

<<看电影的门道（插图第2版）>>

图书基本信息

书名：<<看电影的门道（插图第2版）>>

13位ISBN编号：9787510043864

10位ISBN编号：7510043867

出版时间：2013-1

出版时间：世界图书出版公司·后浪出版公司

作者：[美]吉姆·派珀

页数：358

字数：359000

译者：曹怡平

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>

<<看电影的门道（插图第2版）>>

内容概要

本书是一本适合各个年龄段和社会阶层的读者阅读的影迷观片指南。作者用诙谐和精炼的语言介绍了大量经典电影、流行大片和影史遗珠，并且探讨了这些电影所运用的技术和表现手法，以及当代电影人如何继承和发展了这些技术和手法。为了最大限度的满足读者的阅读需要，作者尽量避免使用过于专业和深奥的术语，以形象化的表述方式阐释了镜头、场景、声音、剪辑、风格、布景、角色、意义等很多电影的基本概念和组成元素，因此在海外畅销多年。

在这本最新的修订版中，作者添加了三个新章节，分别介绍了好莱坞电影、美国独立电影和美国以外其他国家的电影，依然主打艺术与娱乐并行不悖的研究角度，带给读者最新和最好看的片例。也许看完本书之后你的第一个愿望就是找到一部睽违多年或者期待已久的电影，酣畅淋漓的地看上一场，记住抱着沙发上最舒适的抱枕，打开自己最顶级的音响。

<<看电影的门道（插图第2版）>>

作者简介

吉姆·派珀（Jim Piper），在弗雷斯诺城市学院教授电影和英文课程已经超过三十年，出版了Making Short Films等七本电影著作，并拍摄过若干获奖短片。现居住在加州弗雷斯诺市。

书籍目录

第1版前言

第2版前言

第一部分电影艺术.

第一章.镜头.

1.1景别

1.2角度

1.3运动

1.4光学

1.5构图

1.6长镜头：艺术还是游戏？

1.7生胶片

第二章.场面.

2.1内景

2.2极端的布景设计

2.3布光

2.4外景

2.5电脑合成影像

第三章.声音.

3.1对白

3.2音乐

3.3音效

3.4混音

3.5从声音到画面

第四章.剪辑.

4.1基本常识

4.2时间

4.3空间

4.4蒙太奇

4.5艺术性

4.6朴素剪辑

第五章.风格.

5.1伟大的分歧：现实主义 PK 形式主义

5.2风格的元素

5.3杂论

5.4一种折中风格的兴起

5.5古典好莱坞风格的五个践行者

5.6新电影风格与形式主义

5.7四个形式主义导演

5.8真实之美

第二部分故事.

第六章.剧情.

6.1类型

6.2冲突

6.3结局

<<看电影的门道 (插图第2版) >>

- 6.4可信度
- 6.5视点
- 6.6电影表现手法和戏剧性
- 第七章.角色.
- 7.1主角
- 7.2忠角和奸角
- 7.3圆形人物和扁平人物
- 7.4主题人物
- 7.5神话角色
- 7.6史诗角色
- 7.7变得越来越好的角色
- 7.8变得越来越坏的角色
- 7.9应该改变的角色
- 7.10人物关系
- 7.11电影表现手法和人物
- 第八章.场景.
- 8.1季节
- 8.2时代
- 8.3郊区
- 8.4城市中心
- 8.5旅行
- 8.6国外电影中的场景
- 8.7电影表现手法和场景
- 第九章.意义.
- 9.1市场意义
- 9.2警示意义
- 9.3普世意义
- 9.4真实的意义
- 9.5真实的外延
- 9.6类型片中的意义
- 9.7隐喻、史诗和神话
- 9.8反神话的意义
- 9.9象征的意义
- 9.10意义的升华与重读
- 第三部分观众.
- 第十章.好莱坞.
- 10.1好莱坞简史
- 10.2明星
- 10.3好莱坞价值观
- 10.4简单的设定
- 10.5善与恶
- 10.6美满的结局
- 10.7信仰：克服一切困难
- 10.8有关压力的议题
- 10.9确信
- 10.10对抗
- 10.11也许正相反

