

[乌拉圭] 丹尼尔·阿里洪 著

电影语言的语法

中国电影出版社

电影语言的语法

[乌拉圭] 丹尼艾尔·阿里洪 著

陈国铎 黎 锡 等译

周 传 基 校

中国电影出版社

1981 北京

Grammar of the Film Language
by Daniel Arijon
Hastings House, Publishers
New York, First Edition 1976

内 容 说 明

本书是乌拉圭电影导演丹尼尔·阿里洪根据本人的创作实践经验编写的。它结合实际，着重叙述电影表现手法上的各种问题，并提出他认为恰当的解决方案。作者常常结合名作家的著名作品谈问题，提出解决问题的办法，并配以线条图详加说明，所以容易理解，引人入胜。

全书除原编者的话和结束语、序言等外共二十八章，插图一千余幅。对于电影编剧、导演、摄影、剪辑，以及电视片制作者颇有参考价值。

电 影 语 言 的 语 法

中 国 电 影 出 版 社 出 版

北京印刷一厂印刷 新华书店发行

开本：850×1168 毫米 1/32 印张：20 $\frac{3}{4}$ 插页：4 字数：250,000

1981年11月第1版北京第1次印刷 印数：1—5,100 册

统一书号：8061·1480

定价：(纸精)2.90 元

原编者的话

在电影制作中经常运用的视觉叙述的各种形式，首次撰写成文而问世了。本书的对象是电影学院的学生或从事电影制作的人——专业的，或不完全是专业的。对于编剧、导演、剪辑、摄影、广告宣传者、甚至对热爱电影的观众来说，本书不啻是总结实践知识的一笔财富。它避免理论论述，而是集中谈实践经验。它对大学、电影学院和电影组织中的教学工作，肯定是有用的。

当你在写剧本，拍片或剪辑过程中碰到叙述性表现手法上的各种问题时，你很可能在本书中找到恰恰是你所要寻找的解决方案。它将使你能够运用电影语言来表现一个故事；使你能处理两个演员或更多演员之间的对话场面；使你能掌握银幕上的运动，它将帮助你进行流畅的剪辑。你将学会剪辑一场戏和动作性强的场面，改变速度和节奏。本书详尽地介绍了两种主要的剪辑原则，剪接和画面内的组接，以及当几条情节线索穿插进行时所使用的不同类型的剪辑手法。本书还讨论了如何使用一个以上的摄影机，把歌舞场面搬上银幕，以及调动摄影机和演员以获得最佳效果等题目。

这是一本供随时参阅的重要参考书。它对电影问题提供了很有价值的指导方法。本书引用并分析了电影界最有才华的大师创作的一些名片的段落。为论述每个论点，以 1500 幅插图贯穿全书。

丹尼艾尔·阿里洪作为一名电影剪辑师、编剧和导演，以其创作实践经验编写的这本书，足以满足那些渴望通过电影进行自我表现的创作者的基本要求。他于 1959 年首次成为专业电影工作者。他曾在乌拉圭、阿根廷、巴西和智利拍摄过新闻片、广告片、纪录片和大型故事片。他也教授过电影课程，并在一些杂志上发表过著作。

编者说明

本书由陈国铎、黎锡、李溪桥、祝善忠、何振淦、梅文、吕锦璠、杨大伟、裴未如、张中平、周传基等同志集体翻译，由周传基同志校订并统一笔调。

陈国铎、黎锡、王澍、李溪桥等同志组织了本书的翻译工作；白景晟同志参与了初稿的审读。

序 言

关于影片制作方面的书籍已经为数很多了，有人不禁要问，为什么还要写一本，而且为什么要写这一本？作者认为，并且根据个人的经历确信：近二十年来市场上还没有出现过一本有关电影叙事技巧发展的有实用价值的书。

一个年轻人并非总有运气和一些优秀的影片制作者一起工作，通常都得要从书本中寻找他所需要的知识。他能找到许多论述各种电影理论，或者载有评论、访问和随笔的书。象电影制作这样一种高度复杂的工作，要求许多专业工作者的辛勤劳动。他们当中有些人曾写过很好的有关技巧的书。但是近年来，关于这个主题中的一个部分——可以称为“银幕形象的组织工作”的这一部分被忽略了。论述这一主题的现有的一些书，不是过时的，就是不完整的。而且其中很少能提供一些真正实用的知识，以供初出茅庐的电影制作者吸收并运用到自己的工作中去。本书旨在填补自从那些著作问世以来至今所存在的这一空白。

