

《西游记之大圣归来》中的听觉语言研究

刘庆立

江苏大学,镇江 212013

摘要:通过对电影中听觉语言的分析,进一步地了解和认识在现代制作技术条件下,听觉语言的表达方法与模式,以及其对电影整体效果的重要作用。以动画电影《西游记之大圣归来》为例,从人声、音响、音乐三个层面进行赏析。在讨论这三个层面各自的特点和作用的基础上,从听觉设计的技术、方法、效果之间的纽带关系加以分析,揭示一部成功的电影作品中听觉语言的重要性。视听语言中的听觉语言在动画电影中举足轻重。现代制作技术的发展为听觉语言的制作与创新提供了更加广阔的空间,新技术、新方法与新模式为动画电影《西游记之大圣归来》增添了魅力。同时,民族电影作为传承和发扬民族文化的载体,其听觉语言也必须与民族文化、民族音乐进行融合,才能与观众产生共鸣,根植于人民,并且反映出一个民族的文化自信。

关键词:听觉语言;人声;音响;电影音乐

中图分类号:J218.7

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2019)01-0102-05

DOI:10.19798/j.cnki.2096-6946.2019.01.019

动态造型的艺术特征和视听的结合是构成当代电影重要属性的必要条件,因此,电影的听觉语言作为电影媒介的基本元素之一,在电影艺术的展示与传播中占有举足轻重的地位。在影片的视听语言中,听觉语言不仅能拓展电影画面的空间范围,在声场上营造出真实感,而且能对画面、场景的烘托进行有效的补充。由此可见,一部电影的声音制作及听觉语言应用是决定其成功与否的关键环节。近年来,科技的创新与发展给电影制作插上了腾飞的翅膀,使电影制作在技术上有巨大的突破。当技术与艺术达到一定高度的融合之后,动画电影更是以其精良的制作技术与完美的艺术感染力,带给观众视觉与听觉的震撼和享受。2015年,《西游记之大圣归来》作为中国动画电影中的一个现象级作品,以9.56亿的票房成绩获得巨大的成功。其票房的成功不仅使大圣以全新的形象再次被观众接受和喜爱,而且说明中国动画电影产业化发展的条件已逐渐形成^[1]。该片除了在画面制作上呈现出精湛的工艺之外,在声音制作上,也带给观众身临其境的

感受和近乎完美的听觉语言,即在人声、音响和音乐三种听觉语言元素的设计、使用和创作中展现出非凡的效果。

1 人声赋予的角色特点贯穿故事主线

1.1 以旁白带领观众进入故事

在电影中,人声主要分为独白、对白、旁白。独白是剧中角色对内心活动的描述;对白也称作对话,是影片中角色间的相互交流;旁白则是指以画外音形式出现的角色语言。在听觉语言中,人声的功能之一是推动故事情节发展。例如,《西游记之大圣归来》的开场部分就运用配音演员读出旁白的形式,交代了故事背景,并且以十分清晰简短的开场白,吸引了观众们“入戏”。《西游记之大圣归来》的开场旁白见图1。

1.2 以声音塑造大圣的“新形象”

人声可以塑造角色的性格。在《西游记之大圣归来》中,孙悟空的配音演员张磊通过富有层次感又带有

收稿日期:2019-09-09

基金项目:2018年度江苏省高校哲学社会科学研究基金项目(2018SJA1080)

作者简介:刘庆立(1985—),男,江苏人,硕士,江苏大学实验师,主要研究方向为数字媒体艺术。

些许诙谐的声音,重新塑造出了一个新的大圣形象。他的配音与观众对央视版《西游记》六小龄童的声音印象形成了鲜明的对比。在影片中,他的声音与孙悟空的新形象声人合一,深刻地反映了角色的性格特点,使观众“如闻其声,如见其人”。其声音与形象融为一体,并成为了故事情节与观众互动的助推力。另外,江流儿的声音也是该片的亮点,小配音演员用天真活泼的声音,成功地塑造了江流儿呆萌可爱的性格,这也为该片增色不少。

