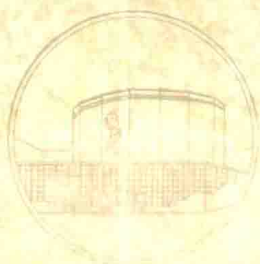


寬銀幕電影与全景電影

吉 田 繁 著



中國電影出版社

寬銀幕电影与全景电影

[苏联]E·吉甘等著

凌 集 譯

中国电影出版社

1958·北京

宽银幕电影与全景电影

(苏联) E·吉·甘·露著

凌集译

*

中国电影出版社出版

(北京西单会报寺12号)

北京市书刊出版业营业许可証出字第089号

北京外文印刷厂印刷 新华书店发行

*

开本787×1092公厘 $\frac{1}{32}$ • 印张2 • 字数35,000

1958年9月第1版

1958年9月北京第1次印刷

印数1—1,050册 定价: 0.20

统一书号: 8061·463

內 容 說 明

本書選輯的文章，探討了寬銀幕電影和全景電影這兩種最新的電影藝術形式的各種重要的藝術問題，如寬銀幕電影的造型處理、畫面蒙太奇、場面調度；如何利用全景電影“身臨其境”的感覺和其他特殊的性能，來發展這一新的藝術手段的可能性，等等。

寬銀幕電影和全景電影的發明，不僅是技術上的新成就，而且為電影藝術的發展開闢了新的天地。蘇聯電影工作者在這方面的成就，是特別值得我們參考的。

目 次

是一时的迷恋，还是一种新的質·····	Е·吉甘 (1)
几点观察·····	А·格洛夫尼亞 (9)
电影艺术新的可能性·····	И·符英日尔等 (17)
寬銀幕影片的构图問題·····	М·卡普兰 (24)
在寬銀幕上·····	Л·柯斯瑪托夫 (31)
电影艺术的新阶段·····	М·維索茨基 (35)
观众进入画面·····	В·郭洛霍夫 (42)
新的艺术手段·····	К·頓姆布洛夫斯基 (49)
从无声电影到全景电影·····	В·郭尔道夫斯基 (54)

· 是一时的迷恋，还是一种新的質？

E·吉甘^①

人們对于寬銀幕持着极不相同的态度。有人热烈拥护这种新的电影表現形式，也有人，主要是艺术家們，頑強地对之表示怀疑。

这种怀疑的态度是不足为奇的：艺术中的新事物，在那些認為旧的东西已臻发展的頂点和至善的境地的人看来，往往是不能接受的。

可以回想一下有声电影最初出現的那个时期。我們不知听到过多少人的議論。說有声电影不会长久，必然要回到默片去，說有声电影丧失了无声电影的特殊的詩意。在当时不承認这种新的、强有力的电影艺术表現手段的人中間，也有不少是知名的、杰出的艺术家。但是，这种新东西确会使艺术在本質上大大丰富起来，使艺术上升到更高的阶段，要阻止这种新东西的发展，是不可能的。

生活駁倒了关于有声电影的那些怀疑論的論調，——我們所有人都无条件地承認了有声电影，开始全部制作有声片了。

毫無疑問，寬銀幕也将发生相同的情形。每一部影片都肯定地証明它是一种新的、强有力的电影艺术手段。

电影自誕生以至今日的全部历史，反映出—一个决定它的发展途徑的基本特点——不断地求得最大限度地扩大电影艺术现实主义本性的一切可能。

电影最初不过是一种新的技术，一种纪录各种（主要是动的）物体的簡單方法，而后来則发展到創作真正的艺术作品。

有声电影使电影艺术获得了新的本質上的发展，丰富了它的现实主

① 吉甘是曾在我国上映的苏联寬銀幕立体声影片《革命的前奏》的导演。

——譯者

义的可能性。語言、音乐、音响在銀幕上出現，打破了电影动作的違反自然的靜默。有声世界的全部丰富的現象都能为电影所利用，成为了艺术感染力、形象感染力的有力手段。

彩色也带来了不少新的变化，虽然在程度上較小些。它用顏色和色調丰富了电影艺术的表现手段。

寬銀幕之所以具有重大的意义，首先是因为它比旧式銀幕更符合于人对可見世界的自然感受。它几乎符合于人眼的視角。观众所看見的不是被清楚的銀幕四边紧紧框住的“图画”，而仿佛是“对着生活的一面窗”。它对外界景象的反映是这样真实可信，銀幕上的动作是这样令人信服，于是画面的假定性便縮小到最低限度了。

