



青年导演
训练营
指定学习教材

微电影

导演创作实录
与教程

MICRO FILM
THE TUTORIAL ON SHOOTING SCRIPTS
OF THE SHORT FILM

李宇宁 编著

00:00:00


- ▶ 36节导演训练课程
- ▶ 系统揭示电影语言的语法规则
- ▶ 故事创作技巧的案例化
- ▶ 渐近式培养导演思维
- ▶ 以讲故事的方式编织创作重点
- ▶ 提炼、总结视听语言的叙事技巧
- ▶ 电影技巧的全面解析
- ▶ 赠送书中4部作者拍摄的微电影案例

清华大学出版社



微电影

导演创作实录 与教程

李宇宁  编著

00:00:00

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

了解微电影，学习微电影拍摄技巧，掌握微电影制作经验，学习微电影剧本创作和导演执导经验，把微电影培训班搬到自己的家中来，就是本书的目标。

本书从微电影导演的角度，以实际的拍摄案例和经典影片的创作思路出发，通过6大部分共36讲内容，手把手带领初学者步入微电影创作的大门，系统全面地对镜头“语言”进行梳理，让读者从导演的角度了解各部门的合作重点及运作原则，揭示剧组的运转方式，帮助读者完成初学者到微电影导演的转变。

无论对于想实现一个小小电影梦的爱好者，还是有丰富经验的职业导演，本书都是一部全面而易于理解的进阶指南。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

微电影导演创作实录与教程 / 李宇宁 编著. — 北京：清华大学出版社，2017
ISBN 978-7-302-47987-1

I. ①微… II. ①李… III. ①电影导演—导演艺术—教材 IV. ①J911

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第207686号

责任编辑：李 磊

封面设计：史宪罡

责任校对：牛艳敏

责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座

邮 编：100084

社 总 机：010-62770175

邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：三河市金元印装有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：188mm×260mm

印 张：14.5

字 数：378千字

版 次：2017年9月第1版

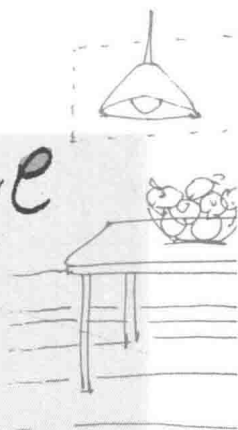
印 次：2017年9月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：48.00元

产品编号：071883-01

微电影 Preface 前言



本书的主体内容是在“转场”过程中完成的，从北京出发，转场到下一个拍摄地，一路向南，边走边写。环境不断转变，写作思路不断调整，最终将微电影导演创作实录与教程划分成36节课。

这种状态很像近几年流行的“碎片化学习”。这种“碎片式写作”好的一方面是：写作变得不那么枯燥，因为经常被打断，作者想要写的“兴趣”被延长。这种状态不好的一方面是：环境嘈杂，心静不下了，写的很多东西价值不大。

作者完成新片拍摄后，用三个月的时间重做了书的结构，很多章节推翻重写。原始的教案精简为6大部分：导演基础、镜头语言、声音处理、后期技巧、时间控制、讲故事与导演思维。

在导演课程开篇单元，作者提取了8个有代表性的导演创作元素作为引子，对电影中的时间、地点、人物、目标设定、蒙太奇与叙事形式进行了讲解。

本书在讲解中，以微电影中各个知识点的实例化运用为主，用作者创作、拍摄、制作的微电影为“线索”，对各个案例和知识点进行连接。

书中的课程具有渐进式，因为从影片中提取出来的知识点具有重叠属性，对某一个知识点的概括和总结，都不可避免地会涉及新的知识点。作者在对各个知识点的编排上考虑到这一点，所以本书每节课程会有一个重点，讲解过程中涉及的新知识点，会尽量放置在邻近的篇幅中，使两个或多个知识点能起到关联作用。

本书的每一讲会列举几个案例（对同一个知识点进行讲解），这样的安排可以给大家更多的学习视角。一部片子的容量有限，对影片中所涉及的技巧分析也难免片面，所以作者创作的微电影不会在每一讲中都出现。

在“镜头语言”这个单元，作者并没有与大家探讨故事叙事方面的技巧，而是与大家分享镜头的推拉运动、景别的变化，实现的具体画面如何在影片中产生影响？分析它们带给观众的种种视觉感受。

