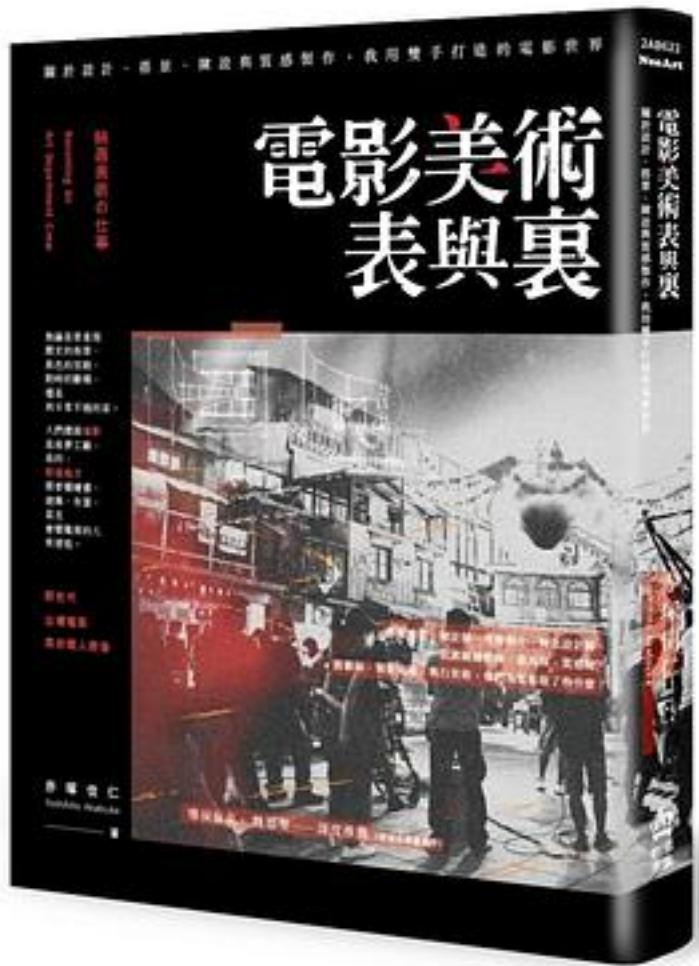


電影美術表與裏： 關於設計、搭景、陳設與質感製作， 我用雙手打造的電影世界



[電影美術表與裏: 關於設計、搭景、陳設與質感製作,
我用雙手打造的電影世界 下载链接1](#)

著者:赤塚佳仁 Yoshihito Akatsuka

出版者:创意市集

出版时间:2017-6-17

装帧:平装

isbn:9789869401302

美國影藝學院奧斯卡金像獎日籍評審會員、活躍於亞洲電影當中的美術大師為台灣電影未來而寫的重磅鉅作

全書穿插訪談現場、工作室照片，電影場景與道具的手繪草圖、設計圖和實景側拍。完整呈現電影美術組，包括藝術總監、美術指導、美術製片、概念設計師、氛圍圖繪製師、陳設師、道具師、質感師、園藝師、木工師傅、執行美術、美術協調等職人的專業工作內容及思考。是獻給影迷與下個世代美術工作人員的經驗之書。

◎電影美術是什麼？

一個好的包裝，一個適合存放故事的空間。——《沉默》美術指導 楊宗穎

將從沒去過的國家、未見過的世界、不明白的歷史，展現在世人面前。——本書作者，赤塚佳仁

◎電影美術怎麼做？

所有人都我是我師父，從古今中外的作品裡，尋找我想要表達的方式。——《軍中樂園》藝術總監 黃美清

在地上撿人家掉的圖，去現場瞧瞧。——《南方小羊牧場》藝術總監 蔡珮玲

作為電影美術陳設師，赤塚佳仁曾擔任是枝裕和《幻之光》、岩井俊二《燕尾蝶》等電影作品的陳設工作，精緻細膩的美學風格吸引了國際關注，先後再為《黑雨》、《火線交錯》與《玩命關頭3》打造出歐美電影裡的亞洲幻象。後便活躍於亞洲的電影美術業界，參與台灣《賽德克·巴萊》、《痞子英雄二部曲》等頗具規模的大型電影製作。

「台灣的電影美術，已經走至讓我驚豔的地步，不記下來是不行的！」

在幾年屢屢驚豔的觀察與驅動力之下，赤塚佳仁親自拜訪台灣的各個電影公司與工作室，與35位從事電影美術這一行的職人進行深度對談。藝術總監的眼光如何養成、練就？在各個拍攝現場的美術職人又是如何進行工作的？亦邀請資深的製片、編劇、導演一同談談，綜觀武俠片當道的世代，歷經新浪潮與沒落，再逐漸走向未來的路程。這門以「技藝傳承」為主的行業鮮少留下文字，他想紀錄下來的是台灣電影美術跨時代的變化與脈絡。

