

DIAN
YING
YI
SHU
YI
CONG

电 影

艺 术

译 丛



2



9

(内 部 发 行)

1979年第2期(内总第10期)

1979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

定 价： 0.77 元

电影艺术译丛

一九七九年第二期

目 录

电影导演工作中的时间设计

.....[美国]雷纳逊作 方国伟译 孙瑜校 3

“严肃”影片中的幽默和讽刺

.....[苏联]艾·鲍曼作 罗慧生译 28

· 关于外国演剧理论 ·

布莱希特演剧理论摘编

.....[西德]沃·施伦格尔编 李健鸣译 47

斯坦尼斯拉夫斯基体系与西方戏剧

..... 瀚 波 73

替身(电影剧本)

.....[美国]瓦特·伯恩斯坦作 黎 力译 96

魔鬼的美(电影剧本)

.....[法国] 雷纳·克莱尔 萨拉克罗作 赵少侯译 188

结构塑造性格

.....[苏联] 瓦·佛明作 富 澜译 275

意大利式的喜剧

.....[法国] 米·西曼作 陈景亮译 296

• 外国电影书评 •

造型的世界和可见的世界

——评《银幕的造型世界》

.....[苏联] 安·格洛夫尼亚作 俞 虹译 313

• 外国电影动态 •

国际合作准备出版《电影全史》..... 320

美国影片《超人》剧照.....封二

意大利喜剧影片剧照.....封三

电影艺术译丛

一九七九年第二期

目 录

电影导演工作中的时间设计

.....[美国]雷纳逊作 方国伟译 孙瑜校 3

“严肃”影片中的幽默和讽刺

.....[苏联]艾·鲍曼作 罗慧生译 28

· 关于外国演剧理论 ·

布莱希特演剧理论摘编

.....[西德]沃·施伦格尔编 李健鸣译 47

斯坦尼斯拉夫斯基体系与西方戏剧

..... 瀚波 73

替身(电影剧本)

.....[美国]瓦特·伯恩斯坦作 黎力译 96

魔鬼的美(电影剧本)

.....[法国] 雷纳·克莱尔 萨拉克罗作 赵少侯译 188

结构塑造性格

.....[苏联] 瓦·佛明作 富 澜译 275

意大利式的喜剧

.....[法国] 米·西曼作 陈景亮译 296

• 外国电影书评 •

造型的世界和可见的世界

——评《银幕的造型世界》

.....[苏联] 安·格洛夫尼亚作 俞 虹译 313

• 外国电影动态 •

国际合作准备出版《电影全史》..... 320

美国影片《超人》剧照.....封二

意大利喜剧影片剧照.....封三

电影导演工作中的时间设计

[美国] 雷纳逊

方国伟译

孙瑜校

本文选自美国雷纳逊的《电影导演工作》一书（1971年出版）。该书共分十章，本文系从《时间和设计》、《时间设计的实现》等章中选译，文中小标题是原有的。

雷纳逊是一位从事电影教学的技巧专家，她当过演员、舞台导演、电影编剧和电影导演，现在美国哥伦比亚大学电影系执教。

编者

时间和设计

人类的每一项活动都是有目的的活动，不管从事活动的人自己是否意识到或曾经清楚地表达过这一目的。电影制作也是一种人类活动，它的目的首先是存在于某一个人——导演——的设想之中，又由某些人——摄制组人员——帮助使之成为现实，然后又为某些人——观众——而上映。影片的设计必须在弄清某目的和对象之后才能动手，这是因为设计是实现目的的手段，同时也是达到目的的组织过程。设计就是制定计划，开始行动，进行探讨，有时也许只不过是一种想法。设计也就是方法，它要达到的目的是影响观众。在电影里，成功的设计是坚定但又富有灵活性的。它也容许有一种突然的偶发事件，而这个事件却又会奇特地

