

影视传媒应用型系列教程

影视声音艺术创作 基础教程

冯 伟 编著



YINGSHI SHENGYIN
YISHU CHUANGZUO
JICHU JIAOCHENG

中国传媒大学 出版社

影视传媒应用型系列教程

影视声音艺术创作 基础教程

冯 伟 编著



YINGSHI SHENGYIN
YISHU CHUANGZUO
JICHU JIAOCHENG

中国传媒大学 出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视声音艺术创作基础教程/冯伟编著. —北京:中国传媒大学出版社, 2015. 9

ISBN 978-7-5657-1472-6

I. ①影… II. ①冯… III. ①电影—应用声学—教材
②电视—艺术—应用声学—教材 IV. ①J915

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 205373 号

影视声音艺术创作基础教程

编 著 冯 伟
责任编辑 黄松毅
责任印制 曹 辉
封面设计 郭 琳
出 版 人 王巧林

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024
电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405
网 址 <http://www.cucp.com.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 北京艺堂印刷有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.5
版 次 2015 年 9 月第 1 版 2015 年 9 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-1472-6/J·1472 定 价 45.00 元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换

前 言

目前,国内外已有许多关于影视声音的专著和学术论文——有进行电影声音理论研究的,有介绍影视同期录音技艺或录音设备的,有关于电影音乐作曲的,有专门讲拟音的,有专门讲音效采录的,有专门讲对白剪辑的,有专门讲混录的……相关文献已涉及到电影声音艺术创作的许多方面。本教程参考、借鉴、引用和吸收了该领域国内外许多学者的理论和实践成果,针对影视艺术院校电影导演、广播电视编导、戏剧影视文学等专业的核心课程《影视声音艺术创作基础》而编著,着力于系统、全面地介绍影视声音艺术创作的基础知识。应该说明的是,作者已尽可能在各章之后列出了相关的参考文献,在此,向这些成果的作者表示深深的谢意!

影视声音艺术创作要解决三个基本问题^①:一是声音的艺术追求,其中主要的是影视声音的艺术构思;二是如何将这种构思变为现实的存在,即如何将所设计的声音制作出来;三是对影视声音的评价与欣赏。如果说声音的艺术构思是影视作品的“灵魂”,那么最终让受众聆听到的实实在在的声音,则是影视作品的“肉体”。此外,创作者还必须了解自己所创作的声音可能带给受众的感受状况,包括他们的生理反应、心理效应和审美经验,以便使自己的创作处于自觉状态。也就是说,声音评价和欣赏也是声音创作的重要组成部分,是融入到影视声音艺术构思及制作的方方面面的。

本教程旨在从“影视声音艺术构思”、“影视声音艺术制作”和“影视声音艺术创作分析”三个方面提供影视声音艺术创作的概念和实践的坚实基础,可作为学习影视声音艺术创作的入门和提高了的教材。本教程共十一章:

第一章到第五章,主要介绍如何进行“影视声音艺术构思”。通过学习本部分内容,让学生学会根据导演总体艺术构思需要进行影视声音艺术设计,包括能协助导演、演员完成个性化语声造型,让语声充分发挥其戏剧性功能;能为不同风格、类型的影视作品选配适合的音乐,能巧妙设计音乐布局方式、配置音画关系、安排每一段音乐的入出点,让音乐充分发挥其戏剧性功能;能对音响进行艺术造型设计并发挥其戏剧性功能,学会运

^① 林达悃:《影视声音沉思录——林达悃文选》,中国电影出版社2010年版,第3页。

用典型性音响;能富有创意地设计声音三元素的层次、组接方式;能根据整部影视作品推出的亮点创造性设计“声音亮点”等等。

第六章到第十章,主要介绍与“影视声音艺术制作”相关联的基础知识。通过学习本部分内容,让学生掌握影视同期录音、ADR、拟音、特殊音效设计、音效采录、声音剪辑以及混录等方面的基础知识,运用相关技术呈现自己对于影视声音的艺术构思,并力争让每一项技术工作的最终成果都指向艺术:同期录音干净且富有表情、ADR与同期对白匹配且生动、背景声流畅且表情丰富、拟音真实且传神、特殊音效设计有独到之处、剪辑富有创意、有明显“声音亮点”等等。