电影，特别是它的叙事形式，发展速度是惊人的。原因是：一方面新式轻便摄影机，手提录音机和其他技术的巨大发展，另一方面，良好设备租价低廉，胶片和洗印的价格也很便宜，因此，拍摄一部大型故事片，几乎是每一个人都有可能做到的。如果说，上一代人的梦想是创作一部表现本时代的宏伟小说，那么青年一代的目标，则是拍摄出几部优秀的影片。本书主要献给青年人，以及那些把电影作为一种表现手段，有志于拍摄影片的人。本书旨在缩短读者求艺年限，并且使他们避免零敲碎打地去搜罗点滴材料的无效劳动。本书旨在把电影叙事的基本理论汇编起来。读者在本书中找不

到理论，只有实例，这是世界各国电影制作者在拍摄各种样式影片的长期实践中，经过试验和证实的，并可供照搬照抄地应用在你所要拍摄的任何一部影片中去的实例。

本书是我在从事电影创作事业过程中花了近十二年的功夫写成的。我希望我的微薄贡献，对于那些象作者本人一样生活在这样的国家或地区——即那里的电影企业界不吸收新鲜血液——开始或准备从事电影工作的人们，能有所裨益。

年龄、国籍和背景都无关紧要。重要的是，你要通过电影手段，以自己的方式，自己的风格，能够而且必需表现出你所要表达的东西。表现我们时代的最伟大的影片尚未制作出来，让我们试作创造这些影片的人吧。

丹尼艾尔·阿里洪

蒙得维亚·乌拉圭，1975

致 谢

本书没有乌拉圭加维隆电影制片厂的帮助，是不可能完成的。他们对我的计划无限支持，他们把声画编辑机和放映机供我多年使用。

作者在研著中所需要的无数影片拷贝，是由路易·艾尔勃特和奈尔逊·毕塔提供的。乌拉圭电影工作者协会的曼努艾尔·马丁奈兹·卡利尔也及时地为本稿提供了供观摩和分析用的影片拷贝。此外约尔治·卡拉索(已故)，爱莲娜·尤拉谢维奇小姐，劳尔·费南台兹·蒙当，最后的，但并非不重要的，还有密尔顿·西阿，均给予我非常宝贵的帮助和建议。对他们所有的人，均在此表示最衷心的感谢。

丹尼艾尔·阿里洪

本书献给德尔默·劳伦斯·戴夫斯，
他点燃了我心中的火花；
并献给赫克托·马里奥·雷蒙多·索托，
他促进我的努力得以实现。

目 录

原编者的话	(1)
编者说明	(2)
序 言	(3)
致 谢	(5)
第一章 作为一种视觉交流系统的电影语言	(1)
电影语言的起源 电影制作者的类型 电影的表现形式 明确我们的目的	
第二章 电影平行剪辑的重要性	(6)
两种基本类型 动作和反动作 高峰瞬间和理解力 怎样获得平行剪辑 一个宽广的前景	
第三章 基本手段的定义	(13)
新闻电影 纪录电影 故事电影 三种类型的场景 电影语法诸元素 镜头 运动 距离 剪辑类型 视觉分句法 场景的匹配 对视 注意中心的交替	
第四章 三角形原理	(28)
基本的身体位置 关系线 头部的重要性 三角形原理的五个基本变化 构图重点 视觉重点的类型 三角形原理：一个人	
第五章 两个演员的对话	(53)
面对面 数量对比 演员肩并肩 演员一前一后 注意事项 摄影机的距离 摄影机和演员的高度 人物并排躺着 电话里交谈 相反的对角线 半透明的遮板 演员在面镜中的反映	
第六章 三个演员的对话	(79)
常规的情况 非常规的情况 内/外反拍摄影机位置 内反拍	

摄影机位置 平行摄影机位置 枢轴 注意中心的突出 局部突出 全部突出 “北—南”变为“东—西” 只用四个摄影机位置 引入内反拍镜头 使用八个摄影机位置 采用三种摄影机位置的简易方法 使用枢轴镜头 有意的舍弃 小结

