

后浪出版

后浪电影学院 053

Focal Press  
Taylor & Francis Group

Directing

Film Techniques and Aesthetics, 4e

(美) 迈克尔·拉毕格 (Michael Rabiger) 著

唐培林 译 后浪电影学院编辑部 校订

插图第 4 版

# 导演创作完全手册

世界图书出版公司

后浪出版公司  
电影学院053

---

DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS, 4E

# 导演创作完全手册

(美) 迈克尔·拉毕格 (Michael Rabiger) 著

唐培林 译 后浪电影学院编辑部 校订

---

(插图第4版)

世界图书出版公司  
北京·广州·上海·西安

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

导演创作完全手册 / (美) 拉毕格著; 唐培林译. -- 北京: 世界图书出版公司北京公司, 2012.6

书名原文: Directing Film Techniques and Aesthetics

ISBN 978-7-5100-4885-2

I. ①导… II. ①拉… ②唐… III. ①电影导演—导演艺术—手册 IV. ①J911-62

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第143701号

Directing Film Techniques and Aesthetics 4th Edition / by Michael Rabiger

ISBN: 978-0-240-80882-6

Copyright © 2010 by Focal Press. All rights reserved.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press. All rights reserved. 本书原版由 Focal Press 出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

Beijing World Publishing Company is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. 本书中文简体翻译版权授权由世界图书出版公司 (北京) 独家出版。并限在中国大陆地区销售。

No part of the publication may be reproduced or distributed by any means or stored in a database or retrieval system without the prior written permission of the publisher. 未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书中的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

## 导演创作完全手册 (插图第4版)

著 者: (美) 迈克尔·拉毕格

译 者: 唐培林

校 订: 后浪电影学院编辑部

筹划出版: 银杏树下

出版统筹: 吴兴元

编辑统筹: 陈草心

责任编辑: 汪 徽 曹 佳

营销推广: ONEBOOK

装帧制造: 墨白空间

出 版: 世界图书出版公司北京公司

出 版 人: 张跃明

发 行: 世界图书出版公司北京公司 (北京朝内大街137号 邮编100010)

销 售: 各地新华书店

印 刷: 北京联兴华印刷厂 (北京通州区张家湾皇木厂 邮编101113)

(如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与承印厂联系调换。联系电话: 010-61501799)

开 本: 787毫米 × 1092毫米 1/16

印 张: 36.5 插图2

字 数: 818千

版 次: 2014年4月第1版

印 次: 2014年4月第1次印刷

读者服务: reader@hinabook.com 188-1142-1266

投稿服务: onebook@hinabook.com 133-6631-2326

购书服务: buy@hinabook.com 133-6657-3072

网上订购: www.hinabook.com (后浪官网)

拍电影网: www.pmovie.com (“电影学院”官网)

ISBN 978-7-5100-4885-2

定价: 88.00元

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

版权所有 翻印必究

# 前言

这是一本全面而实用的电影导演创作手册。它会帮助你准备好各种知识：方法、思维过程、感受力和判断力，这些都是导演在创作电影的迷人历程中需要用到的。通过像同事一般怀着敬意并直接地与你对话，通过提供作为学习工具的实践练习，本书已确认，实际的操作是最好的学习途径。

要想拍出具有个人表达及辨识度的电影，就得全身心地投入，去思考、感受、动手练习，利用所有时间去加强、完善自我。

电影对它的制作者们提出了极高的要求，所以不论对于自学还是准备报考电影院校的学生，本书都会成为理想的伙伴。在学校里，课程作业着重于克服技术方面的障碍，而那些课程在概念与创作之间会留下显著的差距，学生们必须独自弥合。通常，他们在艺术创作过程中无法清晰地了解自始至终的路径，在最需要帮助的时刻不知道向谁求助。这本书将提供每个人都需要的专业背景知识、解释和指导。

## 电影创作的艺术层面得到解放

数字技术已极大方便与提升了电影专业学生的学习进度，其低成本使得完全专业的拍摄体验成为可能。新手导演现在可以不断实验，进行即兴创作，与演员和工作人员合作解决问题，修正早先的解决办法，把危机当成机会来处理。类似这样打游击式的方法——对纪录片来说很普遍，然而对于耗费巨大的传统故事片行业却很罕见——常常使低预算的独立制作创作出顶尖的创意。即使是经验丰富的专业人士也正在转向数字电影制作：乔治·卢卡斯（George Lucas）便使用高清（HD）数字摄影机拍摄了他的《星球大战前传2：克隆人的进攻》（*Star Wars: Episode II Attack of the Clones*, 2002）。他拍摄的数字影像素材相当于200万英尺胶片，但只用了三分之二的的时间，总共在胶片费用上节省了250万美元，这之后形成了一个充满热情的转变。你可看到许多导演成功使用数字拍摄的成果，如迈克·菲吉斯（Mike Figgis）、史蒂文·索德伯格（Steven Soderbergh）、维姆·文德斯（Wim Wenders）、斯派克·李（Spike Lee）、迈克尔·温特伯顿（Michael Winterbottom）、加利·维诺克（Gary Winock）、里克·林克莱特（Rick Linklater）以及丹麦的道格玛95团体（Danish Dogme Group）中的重要人物等等。

