

后浪

Pearson

[插图第6版]

电影的秘密

形式与意义

「美」斯蒂芬·普林斯 著
王彤 译

Stephen Prince



文化发展出版社
Cultural Development Press



[插图第6版]

电影的秘密

形式与意义

[美] 斯蒂芬·普林斯 (Stephen Prince) 著
王彤 译



文化发展出版社
Cultural Development Press

图书在版编目(CIP)数据

电影的秘密 / (美) 斯蒂芬·普林斯著; 王彤译. --

北京: 文化发展出版社, 2017.11

书名原文: Movies and Meaning, 6e

ISBN 978-7-5142-2000-1

I. ①电… II. ①斯… ②王… III. ①电影—普及读物 IV. ①J9-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第283293号

Authorized translation from the English language edition, entitled MOVIES AND MEANING, 6th Edition by PRINCE, STEPHEN, published by Pearson Education, Inc, Copyright © 2013 by Pearson Education, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (BEIJING) CO., LTD., Copyright © 2018

本书中文简体版权归属于后浪出版咨询(北京)有限责任公司

版权登记号: 01-2017-8460

电影的秘密

[美] 斯蒂芬·普林斯 / 著 王彤 / 译

选题策划: 后浪

出版统筹: 吴兴元

编辑统筹: 陈草心

责任编辑: 孙 焯

特约编辑: 徐小棠 江舟忆

营销推广: ONEBOOK

装帧制造: 墨白空间·李渔

出 版: 文化发展出版社(北京市翠微路2号 邮编: 100036)

网 址: www.wenhufazhan.com

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京天宇万达印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

字 数: 735千字

印 张: 34.5

版 次: 2018年11月第1版 2018年11月第1次印刷

定 价: 110.00元

I S B N: 978-7-5142-2000-1

后浪出版咨询(北京)有限责任公司常年法律顾问: 北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有, 侵权必究

本书若有质量问题, 请与本公司图书销售中心联系调换。电话: 010-64010019

前言

《电影的秘密》探讨的重点是叙事电影，尤其侧重虚构的叙事电影，因为它是最普遍且最具说服力的，不仅观众群最为广泛，而且可以指代大多数人谈论“电影”时所表达的内容。文中灰底部分的文字为延伸阅读，它将对章节的讨论重点细分为更加具体的领域，并附有对重要影人的扼要概述，作为影片示例的补充。读者通过这些延伸阅读可以更加全面地了解电影。每一章的末尾都会附上推荐阅读清单，感兴趣的读者可以对一些基本问题进行更深入地探究。

第六版新增内容

每进行一次修订，我会着力扩充现有标题下的内容，增加新的标题，并且更新影片案例和每章的内容。第六版进行了如下改变：

新增示例和插图，阐释基本的概念、术语、电影风格和导演，同时增加多部世界电影和经典老片的案例分析；

增加对于导演多萝西·阿斯纳（Dorothy Arzner）、小津安二郎、谢尔盖·爱森斯坦、声音设计师本·伯特（Ben Burt）以及法国新浪潮和意大利新现实主义拍摄传统的讨论；

从纪录片拍摄和对好莱坞电影的影响两个角度审视“9·11”事件并进行讨论；

增加对《辛德勒的名单》（*Schindler's List*）中的美术设计和《潘神的迷宫》（*Pan's Labyrinth*）中奇幻元素的案例分析；

新增探讨视觉特效及其于电影史作用的章节；

缩短电影评论的篇幅，增加电影理论特别是有关精神分析与女性主义的内容；

如之前所有修订版一样，对电影制作中最新的数字技术进行了更新。

本书结构

《电影的秘密》一书全面系统地介绍了作为媒介的电影。全书围绕三个问题展开：电影如何表达意义？观众如何理解这些意义？电影是如何在全球范围内施展其艺术性与商业性的两面的？

