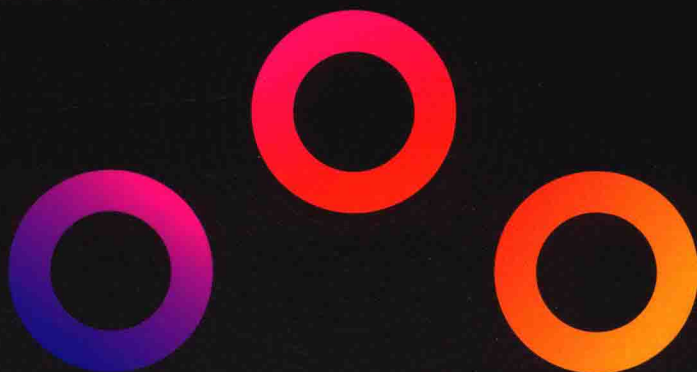


Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

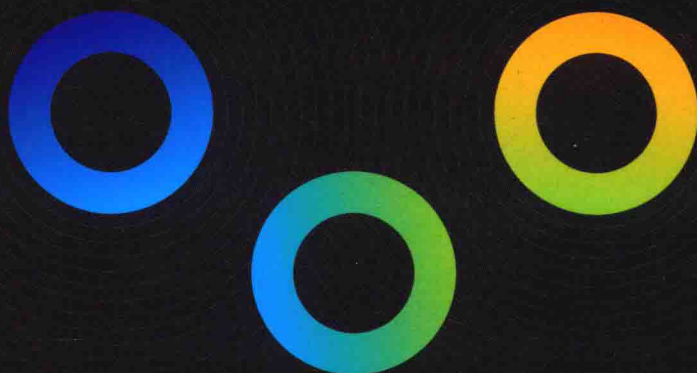
写给未来的电影人



SIMONE BARTESAGHI

THE DIRECTOR'S SIX SENSES

An Innovative Approach to Developing Your Filmmaking Skills



导演感官

掌握导演力的六感修炼手册

[美] 西蒙尼·巴勒戴萨吉 (Simone Bartesaghi) 著

张可 译



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



写给未来的电影人

SIMONE BARTESAGHI

THE DIRECTOR'S SIX SENSES

An Innovative Approach to Developing Your Filmmaking Skills

导演感官

掌握导演力的六感修炼手册

[美] 西蒙尼·巴勒戴萨吉 (Simone Bartesaghi) 著

张可 译

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

导演感官：掌握导演力的六感修炼手册 / (美) 西蒙尼·巴勒戴萨吉 (Simone Bartesaghi) 著；张可译
— 北京：人民邮电出版社，2018.6
(写给未来的电影人)
ISBN 978-7-115-47734-7

I. ①导… II. ①西… ②张… 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(2018)第003658号

版权声明

THE DIRECTOR'S SIX SENSES: AN INNOVATIVE APPROACH TO DEVELOPING YOUR FILMMAKING SKILLS By SIMONE BARTESAGHI Copyright: © 2016 BY SIMONE BARTESAGHI
This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS
through BIG APPLE AGENCY, INC., LABUAN, MALAYSIA.

Simplified Chinese edition copyright:

2018 POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

All rights reserved.

本书简体中文版由 BIG APPLE AGENCY 代理 MICHAEL WIESE PRODUCTIONS 授权人民邮电出版社在中国境内出版发行。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或节录本书中的任何部分。
版权所有，侵权必究。

◆ 著 [美] 西蒙尼·巴勒戴萨吉 (Simone Bartesaghi)

译 张 可

责任编辑 宁 茜

责任印制 周昇亮

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本：690×970 1/16

印张：8.25

2018 年 6 月第 1 版

字数：135 千字

2018 年 6 月河北第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字：01-2016-7596 号

定价：59.00 元

读者服务热线：(010)81055339 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

内容提要

市面上有很多书告诉你该如何像一个导演那样思考，而本书将从视觉、触觉、听觉、嗅觉、味觉、构想这六个方面帮助你理解导演应具有的能力。作者西蒙尼·巴勒戴萨吉（Simone Bartesaghi）把自己对导演这项视觉叙事艺术工作的认识通过丰富的见解和特殊的方法展现了出来，将影片分析与富有创意的习题结合起来，帮助读者们获得导演应具备的能力，即准确传达信息且有效交流的能力。

