

友誼叢書之二十三

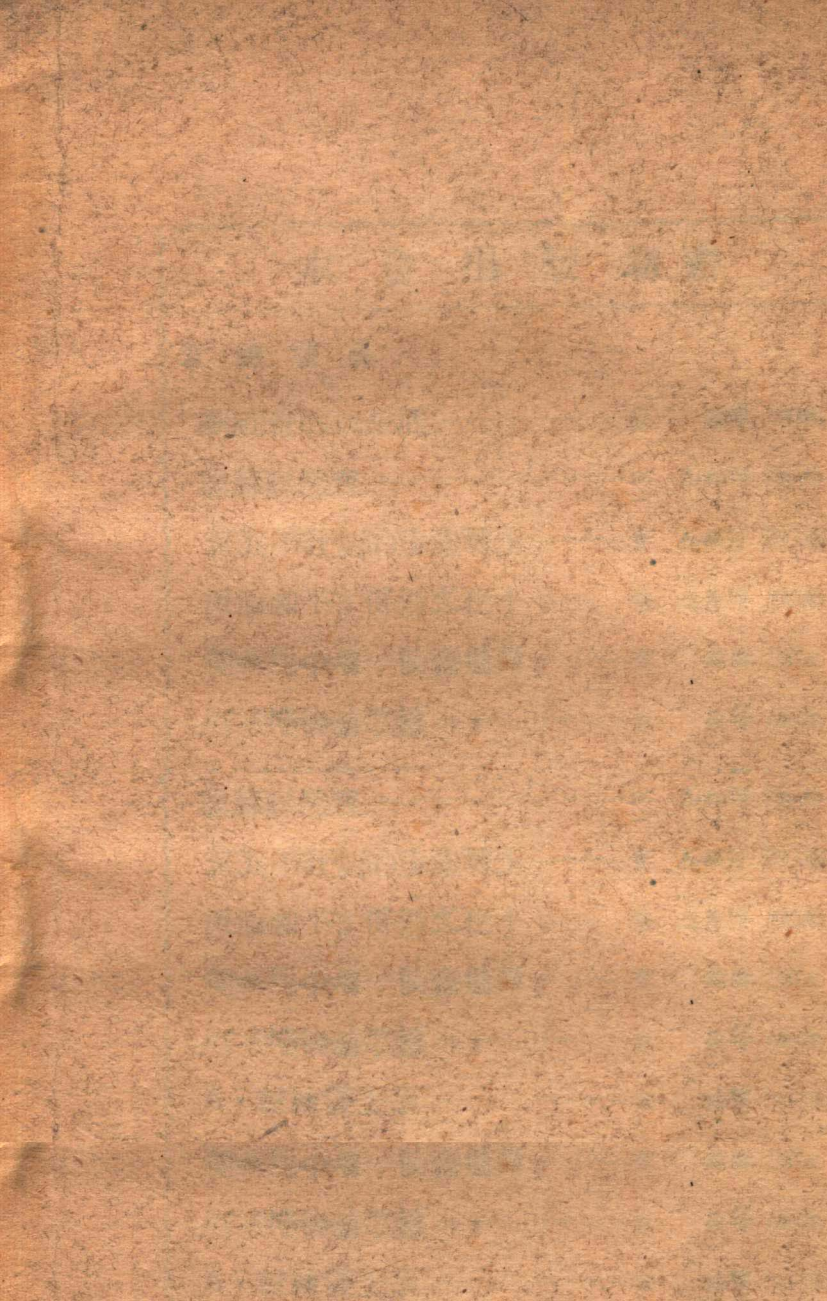
劇場藝術的界線

芳

奧佈拉茲特索夫等著

信譯

大友誼協會出版



友誼叢書之二十三

旅大中蘇友好協會出版

劇場藝術和電影藝術的界線

S·奧佈拉茨特索夫等 著

芳

信 譯

線界的術藝影電和術藝場劇

三十二之書叢誼友

著	著	譯	出	印	發
者	者	者	版	刷	行
S·奧佈拉茨特索夫等		芳	旅大中蘇友好協會	旅大友誼印刷廠	旅大友誼書店

大連中山路青泥窪橋

中華民國三十八年八月初版

劇場藝術和電影藝術的界線

目次

劇場藝術和電影藝術的界線	S·奧佈拉茨特索夫著
舞台設計	A·巴色克希斯著
關於『宣誓』	
『宣誓』攝製的經過	比特·帕夫楞可著
我第一次做電影演員	蘇菲亞·基阿特新托娃著
『青年警衛軍』是怎樣攝製的	S·基拉西摩夫著
搬上銀幕的『青年警衛軍』	A·塞爾可夫著
卡孟尼劇場上演的『廣場上的獅子』	B·弗拉夫尼克著

