影视工业网 CineHello.com | 幕后英雄APP REAL HERO APP



电影《我不是药神》创作·制作手册

声明：影视工业网·幕后英雄 APP 社群会员专属资料，欢迎扫描上方二维码获取更多优质内容。该文件版权归影视工业网。

目录

一、导演篇：导演用到的工作方式和方法.....2

二、编剧篇：写故事时编剧做了什么？.....11

三、摄影篇：摄影师帮我们拆解了电影.....24

四、美术篇：揭秘《我不是药神》美术幕后！.....46

五、剪辑篇：剪辑指导朱琳.....68

六、声音篇：用声音创“做”的角度“拉片”.....75

七、色彩篇：色彩创作背后的故事.....89

八、分镜篇：分镜头手稿、设计理念分享.....95

感谢本片所有的创作者和制作者为观众呈现了一部精彩的作品，

向每一位工作者致敬！

致敬 · 互动 · 感动 · 欢聚

一、导演篇：导演用到的工作方式和方法



这是导演文牧野第一次走入大众视野，《我不是药神》也是他的长片处女做。在此之前，文牧野拍摄过不少短片，并且入围洛伽诺电影节最佳国际短片单元。

在电影上映之前，影视工业网和导演聊了聊关于《我不是药神》的创作方法，文章主要分为5个方面：作为导演，对于故事戏剧化和深度是如何抉择的，故事在节奏上的控制以及影像风格的设计，还有最终要的是如何解决导演和演员，以及众多主创信任沟通的问题。



导演文牧野和监制宁浩

《我不是药神》戏剧化和深度的选择

《我不是药神》故事是真实发生的，已经非常落地，所以我要做的是“戏剧化”，让故事更好看，更能吸引观众看下去。类型化也好，戏剧化也好，都是为了让故事更有利情感，更有商业诉求。

《我不是药神》里追车、打斗、俏皮话，都是为了让观众把心放在主角和这些角色身上，然后再跟着故事走，他们的苦难让观众感同身受。如果一开始就给观众一个特别贴地的事件，观众是不能感同身受的。可能知识分子可以做到，但是普通老百姓看不清楚这个问题。



《我不是药神》剧照

说到根源，一个电影的诉求到底是什么？是在曲高和寡的层面上讨论一个问题，还是想让更多人在这里得到一个正面的立场？《我不是药神》的诉求就是想让更多的人，一线二线三线四线的城市，甚至是更下层、更底层的人，去电影院感受到生的力量，感受到自己生活中这些病痛。

还有就是艺术性上的探讨，如果这个电影有很大的面，而“面”，有时候和深度是此消彼涨的关系，越深面不会越广，只有像针一样细，才能扎下去。所以越深入，人就越少。如果面越广，深度就不会深。这就是内容的取舍，也是我们电影工作者在做的时候要考虑的取舍。



《我不是药神》剧照

《我不是药神》故事节奏的把控

我在剧本阶段按照类型化写好四幕剧，然后分序列，每个序列有一个主事件，把三分钟一小笑，五分钟一大笑的点位找好。然后从表演角度在编写的时候，合理的编入情节和人物诉求，让每一个配角都在各自可控的空间里让观众代入。

比如：全片 160 场戏，程勇的戏有 140 场，然后配角也很多，比如说像刘思慧，看着好像挺耀眼，其实只有 30 场戏，在哪里让观众了解她就非常重要。比如说和程勇在家里纠缠的戏，还有她看着酒吧领班跳舞时给一个要哭的镜头，这些点需要砸的特别准，不然这个人物空间就窄了。这些所有的东西是建筑学，不是文学，需要认真的打好地基，搞好室外装潢。



《我不是药神》工作照（摄影师王博学和演员徐峥）

《我不是药神》的影像风格

首先我个人喜欢相对手持带有自然感的拍摄方式，这种视听风格也比较适合《我不是药神》。《我不是药神》是现实题材，呼吸感的镜头容易让观众代入，而且符合人眼诉求，当观众慢慢习惯了这种视听之后，就会被带到一个真实的语境里。然后镜头慢慢进入类型化趋势，随着故事慢慢镜头开始稳定，放到了三脚架上，是一个过渡的过程。所以我们视听是从稠到稀的一个过程。前面很浓烈，色彩、声音都很浓烈，随着剧情慢慢进入到后边，当死寂出现的时候，故事开始转入负面，进入负面过程中之后，慢慢焦点就放到了主角身上，所有东西开始变得很稳，镜头也变得很慢。

这个过程需要一个视听路径，导演去给这个路径画一个曲线。美术设计要参照这个曲线去设计。



人物服装渐进变化图

比如故事前半段程勇、刘思慧他们的衣服非常花哨，甚至有豹纹，但是从中点往后，刘思慧再也没穿过豹纹的衣服，因为气氛不符。所以所有的部门，剪辑、美术、摄影、录音都要参照导演画出视听曲线，从战略上去辅助故事。到最后摘口罩的段落，已经变得很形而上。如果电影一开始就呈现形而上的东西，观众是拒绝的。电影其实是一个时间艺术，前面先和观众混熟了，后面再给平常能接受的东西。

关于“保一条”的工作习惯

当喊保一条，就说明上一条足够好。当喊了保一条之后，全部的主创，加上演员都会认为，导演拿到想要的，保这一条是不是可以给导演一些不一样的东西？最后我发现我剪辑到电影里的素材，50%是保的那一条。这样可以让演员变得不格式化，放松。所以当我说保一条的时候，演员经常会说：导演，我给你另外一个方式试试行吗？演完就会发现这是对的。所以其实这是一个抓取意外之才的办法。而且现场要喊保一条，而不是再来一条。再来一条，演员会觉得上一条演的不够好。而保一条，会让演员认为一条演的足够好，可以不在乎这次好不好，会再给你一个新呈现。



《我不是药神》工作照

导演和演员以及其他主创的信任、沟通问题

开拍之前必须要解决信任和隔阂问题，用国内的说法就是思想政治工作。思想决定一切，我们要统一我们的愿景，然后要统一我们达到愿景的方式，这个过程非常重要。在生活中达成一个特别特别强的信任感，这种信任感会决定导演在现场能拍多少条。真正帮助电影变好的，不是拍摄那一会儿，是不拍摄的时候，导演和演员的关系，演员和演员之间的关系决定的。



《我不是药神》工作照

《我不是药神》里面为什么演员们能演那么好？就是因为他们在生活中关系极好。电影中有一场散伙饭的戏（火锅），刚一开拍，谭卓看到火锅直接泪奔了。因为她已经搞不清楚自己是角色还是演员，一想到大家要分开，已经情不由衷。其他演员都是这样，他们之间私底下的关系已经决定了，他们在生死离别时的感情厚度，我跟他们之间的关系也是这样的。所以其实拍电影最重要的，还是要在场下先建

立政治互信，思想统一。这样到了现场之后就完全可以无缝衔接，可以让他相信你，你可以打造好。

导演的工作一半是艺术创作，一半是管理，这些其实是管理方面的工作。我在写剧本的时候，除了录音指导没定，所有人都确定了，所以主创方面经历了长期的磨合。也就是导演的准备工作不能只限于作为导演在剧本阶段做准备，你的准备要让你想传达的东西，必须传达的非常准确。你可以用影像的方式传达给摄影，用音乐的方式传达给音乐。让他们在开拍的时候知道自己的目的。这个工作其实并不难，我跟主创进行过五次剧本沟通，一遍一遍的读剧本，哪个地方感觉有问题就提出问题，去探讨，达成共识在往下走，只有做到这个样子，才能够让主创完全一条心。

二、编剧篇：写故事时编剧做了什么？

影片的整体质量，豆瓣给出了平均8.9分的成绩，是近年来华语电影的最高评分！

为什么能拿下口碑票房的双丰收？除了成熟的视听技巧，选题独到，还有就是整个故事的改编成熟度。很多网友分析过《我不是药神》的剧作，不论从类型改编，还是人物角度，都近乎完美。所以我们《我不是药神》成长计划里面，特别采访了编剧之一钟伟老师。



编剧钟伟

钟伟老师是该片的主要编剧之一，更多工作是对于故事的类型化的处理。所以整个故事他是如何处理，以及在处理的时候，考虑了哪些想法，这篇采访他给了我们一个完整解答。

影视工业网：您是什么阶段参与到电影创作中？参与之后做了什么？

钟伟：我参与之前，已经有了韩家女老师的一版剧本，并且韩家女老师的那版剧本其实已经很完整了。但导演告诉我的诉求是想一个标准类型片的商业剧，所以，等于我接手了一个命题作文。

我接手之后改变了人物关系，之前的关系主要来自家庭，比较偏向文艺。我做了较大的改动，变成了来自病人生态上的一个大家庭。然后设置了 4 个病人和主角的人物关系。让主角变成一个来自底层过得非常潦倒的健康人，有很强的赚钱欲望，想要挽救他的家庭。我让这个人物相对第一稿的主角蹲的更低，从而去拉大人物弧光。



而周边其他角色也是做了外化，做成了主角潜在优点的性格外化，只是没有被激发出来。他有勇敢，勇敢是黄毛这个角色。有信仰，所以用牧师做代表。他被损害、侮辱，但是他懂得奉献，这个特点如果发挥到极至就是刘思慧的形象。还有就是不埋怨，为了亲人可以自己牺牲自己，这是吕受益。吕受益身上看到程勇一些鸡贼、精明的东西，同时也能看到软弱、善良的一面。所以，把程勇潜在特点外化成 4 个人，这 4 个人就像天使一样引领程勇往前走，把他从一个平凡的小市民，成长为一个英雄，所以这 4 个角色也是做了扁平化的处理。

影视工业网：编剧进行的工作流程是怎么样的?

钟伟：接到剧本后，作为编剧来说是要分析这个命题。这是一个关于疾病的故事，其实我对这个区域很陌生，所以前期有差不多一个半月的时间在了解、采访相关的知识和人，去了解到到病人更真实的状态。之后也没有急于开始写作，而是和导演做了一个务虚的过程。

我按照我写剧本的习惯，做纲的时候先做一个序列，每个序列只有 8 个字，然后一个序列的主要任务和意义都集中在一起。一个序列要讲什么，表达什么观念，要通过这个序列来完成。

1、 神秘假药，机场初见

2、 潦倒油贩，“妻离子散”

3、 父病无钱，铤而走险

4、 印度寻药，有惊无险

5、 初试身手，举步维艰

6、 招兵买马，大干一番

7、 谨小慎微，一隅偏安

9、 药贩夺药，自保离叛

10、 严打无药，苟延残喘

11、 受益自戕，震惊愧然

12、 代购救众，为求心安

13、 危机来袭，众人护全

14、 彭浩罹难，灵魂暗夜

15、 不计代价，英雄蜕变

16、 身陷囹圄，光荣终显

（第一幕第一个序列也是楔子，在正片中全部剪掉了。最后序列节奏是。起：3 承:4 转:5 和 2。每个序列 5-12 场戏，因为现实题材信息量大，所以序列场量偏大。剧本原稿 171 场，成片 150 场左右。）

《我不是药神》的剧本共有 16 个序列，分成 4 幕，其实比较工整。当把骨架打好之后，接下来的任务就是找材质，梳理动作逻辑。开始往骨架里填肉，到了最后一步是做色彩。电影里面呈现出来的一

些黑色幽默都是最后梳理出来的，是从台词、人物表演、调度上考虑的。

影视工业网：《我不是药神》的故事定位，是如何设定的？

钟伟：在这个电影里，我是一个解决问题的编剧，是要完成导演和资方的诉求，所以《我不是药神》的故事定位来自于导演。导演提出来想做一个商业片，做一个大类型，这个大类型是社会英雄题材。然后我在接手之后，我细分成几个东西。比如既然是社会英雄题材，那是什么英雄？是改变世界的英雄，还是被世界改变的英雄？这是两个非常不一样的东西。《我不是药神》选择了第二种，被社会改变成为了英雄，这样的人物弧光会很漂亮。程勇是一名普通的小人物，要成为一个英雄的话，他必须受到方方面面的激励、认可，他才能选择要不要成为一个英雄，以及为什么愿意选择成为英雄，这是我在这部片子定位上做的最大考虑。

梳理成类型片，其实中间我们尝试参考其他类型，去研究其他类型模式。我们也做了一些类型变体，比如电影前半段是带一点点带犯罪片的质感。团队我们采用了金羊毛团队的结构形式和人物关系，金羊毛形式本来是需要在整个电影里一以贯之，但在中间部分我们做了变体，在故事到达高潮的时候，金羊毛团队解散了，任务戛然而止。所以这个电影的后半部分，也就是转合部分，做了一些不一样的变形。电影后面没有明确的反面力量，我们做了一个弥漫式的压力，有警察、有药商。这样的压力其实有一点散点，有一点小情节的处理方法。



