第一图书网, tushu007.com

<<电影语言的语法>>

图书基本信息

书名：<<电影语言的语法>>

13位ISBN编号：9787550211834

10位ISBN编号：7550211833

出版时间：2013-2

出版时间：北京联合出版公司 · 后浪出版公司

作者：[乌]丹尼艾尔 · 阿里洪（Daniel Arijon）

译者：陈国铎,黎锡,周传基 审校

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

前言

内容概要

★ 全球畅销三十余年并被翻译成数十种语言，被公认为讨论导演、摄影、剪辑等电影影像画面组织技巧方面最详密、实用的经典之作
★ 从实践出发阐明摄影机位、场面调度、剪辑等电影语言，为“用画面讲故事”奠定基础
★ 百科全书式的工作手册，囊括拍摄中的所有基本设计方案，如对话场面、人物运动，使初学者能够迅速掌握专业方法
★ 近500幅机位图、故事板贯穿全书，帮助读者一目了然地理解电影语言
★ 对大量经典影片的典型段落进行多角度分析，如《西北偏北》、《放大》、《广岛之恋》、《桂河大桥》，深入揭示其中激动人心的奥秘
★ 本书是中国老一辈电影教育工作者精心挑选的教材，在翻译、审订中投入了巨大的心力，译笔简明、准确、流畅，惠及无数电影人
本书是乌拉圭电影导演丹尼艾尔·阿里洪根据本人创作实践经验编写的电影叙事技巧教程，其专业性、实用性、经典性为全球各影视院校所公认。
作者不对电影的拍摄工作做过多理论论述，而是集中从实践经验入手，对制作过程中出现的种种问题加以细致精准的研究探讨，并提出行之有效的解决方案。
全书涉及到电影制作中如摄影机位、场面调度、剪辑等关键问题，对两个以上演员对话场面的处理、摄影机位三角形原理的运用、内外反拍等也均有详细论述。
全书层次分明，清晰准确，并有近500幅插图贯穿其中，便于读者充分理解和掌握。

本书译者多为中国老一辈电影教育工作者，如周传基、吕锦瑷、李溪桥、裴未如等，译稿准确流畅，影响深远，被北京电影学院列为必读书目，更有人盛誉此书“开启了中国电影新的时代”。