很多指导电影学习的入门书籍往往会侧重第一个问题，而对后两个问题采取简化

或者忽略的态度。本书的一大亮点则是将目光集中在观众如何理解和解读电影的种种元素，以及电影作为全球性商业和艺术的二重角色。为了全面理解电影作为媒介的本质，读者需要了解电影人运用电影的工具创造了什么，观众如何对这些工具所创造的作品进行反应，以及电影的商业性和艺术性如何紧密相连。诚然，电影是一门艺术，但同时也是一种商业形式。这两个领域无法互相割裂，因为它们彼此互为映射、互为前提。

这三个核心问题也概括了电影的本质特征。第一个问题，即电影如何表达意义，涵盖了电影人做什么和怎么做。电影制作手法通常包括摄影、美术设计、演员表演、剪辑、声音设计以及叙事结构，其中每个元素都影响着一部电影的构成。通过支配这些手段，导演可以表达不同的意义。

当然，仅仅考察电影人如何匠心独运创造意义难免有些狭隘。我们同样需要了解观众如何感受一部电影——没有观众，电影的意义便不复存在。电影作为媒介，依赖于电影人和观看者之间的契约而生效。这两者共同创造了电影体验。

因此，第二个核心问题，即观众如何理解电影，涵盖了观众的观影行为等问题。观众如何解读电影人创造的视听语言？电影人如何在其作品中对观众就某些特定的故事和视听语言的反馈做出预期？是什么因素使电影在诞生之际就可以被观众理解？电影人又是如何调动观众理解和解读银幕所呈现的画面和音效的能力的？

观众之所以能够对一部电影做出回应并试图理解，是因为他们能够将自己现实生活中视觉化、个人化及社会化的经验和对于电影的传统和风格的了解注入观影体验中。接下来的章节会着力从这两方面展开：观众如何将真实体验投射到银幕之上，以及他们如何把握电影这种特殊媒介的符码（code）和风格。事实上，这种观影行为的双重内涵来源于电影媒介的二元性：既能记录，又能转换肉眼可见的现实。两者从根本上阐释了电影的职责和手段。因此，本书将对这些方面进行特别关照。

第三个问题，即电影是如何在全球范围内施展其艺术性与商业性的两面的，它触及了电影媒介既能作为一种商业运营模式，又能作为艺术表达载体的特性。仅将电影等同于艺术的主张失之合理、失之全面，而且这样做的后果往往是电影媒介的一些本质特征——自电影滥觞以来显著的艺术性和商业性的不可分割——会被忽略。当前，电影人所面对的电影媒介正面临着严重的经济问题，这些问题进而影响着电影的生产种类。再者，商业电影制作也是全球传播产业的一个部分，这种全球化的势态会对电影内容和风格产生相当大的影响。同时，全球化的趋势也让多元化的事实愈发显著，因为电影人本身就代表了各种不同的国家、文化以及风格。虽然艺术与商业、文化多元性与同质化的问题复杂多变，但是任何关于此媒介的详尽讨论都不应该对这些问题避而不谈。

关于插图

本书选用的插图均为单格底片放大翻制的照片，从而确保在案例分析中出现的电影

截图和观众观看电影时银幕上的画面保持一致。将单格底片放大翻制和其他仅运用电影剧照的教科书相比，强化了教学功能。电影剧照通常由摄影师在影片摄制现场拍摄，而且这些剧照只能贴近影片实际采用的镜头和构图。然而只有放大翻制的单格底片才能彻底还原这些镜头和构图，因此我用了很多时间将这些场景以最佳状态呈现出来。本书所有插图的来源都将在文字中予以说明。

