事件有明確的收尾

### 2.你的故事主旨是什麼？

因上述主角的努力（結局／角色變化／變化的原因），而得到了結果，  
那這傳達了什麼，這就你談的主旨

### 3.高潮的解決方式就是故事的主旨

## □ 刪除

與高潮無關的情結

# 用象徵瞬間升級你的故事

- ▣ 戲劇通常你在處理的事都是你看不到的東西  
影片中想表達，是無法用畫面來呈現
  - 一段重要的記憶：e.g.他否定他的青春。

# 用**象徵**來解決這個問題

□ 用「看得到的東西」來代表（替代）「看不到的東西」  
e.g.

- 在書櫃中放著高中籃球聯賽獎杯
- 這獎杯是他所有用青春、汗水換來的
- 我們設計他把這獎杯生氣的在地上砸碎  
我就感受到，他否定了他的青春

高中籃球聯賽獎杯 = **象徵**（他年青所有的青春）

# 同樣的故事曲線，象徵不同 故事也將獨特不同

- 例如：用是是講親情的故事

除了角色不同外

核心沖突、說故事的方式都一樣

前面先說他與親人的關係有多好，有一天親人失智了

各別使用象徵不同，

「衛生紙=阿嬤的愛」「房子、保單=爸爸的愛」

**要建立象徵，造成獨有情節  
故事就會產生獨特性。**

- 《阿嬤的衛生紙》：

[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_uFMQGCZYg](https://www.youtube.com/watch?v=T_uFMQGCZYg)

- 《失智父親》：<https://www.youtube.com/watch?v=9DTrG8clwdg>

請同學運用**象徵**，產生獨有情節，  
你的故事情結將有獨特性



# 象徵 》 增加戲劇表演的力量

- 最理想的戲劇效果，是意義自然由觀眾的腦海浮現，無需透過對白。
  - 例如
    - 用象徵來說故事：  
爸爸送一把菜刀，但他把菜刀冷落在倉庫。  
爸爸生病了，他把菜刀合出來，看著他，擦拭他，流下眼淚。
    - 沒有象徵來說故事：  
爸爸生病了，他在爸床邊哭，很難過。

那一個劇本表現，較有力量呢？

## 什麼東西可以做成象徵

■ 答：任何東西

■ 把「想放的東西」，加入  
到角色互動中的，  
就能成為象徵

# 什麼東西可以做成象徵

象徵，物件選擇

- 一個男生踩到「狗屎」，女生的女生擦生而過。
- 第二次踩到，發現他我隔壁班同學。
- 第三次踩到，他們開始說上話。
- 隨著狗屎，之後他們關係愈來愈近，互動愈多。
- 終於男人想告白時，女生突然不見，男生到處都找不到女生。
- 突然間他看到地上有「狗屎」
- 男生緩緩走向「狗屎」，緩緩的踩上它。但女生還是沒出現。
- 一個男生看到門口山茶花掉了，女生的女生擦生而過。
- 第二次山茶花掉了，發現他我隔壁班同學。
- 第三次山茶花掉了，他們開始說上話。
- 隨著山茶花，之後他們關係愈來愈近，互動愈多。
- 終於男人想告白時，女生突然不見，男生到處都找不到女生。
- 突然間他看到山茶花只剩一朵
- 男生慢慢的碰了山茶花，讓他掉了。但女生還是沒出現。

選擇相似物件：如要代表愛情就要找適合愛情的物件來作象徵

# 置人性行銷

- 好的置人性行銷，其實就是創造產品**各種互動的可能**
- 例如阿嬤的衛生紙，除了劇中互動的用來包禮物用外。也可設計成，阿嬤很愛乾淨，我吃東西髒了、哭了、流鼻涕了、.....、甚至我大便了，他都第一時間拿衛生紙幫我擦。但他失智了，他看到我哭了，他仍記得像我小孩一樣，拿衛生紙幫我擦眼淚。
- 例如
  - 你想要行銷辦訓中心，讓你學習獲得很多好處  
**那什麼象徵的互動**，怎麼讓你讓你獲得好處
  - 你要行銷政府單位，讓義工能有力出力  
**那什麼象徵的互動**，義工是高興快樂的付出