像固定机位、长镜头、镜头的焦点这些看似平常的内容，实质上都对影片的情绪表达产生了影响。学习运用摄影机创建视觉感受，是导演应该掌握的一项技能。作者认为镜头的运动是一种客观的体验，这种体验能够配合故事的情景更好地引发观影者的共鸣。

运用影像讲故事就是向观众延展导演对人、对事、对故事讲述方式的感受。

认同感是导演运用故事触发了观众客观经历的相似性，从而让人能够喜欢影片中的人物，认可导演所讲述的这个故事。

作者在本书的写作过程中会不断地提示声音的重要性，对影片选用的音乐感受，经常在片例中提及。本书选用了声音特征明显的片例，来阐述旁白、自述、声音前置/声音后置等知识点。通过对它们的解读，试图使无形的声音变得形象化。

需要导演掌握的知识不仅局限于前期，像后期制作中的特技，如转场、叠化、快剪、倒



微电影 Preface

前言

放、电脑特效等技巧，本书也专门选择了相应案例进行讲解。

时间在电影里是个变量，它可伸缩、可重置、可跳跃……配合创作者的想象力，实现对故事节奏的控制。作者将控制、影响影片时间的几个元素（闪回/闪前、倒叙、时间拉伸、时间压缩）放置在时间控制单元中逐个阐述。

作者想用影片中的“时间”元素提示各位导演：要在尽可能短的时间内，创建出更多的戏剧冲突和服务故事主线的情节点，以提升影片的故事性和趣味性，丰富观景者的体验。

在讲故事与导演思维环节中，作者用知识点的“功能”讲了一个“首尾呼应”的“故事”：开篇设计、故事线、揭示、悬念、递进、高潮、影片结尾。

通过展示一个个具体的影片案例，还原作者指导导演班学员毕业创造的过程，过程本身并没有完美与好坏之分，但过程可以帮助我们发现问题。随着一个又一个的问题得到解决，我们的成长也变得清晰可见。

故事讲究的是环环相扣、循序渐进，希望导演创作实录与教程能够完成“讲故事”的使命：帮助电影、微电影爱好者解决拍摄过程中的一些实际问题。期待各位导演的大作早日问世。

本书由李宇宁编著，另外刘书滨、樊洪杰、欧雪冰、姜雪峰、刘书跃、陈迈、史宪罡、蔡晓旭、吴鸿志、韩迎宇、柳生、赵春明、蒋翠翠、马明、高明亮、孙范斌、郭勇、陈莉、何蝌、郭佳、谢波、卞雪林、周艳群、严乐等人也参与了部分编写工作。

如果读者在学习过程中遇到问题，可以与作者联系，也欢迎大家提出宝贵的意见，以便作者可以更好地完善自己，改进课程的内容。作者的电子邮箱：1770434799@QQ.com；微信：v_film。

再次感谢大家的支持，期待在未来能够遇到更好的自己！

编者

微电影 Content 目录

第1部分 导演基础	001		
第1讲 时间、地点、人物.....	002		
1.1 环境与人物出场《心曲》.....	002		
1.2 人物职业与空间《车四十四》.....	006		
1.3 时空变换《玩具岛》.....	008		
第2讲 设定目标.....	010		
2.1 用时间设定目标《世界因爱而生》.....	010		
2.2 用表白设定目标《情窦初开》.....	012		
2.3 目标与视角《贫穷的吸血鬼》.....	014		
第3讲 角色/坏人.....	016		
3.1 一群坏小子《心曲》.....	016		
3.2 用回忆的方式揭示坏人《老男孩》.....	023		
3.3 平行叙事结构中的坏人 <i>You Can Shine</i>	025		
第4讲 平行叙事.....	027		
4.1 老师与学生两条线平行叙事 《指尖上的梦想》.....	027		
4.2 父女两条线平行叙事 《最后的农场》.....	030		
4.3 医院、公路、公园三条线 平行叙事《米兰》.....	032		
第5讲 蒙太奇.....	034		
5.1 时空旅行的蒙太奇《指尖上的梦想》.....	034		
5.2 传达危险信息的蒙太奇 《惊喜》.....	037		
5.3 蒙太奇创建的预测功能 《复印店》.....	038		
第6讲 视角/视点.....	041		
6.1 主观视角的童年回忆 《最后三分钟》.....	041		
6.2 主观视角揭示人物性格 《指尖上的梦想》.....	042		
6.3 试探式视角《心曲》.....	045		
6.4 偷窥者的视角《复印店》.....	049		
6.5 创造第三人视角《宵禁》.....	050		
第7讲 前奏.....	053		
7.1 乐队演奏的前奏《心曲》.....	053		
7.2 舞台表演的前奏 <i>You Can Shine</i>	056		
7.3 准备工作成为前奏 《最后的农场》.....	057		
7.4 预示着危险的前奏《米兰》.....	058		
第8讲 重复.....	060		
8.1 相同事件不断重复《下一层》.....	060		
8.2 神奇事件重复发生 《8号房间》.....	062		
8.3 重复事件的创造性运用 《复印店》.....	063		
第2部分 镜头语言	066		
第9讲 推镜头.....	067		
9.1 用推镜开篇《宵禁》.....	067		
9.2 揭示人物状态,渲染情绪的推镜 《老男孩》.....	068		

