

# 故事編導

電影與動畫中專業的故事敘述和分鏡腳本技巧

## Directing the Story :

*Professional Storytelling and Storyboarding  
Techniques for Live Action and Animation*



原著：Francis Glebas

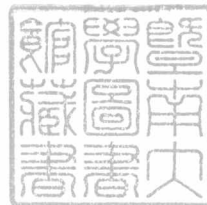
譯者：鐘世凱

# 故事編導

— 電影與動畫中專業的故事敘述和分鏡腳本技巧

原著：Francis Glebas

譯者：鐘世凱



六合出版社 印行

# 故事編導

—— 電影與動畫中專業的故事敘述和分鏡腳本技巧

原 著 / Francis Glebas

譯 者 / 鐘世凱

發行人 / 吳秀棊

出版者 / 六合出版社

發行部 / 台北市大安區新生南路一段 103 巷 33 號 1 樓

電 話 / 27521195 • 27527651 • 27520582

傳 真 / 27527265

郵 撥 / 0 1 0 2 4 3 7 7 六合出版社 帳戶

登記證 / 局版北市業字第 1615 號

第一版 / 中華民國一〇〇年十一月

定 價 / 新台幣 600 元整

ISBN / 978-957-0384-92-5

E-mail / liuhopub@ms29.hinet.net

版權所有 / 翻印必究

( 請勿抄襲或影印 )

[ 本書若有破損或裝訂錯誤

請寄回發行部更換 ]

# Directing the Story

Professional Storytelling and  
Storyboarding Techniques  
for Live Action and Animation

Francis Glebas



ELSEVIER TAIWAN LLC • 六合出版社 合作出版

Directing the Story  
Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and  
Animation

Francis Glebas

ISBN: 978-0-240-81076-8

Copyright ©2009 by Elsevier Inc. All rights reserved.

Authorized translation from English language edition published by the proprietor.

ISBN: 978-957-0384-92-5

Copyright © 2011 by Elsevier Taiwan LLC. All rights reserved.

**Elsevier Taiwan LLC.**

Rm. N-412, 4F, Chia Hsin Building II

No.96, Zhong Shan N. Road Sec 2,

Taipei 10449, Taiwan

Tel: 886 2 2522 5900

Fax: 886 2 2522 1885

First Published 2011

2011 年初版

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

本書任何部份之文字及圖片，如未獲得本公司之書面同意，不得用任何方式抄襲、節錄或翻印。

试读结束：需要全本请在线购买：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

## 譯者簡介

### 鐘世凱

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系專任教授  
22058 新北市板橋區大觀路一段 59 號  
臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系  
Tel：(02) 2272-2181 ext 2150  
Email：kyle@mail.ntua.edu.tw

### 學歷

2000 美國喬治華盛頓大學電腦科學博士  
研究領域：電腦圖學，電腦動畫，虛擬實境  
1994 美國喬治華盛頓大學碩士  
1988 國立台灣大學學士

### 經歷

1994 美國國家動物園實驗室，Smithsonian 機構，研究助理  
3-D 資料收集（3D 雷射掃描器），編輯，影像算圖  
1995－1999 美國喬治華盛頓大學研究助理  
研究領域：3D 電腦動畫  
1998－1999 美國國家健康中心，生物力學實驗室研究助理  
動態擷取研究（1998－1999）  
2000－2001 台灣 Apply technology Ltd. 動畫技術顧問  
2001－2003 ACM SIGGRAPH Taipei Chapter 主席  
2005－現在 行政院開發基金數位內容產業組委員  
2006－現在 新聞局國片輔導金評審委員  
2009－現在 新聞局短片輔導金評審委員  
2009－現在 工業局數位內容產業發展補助計畫審查委員  
2009－現在 行政院國科會科學教育影片類審查委員  
2011 經濟部技術處 SBIR 計畫專案審查委員  
2011 行政院文化建設委員會「文化創意產業」技術審查委員  
2010 「第三屆兩岸創意設計作品巡迴展」（福州）評審委員  
2011 「第五屆中國原創手機動漫遊戲大賽」評審委員  
2011 「中國（常州）國際動漫藝術周和國際動漫論壇」初選評委  
2007－現在 國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系主任兼所長

