

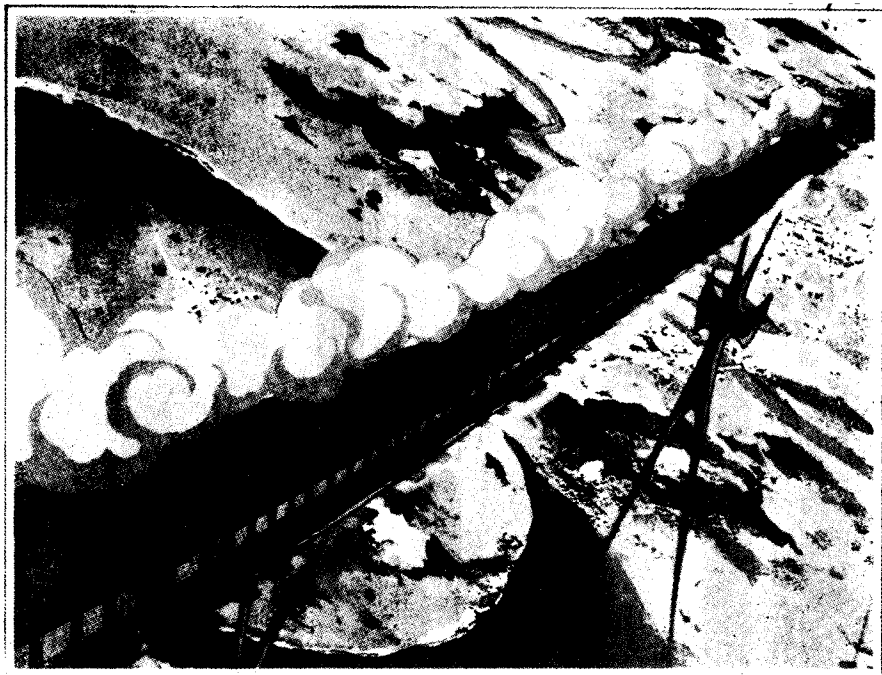
# 电影艺术

译丛

3

1980

W  
O  
R  
L  
D  
  
C  
I  
N  
E  
M  
A



日本科幻动画片《银河铁道 999》

## 电影艺术译丛

1980年 第三期

1980年6月15日出版

编辑者 电影艺术译丛编辑部  
出版者 中国电影出版社  
印刷者 北京印刷一厂  
发行者 新华书店北京发行所

统一书号：8061·1424 定价：0.50元

# 电影艺术译丛

一九八〇年第三期

---

## 电影语言四讲(一)

.....[美国]约·劳逊作 齐 宙译 3

## 蒙太奇的心理學

.....[法国]让·米特里作 崔君衍译 徐 昭校 17

## 文学的手段与电影的手段

.....[苏联]瓦·舒克申作 胡 榕译 波 澜校 35

## 现代启示录 (电影剧本)

.....[美国]约·米留斯 弗·科波拉作 陈笃忱译 48

### • 关于外国演剧理论 •

## 体验艺术 (下)

.....[苏联]康·斯坦尼斯拉夫斯基作 郑雪来译 102

## 什么是导演的素质

.....[日本]山田洋次作 思 进译 112

---

---

电影制作的实际 .....〔日本〕山本萨夫作 曹云章译 120

近几年来来的日本电影 .....李正伦 138

雷诺阿回忆录 (选载)

.....〔法国〕让·雷诺阿作 韵 梅译 157

结构主义与电影美学 .....李幼蒸 170

梅茨电影符号学述评

.....〔苏联〕M·雅姆波尔斯基作 伍菡卿译 178

外国电影动态

法国第三十三届戛纳电影节获奖情况(47),  
西德导演法斯宾德的三部新片(111), 英国导演希区柯克逝世(137), 西方不惜重金用电脑拍科幻片(169), 法国电影的新一代(177), 卡尔内当选法兰西艺术院院士(189), 邦达尔丘克谈苏联电影表演问题(190)