<<看电影的门道 (插图第2版) >>

- 10.12更好的好莱坞电影
- 10.13好莱坞电影人
- 10.14大明星驱动的好莱坞电影
- 10.15再谈一点权力
- 第十一章. 独立电影.
- 11.1美国独立电影人
- 11.2美国作者导演
- 11.3独立电影制作公司和发行公司
- 11.4数字化浪潮对独立电影制作的影响
- 第十二章. 外国电影.
- 12.1英语世界国家
- 12.2非英语世界的欧洲电影
- 12.3东欧电影
- 12.4苏联 /俄罗斯电影
- 12.5亚洲
- 12.6中国
- 12.7非洲电影
- 12.8日本
- 12.9巴西
- 12.10墨西哥
- 出版后记

章节摘录

版权页：插图：我之所以提到以上三种声音，不仅是因为它们都是用音效展现意义的范例，而且因为这些音效都混制得很柔和，以至于观众几乎觉察不到它们的存在。

遗憾的是，音效师通常得不到应有的重视和认可。

奥斯卡最佳音效奖的评审们倾向于把该奖项授予技术含量高且音效复杂的电影。

这些电影可能并不以叙事见长，比如《生死时速》就提不起批评家们的兴趣，但它却勇夺两项奥斯卡大奖，其中一项是最佳音效奖[获奖的是格瑞格·兰德克尔（Greg Landaker）和他的三个同事]，另一项是最佳音效剪辑奖[获奖的是斯蒂芬·亨特·弗里克（Stephen Hunter Flick）]。

你可以再看一遍《生死时速》，这一次，是为了它的音效。

廉价的战争在《乌龟也会飞》[Turtles Can Fly, 2004, 巴赫曼·戈巴迪（Bahman Ghobadi）导演]的某些场景中，可以听到一场正在进行着的战争。

请注意，是听得到，而不是看得见。

我们听见子弹声、大炮声、叫喊声以及坦克的轰隆声，但我们看不到制造这些声音的场面。

众所周知，战争场面耗资巨大，伊朗导演戈巴迪没有那么多钱来完成这些场面。

于是，他收集了一些战争中的声音，并把它们混入相关的场景中。

在观看影片的时候，你可能觉得战争就在隔壁的山头进行着。

我们借机观察孩子们的反应，他们的反应各不相同：惊恐、若无其事、表现成熟或者幼稚。

在我观看完这部影片之后，我曾问过一些人，想听听他们对战争场面作何感受。

“我认为很不错，战争场面拍得很写实。

”我在做这个调查的时候，并没有给这些人任何压力。

但我怀疑他们甚至没有意识到电影中出现过一场需要靠耳朵听，才能知晓的战争。

<<看电影的门道(插图第2版)>>

编辑推荐

《看电影的门道(插图第2版)》兼具娱乐与艺术双重研究视角的入门级电影学习手册，横扫经典名片、流行大片和影史遗珠的实用型观片指南，以最视觉化和趣味化的讲授方式帮助你迅速修炼为一枚骨灰级影迷。

拒绝枯燥，用形象化的语言阐释镜头、场景、声音、剪辑、风格、角色、意义等电影的基本概念和组成元素；拒绝灌输，用好玩的视角和轻松的练习引领你能动思考与电影艺术相关的各种有趣命题；拒绝陈旧，新版本删除对过时的中庸之作的评点，增添更多对最新经典电影的鉴赏；拒绝单调，近两百幅图片直观展现丰富的视觉元素，令你能迅速掌握景别、构图、布光、置景等专业概念。

<<看电影的门道（插图第2版）>>

名人推荐

对于影迷们来说，这是一本言简意赅的电影启蒙读物，内容丰富、洞察敏锐、见解独到、易于掌握。
——山姆·斯克里布纳，《犯罪心理》编剧 本书是吉姆·派珀的畅销电影鉴赏著作的最新修订版，新添好莱坞电影、美国独立电影和外国电影三个章节。

他以普通观众的观影期待为出发点，就此三类电影的差异进行了详细地讨论。

——约翰·凯利，摄影师，美国弗雷斯诺城市学院电影系导师 本书对电影制作和电影欣赏的方方面面做出了实在的指导。

派珀能够敏锐地洞悉电影创作者的思维，并能巧妙地将观众引入其中。

——莎拉·埃尔南德斯，美国里德里学院视觉艺术系教授

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>