■电影和电视剧的区别

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 电影 | 事件驱动 | 花钱去影院买2小时时间 | 嫖娼 |
| 电视剧 | 人物驱动 | 在家安逸地让居中人物陪伴你 | 恋爱 |

■灵感

剧本来自故事，而故事起源于灵感。

灵感也能叫做创意。其实就是自己的体会，观察，或者一瞬间的感受。

灵感/创意使于心，成于脑。（意思是灵感开始于一种欲望，通过脑进行逻辑的整理）

灵感的来源

|  |  |
| --- | --- |
| 自身 | 欲望 |
| 幻想 |
| 恐惧 |
| 共情 |  |

举例：

自身的欲望，获得一个亿。

自身的恐惧，别人抢走你的东西。

一结合，你获得了一个亿，高兴之际，某个强大的存在盯上了你的钱，你陷入危险之中。

■故事八要素

故事三大要素：

人物（主角，与观众有共情的人）、事件（解决了什么问题）、主题（故事的价值观）

三大要素又细分出八要素：

人物三要素：

身份（人物在事件中的角色）

欲望（想得到什么）

动作（为了实现欲望采取的行动）

事件三要素：

核心问题

阻碍

结果

主题：

正价值

负价值

两种价值对抗，最后一定是正价值战胜负价值

身份、欲望、动作、核心问题、阻碍、结果、正价值、负价值

注意：结果应该体现了正价值战胜了负价值。结果有时可以是邪恶战胜了正义，但它必须体现了正价值战胜负价值的主题。

八个元素的应用，以喜剧之王为例：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人物 | 身份 | 群众演员 |
| 欲望 | 梦想出人头地 |
| 动作 | 跑剧组 |
| 事件 | 核心问题 | 机会难求，能成功吗？ |
| 阻碍 | 各种各样的人和事的阻碍 |
| 结果 | 当一个平凡人也可以出人头地 |
| 主题 | 正价值 | 平凡人也有价值（最后战胜了负价值） |
| 负价值 | 对于成名的渴望 |

八个元素的应用，以西游记为例：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人物 | 身份 | 师徒四人（其实是伪多主角，代表一个人，四中不同性格或状态） |
| 欲望 | 普度众生 |
| 动作 | 取经 |
| 事件 | 核心问题 | 一路向西，能取到真经吗？ |
| 阻碍 | 九九八十一难 |
| 结果 | 得经成佛 |
| 主题 | 正价值 | 真正的修行是取经路，真正的佛法已经在心中了。 |
| 负价值 | 取的经书都是假的。 |

八个元素的应用，自定义一个复仇的故事：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人物 | 身份 | 儿子 |
| 欲望 | 替父报酬 |
| 动作 | 刺杀仇人 |
| 事件 | 核心问题 | 仇人很强，能杀掉仇人吗？ |
| 阻碍 | 小兵多，仇人本身更强，而且仇人还是民族英雄 |
| 结果 | 能杀死仇人时放弃了报酬，选择了民族大义 |
| 主题 | 正价值 | 报酬有时不需要杀掉对方，只需要化解心中的仇恨 |
| 负价值 | 仇恨 |

八个元素的应用，自定义一个警察抓小偷的故事：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人物 | 身份 | 警察 |
| 欲望 | 正义 |
| 动作 | 抓捕 |
| 事件 | 核心问题 | 能不能抓到？ |
| 阻碍 | 小偷太狡猾 |
| 结果 | 抓着了（体现了正义战胜邪恶） |
| 主题 | 正价值 | 正义 |
| 负价值 | 邪恶 |

八个元素只能保证故事完整，但是怎么能使故事吸引人呢？

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 人物 | 身份 | 警察 | 给人物增加含有主题中负价值的定语  比如：邪恶的警察、被停职的警察 | 一个迫切想要牺牲的警察（这个定语不光反这个故事，都反人类了。一般求生他求死）  还要有合理性。比如这个警察以前不是一个很称职的警察，她有个乖巧的女儿，在女儿的影响下，他改过自新，好好工作。可是他认真执行任务的同时，一天女儿下晚自习路上被歹徒奸杀了。他最悔莫及，制裁凶手后想要去天堂继续守护他的女儿。因此他想因公殉职。 |
| 欲望 | 正义 | 欲望必须是最原始的  比如：饥饿、爱情追求、复仇、上位 | 保护女儿 |
| 动作 | 抓捕 | 动作必须是及物动词  比如：抓捕坏人、杀仇人 | 寻死 |
| 事件 | 核心问题 | 能不能抓到？ | 悬念，不能断，最好越来越强 | 怎么死？死了吗？ |
| 阻碍 | 小偷太狡猾 | 来自环境、来自对手、来自自身  而且一般阻力的顺序也是如上  例如：警局有保护伞，对手强大，最后自己的矛盾，比如亲人被坏人抓到 | 到处寻死而不能。反而立功。直接冲过去破获人体爆炸案等。但后来他卷入一起连环奸杀案。才发现杀害女儿的真凶原来是这个人。人物弧线，他又想活，想抓住真凶保护更多人的女儿。而凶手很强大，而且枪还交了上级，又想活活不了。 |
| 结果 | 抓着了（体现了正义战胜邪恶） | 绕过动作，实现欲望是最好的结果  例如：上面复仇例子，结果没有杀仇人，也实现了欲望  再例如，一个饥饿的人，想偷一个馒头，最后他没有偷，但是卖家觉得他可怜给了他一个馒头 | 绕过动作（寻死）实现欲望（保护女儿）  他最后没有死，而是制裁了凶手。保护了更多人的女儿。而这本身，也是他自己女儿在天堂愿意看到的结果。 |
| 主题 | 正价值 | 正义 | 要足够中二，大口号  正义、母爱、善良、救赎、真理 | 活着（活着更好，守护更多人不失去女儿） |
| 负价值 | 邪恶 |  | 死（陪伴自己的女儿） |