# 序言

歡迎所有希望了解拍電影秘密的同好。這本書是我試圖了解“是什麼秘密使電影拍攝成功”的文件。當我開始教書，我的學生跟我反應說，我教的內容有很多是他們從來沒有聽過的。這讓我很驚訝，於是，我決定把這些東西寫出來。不過，一旦打開這本書以後，在你看電影時將永遠不會和以前一樣了。

傳統的好萊塢風格…要求以隱藏形式呈現；觀眾只看到演員們似乎只存在於一本展開的故事；觀眾被故事擁抱，認同它和它的參與者。與蒙太奇和長鏡頭不同，連續性的風格既不是理論也不是分析（至少不是由開發它且利用它的人）；藉由早年的電影製作，很自然也很實際的發展屬於自己的規則。連續性的風格發展完善，因為它能成功運作。其工作是由事實來衡量，這事實允許電影製作人製作，使觀眾感覺輕鬆，而且想要觀賞故事。他們喜歡他們所看到的，而且想要看更多。我們還想要更多。<sup>(註1)</sup>

在我審查文學時，傳統好萊塢的風格從來沒有被充分分析過，直到現在。那麼，我的教學為什麼獨特？我開始問自己，當觀眾看電影時，他們做些什麼事。我在拍電影時，針對這點找出策略對應。以下是觀眾看電影時所做的事：

1. 首先，他們專注在銀幕上。
2. 他們觀賞正在上演的東西，並辨識所看到的。

3. 然後，他們在劇中角色演戲時觀看標誌。他們跟隨故事進展，並開始認同自己喜歡的人物。
4. 然後，他們開始與電影的內容和意義連結。
5. 之後，他們猜測接下來會發生什麼、如何發展。
6. 接著，他們擔心劇中人物、劇情發展，並根據新的資訊，不斷調整他們的假設。
7. 最後，當影片結束，他們應該獲得驚訝及平反的情感滿足，它結束了，他們想過這樣的結局，但過程卻不同於他們所預期的。

第四點非常有趣。一旦觀眾開始和電影的內容與意義連結，他們開始有情緒產生。這是一個驚人的發現：涵義自動喚起情感！

弗朗西斯·葛利博斯 Francis Glebas  
異想博士

## 參考文獻

1. Hill, J. and P. Gibson. *Film Studies*. New York: Oxford University Press, 2000.

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

故事編導：電影與動畫中專業的故事敘述和分鏡

腳本技巧 / Francis Glebas原著；鐘世凱譯。

-- 第一版。-- 臺北市：六合，民100.11

面；公分

譯自：Directing the story：professional  
storytelling and storyboarding techniques for  
live action and animation

ISBN 978-957-0384-92-5(平裝)

1. 電影導演 2. 電影製作 3. 腳本

987.31

100022212



# 致謝

這本書的創作不能沒有慷慨幫助我的許多導師和指導。我要感謝歐文·史考特 Alwyn Scott 博士、費里沙·卡普蘭 Felisha Kaplan 博士、瑪琳·卡斯曼 Marlene Kasman 博士、依蓮娜·邦 Elena Bonn 博士、米爾頓·埃里克森 Milton Erikson 博士、安東尼·羅賓斯 Anthony Robbins、格雷戈里·貝特森 Gregory Bateson、雅克·拉肯 Jacques Lacan、斯拉夫·齊澤克 Slavoj Zizek、和喬治·萊考夫 George Lakoff 教我如何思考。我的藝術家好友們埃德·戈伯特 Ed Gombert、比爾·帕金斯 Bill Perkins、丹·庫珀 Dan Coope、弗雷德·瓦特 Fred Warter、威斯·格里 Vance Gerry、華德·斯坦奇 Walt Stanchfield、史達林·希伊 Sterling Sheehy、珍·吉爾摩 Jean Gillmore、賴瑞·紹爾 Larry Scholl、以及但·巴貝塔 Dante Barbetta 教我繪畫和速描。我要感謝在我從事教學當中，所有指教我的學生。我要感謝那些所有在電影業務上給我機會的人：米歇爾·帕帕拉多·羅賓遜 Michelle Pappalardo Robinson、多諾萬·庫克 Donovan Cook、諾頓·威金 Norton Virgien、麥克·加布里埃爾 Mike Gabriel、艾瑞克·戈德堡 Eric Goldberg、柯克·懷茲 Kirk Wise、蓋瑞·特勞斯戴爾 Gary Trousdale、羅傑·艾勒斯 Roger Allers、羅伯·明科夫 Rob Minkoff、凱瑟琳·加文 Kathleen Gavin、湯姆·舒馬赫 Tom Schumacher、沙龍·馬瑞爾 Sharon Morill、羅伊·迪士尼 Roy Disney、傑佛瑞·凱森伯 Jeffrey Katzenberg、查理·芬克 Charlie Fink 和湯姆·祖西卡 Tom Ruzicka。我要特別感謝羅恩·克萊門茨 Ron Clemens 和約翰·馬斯克 John Musker 在我寫作之初給我肯定。下面的人給了我機會教導和豐富本書內容：傑克·博瑟姆 Jack Bossom、坦尼·丘尼 Tenny Chonin、亞歷克斯·脫佩帝 Alex Topeti、埃德·歐博薩 Ed Oboza、帕姆·霍加斯 Pam Hogarth、克里斯汀·比爾斯克貝區 Kristin Bierschbach、阿格里亞·卡斯特羅 Alegria Castro、佩姬·凡·佩爾特 Peggy Van Pelt、和托尼·佩斯 Toni Pace。

