

21世纪

中国影视艺术系列丛书

YINGSHIYISHU

# 影视声音创作艺术

伍建阳 编著

# 影视声音创作艺术

二十一世纪中国影视艺术系列丛书

### 图书在版编目(CIP)数据

影视声音创作艺术/伍建阳编著. —北京:中国广播电视出版社, 2005. 1

(21世纪中国影视艺术系列丛书/李兴国主编)

ISBN 7 - 5043 - 4480 - X

I. 影… II. 伍… III. ①电影 - 应用声学 ②电视 - 艺术 - 应用声学 IV. J915

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 129358 号

## 影 视 声 音 创 作 艺 术

编 著	伍建阳
责任编辑	王本玉
封面设计	郭运娟
责任校对	张 哲
监 印	陈晓华
出版发行	中国广播电视出版社
电 话	86093580 86093583
社 址	北京市西城区真武庙二条 9 号(邮政编码 100045)
经 销	全国各地新华书店
印 刷	河北省高碑店市鑫昊印刷有限责任公司
开 本	850 毫米 × 1168 毫米 1/32
字 数	260(千)字
印 张	11.25
版 次	2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷
印 数	4000 册
书 号	ISBN 7 - 5043 - 4480 - X/J·363
定 价	20.00 元

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

二十一世纪中国影视艺术系列丛书

编委会

主 编 李兴国

副主编 刘书亮

编 委 王克瑞 宋培学 王本玉

李兴国 毕根辉 刘书亮

魏丽文

## 序

《二十一世纪中国影视艺术系列丛书》是由北京广播学院(现为中国传媒大学)电视学院组织编写的影视艺术系列大型丛书,共20余种,总计600多万字。涉及影视艺术创作各元素、各门类,涵盖了影视艺术制作的整个流程,这是中国影视艺术界迄今为止涉及面最广的一套影视艺术系列丛书。

中国的电影和电视剧艺术从20世纪80年代初期的分庭抗礼,到90年代末期的相互融合,已经走过了20多年的历程。这期间人们逐渐意识到,电影和电视剧,都是由技术作为母体的综合性大众艺术,使用的都是由影像和声音构成的视听语言,在艺术本质上二者并没有根本的差别,所不同的是技术制作手段和传播方式。但是,80年代以来,由于电子技术,尤其是计算机技术的迅猛发展,使得电影和电视剧的技术制作手段逐渐趋于一体,而且这种趋势,使二者的传播途径和观赏方式也逐渐合二为一,划分二者差别的两大天然障碍逐渐消融。通过电视看电影,已经成为不争的事实,电视剧导演拍电影,而大量电影从业人员涌入电视剧创作行

列,这已经成为当今影视界的一道亮丽的风景线。这一切都说明影视艺术已经合流,电影艺术家和电视剧艺术家已经成为一体,正像水墨画、水彩画、油画都属于绘画艺术一样,电影和电视剧也都属于影视艺术。

一个国家、一个民族艺术水平的高低,从一个方面标志着这个国家、这个民族文明程度的高低,而文明程度的高低又取决于理论思维能力的高低。覆盖面最广、影响力最大、渗透性最强的影视艺术,在整个民族的精神文明建设和美育中,起着其他姊妹艺术难以替代的作用。在电影和电视剧已经成为人民群众文化“主食”的今天,我国的影视艺术理论研究则显得相当薄弱。这种状况在很大程度上制约着我国的影视艺术的发展。国产电影和电视剧在大量涌入的海外电影和电视剧的冲击下,显得日益疲软,这一方面与我们的经济实力有关,另一方面也显示出我国影视艺术从业人员艺术素质的薄弱和理论修养的匮乏。改变这种状况的惟一途径就是广大影视艺术从业人员艺术素质和理论水平的提高和对未来影视艺术家的培养。正是在这种状况下,使我们有了组织编写这套丛书的初衷。我们希望这套丛书既可作为北京广播学院电视学院学习影视艺术专业学生的教科书,又可作为广大影视艺术从业人员的进修和培训教材。