影视工业网：故事的驱动是依靠人物还是事件？能否举例，比如吕受益妻子到工厂找到程勇那场戏设定。

钟伟：人物推动故事是依靠内心的欲望，《我不是药神》里的人物欲望我们设定了两个，分别是表面欲望和潜在欲望。表面欲望是程勇要挣钱，去挽回他的家庭，而潜在欲望是尊严。表面欲望到中间部分已经完成，所以潜在欲望做了一个接力。对于程勇来说，他不太清楚自己的潜在欲望，而且他的潜在欲望和表面欲望是矛盾的。所以当程勇意识到自己有尊严，当有群体和卖药小团体依赖他、甚至仰慕他的时候，他的自尊心开始复苏，然后整个病人的生态感动到他，让他的自尊里包含了一种责任感。所以当他的表面欲望获得满足，收手的时候，实际上他在做最难的选择。雨夜的戏就非常关键，徐峥老师演的特别棒，我看到那一幕，深深感觉到角色的那种纠结。



当他看到吕受益在医院里的状态，他潜在的自尊和责任感开始被激发，他要拯救他的朋友。但这个时候他还是理性的，他是去帮他带药，但没有去大批量的走私。一直到吕受益去世，他决定帮助其他病人，这个时段，其实还是还在理性的阶段。在他失去黄毛的阶段，他已经彻底受不了。他把他小市民的精打细算、谨小慎微全部放下了，做了一个英雄的蜕变。这个时候，他最大的褒奖是自尊的褒奖，他赔上了一切，但是赢了自尊。所以人物驱动故事，我是这样来理解的。但是中间其实很多事件驱动人物，其实我把事件当成他的一个外化动作或者是激励事件来处理。

事件是写作上不缺或者是不难做的，人物欲望驱动他做一些事情，他就有钱了。那他就不会再贩药，开始趋利避害。所以这时候他应该是一个小老板，所以他就开了一个工厂。但不会很有钱，所以他在领导或者商业合作伙伴面前，还是一个献媚的姿态。他回到他以为满足他欲望的世界，成为一个有钱人，实际他的自尊上反而低了。从散伙开始，他的自尊心已经开始慢慢在挣扎，到吕妻来找他的时候，他的

潜在欲望开始起作用。所以设计这场戏实际上就是一个苗头，让他看到欲望的发动机，并让发动机开始发动。



影视工业网：电影中的人物是如何处理的?

钟伟：按照传统的戏剧思路来说，要让程勇变的比较有色彩我也仔细考虑过。在我们没有考虑演员是谁的时候，把角色编成了：生旦净末丑。这个团队最理想的状态就是 5 个人，程勇是武生，有一些鲁莽，但也有一些智慧。旦角是刘思慧，自然是花旦。黄毛是花脸，是否观念非常鲜明的一个人。然后刘牧师是末，是老生，他在团队里起到定海神针的作用。丑是吕受益，我们主要放大了他小市民的特点。



其他 4 个人物在戏剧创作上，我作了扁平化处理。扁平化是一个功能性用词，如果不是主角，而又承担某些功能的时候，这个人物必须要做扁平化处理，不然观众会分不清哪个是主角。而且这些人物特别有色彩，很容易把故事讲成别人的。这 4 个人必须拿捏特点的特别准，准的地方就是要放大 4 个人的优点。他们在欲望上是一以贯之的，就是为了活命。而程勇是立体的，他没想过自己要成为这样的一个人，就是想赚钱而已，所以他作为主角就会有挣扎。这也是 4 个人物角色跟主角处理不一样的地方。但是这样处理并不妨碍他们成为一个很好看的角色。这 4 个人的特点在最初没有想的那么精确。我把 4 个人列出来之后，跟导演反复讨论，最后认为要把他们做的非常准。类型片

其实最缺少的是准确，然后再去做艺术化的处理，让刻意化的东西被打磨一些。



故事在起承转合的时候，转合选择反派的时候我们面临了一个问题，所以我们做了一个处理，把印象中的反面角色做了一个成长，他保全了程勇，他做了一个保护程勇的这个举动。以此来褒奖程勇，这条线就比较完整，而且这个人物也少见。



而刘立中是医药代表，是一个相当扁平的角色。刘立中作为这个故事里面负面力量最大的反派代表，其实他有自己的立场，但如果这个人物是写的立体，会让故事变成另外一个电影，变成一个探讨性的东西。我们的电影是一个类型片，不是一个纪录片，也不是一个深度报道，要呈现的是一个精巧的人物和完整的故事，故事中必须要存在一个反面力量，所以免不了会有一些脸谱化。

影视工业网：如何解决代入感的问题？喜剧和温情如何拿捏？

钟伟：观众看电影最关心的就是电影跟我有什么关系，其实代入感的问题就是角色处理的问题。首先，这个题材讲述了生老病死的事，

观众都会关心。那作为编剧要处理的就是把主要人物做到一个真挚的欲望，欲望越真实，就越接地气，那观众的代入感就越强。程勇面临孩子抚养权和父亲的生病的问题，让观众不难理解而且深有体会。至于说色彩方面，完全是按商业片来考虑的，就是这个故事一定要有卖相，不一味卖惨。

色彩的东西是最后一道工艺，它不太会影响到人物的动机、动作，但他会影响到观众的感受。这个电影的题材关于病，我怕它太沉重了。在剧本围读的时候，我们找了一些演员读剧本，去听和感受演员说的词。在听的时候就认为可以做了一些有意思的改变，让戏更灵动、幽默。其实前面有一些剧情中的幽默，比如说程勇跟牧师聊天的内容，最初就有，这是程勇性格决定的。程勇是一个挺有韧劲的人，人物特质里面有一点幽默的感觉。然后整体的想法就是前面要轻松一些，往上抬一点。后面去流于一个自然的状态，需要付出的代价该多大，就是多大，让故事变的有分量。

影视工业网：电影里出现了很多被观众记住的台词，在台词设定上您是如何考虑的？

钟伟：前期采访特别关键，电影里被观众列为比较好的台词，大多是采访时听病人说的。比如“世界上只有一种病，穷病”。这是他们多年生病的体会，不是靠聪明和智慧就能编写出的。我觉得这句话

特别有分量，而且代表了大多数病人对这个世界生态的看法，也是一种绝望、压抑。

有些词需要反复拿捏，我在写剧本的时候，基本上会把潜台词全部写出来，写的会比导演要求的多。准确的潜台词被写出来之后，在调配的时候，如果戏剧功能达到了，就把这个潜台词拿掉，让它作为一个表演依据，演员会体会到这个潜台词。比如说吕受益在病房里，程勇问他怎么会变成这样。其实他回答的潜台词是：命不好，到了急变期就这样了。电影并且没有表现这些潜台词，但是我们可以通过演员的表演，在银幕上面感受到这些。其实就是编剧要做加法，而导演后期去做减法，导演去选择保留哪些特点，故事递进中哪些信息必要和不重要。

三、摄影篇：摄影师帮我们拆解了电影



“Less is more，尽量做减法，做的越少，让观众感受的越多。”



这是部让观众由笑转泪的作品，影片中，从每个人物的眼神到肢体上的一举一动， 都被摄影师加以现实主义的风格所记录，用每一个镜头细节来牵动观众的内心。

“现实主义”的商业表达是这部影片导演文牧野最开始定下的调性，然后与摄影指导王博学一起沟通如何用影像来实现出来，以此来展开一系列的摄影工作。在影片上映前，我们与《我不是药神》的摄影指导聊了很多关于本片的拍摄过程与想法。在这篇文章中，将看到影片的前期筹备工作，对于运镜、布光、美术等一系列详细构思，国内外拍摄经验和器材的选用，以及不同场景的拍摄案例，干货细节超级多，请细细阅读。



王博学，代表作：《二代妖精》《恋爱中的城市：捷克篇、法国篇》《盲道》《初恋未满》《鹿晗 MV：勋章》等。图书《灯光师入门：片场打光实战手册》的译者，闲工夫公司的制作总监。

影视工业网：针对《我不是药神》，您如何确定这部片子的影像风格？想要营造怎样的氛围？

《我不是药神》是一部现实主义题材的电影，最初与导演聊剧本的时候，他就明确的提到，要把影片往商业类型片上走，因为现实主义题材的文艺片大家看过很多，但目前至少在中国还没有人试图去拍一个商业类型的现实主义电影。与此同时，影片本身的故事与人物也是现实主义的，所以，影像风格要保持现实主义的基调，在这期间我们做了大量工作，就是如何从现实主义中抽离出来。



影片剧照

影片的摄影主题定为：Less is more。尽量做减法，做的越少，让观众感受的越多。摄影只是来辅助叙事，营造整体的氛围，用现实主义的影像风格来增加故事的真实感和观众的代入感，让观众相信电影中是一个真实的世界，然后观众才能被故事和人物所触动。

影视工业网：影片拍摄前期，在运镜、构图、布光上如何考量？以及如何与美术以及服装组相匹配？

与导演定调时，我们又重新学习了“新现实主义”和巴赞的“段落镜头“理论。新现实主义是以平凡的题材表现形式美，以朴实的摄影手法，产生强烈的视觉冲击力。新现实主义流派的艺术特点是在常见的事物中寻求"美"。用近摄、特写等手法，把被摄对象从整体中"分离"出来。然而，巴赞的“段落镜头“理论则是保持新现实主义的手法和美学主张之后再延生的，它与“蒙太奇”理论是相对的，巴赞希望电影摄制者认识到电影画面本身所固有的原始力量，解释和阐明含义固然需要艺术技巧，但是通过不加修饰的画面来显示含义也需要艺术技巧。

以上是我们学习的素材，把它当作本片需要的类型元素来处理，使用新现实主义朴素的摄影手法，同时使用巴赞的单镜头和蒙太奇的处理方式。所以你会看到本片中有大量的中景和近景，来突出人物，还有基本上，每场文戏我都会争取做一个有视听调度的单镜头，但最终成片为了保持商业节奏部分镜头被切开。



现场工作照

光线和色彩是摄影造型中非常重要的两个手段。在影片的大方向确定后，具体的镜头、运动、光线、色彩都要根据剧本中的人物和情绪做更加细分的处理。比如运镜上要紧跟人物，我希望镜头要跟着演员一起呼吸，捕捉演员所有细节的情绪，同时，在现场几乎不给演员标记位置，让他们自由放松的表演。布光上，遵循自然主义的方式，同时根据剧本做一些戏剧化的处理。

影片的美术指导和造型指导都是由李淼老师负责，他在最大范围内控制画面中出现的色彩。在拿到剧本后，首先要把剧本从大段落到同一场景不同场次进行拆分，再根据人物的情绪把单条线的故事拆分开。在开机前，我做了一个色谱，然后与李淼老师一起对影片的色彩进行探讨。我们要让所有摄影手段都具有目的性、有剧本依据，并让

整部电影在视觉上更加丰富。根据剧本，全片分为四个阶段，并分成了四个色调，分别是黄-橙-蓝-白，大场景上分为上海和印度，两个地域用不同的数字摄影机来做色彩和质感的区分，最终根据每场人物的情绪再做细节的调整。我们尽量把画面从现实主义中抽离出来，同时还要保证现实主义的环境和氛围，不能做的太抽离。



1、 神秘假药，机场初见

2、 潦倒油贩，“妻离子散”

3、 父病无钱，铤而走险

4、 印度寻药，有惊无险



5、 初试身手，举步维艰

6、 招兵买马，大干一番

7、 谨小慎微，一隅偏安

9、 药贩夺药，自保离叛



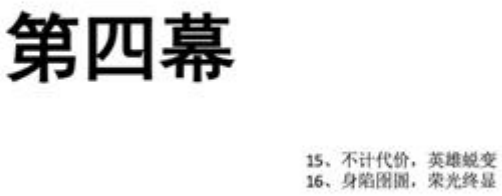
10、 严打无药，苟延残喘

11、 受益自戕，震惊愧然

12、 代购救众，为求心安

13、 危机来袭，众人护全

14、 彭浩罹难，灵魂暗夜



15、 不计代价，英雄蜕变

16、 身陷囹圄，光荣终显

影视工业网：请谈下摄影组在开拍前的筹备工作，以及在国外取景拍摄，遇到了哪些困难，如何解决？

电影正式筹备是从 16 年的 12 月开始，17 年的 3 月开机，拍摄期含转场和印度部分大概是 85 天左右。筹备期主要是与导演一起分析剧本，然后就是勘景。在勘景的过程中，我们会把基本的调度和位置定下来，所有动作段落和复杂场景的都画了分镜，整体的前期准备工作比较充分。