## 第四版有什么新的内容

这本书从结构编排上把电影制作看成一个理想的线性过程，这种编排方式便于你快速地找到需要的信息。然而在实践中，一切都是环环相扣的，没有哪个部分是能单独提早收工，或者说哪怕基本完成或预先排查完问题的。电影创作更像一个循环而非线性的过程，故而本

书最早的版本慢慢发展成了类似于百科全书式的结构。到了第3版，为了尽量提供所有需要的信息，使得书中信息显得重复，且篇幅过长。这个新版本削减了大约六分之一的内容。许多信息都已合并，包含更多书内章节间互相连通的线索，而且建议也更为简洁规范。尽管压缩了许多内容，但这本书涉猎的范围却扩大了许多，反映了电影制作各个方面大量新信息。重点如下：

**第一部分 艺术个性与故事**（第1章到第3章）探讨了导演工作及特点，以及故事的分析和构建，因为电影导演即是一个真正的戏剧家。

**第二部分 电影的创作手段**（第4章到第6章）包括电影语法的修订与扩展。这不是传统的方法，而是新颖而实用的指导，使读者明白如何使用电影语言中的隐藏的起源。通过密切观察自身周围的现实，导演扮演了电影创作中的一个角色，它被称作“关切的观察者”（concerned observer）。然后，通过对故事施加倾向性，导演可以超越单纯的技术层面，成为一个故事讲述者（storyteller），并带有与众不同的表达和风格。

**第三部分 故事及其发展**（第7章到第11章）主要探讨如何对一个给定的剧本进行精雕细琢，而不是费力原创一部剧本。这方面的指南书籍早已经存在。

**第四部分 美学和作者风格**（第12章到第16章）提供了一个范围很广的调查问卷，以突出一部正在开发中的电影项目的审美需求和潜力。每个问题都与特定的章节相衔接，这样更容易找到解决方案。

**第五部分 前期制作**（第17章到第27章）提供了大量修订和扩展的信息，包括：表演的基本功、沟通和指导演员、选择演员，还介绍了最重要的排练和完善过程。30个练习提供了表演体验、指导演员的体验，其中既包含即兴表演练习，也有带剧本表演练习。新的列表列出了每次练习需要探讨的表演原则。

**第六部分 制作**（第28章到第37章）反映了使用得越来越多的数字技术，进一步讨论了各类剧组人员的职责以及在制作周期中对演员的指导。

**第七部分 后期制作**（第38章到第44章）反映了数字拍摄领域的发展情况，包括了对原创音乐和预先录制的音乐的使用。后期制作阶段在极大程度上决定了最后成片的流畅度和影响力，反映出本书作者作为剪辑师的多年功力。

**第八部分 职业轨迹**（第45章到第47章）结构比较清晰，开篇便用一个职业的自我评估问卷以帮助读者认识到自己的优势所在。<sup>①</sup>

## 准备与执行

你可能想知道为什么一本电影制作书籍在前期制作阶段之前，还要用16章的篇幅来叙述观念和各项活动。大多数初学者认为导演亟须知道电影拍摄技巧和制作技术，但这就好像

---

<sup>①</sup> 本书第5版将许多附加内容及图表放在了原出版社的网站上，见 <http://www.focalpress.com/books/details/9780240818450/>，有兴趣的读者可以参考。——编者注

在说要成为小说家，就必须得懂书法一样。事实上，观众很少因为画面抖动而拒绝一部具有原创性的影视作品。例如，坦率地说，沃纳·赫尔佐格（Werner Herzog）的早期电影只有业余水平，但它们的视角和意图是强烈的，同时观众反应也是如此。若初学者的银幕故事达不到要求，通常是因为缺乏：

- ▶ 故事中的世界和角色的可信度。导演需要对演员和表演、戏剧性结构以及承载电影语言的人类感知过程有更好的了解。
- ▶ 整体性、个性和故事概念中的信念力量。故事需要更强的独创性、更多的叙事冲击力、以及导演深深感觉到要说的和值得去说的东西。
- ▶ 对电影的戏剧性、视觉和听觉形式的设计。这将使它更像电影，而不是戏剧。

本书用简单、直接的语言处理了这些大家一直关注的问题，因为没有新技术能够替代它们。大多数矢志成为银幕创作者的人，如果对此没有更好的理解，他们将会集中关注电影制作的物质和技术的方面。虽然这能让他们做好准备并有效地实践一门手艺，但如果仅是这样，大多数人想走向导演生涯的旅程不过是一个幻想。你可以不必走这样的路，本书从第一页起就不畏艰难地解决这些问题。对于故事片制作的每一个阶段，这本书都清楚明确地告诉你，要把感人的故事放到银幕上，你必须知道些什么，你必须做些什么。

## 找到你所需要的帮助

在下面这些地方你可以找到所需要的信息：

- ▶ 书中每一部分的目录涵盖了你要经历的制作阶段。在那里，你可以找到讨论这些阶段的章节内容概要。
- ▶ 重要词汇。
- ▶ 参考书目。
- ▶ 网站资源。由于网站消失和恢复的速度都出奇的快，所以准备好通过搜索引擎刷新信息来源。在根据某一信息做出决定之前，一定要通过其他信息来源进行反复核对。