第十一章是“影视声音艺术创作分析”实例——对电影《贫民窟的百万富翁》的声音艺术创作进行分析。通过对本部影片的声音艺术创作进行相对完整的分析,让学生明白什么样的影视声音是“好声音”,让学生懂得“为什么这是好声音”以及“怎么设计好声音”。实例分析是让学生与影视声音创作者近距离接触的有效途径,能进一步提升学生的影视声音审美能力及影视声音艺术创作能力。

书中的每一章都有小结、单元训练,并给出了进一步学习的主要参考文献。另外,针对“影视声音艺术构思”、“影视声音艺术制作”和“影视声音艺术创作分析”三大板块分别设计了“课程大作业”。

本教程撰写过程中得到了四川传媒学院副院长陈祖继教授的指导和帮助,在此表示崇高的敬意。

感谢四川传媒学院电影电视系张乐平、徐先贵、刘彤等系领导的支持。

感谢重庆大学李玲教授、罗俊老师、余立文老师的鼓励。

感谢四川传媒学院颜开老师、于宁老师的帮助。

感谢中国传媒大学出版社编辑黄松毅女士、李唯梁先生的帮助。

感谢老前辈廖渝生女士的鼓励。

西南交通大学李文威、曾李阳、陈佳、沈富强、肖亚楠、高微等研究生帮助收集了大量文献资料、核查了教材引用例片的中英文名称及出品年份、校对了书稿等,在此表示衷心感谢。

由于作者水平和知识面有限,加之时间仓促,本教程不当之处在所难免,恳请读者批评指正。

作者

2015年5月15日于花篱村

目 录

绪 论 /1

第一部分	影视声音艺术构思 /13
第一章	影视声音风格设计 /14
	第一节 写实主义风格 /14
	第二节 表现主义风格 /16
第二章	影视语声的艺术构思 /19
	第一节 影视语声的类型及其特征 /20
	第二节 影视语声造型的艺术设计 /25
	第三节 影视语声的戏剧性功能 /29
第三章	影视音乐的艺术构思 /44
	第一节 影视音乐的风格类型 /44
	第二节 影视音乐的布局方式 /55
	第三节 影视音乐与画面的结合方式 /63
	第四节 影视音乐创作的主要环节 /69
	第五节 影视音乐的戏剧性功能 /78
	第六节 影视音乐造型的艺术设计 /93

第四章	影视音响的艺术构思 /108
	第一节 影视音响的类型及其特征 /108
	第二节 影视音响造型的艺术设计 /111
	第三节 影视音响的戏剧性功能 /118
第五章	影视声音蒙太奇 /132
	第一节 声音各元素之间的叠置 /132
	第二节 声音的组接 /137
	第三节 声音各元素之间的相互转化 /141
第二部分	影视声音艺术制作 /151
第六章	影视声音制作理论基础知识 /152
	第一节 影视声音的物理属性 /152
	第二节 影视声音的心理属性 /158
	第三节 影视声音的艺术属性 /166
第七章	影视声音制作实践基础知识 /170
	第一节 录音场地 /170
	第二节 拾音设备 /173
	第三节 调音设备 /180
	第四节 记录设备 /182
	第五节 监听设备 /183
	第六节 周边设备 /186
	第七节 连接设备 /189
	第八节 数字音频工作站 /190
	第九节 影院还音设备 /193
第八章	影视声音制作前期准备 /195
	第一节 组建声音创作团队 /195
	第二节 写作影视声音创意设计阐述 /195
	第三节 制作声音预算表 /198

	第四节 编写设备清单 /199
第九章	影视同期录音 /201
	第一节 同期录音设备的配置 /201
	第二节 同期录音原则 /202
	第三节 检查设备、顺线 /202
	第四节 同期录音电平的控制 /203
	第五节 声音场记单的填写 /203
	第六节 同期录音的工作流程 /204
	第七节 同期对白录音 /205
	第八节 实景配音 /208
	第九节 采录房间环境声 /209
	第十节 用分离的方式录制画内声源 /210
	第十一节 同期群声录音 /210
	第十二节 采录同期音效 /211
第十章	影视声音后期制作 /214
	第一节 ADR /214
	第二节 拟音及拟音录音 /216
	第三节 资料音响的挑选 /224
	第四节 音效采录 /225
	第五节 特殊音效制作 /226
	第六节 声音剪辑 /228
	第七节 混录 /231
第三部分	影视声音艺术创作分析案例 /239
第十一章	电影《贫民窟的百万富翁》声音艺术创作分析 /240

