

媒體藏玄機

分享人：管中祥

管中祥
中正大學傳播系副教授
中正大學藝文中心主任
公民行動影音紀錄資料庫庫長
一個不務正業的推銷員



成立近7年紀錄將近2,000則
台灣社會運動影音紀錄



管中祥

昨天 8:57 · 嘉義市 · 編輯紀錄 · 9

可是，王同學或她的老師，今年社會科第一題就是「媒體識讀」呀，而且，答案之中也說媒體識讀是要強調公民的「自主性思考」能力呀！

文德女中王同學說，公民有點難，因為出現一些冷門題目，例如媒體識讀並非課本重點，平常沒有特別準備，只能憑大概印象作答。



學測社會科 食安、伊波拉入題 | 入學情報站 | 大學技專 | 文教 | 聯合新聞網

學測社會科時事題地理科出現伊波拉病毒，公民與社會則有食安風暴部長辭職...

3

向省石 · Martin K. M. Lee · 徐雅以及其他 99 人卻說頭。

美力果 媒體識讀在小學高年級綜合課當中就有設教學目標了啊！

昨天 15:00 · 已編輯 · 收回讚 · 17

管中祥 對呀。花了幾年的時間才達陣的XDD

昨天 9:01 · 讚 · 12

朱好 因為高中老師大都不會媒體識讀呀～

昨天 15:01 · 收回讚 · 1

胡淑榮 · jean liu和其他9人的朋友

媒體識讀近幾年大考都考啊，我是高中老師，我認為這課很重要啊！但不是因為會考才重要（補充說明）

18小時 · 已編輯 · 收回讚 · 6

Chu-hung Lai 媒體識讀幾年年的學測與指考都必考阿～看來同學的公民老么請假很久囉.....

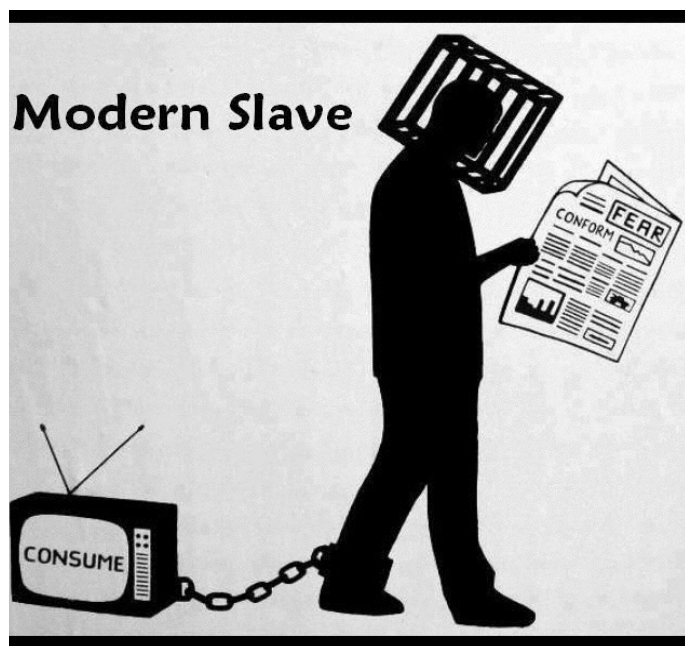
18小時 · 收回讚 · 2

Chu-hung Lai 很多公民老師在高一第一學期的期中考後，接著就是上第六課的媒體識讀，每次都因為第六課媒體識讀講太久，導致第七、八課的文化單元都講不完XD

18小時 · 收回讚 · 4

留言.....





什麼是
媒體識讀 / 素養 / 公民教育？

- ▶ 「媒體素養 / 識讀 / 公民教育」有別於過去培養媒體從業人員的媒體專業教育，教育對象的主體的全體公民，教育目標的主軸在於培養全民具備思辨與產製資訊，能成為形塑國家與社區文化品味的媒體公民。

什麼是媒體素養教育？

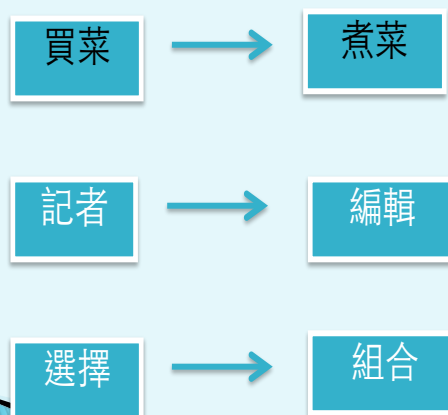
- ▶ 媒體識讀教育在國外行之多年，BBC成立沒有多久，就開始播出與媒體教育有關的節目與課程，而法國、日本、美國、澳洲、西班牙、菲律賓、香港、加拿大也從1960年代開始進行。
- ▶ 我國教育部也於民國91年完成「媒體素養教育政策白皮書」，為亞洲第一個官方制定媒體素養白皮書的國家。

媒體識讀／素養／公民教育

- ▶ 了解傳播的基本概念及閱聽人和媒體的關係
- ▶ 辨識媒體的訊息真假
- ▶ 了解媒體的再現與隱藏價值
- ▶ 了解媒體的產製結構與過程
- ▶ 落實傳播公民權，轉換閱聽人與媒體的關係

什麼是選擇組合？

新聞的製作像做菜



了解文本背後所隱藏的價值

- ▶ Hall指出，媒體為我們建構了種族的定義、種族意象的意涵，並告知我們如何看待「種族問題」。
- ▶ 進一步來看，此種錯誤的形象呈現，不僅影響我們對特定社群的理解，並且反應與複製了既有的社會價值。