鸣 谢

在此，我要特别感谢以下人员，感谢他们为本版修订和之前其他版本提供的大力帮助。Kevin Davis、Linda Montgomery、Donald Larsson、Richard Terrill、Blake Wood、Paul Helford、Joe Opiela、Karon Bowers、Terry Geeskin、Edd Sewell、Gerry Scheeler、Carl Plantinga、Richard Dilard、Eric Poe Miller、Grant Corley、Bob Denton、Teresa Darvalics、Marjorie Payne、Myrna Breskin、Marty Tenney和Molly Taylor。同时，我也要感谢利里克影院（Lyric Theater）的执行总监Susan Mattingly允许我拍摄这一历史古迹的照片。Philip Cho则设计了第8章中的视效绘图和表格。

我衷心向以下参与最新修订版审阅的人员表示感谢：

Nancy Anderson，因佛山社区学院（Inver Hills Community College）

Daniel Linton，孟菲斯大学（University of Memphis）

Robert Matorin，米德尔塞克斯社区学院（Middlesex Community College）

Helen Robbins，里昂大学（Lyons University）

目录

Contents

前言 1

第1章 电影结构 1

- 1.1 电影结构的组成元素 3
 - 1.1.1 制作过程 3
 - 1.1.2 导演的角色 5
 - 影人聚焦 斯坦利·库布里克 6
 - 1.1.3 电影的时间和空间 8
- 1.2 结构和摄影机 10
 - 1.2.1 摄影机机位 10
 - 摄影机机位、姿势和表情 13
 - 影人聚焦 查理·卓别林 15
 - 1.2.2 摄影机角度 17
 - 影人聚焦 阿尔弗雷德·希区柯克 19
 - 影人聚焦 小津安二郎 22
 - 1.2.3 摄影机镜头 24
 - 焦距和景深 24
 - 镜头的使用 27
 - 1.2.4 摄影机运动 29
 - 横摇和纵摇 30
 - 移动摄影车、轨道和吊杆 31
 - 斯坦尼康 32
 - 摄影机运动的功能 34
 - 电影艺术的技术构成 36

- 1.3 结构设计和创造性选择 37
 - 案例分析 《拯救大兵瑞恩》和《父辈的旗帜》 38
- 1.4 摄影机和人类认知：电影的双重能力 40
 - 1.4.1 改变视觉现实 41
 - 1.4.2 符合视觉现实 41
 - 特写 如何在屏幕上创造动作的幻象？ 42
- 1.5 小结 45
 - 关键词汇和概念 45
 - 推荐阅读 46

第2章 摄影 47

- 2.1 合作与可视化预演 49
- 2.2 摄影的基本要素 51
 - 2.2.1 电影胶片、镜头和画幅比 51
 - 特写 什么是光与色彩？ 53
 - 2.2.2 照明设计 60
 - 特写 摄影师 60
 - 写实式照明设计 62
 - 绘图式照明设计 65
 - 象征主题的绘图式照明 66
 - 案例分析 《现代启示录》 67

影人聚焦 弗朗西斯·福特·科波拉	68
灯光的种类:硬光和柔光	70
高调照明和低调照明	72
照明连续性	73
基于色彩的灯光设计	75
2.3 摄影与数字技术	78
数字摄影	79
2.3.1 数字中间片	80
案例分析 《美食总动员》	81
2.4 视觉风格和设计借鉴	82
2.5 小结	85
关键词汇和概念	86
推荐阅读	87

第3章 美术设计 89

3.1 美术总监的工作	91
3.1.1 工作步骤	91
3.1.2 作为角色和故事设计的美术设计	92
3.1.3 创造统一化的设计	95
影人聚焦 亨利·巴姆斯特德	96
3.2 美术设计的基本手段	98
3.2.1 服装	99
3.2.2 布景、遮片绘景和微缩模型	102
案例分析 《辛德勒的名单》	102
实景的使用	106
遮片绘景	107
案例分析 《十二宫》	110
3.3 设计理念	112
案例分析 《指环王3:王者无敌》	112
特写 当代科幻片中美术设计的发	