绪 论

一、影视声音发展概况

长期以来,在影视艺术创作中,声音常常处于较为弱势的地位,这与声音在影视作品中的艺术表现力尚未得到充分的重视和运用有关。从奥斯卡金像奖(以下简称奥斯卡)声音奖奖项^①设立的历史演变,可以粗略看出人们对影视声音的认识过程:1930年第3届奥斯卡开始设立声音奖时,只有“最佳录音”(Best Sound Recording),此时的声音制作者被称为“声音指导”(Sound Director)。1958年第31届奥斯卡上,这个奖项被改成了“最佳声音”(Best Sound),这多少反映出人们认识到电影声音并不仅仅是“录音”的结果。1963年第36届奥斯卡声音奖的设立开始出现“最佳声音”和“最佳音响效果”(Best Sound Effects)的划分,声音设计的重要性开始得到重视。在1968年第41届奥斯卡上,这个奖项又变回到了“最佳声音”,只是在第48届(1975)、第50届(1977)、第52届(1979)、第54届(1981)增设了音响效果剪辑的“特殊贡献奖”(Special Achievement Award-Sound Effects Editing)。也许当时人们在电影声音剪辑上,尚未表现出足够的艺术创作能力,因而不足以每届奥斯卡设立单独的“音响效果”奖。从第55届(1985)开始,“最佳声音”和“最佳音响效果剪辑”(Best Sound Effects Editing)齐头并进。直到2003年,第73届奥斯卡将声音奖清楚地划分为“最佳声音剪辑”(Best Sound Editing)和“最佳声音混录”(Best Sound Mixing),电影声音制作中两个相辅相成、互为补充却又各不相同的领域才得以展现各自的风采。奥斯卡官方网站和维基百科对学院奖的这两个奖项设置进行了相应的解释。我们可将两个不同的奖项设置理解为:从艺术层面(构思、剪辑等)和技术层面(响度、动态等)对作品相应要求的倾向性体现。因此,本教材将会从“艺

^① 此处专指除“音乐”奖项之外的声音奖项。电影音乐的特殊本质体现在影视音乐与画面之间的关系中,体现在这二者之间相互作用的规律性中,所以,影视音乐的发展历史主要表现为“音画关系”的发展历史,我们可以将其大致分为“无关—从属—互动”三个阶段。奥斯卡金像奖从1934年开始设立电影音乐奖项。

术构思”和“技术工艺”两个方面来阐述影视声音艺术创作——将关于声音的艺术性构思方面的工作统称为“影视声音艺术构思”，专指在头脑中形成的对影视声音的全方位思考与构想；将关于声音技术性制作方面的工作统称为“影视声音制作”，包含同期对白录音、音效录音和背景声录音以及后期制作中的自动对白替换(ADR)、拟音(Foley)、声音剪辑以及混录等所有的技术性工作。

当然，影视声音艺术创作是技术与艺术的综合：艺术的实现依靠技术，技术的发展能够为艺术创作提供新思路，两者之间是彼此影响、相互促进的。在电影发展历程中，重大的科学技术成果无不对电影艺术的整体进步产生过令人瞩目的影响，电影声音艺术的发展更是直接依赖于录音技术的突破和飞跃。为教学方便，下面我们将分别来介绍影视声音在“技术”和“艺术”方面的发展历程。

1. 影视声音创作在“技术”方面的发展

影视声音创作在“技术”方面的发展变化表现在多方面：影视声音制作设备(如话筒、录音机、调音台、数字音频工作站等)的更新换代，影视声音形态经历从单声道到环绕声的变化，影视声音动态范围的扩展、保真度的提升、层次感的丰富以及由于这些发展而引起的影视声音创作者创作技巧的变化等。

起初，影片中的音乐(影视声音诸元素中，最早进入电影的是音乐，其次才是语声及音响)采用蜡盘发音的机械录音方式与影片相配合。随着录音技术的进步，出现了片上发音的光学录音方式(一种应用胶片感光原理把声音记录在胶片上的方法)。

20世纪50年代初，磁性录音被用于影片生产，由于其多方面的优点，在影片摄制、制作过程中取代了光学录音。但因为光学声带可以同画面一起印制，不需另增工序，且有成本低、使用寿命长、易保存等优点，所以在制作影片的最后一道工序即印制普通影片拷贝时，仍广泛使用光学录音。

1992年，Dolby实验室发布了使用数字光学声带的Dolby by SR. D制式。数字技术的发展与应用，引发了光学声带的革命性变革，使得光学声带与原来的传统模拟光学声带相比，无论声音的动态、信噪比及频响等指标都极大地提高了。

