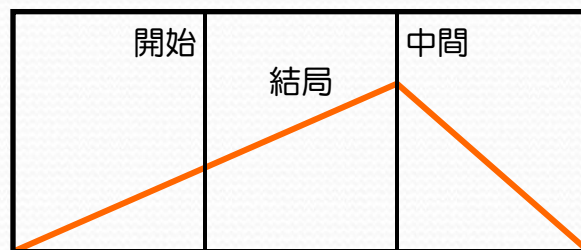


故事結構和草圖

2.1 故事結構

- 故事劇情的安排，要能扣人心弦、引人入勝，需要有很縝密的規劃。除了題材的選擇外，故事的排列順序更需要巧妙的設計。如何開始、發展到結束，都有一定的步驟。如同初學寫字時有「九宮格」的規範一樣，基礎的故事結構有「三段」，即開始、中間與結局。



2.1.1 開始（exposition）

- 故事的開始，我們可界定成是觀眾對於故事的基本事實了解。這些基本事實如：主要的角色有哪些？他們在做什麼事？他們的時代背景如何？他們住在哪裡等等。如果觀眾在開始沒有得到所需的基本事實，那麼便很難融入故事情節，因為觀賞者必須花時間試著去填補遺失的資訊。

2.1.2 中間 (conflict)

- 故事的中間結構，通常是安排漸進的情節或許多的衝突點 (conflict)。在故事開始時，很少會有衝突事件發生，隨著劇情演進衝突便逐漸累積並增強，當衝突點達到最高峰時，便是高潮 (climax)。這裡的衝突是指某些問題、壓力、對抗或是目標等。

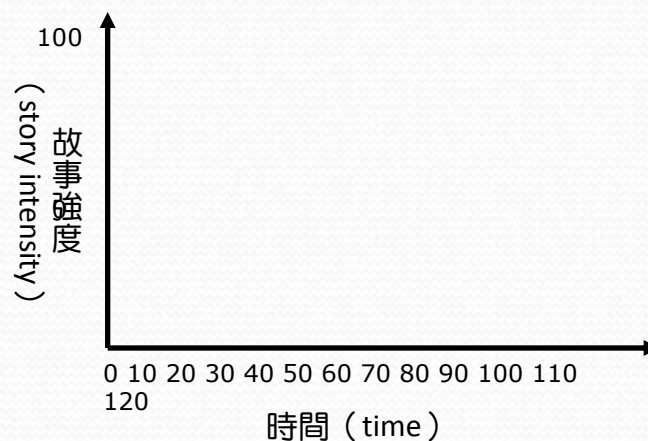
2.1.3 結局 (resolution)

- 故事高潮到達後，接著便是結局。結局段落通常需要一些時間去交代裡面角色的結果，或是次要事件最後如何結束。結局需要將總影片作收尾，讓不完整的故事元素有個交代，也讓觀眾在緊張的高潮後有緩和情緒的時間。

- 無論長短，每個故事都有開始、中間和結局。故事可以是個笑話、詩詞、廣告、話劇、電視劇、長短篇電影或是小說等。它們的結構可好可差，但總會有個故事結構，也一定會有開始、衝突、高潮和結局。
- 下面將以故事結構為基礎，針對故事結構來做「視覺化」分析，來看故事是否結構得宜，以及以此視覺化的分析方法，來規劃故事的畫面設計。

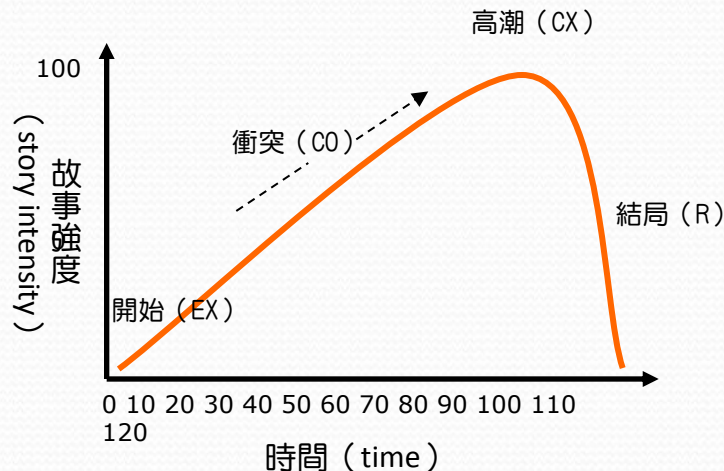
2.2 故事的視覺化結構 (visual structure)