展脉络	114
3.4 美术设计与视觉特效	116
3.5 小结	116
关键词汇和概念	117
推荐阅读	117

第4章 表演 119

4.1 电影表演和戏剧表演	123
4.1.1 缺乏排练	123
4.1.2 非顺拍	123
4.1.3 强化的肢体语言和面部表情	125
4.1.4 灯光、镜头和特效的作用	125
案例分析 《基督受难记》	127
4.1.5 观众的缺席	128
4.2 电影演员的类型	128
4.2.1 明星的银幕人格	129
影人聚焦 梅丽尔·斯特里普	132
4.3 方法派表演方法和表现派表演方法	134
4.4 演员作为视觉设计要素	136
4.4.1 独特的肢体语言	136
4.4.2 调度演员	137
4.4.3 运用类型化表演	140
社会类型化表演	140
心理类型化表演	141
4.4.4 将表演与其他结构性设计元素相关联	142
4.5 表演、情绪和观众反馈	144
4.5.1 观众的解读和情感共鸣	144
4.6 小结	146
关键词汇和概念	146
推荐阅读	147

第5章 剪辑 149

- 5.1 什么是剪辑? 151
- 5.2 线性剪辑与非线性剪辑 152
 - 5.2.1 视觉转场的方式 153
 - 其他转场方式 156
 - 特写 好莱坞时期的电影剪辑师 158
- 5.3 剪辑的功能 160
 - 5.3.1 连续性 160
 - 5.3.2 戏剧性焦点 161
 - 5.3.3 节奏、韵律和氛围 163
 - 5.3.4 故事叙述和视点 163
 - 平行剧情 165
- 5.4 连续性剪辑的原则 165
 - 5.4.1 连贯的剧情 165
 - 案例分析 《卡萨布兰卡》 166
 - 5.4.2 连续性错误 172
 - 5.4.3 调动观众的反馈 174
 - 案例分析 反连续性剪辑:《沉默的羔羊》 174
- 5.5 非连续性剪辑的手法 176
 - 5.5.1 跳接 176
 - 影人聚焦 阿瑟·佩恩 177
 - 5.5.2 蒙太奇 179
 - 苏联蒙太奇传统 179
 - 影人聚焦 谢尔盖·爱森斯坦 180
 - 空间分割 182
 - 主题蒙太奇 184
 - 案例分析 《毕业生》 184
 - 5.5.3 长镜头 187
- 5.6 小结 187
 - 关键词汇和概念 188
 - 推荐阅读 188

第6章 声音设计的原则 191

- 6.1 当代电影中的声音 193
- 6.2 电影声音的发展 196
 - 特写 高保真音频 197
- 6.3 声音的种类 201
 - 6.3.1 对白 201
 - 画内对话 201
 - 画外音旁白 203
 - 自动对白补录与对白混录 205
 - 6.3.2 音效 206
 - 6.3.3 音乐 208
 - 创作电影配乐 208
 - 电影配乐的功能 210
 - 电影配乐的当代趋势 216
- 6.4 声音设计 217
 - 案例分析 《老无所依》 218
 - 6.4.1 声音与画面之间的差异 219
 - 声音与画面的优化 219
 - 建构时间 221
 - 6.4.2 声音设计的原则 221
 - 声音分级 221
 - 声音透视 224
 - 影人聚焦 本·伯特 224
 - 影人聚焦 雅克·塔蒂 228
 - 音桥 229
 - 画外音 231
 - 声音蒙太奇 233
- 6.5 小结 234
 - 关键词汇和概念 234
 - 推荐阅读 235