现今，电影声音仍然沿着人类对听觉维度丰满化的追求向前发展：细腻的、有层次感且富于变化的制作工艺在声音设计丰满化的大趋势中始终处于关键位置；5.1通路环绕声、全景声甚或今后更高级别声道数环绕声使得电影声音的艺术创作从整个环绕观影人的维度展开，影响到声音艺术创作的具体方法；声音设计师开始越来越注重利用高信噪比、大动态、精准的变调变速等数字技术特性来进行声音的设计。总之，数字化技术帮助我们更好地收录、编辑、混录全新的个性化声音，新的电影声音系统所提供的大动态、宽频段的高保真效果以及空间分布的多样化，为电影声音设计与制作提供了足够的创作空间。

2. 影视声音创作在“艺术”方面的发展

影视声音创作在“艺术”方面的发展变化主要表现为影视声音艺术创作理念的发展变化,我们可以通过人们对“声音设计”涵义的认知变化梳理出大致的发展脉络。

其实,电影从来就是有声音的,只不过默片时期的“声音”来自电影屏幕之外,这一时期的声音仅指音乐,是电影放映现场的音乐伴奏。1895年卢米埃尔兄弟的影片第一次在法国放映时,有钢琴师临场伴奏,主要目的是使观众在心理上适应无声的银幕画面,同时掩盖放映机发出的噪声。之后由钢琴师或管弦乐队在影片放映现场根据剧情需要选择音乐演奏。随着电影观众逐渐增多,电影发行机构在影片发行时附上一份包括影片情绪说明、适用乐曲名称和乐曲转换点等内容的配乐说明单,一些乐队指挥和城市图书馆都准备了专供电影配乐的乐谱。1908年法国作曲家圣-桑为无声片《吉斯公爵被刺》(*The Assassination of the Duke of Guise*, 1908)作曲后,作曲家们陆续进入影视行业,专门为无声片作曲,注意音乐与画面内容、情绪、节奏的配合,以增强影片的艺术感染力。

1927年,美国华纳兄弟公司推出有声电影《爵士歌王》(*The Jazz Singer*),结束了默片32年的历史。在有声片初创期,由于设备简陋和缺乏经验,在采用同步录音时遭遇了很多挫折和尴尬,比如声音不清晰、对白与语言动作不同步、噪声太大等。而且,由于当时人们对电影声音的表现功能缺乏充分的认识,在声音运用方面出现了音乐泛滥、对白空洞、音响失真等现象。由金·凯利执导并主演的电影《雨中曲》(*Singin' in the Rain*, 1952)便以幽默诙谐的方式生动再现了早期有声片摄制时遭遇的困境。

随后很长一个时期,声音所具有的巨大潜力并没有被挖掘出来,电影中的声音都是用来支撑画面的,亦即声音在气氛、节奏、内容及情绪等方面是完完全全追随画面的,画面上有什么,声音就表现什么。但在这一时期,电影声音设计的观念就已萌芽,具体可以追溯到1933年雷电华公司出品的电影《金刚》(*King Kong*, 1933),这部电影是声音创作的里程碑。默里·斯皮瓦克(Murray Spivack)创造性地运用声音,为影片进行了声音设计。他把狮子的吼叫声减速,降低一个倍频程,再用同一音调的声音混合在一起,来制造金刚的叫声。这可以说是后续的几十年中,声音设计主要的工作内容——即根据影片的人物、情节专门制作特殊的声音,包括音响效果、角色的声音、为特殊的物体(如太空飞船)设计和制作声音等。电影中新奇的画面、具有渲染力的音乐、富有特色的音效等合力营造出紧张、惊险的气氛,让当时的电影观众为之惊叹。早期的声音创作观念还充分地体现在迪斯尼的动画片中,夸张的动效声、与画面完美结合的极具节奏感的音乐成为迪斯尼动画片的标志。需要说明的是,在这一时期,电影声音设计主要是指特殊声音效果的设计,它只是电影声音艺术创作的一个部分。

随着法国电影新浪潮及其他欧洲电影思潮的影响,好莱坞在20世纪60年代末至70年代出现了“新好莱坞”电影创作时期。科波拉(Francis Ford Coppola)、卢卡斯