第七章 四人或更多人的对话场面…………… (114)

若干简单的情况 围桌而坐的人群 人群再细分为若干组 几何图形 几个相对立的区域 处理一大群人 一个演员面对观众 关系线的交叉变化 主要演员处于中心的人群 作为枢轴的演员

第八章 静态对话场面的剪辑型式…………… (141)

接近与远离型式 一场戏如何开始 再交代镜头 沉默的反应的重要性 插入镜头与切出镜头 数量对比 主镜头的平行剪辑 关系线变换轴侧 对话之间的顿歇 时间的压缩 加速对白的节奏

第九章 画面动作的特性…………… (166)

运动的分切 随着运动变换视点 切出镜头的使用 中性方向 用演员表明方向的变换 在同一半边画面的对立运动 镜头切换的条件 切换点 在运动中切

第十章 运动结束后的剪接…………… (184)

第十一章 画面内的运动…………… (194)

转身 使用共同视轴 小结 个人爱好

第十二章 入画和出画的动作…………… (256)

多片段 三个片段运动

第十三章 演员A走向演员B…………… (269)

会聚运动 摄影机直角位置 反向摄影机角度 平行摄影机位置 共同视轴 A越过B

第十四章 用主镜头拍摄画面中的动作…………… (286)

第十五章 不规则的例子…………… (300)

若干人的视觉间歇 省略间歇 用相反的摄影机位 分散运动 一个演员在画面上的某一固定位置 两个演员同时运动

第十六章 演员A离开演员B…………… (313)

第十七章 演员们一起运动	(335)
间断运动	
第十八章 困难的剪辑情况的解决	(354)
摄影机和静态人物之间的运动 第二个镜头开始时的动作 在静态演员身后的动作 运用90°角的摄影机位置 两个演员都在运动 第一个镜头中遮住一个运动的人物 使用一个强烈的前景动作 静态人物的替换 重新转移注意力 运用非人体的动作 拉开帷幕的效果	
第十九章 其他类型运动	(376)
环形运动 垂直运动 强烈的停顿	
第二十章 运动镜头的二十条基本规律	(397)
运动和摄影机 摄影机运动的基本准则 有根据的戏剧动机	
第二十一章 摇摄镜头	(402)
全景摇摄 追逐场面 间歇摇摄 环形摇摄 快速摇摄 用两个方向 垂直摇摄 倾斜摇摄 固定镜头和摇镜头的联接 两个连贯的摇镜头的剪接 杂耍式的摇镜头	
第二十二章 移动摄影	(443)
用连续移动拍摄间歇动作 把一个静止镜头和一个移动镜头联接起来 摄影机的间歇移动 运用轨道两侧的移动 蜿蜒路线 移动时摇摄 摄影机和演员反方向移动 单列纵队 移动摄影的速度 拍摄对象接近移动的摄影机 剪辑 连贯的移动镜头 在一个移动的主镜头中切入静止镜头 环形移动	
第二十三章 摄影升降机和变焦距镜头	(492)
跟随动作 前景道具强调高度 把两个或更多的情节要点从视觉上加以结合 把动作注入静态情境中 以摇摄动作突出情节重点 为动作中的剪接提供有力的运动 变焦距 变焦的速度 变焦和摇摄相结合 仰俯拍镜头使用变焦距效果 摄影机在变焦距时移动 穿过前景障碍物变焦	
第二十四章 动作性场面	(506)
标准的公式 主观视点 加强视觉动作的五种方法 推向视觉高潮 把高潮动作分为若干镜头 动作性场面中使用高速和慢	

动作 跟焦距技巧

第二十五章 镜头内的组接..... (525)

需要事先的计划 运动之间的顿歇 表演区的更换 接近或远离摄影机 变换身体姿势 位置替换 调换画面区域 数量的对比 在画面内的组接

第二十六章 由一个表演区到另一个表演区..... (567)

一般原则 一组人由一个表演区移到另一表演区 一组人的展开 两种进一步的变化 一名演员移动, 另一名保持静止 一组人的聚拢 改变表演区的手段

第二十七章 组合的技巧..... (591)

