

创作(电影)

Table of Contents

1. (道) 好的电影作品的原则

- 1.1. 好的电影, 能够提出重要的问题 → 人生的问题, 社会的问题
- 1.2. 电影一定要表达出导演个人化的价值观
- 1.3. 差的电影主题常犯的错误: ①廉价心灵鸡汤, ②灌输说教, ③只有剧情, 却没故事.
- 1.4. 要展现, 要不要去阐释 exposition

2. (术) 让观众有代入感, 如何抓住观众的心?

- 2.1. 方法: 故事发生的环境要让人有"真实感"
- 2.2. 方法: 攻心. 让观众对主角的命运产生关心
- 2.3. 方法: 人的魅力来源于"看不透", 和"难以预测", 这些心理学
- 2.4. 方法: 用"局内人"视角, 让观众更有代入感
- 2.5. 观众的自我想法, 也在帮助塑造角色 (一千个读者心中有一千个阿姆雷特)

3. (术) 如何让故事的推进更自然?

- 3.1. 故事必须有"起承转合". 每个场景, 必有它要达成的目的.
- 3.2. 角色对故事阶段的推进, 背后必有动机支持
- 3.3. 用环境, 来展现"潜台词"

4. (术) 角色塑造

- 4.1. 表演
- 4.2. 镜头: 摄影机的机位选择, 对观众有心理暗示作用。
- 4.3. 服装: 能帮助展现角色的性格
- 4.4. 灯光: 能富有"情绪"和"自我表达性".

5. 演员表演的好坏, 如何判断?

- 5.1. 一千个读者心中有一千个阿姆雷特
- 5.2. 判断时, 要把这个演员可控的地方, 和不可控的地方区分开来。

6. 电影一定要尽量多给观众一点儿信息, 用画面和信息淹没他们。如此一来, 一部电影便可以重复欣赏, 影迷每次重看都会有新的发现。

1. (道) 好的电影作品的原则

1.1. 好的电影, 能够提出重要的问题 → 人生的问题, 社会的问题

“值得拍”的电影, 会反映我们人生的问题, 这个世界的问题. 传递强烈的情感 — 让观众陷入难以抉择的难题中, 反省自己根深蒂固的某些观念.

Example 1. 案例

- 表面上,《不羁夜》(Boogie Nights)是对七十年代洛杉矶色情业工作者的淫猥一瞥,但实际上,它想表达的是:个人在"站队文化"中寻找自我.反映人们的价值观与身份,是如何随着科技的发展,而变化.以及电影媒介本身的浪漫与脆弱。
- 表面上,《正午》是一部小镇警长式西部片,讲述警长努力在镇上寻求帮助却无人响应,只能孤身对抗犯罪团伙的故事。但它底层的内核主题,是反映民粹主义盛行下的政治怯懦。

坏的电影都在讲剧情; 好电影都在讲人(人性), 哪怕这些角色并不是人类。

1.2. 电影一定要表达出导演个人化的价值观

电影一定要表达出导演个人化的价值观,和审美品味. 你作为导演,就要为影片注入个人风格 (xx作品). **既然由你来导演这部影片,那一定就是反映的你的想法和价值观,而不是别人的. 否则还要你来拍干嘛? 随便找个人去拍就行.** 很多自编自导型导演,他们的作品无疑都能反映导演本人的思想、 品位、观点以及执念。

差的导演:	好的导演:
<ul style="list-style-type: none">只在特写镜头、中景镜头和主镜头之间来回切换. 他们要么在随便剪辑,而不是在引导观众。要么通过过度剪辑的特写镜头,对观众进行过多的引导,让我们没有选择的余地。平庸的作品,就是给人感觉: 它不是诞生于个人的独特想法,而是诞生在好莱坞流水线模式下. 他们的电影毫无"个人特色",或者"作者表达"可言。	<p>会通过各种手段,不断影响观众的感知与预期 — 引导我们的眼睛和情绪,心情.</p>

1.3. 差的电影主题常犯的错误: ①廉价心灵鸡汤, ②灌输说教, ③只有剧情, 却没故事.