(George Lucas)、马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)、罗伯特·阿尔特曼(Robert Altman)等一批新锐导演在这一时期拍摄出了优秀的电影作品。这一时期的电影声音创作也逐渐发展到沃尔特·默奇(Walter Murch)和本·波特(Ben Burrt)的声音设计观念的时期。因为,这一时期的电影创作更具有导演的个人风格,是一个创作风格化的时期。影片的声音设计更注重电影的整体风格、环境气氛所传递出的时代信息和人物的内心感受,而非简单的声音制作。如阿尔特曼在声音的创作上就是带有强烈的个人色彩。他的影片中总会设计人物众多的场面,且说话的人很多,往往通过这种方式塑造群像,来反映时代和人物的状态,如《陆军野战医院》(MASH, 1970)、《纳什维尔》(Nashville, 1975)这类风格化的影片在声音的设计上也带有风格化的倾向。而这一点恰恰与欧洲电影创作不谋而合。

纵观欧洲电影,似乎并未形成像好莱坞那样的工业化极强的制作体系,而是更多个人化的创作风格,如罗伯特·布列松(Robert Bresson)、米开朗基罗·安东尼奥尼(Michelangelo Antonioni)、让-吕克·戈达尔(Jean-Luc Godard)等。在这些作者电影导演的创作中,声音的创作是影片风格的体现者之一,他们并不追求声音音质的完美(戈达尔就是要跳跃,声音的粗糙)、音乐的煽情(安东尼奥尼的影片几乎没有音乐,他认为自然环境就是音乐的交响)、声音和画面的结合(布列松电影创作的简约观念,声画分立的创作方式),他们的电影都是带有个人标签的、独一无二的,不是在电影工业化的制作体制中被类型化了的。

好莱坞电影的声音设计追求和影片整体风格统一,但在制作上还是比较注重多年形成的商业电影的制作传统,非常注意场景声音设计,重视声音音色的高质量以及声音细节的表现。在声音设计观念成型的 20 世纪 70 年代,除了个人风格化的电影非常突出之外,一大批优秀的商业电影也同时出现:《大白鲨》(Jaws, 1975)、《星球大战》(Star Wars, 1977)、《第三类接触》(Close Encounters of the Third Kind, 1977)、《异形》(Alien, 1979)、《洛奇》(Rocky, 1976)、《超人》(Superman, 1978)等,这些影片在电影声音制作技术上都处于当时的先锋地位。

电影声音设计师(Sound Designer)这一称谓正式出现在影片的演职员表中是在 20 世纪 70 年代(以往没有这个职业及称谓)。美国著名的电影声音混录师、声音剪辑师沃尔特·默奇(Walter Murch)和本·波特(Ben Burrt),他们两人在各自的电影《现代启示录》(Apocalypse Now, 1979 年)和《星球大战》(Star Wars, 1977)的声音制作中开始正式使用这一称谓,并将这一称谓沿用至今。本·波特和沃尔特·默奇创新性地使用这一称谓是想用这个新鲜的头衔表示自己在影片声音制作中的工作,是要传达一种电影声音创作的观念和方式,是为了说明声音在某些时候可以决定画面,就像画面可以决定声音一样,而且其效果和我们以往听到的声音截然不同。他们认为“杰出的声音”并不意味着是音量很大的声音,如果不考虑影片的整体性,即使是音质非常好的枪声、爆炸声、人为制

作的外星生物的人声,甚至是录制很精彩的配乐都不能形成完美的声音创作,而声音设计师正是完成这一使命的电影创作者。比如,沃尔特·默奇在为电影《现代启示录》创作声音时,在一定程度上让画面来支撑声音,使观众的观影体验从原来的“看到某个画面,听到某个画面的声音”,变成在某些时刻“听到某个声音,看到与之相应的画面”以及“听到某个声音,期待与之相应的画面”。可以说,沃尔特·默奇对声音的这一创造性使用改变了人们对电影声音的传统看法,使声音和其他电影要素一样,成为影片创作的元素之一,建立了声音和画面之间的良性“互动”关系。在这一时期,电影声音设计的含义更为丰富了,指的是对电影声音从前期到后期、从剪辑到混录、从艺术到技术方方面面的全面负责。声音设计师从电影制作的计划阶段就介入工作,比如说,从剧本阶段就和编剧及导演讨论声音创作构思,然后其工作贯穿整个电影前期拍摄和后期制作环节——贯穿对白、音响的录音和剪辑,直至最后完成声音混录。声音设计师与导演一起工作,对影片声音的整体风格和结构进行规划,摸索声音在电影中运用的多种可能性,把声音设计和叙事以及电影的主题表达有机地结合起来,尽可能地拓展声音的表现空间。这样的声音设计师可以看成是声音指导,也即电影声音艺术创作的总负责人,由他带领整个声音制作团队来创作声音并对完成的声音负责。

