

電影製作藝術

ANDREW BUCHANAN 著
劉藝譯

作者及原書簡介

「電影製作藝術」(Film-Making From Script to Screen)係英國之 Andrew Buchanan 編著，Buchanan 自一九三二年即開始著作電影書籍，並報導國際方面的電影發展情形，其先後著作之電影叢書，除本書之外，尚有 The Way of the Cinema, The Art of Film Production, Peace Through Film, Film and the Future, Going to Cinema, The Film in Education, and Visitation 等，因其作品豐富，貢獻甚大，故獲得文學士之榮譽，Buchanan 亦為一電影從業員，曾任兩家獨立製片公司之執行導演。

「電影製作藝術」初版發行於一九三七年，因內容適用而簡要，在英國極受電影從業及一般讀者之歡迎，一九五一年作者為適應新時代需要，將內容全部修正重寫，革新加多，再印行出書。

全書共分兩部份，第一部份為理論與法則，包括電影基礎，從原稿到銀幕，攝影，導演，編劇實例，剪輯前奏，剪輯原則，劇情片與紀錄片，電影攝製過程等九章。第二部份為實例，包括拍攝鄉村，拍攝城鎮，拍攝工廠，拍攝農場，拍攝外國城市，拍攝醫院，拍攝個人觀感，寄望於未來等八章，足夠作為電影從業員的一項完善指導。

第一部份

第一章 電影基礎

本書開始先從事於一項基本而非技術性的解釋，說明怎樣構成一部電影，因此建議讀者，不論是專業或業餘，假定都從頭學起，剛開始研究這個題目。如此可能會降低了某些讀者的程度，但這樣並沒有害處，甚至雖然他是一個有經驗的電影製作者，也可以學到一點東西，尤其對於有志献身電影藝術者，更有莫大的幫助。

首先要強調的一點是由攝影機拍出來的每樣事物，除非與照像比較，才能確定是一部電影；如果電影製作者不明瞭這種媒介物的真實性能，也許會認為它們相同。電影攝製是一種創作藝術，需要長期與耐心的研究，機械頭腦的空想家以為只要有充足的現款買一架攝影機，就可以使他變成一個全才導演，在開始就讓他們知道，要想坐上導演寶座沒有什麼捷徑，最好的路也就是最困難的路，而且開頭就要走正路，因此需要深入研究下面的基本事項：

第一點、一部電影是許多機械程序的全部成果：底片與聲片的曝光；正片的顯色與複印；集結無數畫面以敘述或用言辭說明一個故事——以及

放映最後集結的影片。機械程序，無論它本身如何神奇，除非被人類控制而聯合視覺，創造能力，技術知識，與藝術才能，否則不會導致創作的表現。所以，從事電影製作者，無論個人或集體，除非根據一項對電影的澈底瞭解，以發展自己的創造才能，否則結果是沒有靈感的。雖然攝影機可以轉動，技術館可以處理結果，放映機把數千呎膠片在銀幕上放映，卻沒有創作性影片作品的形像。電影製作者對於他的器械，要像畫家對於他的調色板與畫筆一樣，把銀幕當畫布，在上面組合畫面。使用者必須把器械使用於他的頭腦，不要把他的創作頭腦使用於器械。另外要記住這句話——「活動電影必須活動」(Moving Picture Must Move)。這樣講對某些人似乎並不重要，但從事電影工作者仍然有許多人忽視這項原則。下面提出來電影運動的幾項根源：

第一、畫面中攝影機所拍攝的人與物之運動。第二、在計劃中把攝影機擺在腳架上拍攝最先被注意的人與物之運動。第三、剪輯者在首尾運動一致的畫面中由操縱畫面所產生之運動。第四、放映無數格影片在銀幕上全部溶合為一之運動。

第一種運動形式可以產生於一隻狗，樹枝，商場——任何活動的人或物。有些時候，拍攝電影主體，除非用任何一項機械方法，否則只拍攝的

自然運動，不能創造活動電影。其次是攝影機的運動，通常用以拍攝在固定地位鏡頭中不能完全包括的範圍或跟隨着正在運動的人物。有些影片中運動攝影機拍攝是必要的，但不要永無休止地或不得要領地亂用。如果攝影機永不停止，上下徘徊於建築物，爬越山嶺，或無意義的不斷傾斜跳動，將使觀衆得不到仔細觀看景物的樂趣。電影製作者開始時應當先學習保持攝影機靜止，用分離鏡頭拍攝景物，在適當時期，再進一步引用攝影機運動，而且一定要在必要時才採用這種方法。

