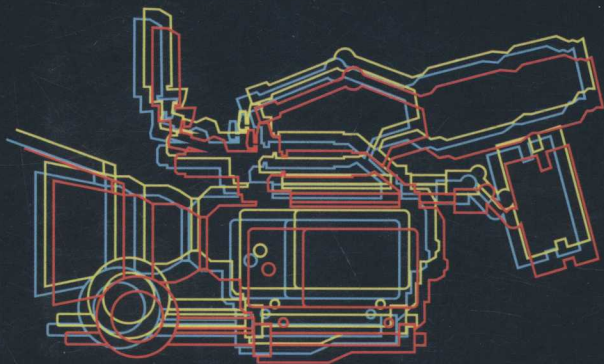


# 微电影制作

## Micro Film Making

齐青 尹利群 编著

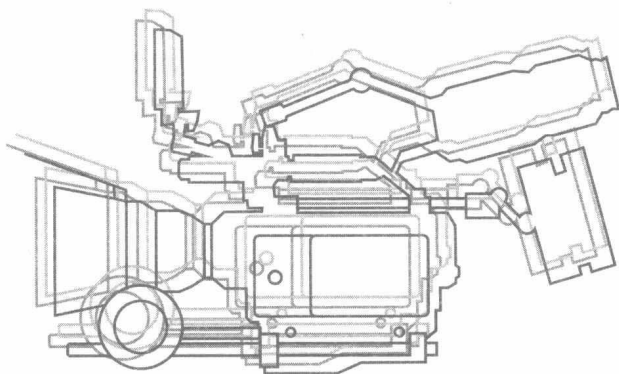


上海科技教育出版社

# 微电影制作

## Micro Film Making

齐青 尹利群 编著



上海科技教育出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

微电影制作/齐青,尹利群编著. —上海:上海科技教育出版社,2017.3

ISBN 978-7-5428-6509-0

I. ①微… II. ①齐…②尹… III. ①电影制作  
IV. ①J93

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第038284号

责任编辑 王克平

封面设计 袁嘉轩

## 微电影制作

齐青 尹利群 编著

出版发行 上海世纪出版股份有限公司  
上海科技教育出版社  
(上海市冠生园路393号 邮政编码200235)

网 址 [www.sste.com](http://www.sste.com) [www.ewen.co](http://www.ewen.co)  
经 销 各地新华书店  
印 刷 上海师范大学印刷厂  
开 本 890×1240 1/32  
印 张 8  
版 次 2017年3月第1版  
印 次 2017年3月第1次印刷  
书 号 ISBN 978-7-5428-6509-0/G·3733  
定 价 30.00元