Header 1	Header 2
廉价心灵鸡汤	即: 只表现最浅薄的"真善美".
灌输说教	即: 主题过于直白、恨不得打在广告牌上直接告诉你. 这样的影片会让观众感觉在被灌输思想,而不是受到自动的启发或获得娱乐。(中国春晚的小品) 一个好的剧本,要让观众自己去思考,挖掘其中的深意。(展现而不讲述.)
这部电影只是一个剧情PPT,还是一个引人入胜的故事?	我讨厌剧情(只是干瘪瘪的骨架),但我喜欢故事(有血有肉,深谙人类心理学)。

1.4. 要展现,要不要去阐释 exposition

阐释 (exposition) 是编剧的一大禁忌。“阐释”就是通过对白,来解释角色的背景,或展现内在的情感。

为什么 exposition 是糟糕的? 因为它会带来这些负面作用:

- 阐释会对影片的"可信度"造成负面影响.
- **阐释会破坏影片的节奏.** 特别是当角色突然停止行动, 开始讨论他们早就心知肚明的事情, 只为了让观众了解情况时. **这种停顿, 就会破坏故事的节奏.**

可以用其他更好的方法来实现 exposition, 如: 边走边聊

2. (术) 让观众有代入感, 如何抓住观众的心?

如何持久地把握住观众的好奇心? 一个好剧本, **要做到能掐住观众的咽喉, 一刻都不松手. 要逐渐将信息释放给观众 (即要一直吊着观众的胃口).**

每隔一段时间, 这个剧本就应该释放足够的信息 → 让观众对接下来的故事发展保持好奇(吊胃口, 犹如爱丽丝漫游仙境一样, 一幕一幕都令人有悬疑感), 永远不觉得出戏、无聊或者毫无头绪.

Example 2. 案例

- 《唐人街》中, 汤小心翼翼、一点一点地释放关于侦探杰克·盖特斯, 和他调查的洛杉矶富人家庭的信息, 使观众全程保持精神集中, 直到最终揭开真相.
- Manchester by the Sea 中, 导演像折纸一样架构故事, 随着折纸一点一点展开, 我们也一步步了解了钱德勒在几年前经历的惨剧. 采用这个结构是因为钱德勒一直在想尽办法封闭这段记忆, 埋藏过去的悔恨. 换言之, 如果处理得当, 影片的结构就是由角色的性格来决定的.

2.1. 方法: 故事发生的环境要让人有"真实感"

Header 1	Header 2
► 这个世界好不好看不重要, 重要的是它是否真实? 要真实到能够让观众相信, 并彻底沉浸其中.	<天国王朝>中, 那些环境场景, 真的让人如同回到了中世纪的欧洲
► 画面的背景中, 发生了什么? 告诉了我们什么? 画面的背景, 是在帮助叙事, 还是分散了观众的注意力?	这些环境能反映生活在其中的角色的个人特点, 就好像我们的房子能反映我们的性格一样. 这就是普通的背景, 和优秀的艺术设计, 的区别 — 前者是演员在静态背景下演戏, 后者是在看得见、摸得着的世界中生活. 那些让人看完就忘的电影, 里面所有的房子都带着千篇一律的白木桩围栏, 所有的角色都穿着毫无特色的Dockers或者Jill 。这些片子的艺术指导, 没有为丰富"角色内涵"再做点儿什么, 他们只是去商场买了点儿东西回来敷衍了事, 除了搭建一个好看的背景供演员表演, 他们什么也没做.

