



明天文库·动画系列

动画 音乐与音效

DONGHUA
YINYUE YU YINXIAO

丛书主编 彭玲

金桥 著

上海交通大学出版社

明天文库·动画系列

动画音乐与音效

金 桥 著

上海交通大学出版社

内 容 提 要

本书是一部音乐艺术与音效技术相结合,基础理论与实际操作相联系的专著。全书分为动画音乐的创作、动画音乐的演奏、动画音效的制作和动画音乐精品鉴赏四个章节。作者用深入浅出的语言,为读者勾勒出音乐创作的主要过程,音乐表演的各种形式,音效制作的先进技术,以及世界动画片大国目前在动画音乐、音效方面已达到的水准。通过阅读本书,读者有望对动画音乐与音效创作的概况及具体细节,得到较直观而又深入的认识。

本书可作为大学生的教材或教学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

动画音乐与音效/金桥著. —上海:上海交通大学出版社,2009

(明天文库,动画系列)

ISBN978-7-313-05459-3

I. 动... II. 金... III. 计算机应用—音乐制作 IV. J619-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 165418 号

动画音乐与音效

金 桥 著

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 951 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:韩建民

立信会计出版社常熟印刷联营厂 印刷 全国新华书店经销
开本:787mm×960mm 1/16 印张:14.75 字数:276 千字

2009 年 1 月第 1 版 2009 年 1 月第 1 次印刷

印数:1~3050

ISBN978-7-313-05459-3/J·223 定价:25.00 元

版权所有 侵权必究

总 序

对于动画的教育和研究,我是一个外行,但作为一个动画爱好者,自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典片后的终生难忘,也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融,即便时至今日,虽然公务繁忙,但只要有诸如《汽车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映,我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过,一个众所周知且令国人不能不感到苦涩的现象是,这个领域和市场多年来被海外、特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了,甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利,可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。对此,如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之,似乎并不全面(文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程),也于事无补。

但不管怎样,近几年来,从中央到地方,从城市到农村,从家庭到学校,从成人到儿童,在全国范围内有一种呼声日趋强烈,有一个共识正逐渐形成,即:这种局面不能再持续下去了!因为,在当今这个全球化、信息化的时代,无论从经济(文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头)、政治(文化精品构成提升国家形象的软实力),抑或文化(弘扬中华文化)、教育(培养新一代接班人)角度看,振兴包括动画产业在内的文化产业,都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

有数据显示,当前全球动画产业总值大约为2500亿美元,约合人民币2万亿元,而中国仅为人民币180亿元,不到1%;我国一年播出动画节目的需求量大约为26万分钟(等于4300多个小时),而现有动画机构的生产能力仅2万分钟(300多个小时),缺口达24万分钟(约4000个小时);我国动画专业队伍需求量大约为15万人,而当下不到1万人。

所有这些,无不表明,中国要跻身于世界的文化大国、动画大国之列,既是一个光荣而艰巨的目标,也是一个庞大而系统的工程,必须集中全民的智慧,付出辛勤的努力,依靠社会各个方面的扶持和配合,包括:加大投入、放宽政策、健全法制、学习先进,等等,还有一个不可或缺的关键就是:培养人才——特别是兼通艺术、技术,并富有原创性、复合型的高端人才。

正是在此背景下,上海交通大学媒体与设计学院充分发挥百年名校、工科强大、文理交融、艺术和技术结合等独特优势,从2005年起,在彭玲教授的带领下,有效整合本院影视系、传播系、设计系的力量,组建了动画教学与科研团队,以高度的社会责任感、历史使命感,适应社会和市场的需要,开设了一系列动画专业的核心课程,取得良好的教学效果。同时,完成了上海市哲学社会科学规划项目《中外动画原创性比较研究》等一系列成果,包括专著1本、期刊论文25篇、研究生和本科生论文27篇。不仅如此,通过教师带领学生“边学边干”的方式,还创作了一批出色的动画作品。在这个过程中,一批经过课堂和实践检验、受到学生肯定的教材也就逐步成型、呼之欲出了。

我欣喜地得知,在上海交通大学出版社的大力支持下,这套共计14本基本涵盖了动画专业核心课程的教材系列丛书即将陆续付梓。在此,谨向各位作者、编辑,特别是彭玲教授,表示衷心地祝贺和感谢!