作者简介

<<电影语言的语法>>

书籍目录

出版前言推荐序原编者的话序言作为一种视觉交流系统的电影语言1.1 电影语言的起源 1.2 电影创作者的类型1.3 电影的表现形式1.4 明确我们的目的电影平行剪辑的重要性2.1 两种基本类型 2.2 动作和反应 2.3 高峰瞬间和理解力 2.4 怎样运用平行剪辑 2.5 一个宽广的前景基本手段的定义3.1 新闻电影3.2 纪录电影 3.3 故事电影 3.4 三种类型的场景 3.5 电影语法诸元素 3.6 镜头3.7 运动3.8 距离 3.9 剪辑类型 3.10 视觉分句法 3.11 场景的匹配 3.12 对视 3.13 注意中心的交替三角形原理4.1 基本的身体位置 4.2 关系线 4.3 头部的重要性 4.4 三角形原理的五个基本变化 4.5 构图重点 4.6 视觉重点的类型 4.7 三角形原理：一个人两个演员的对话5.1 面对面 5.2 数量对比 5.3 演员肩并肩 5.4 演员一前一后 5.5 注意事项 5.6 摄影机的距离 5.7 摄影机和演员的高度5.8 人物并排躺着 5.9 电话里交谈 5.10 相反的对角线 5.11 半透明的遮板 5.12 演员在面镜中的反映三个演员的对话6.1 常规的情况 6.2 非常规的情况 6.3 内／外反拍摄影机位 6.4 内反拍摄影机位 6.5 平行摄影机位 6.6 枢轴 6.7 注意中心的突出 6.8 局部突出 6.9 全部突出 6.10 “ 北一南 ” 变为 “ 东一西 ” 6.11 只用四个摄影机位 6.12 引入内反拍镜头 6.13 使用八个摄影机位 6.14 采用三种摄影机位的简易方法 6.15 使用枢轴镜头 6.16 有意的舍弃 6.17 小结四人或更多人的对话场面7.1 若干简单的情况 7.2 围桌而坐的人群 7.3 人群再细分为若干组 7.4 几何图形 7.5 几个相对立的区域 7.6 处理一大群人 7.7 一个演员面对观众 7.8 关系线的交叉变化 7.9 主要演员处于中心的人群 7.10 作为枢轴的演员静态对话场面的剪辑形式8.1 接近与远离形式 8.2 一场戏如何开始 8.3 再交代镜头 8.4 沉默的反应的重要性 8.5 插入镜头与切出镜头 8.6 数量对比 8.7 主镜头的平行剪辑 8.8 关系线变换轴侧 8.9 对话之间的顿歇 8.10 时间的压缩加速 8.11 对白的节奏画面动作的特性9.1 运动的分割9.2 随着运动变换视点 9.3 切出镜头的使用 9.4 中性方向9.5 用演员表明方向的变换 9.6 在同一半边画面的对立运动 9.7 镜头切换的条件 9.8 切换点 9.9 在运动中切运动结束后的剪接第十一章 画面内的运动11.1 转身 11.2 起立11.3 坐下和躺卧11.4 行走和奔跑11.5 穿过门洞11.6 小结 11.7 个人爱好第十二章 入画和出画的动作12.1 多片段 12.2 三个片段运动第十三章 演员A走向演员B13.1 会聚运动 13.2 摄影机直角位置 13.3 反向摄影机角度 13.4 平行摄影机位 13.5 共同视轴 13.6 A越过B第十四章 用主镜头拍摄画面中的动作第十五章 不规则的例子15.1 若干人的视觉间歇 15.2 省略间歇 15.3 用相反的摄影机位 15.4 分散运动 15.5 一个演员在画面上的某一固定位置 15.6 两个演员同时运动第十六章 演员A离开演员B第十七章 演员们一起运动17.1 间断运动第十八章 困难的剪辑情况的解决18.1 摄影机和静态人物之间的运动 18.2 第二个镜头开始时的动作 18.3 在静态演员身后的动作 18.4 运用90 ° 角的摄影机位 18.5 两个演员都在运动 18.6 第一个镜头中遮住一个运动的人物 18.7 使用一个强烈的前景动作 18.8 静态人物的替换 18.9 重新转移注意力 18.10 运用非人体的动作 18.11 拉开帷幕的效果第十九章 其他类型运动19.1 环形运动 19.2 垂直运动 19.3 强烈的停顿第二十章 运动镜头的二十条基本规律20.1 运动和摄影机 20.2 摄影机运动的基本准则 20.3 有根据的戏剧动机第二十一章 摇摄镜头21.1 全景摇摄 21.2 追逐场面 21.3 间歇摇摄 21.4 环形摇摄 21.5 快速摇摄 21.6 用两个方向 21.7 垂直摇摄 21.8 倾斜摇摄 21.9 固定镜头和摇镜头的连接 21.10 两个连贯的摇镜头的剪接 21.11 杂耍式的摇镜头第二十二章 移动摄影22.1 用连续移动拍摄间歇动作 22.2 把一个静止镜头和一个移动镜头连接起来 22.3 摄影机的间歇移动 22.4 运用轨道两侧的移动 22.5 蜿蜒路线 22.6 移动时摇摄 22.7 摄影机和演员反方向移动 22.8 单列纵队 22.9 移动摄影的速度 22.10 拍摄对象接近移动的摄影机 22.11 剪辑连贯的移动镜头 22.12 在一个移动的主镜头中切入静止镜头 22.13 环形移动第二十三章 摄影升降机和变焦距镜头23.1 跟随动作 23.2 前景道具强调高度 23.3 把两个或更多的情节要点从视觉上加以结合 23.4 把动作注入静态情境中 23.5 以摇摄动作突出情节重点 23.6 为动作中的剪接提供有力的运动 23.7 变焦距 23.8 变焦的速度 23.9 变焦和摇摄相结合 23.10 仰俯拍镜头使用变焦距效果 23.11 摄影机在变焦距时移动 23.12 穿过前景障碍物变焦第二十四章 动作性场面24.1 标准的公式 24.2 主观视点 24.3 加强视觉动作的五种方法 24.4 推向视觉高潮 24.5 把高潮动作分为若干镜头 24.6 动作性场面中使用高速和慢动作 24.7 跟焦距技巧第二十五章 镜头内的组接25.1 需要事先的计划 25.2 运动之间的顿歇 25.3 表演区的更换 25.4 接近或远离摄影机 25.5 变换身体姿势 25.6 位置替换 25.7 调换画面区域 25.8 数量的对比 25.9 在画面内的组接第二十六章 由一个表演区到另一个表演区26.1 一般原则 26.2 一组人由一个表演区移到另一表演区 26.3 一组人的展开 26.4 两种进一步的变化 26.5 一名演员移动，另一名保持静止 26.6 一组人的聚拢 26.7 改变表演区的手段第二十七章 组合的技巧27.1 逐个镜头的剪辑 27.2 各种技巧的混合使用 27.3 小结第二十八章 电影的分句法28.1