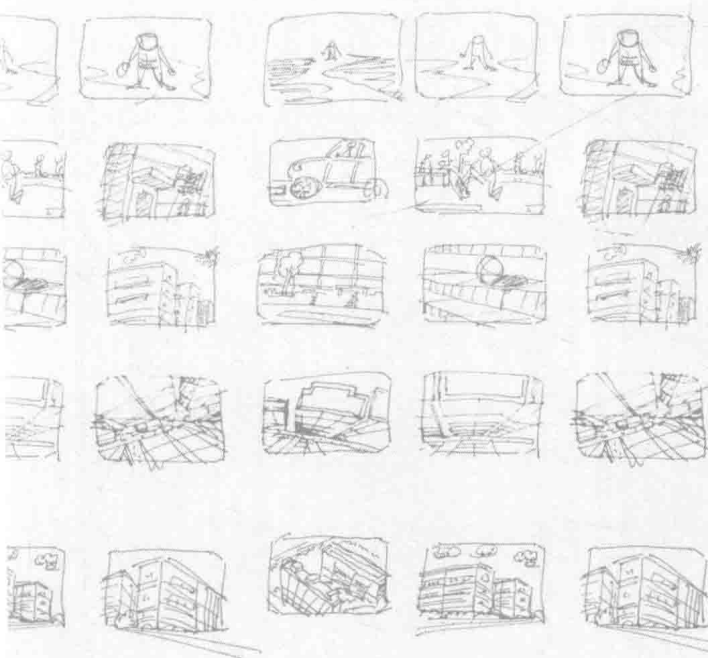
微电影 Content 目录

9.3 指向人心的推镜《衣柜迷藏》	070
第10讲 拉镜头	072
第11讲 长镜头	074
11.1 人物出场长镜头 《复印店》	074
11.2 展示重要道具的长镜头 《二加二等于五》	075
11.3 揭示人物关系的长镜头 《衣柜迷藏》	077
第12讲 焦点	079
12.1 起关注作用的变焦 《老男孩》	079
12.2 营造神秘感的变焦 《深藏不露》	081
第13讲 固定机位	083
第14讲 手持拍摄	085
14.1 纪实风格的手持拍摄 《宵禁》	085
14.2 动感十足的跟拍《八岁》	086
第3部分 声音处理	089
第15讲 旁白	090
15.1 老电影效果和旁白 《缩水情人》	090
15.2 杂乱声音组成的旁白 《深藏不露》	092
15.3 “开玩笑”式的旁白 《红领巾》	093
第16讲 自述	096
16.1 主人公自我介绍《八岁》	096
16.2 剧中人物的自述 《衣柜迷藏》	097
16.3 采访形式的自述 《贫穷的吸血鬼》	099
第17讲 声音前置/后置	101
17.1 声音前置/后置《衣柜迷藏》	101
17.2 具有唤醒功能的声效 《衣柜迷藏》	103
第4部分 后期技巧	106
第18讲 转场	107
18.1 镜头摇转场《指尖上的梦想》	107
18.2 镜头推拉转场《衣柜迷藏》	108
18.3 开门、关门转场 《衣柜迷藏》	110
第19讲 叠化	112
19.1 具有回忆功能的叠化 《老男孩》	112
19.2 实现时间压缩的叠化 《衣柜迷藏》	114
19.3 渲染情绪的叠化《老男孩》	115
第20讲 倒放	119