优质的教材是人才培养的重要一环,一旦它与优质的师资、生源形成良性互动,则整个学科建设必能跃上一个新的台阶。尽管这套教材的品质和水准,包括科学性、前沿性、实用性、可读性等,还将进一步接受广大读者的考核和评判,但“千里之行,始于足下”,只要作者团队本着虚心态度,再接再厉,精益求精,就一定能不断走向成熟和完善。

但愿全社会都行动起来,群策群力,众志成城,关注本土动画,提升中华文化,则中国动画产业、文化产业繁花似锦的美好未来,就指日可待了!

张国良

(上海交通大学媒体与设计学院院长)

2007年8月

前 言

动画片包括剧场动画、电影、电视动画剧集、动画短片等多种形式,无论在何种形式的动画片中,音乐与音效都是非常重要的构成要素之一,由于动画片所具有的特殊性,它的画面基本上是虚构、描绘出来的,因此故事情节、人物表情、片中场景的真实感与临场感,很大程度上要依靠优美的音乐与逼真的音效来营造,动画音乐还担负着交代背景、描绘场景、烘托气氛、确立节奏等重要作用,比较其他类型的影片而言,音乐对于动画片可以说是更为至关重要的。当今的动画制作者,对于音乐与音效都非常重视,不仅投入大量精力进行音乐创作和音效设计,还不惜耗费巨资聘请具有知名度的音乐人和艺术团体,往往在动画片拍摄之前就完成音乐的创作与制作,不仅将音乐及其衍生品作为影片前期宣传的重点,还以音乐的旋律起伏、节奏变化和曲式结构为依据,进行动画片的前期拍摄和后期剪辑。许多优秀动画片的主题曲、插曲和场景音乐,不仅是影片放映时必不可少的表现要素,更在影片之外成为独立的经典音乐作品。

一个优秀的动画制作者,理应对动画音乐与音效的上述重要作用有所体会,但要掌握音乐与音效这一艺术与技术的结合体却并非易事,而国内目前也缺乏这方面的专著和教材。本书以动画音乐的创作、音乐与音效的制作为主体,向影视动画专业的学生介绍了这一创作和制作工作的整个流程,并列举了大量优秀动画音乐片段为实例,使学习者能够对创作过程中的一些具体细节有所体会,并且掌握基本的音乐创作手段。考虑到普通动画专业学生的音乐基础,本书在音乐创作方面的论述易于理解,以深入浅出的方式引导读者进入看似神秘的音乐世界;在本书的第三章“动画音乐与音效的制作”中,作者介绍了从前期录音、MIDI制作、后期剪切处理到拟音与音效采集的最新技术,帮助读者了解如何将纸面上或脑海中的创作灵感,变为真实而有感染力的声音;而在第四章“中外经典动画音乐赏析”中,包括了对中国、美国、日本、欧洲等国家和地区经典动画音乐的背景介绍和作品分析,使读者更深入地理解这些优秀作品的艺术特色。

第一章 动画片中的音乐与音效 / 1

第二章 动画音乐的创作 / 8

第一节 旋律的创作 / 8

第二节 和声的配置 / 26

第三节 节奏的运用 / 40

第四节 曲式的构成 / 50

第五节 音色的调配 / 58

第三章 音乐与音效的制作 / 87

第一节 音乐与音效的前期录音 / 87

第二节 MIDI 制作 / 128

第三节 影视音乐与音效的后期剪切处理 / 138

第四节 拟音与音效采集 / 150

第四章 中外经典动画音乐赏析 / 156

第一节 中国动画片 / 156

第二节 美国动画片 / 175

第三节 日本动画片 / 198

第四节 欧洲动画片 / 213



第一章 动画片中的音乐与音效

自从J·S·勃拉克顿(James Stuart Blackton, 1875~1941)于1906年在美国拍摄了第一部动画电影《一张滑稽面孔的幽默姿态》,动画片这种可以自由发挥人们艺术想象力的影片,就成了大人、孩子们最为喜爱的艺术形式之一。不过在其问世之初,动画片与当时的其他电影一样,都是没有声音的“默片”,在放映这样的无声片时,为了掩盖放映机运转时发出的噪音,也为了烘托、渲染影片的气氛,音乐家们需要在放映的同时现场演奏合适的音乐,甚至还出现了专门配合无声片放映而写作的“电影伴奏乐谱集”。