引出—个更为统一的、控制得更紧凑的设计。这样的设计将能排除—切无关的、分散的、足以导致瓦解的东西。在设计工作上正因为有了控制才能有自由。

如何进行时间设计

对影片的时间因素进行设计时，剧情的发展速度、节奏、动作的连续等，同别种设计工作是一样的。首先是酝酿总体设计，接下来是较轻的分段定型，相加时就得到了影片的整体。一般说来，基本的节奏首先在导演脑子里出现，这就是一部影片所包括的动作和进程的基本概念。在这一基调被感觉到或被发现之后，才可以引进各种变化，但是在使用这些变化的时候，必须了解时间因素对观众的影响程度。时间设计作用在观众身上的效果是积累性的。在整个影片的进程中，总有一股力量推动着故事情节向某一最后的结局、决心和目的前进。当这一高潮时刻来到时，随之而来的是由所有前面的片断汇集而成，并使之增强和深化的一种感染力。在某些影片里，最后几组场面对观众的意义和感染远远超过了这几个场面本身的直接影响；因为它们的成功的效果是从观众对整个影片的经历和情节的记忆中发展出来的。当然，时间设计的特点就是在不断的变化和波动中，朝着某一个目的向前推动。

时间使用的恰当或不恰当足以导致一部影片的成功或失败。也许其他的错误可以容忍，但是在节奏和发展速度方面发生大的错误却是不能容许的。如果你让一个场景或一个片断发展太慢，观众就会感到厌倦，烦躁以致失去兴趣。这时，注意力会从银幕上移开，有时甚至是对抗性的和嘲笑性的。他们对电影场景中的细节和演员的动作不满，这种转移观众注意力的情况是任何一个导演都要设法避免，至少要加以控制的。一旦发生这种情况，影片

中前面各个片断内为了诱发人们感情和抓住人们幻想而作的一切努力就会全部付诸东流。

导演对影片时间问题的掌握将会对观众态度产生很大的直接的影响。这种掌握的效果怎样估计也不会太高。人们对时间和节奏的感觉，根据生理学和生物学方面的因素，并不是可以忽略的或可以认为是静止的东西。但是，尽管它的重要性如此明显，要把时间掌握得恰到好处却十分困难，这是因为在摄制前的计划阶段要做到精确的设计是有困难的，同时在实际拍摄时进行处理也是有困难的。

事件的阶段

[首先，对影片放映的时间应有一个大致的估计，]再以此为依据，把剧本情节分成几个大段落，并对各段落长短的分配以及各段落的长短与整个故事情节的比例，也作出一个大致的估计。初读剧本时，不仅要电影对电影中各大段落划分好，而且，对第一个介绍镜头所需要的时间、与整个事件的继续和发展的比例以及与事件的概况、矛盾的解决、高潮或回忆情节等之间的比例，都应大致确定下来。如果影片较长，每一大段落又可分成若干小段。应该有一个时间长度表表明各主要段落与整个情节之间的比例，每个段落中各个场景的长度；最后，就是每个场景中各个镜头的长度。一部典型的电影剧本，应包含各种不同外景的段落，每一段落都应有其本身的时间因素。譬如，初读剧本时，可能会认为，最好用三至四分钟来叙述卧室里的段落，用九分钟来叙述在地下铁道中的段落，再用二十多分钟的时间来叙述某人物的早年生活。在这一阶段，各段落的划分尚未定型。进一步研读剧本后，也许需要对某些部分重新作出估计。这时看来对地下铁道中的那个段

落的重要性也许低估了，而对某一人物童年生活的场景的估计也许又过份了。这就需要作一番调整——修饰，削减，扩充，发展，以使各段落之间和各段落与整体之间的比例分配得当。

尽管，在计划阶段，对时间的分配不可能是十分精确的，但是，对最后应怎样使用某一镜头，应在计划中有具体的规定。除了镜头的内容之外，镜头的长短会影响观众对场景的理解，甚至能暗示银幕上没有展现的情节。要成功地控制时间，电影导演必须确定最终将如何使用某一镜头，并在摄制这一镜头时，应考虑到镜头内在的和外在的时间关系。例如，下面是布努艾尔的《维里狄安娜》一片中的一个段落；在这段落中，维里狄安娜虔诚的宗教信仰与她儿子完成工作的坚定信念之间，展开了一场无言的冲突。这一冲突是用含蓄的暗示来解决的。

镜头长度(秒)