第21讲 快剪	121	第26讲 时间压缩	147
21.1 代表成长的快剪《老男孩》	121	26.1 时间压缩表现人物关系的递进《指尖上的梦想》	147
21.2 混剪将多个时空融为一体 <i>You Can Shine</i>	124	26.2 时间压缩人物年龄变化 《给予是最好的沟通》	148
21.3 混剪实现情绪的高潮 《母亲的勇气》	125	26.3 片子中的时间被压缩 《世界因爱而生》	150
第22讲 电脑特效	127	26.4 时间压缩代表了成长 《玩具岛》	151
22.1 抠像与虚拟摄像机运动 《世界你好》	127	第6部分 讲故事与导演思维	154
22.2 动画背景连接多个情景 《学校像个果园》	130	第27讲 开篇设计	155
22.3 实拍、合成、动画、电脑特效 《世界因爱而生》	134	27.1 长镜头开篇《指尖上的梦想》	155
第5部分 时间控制	136	27.2 用感观开篇《心曲》	159
第23讲 闪回与闪前	137	27.3 强烈的冲突开篇 <i>You Can Shine</i>	160
23.1 闪回再现人物的相遇 《有价值的人生》	137	27.4 用悬念开篇《下一层》	162
23.2 闪回给出答案《给予是最好的沟通》	138	27.5 风格化的开篇《复印店》	163
23.3 闪前《母亲的勇气》	140	第28讲 故事线	165
第24讲 倒叙	142	28.1 以主人公命运形成的故事线 《米兰》	165
24.1 倒叙展开故事 《最后三分钟》	142	28.2 母亲寻找孩子形成的故事线 《玩具岛》	167
24.2 倒叙角色可疑的举动 《母亲的勇气》	143	28.3 以失踪形成的故事线 《衣柜迷藏》	168
第25讲 时间拉伸	145	第29讲 建置	171
		29.1 生活的细节建置出家庭环境 《指尖上的梦想》	171

微电影 Content 目录

29.2 父母的行为建置孩子身处的 困境《心曲》	175	第33讲 递进	198
29.3 建置主人公内心的坚守 《最后的农场》	177	33.1 沉浸在自我世界中实现递进 《指尖上的梦想》	198
第30讲 揭示	180	33.2 用心理活动实现递进 《心曲》	201
30.1 揭示生活的处境《心曲》	180	33.3 用亲近的情感实现递进 《有价值的人生》	203
30.2 用常识性的错误揭示荒谬 《二加二等于五》	183	第34讲 点题	205
30.3 揭示人物性格《下一层》	184	34.1 用时空变化中的角色点题 《指尖上的梦想》	205
第31讲 悬念	186	34.2 用积极向上的精神点题 《有价值的人生》	208
31.1 主人公的危险行为建立悬念 《心曲》	186	34.3 以倒叙说明性的道具点题 《世界因爱而生》	209
31.2 凭空创建的物体制造悬念 《世界因爱而生》	189	第35讲 故事高潮	211
31.3 用隐藏创建悬念 《最后的农场》	190	35.1 激烈的情绪实现高潮 《指尖上的梦想》	211
第32讲 神奇事件	192	35.2 在呼喊声中进入高潮 《心曲》	215
32.1 时空转变创建的神奇事件 《指尖上的梦想》	192	35.3 在多个角色的串联中走向高潮 《老男孩》	220
32.2 创造性运用人体创建神奇事件 《人性》	195	第36讲 结尾设计	222
32.3 用生命的新形态创建神奇事件 《无头男人》	196		



第1部分

导 演 基 础

第1讲 时间、地点、人物

谈到时间、地点、人物，就好像又回到学生时代，老师布置完写作文的任务后，再三跟大家强调写作的三要素。对影片创作来说，这三要素更为具象，更有画面感。

什么时间？在何处？谁做了什么事情？

这是导演在构思情节时反复思考的内容。在构成影像的画面序列里，几乎每个镜头都包含着对上述问题的回答。需要特别说明的是：影片不仅仅是靠镜头的“含义”叙事，一组镜头各有各的“含义”，但当它们成为画面序列之后，常常会额外产生新的“意思”。

这种由时间、地点、人物构成的结构就是蒙太奇。蒙太奇是对电影的一种定义，很多人聊起电影，都会提到蒙太奇，不管他理解不理解蒙太奇的含义，但这不妨碍大家记住了电影的一个“称谓”。