前期筹备工作

剧本的故事背景发生在上海，制片组和美术组第一次去上海采风回来后提出了几个问题：

1：因为是现实主义，要拍很多现实的实景来增加真实感，但在上海拍摄的协调难度太大，很多外景街道控制起来相当麻烦。

2：这个故事发生在 2002 年，当下的上海外景很现代，有一定的时代跨度。后来美术指导李淼提出去南京拍摄，美术组第二次去南京采风后发来一些照片，导演和我都觉得很符合影片的气质，所以最终选择在南京拍摄主要戏份，最后小分队又在上海补拍一些城市的空镜。



在印度拍摄是一段很有意思的经历。我们在 2017 年 2 月去印度堪景，当时计划先拍国内，再拍印度戏份。遇到最大的问题是，印度在 5 月后就会进入雨季，连续下雨的印度外景没法拍摄，虽然也考虑

过先拍印度再拍国内，但当时印度拍摄的一些准备工作还没有特别成熟，于是改变拍摄计划。

影视工业网：因中外两地拍摄，在器材的选择上有哪些考虑因素？

从剧本角度考虑，无论色彩还是画面质感方面，我都想区分出国内外两地的不同，让观众更为直观的感受到环境气氛变化。选择两种不同的摄影机拍摄，是因为分开拍摄，这样可以不牵扯到集中拍摄过程中要换器材的问题，所以就定了这个方案。

开拍前，我们做了一些技术测试和效果测试。因为影片整体分为国内和印度两部分拍摄，我选用 Alexa 和 RED 两款数字摄影机，不同的数字摄影机对我来说等同于不同的底片，利用它们的差异性来拍摄不同的画面。

国内部分

使用 Alexa XT 拍摄，OpenGate 模式记录的 ARRI RAW，之所以用 Opengate 是想获得更大一点儿的景深，光孔控制在 T2-T2.8 之间，突出人物，使之从背景中抽离出来。因为故事发生在 2002 年，我想让画面有一点儿年代感，同时保持现代的影像，原本打算使用老的蔡司镜头来给画面增加质感，但做了几套镜头的测试之后，没有能拼成一套质量完好的镜头，所以后来国内部分就改用 Cooks S4i。我们采

用不停机的通条拍摄方法，导演要求不能打断演员的表演，所以要全程肩扛拍摄，演员没有固定位置，摄影机要跟着演员的表演做不同的移动方式。基本上，每条拍摄的位置都不一样，这样特别考验焦点员的技术。我们两个焦点员李伟峰和张生都非常好，基本没有因为焦点问题而重新拍摄，从技术层面保证了我可以更加大胆自由的运动。



现场工作照

感光度上的设置，有几个夜戏的场景用了 ISO1280，目的是想保持现场实际光源的氛围，同时给画面增加一些质感。日景拍摄时，有时我会把摄影机的叶子板调低，比如 90 度或 45 度。因为我想用大光孔拍摄，且外置灰片又不想超过 1.2，因为灰片超过 1.2 后，画面会偏绿，所以我用页子板开角度来平衡曝光。

印度部分

幕后 花絮



Drug Dealer
RED Weapon 8K (really? Enough already...) 1.89:1
Zeiss Ultra Prime
LAT: 19° 0' 54.64" LONG: = 72° 49' 2.77"
Tilt 50° Down Bearing 0° (N)
DATE: 9月 1, 2016 , Sunrise 6:23 AM Sunset 6:53 PM
Photo Taken:2017年6月10日 18:33

32 mm

使用 RED WEAPON 8K 摄影机拍摄，因为它本身有自己的特点和魅力，色彩很丰富且更加饱和，同时它的宽容度和暗部层次非常好。我们的主要器材从国内带过来，一些附件在印度配备。因在过海关时间的耽误，第一天在印度拍摄仓促，设备来不及调试，视频信号一直有问题，而且天气热好多人晒伤。印度部分采用双机拍摄，印度工作人员比中国人多，但是刚开始印方配备的摄影助理分工并不明确，后来我要求他们必须专人负责专项工作，才使得拍摄顺畅起来。

在印度有一场戏是程勇站在码头边看海上行驶的轮船，那场戏程勇的正面镜头是在太阳下山之后拍的，照度稍微有点不够，但就是想让他处在一个低照度的情况下，最终成片的暗部细节和层次表现很好。

影视工业网：在印度，程勇身处在烟雾的城市里，低饱和的画面效果与电影的其他场景形成反差，请谈谈这场戏的拍摄想法。

在与导演聊剧本时，我们希望能在这个如此现实主义的电影中找到一些气口来做一些非现实的处理。而这场戏对于主人公程勇来说，他正处在一个转折口，根据人物情绪我们需要在造型手法上进行一些处理，但起初并没有找到一个合适的处理方法，直到看到美术指导在印度采风时的一张照片。照片中，马路上有一些印度工人在用喷雾剂来杀虫，烟雾非常大，这是在印度实际存在的问题。看过照片后，我们立即决定使用烟雾，导演又跟据烟雾丰富其它的元素。最终成了影片中的样子，它很真实，又很非现实。

影视工业网：黄毛抢药后，出现了一场由屠宰场等多个场景组成的追逐段落，这些场景怎样完成的拍摄？

整个追逐段落分为 4 个场景拍摄，起点在屠宰场，抢车是另外找了一个地方当作屠宰场后门，汽车追自行车又换了一个街道，最后抓住是在一个下坡的路口。这场戏面临的第一个困难是如何在气氛上把这段戏的画面连贯统一起来。因为日景拍摄要靠天吃饭，既要考虑到每个阶段和每个路段不同的太阳位置，还要根据太阳位置去推理每个镜头的拍摄角度和每条路的拍摄时间。另外一个困难是，下坡的路很

短，我们要拍到汽车与自行车的位置关系，经常出现车的位置刚配好就没路了，还需要多角度拍摄，因为路面太窄，机器没有办法挂在车的侧面。

在拍摄汽车追逐自行车时，分为车内和车外两个机位，车外使用沙滩摩托车跟拍，在汽车奔跑时则使用吸盘和侧挂拍摄车内演员。到最后一段下坡路的拍摄，因为路面太窄，只用了吸盘拍摄正面镜头。拍摄关系镜头时，机器在副驾驶位置，只带驾驶室的程勇拍摄。





最后下坡路的前后跟拍镜头，因为路面太短，沙滩摩托启动与汽车配合需要费些时间，我就把斯坦尼康车改成类似轮椅的样子。我坐在上面，移动助理推着我，这样速度很好控制，但也有一定危险性，好在最终拍到想要的镜头没有发生事故。

影视工业网：神油店作为影片的重要场景，对于这里的戏份，拍摄角度和气氛要如何设定？

程勇所在的神油店是电影前半段的一个重要场景，开机前我与美术指导商量要在这个场景要根据剧情的走向做出不同的气氛变化。影片最开始主要突出神油店里面的红光，来营造基础的神油店所特有的典型场景气氛。它要随着人物情感来转变，程勇的治愈小队成立来到这里后，神油店里面的红光渐渐减少，变成正常色温的光。



现场工作照

到后来假药贩子张长林来神油店找程勇谈判，那场戏使用现场光源做了底光的处理，来烘托这个谈判的阴险氛围。这个场景最后一次

出现就是吃火锅的散伙饭，这场戏是情感的重场戏和整个电影的情绪的转折点，我使用球灯做了一个顶光，把环境全部压掉，不让观众被任何背景信息干扰，突出每一个演员的情绪和状态。对于拍摄而言，这个空间不大，属于多人物的文戏，先确立以程勇为中心的轴线，按照人物位置和人物关系来拍摄，中间用零轴线的人物近景和特写来跨轴线。这场戏所有演员都特别棒， 大家生活在一起有了很深的感情，演员很容易进入到要分别的痛苦情绪中。

影视工业网：假药传销大会的群架作为片中的重头戏，拍摄上要做哪些工作?

这个场景我们有很明确的分镜头，从拍摄上分为了几大块。导演想在这个打戏中突出人物性格，所以武指的动作设计也是根据人物性格而设计的，几个主角在这场戏中有明确的行动线，我们先拍完全景的大气氛，然后按照单人物把整个行动线拍完，接着把几个人物交叉的部分拍完，最后拍大家抢药的气氛，整场戏很顺利就拍完了。

影视工业网：请详细谈谈，抓捕黄毛开车逃役撞上大货车那场戏的拍摄与布光。

这场戏是影片制作上的一个难点。首先环境处在集装箱码头，再加上追车，所经过的环境范围非常大。在码头上的操纵性很弱，因为码头晚上还有工作，我们并不能完全按照自己的想法进行布光和拍摄。制作层面上，要把这场戏按照局部拆分出来，文戏、追逐戏、撞车戏各自在一个地方。前面追逐的部分因为面积太大，没办法大面积铺底

子光，所以在逆光位上起了一辆吊车拍摄。人物近景采用 LED 和 skypanel 做一些人物光，这场戏的光源是根据车灯设计的，车灯的光打在地面上反射后会给人物提供柔和的顺底光。全景尽量让车灯打在镜头上，从而形成晕光来增加紧张感，机位大多选择平视拍摄。



现场工作照

黄毛开车撞出大门是在码头拍的，因为镜头要带到后面集装箱的关系，而撞车戏没办法在码头直接拍，所以这个部分我们就借景在一个车辆较少的马路上完成。

影视工业网：在第一次出现夜店的场景中，面对复杂的人物关系，为什么采用长镜头拍摄以及如何布光？

夜店的第一次出现是程勇和吕受益来找刘思慧，并看到她在台上跳钢管舞。在镜头设计上，我们想用一个镜头拍下来，并不是为了要

拍长镜头，只是觉得这种场景被切开局部拍摄很没意思。这个想法在复景时就敲定了，B 机掌机加斯坦尼康摄影师曹勇在拍摄之前就在实地进行了排练。完成相对复杂调度的镜头，最重要的是摄影机与演员的配合，徐峥老师也是导演，所以他很了解摄影机的位置和运动的节奏，所以整个配合的都很顺利。



影片剧照

这场的光线设计其实并不复杂，夜店是很多电影里都会出现的一个典型场景，在光和色彩感上都差不多，这场戏我会根据演员的调度做一些调整，关掉原场景中一些色彩不太好的光源，并用 skypanel 做了一些人物的主光和副光，背景放了一些烟来增加气氛。

影视工业网：如何与 DIT 部门合作？现场是否有预设 LUT，后期与调色师如何配合？

在拍摄前期试片时，我做了很多 LUT 的尝试，在网上买了一套模拟经典电影的 LUT，在尝试很多款之后，最终选择了一个色彩方向，并做了一些调整。我们并没有在现场做色彩管理，DIT 会把 LUT 套在每天给剪辑的转码素材上，收工早的情况下，我会去 DIT 那里检查素材，如果没时间就攒一批一起看，发现不太舒服的就让 DIT 帮忙重新出，剪辑再重新替换。

测试 LUT：



KODAK D65



人类之子



No country for Old man 2



suicide squad 1

影视工业网：拍摄这部电影与您之前拍摄的影片有何不同，对您来说面临了哪些挑战?

最大的不同就是题材和剧本的不同，我之前拍过纯现实的文艺片，也拍过制作体量

大一些的商业类型片，但这次是拍一个商业类型化的现实主义题材电影。



现场工作照

对于我来说，创作上最困难的可能是现实主义和商业性的度的拿捏，整个拍摄过程中一直在取舍和平衡。每天面对非常真实的场景时，我都要提醒自己这是一个商业片，想办法从现实中抽离出来。拍摄上最大的挑战是拍摄每场戏的第一组镜头，因为我基本上都会为其拍一个“段落镜头”，这个镜头里有丰富的视听调度，至少要照顾到这场戏中的所有演员。所以，大多数情况下，我都是右眼看目镜里的取景，左眼看画面外的演员，看快到谁的表演了他的位置在哪儿里，然后接着其他演员的表演节奏去找下面的演员。而制作上的困难都有解决的方法，拍摄过程就是解决问题的过程嘛。

最终，其实所有的创作思路都是来源于剧本，来源于自己对剧本的理解和自己的审美体系，《我不是药神》的剧本非常清晰完整，给

所有主创提供了很好的创作依据。我一直有个观念——拍电影就是盲人摸象，摸到什么就拍什么，这个没有高低之分，从剧本中感受到什么，就用自己所掌握的技术和技巧把文字转化出来，其它的留给观众。

四、美术篇：揭秘《我不是药神》美术幕后！

如果说好的电影美术有三个层次，第一个要真实的再现角色所在的时代，还原角色身份以及将他的信息展示在影片中。第二个层次，就是要在这个环境中，注解角色的心理和性格。第三层也是最高的要求，就要风格化的表现。毫无疑问，《我不是药神》做到了这三点，为我们呈现了一个真实、残酷而又有一丝温情的世界。

李淼老师说，他在创作中遵循了冰山理论。“一部作品好比‘一座冰山’，露出水面的是1/8，而有7/8是在水面之下，写作只需表现‘水面上’的部分，而让读者自己去理解‘水面下’的部分。美术和造型也是如此，我希望用海量的细节来支撑起整个世界观，即使大量的细节并不能够通过镜头展现，但是这对演员在现场的感受影响非常大。”