如果把攝影機擺在大型升降機上搖上或搖下拍攝跳舞的人群，自某些人或物於不知不覺中流暢地位後或推進，就能看到它的顯著效果。這種拍攝方法具有畫面裡人物的動作和移動攝影機的雙重運動，可以拍成很長的鏡頭，並且這種長鏡頭不能中途切斷或變換，只能從影片兩頭修剪。大導演希區考克 (Alfred Hitchcock) 曾拍過一部影片「奪魄索」(The Rope)，使用繼續不斷地拍攝方法，用一個畫面包括全部動作，或幾個畫面從一個引向另一個，跟隨着人物從這間房子到另一間房子，例證攝影機的最佳性能。但這種拍攝方法需要在技術上相互發生關係，並需要完善的指導，協調，和攝影機與燈光的操作；這種處置方法會降低了影片的節奏，不僅畫面無法縮短，而且失去了剪輯的效能，拍的時候什麼樣，放映在銀幕上也是什麼樣。

第三，剪輯創造的運動，利用這種方法，甚至把一些靜止物體的鏡頭集合成一部影片也能創造出來運動的影像。使用攝影機的運動拍攝本身充滿了動作的畫面，就能够認出來熟練剪輯技巧創造運動的機會。剪輯藝術是把許多鏡頭或許多場戲結合在一起，使它們創造一種統一性，以講解與(或)表明一個故事，並呈獻給觀衆一組粗流暢發展的接合，剪輯人用戲劇性的意義能授予影片特性，地區，與目的。他變換影片中鏡頭的位置，能够加強或降低情勢的效果。

現在再講靜止物體，如果你房子裡牆壁上掛的照片拿下來用假想攝影機拍成電影，每一張拍一個八呎長的特寫，爲了使它們有變化，頭一張向一邊傾斜，次一張向另一邊傾斜；假定有六張照片，拍成六個鏡頭，每個鏡頭都是靜止物體的特寫，把它們接起來放映，會產生一種沒有活力的照片在慢步調中進行的感覺。假若每個鏡頭剪短一呎，進行的速度就會快一點。現在另行變換這些鏡頭的次序，使它們向不同的角度相互傾斜，把每一個鏡頭再剪短一呎，它們的進行速度就會有點輕鬆，並且在韻律上也逐漸加快。畫面裡的主體無論多麼無趣——即是靜止的——變換鏡頭的次序與長度，也能創造活動的感覺。這個誇大的例子有點近乎活動的神奇

燈籠戲，但却介紹了剪輯技巧在電影裡面的效能。一個人走在街上，浪花衝擊岩石，樹枝隨風搖動，這些都有一種運動，但這種天然的運動不能和攝影機的運動與剪輯創造的運動相混亂，後者能够把許多景物聯結在一起，並在它們之間建立一種戲劇性的關係。

認清了熟練剪輯技巧對於製作良好電影的重要性，然後使許多分離時毫無意義的鏡頭，經過連接之後創造一種戲劇效果，下面舉個例子說明。用假想的攝影機，先拍一個能使小孩看見害怕的玩具老鼠擺在地板上拍個特寫。其次找一個小妹妹把她的面孔也拍個特寫，要她注視地板上塊毫無意義的碎片作出極度恐懼的表情。然後再找一個旋轉器，叫一個人躺在地板上裝死，把旋轉器擺在他身旁，如同擊中他以後落在地板上一樣，也拍一個鏡頭。

現在有三個鏡頭，一個是老鼠，一個是小妹妹害怕的臉，另一個是裝死的人。如果把小妹妹的鏡頭剪開，中間插進去老鼠的鏡頭，她害怕的原因就是爲了那個老鼠。如果把老鼠換成裝死的人，她就變成注視一幕悲劇。如果另外拍一個小妹妹大笑的鏡頭，把它剪開插進去裝死的人的鏡頭，就產生一種不合邏輯的情形。

用兩個以上單獨沒有什麼意義的鏡頭，按某一種順序把它們結合在一起，雖然這些鏡頭完全不相連接，但如果使它們彼此關連起來，就能創造某種事件。例如去年夏天在海岸上拍的一個遠景，昨天又在公園裡以天作背景拍了一個人凝視的特寫，兩者接在一起，能給觀衆一種印象，認爲那個人在海岸上俯視大海。假若把海浪翻騰的鏡頭後面接上一個人似乎戲劇性的凝視磚牆的鏡，就會使他變成一個瀟灑頭的人。

前面已經講過的是：

(一) 活動電影必須活動。

(二) 電影運動的幾種方式。

(三) 靜止物體的鏡頭用巧妙的剪輯技巧聯結在一起，能够創造一組具有藝術性運動的接合。

(四) 一部影片是由許多分離則毫無意義的鏡頭組合而成的。

這些要點表示影片在攝製時是機械的，並且指明一個導演在能够控制機械並強迫它感應他的情感之前，應當知道與感受至何種程度。

瞭解這些以後，在基本階段最好只在紙上拍攝影片，先把人物，地點，與物體列表寫下來，然後再編寫一次，使它們按照順序呈現一個「視覺形式」的故事，虛構至某種程度，單獨用許多完全不相接連的影像描述故事而顯露電影的能力。這樣能發展一種對故事的感受能力和一種對電影價值的意識，換句話說，在開始拍攝電影以前，要先想像視覺以代替文字的措辭。(待續)