结局

他最好是但他决定为了保护更多女儿抓真凶之后，随着案情的深入才发现凶手也是杀死自己女儿的那个人。这样说明他的转变是主动的，无私的。

活着索性最后抓住凶手后，才从凶手口中得知自己女儿死于其手。

另一种结局。牺牲再合理些，他有特意功能，一直能看到女儿的灵魂。女儿灵魂也一直默默帮助他。最后他抓获真凶时，同时救出一个小女孩，长得很像他女儿。而且小女孩还有个妈妈。他和小女孩妈妈有点一见钟情的意思。最后妈妈暗室来家吃饭，他看了眼空中女儿的灵魂，灵魂含笑点头。

又一种解决，他最终和凶手同归于尽。

■构思故事的支点或者说突破口

八要素中（y轴）以及十序列（x轴）中，可以构成故事支点的要素。

有一个就能支起一个故事。

同时写好两三个，这个故事可以拍了。

写好四个，神剧天才。

当然也别太多。八要素中一半海水一半火焰，这样才有层次感。

比如，八要素中，有四个有创意，有四个符合观众的预期。这样观众才能觉得既真实，又意外。

●

人设

也就是八要素中的身份。把人设定下来，故事就可以开始了。

●激励事件

个人理解应该是《这样写出好故事》一书中的，第一道不归之门

诀窍，小人物出大事，大人物遇小事。

●过激行为

又叫二次动作。

八要素中的动作。为了实现欲望所采取的行动。

第一次动作失败后，第二次动作往往是过激行为。

第一次动作是符合常理的，也是观众都能想到的。而二次动作，则是出人意料的，剑走偏锋的。

●悬念

●环境（八要素中障碍的一个方面）

荒岛、密室、未知神秘场所

■怎么构思

五个支点（突破口）选一到两个，然后围绕支点把八要素写完整。

■剧本的格式

●场（剧本以一场戏为单位）

场号（场的编号）

场景（这场戏摄像机所能覆盖的范围）

时间（日夜晨昏或具体时间点）

内外（内景还是外景）

换场就是场景转换

可以用符号写

星号代表描述

三角代表行动

然后对白

然后再星号描述

再三角行动

等等

以下是一页纸的剧本格式，好莱坞的标准是一页纸是一分钟。

由于汉子表达的意思比英语多，一般中国一页纸大约是一分45秒的样子。或者没有计时要求。

按语速算：中文语速300字一分钟

按场算，120分电影大概七八十场戏

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 场号 | 场景 | 时间 | 内外 |
| 017 | 家、公园 | 晨 | 内、外 |
| \*描述  A在家，B在公园。 | | | |
| △行动  A正睡觉，被电话铃声吵醒。A看了眼来电显示，是B打来的。A犹豫了一下，接通电话。 | | | |
| 对白  A：怎么这么早？  B：东西我拿到了。 | | | |
| \*公园内，B一边拿着电话，另一只手上还拿着一个包裹。 | | | |
| △B用手掂了掂包裹，然后挂断了电话。 | | | |
| ...... | | | |

■剧本的由来

|  |
| --- |
| 一句话概括。（故事线或故事核，两句话也行，意思是最简短的语言） |
| 故事梗概（1000-2000字） |
| 大纲（也叫万字纲10000-20000字） |
| 剧本（场景为单位的） |

五个支点（突破口）选一到两个，然后围绕支点把八要素写完整。写出1000-2000字左右的故事。这叫故事梗概。

梗概之后写大纲。10000-20000字左右。也叫万字纲。（八要素写梗概，五事件写大纲。五事件后面会讲到）

有了故事梗概，和万字纲，最后是剧本。

■万字纲

万字纲要点，拿事儿说话。

比如，老李是一个外表冷漠，内心狂热的人。梗概里可以这样写。但是万字纲里就不能这么写了。导演怎么把你这句话表现出来让观众看到老李外表冷漠内心狂热？

从梗概到万字纲的质变，就是把所有类似的描述都用事件来体现。

万字纲格式，三幕式结构：

建置占25%

对抗占50%

解决占25%

对抗又分推进和转折

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 占比 |
| 建置 |  | 25% |
| 对抗 | 推进 | 25% |
| 转折 | 25% |
| 转折 |  | 25% |