1. 低角度拍摄，中远景，教堂尖顶。摇下镜头俯摄房子和院子，中远景中的工人。第九秒钟时，一个人在摄影机近处从左至右穿过；当儿子通过时，摄影机随之从左至右移动，儿子进入双人镜头，在第十五秒时，越过一个工人肩部拍摄，他们开始谈话。24
2. 远景，维里狄安娜招呼乞丐们到昂垫卢斯教堂来。乞丐们走上来在她身边围成一圈。摄影机静止不动。第六秒钟时乞丐们已聚集好了，有一个乞丐从右向左边走开了。8
3. 中景，自动卸垃圾的卡车正在卸垃圾。1½
4. 近景，低角度，双人镜头，维里狄安娜和一个

乞丐正在祈祷。摄影机静止不动。	5½
5. 全景，低角度，维里狄安娜与乞丐们在祈祷。 摄影机静止不动。	2½
6. 中近景，木头正在被锯开。	3
7. 同 5。	2½
8. 双人镜头，两个乞丐，一前一后，正在祈祷。 摄影机静止不动。	3½
9. 中近景，工人在锯木头，动作有力。	1
10. 近景，维里狄安娜在祈祷。摄影机静止不动。	1½
11. 近景，灰浆桶里水浆四溅。	¾
12. 中近景，双人镜头，乞丐在祈祷。摄影机静止 不动。	1
13. 中近景，工人猛击石墙。	4
14. 近景，低角度拍摄，双人镜头，同 4。	4
15. 近景，手推车正把石块卸在地下。声音刺耳。	1
16. 同 2，结束镜头。	4
17. 近景，灰浆桶猛撞在墙上。	1½
18. 同 10。	¾
19. 近景，灰浆桶，水浆四溅。	1½
20. 近景，一乞丐在祈祷。	1½
21. 近景，工具在碰击。	2
22. 同 20。	5¾
23. 近景，石块在卸下来。	2
24. 中近景，在昂热卢斯教堂尽头，另一乞丐在祈 祷。摄影机移向左方，拍进了一个盲人。	4
25. 近景，木头正在堆成堆。	1½

- | | |
|------------------------------------|----|
| 26. 近景，维里狄安娜。 | 2 |
| 27. 近景，木头掉下来，穿过画面。 | 2 |
| 28. 远景，昂热卢斯教堂，同 2，教堂尽头。乞丐们起身，四散走开。 | 20 |

最后剪辑的这一段落中的镜头，当然与原来拍摄时是不同的。在拍摄过程中，各个镜头都较长，也较复杂，但最后用上面所表示的时间与顺序进行了剪辑与安排。

对影片最初的设想和计划，往往会在整个摄制过程中表现出来。最初作出的决定，会影响此后作出的其它决定。正因为如此，这第一阶段的工作就显得十分重要。要做好第一阶段工作，必须对故事的意义和各个部分之间的关系有很好的理解。例如，如果地下铁道的段落表现不足，而对童年生活的段落又表现过多，那么，对故事的中心思想将会产生怎样的影响呢？也许，观众会看不懂，或不相信这一故事，或者，由于强调的重点不同，其含蓄意义就不同，结果故事的思想意义也不同了。

故事中突出的重点，部分地是通过适当分配时间来制造和决定的。但是，象影片放映时间的长短一样，关于时间的分配也没有可供遵循的规则。以一部预定要放映八十分钟的影片为例吧。这样长度的电影剧本大约有一百二十页。分配时间的一个办法是：在总的放映时间中，计划每一页半剧本拍摄一分钟。依此为准，剧本每页的放映时间应为四十秒钟，再根据描写每一个场景所占的页数，计算出每一场景总的放映时间。但是，这一工作开始之初，我们就会清楚地意识到，这种方法是行不通的，其理由是十分明显，十分简单的，因为，在剧本与电影之间，存在着差距，这一差距必须设法弥补。之所以有这一差距，是因为剧本与影片

在表现的方法和表现的内容上都是不同的。

剧本长度与电影时间

两种手段——一种是形象和声音，一种是文字——各有其不同的能力和特点。如果计划把剧本搬上银幕，就必须清楚地理解这两种手段之间的差别。在剧本中，通过一种符号——文字，来传达内容和思想，通过抽象或概括，诱发个人对现实的创造。但拍成电影，这些文字的意义就必须通过一系列拍摄下来的形象和录下来的声音来再现。在文字与传达文字意义的声音和形象之间，并没有任何数量的关系。例如，下面的一个剧本片断，所占篇幅甚多，但其中所包含的信息，在银幕上表现时可以不占任何时间，因为这一片断所描写的，主要是电影中某一段落的自然环境而已。