新入行的导演不仅会从本书中得到激励和动力，更能增强自己的导演技能。而对于任何想要做导演的人而言，这本书都是值得一读的。

致斯特法诺（Stefano），

如约，与我同在

致克劳迪娅（Claudia），

我的支柱，我的平衡点，我的爱

我的妻子

致我的父母，艾玛（Emma）和卡尔洛（Carlo），

他们希望我长大，但永不老去。

感谢你们让我保留自己的感知力，去感受世间神奇。

鸣谢

这里要感谢很多人，没有你们就不会有这本书。感谢肯·李（Ken Lee）的特别支持，当我的新式导演训练方法还处于概念阶段时，你就给了我信心。还要特别感谢迈克尔·韦斯（Michael Wiese），他是我过去11年生活的一部分，虽然我们刚认识不久，但是我要感谢他的书帮我成为了一个电影导演。

特别感谢拉里·巴尔马吉亚（Larry Balmagia），他帮我给书稿“减了肥”，使这本书看起来不那么臃肿，也许还会令人喜爱。还有内欧比·威利斯（Neobe Velis），你帮我写作初期建立了概念。我还想向加里·桑赛（Gary Sunshine）表达感激之情，你手把手地教会了我怎样完成编辑工作；感谢威廉姆·莫洛希（William Morosi）优美的内页排版设计；还有约翰·印克（Johnny Ink）天才的封面设计，完全抓住了本书的精髓。

感谢我在圣莫妮卡大学和洛杉矶电影学院的导师与同事，感谢你们与我分享知识与智慧。感谢萨尔瓦多·卡拉斯科（Salvador Carrasco）、吉姆·帕斯特纳克（Jim Pasternak）、劳伦斯·罗森萨尔（Laurence Rosenthal）、阿瑞尔·列维（Ariel Levy）、芭芭拉·邓菲（Barbara Dunphy）、海蒂·戴维斯（Heidi Davis）、琳达·考吉尔（Linda Cowgill）、乔·拜伦（Joe Byron）、丹尼·格林（Danny Green）、史蒂夫·库克（Steve Cook）、查理·坎甘尼斯（Charlie Kanganis）、罗布·梅伦凡特（Rob Malenfant）、戴夫·菲利普斯（Dave Philips）以及戴安娜·凯斯勒（Diana Kessler）。

感谢那些给予我启迪的电影人，我见过他们中的一些人，他们是如此友善又乐于分享，有一些还成为了我的朋友。感谢格伦·摩绍沃尔（Glenn Morshower）、乔·卡萨尔（Jon Cassar）、斯图尔特·戈登（Stuart Gordon）、比尔·马洛尼（Bill Malone）、菲尔·金（Phil Kim）、乔·菲利昂（Jon Phillion）、艾米·绍夫（Aimee Schoof）、约翰·佩尼（John Penney）、艾德里安·帕斯达（Adrian Pasdar）、比尔·波

尔登（Bill Borden）、哈尔·里耶伯曼（Hal Lieberman）以及麦克·麦达沃伊（Mike Medavoy）。

我最后的感激要留给安德里亚·嘉朗戴（Andrea Galante）——米兰国际电影节的创始人，我在2004年荣获了特别奖：洛杉矶电影学校全年脱产学习的电影制作课程。如果没有这个宝贵的机会，我就不会来到这里。

导语

没有捷径。

没有核辐射蜘蛛。

只有，努力，再努力。

我敢打赌，你拿起这本书时心里一定有个问号：怎么又来了一本电影导演教程？让我来诚实地作答：当我开始做导演的时候，我读了很多导演教程，那些书给了我很多非常棒的建议，它们教你如何挑选剧本，如何划分场景，如何与演员合作以及如何与剧组成员沟通等。但我并没有找到一本书能够指导我，如何从一个“普通人”转变成一位“导演”。