## 第一部分 微电影文案创作 / 1

### 第一章 故事 / 3

- 第一节 故事的来源 / 3
- 第二节 故事的主线 / 7
- 第三节 故事的类型 / 10

### 第二章 剧本写作 / 17

- 第一节 时代背景与人物小传 / 17
- 第二节 剧本写作格式与技巧 / 20

## 第二部分 微电影拍摄 / 29

### 第一章 制片组 / 31

- 第一节 团队组建 / 31
- 第二节 拍摄资金与预算 / 34
- 第三节 统筹 / 38
- 第四节 现场制片 / 44

### 第二章 导演组 / 47

- 第一节 修改剧本 / 47
- 第二节 演员和场地 / 49
- 第三节 镜头设计 / 50
- 第四节 场面调度 / 65
- 第五节 实例 / 71

### 第三章 摄影组 / 80

第一节 人员和器材 / 80

第二节 技术问题 / 96

第三节 摄像指南 / 108

第四节 照明指南 / 118

## 第三部分 微电影后期制作 / 135

第一章 素材管理 / 137

第二章 粗剪与非线性编辑系统 / 139

第三章 影片调色 / 155

## 第四部分 微电影声音创作 / 179

第一章 微电影声音概论 / 181

第一节 微电影声音简述 / 181

第二节 微电影声音创作基础 / 183

第二章 微电影录音基础 / 195

第一节 常用设备音频设置 / 195

第二节 调音台的运用 / 201

第三章 微电影声音的技术处理与艺术创作 / 216

第一节 影视同期录音器材及操作 / 216

第二节 同期录音无线话筒的选择与使用 / 224

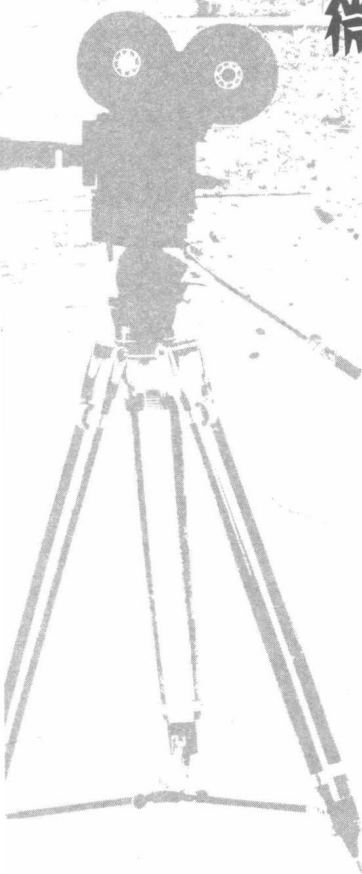
第三节 同期录音影视剧的声音合成 / 231

第四节 同期录音方案 / 236

## 附录 微电影剧本 / 241

# 第一部分

## 微电影文案创作



The big bit of  
night was the  
soloist Erden  
who played con  
by Tuccman and  
del.

There was st  
self-controlled p  
th more than  
of rian.

Playing on a  
trumpet, he pr  
seemingly effe  
playing with a  
floating tone.  
clear articulat  
on amply vari  
namle range.





# 第一章 故事

## 第一节 故事的来源

人们爱听故事犹如爱吃可口的食物一样,已经习以成性,到了无以复加的地步。文学、戏剧、音乐、电影,乃至绘画,几乎每一种艺术样式都在述说着故事。即便最严肃的历史,也会在不断的流传中,转化成一段段高潮迭起的传奇,成为街头巷尾的美妙谈资。

1895年,世界上第一批电影观众被卢米埃尔的“火车”吓得四下奔走,这标志着人类有了一种全新的获取故事的方式。在电影发明之前,人们从来没有像现在这样,可以“亲临现场”,直面一个故事的所有细枝末节。电影诞生至今的短短百来年里,每天都有难以数计的故事在世界各地的银幕上上演。电影不仅将曾经存在于文字中、舞台上,以及流传于口头的故事变成可见的“现实”,还创作出许多堪称伟大的经典之作,其精彩程度和思想深度不亚于任何其他艺术形式,这实在是一项了不起的成就。

在互联网全面兴起的今天,几乎所有传统艺术的领地都受到蚕食,唯有电影逆流而上,呈现出一派欣欣向荣的景象。微电影是互联网与电影“联姻”诞生的产物,其表现形式和艺术手法灵活、多样和自由,但它依旧十分依赖故事自身的精彩程度。因为千百年来,人们对故事的兴趣从未消减。所以,当你下决心投身微电影的拍摄,首先得有一个不错的故事摆在你的案头。





## （一）故事创作的好与坏

什么样的故事才是一个好故事？这个问题看似简单，实则不好回答。当我们看到一个已经创作完成的故事时，给它下结论比较容易，通常会用“精彩”、“感人”、“引人入胜”、“悬念迭起”、“环环相扣”、“新奇”等词语来形容一个好故事，用“无聊”、“虚假”、“老套”、“庸俗”、“做作”等形容一个不好的故事。我们无法用这些词汇来作为创作指导，因为它们只是对结果的描述，而不是可供我们参考的具体法则。如果试图在创作之前就拟定一个“好”与“坏”的标准，往往很难形成统一的认识。

## （二）故事的酝酿

回到创作的始点。当我们酝酿一个故事雏形时，往往要进行一番考量，归结起来，会自问两个问题：

问题一：我想表达什么？

问题二：观众会有什么反应？

如果明确了这两个问题，那么一个好的故事，也许只欠写作技巧了。反之，如果作为故事的作者，还弄不明白这两个问题，那么你的这个故事多半不会好到哪里去——要么半途夭折，要么让观众看得一头雾水。一部好的影片，或者说故事，即便人物再多，情节再复杂，也能让观众清晰地认知到“它讲的是什么”。这一特点贯穿了诸如伯格曼、费里尼、黑泽明、安东尼奥尼等一大批优秀导演的创作生涯。不光艺术片如此，优质的商业电影也一样具备这种品质。沃卓斯基姐弟执导的《黑客帝国》系列影片，故事外廓是人与机器的斗争，实则是探讨人在面对美好的幻境与残酷的现实时的选择，探讨如何才是“真实地活着”。因此，在构思故事的时候，先弄清楚讲述什么是撰写一个好故事的前提。有人会提出这样的观点：我不想表达什么，只想写一个好看的故事。这样的写作，会对问题二考虑得十分周到。故事固然能博得眼球，但很可能会沦为观众“看完即扔”的消费品。事实上，现今很多的院线影片，对问题二的重视程度远远大于问题一。他们往往将很牵强很随意的价值观套在一个迎合当下观众收视兴趣