劇場藝術和電影藝術的界線

S·奧佈拉茨特索夫著

劇場藝術和電影藝術有界線沒有？同樣的藝術問題在劇場裏和電影裏有沒有不同的處理？這兩種藝術中的每種藝術所具備的特殊的可能性怎麼樣才能造成最大的效用？

要是首先不分析某些在我們稱爲藝術的觀念形態的上層建築裏已經發生了的並且接着還在發生的變化，那我們今天就差不多不能劃出一條界線來。藝術領域裏的純技術的發明影響了藝術發展底過程。書寫和挽近的印刷術在口頭文學和圖形藝術上刻下了深深的痕印。具備無限溝通遠方的可能性的無線電，必然地對國民音樂給予了極大的影響，因而，也同樣影響了繪畫和舞蹈。工業城市底發展，吸收了從鄉村各地來的大量的農民，這和增加的運輸，共同使得從前隔離的未開闢地區底旋律起了交流。當歌曲從無線電給廣播出來的時候，傳播底進程便增加了一百倍。

照相和繪畫跟圖形藝術所起的衝突是够明顯的了。記錄的生活再現——從前藝術家的「工作」——現在已完全歸到照相底範圍裏了。如其我們把繪畫和製圖中的一個功能移交了出來的話，那麼，其他的功能便會有多少不同的發展，並且，當純記錄的圖繪不再需要的時候，藝術的現實變形也會更加擴大範圍起來。

一切藝術品可以分成兩個明顯的範疇。第一個範疇是對物質加工的藝術。我們可以稱這些藝術爲「物質尺度」藝術：繪畫，圖形藝術，彫刻，建築，和一切環繞着它們的應用藝術。第二個範疇是由那些表現藝術過程的藝術而形成的——音樂，劇場藝術，電影和文學。

『物質尺度』藝術底演變和第二組藝術底演變是有顯著的區別的。（因爲第二組裏的藝術，每一種都表現一個瞬息的過程，所以我們可以稱之爲短促的藝術。）前者是由實在而持久的物質構成的藝術，所以它能保持確定的傳統和長時期的形式。我們應該想到，這尤其可以應用到建築方面去。短促的藝術很少有保持傳統底可能性，而一支歌曲底易逝的生命，比一座都城或是一個裝飾品底生命確實短促得

多。

我們經常把專門舞台藝術這個大家族，分成劇場（這裏邊包括戲劇，歌劇，音樂喜劇，巴蕾舞和傀儡戲），馬戲，音樂會和電影。當然，我們必須在這兒把寫實的電影和實體鏡影片以及活動漫畫影片區別開來。

這一組裏邊最年輕的是電影。它的大哥們都驕傲地計算它們幾百年和幾千年的歷史，因此它們便都自信它們的永遠不朽。

然而，現在的戲劇——被認作老大哥的戲劇形式，是和它的前輩完全不同的，我們除了能追溯到十七和十八世紀以外，甚至於這還要靠想像的努力才能到達這樣的時期，我們是不能回到更早的時期裏去的。

想像你自己在一座空洞的山裏，和兩萬或是四萬觀眾坐在一個巨大的圓形劇場底石凳上。在你前面有一個合唱隊，和三個臉上戴着木頭面具的演員。戲劇家所從事的是智機底競賽，而演員們却朗誦悲劇的獨白。亞士克里勒斯時代底劇場便是這樣的。

現在想像你自己站在一個村子裏的鬧市上。在一個木製的平台上，有穿着粗艷服裝的演員。用街頭的語言說出即興的台詞，塗抹着濃厚的色彩而使劇中的人物逼真地性格化，而劇情却環繞着很複雜的神話的週圍。這便是十六世紀意大利流行的『即興喜劇』。

現在再想像你自己在莫斯科藝術劇院的場子裏。一個關着的箱子似的舞台，一個在外表上和觀眾毫無區別的演員表演的心理劇本。這是上演海鷗的晚上。這三個形式裏邊有一個共同的地方，也許就是每個形式都有觀眾：而觀眾是一切表演形式所不可缺少的要素。古代的希臘劇場已經死亡了，意大利的即興喜劇也已經消滅了，那麼我們有什麼理由假定現代劇（有現在形式的現代劇）不會演變為某種和它現在的形式完全不同的東西，不同得以致連海鷗身上的一根毛也不會給遺留下去呢。