场面到场面的转换：淡出一淡入 28.2 白色淡出淡入和彩色淡出淡入 28.3 叠化 28.4 划入—划出28.5 圈入—圈出 28.6 暗区的使用 28.7 字幕28.8 道具 28.9 光线的变化 28.10 问和答 28.11 同一方向的运动 28.13 物件的替换 28.14 字的重复 28.15 视觉的欺骗性配合 28.16 围绕着一件道具切换 28.17 一个意料不到的特写镜头 28.18 平行剪辑的转移 28.19 一个场面的起始 28.20 演员 28.21 摄影机 28.22 视点的交代 28.23 突然的跳切用作分句 28.24 跳切用作时间转移 28.25 选择动作的高峰空场用作分句 28.26 孤立的镜头用作叙述中的顿歇 28.27 整个段落用作叙述的顿歇 28.28 虚像画面用作分句 28.29 全暗画面用作分句 28.30 摄影机运动用作分句 28.31 垂直的分句法 28.32 定格结束语

章节摘录

3.9剪辑类型一个场景可以有三种主要的剪辑方法：1.一个主镜头记录整个场景。
为了避免单调，可以在“影片内、画面内”或者说“在镜头内”有各种剪辑技巧。
2.一个主镜头与其他短镜头交切。
其他这些镜头则从不同的距离来拍摄这一场景的片断，或者引入别处的对象，它们穿插在主镜头中，从而强调一场戏的关键情节。
3.两个或更多的主镜头平行地混在一起，这样，我们的视角就交替地从一个主镜头转到另一个主镜头。
我们表现一个段落时可以运用这三种方法中的任何一种或全部方法都运用。
一个段落包括一个场景，或者一系列相互关联的具有时空连续性的场景。
一般说来一个段落有开始、中间和结尾。
结尾或处在低潮或处在高潮，或者处在故事的发展从激烈降到低落的时刻。
3.10视觉分句法段落是由两种分句法连接在一起的：1.直接的切（换）。
2.光学的转换。
直接的切换在视觉转换上是生硬的，其方法以后再加详述。
至于光学的转换，淡出、淡入和划，可以得到一种平稳的视觉转换。
3.11场景的匹配为使有关场景匹配，必须满足以下三个要求。
需要匹配的有：1.位置2.动作3.视线电影银幕是一块固定的平面，如果一个演员的全景展现在银幕的左侧，那么在切换至同一视轴上的近景时，他必须处在银幕的同一侧。
如果不遵守位置匹配的规则，银幕上就会出现怪异的视觉上的跳动，迫使观众把注意力从一侧转到另一侧，去寻找他们一直在观看其惊险经历的主人公。
这既使观众感到讨厌又使他分神。
必须使观众的眼睛保持恒定的方向，能舒服地扫视画面，从而使他的注意力集中在故事上(见图3.7)。
为此目的，银幕一般划分为两个或三个垂直区来安置主要演员。
所有的位置匹配都以这些区域的一个或全部为准。
运动的匹配具有类似的逻辑基础，在记录一个演员的连贯动作的两个衔接镜头中，动作方向要一致，否则观众将混淆了假定的运动方向(见图3.8)。
在一组镜头中，不论演员是单个或成群出现时，视线的匹配是第三个需要加以考虑的因素。
在银幕上匹配的视线总是相反的。
两个互相对视的人物，其视线的方向相反，如图3.9所示。
如果两个演员分别在单独的镜头中出现，为了保持正确的视觉连贯性，他们的视线也必须保持相对(见图3.10)。
如果在两个镜头中两个演员都面向同一个方向，从逻辑上说他们必然是看着第三个人物或物体，而不是互相对视，如图3.11所示。
没有这些对视，场景就会变得薄弱，有时毫无意义。

后记

结束语——本书讨论了电影语言的诸多方面，当然这决不意味着已经把电影的表现可能性包揽无遗了。
但是，除了纯美学的方面外，本书的论述还试图对电影如何阐释思想和情绪，提供某种基本的具体结构方法。
电影和大部分艺术形式一样，培养和提高技艺的最好办法，还是研究这一表现手段的能工巧匠的作品。
最显见的方法就是尽可能多看他们的片子。
不过研究一部影片的最有裨益的方法是在看片机上把拷贝拉一遍，去分析使你激动的场面，注意它们是怎样组合起来的。
只有这样，才能肯定揭示出使你激动的那些影片或场面的奥秘，并对你未来的电影制作有所启发。

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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