## 致 谢

写作此类书籍的作者都代表着他们所属的团体。本书的许多想法是在芝加哥哥伦比亚学院（Columbia College Chicago）和纽约大学（New York University）的教学过程中形成的，因涉及的学生太多，无法在此一一说明。许多尊敬的同事们给了我不可估量的帮助、建议和批评，尤其是哥伦比亚学院影视系的同事们。感谢有助于本版及以之前各版本的学者们：多琳·巴尔托妮（Doreen Bartoni）、罗伯特·布切尔（Robert Buchar）、贾德·切斯勒（Judd Chesler）、吉娜·夏洛克（Gina Chorak）、黛恩·迪耐罗（Dan Dinello）、查普·弗里曼（Chap Freeman）、保罗·赫特尔（Paul Hettel）、T. W. 李（T.W. Li）、艾米莉·瑞博尔（Emily Reible）、乔·史泰福（Joe Steiff）和小迭戈·特雷霍（Diego Trejo, Jr.），同时感谢曹文华（Wenhwa

Ts' ao)、克里斯·佩佩 (Chris Peppy)、琼·麦格拉思 (Joan McGrath), 还要感谢桑迪·卡普里森 (Sandy Cuprisin) 帮助寻找本书的图片。

我在有过教学经历的国家中曾遇到许多充满教学激情的同事, 从他们身上我受益良多; 国际影视院校联合会 (International Film Schools Association, CILECT) 和北美大学影视学会 (University Film & Video Association of North America, UFVA) 举办的研讨会的组织人员和参会人员也让我受益匪浅。我认为所有人都慢慢感觉到我们已经抓住了在教会年轻人如何拍电影的过程中所涉及的难题。

我非常感谢对第 4 版给予深刻而宝贵的批评和指导的学者们: 圣地亚哥州立大学 (San Diego State University) 的马克·弗里曼 (Mark Freeman), 波士顿大学 (Boston University) 的查尔斯·梅茨巴赫 (Charles Merzbacher), 昆尼皮亚克大学 (Quinnipiac University) 的奎恩·桑德斯 (Quinn Saunders), 得克萨斯大学奥斯汀分校 (University of Texas at Austin) 的安德鲁·谢伊 (Andrew Shea) 和洛杉矶山谷学院 (Los Angeles Valley College) 的埃里克·斯维尔斯塔德 (Eric Swelstad)。他们详细的批评和建议, 激励我踏上这特殊的旅程。

衷心感谢我在焦点出版社的出版商, 尤其是埃莉诺·埃克泰皮斯 (Elinor Actipis) 卡拉·安德森 (Cara Anderson) 和罗宾·韦斯顿 (Robin Weston) 的鼎力支持、幽默和辛勤的工作。

感谢我朋友和家人: 托德·兰丁 (Tod Lending) 教给我许多戏剧化形式方面的知识; Facets Multimedia 公司的米洛斯·斯特里克 (Milos Stehlik) 给予了我图片方面的帮助; 我的儿子保罗·拉毕格 (Paul Rabiger) 在德国科隆, 常常与我用电话讨论他对电影音乐的建议; 我的女儿乔安娜·拉毕格 (Joanna Rabiger) 在得克萨斯州奥斯汀市, 另一个女儿佩内洛普·拉毕格 (Penelope Rabiger) 在耶路撒冷, 我们常常通过长途电话在电影、教育和其他方面进行交谈。40年来, 他们的母亲西格丽德·拉毕格 (Sigrid Rabiger) 通过她在艺术疗法 (art therapy) 和艺术教育方面的著作和实践, 也影响了我的信念。

最后, 我深深感谢我的妻子和最好的朋友南希·马泰 (Nancy Mattei), 她忍受着我写书过程中类似隐居者和强迫症患者一样的行为, 她的幽默、价值观念和建议让我保持状态, 并坚持下来。有这些帮助令我感激, 若有错漏之处则归咎于我。