关于蒙太奇这个知识点，我们有专门的章节去讲，在开篇的时候提出蒙太奇，是因为它是电影中时间、地点、人物形成的独特属性，同时又因为它在电影中无处不在。

让我们重新回到时间、地点、人物三要素上面来。本节将通过三部片例，介绍导演在创作过程中如何呈现这三元素：

1. 环境与人物出场《心曲》；
2. 人物职业与空间《车四十四》；
3. 时空变换《玩具岛》。

1.1 环境与人物出场《心曲》

《心曲》这部短片完成于2014年，是由一个盲人演奏家的真实故事改编而成，讲述了一个眼睛看不见的“盲童”与命运抗争的故事。

作者接触到这个题材之后，感觉在创作方面有发挥的空间；人物原型本身的经历就具有传奇色彩，对于自己认定的事情不轻言放弃，执着向前，最终成就了一番“事业”。

一个人眼睛看不见，可以说失去了最重要的接触世界、了解世界的方式。他/她的生活方式、活动范围都被限定在一个极其有限的空间里。多数人（盲人）从事的职业，几乎没有自主选择的机会，但个别人却在不可能中实现了突破。

用人物原型自己的话说，“我不想成为一个盲人按摩师，不想在按摩室天天给客人按摩，**我的手是用来演奏乐器的。**”也许是心底的骄傲和不服输，让人变得坚强，因为没有退路；也许是与生俱来的对声音的敏锐，使人盲从于内心的自信，拥有抗争的力量。但无论怎样，**今天每一步的努力成就了未来的他。**

与人物原型接触的时间有限，很多事情都是通过其亲属和媒体的报道获得的。对于盲人在学习乐器的过程中经历了哪些具体的问题，则是通过采访特殊教育学校的老师了解的。

作者在特殊教育学校看到盲童的学习、生活状态；通过与他们接触、交谈，感觉他们非常纯粹、乐观；音乐重新为他们打开了生活中的一扇窗，一扇带有点亮光的窗……

前去采访，与其说是创作的一部分，不如说是一种接触未知、向勇者致敬、向特教老师学习的过程。基于采访的信息我们开始了剧本的创作……

在本书中，引用的剧本都被分成一个个独立的单元，配合各个知识点的讲解，分类别、分章节

“散落”在各处；所以，大家会看到相对独立的原始剧本片段，同时也会看到成片里面没有的内容。例如，前期构思创作的情节没有按照剧本中的设想去拍摄，还有加入了一些在拍摄现场创作的内容。作者在讲解的过程中，一一对其进行了还原。

本片例的内容是对主人公生活环境的介绍，兼顾剧中人物家庭成员的出场。

- 主人公生活在哪里；
- 他/她生活在什么样的环境中；
- 他/她多大年龄；
- 家庭成员情况。

本片主人公的人物设定，性别女，年龄15岁，初中时因为眼病休学，父母为其治病奔波。长时间病情不见好转，父母接到通知，医生告之病情发展了，最好转院……下面的片例是主人公休学在家休养期间的场景，交代了故事发生地的“生活圈”。



镜头1，早晨，老街上的人们开始了一天的生活（画面中拿着鸟笼的老大爷不是演员，是临时遇见的，跟他商量后，赶紧叫摄影老师过来拍他走向镜头的画面。当时也不知道大爷有没有听懂普通话，就是叫他不要看镜头走过来就可以了）。

素材的后半段，大爷没忍住盯着镜头看，把这段素材剪掉，一幅生活化的场景呈现出来了。

镜头2，路上有推车出来卖菜的阿姨（协商后，抓拍）；镜头3，拍摄卖菜的阿姨时，正好有人过来买菜，挑菜（效果真实、自然）；作者在镜头后面，特别开心，因为效果非常好。

- | | |
|----|---------------------------|
| 1. | 提着鸟笼的老大爷缓缓向镜头走来；小全 |
| 2. | 卖菜的阿姨打开塑料袋，准备往里面装菜；中景 |
| 3. | 反打，两个大人和一个小朋友，围着卖菜的三轮车；中景 |



片场随机性

这段戏如果找演员重现的话，以我们这部短片的预算来说，无力支撑。临时遇见的这些人物，为构建片子生活化的场景增添了光彩。

镜头4，工地上的镜头也是当时远景中的真实场面（建筑工地是当今中国发展的一个符号，拍摄所在地的小巷子，很多地段已经拆迁）。

拍摄时作者就想：可能几年之后故地重游的时候，这里已经变成了另一番景象。所以对于这次拍摄机会很是珍惜，不断拉着摄影师，这里拍，那里拍，什么都想用镜头记录下来。

或许，老旧的事情也是一种“蒙太奇”，看到它们总能让人感受到其他的“东西”，这可能是一种文化的符号，也可能是一种情怀；但不管它是什么，都会让人有一种发自内心的“喜爱”……想办法去呈现这些老旧画面，能让作者得到一种认同感。