Header 1	Header 2
<p>► 艺术设计, 唤起了你的哪些感觉? 它们反映出了怎样的情绪?</p>	<p><i>好的艺术设计, 要能帮助叙事, 而不是分散观众的注意力。</i></p> <p>艺术设计的最终目的, 不是为了表面上的搭建物理场景, 而是为了传递重要的"心理和情感信息"。最好的艺术设计, 是难以察觉、不着痕迹的, 观众可能根本意识不到它的存在。但艺术设计绝对不能完全消失, 因为它有着"传递信息"和"表达情感"的作用。会对观众的"心理情绪"产生影响。</p> <p>后者才是本质目的, 如同你建立自己的"设计方法论"时, 对"设计元素"的分解分析一样, 看它们会带给人, 怎样不同的情绪体验, 这就是"各种元素"和"风格"所能起到的作用, 它们的价值所在。如果这些东西不能给人带来你想要的情绪体验, 它们就没有存在价值。正如<大逃杀>中的核心观点——要成为有生存价值的成年人(元素)。</p> <p><i>Example 3. 案例</i></p> <div> <ul style="list-style-type: none"> 为了凸显人物在政府机构面前的渺小无力, 艺术指导故意突出建筑物的高大冷酷, 给它们涂上了一层法西斯的色彩。 Stanley Kubrick 的电影, 一直都是利用夸张设计, 来激起观众强烈情感反应的. 如《The Shining 闪灵》中阴森空荡的远望酒店. 酒店内新旧装饰元素的诡异交融、高得夸张的天花板、俗气的色彩搭配, 以及反复出现的迷宫式设计母题 (motif), 目的都是为了给观众, 营造出这样一种感觉——好像被什么强大而邪恶的力量, 压得喘不过气来。 </div> <p>电影一定要尽量多给观众一点儿信息, 用画面和信息淹没他们。如此一来, 一部电影便可以重复欣赏, 影迷每次重看都会有新的发现。</p> <p><i>不同颜色或色调, 会带来何种的象征意义和情感? 会触发观众相应的反应。</i></p> <p>这些色彩是在帮助叙事, 还是衬托、暗示当下已经很明显的情绪和信息?</p> <p><i>Example 4. 案例</i></p> <div> <p><Precious> 讲述的是一个被贫穷与家庭暴力围绕的女孩的成长故事。但导演依然使用了鲜艳的背景色, 目的是想要捕捉她不屈不挠、努力求生中, 展现出的活力与乐观精神。"我们既要展现痛苦, 也要展现美丽。"</p> </div>

所以, 设计部门和美术部门最累。

对细节的打磨, 导致设计部门和美术部门通常都是最早开工。—"我们会尽力为后来者设立一个高标杆, 这样一来, 任何人都没有理由偷懒", "这也是为什么我们把那么多的时间都花在素材积累上"。

2.2. 方法: 攻心. 让观众对主角的命运产生关心

只有当你(观众)对这些人(角色)产生了关心,你才会进一步关心和主角相关的一切.
所以在电影的开场处,就要让主角有足够的吸引力或角色深度,让观众愿意跟随主角到天涯海角(如同你对情人一样)(或者至少跟到影片结束)。

即使是塑造令人讨厌的角色,好的编剧也要赋予他值得同情的点。因为如果没有这些特点,编剧对这些角色,就不会有兴趣去塑造。(即使是反派,也要有魅力.有魅力的反派更能衬托主角的魅力,人是互相抬高的.优秀的敌人能衬托出你更优秀.)

Example 5. 案例

Angelina Jolie 在 <Salt 特工绍特> 中,她扮演了一个俄国间谍。这样的角色一般并不需要太多观众的共情,但**没有共情,演员就很难与观众形成情感联系**. Angelina Jolie 想要搭建这种联系,所以其实这个角色身上很多极端的地方,都是她自己塑造的.

2.3. 方法: 人的魅力来源于"看不透",和"难以预测",这些心理学

角色让人真实可信,又觉得难以预测(难以预测才会带来性格魅力).

神秘感起到了重要的作用: 伟大的演员能不断勾起我们的好奇心.

既要"透明"到能让观众瞬间了解角色,又要"内敛"到让观众好奇角色下一步会怎么做。

2.4. 方法: 用“局内人”视角,让观众更有代入感

要清楚电影的视角: 是谁在银幕世界中引领观众? 我们是透过谁的眼睛和情感,来看待故事中的矛盾冲突、悲欢离合、失败与成功的? 要确保“从剧本到片场”(再到银幕)全程视角一致。

Header 1	Header 2
视角有两种:	<ul style="list-style-type: none">• 某个角色的主观视角 (局内人视角)• 如上帝般, 冷眼旁观的视角 (局外人视角) <p><i>Example 6. 案例</i></p> <div><ul style="list-style-type: none">• 《拆弹部队》的视角类似于第三方的记者视角, 从来没出现全知视角 (omniscient eye) ——即镜头永远不会拉到一定距离之外, 用“上帝视角”来观察银幕上发生的一切.• 《后窗》几乎全程都是通过主角视角来进行叙事。镜头全程陪伴杰弗里斯, 我们只能见其所见, 闻其所闻. 但在影片的某一个场景中, 趁着杰弗里斯入睡, 镜头向观众透露了一条关键信息。这条信息对于观众理解整个故事有着重要作用, 但是主角自己并不知情。这是一招不着痕迹的作弊手法, 目的是让观众对接下来的故事走向更加好奇。</div> <p>通常来说, 优秀的导演手法, 应该介于这两种极端之间 —— 私密但持重; 客观但不冷淡; 处在一定距离外冷静观察, 但仍保持尊重与同情。</p>
镜头目标, 声音, 都能表达出"以谁为视角?"	摄影机摆在哪里, 镜头反映的是谁的视点, 观众是通过谁的耳朵听声音, 电影配乐是在传达谁的内心情感, 都取决于角色和角色视角。 (红楼梦中, 第二次, 读者是跟着刘姥姥的目光与感受, 来体验大观园的)
好的艺术设计, 还能进入主角的视角。	<p><i>Example 7. 案例</i></p> <div><Black Swan> 中, 通过对镜子、窗子等带反射面的母题运用, 来展现一位芭蕾舞女演员的心灵走向崩溃的过程。</div>

