

請參考補充資料，發想、規劃一部影片內容。

影片主題：〈拆〉

一、影片發想

敘事	由誰說故事	<input type="checkbox"/> 第一人稱 <input type="checkbox"/> 第二人稱 <input type="checkbox"/> 第三人稱 <input type="checkbox"/> 多重人稱
	<input type="checkbox"/> 線性敘事	
	<input type="checkbox"/> 非線性敘事	<input type="checkbox"/> 真實時空和虛擬時空並存或混合。 <input type="checkbox"/> 時空重複。 <input type="checkbox"/> 頭尾對調。先果後因。
	二元對立(列出至少三項)	/
符號意義	符號/意義：	
	符號/意義：	
	符號/意義：	
場面調度	鏡頭調度	鏡頭的運動方法： <input type="checkbox"/> 搖 <input type="checkbox"/> 推軌 <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手持攝影（仿紀錄片） 攝影機的不同視角(象徵角色的力量)： <input type="checkbox"/> 俯視 <input type="checkbox"/> 仰式 <input type="checkbox"/> 平視 不同景別變換： <input type="checkbox"/> 極遠景 <input type="checkbox"/> 全景、遠景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 中特寫 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫

補充資料

敘事

一、敘事的出發點：由誰說故事

- (一) 第一人稱：由片中某位人物的觀點出發，呈現出他/她想傳達的訊息。
- (二) 第二人稱：由片中某二位主要人物的觀點出發，呈現出他/她想傳達的訊息。
- (三) 第三人稱：由導演的觀點出發，呈現出他/她想傳達的訊息，又稱全知的觀點。
- (四) 多重人稱：由片中三位以上人物的觀點出發，呈現出他/她們各別想要傳達的訊息。

二、敘事與時空

若依影片剪輯技術和硬體區分，可分為線性剪輯、非線性剪輯等，線性剪輯是傳統錄影帶的剪輯方式，剔除不要的片段，需要的片段則依照時間先後順序排列，非線性剪輯則利用數位化後的影片檔進行剪輯，可採跳躍式進行剪輯。兩種剪輯方法衍伸到影片敘事，即形成線性敘事、非線性敘事。

線性敘事的時空是依先後順序進行，而在非線性剪輯技術之下，剪輯工作自由度大開，為創作者帶來許多發揮創意的空間，非線性敘事對影片的時空思維產生不少影響，例如：

- (一) 不同的時空可以並存或混合；真實和虛擬時空也可以並存。
- (二) 時空可以重複，更多的想像變成可能。
- (三) 頭尾對調。先果後因。

三、結構主義中的二元對立

- (一) 克勞德·李維史陀 (Claude Lévi-Strauss, 1908~2009)，法國人類學家。在他的結構主義和神話學中有幾項觀念：
 - 1、人類未開化前，已具「抽象概念」。
 - 2、結構論中具有成套的形式，像是：生/熟、鮮/腐、濕/乾、實/空、內/外等，具有區分、產生「抽象概念」的作用。
 - 3、自然事物是訊息的內容；自然事物的外在特徵則是圖騰（符號）。
 - 4、世界萬物以系統或結構的形式存在。
 - 5、世界萬物的最根本對立現象，是自然與文化（人為）的對立。
 - 6、結構中一個成分的變化，會影響其他成分的變化，其意義也取決於它與系統中其他成分的關係。

7、李維史陀從動植物形象組成的神話故事中，分析它們的形式特徵，建立相互關係。

8、李維史陀認為神話的結構，是某些元素的對立組合所組成，二元對立是一切神話的基本結構。

(二) 神話故事和電影敘事分析

1、在電影內容分析上，影片中不僅是大批的生活影像，而是被安排在電影中的形象。

2、導演(編劇)在安排情節或構思時，也會不自覺地遵循二元對立。

劇作結構

- (一) 影片結構，分段和分場。
- (二) 行動或道具於影片前後的呼應。
- (三) 角色之間的關係。

符號意義

造型、色彩、物件、行為等帶來的象徵意義。

場面調度

場面調度(Mise-en-scene) 指個別景框的構成，是導演對景框內事物的安排。原意是「舞台上的佈位」，場面調度的元素包括場景、光影、空間、服裝、道具、化妝、影片色彩等。場面調度由演員調度和鏡頭調度構成。

一、演員調度

導演藉演員的運動方向、所處位置的更動、演員與演員交流時的動靜變化等，造成畫面的不同，揭示人物關係及其情緒的變化。

二、鏡頭調度

導演運用攝影機各種運動方法、不同視角、景別的轉換等，獲得不同的鏡頭畫面，展示人物關係和環境氣氛的變化。

(一) 鏡頭的運動方法：包括搖、推軌、升降、手持攝影(仿紀錄片)等。

攝影機運動的功能包括，提供空間訊息與敘事觀點、製造特殊效果、產生節奏感、表現影片風格與人物心理狀態等，但用的太浮濫會讓觀眾產生不安或暈眩感。



橫搖



直搖



推軌



升降

(二) 攝影機的不同視角，包括俯視、仰式和平視等，視角也象徵角色的力量。俯視鏡頭具權威感，主題顯得渺小，製造一種心理的壓抑、崩潰、表現人物的室悶、平靜、苦悶或委屈。仰式鏡頭顯得渺小，主題偉大，引起驕傲、優越、力量、雄偉或悲壯、驚悚之感。平視是正常視角，但依劇情變化或有其獨特之處。

(三) 各種不同景別的變換，包括：

- 1、極遠景(extreme long shot)
- 2、全景、遠景(long shot) ※長鏡頭(long take)長時間的鏡頭
- 3、中景(medium shot)
- 4、中特寫(medium close-up)
- 5、特寫(close-up)
- 6、大特寫(extreme close-up)

※不同景別的視覺效果：

- 1、相同的時間長度中，特寫的時間感比遠景較大，一般來說，剪輯長度應短于遠景。
- 2、相同的速度下，特寫的運動主體動感較強。

二、故事山規劃

影像作品總長為 3'，請使用故事山進行內容和時間長度的規劃。