的故事上,所有的情节看上去都功利性十足,我们甚至能轻易判断出导演的意图:这一段是想让观众笑,那一段是想让观众哭。这样的影片,只是将诸如“悬疑”“动作”“笑料”“型男美女”等元素七拼八凑在一起,显然缺乏生命力。因此,一部好故事,必须先要有自己的逻辑和主旨,在此基础上,再去兼顾观众的观看反应。完成前一部分工作,需要创作者的生活阅历和自身天赋,而完成后一部分工作,需要经验和技巧。

对于创作者来说,人生经历不等同于生活阅历。这两者之间存在一个转换的关系。有一些人生性敏感,他们可以从同一经历中体悟出更多的东西,于是这便成了他们的阅历。另一些人天性粗犷,不善体察生活细节,因此他们的阅历会比较单薄。阅历的多少很大程度上决定着故事的深刻性和真实感。好在阅历从来都不是天生的,不管你性格如何,只要掌握点小技巧,留点小心思,就一样能让自己的生活阅历丰富起来。

罗丹有句名言:世界并不缺少美,而是缺少发现美的眼睛。这句话可以引伸为:生活并不缺故事,而是缺乏发现故事的眼睛。回想一下,生活中时常有这样的对白:“这事怎么跟电视剧似的?”“天呐,我不是在做梦吧”,或者“这也太巧了吧?”……只要稍加留意,你就会发现,生活远比故事精彩,它们或荒诞、或离奇、或惊险、或感人,我们需要做的,只是做一番思考和取舍,这样故事自然水到渠成。

### (三) 故事的采集

故事的素材来源于创作者的生活阅历,而阅历则是个人与周边环境接触发生“化学反应”的结果。这种接触包括两个方面:一为个人亲历的事件;二为媒介传递的信息。有着良好创作习惯的人,会对这两个方面保持足够的敏感度,这几乎成了他们的一种职业本能。新闻事件、网络段子、历史传说、朋友间的八卦、电影里的片段、自己的遭遇等,只要在某一刻产生共鸣,就被纳入故事素材库。良好的创作习惯是随身携带一本笔记本,随时随地记录所见所闻,有趣的人物、离奇的事件、陌生的场景、有意思的对白,统统不要遗漏。如果嫌笔记本麻烦,也可以充分利用手机的电子备忘录和录音软件。故事



素材的积累是靠这些小习惯完成的,也许你记下它们的时候,并不知道什么时候能用上,但当你构思某一部故事时,它们可能突然冒出来,带给你意想不到的惊喜。

学会倾听,朋友、家人,甚至萍水相逢的陌生人,都有可能带给你绝佳的故事。“说者无意,听者有心”,绝对是金玉良言。必要的时候,你还可以通过采访的方式获得素材和灵感。居委会的阿姨大叔们非常愿意把他们小区里的新奇事儿添油加醋地告诉你,前提是你有足够的耐心,听这些鸡毛蒜皮的闲事。

养成了这些习惯之后,接下来要讨论的话题就是“故事从何而来”。这看上去像是句废话,因为除了那句著名的“故事来源于生活”,还可以通过前文得出结论:故事来源于平时积累的素材。这样的结论固然没有错,然而我们现在讨论的不是故事来自哪里,而是“它是怎么来的”,即其形成的方式。

#### (四) 故事的创作方式

不同的人创作故事的方式也不一样。归结起来,大致可以分为两大类。第一类是先有概念后有故事,第二类是先有实情后有故事。

##### 1. 先有概念,再成故事。

概念可以是创作者对生活的理念或体会,也可以是其对电影艺术形式本身的思考。已故台湾导演杨德昌是一位典型的“概念先行”的电影导演。吴念真谈论他的时候说:“海峡两岸用故事承载理念,杨德昌数第一。”起初,他在撰写剧本时只是想探讨某一生活命题,进而搭建出整个故事的人物和情节。这种创作方式,产出了大量的作者电影,它们都是以表达电影作者的理念为先行的,故事大多带有极强的现实意义。