# 練習：運用到你的故事中

題目	範例	你的答案
你的故事中，最重要的情感是什麼？	男孩對女孩的愛慕。	
有什麼東西、地點、動作可以放入他們的互動之間？ （如果你有想置入的商品，就想想商品與角色的連結，如果沒有，可以從角色的生活圈會有的東西出發）	男孩平常愛吃的糖果。他原本想送女孩糖果來告白，但因為成績不夠好自慚形穢，決定等考好再說。	
這個象徵如何在故事最關鍵的時刻發揮作用？	男孩在女孩答應教他功課時，終於將糖果與女孩分享，兩人吃得很開心。	

與故事現實生活有強烈的相關性，會幫互象徵意義擴大

e.g.  
菜刀  
如爸爸也是廚師  
爸給兒菜刀也代表家業的傳承  
如兒把他放那庫，象徵他忽略爸，更代表不想繼承家業。

從大綱到劇本之1  
好好寫旁白

# 大綱和劇本最大的差別

- 故事大綱可以帶過
- 劇本要確保可以演出
- 一般同學較知小說的思考方式，故也可以先撰寫旁白再切段分場
- 旁白可以讓角色說出他是誰、他想要做什麼、他即將面對什麼問題以上旁白作法，比起拼命經由對話，他設計出劇情來得容易。這也是短片中，常使用旁白更容易讓觀眾進入狀況。

# 何謂旁白

- 多數會由主角來擔任旁白
- 你可以想象主角在跟觀眾說故事，影片也就是主角腦中的回憶。
- 用說故事的口吻，一路把故事說完。
- 旁白**基礎開場方式**
  - 從角色的**自我介紹開始**
  - **交待角色的想要**
  - **告訴觀眾他的目標**
  - 他**想要解決的阻礙**／問題



# 旁白最大的禁忌

- 文筆太好
- 旁白就像對白
  - 應該要口語、自然，且專心持動故事。
- 合格的旁白應像「阿嬤的衛生紙」很簡單、很直接  
《阿嬤的衛生紙》：  
[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_uFMQG CZYg](https://www.youtube.com/watch?v=T_uFMQG CZYg)
- 厲害的旁白就像「姐妹」 he 會用比喻來形容故事的事件  
《姐妹》：  
<https://www.youtube.com/watch?v=oOCDFV6Zfwg>  
e.g. 妹妹就像垃圾(把家弄很亂)、負擔(喝酒還他背進家)、寄生蟲(像毒蟲般在廁所吸煙)、  
真希望妹妹去死而上帝聽到我的願望,但是他聽錯了(我得了癌症)  
誤導>真希望妹妹去死  
翻轉>但是他聽錯了

# 在你的旁白開頭加一句引言

- 旁白的傳統
- 開場引言 《 進入故事  
旁白 = 說故事，在說故事前都會有個開場，用個短短的引言，為這故開場，之後才會進入故事
- 開場引言：
  - 交待我為什麼要說這個故事
  - 這個故開剛開始時，我的想法是什麼
- 可以在旁白完成後，再來加這個引言  
可以和故事主旨相同  
也可以和故事主旨相反

# 練習：將你的故事寫成旁白

範例：

我想做妳的100分。我叫王啟明，讀國小五年級，功課很差，每次考試都不超過20分。我有一個喜歡的女生，她叫林靜，她很漂亮，每次考試都考100分。我想和她告白，告訴她我很喜歡她，送她我最喜歡吃的糖果，但是我不敢，因為我和她很不一樣。如果我也可以考100分，或許我就有勇氣了。

我開始讀書，但很快就睡著了。我試著喝雞精、蠻牛，捏自己的臉保持清醒，同學們來找我出去玩，我好想答應，但不行，晚上想看的卡通要開始播了，我好想看，但不行。大家在午休，我努力讀書，大家放學說要去哪裡玩，我努力讀書，但不知道為什麼，我就是考不到100分。爸爸說，沒有100分沒關係，我努力了，也進步了啊，但我不管，我就是要100分，因為林靜是100分。