- ▶ 媒體「再現」，觸及到各個成員在社會文化裡如何被對待的問題，亦即，各個成員在社會中如何被歸類、被命名、被定義乃至被規約的問題，而這個問題又涉及到全社會各個成員之間的權力、支配。

▶ 我們再看看媒體裡的弱勢圖像

1. 可怕的

- ▶ 將對方視為帶有危險性、威脅感，並且破壞既有的社會秩序。例如，
- ▶ 移工 = 素質低、搶本地人工作
- ▶ 移民 = 假結婚真賣淫；
- ▶ 精神障礙 = 不定時炸彈；
- ▶ 同志 = 愛滋病

2. 可憐的

- ▶ 憐憫式的再現背後隱藏著社群間政治、經濟、文化權利間的不平等，表面上激發了人道主義，但卻把弱勢議題「個案化」、「弱勢化」，忽略了結構性問題。
- ▶ 例如：一碗麵的故事、受虐的外籍「新娘」

3. 可笑的

- ▶ 揶揄的再現意味著社群間的偏見、輕蔑、不信任，或不平等的關係，此類再
- ▶ 例如：台灣「苟」語、「的啦」

4. 異國風情

- ▶ 對於異群體經常出現奇異、神秘、迷信，甚至帶有敵意的呈現方式，此類再現在旅遊節目中較常看見。
- ▶ 例如：原住民的豐年祭、同志團體遊行

5.命名

- ▶ 為了強化他者的差異性，還會另外輔以「命名」(naming) 的策略，不僅將已經歸為他者的群體進一步污名化 (stigmatized)，更有助刻板印象化的強化。

- ▶ 對事件或團體標籤化，以偏概全 (草莓族、暴民)
- ▶ 同一事實以不同字眼描述，產生不同意義 (叛軍與反抗軍、恐怖份子與自由鬥士、白米炸彈客與農民英雄)。

- ▶ Cottle曾分析電視新聞報導，他發現媒體超喜歡用「暴亂」(riot) 形容社會的動盪。他指出「暴亂」是將事件定位於「法律」問題，是破壞現有秩序，但若使用「官逼民反」或「起義」卻是進入另一種社會脈絡。

6.強調特定的身分與特徵

- ▶ 弱勢者不是自主再現的主體，而是被定義、被命名的客體，有時也是消失於社會的群體！

討論一下

- ▶ 你有什麼樣的偏見？
- ▶ 偏見從那裡來？
- ▶ 如何面對偏見？



■管中祥的聯絡方式

電郵：benlakuang@gmail.com

部落格：<http://benlakuang.blogspot.com/>

Twitter/Plurk：[@benla](#)

Facebook/新浪微博/Google+：管中祥



洪成昌

創意，讓點子冒泡泡



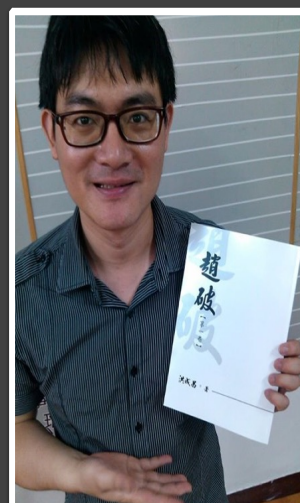
講員介紹

導演

影視作品上百部，作品風格多元，包含：
電影、微電影、紀錄片、廣告、企業形象



作者



回應神的呼召：讀神學院

帶職傳道人：臺灣浸信會神學院 畢業



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



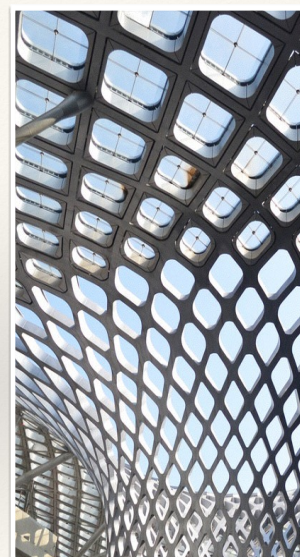
創意，讓點子冒泡泡

講座大綱

創意在做什麼

創意是怎麼一回事

創意的的方法



創意 在做什麼

創作



創作



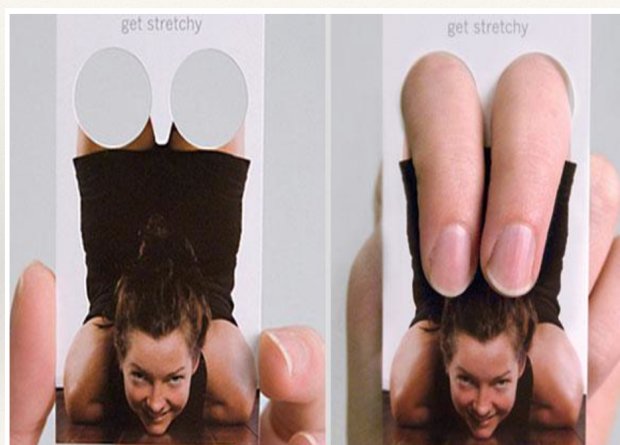
設計



設計



設計



設計



廣告



廣告



廣告



廣告



廣告



教育



交通



創意

是怎麼一回事



創意很專業
關我啥事

如果沒有
創意....

將只剩下....

習慣

老方法

不會有新結果

情緒

情緒滿

空的將是理性

自己

自己多

別人就變少了

所以
創意是...