综上所述,影视声音的艺术创作,无论是艺术构思还是技术工艺,都在不断探索、创新,力求突破——既要能通过录音、音频编辑(均衡、声像移动、电平调整、混响、降噪、变速变调等)、预混、终混等环节实现声音资料与声道的合理分配、声音动态控制,创造出新的、更加“逼真”的声音,又要能结合人们已有的心理经验甚或打破人们已有的心理经验来进行声音艺术构思。

二、影视声音创作团队

国外影视声音创作是专业化、团队化的,分工很细,每一项工作都有专人去做。这种工作模式最大的好处是使电影声音在完成过程中,每一位声音团队成员都能做到对其负责的工作非常熟练。在中国,影视声音创作的现状是录音师一个人负责到底。从低成本控制计划经济来讲,这种做法有一定的合理性,但是从历史的发展趋势来讲,这个机制肯定要打破。所以,国内众多录音师如王丹戎、王学义、冯德耀、吕家进、来启箴、陶经、姚国强等,都在呼吁中国电影声音制作的专业化,期待中国电影真正走向产业化。

以下介绍美国电影声音创作团队的构成,主要是想借此介绍影视声音艺术创作的工作流程及要领,同时让大家了解影视声音创作团队的成员之间是如何分工、合作的。当然,所谓“典型的”影视制作团队是无法界定的,因此也很难去界定典型的影视声音创作团队。在此只列出声音部门的几个重要岗位,这些岗位在任何影视声音团队里都有可能出现。通常,在资金预算充分的影视项目中,这些岗位往往由不同的人分别承担。如果

是独立电影或者预算较小的影视项目,声音部门人员配备就比较灵活了。其中,最重要的是有人全局负责声音创作,他既要能进行声音艺术构思,又要是监制,还得会剪辑、拟音或是混录等,但最为关键的是他必须是整个团队的核心。一旦确立了团队领导,下面的工作人员就可以进行灵活分工了:拟音师既可以拟音也可以剪辑,剪辑师可以进行预混甚至终混,对白剪辑师也可以剪辑音乐,甚至声音设计师独自负责声音后期制作的所有工作等。总之,技术人员配置可以视具体情况灵活而定,但每项工作的规范和职责却不可以随意改变。

1. 声音剪辑总监(Supervising Sound Editor)

声音剪辑总监是声音团队的总负责人,通常是唯一的由电影制作部门直接雇用的声音团队成员,一般由导演或画面剪辑师来挑选。声音剪辑总监是对整个声音制作过程(从编制预算、进度计划开始,一直到制作发行母带、国际声带)进行全程监控的人,往往具有深厚的声音艺术功底和丰富的制作经验,是影视声音效果的质量监控人。声音团队的其余成员要么由声音剪辑总监来雇用,要么由音频后期制作公司雇用。其在工作中的压力体现为必须在预算之内按时完成声音制作,协调声音团队成员(团队成员对他负责)、导演(与他共同分担电影制作过程中的种种痛苦)和制片人(支付账单,对超预算和超期的辩解往往无动于衷)的关系并满足各自的需求。声音剪辑总监的工作大部分是管理工作。

2. 声音设计师/录音师(Sound Designer)

起初,声音设计师指的是声音剪辑总监下属的专家,他们对特殊场景做特殊声音设计,是独立于常规声音团队之外的。现在,声音设计师和声音剪辑总监之间的界限逐渐模糊,很难将这两个称谓完全分开。在国内,录音师就是声音设计师、声音剪辑总监,统领并参与声音艺术创作方方面面的工作——既负责进行影视声音的总体艺术构思,也负责监控声音艺术创作全过程,往往还要亲自参与同期录音、声音后期制作等。本教程会同时使用录音师、声音设计师及声音剪辑总监这几种称谓,即这三个称谓具有完全相同的含义。

3. 同期录音师(Production Sound Mixer)

同期录音师是对现场录音质量把关的人,是同期录音部门的负责人。前期筹备工作阶段,录音师要和制片人、导演商讨同期录音的最佳方案。同期录音师负责组建同期录音团队、选备同期录音设备、确定录音格式及采样率、设计话筒使用方式、填写声音场记单、监听现场录音效果等。总之,同期录音师要协调与其他拍摄部门的合作,拿出自己最好的技术能力以保证同期录音的质量。同期录音师不仅要提供给画面剪辑部门最好的声音素材,还要提供一份完整的声音场记单供画面剪辑部门以及声音剪辑部门参考,以