为了更清楚地說明这个原理，且不說艺术片，我們先来看一看新聞片。新聞片是反映生活中的真实事件的，在这里，剧作、情节的意义十分局限，远不能和它們在艺术片中的作用相比。然而我們发现，寬銀幕的新聞片的感染力比普通电影要强烈得多。这是为什么呢？这是因为观众在寬銀幕上看到的动作在空間上的广度，更为符合于实际感受这种动作时的广度，这样，观众就仿佛亲身看到了銀幕上所表现的动作，觉得它更为真实可信。

单只寬銀幕的这一个特性——使銀幕上的动作接近生活真实——便大大增強了电影艺术的现实主义可能性。所以可以大胆地断言，这种新的电影表现手段，是包含着一种新的質的。

观众感受的特点

除上述情况以外，从观众感受的角度来看，寬銀幕具有特別强烈的感染力的原因何在呢？

这里首先应当指出观众在感受寬銀幕和普通銀幕上的事件时的心理特点。在普通銀幕上，如前所述，观众在自己面前看到的仿佛是一个由銀幕的清楚的四边框住的活动图画。但人眼同时也把这个框子以外的空間包括在它的視野之内，所以观众就好象是“客觀地”从旁观看銀幕上所展开的电影的动作。寬銀幕的边框却全然不象普通銀幕的那样明显，而且当观众被动作所吸引的时候，它几乎完全使人觉察不到了。此外，寬銀幕上的物象要比普通电影中大多，观众所看到的東西变得离他更近

些，动作仿佛“触到了”观众。

立体声效更在很大程度上加强了上述感觉，它使观众仿佛置身于银幕的空间之中。譬如说，如果在银幕上的动作中包含有钟声，借助于第四条音道，这钟声便从观众的侧方、后方和上方响出来。这样，如果说视觉的动作仅在银幕上展开，那么，音响动作则布满观众的四周，从而在银幕上和观众厅中造成一个统一的环境、统一的气氛。

宽银幕的感染力是非常大的，所以观众感受的“负担”也变得极大。无怪乎至少在目前宽银幕影片在尺数上要比普通影片为短。观众在观看彩色宽银幕影片时的疲劳现象，在一定程度上是由于宽银幕的技术特性——巨大的面积、巨大的物象、立体声效等等。

观众感受上的这些特点，我们都必须估计到。

虚构出来的和实际存在的问题

在宽银幕电影的创作问题中间，我们也常常讨论到一些这样的问题，这些与其说是问题，倒不如说是一些无聊的虚构，抽象推理的结果。关于这些，我们在后面还要谈到，这里先谈谈那些真正值得思考的问题。

经验证明，如果在整部影片中要使观众始终注意整个宽银幕，那么在一定的时刻，观众的注意力就会松懈，观众就不复感觉动作在空间上的规模的特殊性，“忘记了”这种规模。我觉得，正确的处理是：银幕上使用的面积决定于镜头的内容。当动作不需要巨大的面积时，就应当使观众的注意力集中于银幕的某一部分。

要做到这点，可以用各种各样的手段——光、场面调度、画面构图、镜头的移动等等。

立体声效也是这样。如果始终不断地通过第四条音道把音响“抛入”观众厅去，那么这一最富有表现力的手段就未必能保持它的感染力了。相反，如果根据情节内容，使观众厅中的音响和银幕平面上发出的立体声交互配合起来，那么它的感染力就会大大增强。一般说来，在运用立体声时，最主要的是艺术的形象性。

至于声音在银幕的平面上的移动，今天已可得出一个结论。声音从声源所在的地方发出，这个事实本身是非常符合于现实生活的，所以它

只是在一开始时使人感觉新奇，觉得这是一种新的技术。但以后这就使人觉得是一种非常自然的现象。观众就会忘记立体声效，不再因为听到演员的声音随着他们在银幕上移动，时而从右方、时而从左方传来，而感觉惊奇了。所以这方面并不包含什么能够丰富影片形象结构的新东西。

显然，如果企图把立体声当作一种新的艺术的、形象的因素来使用，那么就需要寻求新的处理。在这里，回忆一下有声电影的经验是有益的。

在我们的影片中，音响往往并不是一种附加的点缀，而是向观众表达情绪和说明含意的辅助手段。甚至言语、台词，也常常在与画面上的说话者不相吻合的情况下加以利用。

在许多影片中，我们可以听到伴随影片动作的“作者的声音”。有时有所谓“内心的声音”，它仿佛叙述出主人公的思想、回忆，而画面上则表现出各种不同的事件。在画面上我们看到的，常常不是说话者，而是倾听者。