本刊启事..... 34

日本影片《偷太阳的人》等剧照.....封二、封三

日本科幻动画片《银河铁道 999》.....封四

昨日影星: 克拉克·盖博、葛丽泰·嘉宝.....插页一、插页二

法国著名导演雷诺阿及其影片等.....插页三、插页四

---

# 电影艺术译丛

一九八〇年第三期

---

## 电影语言四讲(一)

.....[美国]约·劳逊作 齐 宙译 3

## 蒙太奇的心理学

.....[法国]让·米特里作 崔君衍译 徐 昭校 17

## 文学的手段与电影的手段

.....[苏联]瓦·舒克申作 胡 榕译 波 澜校 35

## 现代启示录 (电影剧本)

.....[美国]约·米留斯 弗·科波拉作 陈笃忱译 48

### · 关于外国演剧理论 ·

## 体验艺术 (下)

.....[苏联]康·斯坦尼斯拉夫斯基作 郑雪来译 102

## 什么是导演的素质

.....[日本]山田洋次作 思 进译 112

---

---

电影制作的实际 .....〔日本〕山本萨夫作 曹云章译 120

近几年来的日本电影 .....李正伦 138

雷诺阿回忆录 (选载)

.....〔法国〕让·雷诺阿作 韵 梅译 157

结构主义与电影美学 .....李幼蒸 170

梅茨电影符号学述评

.....〔苏联〕M·雅姆波尔斯基作 伍菡卿译 178

外国电影动态

法国第三十三届戛纳电影节获奖情况(47),  
西德导演法斯宾德的三部新片(111), 英国导演希区柯克逝世(137), 西方不惜重金用电脑拍科幻片(169), 法国电影的新一代(177), 卡尔内当选法兰西艺术院院士(189), 邦达尔丘克谈苏联电影表演问题(190)

本刊启事..... 34

日本影片《偷太阳的人》等剧照.....封二、封三

日本科幻动画片《银河铁道 999》.....封四

昨日影星: 克拉克·盖博、葛丽泰·嘉宝.....插页一、插页二

法国著名导演雷诺阿及其影片等.....插页三、插页四

---

# 电影语言四讲\* (一)

[美国] 约·劳逊

齐 宙译

## 一、造句法

电影是通过视觉和听觉进行交流的一种形式。这个定义不够严谨，没有把电影同其他艺术之间的区别完全讲清楚。有些艺术是纯视觉艺术，如绘画和雕塑。有些艺术是用耳朵听的，如音乐。而歌剧、芭蕾舞和戏剧则把听觉和视觉效果结合起来。由于电影通常是讲故事的，有声影片在很大程度上又依靠同戏剧对话相似的语言，放映电影的场所和剧场也有相似之处，因此人们很自然地把电影和戏剧看成是类似的表现方式。直到今天，戏剧的程式仍然象过去一样对电影艺术有很大的影响。

电影和戏剧之间的重大区别往往受到忽视。在对这些区别进行研究之前，我们有必要先弄清楚电影语言的基本特点。虽然我们还不准备谈这种特殊语言的词汇、文法和结构，但最好的办法是先从陈述一个完整的意思的最小单位谈起：在语言学中，造句法就是指造句的规则。

句子当然是由单词构成的。电影的语言则是由图象和声音组成的。语言来自人类声音的生理特点，来自人们运用这些特点表

---

\* 这是美国已故电影理论家约翰·霍华德·劳逊的《电影的创作过程》(1967年出版)一书第三部分，本刊将全文连载这一部分。——编者

达个人对自己和对周围环境的看法。电影的陈述要靠电影的技术装备。这种装备包括四个主要因素：摄影机、麦克风、银幕和蒙太奇。（蒙太奇包括剪辑影片和声带的整个过程。放映机是配合银幕起作用的。）

## 1. 摄影机

摄影机不是人的眼睛；它比眼睛能看到更多的东西；它看东西的方法同眼睛不一样。以上三点都需要进一步阐明。

摄影机的机械装置模仿眼睛的动作。我们已经谈到，电影的发明人进行计算的根据是一个光学事实，即视觉的暂留现象。眼睛需要若干分之一秒的时间来接收一个形象并把它传入大脑，但是在这个形象消失后，眼睛仍能把它留下的印象保留若干分之一秒钟，从而使第一个形象看来同第二个形象合在一起。我们如果审视一段胶卷，就会看到它是一系列小照片，每一英尺胶卷有十六个画格。胶卷通过摄影机的速度是每秒二十四画格。照片用这样的速度通过放映机时，在大幅的银幕上就映出了看来是在连续动作的生动逼真的形象。