便他们能顺利区分哪些是同步声轨,哪些是补录声轨,哪些是房间环境声。

4. 话筒员(Boom Operator)

话筒员,国内俗称大助理,其地位举足轻重,负责将话筒放到正确位置上,以保证收音质量。话筒员必须强壮、身手敏捷、精力集中又善于观察,保证话筒不会出现在摄影机画框内。话筒员还需牢记灯光投射的位置和角度,以免话筒的阴影出现在摄影机可能会拍到的地方。另外,话筒员还必须保证在完成以上动作时绝对不能发出任何噪声或震动,因为低频震动会通过固体传导传递到话筒振膜上。话筒员必须了解无线话筒的精细操作,必须熟知如何能快速为演员安装无线话筒,同时还能运用各种外交手法与性格迥异的演员们打交道。话筒员通常会自备一个工具箱:内有工具、胶带、电池耗材等必备品,一旦需要,能迅速给演员安装好无线话筒。话筒线非常细,必须小心地藏衣服下面,无论演员身上的发射器藏在哪里,都要想方设法将其连接上,这本身就是一门艺术。话筒员还得时刻注意任何发出噪声的物体,如果不能完全消除对录音有影响的噪声,话筒员需要对问题评估并提出降低噪声的方案。

5. 收线员(Cable Man)

收线员,国内俗称“二助理”,很多工作都需要他来做,当拍摄现场需要两支话筒时,收线员就变成了第二个话筒员。此外,拍摄移动镜头时,收线员负责收绕话筒线,防止话筒员在跟话筒过程中撞到道具或其他障碍。当话筒员必须采用后退跟话筒的方式以便有效拾取演员声音时,收线员一方面手拉着话筒员腰带或背部引导他后退,另一方面收绕话筒线并悄悄将挡道的东西移开。如果话筒线出了问题,收线员会立即换上另一根。收线员还会经常即兴做一种防雨帽,是用一些短木条(通常都是事先切成细长条的树枝)编织而成的,然后将塑料干洗袋和空调的“猪鬃”空气过滤器覆盖在上面。收线员一定要在问题发生之前预先作出判断,并将其悄然无声地解决掉,这样话筒员就可以专心做自己的工作。

6. 同期音效采录师(Production FX Recordist)

同期音效采录师,负责在影片拍摄过程中录制音效,负责把拍摄现场所用的车辆、周围的环境以及影片中特制道具的声音等录好。

7. 音效剪辑师(Sound Effects Editors)

在动作片中很容易理解音效剪辑师所从事的工作。直升机坠毁、汽车追逐、联邦星舰进取号从一颗爆炸的星球中疾驰而去的声音,这些都是音响效果剪辑的典型例子,通常也是声音评奖的对象。但音响效果剪辑师所创造的大多数奇迹是不为观众所注意的。每个场景,即使是最安静的午夜双人对话场景,都要铺设很小的“背景”音响,用来辅助对

话、影响情绪、创造节奏、为演员的表演提供动机。音响效果剪辑师往往专注于某些特定类型的声音剪辑,如汽车声、打斗声、枪声等,可能被要求为某部影片的特定场景剪辑音响。低成本影片中,通常声音剪辑总监至少要完成一部分音响效果剪辑工作。在更低成本的电影里,声音剪辑总监就是音响效果剪辑师。

8. 拟音总监(Foley Supervisor)

每部电影都需要一些拟音,它至少可以用来填补 ADR 造成的空洞,以及修复少数严重缺失的动作音响。随着预算增加,拟音逐渐承担了更多的叙事功能,以及增加声音的色彩、质感和个性特征。打算制作外语版的电影往往需要从头到尾地拟音。拟音总监收集来自所有声音剪辑师的要求,以及来自声音剪辑总监、导演和画面剪辑师的要求,编制完整的拟音及道具清单。拟音总监监督拟音的录制和剪辑过程,通常领导着大量的拟音剪辑师。有经验的拟音监制一般会去拟音棚与拟音师、拟音录音师一起为影片搭建各种地面,准备各种道具,但不会监督每一条音效的录制,除非影片在音效方面面临着特殊的挑战,需要逐个地精心处理,拟音监制就会留下来和拟音师团队一起工作,帮助他们制作和表演出恰当的声音。拟音完成后,拟音监制要审听各类拟音。