態度

面對
問題
的態度

牛刀小試
問題來囉～

$$2 + 3 = ?$$

$$2 + 3 = 5$$

換個角度看看

$$? + ? = 5$$

面對問題時

一種答案，只有一種可能
無限答案，就有無限可能

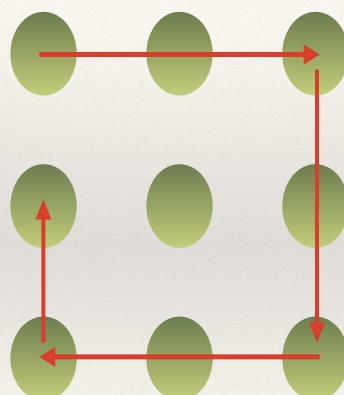
創意原理 之一

改變提問方向

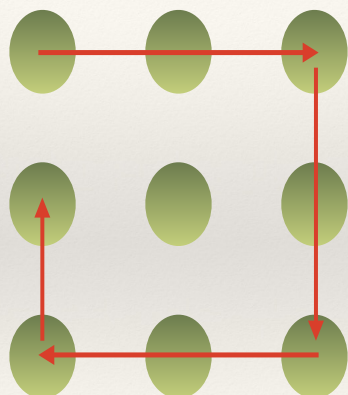
牛刀小試

再來一題～

請用四條一筆畫的相連直線，串起所有圓點



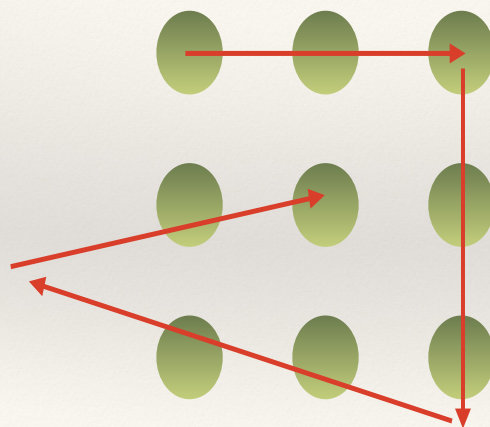
請用四條一筆畫的相連直線，串起所有圓點



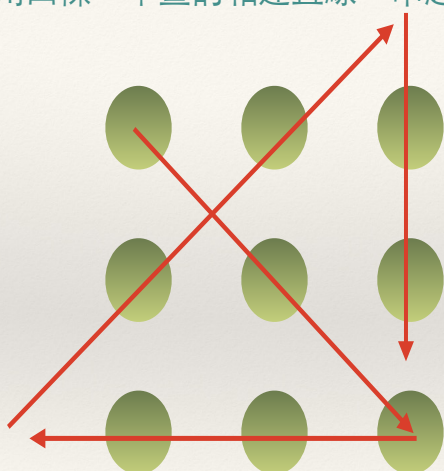
無解？

離開既定限制

請用四條一筆畫的相連直線，串起所有圓點



請用四條一筆畫的相連直線，串起所有圓點



創意原理 之二

超越框架思考

牛刀小試
又來一題～

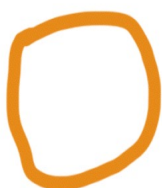
三個幼兒的畫畫



胖胖

雅雅

小安



創意原理 之三

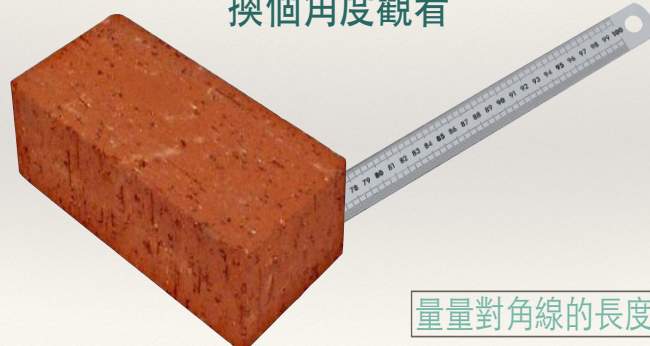
換個角度觀看

創意原理

改變提問方向
超越框架思考
換個角度觀看

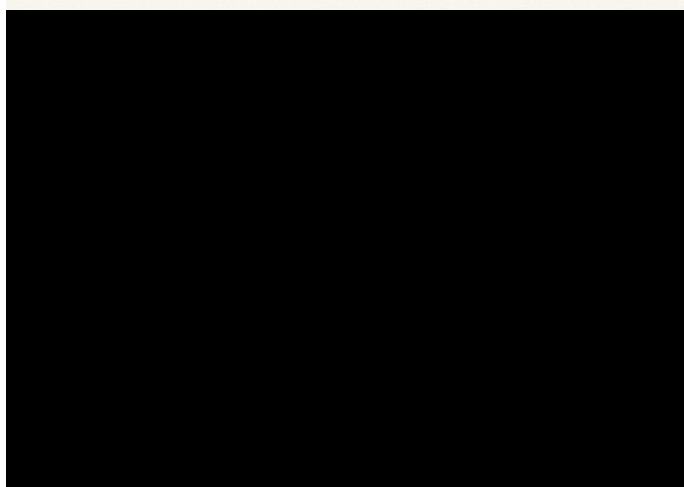
創意原理

改變提問方向
超越框架思考
換個角度觀看



量量對角線的長度

國軍廣告
守護家園



創意
的方法

創意
其實不神秘

沒創意
其實是你急著
找答案

你的名字
也能有創意

紅色的柳橙
被蒼蠅咬了一口

紅色的柳橙
被蒼蠅咬了一口

洪色的柳成
被昌蠅咬了一口

換你試試

看吧
創意不難
對吧

創意的
步驟

記憶的難題
先來個例子

創意
怎麼
幫助記憶

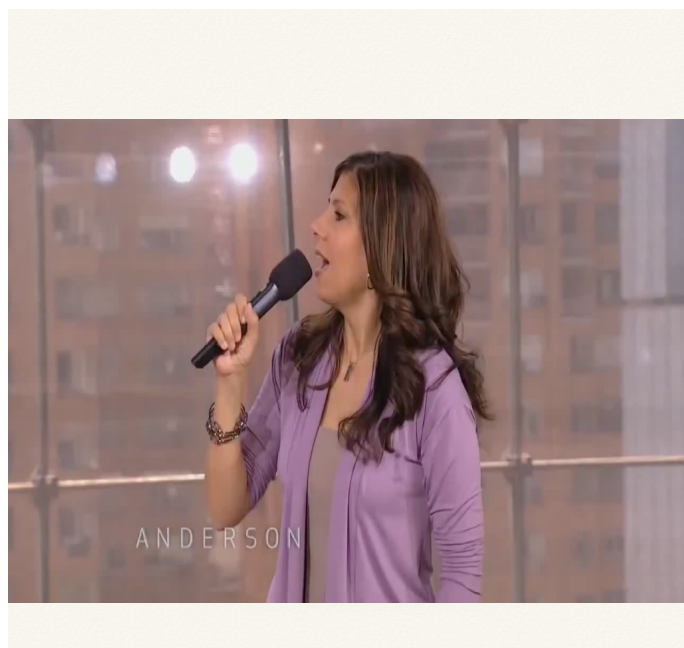
還記得嗎
別急著
找答案

界定問題
借用素材
巧於連結

界定問題
問題不在背起來
問題在如何記

借用素材
讓資料與目標有意義
關鍵在什麼

巧於連結
萬物皆可連
重點在想像



The End

文
堂
創
講



故事，在你指尖發生

洪成昌

講座大綱

- 為什麼要說故事
- 故事的基本類型
- 故事的化妝術

為什麼要說故事

先聽聽
我的故事

一個電影夢

再聽聽

富三代

小老闆的故事

志
電
影

丹青初就臨山頭，
俯仰乾坤一筆勾。
不畏浮雲攬天坐，
要拿蒼窮鋪地走。

你
感受到
什麼

說故事

產生了一種

奇妙效應

情感連結

先說故事
再講道理

怎麼說

比
說什麼重要

讓故事精彩的

秘密

黃金
三段式
結構

放入鈎子
正反對抗
傳遞觀點

放入鈎子



引起興趣

放入鈎子

設置懸疑
製造衝突
建立危機

正反對抗



捲入情境

正反對抗

關鍵難題

重大任務

生死相搏

傳遞觀點



激發行動

傳遞觀點

唯一主題

