



电视文艺编导专业“十三五”规划教材
北京市高等教育精品教材建设立项项目

影视声音艺术与制作 (第二版)

姜 燕 ◎ 著

中国传媒大学 出版社



电视文艺编导专业“十三五”规划教材
北京市高等教育精品教材建设立项项目

影视声音艺术与制作

(第二版)

姜燕◎著



中国传媒大学出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

影视声音艺术与制作/姜燕著. --2 版. --北京:中国传媒大学出版社,2017.6(2019.9 重印)
(电视文艺编导专业“十三五”规划教材)
ISBN 978-7-5657-2037-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 119101 号

影视声音艺术与制作(第二版)

YINGSHI SHENGYIN YISHU YU ZHIZUO(DI-ER BAN)

著 者 姜 燕
策划编辑 程 平
责任编辑 蒋 倩 程 平
责任印制 阳金洲
封面制作 泰博瑞国际文化传媒

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://cucp.cuc.edu.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 艺堂印刷(天津)有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.25
字 数 327千字
版 次 2017年6月第2版
印 次 2019年9月第4次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-2037-6/J·2037 定 价 49.00 元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换

目 录

第一章 影视中的声音 /1

- 第一节 什么是影视声音 (1)
- 第二节 声音的时空特性与艺术创作 (3)
- 第三节 影视声音的基本功能 (7)

第二章 影视声音创作理论基础知识 /11

- 第一节 声音的物理属性 (12)
- 第二节 声音的心理属性 (17)

第三章 影视声音中语言的特点及制作 /23

- 第一节 什么是影视作品中的语言 (23)
- 第二节 影视作品中语言的分类 (25)
- 第三节 影视节目中语言的制作 (41)

第四章 影视声音中音乐的表现手法与特点 /46

- 第一节 关于音乐 (46)
- 第二节 音乐的表现手法 (49)
- 第三节 影视音乐的形成 (56)
- 第四节 音乐在影视作品中的作用 (60)
- 第五节 影视音乐风格的发展 (73)
- 第六节 影视音乐造型手段的继承与拓展 (77)
- 第七节 影视节目中音乐的录制 (80)

第五章 影视声音中音响的表现手法与特点 / 84

第一节 什么是音响	(84)
第二节 影视作品中音响的功能	(85)
第三节 影视作品中音响的分类	(91)

第六章 影视声音的艺术创作 / 96

第一节 声音的艺术特性	(96)
第二节 声音蒙太奇基础	(102)
第三节 影视声音艺术特性运用案例分析	(106)

第七章 影视声音创作实践基础知识 / 113

第一节 概述	(113)
第二节 录音场地	(114)
第三节 调音设备	(117)
第四节 记录设备	(128)
第五节 监听设备	(137)
第六节 周边设备	(140)
第七节 数字音频工作站	(144)
第八节 连接设备	(149)

第八章 影视录音中的传声器 / 151

第一节 传声器的分类	(151)
第二节 传声器的特性指标	(158)
第三节 传声器附件	(163)
第四节 传声器的使用	(165)

第九章 电影声音制作 / 180

第一节 电影录音中摄影机与录音机的同步	(180)
第二节 同期录音	(184)
第三节 先期录音	(190)
第四节 后期录音	(192)

第十章 电视声音制作流程 / 196

- 第一节 电视声音制作概述 (196)
- 第二节 电视剧录音流程 (198)
- 第三节 电视节目现场制作的录音流程 (200)
- 第四节 大型实况转播 (210)
- 第五节 演播室中声音的制作 (221)
- 第六节 电视节目制作时的声音设计 (225)

第十一章 声音编辑与混录 / 229

- 第一节 声音编辑 (229)
- 第二节 混录 (239)

附录 影视声音制作各艺术创作部门之间的合作 / 247

参考文献 / 250

后 记 / 252

第一章 影视中的声音

第一节 什么是影视声音

一、影视中声音的重要性

影视声音是影视媒介的基本元素之一。它使电影和电视从纯视觉的媒介变为视听结合的媒介,使得过去在无声电影时期以及不太注重声音元素的电视艺术中主要通过视觉因素表现出来的相对时空结构,变为通过视觉和听觉因素表现出来的相对时空结构。

当画面和声音同时刺激观众的视觉和听觉时,整个影视作品的内容就会在观众的视觉和听觉方面形成一种较高层次的感觉,有了这种感觉的存在,即使作品中出现声音或画面单独存在的片段,观众也不会明显地觉察到。