中景，小镇广场。广场整洁，虽然广场上的草未经精心栽培。广场上有树，灌木丛和走道。广场中央是一座纪念铜像，各条道路通向中央。广场四周是些老的建筑物，这是小镇的中心。罗斯仔细地看这些房屋，在他的右边是一家旅馆；几乎是在正前方，是一座教堂；教堂旁边是市政厅；在他的左边，是警察局。[电影故事发生在法国]。前面街头的远处，是剧院，博物馆和其它建筑物。广场上有几座雕像，教堂前面是圣母玛利亚像，政府大厦前是让娜·达雕像；裸体像在旅馆的前面。在中央大雕像四周是一个喷泉，鸟儿有的停在雕像上，有的停在雕像四周，有一只鸟在池中洗澡。当罗斯走向广场时，一辆出租马车通过大街。当车子通过时，车上的乘客颇有兴趣地看了这士兵一眼。广场对面，一辆四轮马车停在小店前面；小店面向广场，车上有两个男孩子。罗斯走进广场，并向旅馆走去。旅馆大门的上方，是

一块久经风吹日晒的招牌：“格勒内丁旅馆”。

在上述段落中，情节不多，因而表现重要内容所需要的时间也不长，实际上，许多描写是为了告诉导演剧情发展的背景。大多数导演都会意识到，不必要也不需要同一段落中，用很多的时间向观众表现剧本中所描写的这一场戏的情景。事实上，从剧本的描写中，我们可以清楚地看到，其中一部分描写，是为了提供影片中后面出现的几个场景的背景；这部分描写之所以放在这里，完全是由于剧本的描写风格，电影的叙述风格，即使是一般按时间顺序发展的情节，也很少与剧本的描写相同。

下面的时间段落，进一步说明了在剧本与电影之间数量的关系是不同的。

阿纳丁从博物馆的边门出来，朝篱笆围好的花园走去。当他走出门时，从架上拿了一把大剪刀，向花丛走去。罗斯跟上了他。

罗斯：（耐心地，但仍颇焦躁，有礼貌地）是的，当然，勒梅特尔先生在旅馆里说过，你知道……

阿纳丁：（摘下一朵花）勒梅特尔先生！（他发出轻蔑的哼哼声，又摘了一朵花）……先生，我很抱歉……我可不知道你们的人到哪儿去了……当然，如果你一定要到他们那儿去的话……拉科特离此三公里……你去找你的部队……他们会知道的……啊，对不起……

罗斯：谢谢你……非常感谢你！

在对话进行之前所描写的情节，在大部分情况下，都成为对话进行时所发生的情节。情节和对话两者是同时发生的，而不是先后发生的，在估计这一场景的长短时，导演必须了解对话的时间，再加上沉默的时间——即只有动作而没有对话的时间。上述

两个例子在剧本中所占的篇幅大致相同。但他们所表现出来的电影时间，则完全不同。

有时在银幕上表现文字描写所需的时间长短，完全由导演斟酌决定，尤其是纪录片剧本更是如此。下面的场景取自同一故事片剧本，在银幕上展现的时间，可以是几秒钟，也可以延长到几分钟，这完全取决于导演在发生这一场景的段落中所要表现的重点。

罗斯快步跑下第一段楼梯，又很快地跑下第二、三段楼梯。在快到最后一段楼梯时，他的脚绊了一下，摔下了几级，倒在楼梯的平台上。他马上站起来，立即以同样的速度跑完最后一段楼梯。在下楼时他没有碰到任何人。但当他走近底层时，人们的讲话声和喧闹声越来越响了。