精準明確

前後呼應

故事的黃金三段式結構

放入鈎子 → 引起興趣



正反對抗 → 捲入情境



傳遞觀點 → 激發行動

該你試試



- ✓ 放入鈎子：引發興趣
設置懸疑、製造衝突、建立危機
- ✓ 正反對抗：捲入情境
關鍵難題、重大任務、生死相搏
- ✓ 傳遞觀點：激發行動
唯一主題、精準明確、前後呼應

故事的 基本類型

說明原因

分享願景

指導技能

傳遞信念

表述自我

表達同理



六大故事類型

表述自我

- ☐ 說明我是誰
- ☐ 展現而非告訴
- ☐ 他人故事也有效果
- ☐ 建立信任

說明原因

- ☐ 說明我為何在這裡
- ☐ 坦誠自私性目標
- ☐ 贏得合作

分享願景

- ☐ 能給聽眾什麼
- ☐ 對未來的熱切盼望
- ☐ 化解挫敗的力量

指導技能

- ☐ 結合主題與方法
- ☐ 有意義地連結新能力
- ☐ 創造思考的空間

傳遞信念

- 宣示的信念無用處
- 讓信念有動人的故事
- 結合個人生活經驗

表達同理

- 消除抗拒
- 站在同一陣線
- 共同奮戰

故事的化妝術

故事庫



故事庫

來源 種類	自身	親友	新聞	典故
信仰見證	01	02	03	04
價值理念	05	06	07	08
品牌行銷	09	10	11	12
愛情關係	13	14	15	16

在說故事之前...

用6個W規劃故事

what	主題
who	對象
when	時間
where	地點
why	目標
how	方式

故事的化妝心法

身態表情
語詞塑形
五感體驗

身
態
表
情

口條腔調
臉部表情
身體動作

語
詞
塑
形

描述情境
感知形容
修飾用語
精簡短句

五
感
體
驗

視覺
聽覺
嗅覺
味覺
觸覺

還有一個
畫龍點睛的

絕招

對話

該你上場了



- ✓ 身態表情
口條腔調、臉部表情、身體動作
- ✓ 語詞塑形
描述情境、感知形容、修飾用語
精簡短句
- ✓ 五感體驗
視、聽、嗅、味、觸
- ✓ 對話

The End

編劇

不能說的

秘密

The secret of screenwriting

洪成昌



講員介紹

洪成昌

影視導演
作者
帶職傳道



導演

影視作品上百部，作品風格多元，包含：
電影、微電影、紀錄片、廣告、MV



作者



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員



帶職宣教士：中華浸信會聯會-國外宣教部委員(緬甸)



當故事變成劇本（一）

小說？

當故事變成劇本（一）

歌曲？

當故事變成劇本（一）

劇本？

舞台劇
電影

當故事變成劇本（一）

電影劇本

外在事件
展示
人物內心成長

當故事變成劇本（一）

展示
而非告知

當故事變成劇本（二）

視點

你看待世界的特有方式

當故事變成劇本（三）

主題

所要傳達的唯一核心訴求

當故事變成劇本（四）

結局

一開始，就要知道結局

當故事變成劇本（五）

主角

推進劇情的核心角色
(單一、複數、多重)