曾经有人做过这样一个实验:先让一组被测试的人观看一部无声的动作片,然后再把已经制作完成的影片中的每一种声音由简到繁依次加入到影片中。测试组中的大多数人在实验的过程中都感到随着影片声音元素的逐渐增多,影片画面的节奏变得越来越快了,但实际上,在无声状态下的影片画面节奏与在有声状态下是完全一样的。由此可以证明:声音的加入对于画面给人的感受产生了深远的影响,现代观众已经无法接受无声的影片,或者只看字幕来了解剧情了。

电影和电视中的声音是一种听觉方面的体验,我们常常通过声音这种手段来建构起故事片、纪录片或者电视节目的叙事体系。声音在其中可以直接参与作品的叙事,也可以间接地对叙事起到渲染的作用。一般情况下,观众总是会不知不觉地把声音与画面结合在一起从整体的角度来欣赏,这似乎验证了声音是从属于画面的说法。

然而,声音与画面之间实际上是相互影响的。同时,一些剪辑技巧也会对叙事效果产生很大的影响:比如利用不同的声音蒙太奇技巧与画面相互配合会给作品带来意想不到的效果。举例来说,悲惨的画面会使得欢快的声音听上去变得凄凉了许多;或者,平静的画面配上悬疑性很强的音乐会产生截然不同的效果。

大多数情况下,电影和电视中的剧情片和纪录片的声音一般都是在现场拾取一些必要的、有意义的同期声,然后在后期制作时由专业人员将许多不同的声音元素混合

在一起,从而形成一条完整的声带。后期制作时所使用的声音素材包括在摄影棚或外景地拍摄主要镜头时同期录制的声音,或者声音资料库里的声音以及前期准备好的声音素材和音乐,包括为影片专门谱写的音乐或现成的音乐素材。因此,录音师要将许多声音元素巧妙地组合在一起,而不是将注意力过多地集中在每一个单独的声音元素上,这样才会使观众在欣赏作品的时候不被某一个突如其来的声音过分地吸引而忽略了作品的整体效果。

二、影视中的声音

影视作品中的声音是指被记录在一定的存储媒介上,经传播后由电影银幕或电视屏幕周围的扬声器重放出来,能传达一定艺术信息的可闻可感的声音。我们称之为“影视艺术作品中的声音”,简称“影视声音”。

目前,影视界对声音艺术的分类方法上没有十分严格的界定,有时在一些影视专业书刊中对同一种声音元素的名称也会有不同的叫法。在创作实践中就更没有统一的术语了,只要创作人员之间能相互交流即可。例如,有人把影视艺术作品中的声音分为“人声、音乐、动效”;有人则分为“对白、音乐、效果”;还有人将声音简单地分为“对话、音效”。

以“人声”这种称谓来讲,我们可以这样认为:在影视中的人声应该是指人类发出的所有声音,诸如说话声、动作声、歌唱声等。首先,对于人类的歌唱,我们通常是按照“音乐”类来处理的;其次,由动作发出的声响又不属于音乐与对话;最后,目前的影视作品涉及的题材丰富多彩,主人公也不再局限于人类,有时动物也会开口讲话。因此上述的声音分类方法就把很多声音的界限混淆了。

目前比较流行的分类方法是將影视声音的构成元素分为有声语言、音乐、音响三大类。每一类又可以根据各自的艺术属性细分为若干类。

从功能上讲,它们具有互换性。例如,一声喊叫或众人的喧闹声既是人声,也是环境音响;用小提琴高音区发出模拟蚊子的声音,既可以成为音乐,也可以是对自然音响的模拟。从一部完整的作品来看,各种声源都可以用来构成一个最后的总和效果,就像一部交响乐那样。

有声语言在影视声音元素中占据着相对重要的地位。这是因为语言最有直接表现力、也最具特殊表现力。这些表现力由语言的音色、音量、音高、节奏、发声位置等结合后反映出来,从而构成语言的情绪,比如惊讶、恐怖、关怀、厌恶等。

音乐具有抽象性、主观性的特点,它不像语言那样能够直接表达意义,它需要听者去读解它的内涵。但是由于音乐具有强烈的情绪色彩和感染力,又具有鲜明、丰富、多变的节奏性和独特的声音描绘性,因此它在影视艺术作品中也起到了相当重要的作用。