逐个镜头的剪辑 各种技巧的混合使用 小结

第二十八章 电影的分句法..... (605)

场面到场面的转换: 淡出一淡入 白色淡出淡入和彩色淡出淡入 化 划 圈 暗区的使用 字幕 道具 光线的变化 问和答 同一方向的运动 物件的替换 字的重复 视觉的欺骗性配合 围绕着一件道具切换 一个意料不到的特写镜头 平行剪辑的转移 一个场面的起始 演员 摄影机 视点的交代 突然的跳切用作分句 跳切用作时间转移 选择动作的高峰 空场用作分句 孤立的镜头用作叙述中的顿歇 整个段落用作叙述的顿歇 虚象画面用作分句 全暗画面用作分句 摄影机运动用作分句 垂直的分句法 定格

结束语..... (643)

第一章

作为一种视觉交流系统的电影语言

通过我办公室敞开的门，我可以看到那个剪辑台，几星期来我们一直用它来剪辑我们最近的一部影片。从我的桌旁，我可以看见剪辑台的小银屏的一部分。现在，它只是一个白色的小长方块——无生命的，只是一块有涂层的玻璃。在一阵突然的冲动之下，我站起来，向那个房间走去。我停在门口，以从来没有过的神情打量着它。物件是熟悉的——片盒、装满胶片的箱子、剪刀、接片机。在小钩子上挂着许多片条，有些只有几格长，有些长得一直散落在箱子里。

我从中拣起了一条片子装到剪辑机上。按了几个开关，于是片子开始转动。小银屏上突然呈现出影象。我们置身于一座现代化的、充满禁欲气氛的宏伟教堂里。一个天真无邪的少女向我们走来。我们一直跟着她，直到银屏上出现另一个人物。这是一个身穿黑色宇宙服、头戴一顶不寻常的、耀眼的头盔的演员。我们刚一看到那顶头盔投射面上的一只闪烁的玻璃眼，镜头就完了。小银屏又变成一片空白，只有余辉在玻璃后面微微闪烁。

我所看到的正是我曾拍摄下来的一个真实的片断。这个真实是在电影摄影机前经过周密地安排和排练的。其他的电影胶片也是用同一的工艺过程纪录下来的。真实在这里分解成一个个小画格，现在我站在剪辑间里，思考着我这一行当的技能。

这些影片的片断，是经我选择，由摄影师摄录在胶片上，在洗印车间浸泡在药水里，直至影象清晰可见，再固定在胶片片基上的。它们映现在剪辑台的银屏上，电影院的银幕上或是千百万个电视屏

上时，只是一些影象，是抓不住的、千变万化的图案。

在最后几星期中，我们在这房间里干什么呢？我们摆弄着纪录下来的时间的片断，安排着影象和音响来表现一个故事。我们追求着真实的瞬间，试图表达某种情感，抓住线索，从而赋予这些形象以力量，去抓住我们永远不认识的观众的注意力和情绪。

我们试图怎样去作呢？答案是多种多样的，并且是相辅相成的。但它们都有一个共同的基础，它既是稳定不变的，又是千变万化的——这就是我们行当的学问。英文的 film editing (影片剪辑)、法文的 montage (蒙太奇)、德文的 schnitt (剪辑)，都是用来表达这个意思的。从最简单的含义来说，它们也给一个简单的工艺程序下了定义：把两条胶片接起来。这是一个漫长工序中的最后一步。出色的影片剪辑是从创作一个准备在电影纪录机械——电影摄影机前表现出来的电影剧本开始的。我们从哪去学习这种工艺呢？它是怎样演变来的？它的明确的规律又是什么？

电影语言的起源

当电影制作者开始意识到，把各种不同状态下活动的小画格随意接到一起，和把这一系列画面彼此有机地接到一起的作法，二者之间是有区别的时候，电影语言就这样诞生了。他们发现，把两个不同的符号结合到一起，便传达出一种新的含义，并且能够提供一种交流感情、思想、事实的新方法——一加一等于三——正如在其他交流系统中那样。理论家们开始进行实验，但是并没有路标引导他们去找到所需要的语言。这方面所涉及的许多概念是如此纯理性、如此抽象，致使它们与现实没有联系。尽管这些影片制作者犯了不少错误，产生过错觉，并作出了错误的发现，然而他们全都是刻苦的。如果说他们的规律有什么价值的话，那就是实验的产物，是他们从事这项行当的日常实践中所找到的答案的积累。这些规律对他们和他们的时代来说确是有用的。美中不足的是，对它们的使用是有限的，并且不可能把它们变成经久不变的原则。很少几个电

