

查理老师编导课笔记

▼ 第一课：什么才是一个好故事

- ▼ 编剧法则第一条：写什么比你怎么写更重要，选题大于一切
 - 不是所有的故事都具备商业属性以及写成剧本
- ▼ 何为影视故事的精彩
 - ▼ 变化，转折 故事是变化的艺术
 - 人们渴求欣赏故事中的变化，因为现实中人总是极力避免变化的自我保护
 - 故事让人享受故事带来的变化感，满足人在生活中总是避免变化
 - ▼ 对抗 冲突
冲突的人设设定是一个网红能持续活下去的主要因素
如：孝感阿特
 - 对抗与冲突是故事的核心
 - ▼ 共情
 - 共情需要特设人群的投射，故事要与观众有关，才能让故事共情

▼ 3-3 一句话故事 设计故事概念：十个设定

人们渴求欣赏故事中的变化，因为现实中人总是极力避免变化的自我保护 精彩影片三定律

- ▼ 困兽 设定
 - 牛逼的人虎落平阳
- ▼ 出水之鱼 设定
 - 让子弹飞
 - 黑吃黑
 - 修女也疯狂
- ▼ 壮举 过激行为 设定
 - 落叶归根（赵本山） 不可能完成的任务
 - 日照好人（杨真）

08年汶川大地震，一个小村庄的10个农名工决定骑着一辆三轮车，带上几箱泡面和干粮从山东跨越将近4000多公里的路程，来到汶川，一起赈救灾民

- ▼ 人物关系 设定
 - 绿皮书（两个完全相反的人捆绑在一起产生的变化）

- 恶人传（马东锡） 警察和黑社会联合破案
- 加勒比海盗（各怀鬼胎去做一件事）
- ▼ 激励 设定
 - ▼ 小人物遇大事
 - 黄渤 疯狂的外星人
 - ▼ 大人物遇小事
 - 逃学威龙
- ▼ 环境 困境设定
 - 外卖员去小区送外卖 被一起隔离到小区内
 - 荒岛求生
 - 楚门的世界
 - 幸福终点站（被困在机场发生的XXXX）
- ▼ 规则设定
 - 鱿鱼游戏（大逃杀游戏）
 - 龙虾（单身有罪）
 - ▼ 时间规则
 - ▼ 穿越
 - 你好李焕英
 - 夏洛特烦恼
 - ▼ 平行时空
 - 蝴蝶效应
 - 蜘蛛侠
 - ▼ 时间禁止
 - 不死法医
 - 时间倒流
- ▼ 收益或风险的设定
 - 赌局类（赌注要大）
 - 孤胆英雄救女儿
- ▼ 解密设定
 - 福尔摩斯探案

- 名侦探柯南
- ▼ 悬念谜题 时间锁定
 - 成龙起火油罐车 低于80KM爆炸（特务迷城）
- ▼ 对手设定
 - 斯皮尔伯格 大白鲨 侏罗纪公园，阿凡达
- **4-4 缺少**
- ▼ **5-5 编剧怎么找灵感**
 - ▼ 虚
 - ▼ 编剧的自我训练
 - 享受自我孤独和幻想
 - 与外界深入交流
 - 角色扮演 共情带入每一个角色
- ▼ **6-6 从灵感到故事（待补 没看完）**
 - ▼ 真实经历
 - 负责深度与个性化
 - 观察生活
 - 新闻报道
- ▼ **7-7 灵感开发示例**
 - 子主题 1
 - 子主题 2
 - 子主题 3
- ▼ **8-8 观众心理学**
 - ▼ 故事的三个主体
 - ▼ 讲故事的人
 - ▼ 传播需求 传播价值 传播自己的观点
 - [每个时代主流的文艺形式，要扛起社会主流价值传播的责任]
 - 故事
 - ▼ 听故事的人

