

分镜设计

朱博阳

2026/5/20

boyangz@arizona.edu

13903310817

一、分镜设计说明

本段分镜对应少爷逼迫圣徒否认身份、否认信仰、否认神的关键对白。由于这段对白本身较为平直，戏剧冲突并不主要来自复杂的语言交锋，而是来自三个人在同一空间中的状态差异：少爷的崩溃与迁怒、圣徒的虚弱与平静、管家的迟疑与服从。因此，本段分镜不会采用简单的正反打来处理，而是通过地下室空间、光暗关系、血迹转场、回忆闪回、镜头晃动和环境声音来增强戏剧张力。

镜头设计上，少爷的镜头会逐渐从远景进入近景和特写，并伴随轻微晃动，表现他在家破人亡、信仰崩塌后的精神失控。尤其在他回忆父母死亡、宅邸燃烧和自身逃难时，画面会通过血迹转场进入静态或半静态的回忆片段，并随着他的自述逐渐加剧晃动，使观众感受到他的痛苦并不是凭空出现的。

但同时，分镜不会把少爷处理成单纯享受暴力的施虐者。如果少爷只被表现成癫狂的恶人，后续圣徒救下他时，玩家很难产生救赎层面的触动。因此，在殴打圣徒之后，会加入少爷因长期缺水少食、身体虚弱而弯腰喘息的镜头，让他的暴力带有狼狈、虚弱和迁怒的性质，而不是冷静、强势的作恶。这样既保留他的错误，也让后续“被救赎”的情绪有成立空间。

圣徒的镜头则尽量保持稳定，并弱化正脸表现。他被绑在椅子上，衣服破烂，身上有伤，但说话依然平静诚恳。镜头更多表现他的手、散乱遮住面孔的头发、伤痕、血滴和低垂的姿态，而不是给出完整英雄式正脸。这样处理是为了延续“无面圣徒”的设计：圣徒不只是一个具体个体，而是一种行善精神和信仰选择的象征。

管家在这段分镜中承担“暴力边界”的功能。前半段他隐藏在阴影中，只是一个模糊轮廓，象征他对少爷行为的默许和服从；当少爷掏出匕首、准备进一步伤害圣徒时，管家才从黑暗中走出并拉住少爷。这样可以使管家不只是工具人，而是成为这场悲剧的见证者和迟疑的执行者。他明知不妥，却仍然服从少爷的命令，这种矛盾也能增加场面的压抑感。

最后，分镜会从地下室切到埃兰城的俯视远景。暴雪、寒风、空城和远处的湖共同建立外部环境的残酷性。风雪声会逐渐盖过

人物对白，使少爷的命令和管家的迟疑被更大的寒冷环境吞没。这样既承接圣徒被丢到城外雪地的结果，也为后续冰湖救人和图腾交接埋下情绪伏笔。

二、分镜表

镜号	画面内容	对白/声音	镜头运动 / 转场	演出重点
1	地下室的横截面，显示圣徒、少爷、管家被框在了这个地下室中。圣徒被捆绑在椅子上，居于画面左侧，左上角有一个地下室的窗户，唯一的光源从这里射出，照亮了地下室圣徒所在的一半。少爷则站在光暗的交界处，管家完全隐藏在阴影里。	环境声：屋外寒风凛冽。	固定镜头。	交代三个人的位置，烘托一种压迫、压抑的氛围，并用光效来暗示人物的心理活动。
2	少爷从阴影中走出，走近圣徒，脸上因为光暗交界打一个骷髅光。	少爷质问圣徒。	镜头从横截面角度运动到特写，聚焦少爷的脸部，突出光效。	少爷开始质问圣徒，同时用骷髅光表现他此时扭曲、崩溃的精神状态。
3	被绑在椅子上的圣徒平静而诚恳地回答。可以看到他的兜帽被摘下来了，头发散乱盖住了面孔，衣服早已破烂不堪，露出来的身体部分似乎有着鞭痕或者淤青，正在往下滴血。	圣徒平静而诚恳地回答。	镜头从少爷正面面部特写再次移动到横截面，但是这次只特写被绑在椅子上的圣徒。	通过圣徒被折磨殴打的现状，和他平静而诚恳的语气，创造出一种反差。

镜号	画面内容	对白/声音	镜头运动 / 转场	演出重点
4	镜头特写血滴，跟随血滴坠落，到地上的一滩血迹。血迹扩大到整个镜头，然后晕开，变成画面的底色，接少爷崩溃的回忆。画面随着少爷的自述开始晃动，随着情绪的逐渐崩溃，晃动逐渐变大。	少爷自述：从“在我的父母……”开始，到“神为什么要如此折磨我们”结束。	血滴转场。每说一句，或者说每一个场景，都像 PPT 切换一样展示对应的静态或半静态画面。	用血迹把现实中的暴力和少爷过去的痛苦连接起来。回忆画面可以是倒在血泊中的父母、燃烧的宅邸、燃烧之后破败的庄园、逃难的少爷、残破的房屋。
5	晃动逐渐消失，画面暗下去，停几秒，给一个气口。然后画面重新亮起，还是绑在椅子上的圣徒。	圣徒继续说接下来的对白：从“我们永远也无法理解……”开始，到“相信与等待”结束。	画面暗下去，停顿几秒，再重新亮起。	给观众一个情绪气口，让少爷崩溃的回忆和圣徒平静的回答形成对照。
6	运动镜头，跟随少爷。少爷这个时候情绪崩溃到身体发抖，深吸一口气。	少爷：“好，很好……”	运动镜头跟随少爷。	表现少爷的情绪已经压到临界点，为后面突然爆发做铺垫。
7	画面突然跳切，像是少爷从本来还有一段距离突然闪现到绑着圣徒的椅子前，然后挥拳，击中圣徒的肚子。	圣徒发出痛苦的声音：“唔……”	突然跳切，用一种类似 jump scare 的感觉。	表现少爷情绪的爆发和宣泄，让观众也被这个突然动作吓一下。