本書出版，我要感謝我的編輯，格魯吉亞·甘迺迪 Georgia Kennedy 和焦點出版社 Focal Press 團隊、克里斯·辛普森 Chris Simpson、莉安·韓 Lianne Hong、和丹尼斯·舍費爾 Dennis Schaefer。南希·北曼 Nancy Beiman 仔細閱讀本書內容，幫助我澄清概念，並刪除“雕蟲小技”。她可能也會告訴我要刪除這部分。托尼·凡 Toni Vain 在本書籌劃初期協助規劃撰寫的視野。我的電影剪輯師，伊凡·巴蘭西諾 Ivan Balanciano，在我嘗試學習不同的編輯方法時與我並肩。我要感謝幫助我清理一些插圖的同學們：傑西卡·竹 Jessica Dru、阿爾納·凡·派倫 Aernout Van Pallandt、卡倫·嚴 Karen Yan、瑞伯·辛格 Rajbir Singh、和瓊安·拉帕羅 Joan LaPallo。

最後，我特別要感謝我的家人和朋友，他們相信我，並教我如何生活、如何去愛：道格 Doug、瓊安 Joan、托尼 Toni、泰蒂 Tatty，和我的父母。最後，我要好好感謝我摯愛的妻子卡羅琳 Carolyn 和兒子瑞安 Ryan 陪我走過人生中的這段旅程。

# 目錄

序言			
致謝			
<b>第一部份</b>	<b>1</b>		
<b>第一章 目標：為何而看？</b>	<b>3</b>		
我們為何看電影？	3		
娛樂性十足的天方夜譚	3		
沒有什麼比生死存亡更重要	5		
透過問題來編劇	5		
重遊一千零一夜	6		
評論：反悔是否會太遲？	13		
娛樂的理由	14		
從評論得到機會	15		
觀眾要做什麼事？	15		
逆向工程法	15		
我們為何而看及更多	15		
對讀者的承諾：直覺的啟發！	19		
拖延戰術是說故事的秘密	19		
本章重點	19		
參考文獻	19		
<b>第二章 一般初學者會遇到的問題</b>	<b>21</b>		
從哪裡開始？	21		
“荒謬兩難”的角色驅使直覺法	21		
可能會出什麼狀況？	22		
導演如何導戲？	28		
說話的比喻	29		
		展示並敘述	29
		每一個鏡頭都是特寫	30
		什麼是故事？	41
		什麼是劇中角色？	43
		評論：介紹舍赫拉查德	43
		本章重點	44
		參考文獻	45
		<b>第三章 基礎開端</b>	<b>47</b>
		分鏡腳本的歷史和功能	47
		各種類型的分鏡腳本	48
		生產程序	48
		節奏板	49
		分鏡腳本的概要	49
		故事帶	49
		細化過程	49
		定調	49
		銅鑼大展	52
		如何運用圖片說故事	52
		腳本剖析：什麼是故事的節奏？	72
		如何為場景製作分鏡腳本	72
		動作的佈局	73
		評論：舍赫拉查德的故事	73
		本章重點	73
		參考文獻	74
		<b>第四章 如何繪製分鏡腳本：動作和情緒</b>	<b>77</b>
		只剩 99,999 待完成…	77