这套丛书,是以北京广播学院电视学院影视艺术学教学大纲作为基本框架,针对影视艺术创作人员所需的最重要的知识结构所设计的,涵盖了编剧、导演、表演、摄影、剪辑、美术设计等专业的主要课程,从前期策划、剧本创作、导演构思、美术设计到现场拍摄、后期剪辑、电脑特技制作合成等各个环节。可以说,这套丛书既是北京广播学院电视学院影视艺术学教学与科研成果的集中展示,又是迄今为止,我国最完整、最系统的影视艺术学教材。

这套丛书的二十几位作者,都是北京广播学院电视学院

影视艺术学的中青年教师。他们其中许多人在美国、日本、法国、英国留学多年,大部分具有硕士和博士学位,而且其中许多人既是教学经验丰富的教授,又是优秀的电影电视剧编剧、导演、摄影、美术设计和剪辑师,既有扎实的理论修养和崭新的思维观念,又有敏锐的艺术感觉和较强的实践能力。这两方面的素质,无疑使这套丛书避免了脱离实际的夸夸其谈和缺乏理论涵养的匠气。

由于时间仓促,这套丛书难免有不完备之处。希望广大读者见谅,并真诚地希望给我们提出改进意见。同时,由于艺术观念、艺术实践和影视技术在日新月异地发展,我们这套丛书只能是影视艺术发展过程中一个阶段的探索和总结。我们希望和广大读者一起努力完善我们的工作,争取与时代保持同步。

《二十一世纪中国影视艺术系列丛书》编委会  
北京广播学院电视学院学术委员会  
2001年10月28日

## 内容简介

《影视声音创作艺术》一书是作者在多年的教学研究和艺术实践基础上潜心思考的结果。全书以“聚焦”的方式探索了影视声音艺术创作中最重要的一些观念,以期给影视艺术创作人员和研究者提供参考。

本书共分十个章节。“概论”是全书的概述。

第一章“音响”阐述了区分“环境音响”与“动效”的概念在理论研究与创作上的意义以及音响在影视艺术作品中的作用。

第二章“音乐研究”主要对音乐艺术最本质的特性——“不确定性”和音乐发展中的二律背反性质进行了阐述,说明了构成影视音乐两大部分的“节目音乐”和“音乐节目”在性质、形式、功能和节目制作方面的不同。

第三章“有声语言”,主要分析了有声语言区别于印刷符号的“有声性”——副言语在叙事、表意、塑造人物性格、表现人物内心世界复杂情感方面的作用,同时分析了“节目语言”和“角色语言”的本质不同,以及它们在表现作品风格方面的功能。