4.	工地上的机械臂由画右向画左旋转；中景
5.	窗台上的香炉，由底座摇至点燃的香；近景
6.	一辆三轮车停在院子门中；小全

镜头5至镜头9是主人公家中的场景。

镜头5，香炉空镜，代表了一部分人的信仰，尤其是家中有了病人，祈求平安；这个镜头在全片中几次使用，例如“母亲”烧香的镜头。随着故事的进一步发展，烧香的场景也进行了升级。

镜头6，父亲的职业是三轮车夫，这里单独给了镜头。

镜头7，主人公再次出场，前面在医院中是以病人的形象出现；医生通知父母为其转院，因为病情发展了；主人公在家中，形象萎靡不振，从她的动作上看，已经看不清楚东西了，大家注意她是摸索着从抽屉里拿出一面镜子；如果能够看清，就不会是摸索的动作。

镜头8，主人公有一个弟弟，他准备上学，早晨起床之后，洗脸；这是弟弟第一次出场。

镜头9，主人公照镜子，她想再次看到自己；每天起来之后，照镜子成为她的习惯动作。这些行为特点，都是为这个特定的人物设计出来的。

7.	摄像机在窗外拍摄，由桌角摇到床头；人物出场，主人公摸索着从抽屉里拿出一面镜子，走到桌子前面坐下；小全
8.	院子里，空镜，人物入画（小男孩从房间里跑出来），镜头跟摇，他从缸里往洗脸盆里舀水；全景
9.	摄像机在窗外，女孩画右入，坐下，拿出镜子，低头看；近景

主人公的奶奶跟她们一起住，奶奶负责照看她，因为父母要外出打工挣钱，奶奶出场之后，全部家庭成员完成“亮相”。

原始剧本

我们看一下该片例原始剧本中的设计：

原始剧本片段

简朴的小屋子里，一张木质桌子上摆放着一部老旧的半导体收音机，以及一个小闹钟，指针在七点半位置。桌上一角是孙嘉怡（主人公）跟闺蜜小丽（主人公的同学）的合影。窗外小鸟鸣叫，小院里，水滴落在脸盆上发出滴滴答答的声音。

丁零零，闹钟响起。

收音机里传出声音：保护视力，预防近视。眼保健操开始。

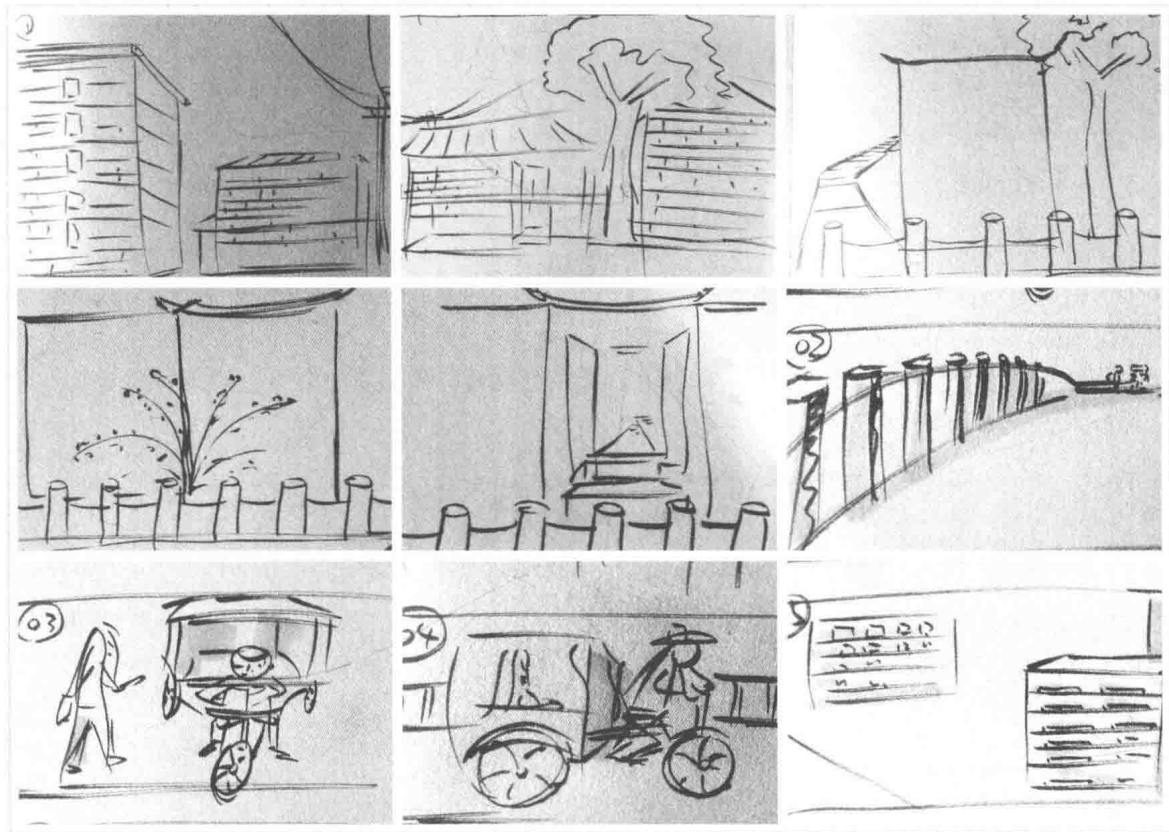
剧本中有对拍摄场景的感观描述，这种描述是直接通过镜头还原出来的，所以说剧本是影片的