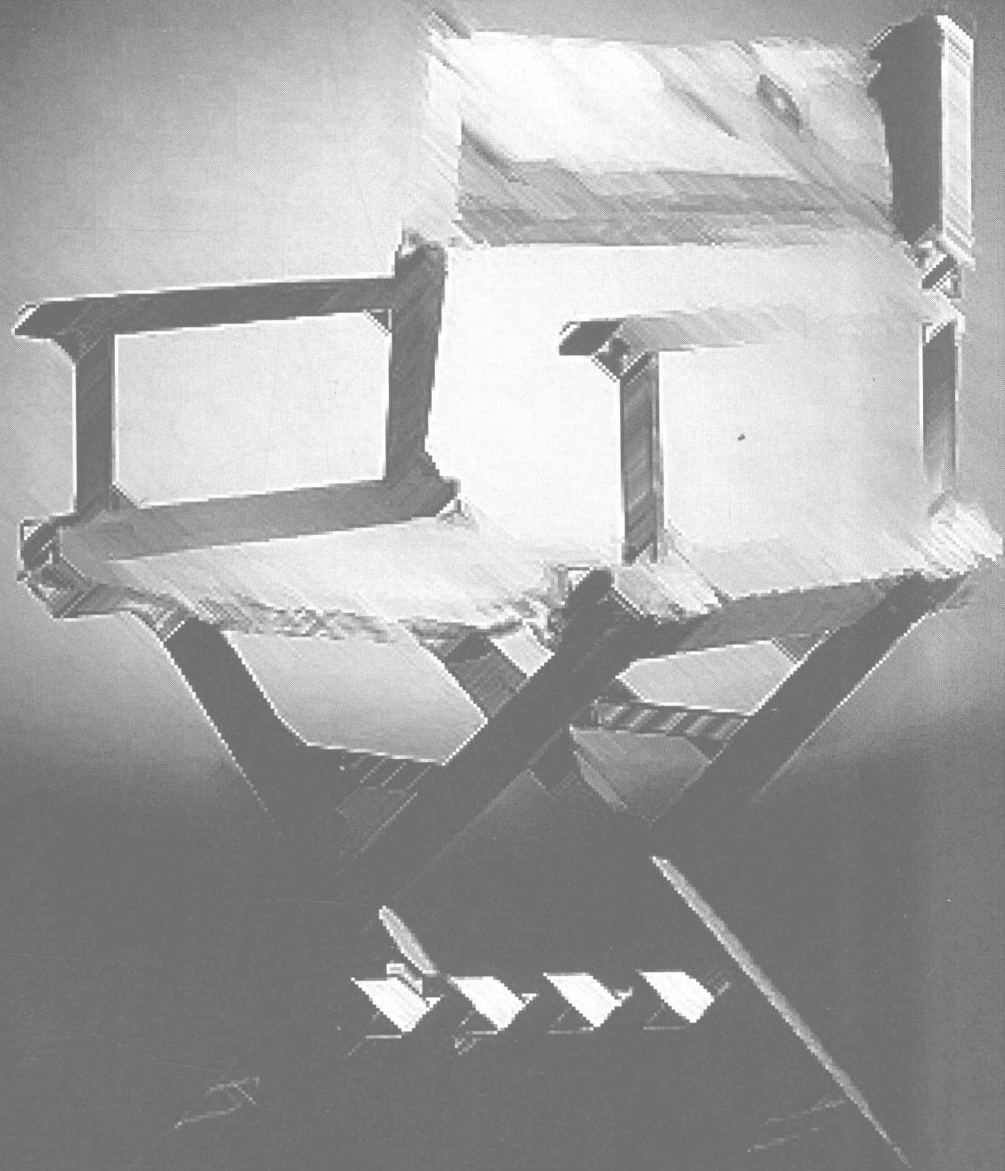
從簡單直線條人型到氣球人	77	評論：舍赫拉查德引導注意力	157
華德·斯坦奇的手勢繪畫班	80	本章重點	157
漫畫	87	參考文獻	157
設計有趣的角色	87		
故事帶動情緒	89	<b>第七章 如何引導目光</b>	159
四個主要情感的畫法	89	視覺清晰度	159
雜項繪畫技巧	91	我從水彩畫家學習到什麼：失蹤的設計區塊	159
畫路清晰及明確的輪廓使用	92	我要看哪裡？	160
莫爾·沃克的漫畫表情語彙	93	設計方程式	166
分鏡腳本的技术觀點	94	利用構圖引導眼睛	181
評論：一千零一夜的繪畫	109	神奇的效果：圖片如何讓您有所感受	187
本章重點	109	光與影	190
參考文獻	109	本章重點	190
		參考文獻	190
<b>第二部份</b>	111		
<b>第五章 結構方法：達到目標的策略</b>	113	<b>第八章 引導眼睛投入更深層的空間和時間</b>	193
很久很久以前	113	這圖畫有什麼問題？	193
評論：人物關係的發展	119	使用哪一個：長焦鏡頭或廣角鏡頭？	201
本章重點	119	如何使用景框說故事	202
參考文獻	119	移動攝影機	210
		替代方法	210
<b>第六章 導演做些什麼？</b>	121	場景規劃的竅門	211
如何引起別人的注意	122	接近性	211
是地圖不是領土	122	觀點：主觀鏡頭	212
選擇性注意	123	“癡愛”的城鎮和 SketchUp 3-D 軟體	212
持續保持觀眾的注意	123	謹防深度的殺手	212
讓結構保持隱形：吸引注意的技巧	123	本章重點	213
建議的力量	126	參考文獻	213
大腦如何組織信息：完形	132	<b>第九章 如何讓影像說話：影像隱藏的力量</b>	215
像魔術師的導演	136	為線索精選文字	215
敘事問題的層次	155	為什麼我們需要注意線索？	215

