

起跑，你的故事

# 壹. 課程大綱

- 一、當故事要變成劇本
- 二、構成劇本的元素
- 三、新手編劇常犯錯誤
- 四、劇本結構

## 貳. 內容

### 一、當故事要變成劇本

(一) 一定要是劇本嗎？

(二) 視點

(三) 主題

(四) 格式

(五) 發想：從開始就知道結局

(六) 一句話大綱

## 二、構成劇本的元素

(一) 背景故事

(二) 內心需求

(三) 刺激誘因

(四) 外部目標

(五) 準備行動

## 二、構成劇本的元素

(六) 敵對力量

(七) 學習成長

(八) 困擾增強

(九) 奮力搏鬥

(十) 問題解決

# 三、新手編劇常犯錯誤

(一) 構思

(二) 人物

(三) 結構

(四) 場景

(五) 對話

## 四、故事結構

(一) 三幕劇結構

(二) 神話結構：英雄旅程

### 1. 角色原型

(1) 英雄

(5) 變形者

(2) 使者

(6) 壞蛋

(3) 師傅

(7) 盟友

(4) 門檻守衛

(8) 搗蛋鬼

## (二) 神話結構：英雄旅程

### 2. 旅程段落

(1) 平凡世界

(7) 進逼洞穴最深處

(2) 歷險的召喚

(8) 苦難折磨

(3) 拒絕召喚

(9) 獎賞

(4) 遇上師傅

(10) 回歸之路

(5) 跨越第一道門檻

(11) 復甦

(6) 試煉、盟友與敵人

(12) 帶著仙丹妙藥歸返



## (三) 布萊克·斯奈德結構

1. 開場

2. 主題呈現

3. 鋪墊

4. 推動

5. 爭執

# (三) 布萊克·斯奈德結構

6. 第二幕銜接點

7. B故事

8. 娛樂遊戲

9. 中點

10. 壞蛋逼進

## (三) 布萊克·斯奈德結構

11. 一無所有

12. 靈魂的黑夜

13. 第三幕銜接點

14. 結尾

15. 終場畫面

## (四) 道德前提的結構

1. 設置
2. 縫合
3. 應用