电影史上的第一部有声动画片,是于1928年11月18日首次公映的《威廉号汽艇》(Steamboat Willie),这部由以米老鼠为主人公的动画影片,很好地利用了音乐来配合角色的夸张动作和滑稽表情,音画同步这种最新技术的运用标志着动画片的历史进入了一个全新的阶段。从20世纪20年代末至40年代初,迪斯尼动画片经历了快速发展的第一个“黄金时代”,从最初的使用流行曲调和民歌民谣的简单拼贴,到聘请优秀音乐家担任专职动画音乐作曲,再到采用古典音乐作为影片的配乐,音乐在动画片中的时间比例和重要程度,都远远超出了同时期其他类型的影片,在不少动画片中音乐所占的时间要占到整部影片长度的九成以上^①,音乐的重要性,在40年代初问世的电影史上第一部立体声动画片(同时也是划时代的第一部立体声电影)《幻想曲》(Fantasia)中达到了极致,在这部由指挥大师斯托科夫斯基指挥费城管弦乐团演奏的经典影片中,古典音乐不仅与动画紧密结合,甚至成为整部影片的基石和灵魂。

比较其他类型的影片而言,音乐对于动画片可以说是更为至关重要的。由于在早期的动画片中许多都没有对白,而是采用哑剧式的表演风格,也很少出现真实的环境音效,因此音乐就成为与画面等量齐观的关键要素。音乐在动画片中的功能,可以被归纳为下面的几点:

^① 具体比例数字为:《蒸汽船威廉号》,100%;《小鹿斑比》,96%;《木偶奇遇记》,90%;《大力士》,90%。

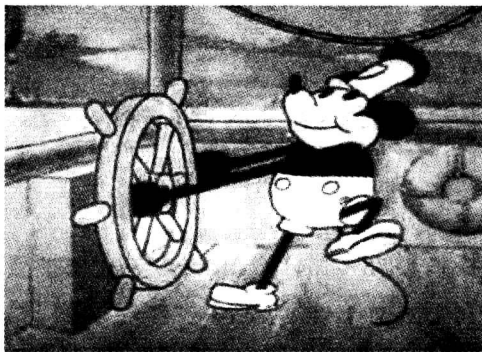


图 1.1 威廉号汽艇

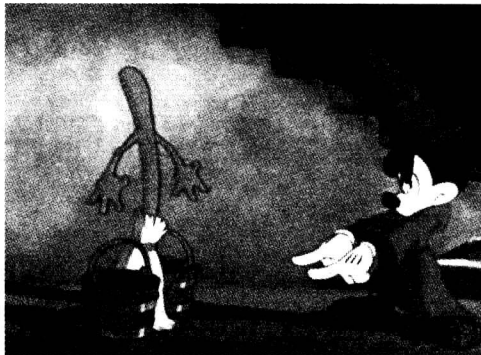


图 1.2 幻想曲

1. 交代背景

大多数动画片都会有一个较为明确的时代、地理、民族的背景,为了使影片的风格协调一致,应当由画面和音乐共同完成对于上述背景的交待。而音乐在这方面具有得天独厚的优势,由于音乐艺术历史悠久、脉络清晰、流派纷呈,每个时代、每个地区音乐的风格差异是非常明显的,一段色彩鲜明的乐曲,对于时代、地理、民族背景的交待,更胜于服饰、建筑、风光等视觉成分。当我们听到一段地道的爵士乐曲时,立刻会想起 20 世纪三四十年代的美国,新奥尔良的黑人乐手们用自由奔放的即兴演奏表现着内心的欢乐与忧伤;而当一段悠扬的中国曲笛声响起,有谁不会联想到江南水乡的袅袅炊烟,和骑在牛背上悠然自得的牧童。

2. 描绘场景

动画片中往往会出现各种具有典型意义的场景,可以是自然景观、人文景观,也可能是战争、灾难等突发事件,而音乐对于这样的场景描绘,可以说也是非常擅长的。首先,乐器的音色本身就具有很强的表现力,比如小号、圆号、长号等铜管乐器,与狩猎时的号角和战斗时的军号音色非常近似,用来表现狩猎和战争场面再合适不过了;而弦乐器的泛音,竖琴、长笛的轻奏音色飘逸而甜美,又具有虚幻的色彩,适合于表现天堂、仙境的美景……除了音色之外,音乐的节奏和音型也具有独立的表现特征,如进行曲、圆舞曲、波尔卡舞曲、帕凡舞曲等,或威严堂皇,或流畅优雅,或轻快活泼,或庄严肃穆,鲜明的音乐形象对于描绘各种场景是非常有帮助的。另外,在某些场景转换时,音乐还能发挥音乐蒙太奇的作用^①,即由音乐来衔接和交代故事情节,表现画面之外的情节

① 曾田力. 影视剧音乐艺术[M]. 北京:北京广播学院出版社,2003.

