

# 電影知識

魯思



永祥印書館刊



電影知識

魯思

編主 泉·范  
庫文識知年青  
種二十第 輯一第

刊館書印祥永

版初月五年四十三國民華中  
版再月七年七十三國民華中

有 所 權 版  
印 翻 准 不

識 知 影 電

著 思 魯

人 行 發

鎮 安 陳

者 行 發

館 書 印 祥 永

號 〇 八 三 路 州 福 海 上

者 刷 印

廠 刷 印 館 書 印 祥 永

號 八 三 二 路 南 西 陝 海 上

編 主 泉 范  
庫 文 識 知 年 青

集 十 二 共 輯 一 第

社 會 史 話 300 社會科學  
國 際 問 題 研 究 法 儲 玉 坤  
中 國 民 族 的 由 來 林 炎  
中 國 原 始 社 會 研 究 鄭 子 田  
經 濟 學 教 程 初 編 東 方 曦  
語 言 和 文 字 400 語 文 學 劉 宇  
星 物 的 進 化 象 錫 錫 錫 錫  
生 物 的 進 化 象 錫 錫 錫 錫  
600 應 用 技 術 司 徒 宗 復  
印 刷 的 故 事 沈 子 復

現 代 歐 洲 藝 術 思 潮 吳 景 崧  
電 影 知 識 魯 思  
文 學 概 論 顧 仲 彝  
戰 爭 與 文 學 范 泉  
青 年 寫 作 講 話 孔 另 境  
中 國 戲 劇 小 史 周 貽 白  
編 劇 與 導 演 方 君 逸  
900 史 地  
歷 史 研 究 法 呂 思 勉  
羅 曼 羅 蘭 評 傳 芳 信  
地 球 新 話 吳 湘 漁

本 書 實 價

元

## 代序

——電影在現代藝術中居怎樣的地位

遠在三十二年前，即西曆一九一三年，美國曾爲「電影是否藝術」這一問題，引起過一場極大的爭論的。其實，這是莫須有的事，因爲「藝術」這語當作一種表現形式時，我們便無法否認電影不是藝術的。

讓我再說一遍，電影是藝術。通常它是被稱爲「第八藝術」(The Eighth Art)的，因爲電影是次於文學、音樂、繪畫、演劇、建築、雕刻和舞蹈等七種藝術而來的第八種的新興藝術之故。

我們認識了電影是藝術，第八藝術，緊接着的課題，便是：電影這一文化部分，站在現代的藝術領域中，究竟居於怎樣的地位呢？

答覆這一問題之前，先該明白「現代藝術」是種什麼樣的東西。依我個人的見解，現代藝術必須含有左列幾個特性：

一、科學的 現代藝術是一種科學藝術。現代歐洲的藝術作者匈牙利人瑪察 (Matisse) 曾說：「新的藝術家已經不以畫料、畫布、石膏等等的可能性為滿足，他們將捉着鋼鐵、玻璃、膠土及一切生產的材料了。」

電影就是走着這條道路。這種發展的脚步，不用說是受了一般的科學技術和生產手段的飛躍進步的影響之結果。電影，它是捉着膠片、開麥拉、錄音器、雷電話播音機等的生產的材料而製作，更由於銀幕上的映出而成立，為人（銀幕上的人物）的姿態，即光與影像，乃至物象的時間與空間底運動之綜合所形成的一種科學藝術。

真的，在科學的範圍內，如照明學、機械學、建築學、無線電學、電氣化學、物理光學以及電磁誘導學等的最新科學的廣泛之知識和經驗，都已成爲今日有聲電影的表現技術的基礎原理的了。

電影在現代藝術中，我說已經發展到最高的一種藝術形態着了。

二、經濟的 現代藝術是一種經濟的藝術，這是世界藝術的新趨勢。文學方面，自十九世紀中葉以來，最通行的是用挺經濟的文學手段所寫成的「短篇小說」；演劇方面，如今頂流行的也是「獨幕劇」了。這種趨向的原因，不止一種：（一）世界生活競爭一天忙似一天，時間越發寶貴着了，藝術也不能不講究經濟；若不經濟，只配給那些吃了飯沒事做的老爺太太們看，不配給那些在社會上做事的人看了。（二）藝術自身的進步，與藝術的經濟也有密切的關係；藝術越進步，也就必然地越講求「經濟」的方法了。

但是，電影經濟在什麼地方呢？一句話說：觀察的經濟。電影仗了舞台所永遠不

能運用的單位——特寫 (Close-up)，來把鏡頭深刻地迫近現象的中心，提示對象的細部 (Detail)，省略不必要的一切，強制觀衆的注意力集中在那上面，而使獲得深刻的印像。在這一點上說，無論如何，電影的觀衆，比諸演劇的觀衆，追隨戲劇的經過的便利，勝過多多。再說電影憑藉它自身獨特的技術與手法，能夠把千萬頁的長篇小說在一兩小時內完成的機械的 Tempo，這對觀衆的時間，又是多麼的經濟着呀！

三、通俗的 普遍的通俗性，是現代藝術必不能少的特性。電影所含的通俗性比任何藝術都強，舉例來說，文學作品任你寫得怎樣通俗，但對「目不識丁」的文盲們，還是無法閱讀而加以接受的。電影就沒有此種限制或說束縛。此外，我們再把演劇來和它比較一下吧：在劇場，觀衆要自己注意種種重要的細部，要自己決定那些東西的重要的程度，更要自己將舞台上用言語所再現的畫面，在自己的腦海中描寫出來。他自己簡直無法避免去看那些多餘的東西，並且當那戲劇集中在演員

顏面的時候，他還應該同時看到舞台的全體的。所以，演劇的觀眾，并不完全感受演技，而祇依賴自己的能力去感受。電影可就沒有這層束縛了，它較自由，對於觀眾，也較親切！

四、教育的 「現代藝術的課題，是不單以美為問題，絕對應該作為廣泛的社會的問題而顯現的。藝術，不是藝術的藝術，也不是單純的娛樂，而是社會進化的推動力。」故，現代藝術必須富於社會的教育性。

這是必然的，因為電影是通俗的，容易接近人們，所以對於觀眾的教育更有其可能性。此外，更把一卷陰片(Negative)可以製出無數的陽片(Positive)來說，觀眾的數目可以增至無窮的大，這也是電影強過其他藝術的地方。

五、大眾的 現代藝術，從另一種視角看，也必然是集體的羣眾代表大眾的利盆，進而成為大眾創造(Create)大眾享受(Enjoy)的大眾藝術。電影就是這一種的新興藝術。



我的結論：電影，它是一般藝術的總代表，或說執牛耳的領袖。

# 電影知識 目次

## 上篇 電影歷史

- 一 電影的誕生……………(三)
- 二 格雷斐斯與電影藝術……………(九)

## 下篇 電影原理

- 一 電影怎末會活動的……………(二五)
- 二 談電影的表演……………(三三)
- 三 電影化裝論……………(三六)

- 四 導演與攝影師……………(四八)
- 五 有聲電影如何發音？……………(五四)
- 六 最典型的幾種蒙太奇手法……………(六〇)

上篇 電影歷史



## 一 電影的誕生

電影的誕生，真所謂「議論紛紜」，在我們中國人，苦於不知應該置信那一說的好。可不是嗎？美國，常說電影是愛迪生 (Thomas Edison) 發明的；法國，總相信着樓米歐兄弟 (August et Louis Lumière)；德國，則又以為史克拉達諾夫斯基 (Max Skladanowsky) 所首創的。

實實在在，談電影的誕生，最好把這一問題，從科學、商業和藝術等三方面來作個全盤考據的。一九三三年去世的美國著作電影批評家波坦姆金 (Harry Alan Potamkin) 曾說：『電影誕生自實驗室，而養育於會計所。它是托庇於四個以I字母打頭的巨大的恩人，即依靠 Inventor (發明家)、Investor (投機家)、Impresario (歌劇班主) 和 Imperialist (帝國主義者) 這四人之手而長大的。』

這兒，我可限於能力，並拙於才學，祇能襲用年代記的方法來略述電影誕生的簡史而已。

一  
馬在奔走時，它的四脚是否同時離地的？從這疑問，後來竟成爲活動影戲的發明，是誰都周知的電影史上的一個有名的插話。

一八七七年，美國加利福尼亞州的上院議員李蘭·史丹福他以為馬在奔走的剎那間，四脚決不是同時離地的。當時他的一個叫愛德華·馬伊勃立奇的英國朋友和他爭辯起來，馬氏的意思：奔走時的馬脚一定同時離地的。

雙方各執一詞，各不相讓的結果，只有找尋事實來證明了。於是，他們用了念四架鏡箱相並地來攝取馬在奔走時的姿勢，後來事實證明了史氏的推測是錯誤的。

二

在這以前，一八六七年的當兒，W·E·林柯恩 (Lincoln) 氏已經發明了

「ZoetroPe」箱；雖然他發明的器械是極不完整的，但在電影史上，我們是不能不承認這器械是最初的發明品，林氏是這種器械的最初發明者。

### 三

翌年，即一八六八年，O·B·勃洛汶（Brown）發明「Optical instrument」，同時獲得專賣權。勃氏的發明機比起林氏的活動鏡箱來，不消說要進步了許多，他已經採用平圓板而使之旋轉。——那時，散爾羅尹特（Celluloid）的膠片還沒有發明，多半是用的半透明的硝子板。