“导演”这个词，描述的不是你要做的工作，而是你要成为的角色。你的导演身份是全天候的，所以你作为“导演”，感官也要24小时处于激活状态。

没错，导演的感官就像蜘蛛侠的“蜘蛛感官”一样。你今天看到的某个画面、某个主题或者某句话，都可能对你明天的拍摄有帮助。

我写这本书的目的，就是帮助那些真正想要成为电影人的读者跨出第一步，帮你做好讲故事的准备。首先，让我们来澄清几点。

导演是故事的讲述者。多一点，少一点，都不对。我们必须从单纯的叙事出发，不借助摄影机，甚至不借助纸和笔去叙事。

无论你的故事如何开始，“很久以前”还是“在一个很远很远的星系”，无论是你完全想象出的故事还是你所经历过的真实事件，叙事的原则都是一样的。

我们选择观众可以理解的语言去讲述故事，并且用尽全力使观众最后看到的故事，接近那个最初在我们脑海中形成的故事。如果两个人来自不同的国家，说着不同语言，他们是无法交流的。交流才是关键所在。优秀的导演在拍电影时，会精心挑选组成故事的每个画面和声音。拍电影就像把一张画变成一片片的拼图。接着，在保证原本故事完整性的前提下，剪辑师和导演

再把拼图重新组合起来。当观众看到影片时，他们会像在一片片拼拼图一样，体验每个镜头和每种声音，而重点是要确保他们能把拼图拼成原样，也就是理解故事的原意。

有些人天生擅长创作精彩的故事，他们可以用最精确的语言抓住观众，同时又可以避免陈词滥调，以免观众感到无聊或被无关的细节吸引。

你可能会想，我从来讲不好故事，那我肯定做不好导演了。告诉你个好消息。当你站在观众面前亲自讲故事的时候，你可能会害羞，可能会不自信，但是对于拍电影而言，情况则不是这样。你又不需要为每个观众表演一遍你的电影，对吧？

现在我要警告你了。如果你以为做导演可以发家致富，就最好不要在这里浪费你的时间和金钱了；还是去做律师、医生或者水管工吧。导演电影不会轻易给你带来财富和荣耀。大部分情况下，即使所有人都为影片喝彩，你还是会觉得怅然若失，因为你所完成的影片仍然只是你脑中那个故事的苍白翻版而已。

要成为导演，你要付出艰苦的努力，你要去研究，要对你的梦想保持坚定的信仰，还要充满创作的灵感。

但是如果你内心深处，那团讲故事的欲望之火无法熄灭，那么这本书将非常适合你阅读。我将会教你如何使用你心中的火焰，并且保证你不需要付出终生的劳动。毕竟，如果我们愿意花钱做这件事，这件事就不算是“工作”了，对吗？

这里，我还要发布一下免责声明。

西德尼·鲁迈特（Sidney Lumet）在自己的《拍电影》（*Making Movies*）的前言中写到他与黑泽明之间一次有趣的对话，主题是黑泽明的电影《乱》（*Ran*）（1985）中的一个镜头。这位伟大的日本导演解释说，他之所以这样构图，是因为“往左1英寸，就是索尼的工厂”，而“往右1英寸，飞机场就会入画，这两个东西都不能出现在古装电影里”。

你永远无法确定那些构图背后真实的原因，但无论遇到成本的限制，还是地理环境的制约，一个有所准备的好导演，都会擅长把妥协变成机遇。

所以，我的分析和观察都是建立在单纯的观众角度上的。我分析看电影时作为观众的感受，据此分析拍电影的人用了什么方法，唤起了我的这种感受。

练习

就像你和朋友聊天时那样写下你今天的生活。不要去思考，尽管写。然后自己读一读，做一下记录，看看你跳过了哪些事情没写，思考为什么，再看看你经常使用哪些词，还有整篇文章中，哪些东西看起来最有意思。这很重要，因为讲故事是导演工作的基本功。我们选择哪些词语去讲故事，和我们选择哪些画面去完成电影叙事，道理是一样的。

画面是强有力的工具，因为画面可以突破语言的障碍。无论你来自何方，你看到的画面都是一样的。

毕竟世界上只有一种每个人都能理解的语言：视觉语言。

...