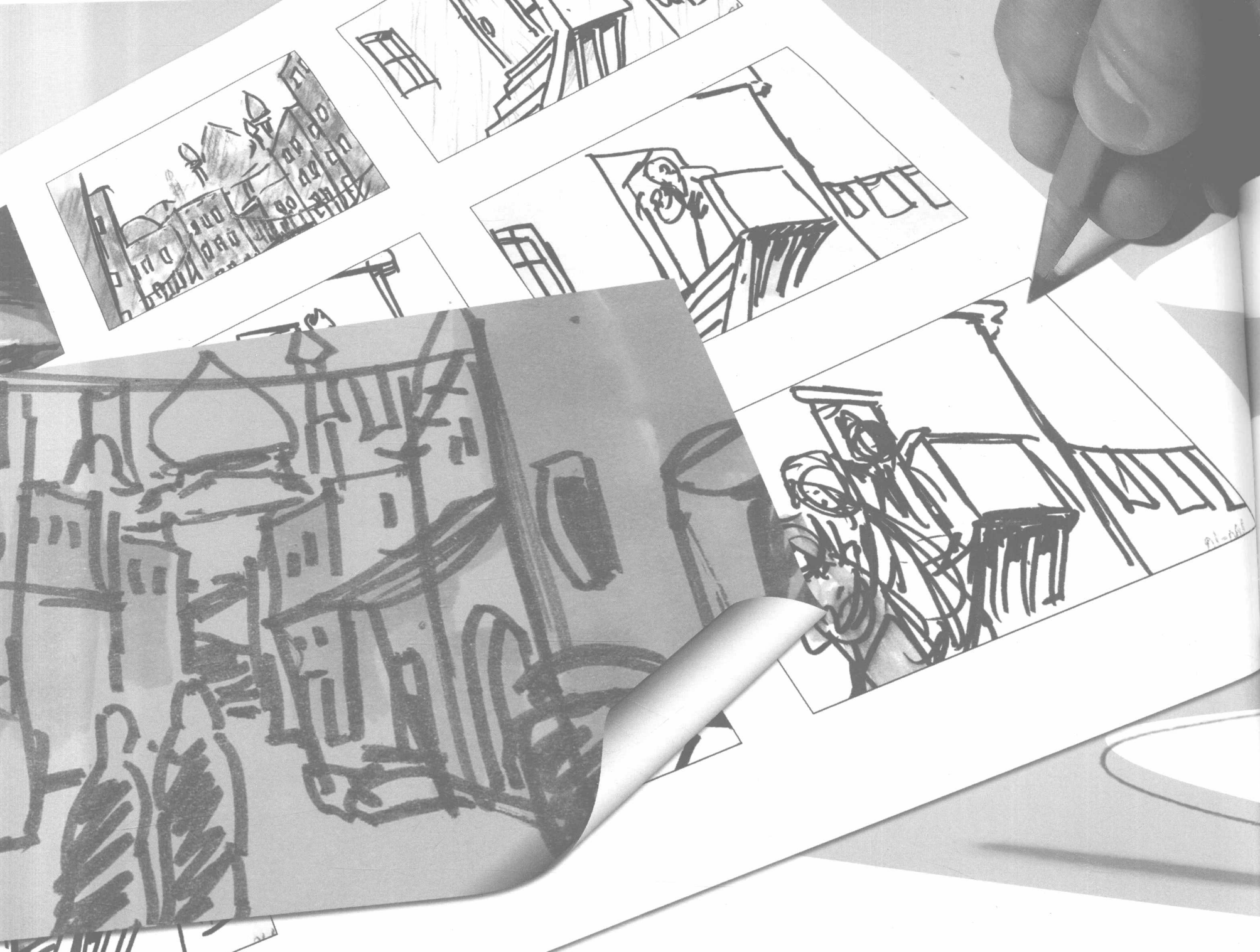
電影如何對我們說話	217	評論：蘇丹王知道什麼？	280
腦部處理關聯性事務	219	本章重點	280
犯罪故事的線索和符號	222	參考文獻	280
重要的物品	222		
圖像如何提出問題	224	<b>第十二章 大視野：故事結構</b>	283
間接的提示	232	原始的電影化結構與普羅普的故事功能	284
如果知道代碼的話，一切就都一目瞭然	235	英雄之旅或神經質的旅行	284
符號學廣場	240	三個層次的故事分析	287
舍赫拉查德和“癡愛”故事的符號學分析	240	心靈導師	288
本章重點	241	從不可能改變成可能的範例	289
參考文獻	241	結局、開始、和轉折點	296
<b>第十章 如何傳達意義</b>	243	場景類型	296
連續性和因果關係：我們如何把並列的影像放在一起	243	如果你移動結構會發生什麼事？	298
多種類型的因果關係	247	本章重點	299
屏幕地理：讓觀眾知道他們置身何處	248	<b>第十三章 瞄準紅心</b>	301
視線連繫	249	難道我們真的認同英雄的感受？	301
時間的連續性	249	恐懼、缺陷、需要、和需求	302
電影剪輯的歷史	253	愛情故事：是什麼原因讓有情人分開？	302
我們為什麼要說故事？	262	恐怖片為什麼嚇人？	303
電影就如時光機	263	喜劇的橡皮筋理論：目標鎖定在心的背面	304
為什麼剪接能達到目的	265	犯罪的呈現	305
我們為什麼對自己敘事	267	情感真相	317
本章重點	267	音樂與色彩：不是意思，是有意義	318
參考文獻	267	究竟是關於什麼？	322
<b>第十一章 戲劇反諷</b>	269	從此過著幸福快樂的日子	322
誰可以知道何時、何地、發生什麼事、如何、		小豬大彙編	322
以及為什麼（包括觀眾）	269	複習“為什麼我們會看電影”	323
你能保守秘密嗎？	276	故事的結和幻想的公式	323
懸疑的鐘擺	277	一個參與情感的故事	324
戲劇反諷的地方	279	本章重點	324
		參考文獻	324