镜号	画面内容	对白/声音	镜头运动 / 转场	演出重点
8	圣徒被绑在椅子上，身体因为痛苦蜷缩了起来。少爷情绪彻底崩溃，开始疯狂但笨拙地对圣徒进行殴打。	少爷继续质问，比如“你不是相信吗”“你不是等待吗”。	根据配音的重音让画面震动，同时和殴打动作配合。比如“相信”的重音落下时，少爷挥拳，画面震动；“等待”的重音落下时，用脚踹，画面同样震动。	把台词重音和暴力动作结合起来，表现少爷已经不是在和圣徒辩论，而是在用暴力发泄自己的信仰崩塌。
9	少爷因为长期缺水少食，也没有什么力气了。说完这两句、打完这两下之后，因为身体虚弱，少爷也弯下腰开始喘粗气。镜头随着少爷的上下起伏也进行晃动。这个时候镜头从两人的侧面镜头过渡到少爷一个人弯腰喘气的特写。少爷背后是一片被光无法照到的黑暗，黑暗像是要包围少爷一样。	少爷喘粗气。	镜头随着少爷喘气上下起伏轻微晃动，从两人侧面镜头过渡到少爷单人特写。	不把少爷拍成单纯的施暴者，而是表现他长期缺水少食后的虚弱、狼狈和精神崩溃。背后的黑暗像是要把他吞掉。
10	少爷直起腰，上气不接下气，但是充满癫狂。	少爷：“来啊，告诉我在我这样……”到“神根本不存在”。	少爷侧面或正面中近景，镜头保持轻微不稳定。	表现少爷想从圣徒口中逼出一个答案，但他其实已经接近疯了一样的状态。
11	切圣徒单人正面特写。圣徒虚弱、痛苦，但是坚定，尽可能语气平静平和。	圣徒：“神……一直都在我们心中……”	固定近景。	圣徒的镜头保持稳定，和少爷不断晃动、逼近的镜头形成对比。

镜号	画面内容	对白/声音	镜头运动 / 转场	演出重点
12	切回少爷，侧面特写。少爷情绪依然崩溃，然后从后腰掏出匕首。	少爷：“只能陪伴……”然后说：“与其这样，不如……”	侧面特写，镜头跟随少爷掏出匕首的动作。	把冲突从殴打升级到可能杀害圣徒，制造危险感。
13	后面那句圣徒说的我想直接删了，因为我觉得这句没啥作用，老频繁地切镜头也有点啰嗦，总不能一个人说一句我就切一下。直接跳到少爷作势要拿刀向圣徒走去，这个时候管家从黑暗中走出来。之前只是一个隐隐约约的轮廓，这次变得清晰了，拉住少爷的手。	管家：“少爷，使不得，使不得。”以及下面那句。	保持这个镜头角度，让管家从阴影中走出来，进入画面。	管家在这里承担阻止暴力继续升级的作用。之前他只是阴影里的轮廓，这里变清晰，说明他终于介入了。
14	还是这个镜头角度，少爷和管家的侧面特写。少爷似乎运动过度，卡了一口痰，向圣徒的方向吐过去，然后沉默一会，扭过头来对管家说话。	少爷：“把他衣服扒光丢到城外。”	侧面特写，吐痰之后停顿一下，再给命令。	少爷从刚才的癫狂暴力，转成一种冷硬的命令。吐痰和停顿表现他的鄙夷、虚弱和彻底失控。
15	管家没有松开拉住少爷的手，面露不忍。	管家：“这……外面正在下暴雪。”	管家近景，或者拉住少爷手的特写。	表现管家的迟疑和不忍，也强化把圣徒丢到城外这件事的残酷。

镜号	画面内容	对白/声音	镜头运动 / 转场	演出重点
16	切到埃兰城的俯视角。大雪纷飞，寒风呼啸，城市似乎隐藏在暴雪中，都已经看不清了。城内和城外都荒无人烟，城外有一片湖。	风雪声增强。	埃兰城俯视远景，固定镜头。	给一个所处环境的俯视角，让观众感受到外部环境的寒冷、空旷和危险。
17	就固定在这个视角，同时播放风声和对话声。一开始风声只是背景音，随着对话的推进风声越来越大，直到管家说完最后一句对白。	风声越来越大，逐渐盖过对话声。	固定俯视角，声音桥，最后可以淡出或切黑。	用风声吞掉人物对话，让个人的争执、暴力和迟疑都被更大的暴雪环境吞没，也为后面圣徒被丢到雪地、湖边事件埋下情绪伏笔。