第7章 电影叙事的本质 237

- 7.1 故事和剧本 239
- 7.2 早期电影中叙事的出现 240
 - 影人聚焦 D. W. 格里菲斯 242
- 7.3 叙事要素 244
 - 7.3.1 虚构的立场 244
 - 7.3.2 叙事结构：故事和情节 246
 - 案例分析 《记忆碎片》 248
 - 7.3.3 作者身份和视点 250
- 7.4 经典好莱坞叙事 254
 - 案例分析 《搜索者》 254
 - 特写 三幕还是四幕？ 257
 - 7.4.1 经典叙事之外的其他选择 258
 - 案例分析 《去年在马里昂巴德》 260
 - 特写 法国新浪潮 261
- 7.5 观众对叙事的影响 264
- 7.6 电影类型 267
 - 7.6.1 西部片 267
 - 7.6.2 黑帮片 271
 - 7.6.3 歌舞片 275
 - 7.6.4 恐怖片 278
 - 7.6.5 科幻片 282
 - 7.6.7 战争片 286
 - 7.6.8 黑色电影 290
- 7.7 小结 295
 - 关键词汇和概念 295
 - 推荐阅读 295

第8章 视觉特效 297

- 8.1 合成的媒介 300
- 8.2 遮片 302
- 8.3 活动遮片 304

- 8.4 玻璃绘景、布景前微缩模型与镜像 307
- 8.5 好莱坞大制片厂时代 312
- 8.6 运动控制摄影系统 319
 - 案例分析 《星球大战》的影响 321
 - 影人聚焦 乔治·卢卡斯 322
- 8.7 数字时代 324
- 8.8 立体3D电影 329
- 8.9 小结：叙事和奇观 333
 - 关键词汇和概念 333
 - 推荐阅读 334

第9章 银幕真实的模式 335

- 9.1 现实主义 337
 - 9.1.1 一般虚构现实主义 338
 - 自然的视觉风格 338
 - 线性叙事结构 339
 - 合理的人物行为 340
 - 特写 意大利新现实主义 341
 - 9.1.2 历史现实主义 344
 - 9.1.3 纪实现实主义 346
 - 纪实现实主义的基础 347
 - 特写 “9·11” 恐怖袭击事件及相关纪录片 347
- 9.2 纪录片制作——公平和公正？ 349
 - 案例分析 宣导式纪录片：《华氏9/11》 350
 - 9.2.1 视觉诗 352
 - 9.2.2 直接电影 354
 - 案例分析 《追捕弗雷德曼父子》 354
 - 9.2.3 当代纪录片 355

- 伪纪录片 357
- 9.3 表现主义 358
 - 9.3.1 经典德国表现主义 359
 - 9.3.2 当代表现主义 361
 - 案例分析 阿尔弗雷德·希区柯克的电影 361
 - 近年其他作品 363
- 9.4 奇幻和异想 366
 - 9.4.1 让奇幻变得可信的方法 367
 - 9.4.2 奇幻片和电影技术 369
 - 案例分析 《潘神的迷宫》 371
- 9.5 电影的自反性 373
 - 9.5.1 喜剧式自反性 373
 - 案例分析 《王牌大贱谍》和《杀死比尔》 374
 - 9.5.2 说教式自反性 376
 - 案例分析 布莱希特式电影：《周末》 377
 - 9.5.3 自反模式对观众的影响 379
- 9.6 动画 380
 - 9.6.1 2D动画 381
 - 真人表演和二维动画的结合 385
 - 9.6.2 3D动画 386
 - 动作捕捉技术 388
 - 9.6.3 动画的未来 389
- 9.7 小结 390
 - 关键词汇和概念 391
 - 推荐阅读 391
- 10.3.1 大制片厂 403
 - 下跌的票房 406
- 10.3.2 票房的拆分 408
- 10.3.3 附属市场 409
 - 特写 高清DVD 410
- 10.3.4 影片和产品销售 412
 - 案例分析 时代华纳 412
 - 衍生品 415
 - 产品植入 415
- 10.3.5 商业大片的经济意义 417
 - 案例分析 《星球大战前传1：幽灵的威胁》与《侏罗纪公园》 419
 - 影人聚焦 史蒂文·斯皮尔伯格 421
- 10.4 独立电影 423
 - 10.4.1 制片公司 424
 - 其他独立公司 427
 - 10.4.2 电影节 428
 - 10.4.3 导演 428
- 10.5 好莱坞风格的国际影响 430
 - 10.5.1 对外国电影人产生影响 430
 - 影人聚焦 黑泽明 431
 - 10.5.2 吸纳外国电影人 433
 - 近期的移民电影人 434
 - 10.5.3 翻拍外国电影 435
 - 案例分析 《生人勿进》 436
- 10.6 小结 438
 - 关键词汇和概念 439
 - 推荐阅读 439