我決不想預言現代舞台藝術底任何形式底滅亡。可是，我想要着重的一點是：這些藝術底種類和形式底演變是不可避免的，並且，在我看起來，這些藝術在將來所發生的任何變化，都一定要直接地受到這個藝術家族裏的小兄弟，電影底發展的

影響——電影，列寧說，對於我們是一切藝術中的最重要的藝術。

爲了能够理解，或者，至少爲了能够接近理解劇場藝術和電影藝術必然要發展的可能方向，首先，我們就需要在這兩種藝術之間建立一個基本的區別。我們得要決定：在劇場的一切功能裏，那一個功能是不能用電影來替代的，同時還要決定爲劇場所有的而不是爲電影所有的戲劇本質到底是什麼。

這兒，人們首先要想到的一件事情可能是：劇場是一種有空間和深度的立體藝術，而銀幕給我們看到的一切都是平面上的事物。

現在讓我們瞧瞧是否真是劇場給我們以深度感，而銀幕正絕少這立體感呢。要是細心分析我們自己在這方面的感覺的話，那就足够證明情形並非如此。

其實，舞台上的動作是給安置在門框裏的，而我們所看到的是它的前景。嚴格說，我們的視野所接觸到的，不是舞台上的真正的長寬厚的立體，而是那些長寬厚的事物給予視野一個高浮彫的類似物底再現。演員大概都想朝前走，而不願意遠遠地朝舞台底深處退，要是舞台建築得像地平線似地遠不可及的話，那他們尤其不願

意往後退了。

演員在舞台上所進行的最普通的運動，或者是向前的運動，或者就是使人想起高浮彫中的運動的，那微微地沿着對角線的運動。

由於動作受到舞台前部的限制，受到門框的限制，因此，裝置的構圖也便受到了門框的拘束，並且，就是當裝置用不着對稱的時候，也得要有一個中心軸的安排。因襲的側景大都是設在舞台的兩邊，舞台的頂幕也是從橫置的鐵條上垂掛下來，使舞台空間受到限制的一切，造成了一個可以說是十分顯然的事實是：不能超過限制。舞台上沒有天的。天可以給『裝置』起來，可是實際上天在這兒是不存在的，那麼，靠着適當的機關佈景造成的升天的場面所以引起觀眾的興趣，只是由於舞台技巧，而並不是由於動作的要素。

現在，我們對銀幕上的空間的反應是什麼呢？銀幕上的動作對於我們尤其顯得是平面的。觀眾在銀幕上所看到的，便是他通過攝影機底眼睛所看到的，他自己的眼睛可以說是和攝影機底眼睛一塊在活動着。顯然，這和橫過舞台前部，橫過舞台

裏面有因襲的以及造成立體的高浮彫的眼光活動是不相同的。在舞台上的全景和銀幕上的全景之間有基本的不同。在前者的場合裏，一切的畫面都在觀客的視線前面經過，而在後者的場合裏，觀客却走過一切的畫面。這樣，就看影戲說，觀客可以說是壓根兒沒有坐在他的位置上。他和攝影機一塊登上屋頂而俯視下面的景色；他下降到地底而從那兒仰看上面的風光。他一會兒看見路人的帽頂，一會兒看見他的脚跟。一個特寫使他與銀幕上的人物面面相對，而一個遠景又使他和那同一個人物離開好幾里。在電影裏，觀客可以說是永遠在銀幕上的空間裏活動，而不像在劇場裏那樣地站在空間的外邊。

在劇場裏，長寬厚所受到門框和舞台前部的限制，使得戲劇導演一味計劃構圖好像打樣家計劃圖形設計一樣，而在電影裏却沒有這樣的限制，導演也用不着把構圖去遷就鏡圈；由于攝影機的活動，鏡圈的限制便完全消滅了。有許多電影導演對取景太過加以雕琢，這便不得不使電影產生一個虛偽的『舞台效果』，一個『複製的』效果，並且把觀客拉回到場子裏他的位置上去，阻止他和攝影機一塊到廣闊