2.5. 观众的自我想法, 也在帮助塑造角色 (一千个读者心中有一千个阿姆雷特)

- 你可以通过看得见的东西讲故事, 也可以通过看不见的东西讲故事, 如果你把什么都展现给观众, 那就没有什么东西是重要的了 (没有了观众能参与的想象力了).
- 从这一刻起, 观众也加入进来, 赋予这个之前只存在于纸页上的角色, 更多的含义, 和演员一起塑造角色。你(观众)看完电影后, 也会往角色身上加上自己的想法(你自己对角色的人物分析)。你也同时在为演员充实这个角色。

3. (术) 如何让故事的推进更自然?

3.1. 故事必须有"起承转合". 每个场景, 必有它要达成的目的.

如果一部电影的展开, 只是从A点走到B点, 再到C点再到D点, 就犯了“ 章节化” (episodic) 的问题. 就是场景只是机械地串在一起, 起承转合过于生硬, 缺乏连贯性, 而不是自成一体、一气呵成。

每一场戏一定都是有它的目的: 1.为了推进故事, 2.揭露和角色有关的信息, 3.为后来的剧情发展做铺垫。

不能“推进剧情”或体现“角色发展”的场景, 都要删掉。

3.2. 角色对故事阶段的推进, 背后必有动机支持

演员要弄清楚这些角色从何而来(想要获得的欲望需求是什么?), 要去向何方(行为动机指向哪里?), 以及在具体的某一刻, 他们处在什么位置(每个阶段, 不同阶段的困境)。(即角色意志的 过去, 现在, 和未来)

差的故事, 没有任何情节驱动力。编剧只是为了给主角找事做, 而给他强加不合情理的难题。缺乏"为什么要必须去做它"的动机, 观众就不会理解角色行为, 也就没有了共情。

3.3. 用环境, 来展现"潜台词"

如果离开冗长的对话场景, 编剧就不能清晰地展现角色和角色动机, 那就是一个坏剧本。

4. (术) 角色塑造

4.1. 表演

Header 1	Header 2
► 研究人物	好的演员, 要做的第一件事就是分析角色, 拆解每个角色的对白和行为, 理解角色说的每一句话、做的每一件事 (或者不做的事情) 背后的含义。(正如郭德纲所说: 说三国, 发生了什么事情不重要, 重要的是分析人物背后的心理和动机, 这些底层原因, 才是导致各种表层事件发生的源泉.)
► 真实, 才会令人相信, 进而引发情感	<p>衡量一个演员表演的好坏, 是看观众是否获得情感共鸣: 演员的表演, 是帮助我们进入银幕中的世界, 还是让我们觉得出戏?</p> <p>一部电影一定要让观众觉得可信, 细到每一个词、每一个眼神、每一个领带夹、每一个茶杯, 都要"真实可信"。只有这样, 才能激发出他们的情感, 而不会因为"太假"而引不出真情。</p> <ul style="list-style-type: none">很多灾难特效大片, 打动不了观众, 就是因为它们都只是呈现灾难和奇观的载具. 这些电影只有剧情, 没有故事; 只有角色, 没有人; 只有刺激, 没有感情。总而言之, 没有可信度。最忌讳被观众发现表演痕迹的类型片, 可能是喜剧片。很多演员都会告诉你, 演喜剧的时候, 千万不能一心想着逗人发笑。如果观众感受到演员是在故意演给他们看, 他们就会出戏。