另一部分从概念出发的人,考虑的不是故事的内容,而是对形式的探索和创新。时常听到这样一种论调:我希望拍一个片子,尝试一下长镜头或者跳切(或者其他)什么的……比如《罗拉快跑》《不可撤销》《俄罗斯方舟》等形式感极强的影片,或多或少在探索电影的某种形式上的可能性。而诸如爱森斯坦、布努埃尔、戈达尔、特吕弗等具有革新精神的导演们,他们的艺术创作也大都包含了这种初衷。

## 2. 先有实情,后有故事。

创作方式先有一段或多段情节,再由情节反过来推演故事的逻辑和价值观。常见的诸如动作片、警匪片、恐怖片等故事的构建,它可以让影片具备一定的“时效性”,因而受到电影市场青睐,成为商业电影的惯用创作方式。正因为如此,这种创作方式往往被认为带有某种功利色彩,实际上这是一种高效的、无私的故事获取方式,功利的只是市场本身而已。因为它让事件先行,让生活“发声”,使得影视作品变成了一种“公器”,而避免变成某些没有文化自觉的创作者的私人情绪或情感的宣泄口。

不管是观念先行由虚至实的创作方式,还是由事件(或情节)激发的创作冲动,都是让故事成型的诱因。所以,作为创作者来说,一个故事有可能起源于他的一个观念、一段情绪,或者偶然间听到的一段传言,甚至只是因为看见了一张特别的面孔。如果说阅历是一片海,故事是散落在其中的珍珠的话,那这些“诱因”就是打捞珍珠的方法。要获得最好的故事,光有这些可不够,你得持续“打捞”,这样才能知晓在这片海里,最有价值的“珍珠”在哪里。这里所谓的“打捞”,就是指写作。积累了素材,有了创作的动力之后,剩下的就是勤快地写作。写作的过程,既是完成一个全新的故事,也是在对素材进行整理和再创作。唯有笔耕不辍,才能保持对生活的敏感度,才能让自己的观念落地生根,才能不断完善自己的写作技巧,诞生出高质量的故事。

## 第二节 故事的主线

当你饱含创作热情,试图写下故事大纲前,十分必要的先行工作是:思考一下故事的主线。新手们往往会将某些场景的细节想得非常具体,甚至包括角色的动作、表情和对白。他们会眉飞色舞地跟你讲这场戏的精彩之处,但当问他:你想讲一个什么故事?他们却支支吾吾,不能立即给出答案。

答案是他们没有真正想清楚。

他们急于思索故事的情节,被其中某一个“意外”或“转折”弄得情绪激动,充满成就感。正因为如此,他们会忽略故事的实质及整体构思。只顾“埋头寻路”,如何识得“庐山真面目”?在看故事大纲前,几乎所有有经验的编剧都会对菜鸟们提一个要求:请用一句话讲出你这个故事的主线。如果你讲不出来,他们多半会丧失继续看下去的兴趣。因为谁都不想把时间浪费在一个连作者都讲不清楚的故事之上,这至关重要。一个混乱的、没有主线的故事,纵使场面描述再火爆,也难以有所成就。

对于微电影来说,要在短短的十几分钟或者数十分钟内,讲述一个完整的故事并且打动观众,故事主线必须精心考量和安排。

三个绑匪精心制作绑架视频,想以此勒索一笔电影拍摄经费——《一部佳作的诞生》

两个而立之年的大男人为了重拾少年时的梦想,努力训练,准备参加选秀节目——《老男孩》

年轻调音师为了挣取更多的钱而假装目盲,直到他敲开一家客户的门,看见了一桩凶杀案——《调音师》

一个刚刚失恋的年轻人在机场遇见一个手提箱子的男人,箱子具备神奇的魔力,可以预知未来三十秒发生的事——《On Time》

在这些成功的作品中,可以发现它们都具有清晰而有意思的故事线。我们可以设想多种可能,忍不住要一探究竟。一个有生命力的故事,从其主线中就能看到情节发展的巨大空间:怀揣“导演梦”的绑匪制作出来的“绑架视频”会是什么样子?凶手会不会发现调音师原来不是盲人?可以预知未来的箱子会给年轻人带来什么……

因此,如果在开始构思细节之前无法用一句话描述你的故事主线,那你恐怕得重新思索一番:“我这个故事到底想讲什么?”