影制作者能够把他们的创作思维过程理论化，变为成文的、有分析力的理论形式。

一切语言都是某种既定的成规，一个被社会承认的、教会它的每一个成员来解释的某些具有完整含义的符号。讲故事的人或思想家应当首先学会这些符号及其组合规律。但是，这种情况并非一成不变的。艺术家或哲学家可以影响这个社会，他们可以引进新的符号和规则，并且摒弃过时的东西。电影的情况也是一样。

电影作为视觉交流的媒介，其发展史是和电影语言表达现实的能力直接相关的。但是现实性是一种不断变化的概念，是一种不断变化的感性认识的形式。电影剪辑，是使用者的感受的反映，是使用者适应于这一媒介的当前流行的表现方式的反映。

电影制作者的类型

创作者和匠艺师的区别就在于：前者敢于创新、实验和发明。他不怕犯错误，因此总是前进的，而匠艺师则使用创作者所获得的最好的知识，但是避开实验阶段，只有当一些新发现已为大众所接受时，才把它们纳入自己的常用手法之中。

对于这门行当来说，两种电影制作者都是需要的。1910—1940年间所摄制的影片是丰硕的文化成果。在这块丰硕的园地上，这个企业为大众的消费生产出大量影片，而在此基础上作了各种视觉和听觉的实验。这一因素可能对电影语言的发展作出了最大的贡献。匠艺师稳妥的工作使企业得以运行。因此，现在一个健全的企业就继续为创作者提供新的实验的机会。

一部好影片并非都是即兴创作的产品，它是知识的成果。它不仅是所描绘的生活和世界的产品，也是赋予这种思想以更大表现力的技巧的成果。

电影的表现形式

电影语言的一切形式在艺术上都有其正当的原因，除非把它们

作为空洞的形式游戏。今天的电影观众厌恶抽象地、深奥莫测地使用电影叙事手段，这是很自然的。观众寻求的是一种对现实的表现，不论是外在的、内在的或是幻想的，只要它不是堆满了暗示、字谜和莫名其妙的符号就成。

电影作为一种表现手段是有局限性的，你必须了解它的优点和缺点。冲突和运动就接近其实质。然而平静、希望和伟大的真理，全都具有一种静态的性质，电影手段无法很好地表现出来。思维和概念，特别是抽象的概念，在电影中不能象文字表达得那样清楚。这些思想必须通过人物、动物或事件的行动由摄影机记录下来。电影仅仅描绘外部结果——由动机、思想、或者愿望所产生的动作反应。罗伯特·弗拉哈迪曾经说过：“你不可能象写作那样表达得那么多，但是你却能以巨大的说服力说出你想要说的话。”他的话是对的。

明确我们的目的

本书的目的很简单，而且也可以说是雄心勃勃的。电影语法的一切规则已在银幕上长期存在。世界各国的电影工作者，不论地理位置的远近和风格的不同，如日本的黑泽明、瑞典的贝格曼、意大利的费利尼和印度的雷依都使用它们。对这些电影制作者和无数其他制作者来说，这一套普遍的规律，是用来解决一个故事的视觉叙述中所提出的特殊问题的。本书则要系统地纪录当代对于解决这些特殊问题的各种方案。我们一直与之打交道的行当，是经常变化的。这里所收集的实践方案，经证明在很长时期内是稳定的，而且希望它们今后还要继续稳定一个很长时期。

美国电影学会的理查德·卡伦伯格指出，对于胸怀大志的电影制作者来说，从未象今天这样具有学习电影制作技能的充分机会。过去，影片拍成后只供放映几周，就被束之高阁。现在，要感谢电视，这些片子仿佛通过一个怀旧的时间机器，又能在家里重映了。电影迷又可以看到过去大师们的作品。电视使得画面“冷化”下来，