當故事變成劇本（五）

讓主角吸引人的八大元素

引發同理的性格
堅固頑強的意志
外部渴求的目標
潛在的真正需求
有能力追求目標
有機會實現願望
拼命到底的行動
不可逆轉的改變

當故事變成劇本（六）

格式

劇本的各階段成品

格式（一）

翻滾女孩

場次	序	時間	日	景別	內	地點	國小會議室
		人物	林爺爺、王老師、學生家長：關媽媽、秦媽媽、方媽媽、魏爸爸、顏媽媽				

△家長們、王老師、林爺爺與校方代表們、舉辦協商會。

△現場一片沉默，林爺爺眼眶泛紅。

△王老師臉色凝重。

關媽媽：王老師，我想…這應該是目前最好的辦法，還請你多幫忙了。

王老師：這…

格式（二）



格式（二）

一句話大綱

主角想得到 **A**

他努力做 **B**

然而，他卻發生 **C**

使得他必須做 **D**

格式（二）

故事大綱

2,000

字以內的劇情介紹

格式（二）

結構大綱

透過

九宮格

創意工具發想劇情

格式（二）

結構大綱

內景 林秀娟家 夜。 林秀娟由被褥裡的前置處理、撫摸小孩去讀書、照顧小孩 劉學謙送林秀娟等人回家（診所、摩托車送修）。 （劉學謙告知林秀娟他可以幫忙教她的小孩？）。	外景 林秀娟家門口 日。 郵差送來陳偉倫的信件、銀行帳單。	外景 夜市 夜。 林秀娟去買性感衣服。
外景 安親班 夜。 林秀娟接小孩回家，出車禍，撞到國中同學：劉學謙。 陳雅惠要幫林秀娟辦保險，因為老師告訴陳雅惠再不交學費 就不能再去補習了。。	【被褥文身事件】 第一幕：1-25。 03. 鋪墊：1-10。	內景 林秀娟家 日。 林秀娟為小孩預備早餐，準備便當，預備穿性感衣服密著
外景 林秀娟 日。 林秀娟帶著看來的招攬生意、賣懷錶，路口陳雅惠對面 生意非常好。。	外景 林秀娟 日。 林秀娟向陳雅惠借書看。 （林秀娟拿自己研發的懷錶給陳雅惠試吃，供應商要她 不用大費周章的自己發灰，浪費金錢、時間，再來，我靈驗 性感褲褲不爽，不然就自己穿性感一點。慕不，我不買 懷錶了！-供應商：沒人懂懷錶的這靈驗的！ 供應商有教她怎麼發賣，林秀娟拒絕。 增加細節：包裝行銷、陳雅惠、降格成本：用次貨換好。	
懷錶機 最優秀、賣不好、性感西施、客人和豆腐。 家裡小孩互動、蘇麗、做懷錶、洗菜子、加功課。 安親班接小孩。 城市場：買性感衣服；揭開試穿性感衣服。		