段考那一天，我很認真的作答，我這輩子最認真的一次，我覺得我寫得很好。考完以後，我開始祈禱，老天爺呀，請給我一個100分吧。但老天爺沒有聽見我的祈求。我只考了60分。雖然進步了，老師在鼓獎我，同學們在為我鼓掌，但是只有60分。我做不了林靜的100分了。

「我沒有100分……」

我開始大哭，老師嚇呆了，同學們也嚇呆了，大家都不知道我怎麼了。突然，林靜走到我旁邊，安慰我說沒有100分沒關係，她很喜歡我的60分。因為這是不睡午覺、不去玩球、不和朋友出去玩，努力出來的60分。林靜喜歡我的60分。我把糖果遞給她，她說她也喜歡我的糖果。如果林靜喜歡我的60分，那，我就做妳的60分。

# 從大綱到劇本2

## 劇本的格式

如你有寫旁白，接下來可切段，作分場大綱，再把台詞放到劇本裡

# 華人的劇本格式

## 場次說明

場次	1	場景	內或外	地點	主角家客廳	時間	日或夜	人物
----	---	----	-----	----	-------	----	-----	----

以下黑字為撰寫說明：  
人名

## 語言

..... (台詞)  
(VO) ..... (旁白) VO: Voice Over  
△: .....

## 畫面描述

△說明：  
可能是  
《地點的細節》  
e.g.：乾淨明  
高的教室

《動作指示》  
e.g.把東西拿  
給對方

《聲音》  
e.g.電話響了  
《上字幕》  
《信件內容》  
《畫面插入》

△插入兒時美  
麗記憶



1	時間	日	場景	鞋店	人物	又青、高中女生 (17歲)
---	----	---	----	----	----	---------------

又青 OS：～，你有沒有一個感覺啊？

- △ 畫面淡入……
- △ 鏡頭隨著鞋店架子上展示的鞋子，一路緩緩往下舉去……
- △ 地上，有一堆各色各樣「試穿過」的高跟鞋，東倒西歪，讓人目不忍睹……

又青 OS：「時間」…好像老是在和我們作對。

- △ 在滿地的鞋子當中，站著一個穿著高跟鞋的女傭，鏡頭拉開，是一個穿著高中制服的甜美女生，她正對著鏡頭繼續笑著……
- △ 高中女生小心翼翼地踩著不太會穿的高跟鞋，朝著鏡頭練習走來，很慢，但很可愛……

又青 OS：譬如，它讓十七歲的女孩夢想著一雙高跟鞋……

- △ 少女一路走來，越過鏡頭……鏡頭接著推向那滿地試穿過的鞋子……
- △ 這時，一隻帶著豔紅指甲油的手入鏡，從那堆鞋子裡，像發現寶物一般的、珍重的拎起了一隻白布鞋……

又青 OS：可是又讓二十九歲的我，懷念起十七歲的那雙，白布鞋……

- △ 鏡頭帶到豔紅指甲的主人，是又青，她珍視著白布鞋，緩緩坐下，脫下腳上的高跟鞋，慢慢的開始試穿白布鞋……
- △ 又青帶著幸福的笑容看著自己穿著白布鞋的腳……突然，身旁傳來甜美的女聲，打斷了這幸福、甜美、詩意的一切——

高中女生 OS：阿姨，那是我的鞋～。

- △ 又青一頓，愕然看去
- △ 少女一臉不解的指著又青腳上的白布鞋……
- △ 又青怔忡，回神，尷尬……趕緊慌慌失措的脫下鞋，伸給少女……

又青：（驚慌尷尬）對不起！

2	時間	日	場景	又青房	人物	又青
---	----	---	----	-----	----	----

- △ 床上的又青（素顏）猛然從夢中驚醒坐起，一頭亂髮張揚著

又青：（懊惱）可惡。……我幹嘛要說「對不起」？！…竟然叫我阿姨？

- △ 又青用力的抓抓額下，意志堅決的閉上眼睛，告訴自己

又青：不行，我要回去！一定要回去罵她一頓！

- △ 又青用力的閉緊眼睛……
- △ 淡出……

3	時間	日	場景	百貨公司	人物	又青、十七歲的又青、環境人物
---	----	---	----	------	----	----------------

- △ 淡入……
- △ 數個鏡頭表現又青穿梭在百貨公司裡找著人……
- △ 突然，那個穿高中制服的倩影，出現在前方人群裡……
- △ 又青趕緊追去……高中女生，卻又不見了……
- △ 又青四下張望著……