Header 1	Header 2
► 要表演, 不要模仿	<p>演员要演出角色的心理状态. 你不是在演一个混蛋, 而是要把你内心的那个混蛋展示出来。因为"模仿"并不属于"角色刻画", 不会揣摩角色的心理活动, 也不会为他们塑造一个完整的内心世界。这样就无法打造一个活生生的人、一个能透过屏幕与观众达成情感连接的人。</p> <p><i>Example 8. 案例</i></p> <div><p>一个演员要在电影中模仿尼克松, 轻而易举, 但如果只做到这一点, 那他在艺术性上绝不会比 <The Tonight Show 今夜秀> 中 Rich Little 的"尼克松模仿秀"高明到哪里去。</p></div> <p>浮夸的说话风格和装模作样的动作, 让他看上去更像是个搞笑演员在模仿, 而不是在呈现一个真实角色。</p> <p>尽力保持克制, 不到万不得已时千万不要哭, 不要喊, 更不要浮夸。否则, 演员呈现的只有"情感主义" (emotionalism), 而没有"情感"。电影并不需要演员像演话剧那样, 抑扬顿挫地讲话, 或者动作举止夸张激烈。要让情绪自然流露。</p> <p>要想演活一个角色, 意味着你的走路、说话、思考、生活方式, 都要和角色一致。你可以留心演员在不说话时, 脸上是否会失去一些神采; 或者当另一位演员在说话时, 他能否像注意自己的台词一样, 注意对方的台词。(即对"角色身份"的投入性, 是否能一直在保持延续中?)</p>
► 细节: 能突出人物性格	<p>细到“这个角色是会把衬衫的纽扣全都扣上, 还是会解开四个纽扣或六个纽扣? 因为所有这些特征, 会告诉剧中的其他角色, 这是一个怎样的人?”。</p> <p><i>眼睛是不会撒谎的</i></p> <p>电影是一个“看脸”的世界, 它是一个被特写主宰的媒介。很多时候, 成就一段精彩表演的, 只是演员最简单的、最直接的一个眼神。</p> <p><i>Example 9. 案例</i></p> <div><p><The Silence of the Lambs 沉默的羔羊>中的 由 Anthony Hopkins 演的 Hannibal Lecte) 他把这个角色想象成一只介于猫和蜥蜴之间的生物: “他是一个不会眨眼的人, 他可以好几个小时一动不动, 就好像一只狩猎的螳螂, 观察着, 然后再展开行动。”</p></div>

Header 1	Header 2
► 演员本人的魅力气质, 是否与角色相符	<p>电影明星, 历来和他们参演的电影, 有一种矛盾关系: 明星的名气能拉来投资, 但明星也要放下架子服务于角色本身, 而导演在这个过程又不能破坏明星的魅力, 否则就失去了邀请大明星参演的意义。</p> <p><i>Example 10. 案例</i></p> <div><ul style="list-style-type: none">• <Hyde Park on Hudson> 讲的是罗斯福总统和一个远房亲戚的婚外情, 话题较敏感, 唯有 Bill Murray (<迷失东京>男主) 能驾驭这个角色。因为他身上有种特性, 能让你对他的错误既往不咎。• <The Hurt Locker 拆弹部队> 中最大牌的演员 Guy Pearce 在第一场戏中就遇难身亡. 当 Jeremy Renner (复联的"鹰眼") 出现并取代 Guy Pearce 的角色成为上士时, 观众对于 Jeremy Renner 的陌生感, 会让这个角色的命运多了一份不确定性。如果你把这两个演员的角色对调, 你就会知道要在《The Hurt Locker》中营造不确定性和强烈的临场感, 正确的选角有多么重要。</div>

4.2. 镜头: 摄影机的机位选择, 对观众有心理暗示作用。

基本上, 电影语法就是建立在三种镜头之上: 远景 (long shot)、中景 (medium shot) 和特写 (close-up)。

Header 1	Header 2
远景也叫“全景” (wide shot) (反映角色身处的"环境"):	<p>全景镜头视野非常广阔。如果全景镜头中有人, 那么人物通常是处于次要位置, 镜头中的自然环境或者人造环境, 才是主角。</p> <p>因为远景镜头能够传达很多关于时间与地点的信息, 所以它们通常都是用来作定场镜头.</p>
中景镜头(反映角色的"行为, 动作"):	<p>展现的是角色如何移动, 如何和其他人接触、交流。</p> <p>用中景镜头拍摄时, 你可以看到角色腰部以上的画面 (不要将"中景镜头"和"中特写镜头"混淆, 中特写镜头拍的是人物胸部以上的画面)。</p> <p>中景镜头通过角色的行为, 能让观众对角色产生同情或者疏离的情绪。</p>
特写(反映角色的"内心心理, 情感"):	<p>就是将镜头放在距离人物面部。</p> <p>特写成了一种极富心理暗示的电影语言, 通常用来直白地, 甚至令人不适地展现角色的脆弱与瑕疵。</p>