李淼老师从《我不是药神》的视觉体系定位，到美术造型要求、人物造型设计来源，进行了详细的制作解析，试图还原《我不是药神》在创作时的想法，并且分享了大量的气氛图和设计稿，这对整部电影的了解和相关的制作非常有帮助，详情阅读下面。



李淼（左），《我不是药神》造型指导和美术指导。作品：《唐人街探案 1》《唐人街探案 2》《嫌疑人 X 的献身》《左耳》等。

关于视觉体系

初次读完剧本后，我写了一篇简单的美术阐述，大致意思是：我希望通过类似卢西安·弗洛伊德的肖像画的风格展现《我不是药神》，弗洛伊德的绘画有着一种独特的冷峻和病态，一如《我不是药神》呈现出来的主旨。



卢西安·弗洛伊德的画

导演在最初时也明确的提出，《我不是药神》不是一部文艺片，而是一部现实主义的商业片。所以在大的视觉风格上不可以是灰土土的一片。在后面实际的创作工作中，我也借鉴了很多弗洛伊德绘画作品的风格：粗砺，来自现实的色彩，不被人察觉却又不失明确的色彩倾向。

关于美术造型的整体要求

著名作家海明威认为：一部作品好比“一座冰山”，露出水面的是 1/8，而有 7/8 是在水面之下，写作只需表现“水面上”的部分，而让读者自己去理解“水面下”的部分。美术和造型也是如此，我希望用海量的细节来支撑起整个世界观，即使大量的细节并不能够通过镜头展现，但是这对演员在现场的感受影响非常大。



刘思慧家概念设计图



刘思慧家场景照



刘思慧家墙面儿童涂鸦

比如在刘思慧家，我们加入了很多儿童在墙上用铅笔的涂鸦，在我的想象中，刘思慧的女儿因生病在家，妈妈拼命挣钱，无人照料女儿，所以女儿孤独的时候，就跪在沙发在墙上乱涂乱画。这些细节虽然没有具体呈现在镜头画面中，但是由这些细节构建出来的世界，是能够让演员信服的。所以，这也是为什么我很反对搭景只搭三面，穿衣只穿镜头能拍到部分的拍法。





神油店细节

另外对于个人偏好而言，我希望能做到尽力隐藏。美术造型呈现出来的视觉元素要以人物性格和故事发展为基础，符合的留下，不符

合的即使再“美”也要拿掉。所以说，电影美术的目的并非传统意义上的“美”，而是整体电影故事创作和人物塑造的一部份。

由于《我不是药神》是一部现实主义题材作品，这就要求美术和造型在创作过程中刻意的把自己隐藏起来。也就是说最终呈现出来的样子尽可能让观众没有察觉，但是每一个设计又得经得起严格揣摩和反复推敲。所以，有时候观众们看完一个现实主义题材的电影，觉得没有看到美术造型的存在，似乎都与现实生活一模一样。但是仔细观察才会发现，比真实更真实，优秀的美术能够在真实的基础上提炼出自己独特的视觉语言。

关于造型

关于人物造型设计我和导演聊过一次，我希望通过人物性格的“拟动物化”，去更准确的把人物性格外化。这是我的老师，也是著名美术指导韩忠老师很多年前教我的一个方法。比如把一个阴险狡诈的人拟作狐狸，如果造型设计往狐狸的感觉靠拢，那这个人物一出现就隐约有种阴险狡诈的暗示，大概是这个道理。于是导演和我前期做了一些功课，导演提出把程勇拟为断牙的野猪，彭浩是愤怒的猴子，吕受益是卑微的浣熊，赵立忠是精明的杜宾犬，最后电影呈现出来的效果也是很接近。













我的准则是，如果这个人物的造型在剪影状态时就能让观众感受到他的性格，那么这个设计才有可能成功。这就要做到造型的大轮廓要有性格，比如程勇刚出场时不修边幅邋遢的烫头，刘思慧细细的紧身蟒皮裤，彭浩的爆炸黄毛，吕受益稀疏的头发，等等这些都是人物标志性东西，很容易在大轮廓上体现出人物性格以及所处的境遇。

非常感谢我们的所有演员，他们都不计形象豁的出去。我记得给王传君老师试妆时，最初讲的是将头发打薄，但是打薄几轮后，病态效果不是很明显，于是我们将王传君老师的头发进行了掏空处理，剪成了斑秃状。最终呈现出来的稀疏效果确实很棒，也非常感谢大家的信任。

关于人物的渐进

在人物成长弧线造型体现上，我和导演做了很多尝试。如电影中呈现出来的，程勇由油腻邋遢逐渐趋向于利索简洁，发型由凌乱变为短发，配合人物由市井自私小人物成长蜕变为平民英雄的过程。类似的人物成长渐进的造型在刘思慧身上也很明显。刘思慧从最初的豹纹领呢子大衣，到最后素色外套冷色里衬，完全配合人物的成长及境遇的改变。

程勇第一阶段

1 2 3 4 5 6

62L,62M



程勇第二阶段

7 8 9 10 11



程勇第三阶段



程勇造型变化渐进图

程勇服装最初运动了大量的线条、方块和花，渐渐变成冷色系，变成有领的衣服，越来越严肃。鞋子也从皮凉鞋或者拖鞋，渐渐变成了皮鞋、靴子。人物造型是从整体出发，所以当把穿凉鞋的一个人，变成一个穿靴子的人，精神气质是完全不同的。



刘思慧造型变化渐进图

刘思慧的发型从酒红色慢慢变成了黑、直。衣服从最初有很多动物元素，比如说豹纹的风衣、蟒蛇皮的裤子，慢慢变成趋同于严肃的形象。





吕受益造型变化渐进图

最初吕受益的服装有橙色色调的衣服，渐渐到了后期的时候，穿成了一个很清淡的青色毛衣。王传君这个角色最初设想是一个科技怪人的样子，个子很高，穿起来衣服又大又空。（PS：王传君为了演出憔悴的感觉，真的有几天没睡觉）。



张长林造型变化渐进图

张长林穿白大褂，里面穿了一件红色的毛衣，特别像一个人吐出一个红色的舌头，是一个吸血鬼的状态。但他并不是一个单纯的反派，电影后面也可以看出他人性的转变，所以他的人物造型慢慢变成了一个普通人的形象。

关于色彩

在这方面与摄影指导王博学老师沟通配合比较多一些，博学老师在最初时筹备时与我讨论出了一套四幕的色彩分配法则。四幕分别为黄、橙、蓝、白。色彩根据剧情走向浓烈，然后又骤然转冷走向清淡。这条法则在后面美术实施工作中起到了很关键的作用。

比如程勇神油店，在最初两幕的红色大霓虹灯映透了整个室内。到了故事后期阶段，关掉了霓虹灯，只开柜台桌面里的冷色荧光灯。又比如吕受益开场时的内衬橙色横纹毛衣，散伙时换成了青蓝色毛衣。





程勇神油店概念设计图

但是同时，因为现实主义的场景服装不宜用力过猛，否则会让观众有抽离剧情脱离现实的感受，所以很多地方还是要依赖摄影指导巧妙的灯光设计。比如在警察局，曹斌砸程勇那场戏，如果按照以上色彩准则划分，这场戏应该是浓烈的暖色。但警察局真实中的色彩是冷色调，如果在置景和道具上加太多暖色，会破坏警察局严肃的气氛。所以摄影指导安排了一辆开着警灯的警车在窗外，警灯忽闪忽闪的红蓝光映进窗户，即符合真实，又搭上了我们之前定下的色彩准则，很巧妙。

关于年代感的塑造

《我不是药神》故事发生在 2002-2003 年，距今 15 年，所以有不大不小的年代跨度。这种跨度做起来很尴尬，做少了看不出来，做过了让人变成了八九十年代。在造型上，我们给刘思慧加进了挂在脖子上的塑料水晶手机链，给吕受益戴上了用胶带绑住腿的板材眼镜。在道具方面，例如钱，当时处于第四套和第五套人民币混用的时期，细心的观众能发现，程勇点钱是红蓝相间的。当然，道具量相当繁杂，难免有小的穿帮，只能尽力保持相对准确的年代感。



人物造型展示

关于场景实施过程

因为导演将《我不是药神》定位为现实主义商业电影，所以《我不是药神》的工作拍摄方式也是偏向于工业化的方向。几乎所有的内景都是搭建或者实景大规模改造，因为这样才能保障摄影指导有足够多的机位和灯位。

我们运气非常好，在南京找到了一处即将拆建的废弃大学校区，里面有各种大小的空间可供我们改造，于是《我不是药神》中的印度船舱内景，警察局，刑警大队，张长林演讲的会堂，法庭，刘思慧家，吕受益家，停尸间等等很多内景都放到了这个校区里面搭建。这种在实景大规模改造的方式比起摄影棚纯搭建有一个最大的好处：导演和摄影指导的调度有了更大的空间，很多进门出门关系不用受到摄影棚尺寸的影响，窗外也不用后期特效来扣绿，最大限度的保留了真实感。这样拍摄其实也有缺点，就是依靠天光吃饭，不如摄影棚那么自由。





在烂尾楼中改造的健康旅馆



搭建的船舱

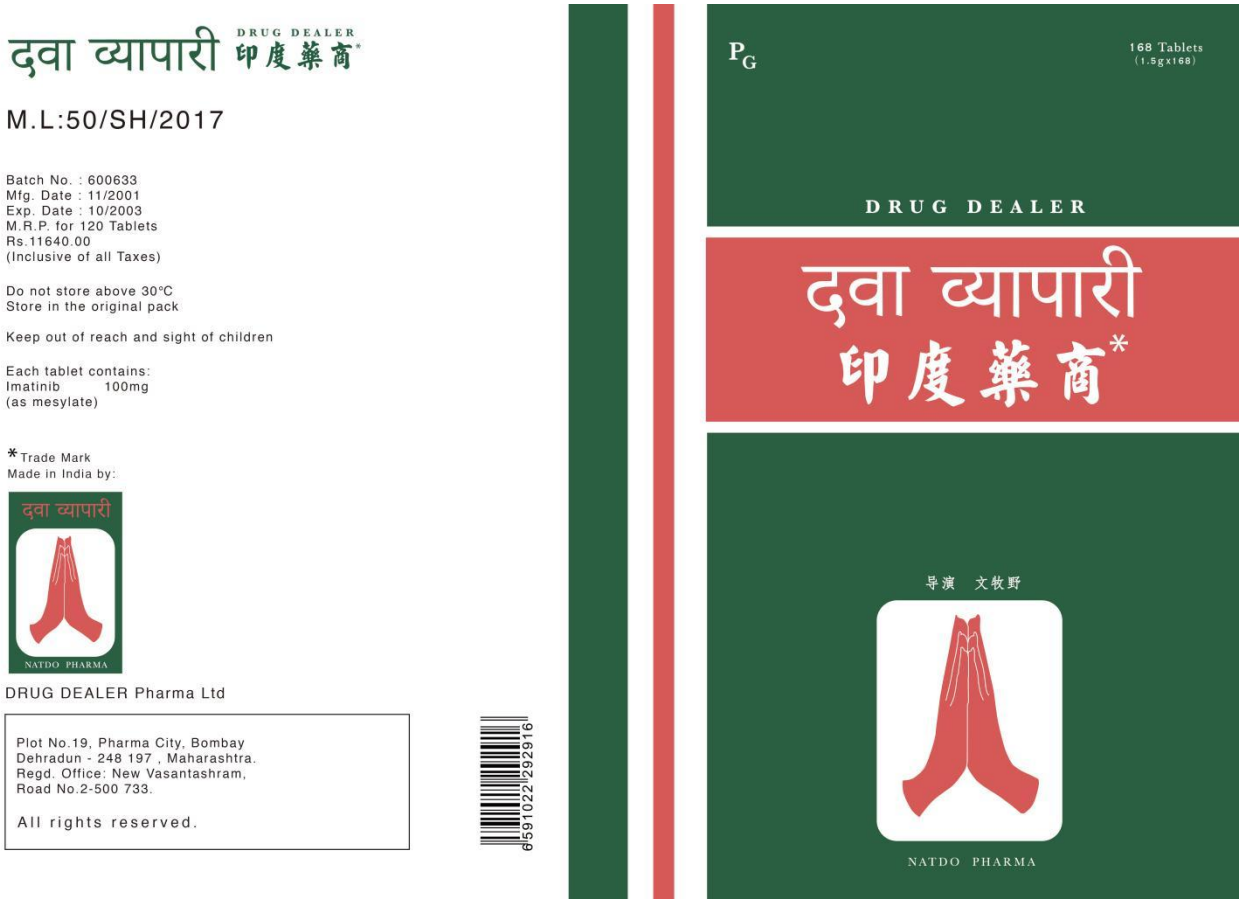
关于神像

迦梨女神像在《我不是药神》中出现过两次，第一次在神油店的桌面上。这里给人的感觉是旅游纪念品一样粗糙廉价的饰物。第二次，是在吕受益病情进入急变期，程勇去印度零售药店购买药，在印度嘈杂的街头，浓重的杀虫烟雾中隐约出现的迦梨女神脚踩湿婆的巨大雕像。





迦梨女神是湿婆的老婆，原本眉清目秀肤白貌美。一日，逐出天国的众魔鬼四处撒野，湿婆大神便派出老婆讨伐魔军，迦梨女神一刀砍下魔军首领的头目，没想到，头目的血滴在大地上，每一滴血化作上千魔军，杀也杀不完。于是湿婆的老婆爆发了，浑身冒黑气，口吐鲜红的舌头，一手提着滋滋冒血的魔军头颅，一手拿着碗接血，生怕血再滴到地上。看到碗中的血渐渐要溢出来了，迦梨女神赶紧端起来一口喝下，如此往复。待女神喝足了魔王的血，便开始暴躁发狂，在三界大地上疯狂践踏，眼见着世间万物就要毁灭，湿婆看不下去，为了保护世界，只好自己躺在迦梨女神的脚下，任老婆在自己身上狂踩，替世间苍生承受痛苦。迦梨女神代表着死亡与重生，这段故事讲述的毁灭和拯救正与程勇所处的境遇暗合。



片中还有几处出现宗教符号，如印度仿制药药盒上双手合十的LOGO，程勇后期车中的弥勒佛……芸芸众生，面对世间各种苦难，最无助的时候想到的解决方案就是宗教信仰，但大多数时候宗教信仰能起到的作用也仅仅是安慰剂而已.