# 從大綱到劇本3

## 場景與事件選擇

劇本是由畫面來說故事，場景的選擇是畫面很重要的一部份

# 何謂場景

## □ 情境

場景的力量，遠勝過千言萬語

許多你想要寫進對白或想交待的東西，你用場景就可以交待了

## □ 時間＋地點＋正在發生的事

《黑洞》：主角職業？他喜歡他的工作嗎？他的職位高低？

[https://www.youtube.com/watch?v=P5\\_Msrdg3Hk](https://www.youtube.com/watch?v=P5_Msrdg3Hk)

《豆芽菜》：家有錢嗎？母好關係好嗎？小女孩懂事嗎？母親的職業是什麼？

<https://www.youtube.com/watch?v=6pLqAc9a1uQ>

# 場景也可以幫助塑造角色性格

## ▣ 主角的性格？

《快遞》：開場在路口跳舞代表？

所以主角的性格，在影片最後他對女主角是這樣表達的的愛。

<https://www.youtube.com/watch?v=cC4wcRziYi8>

## ▣ 場景（時間／地點／正在做的事）設計實作：

《凸顯主角角色個性》

開場設計一個「只有主角個性才會做的與發生的場景」

### ▣ 思考場景建議：

▣ 相似律：延申發想**相關**的事。

▣ 相反律：延申發想**相反**的事。



# 場景寫作

寫一個好的場景需留意

- 1.衝突（阻礙＋想要）是什麼？
- 2.焦點在什麼事情上？
- 3.變化是什麼，前後的差異為何？

# 場景：主事件區域

- ▣ 故事 + 主要事件 》形成主要區域
- ▣ 請藉由主事件區域，去思考地點會發生互動／事件的細節，去強化我們的旁白或對白

厲害的

《失智父親》：表達父親不是一個勇敢說愛的人，但他真的愛我  
e.g. 父親做菜、偷東西挨打、買下他偷走的削鉛袋晚上幫他削鉛筆送他、兩人一起去剪頭髮快閃可愛動作  
旁白幾乎沒敘述，藉由場景設計來呈現

<https://www.youtube.com/watch?v=9DTrG8clwdg>

標準作法 《阿嬤的衛生紙》：所見即所得

[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_uFMQGCZYg](https://www.youtube.com/watch?v=T_uFMQGCZYg)

# 建議場景盡量集中於主事件區域

好處

## □ 事件看起來較集中

(盡量限制自己在**2~3個場景**轉換，去發現場景更多細節)

如反方向來看，如場景多很，會造成故事很發散。

e.g. 「姐妹、豆芽菜、黑洞」的場景集中所以故事更容易聚焦，相對「失智父親」來得，他就像是說了一個很長的故事。

## □ 容易創造前後呼應

姐妹：前面姐姐澆水的那顆樹，姐姐生病時，枯萎了  
後面妹妹照顧姐姐時，妹妹在澆水，那棵樹重獲生機

練習作法：同樣的場景，角色互換，光靠畫面更能說故事。

## □ 結省預算

《失智父親》：<https://www.youtube.com/watch?v=9DTrG8clwdg>

《姐妹》：<https://www.youtube.com/watch?v=oOCDFV6Zfwg>

《豆芽菜》：<https://www.youtube.com/watch?v=6pLqAc9a1uQ>

《黑洞》[https://www.youtube.com/watch?v=P5\\_Msrdg3Hk](https://www.youtube.com/watch?v=P5_Msrdg3Hk)