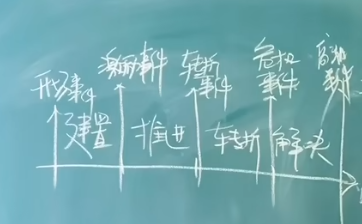
中国四幕式正好对应

|  |  |
| --- | --- |
| 建置 | 起 |
| 推进 | 承 |
| 转折 | 转 |
| 解决 | 合 |

●五事件串起万字纲

以下五个事件为骨架，把万字纲做出来。

开场事件---建置---激励事件---推进---转折事件（过激行为，二次动作）---转折---危机事件---解决---高潮事件（结果）



●个人理解

|  |  |
| --- | --- |
|  | 对应 |
| 开场事件 | 《哈佛短篇小说写作指南》中的条件或事态  《超级结构》中的困扰 |
| 激励事件 | 《超级结构》中的1号不归之门 |
| 转折事件 | 《超级结构》中的镜像瞬间  本教程中的“中点”或假结局 |
| 危机事件 | 《超级结构》中的2号不归之门 |
| 高潮事件 | 《超级结构》中的最后的战役 |

这就是《这样写出好故事》中的五根帐篷撑杆：

结构的五根帐篷撑杆：

困扰

一号不归之门

镜像瞬间

二号不归之门

最后的战役

●写的时候，五事件是x轴，八要素是y轴。

下表中，每个要素在不同事件中都在变化。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 开场事件 | 激励事件 | 转折事件 | 危机事件 | 高潮事件 |
| 身份 |  |  |  |  |  |
| 欲望 |  |  |  |  |  |
| 动作 |  |  |  |  |  |
| 核心问题 |  |  |  |  |  |
| 阻碍 |  |  |  |  |  |
| 结果 |  |  |  |  |  |
| 正价值 | 弱 |  |  |  | 结束时变成正价值主导 |
| 负价值 | 例如开场时负价值主导 |  |  |  | 弱 |

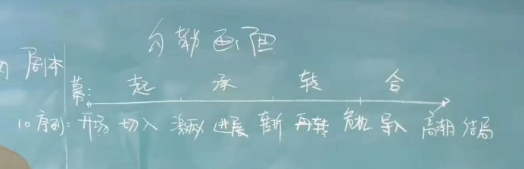
●具体怎么用事儿说话

就是通过环境描述，动作，对白，来表现。

例如

|  |  |
| --- | --- |
| 梗概中的描写 | 大纲中的表现 |
| 老李是个邋遢的人。 | \*环境，老李家里一片狼藉，像被炸过一样。 |
| 老李很暴躁。 | △动作，他二话没说竟然一巴掌拍在那人脸上。 |
| 老李很脆弱。 | 老李（哭诉）：我真的很冤枉啊。 |

●五件事又可细化成十个序列



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 起（建置） | | | 承（推进） | | | 转（转折） | | | 合（解决） | | |
| 开场 | 切入 | 激励 | | 进展 | 转折 | | 再转 | 危机 | | 导入 | 高潮 |

开场：交代主角身份，环境等信息。作用是引起观众兴趣。

切入：延续强化信息，铺垫激励事件。

进展：就是第一次动作。往往是无效的

转折：一定有一个重要因素改变了。

再转：因为重要因素改变了，主角自己也做出改变，放手一搏。

危机：最大考验。

导入：增强情绪烈度，煽风点火。

高潮：核心问题的解决。

结局：帮助观众安放情绪。

大纲表格完善后就是如下样子

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 开场 | 切入 | 激励 | 进展 | 转折 | 再转 | 危机 | 导入 | 高潮 | 结果 |
| 身份 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 欲望 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 动作 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 问题 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 阻力 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 结果 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 正值 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 负值 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