### 四

因馬脚事件的爭論，而引起了馬伊勃立奇的熱心研究，他於一八八〇年，在賽夫峯西司科發明了他的「Zoopraxiscope」。這器械也是用幾塊硝子的寫真板組成的。一八八三年，馬氏為求深造起見，跑往法國去繼續研究。

### 五



帶了發明機跑到巴黎去的馬伊勃立奇，他在音斯基由托的地方，碰到了一個叫馬蘭 (M. Marey) 的科學家，他便把「Zoopraxiscope」這發明器拿出來給馬蘭看，並且要求馬氏幫助他來改進它。談過幾次話後，馬蘭就毫不客氣的指摘馬氏的硝子板，認為無從改進的，他便講出他已發明了散爾羅尹特，勸馬氏不妨改用它來代替硝版。不久，伊司托門 (George Eastman) 在和馬蘭的共同研究下，發明了他們的理想的膠片 (Film)。

## 六

一八九三年，法人樓美爾 (Lumiere) 於是年發明了他的「Cinematograph」這是比較美滿的電影器械了，不單使用了散爾羅尹特，並且還能用強的電光，映寫在幕布上頭。不過，此時的膠片之兩端每格只穿着一個洞穴，後經愛廸生的改進，同今日之膠片一樣，已經能穿四個空穴着了。

## 七

一八九四年，愛迪生的 Kinetoscope 在紐約與一般市民相見。影片都是鬥拳和舞蹈之類的場面。

八

一八九五年，Thomas Armat 倣效愛迪生的設計，而製作了一種叫 Vitascope 的電影放映機。這種器械是駕臨於以上所說的各種發明機，故該說是最進步的器械了。

九

一八九五年，德國史克達拉夫斯基，在柏林 Wintergarten (Variety 劇場) 用了 Bioskop 放映電影。

十

直到一九〇〇年，長的膠片才被製造出來了。長度已從五十五呎到七十五呎、百五十呎、或二百呎以上，甚至更從四百呎長的造到千呎以上了。

經過了這許多年的發明家的苦鬥，才迎着世界大產業的到來的。

## 二 格雷斐斯與電影藝術

「活動照相」是一八九五年誕生的，迄今已有五十多個年頭了。

而電影，則是「活動照相」的第三期發生的。換句話說，它比「活動照相」的年齡要輕十三個歲月。

「活動照相」的一生，即「活動照相」的歷史，一般的說，可以分爲如下的三個時期。

第一期從一八九五年數起約一年半的光景，那是最原始的，被稱爲滑稽的「活動照相」的時代。『在那個時代，』蘇聯S·德謨辛科（Timoschenko）說：『銀幕的畫面上，誰也沒有發見電影藝術的所產，並且也不能發見的。』因爲，那祇是些單純的沒有連絡的照相之場面，由於放映在銀幕上，突然滑稽地躍動而才獲

得生命的，如此一樣東西罷了。

當時的電影，不「活動照相」，僅是幼稚地想將風景和活潑而能動的事物，翻印並保存在乾片上面。法國路易與奧古斯特·樓美歐兄弟（Louis et Auguste Lumiere）於一八九五年之末，在巴黎的蒲爾華爾·德卻比友西奴的格蘭咖啡館的地下室里，用他們自己發明的放映機來，開映他們自己攝製的世界最初的「活動照相」，如軍隊噴水、小孩的喧鬧、汽船的出發、進行中的列車、海岸綫的怒濤、掃烟囪的人與麵包師父的吵架以及里翁·留密愛爾工廠的出口等的，在今日看起來已經成爲古典了的十部影片，它們的映演時間總共是二十分鐘，由此，可以想像到那些盡是極短的短片了。並且，它們的內容，也可從那些短片的題名上推測到，完全是一些司空見慣的，例如：軍隊的進行；火車的運動；互相扭打的人們的姿態；以及怒濤奔騰的海岸口之景色等等而已。

在「活動照相」最初發明的時候，差不多只要能夠「活動」就是有趣的了；

「運動」(動作)的影像能夠在它們的運動中再現出來的這個可驚的珍奇現象，便是一切。那被攝製的對象本身的趣味和價值等等，則全不顧到的；至於用影片來敘述故事的事，更是不會被人想到的啦！

誰都知道：影片的能夠活動這個新奇的現象和趣味，是電影最原始的，也是最根本的魅力；可是，此種素樸的單純的感情是無法承續的，除非附加着什麼情節不可。於是，從一八九七年起，製作影片的人，不能不考慮到攝影的對象之性質，同時聘請了演員來扮演，開始選取比較的認真而又比較的有意思的材料，並且還構造着多少的具有戲劇性的，雖則非常幼稚而簡單的情節，製作一些滑稽的所謂「動的喜劇」(Action Comedy)這類影片。和「追擊影戲」(Chase Picture)。

但很不幸的是，也正從這時起，電影卻和演劇結合，不甯可說是隸屬於演劇，而把自己的特殊的健全的生育阻礙了。

在一般製作者的腦海中，誰都存在着電影與演劇混合的見解；所以他們最初

的方策，僅是單純地想將演劇的動作搬到銀幕上去。

這第二期，由一八九七年始，繼續到一九〇八年止。在這期間，電影雖已漸漸的具備了可以成爲一種實業的一切之特性，但它卻不能展開偉大的前途，就是爲了完全忽視了潛在電影這個新技術，新藝術中的宏大之可能性，而一味地追逐着舞台藝術做了它的尾巴之故。

它給觀衆看到的是攝影化的舞台劇的複製，以「舞台的背景」來代替「自然的實景」那種東西。他們以爲：從前祇能在一個很短的時間內給極少數的看客鑑賞的演技藝術，現在卻能永遠地保存起來，已經是一件饒有興味的事了。

那時，在攝影者底工作里面，還沒有運用藝術的場所，也不待說的吧。攝影工作，祇是攝取「演員的藝術」的照相，對於電影演員的特殊之工作，電影的特殊性質，與夫電影導演所指示的畫面之攝影方法等等，當然是完全不會注意的。

那麼，當時的電影導演底工作是什麼呢？對這問題，蘇聯的電影名導演普特符

金(Pudovkin)氏曾作如下的答覆：「他們採用了作家們爲着演劇而寫下的作品完全同樣的劇本，他們只刪掉那劇本里的台詞，儘可能地用演員的沉默之動作，或採冗長的字幕，來代替了說白這件事。場面(Scene)，完全依照着演劇的次序，導演祇記錄了演員的移動，和登場退場等的事。這樣，導演祇是將安排好了的一個場面，連續地演出，攝影師祇要不斷地轉旋着開麥拉的搖手柄(Crank)，將這個場面的全體，從頭到脚地整個兒的收錄在膠片(Film)上面就得了。實際，攝影這種現象在這兒，除了如此解釋以外，沒有別的方法，因爲在演劇的時候，演員祇是導演使用的材料，所以攝影機的工作，除出將已經完成了的最後的形式毫不改變地攝取下來之外，簡直沒有別的用處的了。這麼地攝取了的各個部分，或說各個斷片，恰巧和舞台劇用幾個場面來構成一幕一樣，跟着故事的漸次展開的單純的順序接成一卷影片，這就是當時的電影之形式，而在觀衆面前上映的東西。」

由此，我們可以看到：電影導演的工作與舞台導演的工作之間，在當時是沒有



絲毫兩樣的。

重說一遍：刪掉了劇中的說白，僅將舞台上的演員底演技，精確地通過攝影機而記錄在膠片上，然後把它放映到銀幕上而再現出來，這便是「活動照相」的第二期的電影。

前面說過，電影藝術是「活動照相」的第三期產生的，正當一九〇八年至一九一五年間。說到這兒，我們不能不感謝美國最大成功的電影導演家 G·W·格雷斐斯 (Griffith)。

話說格雷斐斯是一八八〇年生於聖泰基州的辣格倫奇地方，父親是個聯邦官員。

他是一九〇六年的冬季來到紐約市的，過去，他是一個舞台上的演員，藝名叫做羅倫士·格雷斐斯 (Lawrence Griffith)，他的真姓名全寫起來，則是台維特

• 華克·格雷斐斯 (David Mark Griffith)

當他初到紐約不久，便和這個城市發生了莫名的好感，他願意留在這個地方，永遠的。

那時，他沒有正當的職業，每天過着的是，自由的寫作生活。漸漸地，他對電影發生了極大的興趣，並且，還懷着很大的志願想從事這一新興的電影事業。

終於，幸運的日子來到了，一家在當時是很大的公司，叫安迪生的影片公司公開的向各界徵求『改進活動照相的意見書』。

這千載難逢的良機，格雷斐斯不肯輕易放過是不消說的。他立刻把他在腦海中盤旋久矣的對電影的一些夢想，一股腦兒的寫在紙上，並且，立刻寄給了那公司。他的「建議」部份地被採納着了，他的高興自然又是不待說的。

一天，是一九〇七年的某一天，他拿了自己編寫的一個電影故事 (Scenario) 到 Bronx 的三號街那採用他的「建議」的安迪生影片公司去，這個「劇本」

的題名是最後的擁抱 (La Tosca) 附帶地，他還說他很高興能夠親自擔任劇中的一個重要角色。經過了這個公司的導演 E·S·坡脫 (Porter) 的一番考慮之後，竟也允許他做一次嘗試；不過，劇名在後來被改稱為鷹之巢穴 (The Eagle's Nest)。