五、剪辑篇：剪辑指导朱琳



左起：美术李淼、摄影王博学、导演文牧野、剪辑朱琳

影视工业网:《药神》从剪辑角度来说，需要把握住因素是什么?

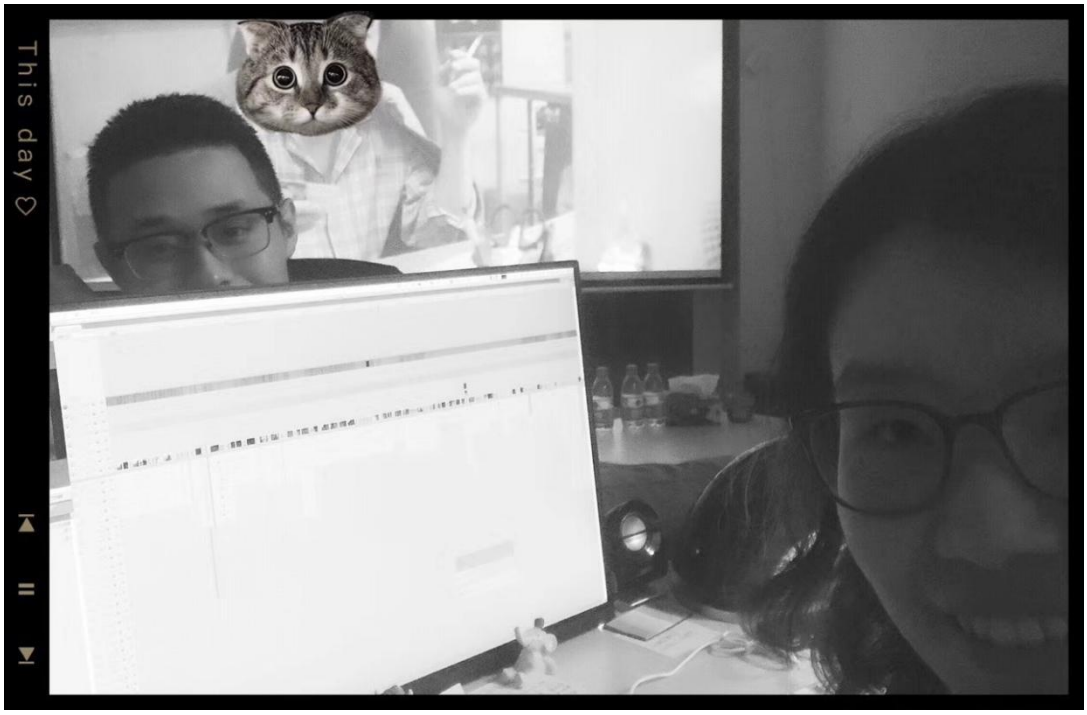
朱琳：首先是节奏，从看剧本开始，以及我们聊各自的想法等等，最先想清楚和明确的就是节奏，目前成片的节奏达到了我们的初衷。

其次是表演，也是这次剪辑过程中花费时间最多的，因为我们的演员都太好了，每场戏的尺度可以处理成很多可能性，所以有一段时间是很明确的去处理每一个人物所有细节。

第三个要提到的是风格。我们的素材量很大，可以剪得非常商业性，也可以剪出锋芒尖锐的艺术气质，在这样海量的素材中去把握整体影片的风格，是工作过程中很重要的权衡。好在最终我们找到了二者之间最好的融合。

影视工业网：如何与导演沟通？

朱琳：没有什么特殊方式，我把想法呈现在剪辑中，然后与导演去讨论更好的处理方式，以此类推，讨论每一个彼此有异议的点，讨论利弊，讨论取舍等等，大到整体，小到每个剪辑点都不放过。



《我不是药神》剪辑工作进行中（左为导演，右为剪辑师朱琳）

影视工业网：《药神》在节奏处理上，是如何做的？

朱琳：刻意去回顾的话，其实没有那么复杂，按照理解和感受去呈现每场戏，然后再继续雕琢，找准每个段落的呈现方式，基本就完成一半了，后面的工作就是如何将视听功课做提升。总的来说，其实每部戏都是一样的，我的习惯是每场戏剪得时候就当最终版去工作，不留废话以及多余的镜头，这样下来，每一版的节奏整体判断是相对准确的，节奏自然也是舒服。

影视工业网：演员每次的表现都不同，你选择使用哪条镜头同时也是在操纵角色的表演，所以你是如何处理演员素材的？

朱琳：其实把控表演的最重要的一步是导演现场的工作，现在很多片子这一步的工作完全没做好，就希望剪辑化腐朽为神奇，这有点理想主义。《我不是药神》做的最好的一点就是，现场环节做的很扎实，大家也听说了导演现场喜欢“再保一条”。而我的工作就是在导演想要的各种表演的可能性上，去做最合理的组合，把每个镜头表演组合出流畅又不跳跃的叙事、理性又不泛滥的表达。



影视工业网：声音设计和音乐对于剪辑非常重要，剪辑阶段如何与声音团队合作？比如电影前半场印度出现的场景。

朱琳：因为我的团队也做一些预告片，所以声音设计这块还是比较有想象空间的，基于跟导演讨论的基础上，我会在剪辑时间线上做一些效果尝试。比如程勇爸爸被告知需要做手术，开车沉思的段落加了收音机广播音频效果等，类似这样的声音处理在剪的时候就会考虑到。其实剪片的时候不能只局限于画面，每一个音乐声音等等都是节奏的关键点，必须从整体考虑，这样也更接近成片的效果呈现。



我们的作曲黄超老师非常年轻但是超级给力超级有才华，我都是他粉丝。举个例子，程勇跟黄毛在河边的那场戏，我剪的时候没有铺音乐。但是黄老师写了一段，然后从中开始变奏不停发展演变成片子的很重要的主题旋律，这个过程很有意思，是一次很棒的合作。电影中前半场印度的蒙太奇段落，风格基本是导演拍摄的时候就很明确，剪辑部门以及声音、音乐等等，我们是在专业上最大化的将导演想要的感觉呈现的更极致。

影视工业网：现在拍摄素材越来越多，工作上你怎么去消化?

朱琳：没有别的办法，只能是多看，看很多遍，每一遍看不同。一般剪之前必须要完全看过一遍素材，跟素材混熟，去了解素材。剪

完之后，会再完整的看一遍，寻找被遗忘的更好素材，和更多可能性。剪得过程中就更不用说了，必须浸泡在素材里。



影视工业网：剪辑上使用什么软件？剪辑团队的工作如何搭配？你需要助理帮你把素材处理到什么程度？

朱琳：Avid 和 FCP 两种剪辑软件我都用，在项目开始之前会考虑一下，类型不同选择也不同。通常每个项目，我会搭配：跟组剪辑，前期助理，后期助理，一个项目下来剪辑组大约四五个人。剪辑助理去整理素材，基础的合板和素材管理分类等等，要求挺多的。简单说一点是：要根据剧本去准备每场戏需要用的音效、环境音、以及可能会需要的音乐等等。剪辑助理必须是对素材非常熟悉的，因为我会随时追问他们。

跟组剪辑，基本是每场拍摄完成的时候，尽快呈现出来，陆陆续续要剪出一个跟剧本吻合的版本，越接近越好，统称：剧本版。当我看完素材之后，这个剧本版对我最大的帮助是对片子的整体节奏和表演有具体的把握，接下来开剪的时候会更加准确和倾向性更加明晰，避免做无用功，对于节奏把控有很直接的帮助。

六、声音篇：用声音创“做”的角度“拉片”

富康老师说，电影没有绝对的安静，声音也是有颜色的。起初我不理解，但在他的详细综述里，我就像走进一场大型视听感受的声音世界的重现，大到塑造一座城市的声音，小到反复琢磨一只药瓶里的药应该用什么材质发声。不同于其他突出视觉感受的片子，在一部“现实题材”的电影里，如何展现故事和人物之间的“真”，细腻、入微、有人味，看富康怎么用声音带你还原现场。



声音指导富康（右 3）和导演、作曲以及声音团队

影视工业网：《我不是药神》在声音角度想展现怎样的效果？

声音指导富康：从声音创作角度出发，就是想让观众能够信服这个故事，让观众觉得这一切都是真的。

《我不是药神》是一部现实主义题材、相对比较写实的影片，所以我们从现有的真人真事的出发点来进行剧作，这种真实性决定了我们必须要给观众提炼“真实性”，这是这部影片要呈现给观众非常重要的方面。但这个“真实性”是美学的观点，并不是完全按照真实现场去处理。所谓“真实”，是让观众觉得自己经历过。我们采取的大都是从现场录制，从现实中挖掘等，这样的方式来帮助观众回忆和代入到那个环境里。所以我希望通过我的声音创作，带给观众的感受是跟现实生活中一致的。

影视工业网：在剧作上要做到让观众信服，声音的创作如何循序渐进这样的过程？

声音指导富康：电影的声音类别分为：

语言类：对白

音乐类：音乐、有源音乐

效果类：声音效果

对于《我不是药神》而言，首先，它是一部非常写实、非常人物化的影片。演员的表演显得尤为重要，而对白又是表演中比较重要的

部分，所以在这部影片里我们几乎保留了所有同期声对白，把演员真实的表演带给观众。

而一部电影的声音效果有很大的功能，无论是科幻类型，还是现实主义题材，都要做很多的工作。首先，声音效果分为动效“Foley”。主要分这么几类——脚步类、道具类（演员所接触到的道具）、“衣服”- Clothes（衣物的摩擦），这能在比较安静的场景中反映出演员的情绪；还有“Jingle”，实际上是一些小饰品，比如耳环、发饰，钥匙等。电影《刺秦》里的头饰声音就非常有代表性。演员的肢体表演是靠 Foley 来完成的。因为我们都是实景拍摄，同期声的现场拍摄有环境噪音等很多条件限制的问题。比较容易理解的表达方式是，这些声音在现实中发生了，你可能没有关注到，但是在现实类型的电影中，我们会适度地、合适地展现给观众，来帮助演员的表演。



做动效设计的时候，我们大概分了三个阶段。起始，程勇在卖神油，比较潦倒，生活上受到各种压力。在这个阶段，选用的服装、道具、鞋，都是比较廉价的，听起来不是那么有质量感，这一点我们和服装，美术设计都有这种相通的感受。



到第二个阶段，五人小组成立以后，赚了钱，举手投足的动作也有了一些自信，从动作的动感上，我们就会给予适当的加强、放大，适度地把程勇的情绪通过这些动作来表达。

第三阶段就是救赎阶段。程勇做了老板以后，生活品质有了变化。他的服装、道具上也都发生了质感变化。穿高级的皮鞋、呢子大衣，包括从一开始抽烟用按键型的打火机，之后用转轮型的火机，到后来

的雪茄打火机。所以，需要声音部门通过一系列的细节来帮助人物进行表达。

从整体的环境效果设计来说，分两部分，一年前和一年后。从客观上来说，人物所处的场景发生了变化。一年前更多地集中在几个地方，神油店、医院、包子铺，生活是非常平民化的状况，所以，从声音构成上来说，前半部分会嘈杂、吵闹一些。一年以后，家里住宅的状况，所处的生活环境发生了变化，这是环境带来的功效，从听觉上，带给大家不一样的感受。