这本书中包含大量插图作为视觉参考，你可以在我的网站（sibamedia）上找到影片片段，那里还有更新的资源，在主页中选择SIBA MEDIA/The Director's Six Senses即可。

那么，你准备好了吗？我们将要去探索没有道路的领域了。

目录

1. 视觉

用画面叙事	1
1.1 长方形的银幕	2
1.2 一个画面，一个故事	3
1.3 练习	9

2. 触觉

电影美术设计	11
2.1 环境反应信息	12
2.2 外部世界是我们自身的影子	13
2.3 外部世界作为自我表达的一种形式	13
2.4 可触及的真实空间	21
2.5 练习	22

3. 听觉

声音与音乐	24
3.1 声音敏感度	25
3.2 音乐	26

4. 嗅觉

指导演员表演	36
4.1 谎言的气味（糟糕的表演）	37
4.2 指导表演者	40
4.3 营造调度的真实感	41

5. 味觉

影视风格探索	47
--------------	----

5.1 探索与发现	48
5.2 故事的品味	49
5.3 视觉品味	52
5.4 终极品味：结局	54
6. 构想	
导演的灵感	61
6.1 构想不是魔法而是重脑力劳动	62
6.2 问出“为什么”：一切答案的起点	62
7. “别试，做，或者不做。”	
如何学以致用	65
7.1 工欲善其事必先利其器	66
7.2 导演的准备工作	74
7.3 场景清单	85
7.4 如何与他人沟通你的“感觉”	87
7.5 后期制作笔记：剪辑、音效和音乐	89
7.6 拍摄流程	92
8. 个案研究：	
《死亡诗社》	94
8.1 第一段	95
8.2 第二段	97
8.3 第三段	102
9. 结论	106
9.1 如何看电影	107
9.2 一见钟情：开场的重要性	109
附录A 参考影片	112
附录B 参考书籍	114
作者简介	116

1.

视觉

用画面叙事



视觉：

身体的五种基本感觉之一，眼睛接受光的刺激，再将信号传达给大脑，从而形成对位置、形状、明暗以及色彩等因素的判断，最终形成对空间的认知。

（来源：维基百科）

1.1 长方形的银幕

决定写这本书后，我计划把所有书中将要例举的电影片段都重看一遍，并希望这样可以刷新我的记忆。因为我不能仅仅依赖自己第一次看这些电影的记忆去写作。

可我完全低估了电影的力量：当我开始播放影片DVD时，我完全被这些电影迷住了，不止是片段，我把每一部电影都看完了。这也明显地影响了我的写作进度。

突然，我醒悟了：阿尔弗雷德·希区柯克爵士（Sir Alfred Hitchcock）说得对。他说：“写作剧本时，一定要明确地区分对白与画面的视觉元素，而且，只要有可能，要更依赖视觉元素，而不是对白。无论你怎么去呈现动作，你的主要任务都是要牢牢吸引住观众的所有注意力。总而言之，一句话，长方形的银幕上必须充满情感。”¹

“长方形的银幕。”作为导演，你必须去评估那个长方形中发生的一切，其余的东西都不重要。

你选择构图的原因，无论是出于创意还是被迫妥协，或者按照西德尼·鲁迈特的说法是因为“成本限制”或“神来一笔”²，都不重要。

1 《希区柯克与特吕弗对话录》（*Hitchcock*），作者弗朗索瓦·特吕弗（F. Truffaut），西蒙与舒斯特（Simon & Schuster）出版，中文版，上海人民出版社。

2 《拍电影》，作者西德尼·鲁迈特（Sidney Lumet），文特奇（Vintage）出版。

观众看电影时，他们只能看到银幕长方形以内的东西。而在拍电影时，你的注意力会被周围发生的事情分散，比如明天的拍摄场地、角色动机的讨论、摄影机的技术问题或是和美术设计师产生了创意分歧等。这些事情每天都会发生，使你无法集中注意力。但是当摄影机开始拍摄时，你必须马上进入导演状态，此时此刻只去关注摄影机捕捉到的画面。一个新的世界将因为你而获得生命，而现实世界则暂时停止了，等待着那个让它恢复活动的咒语。当你发出“卡”（cut）的命令时，现实世界才恢复它疯狂的速度，我们各自的情感和故事继续活动。但是，胶片涂层（如果用数字摄影机则是感光元件）已经捕捉到了画面中的世界，那里的一切都不会逝去。它们已经成为了永恒³。