1.3 以技术增强人声的后期制作效果

人声的录制与制作在影视作品中是一个极其重要的环节。实现人声录制与制作的方式通常有两种。一种是同期录音,即“同期声”,指在电影的拍摄现场使用指向性话筒,并配合录音机将演员的声音录制下来;另一种是后期配音,指在影片画面的拍摄结束后,由配音演员在录音棚里看着画面将语言录制下来。在《西游记之大圣归来》的剧本探讨阶段,导演就邀请配音导演对对白进行了设计和试录。原画参考了前期的配音制作,在原画完成后,又请知名的配音演员进行重新配音。对声音的创作几乎伴随了整个影片的创作历程^[2]。

对动画电影来说,人声录制方法是没有选择性的。因为动画制作流程的特殊性与虚拟性,所以不存在“拍摄现场”的说法。所有的人声都是在影片画面制作完成后,由配音演员录制的,这也是动画电影和普通电影的人声录制方法的不同之处。

对动画电影的配音演员来说,完成一部动画影片的配音难度普遍要大于普通电影,其主要原因在于动画角色都是“虚拟角色”。除了使用动作捕捉设备来捕获角色的动作,在艺术层面上,也需要配音演员基于影片的需求,使用更加生动、形象,甚至夸张的表演去赋予对应角色“一个鲜活的生命”。

在人声的后期制作方面,动画电影比普通电影有更高的要求 and 更多的特殊需求。例如,在《西游记之大圣归来》中,山妖的声音是在配音演员完成配音后,通过专业音频软件,调节混响、均衡、振幅压限等效果来制作的。又如,师傅和江流儿在山洞里的对话则是通过调节混响参数,增大角色声音的空旷性,从而达到所需要的效果。《西游记之大圣归来》中,师傅和江流儿对话的画面见图2。

2 音响营造出沉浸感

音响是对电影中除对白和音乐以外的所有声音的

统称。电影中使用的音响非常广泛,几乎包括了自然界中的所有声音^[3]。在影视作品中,音响可分为四大类:(1)环境音响,指自然界中的非角色发出的声音,如风声、雨声等;(2)动作音响,指角色动作发出的声音,如打斗声、敲门声等;(3)机械音响,指机械或电子设备运转时所发出的声音,如电话铃声、汽车发动声等;(4)特殊音响,指运用夸张的声音制作手法来描述非自然界音响,如片头出字幕时所发出的低频脉冲。

电影音响的硬件技术与设备的发展是由单声道开始的,之后进入了立体声时代。由于左右声道容易导致声音错位,所以再往后出现了矩阵的四声道(左声道、中置、右声道、后部环绕)。随着数字技术的发展,5.1声道制式(左声道、中置、右声道、后部左右环绕、低音)出现了。这个制式的普及率极高。例如,音乐和家庭影院都是5.1声道制式的。如今,它们则变成了全景声,全景声可以给观众带来十分震撼的沉浸式听觉体验。

2.1 以音响特效强化沉浸感

音响的最大作用是增加辅助体验,强化作品的沉浸感,达到使观众身临其境的效果。好的音响可以使观众迅速地融入影片,并与其产生情感共鸣。在《西游记之大圣归来》中,影片开场部分的风声、打斗声、长矛



图1 《西游记之大圣归来》的开场旁白



图2 师傅和江流儿对话的画面

刚蹭声、拨弦声、射箭声,以及火球向上升起的特殊音效,均恰到好处地反映出孙悟空大闹天宫时紧张与激烈的气氛,结合其精美的画面制作,使观众被影片深深地吸引,并沉浸其中,从而达到制作者的期望。《西游记之大圣归来》中的射箭画面见图3。可以试想一下,如果没有音响,射箭将是无声的,影片必然会黯然失色,观众也很难融入到故事情节中去。

2.2 音响设计的创造性

对普通影视作品的音响制作而言,动画电影音响的设计与制作应该符合剧情需要,在设计之初就应该被充分考虑到。这样才能在构思时赋予其结构清晰、完整的特性。在制作动画电影的音响时,由于和人声的录制一样,不存在现场同期录音的情况,所以录音全部是在录音棚中进行的。动画电影的音响设计是一种具有创造性的工作。