第四章“声画关系”从技术层面、心理-生理层面、艺术层面等不同角度分析了声画关系的各种具体形式。

第五章“节奏”,主要论述节奏在影视艺术创作中的表现意义。



第六章“风格”，主要阐述“风格”的含义及声音作为影视艺术风格要素的性质和作用。

第七章“影视剧音乐”分析了影视音乐的性质特点，并论述了“有源音乐”与“无源音乐”、“场景音乐”与“主题音乐”的定义、关系和功能，以及影视音乐语言的风格特征。

第八章“声音设计”在前述各章基础之上，逻辑地导出“声音设计”的概念。

第九章简述音频技术发展及与影视艺术的互动关系。



第二节	影视时空 .....	(137)
第三节	剪辑 .....	(149)
第四节	声画关系的表现意义 .....	(153)
<b>第五章</b>	<b>节奏</b> .....	(164)
第一节	节奏——运动的基本要素 .....	(165)
第二节	影视艺术的节奏 .....	(170)
<b>第六章</b>	<b>风格</b> .....	(186)
第一节	风格的含义 .....	(187)
第二节	影视风格 .....	(195)
第三节	声音作为风格要素 .....	(199)
<b>第七章</b>	<b>影视剧音乐</b> .....	(210)
第一节	影视剧音乐的他律性质 .....	(211)
第二节	影视剧声音的形式 .....	(213)
第三节	影视剧音乐的风格语言 .....	(240)
第四节	影视音乐的功能 .....	(266)
<b>第八章</b>	<b>声音设计</b> .....	(270)
第一节	声音设计的概念 .....	(270)
第二节	声音设计的内容 .....	(278)
<b>第九章</b>	<b>技术发展给声音艺术带来的影响</b> .....	(305)
第一节	录音技术的发明 .....	(306)
第二节	有声电影的诞生 .....	(311)
第三节	数字化大潮 .....	(323)
第四节	音频制作的非线性编辑化 .....	(330)
第五节	MIDI 技术 .....	(337)

# 概论 声音与媒介

## 第一节 正午下的阴影——问题的提出

本书的写作动机非常简单：影视声音终究被作为一个艺术问题放在了影视理论研究者和创作人员面前。

电影走过了百年的历史，经历了“戏剧的电影”、“文学的电影”、“画面的艺术”，终于走向了“视听艺术”的阶段。电视也有了半个世纪的历程，虽然磁性录音技术早于它而诞生，使电视一开始便享有着音频技术的成果，但在其后如日中天的发展过程中，声音始终笼罩在画面的阴影中，对它的误读随处可见。

我们可以看到两个有趣的现象，一个是当初曾激烈反对过声音的电影，如今高度重视声音的运用。在经过了初期的喧闹和争吵之后，人们迅速认识到了声音的巨大影响力。20世纪50年代即出现了多通道(multi-channel)音频技术和影院音响系统。虽然在其后的六七十年代由于电视的竞争导致电影业的衰退，但八九十年代以后，发达国家的电影业借高科技的威力，以炫人耳目的视听效果再度复兴，其中最重要的原因之一就是环绕声(Surround Sound)的使用，它以无以伦比的感染力彻底征服了观众。

而另一面,从诞生起就是声画俱全的电视,到今天依然生存在 20 世纪初的单声道时代(这也是研究声音艺术的时候只能以电影为主的原因)。毋庸置疑,这种现状严重地制约着电视声音艺术的发展。在音频技术发展历经百余年,从简单的模拟记录发展到今天的数字音响技术,无论是剧场、家庭音响、车载系统甚至网络音频和便携播放设备,双声道立体声技术和环绕声技术广泛应用的背景下,电视的单声道系统依然没有谢幕,不能不说是一个令人困惑的“奇迹”。因为技术环节或市场因素都并不构成电视采用立体声技术的真正障碍,那么它长寿的秘方是什么呢?至少有一点可以肯定的是,妨碍双声道立体声音或环绕声技术运用的,竟然是因为电视画面的问题。普通家庭电视机的屏幕尺寸根本无立体声技术(双声道或环绕声)的用武之地。

从某种意义上讲,音频技术的发展远远领先于视频。当电影刚进入宽银幕时期时,电影声音就已经成功地应用了多通道环绕声音响系统。其后,在此基础上衍生出的双声道立体声在家庭音响系统中得到了更为广泛的应用,它可以在我们正前方的两个扬声器之间展开一个宽阔的立体声场,细腻地表现声音的音色、动态、空间感、方位感和纵深感。当今天电影(更不用说电视)视觉还被限死在一个平面方框内时,而环绕声系统已经可以展现一个包围我们的 360° 的立体声场了。

而对声音艺术的研究远远落后于对剧作、导演、表演、蒙太奇理论等的研究。我们仅能从极少数的研究著作或散见于各种影视理论书籍的只言片语中窥见影视声音艺术的模糊轮廓。

笔者认为“概论”这一章是本书最重要的部分,理由有二:

1. 在这一部分里笔者把全书的主要内容做了一个简明的概括,使读者可以对全书涉及的问题有一个大致的了解。
2. 上

述问题有一些得出了笔者自己的结论,有一些只是作了一定的研究,而有一些则只是作为问题提出来。毕竟问题的提出以及证明的过程都比结论更有价值。

我们稍加考察就会注意到,在电影技术发展经历的几个重大的里程碑事件中<sup>①</sup>,有声电影诞生被认为是其中最具革命意义的。有趣的是,这种变化来自于正反两个方面,并同时对于有声电影和后来的电视产生着深刻的影响。

对事物的原初形态的研究可以触及到某些最本质的东西,而对事物的嬗变过程的考察则无疑对其整体概貌的认识有着至关重要的作用,这也是史学、文化人类学研究始终作为人文学科最重要的部门之一的原因。如果上述说法成立,那么本书从无声电影开始提出问题也就显得顺理成章了。

从声音的角度看,无声电影对后世有声片和电视的影响,有以下几个方面的表现:

### 1. 观念:“电影(电视)是画面的艺术”

有一种说法,认为电影从来都是有声的,因为默片在放映时都有音乐伴奏。此说法不完全能站住脚,因为音乐在默片时代不是电影摄制的组成部分,就是说,声音在电影的摄制过程中是不参与的,它只是在放映时才加入的。由于电影的记录媒质还不能记录声音,这种在后期加入的音乐与电影的艺术结构之间始终存在的距离,从“内容”

<sup>①</sup> 电影技术发展的几个重要转折点为:

电影的发明:1895年12月28日卢米埃尔兄弟在巴黎公开放映了第一部影片《工人离开卢米埃尔工厂大门》,标志着电影的诞生。

有声电影的出现:1927年艾伦·克罗斯兰拍摄了第一部带有音乐和部分对话场面的故事片《爵士歌王》,标志着有声电影的出现。

彩色电影的诞生:1926年阿尔伯特·帕克拍摄了《黑海盗》(美国)。该片是第一全部使用两色彩色染料印法工艺的故事片;1935年,罗伯特·马摩里安拍摄了《浮华世家》(美国)。这是第一部采用了三色染色工艺的长故事片。

宽银幕的采用:1952年,新的放映系统和宽银幕开始采用。

和节奏上都保持着一种松散的关系。从这个意义上讲,那时的电影的的确是默片。声音与摄制的分离对后世的电影创作和理论研究产生了深远的影响。

“电影(电视)是画面的艺术”的观点当然是源于无声电影。它无疑是默片对影视艺术理论和实践最重要的影响之一了。无论是电影还是后来的电视,这个命题几乎成了金科玉律。从早期的蒙太奇理论,到其后的“长镜头理论”,及现在通行的“无技巧剪辑”都主要是关于画面的理论。这个本是强调影视区别于其他艺术形式(特别是文学艺术和戏剧艺术)的观点被附加上了其他不必要的东西,因此带来一系列的副作用。譬如,其延伸观点是“声音是画面的附庸”。

电视无疑秉承了源自电影默片的这个观点,如果电影这么说还有其历史的原因,那么电视呢?今天所说的电影已经被历史地局限在了故事片的范畴内,而电视则不只有电视剧。在各类文艺节目,特别是音乐类节目中,声音还只是画面的补充吗?

影视是“视听的艺术”而非“画面的艺术”越来越成为共识,这个变化恰恰来自高举“画面”大旗的电影。

## 2. 剪辑:蒙太奇理论

上述“画面本位”理论的标志便是在早期电影发展阶段,经典蒙太奇理论成了电影最具特质的创作手法与理论体系。但是,我们要看到的是,经典蒙太奇是诞生、成熟于默片时期的体系,是关于画面组接的艺术与技巧,与声音无关。