音响主要可以塑造空间,表现环境,给人真实、可信、客观存在的感受,创造身临其境的感觉。

总体来讲,有声语言、音响、音乐都具有下列功能:参与叙事,推进事件或故事的发展,传达信息,刻画人物性格,表现环境气氛的一部分,等等。

在影视艺术创作中,影视声音的这三个元素是相互依存、相互渗透和相互结合的。同时,在实际创作中这三个元素之间有时又会模糊界限、相互转化,形成影视艺术创作的重要元素。但是不论怎样,这三种声音构成要素在影视作品中都是艺术性地存在着,并且为作品服务。

第二节 声音的时空特性与艺术创作

声音存在于自然界中,它为我们提供了一个丰富多彩的世界。而影视艺术创作中对声音的运用是有选择的,并非自然界中存在的所有声音都对影视声音艺术创作有用。

我们说建筑是空间艺术,因为不同的建筑材料在空间中组装、衔接成为某个建筑物并占据一定的空间;音乐是时间艺术,因为它由时值不同的音符构成了一首首音乐作品。而影视艺术既具有空间性又具有时间性,它是时空艺术,因此影视声音是存在于时间与空间中的,它在时间中流逝,在空间中传播。所以我们会利用声音展示影视时空,用特殊音响展示特殊的时空及事件。

其实,利用声音进行影视创作具有许多有利的条件。因为声音能够赋予人们极大的想象空间与特殊的心理感受,能够塑造独特的人物形象并且加强画面的内涵,还可以延伸画面的空间,增强空间的感知。因此,在影视艺术的发展过程中,声音渐渐地成为“艺术”的构成要素出现了。

一、从无声到有声的电影艺术

在电影诞生之初,电影艺术中还没有声音的概念,只是放映厅的乐池中有乐队在演奏。那个时候电影被称做“默片”艺术。后来声音出现在电影中,电影由默片转变为有声片。但是声音仅仅起到让人物说话的作用。人们开始兴奋地、不加节制地使用声音,以至于对白泛滥,音乐贯满全片,令人感到聒噪。音响的使用也不能像现在这样是去塑造声音形象或者承担更多的艺术功能,而只是去自然主义地记录罢了。

但是由此出现了视听相对平衡的观点并进一步产生了视听结合(或称声画结合)的观点。从此,许多以视觉为主的声音术语也随之发生了变化。例如,过去把不出现在画面上的声源发出的声音称为“画外音”。之后认为,一个空间的声音是不受画框限制的,声音不能以人眼是否能够看见声源为分类标准,而应以人耳听见与否作为分类标准。

二、声音与画面结合

影视艺术是对外部世界的视听感知。

人的视觉感官和听觉感官以不同的方式互相配合起来感知外部世界(当然还有嗅觉、触觉和味觉等感官)。人眼的视网膜感受的是光波,它有一定的视野(角度),瞳孔可以调节光通量,两眼的视差可以判断物体的距离和大小,并可以辨别色彩。

人耳不同于人眼的功能,人耳的耳鼓可以接受全方向性的声波(声音信息),没有固定局限的角度,只是两耳在接受声波时有相位差,所以人的听觉世界在任何时候都是一个无限连续的声音环境,同时又可以辨别出声源的方位、距离和运动方向,但不如视觉那样精确。电影的摄影系统和录音系统可以模仿人眼和人耳的功能及其相互的配合作用。这就是声画同步概念产生的根据。

在空气中(15 摄氏度时),声速约为每秒 340 米,光速为每秒 30 万千米。与光线和无线电波的传播速度相比,声速极为缓慢。光波与声波之间的速度有差别,视听神经之间也有差别,它们构成了极其复杂而丰富的视听关系。在日常生活中,我们经常可以发现光速和声速的区别。当我们看到远处的人在钉钉子或者踢足球时,可以明显地感觉到声音的传播要比光慢——也就是说实际生活中的“声音”与“画面”是不同步的。

电影制作者经常会面临这样的问题:如何使现实生活中比图像慢一些的声音与电影中的画面同步。例如,影视作曲家发现了这样一种现象:如果脱离画面按照要求谱写一段 15 秒长的音乐,在对着银幕上的动作演奏时却会感到音乐的节奏快了;反之,一段动作性极强的段落取消了同步的声音就会显得慢了。所有的观众都会产生这样的感受,这种现象被称做视听生理—心理效应。这种视听效应是视听结合的最低层次。