從這部影片始，格雷斐斯就正式的進入了電影界。

翌年，即一九〇八年，這位正當二十八歲的青年藝人——格雷斐斯，轉入了紐約東十四號街十一號的拜約格拉夫 (Biograph) 影業公司。

這個公司一週製作一卷的短片，已經不夠發行了，此時，事實上大有增添一個導演的需要。於是格雷斐斯和那也由演員出身的瓦拉斯·瑪吉茄琪 (Wallace McCutcheon) 並肩，做了這一公司的編劇兼導演。

關於這事，格雷斐斯的夫人 Linda Arvidson 在她所著的「When the Movies Were Young」一書里頭，記載得很詳盡，她說：「格雷斐斯是由拜約格

拉夫公司的攝影師 Genial Arthur Marvin 和他的助手 Billy Bitzer 兩人的推荐，才給該公司的副總理兼導演的 Henry Norton Marvin (他是 Genial Arther Marvin 的哥哥) 的信任，而被擢升為導演的。』(大意)

他導演的處女作，片名為杜莉的冒險 (The Adventure of Dolly)，故事保存了原始影片的可愛處，同時也代表着格雷斐斯底一貫的作風。

在銀幕上，最初出現的場面，是一個田野的農家，那里住着一對夫婦和他們的女兒杜莉；屋前是一條像圖畫一樣美的小溪，村中的孩子們正在溪裏捕捉着魚。杜莉的母親帶着她出來看時，側面卻來了一羣漂泊流浪的吉卜賽人 (Gypsy)。一個吉卜賽的男子，拿了籃子來兜售，杜莉的媽不買它；於是吉卜賽人生了氣，索性動手搶她身上的錢了，急得她狂喊了起來。父親便在此時從屋內奔跑出來，他驅走掉那吉卜賽人。這場風波過後，父親帶着杜莉，在草地上遊玩；半嚮，因為妻子喚他，他獨自離開了草地。就在這個時兒，先前的那個吉卜賽人，又在密林裏出現了；他設法拐走

那小杜莉，把她關在簍子裏裝上了馬車，便驅着逃走了。誰知馬車經過小河的時候，那簍子竟被顛落下來了，掉在水裏流着，流近瀑布，又從瀑布沖了下去，更加速度的往下地流，不斷地飄流着。最後，很巧地仍舊流到原來的場面那裏，被小溪中的捉魚的孩子們發見了，才一齊把它抬到岸上。忽然有種聲音從簍子裏傳出，孩子們急忙地奔呼杜莉的爸來，破開簍子卻發現小杜莉在裏面，父母都驚喜地把她擁抱着了。

也是據格雷斐斯夫人的回憶說：「這部影片在試映時，就得 Marvin 的連聲贊美：「真是部好戲，空前的好戲！」自此以後，公司當局格外的重視格雷斐斯了。」

全世界第一次放映該片的，是在 Keith 及 Proctor 的 Union Squire 影院，日期爲一九〇八年的七月十四日。

這片長約七百十三呎。所有的觀衆對於那些冒險場面，都驚嘆不止着。在電影市場上，它更打破了過去一切的影片之賣座記錄，又豈是偶然的？

在這以後，格雷斐斯對於導演工作更加努力，並且也更喜歡這個電影導演的

職業了。他永遠是對自己的作品，要求得很嚴格，他希望好，好，還要更好些！

這是值得大書特書的事，格雷斐斯在這部導演處女作杜莉的冒險中，發明了一種新的技巧——鏡頭僅祇拍攝演員底某一部分的這種技巧，後來他還給它取個名字喚作「特寫」(Close-up)。

無疑，格雷斐斯是從攝影場不斷的實驗中，才在電影劇裏面發見它的獨立的可能性的，並且，也是可貴的經驗告訴他的，電影不僅可以攝取對物鏡頭前面所表示的現象，而還可以更進一步的，用祇有電影才有的特殊手法，將那些現象表現在銀幕上的。同時，他更賦予攝影機以生命，給了它自身的一切運動之可能性，使它在導演的支配下，不單止可以帶領觀衆看到，並且還能導引他們作有秩序的觀覽那攝影了的種種情景。

從這時起，電影裏面不僅有了特寫、近景(Semi-Close-up)、中景(Medium

Shot) 與遠景(Long Shot) 且還有了場面轉換(Cut-Back) 及軟焦點(Soft-Focus) 等的技巧之概念。此種概念，正如普特符金所說：『到後來當作導演底創造的工作之基礎，而在蒙太奇理論 (Montagelehre) 上還形成了基礎的條件的。』

前面說過，最初的電影導演和舞台導演在工作上使用着同樣的材料，演出了和舞台上的演員所扮演的同一順序的場面。所不同的，祇是場面較短，而且在許多場面的演員沒有說白；演員的演技構成的本身，和舞台演員的完全沒有兩樣。同時，唯一成問題的，也僅祇是如何的利用「能使觀衆容易瞭解的動作」來代替演劇的言語而已。

現在可不同了，電影由於蒙太奇(Montage) 這種概念的成長，已經發生了根本的變化，電影導演與舞台導演必然地跟着而起明顯的差別也是不用說的吧。

到了這個階段，電影導演才意識地開始將攝成的個個場面的順序按着新的

手法配列了，他們不僅懂得了鏡箱的位置的變化，且更理解着電影藝術之一產物的「剪接」(Cutting)的意義。他們大胆地把超越時間和空間的力量給與電影，而創造了電影獨特的新形式。

至此，電影才和演劇劃然地分家，並且，產生了真正的「電影藝術」。

這樣看來，格雷斐斯在「電影藝術」的發明方面，恰與「活動照相」的發明方面的樓美歐兄弟的地位是完全相等的；他們都是偉大的創造家，值得我們永遠地紀念的。

最後讓我把格雷斐斯製作的電影藝術作品目錄抄錄於後，作為本文的結束：

一九〇八 杜莉的冒險(The Adventure of Dolly)

一九〇九 荒涼的別墅(The Lonely Villa)

一九一二 人類的起源(Man's Genesis)

一九一四 性的鬭爭(The Battle of the Sexes)



- 一九一五 國民的誕生 (The Birth of A Nation)  
一九一六 恐怖的一夜 (The Avenging Conscience)  
一九一七 林肯 (Lincoln)  
一九一八 世界之心 (Hearts of the World)  
一九一九 破碎之花 (Broken Blossoms)  
一九一九 勇士之血 (The Girl Who stayed at Home)  
一九一九 幸福之谷 (A Romance of Happy Valley)  
一九二〇 景仰的舞女 (The idol Dancer)  
一九二一 賴婚 (Way Down East)  
一九二一 夢之街 (Dream Street)  
一九二二 暴風雨中的孤兒 (Orphans of the Storm)

下篇 電影原理



## 一 電影怎末會活動的

電影在成立的最初，僅是一種可將「運動」（動作）記錄下來的有趣的發明而已。

這是個極有興味的故事，也是鐵的史實：距今六十八年以前，即一八七七年光景，美國加利福尼亞州（California）的參議員李蘭·史丹福（Leland Stanford），他在某個宴會的筵席上，隨便發了一段「酒話」，說馬在馳騁時的四蹄決不是同時的離開地面，而又同時地落到地上的；可是在座有位名字喚作愛德華·馬伊勃立奇（Edward Muybridge）的英籍賓客偏偏不信他的「怪論」，於是兩人便由爭論而打起賭來。

據說，愛德華·馬伊勃立奇，他本人也是一個善於騎術的運動家，他既和朋友

打了賭，也就費盡心思想贏那個東道了。他企圖用攝影的方法來證實他的理論，但試驗得都不很美滿。後來他幸運地結識了一個德籍的攝影家叫約翰·愛薩克（John D. Isaac）的，他替他出了個主意，叫愛德華·馬伊勃立奇在那兒的跑馬場里，沿着跑道，排列了念四架照相機，再將一條細線繫在每個鏡箱的「開關」上，然後把它牽引過去橫欄着馬道，使得馬在鏡箱之前奔跑過時，一根根的將線拌斷，挨次地拉開那照相機上的「開關」，而攝取地面上馬奔時的各種真實姿態。

結果，試驗是成功了，並且也證實了李蘭·史丹福的理論是錯誤的；愛德華·馬伊勃立奇因此獲得一筆數字相當鉅大的「賭款」。

「這件事就是一種新發明」諸君初聽這話也許要大大喫驚的吧。然而，事實如此：愛德華·馬伊勃立奇在連續的瞬間，用了多架的攝影機所拍的那些跑馬姿勢的照片，是種新的發明——它是世間最早的「動作攝影」的照片，也是人類社會史上第一次利用照相攝影來紀錄或說表現一個事物的「運動」（也即動作）。