的，無限的空間漫遊，而這正是電影藝術所包含的空間，同時也是銀幕的主要財產之一的空間。

我欣然承認：我的論證，關於舞台底平面的性格和在顯然是平面的銀幕上的立體姿態所舉的論證，似乎顯得不够叫人置信。可是，幾年以後，當實體鏡電影實現了的時候，那立體就會在銀幕上成為真正的事實。這樣，當音響底再現，色彩和實體鏡上的技術達到完美的時候，電影表演在外形上便和舞台上的表現沒有區別，而且，電影以它在空間裏的運動底可能性，在許多方面都證明有更大的效果。可是，難道這意思就是說：觀眾對他們從銀幕上看到的一切所起的反應會和他們對舞台上表演所起的反應一樣嗎？甚至於會為銀幕表現底新的可能性而生出強烈的反應嗎？要是這樣的話，那我們就非得到這樣的結論不可，就是說：經過某個時期以後，電影會替代一切表演的形式，如其劇場還是依然故我保持現狀的話，那它只不過履行一種實驗室底職責罷了。這種型態的劇場業已存在了。在這兒，劇本上演的目的或者是為訓練電影演員，或者是試驗群眾對未來的電影故事的反應。

因此，爲了知道在什麼地方才可以劃分界線，爲了說明舞台底可能性在那兒終結而電影底可能性便在那兒開始，爲了找出充分的理由確證這兩種藝術底永久的共同存在，我們便必須認清它們之間的差別。雖然我們在長寬厚方面還沒有發現這個差別，可是我們可以在限定時間因素不同的法則上找到它，這些法則把時間因素限定到同樣的程度，就好像空間是舞台藝術和電影藝術中不可缺少的要素之一那樣。

在電影裏和在舞台上一樣，有兩個必須考慮到的時間限制。第一個是故事所涉及的時間底限制。這個時間限制是很少和實際表演的時間取得一致的。一個開演兩小時的劇本或是電影，可以根據故事的需要而涉及一年，兩年，甚至於一百年的距離。每一幕，每一場，或者甚至於每個鏡頭都可以把我們帶到完全不同的時期裏，帶到將來和過去。

可是，除開故事所涉及的時間以外，還有實際上表演過程所需要的時間限制。而這個時間限制便是導演和演員底主要工具。有了這樣的時間限制，便可以在音響

和動作底進行上定出表演底步調和節奏。

在電影裏，我們可以用在舞台上同樣確定的方法把這個時間底範圍組織起來，但是電影却可以用舞台所不能使用的方法處理時間。電影可以按照情況把時間拉長或是縮短。進一步說，電影有一個鏡頭接着一個鏡頭的換景的便利，而舞台爲了達到這個目的却需要實際時間。攝影機底格格的響聲又可以加速或是延緩鏡頭上的實際的時間限制，在這樣的響聲裏，銀幕上再現的實際運動底速度是可以像前面所說的那樣地加快或是放慢，以便取得完全它自身的，完全非舞台權力所能及到的一種表現底特殊力的。

還不僅如此。電影運用同樣的方法，可以把故事方面的時間限制變成實際的時間，縮短故事裏邊的時間，就說把一個多月的時間縮成十五分鐘或是二十分鐘吧。相反，攝影機又可以把半分鐘的故事時間延長到一整小時的銀幕時間。而且我們還可以這樣補說一句話：電影攝影機有權力把實際的空間和容量擴大和縮短到任何可能的程度。有一部關於扁豆底生長的影片。這兒，攝影機運用最慢的步調——只有幾

個旋轉便是一天。膠片上的攝影却繼續了好多天。這部片子表現了扁豆生長的過程，日子給縮成了幾分鐘。可是，另外一部片子，用安排着很快的步調和裝備着一個强有力的放大鏡頭攝製的片子，放映幾分鐘，雖然這部片子所描寫的『細菌戰爭』底實際攝影只不過有幾秒鐘。

關於實際時間的同樣方法，可以在特製的電影裏實行而且已經實行了。

在考慮舞台和銀幕上的時間底規定以後，我們會得到怎樣的結論呢？只有一個可能的結論。就是說，電影不僅能再現舞台底時間規定，而且還能加強它的表現。因為關於立體性已經達到了一個相同的結論，所以我們可以說：關於空間，音響和色彩，這就是說，在電影訴諸觀眾底聽覺和視覺的時候，它不僅是戲劇的敵手，而且甚至於可以完成更偉大的表現。

可是，除了看和聽以外，還有什麼其他的要素深入到我們對於表演的反應中去呢？難道我們一定要在這裏邊找到電影藝術所不能再現的那些舞台上的要素嗎？

分析觀眾對於音樂會和遊藝會的節目所起的反應，以及分析他們對銀幕上的同