迈克尔·拉毕格  
2007年于芝加哥

# 目 录

前 言 2

## 第一部分 艺术个性与故事 1

第1章 电影导演的世界 3

第2章 确立电影主题 17

第3章 故事的戏剧化关键 28

## 第二部分 电影的创作手段 41

第4章 导演的银幕语法 43

第5章 站在电影制作者的角度思考 64

第6章 拍摄练习 91

## 第三部分 故事及其发展 119

第7章 鉴别优秀剧本 121

第8章 分析剧本 133

第9章 导演的发展策略 140

第10章 可供选择的故事来源 150

第11章 制定有创意的限制原则 159

## 第四部分 美学和作者风格 163

第12章 视 点 170

第13章 潜文本、类型和原型 180

第14章 时间、结构与情节 186

第15章 空间、风格化环境和表演 196

第16章 形式与风格 204

## 第五部分 前期制作 215

第17章 表演基础 217

第18章 指导演员 225

第19章 即兴表演练习 234

第20章 带剧本的表演练习 251

第21章 选演员 260

第22章 深度挖掘剧本 274

第23章 演员和导演为一个场景做准备 286

第24章 初见演员 291

第25章 排练和计划拍摄范围 299

第26章 美术设计 306

第27章 前期会议和设备确定 314

## 第六部分 制 作 333

第28章 培养创作团队 335

第29章 场面调度 349

第30章 编写分镜头剧本 371

第31章 开机之前 383

第32章 开 机 386

第33章 现场录音 401

第34章 场记工作 411

第35章 指导演员 416

第36章 指导剧组工作人员 426

第37章 监管进程 430

## 第七部分 后期制作 437

第38章 准备剪辑 439

第39章 在第一次合成的样片上开始工作 450

第40章 剪辑原则 459

第41章 学会分析和利用反馈效果 473

第42章 处理音乐 479

第43章 从精剪到混音 486

第44章 字幕、鸣谢以及宣传物料 495

## 第八部分 职业轨迹 499

第45章 职业规划 501

第46章 主流电影院校 510

第47章 进军电影界 518

重要词汇 528

参考书目与网站资源 549

出版后记 557



# 目录

## Contents

### 前言 2

## 第一部分 艺术个性与故事 1

### 第1章 电影导演的世界 3

- 1.1 电影艺术与你 3
- 1.2 导演 4
  - 1.2.1 什么样的人在做导演? 4
  - 1.2.2 责任 4
  - 1.2.3 个人特质 4
  - 1.2.4 合作 5
  - 1.2.5 领导力 6
  - 1.2.6 面对考验 6
- 1.3 媒介 6
  - 1.3.1 胶片还是数字? 6
  - 1.3.2 短片还是长片? 7
  - 1.3.3 发展电影艺术 8
  - 1.3.4 为什么起步时好莱坞方式不管用? 8
  - 1.3.5 电影制作工具和电影放映 10
- 1.4 学做导演 12
  - 1.4.1 环境 12
  - 1.4.2 电影学校 12
- 1.5 投身独立电影导演事业 13
  - 1.5.1 好消息 13
  - 1.5.2 坏消息 13
  - 1.5.3 记住低预算 15
  - 1.5.4 作者导演和作者控制 15

### 第2章 确立电影主题 17

- 2.1 选取深切关注的故事 17
- 2.2 艺术、独特性以及竞争 18
- 2.3 独特性、信仰以及眼界 19
- 2.4 发现生活的要义 21
  - 2.4.1 应回避的主题 23
  - 2.4.2 错位与变形 24
  - 练习2-1:自我经历清单 24
  - 练习2-2:调整自我 25
  - 练习2-3:用梦境来发现潜在情结 25
- 2.5 艺术的形成过程 26
- 2.6 如何写作 26

### 第3章 故事的戏剧化关键 28

- 3.1 二元性和冲突 28
- 3.2 确定一个角色的冲突 29
- 3.3 表现形式 29
- 3.4 性情影响视角 30
- 3.5 角色驱动型和情节驱动型故事 31
- 3.6 剧情片和宣传片是不同的 31
- 3.7 剧情片的更多种类 31
- 3.8 戏剧性单元和场景 32
  - 3.8.1 节拍 32
  - 3.8.2 “茶婆子” 32
  - 3.8.3 角色议程 34
  - 3.8.4 剧情片让我们提出疑问 36
  - 3.8.5 质询一个场景 36

- 3.8.6 戏剧性弧线 37
- 3.8.7 情节的层次 37
- 3.8.8 三幕剧结构 37
- 3.9 建造一个围绕“关切的观察者”的世界 38
- 3.9.1 从观察者到讲述者 39

## 第二部分 电影的创作手段 41

### 第4章 导演的银幕语法 43

- 4.1 电影语言 43
  - 4.1.1 什么是有效的 43
  - 4.1.2 人类的表达需要 44
  - 4.1.3 人类的立场 44
- 4.2 电影语言与人类感知 44
  - 4.2.1 固定的摄影机位置 45
  - 4.2.2 移动的摄影机 46
  - 4.2.3 静态位置的摄影机运动 46
  - 4.2.4 动态位置的摄影机运动 47
- 4.3 镜头和被摄物的并置 47
- 4.4 视点 49
- 4.5 关切的观察者和故事讲述者 49
  - 4.5.1 文学与电影讲故事方式对比 49
- 4.6 场景轴线要点 50
  - 4.6.1 张力线和场景轴线 50
  - 4.6.2 越轴 51
  - 4.6.3 表演者和表演接受者 52
- 4.7 创作要点：文本和潜文本 53
  - 4.7.1 作者的视点 54
  - 4.7.2 关联地使用隐喻和象征 54
- 4.8 构思意义 54
- 4.9 银幕方向和角度 56
  - 4.9.1 改变银幕方向 56
  - 4.9.2 从不同的角度看同一动作 57

- 4.10 抽象概念 58
- 4.11 主观性和客观性 58
- 4.12 持续时间、节奏和注意力 59
- 4.13 段落和记忆 59
- 4.14 转场和转场技巧 60
- 4.15 银幕语言概要 60
- 4.16 调查研究并成为故事讲述者 61
  - 4.16.1 拍纪录片对你有何帮助 61