基础，但成片不一定需要还原剧本中的每一个“细节”。

- 窗外小鸟鸣叫。
- 简朴的小屋子。
- 老旧的半导体收音机。
- 小院、水滴、脸盆。

这些生活化的描述只是阅读时的感觉，视听语言有其自己的语法规则，本片例的空镜在剧本中是没有的，但正是它们的加入增加了影片独特的观感体验，为片子带来剧本中所描述的“质感”。



剧本的创作也不是凭空想象的，走访老街，拍摄照片，提出场景的需求，制片方协调出了几个院子供作者选择。

找到了合适的场景，要提前做好机位的设计：

- 卧室里怎么拍？
- 人物院子里如何走？
- 演员如何出场？
- 不合适的现场如何改造？

对比原始剧本和实拍效果，现场的拍摄具有更多大环境的交代；剧本过于局限在人物的小格局中。所以剧本创作，需要体验生活。

拍摄计划

整部片子进行了六天的拍摄计划，在前面五天中要完成故事中所有叙事单元的拍摄，最后一天专门安排空镜拍摄。主人公家里的镜头都是“重头戏”，要提前抢出来，拍摄的过程跟“打仗”似的，不但要快，还要效果好；进入后期环节，通过剪辑将不同时间段拍摄的内容整合在一起。



日期	场号	场号	上下 晚	内外 景	人 物	场景内容	服装提示	道具提示	拍 摄 地 点
24日	5	6	上 7 下 9						
25日	14、15、16		上 8 下						
26日	10、11、12、13 17、18、19、20 21、22、23 24、25、26		上 下 晚						
27日	27、28、29 30、31、32		上 下 晚						
28日	32、34、35		无 上午 33 下午						
29日	1、2、3、4		上午						

空镜头与大远景

可能是作者个人的“坏习惯”，不太注重空镜的拍摄，导致片子中常常会缺少大远景的画面；景别不开阔，会让人感觉片子过于紧张，事件的连接显得密集，使人透不过气来，所以这次拍摄单独安排出一天只拍摄空镜。

有了这些大远景、空镜头的存在，对影片节奏的控制就有了更多的空间。拍摄得很辛苦，今天回过头来看，充满了幸福感。

1.2 人物职业与空间《车四十四》

本片例讲述的是一辆行驶在远郊公共汽车上发生的故事，漂亮的女司机代别人的班，路上遇见劫匪；她好心让装病的劫匪上车，但此后两名劫匪对车上的乘客实施了抢劫，车上一名中年人因为反抗被打，满身是血；劫匪抢钱后下车，将女司机一起拖了下去，一名小伙子上前救助，被刀扎伤；女司机被强暴后，拒绝让帮助她的人上车；公交车开走后，翻落坡下，车上的人无一幸免。