第10章 商业和艺术的十字路口 393

- 10.1 从大银幕到小屏幕 395
- 10.2 艺术电影时代 401
- 10.3 好莱坞的全球统治 403

第11章 电影理论与批评 441

- 11.1 现实主义电影理论模型 443
 - 11.1.1 现实主义电影理论的元素：

- 巴赞 444
- 案例分析 《战栗汪洋》 444
- 巴赞现实主义电影理论的组成元素 445
- 巴赞现实主义电影理论的结构基础 446
- 巴赞学派的电影人 447
- 11.1.2 本节小结 449
- 11.2 作者论模型 450
- 11.2.1 作者论的元素 451
 - 案例分析 阿尔弗雷德·希区柯克 451
- 11.2.2 本节小结 453
- 11.3 精神分析电影理论模型 455
- 11.3.1 精神分析电影理论的元素 455
 - 对身体的恋物崇拜 458
- 11.3.2 本节小结 460
- 11.4 意识形态电影理论模型 461
- 11.4.1 意识形态电影理论的元素 462
 - 意识形态的划分 462
 - 意识形态的观点 463
 - 特写 “9·11” 恐怖袭击事件与好莱坞电影 463
- 11.4.2 非裔美国人电影 469
 - 20世纪90年代的非裔导演 469
 - 演员 471
 - 被隔离的工业 473
 - 好莱坞时代 474
 - 影人聚焦 西德尼·波蒂埃 475
 - 案例分析 《只是男人》 476
 - “黑人剥削电影” 477
- 11.4.3 叙事和意识形态 479
 - 影人聚焦 奥利弗·斯通 480
- 11.4.4 本节小结 482
- 11.5 女性主义电影理论模型 483
- 11.5.1 女性主义电影理论的元素 483
 - 电影中的性别塑造 483
 - 干扰式解读 484
 - 女性主义电影 486
 - 影人聚焦 多萝西·阿斯娜 491
- 11.5.2 电影中的女性 493
 - 演员 493
 - “独立电影” 的机会 496
 - 案例分析 《挫折的女人》 498
 - 制片高管与工作人员 499
- 11.5.3 本节小结 500
- 11.6 认知电影理论模型 500
- 11.6.1 认知电影理论的元素 501
 - 图式 502
 - 为什么电影可以被理解 503
- 11.6.2 本节小结 505
- 11.7 电影批评写作 505
- 11.8 小结 508
 - 关键词汇和概念 509
 - 推荐阅读 509
- 重要词汇 511
- 出版后记 536

第 1 章

电影结构

Film Structure



本章目标

- 阐释电影结构的本质及其同电影表达意义之间的关系
- 描述电影制作流程及其与电影结构之间的关系
- 描述电影结构与电影的时间性和空间性之间的关系
- 区分三种基本摄影机机位和它们的表达功能
- 描述摄影机机位如何表明演员的面部表情和手势所表达的含义
- 描述摄影机捕捉画面和人类感知能力之间的关系
- 区分三种基本摄影角度并描述它们如何影响观众的反应
- 区分远摄镜头、广角镜头和变焦镜头并阐释它们各自的视觉效果
- 阐释摄影机运动的基本类型和它们的表达功能
- 阐释电影人对于不同拍摄风格的选取和手段的运用如何塑造电影的结构
- 阐释摄影机如何创造既能符合又能改变观众视觉体验的影像