我们已经学会运用各种噪音、自然界的聲音和音响细节的表现力，它们的感染力有时并不下于画面上的动作。显然，在立体声方面也应当走这样的路。声音在空间上移动，从银幕上的不同位置发出，从一个角落“抛向”另一个角落，所有这些都应当从艺术上来加以处理，使它们能去丰富银幕上展开的动作。

在讨论与宽银幕有关的各种问题时，也有必要来谈一谈蒙太奇。

有一种意见认为，在宽银幕上，由于它面积广大，所以不需要象普通银幕方面那样对各个场面做细致的蒙太奇处理。仿佛现在已经不需要象以前那样把动作分解为一个个的蒙太奇镜头，仿佛现在由于有可能在一个宽银幕镜头中把几个不同景次的物象结合起来，所以就大大减少了蒙太奇镜头的数量。

为了弄清这个问题，需要对蒙太奇方面的几个一般性问题稍谈几句。一般说来，在电影中为什么要把动作分解成一个个的镜头呢？不少理论著作认为，这是由于银幕的大小而决定的；因为它不能容纳足够的空间，不能在视觉上足够细致地表现动作，所以就必須使观众仔细观看一个个在空间和时间上各不相同的片段。

人们认为，在戏剧方面，舞台的大小和演出的条件使观众有可能看

清舞台上所进行的一切。但如果把这同一个舞台演出从一个固定角度上拍摄下来，如象在电影出现初期所曾做过的那样，那么，由于银幕远比舞台“镜框”为小，这就不能使观众看清舞台上的动作的全部实际情景，而这也使电影化之后的这一出戏变得单调而毫无表现力。

看起来，仿佛当银幕幅面扩大之后，便没有必要如普通电影中那样把一场戏用蒙太奇手法肢解成一个个的镜头了。某些导演和摄影师就是这样设想的。然而这是不正确的。

据我看来，对电影的蒙太奇特性的分析的錯誤，在于这些研究者在把观众对舞台上和银幕上的动作的不同感受加以比較的时候，忽略了一个极端重要的因素。须知，观众在剧院里从来不是“整个地”（也就是我們所說的“用全景”）观看舞台上的动作。随着剧情的进展，他不时把注意力集中在舞台上的某一个部分。在动作的每一个具体时刻里，观众或是从舞台的全部空間中选择出某一个部分，或是注意整个舞台面。換句話說，观众仿佛自动地、按自己的意思对舞台上的东西进行着“蒙太奇”。但在电影中观众却不能这样。狭小的银幕幅面使他沒有“选择”的余地，所以他必然始終注意銀幕的整个表面。然而在实生活中人的感受也是具有这样的特性，即时集中注意于从极小到极大的不同空間片段上的，所以，取消“选择”，就使得电影中从同一角度上拍摄下来的生活景象給人的感受是不完整的。

寬銀幕使观众几乎象在戏剧方面一样有可能把注意力集中在空間的个别部分。

但是，用蒙太奇手法处理所拍摄下来的景象，却依然是必要的。这是因为，在电影中由于上述原因而产生的把动作分解为片段的做法，造成了不同空間和時間的片段或镜头的配合，而这种配合則已形成一种特殊的电影的表现力，构成了一种特殊的艺术感染手段。抛弃这种电影艺术手段是荒謬的。我們必須保存电影艺术的一切表现手段，包括蒙太奇在內。

不过應該注意到，寬銀幕影片的蒙太奇結構的特点还是有待研究的。

普通銀幕上慣用的蒙太奇手法之一——短镜头的迅速更迭——就未必适用于寬銀幕，因为在镜头更迭时，整个巨大的画面都突然改变，这

給人的感觉要远比普通銀幕上突出。由于画面中包含大量造型材料，就使人比較不容易看清楚。短鏡頭的迅速更迭使观众不能很好地看清鏡頭的內容。此外，不同鏡頭配合时的突出的感觉变得特別显著而令人不快。所以，在寬銀幕影片中，蒙太奇結構需要特別周密和精確地加以处理。

为了在寬銀幕上使用特写鏡頭，往往需要預先用特別安排的場面調度为这做好准备。在普通銀幕上，几乎每个場面都很容易找出特写鏡頭，因为銀幕幅面的局限使得我們可以很自然地從周圍环境中抽出一个特写鏡頭来加以表現。譬如两个人共坐在沙发上對話，我們可以先把两个人拍在一个镜头里，然后一定用特写鏡頭分別把每个人突出地表現一下。