转换。

3. 烘托气氛

对于动画音乐来说又是一个必须担当的重任,对于欢快、恬静、紧张、恐怖等各种环境氛围而言,没有比音乐更适合烘托、渲染这样的气氛了。有时只要听到一个尖锐的长音,即使画面中没有出现任何视觉信息,我们也会不由自主地感到紧张起来。音乐之所以有这样的感染力,关键在于它所具有的丰富的和声、音色、节奏语汇,一个简单的大三和弦,就会给听者带来明亮、安详、谐和的听觉感受;一个复杂的减七和弦,又会使听者感到怪异、不安、恐怖,再加上不同的音色和节拍节奏所具有的表现力,对于烘托影片的气氛会起到重要的作用。

4. 刻画人物

动画片中的主人公,无论是人类还是动物,都会拥有丰富、充满情感的内心世界,而刻画人物内心的喜怒哀乐,正是音乐艺术最擅长的优势所在。旋律被称为音乐的灵魂,仅仅通过旋律创作中旋律线的上下起伏,不同调式的色彩特征,节奏形态的张弛变化,就可以有效地表现人物的情感与个性,《诗大序》中曾经有这样的表述:“情动于中而形于言,言之不足故嗟叹之,嗟叹之不足故咏歌之,咏歌之不足,不知手之舞之,足之蹈之也”,也说明了音乐舞蹈的感染力,更胜过语言的表现力。在动画片中,当片中人物的情感强度达到相当程度时,往往需要音乐来刻画其内心的复杂感受,并借此引发观众的情感共鸣。

5. 确立节奏

优秀影片的镜头拍摄和画面剪辑,都需要具有良好的节奏感,而在动画片这种特殊的艺术形式中,动画设计师的节奏感往往来自音乐的节奏。现代化的动画片制作,都会在动画设计前将重要的配乐段落先录制好,然后通过特殊软件将声波的图谱打印在纸面上,导演和设计师根据这些图谱来确定画面的运动节奏,动画师再根据运动节奏来绘制动画,在后期编辑的过程中,也需要利用音乐的节奏感来组织画面、完成剪辑。就此意义而言,音乐的节奏是整部影片节奏的基础与前提,而动画成了音乐节奏的图解。

音乐在动画片中出现的概率非常高,有些动画片除了少量的人物对白和自然音效外,音乐几乎是从头至尾出现的。我们可以将这些音乐按照它们不同的功能,分为片头片尾曲、主题曲与插曲、场景音乐、剧情音乐等。

6. 片头片尾曲

这是剧场动画片和电视动画片都非常重视的音乐类型,它的最初功能是为片头和

评委的演职员表提供背景音乐,但随着人们对头尾这两个重要时间段重视程度的提高,聘请有市场号召力的音乐家,创作琅琅上口、通俗易懂的歌曲作品,成了大部分动画片制作者共同的选择。片头片尾歌曲的篇幅都不太长,以单二部或单三部曲式写成的这类歌曲,时间通常在3~5分钟左右,不少歌曲的曲名就采用了影片的名字,更加深了观众对影片和音乐的印象。许多优秀的动画片头片尾歌曲,如美国动画片《美国鼠谭》(An American Tale)片尾曲《遥远的地方》(Somewhere out there),日本动画片《哈尔的移动城堡》片尾曲《世界的约定》,中国动画片《宝莲灯》片尾曲《爱就一个字》等,都伴随着影片的上映而在歌迷中风靡一时,成为脍炙人口的流行金曲。