# 如果有些場景真的沒有衝突 但畫面資訊真的需呈現那該怎麼辦？

1. 將要呈現的資訊，合併到有衝突的場景
2. 讓有衝突與沒衝突的場景交叉發生  
不要連續3~5個的場景都是沒有衝突的。  
讓觀眾保持著注意力。

# 製造衝突／高潮參考範例

# 場景戲劇基本要素：衝突（補充說明）

## □ 想要 + 阻礙

例如：要愛、要錢、要權力

在場景中運用某些方式，要到他想要的東西

在要的過程當中會通到一聯串的阻礙

思考場景中

主角想要什麼？

其他角色想要什麼？

重點1:許多故事問題都會發生

只有「阻礙」卻缺少「想要」

重點2:只要「想要」夠強烈

即使「阻礙」小，戲劇也會有張力

# 比較動人的衝突，都跟情感有關係

## 想要

- 為了愛
- 為了面子
- 為了彼此好
- 為了得到肯定
- 為了讓女兒可以開心
- 觀眾內心的想
- .....



## 衝突

逼著主角，  
去做某一件事



## 阻礙

- 家人的阻止
- 時間的限制
- 人與人的沖突
- 不能分角的關係
- 觀眾內心期待的阻礙
- .....

# 角色衝突 ( character conflict )

- 角色衝突是吸引觀眾的不二法門
  - 這包括故事角色和角色之間的衝突
  - 角色和他自身價值觀的衝突等。



# 創造角色衝突的方法： Protagonist Vs Antagonist

- 故事裡的人物想做一些事，但有一股力量抗衡他  
這就是Protagonist(主角) /Antagonist(對手)
- 例如：  
主角尼爾經歷二十年痛苦的勞獄，當他出獄時，他一心想見回自己的家人，重過正常人的生活(Protagonist，他想追求的事)。但家人逃避他，不認他，而四周的人也因他的犯罪紀錄而歧視他(Antagonist，阻止他達到目的的力量)。

# 不能分解的關係 ( unbreakable bonding )

- 當角色和角色之間存在衝突，而且有一個不能分開的結把他們拉在一起，好戲便來了。
- 例如：  
男主角的妻子是個三姑六婆、八卦的女人，而男主角的母親則是個守禮節的傳統婦女。因為環境的因素，主角和他的妻子必須搬進家裡和媽媽一起住。試想兩個完全衝突的人：媳婦和男主的媽媽被一個「不能分解的關係」拉在一起時，會是怎樣。

# 時間限制 (deadline)

- 故事中某些事件若存著時間的限制，或計時炸彈，能夠給觀眾一股緊張的情緒，並且這股緊張情緒能維持一段長時間。
- 還有十二個小時，隕石便會撞擊地球，地球上超過一半的生物會死亡。(電影--隕石撞地球)
- 這輛巴士必須維持在時速一百二十公里，否則車上的炸彈便會爆炸。(電影--生死時速)
- 家中給您一年的時間創業，否則你就好好回去上班。

# 蒙太奇 (montage)

- 蒙太奇亦可以指一些不同而沒有關係的畫面,當他們剪接在一起的時候,會產生另一種意義  
簡單來說,如第一畫面中有一隻手正在投球,而另一畫面是另外一隻手接到一個球,然而球不見得是同一個,但當兩個畫面前在一起的時候,就是一個人把球投給另外一個人,注意/若中間再加入另外的畫面,這意思就完全不一樣了!!

例如：

<https://www.youtube.com/watch?v=fGhOyFJr4QM>

<https://www.youtube.com/watch?v=cIBuc3Fh1Uw>

# 創造表面張力 ( create dramatic tension )

- 怎樣能夠創造一個緊張的場面呢？讓你的觀眾知道一些事而故事中的角色是不知道的呢？
- 讓你的觀眾感到故事中的角色是走在一條錯誤的路上
  - 例1：  
故事中的主角闖進了敵人的基地，有支槍在黑暗處伸出來瞄準著他(觀眾知道但主角不知道)，敵人就快要開槍了，觀眾也為主角擔心。
  - 例2:  
主角的母親病了，他全身家只有一百元，於是他便去賭場碰碰運氣。很好運地，主角不停地贏錢，已有幾千元，有足夠的醫藥費了。但他竟然貪勝不知輸，繼續賭下去，結果輸了一局又一局(觀眾已知他已走在一條錯誤的路上)。最後連手上的一百元也輸了，竟然還去問大耳窿借錢(他用錯誤的方法企圖達到目的)。