在寬銀幕上，要根据这样的場面調度把一段對話分成几个特写鏡頭可不那么簡單。由于画面寬闊，勢必要把两个人的臉同时攝入鏡頭。为了避免这样，就必須事先对場面調度作适当的安排，使得有可能采用蒙太奇的拍摄方法，也就是用特写鏡頭分別表現每一个談話者，运用电影所特有的蒙太奇結構手法。

在“虛构出来的問題”之中，我們只談一个最为流行的問題。有不少的人議論說，由于銀幕采取了狹长的长方形，寬銀幕影片的画面构图变得十分复杂。

但是，造型艺术的經驗証明，只要艺术家掌握了构图的技巧，那么，無論采取何种幅面，他都可以为图画、素描或風景找到富有表現力的构图。在寬銀幕上也可以很好地安排一切被攝物，构成美丽的造型形象。在这里，問題全在于电影工作者——导演、摄影师、美工师的技巧、格調和天才。

假如所謂画面构图是指場面調度，亦即各种物体在空間上的位置和相互关系而言，在这方面，寬銀幕也有某些特点。

由于寬銀幕电影摄影机鏡頭的垂直的視角非常狹窄以及在目前在画面深处还不能达到足够的清晰，所以在拍摄时就需要作一定的校正。例如，应当避免采用向深处展开的場面調度，因为被攝物一經离开焦点就全然模糊了。被攝物在画面中最好采取正面的分布，而画面的深度感，則可以用搖鏡頭来达到。使摄影机推向深处或由深处拉出，这也可以部分地补偿鏡頭的缺陷。

关于特写镜头

我已經提到，某些理論家根本怀疑在寬銀幕上运用特写镜头的可能性，因为仿佛空閑未用的大部分銀幕会妨碍欣賞。当然，突出某一被摄物，使之极度逼近镜头，特别是表现人物肖像时，往往会留下一大片空白的銀幕。但是要知道，就是在实际生活中我們也常常把全部注意力只集中在人脸上，而对周围的一切則是“附帶地”看到。同样地，在寬銀幕电影中，我們也可以把銀幕的“两翼”当作我們所注意的对象周围的环境、气氛、空間。在这种情况下，背景总要具有某种实际的造型内容。

問題只在于要使这“空閑的”空間得到良好的构图和造型处理。如果这个任务解决得正确，那么，就是只有一两个人物的小型室內場面，在寬銀幕上由于它的巨大規模和凹凸感，也会比在普通电影中更有表现力些。問題的复杂性在于另一方面，那就是要善于把特写镜头巧妙地插在一場戏的蒙太奇結構中，使得它不至于显得刺目，不脱离剧情，而是吻合剧情，与剧情融合諧調。在这方面，使用搖镜头可以平滑而自然地推向任何物体的特写镜头。初步的經驗証明，当特写镜头是从全景中自然而然地产生出来时，便会得到最好的效果。

在将来……

当然，我們还只是处在道路的开端，所以現在还不能充分理解这种新的表现手段为我們的艺术所帶來的种种可能性。

正如在有声电影初期我們未能立即摆脱无声电影中的习惯一样，在我們現在的寬銀幕影片中还有許多是从旧的电影艺术手段和方法中因襲下来的东西。我想，在将来，寬銀幕电影在剧作結構方面也将有它的表现。事实上，要知道現在已經有可能把两个甚至三个情节綫索在一个镜头中同时引入剧情，或者在剧作結構上安排成大规模的外景場面与抒情的室內場面互相穿插。此外，也可以按照剧作的意图把特写和全景在一个镜头里配合起来，以及其他等等。

在这篇簡略的短文中，我当然并不企图作什么最終的定論，也不是要論証什么“理論”或“規律”。

这只不过是個人的初步的、簡略的想法，我決不想把这認作是詳尽

的分析。

我們曾把一部影片①拍成寬銀幕和普通銀幕用的兩種拷貝，所以有可能對這兩種銀幕加以比較，而清楚地看出它們的區別。在這種比較之下發生了許多問題，這些問題是很難立刻就得到認識和解決的。例如，在比較同一場面的兩種拷貝時，我們可以發現它們在動作速度上顯出差別，雖然在拍攝時速度是同一的。顯然，寬銀幕給人以動作速度較慢的感覺。攝影機的移動在寬銀幕方面要不顯著得多。此外還有許多有待研究的問題，——這都是將來的事情。