其实从无声片开始,剪辑就无法逾越声音的制约。例如,在默片中表现人物之间的对话,首先是说话人的镜头,然后插入字幕,之后几乎是命定般的反打——听者的镜头。

如果在无声片中,声音在剪辑方面的制约作用还显得那样隐含的话,那么在其后的有声片中声音(特别是有声语言)几乎左右着对画面的剪辑,正/反拍像魔咒般挥之不去。这

与人们的理论大相径庭。影片的剪辑似乎成了普遍的关于声音的剪辑——如正/反拍及其变形,加上退居少数的画面的剪辑——真正出于画面之间的匹配关系考虑的组接方式。但后者却依然占据着关于剪辑研究的中心,让我们聆听着经典蒙太奇最后的回声。

经典蒙太奇在探索电影的特性,使电影摆脱戏剧的桎梏方面有着不可磨灭的贡献。但它也有着很大的缺陷,因此在有声电影出现之后就渐渐式微了。

### 3. 时空:画内与画外

默片式的画面思维方式,使影视的时空观念局限于画框内的时空。人们甚至花费颇多精力去研究如何从构图、镜头组接上去打破画框,表现画外空间。如非平衡构图、运动镜头等等。前者以牺牲某种视觉上的形式美感去引导观众对画外空间的联想,后者则通过变化的景别使画外空间不断成为画内空间。用“画面”的东西去表现“非画面”(画外)的东西,已经很有点悖论的意味了。

在关于声音的“有源”与“无源”的概论中,有源的声音指声源存在于画内的概念是错误的,它是把影视空间等同于画内空间的结果。影视的空间包括画内空间和画外空间两部分。请注意,这只是为着理论阐述的需要把影视时空分成两部分的,我们不应该忘记这二者是同一个东西,我们称之为影视的“叙事时空”——由事件、情节等等诸要素构成的特定的时空关系。因此,准确地说,有源的声音是指声源存在于具体的叙事时空中,无论它是在画内还是画外。而无源的声音也不是指声源不在画内,它是指没有任何具体时空特征的声音。

默片中只有无源的声音——音乐,其后的很长时间里,影视也只有有源的声音与音乐两种形式——声音(语言或音响)总是要被处理在画内的。



“画外音”字面上的意义应该是指存在于“画外空间”的声音,这与约定俗成的“画外音”的概念——影视剧中的“旁白”和“独白”两种形式——有着极大的不同,后者是没有任何具体时空特征的声音,是无源的。如前所述,存在于画外空间的声音,虽然不能直接从画面上看到声源本身,但它是有源的。因此,原有的“画外音”的概念同样是默片时代形成的“画面思维”而非“视听思维”的后遗症。

与画面的“跳跃”和“画框”性质不同,声音是连续无边框的,它在表现画外空间方面有先天的优势。同时,它也是剪辑、结构影片的重要因素。

#### 4. 音响:失落的世界

对于混乱的“音响”概念我们需要作什么样的梳理呢?为何作为大自然、人类社会最重要的物质属性的环境音响却与我们对它的忽略奇怪地成反比?

在影视艺术中,“环境音响”被与“噪音”划上了等号:有害的、干扰的声音。

我们这个星球是一个充满了形形色色声音的、生机盎然的世界,近似绝对无声的环境只存在于极特殊的场合(例如人工消声室)。在地球的各个角落都存在着各种各样的声音,它们编织成了一幅生动的背景。风中摇曳的枝条、轻轻推开的栅栏门或疾驰而过的汽车都发出不同的声音信息,这些“环境音响”或称“背景音响”给我们展示了每一个独特环境的各种动态信息,包括空间信息。

但所有这些我们赖以感知环境、判断事态、决定行动或慰藉心灵的信息都被一律冠之以“噪音”的名称。它似乎意味着除了有声语言和音乐,其他声音都是无效甚至有害的。当城市变得越来越庞大、拥挤、嘈杂的时候,当我们每一个人都读懂了繁华地带伫立的电子环境噪声显示牌上的分贝数的含义时,上述观念更是深入人心。