本片的时间是下午时分，地点是在某远郊公路上，人物有女司机（主人公）、乘客（群众演员）、劫匪（两人）、男主人公（青年小伙子）……

出片名，开篇就交代时间、地点（环境）、人物。

事件发生的主场景是在公交车上，公交车行驶的过程中，中途停了两次车：第一次，男主人公（青年小伙子）上车，他的出场为其后面帮助女司机完成了铺垫；第二次停车，两名劫匪上车。

车上与车下

镜头1，出片名。这部短片场景简单，主要是车上与车下。

公交车车厢是故事发展的主场景。简单的场景设计可以使拍摄更加集中，减少转场的次数，提高拍摄效率。

镜头2，一辆公交车在公路上行驶——从画左驶向画右，大远景表现空旷，远离市区。

1.	出片名，渐隐；出字幕，根据真人真事改编
2.	雾，风声，空镜，一辆公交车画左入，在公路上行驶；公交车像一节五号电池大小，从画左驶向画右；大远景
3.	公交车车轮转动；特写

人物出场

镜头4，主人公（女司机）开车，没有直接给正脸，先是一个背身；这是导演特意设计的人物出场方式，该镜头交代了人物的职业。镜头5，车上的若干乘客，大家的状态（闭着眼睛的人、望向车窗外的人），也是一种“信息”的传达，是对公交车路线较远的间接“说明”。

镜头6，主人公挺胸，伸展动作，传递出疲惫的状态；影片开篇就将环境和位置的信息传达给观众，使故事的逻辑有了合理化的基础，未来再发生“不好”的事情，没有“救兵”赶来，也就合情合理了；歹徒在偏远的地方才敢为所欲为。

4.	身穿红色上衣的女司机双手放在方向盘上，开车；头缓缓转向画左，眼睛看后视镜；中景
5.	车厢内，座位上都有乘客，后排零星几个空座；前排画右一个乘客闭着眼睛，另一个靠窗户边上的乘客望向窗外；画中有一个白色的袋子，远处一个妇女一边跟邻座的一个男人说话，一边用右手往包里放东西；全景
6.	女司机在座位上挺胸，伸展，方向盘向画右转；中景

角色设计

镜头7、8，车上的若干乘客，有的看向车窗外，有的闭着眼睛，有的小声说话。这些角色都是“吃瓜”群众，虽然角色的戏份少，但前期也要考虑角色的着装、年龄。影片中即使是刻意安排的人和事，也应没有刻意的“影子”，一切要自然、真实。

镜头9，再次交代地点（环境），即空旷的街道。

7.	窗户边一个坐着的男人，左手支着头，闭着眼睛；中近景
8.	妇女咧着嘴，跟邻座的男人说话，瞥眼，转头画左看窗户外；再转回头说话；中近景
9.	汽车从画左出画，空无一人的街道；全景

时间、地点、人物……这些信息交代完，就进入故事的发展阶段。



1.3 时空变换《玩具岛》

时空变换是不同叙述单元的时间、地点、人物发生了变化……不同时间、不同人物、不同事件被连接在一起(镜头序列与镜头序列的组接),打破线性的时间使它们都成为推动故事向前发展的“动力”……这是本节要与大家分享的内容。

本片例中母亲找寻自己的孩子,她在楼下遇见一名德国的军官,军官安慰她:“我们只送犹太人去火车站,不要担心。”此刻的时间是早晨,地点是一栋居民楼下,人物是一位母亲(主人公)和德国军官(配角)……



时间回到昨天晚上,地点是一栋居民楼道,人物是一个小男孩(主人公的儿子)和邻居(配角)……

两段镜头序列组接在一起,白天到黑夜,人物变换是人物谈话内容的关联性,让两个时空实现了连接。晚上这组镜头序列是对母亲的问题(找寻孩子)的一种解答。

小男孩告诉邻居一个秘密,他要跟他们一起走。

邻居是犹太人,第二天要被德国纳粹送上火车;主人公是德国人,他们两家的孩子一起和邻居学弹钢琴。犹太人上火车生死未卜,所以母亲跟孩子说了一个善意的谎言,因为她害怕孩子知道真相会受到影响,所以说他们是去旅行(去玩具岛)。

镜头1至镜头4,主人公与军官的对话实质上传递了一个信息:火车站;主人公接下来会去火车站找自己的孩子,因为她坚信孩子与邻居家的人在一起。这种坚信,可以用昨天晚上发生的事件进行解答。

所以,这两段时间、地点、人物看似完全没有联系,因为逻辑关系(故事线)连接在一起,原本各自独立的叙事单元成为一个统一的整体。