劇中主角想要  
觀眾內心阻礙

# 關鍵匙 (Payoff)

- 所謂Payoff，就是最能象徵整個故事的物件。
- 例如  
你留下來，或我跟你走

觀眾內心想要  
劇中主角阻礙



# 伏筆 (Planting)

- 相信有作個文的人都會知道什麼叫做伏筆吧！埋下伏線可以吸引觀眾追看劇情。
- 例如：  
在電影心計中，主角湯美一開始便表露了他有模仿人簽名和行為的能力(伏線)，到故事發展到他殺了有錢人迪奇後，觀眾憑藉伏線已經估到主角會假冒迪奇。

觀眾內心想要  
劇中主角阻礙

每個場景都要有沖突  
沒有衝突，就沒有吸引力

## 戲劇基本要素：1.衝突

# □ 想要 + 阻礙

例如：要愛、要錢、要權力  
在場景中運用某些方式，要到他想要的東西  
在要的過程當中會通到一聯串的阻礙

思考場景中  
主角想要什麼？  
其他角色想要什麼？

觀察：範例影片，旁白敘述的場景，幾乎都有包含一個「想要 + 阻礙」

- 《失智父親》：<https://www.youtube.com/watch?v=9DTrG8clwdg>
- 《姐妹》：<https://www.youtube.com/watch?v=oOCDFV6Zfwg>



讓觀眾期待，接下來會發生什麼事情的方向

## 戲劇基本要素：2.焦點

- 衝突 = (想要與阻礙)間，會有個焦點
- 焦點：是場景的主要事件，也與主旨有關，也可以做為象徵  
寫一個場景，你必需要有焦點，而這焦點是場景中的主要事件
- 焦點：辯證、對立  
劇情很常會設立成二方的對戰
- 對抗的焦點  
例如：
  - 》明確的反派或壞人
  - 》角色的無知：例如，矛盾的兩個立場（婆媳關係），太太對這個爸，媽、先生，親友的不了解
  - 》角色的性格：例如懦弱、傲慢、強勢

e.g.

《豆芽菜》 豆芽菜可不可以種成  
《黑洞》 它的用途  
《夫妻爭吵》 省錢與花錢

## 戲劇基本要素：3.變化

- ▣ 場景從開始到結束，會有個變化
- ▣ 而這變化，通常會是內在的
  - ▣ 他內在有成長、變成更好的人、在美德有提升、在想法有更多認識

訣竅：讓延用主旨，做個反方向的角色退化

# 綜合範例，是否可以感覺出一個故事

- 主旨：某某某關心您
- 象徵：Line/FB
- 衝突的角色設計：媽媽的嘮叨一直讓我好討厭
- 衝突：崇尚自由的個性，好想擁自己的空間》媽媽無時無刻的嘮叨
- 焦點：過程中孩子如何反對媽媽
- 變化：不懂媽媽的愛》了解媽媽的愛
- 重點情節（W）：開/谷1/高/谷2/尾  
《重點》其中高潮是什麼與主旨有何想關？  
e.g.媽媽知道我已到青春期，在偷看黃色書刊，他用Line告訴我，衛生紙幫我準備好放在那兒！
- 旁白：



# 戲劇的衝突、焦點、變化

題目	範例	你的答案
你的角色想要什麼？	想要和喜歡的女生告白。	
在追求他的想要時，面對什麼阻礙？	女生成績很好，自己的成績很差。	
當他遇上阻礙時，採取了什麼一連串的行動？	努力用功唸書，考好成績，向女生告白。 不看電視、不和同學出去玩、熬夜寫作業。	
這一連串的行動，是否有形成一個焦點？如果有，那是什麼？如果沒有，哪一個才是你希望觀眾聚焦的問題？	有，焦點是：他到底能不能在下次考試考好成績，成功告白呢？	
角色在獲得他想要的東西後，同時獲得了什麼內在成長？	瞭解努力的重要，自己想做還是可以做得 到。	
這個內在成長是否符合你的主旨？如果不符，角色應該經歷什麼樣的退化，這個成長才會符合？	符合。	