7. 主题曲与插曲

这也是动画片中非常重要的音乐成分,尤其是主题曲的创作,必须紧扣影片的主要脉络,体现主人公的思想感情,起到深化主题、加深记忆、引发共鸣等多重作用。主题曲通常出现在故事情节发展到高潮的关键部位,在影片的结构方面也具有重要的作用,它本身的曲式结构通常短小精悍,以单二部曲式最为常见,由于歌曲中的主要动机往往代表着主人公的形象,这一动机很有可能在影片的其他部位以不同的形式多次出现。如美国动画片《狮子王》主题曲《今夜你能感受到爱吗?》(Can You Feel the Love Tonight?),由提姆·瑞斯(Tim Rice)作词,艾尔顿·约翰(Elton John)作曲并演唱,表现了小狮子辛巴对女朋友娜娜的深厚感情,先后以男女声二重唱和男声独唱的形式出现在影片的关键部位,不仅给影片观众留下了深刻的印象,还获得了第67届奥斯卡最佳电影歌曲奖。插曲是动画片中除了主题曲之外的其他歌曲,往往同剧情有较直接的关联,能起到渲染感情、活跃气氛、划分结构的作用,在刚才提到过的动画片《宝莲灯》中,李纹演唱的《想你的三百六十五天》和刘欢演唱的《天地在我心》,就是作为插曲出现在影片中的。

8. 场景音乐

这指的是那些伴随特定场景而出现的音乐段落,它们在影片中的地位虽然不像片头片尾曲和主题曲那样引人注目,却也是不可或缺的成分。场景音乐的首要功能当然是描绘片中的重要场景,如《狮子王》中野牛狂奔的场景,《美国鼠谭》中轮船失火的场景,都是充满动感、场面宏大的重头戏,音乐在其中扮演了重要的角色,运用紧凑的节奏、强弱的对比和大型交响乐团丰富的音色,生动地描绘出上述场景中紧张得几乎令人窒息的气氛。另外,场景音乐在某种情况下还可以代替自然音效的作用,从早期的动画片开始,片中人物许多动作的配音,多是用音乐来代替自然音效的,比如从高处滑落的镜头,可以用一连串下行的音阶来表现,粗暴敲门的镜头,可以用若干个不谐和和

弦来代表,大提琴的拨弦是猫靠近老鼠时蹑手蹑脚的形象,而小提琴的滑奏则用来表现各种滑稽动作等。与真实的音效相比,场景音乐更为夸张幽默,可以给观众更多的想象空间。



图 1.3 《狮子王》奔牛场景

9. 剧情音乐

这指的是那些与影片情节发展直接相关,有时甚至是情节发展基础的音乐段落,这一类音乐往往作为客观性音响直接出现在影片的画面中,声音与画面的结合非常紧密。最典型的例子是动画片《猫和老鼠》中的《猫儿协奏曲》,主要剧情为猫钢琴演奏家汤姆在演奏会上表演高难度的钢琴曲,在不经意中惊动了正在钢琴中熟睡的老鼠杰瑞,为了报复汤姆打断自己的美梦,杰瑞在演奏过程中不断给汤姆制造麻烦,最终使汤姆精疲力竭、难以应付,而杰瑞则成为听众欢呼的对象。影片以匈牙利钢琴家、作曲家李斯特著名的《匈牙利狂想曲》第二号为蓝本,并对原作进行了精心而巧妙的编辑,将情节的发展与钢琴曲的展开完全融合在一起,真正做到了声画合一、互为表里的境界。甚至有些影片,就是作为音乐的图解而拍摄的,如 1929 年迪斯尼拍摄的《骷髅舞》,就是以法国作曲家圣桑的小提琴曲《骷髅之舞》为蓝本的图解式作品,片中的骷髅随着音乐跳起了华尔兹,他们把自己的四肢脱卸下来,拿起胫骨敲击着胸骨,发出叮叮当当的钢琴声,给人以强烈而有趣的视听感受。