---

第十四章 摘要：重述所有概念	327	減縮長度或讓故事更緊湊	336
提出問題和獲得答案	328	做一些改變使故事更具戲劇性或引起更多共鳴	338
參考文獻	331	第十六章 結論：現在我們必須說再見	341
第十五章 《天方夜譚》的分析與演變	333	他們不告訴你的東西	341
故事的演變：使其更清晰、更戲劇化	333	保持您夢想的小妙方	341
專題分析與戲劇結構	333	事情並不總是和我們想的一樣	342
故事的平行和重複	333	參考書目	343
《天方夜譚》敘事問題的層次	334		

# 第一部份





## 目標：為何而看？

### 我們為何看電影？

通常我會問電影系學生的第一個問題是“我們為何看電影？”大部份學生不會想過有人會問他們這個問題。然而，想了想，他們就開始舉手回答。

看電影的理由一籬筐，通常我會把他們的意見一一寫在黑板上。我好希望能把我們的經驗和電影裡的角色及朋友們分享。學生當中有人提到看電影可以學到很多不一樣的東西、有人說電影裡可看到很多壯觀的場景、電影可讓我們一窺我們從未去過的地方，有人則說是因為電影的故事本身吸引人。還有人說看電影是爲了逃避。逃避什麼？逃避無聊。同學們笑成一團。他們的笑容或許給了一個線索提示。