有一點是無可懷疑的——寬銀幕電影產生了、存在着，而我們必將看到它的豐富多彩的創作發展。

（譯自1957年第3期蘇聯《電影藝術》雜誌）

① 指影片《革命的前奏》。——譯者

几 点 观 察

A · 格洛夫尼亞

每一种艺术都力求丰富和发展自己的表现手段，以便更完美地反映现实。发掘新的电影技术中所包含的创作可能性，这是电影大师的极其重大的任务之一。

我不打算对影片《伊里亚·穆罗米兹》（《即三勇士》）作艺术分析。我只想谈一下这部影片的作者从宽银幕的可能性中间发掘出了一些什么，又有什么还没有发掘出来。

首先应当谈谈导演 A · 普图什科、摄影师 Ф · 普罗沃洛夫和 Ю · 庫恩的工作。普图什科在电影艺术方面发展了一种以运用新的电影技术手段为基础的特殊样式。普图什科拥有非凡的艺术家和设计师的才能，他在每一部新的影片中都探索和找到了电影技术所具有的各种新的可能性，他的影片《新小人国》、《宝石花》和《薩特闊》，以及现在的《伊里亚·穆罗米兹》都证明了这一点。

独特的技术适用于特殊的题材。普图什科的影片的题材是传说和叙事诗。普图什科娴熟地掌握了电影摄制技术，因而能够在银幕上表现出叙事诗和传说中的形象。

影片《伊里亚·穆罗米兹》清楚地解答了与宽银幕影片相关的一系列问题。这部影片的主题、材料和叙事结构仿佛都要求宽银幕的处理。有十分之九的镜头在新的画幅中都处理得很自然。如果不用这种画幅，这些镜头是不可想象的。

但是还不能根据这种情况来推断一般宽银幕形式。在影片《伊里亚·穆罗米兹》中，特别给人深刻印象的，首先是摄制和拍摄技术、强盗索洛維、凶龙高里内赤、以及借助镜子拍成的那些惊人的群众场面。也许，另一种内容和样式的影片，例如心理剧就“放不进”宽银幕的画幅

中——这是我的看法。

*

*

*

稍稍談一下风景……俄羅斯的平原、它們的一望无际的廣闊范围，被出色地表现在新幅面的銀幕上。攝影師選擇了壯麗的风景。这些风景不仅是美丽如画的，而且能够表現叙事詩的主题，符合于它的风格，在很大程度上影响到影片总的造型性質。銀幕上那样生动地体现了俄羅斯严峻而沉靜的美，使你会感觉到这种美是一种强大的力量。

但如果从內行人的眼光仔細看看个别鏡頭，以研究新形式的 可能性，那么我就感觉到其中缺乏高度与縱深度。大片的松树林从銀幕上看起来是很好的，可是独棵的树木看起来却不成功，它的高入天际的气势所以再現不出来，是因为画面的范围过寬。

*

*

*

在影片《伊里亞·穆羅米茲》中，清晰度不足和彩色純度不足，是值得忧虑的。远景、特別是淡調的远景的清晰度，是寬銀幕影片中一个最严重的問題。在这里，攝影師是沒有多大办法的，这一問題的解决决定于胶片和鏡頭的質量。攝影師所可以决定的則是曝光量的精確度。这里所說的是画面中个别部分的曝光量的精確度。背景上的那些表面結構淡色的并为阳光照射着的东西，只要稍微曝光过度，胶片的解象力就完全喪失。彩色胶片的摄影寬容度仿佛縮小了，在清晰度和顏色上再現得很好的亮度的間距縮短了。

*

*

*

除风景以外，群众場面 and 战争場面也是寬銀幕影片中最强有力的一個方面。

当銀幕的整个寬度被一群不断地由一边走到另一边的飞驰着的騎兵密密地填滿时，这就造成强烈的印象。但是当运动从深处开始时，却有单景次的感觉。甚至是最大的群众場面也会显得失色。仿佛，你是站在旁边某个地方（例如站在山崗上）安然地看群众的移动。只要有一个鏡頭沒有密密地填滿，就会使得几乎所有場面都造成这种感觉，尽管寬銀幕按其設計者的本意是应当“抓住”观众，使他們仿佛身临其境一样。