在动画电影的音响制作过程中,首先要考虑的是音效库的建立,即搜集和整理该部影片所需要的全部常规音响。其次,需要对这些搜集到的常规音响进行试听,如发现不符合或音质不达标等状况,则需要对这些音响进行重新录制和制作。音响录制的方式有两种,一是通过人工,采用各式各样的工具来模拟各种人或物体的动作声音;二是直接在自然环境或生活环境中录制现实的声音。在结束对常规音响的补充录制之后,则需要根据影片的需求,在专业的音频制作软件中,赋予其相应的效果,如混响、声道、均衡、滤波的调节等。接着,需要利用数字技术完成一些特殊音响的制作,即利用专业的数字采样器或电子合成器,通过调节参数或生成特殊音响等方式来完成制作。电子合成器生成特殊音响,见图4。最后,在录制和制作完影片所有的音响之后,进行音画对位的工作。在这里需要强调的一点是,不论是常规电影,还是动画电影,其所

需的音响极有可能多达上千种,在进行音画对位的工作时,音频软件中会有上百条音轨,因此,在音频制作软件中,按照音响的分类对所需音效进行相应的模块化的整理、归纳是十分必要的。通过对音响的“打包”整理可以方便剪辑或调节所需模块音效的参数,从而提高工作效率。

3 音乐的民族特色增强文化自信

音乐是指以演奏或演唱的形式,加工、处理后的声音。电影音乐,即电影原声(OST),是专门为电影而创作、编排的音乐。电影音乐以纯音乐和电影歌曲两种方式加以呈现。传统意义上的音乐作为一种独特的听觉艺术形式,满足受众的听觉享受。电影音乐则作为电影听觉语言中的一个重要组成部分,以功能性音乐的属性来表达影片的情感。一段制作优良的电影音乐能明显提高影片的整体质量。电影音乐的听觉功能主要体现在以下几个方面。

1)通过音乐串联电影的剧情发展。通过音乐来突出矛盾、体现高潮,并且诠释整部影片所表达的内容和基调。

2)表现角色的性格与心理活动。通过音乐,塑造、刻画人物形象。如利用体现正能量、主旋律的音乐来表达影片中的正面形象;利用阴暗、险恶的音乐来刻画影片中的反面角色。

3)揭示剧情的发展,引导剧情的进程。具有类似功能的音乐有时会比画面提前出现,例如在艰难的时刻暗示仍有希望。此类音乐有时也会在影片画面后出现,以延续画面中的情感表达。

4)表达画面的环境氛围。通过音乐来呈现影片中时间、空间、环境的基调。如利用大气、豪迈的音乐来表现时代的变迁;通过紧张、激昂的音乐来表现战斗的场景。



图3 《西游记之大圣归来》中的射箭画面



图4 电子合成器生成特殊音响

总之,音乐作为影片的强化表现形式已深入人心。一段婉转动听的电影音乐可以让观众魂牵梦绕、激情荡漾;一段铿锵有力的电影音乐可以让观众豪情满怀、奋起向上。不同的音乐会使观众有不同的感受,音乐这一神奇的功能在电影中表现得淋漓尽致。其中,具有民族特色的音乐常常作为影片的标志性符号。它是最容易与观众产生共鸣的,也是最容易广泛传播的乐段。

3.1 以民族音乐激发文化自信

众所周知,民族风格的内涵应该随着时代和社会的发展不断丰富,很多优秀的作品往往是应时代而生^[4]。在《西游记之大圣归来》中,影片开头孙悟空大闹天宫的部分采用了民族管弦乐合奏曲《闯将令》。这首乐曲气势非凡,结合打斗场面中的音响,与宏大的画面有机地统一起来,并且烘托出孙悟空不认输的“猴性”。同时,民乐是中国文化的精髓。《闯将令》这首乐曲在1964年轰动国际的国产动画影片《大闹天宫》中也曾使用。由此可见,选用这首乐曲也是传承了经典,尝试唤起观众对经典的记忆与致敬。当孙悟空与江流儿在客栈中聊天时(影片48 min处),则用一段以长笛为主、吟唱为辅的音乐旋律,表现此时宁静祥和的气氛,与之前高昂的音乐形成鲜明的反差。孙悟空与江流儿聊天,见图5。而当对白进行到“一个跟头就是十”这个停顿处,整个音乐的主基调明显地变得低沉,从而完美地表现了人物的心理活动。配合孙悟空与山妖打斗的画面(影片56 min处),选用了古筝独奏《箏锋》。打斗场面见图6。该乐曲节奏由慢到快,旋律复杂且层层递进,不仅表达了其紧张、激烈的气氛,而且与画面节奏合拍,有效地增强了画面感。影片从头至尾都采用了民族音乐,这样使观众乐于接受、易于理解。民族音乐作为民族文化不可或缺的重要部分,成为了诠释影片精彩篇章的佐剂和强化剂。影片中的民族音乐不仅充分地反映出民族文化与民族音乐相辅相成、密不可分的关系,而且激发和强化了观众的民族自豪感与文化自信。