甚至，在剧本中对所要实际运用的镜头，有着较为具体的描写时，其时间因素也几乎完全由导演所决定。

当罗斯沿着大街开着一辆吉普飞奔，（从罗斯的肩膀上拍出去）罗斯把车开上了小镇郊外的大道——路边有不少军需品临时堆集处。当罗斯高速度驶过小镇时，出现了几个从罗斯的角度所看到的场景。一个特写镜头中出现了一辆正在燃烧的油车。附近的士兵正在奔向临近汽车，力图把车子推离着火的油车。另一些士兵正在灭火。另一个镜头是拍向一家农舍的远景。着火处传来声响——突然，全场被大火照耀如同白昼，并传来一声更大的爆炸声。接着是不同声响的更多的爆炸声。在第一次爆炸声中，有几个城里人从农舍里跑出来，互相叫喊着。吉普从农舍旁边驶过，开出了小镇，沿着郊外的大路开去。

一个剧作家或者需要用不少篇幅来描写背景，许多视觉的印

象，以及人物之间的关系。但是，在电影中，只需几秒钟的时间就可以看到全部背景；人物之间的关系，也只需通过一个手势，或眼睛一瞥，或讲话的语调，就可以清楚地表现出来。另一方面，剧作家又可以用十分简炼的手法，表现抽象的、一般化的概念：例如，“金钱即权力”。要在电影中表达这一概念，就需要用一系列扩展的形象——也许还需要辅之以音响效果和对白。这就需要时间。幸运的是，这种一般化的抽象概念很少在剧本中出现，当然，在任何剧本中，不管剧本写得有多好，总包含有一些没有固定的或明显的时间因素的描述。这些描述最后在电影中所表现出来的时间因素，则取决于对剧本的理解。

时间与“观众感”

但是，如果无法用数量来衡量，那么，应以什么为依据呢？用什么方法来估计电影的长度呢？又怎样分配各段落和场景所应占用的时间呢？

其指导因素是：戏剧因素，动作感，高度发展的适当比例感——时间感和基本的节奏感，或故事中情节发展的流畅感。基本情节的发展可以是缓慢而沉闷的，也可以是迅速的。它发展的速度快慢也可以一再地变化。有速度变化的场景和变化的速度必须决定下来。悬念也必须加以考虑——人为地延长电影时间和观众的注意力，以取得暂时的心理上的紧张感。有时，也许要引伸或压缩某些情节，部分情节也许要完全删去。此外，在进行时间设计过程中，还需要考虑到其他种种因素——结构形式、效果、观众的理解和反应。在故事的说明部分和故事的发展部分，时间的流逝是不同的；当电影逐渐展开，并越来越向富有意义的高潮和最高潮发展时，时间的运用创造并阐明了故事结构的发展阶段。

最后出现的是结局；结局的长短和速度则取决于前面的素材。正是戏剧感，即“观众感”，才创造了时间设计的基本结构和细节。

内 在 时 间

除了通过运用摄影机来加快或减慢动作的速度之外，时间设计中第一个，也几乎是唯一的限制，是纯属视觉的因素。内在时间，即任何一个镜头中所需的时间，必须在人类能力可能的范围之内，必须在演员的活动能力的限度之内。但是，因为人类在完成一个动作时，只能在相应的有限时间的范围之内；因此，这一内在时间的限制是容易确定的。首先，测出所要表演的动作的速度，并朗读台词，即可估计出所需的时间。如果导演经验丰富我的话，可以全凭设想来估计时间。当然，如果剧情需要的话，几乎可以任意延长或缩短所需的正常时间，然而，除非是用机械的手段（例如，改变摄影机的速度），一般必须控制在演员体力所能允许的限度之内。正由于人类本身的这种限制，内在时间的设计，一般说不是主要的；延长或缩短时间不能超越正常的范围。尽管如此，即使在这一有限的范围之内，也可有十分丰富多采的变化。

强调镜头的内在时间，与其说是为了把注意力集中在正在展开的事件本身，还不如说为了把注意力集中在为摄影机而表演的动作上。强调“为摄影机表演”的导演传统和风格，可追溯到卢米埃尔的工厂镜头^①和早期的电影摄制工作；那时，摄影机本身的移动所产生的幻觉奇景，就是够称之为电影了，这一传统，一直继续到现在，而在让·雷诺阿和麦克斯·奥弗尔斯的手中，成了精湛的技巧。甚至，在最近出现的真实派电影中，也在某种程度上

^① 指法国人卢米埃尔在电影发明之初拍摄的第一部表现一座工厂下工时情景的短片。