的呵。

諸君，請聽：現代電影的攝製，就是根據了愛德華·馬伊勃立奇的「將一個動作的經過分攝成許多個不動的呆照」這個基本法則的。所不同的，也是較進步的：愛德華·馬伊勃立奇那時須用念四個照相機，現在祇用一架；第二，原先須用念四塊硬的攝影「底片」，現在則改用一卷長而且軟的攝影膠片（Film）了；第三，鏡箱，本來全須仗着馬在奔跑時的四蹄將線拌斷而後拉開，現在卻能巧妙地利用機械，來將鏡箱連續地開放和關閉，並且不斷地移去已攝過了影的膠片，與連續地推入未感光的新膠片而已。

但是，用了如上講述的方法所攝成的「動作記錄」底影片，在銀幕上放映的時候，觀衆又怎樣的會感覺它的動作是連續而且活動的呢？

奇怪嗎？其實沒有什麼「神祕」的。

爲甚麼呢？請聽下面的解釋罷：

首先，諸君不妨試作一個如后的簡便的小實驗。

在黑暗的場所，燃上了一枝紙煙或者線香後，將牠迅速地照着矢形方向旋轉時，看看這煙或香上的火光，映入諸君的眼簾中的感覺是否會像一個圓圈兒呢？

那是一定的，試驗的結果。

原由：就把諸君剛才所作的那個小實驗來說明吧，煙或香頭上的火光，照着矢形方向旋轉時，在我們的視覺上所構成的圓圈，假定把它劃分A B C D四點，最初煙或香上的火，是從A點出發，而經過了B C D三點，然後仍再回到A點，如此周而復始的循環地旋轉着的話，則據現代科學說，火雖旋轉了一週，那最初A點的光所映入諸君眼簾里的感覺，到此時還殘留在網膜上沒有消失呢；（因為第一個對象——即最初的A點的火，雖然在諸君的眼睛里已經移去不在了，可是這個對象的景影，仍然會遺留着在網膜上的。）所以B C D三點的光的感覺，較諸最初出發的那A點的光之感覺，勢必更能堅強地留存在眼中的網膜上，自然不待說了。

這兒，必須附帶說及的是，人底眼睛的感光之能力，雖說是快極快極的，但把視線（或說目光）從第一個對象轉移到第二個對象上去的時兒，還需要着相當的「猶豫時間」來調整眼的視覺神經與肌肉的。故，接連來着高速度的動作，快到每個動作僅止佔有一秒的五十分之一的光景，人們的眼睛也就無法感受，他所見的，將是一片模糊而已。這又爲什麼呢？前面已經說過：雖然一個對象已從看的人底眼中移去而不再存在了，可是那對象的景影，仍然殘存着在網膜上，至少要遺留着几秒钟的五十分之一的時間，然後才能再接受第二個的對象，這也就爲眼的視覺神經需要調整之故。

這些現象，在科學上喚作「視覺的殘存」或「景影的遺留」（Persistence of Vision）的。

同時，一瞬間的光——仍把諸君實驗過的例來說——，它反射到人們的眼中，便在網膜上結成了一像。這一個像，因着視覺神經而傳達到腦中，此時，我人才能意



識到它。

關於「視覺的過程」進一步來說，我們可以給它分成如下的四個階段：第一階段，光初射入時的那一瞬間是極短的，眼睛大概不感覺到什麼；但這感覺馬上便會急激地增大，這是第二階段，雖以時間而論是極短的，簡直是比百分之一秒還短哩。第三階段稍長，是三十分之一秒至十分之一秒的模樣；（這時間是因着光的強弱，而長短不同的。）感覺在這期間，雖已漸次地衰弱了，但仍能勉強地保持着的。至於這一時間一過，感覺可就非常迅速地消滅了；所以時間在第四階段上說，是很短的一刹那。

活動影片（電影）就是根據這個視覺的原理，而更利用了前面所說的，人們的眼睛那一弱點，把攝成了的許多幅不動的呆照，逐漸變換且更迅速地給觀衆們緊接着看，如此一套簡單而又巧妙的魔術罷了。

故，電影放映於銀幕上給人瞧的時候，照片原是不動的；但在第一幅畫換以第

二幅畫的當兒，或祇用極短的時間（約一秒鐘的五十分之一，同時並須於兩幅畫的接頭處用一段全黑片，）或竟使用旋轉的葉子板或葉窗（Shutter）時透時掩，片子的移過不讓觀眾瞧見吧了。這樣，可使第一個對象底視覺的殘存之景影，化入緊接着的第二個對象的景影之中，而成爲自然的而且連續的活動。換句話說，卽在第一幅照片的視覺的殘像將要消失的那一瞬間，便已投映到第二幅照片上去了的，如此一種只管向其次的照片不斷地連續投映（間歇的連續）而已。

電影在銀幕上放映時，觀眾所以感覺它是活動，或說動作自然連續的理由，就在這裏。

最後，我還想說及的，就是我們提到「影片的活動之原理」時兒，我們不該忘掉紀元前六十八年時的卡爾斯氏底視覺論與紀元一百三十年傾的托辣爾氏底幻覺的永續性論這兩部有關電影原理之最初的文獻的。

## 二 談電影的表演

戰後，尤其是最近幾年間，從舞台躍登銀幕的男女演員，要較戰前多了十倍。可是，他們在水銀燈下表演的成績，卻總不及他們在舞台上所演出的那樣成功，甚至有的還出乎意料之外的失敗。於是，他們失了自信，誰都以爲表演電影和演舞台劇是大不相同，而竟連帶地懷疑着過去的演劇經驗對於自己的新工作是一無用處的。

其實，演電影和演舞台劇是一樣的，沒有什麼不同；並且，演員在舞台上所積累的演劇經驗對他從事銀幕這一新工作，無論如何也是有益的。

第一，演員在表演時所用的材料，就是他自己的身體。所謂「表演」也即「演員將他自己底身體這一材料，用動作與姿態，精確而明朗地來說明劇作家所規定

的某一劇中人物之心理及其變化，以求觀衆的理解和接受』而已。所以，肌肉的練習，是電影演員和舞台演員所共同的「表演之基礎。」一個有着肌肉訓練的舞台演員去拍影戲，無論如何要比沒有這種訓練的人，佔得便宜些吧。

第二，日人鈴木英輔曾說：『從舞台到銀幕的人，他們在過去，對於舞台劇的理解，在電影製作的場合，是絕對有用的。（但很多人以為有了舞台劇的知識與經驗，跑進了電影圈，便可變成優秀而豐富的電影知識，這也是十分錯誤的。）須知越懂得舞台劇的人，他們對於舞台劇和電影有着怎樣的差異這一回事，也就越清楚了。這是一個舞台人從事電影的佔便宜的地方。』例如最熟知舞台劇的劉別謙和麥穆林等導演，以及詹寧爾·雅寧與里昂和約翰·巴里摩亞兄弟等演員，所以能製作或演出最非舞台式的電影來，便是在那電影與舞台劇這兩者間的差異點特別加以注意之故。

所以，一個舞台上成功的演員，如果再經電影的新訓練，深切地了解電影和舞

台劇的差異（質的不同）以後，那他的再跑上銀幕，一定能夠獲得預期的成功的。

讀者看了我上面所寫的話，也許會發這樣的疑問：『表演電影和演舞台劇真的沒有絲毫的不同嗎？那爲什麼中外的一般影劇雙棲的演員們都說兩者是相異的呢？』

下面，就是我的答覆：

首先，我們來看看一般演員們認爲演電影和演舞台劇不同的理由是什麼？

『舞台劇的演出是一貫的，是把整個的故事順着次序而進展着的，因此，演員的情感也容易是一貫的，跟着劇情的進展而轉移。』他們一致地說：『但電影則不然，他是片斷地拍攝，即一個鏡頭一個鏡頭如此斷續地拍攝的，所以，演員的情感不易一貫的演出。』美國 David Belasco 也曾說過如下一個譬喻，他說：『演電影，因爲不像舞台上那麼的繼續着工作的，相反，它是可以分段地拍攝的，因此，演員們底

表演的環境，與其說像登台，還不如乾脆地說它像在排演的好。」（大意）

不客氣的說，這種理論是很「似是而非」的。

「電影是片斷地拍攝的，」這固然是事實；可是，舞台劇的演出，正確地說，也非真的一貫着的。誰都知道：戲曲為配置上的必要，常常劃分着「幕」、「景」或「場」的，故舞台演員的演技絕非百分之百的連續性的，它也常因「幕」、「景」或「場」等的空隙而被切斷並分割着的。我們對電影演技和舞台劇底演技，正確理解，該說都非連續性的。

所以電影表演和舞台表演，若說真有不同的話，那麼祇有下列三點：

第一，在舞台上表演，單獨一個人做戲的時候是很少的，對方至少還有一個或一個以上的演員，他或她的行為和言語，可以說都是劇中環境的刺激（Stimulus），頗易引起這一方面的反應（Response）的，所以，人們常說：僅僅靠這一點，舞台上的表演工作，已經成功了一半了。而電影表演呢，雖說也有許多人同場的，可是因了不

是一個鏡頭拍攝到底，而須移近移遠的，同時又因重要的戲，必須運用特寫（Close-up），所以演員常常單獨努力，各人做各人的戲的。

第二，電影演員都是接近實際的，這跟舞台演員樣樣跟着背景做對手的，便差得遠了。馬用真的活馬來攝，游泳池也用真的游泳池來拍，所以，演員們的動作，便非跟這「真實的存在物」對抗不可的。例如演員不會騎術和游泳術的，那便全然失了價值。舞台演員，可就不受這層「束縛」。