■人物

●主角

如何让人物和观众共情

要从人物三要素出发

身份

可怜

可信（合理。比如设置个小缺陷，小坏习惯）

可爱（抚摸小狗，正义，无私，善良等）

欲望

欲望要原始的。

动作

许可（主角做的每件事都会得到观众的许可）

◎极限共情的例子

英雄片如何共情

英雄的属性

技能、命门、对手、使命

由于技能太强，脱离共情，所以要用其它三个属性弥补。

命门（可信到极致，弱点是致命的。普通人是小缺陷，小坏习惯。英雄是致命的弱点。）

对手（可怜到极致。对手异常凶悍。）

使命（可爱到极致。普通人抚摸小狗，英雄背负拯救地球的使命和正义感。）

●配角

主角推动事件。配角是从事件中产生的。进展到某个序列某个 场景事件时，需要有什么配角，配角就产生了。

整理（合并）

原则上配角越少越好，在故事线中存在越长越好。

所以，功能相近的配角进行合并。少而精。

加强（戴眼罩）

加强就是加强观众对他的印象

以前惯用身体残疾等，现在多见比如小缺陷，小习惯等。

●人物关系

人物关系图

主角和配角的关系，比如父子，夫妻

配角对主角的作用力，配角对主角动作起到阻碍还是推进

对主角没有作用力的配角，一般就别写

●人物弧光

弧光一般就是指人物的成长和蜕变。

张力越大的故事，人物弧光的幅度越大。

做法，定一下人物变化的起点和终点。

例如一开始自私自利，最终为了他人牺牲自己。

然后在起点和终点之间打几个点，几个事件让人物逐渐转变。而不是一下子突变。

◎有的剧没有人物弧线

比如情景剧，没有人物弧线，而且人物关系也是固化的。配角对主角推进或阻挠的作用不变。

比如生活大爆炸，武林外传等

●人物起名

姓：用一般的姓氏即可

名：用不常用在名字中的常见字

■复杂叙事

简单叙事

一个人 一个视角 一件事 线性叙事

例如疯狂外星人，虽然有两个主角，其实是一个主角分裂出来的。

疯狂外星人也是简单叙事，复合型主角（人物弧线是重合的），一个视角，一件事，线性叙事。

例如西游记，也是简单叙事。师徒四人是一个人（人物弧线也是重合的）。

十一罗汉，复联

这种多角色，人物弧线也都不同

但是，观众是和团队建立的共情，个人的人物弧线虽然不同，但大趋势是符合团队人物弧线的

真正多人物的，比如爱情片，友情片

泰坦尼克

开始，两个人物，两个视角，分开的

后来两条线汇合。回合后，同一事件，有可能是男主的转折事件同时是女主的激励事件。

前半段是爱情片，后半段是灾难片

非线性叙事

疯狂的石头

■救猫咪

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 类型说明 | 要素 |
| 金羊毛 | 寻宝 | 路径（例如一个寻宝图），团队，奖励 |
| 爱情 |  | 残缺的主角，与其互补的另一半，鸿沟（阻碍两人不能在一起） |
| 超级英雄 |  | 能力，命门，对手，使命 |
| 鬼屋 | 灾难片 | 空间，力量，原罪 |
| 侦探 |  | 秘密，探秘者，探秘者的自我牺牲 |
| 如愿以偿 | 《大话王》  《冒牌天神》  《夏洛特烦恼》  《西虹市首富》 | 愿望，咒语（规则，实现愿望的条件，代价），教训（比如珍惜当下） |
| 麻烦家伙 | 家伙遇到麻烦也就是小人物遇大事。 | 无辜，麻烦天降，关乎生死 |
| 变迁仪式 | 一个常见问题，用非常规的方式去处理。  《录取通知书》  《触不可及》 | 问题，过激处理（代表逃避），回归（回归正确的方法，直面问题，真的解决了问题） |
| 愚者成功 | 《律政俏佳人》 | 愚者，伟业，变化（愚者通过变化去适应环境达成了伟业） |
| 被制度化 | 《飞越疯人院》  《教父》 | 群体，选择，抗争和牺牲 |

如愿以偿，麻烦家伙，愚者成功的共同点是：都是小人物摊大事。

区别是：

麻烦家伙和愚者成功的区别：麻烦家伙遇到的麻烦是负面的，愚者成功遇到的问题是正面的，是成就伟业。

如愿以偿和愚者成功的区别：如愿以偿摊上的事看似是好事，但是有代价的，实际是个教训。而愚者成功是真的好事。

■36种情境situation

《哈佛短篇小说写作指南》中第一幕的故事情境，指的就是situation

1、哀求请托

2、救援

3、复仇

4、亲族间的报复

5、逃亡者的追捕

6、灾祸

7、不幸的遭遇

8、反抗

9、壮举

10、拐劫

11、谜的解释

12、获取

13、骨肉仇恨

14、骨肉竞争

15、奸.情杀害

16、疯狂、

17、因轻忽而招致损害

18、不知而犯的恋爱罪恶

19、无意中伤害自己所爱

20、为了主义而牺牲自己

21、为了所爱而牺牲自己

22、为爱情牺牲一切

23、有原因地牺牲所爱之人

24、两种不均等的势力斗争

25、通.奸

26、恋爱的罪恶

27、发现所爱之人有不名誉的事

28、恋爱发生阻碍

29、爱上自己的仇敌

30、野心

31、人与神的斗争

32、错误的忌妒

33、错误的判断

34、悔恨

35、亲族的重建

36、失去所爱之人

■电视剧

电视剧是真正大多人物，多事件，多视角

●整体编人物，单集编事件

■场景与对白

●场景要点

一个场景就是一个完整的小故事。包括环境，动作和对白。

作用是传递信息和推进和转折。（注意，传递信息不光是对白，环境和动作也能传递信息）

进出都是动作。（场景的开始和结束都用动作表现）这样会使电影更加流畅，整体有动感。

场景中一定要有至少一种对抗。

场景中包含一个反转，或者出人意料的地方。

●对白要点

单写，甲乙丙三个人，先写甲，写完再写乙

减少问答模式。日常对话中问答形式往往不是很多。

多些符合人物设定的金句。

写台词前，先相好潜台词是什么。

给每个角色写日记，然后体会。

■斯奈德节拍表

和我们学的十个序列差不多的东西

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 起（建置） | | | 承（推进） | | | 转（转折） | | | 合（解决） | | |
| 开场 | 切入 | 激励 | | 进展 | 转折 | | 再转 | 危机 | | 导入 | 高潮 |