《我不是药神》剧照

影视工业网：所有的声音构成元素是想要维持平衡的状态吗？

声音指导富康：绝对不是。这有一个主观创作的方向问题，想让哪方面更突出，还是要契合整个影片的叙事，帮助影片讲故事。

声音分这几种构成元素：

动作效果，基本上是由演员来发出的。

特殊效果，顾名思义，是平时不太能听到的声音效果。比如戏里追车的场景是需要特殊效果来完成的，匹配视听感受。追逐、撞车、枪声等这种比较特殊的，带有比较浓烈的视听元素。这种特殊效果在一些动作电影、科幻电影或者战争电影里是一个主要的展现视听的方式。

而环境效果，能够帮助这部电影推动故事情节发展。说白了，就是结合画内画外的关系，从声音的氛围上帮助观众认可这个场景或者认知这个故事。比如医院的空间，空气声、环境声，可能在某一个位置、某一个角度，不一样的距离是不是有人经过；是不是有门被打开、关上。电影没有绝对的安静，这是我想阐述的。比如码头的场景，塑造的那个空间，让你觉得就像在码头；比如回到了神油店，那是一条普通的街道，怎么展现这样的内外关系。就非常需要有包容感、有代入感，能够帮助观众入戏，把观众的注意力集中在这个荧幕上。别看它是从画面外传出来的，但它有这样一个有意思的功能。

然后就是音乐了。我们的混录一般是采取分层的方式。也就是按照不同的配器组、不同的功能或者不同的情绪区分。比如手机或者唱片，听到的是混合好的立体声。我们的工作是把混合之前的分轨进行混录。电影配乐跟纯音乐不太一样，相信大家都有这个认识，电影配乐有其独特的功能性，视听感比较突出。所以电影的配乐，从电影声音混录上来讲要带给人不一样的视听感受。

当我想传达某一个段落，某一种情绪的时候，就会强化或弱化某种分层。比如一些情感类的段落，我们会多用一些弦乐组；比如追车、几处蒙太奇的段落，可能更多地突出气氛与节奏型的元素来帮助影片叙事，这是这部电影配乐的混录方式。



《我不是药神》剧照

影视工业网：《我不是药神》的具体创作方式是怎样的?

声音指导富康：这部影片写实感非常强，不同于动画片或科幻电影。我们要让观众感知到真实性，所以更多地采取从现实，即从拍摄现场（都是实景拍摄）采集素材，相对保持原始状态呈现给观众。现场拍摄的场景与剧本中的场景是高度一致的。

电影声音创作，它一定是经由“简-繁-简”这样的过程。从刚开始的拍摄阶段采用的声音，少则几轨、多则十几轨，在后期这是原始素材，是开始阶段，这是“简”。

“繁”是什么呢？拍摄结束以后，经过影像的剪辑，把电影从一个镜头变成一场戏，从一场戏变成一部电影，这是一个“繁”的过程。在声音上也是，但“繁”的过程是立体化的，随着时间轴将它立体化。通过声音设计、声音剪辑，将对白，效果，音乐发展成几百乃至上千轨的状态，变为“繁”。最后通过混录把这个体量庞大的工程记录在6轨上（这部电影是5.1的），所以这是一个“简-繁-简”的过程。

电影声音制作方式是：录音，剪辑，混录。录音就是拾取，声音剪辑就是一个繁的过程，可能把你想要的东西按照你的想法加进去；最后就是混录，我要把所有这些元素混合成6轨呈现给大家。它是一个先要无限地发挥想象，然后要把这些想象具象的过程。



《我不是药神》剧照

影视工业网：如何去打造一座城市的声音，让观众能在没有文字说明的情况下感受到这座城市的特点？判断出这是哪座城市？

声音指导富康：这就谈到了环境声，是环境音效带给大家的感受。这部电影是在南京拍的，其实讲的是发生在上海的事情。但要是仔细听的话，里边会有很多上海的元素。

可是这里就有悖论，在南京拍，为什么能还原出上海呢？到后期制作的时候，我们从两个方向去设计：一个是可闻的、能听清楚的，但不属于台词类的声音（通常我们称之为群杂）。我们找了很多演员跟配音演员，在棚内录制了大量素材，再把这些素材设计到不同的场

景中去。第二，我们在上海实地录制了很多相对不可闻的声音素材，去营造场景的人文气息和地域氛围。

还有很多场景发生在印度，我们的录音师在印度拍摄的时候，会利用工作之余收录各种相关的环境效果。

影视工业网：具体空间环境的声音怎么设计，比如夜店、医院的感觉，如何用声音来塑造真实感？

声音指导富康：声音能带来强烈的真实感。夜店这场戏现场拍摄的时候需要放音乐，演员们跟着音乐节奏表演，这场戏所有的声音都是后期制作的，我的工作是把它呈现给观众，让人觉得就像在夜店一样。

夜店这场的对白部分是 ADR 工艺，后期录制。在给演员重新录 ADR 的时候，我们会做大量的参考声音，给他们听音乐和群杂，帮助他们回到真实现场的状态，进行语言表演。

我们在拍摄之前对夜店戏进行了设计。考虑到拍这场戏同期声收录效果不好，后期不可用，为了保证演员的表演，我们在拍摄时放音乐。同期声没法用，没关系，在拍摄结束后马上进行群杂的声音录制，以保证表演的衔接。

这种做法很常见，这是前期创作阶段的工作。然后，才是通过技术手段让它听起来像夜店的质感。通过这些大量的准备工作，把对白、群杂、音乐融为一体，不会出现音乐“让”对白的情况，这是我们在混录上的共同的观点。

而在医院的那场“黄毛死了”，程勇对着曹斌咆哮的戏，是同期声对白，是演员的表演带给你的真实感受。实际上，类似这样的表演，一个简单的细节我们就有共鸣了。所有的技法都是帮助电影存在而产生的。这部电影的语言表演非常重要，必须要呈现给观众。对于声音来讲，需要同期声的时候就得用同期声，但我不排斥采用其他方式。

比如我做《南极之恋》时全都是后期ADR，没有来自现场的对白。因为类型不同，处理的方式也不同，包括拍摄的方法。那部电影需要造大量雪、风的效果，从而产生大量的噪音。所以，我是绝对不排斥任何一种方法，前提是只要能对电影好、能够保证真实度、可信度。而你保留了一段不适合的同期声，反而会影响观众，使人出戏。

影视工业网：你们的团队里面会有很多人，如何让大家保持对作品的诉求方向的一致性？

声音指导富康：一，这首先是我的团队，二，对于美学的理解相对统一。在声音剪辑之前我们先拉片，看完以后大家都会交流，我也会阐述一下我的大概方向和观点。

在之后的具体工作中，具体部门都会有密切的持续的沟通。举一个声音制作方面的小例子：“格列宁”的声音，这个是我们在后期进行的动效录音。我们没有用跟电影里一样的瓶子和药丸，因为它们的音色不好。我们在选择瓶子的（PVC）材质时，选了有近 20 种，药丸选了几十种，进行了不同的排列组合。最后用了口香糖。口香糖比普通药丸要大，但是它又没有那么重，是空心的，听起来会更逼真。所以一定要注重实践。

影视工业网：声音和剪辑的关系是怎样的，两者会相互影响，相互之间如何合作?

声音指导富康：在剪辑的时候，一定不能没有我们声音部门的那些参考声。

我们会把所有整理得非常详细的同期声和场记单给剪辑部门，以方便剪辑部门的工作。针对我们部门来说，电影定剪以后，后期声音制作会大量地展开，所以也是为声音的密集工作而相互合作。



《我不是药神》剧照

影视工业网：如何看待现在的音乐音响化、音响音乐化的理念和方式?

声音指导富康：一是看影片的需求，二是看作曲的风格化。有的是古典派，它的音乐性就比较强；有的是现代派，爱用电子的东西。比如前一段的电影《敦刻尔克》这是他的风格。

这部影片里两段去印度的蒙太奇。第一次印度，那首歌里混合了大量的音响效果，采用了现实的声音效果，如飞机，嘈杂的街道等，用以强化视听。第二次印度，有一些音效、音乐的配合，特别是街边

看到的佛像，推车的铃铛，街道的喷雾，车辙的滚动。作曲里也有情绪性的效果——形成声音效果的组合。

我觉得这是好的发展方向，就听觉而言，它更先进了。

七、色彩篇：色彩创作背后的故事

色彩很简单，也很复杂。简单的可以改变一个世界，复杂的也可以毁掉一个世界。色彩的组合有成千上万种，当五彩斑斓的色彩混合在一起，不仅只是眼睛所看到的一切，它会通过另一种方式“调色”呈现出来。在电影后期制作的过程中，电影调色就是要将电影的故事、气氛、情绪以及人物的内心世界更加丰富、真实地呈现在观众面前。

电影《我不是药神》是由画林映像负责的后期DI画面影像制作工作，所以我们也采访到了本片的调色指导朴相洙先生与他的徒弟，画林映像调色师刘畅，来与大家一起聊一聊他们是如何为《我不是药神》这部电影进行“配色”的。



调色指导朴相洙先生与画林映像调色师刘畅

电影《我不是药神》在整体调色上的时间花费大概在15天左右，这个制作时间对于一部电影的DI画面影像制作来说不算太短。可能有很多观众在看完影片后都会认为它看起来就像没有调过颜色一样，但是在调色指导朴相洙先生与调色师刘畅的眼里，这个答案仿佛就是他们对电影调色的最终目标。同时他们也表示，电影虽然在拍摄时用了艾丽莎和RED两种摄影机进行，但是他们在进行调色时不想突出数字的感觉，更不想要突出调色的痕迹。希望能够得到一些自然、真实的色彩感觉。

调色师刘畅在采访中介绍到，电影《我不是药神》在整体色调上是按照一年前和一年后的时间段进行区分的。电影前半部分更多的是按照素材已有的饱和度和对比度在正常范围内来进行调色的处理。而在一年后的段落上，整体色调几乎调整到了偏冷的色系上，对比度加大的同时调色更加写实。按照导演的要求是：一年前更像英雄联盟一样的感觉，大家站在一起开开心心的生活，在已有的颜色上偏重突出人物，而一年后就比较偏向写实。至于前后两部分的调色分界点，那就应该算是吃火锅的那场戏了。本来随着故事的发展，这里应该迎来的是气氛高潮的时刻。在颜色上需要非常丰富的色彩，但是大家的情绪在这里出现了一个巨大的转变，所以最终呈现在大银幕上的色彩是非常冷静的，同时肤色也并没有那么的突出。



《我不是药神》剧照

其实电影调色就是要以视觉冲击来传达给观众身临其境的真实感，同时也要与导演和摄影指导进行积极的讨论，了解导演和摄影指导对整体戏份在故事中的叙事走向和场景表达的意图来进行调色工作。电影《我不是药神》在摄影风格上使用手持、肩扛拍摄会比较多。这样的拍摄方式比较突出人物，而在美术设置上也偏向写实，所以整个前期制作会让人产生文艺片的感觉。而导演有非常明确的商业诉求，这就需要调色师在整个制作上进行权衡与把握。所以是需要按照艺术片的感觉来调，还是商业片的方向来走，这可能是《我不是药神》的调色师需要花费比较多的时间去把握和尝试的。例如，曹斌和程勇在警局第一次碰面打架的那场戏，如果按照普通电影的调色方式，并不会出现现在的结果。普通电影可能会更加追求写实，在调色上可能会更加尊重摄影师的拍摄方法。但因为这里是曹斌第一次出场，所以对这段戏的处理会更想吸引观众去关注人物。

其实，一部影片的拍摄素材对于后期 DI 画面影像制作来说影响非常大，文牧野导演在拍摄时常有“保一条”的习惯，这就导致现场的拍摄时间会比较赶。而摄影指导王博学老师也非常清楚有些工作是可以通过后期来解决的，所以在后期调色时也承担了一些细节的处理工作。例如：去遮掉一些光，从而完成突出人物的诉求。而神油店是电影中非常重要的一个场景，这里更多的是依靠颜色突出氛围。电影在前面主要用红光来营造气氛，但随着人物情感的转变，治愈小队成立之后，逐渐变为正常的暖色光。



《我不是药神》剧照

在为一部电影进行后期DI画面影像处理时，调色师经常会做的就是反复的修改。主要是在尝试寻找符合电影故事本身的色彩倾向，根据故事情节找到每一场戏每一个段落需要的那个“度”。比如程勇与儿子在洗澡堂的戏份，最初是按照摄影指导真实拍摄的时间段进行的调色，但是导演却要求我们色调风格要偏温暖一些，于是洗澡堂部分的戏份就调成了比较温暖、有感情的色调。这场戏也成了展示程勇和儿子感情的重要段落。有时候调色师需要突出人物，但有时候又要突出环境。所以要理解这个故事之后才能进行调色，但只理解故事是不够的，还要清楚了解导演的意图是什么，只有这样，才能进行精准的调色。