在分析了一批优秀微电影作品之后,可以发现一个规律:主人公通常都不是一帆风顺的,他们总有一项或多项困难或缺陷。我们将这些称为故事节点。多个节点构成了故事主线。《一部佳作的诞生》中,“绑匪”不但缺钱,而且缺乏别人的肯定;《老男孩》中,大龄成

为了主人公追梦的障碍；《调音师》中，主人公因为比赛失败转而当起了调音师，最后发现装盲可以使业务量大增。故此，尝试着给故事的主人公制造困境，并使其在主线中得到体现。

当然，光有“困境”肯定不够。当主人公试图解决困难时，应该会有另一个节点出现，这一节点往往会使事情往一个意想不到的方向发展。造成这样情况的可能是由于主人公的性情使然，比如绑匪非常执着而严苛的职业精神；也可能是突然发生的“黑天鹅”事件，比如客户门后的凶杀案。我们暂且把它称为“转折节点”。俗话说，“强扭的瓜不甜”，当这一节点出现时，它需要一个合理的动机和成因。很多故事失败的原因在于它们有一个非常牵强的转折节点，虽然达到了“意料之外”的效果，却不在“情理之中”。所以，当你的故事需要“转折”时，请一定打起十二分精神，因为这正是最关键的阶段，它决定你的故事是让人眼前一亮还是使人忍不住笑场。

我们一般不赞成将艺术创作工作归结成某一个既定的公式，但这样的关联方式确实会对剧作有所帮助。

故事主线=困难节点×转折节点+结局

一个故事的困难节点或转折节点可能有多个，它们之间的关系并不是简单的叠加，而是交错牵连、前后呼应。限于篇幅，微电影的故事主线不宜太过复杂。过多的人物和情节会消减导演的发挥空间，也会让你的“故事之树”无法生长出“叶子”和“花朵”，只剩下些光秃秃的枝桠。与植物剪枝同理，在构想故事主线时，应适当地做一些减法，砍掉零零碎碎的“枝桠”，这样才能“枝繁叶茂”。

当然，上述公式不是严谨的数学公式，并不苛求所有的故事主线都应如此，但它是一个有价值的参考，当你无法确定自己故事的主线是什么时，尝试想一想这个公式，相信会对你有所启发。

来看下面这个例子，这是我的学生提交给我的故事。

故事的名字叫“毕业旅行”：未来的某一天，科学家A的朋友B发现自己身患绝症，B为了不让妻子C难过，拜托A利用时光仪器穿越时空，回到他们的大学时代，在毕业旅行时阻止B和C在一起。

像往常一样，我问他们：这个故事想讲什么呢？

他们回答：想表现爱情的伟大。

老实讲,这不是一个有新意的故事。听完梗概,我几乎可以一眼将这个故事望穿——故事情节肯定集中于A在毕业旅行时千方百计阻止B和C坠入爱河的过程中,中途可能会发生两到三个事件,最终的结果,要么B和C依旧在一起,要么他们分开了。

“我们希望B和C最后还是在一起,这样才能表现爱情的伟大,即便穿越时空依旧无法破坏它”,他们说。

听完他们的话,我给出三个建议。

第一个建议是,重新设定A与C的关系:C是A少年时期的暗恋对象。A此次穿越,既是为了帮朋友的忙,同时也包藏私心(可能一开始他并没意识到,直到再次见到少女时代的C,爱慕之情渐渐复燃)。这种“私心”便是故事的困难节点。正是由于这种私心的存在,A从一开始的“为别人”帮忙,慢慢地变成了“为自己”的真正破坏。

第二个建议是关于转折节点的。第一个转折节点显而易见,对C的爱慕之情让A渐渐丧失初衷,他每天既兴奋又自责,行为开始变得疯狂起来。第二个转折节点是:时光仪器出现意外,能量将要耗尽,A必须在有限的时间内回程,时间的紧迫迫使他必须作出决定:他会不会选择最后一搏?