●AB故事

A故事就是表面故事的进展

B故事是人物内心的旅程（人物弧光）

■悬念与反转

●悬念三要素

未知性

可能性

压迫感

●制造悬念的三种方法

观众失控。（角色知道，观众不知道）

例如：甲给女朋友打了个电话后，走进五金店，买了把斧头。观众想知道电话说了什么，他买斧头是想杀女友吗？为什么？

角色失控。（角色不知道，观众知道。）

例如：甲乙在谈话，他们不知道桌子下有个炸弹。但观众知道，为他们着急。

双向失控。（角色和观众都不知道）

例如：只有编剧知道，角色和观众一起去寻找答案。

●悬念的设置

大中小悬念

大悬念贯穿始终，里面套着中悬念15分钟一个。小悬念5分钟一个。

●反转就是制造预期然后打破预期

●制造悬念的方法

误导

隐藏信息（隐藏一个足以改变人物属性，事件走向的信息）

●悬念和反转的缺点

涉嫌戏弄观众（用时候要掌握好，向放风筝，掌握好线，时而放线时而收线）

要让观众被戏弄后还大呼过瘾

■新人应注意的问题

选材

苦难（苦难能共情，但不能光是苦难）

共情（结局必须是主人公自己解决了问题）

对手

铺垫太多

场景流动性（事件牵引推进剧情。少坐下来说，更别问答。用事件。）

情绪单一（情绪要有变化。喜剧片不能光笑，要有泪点。悲剧不能光哭，要有笑点。）

■拿人的开场

●

|  |  |
| --- | --- |
| 常规开场 | 世界 |
|  | 人物 |
|  | 现状 |
| 非常规开场 | 激励事件开场（隐秘大角落） |
|  | 前史开场（前史是现状的原因） |
|  | 结局开场（大悬疑） |
|  | 中段的某个片段开场（提一场能代表全篇主题的） |

■项目提案

|  |  |
| --- | --- |
| 标题 |  |
| 一句话故事 | 不一定一句话，两句话也行。总之就是最简短的概括故事。要有人物和事件。 |
| 标签墙 |  |
| 人物小传 | 剧中主要人物的小传。主要人物指主角，伙伴，主角的爱情，对手 |
| 梗概 | 写八要素别忘了价值，着重体一下现创意点（五个支点或突破口），给观者留一些脑补的空间 |
| 样场 | 选一场主要角色都在，体现人物关系的文戏 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人物小传 | 外在 | 外表，名字，身份，血统（出身、教育背景、家庭关系），人际关系 |
| 内在 | 性格，偏好，价值观，信仰 |
| 状态 | 态度，情绪，应激反应（遇到事儿的第一反应），口头语 |
| 行动 | 目标，资源（优势），缺陷（阻力，命门） |
| 变化 | 弧光 |