Header 1	Header 2
► 摄影机放在哪里？它为什么在那里？如果摄影机在移动，它移动的原因是什么？	<ul style="list-style-type: none">• 摄影机的位置如何移动, 能增强某个场景的情感冲击力？• 镜头运动, 是如何营造活力感、宏伟感、历史感和紧张感的？ <p>对于每一个行为或问题, 你都要去思考其背后的原因及答案, 这样才能使你成为"谋事者".</p>

4.3. 服装：能帮助展现角色的性格

Header 1	Header 2
► 是演员穿着衣服，还是衣服“穿着”演员？	<p>服装不仅能体现一个角色的阶层地位、家庭背景，甚至宗教和性取向，还能传达角色隐秘的欲望和追求的形象。服装应该“能表现角色的灵魂”。</p> <p><i>Example 11. 案例</i></p> <div>Pearl Harbor 珍珠港中的演员造型更带着一股明星写真的味道，Ben Affleck 和一众影星根本不像是在拍战争片，倒像是砸重金玩了一次战争题材的角色扮演游戏。</div>
► 服装还能提供"潜台词"含义。	<p><i>Example 12. 案例</i></p> <div><The Seven Year Itch> 中的玛丽莲·梦露虽然穿着一条白色系颈裙，可是她的角色真的像这条裙子一样纯洁吗？</div>

4.4. 灯光：能富有"情绪"和"自我表达性"。

Header 1	Header 2
► 最基本的要求是: 演员身上的打光要增强、凸显演员身上的特质。	<p>灯光刺眼还是柔和？是为演员增色，还是暴露出他身上的每一条皱纹和伤疤？犯罪惊悚片, 也探索了类似的舞台剧式打光，来表现角色恐慌不安的内心世界。</p> <p><i>Example 13. 案例</i></p> <div><The Godfather 教父>喜欢在阴影中拍摄演员。开场中，唐·柯里昂坐在一个灯光昏暗的书房，而他女儿的婚礼却是在户外阳光灿烂的花园中举行，两个场景展现出柯里昂分化的内心世界，一边是肮脏的犯罪生意，一边是对家人的关心爱护。</div> <p>低光摄影应该遵循这样的标准：隐藏起来的视觉信息, 要能进一步将观众吸引到叙事当中，而不是迫使他们吃力挖掘。</p>

5. 演员表演的好坏, 如何判断?

5.1. 一千个读者心中有一千个阿姆雷特

评价演员和表演好坏, 是一件很"个人审美, 喜好"的事情 (一千个读者心中有一千个阿姆雷特. 文无第一武无第二.)

5.2. 判断时, 要把这个演员可控的地方, 和不可控的地方区分开来。

在评价一个你不喜欢的演员的表演时, 必须把这个演员可控的地方, 和不可控的地方区分开来。**观众应该问自己的问题, 不是演员本人是否有吸引力, 而是演员扮演的这个角色, 是否具有"真实度"?**

任何人都应该降低对其不喜欢的演员抱有恶意。**毕竟这些演员把自己的内在和外在生活都赤裸裸地展示出来, 任凭我们欣赏或是嘲笑, 这样的勇气值得我们钦佩。**(对搞文艺的, 设计师也是一样. 当然, 郭德纲也说过, **你赚钱的里面有一半是用于挨骂的, 即别人为了骂你而付你钱**)

6. 电影一定要尽量多给观众一点儿信息, 用画面和信息淹没他们。如此一来, 一部电影便可以重复欣赏, 影迷每次重看都会有新的发现。

除了演员, 艺术设计的所有重要细节, 都要让肉眼轻松捕捉, 让观众能够获取他们需要的信息和情报, 其中包括自然背景、人造环境、道具、服装, 以及能够传达故事背景及潜台词的各种细节。

虽然有时候, 细节并不一定要被观众注意到, 但是**如果好不容易精心挑选出了一屋子的装饰品, 最后都隐藏在阴沉昏暗的灯光之中, 那又何必费这个心呢?**