视听有更高层次(文化层次)的结合。它不仅涉及观赏者的文化水平,而且还涉及观赏者或创作者的民族以及地域的文化特征。

光影、色彩的饱和度和声音尤其是音乐性的声音之间有着微妙的心理关系,因此在影视中所考虑的是视听结合的饱和度。例如感情强烈的音乐可以使一片白雪茫茫的画面达到饱和,而色彩饱和的影像可以不再需要音乐去加强。又如,笛子的高音区的音色可以给画面铺设一层凄凉的色彩,色彩同样也可以改变音乐的情调。

声画结合也可以借用音乐的对位手法。例如,在悲惨的画面加上悠扬的音乐,这种听觉与视觉上的跳跃造成场景的对位,不仅会造成思想及主题上的强烈冲击效果,而且还会给那悠扬的音乐蒙上一层悲惨的色彩。

当声音作为影视艺术的构成元素出现在影视作品中以后,声音与画面的关系便有了质的飞跃,并且使画面的构成有了新的可能。在影视作品中,声音可以准确地定位画面的内容,它是画面内涵必不可少的重要表现因素之一,其节奏也会影响到画面的节奏。而声画结合的方式是多变的,这也给影视声音的创作带来了更大的空间。

三、声音的空间特性

按照一般的影视理论,声音可以分为“叙事空间”(来自于剧情空间)和“非叙事空间”(来自剧情之外的空间)。

比如,观众一边看着角色说话的画面,一边听着角色说话的声音,这时说话的声音就是现实空间的,对应于画面中声源的音响或者音乐也是叙事空间的声音,比如汽车驶过的声音或者手机中播放的音乐,这些声音都是在屏幕上发生的,即发生在屏幕上的可见空间。如果声音来自银幕外,虽然观众没有看到声源,但如果声音仍属于剧情空间或曰叙事空间,那么这样的声音依然是属于叙事空间的。比如酒吧中本身没有用镜头去表现声源的音乐。而“非叙事空间”是来自剧情以外的空间,最常见的“非叙事空间”声音是外部加入的音乐——无源音乐。

另外,有些影视作品会设计一个仿佛无所不知的讲故事者,但讲述者不出现在画面中,只是以画外音的形式为故事的叙事提供必要的背景说明。这种旁白一般也是“非叙事空间”的声音。而如果由剧中的角色亲自讲述,通常就算做“叙事空间”的声音了。比如,电影《非诚勿扰》里秦奋的征婚启事就是通过主人公秦奋的旁白用谐谑、调侃的方式传递给观众的,令观影者忍俊不禁:“你要想找一帅哥就别来了,你要想找一钱包就别见了。硕士学历以上的免谈,女企业家免谈(小商小贩除外),省得咱们互相都会失望。刘德华和阿汤哥那种才貌双全的郎君是不会来征你的婚的,当然我也没做诺丁山的梦。您要真是一仙女我也接不住,没期待您长得跟画报封面一样看一眼就魂飞魄散。外表时尚,内心保守,身心都健康的一般人就行。……自我介绍一下,我岁数已经不小了,日子小康,抽烟不喝酒,留学生身份出去的,在国外生活过十几年,没正经上过学,蹉跎中练就一身生存技能,现在学无所成海外归来,实话实说,应该定性为一只没有公司、没有股票、没有学位的‘三无伪海龟’。性格 open,人品五五开,不算老实,但天生胆小,杀人犯法我也下不去手,总体而言属于对人群对社会有益无害的一类。有意者电联,非诚勿扰。”这一大段京腔京味十足的台词既传达出了秦奋以往的生活空间和生活轨迹,也呈现出秦奋的风趣、幽默与真诚的性格特点。2016 年比较受关注的电视连续剧《欢乐颂》中的旁白,则是属于“非叙事空间”中的声音。这个旁白的叙述者以第三人称的方式进行人物介绍、事件描述、总结评论等。对于贯穿在该作品中的旁白,观众的态度也呈现了两极化:有的认为旁白使得叙事节奏更加紧凑、叙事线索更加清晰有条理;有的则认为剧中的旁白就是画面的图解并干扰了观众的观看情绪。因此,旁白的使用还要斟酌,要认真考虑它的艺术表现功能。

