

基于新时期影视声音设计前期的艺术构想

褚星晨

北京电影学院 北京 100088

【摘要】 在现代视听技术高速发展的时代,有很多先进的科学技术已经应用在影音设计当中应用,新时期的影视作品制作过程已经实现的画面与声音的同步,并且能够通过声音与影响的结合吸引观众。虽然声音没有具体的形状,但是可以应用声音给影视制作带来更多的色彩。在影视作品的制作过程中,可以具体分析影视声音设计的思路,从而可以设计出符合影视特色的声音,进而给影视内容带来更多的色彩。本文主要研究了影视声音的设计功能,通过影视声音设计形式、影片类型与剧情需要、观众对声音的需求三个方面的探讨,对影音声音设计前期艺术构想进行的分析,进而实现对影视后期制作的指导。

【关键词】 影视声音;设计前期;艺术构想;制作

在影视声音前期设计过程中,需要选择适当位置开展声音设计,并且应选取适当的声音,实现对影视剧作品的声音化表达。声音设计师在设计声音的过程中,首先应选择合适的位置,进而需要选择合理的技术标准进行音乐表达,从而可以为下一步音乐制作过程打好基础,能够对音频进行独立制作,展现出音频设计水平,并且能够完成下一步对音乐类型的修改。选择适合的时间位置需要在声音编辑的过程中做好与画面的同步规划,从而可以使制作完成的声音对图像有推动作用,设置合理的声音剪辑位置能够展现出声音设计的最大价值。合理的声音设计应该选择适当的场景,从而可以根据正确的选择制作出音乐作品,影视声音设计前期进行艺术构想对影视作品的声音制作会产生比较大的影响,因此应该重点关注。

一、影视声音设计的功能

1. 影视声音制作能够使剧情主题更为突出

在进行影视剧制作时,观众往往更能直观感受到画面的冲击力,主要由于在观看影视剧时,第一时间映入眼帘的是画面。但是随着技术的进步,声音在画面当中的作用逐渐展现出来,观众也对影片制作有了更多的需求,画面只有完成与声音的匹配,才能够使影视作品具有更强的感染力,所以视听有着非常密切的关系,能通过画面与声音的匹配,让影片变得更加动人,尽管声音在影视作品当中只具有辅助作用,但是完美的影音设计能够实现影像画面的升华,达到升华影视作品主题的目的,所以应该重视对影视声音作品的设计,使影片展现出更多的动人之处,绽放出影片的光彩^[1]。

2. 影视声音设计能够使观众的观影兴趣提高

语音和音乐容易被人类的右脑感知,并且能够对不同类型的音乐产生不同的感受,通过合理的设计影视声音作品,能够使观众对画面的感受与声音的感受同时调动起来,实现观众对影视作品的共情,声音与画面的协同作用能够更好地使大脑神经得到放松,进而可以使观影过程变得更加美好。即时电影画面非常完美,当时没有声音的衬托,电影画面也只能让观众体验到画面的美感,而声音的感受有所缺失。只有将声音和画面和谐统一地结合到一起,才能够使观众有更好的影片观赏体验,对影片有更为深刻的记忆。某些人对画面的记忆比较深刻,而某些人对声音更加敏感,将这两者结合,能够使影视作品的内容被观众更为深刻地记住,进而可以达到影视作品大范围传播的目的。比如,在影视作品《青蛇》当中有着唯美的画面,这些唯美的画面与人物的动感相结合,能够给人美的感受,观众能够在观影过程中感受画面的魅力。但是这些画面结合声音以后

便产生的鬼魅的气息,观众能够在观影过程中感受到青蛇独特的魅力,这种音画同步的设计能够使电影的主题更为直观地表达出来,让观众领会青蛇亦正亦邪的气质。在电影《英雄》的音画设计过程中,通过将主角蜻蜓点水轻盈飞舞的动作与鼓点声音的配合,能够产生强烈的节奏感,观众能够体验这种轻盈灵动的感觉,进而对主人公舍身赴死的平静心境有更为直观的感受,这种设计方式能够充分展现出中国文化中留白的魅力,观众能够在观影过程中产生丰富的想象,使电影主题得到升华^[2]。

二、影视声音设计前期的艺术构想

在进行影视声音的设计前期,需求考虑到观众对影视作品的主要需求,同时应该根据剧情需要选择适合的音乐,同时还应该在设计过程中考虑影音设计的类型。

1. 观众对影音声音设计的需求

在进行电影拍摄的过程中,无论是导演还是制片方,都希望拍摄出让观众喜爱的影视作品,所以在影视作品的制作过程中应该充分考虑观众的需求,能够针对性的制作出受到群众喜爱的影视作品,使观众能够在观看影视作品的过程中产生美的感受。影视作品主要通过声音和画面感染观众,所以应该在影视作品的制作过程中注重对画面的掌控,同时也应该注重对声音的合理设计。只有声音和画面能够更加契合,才能够有足够的力量打动观众,观众的需要同时也应该是影视声音制作人员制作的追求。声音设计人员进行影视声音设计时应充分了解影片对声音的需求,从而可以在设计过程中实现结合画面实现与观众的互动,观众能够通过声音和画面感受到主题内容,从而使观众的情感受到感染,对影视作品有更好的观影体验。

比如,如果想表达影视作品中感人的内容时,如果单让主角流泪就会使画面表现得比较单调,通过声音设计可以让角色的流泪的同时配合小提琴音乐,由于小提琴音乐悠扬婉转的属性,能够使人们的内心也会随着主人公的情感变化开始起伏,从而达到感染观众的目的。应用婉转的小提琴音乐可以充分调动观众的内心,使观众对剧情的理解更为深刻,观众能够在音乐中对剧情有更为深刻的个人理解,达到用音乐感染观众的目标。应用这种音乐可以带动观众的情感起伏,使很多观众在主人公流泪的同时也会受到感染。

