

Hollywood

[梦工厂] 好莱坞电影工业的历史、制度和手法

许林希

电影梦工厂 好莱坞起源史

起初，一些为了逃避专利公司控制的小公司和独立制片商来到这，形成了电影中心。



1888年，美国发明家托马斯·爱迪生发明了第一台可以记录和播放动态影像的运动照相机，这被认为是电影的起源。



而后，华尔街财团插手，正适应了美国这一时期经济飞速发展需要。

三四十年代，好莱坞共有：

5

大公司

3

小公司

500

部电影/年



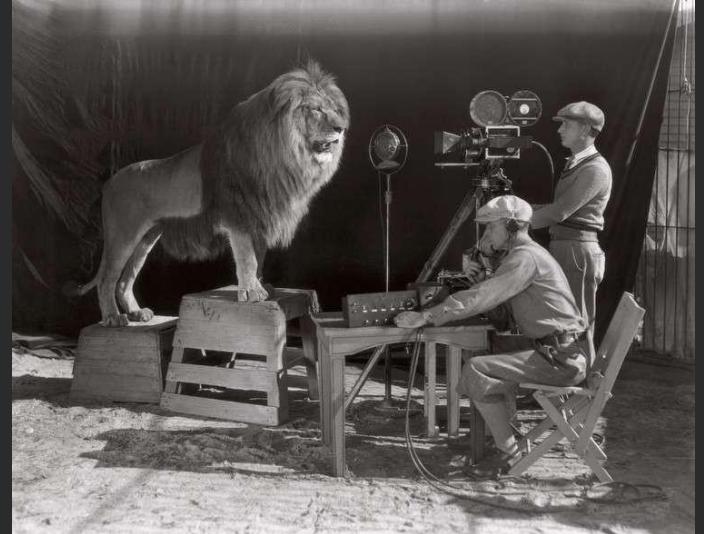
好莱坞五大公司：派拉蒙（Paramount）-- 财大气粗；华纳兄弟（Warner Bros.）-- 擅于拍摄黑帮片；雷电华（RKO）-- 旗下有歌舞片巨星 Fred Astaire；米高梅（MGM）-- 擅于拍摄“理想化的梦幻世界”；二十世纪福克斯（20th Century Fox）-- 现实主义风格与社会批判。

知乎 @导筒入学

怎样赚钱--“真实的幻觉”

通过 [流畅] 的手法，使观众感到银幕上的现实是客观存在的：

1. 画面的流畅（格里菲斯的无缝剪辑）
2. 声音的流畅（每个人物的声音是独一无二的，容易识别）
3. 空间关系的流畅（不越轴，严格遵循现实空间）



既然好莱坞本质是电影工业，那么工业为了寻求利益最大化，会形成制度，统一标准。

3

大制度

3

大特色
(类型电影中)

3

镜头法

3

点法
(布光)