■实践

●爸爸接女儿放学

给这个事件增加烈度

可以从对手、代价、奖励、阻力、时间锁这几个方面出发

●看图说话

图：一个洗碗池里，一堆很脏的碗碟

题：配一段感人至深的旁白

答：

你说，结婚后你会洗碗，你骗了我。

你说，你会每天配我吃饭，你又骗了我。

你说，抗洪抢险你一定会活着回来，你还是骗了我。

■进阶问题

●头大身子小

一定注意中点。中点是在故事中间部位的一个假结局。假成功或假失败。

●主角不具体

主角别用形容词描述，用动作描述。

主角的性格，可以通过价值（观点）和态度（行动）来表现。

●主角出身

低开比较好，平凡，但是有血统（出身、教育背景、家庭关系）

从平凡中来，最后回归到平凡中去。

●主角选择

主角有两次选择，第一次是激励事件之后，第二次是蜕变后

●蜕变

重生

牺牲

脱俗

●伙伴

伙伴随主角的主事件走，如果伙伴自己有小故事线，那么让它和主角主故事性相克，否则没意义写。

●反派

具体

计划

压迫

●讲道理

少讲道理，道理不好让人接受

如果要讲，那么主角讲小道理，大道理让对手讲（人类的使命，宇宙的平衡诸如此类）

●场景

场景要丰富一些，别家，公司和咖啡厅。对话场所不只有咖啡厅才行。

●对白

■高潮戏

高潮戏就是起承转合的合那部分

●满足观众的期待，但是要用他们没想到的方式

●节奏加快，情绪螺旋上升

●兑现所有伏笔和悬念

●再次意外或反转（不能干反，也是前面埋设了合理的或隐秘的伏笔的）

●烈度最燃

●主角的抉择和牺牲（最终的危机一定要主角自己解决）

●AB故事合题

人物弧光，A故事是人物外在的路程，B故事是人物内心的成长

■喜剧

喜剧就是模仿不如我们的人。（因为人类本性气人有，笑人无）

喜剧是摧毁没有价值的东西，悲剧是摧毁有价值的东西。

要素：

人物（身份，欲望，动作）

俯视感（小人物，不合理的人物）

喜剧元素：

反转

■烂片

评价片子好坏的四个方面：

结构

元素或看点

情感 B故事（亲情、友情、爱情等等）

情绪（紧张、恐惧、气氛等等）

■情绪

情绪属于A故事的范畴

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 起（建置） | | | 承（推进） | | | 转（转折） | | | 合（解决） | | |
|  | 开场 | 切入 | 激励 | | 进展 | 转折 | | 再转 | 危机 | | 导入 | 高潮 |
| 观众情绪 | 注意力 | 怜  爱  信 | 期待  担忧 | | 欢乐  期待放大  思考 | 小满足  高兴  悲伤  惊讶 | | 生气  难过 | 欣慰 | | 激动 | 大满足  高兴  悲伤  惊讶 |
| 紧张感 |  |  | 悬疑展开 | | 悬疑加强 |  | | 悬疑落地 |  | |  | 悬疑反转 |

紧张感也属于观众情绪，来自悬念

■视角

●小说的视角

第一人称

第三人称

●影视的视角

影视的视角指的是叙事者的视角

◎全知视角/无视角/上帝视角

叙事者全知全能

◎内视角

叙事者等于人物（一般是主角）

从主角的视角，和内心

例如阿凡达，李焕英

◎外视角

叙事者小于人物，不解读任何角色的内心。只是去观察

例如一些纪实风格，一些战争片，拯救大兵瑞恩

拯救大兵瑞恩，虽然一开始是老瑞恩的视角，但主体都是外视角。

■剧本的攻击性

剧情攻击性，攻击的是主角以及主要叙事情境（主要目标）

攻击对象：

主角的肉体、精神、缺陷、技能、身份、自由、武器

主角的人物关系（爱情、伙伴）

主角的目标

攻击源

环境（自然、社会、场景）

对手（并不必须是坏人，准确说对手是利益相关方，利益对冲方）

自己（错误、内心等）

■人类为什么需要影视剧

影视剧，要获得的是观众的注意力加时间

●人类的本能：

期待和验证。

当你使他期待了，那么后面他会一直看下去，因为他本能希望验证。

这种叫做追索型注意力。

●期待视域

给观众营造期待，最后在观众期待的范围内，给予出乎意料的满足。

结果不能出圈，不能出了期待视域，可以在这个范围内做创意，符合观众的期待范围，但又出乎其意料。

●追索型注意力的例子

悬疑不好写。观众的期待一般来自以下三种，为达成欲望的行动、博弈、困境。

◎案例一

一个老头钓鱼。身后围着一群人看。这群人被老头营造了期待。最好的结果是老头掉上来了鱼，这个结果在众人的期待视域内，众人的期待得到了验证并满意，而且老头掉上来的鱼还是特别奇怪的怪鱼，或者鱼独自里发现了什么宝物，在众人的期待范围内，结果还出乎众人预料。这种最好。