摄影机的发明者必须解决因为摄影机和眼睛的一个重要差别而产生的问题。摄影机接收每一个形象的速度比眼睛快。因此，每次曝光后，摄影机中的胶卷都要短时间地停止转动；但胶卷在放映时每个画格映出的时间要长一些，而两个画格之间的间歇时间却要短一些。换句话说，摄影机几乎能立即把形象在胶卷上记录下来，放映机则起调节作用，使每个图象停留足够长的时间，以适应人类视觉的需要。

摄影机每秒钟拍摄二十四幅快照；每摄下一幅之后，快门就关闭一次。每次曝光的时间都只有很多分之一秒。快门遮住镜头

的时间长于快门打开的时间。因此，摄影机只是记录下一秒钟内发生的一小部分事情。但是银幕上映出的形象却会使我们产生错觉，以为自己看到的动作是连续不断的。

这些机械方面的细节并不是无关紧要的，因为这些细节是理解影片同现实之间关系的起点。尽管摄影机在一秒钟内摄下的二十四个画面只录下这一秒钟里面所发生的一部分情况，但每一个画面却比眼睛所能作出的任何记录都要完整得多。摄影机能看到比眼睛更多的东西，这是伊德维德·缪伊布里奇在 1877 年证实的一个事实，当时他的摄影机发现一匹奔跑的马四蹄凌空。然而我们看银幕上的电影时，并不会看到摄影机所录下的一切，因为我们的眼睛不是摄影机，只能看到最突出的或最吸引我们的东西。

这就要谈到摄影机在哪些重要方面能比眼睛看到更多的东西：眼睛只有在特殊的情况下才能逼到近处看另一个人脸上的斑点，或者看一件装饰品，或者看雪地里的脚印。摄影机还是受人操纵的机器。我们可以同时使用几台、几十台以至上百台摄影机从不同的角度拍摄同一个场面。基于同样原则，摄影机也能同时在十来个或上百个地方拍摄。

在讨论蒙太奇时，必须考虑到上述这些差别和关系。但是我们还没有开始列举摄影机本身能看到更多的东西和用不同的方法来看东西的种种本领。透镜、滤光镜、遮光罩以及其他的装置，决定一个景的情调和心理价值。我们还记得，二十年代曾经大量使用软焦距。意大利过去的新现实主义影片通常使用明亮柔和的灯光，避免浓黑的阴影。法国和意大利当前的一种倾向是使用强烈的明暗对比，以造成严峻的或难以捉摸的气氛。滤光镜（盖在透镜上的有色圆玻璃）能改变一个景的整个色调。如果拍摄一个人背

对天空站着的镜头而不用滤光镜，那么天空看上去是白色的；如果用黄色滤光镜，就会使天空变成灰色的；要是用红色滤光镜，就会使天空变得阴森森的。爱森斯坦在墨西哥拍摄影片时出色地运用了红色滤光镜，而这种做法又对菲格罗亚的摄影工作产生了很大的影响。布努埃尔和菲格罗亚合作时，也用过同样的方法，他们取得的效果使人想起戈雅或埃尔格里科<sup>①</sup>的作品。摄影技巧的这种发展直接起源于爱森斯坦。

摄影实际上是一个用光线进行绘画的过程。摄影可以用特技或制造幻觉来取得效果，这包括安排灯光和摄影机的位置，使用各种滤光镜、反光镜或遮光罩，以缓和或加强光和影的相互作用。（彩色影片改变了明暗的配合，引出了新的问题和可能性。）还有使用手提摄影机以取得“真实”感的技巧，如在人群中移动，随着人或车辆的运动而摇摆，抓住说明问题的一刹那。望远镜头能把远处的景色带到眼前。现代机械工业制造了可以上下左右任意移动的吊车或吊杆。摄影机也可以装在直升飞机上，或装在任何其他移动的物体上。

改变摄影机的速度可以使动作加速或减慢。画格移动减慢，映出的形象就会加快；画格移动加快，动作就会减缓，成为慢动作。两次曝光可以把某个场面叠印在其他场面上。

这些并不是什么花招或怪诞，而是一种艺术的必要手段。电影创作者从梅里爱的时代以来一直就在使用这些手段。法国导演亚历山大·阿斯特吕克使用了“摄影笔”一词，意为能写字的摄影机。任何电影陈述的第一步都是单张的照片（即在一秒钟内拍下来的三十四幅照片之一）。这种单张的照片定下基调和场面。一