而在《我不是药神》最初的调色时，调色师就曾经考虑过要突出病人的状态，给观众更震撼的感觉。但因为病人一般的表现特征就是脸上没有血色，这样处理的话看起来是非常残酷的，所以最后还是放弃了这个想法，没有去突出这种状态。因为病人也是人，他们也需要获得尊重。而电影《我不是药神》也不是在诉说一个人会不会死掉的问题，更突出的是整个社会体系的问题。所以调色指导朴相洙先生与调色师刘畅一致认为：如何来进行色彩创作，要以如何看待整个故事为前提来仔细思考与把握。

如果要问在电影《我不是药神》调色过程中是否遇到过比较难处理的镜头，那么调色师一定会将主人公程勇身处在印度烟雾城市的段落列在其中，其实在处理这段戏时是花费了很大功夫做出来的。因为

视效部门很难做出导演想要表达出来的效果，导演的要求又非常的高，颜色的多和少都要明确的控制，并且要非常准确的去突出神像出现的时间。所以做烟的过程是比较困难的，尝试了很多方案后还是完成了导演想表现出来的视觉效果。同时，这个长镜头表达的内容非常丰富，一般人会认为长镜头调色很简单，只需要定下一个调子就可以完成调色。但这个长镜头要表达出主人公程勇从药房走出来紧接着再走向街道这一连贯性动作，我们都知道，室内和室外是孑然不同的两种光线的，那么当人物在室内完全走出去看到外景的时候，前后两个场景会有明显的光源和色彩上的差异，那么就需要分别调整室内和室外后在中间部分做一些过度让这个镜头看起来很统一并且很顺畅。

而另一处比较难处理的部分则是在影片接近尾声的部分，主人公程勇被审判的戏份，这场戏导演和摄影指导的诉求是不要给观众一种明确的感受，因为故事发展到这里并不是一个胜利的结果，但是程勇又得到了很多人的支持，如果想表达出高兴的情绪，但程勇又看到了已经去世的朋友，感受到了悲伤，所以这一段落不能给出一个定义。这就导致在调色上无法选定某种气氛，所以调色指导朴相洙先生与调色师刘畅在调色的过程中就需要一直地寻找，不断地去体会故事，感受人物的内心世界，了解导演和摄影指导的意图后再去尝试出适合影片并且看上去又非常自然真实的影像效果。

八、分镜篇：分镜头手稿、设计理念分享



分镜对于拍电影有很多好处，能让我们清楚地看到镜头构图是否好看，剪辑是否是生动，它还能提醒我们有没有漏掉了什么东西。一个导演，不知道自己想拍什么镜头、一共要拍多少个镜头能表达好这个戏，那这片子最后也是混乱不堪的。

所以分镜师们是如何制作分镜的？《我不是药神》分镜师王浚贺老师为我们分享了全部的过程，以及部分手稿，分享给大家。



王浚贺(中)，2010年因参与电影《李献计历险记》进入分镜行业，后陆续参与《三体》《伊阿索密码》《三生三世十里桃花》《鬼吹灯之龙岭迷窟》《空天猎》《遇见你真好》等电影项目。

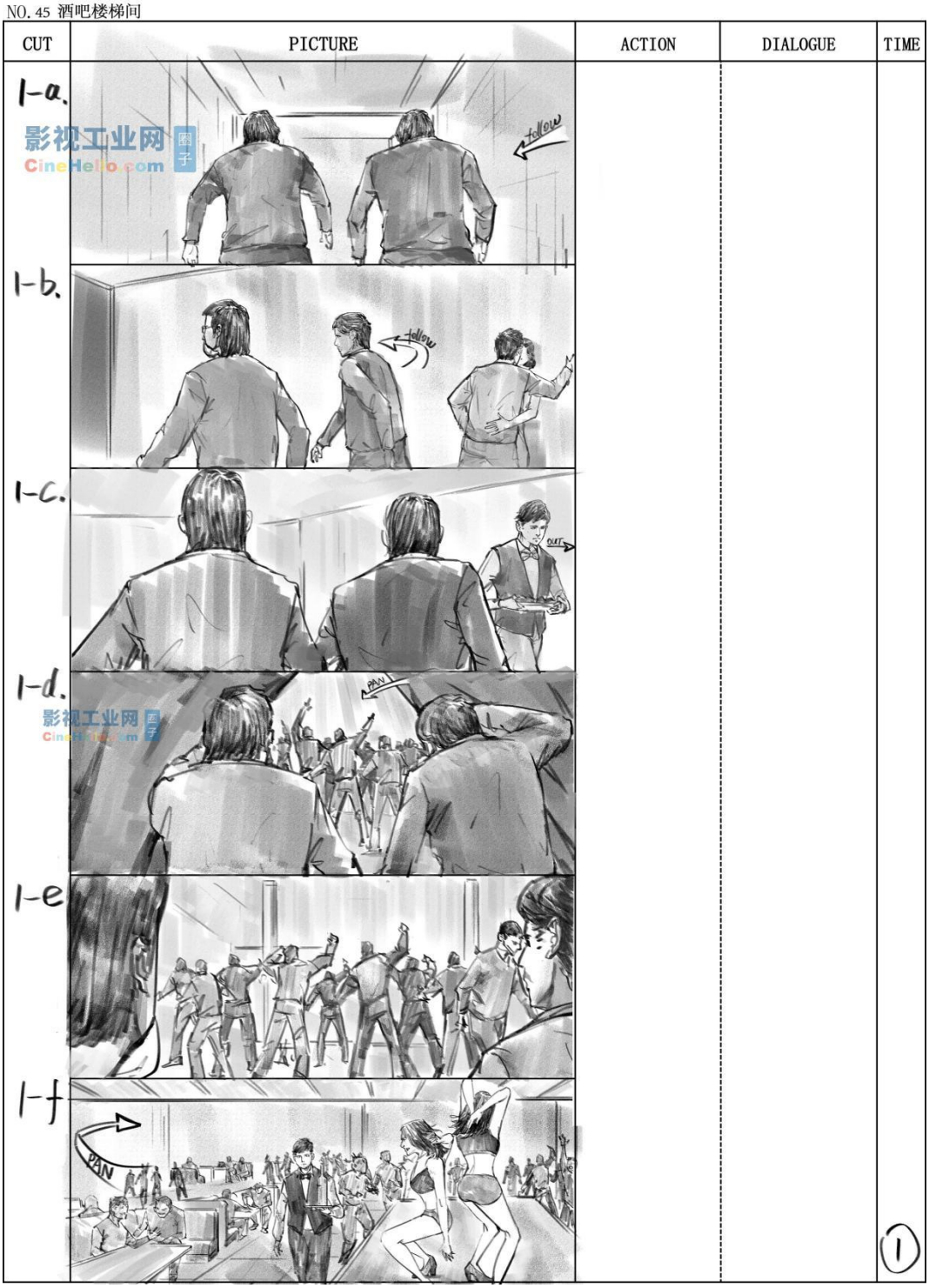
影视工业网：从事的具体工作是什么？一般工作周期为多久？

王浚贺：我从事的是影视行业的分镜工作，分镜其实是介于拍摄之前和剧本创作之后的其中一个环节，我们的具体工作其实是将剧本的内容图像化，将文学剧本与导演、摄影等各部门的设计方案结合，将其变成真实可见的画面。

对于分镜师来说，基本的工作流程是首先了解这个项目的基本概况，接下来就是和主创见面，大家沟通出一个创作的基本方向和周期。一般我的工作模式是，细读剧本后，跟导演及其他相关主创成员有一个更加细致深入的沟通，我们也会根据导演的创作思路去看更多符合或者类似该影片气质的内容，然后跟摄影等其他部门沟通对导演创作思路的呈现方式。我们通常会遇到两种情况，第一种是导演给出一个大概的创作意向和理念，由分镜师提供更多具体的实现方式，我们做一个初步的分镜呈现（包含机位图和草图分镜等），再和导演、摄影指导进行进一步的沟通，由他们来提出修改意见以及把控设计方向的准确性；另一种是导演本身对影片的拍摄方式已经有了一个相对明确的构想，甚至摄影指导会提供机位图和文字分镜，我们根据这些内容再进行分镜呈现，并且在现有基础上进行再创作，尤其是重要场次的关键镜头设计是最需要下功夫的。

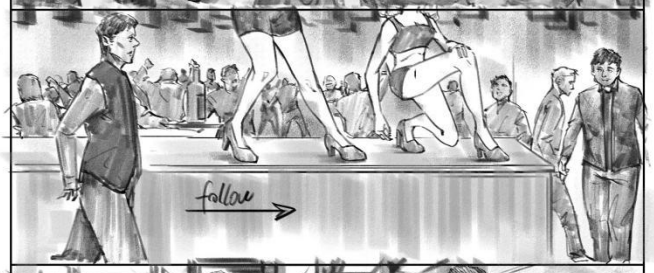
分镜师的工作周期其实还是和项目体量大小相关的，比如动作和特效部分非常多的，或者是摄影机运动复杂的影视作品，分镜的介入会比较早，甚至要参与概念设计，这种提前半年进组的情况都有。偏重情感、故事或者相对体量较小的影片，一般是拍摄前两到三个月进组开始筹备。拍摄过程中如果对剧本有修改，场景、演员有变动或者导演在镜头语言上要求不断创新的情况（当然也包括前期筹备时间不足的情况），就会要求分镜师跟组继续创作，这个也是根据项目而定的。

NO.45 酒吧楼梯间



酒吧寻找刘思慧部分分镜

NO.45 酒吧楼梯间

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1-g.				
1-h.				
1-i.				
1-j.				
1-k.				
1-l				2

NO. 45 酒吧楼梯间

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1-m				
1-n				
1-o				
1-p				
1-q				
1-r				3