好莱坞三大制度

制片厂制度（制片-发行-放映一条龙垄断。人们各司其职，只负责一道工序的一部分）

电影审查制度（限制低级题材）

明星制度（靠明星拉票房，每个发行公司都有一批旗下明星）



好莱坞的类型电影和三大特色

好莱坞为了避免亏损，形成了一定的影片范式，规范了题材和创作手法。

类型电影中三大特色：公式化情节、定型化人物、刻板的视觉形象。（有点像戏剧）

几类较为突出的：喜剧片、西部片、强盗片、音乐歌舞片。



喜剧片：弗兰克·卡普拉
《一夜风流》（1934）



西部片：约翰·福特《关山飞渡》（1939）



犯罪片：《疤脸大盗》



1927年的《爵士歌手》被认为
是世界上第一部歌舞片

好莱坞的三镜头法

交代镜头



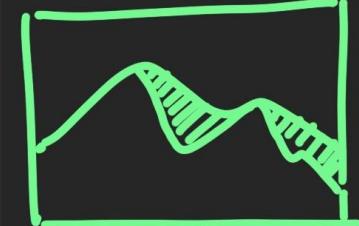
双人镜头



正反打镜头
事



从前有座山，山里有座庙



庙里有个老和尚和小和尚



老和尚（正打）在给小和尚（



*正反打镜头多：让观众多看明星，促进票房。

*好莱坞认为，电影是反应的艺术：谁[被说话]，就要给谁镜头。

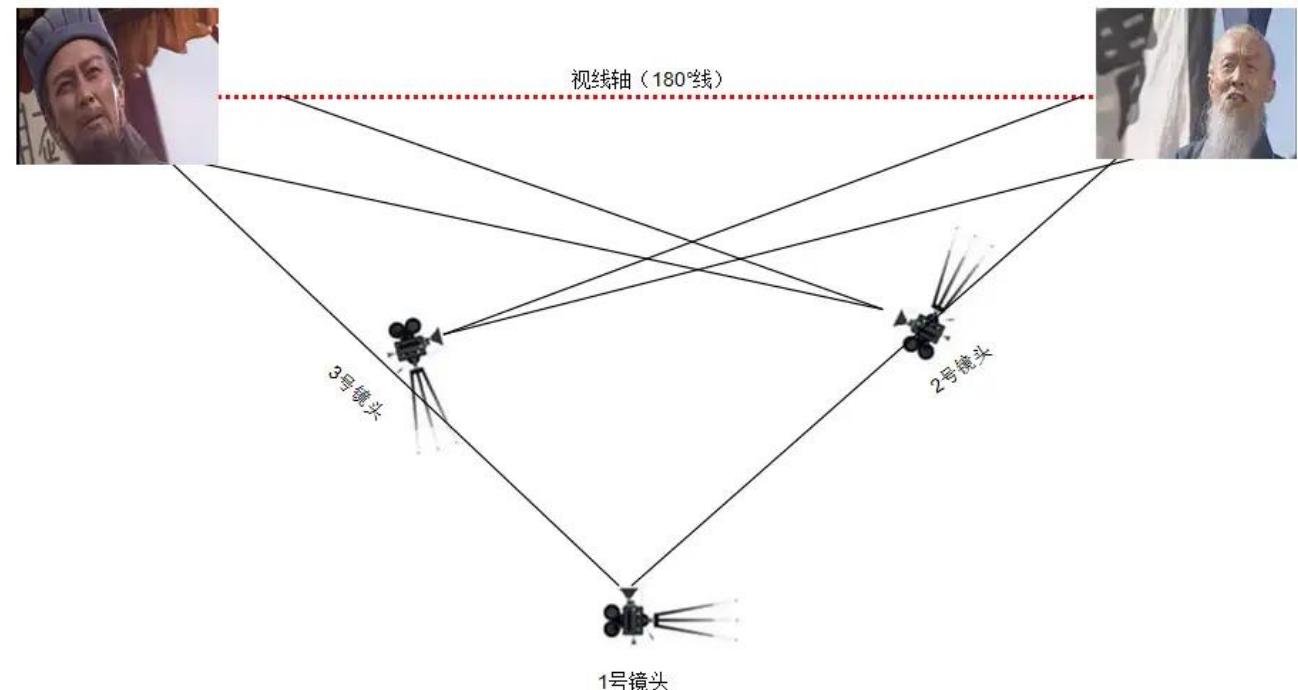
*三镜头法的初衷就是省事省钱。因此，其在今天仍然被广泛使用，只是因为其基础和实用性。