---

<sup>①</sup> 戈雅(1746—1824)：西班牙名画家；埃尔格里科(1548—1625)：西班牙画家。——译者

张张的照片往前移动时，电影的陈述就有了生命，开始有自己的形式和方向。

## 2. 麦克风

电影一直被认为是摄影的艺术。尽管音响技术有了巨大发展，尽管出版了大量从技术和科学方面论述音响的资料，但是音响领域中机器和创作过程的关系总不象在摄影的领域中那么受重视。这种差别在很大程度上是由于三十多年来对话在影片中一直占据统治地位。只有苏联曾经试图发展音响的美学。这主要表现在普多夫金和爱森斯坦的影片和理论中。

麦克风有着和摄影机相似的能动性 and 多种用途。麦克风能比耳朵听到更多的东西，听的方法也同耳朵不一样。可以在不同的地方安装十多个或上百个麦克风，录下不同的声音，或从不同的距离录下同一个声音。然而，如果看一看把录下的声音转录到声带上和放给观众听的方式，我们就会发现这个过程完全不同于摄影过程。（上述差别和语言的专横统治，可能是艺术家难以创造性地把景和声结合在一起的原因之一。）

麦克风工作时不可能只录下某个单独的声音。它把凡是能听见的声音都传出来。不同的麦克风听到的各种声音可以先后放出，也可以重叠在一起或混合在一起放出。声音可以分为三大类，即音乐、对话和各种“自然”声，如脚步声，火车的隆隆声或城市街道上的噪音。这三类声音可以分别录制在声带上，也可以混合起来录在声带上。录制多少种声音和把各种声音混合起来的方式，都可以任意决定。

摄影同绘画有“亲戚关系”，而使音响和谐的原则则同音乐的形式有关。从表面上看，拿绘画和音乐作比喻似乎是老生常谈，

没有什么价值。但是，我们如果认真地钻研下去，就会进入电影美学的一个未经探索的领域，而就音响来说，尤其是如此。单独拍摄的一个镜头只是一张呆照；如果镜头不动，它就没有生命。单个的镜头就象是语言学中的名词，它是视觉语言的基础。而声音却完全不同，它没有静止的成分，而是一直在动的。

我们谈的是整个音响体系，包括对话、各种附带的杂音以及伴奏的音乐。听觉陈述可以用人的讲话开始，也可以用一小节音乐或者机关枪的哒哒声开始。实际情况是人们已经使音响效果完全成为影片的附属物，因而很难想到音响效果还有什么独立的价值。几乎每部影片都用高超的技术把音响“混合”在一起了，但是音响的主要作用却只是作些说明。音乐可以突出一个场面，有时也能“淹没”一个场面。我们在上面讲到可以使各种音响和谐起来，但是决不能把每一句话、每一个奔跑的脚步声或树林里的风声都变成音乐的一部分。

在默片时代，人们曾多次试图用音乐形式表现视觉图象。莱达曾经指出，普多夫金和扎尔赫伊对影片《母亲》的安排使用了奏鸣曲的形式：

快板：第一、二本（沙龙，家里，工厂，罢工，追捕）

徐缓的慢板：第三本（父亲被杀，哀悼，母与子的一景）

快板：第四、五本（警察，搜索，出卖，逮捕，审讯，监狱）

急速的快板：第六、七本（春天的解冻，示威，狱中暴动，屠杀，母与子之死）①

有声片的出现促使电影创作者建立统一的视觉—听觉形式。普多夫金在《逃兵》一片中对这个问题的处理多少有点随心所欲。

---

① 参见莱达《电影》一书第207页。——原注

欲，因而只在个别地方取得成功。但维尔托夫的《关于列宁的三支歌》却取得了显著进展。几年后爱森斯坦同普罗科菲也夫合作，在《亚历山大·涅夫斯基》一片中采用了“交响乐”的结构。爱森斯坦曾谈到他和作曲家一起研究了画面和音乐的曲调，耐心地等待着画面和音乐的某些因素突然变得相互适应。

“例如，某个物体或景色的构造同一段音乐的音色相适应；几个远景的节奏同另外一段音乐协调起来的可能性；一段音乐和一段表演之间不能用语言表达的‘内在和谐’。”<sup>①</sup>