观众对影视作品的评价存在着一定的主观性,这种主观性不仅受到影视作品画面的影响,同时也受到影视作品声音设计的影响,很多观众对影视作品本身并不满意,但是对电影中的音乐有较高的评价,这同时也就提高了电影作品的评价。比如电影作品《燃情岁月》,电影本身用流水账的形式记录了一个

家族的兴衰,但是詹姆斯霍纳的电影音乐设计极为出色,使电影画面有丰富的质感,观众能够在观影过程中受到电影画面的感染进而产生更多的联想,达到感染观众的目的。

所以在进行影视音乐的设计时,应该充分地考虑观众的需求,能够主动将电影画面与声音相匹配,从而实现与观众的情感交流,在影视作品声音设计时应该考虑观众需求,进而设计出适合观众需要的艺术构想^[3]。

2. 影音设计前期艺术构想应考虑剧情需要

根据不同故事类型,也应该设计不同的声音艺术构想,使声音能够对影视故事起到推动作用,能够达到影视剧情与音乐起伏相适应的程度,音乐的类型主要包括了起伏型、下降型、上升型、平缓型。

对于剧情变化比较多的故事应该采用起伏型的影视声音设计,观众能够在音乐中感受到剧情的多变,从而使观众更加专注于剧情的变化。起伏型的音乐往往应用于环环相扣的故事,这种音乐能够使观众在观影过程中越画面实现完美结合,进而可以产生紧张感。一般情况下,这种音乐都应用于推理电影。比如《盗梦空间》中的电影音乐设计,多为几个音节的往复变化,观众能够充分感受不同梦境中人们活动的紧张刺激,从而可以抓住观众的内心起伏,使观众对影视作品中的紧张感有更为强烈的感受。

下降型的音乐主要应用于悲剧走向的影视作品当中,这种作品前期的音乐设计时,可以根据演员的表情来设计音乐,一般主角表演出现嘴角向下的情况,意外情况就会出现,这时的音乐设计可以应用漫长的忧伤来进行表现,观众可以在剧情中感受到主人公的悲剧色彩,使影视作品具有充足的感染力。

上升型的声音设计也是根据剧情需要制作的,这种作品一般应用于剧情集中在结尾类型的影视作品,剧情的发展走向也应该根据主人公嘴角方向来判断,演员嘴角出现向上的情况可以判断影片剧情出现比较大的冲突,因此可以使用上升型的音乐,这种音乐可以向上推动剧情,进一步使剧情中的矛盾被放大,观众能够有更为强烈的观影感受。

一般平缓型的音乐都应用于记录电影中,电影通过平缓的

讲述展现出故事性,这种电影一般具有回忆性质,音乐设计人在前期的艺术构想过程中可以通过声音表达出故事内容,使音乐与故事讲述的节奏相符,应用适合的音乐表现出故事的深层次含义^[4]。

3. 影音设计前期的艺术构想需考虑影片类型的影响

不同的影片类型需要应用不同的拍摄技巧,并且能够使影片展现出不同的特色,这些不同的影片类型包括了警匪电影、歌舞电影、推理电影等,很多电影都通过不同的剧情类型划分,所以在音乐设计时应该考虑不同影片类型使用相应的电影音色配乐。例如武侠电影《卧虎藏龙》表现为江湖恩怨,但是电影主要讲述了化解恩怨的过程,所以电影的音乐设计极具东方禅意,电影达到了与电影的类型高度契合的一面。

类型片的拍摄虽然属于影视作品创作,但是但部分的类型片存在着一定的规律,所以在声音设计时候也应该考虑到不同类型电影的规律,设计出符合电影类型的音乐,这样观众能够在观看电影的过程中有更多的亲切感,能够实现电影作品与声音的完美融合。电影的声音一般包括了音乐、声响和语言,所以在设计过程中需要根据剧情需要做好三者的融合,制作人需要选择适合的声音适用范围,从而可以选择适合的主题,只有类型片能够与音乐实现完美地结合,才能够使类型片展现出更多的魅力。例如在电影《天下无贼》的声音制作过程中,设计出了特别有时代特色的台词,非常具有幽默性和感染力,所以在电影播出以后的很长时间,电影中的台词还受到观众的广泛传颂,这也是电影感染力的一种表现,同时也是电影声音设计的一部分^[5]。

三、结语

综上所述,影视声音设计作为电影制作的一部分已经受到了广泛重视,所以在新时期的影视艺术的制作过程中,应该提高声音制作人员的艺术修养,能够在声音制作的过程中考虑到声音与画面的充分结合,并且应该做好观众需求的探索,使影音作品的声音设计受到更多观众的认可。

参考文献

- [1] 叶青. 悬疑心理类短片《学校尽头》的影视声音创作札记 [D]. 南京艺术学院, 2017.
- [2] 马玲芝. 浅析国内影视声音创作中存在的问题 [J]. 艺术科技, 2015,28(06):75-76.
- [3] 郑宇界. 影视广告中的数字音频设计研究 [D]. 浙江工商大学, 2012.
- [4] 黄鹏. 声音的影视工业化标准与声音设计教学 [J]. 西部广播电视, 2020(04):39-40.
- [5] 冯雅琛. 影视声音创作中的“听点”设计与实现 [D]. 云南艺术学院, 2019.