在這當中最有意思的答案就屬“看電影是一種娛樂。”這的確是事實。一旦聽到有人這麼回答，我也一定加以附和。好了，現在我們知道我們把看電影當成是娛樂。然後我會提出質疑“知道我們把看電影當成是一種娛樂是否能幫助我們拍出好的電影？”。毫無異議的，全數贊成知道這原因對拍電影一點幫助也沒有。除了給予我們拍電影的方向以外，它確實沒有任何幫助。但是因我們毫無前例可循，沒法按圖索驥。我們必須靠自己的努力去尋找，爲這塊領域擬訂計劃。這就是我們這本書所要做的。我們要努力挖掘直到找到更多可提供我們更具體的方法和技巧，來提供我們觀眾“娛樂”的效果。所以我們接下來的問題是“娛樂是甚麼？”這個問題讓我想到一個故事…

### 娛樂性十足的《天方夜譚》

接下來讓我們盡情發揮想像力。在看完這一小段後，請做個深呼吸，然

後把眼睛閉起來。首先想像一下，您被邀請到一處人間天堂，若您喜愛滑雪，那可以把它想像成您現正在阿爾卑斯山的高處。您是否感覺到那股生氣勃勃、沁人心脾的清涼，隨著碎雪花迎面撲來？如果您熱愛海灘，那麼就想像您擁有一片最佳衝浪的私人海灘，海浪聲伴著空中傳來的陣陣海鷗聲。或者您喜歡熱帶叢林，空氣中充滿異國花香，周圍不斷有各式各樣的動物出沒。花一些時間感受一下想像中的景象；您看到甚麼？聽到甚麼？感覺如何？您是否甚至能感受到些許溫度？盡情享受一會兒幻想的樂趣。做完這些，請在您的異想世界按一下“暫停”鈕，回到現實。

感覺很棒是吧？但這是一個故事嗎？當然不是，截至目前爲止我們只能稱說有個有趣的幻想。換成是您，您是否願意將您的目光停留在這一幕上一分鐘？或甚至五分鐘？我猜想您不至於等那麼久才開始想知道接下來故事的發展。

讓我們回歸我們的異想世界，我將會給更多資訊。接下來，權勢的統治者單獨傳喚您到這個如天堂般壯麗的宮殿。再按下“暫停”，這是一個故事了嗎？發展至此我們要問幾個問題。爲什麼她要傳喚您？她要的又是什麼？到此爲止我們雖還沒有一個故事架構，可是也慢慢有個雛型出現。

現在，再按一下“開始”回到我們的異想世界。對了，我剛剛忘了提到一個重點，我認爲您有權知道，那就是這傳喚您的統治者是個瘋子！是的您沒聽錯，她正計劃明天一早就把您解決掉。快點，再按一下“暫停”。

我們故事有眉目了嗎？快了，毫無疑問的，我們製造了一個緊張的局勢和衝突點。這就是我們故事的開始。

按“開始”。糟糕，怎麼辦？這時，您的腦袋快速分析整個局勢，想尋



找解決之道。四處都是守衛，想脫逃簡直比登天還難？要不，是否可以嘗試向這位統治者解釋殺人是不對的？到這裡順便再提醒您一下，記得嗎？她已經瘋了。再多的解釋都無法改變一個瘋子的想法。不幸的是，即便是一個正常人都無法被邏輯和事實說服。如果您曾試著去改變另外一個人的宗教信仰或政治立場，您就會知道在這個點上，邏輯一點也不行不通。那麼您還能做些甚麼？或許您可以嘗試去誘惑這個統治者，讓她愛上您。但是，糟糕，您發現她正是因為之前深愛的人背叛她，才發瘋的。還有其他主意嗎？

面對著明天一早就要處決您的瘋狂統治者，您要怎麼辦？直接在您的異想世界按下“暫停”嗎？或者祈求不要有明天？還是不要好了，乾脆做個深呼吸，用深具魔力的開場白，“很久，很久，以前…”沒錯，您正在說故事。這就是天方夜譚裡的主人翁舍赫拉查德 Scheherazade 所運用的技巧。

這故事大意是說：在一個神秘的國度裡，住著一位極有權勢的蘇丹王。他因為他王妃的背叛而心碎，為了不讓類似的事情發生，蘇丹王每個晚上會娶一位新王妃，然後在黎明時分便把她處死。他是個有權勢的統治者，卻不是個懂得解決問題的人。