9. 拟音师(Foley Walker)

拟音师是专门为电影设计、同步表演与制作特殊音效的人,他能通过创造性的工作使声轨充满生气、加强戏剧效果并填补声音的空隙。一些拟音师在制作脚步声方面特别优秀,在制造声音特性和质感方面特别在行,不用费多大劲儿就能完成那些没有节奏切分的脚步声,比如障碍赛、跳跃、闪躲或是断断续续的脚步。如果必须要做“走走停停”类型的拟音工作,那雇请的拟音师就要在准确同步脚步声方面有着很高的声望才行。一些拟音师在创造性使用道具方面声望很高,特别是对于那些无法搬进拟音棚的东西,他们都能找到替代品来完成拟音创作。

10. 拟音工程师(Foley Recording Engineer)

拟音工程师负责拟音录音所有的技术工作,包括话筒的摆放、声轨的布局等。一个优秀的拟音录音师(Foley mixer)最主要的品质应是良好的听觉、绝佳的视觉同步、熟练的录音技术、穿插录音技术以及理解拟音师的工作等。

11. 拟音剪辑师(Foley Editors)

拟音剪辑师的工作是针对已经表演、录制完成的拟音素材进行修剪,这一过程不是为一个场景全面设计并创作音响效果声,只是对拟音进行精剪,以便从一个提示点更好地过渡到另一个提示点,因为不管是脚步声还是钥匙的声音,大多数拟音录完后都要进行剪辑。拟音剪辑师要完成严格的声画同步工作,但这只是拟音剪辑工作中最表层的部

分,重新安排一系列的脚步声,以达到最大化的戏剧效果,或者是重新组织和结构诸如身体摔倒等所需的所有声音元素,使这些效果不仅仅是起到满足听觉需要的作用,这些才是拟音剪辑师的主要工作。小制作电影不会雇用专职拟音剪辑师,而是由其他剪辑师来承担这份工作。

12. 音效采录师(Custom FX Recordist)

音效采录师不同于同期音效采录师,是在拍摄完成几周或几个月后,当声音剪辑团队提出一些全新要求,而拍摄现场录制的声音不够用时,为了达到预期声音效果重新去录制音效的录音师。

13. 对白总监(Dialogue Supervisor,大制作影片)

对白总监或是对白剪辑师(Dialogue Editors,小制作影片)对所有的同期声剪辑负责(在影片拍摄时录制的声音属于对白剪辑师的工作范畴)。不管是移除噪声、利用同期备用条替换对白中的片断、组织声轨、平滑声轨间的过渡,还是为 ADR 剪辑准备声轨,对白剪辑师必须为对白预混创造出无缝的连贯声轨。对于大制作影片,对白总监将管理对白剪辑团队(包括同期对白剪辑师、ADR 剪辑师、ADR 工程师等)。

14. ADR 总监(ADR Supervisor)

ADR 总监,是 ADR 团队的总负责人。ADR 总监和导演及画面剪辑师协同工作,同时和对白剪辑师及声音剪辑总监一起,列出需要重新录制的对白清单。ADR 总监在录音时指挥演员,为 ADR 剪辑师(ADR Editors)制定工作计划。ADR 剪辑师将数以千计的替换对白与同期对白相匹配,选择在同步、表演风格、音调和语态等方面都合适的替换对白。另外,ADR 总监还要想办法去获得那些身处外地无法参加正常配音的演员的配音素材。对于小制作电影,ADR 总监和 ADR 剪辑师往往由一个人担任。对规模更小的电影,对白剪辑师承担所有的工作。

15. ADR 工程师(ADR Engineer)

ADR 工程师要挑选和摆放话筒、熟练操控电子设备、恰当地安排演员的位置以获得和原始同期声相匹配的声音。ADR 工程师通常是后期录音棚的员工,也可能是临时请来的工作人员。

16. 音乐剪辑师(Music Editors)

通常情况下,音乐创作分属于另外的独立团队(音乐创作团队通常由作曲家、作曲家助理、配器员、音乐编辑、乐谱抄写员、乐谱校对员、乐谱管理员、乐手、音乐录音工程师、音乐承包人、音乐混音师等组成)。音乐剪辑师通常直接与导演沟通,而不是与声音剪辑总监沟通。音乐剪辑师所承担的任务主要有制作并监控预算、帮助选歌、获得歌曲的许