爱森斯坦的话表明他采取了某种抽象的观点；他强调的是结构，而不是动作。莱达评论说：“爱森斯坦和普罗科菲也夫在拍摄《亚历山大·涅夫斯基》时，极为重视声带；他们同心协力进行创新，想使画面和声音明显地和必然地协调一致，从而使这部影片带有歌剧的特征。”<sup>②</sup>

《亚历山大·涅夫斯基》之所以给人以歌剧的印象，是因为这部影片的画面和音乐协调一致，而不是因为这部影片的电影形象同声音和对话能积极地相互影响。这部影片尽管有局限性，但是它打开了新的道路。普罗科菲也夫的出色的音乐和爱森斯坦的画面对于我们了解视—听结构的潜力很有帮助。但是人们并没有把这些经验学到手，潜力并没有被挖掘出来，声音世界的大部分领域仍然没有人进行勘探。

### 3. 银 幕

银幕的形状影响画面动作的结构和性质。胶卷拍摄的每幅照片都是五分之四英寸宽和五分之三英寸高，这是默片时代定下的

① 见爱森斯坦《一个电影导演的笔记》第156页。——原注

② 见莱达《电影》第350页。——原注

比例。有声影片出现后，这个比例有了变化，因为声带在影片边上，这就使影片变窄了。画面变成接近正方形，这适合于单人肖像和群像构图。但一旦有声影片增加动作量，新的长宽比例就明显地不适用于较远的景。1933年画格的尺寸又重新标准化，回到四比三的比例。

最近几年采用了各种不同的宽银幕，又提出了涉及到动作的规模、意义和感情效果等方面的新问题。过大的特写镜头缺乏我们已经习惯的特号镜头的亲切感。宽银幕可以映出很大的场面，但两端的动作往往比较模糊。我们没有理由认为扩大银幕的面积这种做法本身是不好的。问题在于银幕大小和形状的任何变化，都会改变图象的涵义。科学可以扩大电影放映的有效范围，从我们起居间的小电视机到莫斯科展览公园的全景立体电影院：那里有二十四幅银幕环绕观众，同时映出动作，站在全景立体电影院的人就象是实地坐在行驶的轮船或火车上旅行，或者跻身人流之中，从而给观众留下极为深刻的印象。这种电影是引人入胜的，这种电影今后的潜力尤其引人入胜。

宽银幕、多银幕、更好的彩色、立体电影和立体声的宏伟和逼真，可以使我们肃然起敬，也可以使我们在感情上或精神上得到强烈的感受。如果艺术家要想达到后一个目的，那么他就不能满足于感情上或精神上的一般化东西，而必须分析特殊的表现技术以及观众的反映。

我们了解的电影就是在正常影院银幕的空间上不断改变着的构图。四与三的比例是亲切感和规模之间的妥协，这种比例为两三个人之间的接触提供了合适的背景，也为表现人群或宽阔天地提供了足够的地方。这个比例比较合适和方便，导演们往往满足于只对演员和背景作适当的安排。

创造性的构图是另一个问题。仔细查看几百张单独的画格以评价构图的效果，是很有启发的。人们会发现其中有许多画格生动地表现了人与人之间的关系，体现了人物的感情，可以成为故事中的场面。还有些画格引起我们的美感，如陆上或海洋的风景、高山和风暴、城市风光和建筑群等。但是能够通过真实性和有力的设计来表现感情，能够将人物同环境结合起来，使整个构图成为一个统一体和具有意义的画格却并不多见。

电影艺术受绘画影响的例子很多。雷诺阿的所有作品都受到法国印象派的影响。爱森斯坦同墨西哥绘画的接触明显地影响了《墨西哥万岁》和他以后的影片。普多夫金的《母亲》从极其多样的来源吸取了教益：拍摄在法院外面那个大个子警察时使用的角度是仿效贝拉斯克斯的绘画《波略》；监狱放风的场面是从梵高的绘画《监狱庭院》吸取灵感的；德加斯、毕加索和卡瑟·考尔维茨的版画有助于塑造母亲的形象；三位法官则从罗阿尔脱的绘画《三个法官》得到启发<sup>①</sup>。