- 我們以XY軸的圖表來分析故事結構，X軸代表時間（ time ），Y軸代表故事強度（ story intensity ）。水平的時間軸為影片的分鐘長度，如圖顯示約120分鐘，縱軸的故事強度是指故事的衝突感，0即為沒有衝突，100即為衝突性最高。



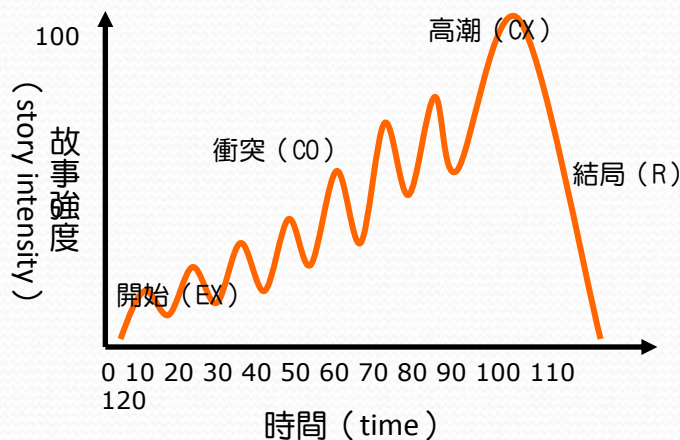
2.2.1 基礎結構

- 故事的開始 (EX) 在情節上較緩和，所以Y軸的強度為0或是很低；隨著故事演進，情節的衝突 (CO) 會不斷累積，直到最緊張的高潮 (CX) 點，也是故事強度最強的時間；高潮過後，衝突緊張感消失，便進入結局 (R)，故事強度也隨之下降趨0。

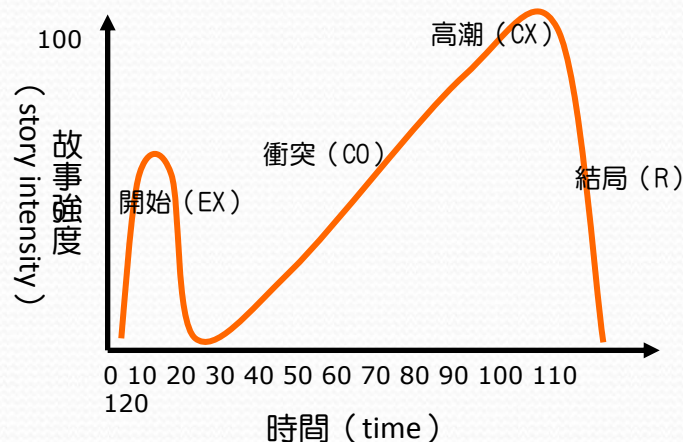


2.2.2 變化結構

- 整體的曲線和基本結構相同，是由下往上逐漸增加故事強度，但中間的衝突點是有連續起伏的。在許多故事裡，主角會遇到種種困難，不過問題總會一一解決，鋸齒狀線段是增加豐富性的安排，可說是如同三溫暖般的緊張和放鬆。

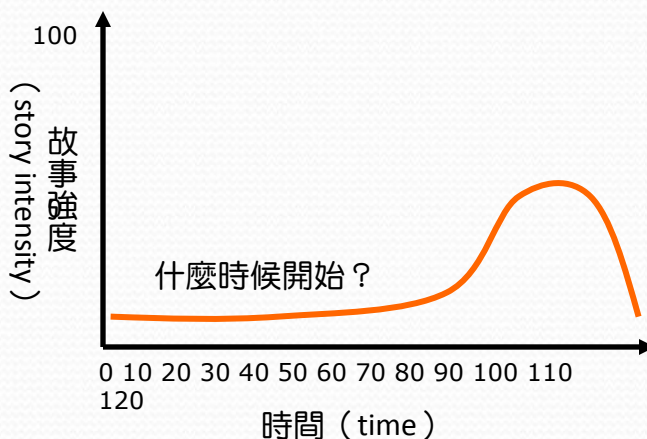


- 故事開始時有較高的強度，但隨即下降由接近底端或是0開始發展，並持續漸增緊張感到高潮，最後才出現結局解答。前面由一些故事情節中的事件開始，留給觀眾疑問並想繼續了解來龍去脈，觀眾在中間過程逐漸建構出情節，直到衝突高潮點，結局再回去呼應開始的故事。