我们要理解的是:声音可以帮助观众理解事件发生的地点,可以通过混响表现空间的大小,可以将屏幕内的事件扩展到屏幕外的空间,创作者可以通过画外空间的声音来表现视觉中没有出现的空间环境,等等。

电视节目的空间表现与电影的区别在于放映空间和还音方式的不同。当电视的播出方式发生变革的时候,比如立体声播出、数字播出,电影与电视在声音创作观念上的差异就不会像现在这么巨大了,到那个时候,电视声音与画面的空间关系也将变得更加密切。在我国的电视制作领域,虽然声音在制作方面早已尝试进行了立体声拾音的运用,但是由于还音环节还没有全面实施立体声技术,因此电视节目制作领域中的声音观念与电影声音的制作观念仍存在着一定的差异。

四、声音的时间特性

声音的时间关系有三种:放映或观看时间、事件或叙事时间、观众欣赏的心理时间。

放映时间与事件或叙事时间完全同步的时间叫做实时的时间,如多机位拍摄的一场实况演出。在故事片中很少有真正的“实时”影片,美国影片《正午》是罕见的一例。它的故事是假设发生在1小时45分钟之内的,放映时间也为1小时45分钟。

放映时间与事件或叙事时间不同步(如在90分钟的放映时间内表现了20分钟的事或2000年的事),构成了观众的独特心理时间。由于影视作品的时间是以1/24或1/25秒为最小时间单位的连续流程(目前也有创作者尝试以1/120秒为最小时间单位),因此它的心理时间更像音乐作品的欣赏时间,而不像戏剧的欣赏心理时间,更不像小说的阅读心理时间。

构成欣赏心理时间的可变因素是事件或叙事的时间。在这一时间范畴内,声音可以表现为现在、过去、将来三个时态以及这三个时态的各种形式的结合,如声带上一段时间连贯的声音(例如对话)和时空不连贯的一系列画面结合起来,可以造成时空连贯的幻觉。一个声音可以把两个不同的时空联系起来。例如,在陈凯歌导演的作品《百花深处》中,当最后搬家公司的工人被男主人公执著的精神感动而看着废墟上的大槐树时,用老北京的叫卖、老北京特有的鸽哨、老北京四合院屋檐下的铃铛等声音勾勒了一个人们记忆中的“百花深处”胡同,尤其是铃铛的声音把现在时空与过去时空紧密联系在一起并形成了鲜明的对比。“在王家卫的电影《花样年华》中不仅把一段不断重复的弦乐主题曲和几首插曲以及戏曲唱段与整部影片的怀旧主题完美结合,并且有效地利用音乐、音响、语言等声音元素为影片的叙事、造型、情感表征努力着。那首曾经九次出现的弦乐音乐主题与画面结合在一起总是弥漫着一种淡淡的忧伤,为影片的时空塑造、人物塑造、风格的塑造以及影片主题的表达、情感的传达带来了原动力。伴随着男女主角周慕云和苏丽珍的相遇,这首主题乐曲与主人公擦肩而过时慢镜头处理的画面完美结合,并反复出现,形成强烈的视听对比,也暗示着那样一个特定年代中的美好爱情与世俗观念之间的矛盾与冲突。”^①

① 姜燕.情感的符号——电影艺术作品中音乐创作观念探析[J].当代电影,2015(7).

总体来说,影视声音与画面一起构成了影视创作的重要元素。后面我们会介绍有关声音的一些客观和主观属性。在影视声音创作中,创作人员常常会利用这些属性进行创作。举例来说,音量,即声音振动的幅度(振幅)。音量的变化使人的听觉产生声音大小的感觉。影视声音不断控制音量的变化,可以产生不同效果。人声之间也有音量的差异,例如,体弱多病的人往往音量小,性格豪放的人往往音量较大。此外,音量的变化还可以表现声源距离的变化。

第三节 影视声音的基本功能

声音在影视作品中已经成为重要的创作元素,对影视艺术创作具有重要的作用。在创作中我们必须充分了解声音的功能,而不能随随便便把日常生活中的各种声音都插入声轨中,而是要通过有意识的思考或者潜意识中的感觉决定如何使用声音。声音的使用方式并没有一定之规,但是声音大多具有以下功能:直接参与叙事,影响观众的情绪,进行暗示,充当剪辑的依据,扩大感知空间,刺激想象力,营造氛围,形成创作节奏,形成风格以及引导观众注意力,等等。