格式（二）

分場大綱

翻滾女孩

場次	序	時間	日	景別	內	地點	國小會議室
		人物	林爺爺、王老師、學生家長：關媽媽、秦媽媽、方媽媽、 魏爸爸、顏媽媽				

△家長們、王老師、林爺爺與校方代表們、舉辦協商會。

△現場一片沉默，關媽媽向王老師客氣地向王老師提出把林依婷轉班的
請求。

格式（二）

對白劇本

翻滾女孩

場次	序	時間	日	景別	內	地點	國小會議室
		人物	林爺爺、王老師、學生家長：關媽媽、秦媽媽、方媽媽、魏爸爸、顏媽媽				

△家長們、王老師、林爺爺與校方代表們、舉辦協商會。

△現場一片沉默，林爺爺眼眶泛紅。

△王老師臉色凝重。

關媽媽：王老師，我想…這應該是目前最好的辦法，還請妳多幫忙了。

王老師：這…

構成劇本的元素

構成劇本的元素（一）

背景故事

角色在劇本開始前
所發生的事

構成劇本的元素（二）

內心需求

主角真正的內在需求
想要 V.S. 需要

構成劇本的元素（三）

刺激誘因

一個不同尋常的事件
催逼著主角迎向挑戰

構成劇本的元素（四）

外部目標

主角必須達到這個目標
生活才會更好
難題才會解決

構成劇本的元素（五）

準備行動

戲劇化的籌備
達成目標的各種行動

構成劇本的元素（六）

敵對力量

強大的對手
生命攸關的阻礙

構成劇本的元素（七）

學習成長

主角內心產生變化
從為「想要」奮鬥
改變成為「需要」搏鬥

構成劇本的元素（八）

困難增強

敵對力量更加強大
主角陷入更大的危機

構成劇本的元素（九）

奮力搏鬥

危機最高峰
主角拼死一搏

構成劇本的元素（十）

問題解決

苦盡甘來
主角獲得最後勝利
或是犧牲自己成全別人

新手編劇常犯的錯誤

新手編劇常犯的錯誤（一）

你寫的故事
只有你感興趣

新手編劇常犯的錯誤（二）

主角
讓人沒興趣

新手編劇常犯的錯誤（三）

對手
不夠強

新手編劇常犯的錯誤（四）

壞蛋
不認為自己是
英雄

新手編劇常犯的錯誤（五）

沒有
時間壓力

新手編劇常犯的錯誤（六）

反轉
不夠多

新手編劇常犯的錯誤（七）

沒有
晚進早出

新手編劇常犯的錯誤（八）

對白
都是問答

新手編劇常犯的錯誤（九）

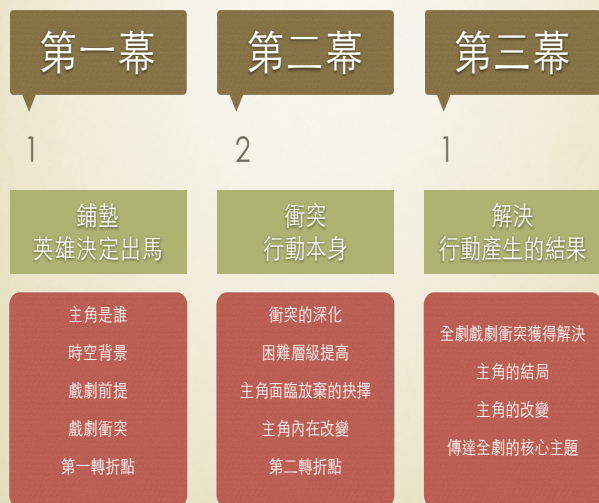
沒表達出
潛台詞

劇本結構

劇本結構（一）

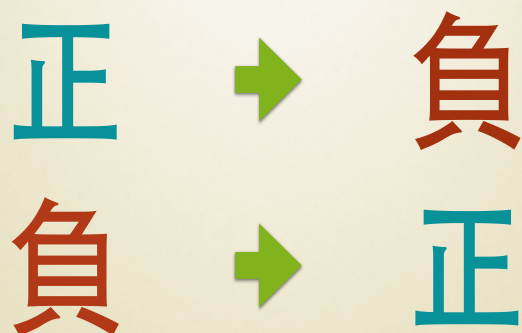
三幕劇

三幕劇



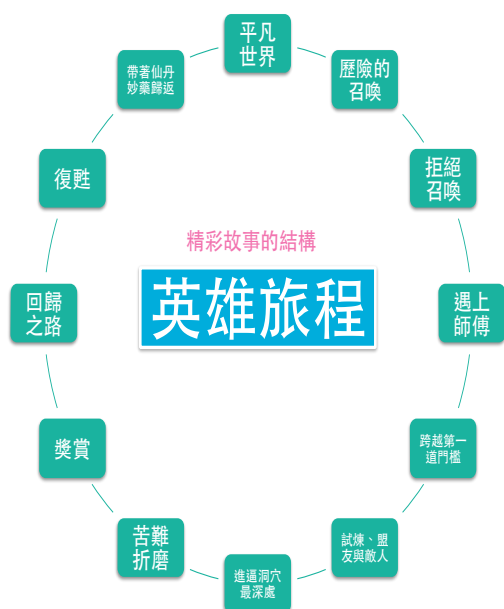
扣人心弦的 秘密

場景極性



劇本結構（二）

英雄旅程



英雄旅程 角色原型（一）

英雄

深負重任
目標堅定卻歷盡艱苦

英雄旅程 角色原型（二）

使者

質疑英雄
召喚英雄踏上冒險征途

英雄旅程 角色原型（三）

師傅

把神奇禮物
交給英雄的智叟
明察秋毫的角色

英雄旅程 角色原型（四）

門檻守衛

擋住英雄去路
提供
阻礙、考驗、或訓練

英雄旅程 角色原型（五）

變形者

諸多一路上動搖
迷惑英雄心神的角色

英雄旅程 角色原型（六）

壞蛋

想要消滅英雄
的陰險敵對者

英雄旅程 角色原型（七）

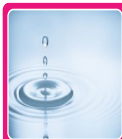
盟友

支持英雄
或與英雄同行的角色

搗蛋鬼

對現狀不滿
有時會搞笑
讓大家放鬆一下

英雄旅程01：平凡世界



角色內在歷程
• 對問題所知有限



電影：英雄本色
• 小華勒斯的父親被英軍誘殺，後被其叔領養，並授以劍術。
• 華勒斯長大後，返鄉居住，過著自給自足的農耕生活。

英雄旅程02：歷險的召喚



角色內在歷程
• 認知增加



電影：英雄本色
• 華勒斯鄰居正在舉辦婚禮，竟被英國貴族地主前來徵收初夜權。
• 華勒斯長大後，返鄉居住，其父之老戰友邀請他加入反抗軍。

英雄旅程01：平凡世界

英雄處在一個平凡的世界裡，過著他原本的生活，對自己所處的環境，或是即將面臨的問題或危機僅存著有限的了解。

說明故事背景

宣示故事主題

英雄登場

行塑英雄的性格
或能力缺憾

共鳴化的任務與
目標

英雄所遭遇的內
外在問題

英雄旅程02：歷險的召喚

某些事件發生，產生一種「引爆點」或「刺激誘因」，召喚英雄以行動來回應，讓故事能順利走下去。召喚之方式約略如下：

口信、信差

缺憾或需要

意外或巧合

別無選擇

信息或情報

誘惑

英雄旅程03：拒絕召喚

英雄在展開旅程之前的躊躇，具有相當重要的戲劇用途，主要在告訴觀眾，這趟歷險十分危險，他越是堅決拒絕召喚，觀眾就越愛看他態度軟化的過程。

猶豫

恐懼

逃避