第三，舞台上的表演，誇張是一致的。但，電影的表演，誇張便不一致了，它是必須按照鏡頭的遠近，而定其誇張的程度之大小。依特加·得爾（Edgar Dale）說得好，他說：「自然在電影表演中較諸舞台上的表演更佔重要。假如舞台上的演員用他們平時所用的同一語調說話，觀衆或許聽不到他們了。所以，他們定須誇張，不單是他們的語調，並且他們的情緒和姿態，因為有不少觀客也許遠在幾百呎以外的。然而，電影卻需一種跟這完全不同的演藝；因為觀衆是，至少在想像中，他和攝影機

的透鏡是同樣遠近的，而演員們的任何反應，都能由這攝影機完全依照牠的實際發現的一般無二的攝得的。那個反應即使是如此的細微，僅僅一根睫毛在閃動着，然而，它也可用特寫來記錄牠的。這在舞台上，便不可能的了。』

總而言之：電影表演是自然的。一種自然的演技(Natural acting)，是演員在主觀所感到的「真實」。舞台表演與此恰巧相反，它的「真實」是指通過舞台的空間條件的「真實」，即二十五排以後的觀眾客觀地感覺到的「真實」。我們在日常生活中所見的「微驚」或「暗語」，在演員自己當然是真實而自然的，但在台下的觀眾看來，便會感到不夠，甚至一點沒有見到；故在二十五排以後的觀眾所聽到或看見的「真實的」微驚和暗語，就已經不是自然的本身了。所以，電影表演不是演作(Acting)，而是實在(Beings)。相反，舞台表演則完全是種 Acting，絕非什麼 Being。



### 三 電影化裝論

銀幕化裝和舞台化裝之間的差異，是被決定於電影和演劇這兩者底物質的技術之條件。

舞台是一定範圍內的真實之空間，故演員勢必要受嚴格的空間條件的限制；同時，觀眾與舞台之間又必然地存在着一定的空間之隔離。如上所述，演員欲使戲劇的演出獲得預期的效果，更求觀眾對於他所扮演的劇中人物能夠清楚地認識起見，他底化裝首先便得克服這一空間——演員與觀眾隔離着的空間，而令觀眾「如實地」看到那一角色的面貌，以及外形的一切。

假如在舞台上扮飾一個憂鬱的人或者肺結核症的病患者，要使坐在第二十排以後的觀衆都能看清他的外形上的一切特徵，演員在這場合，除了把他底化裝誇大地圖案畫化以外，簡直沒有旁的法兒。——這裏我們所謂「如實」並不是指人生的現實之真實，恰巧相反，是指通過了舞台的空間條件的真實，即二十排以後的觀衆客觀地感受的真實。當然，此種「真實」已經不是「自然」的原形了。

但在電影，它的形式首先便解決了舞台的時間性與空間性的困難。電影由於新的技術之被獲得，因而開麥拉的運動與表現也更有自由性和可能性，它把開麥拉代替了觀衆底積極的眼，製作者要使觀衆注意或者看清什麼，便來一個什麼的「特寫」(Close up)，不必像在舞台上要代二十排以後的觀衆擔心的。

一句話說：電影的化裝是自然的；而舞台的化裝則極誇大，並且它的誇大是一致的，不像電影常因鏡頭的遠近，異其化裝的性質與程度。——當遠攝着的時候，是不妨稍把他的化裝誇大一些兒的。

這是兩者的分界綫，銀幕化裝與舞台化裝的最大的差別之點。

二

化裝，一般的地，它原是幫助演員表現劇中人底性格的，可是在舞台上因受空間——演員遠離觀衆的空間的限制，它就不得不誇大，並且圖案畫化起來。

然而，這樣一來，演員底臉部表情與它卻成正比例的喪失了它自身的可能性。化裝愈誇大，臉部表情也就愈少其可能性，因為面部塗滿了油彩，演員的表情沒有了自由，這樣，那最纖細而微妙的表情之變化也更沒有辦法了。

此外，又因舞台化裝的誇大是一致的，故常常使坐在第十排至十五六排間的觀衆們瞧最合宜；在第十排以前的觀衆，就會感到演員們底化裝過火。而於二十排以後的觀衆，則又任你怎樣的誇大，還是要嫌演員們底化裝不夠的。

這是舞台劇永遠不能克服的存在於化裝上的兩大矛盾，即：一是化裝與演員

演技的矛盾，二是化裝與劇場空間的矛盾。

在電影上，這些矛盾，由於新的技術之獲得，而順利地被完全解除了的。

話說這個新的技術，主要是給自身有着運動這一可能性的開麥拉底存在所決定的。觀衆爲着儘可能的想對他們觀看的對象得到一個充分的觀念，所以常常一會兒前進一會兒後退，非這樣改換三次位置不可的。開麥拉的鏡頭就能代替此種積極的觀察者底眼。它有特寫，接寫與全景等的鏡箱之視角變化，就可從一個旁觀者變成了積極的觀察的人。這樣，像舞台化裝那樣爲了克服演員與觀客遠離着的空間，而誇大並圖案畫化的事，在電影上就沒有這個必要了。

### 三

電影由於新的技術之被獲得，所以它是絕對需要「尊重自然之形。」

嚴格地說，劇中需要一個六十多歲的老婦人，就得依其類型，挑選一個這麼年

齡的女演員來扮飾的。否則，任你化裝得如何地巧妙，到「特寫」鏡頭在銀幕上放大時，就會露出破綻來的。故在電影，圖案畫式的舞台化裝是絕對須避免的。關於此點，蘇聯電影名導演普特符金曾說過如下的話：

「帶有粗笨的圖案畫式的舞台化的化裝，同樣是沒有意義的。在電影上，化裝之質——假若是有化裝這東西的必要的話，那它非跟活生生的人底顏臉上所有的一切微妙的複雜性之保存，互相結合不可的。假裝的臉頰，或以描繪的線條來代替皺紋之類，在電影上，那倒會喪失了幫助演員底表現這一演劇的意義的。甚至反因特寫鏡頭而把此種明瞭的表現性破壞，澈頭澈底的給整個兒破壞了。化裝，像這樣成爲障害物的時候，那它不能不說是愚劣的吧，我想。」

「在拍攝那施用了舞台化裝的演員時，就不得不把開麥拉離開演員，安置得遠遠的了，爲使臉部的運動的細部（Detail）不給觀衆所見之故。這樣，

圖案畫式的化裝必然的會把電影之獨特的表現手段（指「特寫」鏡頭的運用等）排除並且逐走着了。更使電影藝術退化到初期的「活動照相」時代去，而墜落為單純的舞台劇之演技記錄的照相罷了。」（詳見馬上義太郎的日譯本映畫俳優論第一三二頁）

從這兒，我們還可得出另一個結論出來，即：假如演員的外形和性格與他所演的角色相合時，在電影上，則不用化裝反可顯得更逼真，而他的面部表情的纖微性也可增強到極限度的。

這樣的話，有沒有理論根據可尋的呢？

我的答覆：當然有的。

第一，電影的技術既已克服並解除了演劇的空間條件的困難，它自身由於「特寫」鏡頭等的電影特有的表現手法而無「空間限制」之累。在這場合，演員還要施用化裝，他的面部表情反而受了拘束，並且削弱了那種伸縮性的。這為什麼

呢？因爲化裝所用的油彩，必然會把演員面部所有纖細紋路塗塞住的；但是此種紋路倒是一種相貌的特性之表現上所不可缺少的。據法國電影理論家蘇茲原在他的論電影化裝一文中說：『那些紋路在平常還不覺得什麼，可在銀幕上就完全顯示出來了：面部的筋肉的輕微的伸縮，就能表現出那激起的某種感覺，使觀衆看了就可了解那些由於刺激所生的反應之情緒的。』

第二，現代科學告訴我們，在電影上，光線除了補助或影響化裝之外，有時還可替代化裝，假如我們能夠善用光學的話。

這決不是什麼神話，是有例可舉並且證明的：

前者，德國有部名片，（叫「Jeanne D'arc」還是「Die Jiete Der Jeanne Ney」我記不起來了。）導演萊耶氏費了好幾個月去選擇那片中需要的四十幾個道士，達到沒有一個在身材上，相貌上，年齡上是相像的。他們都沒有利用化裝，但結果同樣是很美滿。這樣的例，在蘇聯普特符金（Pudovkin）導演的影片中是

很多很多的。(如母親裏的飾勞動者的莎維支基與單純的場合中的那個老太婆的扮演者等。)就拿美國的影城好萊塢來說，有名的電影演員麗琳·甘許(格雷斐斯的名片賴婚之主演者)他是常常不用化裝的，除了拍攝遠景的少數鏡頭之外。

後者，則如一九二八年的法國雷音·樸安梨愛氏編導的范爾達·歷史的幻想(Vendun. Vision d' Histoire)。在該片的內景中，他利用了一種特別的光線，能使不化裝的所有演員的臉上，個個都恢復了他們的自然的顏色。至於在那些微弱的日光中攝製出來的外景，那些戰士們的面孔，反更顯得萬分的真切與動人。