### 第5章 站在电影制作者的角度思考 64

- 练习5-1:画面构图分析 64
  - 分析步骤 64
  - 学习策略 65
  - 静态构图 65
  - 视觉节奏：持续时间如何影响感知 67
  - 动态构图 67
  - 内部与外部构图 70
- 5.1 构图、形式和功能 71
  - 练习5-2:剪辑分析 71
    - 观片笔记 72
    - 分析步骤 73
    - 制作并运用平面图 74
    - 学习策略 74
- 5.2 视点与场面调度 78
- 5.3 角色和摄影机调度 80
- 5.4 故事片和纪录片 80
  - 练习5-3:剧本场景与电影成品的比较 80
    - 学习策略 81
  - 练习5-4:灯光分析 82
    - 灯光风格的种类 83
    - 反差 83
    - 光质 83
    - 光源的名称 85
    - 布光的种类 86
    - 学习策略 89

## 第6章 拍摄练习 91

### 6.1 如何打好基础 91

### 6.2 成果评估 92

#### 6.2.1 评分方法 93

### 6.3 发展自己的能力 93

#### ■ 练习6-1:基本技巧——“往返” 94

6-1A: 计划、拍摄和剪辑较长的粗剪版本 94

6-1B: 剪辑更精练的版本 97

6-1C: 配乐 98

#### ■ 练习6-2:角色研究 99

6-2A: 计划、排练以及拍摄展示人物动作的长镜头 99

6-2B: 增加一个内心独白 100

6-2C: 声音对位与视点 102

#### ■ 练习6-3:开发拍摄场景 104

6-3A: 环境的戏剧化 104

6-3B: 添加音乐 105

#### ■ 练习6-4:剪辑双人对话镜头 107

6-4A: 多个备用镜头 107

6-4B: 转换视点进行剪辑 109

#### ■ 练习6-5:通过即兴创作表现作者风格 109

6-5A: 创作一个简短的场景 110

6-5B: 剪辑一个更简短的版本 112

6-5C: 从即兴创作到剧本 113

#### ■ 练习6-6:平行叙事 113

6-6A: 将一个场景看成两个分开的独立存在的实体 114

6-6B: 较长的交叉剪辑版本 115

6-6C: 简短的版本 116

6-6D: 非连续性和运用跳切 116

## 第三部分 故事及其发展 119

## 第7章 鉴别优秀剧本 121

### 7.1 选择适合你的题材 121

### 7.2 为何阅读剧本很难 122

### 7.3 优秀剧本的标志 122

### 7.4 标准剧本格式 123

#### 7.4.1 剧本格式 123

#### 7.4.2 剧本的分页格式和电视剧本格式 124

#### 7.4.3 添加了第三栏的分页格式 125

#### 7.4.4 剧本格式的混淆 125

### 7.5 初次评估 126

#### 7.5.1 确定给定信息 126

#### 7.5.2 做出每幕内容列表 126

#### 7.5.3 评估影片质量 127

#### 7.5.4 通过行为讲故事 127

#### 7.5.5 建立人物和动机 127

#### 7.5.6 心理矛盾与行为矛盾 127

#### 7.5.7 隐喻与象征 128

#### 7.5.8 检测内含价值 129

## 第8章 分析剧本 133

### 8.1 情节 133

#### 8.1.1 障碍和困境 133

#### 8.1.2 情节点 134

### 8.2 人物:冲突、发展和变化 134

#### 8.2.1 初步印象 134

#### 8.2.2 静态角色的定义 134

#### 8.2.3 动态角色的定义 134

#### 8.2.4 角色发展 136

### 8.3 对白和言语动作 136

#### 8.3.1 对白测试 137

#### 8.3.2 言语动作 137

### 8.4 检查剧本基础 137

#### 8.4.1 分场大纲 138

#### 8.4.2 情节大纲 138

#### 8.4.3 故事前提 139

#### 8.4.4 评估和再评估 139

#### 8.4.5 把观众放在心中 139

## 第9章 导演的发展策略 140

- 9.1 故事的逻辑 140
  - 9.1.1 阐释和确立 140
  - 9.1.2 延后的阐释 141
- 9.2 可信度、情绪以及赢得观众 141
  - 9.2.1 怎样制造一系列的情绪变化 141
  - 9.2.2 为观众制造空间 142
- 9.3 设计动作 142
- 9.4 置换原则 143
- 9.5 欢迎批评的声音 143
  - 9.5.1 故事的定调 144
  - 9.5.2 寻找反响 144
  - 9.5.3 临时剧组表演试验 145
- 9.6 吸收批评 145
  - 9.6.1 深思熟虑后再行动 145
  - 9.6.2 不要把批评看作是针对个人的 146
- 9.7 扩展和分解剧本 146
- 9.8 重写, 重写, 重写! 146
- 9.9 筹集资金和项目说明的写作 146
- 9.10 专业制片人的兴起 148

## 第10章 可供选择的故事来源 150

- 10.1 文学作品的改编 150
- 10.2 获得版权 151
- 10.3 以演员为中心发展剧本 151
- 10.4 构思: 启动一个剧本的三种非传统方法 152
  - 10.4.1 方法一: 以主题为核心 152
  - 10.4.2 方法二: 以角色为核心 153
  - 10.4.3 方法三: 以事件为核心 155