抗拒

提高
風險
加深
困境

英雄旅程03：拒絕召喚



角色內在歷程
• 拒絕改變



電影：英雄本色
• 華勒斯對其鄰人遭受英國貴族強徵初夜權裝作沒事，沒回應。
• 拒絕他父親的昔日老戰友邀他加入反抗軍的召喚。

英雄旅程04：遇上師傅

藉由師傅所提供的幫助、建言、或提供有意義的道具、厲害的寶物，或是以禮物、鼓勵、指引或智慧.....來讓英雄突破懷疑、恐懼.....等等的障礙。

師傅的任務

幫助

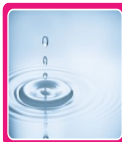
建言

訓練

寶物

英雄
突破障礙

英雄旅程04：遇上師傅



角色內在歷程
• 克服了抗拒勉強的心理



電影：英雄本色
• 叔叔：建立華勒斯民族意識、並授以劍法、贈以長劍。
• 父之老戰友：是華勒斯成年時的師傅，引導他邁向抗暴之路。

英雄旅程05：跨越第一道門檻

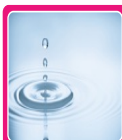
英雄踏上冒險之旅，跨越第一道門檻，會有門檻守衛攔阻英雄的前進。這些門檻守衛的戲劇作用就是為了試煉英雄。英雄也許開始捲入一連串的問題、也許開始陷入幾乎喪失性命的危機.....，無論如何，英雄都會從這些考驗中獲得學習，並有所成長，同時，也會增加能力與信心，甚至與門檻守衛結為盟友。

門檻守衛

通常並非故事中最重要壞蛋或反派，不論是以具體角色，諸如：小混混、親人、主考官、師長、意見敵對的朋友.....，或以非角色的方式出現，諸如：燙手的道具、惡劣的環境、大自然的阻撓、內心的控訴.....

試煉英雄

英雄旅程05：跨越第一道門檻



角色內在歷程
• 願意改變



電影：英雄本色
• 華勒斯在其妻遭受英軍殺害後，憤而投入抗暴的民族戰爭。
• 門檻守衛：想安定的心、獨善其身的自私...、蘇格蘭友軍。

英雄旅程06：試煉、盟友與敵人

英雄一但跨越第一道門檻，通常都會再遇上新的挑戰、試煉，並且結交盟友，樹立敵人，他開始學習非常世界的規矩，而非常世界，一定要與平凡世界形成鮮明的對比，狀況越險惡，英雄犯錯的代價就越高，故事的張力就越大。

試煉

• 未關生死
• 增進技能
• 堅定信念

盟友

• 組織團隊
• 共赴旅程
• 調和劇情

敵人

• 主要反派
• 次要反派
• 競爭對手

英雄旅程06：試煉、盟友與敵人



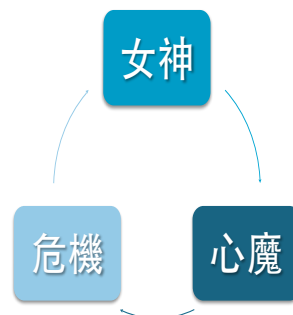
角色內在歷程
• 試驗第一次改變



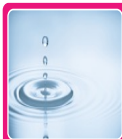
電影：英雄本色
• 領導蘇格蘭民兵打贏第一場仗、義軍歸附、英軍派人暗殺。
• 華勒斯透過每一場戰役與危險，飽經淬練，成為抗暴民族英雄。

英雄旅程07：進逼洞穴最深處

英雄終於抵達險地邊緣，這裡通常就是英雄最大敵人的總部。而這個進逼的階段，也可能是英雄對敵營的進一步偵察，收集情報的時機，也是整理行囊、武裝自己，準備迎接苦難折磨的時刻。此時，衝突越來越強，遭遇的障礙也越加的艱難，在面對這些外來的挑戰時，英雄同時也遭遇內在心灵的糾纏，並想自我防衛。



英雄旅程07：進逼洞穴最深處



角色內在歷程
• 為重大轉變做好準備



電影：英雄本色
• 危險持續進逼，英王正佈下天羅地網，獵殺華勒斯。
• 華勒斯在夢中與亡妻相會。

英雄旅程08：苦難折磨

至此，英雄與自己內心的最大恐懼交戰，英雄的運氣背到谷底，他面對可能的死亡威脅，或是和敵對勢力一觸即發的對抗、事業徹底失敗的關頭。苦難折磨是「黑暗時刻」，一種看不到未來的一種狀態。



英雄旅程08：苦難折磨



角色內在歷程
• 嘗試重大轉變



電影：英雄本色
• 依沙貝爾公主愛上華勒斯而倒戈，助其脫離英王誘殺陰謀。
• 英王賄絡蘇格蘭的貴族，誘使他們在費爾柯克戰役背叛華勒斯。

英雄旅程09：獎賞

英雄逃過死亡，贏得勝利，現在，英雄掌握他所尋覓追求得來的寶物，也就是他的獎賞。直到他們展現犧牲的精神後，才真正擁有被愛的資格。此時，英雄會贏得一場「談情說愛」或「神聖婚姻」。逃過死劫的英雄已經不再一樣，同時也獲得新的力量、新的認知、新的知識、新的洞察力.....。



英雄旅程09：獎賞



角色內在歷程
• 嘗試轉變的後果



電影：英雄本色
• 華勒斯從重傷活過來，使他被神化而成為蘇格蘭的傳奇。
• 與依沙貝爾公主戀愛，並以新的認知與體會邁向抗暴之路。

英雄旅程10：回歸之路

回歸之路是個轉捩點，也是另一次跨越門檻，代表從第二幕進展到第三幕，是英雄邁向另一次（也是最後一次）試煉之路的緊要關頭，而在那在苦難折磨階段中，英雄所對抗的勢力會重整旗鼓，再次對付英雄，他們捲土重來，而且比之前更強大。