此外，美國的電影界，最近利用了光學的原理，還發明了一種新的化裝術，那是祇需化裝一次，而能拍出兩種不同的面形來的。例如他們在神怪影片裏，要宣揚「返老還童術」，那就不用再像過去那樣採用「停攝」(Stopping The Camera)這種愚蠢方法的了，因為那種鏡頭演員必需化裝兩次。他們的方法是，先把一個年



輕的演員化裝成一個六十多歲的白髮老翁。他的眉毛，和頭髮都化成紅色，額和兩頰上的皺紋則用青色畫的。當開麥拉從紅色的隔光片（Filter）後拍過去的時候，那演員的頭髮和眉毛早已變了白色，臉上青色的皺紋顯得分外地清楚了。接着再用青色的隔光片來拍攝時，紅色的頭髮便成黑色，那青色皺紋早已不翼而飛了。這樣，把先後兩段影片連續在銀幕上放映時，「返老還童術」便呈現在你眼前了。

我的結論：電影演員是可以不用化裝的，尤其是咱們黃色皮膚的中國人，因為這種淡黃色拍出來自然會變成柔和的白色之故。但在特殊的場合，例如扮演「傷面人」或其他，必須化裝的話，那麼也得記住美國電影化裝專家史德華特（Victor A. Steward）氏的如下的忠告：

「一種成功的化裝，觀衆是看不出痕跡來的。化裝過火了，那是要失其效果的。所以，化裝祇要達到足夠掩蓋原有的皮膚的色彩時就行了。油彩絕對不可塗得過

厚，不，愈薄愈好，因為祇有這樣，面部表情才有完全的自由並且那些纖細的表情的變化，也可一下子就給觀衆看出來的。」

## 四 導演與攝影師

這是電影製作上的常識：選派定了演員，裝置好了佈景，接着的第三個步驟就是開拍（攝影）。在這兒，不消說又添進了一個新的合作者——攝影技師（Operator）。

攝影材料的組織方法，是導演工作的一部分；所以在攝影師的工作裏面，非將「導演的要素」加進去不可。換句話說，攝影師必須在導演所規定的空間（背景的大小）與時間（表演的起迄）的範圍內工作，巧妙地運用那優秀的技術，儘量地使作品藝術化起來。

攝影師和導演在工作上絕對的有完全融合的必要，這是對於電影作品的決定的條件。

誰都知道，畫面裏的自然，絕對不能使它單純地作為場面的背景，它應該是有機的地從屬於場面的全體而形成內容的一部。例如 D·W·格雷斐斯(Criffith)導演的不朽傑作賴婚(*Way Down East*)裏邊有個鏡頭是這樣的，在繁茂的雜草中間，那風中搖動着的雛菊的花叢裏面，反映了大衛·巴德烈(David Bartlett)的出現。自然的風物在這兒不僅當作了偶然的背景，並且一方面還加強了畫面的描寫，他方面更濃厚了畫面的情緒。在類此的場合，要是攝影師僅為着攝取自然，而不和導演合作地去探究適當的場所，那結果將是不堪設想的。

同樣，「畫面帶」的長度，非正確地和導演的視覺化了的場面的意味一致不可。對於攝影材料，攝影師必須依照 *Montage Plan*，嚴格地將它們塞進導演底時限的限制裏面。不然，那樣的畫面，到後來 *Montage* 的時候，就非損壞整個形態的和諧不可，而沒法再在銀幕上獲得預期的效果。因為電影的節奏和斷片的長度有關，而斷片的長度，又和作品的內容有着不可分離的關係之故。

這樣地說，也許讀者要引起誤會，以為攝影師祇是導演的傀儡，他絲毫沒有創造的自由了。

其實，並不然的！

攝影師決非導演的傀儡，他有他自身的獨創的自由。不過，我們不能否定，攝影師的自由活動，必須限定在導演的整個的觀念範圍裏面的。

可不是嗎？在導演的整個的觀念範圍裏面，攝影師的活動餘地或說創造限度，還是很廣大而寬闊的。譬如攝取疾馳着的馬隊，攝影師對於開麥拉的位置（方向）的挑選是有着極大的自由的：他可以從側裏來攝取馬隊經過的橫斷面，可是要攝取廣場上織布似的穿過去的馬隊，他爲着更明瞭地表示出這種運動的形態，也可以跑到高樓去俯攝的；同樣，爲着要使馬蹄在觀客頭上飛過，而極度地提高整個馬隊疾馳的印象，他又可以把開麥拉安置在跑道的濠溝裏從正面來仰攝的。在這兒，攝影師的活動是很明白地有他極大的自由的。

這種「如何地攝取」便是攝影師根據着導演的整個計劃而實踐的工作。當然，此種開麥拉的位置的選擇，無論如何還是須和導演爲着要獲得效果而努力的一切問題連繫在一起，這也不待說的。

很正確的，攝影師的實踐，祇有和導演爲着要獲得效果而努力的一切問題連繫在一起時，才有他的創造的自由，並且也祇有這樣，才能幫助着導演去擴大他的工作之可能性。這個事實，可以在格雷斐斯氏的作品裏，找出許許多多例來的。他的電影，都有一種場面，像是透過了薄薄的輕紗而攝的，富有 *Lyric* 情調的一種柔和場面。也很明白，這種手法，能使場面的印象加強的手法，是必須經過了攝影師的協力而完成的。

又，在月宮寶盒 (*Thief of Bagdad*) 裏面，我們可以想起一個給觀衆以非常興味的鏡頭，就是范明克騎了馬騰雲。攝取此種鏡頭，那是更須攝影師的協助了。故攝影師正確地發見了開麥拉的位置，或者發見了可以視覺化導演的抽象

觀念的具體之形態，正如W·普特符金所說：『的確是可以決定電影裏面的表現之感覺的 Energy 的！』

再，爲着創造電影的形態，當然導演第一就非選擇構成此種形態的個別的要素不可。爲着要蒐集這些要素，他第一就非發見這些要素不可。因此，導演對於攝影時使用的一切動作，便先有將它分析一下的必要了。爲什麼？讓我借着普特符金的話來答覆，他說得好：『對於一切動作（現實的行爲，）應該先有一次和數學上叫做「微分」或「解析」（Differenzierung）的同樣的手續，就是，第一先要各個部份分析開來。在這一點的觀察的技巧，和爲着未來的藝術品而選擇最特徵的要素，這種創造過程是有着極密切的關係的。』

但是，如何才能充分地將導演所選擇了的最特徵的諸要素，予以電影化而移植到銀幕上去？這就完全要看某個攝影師的表現牠們的能力了。換句話說，攝影師把導演的抽象的企圖實現得愈充分的，那他也愈成功。通常我們在對電影的攝影

部分個別地作評價之際，也是以此——具體的地實現導演者的抽象的意圖充分到了怎樣的程度，來做基準的原則的。





片 膠 Film ← 機 電 光 (波 光) ← (波 電) 器 大 機 Amplifier ← (波 電) 器 話 傳 Microphone ← (波 音) 電

## 五 有聲電影如何發音？

有聲電影的「發音」經過了怎樣的過程，才能把音源記錄在膠片上；並又經過了如何的手續，始能將這記錄了的「聲音」再生，而傳入我們的耳中？這個問題，想要獲得解答的讀者，一定是很多的，這兒讓我簡單地來作個說明罷。

「聲音」怎樣記錄在膠片上，這跟我們平日打電話的情形很相仿的。先是「叫話者」（即打電話的人）的聲音去震動「話機」（叫話者用嘴說話的傳話器）中的金屬板，而使電流受到震動；這電流的大小又影響了那一頭的「耳機」（受話者用耳聽話的受話器）裏的振動板，如此，

音調裝置(光波) ↓ 擴大器(電流) ↓ 變壓機(電流) ↓ 耳(電流)



受話者(即接電話的人)就可聽到了這一邊的「聲音」。

如果我們將「話機」與「耳機」這中間的一段電話線剪斷了，把「叫話者」這邊的線接在一支燈上，那麼電流的大小豈不便成了電光的大小了，而電光的改變，不是可以攝成照像的嗎？在開映的時兒，祇要把這留存在膠片上的那一明一暗的電光照相，改變為一強一弱的電流，然後把這改變的電流，再接到「受話者」的那一頭去，可不是又成為聲音了嗎？

自然，上面是有聲電影的最簡單的解釋。

關於有聲電影的聲音，從「錄音」(Recording)到「再生」(Reproduction)這一過程，要是詳細地說，那麼可分如后，最基本的七個階段：

第一，許是常識，「動作」的記錄，係利用「光波」的，而「聲音」的記錄，卻是利用「音波」(或稱聲波)的。故，音樂、說白或音響的音源，必須先將由於空氣的壓力所生的「音波」使之經過了「傳話器」Microphone (這是把音波變成電波的器具)而改變為「電波」。這與電話的原理完全相同的。

第二，這個電波的「量」Amperage，「壓」Voltage與「力」(Power)可用擴「大器」Amplifier使之增強或加大的。而此種擴大大器，通常使用得最多的是「三極真空管」Three Electrode Vacuum Tube。

第三，通過「擴聲機」(即放音器 Loud Speaker)而來的電波，假如是R.C.A. (即美國無線電公司 Radio Corporation of America)的「富托風」Photophone 式的場合，便須通過「光量機」(即是振動鏡 Vibrator)使