一、叙事功能

大多数声音在影视艺术作品中都起到了直接参与叙事的作用。比如对白和旁白起到了叙述故事的作用,一些叙事性的音响效果、音乐等也可以起到叙事的作用。举例来说,当剧情需要将角色的注意力吸引到画外时,就需要通过叙事性的音响效果或者音乐来辅助完成,比如用画外的爆炸声、汽车撞击声或者紧急刹车的声音。影片《蓝》(导演:基耶斯洛夫斯基)的开始就是利用这种手段,让一个在乡间公路旁玩耍的男孩子发现女主人公朱莉一家的车祸的。在张艺谋导演的电影《大红灯笼高高挂》中,“老爷”的声音形象和捶脚的小槌儿发出的声音、点灯笼灭灯笼的声音,就经常以画外空间的形式出现。声音不仅是推动叙事的重要元素,更是作为一种权威、一种隐喻、一种具有想象空间的艺术形象而出现的,这是无法用画面替代的。这些直接叙事性的音响效果常常在编剧创作阶段就被写入了剧本中,因为这些音响的存在会影响演员对突发事件的反应。

二、暗示功能

声音还可以作用于人的潜意识,它往往可以在不知不觉之间影响观众的情绪。人们在观看一部影片的画面时,可以清楚地分辨出画面中所存在的一切内容,比如演员的形体动作、房间的装饰和摆设等。但是,一般情况下观众很难对影片中的声音做出

非常理性的分析,因为观众在观影时一般会把影片中的声音作为一个整体来对待。

尽管观众实际上听到的声音是在录音师的设计下由多种声音元素构成的,但是观众无法逐一分辨出在同一时刻出现的各种声音。录音师正是利用声音的这一重要特点来参与叙事的,也就是利用观众无法清楚而理性地将构成影片声音的各种元素分开的现象,从而轻而易举地营造出各种所需的情绪氛围。

因为,观众是不可能将各种声音元素的具体功能清楚地分辨开来的。尤其是影视作品中的音乐,它更是影响观众观影时情感变化的有力武器。它在影视作品中“悄悄地”存在着,不易被观众察觉,却又很明显地影响着观众的情绪。比如,影片《花样年华》中,取材于日本铃木清顺导演的《梦二》的电影音乐“Yumeji's Theme”,主题音乐第二次出现时,是周慕云夫妇闹别扭之后,妻子离家出走一夜未归的时候。在音乐推进的过程中分别展示了两个主人公的寂寥画面——苏丽珍由于丈夫出国工作而独自一人在面摊上买面条的慢镜头画面;周慕云由于妻子离家出走而一个人在面摊上慢慢咀嚼的慢镜头画面。二人虽未直接碰面,但音乐似乎使他们的命运联系在了一起。在这段音乐将近尾声时,两人在楼梯口第一次相遇,周慕云的一句“这么巧”暗含了许多言外之意。当然,这段主题旋律不断适时地回旋在不同的场景和故事的演进中,有效地将观众和虚构的故事融为一体,音乐有效地帮助观众将自己“织进”电影作品中而使他们恰如其分地与各种场景相结合,音乐把观众和场景包裹进一个协调的空间,使其成为影片中情感的符号和叙事的动因。“在《花样年华》中,音乐就像一位隐藏着的‘引导者’带领观众感受一种迟疑、彷徨、孤独,并在这音乐的带领下将很多‘巧’的事情围绕着男女主人公的故事渐渐展开。当时过境迁,男女主人公天各一方,画面上苏丽珍一个人无聊地在房间里踱步、抽烟、冥想,此时收音机中播放的周璇演唱的《花样的年华》成为影片的点睛之笔:‘花样的年华月样的精神,冰雪样的聪明,美丽的生活多情的眷属,圆满的家庭,墓地里这孤岛笼罩着惨雾愁雨,惨雾愁雨……’音乐响起时,我们不仅被带回了一个久远的年代,并且借着这歌声我们也仿佛听到了主人公的心声——花样的年华就在擦肩而过的遗憾与无聊的等待中消逝了。于是,影片中弥漫着的淡淡忧伤再一次在音乐中倾诉给观众——当男主人公在柬埔寨的吴哥窟找了一个地方挖了一个洞,把心底的秘密说给那个洞听并用泥巴把洞堵上的时候,另一首‘Angkor Wat Theme’(‘吴哥窟’音乐主题)响起。这段以大提琴、电吉他以及低音鼓为主的沉重的曲调上轻轻浮动着小提琴演奏的主题音乐旋律的变奏,在一种翻滚着的心绪中,把周慕云的内心向观众泄露得一览无余,成为周慕云心底永远的回忆和伤痛。这旋律不仅成为了周慕云的内心独白和情感的符号,也引导着观众的情绪从等待男女主人公重逢的希望中转换到淡淡的失望和忧伤中。”^①

① 姜燕. 情感的符号——电影艺术作品中音乐创作观念探析[J]. 当代电影, 2015(7).