“充满”：是一个很妙的用词。不是“填满”，不是“充斥”，更不是“加入”，而是“充满”。这个词好像带有强大的能量和动力。

“情感”：情感是制作每一部电影的本质，每个画面都与情感有关。我认为，情感是双向的：我们在银幕上塑造情感，而这些情感又可以引起观众的共鸣。

有人可能会说：“等等，如果每个电影画面都需要‘充满’情感，那一个插入镜头怎么解释，画面上只有一个电话啊？”

没错，电话本身并没有感情，但是在有故事的前提下，如果是否接听电话关系到主角的生死……即使插入镜头也是充满感情的，不是吗？

1.2 一个画面，一个故事

画面是强有力的叙事途径。只用一个画面，你就能讲述一个完整的故事。

在图1.1中，你可以看到画面背后的故事吗？你可以想象出这之前发生过什么和这之后会发生什么吗？你能体会画面中的人有什么样的感受吗？

3 《24格印象》（*Impressions at 24 fps*），作者西蒙尼·巴勒戴萨吉，可在YouTube的SIBAMEDIA频道观看。



图1.1 路易·菲沃瑞特 (Louie Favorite) 摄，图片来自AP，刊于《新闻宪政报》
(*The Journal&Constitution*)

在这张照片中，在外执行了7个月任务的泰瑞·古德曼·古罗拉少校 (Major Terri Goodman Gurrola) 回到美国，见到了她的女儿。

现在，假设这是一个我们将要拍摄的电影场景，让我们来进入导演的角色。我们要考虑一些要点，并做出一些决定。

首先：我们在哪里拍摄？

当我向学生们提出这个问题时，我通常都会得到非常一致的答案：机

场。那么我必须问，为什么是机场？

照片里看不到飞机，也看不到机场标志和航班实时情况屏幕。为什么我们会判断出这是在机场呢？

因为我们在照片中看到了很多视觉线索，这些线索告诉我们的的大脑，照片是在机场拍摄的。因为我们能看到光洁的地面，看到人们携带着行李，甚至从背景中失焦的物体的色彩，我们也能判断出这些东西只有在机场才能见到。无论我们是否去过机场，甚至也许只在电影或者纪录片中见到过机场，这就是我们脑中机场该有的样子。

现在，想象自己是一个炙手可热的导演，只想要什么，制片人就会给你什么的那种导演。然后你对制片人说：“为了拍摄女主角回家的镜头，我要关闭LAX（洛杉矶机场）的一座航站楼作为拍摄场地，这个场面要拍得大气、感人，还要……”然后你给制片人呈现了如图1.1的画面。你认为制片人乐意花几百万美元拍摄这个画面吗？这个画面的确很美，充满了情感，但你需要整座航站楼作为拍摄场地，对吗？不，亲爱的，你根本不需要真的机场才能拍摄。你需要的只是光洁的地面，一些临时演员扮演带行李的旅客，再来几盒花里胡哨的巧克力，戏法就完成了。

因为观众已经了解了我们所生活的世界，你可以利用这一点，这真的很棒。你不需要一次次地重新创造已经存在的东西。

由于观众们已经熟知我们生活的世界，我们也可以说，根据主角的衣着，观众可以判断出她是一名军人。而通过她的行为和肢体语言，我们都能得出结论，她之前6个月的任务并不是在华盛顿看守纪念碑。我想她一定经历了很多痛苦才回到美国，你说呢？

这张照片包含了整个故事。主角紧抱着小孩的手，紧闭的双目，还有她的整个身体都好像崩溃了，坐在地上站不起来。所有的这些元素都构成了给我们讲故事的工具。

从构图分析，背景那个穿着西装匆匆路过的男人给画面增加了纵深感和动态，他是一个从左到右的运动元素。这个画面的确里里外外都“充满”了情感。

不过画面中有一个元素创造了整个故事的核心，那就是人物的面部表情（如果你愿意的话，你可以说是表演）。她的表情是故事的起点。画面上其他的一切信息都是用来增强这一点的。