

<<电影的语言>>

图书基本信息

书名：<<电影的语言>>

13位ISBN编号：9787309090475

10位ISBN编号：7309090470

出版时间：2012-9

出版时间：复旦大学出版社

作者：聂欣如

页数：415

字数：508000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<电影的语言>>

### 内容概要

《电影的语言》是一本研究电影本体和电影语言的专著。

《电影的语言》详细介绍了国际上电影语言及电影理论系统研究的先行者麦茨和德勒兹的理论，辨析了电影语言与叙事学、符号学的关系，在批判和继承的基础上提出了自己有关电影语言系统的设想，从影像的构成、语法和修辞三个方面建构了有关电影语言系统的基础，讨论了电影本体与电影语言的基本关系，探讨了影像构成及电影语法修辞形成的机制，论述了它们的基本功能，是迄今为止国内有关电影语言研究最为细致和全面的著作，为电影基础理论研究者、感兴趣者必备之参考书。

## <<电影的语言>>

### 作者简介

聂欣如，男，1953年生人，华东师范大学教授，博士生导师。

曾就读华东师范大学、北京电影学院、德国科隆媒介艺术学院等高等院校。

曾参与故事电影、纪录片、动画片的导演、编剧和剪辑工作，著有《类型电影》、《纪录片研究》、《纪录电影大师伊文思研究》、《动画剪辑》、《动画概论》、《影视剪辑》等著作。

## <<电影的语言>>

### 书籍目录

#### 第一部分 影像语言系统

##### 第一章 电影的影像本体、语法和修辞

###### 第一节 电影“构词”：影像的构成

###### 第二节 电影语法：心理、生理的构成

###### 第三节 电影修辞：影像的表述

##### 第二章 影像的叙事

###### 第一节 一般叙事的构成

###### 第二节 图像的叙事

###### 第三节 影像的叙事

###### 第四节 影像叙事与符号学

##### 第三章 麦茨的电影语言系统

###### 第一节 麦茨的影像本体理论

###### 第二节 麦茨在20世纪60年代建立的电影语言系统

###### 第三节 麦茨在20世纪70年代建立的电影语言系统

###### 第四节 对麦茨电影语言系统的思考

##### 第四章 德勒兹的影像理论

###### 第一节 影像本体

###### 第二节 运动—影像

###### 第三节 时间—影像

###### 第四节 关于德勒兹影像系统的思考

#### 第二部分 影像构成

##### 第五章 空间的分割与重组：蒙太奇

###### 第一节 空间的切分

###### 第二节 空间的组织

###### 第三节 隐性的空间切割(场面调度)

###### 第四节 蒙太奇在影像构成中的地位

##### 第六章 空间的再造：素材构成

###### 第一节 表演

###### 第二节 造型

#### 附录：影像生产及其中国风格

##### 第七章 摄影机运动

###### 第一节 早期的摄影机运动

###### 第二节 摄影机运动的呈现

###### 第三节 摄影机运动成熟于默片

###### 第四节 摄影机运动的假定与非假定

###### 第五节 摄影机运动的泛化

#### 附录：从“微动”到动与静的倒置

##### 第八章 视点转换

###### 第一节 一般视点之转换

###### 第二节 被标注的视点转换

###### 第三节 推理和暗示的视点转换

###### 第四节 视点转换的重叠

#### 第三部分 影像语法

##### 第九章 聚合与并列

###### 第一节 从聚合走向并列

## <<电影的语言>>

第二节 并列镜头的产生

第三节 经典的并列

第四节 组合的并列

第十章 组合与序列

第一节 麦茨与影像语法擦肩而过

第二节 匹配

第三节 动接动

第四节 方向

第五节 轴线

附录：试论小津安二郎的“轴线”问题

第四部分 影像修辞

第十一章 时间的省略和延长

第一节 省略的定义和范围

第二节 省略

第三节 延长

第十二章 平行蒙太奇

第一节 平行蒙太奇诸说

第二节 平行蒙太奇的定义

第三节 平行蒙太奇的分类

第四节 平行蒙太奇概述

第五节 关于交叉剪辑

第十三章 悬念

第一节 什么是悬念

第二节 悬念从何而来

第三节 不同悬念之间的关系

第十四章 诗意

第一节 什么是诗意

第二节 诗意的原理

第三节 电影语言诗意的表现

第四节 诗意和象征

第五节 叙事中的诗意

第十五章 象征(隐喻)

第一节 象征诸说

第二节

电影语言象征的机制

第三节 电影语言中的象征

第十六章 游戏

第一节 什么是游戏

第二节 什么是电影中的游戏

第三节 电影中的游戏表现

后记 关于电影“非流畅”语言的思考

引注书目

## <<电影的语言>>

### 编辑推荐

电影语言是电影专业理论的一个难题，迄今为止还没有一个被公认的系统。2000年聂欣如从德国留学回国任教以来便开设“视听语言”的课程，开始是针对编导专业的本科生，以讲授一些电影修辞的知识，如平行蒙太奇、悬念等为主，后来给研究生开课，要求理论化和系统化，增加了有关麦茨、德勒兹等人关于电影语言系统思想的介绍，逐渐形成了今天《电影的语言》的规模。

<<电影的语言>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>