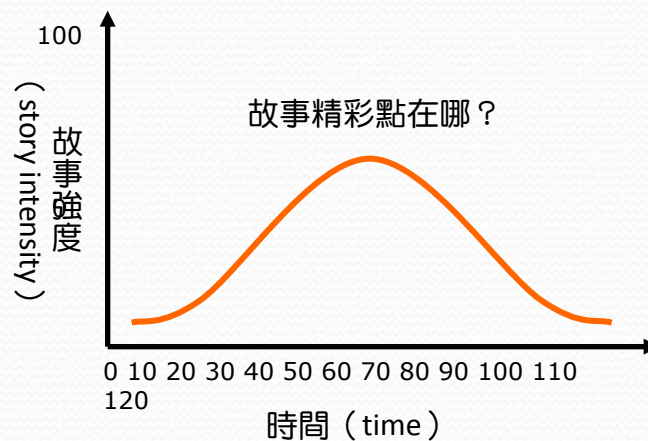


常見的錯誤結構

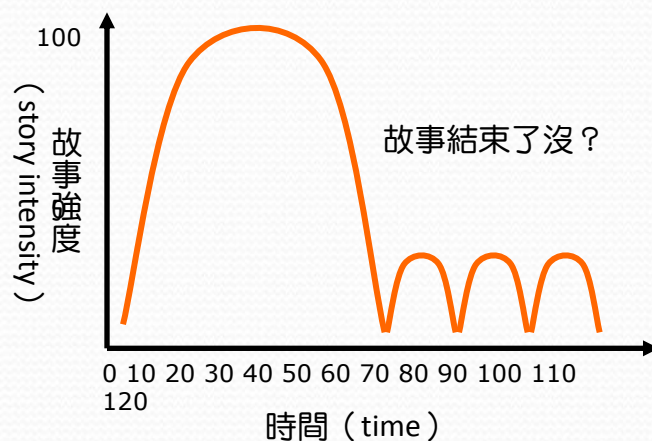
- 大部分的時間都在鋪陳背景故事，或是平淡敘說，觀眾便無法理解重點是什麼。



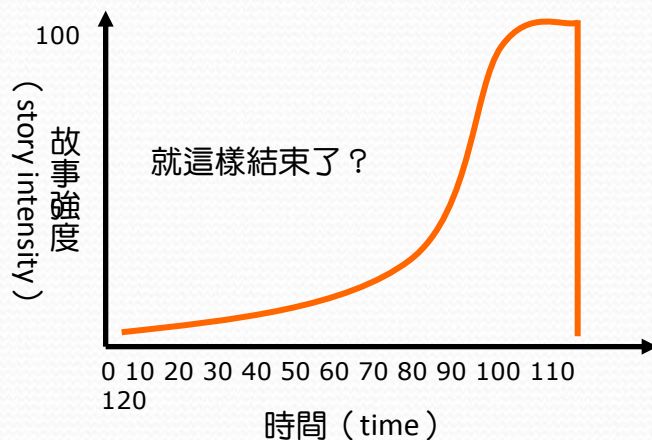
- 故事安排的不夠精彩和時間掌握不佳。從圖型中我們可看到，最高潮處的強度仍沒有夠刺激，即便有逐漸增強，但仍在觀眾可預期的範圍內，觀賞的情緒刺激還沒到激動處。時間安排上，故事強度最高處在中間即到達，後面沒有更精采的情結，便開始往結局安排，那麼會變的過於攏長和平淡。



- 主要的情節在前半段即交代完成，但次要故事軸線結構鬆散，未能交代完畢，在後面才一一結尾，會有令人覺得「拖棚」的感覺。



- 結尾匆匆結束，留給觀眾很多疑問。前面的故事安排結構很穩固，高潮點到達後隨即結束，讓觀眾有種結局是如何的想法，因為並沒有交代清楚主角配角們的結果，留下許多問號給觀眾。這種安排或許可為續集帶來吸引力，但若太常運用則淪為老套。



2.3 故事結構與分鏡視覺結構

- 如同故事結構，分鏡視覺結構也有也有所謂的開始、中間與結束，不過視覺結構的安排是需要和故事做呼應的。視覺畫面的設計可從幾個面向來探討：空間（space）、線條（line）、形狀（shape）、色調（tone）、顏色（color）、動態（movement）、節奏（rhythm）等。

2.3.1 視覺結構：開始 (visual exposition)