# 寫一個戲劇應有個基礎的佈局

1. Step1:先確定場景的目標
2. Step2:建立一個相反的開場
3. Step3:反相進動  
由相反開場，反方向一步步往場景目標前進
4. Step4:經過轉捩點
5. Step5:拉回來，到達設定的場景目標

# 故事曲線/場景

作品賞析（影藏）

<https://youtu.be/Zsai9VxZ7oM>

Step2

兒子得獎的時尚拍攝

Step1:先確定場景的目標

Step2:建立一個相反的開場

Step3:反相進動  
由相反開場，反方向一步步  
往場景目標前進

Step4:經過轉捩點

Step5:拉回來，到達設定的  
場景目標

- 1.衝突（阻礙+想要）是什麼？  
外：時尚與紀實  
內：不被父親認可
- 2.焦點在什麼事情上？  
底片相機
- 3.變化是什麼，前後的差異為何？  
知道爸爸愛兒子的記事本

記事本，最後一頁  
知道父親的摯愛

Step5 Step2

前半

後半

Step5

勇敢表達對家人的愛  
盡情體驗每一刻精彩

Step3

內在問題  
沒解決

- 1.衝突（阻礙+想要）是什麼？  
外：孩子需要家人陪  
內：忙著工作沒法陪家人
- 2.焦點在什麼事情上？  
自己的工作、底片相機
- 3.變化是什麼，前後的差異為何？  
帶家人出遊，記錄每一刻精彩

Step3

Step4

Step4

相機修好

知道自己應多陪陪家人

# 場景 | 進階重點

初學者可先了解，一下子不用去考慮那麼多

1. **創造畫面的變化感** | 事件可以「鬆緊」、「動靜」串插  
e.g. 姐妹：姐姐發現妹妹偷拿錢，場景選擇要去夜店去對嗆  
《原因》整部片大都在家裡，屬靜態，在轉折時以一個動態的場景來串插，引起注意再接著說，他生病的事，再轉到靜態畫面。
2. **地點會創造畫面的感受** | 讓劇本氣氛到位  
e.g. 氣氛較好時可在室外（晴天）／氣氛較不好時可在室內且陰暗（或下雨）
3. **高潮時大場面** | 設計預算精簡視覺奇觀，讓作品加分  
e.g. 荳芽菜：超大特寫、縮時  
或者其他運鏡方式》長焦平移、長焦旋轉、慢動作、一鏡到底、空拍  
▣ 「鋪陳」、「放大」階段（V的兩側），建議用小場面，把大場面留給高潮。

導演常改編劇作品，常原因為缺乏「1動靜的切換」「2地點氣氛不對」

# 分場大綱：場景／旁白實作

- 配合你的旁白，重安排你的場景  
並依你新的場景，重新調整你的旁白



# 動作設計與對白

- ▣ 旁白是旁觀，對白是參與

把觀眾由看台區，拉回搖滾區  
感覺故事說到這裡被消音一樣  
讓角色進入當下的情境

## 將旁白架好的故事，尋找適合處改成對白

- 從重點戲改起  
找出故事情緒最強的幾點場景，改旁白改成對白
- 對白的場景，你將會設有明確的「地點」「時間」「衝突：想表達的事」  
所以觀眾會很清楚角色當下在想什麼
- 精簡對白 | 「△動作」勝過於語言  
少即是多，能用△動作不說話，就不要說話  
語言是輔助，是沒有辦法的辦法  
如果真要試著用一兩句話來爭取他要的東西