《大白鲨》(*Jaws*, 1975) 中的鲨鱼和《指环王3: 王者无敌》(*The Lord of the Rings: The Return of the King*, 2004) 中的数字虚拟人物令全球观众眼前一亮, 兴奋不已。自那之后, 诸如《玩具总动员3》(*Toy Story 3*, 2010)、《大地惊雷》(*True Grit*, 2010)、《社交网络》(*The Social Network*, 2010) 以及《蝙蝠侠: 黑暗骑士》(*The Dark Knight*, 2008) 等风格迥异的电影纷至沓来, 令观众大开眼界。每一部影片经由电影人精心调整电影结构的组成元素——摄影、照明、音效、剪辑, 提供给观众强烈的电影体验。若要了解电影如何表达意义并且引发情感共鸣, 观众需要从每部电影的结构设计开始。本章阐释电影结构的概念、作为结构组成部分的摄影机的角色, 以及摄影机取景方法和观众对电影的理解之间的关系。

1.1 电影结构的组成元素

结构指的是一部电影的视觉设计和为实现此设计所使用的特定工具和技术。(学者们有时称其为电影形式 [film form]。因此, 我们会听到人们谈及“形式设计”或“结构设计”, 两者通常可以互换使用。) 阐释这个概念的一个简单的方法就是将结构和内容区分开。拿一份寻常的报刊影评为例, 通常它会包含故事梗概, 然后用一两段篇幅介绍影片角色及其扮演者。此外, 影评人或许会提及电影的主题。这些对于情节、角色和主题的描述关乎的是电影的内容。

现在, 我们将目光从内容转向那些可以帮助创作故事、使人物丰满并能用视听语言呈现电影主题的素材。这些素材将涉及电影组成元素及其在某部电影中的组成方式。这些元素包括摄影机、照明、色彩、美术设计、表演、剪辑、音效等。

1.1.1 制作过程

有效理解电影结构(和接下来章节所涉及的内容)的方式, 是了解其组成部分在电影制作过程中的位置。什么时候需要美术设计? 而摄影、剪辑呢? 制作一部电影需要

三个基本步骤或阶段。前期制作（preproduction）指的是筹划和准备阶段，通常包括撰写剧本，聘请演员和工作团队，搭建和设计拍摄布景、外景地设计和制作服装，以及设计整部电影的拍摄风格。布景设计和摄影风格会通过软件程序预先进行可视化处理，从而让参与拍摄的电影人能够提前“看到”摄影机的机位、镜头与预期拍摄场景之间的匹配程度。前期制作有时也会包括演员的一小段排练走位。拍摄期间（production）指的是正式拍摄（摄影）与声音录制的过程。导演可能会需要一段与成片最终用到的主题音乐类似的旋律作为印象配乐。后期制作（postproduction）包括声音和画面的剪辑，电影音乐的创作和录制，音效（动效拟音 [Foley]）和对白替换（自动对白重置 / 补录系统 [ADR]）的额外制作，数字视觉特效的创制（这一步骤也可在拍摄期间进行），以及用于实现影像色彩平衡的调色工序（一般分为数字调色和传统工艺调色）。在这之后，电影拷贝会以胶片或者数字视频的方式发行。

前期制作	拍摄期间	后期制作
剧本 获得期权 / 优先购买权 撰写 修改 聘请演员和工作团队 设计拍摄布景和服装 设计电影拍摄风格 排练走位	摄制和录音	剪辑声音和画面 配乐 动效拟音 自动对白重置 / 补录 特效 调色（数字 / 洗印） 发行