好莱坞的轴线 -- 180度法则

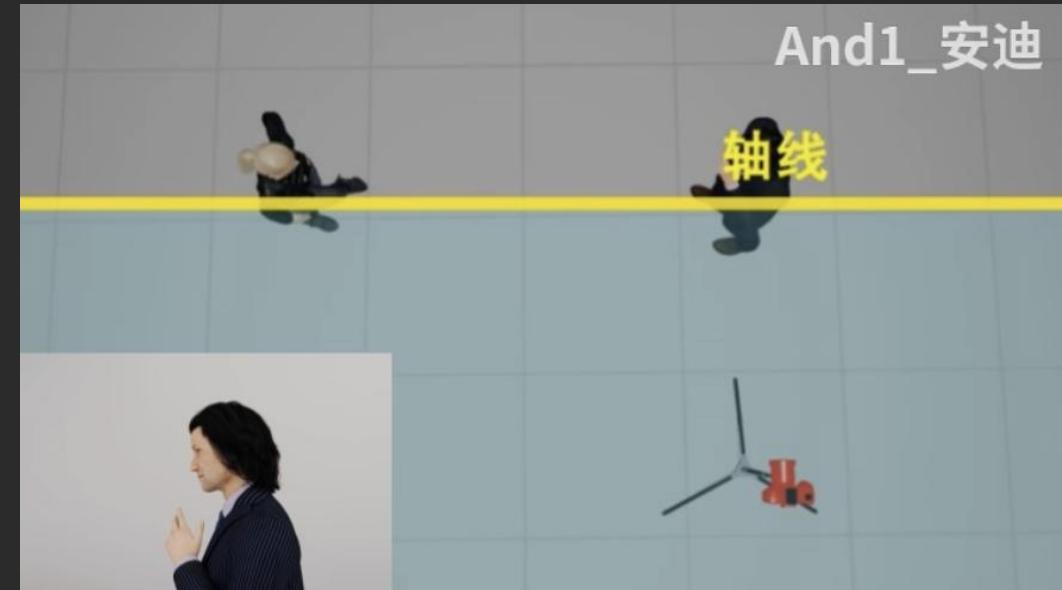
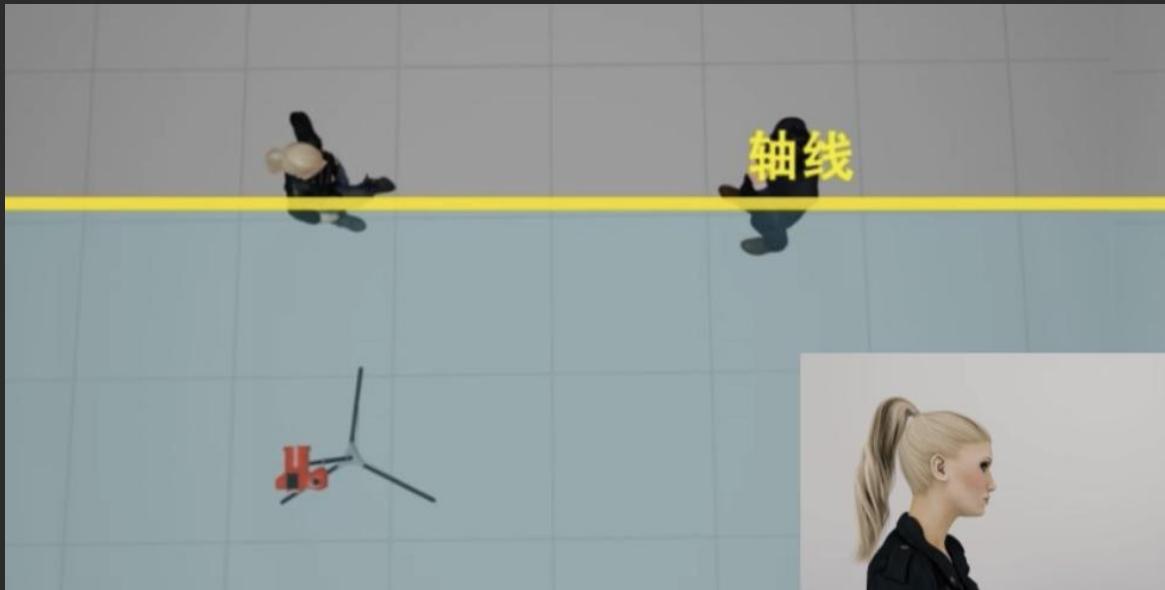
双人镜头中，两个人发生对视时，眼神会连接成一条线。