其「光波」變形的。如係西電公司式 (The Western Electric System) 的話，那麼通過「光門」Light-Valve，而令變成「光波。」

這種裝置，平常喚作「變調裝置」的；電氣的強弱之變化，可使光也隨着變強或弱。

第四，這個「光波」可於底片 Negative Film 的端上，用每秒鐘九十呎的速度來攝取「照相」的。——黑白長短的，在膠片上感成「聲音的照相。」（因為光波可把膠片上的銀鹽感應，現起黑白濃淡的銀粒。）此種工作，叫做「錄音。」而這所感成的黑白長短的「聲音的照相」，便稱「聲帶」Sound Track，也喚「聲溝」或「錄音帶」的。

第五，聲音的「再生」的第一步，是令膠片通過「放映機」Projector，（這是把膠片上的畫面用燈光映射到銀幕上去的機械，）而作每分鐘九十呎的映寫。膠片上的「音溝」它在光源上經過時，那光可使「音溝」顯示出濃淡黑白的東

西，更由於「光電管」 Photo Electrical Cell（這是「光亮的波動」變成「電流震動」的唯一器具，沒有了它，那膠片端上的「聲音的照相」便無法變回電流，而使聲音再生的。）而變成「電波。」

（在實際放映時，祇須將「激發燈」 Exciter Lamp 對準了「光電管」讓那錄着音的「聲帶」在這「燈」與「管」之間經過就得了。因為「聲帶」擋住了燈光後，片上的黑白或濃淡，便可使那「激發燈」所照射在「光電管」上的光，時大時小，或時強時弱的，這樣「光電管」的線路上，便必然地會發生震動着的電流了。）

第六，這個「電波」即從「光電管」裏來的「電流」這時，必須使之通過「擴大器」而令擴大。

第七，也是最後的一步，將這擴大了的電波，接到「擴聲器」（這是把那經過「真空管」 Thermionic Vacuum Tube 所擴大了的「電氣震動」變成「機

械振動」而放出「音波」的器具。）上，便可變成「音波」使所錄的音「再生」而傳入於我們的耳中了。

## 六 最典型的幾種蒙太奇手法

蒙太奇 (Montage) 的原始意義，是編輯 (Editing) 和剪接 (Cutting)。法語 Montage 這字的根源，是從動詞 Monter (德語則爲 Montieren) 蛻化而當名詞使用，本是建築上的術語，含有「排列」、「組織」和「構成」等的意味。

在美國，很早就有依習慣而行着的如今日所說的意義上的蒙太奇。例如「Cut-back」、「Cross-cut」、「Punch」和「Insert」等等用語，便是給與電影的蒙太奇技術的效果的名稱。

其次，還有所謂「起源於莫斯科的蒙太奇論」。這是今日的蒙太奇論的主流，是一九一六年由雷博·克萊修夫 (Kuleschhoff) 開始研究並實驗而後成長了的。他的蒙太奇論，後來又給普特符金、愛森斯坦、亞歷山大洛夫、德莫辛科、華西里亦

夫和修克勞夫斯基六人所承襲並發展起來的。

至於逐漸普遍化了的蒙太奇論，乃為歸化蘇聯的匈牙利詩人兼電影理論家裴拉·蒲拉白所最後集成的。

現在，我把 G·F·道爾頓 (Dalton) 所蒐集的蒙太奇論的精髓，抄錄於后：  
1. 『決定蒙太奇的本質的東西，便是解決電影藝術的獨特的問題。』 (愛森斯坦)

2. 『蒙太奇這一用語，不是藉着相互連續的 Film 斷片來測量並修正的意思，它的真諦卻是在於相互獨立的 Film 斷片的衝突和相剋 (Collision) 之間。』 (愛森斯坦)

3. 『蒙太奇是電影構成的數字。它是支配電影形態的力學的辯證法的方法。』 (愛森斯坦)

4. 『蒙太奇，可說是從劇作家的最初的構思，以至最後的構成 Film 斷片的



編輯和剪接爲止的，那一過程中所存在的一切的統制。』（保爾·羅札）

5. 『所謂蒙太奇，是集成（電影的）素材的一種行爲而已。這些素材是，包括着電影脚本，以及編輯時所處理的攝有映像的斷片等等。』（保爾·羅札）

6. 『與 Montage 相當的英語，只有 Editing 一字。』（阿伏·蒙台格）

7. 『電影藝術的基礎，是蒙太奇。我重複說，蒙太奇是創作「電影的現實」的力。』（普特符金）

8. 『蒙太奇是「電影的分析」的論理，也是「電影語言」的構成之原理。』（普特符金）

9. 『蒙太奇並非（僅僅）意味着剪接的；雖說蒙太奇不依賴着剪接這一工作，是無從告成的。』（塞莫·史登）

10. 『蒙太奇，是在種種不同的時間與空間的狀態下所攝影的鏡頭 Aufnahme-men之連結而已。』（羅杜夫·安海衣姆）

11. 『蒙太奇也者，是被機械化了的想像。』（哈巴特·里特）

12. 『將電影蒙太奇化，不外是給電影以韻律。』（萊翁·摩西納克）

底下，讓我再把蘇聯電影導演 S·德莫辛科 (Timoschenko) 所列舉的關

於蒙太奇的有名的十五個法則抄給讀者作個參考：

1. 場所的變化。
2. 開麥拉的視角之變化。
3. 開麥拉的位置之變化。
4. 細部 (Detail) 的描寫。
5. 分析的蒙太奇。
6. 過去。
7. 未來。
8. 平行的事件。

9. 對照。
10. 聯想。
11. 集中。
12. 擴大。
13. 獨演劇 (Monodrama) 的蒙太奇。
14. 反復。
15. 畫面內的蒙太奇。

最後，我來把最典型的幾種蒙太奇手法介紹於后：

### 一 場所的變化

此種「場所的變化」是最單純的，在任何電影中，常見的一種「場面轉換」。這是，繼在某一場所進行着的事件之描寫，接以另一場所為背景的畫面。或把

某一場所進行的畫面劃分爲二，其間插入另一場所的景像（即 Cut-back）

第一種的例，在任何影片中都可找到的。後者，則在曼麗·璧克馥（Mary Pickford）的小公子（Little Lord Fauntleroy）里可以見到如下的例：

△小公子在繁華的城市里的一所富麗的住宅中與其祖父同時用着飯。他歡笑着。

△左近的那個破舊的小屋子里，小公子的母親低聲地悲泣着。原因，爲了她不爲小公子的祖父所收留。

△城里富麗住宅中的用飯，小公子與其祖父。

使用場所變化的剪接（Cutting）時的基本之原則，約有下列三點：

(A) 在兩個場面（Scene）的接續之間，沒有指示時間經過的字幕的場合，是容易被人感受並誤認爲同一的場面，因爲看起來很像前一場面一直往後進行着的。

(B)關於插入 (cut-back) 的場合，裴拉·蒲拉白會在他底視覺的人間裏，述有一段非常興味的事實，他說：

『原有情節的事件之場所，與因「Cut-back」插入後的場所的，相隔的時間，觀衆是可以想像它的經過之久暫的吧。』

舉例來說，上述的小公子的例中，那插入的寒酸而破舊的小屋子，是就在城的近旁。這是觀衆所熟知的事，所以場面再回到城內的時候，小公子與其祖父雖還繼續着用飯，可並沒有絲毫不自然或不合理的感覺。

但是，正如裴拉·蒲拉白所說的：「插入的場面，若是其他的市鎮，或者竟是別的国家等的場合，那麼這種無論怎樣短時間內的轉換，在觀衆的心地裏，雖說仍能引起非常長的時間的經過這種錯覺之感；但是，再叫觀衆轉換去看最初的場面卻是不可能的。」

(C)在場所變化的場合，可以並且還是應該省略那些不必要的多餘部分。

同樣的場面，若在幾次反復地來表示的場合，如果省略了那後面的全景，爲了集中觀衆的注意的話，那就可以使用特寫（Close-up）的。那特寫是應該寫已經被觀衆所熟知的，場面內的主要之細部（Detail）。

例如，那情節，進行到醫院中重病者的榻旁，穿着白色外衣的醫生正在跟病人診治的話。那場面被另一場合所進行的事件所中斷，然後把這兩個場面使行「Cut-back」而漸次地再呈示醫院的全景是不必要的。最後來個如下的特寫，倒可獲得充分的效果的：

「白色袖口的醫生的手，診着消瘦而蒼白的病患者底手之脈息。」

## 二 開麥拉的視角的變化

與上同，這是一種簡單而常被使用的「攝影點的變化」。前後兩個場面的場所與情節是完全一樣的，而僅是開麥拉的視角不同的場合的蒙太奇。

這是繼在全景後的，從各個不同的開麥拉視角之攝影點所拍取了的部分的場面。（例：內景的一部，風景的一部，等。）舉個具體的例：最初是演劇廳，其次是包廂的看客，及正廳的觀者，這麼的一種蒙太奇而已。又如，最初是繞着桌子圍坐着的一羣賭徒們的全景，接着僅是張置放着賭具的桌子，再後是順次地示着一個個賭徒的這樣一種的簡單方法。

### 三 開麥拉的位置的變化

開麥拉的位置之變化，這話的意義，正如它的名詞所示的一樣，即繼續着在一定的事件與瞬間的場面後的，仍是同樣的事件與同一的瞬間的場面之進行；所不同的，僅因開麥拉的遠近而稍異其畫面而已。