安德列·莱维森提到摄影在以下三个方面同绘画相似：

“它把立体物投影在平面上……第二个规则是视野的有限性和把画像摆进一个对称的框架。第三是使用夸大的透视画法（例如，手或脚很大，同画中水平面上的尺度不成比例）。 ”<sup>②</sup>

我们对这些规则是熟悉的。然而电影对立体和平面的布置却不同于绘画。在影片中，特别是在黑白片中，光和影的关系在视觉上有不同的标准。此外，银幕图象的结构不同于任何绘画。电影是动的，这是一个无法回避的事实。一个单独的镜头只是一个起点，无论对这个镜头的结构进行多么仔细和创造性的设计，它

<sup>①</sup> 参见前引莱达的书第210页。——原注

<sup>②</sup> 见《戏剧艺术月刊》1929年9月号中《电影的性质》一文。——原注

总是明显地在不断改变或转化。即使摄影机的位置不变，画格内各种人物之间的关系总是在动，动的速度是每秒钟二十四次。这种运动使影片画面的结构具有能动性。这种运动还起着更大的作用：它使人以为画格没有固定的界限，还使人以为动作可以和必须超越画格的界限；在画格里面进行的动作使人以为画格里的场面同周围的环境和画格外面的世界是连在一起的。人物可以走进或走出画格，可以站在画格里面看画格外面的东西。运动的潜在力是始终存在的；摄影机可以拍摇镜头或跟镜头，也可以切入另一个画面结构，而另一个画面结构也同样能立即变化。

美国西部片长期吸引人的原因之一，在于这些影片的动作是充满活力的，有时还是美的，而且这些动作既是在画格内发生的，同时又越出了画格的界限。但西部片重复老一套的动作，映出公式化的人物和景色。如果运动是电影语言中的动词，那么奔驰的马和惊奔的牛群就是各种运动的原型。但是电影并不是非有剧烈的有形的动作不可，正象音乐并不是非有两百人的乐队不可一样。对于电影来说，必不可少的东西是运动，这种运动有可能通过睫毛的一闪或肌肉的一缩而表现出来。然而电影的美学却要求影片中的运动必须是电影化的，也就是说，影片必须把不同的形象并列在一起而表现运动，还必须用音响效果伴奏或配合。

#### 4. 蒙太奇

爱森斯坦在三十年代后期写道，苏联电影界曾经一度宣布蒙太奇就是“一切”<sup>①</sup>。这是个值得记住的警告。尤特凯维奇、艾尔姆列尔和其他人在有声影片开始阶段的作品强调了演员的重要

---

① 参见《电影感》第4页。——原注

性；对于早期的过头做法来说，这是一种必要的修正。蒙太奇绝不是一切，过分地或粗暴地运用蒙太奇并不会有助于实现电影语言的真正目的，而只会使我们脱离现实的经验。电影语言的真正目的是要表达用其他手段都不能如此集中、明确或美妙地表现出来的某些方面。

在现代影片中，使人糊涂或搞错关系的剪辑手法是并不罕见的。但今天还存在一种对形象的对照和相互作用估价过低的倾向。摄影机在同一景里面的运动叫“内部蒙太奇”，这种电影表现手法现在比过去更重要了。把这种内部运动同蒙太奇联系在一起是正确的，但对它的价值有可能作过高的估计。它只是一种内容丰富的语言的一部分。如果把内部蒙太奇比作文法上的不及物动词，把从一个镜头切入另一个镜头（甚至同一景中从一个角度切入另一个角度）叫做及物动词，这种譬喻方法可能有点牵强。正如爱森斯坦所指出的，相互作用的价值在于“把两个不同的镜头连接和并列起来，这并不象把一个镜头和另一个镜头加在一起那么简单，而更象是一种创作”<sup>①</sup>。

爱森斯坦讲的是任何两段胶片。一段段胶片必须能相互起作用，正象不同的单词之间必须有某种关系一样。可以把很多单词乱七八糟地堆在一起；也可以把一段段胶片乱接在一起，使它们没有任何含意。但如果在处理这些单词或胶片的时候尊重它们的作用，它们就会产生一种新的概念或性质。

这就又把我们带回到我们开始时讲的问题：摄影机、摄影机的流动性、摄影机能比人的眼睛看到更多东西及其用不同的方式看东西的能力。把若干段影片并列起来而出现的某种新东西初看

---

① 参见《电影感》第7页。——原注