第三个建议是:给故事减负。如果一个故事的情节是有限而简洁的,留给观众的想象空间是无限而复杂的,那它必定是一个精彩的故事。我告诉学生们:“别试图用情节去解释什么,让它自然发生”“别低估你的观众,让他们自己去理解。”在我启发下,他们删减了若干多余的戏份,由此前的25场变成了15场。

他们的故事主题也从“表现爱情的伟大”,变为“在爱情面前,人类私欲与道德之间的博弈”。后者与前者比起来,显得不那么空洞了。

### 第三节 故事的类型

对于创作者来说,了解故事的类型很有必要。人类讲了几千年的故事,总是热衷于“旧瓶装新酒”,在同一种类型的故事中“装入”不

同的人物和情节,摇身变成新的故事。每个类型代表着一种讲故事的传统,或者说套路。如果对这些故事类型有足够的了解,势必会对创作大有裨益。我们可以从无数前人创作的同类作品中汲取经验和灵感,也可以有效地规避风险,推陈出新——不管怎样,老套的故事总是不为人喜的。

当我们真正讨论微电影类型时,往往会面临许多麻烦。不同类别微电影之间的界限不像电影那样泾渭分明。微电影短小的篇幅无法支撑起某一种成熟的“类型”,它可能像动作片中的某一片段,也可能类似警匪片中的某一场景。显然,沿用类型片的分类方法不可取,我们得另辟蹊径。就目前来讲,业内尚未对这个问题达成共识。如果你准备向一个微电影大赛投稿,只需要弄明白剧情片、纪录片和实验片之间的差别就可以了。事实上,主办方在组织竞赛单元时,通常也是采取这种粗略的分法。它看上去更像是对你的作品做一个总体上的性质判断,无法深入到具体的创作环节。另一种比较流行的做法是“英雄不问出处”,只问市场或社会用途。有的微电影用于公益宣传,有的可能是出于商业广告的目的。这样的分类方法是微电影市场细分的结果,对此进行一番研究,势必可以帮助我们掌握一些市场规律,规避行业风险。但是,假使这样去做,对于初学者来说,难免有“舍本求末”之嫌——在还没有弄明白故事本身的创作规律之前,先去考虑市场的需求和口味,这会让微电影创作显得太过“势利”。

将微电影进行分类是一项艰难的工作。理想状态下,我们可以对目前所有的微电影做一个统计,并按照某一标准进行分门别类。考虑到总数以及新作品面世的速度,实际情况下,这几乎不是人力可为的事情。我们似乎走进了一个死胡同。让我们换种思维方式,将注意力拉回到创作的原点,来想一想我们创作故事、制作微电影的目的。

即,我们的故事是给谁看的?

答案显而易见,极少有人愿意孤芳自赏只给自己看,人们总希望自己创作的故事能被广大观众接受、认可和欣赏。不管你创作微电影是出于何种目的,即使是公益片或是广告性质的微电影,观众也是



永远的“客户”。

接下来的问题是,用什么吸引观众来观看你的故事?观众观影的心理取向如何?顺着这个方向去思考,似乎找到突破点了。不管微电影的题材或者情节如何,它终究要和观众见面,被观众认知、回味和评判。因此,如果我们仔细研究故事类型与观众收视心理的对应关系,就会发现,以此对微电影进行分类,是可行且可信的。

### (一) 好奇驱动型

好奇是人类的天性,人们爱听故事很大程度上是受好奇心的驱使。在调动观众好奇心上,很多人都有独到的方法,被称为悬念大师的希区柯克就是最著名的一位,在悬疑氛围的营造和悬念的设置上可谓独具匠心。在微电影领域,好奇型的故事非常常见。

毫无疑问,好奇型故事最重要的是“悬念”的设置和编排。这一类型的故事,情节扣人心弦,容易引发观众的好奇和遐想。与电影相比,微电影的容量有限,想要对情节进行长时间铺垫和酝酿是不现实的。所以,好奇型微电影最讲究“先声夺人”,一开场要制造出足够“重量级”的悬念,这样才能一鼓作气,让观众大呼过瘾。

在微电影《影》中,开场吊足了观众胃口——在一个阴森黑暗的医务室内,小王紧张莫名地告诉医生:“有个东西,老,老是跟着我!”

“是什么东西呢?”

看完这第一场戏,观众忍不住会发出这样的疑问。在好奇心的驱动下,他们的注意力高度集中,专注于情节的发展,迫切地想知道答案。

当然,对于这类微电影来说,“答案”是从来都不会让观众轻易得知的。如果在故事的开篇,或者刚进行到一半,谜底就已经解开,那么观众多半没有意愿继续看下去,除非又有新的谜题出现。

比较常见的处理方法是:误导观众。

通过一系列或明或暗的线索,将观众导向真相之外一个或多个方向。观众的心理惯性越大,最后真相浮出水面时获得的“意外感”就越强,换言之,此时好奇心得到的“满足感”就越强烈。

这几乎成为“讲故事”的一种“优良传统”,在各种场合中反复被