分析：老头钓鱼，实际是一个为达到欲望而采取的行动。Want

围观的人期待去验证结果是否老头能达成欲望。

这样的模型比如金羊毛

◎

下棋。

俩老头下棋，一群人看

分析：下棋是博弈，结果是输或赢。观众期待去验证结果是否符合自己的预期。

这样的模型比如超级影响

◎一个人或小动物掉坑里了，一群人看。

分析：困境。观众期待验证结果是否脱困。

这样的模型比如鬼屋

■单元剧

一集一个故事叫单元剧

●

电影是闭合型剧情（有头有尾完整的故事）

电视剧是非闭合型剧情（一集一集连续的）

单元剧是半闭合型剧情（一集一个故事，但是场景连续，人物连续，人物关系连续，人物成长连续）

●单元剧的门类

儿童动画

单元喜剧/情景喜剧

任务类/探案类

●单元剧的优点

单集完整

故事种类多（某一集金羊毛，某一集来个愚者成功）

灵活调整（某个人物观众不喜欢，就换掉。某类剧情观众喜欢，就多上）

适应目前时代（比较快餐）

●单元剧的缺点

缺乏粘度（观众一般不入戏不共情）

单一模式

故事规模偏小

人物弧线不明显（一般人物比较固话）

●单元喜剧

给观众信息越多，观众爽点越强。观众知道，角色不知道。这种效果。

场景一般6-8个（一个3000平米大棚就够了）

主要人物4-6个

喜剧一般观众不共情，不入戏。如果观众共情，就不笑了。一把刀砍主角，观众共情就不笑了。在喜剧里，观众会笑，因为知道砍不死。

人物关系（单元喜剧中连续的最重要的东西）人物关系是单元喜剧里剧情的永动机

◎人物关系

惹事和平事。往往是一个人惹事，其他人轮流平事。

竞争（谁强谁弱永远这样。弱者可以某一集有反超，来个爽点。但下一集又被打回弱者。或者两者势均力敌，永远保持这样。某一集甲强过乙，某一集乙又强过甲。）

追求（永远追，永远追不到）

●任务类剧集

行动目标

主角团队

其中每一个人只要有支线，一定要与主线相冲突

类似超级英雄，每个人有技能和缺陷。并和主线相关。

没有绝对的主角，犯罪的那个人从实际意义来说是主角。影视是梦，人类本能是想犯罪。

人物关系

相对单元喜剧，人物关系可以有人物弧线，有反转。

■跟《鱿鱼游戏》学写强设定

这类题材一般叫大逃杀模式，或游戏模式

把一群人限制自由，强迫做游戏，输了死赢了大奖

●游戏类题材的特点

空间

参与人（庄家和玩家）

规则（社会真实规则的一种暗喻）

奖惩（一般惩罚是死亡）

●强设定题材

游戏类属于强设定

强设定特点

主角（超能力，或者穿越）

与强设定对应的是现实主义设定，因此强设定也可以叫做魔幻现实主义设定

强设定必须是人类共同期待视域内的一种暗喻

强设定一开始非常吸引人眼球，但缺点是长了后，规则容易疲软

对手，也要符合大众的一个预期。比如大家都怕蛇，你的怪兽是蛇类就比较好。而一个大家都不认识的东西，就不适合。

●现实主义题材

新闻素材

生活浓缩（可以带有巧合）

查理老师编剧课网址：

<https://www.bianjuke.cn/>

■查理小三角创作法

●使单场情节精彩

每场必须有核心对抗（目标、对手、困境）

每场需要有转折（变化或反转）

线索延续到下一场（和小说情境的关系，增加期待和悬念）

贴合人设

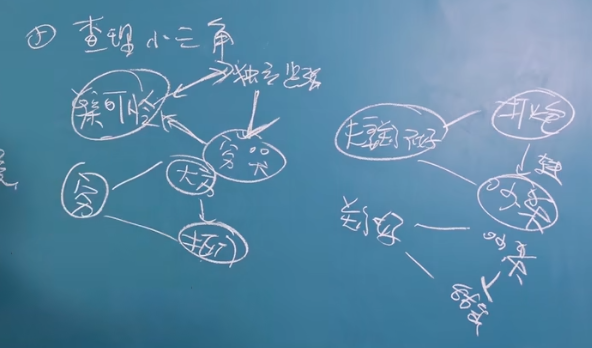
查理小三角

●查理小三角

可怜

描写小孩可怜。先独立坚强，别的小孩吃冰淇淋去游乐场，这个小孩不羡慕，反而帮爸爸在家干活。转折，他看到别人小孩丢在地上的冰淇淋包装，也想尝尝。他的坚强背后，是家里穷，而且小孩很懂事。这样就使观众破防了。

写一个人穷，先写他表面富，然后再转折，他暗处很抠门。



总结，表达一个事情，先写对立面，一个假象，然后再转折。这样比直接表达更好。

●案例

◎

《非常律师禹英雨》之旋转门

场一：外景/公司旋转大门/白天

患有自闭症的禹英雨拥有惊人的法律天赋，从首尔大学法律系毕业以后拿到了顶级律所汪洋的offer。今天是她第一天入职，她按照预先演练过的路线来到了公司大楼前。禹英雨正准备从侧面推拉门进入，却发现里面被保洁车挡住，保洁人员在里面冲她指了指旁边你的旋转门，示意她从旋转门通过，这里暂时不方便开门。拥有自己节奏不受人掌控的旋转门对患有自闭症的禹英雨来说很难应对，但为了准时报道，她只能鼓起勇气。在做了半天心理建设以后，禹英雨终于踏入旋转门，但一进去她就仿佛被困在了一座玻璃牢笼，只能跟着门的节奏行动。等禹英雨晕头转向地从门里出来，发现自己居然还在门外。周围路过的职员看着禹英雨奇怪地行为，心里或许都在想，“这人怕是个傻子吧”。

禹英雨正对旋转门无计可施之际，背后突然传来温柔的男声。

李俊浩：现在请进来吧。

转身一看，一只手帮忙挡住了旋转门不让它转动，禹英雨赶忙钻进去。男生一路护送着她顺利通过了旋转门。顺利进入室内的禹英雨感激地向他道谢，抬头看到了男生明媚的笑容。

场二：外景/公司旋转大门/白天

禹英雨收到外出调查的任务，站在大厅盯着不停旋转的大门紧张不已。背后传来熟悉的声音。

李俊浩：需要帮你挡住门吗？

禹英雨：不用了，我现在在不出去，我在等人。

李俊浩：啊，好的。

李俊浩觉得气氛有些尴尬，但他要等一位同行的律师，暂时还不能走，只能张望着电梯的方向，祈祷那位律师赶紧出来。禹英雨见他没有离开的意思有些奇怪地望着他。李俊浩会意赶紧解释道。