眼看蘇丹王瘋狂的行徑就快毀掉他的王國了，就在這時候，舍赫拉查德 Scheherazade 跳出來，決定終結國王的行徑，成為國王的下一任新娘。父親聽到她這個決定震驚不已，但他瞭解自己的女兒，相信她有辦法達成任務，就答允他女兒的提議。

就在結婚當晚，舍赫拉查德 Scheherazade 和她妹妹杜娜查德 Dunyazade 有個秘密的計劃，舍赫拉查德的妹妹會在深夜向國王提出請求，希望晚上能再聽姐姐講最後一個奇妙故事。蘇丹王答應這個看似無礙的請求。一個引人入勝、奇幻的冒險故事便開始在舍赫拉查德的唇舌間編織。國王不知不覺中也跟著杜娜查德聽起故事來，很快的，他便深深地為舍赫拉查德的故事著迷，欲罷不能。

但故事沒有在這裡做結束，因為舍赫拉查德還是得面對黎明的到來。她該怎麼做才能躲過一劫？她讓故事裡的男女主角在毫無救援下懸吊在峭壁上，然後告訴他們夜深了。瞧，舍赫拉查德熟諳說故事的竅門，那就是讓聽者心中產生的疑慮，激發他們的慾望。她的秘密武器就是…等等，我還不能告訴您們。讓我們繼續看舍赫拉查德接下來會怎樣。

舍赫拉查德知道蘇丹王非常想知道故事裡懸吊在峭壁上的男女主角會發生甚麼事。可以預期的是，蘇丹王因為太想知道故事的結局，並沒在清晨

將她賜死，反而留她活命到隔天夜晚，然後繼續聽這未完成的故事。舍赫拉查德的計劃起了作用，她的故事持續說了一千零一夜，經過這段時間的相處，慢慢的蘇丹王整個人都改變了。從此以後國王和舍赫拉查德過著幸福快樂的日子，因此也挽救整個王國。

蘇丹王是怎麼改變的？舍赫拉查德瞭解到，說故事的人就像腹語表演者。腹語表演者賦予布偶生命，就像每個故事都有自己的生命。布偶可以說出很離譜的話，但是因為布偶是個傀儡，不需為所說的話負責。故事也一樣，像是呈現屬於自己的生命，可是每個故事卻都是經由說故事者技巧性的傳達，賦予其的生命。舍赫拉查德知道該對國王講甚麼話，也知道如何技巧的說出想對蘇丹王說的話。她將道德規範和高潮迭起的冒險，天衣無縫的編入她故事裡。她把對、錯、信任這些觀念不著痕跡地深深嵌入她的故事裡，她決口不提“殺人是對的”，在國王面前，她的故事永遠只提到正確的部分。因為她清楚知道，如果她很簡單的告訴國王說“殺人是對的”那她可能早就丟了小命，她若說“相信我”可能死的更早。取而代之，她假裝是說故事給妹妹聽，反而能將訊息正確傳達。一千零一個夜晚之後，歷經故事洗禮的蘇丹王徹底改變了。她是個熟練的腹語表演者，她的故事像是在訴說自己的生命，而蘇丹王就這樣迷失在故事裡，但也在故事裡他找回以前的自己。

每當我不知如何講一個故事時，我總會想到舍赫拉查德，她給人的鼓舞真是不可思議，那正是我為什麼選擇用她的故事來呈現我們在這裡要學習的原則及技巧。幸運的是，我們不會因為故事說的不好聽，就丟了命，即便有時真會以為沒說好會一命嗚呼。但是，說故事確實存在著這種危險利害關係，畢竟沒有甚麼比生死存亡還重要。

等等，您問甚麼是說故事的竅門？告訴過您請再耐心等待一等。繼續看下去您將學習到舍赫拉查德說故事的秘訣——分鏡腳本，這是種神奇的視覺故事鋪陳，用畫面說故事。

接下來幾頁將為我們揭開神話裡的夜晚，那些“很久，很久，以前”究竟發生了甚麼事。就如舍赫拉查德呈現給蘇丹王的，她把包括知識、疑惑、阻礙、害怕這些元素編織到她的故事裡，說故事的人通常也是賦予故事角色生命的人。在故事中我們可以有某種程度的自由，所以舍赫拉查德的秘密可以在故事裡有更好的發揮。舍赫拉查德的故事以分鏡腳本型態呈現，並藉由註解，說明如何運用這些故事板來驗證說故事的準則。

每一部電影都要看過兩次才能做真正的分析。這是因為如果拍片手法正