- 建立視覺規則。導演、美術設計人員可藉著視覺的開始階段，安排基本元素的規則，隨著故事發展來改變或維持這些元素。

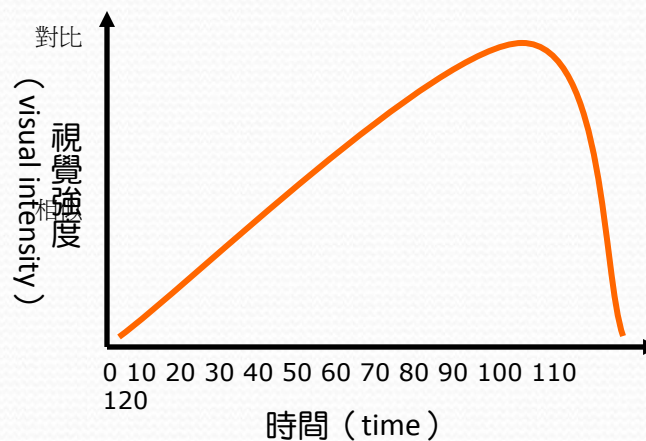
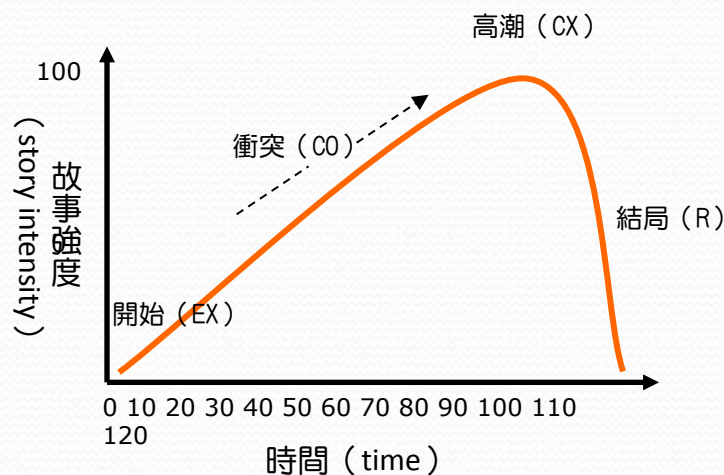


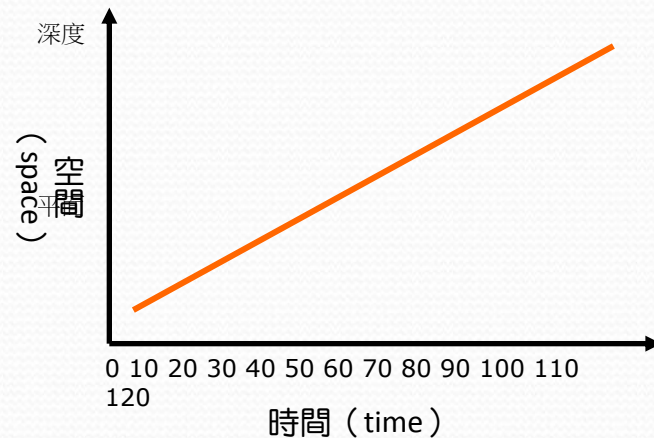
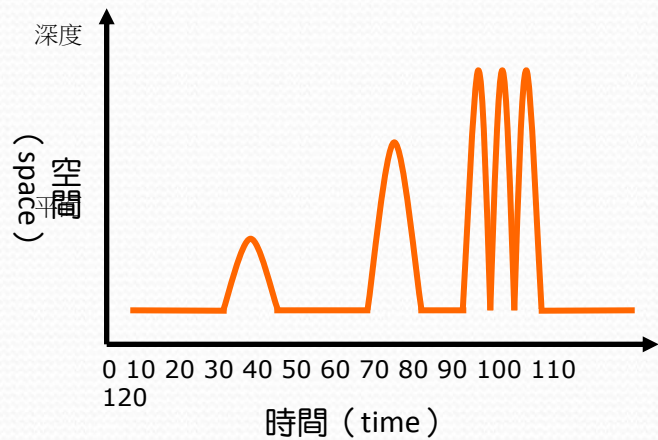
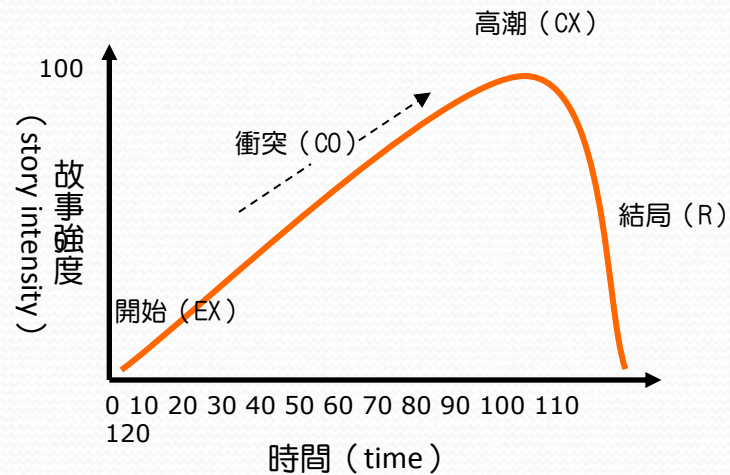
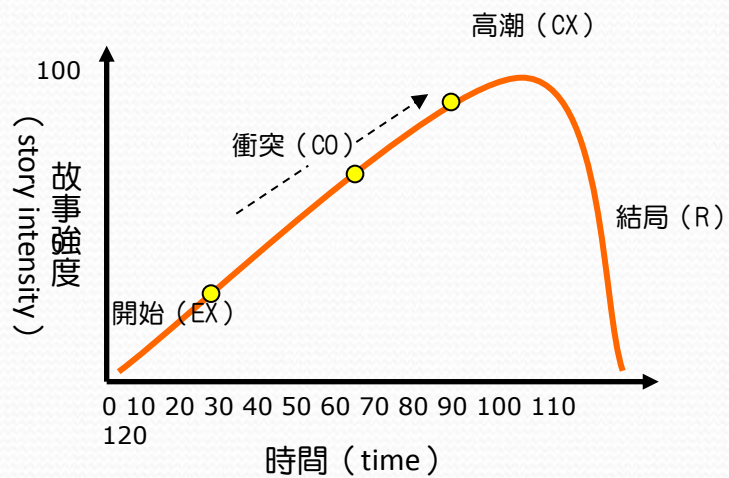
2.3.2 視覺結構：中間 (visual conflict and climax)