因此,在影视声音创作中,创作人员常常会利用不同的乐器或者不同的声音色彩表现不同的意义,它就像一种暗示:弦乐代表着某一种情绪,而一阵小军鼓的音色又代表着另一种情绪;尖锐的说话声代表一种含义,低沉有力的说话声又代表另一种意义。

三、明确时间、地点

在影视创作中,声音是表示每一天或每个季节时间变化的重要表现元素。例如,我们根据经验可以将一些典型的声音与清晨、正午、傍晚、深夜以及春天或秋天联系在一起。这些是影视声音艺术创作的依据。对白可以传达观众所需的明确信息,如事件发生的时间、地点、人物、情节等等,但是如果只用对白描绘,恐怕会显得沉闷、乏味。因此有时我们更乐于运用旁白、内心独白等方式,这样会更显得自然、顺畅。

音乐对于明确时代、地域、民族等有独特的作用。比如,巴赫时期的音乐与莫扎特时期的音乐会使人区分出时代的背景差异;一段古琴会使我们联想到中国,而一段风笛则使我们联想到苏格兰。一些影片会选用不同时代的音乐来伴随主人公的成长历程或者生活背景。

音响也可以暗示时间、地点。比如午夜的钟声、收音机中的固定节目、闹钟的铃声等都可以用来暗示时间,而海浪声则可以用来暗示角色处于海上或海边,暗示地点。

“以影片《花样年华》为例,作品有效地利用不同地域的语言和音乐营造出20世纪60年代香港的‘时间’和‘空间’,在声音和画面的赋格中完美融合并呈现出来。以音乐为例,影片中多次出现黑人爵士歌手耐特·金·科尔的歌曲,那是60年代初期香港电台经常播的音乐,并且由于香港60年代的乐师们百分之九十都是菲律宾乐师,他们深受西班牙文化影响,因此选择耐特·金·科尔的西班牙歌曲来衬显那个年代。那些西班牙语歌曲《那双绿色的眼睛》《你说你爱我》《也许、也许、也许》等,通过广播播出的京剧《四郎探母》及《桑园寄子》,粤剧《红娘会张生》,越剧《情探》等来展现一个特殊时期的香港。这些声音一方面构成了20世纪60年代香港的‘声音景观’,另一方面它们又都在旁敲侧击地描写两情相悦的男女爱情,与影片的主题暗暗契合,成为重要的‘声音符号’。电影在接近尾声之时,广播中传出来的周璇演唱的《花样的年华》更成为影片的点睛之笔。这些声音,从电影艺术本体角度出发,它们成为了叙事、造型的要素;从社会文化角度出发,它们构建出那个时代的文化空间和人类社会的生存空间,并决定着人与人之间的社交关系,人与时间、空间之间的关系,人们的生活习惯以及人类的生存模式。它们成为了重构某个时代社会文化的‘声音符号’”。^① 导演王家卫说:“电影的声音处理有两个要素:第一个是配合影片的节奏;第二个是特殊年代的时间参数。……那个时候还是所谓的收音机时代,我(当年)听的就像电影中所呈现的那种

① 姜燕,城市中的声音与影视创作[J],现代传播,2013(11).

(音乐)风情……(所以)基本上电影中的音乐背景,就是重建当年的广播气氛。我拍《花样年华》不只是想看见那个年代,同时也想听见那个年代。”^①于是,我们在倾听这些声音的时候,不仅获取了信息,还产生了情感共振,通过声音营造出独特的听觉空间和文化空间,构建起特殊时代的“文化符号”。

