

Mục lục



- 6 Kịch bản là gì?
- 8 Kể chuyện
- 10 Bắt đầu với nhân vật
- 12 Thổi hồn vào nhân vật
- 14 Viết lời thoại
- 16 Thể hiện cảm xúc
- 20 Viết chỉ dẫn
- 22 Ấn tượng đầu tiên
- 24 Thêm các chi tiết thích hợp
- 26 Dàn ý của một kịch bản

Một số gợi ý,
mẹo vặt giúp
bạn khởi động

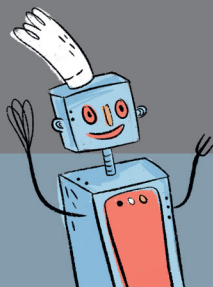


Viết kịch bản

- 30 Từ câu chuyện đến kịch bản
- 34 Diễn!
- 40 Khiến người xem bật cười
- 44 Biểu diễn mùa rối
- 48 Hù!
- 52 Xung đột kịch tính
- 58 Làm việc nhóm

Viết một
kịch bản
đáng sợ

Bạn có thể tập viết
kịch bản ở phần này



Tìm hiểu về
câu chuyện
phát thanh



- 62 Trong bóng tối
- 66 Nói ra suy nghĩ
- 70 Trận chiến ngôn từ
- 76 Kịch bản dài

Bước tiếp theo

- 82 Đếm ngược đến lúc bắt đầu
- 84 Bảng cảm hứng
- 86 Quay một bộ phim
- 88 Bảng phân cảnh
- 90 Hình ảnh và âm thanh
- 92 Thiết kế bối cảnh và sân khấu
- 94 Tổ chức một buổi biểu diễn

Cách biến kịch
bản thành một
buổi biểu diễn



Đường dẫn tới Usborne

Để tìm thấy nhiều gợi ý và niềm cảm hứng hơn nữa trong quá trình sáng tác kịch bản, bạn có thể truy cập [usborne.com/Quicklinks](https://www.usborne.com/Quicklinks) và nhập từ khóa "write your own scripts".

Tại đây, bạn có thể tải về những trang dàn sẵn như trong quyển sách này để viết nhiều kịch bản hơn nữa và dựng những màn biểu diễn tuyệt vời.

Hãy làm theo hướng dẫn về an toàn mạng trên Usborne Quicklinks.

Trẻ em nên được giám sát khi sử dụng mạng trực tuyến.

Kịch bản là gì?

Có rất nhiều cách kể chuyện. Bạn có thể đọc thành tiếng, hoặc viết ra để người khác đọc. Hoặc bạn có thể viết thành một kịch bản để người khác biểu diễn nó trước các khán giả.

Một cuốn truyện giống như cuộc đối thoại một chiều giữa tác giả và người đọc. Kịch bản không phải là một tác phẩm hoàn thiện như truyện. Kịch bản là một bản hướng dẫn để những người biểu diễn và những người đọc khác biết cách kể lại câu chuyện đó.

Đây là những nội dung nên có trong kịch bản...

Câu chuyện diễn ra ở đâu -
BỐI CẢNH

Các nhân vật nói gì -
LỜI THOẠI

Các nhân vật làm gì -
HÀNH ĐỘNG



Có những ai trong câu chuyện, họ trông như thế nào -
DÀN DIỄN VIÊN

Những đồ vật người biểu diễn cầm hoặc sử dụng -
ĐẠO CỤ

Kịch bản không giống những dạng văn bản khác. Tất cả thông tin trong kịch bản được tách biệt rõ ràng để dễ nhận biết việc gì sẽ xảy ra, vào lúc nào. Đó là vì kịch bản không phải để đọc mà để BIỂU DIỄN.



Kịch bản thường được chia thành nhiều CẢNH.

CẢNH 1

Màn sân khấu được kéo lên, khung cảnh bờ biển và những cây cọ dừa xuất hiện.

NỮ HOÀNG AURORA đứng trên sân khấu với tư thế uy nghiêm.

JIM NHỎ đi lên sân khấu, tay kéo theo rương báu ở phía sau. Cậu mở tung nắp rương.

NỮ HOÀNG AURORA: Jim Nhỏ, cậu chưa từng làm ta thất vọng. Có vẻ như cậu đã tìm thấy số vàng của Thuyền trưởng.

JIM NHỎ: Tôi sống để phụng sự, thưa Nữ hoàng.

NỮ HOÀNG AURORA: Và ta luôn cần sự giúp đỡ của cậu. Nhưng còn một việc chúng ta cần làm trước khi đi cứu Hải vương và thần dân của ngài ấy. Cậu sẽ đi cùng ta chứ?

JIM NHỎ quỳ xuống.

JIM NHỎ: Tất nhiên, thưa Nữ hoàng.

Luồng sáng vàng chiếu xuống từ phía trên, bao trọn lấy JIM NHỎ.

NỮ HOÀNG AURORA: Giờ thì hãy đứng dậy đi, bạn của tôi, và bắt đầu hành trình của chúng ta...

BỐI CẢNH được miêu tả trước khi các đoạn hội thoại và hành động xảy ra. Phần này sẽ giúp dàn dựng sân khấu.

Trước khi màn diễn bắt đầu, người biểu diễn được chỉ định vị trí và thời điểm họ nên BƯỚC LÊN sân khấu.

HÀNH ĐỘNG và LỜI THOẠI được viết trên các dòng khác nhau.

Tên NHÂN VẬT được đặt trước các lời thoại để chỉ rõ ai sẽ nói gì.

Kịch bản nên bao gồm tất cả những thông tin mà người ta cần biết để kể lại câu chuyện. Nó cũng chỉ ra những HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT, như ánh sáng.



Kể chuyện

Điểm chung của những kịch bản tuyệt vời chính là một câu chuyện hay. Trước khi bắt đầu viết bất cứ thứ gì, bạn cần quyết định câu chuyện mà bạn muốn kể.

Bạn có thể viết kịch bản cho **BẤT CỨ** thể loại truyện nào mà bạn yêu thích.



Một kịch bản có thể...

Đáng sợ
Hài hước

Tương lai giả tưởng

Hạnh phúc
Lý thú

Bất ngờ

Lãng mạn

Bi ẩn

Buồn bã

Hoặc bạn không cần phải tự nghĩ ra một câu chuyện mới. Bạn có thể **KỂ LẠI** những câu chuyện mà bạn đã biết.



Nhiệm vụ

Ngớ ngẩn

Ma quỷ lịch sử

Hãy viết tên ba câu chuyện mà bạn muốn kể lại.

1.
2.
3.

Cũng như các câu chuyện, kịch bản cần có phần mở, thân và kết. Điều này giúp câu chuyện làm khán giả thỏa mãn hơn. Bạn có thể làm theo cấu trúc sau để nắm tiến độ của những gì bạn viết.

Mở

Giới thiệu một nhân vật đang gặp rắc rối.

Thân

Nhân vật cố gắng giải quyết rắc rối.

Rắc rối trở nên phức tạp hơn.

Kết

Nhân vật giải quyết được rắc rối.