## 第11章 制定有创意的限制原则 159

- 11.1 道格玛 95 共同体 159
- 11.2 设定你自己的限制原则 162

## 第四部分 美学和作者风格 163

### 第12章 视点 170

- 12.1 文学中的视点 170
- 12.2 电影中的视点 171
  - 12.2.1 主要角色 171
  - 12.2.2 视点的种类 173
  - 12.2.3 故事讲述者的视点 175
  - 12.2.4 观众的视点 177
- 12.3 视点就像俄罗斯套娃 178
- 12.4 设计一个视点 179

### 第13章 潜文本、类型和原型 180

- 13.1 潜文本: 赋予画面重要的意义 180
- 13.2 选择类型 181
  - 13.2.1 原型 182
  - 13.2.2 类型和观点 183
  - 13.2.3 类型和故事原型 183
- 13.3 问题一览表 184

### 第14章 时间、结构与情节 186

- 14.1 时间 186
  - 14.1.1 压缩时间 186
  - 14.1.2 扩展时间 187
  - 14.1.3 线性发展 188
  - 14.1.4 非线性发展 188
  - 14.1.5 处理时间的其他方法 189
- 14.2 情节 190
  - 14.2.1 情节失效 191
  - 14.2.2 情节有效: 流动和必然性 191
- 14.3 结构 191
  - 14.3.1 计划和检验结构 192
  - 14.3.2 叙事和非叙事方式 192
  - 14.3.3 其他选择 193
- 14.4 主题和主题意图 193

14.4.1 抽象：现实之外的意蕴	193	17.1.3 集中与放松	218
14.4.2 使用图形	194	17.1.4 状态迷失与重新入戏	219
14.5 创作路上的机会和改变	195	17.1.5 精神—肢体连接	219
<b>第15章 空间、风格化环境和表演</b>	<b>196</b>	17.1.6 逐步打造角色内心生活	220
15.1 空间	196	17.1.7 内心独白	220
15.2 风格化的世界、角色和类型	197	17.1.8 孤立与交流	220
15.2.1 距离和悬置质疑	197	17.1.9 动作	220
15.2.2 风格化	198	17.1.10 角色目标	221
15.3 风格化的表演：扁平人物和圆形人物	202	17.1.11 潜台词	221
15.4 为隐喻定名与使用象征手法	203	17.1.12 角色动作与角色个人化	222
		17.1.13 调整与预见	222
		17.1.14 感知记忆	222
		17.1.15 情感与情感记忆	223
		17.1.16 将演员的情感当作角色的情感来利用	223
<b>第16章 形式与风格</b>	<b>204</b>	17.2 戏剧表演和电影表演比较	224
16.1 形式	204		
16.2 故事讲述者的视角	205	<b>第18章 指导演员</b>	<b>225</b>
16.2.1 视觉设计	205	18.1 导演与演员的关系	225
16.2.2 音效设计	206	18.1.1 加强联系	226
16.2.3 节奏设计	207	18.1.2 问答沟通	226
16.3 主旨	208	18.1.3 积极并温和地执导	226
16.3.1 视觉主旨	208	18.2 常见问题	227
16.3.2 听觉主旨	209	18.2.1 无法集中与放松	227
16.4 布莱希特间离效果和观众认同	209	18.2.2 失去精神—肢体联系	227
16.5 长镜头 VS 短镜头	210	18.2.3 反应提前与滞后	228
16.6 短片形式：被忽略的艺术	210	18.2.4 孤立地表演	228
16.6.1 电影短片与你	212	18.2.5 内心生活缺失	229
16.7 风格	213	18.2.6 尾白：叠加台词	229
		18.2.7 缺乏潜台词	229
		18.2.8 推进表演	230
		18.2.9 分离与指示	230
		18.2.10 缺乏强度与亲密密度	230
		18.2.11 限制演员的表演范围	231
		18.2.12 解决顽固的矫揉造作	231
<b>第五部分 前期制作</b>	<b>215</b>		
<b>第17章 表演基础</b>	<b>217</b>		
17.1 斯坦尼斯拉夫斯基	217		
17.1.1 状态调整	218		
17.1.2 想象力	218		

- 18.3 排练多少次才算够? 232
- 18.3.1 “极限出现时” 232
- 18.4 一些“要”与“不要” 232

## 第19章 即兴表演练习 234

- 19.1 表演与行动 235
- 19.2 导演在即兴表演中的职责 235
  - 19.2.1 判断节拍与戏剧性单元 236
- 19.3 演员在即兴表演中的职责 236
  - 19.3.1 让观众看见 236
  - 19.3.2 保持状态 237
- 19.4 在练习中尽量挖掘经验 237
  - 19.4.1 坚持写日志 237
  - 19.4.2 观众守则 237
  - 19.4.3 表演持续时间 237
  - 19.4.4 评估与讨论 237
- 19.5 即兴表演练习 238
  - 练习19-1:看见或是被看 239
  - 练习19-2:家用电器 239
  - 练习19-3:蒙上眼睛表演 240
  - 练习19-4:“变成木材!” 240
  - 练习19-5:镜中人 241
  - 练习19-6:谁,做了什么,什么时候,什么地方? 241
  - 练习19-7:独角戏,无台词 242
  - 练习19-8:对手戏,无对白 243
  - 练习19-9:胡言乱语 244
  - 练习19-10:独角戏,有台词 244
  - 练习19-11:对手戏,有对白 244
  - 练习19-12:塑造你自己的角色 245
  - 练习19-13:集体演出 245
  - 练习19-14:酝酿情绪 246
  - 练习19-15:情绪过渡 246
  - 练习19-16:切换频道 247
  - 练习19-17:电视节目展销会 247