四、结构画面

除以上几点,声音还能在影视制作过程中对剪辑产生重要的作用,以此作为结构画面的重要依据。举例来讲,可以用音乐控制剪辑的节奏,用声音作为转场的依据。比如利用“声音滞后”这种蒙太奇手法,使声音在一个画面剪接点的前后保持不变,这时影片要传达给观众的信息就是:虽然画面可能已经改变了,但是事情发生的地点或场景却并未改变,观众的视角和片中的人物仍然处于画面剪辑前的环境中。因此可以说,声音对于加强影片的连贯性起到了重要的作用。特别是当一种声音以各种方式重复出现多次时,它所起到的增强影片连贯性的作用就更为明显。现场气氛声和环境气氛声尤其有助于向观众展现场面的连续性。在叙事学视阈下的时空范畴内,声音可以表现为现在、过去、将来三个时态以及这三个时态的相互结合。声音在表现时空的时候,既能够表现现实时空,又能够表现写意时空或心理时空。例如,在电视连续剧《士兵突击》中,故事的推进就是用许三多的旁白来贯穿的,同时内心独白展现了许三多的心理空间。通过内心独白,我们了解了他的内心世界,诸如他对军事演习的认识,他对每一个生活在他的身边帮助过他的人的认识,他对自己成长的认识。在叙事方面,利用许三多的语言交代了事件发生的背景,并通过主观化的处理,使时空发生了变化。剧中内心独白式的旁白,在对许三多心理空间的表达方面也起了重要的作用。比如许三多在旁白当中说“21岁我丢了班长,22岁我丢了七连,23岁我杀了人,丢了天真”。旁白,是许三多面对自己的过去、现在和将来,用一个全知全能的角度在讲述故事。用声音塑造的“讲故事的许三多”显然要比“画面中出现的许三多”成熟、沉稳了许多。我们看作品时可以感觉到,是未来时空的“许三多”在俯瞰着故事当中的自己;有时候,是现在时空的“许三多”重返过去时光跟过去的自己对话;有时是现在时空中的“许三多”对自己当下行为的评价。这种角色身份和旁白身份的跳跃,形成了叙事者的双重身份。这样许三多就跑到影像所展示的故事之外,用声音再现了一个“许三多”,这个“许三多”更真实。声音给观众打开了一扇门,通过这扇门他们可以通向“象”外的虚空,通向“精神”的无限性,达到某种意境。

① 蓝祖蔚. 声与影:20位作曲家谈华语电影音乐创作[M]. 台北:麦田出版股份有限公司,2002:231.

第二章 影视声音创作理论知识

我们知道,声音的存在是自然界中的客观现象;而在实际生活中,人们对声音的感知在大多数情况下又是出于一种主观意识。

举例来讲,一个杯子掉在地上摔碎了,是否会发出声音呢?从物理学的角度来看,如果物体之间产生了碰撞,就必然会发出声音;而如果人们没有有意去“听”这个声音就可能听不到它,那么从心理声学的角度来讲,声音就是不存在的。这也是客观物理声学与主观心理声学之间的区别。人类感知声音的方式是客观因素与主观意识相互结合的。

通过对声音传播过程以及人的大脑如何接受声音的研究,我们得出这样的结论:声音在自然界中的存在是具有客观性的,而人类聆听声音则是具有主观性的。

任何声音要想被人们“听到”,都必须经历两个过程:首先要产生声音并作用于客观世界,然后被“听到”并反映在人们的意识中。对应于这两个过程,声音表现出两种属性:

第一,物理属性,也即声音感知的客观因素——客观声音的产生和传播过程。在这个过程中涉及了声音的客观属性,诸如声音的传播速度、波长、频率、振幅等。

第二,心理属性,即声音感知的主观因素——客观声音如何在人脑中重现的过程。在这个过程中涉及了声音的主观属性,诸如声音的音量、音调、音色等。

声音感知的主观因素和客观因素之间的区别之所以重要,是因为在创作声音的时候,必须搞清楚下面这个问题:客观的声音问题是否可以仅用物理声学的方法去解决,还是需要心理声学方法的参与?

通过声音在影视艺术创作中的运用,我们发现:任何声音问题都可以在物理声学和心理声学领域里找到根源,比如低频声与危险性的关系,声音的运动感与音量、音调的关系。但是具体到某个声音创作的产生和重现过程,可能对应于某一个过程只有一种声学方法是最适用的。换句话讲,大多数情况下我们会用物理声学的方法来阐释声音的产生及声音的传播等技术方面问题;而使用心理声学的方法来解决有关影视声音艺术方面的问题。

对这两种过程的了解,是我们进行影视声音创作的重要理论基础。