音效是动画片中除了对白、音乐之外的又一声音要素,可以起到加强画面的真实

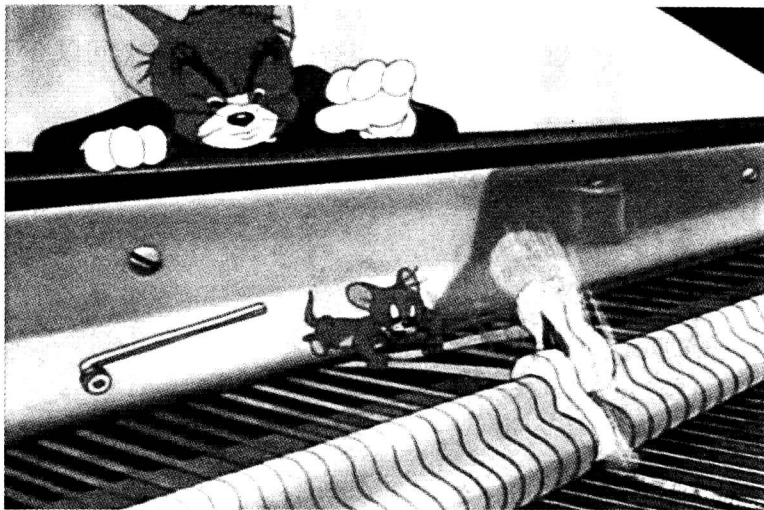


图 1.4 《猫儿协奏曲》剧照

感,延伸串联画面,烘托环境气氛,增强静态画面动感等作用^①,与其他类型的影视作品不同,动画片中的画面全部来自动画师的创造,所以基本上不存在“同期录音”的概念,所有的音效都是根据影片画面的需要重新采集的,当然也可以从市场上找到不少现成的音效库光盘,上面收录了由唱片公司录制的分门别类的音效,如果这些都不能满足我们的要求,还可以请拟音师来模拟某些音响效果。当代电脑音频系统的运用,更使音效制作的效率大为提高,有许多听起来不可思议的声音,实际上都是由电脑处理加工完成的。动画片中最常见的音效,主要有**人体活动音效、日常生活音效、各类动物音效、自然环境音效、交通工具音效、武器装备音效、人工虚拟音效等。

(1) 人体活动音效:包括人的心跳、喝水、吃饭、咳嗽等生理状态,行走、奔跑、游泳、跳越等运动状态,嬉笑、哭泣、叹息、气愤等情绪状态。成人与儿童,男性与女性的人体活动音效有很大区别,需要分别采集。

(2) 日常生活音效:包括锅碗瓢盆等厨房用品,水龙头、马桶等卫生设备,打印机、电视机、收音机等家用电器,电话、传真机、手机等通信工具,各种材质门窗的开关等音效。

(3) 各类动物音效:包括鲸鱼、海豚、鲨鱼、小丑鱼等海洋动物,狮子、猎豹、角马、羚羊等草原动物,老虎、猴子、猩猩、鸟类等丛林动物,狗、猫、老鼠、昆虫等日常小动物的

^① 李南. 影视声音艺术[M]. 北京:中国广播电视出版社 2001:20-26.

音效。

(4) 自然环境音效:包括风声、雨声、雷声、闪电声、海浪声、溪流声等自然环境音效。

(5) 交通工具音效:包括汽车、拖拉机、飞机、轮船、火车、航天飞船等现有交通工具音效。

(6) 武器装备音效:包括枪械射击、子弹上膛、手榴弹爆炸、炮弹发射、坦克行驶、直升机飞行、战斗机飞行等音效。

(7) 人工虚拟音效:包括不明飞行物、星际太空飞船、神秘生物怪物、未来武器等现实生活中不存在的虚拟音效。

本书的主要内容,即围绕动画音乐的创作与制作,动画音效的采集与编辑,以及音乐、音效与动画人物、情节、动作之间的相互关系而展开,还将对各国与地区的动画音乐代表作品,进行深入浅出的研究和分析。在第二章“动画音乐的创作”中,介绍了旋律、和声、节奏、曲式结构、音色等音乐构成要素的各自作用和基本创作方法,列举了大量影片配乐的实例,说明音乐各要素在动画作品中的作用,并列出了有关的参考书目,方便有兴趣的读者进一步研习;在第三章“动画音乐与音效的制作”中,包括了动画音乐与音效的前期录音、MIDI 音乐制作、影视音乐与音效的后期剪切与处理、拟音与音效采集等丰富内容,笔者向读者介绍了音乐与音效制作过程中常用的硬件和软件,以及声音制作的基本原理与关键技术;在第四章“中外经典动画音乐赏析”中,笔者列举了中国、美国、日本、欧洲等地区的多部经典动画音乐作品,介绍了各国动画音乐大师的艺术特色及其代表作,并深入分析了这些动画音乐作品中重要主题和片断,使读者在有限的篇幅中,对世界动画音乐创作的概况有所了解。

第二章 动画音乐的创作

第一节 旋律的创作

在动画音乐的创作过程中,旋律的创作通常是音乐创作的第一个环节,虽然动画音乐的旋律与其他音乐作品中的旋律就其本质而言并无多大不同,但由于动画艺术本身的特殊属性,动画音乐的旋律创作大致具有以下一些特点。