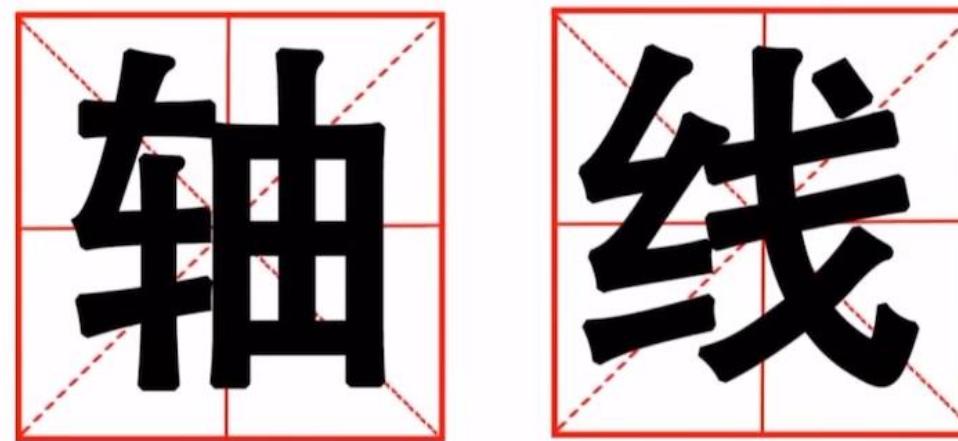
好莱坞规定，从上往下看，多个机位只能同时存在于这条线的一侧，不得越过。

越轴的区域



And1_安迪





为什么不让越轴

好莱坞想制造“真实的幻觉”，即为：制造一个观感上与现实世界相同的电影空间，不希望观众动脑思考。

1. 让观众不需要花费精力去辨识人物的空间关系。

2.[越轴] 意味着打破了电影的流畅，观众从“真实的幻觉”中被拉出，开始思考问题。



《绿野仙踪》



格里菲斯《一个国家的诞生》



知乎 @风流智障

当然，有轴线也就有越轴：即“反轴线”，不遵守轴线规则。



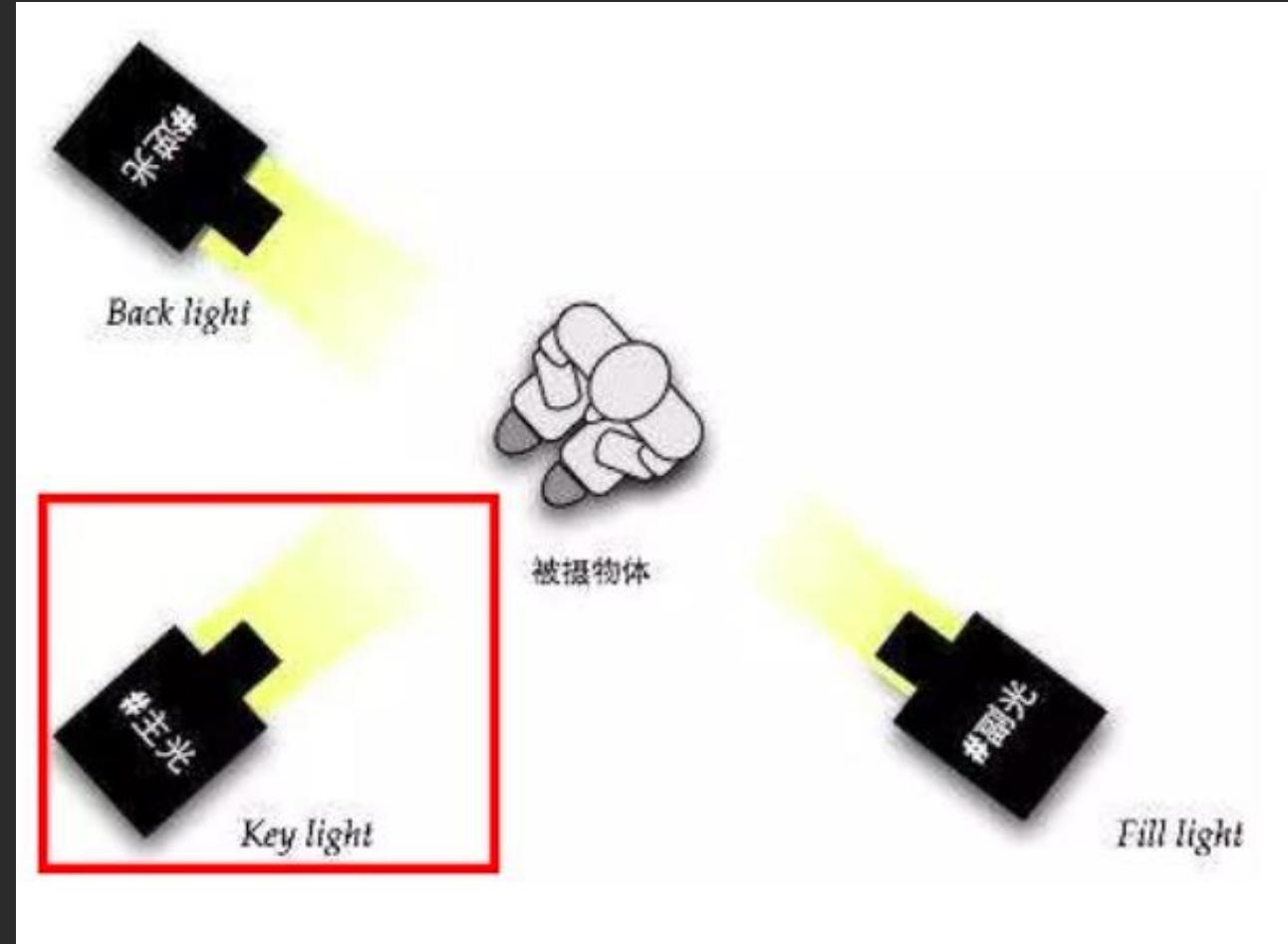
《无耻混蛋》昆汀

好莱坞的布光：三点法