李俊浩：啊，我也要等人。

禹英雨听完继续盯着旋转门看，她开始思考旋转门存在的意义。

禹英雨：旋转门的优点是在阻隔内外部空气的条件下保证人的自由出入，有助于防止冷气泄露和保温。

李俊浩被这突如其来的科普搞懵了，不知道对方为什么突然说起这个，但不回应似乎又不礼貌。

李俊浩：啊……是吧

禹英雨：但这样做会降低人员的通行效率，小孩老人通行也容易被卡住，坐轮椅的人也很难通行。优点只有一个，缺点却有三个。如果说服房东，是不是有机会把旋转门换掉？

禹英雨觉得自己找到了解决难题的办法。

小三角解析：展现女主聪明、逻辑性强，但写的却是她连旋转门都不会过，最后通过她对旋转门优缺点的辩证来证明她的聪明。

◎

《黑袍纠察队》布彻之爱

布彻是个喜怒无常、不择手段的混蛋，他的队友们也这样认为。但他们依然信赖布彻作为他们的leader。

自从尝试了短效5号带来的超能力，布彻和休伊都有些上瘾。星光在沃特公司发现了短效5号的实验记录，上面写着这种药物使用超过3次就有致命风险。星光赶紧打电话通知休伊，但电话却刚好被布彻接到，他听到这个消息也十分惊慌，答应星光一定将此事转告休伊。但一转脸，他却隐瞒了此事，反而一脸兴奋地告诉休伊准备出发迎战邪恶的对手。

布彻和休伊同行来到一个加油站，休伊刚打开卫生间的门准备出来，却迎面撞上布彻的拳头，立刻昏倒不省人事。布彻以他独特的方式让休伊逃离最后的决战，让他不再使用致命的药物。

小三角解析：体现布彻的善良，没有直接写他为了保护休伊苦口婆心劝他别去，而是写他明知5号有致命风险却不告诉休伊，开始以为他用心险恶，为达胜利不择手段，后面他却直接打晕休伊，不让他参与这场争斗。从而体现了布彻的善良。

◎

查理小三角：  
\*描述  
🔺行动  
关键词：专门为罪犯办事的金牌黑律师  
正：法庭以后收黑钱，买通法官  
反：免费帮穷人打官司。  
剧场 昏 内  
\*观众云集的大剧场内，台上一名穿着华丽的女明星在舞台上唱歌。底下的观众随着女星的动作而此起彼伏。  
🔺一名穿着西装革履的男子推开后台的门，一名保镖拦住了他的去路.  
保镖1：先生，这里是后台。云小姐的粉丝请去前面等下云小姐会和粉丝见面。  
黑律师：我是方豪方先生的律师，之前云小姐与方先生的官司我想和云小姐谈谈。我想云小姐也不原因在这大庭广众之下聊这些把。  
保镖2：您在这里稍等片刻，我去问一下云姐。  
🔺片刻后，那名保镖走了出来  
保镖：不好意思，先生。云小姐不想见你。她说不会妥协，不管那个畜生他爹怎么动用权力也一定会把他送进去。  
🔺黑律师微微一笑，转身离开  
律师事务所 日 内  
🔺一群穿着十分朴素的大爷大妈拿着花围着律师  
大爷大妈：黑律师。大爷大妈这次谢谢您啦。如果不是这次您免费帮我们打官司，这次要是没了您我们都不知道该怎么办啦。  
黑律师：叔叔阿姨，不要客气。我们当律师的就是应该为民办事，如果每个律师都就看钱那这个行业就烂了。  
人群：好！说得好！张律师好样的！  
男主：好了，叔叔阿姨们。不要这样客气了。您几位先回去吧。有事您找我就好。  
🔺等那群人走了，黑律师一边用纸反复擦着手，擦完扔进垃圾桶里  
男主：下次他们来拦着点，咱们帮他们打官司就是图个名声。咱们的主顾还得是那些有钱人。  
小弟：好的。  
法庭 日 内  
\*法庭上法官宣判最终结果，底下的人们对于结果议论纷纷的往外走。  
🔺男主对着脸色阴沉的女明星微微一笑举了个躬然后转身离开  
本席现在宣判，方小豪入市强奸罪名不成立，方小豪涉嫌嫖娼罚拘留5日，罚款500元整。  
高级餐厅 昏 内  
\*高端餐厅里钢琴手在弹奏着优雅的乐曲，整个餐厅只有三名男子坐在餐桌上  
🔺三名男子举着红酒，开怀大笑  
方豪：这次可多谢黑律师了，不愧是业内百战百胜的金牌律师。小豪，快谢谢黑叔叔。黑律，这是律师费，老规矩。  
🔺方豪把一张银行卡退了过去  
方小豪：谢谢叔叔  
黑律师：不用客气，主要是方先生能量大。法官、陪审团、甚至是法警都是咱们人，他们怎么赢。  
🔺方豪举杯致敬，三名男子碰了一杯  
方豪：小豪，这次你要吸取教训。以后我还想让你接我班呢，别让我失望。😕你说你，花钱什么女的弄不来，非要去强奸那个女明星。气死我了，  
要没人家黑律师我看你怎么办。  
黑律师：方先生，您也别生气了。也是那个女明星不开眼，让方小豪先生追求这么久也没追到才铤而走险。

霸王别姬

菊次郎的夏天

绿野仙踪

少年派

时间规划局

教父

蝴蝶效应