最理想的戲劇效果  
是「意義」由觀眾腦中自然浮現  
無需透過對白

# 動作設計

「行為」和「畫面」他會比語言強上很多

- 何謂動作設計  
利用行為和畫面，來表達語言想傳達的東西  
e.g.我沒有錢了（△看著很少錢的存摺）  
e.g.我好難過（△淚水慢慢的流下來）
- 例如：
  - 《姐妹》妹妹發姐姐癌症那一幕，不是讓姐姐說出他得癌，而是用△妹妹扯下頭巾，看到姐姐醜陋的頭 來表達
  - 《失智的父親》兒子偷東西毒打完後安撫兒子的場景作法  
△父削著鉛筆，把他放入買回的鉛筆盒，然後幫他擦藥  
△兒子閉著眼，感受父親溫暖，父親走了，摸鉛筆盒，露出笑容

# 「寫對白」的原則

- 精簡對白
  - 少即是多，能用動作說話，就不要說話
  - 如果對白，出現了3個逗點，那對白就是有問題的  
學說試著跟別人說話，表達事情會這麼長話嗎？  
通常說1~2段話，別人就開始說話了
- 自然  
寫的台詞，自己一定要唸過
- 不要試圖用對白經營角色  
沒有特徵的對白，反而最自然  
e.g. 口頭禪

好的對白  
大多很簡單

例如《豆芽菜》經典台詞  
我們可以試試看

# 什麼地方要旁白？什麼地方可用對白？

- 開始動作：
  - 把一場一場的場景，把旁白改成「動作」和「對白」
- 沒衝突的場景，或對白會很長的
  - 旁白留下來
- 「旁白與對白的串插」，如同「場景動與靜串插」，可增加影片律動感
- 如刪去旁白，不影響故事流暢度，觀眾也能理解，也可選擇不使用旁白

- 《姐妹》：

<https://www.youtube.com/watch?v=rlqErQ27izE>

《旁白好處》  
可調整影片節奏  
很適合用於帶過一段漫長的時間  
或來加快影片節奏

# 開始修改「動作」與「對白」

- 從情緒最強場景開始，一點一點的把「旁白」修改成
  - 動作
  - 對白

# 劇本精修

- ▣ 什麼作品才是好作品
- ▣ 將之前基礎作好的作品，再來精修

# 什麼樣的故事，才是好故事？

## □ 1. 普遍性與獨特性

你的故事議題一定要是大家都會遇到的「普遍性題材」，但你的設計一定要有「獨特處理方式」。

反之

你選擇「獨特題材」，但他最終要回歸於「普遍性問題」

□ 故事中普遍性的情感難題如：親情、友情、愛情、夢想、尊嚴、認同、自信、勇氣

## □ 2. 雙重意涵

就如「象徵」提到的

□ 刀子不只是刀子

□ 衛生紙不只是衛生紙

□ 荳芽菜更代表女兒的正向與積極

□ 《我的冠軍女身》參加奧運不只是女兒的夢想更是爸爸、村裡、全印度女性的希望。



# 什麼樣的故事，才是好故事？

## □ 3.社會關懷

好的故事和現實世界是相呼應，與社會是有互動的

### □ 具有社會關懷的故事

指的是故事與現實社會有聯結，故事看得到「社會的影子」或「人生的思考」或「人生的提題跟解答」

#### □ 議題例如：

- 跟性別有關
- 婚姻愈來愈物化
- 人如何面對自己的死亡
- 族群的衝突
- 生活中被忽略的細節

- 題材你可以很獨特，很空想：如恐怖的鬼、穿越時空，但故事仍會回到普遍性有感的社会情感。

# 什麼樣的故事，才是好故事？

- 4.成為大師後，你將會有你自己的美學品味跟風格  
當你的創作中逐漸形成一種一致性的美學品味後，你就擁有你的風格。

編劇／攝影……等，他不是學會的

## □他是練成的

- 編劇的日常功課
  - 作好時間分配，每日精進與創作
  - 找到適合自己的時間與地點
  - 增加觀影量與看完後做筆記
    - 故事情節發展
    - 表現角色性格的方式
    - 最吸引你的故事情節
  - 持續吸收新知



END