◎以從未見過的角度，爬梳台灣電影的幽微演進

從電影《詭絲》、《不能說的，祕密》，到《賽德克·巴萊》與《痞子英雄》，這群「做美術的人」是如何一次次打造出空前的場景規模，牢牢吸引眾人的目光？

◎有一種高明是，什麼都看不見的美術

邀集台灣電影藝術總監再度憶起《南國再見，南國》、《迴光奏鳴曲》、《刺客聶隱娘》等當代電影。在鏡頭之外，他們暢談的是如何琢磨出場景氣味，以及生活感的底蘊。

作者介紹：

目录: 自序

Art Department & Work Contents電影美術組的職務介紹

Overture在我眼中的電影美術，以及台灣

Chapter 1專訪藝術總監與美術指導

黃文英 · 藝術總監——觀眾的眼光會越來越世故，你永遠都要去想新的東西，突破極限

。黃美清 · 藝術總監——面對每一個題材，我必須先找到情感上的著力點，才有辦法繼續大量理性的工作。

李天爵 · 藝術總監、美術指導——當蔡明亮需要我提供想法，我就真的一股腦兒地發揮，將有感覺的東西全部提出來。

郭志達 · 藝術總監——這個美術不好控制，要求又很多。

王誌成 · 藝術總監——日常對我來講就很有吸引力。

戴德偉 · 藝術總監——因為我比較喜歡做美術啊！

蔡珮玲 · 藝術總監——我喜歡的不是主張自己，而是我好喜歡說故事。

翁瑞雄 · 藝術總監——自己會做是一回事，但是別人來問時，你不能被問倒。

翁定洋 · 藝術總監——在那種大製作的編制裡面，人家可能在某個職位上做了半輩子，甚至一輩子。

郭怡君 · 藝術總監、美術指導——最快樂的是……場景set好、所有陳設就定位的那個當下。

楊宗穎 · 藝術總監、美術指導——讓環境成為適當的故事空間；甚至讓環境成為故事本身。

Intermission 1作為藝術總監，我的經驗淺談

Chapter 2電影美術職人，與他們的專業工作

黃文賢 · 製景總監——訓練經驗不足的人，有一定的成本在。

張簡廉弘 · 製景總監——你得要把它當作是一種認同，而不只是工作。

陳新發 · 質感師——對質感來講，我們會非常在乎電影裡的時間感。

簡建民 · 質感師——就是習慣啦，只要有圖來，我用看的就知道。

鍾國艷 · 特殊道具製作——美術並不只是表面的東西。

查丁壬 · 袁藝師——不同的技術都是某種專業，是有深度與必須要再創造的。

周志憲 · 陳設師——把質感、美感表現得合宜，我認為是最厲害的。

林孟兒 · 陳設師——快速的成長在我看來是一體兩面的，能力的養成遠比頭銜重要。

廖晏舟 · 陳設師——懂一點攝影讓我很容易用攝影的想法或角度來創造場景，這是相當重要的關鍵。

蕭年雅 · 陳設師——雖然沒有那麼多人在乎，但我認為陳設做得好，畫面裡的東西才會有生命。

柯治曼 · 道具師——大家都是一部片接著一部片，建構自己的模式跟方法。

林雅玲 · 道具師——我們提供的是最容易有特寫的東西，其實是相當重要的。

王同韻 · 執行美術——不要有太多不切實際的幻想。

前田南海子 · 概念設計師——對方就是在某個時間點需要那張圖，如果遲交就沒意義了

。徐立庭 · 氛圍圖繪製師——在氛圍圖當中可以看到很多創作者的設計、成果、作品、結晶在裡面。

呂奇駿 · 氛圍圖繪製師——我所繪製的圖畫就代表我，所以我要讓這張畫在這個團隊裡面做到最好。

李

薇 · 場景設計師——印在A3紙張大小的設計圖，最後成為一比一的立體成品呈現在你眼前。

謝友容 · 場景設計師——希望可以在確立的走向當中，加入更多細節和想法。

千葉江里子 · 美術製片——協商的時候，無論是對在上位者或是對助理幹部，我都會先想過再發言。

Intermission 2作為陳設計師，我的經驗淺談

Chapter 3台灣的電影美術從哪裡來？往哪裡去？

王

童 · 導演——一下子面對很多書，目標相當不明確；應該是沒有拍片時就要看很多書，

知道可以拿哪一本作為對照。

魏德聖 · 導演——用你的價碼來訂定你的價值，我覺得這是另一種很嚴重的危機。

蔡岳勳 · 導演——缺乏挑戰的話，會讓所有事情都又回到原點。

蘇照彬 · 導演、編劇——我會講解戲的重點是什麼，希望工作夥伴可以看懂這個劇本。

崔震東 · 導演、製片——美術就是一翻兩瞪眼，成不成立？有沒有說服力？是在一剎那之間，馬上就知道。

後記

· · · · · (收起)

[電影美術表與裏: 關於設計、搭景、陳設與質感製作,
我用雙手打造的電影世界](#) [\[下载链接1\]](#)

标签

电影美术

电影

赤塚佳仁

影视

電影

道具师

质感师

港台版

评论

初读的新鲜感逐章递减。重复的案例过多，重复的回答也令人疲倦。

台湾电影访谈录，台湾电影整体来看真的非常不景气

大概講解了行業情況，也是說了些自身經歷，但沒有特別的精髓，或者說真正的精髓就是花時間耗精力真正投入去做吧

案例合集。

这腻嘛竖版繁体字从右排版，真的阅读不友好，十目一行，看的吐血。
事实上这一类电影美术的著作类型过于普遍，采访类的从英美90年代By Design:
Interviews with Film Production Designers
开始，到近年来国内都有翻译出版的Filmcraft : Production Design。
但是，确实提供了台湾电影美术设计发展的一个重要纪录，可以当材料看。
大陆这边电影美术理论发展比台湾好太多。

[電影美術表與裏: 關於設計、搭景、陳設與質感製作,
我用雙手打造的電影世界](#) [下载链接1](#)

书评

[電影美術表與裏: 關於設計、搭景、陳設與質感製作,
我用雙手打造的電影世界](#) [下载链接1](#)