影视工业网 圈子 CineHello.com

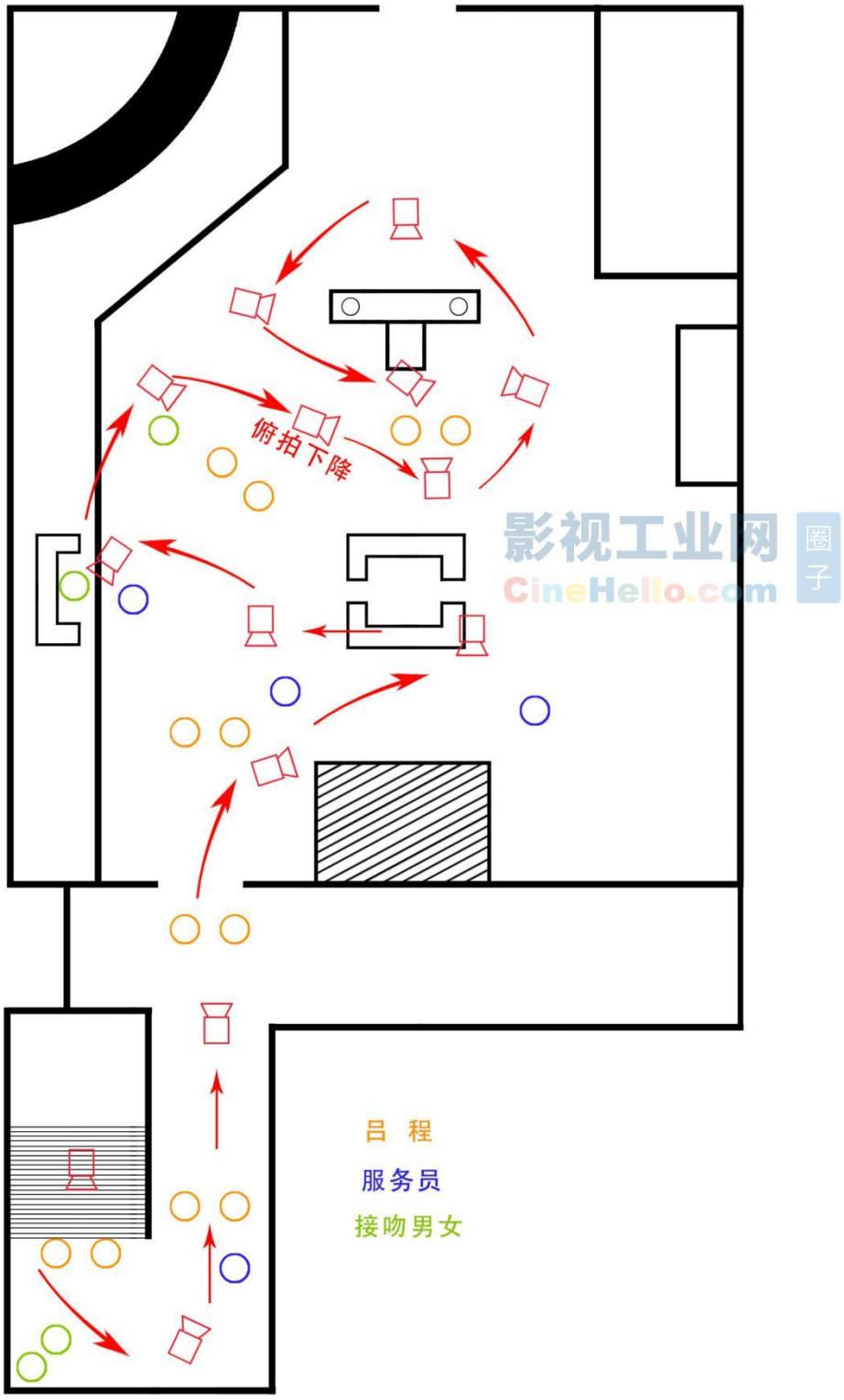
NO.45 酒吧楼梯间

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1-s 1-t 1-u 1-v 1-w				④

影视工业网 圈子 CineHello.com

下方为机位图

酒吧寻找刘思慧



影视工业网 圈子 CineHello.com

影视工业网：多少人配合完成？你们是如何内部分工，以及和其他上下游工种衔接？

王浚贺：这个还是看题材，一般都市、青春、现实等题材的影片一位分镜师基本上就能够将分镜部分完成，《我不是药神》《遇见你真好》都是这种类型，但是牵涉更多特效和动作的题材，尤其是科幻类型片，比如之前做过的《三体》《伊阿索密码》这种科幻类型的影片，整个世界观的设定会比较复杂，就需要更多分镜师集思广益共同协作完成，5、6 个人都是有可能的。如果动作部分相对多一些的，比如《鬼吹灯》这种，一般是 2-3 个人的配置。分工方式有的是看剧本要分的场数和镜头量，大家进行合理分工，也有的是团队合作类型，一个人做草图，另一个人清稿，一般也可能有一个人做最终的汇总修改工作，具体的分工方式还是要看项目的需求和伙伴的类型，这也不是完全固定的。

因为我们的工作更像是一个各部门上下承接的工种，我们主要对接的有导演组、摄影组、动作组、特效组等，分镜用绘画形式将讨论出的设计方案和拍摄方式等内容直观地呈现出来，有助于现场拍摄的高效进行。前期分镜反映出的问题，也可以及时进行调整，这样也可以避免拍摄阶段不必要的返工。有的导演也会直接拿着分镜脚本跟演员就表演方面进行一些沟通，走位、动势用画面直接来呈现，在演员的表演上也是有助益的。

分镜的呈现其实是将拍摄工作量化的一个过程，尤其是特效的部分，从分镜中，制片方也可以有一个大概的成本和时间预估，有助于制片部门更好的做规划，同时从分镜中也可以基本看出特效的体量和预期的拍摄难度，通过分镜的前期预演，特效部门也可以提前做一些准备，所以总的来说，分镜在影视的创作过程中是非常重要的。



王浚贺工作照

影视工业网：正式工作之前，会做哪些工作?

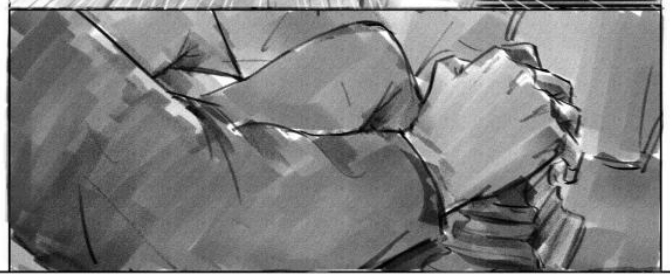
王浚贺：精读剧本是肯定的，也要根据导演的构想和需求大量看相似类型的影片，这样在分镜设计的时候也更有想法。精读完整个剧本我一般也会将整个剧本的内容在脑海中过一遍，将重要情节的调度

在脑海中有一个预演，当然这时候基本的镜头量我们也会有一个预估，再和导演、摄影指导甚至制片部门规划好下一步工作。在进行分镜绘制前也会和美术、造型部门沟通，如果能提前拿到场景和人物的造型设计对我们的分镜绘制是有很大帮助的。

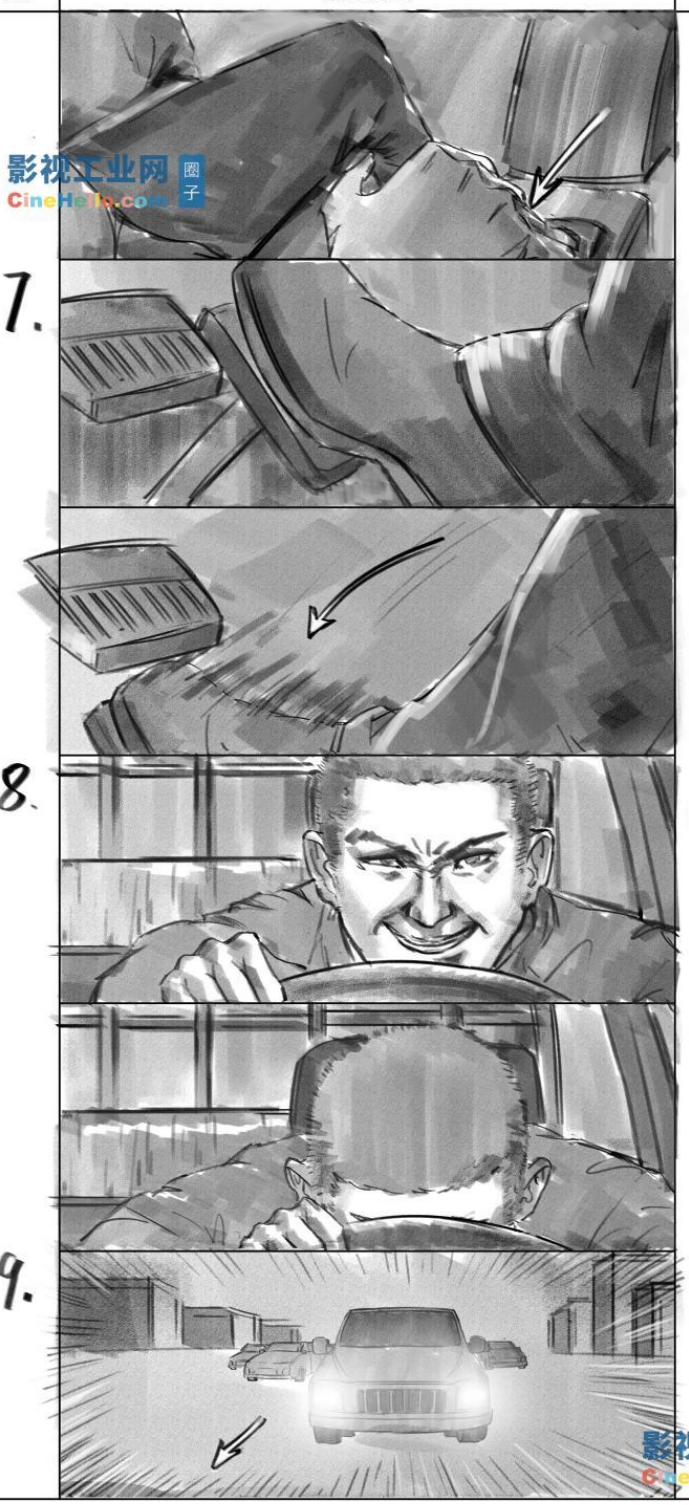
影视工业网：可否就某一场戏，讲讲分镜头是如何绘制的

王浚贺：以《我不是药神》中曹斌追彭浩，彭浩为程勇而死那场来说，首先是和导演沟通，他希望是以什么样的方式来呈现，对整体的气氛有什么要求。这一场当时提出的核心是前半段表现整个追车过程的紧张和人物情绪的变化，后段彭浩的死用较为惨烈的方式来呈现。

NO. 码头集装箱巷口

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				1

NO. 码头集装箱巷口

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
7. 8. 9.				(2)

影视工业网 圈子 CineHello.com

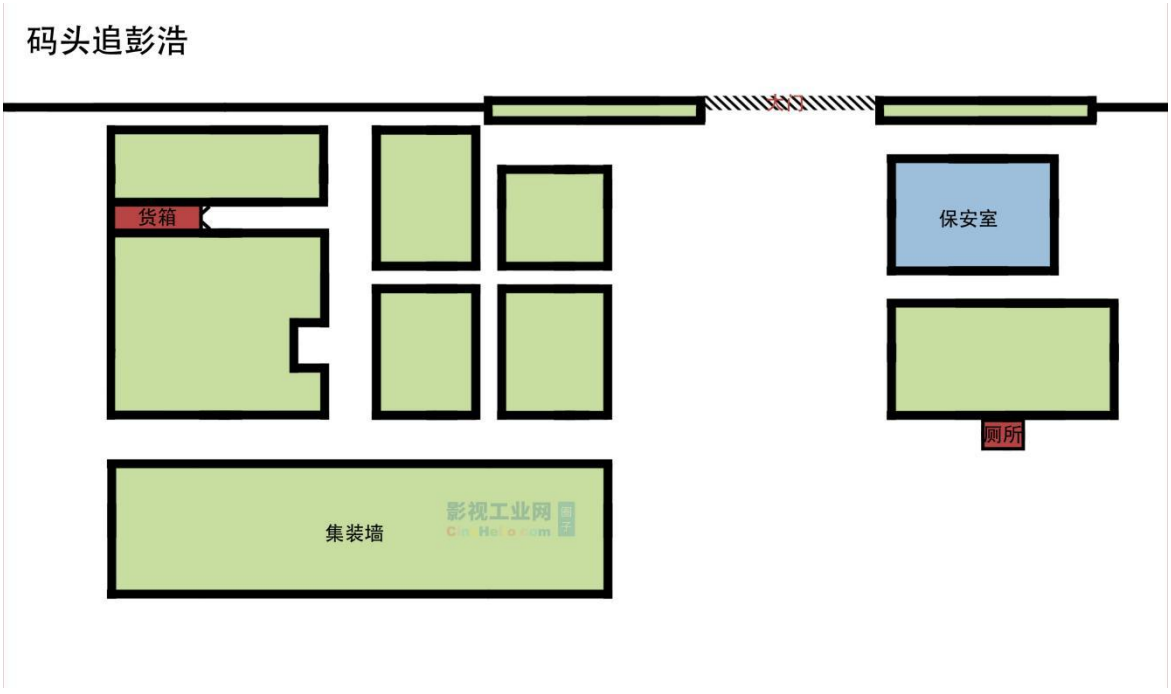
NO. 码头集装箱巷口

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
10.				
11.				3

影视工业网 圈子 CineHello.com

基于这些基本构想，我和副导演及摄影指导开始进行镜头的设计，我们在这一段中使用了多视角、多视点的镜头切换方式，是为了铺垫追车过程中紧张的情绪。基于人物性格设计，彭浩是个简单直接的人，所以我们设计了他对曹斌挑衅、从倒车镜中看到警车追击以及决绝的面部特写等，这些都是为人物性格服务的。曹斌这一段的心理是很复杂的，包括他后面的面部特写，以及最后不忍的表情，都是提前有设计的。最后大家都以为彭浩逃出升天的时候，突然一个大货车从侧面撞过来，这种猝不及防的剧情安排也让彭浩的死有了更大的震撼力，每一个人物的动作和行为都是需要符合人物性格的，最大程度为剧情服务。

下方为顶视图



影视工业网：一般觉得自己在故事板创作中最大的阻力是什么？有什么解决方法？

王浚贺：最大阻力就是灵感的枯竭，因为古往今来，优秀的影片比比皆是，镜头的设计大多都已经出现过了，要想出全新的拍摄方法其实并不是一件容易的事。有的时候也会面临设计了几版方案，但是总觉得情感表达不到位的情况，思维打结对我来说的最痛苦的。

解决办法首先还是去寻找各种素材，以往的影片作参考，多看才能有存货多思考。我有的时候也会出去走走，找业内的朋友聊一聊，互相学习一下，有的时候灵感突然就来了。

影视工业网：工作中有无提升技术的训练方法？

王浚贺：从创意上来说就是要多积累、多拉片，包括漫画、动画都要大量的看。漫画中很多呈现方式会给分镜绘制带来启示，我最喜欢的漫画家是金敏和大友克洋，将现实空间和虚拟空间结合的很好，不突兀，我个人也比较喜欢他们这种情节的设定。

基础技术层面来说就要多练习，人物造型能力是积累而来的，多动手去画，分镜绘画是个硬功夫，没有大量的练习和磨砺是很难画出想要的效果的，当形成个人的风格化的时候很多东西就会更得心应手了。

扫描下载幕后英雄 APP 查看更多影视幕后制作信息&联系工作人员