- 练习19-18:相亲 248
- 练习19-19:内心冲突 249
- 练习19-20:矛盾角色共存 249

## 第20章 带剧本的表演练习 251

- 20.1 场景分析 251
  - 20.1.1 实例 252
- 20.2 通读 254
- 20.3 研读过程 254
- 20.4 “什么时候有用” 254
- 20.5 带剧本的表演练习 254
  - 练习20-1:演员的特质 255
  - 练习20-2:给剧本划分节拍 255
  - 练习20-3:即兴内心独白 256
  - 练习20-4:使节拍性格化 256
  - 练习20-5:节拍点上的表演 257
  - 练习20-6:给我太多了! 257
  - 练习20-7:让我们成为英国人 258
  - 练习20-8:情节点检查 258
  - 练习20-9:角色转换 258
  - 练习20-10:将场景变成即兴表演 259

## 第21章 选演员 260

- 21.1 概述 260
- 21.2 选角分析及角色的描绘 261
- 21.3 吸引申请人 262
  - 21.3.1 寻找演员的消极方式 262
  - 21.3.2 寻找演员的积极方式 262
- 21.4 安排第一次试镜 263
  - 21.4.1 答复电话应征者 264
  - 21.4.2 演员到达 264
- 21.5 指导第一次试镜 266
  - 21.5.1 开始试镜 266
  - 21.5.2 理想人物的危险 266
  - 21.5.3 独白 267

21.5.4 冷 读 267	23.1.2 背景故事与人物小传 286
21.6 第一轮之后的决策 268	23.1.3 调 整 287
21.6.1 反面角色和分类型选角 268	23.1.4 目 标 287
21.6.2 长期或短期选择 269	23.1.5 定义动作 287
21.6.3 性格不断发展的角色 269	23.1.6 其他角色如何看自己？我如何看待自己？ 287
21.7 第一次复试 269	23.1.7 别的角色试图对我做什么，或他们想从我这里得到什么？ 288
21.7.1 附加独白 269	23.1.8 节 拍 288
21.7.2 剧本段落表演 270	23.1.9 调 整 288
21.7.3 即兴表演 270	23.1.10 维持角色的内在声音与心灵的眼睛 288
21.8 第二次复试 270	23.1.11 理解角色的作用 288
21.8.1 面 谈 271	23.1.12 了解整部作品的主题意图 288
21.8.2 混合、搭配演员 271	23.2 导演的准备 288
21.9 最后的选择 271	23.2.1 潜文本、场景分析、指导的权威 289
21.9.1 整体印象回顾 271	23.2.2 冲 突 289
21.9.2 镜头前的考验 273	23.2.3 加强戏剧张力 289
21.10 公布选角结果 273	23.2.4 “笼统的”表演 289
21.10.1 给予和收获 273	23.2.5 角色节奏中的变化 290
<b>第22章 深度挖掘剧本 274</b>	23.2.6 强制性的时刻 290
22.1 影片长度与时间控制 274	23.2.7 决定每一个场景的作用 290
22.2 阐释剧本 275	23.2.8 整部作品的主题意图 290
22.3 两种类型的电影，两种准备 275	
22.3.1 视觉化 276	<b>第24章 初见演员 291</b>
22.4 准备工作 276	24.1 制定排练时间表 291
22.4.1 分解成可掌控的单元 276	24.2 初次会面 292
22.4.2 剧本分析 277	24.2.1 项目引导 292
22.4.3 定义潜文本和隐喻 277	24.2.2 调查研究与视觉化 292
22.5 揭示戏剧力度的工具 277	24.3 排练场地 293
22.5.1 框 图 279	24.4 带着剧本工作 293
22.5.2 曲线图的张力与节拍 280	24.4.1 做笔记 293
22.6 首次时间安排 285	24.4.2 第一次排练：桌边朗读 294
<b>第23章 演员和导演为一个场景做准备 286</b>	24.4.3 加深对角色的认识 294
23.1 演员的准备 286	24.4.4 最重要场景的讨论会议 295
23.1.1 给定的情境 286	24.4.5 和演员单独见面 295

- 24.4.6 收集反馈意见并建立工作节奏 296
- 24.4.7 排练的顺序 296
- 24.4.8 角色的复杂性 296
- 24.4.9 处理“反面”角色 296
- 24.4.10 让问题溜走 297
- 24.4.11 只解决主要问题 297
- 24.4.12 从节拍到节拍,戏剧性单元 297
- 24.4.13 关注主题意图 298
- 24.4.14 肢体动作 298
- 24.4.15 一个长期的过程 298