1. 主光

最重要光源，它直接影响到画面的色温、亮度。起着主要造型和确定光影格调的作用。

在大多数情况下，去设置一个主光源，一般是被放在被拍摄物体的45度角左右的位置。

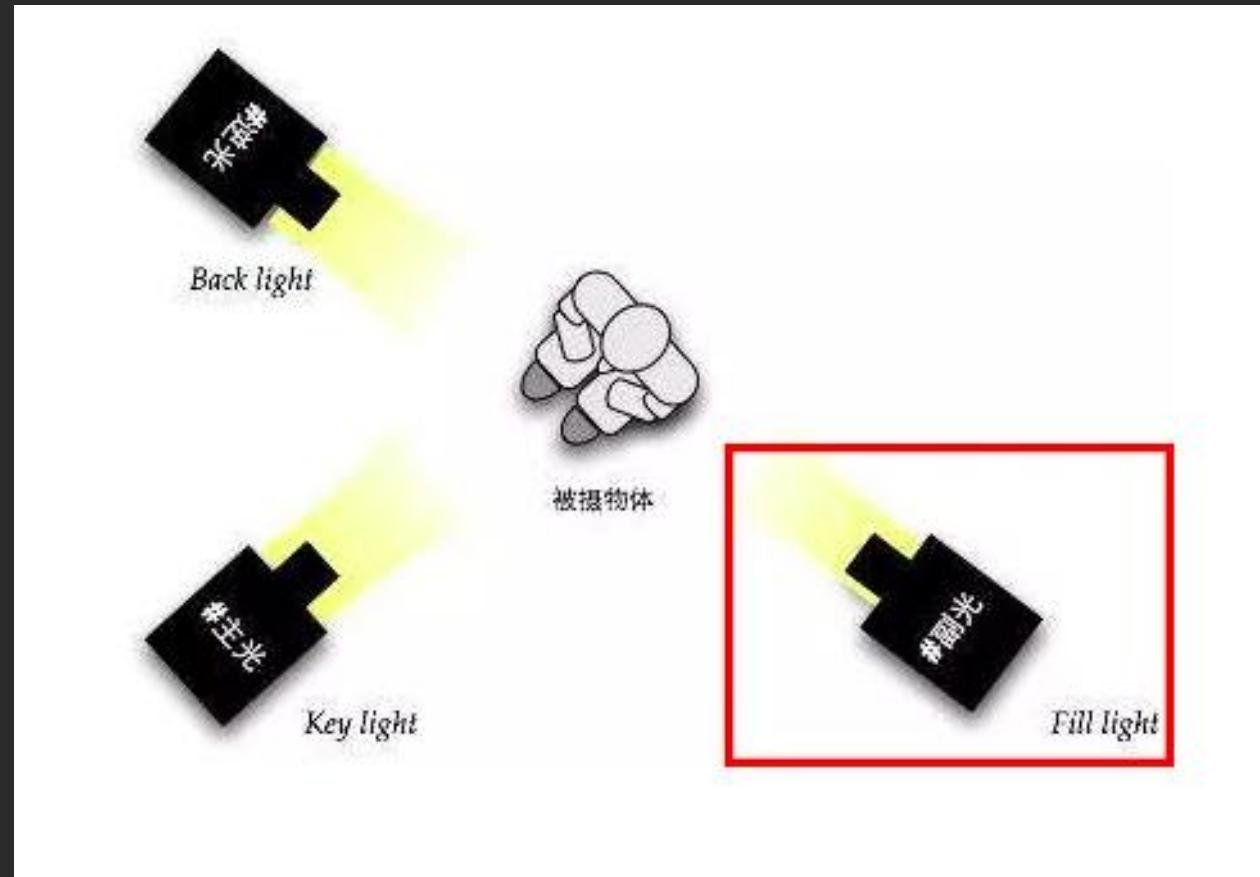


2. 辅光

辅助照明 未被主光照亮的区域，柔化主光形成的阴影。

一般情况下，单独的主光源会造成被拍摄物体会很亮，这样很生硬，所以我们可以将辅助光放在镜头轴旁，用来修补、减低或去除主光造成的阴影。

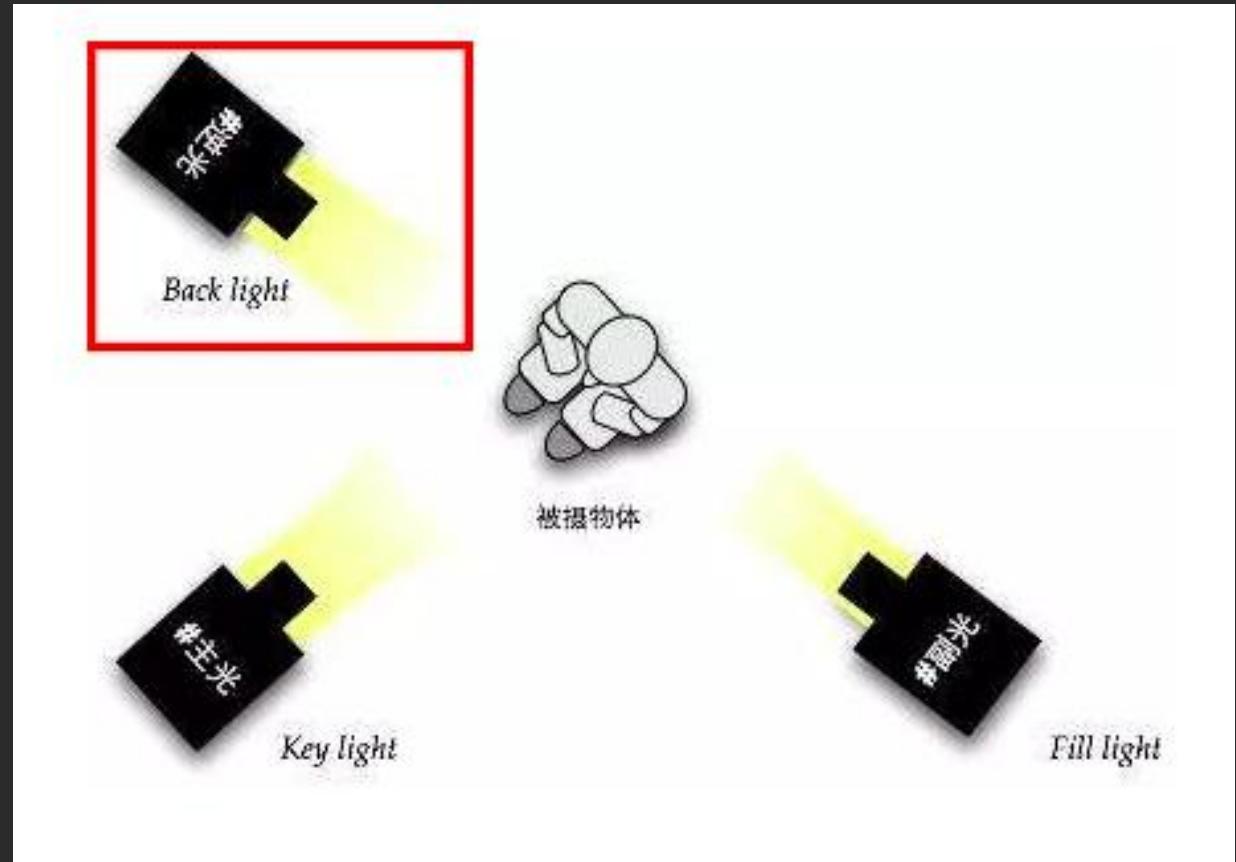
*辅助光的光线一定要柔和。



3.轮廓光

轮廓光是一种逆光效果，主要起到勾画被摄对象轮廓的作用，即人为区分主体和环境、背景。

例如：轮廓位于被摄者身后，用来在被摄者头部后创造高光，让头发和肩部的轮廓略微清晰些。逆光可以将人物从背景中突出，增强立体感。



总结：好莱坞是 [站着把钱赚了]

好莱坞强调：

通过连贯性的声画剪辑，体现出流畅的时空关系。

从而向观众呈现：

1. 具有真实感的电影时空
2. 符合逻辑的情节和线性叙事

既在观感上“欺骗”了观众，
又在逻辑上得到了人们的认可，
赚足了票房。

题外话：封闭的好莱坞观念

题材多样但叙事模板化的类型电影；好莱坞一贯的大团圆结局（叙事的封闭）

构图集中在主人公（构图的封闭）

打光程序化，人物与真实环境隔绝（布光的封闭）

喜欢用三镜头法（镜头观念的封闭）

多后期配音，而非同期录音（声音观念的封闭）

当然，一切并不是绝对的，好莱坞也会随时跟随市场喜好而拓展其观念。

谢谢观看