(1) 色彩鲜明、形象生动,动画片的情节和画面大都简洁明快而又活跃,相应地也要求动画音乐的旋律色彩鲜明,对于那些具有明显地域特征或是时代特性的动画作品,更要求音乐旋律能够体现出作品的地域和时代色彩,从而加强整体上的艺术真实感。

(2) 与画面的联系比较紧密,动画音乐从它诞生之初,就是同画面紧密结合在一起的,早期的某些动画音乐旋律,就是作为剧中人物的动作的具体音效而创作的,今天的动画音乐虽然已经摆脱了对于音响效果的简单模仿,但“音画同步”的创作方式,仍然是绝大部分动画音乐所惯用的手法。

(3) 结构紧凑、篇幅短小,无论是动画电影、电视片还是动画游戏作品,画面的切换节奏相对其他影视作品要快得多,每一个场景持续的时间一般都不会太长,因此动画音乐的创作通常也都结构紧凑、篇幅短小,无论是每个乐句的规模,还是一个段落内乐句的数量,通常都有很强的节制感。

(4) 展开的程度有限,音乐旋律的展开方式非常多,展开的程度也可以根据作品篇幅的需要而由作曲者掌控,而对于时间和空间都比较有限的动画作品而言,音乐旋律的展开程度不可能太大,展开的方式也不能太多,这实际上对作曲者的创作技术提出了更高的要求。

在我们学习为动画作品创作旋律之前,首先需要了解旋律的基本属性,以及旋律展开的一些常用手法。

旋律又称为曲调,是“有某种意义,统一的,有秩序的乐音的连续”(见《大赫尔德词典》)。旋律是音乐艺术用以反映人类内心感受的艺术化语言,也是表达思想感情最直

接、最重要的手段之一。在音乐的各大构成要素中,旋律是最易辨识、最富表现力、最能打动人心的。有许多音乐作品,它们的歌词或许已被淡忘,和声、配器和曲式结构在脑海中已不再清晰,唯有优美如歌的旋律以其独具一格的生命力和摄人心魄的魅力,长久地留存在欣赏者的内心深处。

一、旋律的起源

早期的音乐旋律与人类语言中抑扬顿挫、张弛起伏的语调是密切相连的,语调能够有效地加强文字本身所欠缺的情感力量。而从语调中提炼而来的音乐旋律为了加强语气、表达用文字语言难以尽述的内心感受,逐渐将语言中音调的曲折变化演变为富于表情、生动有力的吟咏和歌唱。因此,歌唱性是绝大多数旋律所具备的首要特征之一,这不仅体现在歌曲中的主要曲调大多易于人声演唱,即使是在器乐作品中,旋律也常常带有很强的歌唱性,只不过这时“歌唱”已经不再受制于人类声带的局限,而是直接发自音乐家内心的心灵咏叹。欣赏者在聆听时,也常会不自觉地“在心中”歌唱应和,这说明了旋律的歌唱性于人们创作、欣赏音乐的自然天性相当吻合。

在20世纪以后的部分现代音乐作品中,作曲家们出于不同的考虑,有意地避免旋律的歌唱性,他们破坏旋律的调性基础,割裂旋律线条的连贯性,并且将节奏极端复杂化。这样的技术处理无疑改变了旋律在音乐表现中所起的作用,并且有可能导致旋律的解体。这样的现代旋律演奏、聆听起来有很大的难度,也较难在欣赏者的心中引发共鸣,但如果我们需要表现特定时代或是特定场景的话,这样的旋律又是传统音乐旋律无法替代的。

二、旋律的类型

从音乐作品的表演形式出发,可以将旋律分为声乐化旋律和器乐化旋律两类。

声乐化旋律也就是由人声演唱的歌曲旋律,它们的特点同人类的嗓音条件、歌唱技巧和语言习惯有密切的联系。这种旋律的音域较窄是因为绝大多数歌唱者的有效音区都在两个八度以内,对于合唱和通俗歌曲演唱而言,最佳的音域大多只有一个八度多一些,接近最高音和最低音的极限音域不是演唱困难就是音量太小而实用性降低,因此如果是创作声乐化旋律,一定要考虑演唱者的嗓音条件和技术功底;连续旋律线不可过长是因为人们的肺活量有限,在演唱时为了保证一定的音量,连续歌唱的时间不可能太长,必须换气后才能演唱下一乐句,这就要求我们在