3.2 以音乐的制作与表达提升气场

电影音乐的制作基本上是在对影片画面部分的制作结束后,才开始进行的。届时,导演会和作曲家对影片音乐的构思及感情的需要进行沟通,并且针对不同的场景、画面,讨论其所需音乐的情感表达,以此来激发作曲家的创作灵感。接着,作曲家会根据不同的场



图5 孙悟空与江流儿聊天



图6 打斗场面

景、不同的镜头,以及不同的角色心理,谱写不同的音乐。作曲家每天完成的创作量,取决于音乐的复杂性和乐队的规模等条件^[5]。

近年来,随着数字音乐的不断发展,小成本的电影音乐制作往往会选择全电脑制作,即利用电子合成器,模拟各种乐器来完成音乐的制作。如今,电脑音乐制作已经逐渐进入炉火纯青的阶段,各种乐器的音源都有很高的仿真效果。通过专业的音乐制作软件(如"Logic"和"Cubase"等),将音源安装到软件内,并完成配器(即音乐制作)的工作。这种方法的适用范围不断扩大。然而大成本的音乐制作仍采用传统交响乐团现场录音的方式。这种方式需要作曲家根据创作的电影音乐,绘制不同器乐(如管乐、弦乐、打击乐等)的分谱,并安排不同的乐器加以演奏,最终完成音乐的录制。

在此基础上,还需要混音师根据录制好的音频,以乐器的类型进行分组,将其导入专业的音频制作软件中的不同轨道。再根据导演和作曲家的要求,进行混音工作。例如,在音乐的某个时间节点上,将某种乐器的声音提高几分贝,或是在音乐的某个时间节点上,给予某种乐器一个特殊效果。小制作和大制作的电影音乐往往都会涉及到上百条轨道,因此,混音工作尤为繁重。在混音工作完成后,方可完成电影音乐的母带



图7 孙悟空解除封印的画面

输出。

在《西游记之大圣归来》79 min处开始响起的音乐将影片推向了高潮。随着男声的吟唱,出现了孙悟空解除封印的画面,见图7。当吟唱结束后,伴随着弦乐,配合着有力的鼓点,画面变为大圣着装,然后仰天长啸的镜头。这深刻地诠释了“大圣归来”的意境,为观众呈现了一段澎湃激昂、精彩万分的“视听语言”,为影片画上了一个圆满的句号。

4 结语

动画电影与常规电影中的听觉语言在呈现及制作方式上具有一定的差别。其核心在于如何灵活地运用动画思维,以“听”的方式,展现动画电影的创作主旨。

从人声的录制到音响,再到音乐制作,都需要以动画电影的艺术表现手法为中心。在技术方面,应该在遵循动画艺术构思的基础上,合理地把握人声、音响、音乐三者之间的关系,做到“动静结合”。《西游记之大圣归来》这部影片在听觉语言的呈现上,为动画电影制作者提供了一个良好的示范。在声音制作上,《西游记之大圣归来》充分体现了环境感、方位感、节奏感及运动感。作为中国动画电影的一个现象级影片,它不仅展现了精美的视觉画面,而且利用惟妙惟肖的听觉语言,赋予了观众“听觉的盛宴”。

参考文献

- [1] 周著.《大圣归来》对传统的时代重构与创新[J]. 电影文学,2015(21):109-111.
- [2] 殷俊. 视听语言[M]. 武汉:武汉大学出版社,2017.
- [3] 石蓓. 论国产动画电影的声音创作新趋势[J]. 当代电影,2017(12):182-184.
- [4] 文仕江,吴荣彬. 论国产动画电影声音之民族风格[J]. 电影文学,2011(19):63-64.
- [5] 苏海鸣. 好莱坞电影音乐制作方式解析[J]. 音乐传播,2018(1):105-109.