示意图 1-1 拍摄过程

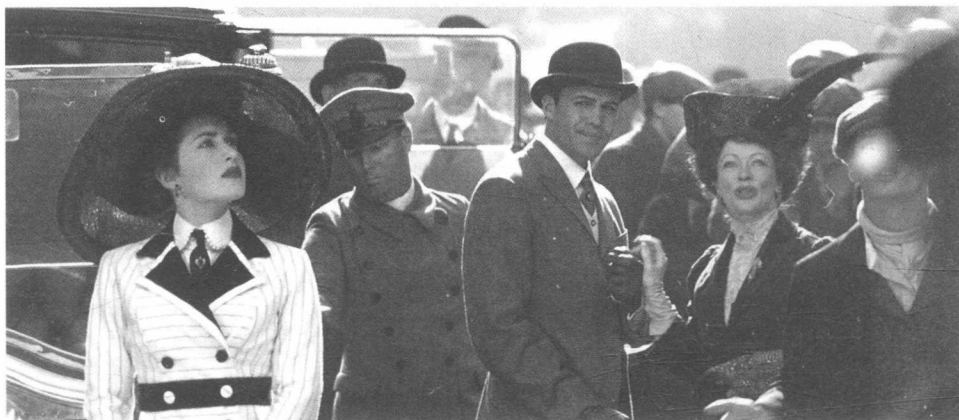


图1-1 泰坦尼克号（Titanic，派拉蒙、20世纪福克斯，1997）

本片的美术设计还原了业已消失的20世纪初的社会面貌。精心打造的以细节制胜的服装和场景是这部电影结构设计的点睛之笔。

正因为电影人在电影摄制的不同阶段运用这些结构要素，这些要素可以相互修饰、相互影响。当导演觉得一段戏缺少情感爆发力时，可以请作曲家弥补情感的缺失或请剪辑师突出刻画这段戏的戏剧张力。而负责后期制作的摄影师可以通过数字调色调整色彩、对比度和其他参数，从而校正胶片上的影像。

1.1.2 导演的角色

一部电影的摄制通常会采用一队相当多具有创意的人才团队来进行画面和声音的设计。虽说电影是团队合作的结晶，但有一个人却可以对团队进行统筹，这个人就是导演（director）。导演协调、整合创作团队的想法和艺术实践，团队中的其他人往往要调整自己的艺术品位或者喜好，以达成导演的愿望或者预期效果。相应地，导演有责任向制片人（producer）汇报进程。制片人主持电影制作中的行政管理工作（例如，确保拍摄计划如期进行且不超出预算）。而实际上，许多制片人的能力范围已超越行政管理，而是积极地参与到导演的创意决策过程中，尤其是业内那些经验老到的成功制片人。

导演们的工作方法千差万别。像罗伯特·奥尔特曼（Robert Altman，《高斯福庄园》[*Gosford Park*, 2001]）、《超级大玩家》[*The Player*, 1992]）这样的导演会将电影视作集体创作的结晶，从而积极采纳拍摄团队的意见；而像阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock）或查理·卓别林（Charles Chaplin）这样的导演则会在创作手法上更为专制、说一不二；还有一些导演，比如伍迪·艾伦（Woody Allen，《赛末点》[*Match Point*, 2005]）、《解构爱情狂》[*Deconstructing Harry*, 1997]）、史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg，《世界之战》[*The War of the Worlds*, 2005]）、《拯救大兵瑞恩》[*Saving Private Ryan*, 1997]）和斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick，《全金属外壳》[*Full*

图1-2 移民

(*The Immigrant*, Mutual Film Corp., 1917)

卓别林是一位全能型电影人。他能够为电影撰写剧本、担任导演、出演其中的角色、剪辑素材以及创作电影配乐。有个说法是，如果可能的话，他会扮演他电影中所有的角色。他极少会使用完全成熟的剧本，更多时候倾向于先布景、布置道具，再探索可能的喜剧效果，在过程中编造滑稽的情景。用表演取代摄影机的操作是他电影的重中之重。图中，查理和他的女伴（艾德娜·珀薇安丝 [Edna Purviance] 饰）无法支付他们的用餐账单，身形庞大的侍者（埃里克·坎贝尔 [Eric Campbell] 饰）已经猜到了最坏的情况。