## 第25章 排练和计划拍摄范围 299

- 25.1 脱稿排练 299
  - 25.1.1 将思考与意愿融入动作 299
  - 25.1.2 充分利用空间 300
  - 25.1.3 角色的心理活动 300
  - 25.1.4 当角色内心不够丰富 300
  - 25.1.5 反应 300
  - 25.1.6 有用的误解 300
  - 25.1.7 潜台词的表达 301
  - 25.1.8 自发状态 301
  - 25.1.9 调度 301
  - 25.1.10 提示和节奏 302
  - 25.1.11 使用布景 302
- 25.2 导演作为积极的观察者 302
  - 25.2.1 形式:用陌生的眼光去观察 302
- 25.3 排练录像 303
  - 25.3.1 什么时候不应该为演员播放他们的表演 304
- 25.4 跟随电影工业 304
- 25.5 检查时长 305
- 25.6 制作“草稿” 305

## 第26章 美术设计 306

- 26.1 美术设计问题清单 306

- 26.2 实例讨论 307
  - 26.2.1 选定色调的重要性 309
- 26.3 设计一个世界 310
  - 26.3.1 情绪 310
  - 26.3.2 服装 310
  - 26.3.3 声音 311
  - 26.3.4 化妆与发式设计 311
  - 26.3.5 背景墙、家具及道具灯 311
- 26.4 设计确认 312
- 26.5 蓝幕或绿幕 312
- 26.6 模型 312
- 26.7 场面调度 313

## 第27章 前期会议和设备确定 314

- 27.1 拍戏的日程安排 314
  - 27.1.1 根据场景地安排拍摄顺序 319
  - 27.1.2 根据剧本安排拍摄顺序 319
  - 27.1.3 关键场次及表演安排 320
  - 27.1.4 情绪上需要的安排 320
  - 27.1.5 天气及其他突发事件的考虑 320
  - 27.1.6 每场戏拍摄时间的分配量 321
  - 27.1.7 提前或超时完成 321
- 27.2 拟定预算 321
  - 27.2.1 线上预算与线下预算 322
  - 27.2.2 成本流程和成本报告 323
  - 27.2.3 保险 324
- 27.3 拟定设备清单 324
  - 27.3.1 警惕:繁琐的设备 324
  - 27.3.2 警惕:设备不兼容 325
  - 27.3.3 数字采集 325
  - 27.3.4 消费级摄影机的缺点 327
  - 27.3.5 电影生成 327
  - 27.3.6 声音 328
  - 27.3.7 后期制作 329
- 27.4 租用设备 330



- 27.5 剧 照 330
- 27.6 同意预算和日程表 330
- 27.7 与演员和工作人员签订合同 331
- 27.8 特别提醒 331
- 27.8.1 黄金法则 1: 做最坏的打算 331
- 27.8.2 黄金法则 2: 先测试, 再实施 331
- 27.9 制片聚会 331

## 第六部分 制 作 333

### 第28章 培养创作团队 335

- 28.1 关于剧组成员和演员 335
- 28.1.1 使用有经验的人 335
- 28.1.2 培养你自己的创作团队 336
- 28.1.3 剧组成员的性情 336
- 28.1.4 剧组成员的礼节 337
- 28.2 剧组成员的职责 337
- 28.2.1 责任范围 337
- 28.2.2 职责说明 338
  - 28.2.2.1 导演部门 339
  - 28.2.2.2 制片部门 339
  - 28.2.2.3 摄影部门 343
  - 28.2.2.4 声音部门 345
  - 28.2.2.5 美术部门 346
- 28.2.3 后期制作部门 348

### 第29章 场面调度 349

- 29.1 目 的 349
- 29.2 分析电影 350
- 29.3 长镜头 VS 短镜头 350
- 29.4 固定镜头 VS 移动镜头 353
- 29.5 摄影机的主观表达法或客观表达法 353
- 29.6 关联性: 分离拍摄法和综合拍摄法 354
- 29.7 勇于追求简单 354
- 29.8 摄影机作为观察意识 354

- 29.9 导演工作的核心: 故事讲述者的视点 355
- 29.10 处理一个场景 356
- 29.10.1 剧本、概念和场景设计 356
- 29.11 视 点 357
- 29.11.1 谁的视点? 357
- 29.11.2 视点可以改变 358
- 29.12 妥协: 空间、感知和镜头 358
- 29.12.1 镜头不同于人眼 358
- 29.12.2 画幅比例 359
- 29.12.3 选择摄影机镜头类型 360
- 29.12.4 透视和标准 361
- 29.12.5 摄影机与拍摄对象之间的距离变化引起的透视变化 361
- 29.12.6 控制透视 362
- 29.12.7 变焦特写 VS 推摄特写 362
- 29.12.8 镜头类型与图像质地 362
- 29.12.9 为什么会有胶片感与电视感 363
- 29.12.10 镜头速度 366
- 29.13 摄影机高度 367
- 29.14 限制摄影机的运动 367
- 29.15 适应局促的位置 367
- 29.16 后 景 368
- 29.17 摄影机作为揭示的工具 368
- 29.18 为摄影机所做的妥协 368
- 29.18.1 用自己的方式工作 369
- 29.19 向大师学习 370

### 第30章 编写分镜头剧本 371

- 30.1 诊断问题 371
- 30.2 计划拍摄范围 373
- 30.3 “切至海鸥” 373
- 30.4 在拍重要场面时要用多种方式 374
- 30.5 平面示意图和故事板 374
- 30.6 剧本分析 374
- 30.7 机位设置 376