重新啟程

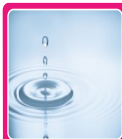
再歷艱險

危機加劇

前功盡棄

親友受創

英雄旅程10：回歸之路



角色內在歷程
• 再次努力改變



電影：英雄本色
• 華勒斯展開復仇。蘇格蘭貴族再次邀請他領導抗暴，華拒絕。
• 為民族的未來，華勒斯接受貴族邀請，再次擔任反抗軍領袖。

英雄旅程11：復甦

復甦，通常代表戲劇的高潮。它是真槍實彈的對決、或最終的戰鬥，也可視為艱困的抉擇，英雄必須再經歷一次死亡－重生的過程，是最後一次和死亡打交道，情勢非常危急，使得故事更飽滿，更完整。
相較於先前所面對的死亡，這次面對的險境，是整段故事影響最廣的一次，威脅不但衝著英雄而來，對全世界都有影響，這次的風險極高。

最後對決

二世界主人

導師

英雄旅程11：復甦



角色內在歷程
• 最後一次嘗試重大改變



電影：英雄本色
• 蘇格蘭王計設鴻門宴，誘捕華勒斯，送交英王。
• 華勒斯堅不投降，也拒絕了依沙貝爾公主的幫助。

英雄旅程12：帶著仙丹妙藥歸返

在這個階段，要把所有主題和問題，及主要情節、次要情節交代清楚，所有老問題都要處理完整，並交付人物角色最後的獎賞與懲罰，恢復故事中的世界平衡。
英雄熬過所有苦難、經歷死亡，如今要回到起點——也就是回家，或者繼續旅程。他會從非常世界帶著仙丹妙藥歸返，帶回能和他分享的事物，這個仙丹妙藥，不僅改變了英雄，也將會改變世界。

結局

封閉式

開放式

英雄旅程12：帶著仙丹妙藥歸返



角色內在歷程
• 終於戰勝問題



電影：英雄本色
• 華勒斯被送上行刑台，遭受開腸破肚之刑，死前高喊Freedom。
• 華勒斯的精神繼續引領著蘇格蘭民族對抗英國，最終獲得獨立。

劇本結構（三）

布萊克·斯奈德 結構序列

布萊克·斯奈德結構序列（一）

開場

（第1頁）

影片基調、情緒、風格
介紹人物
主角前史

布萊克·斯奈德結構序列（二）

主題呈現

（第5頁）

提出全劇核心問題
爭論產生

布萊克·斯奈德結構序列（三）

鋪墊

（第1~10頁）

主角性格與生活的缺失
主角困境
主角行動目標

布萊克·斯奈德結構序列（四）

推動

（第12頁）

意外事件
壞消息
推動主角行動的催化劑

布萊克·斯奈德結構序列（五）

爭執

（第12-25頁）

主角對於目標行動的
最後一次猶疑

布萊克·斯奈德結構序列（六）

第二幕銜接點

（第25頁）

主角作出決定
邁向第二幕的未知世界

布萊克·斯奈德結構序列（七）

B 故事

（第30頁）

讓主線故事稍作休息
提供愛情發展
另一角度呈現主題

布萊克·斯奈德結構序列（八）

娛樂遊戲

（第30-55頁）

電影預告主要鏡頭來源
精彩段落
對抗的小勝利

布萊克·斯奈德結構序列（九）

中點

（第55頁）

主角奮鬥的頂峰或低谷
偽勝利
偽失敗

布萊克·斯奈德結構序列（十）

壞蛋逼近

（第55-75頁）

主角遭受內外邪惡勢力夾擊
主角無路可出
主角受挫

布萊克·斯奈德結構序列（十一）

一無所有

（第75頁）

主角傷痕累累
死亡氣息
舊世界與新世界交叉口

布萊克·斯奈德結構序列（十二）

靈魂的黑夜

（第75-85頁）

主角毫無成功的希望
黎明前的黑暗
主角受到教訓而成長

布萊克·斯奈德結構序列（十三）

第三幕銜接點

（第85頁）

A、B 故事交會
解決方案產生
主角重新邁向旅程

布萊克·斯奈德結構序列（十四）

終局

（第85-110頁）

主角排除萬難迎向挑戰
苦盡甘來
主角創建新世界

布萊克·斯奈德結構序列（十五）

終場畫面

（110頁）

開場畫面的對照
餘韻繚繞
發人深醒

The End

畫面，是這樣緊扣人心

壹. 課程大綱

一、影視畫面的組成

二、視覺元素

三、視覺元素的應用

貳. 內容

一、畫面的組成

(一) 故事情節

(二) 聲效音樂

(三) 視覺元素

二、視覺元素

(一) 空間 (五) 色彩

(二) 線條 (六) 節奏

(三) 形狀 (七) 運動

(四) 影調

三、視覺元素的應用

(一) 空間

1. 平面空間

2. 分割平面空間

3. 平面裡的縱深空間

4. 深度指標

(二) 線條

1. 界線

5. 遠視線

2. 輪廓

6. 軸線

3. 閉合線

7. 軌跡線

4. 平面交界線

8. 線條方向

(三) 形狀

1. 圓形
2. 矩形
3. 三角形

(四) 影調

1. 被攝對象
2. 燈光投射
3. 曝光控制

(五) 色彩

1. 色彩原理
2. 色彩的應用

(六) 節奏

- | | |
|----------|----------|
| 1. 節奏的組成 | 3. 運動物體 |
| 2. 靜止物體 | (1) 主節奏 |
| | (2) 次節奏 |
| | (3) 剪輯節奏 |

(七) 運動

- | | |
|----------|----------|
| 1. 運動的類型 | 2. 運動的應用 |
| (1) 被攝對象 | |
| (2) 攝影機 | |
| (3) 關注點 | |