它的典型的例，是某一演員的全身的攝影，接着同一演員的半身（Bust）鏡頭，或用特寫（Close-up）攝取他的面部表情。

此類的開麥拉的位置，可使觀衆的注意力移向演員的演技。（『全景』移到『特寫』的場合。）也有與此相反的，從『特寫』移到『全景』在這場合，則令觀衆從演員的面部表情擴展及於全身的通知。

從『全景』移向『特寫』這種變化，可以說對於觀衆發出『注意』的一種信號。如此，演員成了注意的焦點，他在現在，變爲無上的重要的了。

所以，開麥拉的位置變化，從『全景』移到『特寫』的這種開麥拉的位置變化，在演員的任務上若要使之起着異常的變化，或於演技上的重要之瞬間時，是必須使用的一種手法。

#### 四 細部描寫

細部 (Detail) 描寫，也是開麥拉的位置變化的一種。是在某一畫面後，特寫其同一畫面中的細部而已。



特寫「細部」給觀衆們看的，有在前頭安置着作爲準備的伏線，及與此相反的兩種不同的場合。

在第一種場合，全景也很清晰的，使它能在後面於應該表示細部時，更能引人注目。第二種的場合，那「細部」在全景時則不大顯目的。

預先放着伏綫的這種細部描寫，它的作用主要是使劇的效果能夠增強。

例如：

(全景) 死刑執行者(即劊子手)忙着準備絞首台。

(特寫) 細部。絞首用的粗繩。

在這場合，繩子是一開始就看見的。這就是個伏線，觀衆瞧了便不難推測它的後果的吧。

但，也有並不預先安排着伏線的；在此種場合的細部描寫，卻可增強喜劇的效果。

例如：

(全景) 帝政時代的俄羅斯的工廠內部。苦力們集團地圍讀着國禁之書。職工長(即工頭)走了進來，馬上給他們發覺了。

(近景) 苦力們便把書閉了。工頭懷疑地注視那本書。

(特寫) 書的封面，題着的是福音書。

在這場合，書皮紙與字是並不給觀衆預先看見的，在開頭的時候。(這例採自

蘇聯電影在生與死之線上)

## 五 分析的蒙太奇

『分析的蒙太奇』這是並不給觀衆看到某一事件的全景，而僅將那一事件的細部，斷片的地順着次序显示的。

在使用此種蒙太奇的場合，導演應該注意的，是把分析了的事件之各個部分

作斷片地呈示時，必須努力着去使觀衆底想像力對於他所分析的各個部分所合成的全體事件之易於獲得理解。

蘇聯的大導演齊剛·韋爾托夫，(Vertoff)最喜歡使用此種分析手法。在電

影之眼中，他如下地示着少共團(Pioneer)的會所成立時的升旗：

- 一——指揮者底頭。(十一格)
- 二——桅檣上的少共團底少女。(十四格)
- 三——桅檣及旗。(三一格)
- 四——指揮者底頭。(七格)
- 五——(字幕)「國旗升了。」
- 六——指揮者底頭。(九格)
- 七——桅檣上的少共團底少女。(念八格)
- 八——檣檣及旗。(念四格)

- 九——號兵。(十六格)
- 十——指揮者底頭。(十四格)
- 十一——桅檣及旗。(十格)
- 十二——桅檣上的少共團底少女。(十格)
- 十三——仰看着國旗的少共團團員甲的臉。(十格)
- 十四——桅檣及旗。(十格)
- 十五——團員乙的臉。(十格)
- 十六——桅檣上的少共團底少女。(十格)
- 十七——桅檣及旗。(十格)
- 十八——團員丙的臉。(十格)
- 十九——桅檣上少共團底少女。(八格)
- 二十——團員丁的臉。(十五格)

念一——桅檣及旗。(十格)

念二——團員丁的臉。(十五格)

念三——桅檣上的少共團底少女。(念格)

念四——吹號。(十四格)

——等等。

這是一個非常清晰而又切實的例。升旗的場面雖說分爲五十二個部分，但它的全體長度只有十七米突半，平均每一場面不過三分之一米突而已。

在此種分析的蒙太奇場合，應該完全熟知下面兩個事實：

第一，因爲各個場面的長度都是極短的，觀衆便非緊迫着急激的場面轉換不可；由於生理的努力，眼睛極易疲乏的。因此，分析的蒙太奇手法，僅可運用在電影的最主要的部分，反復地累用則極忌的。

第二，分析的蒙太奇所示的描寫，比起僅寫全景 (Full Scene) 來要長些是

不待明說的；但是，把這樣的事件細細地分析了，許多場面卻因 *Tempo* 的急速之故，在觀衆看來倒相反地感到短的。

## 六 對照的蒙太奇

所謂對照的蒙太奇，即兩個連續的畫面，視覺的要素是相等的，而內容的意味卻是全然地相反着的。

例如：

△有錢的美國人，吃過盛饌以後，坐在華美的椅子裏。

△監獄，囚犯，資本家的工廠裏的工人，也坐在電氣椅子上。

△富翁捻電氣的開閉器 (*Swick*)。

△捻開電燈臺上的燈。

△在監獄裏也捻着開關器。

△工人的全身被通着電流。

△富翁無聊地打欠伸身，而囚人也伸一伸身體而死了。

在這兒，視覺的要素是完全相同的。（椅子，電流，及伸展身子等）但是，內容可就全然兩樣了。給看一種對照：「飽暖與死。」

與這相同的手法，宮殿與要塞中也運用過。那是監獄裏的犯人底脚，與劇場中的舞妓底脚的對照。

用這種對照的蒙太奇底要點，是接續底畫面之精確的一致。即，對於攝影的題材的整理，及鏡頭角度（Camerangle）等，二個場面應該是同一的。

交互地現出來的場面的構圖，要是平均的話，那麼這對照的效果就會變成更強烈。

聯想的蒙太奇，是相互連續的兩個場面，它那題材及構圖都是相異的；但其終局的內容所及於觀者的效果卻是相同的。

這手法，愛森斯坦在他底作品同盟罷工與裝甲巡洋艦波坦姆金裏用得非常神妙。在波坦姆金中，愛森斯坦爲要更增強暴動與激昂的效果，在市街與石階的每個場面之間插入了大理石獅子，給看獅子睡着，覺醒，及起立。這樣由於獅子的覺醒，使人聯想到渥台賽（Odesa）底革命的氣圍氛的覺醒，而收到極大的效果。

同盟罷工也是同例的。臨末之處，兵士們射殺勞動者的一段，是：

一、原野，準備撕殺。

二、殺牛場，持刀的手從上而下的橫過畫面。（特寫）

三、千五百的羣衆從土坂上飛奔而下。

四、五十人從地面起立，伸着手腕。

五、一個兵士的臉。描準着。



六、雄牛戰慄着，「撲托」地倒下。

七、臨死的痠攣着的牛之四足。（特寫）

八、鎗的火機。

九、殺牛場，牛頭用麻繩縛着。

一〇、羣衆千人衝來。

一一、埋伏在草叢中的一羣兵士湧出地面。

一二、牛頭眼睛定着。

一三、牛頭被割下，流血。（特寫）

這裏可以獲得手無寸鐵的勞動者的被殺，與殺牛場裏的流血的聯想的效果。

#### 八 集中的蒙太奇

「集中的蒙太奇，」這是接續以相同的場面，但開麥拉的位置卻漸次地前進，

把對像變大的一種手法。開麥拉的位置 (Camera-Position) 那麼樣的變化，目的在使觀者底注意力集中在場面之特定的某一部分。

Camera-Position 所以能使觀者底興味完全貫注在那個部分，那是因為觀者底眼現在是挨近到了全景的場面之某一部分了。那時，觀者是記着這一部分是屬於某一全景的，同時又確信在那全景中祇有這一部分是重要的。

罪惡的車輪 (The Devil's Wheel) 這一影片就是個好例。在這影片的最後，是逃走的水手與一少女別離的場面。水手因為這個少女，至今成了罪人了；但，水手現在是後悔着。他不堪與山賊及路劫者羣再在一起生活，決心想坐船回去。與那少女別離之時的膠片織接，是如下般的：

水手一面走一面回頭望少女。

少女一個人那麼地站在門前，眼也不瞬地注視着別離她而遠去的男子的後姿。

水手是走兩三步，又回頭看。於是乎：

△（近景）送別的少女底全身。

△（近景）（大些）送別的少女底上半身，（齊腰帶處。）

△（特寫）少女的顏與肩。

△（特寫）臉。

△（特寫）她底眼睛。

在這五個場面裏，少女是同樣的情形送別着水手的。所以，只有開麥拉的位置接近去擴大。

這時，水手回頭看的最重要的是少女的眼睛。故，從近景移向特寫，觀者的注意也從少女的全身漸次地集中到她底眼睛去。

用這手法，最重要的是，在所有畫面上的，被擴大而引起注意的對象物，必須放在銀幕的中央。

譬如，全身畫面，接續全身畫面下的畫面，少女底眼是應該在畫面的中央。如此才可開始就獲得眼睛的顯著的擴大與集中的效果。

即，眼睛從銀幕的中央慢慢地變大，終於擴大到占滿着全銀幕。