*

*

*

寬銀幕空閑的兩“翼”在很大程度上使画面失去完整性。在画面中

完全填滿富于动作的、“表演的”材料問題，是电影构图上最重大的問題之一。优秀的电影导演和摄影师都清楚地了解，画面是表现内容的手段。安排在画面中的每一个人物，每一件物体都应当担负一定的职能。应当把画面中一切与情节没有直接关系的东西排除出去。只有在这种情况下，才能使观众的注意力集中于主体，确切而鲜明地表现内容。

寬銀幕影片的导演、摄影师和美工师依然需要解决如何“填滿”銀幕的問題。

* * *

摄影师在拍摄通常的影片时，多半是运用“中心的”画面构图，力求使观众的注意力集中于动作，特别是在作镜头的蒙太奇变换时。对于那些表现“通过”和“駛过”的場面、以及群众場面來說，往往是运用对角綫的结构，側面的和正面的构图則很少用。

在看寬銀幕影片时，我們发现，“中心的”构图、即把动作集中于画面中心，这在拍摄寬銀幕影片时也保持其意义。这首先是由于任何影片都是用蒙太奇方法构成的，因为单个的镜头无论它用什么样的幅面来构成，而其构图是决不能脱离整个場面或整場戏的。

当动作由一个镜头轉到另一个镜头不断地展开时，“中心结构”的手法在寬銀幕尤其有它的必要，否則就有使各个場面彼此失去联系的危險。

* * *

大家知道，在电影画面中动作通常是配置在深处，这样銀幕上就仿佛展現出实际生活。如果动作并列在正面，那么在前景中的人物后面就很难看出空間深度，画面就变为平面的、缺乏空間感的。

观察結果表明，例如对于多人物的場面和群众場面說来，前景中配有个人或物体的对角綫式的构图对于寬銀幕也是最合适的。在按对角綫构成的画面中，可以感觉到空間深度、画面的立体效果。此外，如果摄影师能成功地找出色調的变化——通常是由前景的深色調子到背景的淡色調子，那么人物就具有立体感和显得凸出，空間深度就可以表达得更好。因此，正确地配置色調层次仍然是寬銀幕的造型结构最重要的問題之一。在这里也有其不可忽視的規律。

例如，画家往往运用暗色調子，至多給淡色調子留下三分之一的画

面。在把色調配置在画面上时，必須对它們进行严格的組織。我們很少看到，一幅好的图画只是用一种調子繪成的，或者把淡色的东西配置在画面的周边，而把暗色的东西配置在画面的中心。为了潤飾，可以运用明暗，而为了突出人物，則可以运用强光，如象在倫勃朗的图画中那样。

寬銀幕的色調处理問題，要求攝影師去研究世界和苏联繪画的典范作品，从中当可以找到我們所关切的許多問題的答案。

* * *

寬銀幕的出現提出了一系列造型形式的問題。

这并不是說，造型形式以及摄影創作变得特別严重，应当掩盖影片的其他組成成分。影片現在是、而在将来也是电影戏剧作品，其中的形象首先是通过演員艺术表現出来的。

这里所說的是，对影片的造型处理的要求提高了。对攝影師的艺术技巧的要求所以会提高，至少是因为他的成就和失敗已变得更为明显了，攝影的造型手段、而首先是画面的构图技巧的作用提高了。对照明处理的精确度、对用于表現人物的造型形式的潤飾技术的要求提高了，对配合多景次的画面結構的影調透視、对彩色的鮮艳度和純淨度的要求也都提高了。寬銀幕对画面的清晰度提出了很严格的要求。

画面构图的基本形式在很大程度上决定于电影画面的技术可能性。在大多数場合，影片中的各个場面是通过蒙太奇来叙述的，动作用全景、中景和特写來表現。在普通的影片中，蒙太奇結構手法多半是由于电影画面在空間上的局限性而产生的。往往是在空間中展开的动作不能按其原来大小納入画面中，人物是很小的，演員表演的細微变化消失了。因此，人們就用蒙太奇来代替搖鏡頭和摄影机跟随人物的移动摄影法。蒙太奇使我們能够广泛地概括材料，表現平行地展开的动作，并引导观众去注意这个或那个对象。但是大家知道，甚至在把两个人物的對話安排在一个画面中时也会遇到一系列的技术上的困难：人物的側面位置对于演員是不利的，因为采取这种位置时，他的面部表情就看不到了，而在运用对角錢的結構时，其中一个演員必然是背向摄影机，換句話說就是背向观众的。在特写鏡頭和中景中，演員的活动是受限制的，而有时簡直是受鏡頭中規定的位置所束縛。