- 透過畫面的對比 (contrast) 和相似性 (affinity) ，來表現衝突或和諧
- 畫面對比高 = 較高的視覺強度
- 畫面對比低 = 較低的視覺強度

2.3.3 視覺結構：結局 (visual resolution)

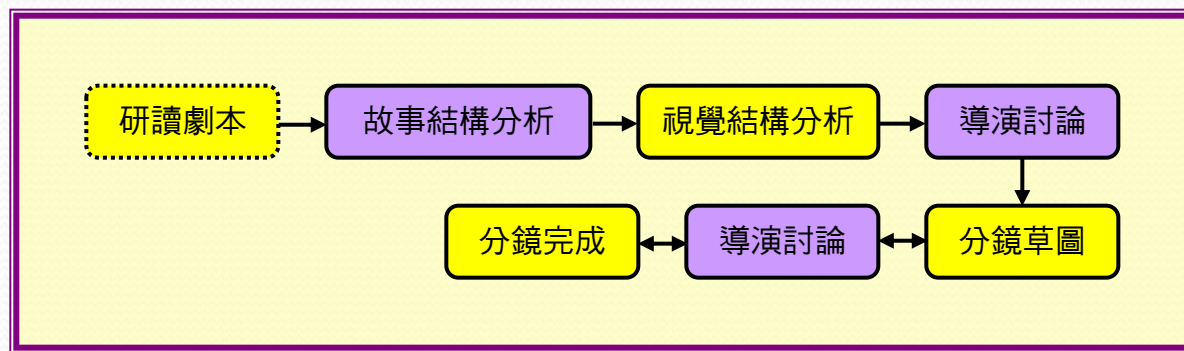
- 呈現和諧穩定的畫面，
- 也就是視覺強度減低，
- 讓觀眾的緊張情緒得
- 到紓解。





2.4 分鏡草圖設計

- 有了故事結構和分鏡視覺結構的基礎後，在最後的腳本完成之前，會先有腳本的初稿，也就是分鏡的草圖設計。





00000000

	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！
	天啊！ 天啊！ 天啊！		天啊！ 天啊！ 天啊！

RACE MAX

章節練習

- 請找一部約10分鐘的卡通短片，將其基礎故事結構圖分析出來，並試著分析三項視覺結構圖。
- 故事的結構有開始、衝突、高潮與結局等四個基本階段，發揮你的創造力，請編一部約3分鐘的短片，並將其文字劇本和分鏡草圖設計出來。
- 請運用視覺元素的概念，將同一個空間場景，設計出二種不同的氣氛（如：衝突/和諧、緊張/和平、生氣/歡樂等）