- 罗素：多态化是幸福的本源
- ① 但是大多数人生活是体验不到多态化的幸福的，往往在视频中寻找主角最大的冒险

生活中用最保守 稳定的方式去生活

▼ ● 服务观众

- 激起观众共情（观众在故事中找到思想的投射）

▼ 创造观众的已知（贴合现况）

- 再进入未知 进行探索（想象也需要地基）

▼ 寻找人类共同的期待（升华主题）

▼ 避免主观本位主义（相信调研数据）

- 要基于现时代发展

如：

- 1.诞生于冷战时期的007横扫世界，已不适用
- 2.地道战 火车站 杀父寻仇 现时代已不能激起共情
- 3，和平年代的贫富差距却可以：雪国列车 寄生虫

▼ 观众的注意力就是影视作品的生命线

▼ 追索性注意力

先吸引观众，再让他把注意力维系下去

- 无意关注：纯视觉刺激
- ▼ 有意关注：献给观众一个关系设定
 - [屏风之争] 更有价值的注意力

屏风后的C(露出)知道了AB对话的内容

维持注意力最好的方法就是将问题闲置起来

大问题套小问题 一木千叶

▼ 9-9 观众幸福感7要素（需求强烈程度排序）

- 性
- ▼ 暴力 征服

- ▼ 并不等于血腥，一般针对男性
 - ▼ 与战争 征服有关
 - 1. 如果小时候捡到一根直直的棍子
 - 2. 速度与激情本质上是暴力片
车是男性腿的延伸

- 喜剧 开心（优越感）

- ▼ 振奋

- 逆天改命
- 得偿所愿
- 伸张正义

- 感动 关怀

- 认知 猎奇感

- ▼ 逻辑满足

- 有设计感的东西会让人感到满足

▼ 10-10 故事的核心梗概

（商业片一般1500字左右，广电会先审核剧本的合规性）

- ▼ 共情

- ▼ 主角与观众，情景与观众，某一个点与观众共情

- ▼ 真实感

- 观众有代入感

- ▼ 真实 合理

- ● 符合逻辑，好莱坞动画片比电影剧本更严谨

- ▼ 变化（现实趋于稳定，电影寻求变化）

- ▼ 有效变化：影视中特指观众期待以外的变化

- 并非广义的变化

- ● 如：

- 一碗米饭正常越吃越少，但影视中可能会出现，米饭不断续杯

- 角色能力外的变化，称为有效变化

- ▼ 冲突（内外部 缺一不可）

- 外部对抗（对手 环境）

- 内部对抗（主角自身问题）

▼ ① 11-11 故事核心的4大元素 15个小元素

▼ 环境

▼ 时空 地点

- ▼ ① 主角往往和大环境格格不入，但是在小环境能找到和大环境和解的方式



- {我不是药神}

小环境：卖假药的药店

大环境：上世纪的上海

白血病人和大环境冲突，但是在白血病社区找到了和解的方式

- {高三冲刺环境}

① 大环境：高三冲刺，高校招生名额有限

小环境：主角学习不好，小环境就是主角的舒适圈，用冲突打破主角的舒适圈

- {热辣滚烫}

小环境：贾玲所在的小房间，每天醒来就在沙发上

大环境：身边世界对他的偏见

▼ 规则

- 故事的背景环境

每个人对当下这个世界的观念不同

▼ 人物

- 身份

- 缺陷 不足

▼ 境遇（戳破主角舒适圈的针）

- ▼ 往上：机遇

- 萧炎遇到药老
- ▼ 向下：倒霉了
 - 飓风营救（成龙）：女儿突然被黑社会抓了，即将被嘎腰子
 - 失控玩家（小贱贱）：NPC在每天代码的生活中产生了自主意识
- ▼ ① 目标（不可能完成的任务 通常和主角现状必须形成反差）
 - ▼ 为什么是他？
 - 抽签抽到
 - 他为什么要去完成目标
 - 为什么是现在
 - ▼ 行动
 - 一般采取最激进的方法进行行动，和生活保守进行反差
 - 想完成这个事期间遇到了什么困难 冲突 苦难
- ▼ 事件
 - 核心问题（故事核心钩子）
 - ▼ 阻力（阻力的程度决定了故事精彩的程度）
 - 环境带来的阻力
 - ▼ 对手带来的阻力
 - 在传统商业片中：
 - 1.对手必须明显
 - 2.对手出场越早越好 越有压迫感越好
 - 3.对手必须有自己的计划
 - 4.对手必须和主角针锋相对
 - 自身带来的阻力
 - 转折
 - ▼ 代价（蜕变的付出）
 - 商业片中：主角的代价往往充满了死亡的气息
 - ▼ 结果（行动失败 目标达成）

- 西游记:

虽然没有取到真经，但是达成了普度众生

▼ 主题

- 正价值
- 负价值
- 成长

▼ 案例分析：我不是药神

▼ 环境

- 时空（市井街道）
- 规则（小商贩的市井生活 烟火气很足）

▼ 身份

- 药店老板

▼ 缺陷

- 打老婆 家庭不幸福

▼ 境遇

- 程勇卖印度神油，吕受益找他代购印度格列卫

▼ 目标

- 搞药

▼ 行动

- 走私贩药

▼ 核心问题

- 能否卖成

▼ 阻力

- 走私药物犯法 印度人不卖了

▼ 对手

- 警察小舅子，绝命毒师同款设定

▼ 自身

- 不敢卖了 怕了

▼ 转折

- 吕受益病危 黄毛为药死亡（商业片中转折一半意味着死亡）

- ▼ 结果

- 卖药失败 但救了人

- ▼ 主题

- 弘扬了正价值
- 战胜了负价值
- 成长：成勇人物的升华

- 案例分析：落叶归根

- 把社会新闻写成剧本

- 困兽 设定
- 出水之鱼 设定
- 壮举 过激行为 设定
- 人物关系 设定
- 激励 设定
- 环境 困境设定
- 规则设定
- 收益或风险的设定
- 解密设定
- 对手设定
- 在商业片中都是必须有的

激素属于一级需求

大脑需求属于二级需求
是具备社交性的

只有混搭才是最高级的

喜头悲尾