电影导演的声音观念与故事建构

王旭锋

【作者简介】王旭锋，男，浙江义乌人，浙江传媒学院电视艺术学院副教授，录音艺术研究所负责人，艺术学博士，查普曼大学道奇电影学院访问学者，主要从事影视声音创作及理论研究、影视教育研究、影视专业书籍翻译等。

【原文出处】《电影评介》（贵阳），2020.8.6～11

【基金项目】本文系2017年度国家社科基金艺术学项目“电影声音的故事建构与文化传承研究”（编号：17BC056）的研究成果之一。

电影声音容易被忽视。不论在国内还是在好莱坞，这基本上是一种常态。但电影声音并非一直被忽视，而是随着电影录音技术的发展、在声音工作人员及所有电影创作者的“欢呼”中逐渐被忽视的。有声电影刚诞生时，声音是电影的焦点。但之后每一次电影声音技术的进步，总会让电影工作者尤其是电影声音工作者欢欣鼓舞，随后总会因为声音工作比之前更加便利而导致电影声音及电影声音工作者地位下降，最后演变为数字时代电影声音易被忽视、不够重视的现状。

一、从无声到有声：电影录音技术的发展与声音意识的演变

1927年《爵士歌王》的上映标志着有声电影的诞生。该片采用蜡盘录音（20世纪20年代末至30年代初），能还原约300～2000Hz之间的频率，大大低于20～20000Hz的可闻声频率范围，其音质、信噪比低于现在的电话声。由于蜡盘录音的载体是蜡盘，无法进行剪辑及声画同步较为困难等缺陷，使得蜡盘录音很快就被光学录音所淘汰，因此不论中外采用蜡盘录音的有声电影都为数不多。蜡盘录音时期电影声音属新事物，观众因为电影有了声音而进电影院观看，声音成为电影宣传的噱头。为迎合观众的兴趣，短期内充斥着众多“百分百”对白片、歌舞片。该时期电影声音的主要目的是把对白录得清晰，真正的电影声音意识还未形成，理论的探索还未开始。

光学录音（20世纪20年代末至五六十年代）紧接着也在有声电影初期得到应用。光学录音采用昂贵的光学胶片进行录音，频响范围在70～8000Hz之间，人物语言声音已经能够较好地还原，信噪比为40dB左右，比蜡盘录音有了明显的提升。有声电影初期摄影机噪声偏大，所以拍摄中会把摄影机放到“摄影小屋”里隔绝摄影机马达的噪声，因此摄影机调度、运动镜头可以说被“牺牲”掉了，这是电影史上为保证声音质量牺牲画面的唯一阶段。低噪声有声电影摄影机的发明使画面从声音的桎梏中解脱出来。据上海电影制片厂曾5次获得金鸡奖最佳录音奖提名、3次获得金鸡奖最佳录音奖的电影录音师冯德耀介绍：“我50年进电影厂时，是编、导、演、摄、录、美，依次排列的。当时现场录音一条胶片声带，现场录不到对白，电影就无声（当时没有配音工艺的）。所以录音师地位很高，现场能不能拍他说了算。他要对整个影片声音（当时全片就一条声带到底）负责，所以酬劳也高。[①]”昂贵的光学声带不能重复使用，再加上拍摄现场不能实时监听声音，在光学声带洗印后才能听到所录声音，所以同期录音时要确保录音品质，拍摄现场导演及各部门都会配合录音工作。

有声电影刚诞生时，电影创作者还没有对声音跟画面的关系进行研究，因此有声电影就是给画面加上声音是当时较为普遍的、原始的认知。影片《雨中曲》很好地反映了这种原始的声音观念，创作人员

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

起初认为只要把画面配上声音就是有声电影，表演时和无声电影时期完全一样，导演同意主角在其中一场戏中说“拍无声电影时一样的台词”，结果一个镜头中连续说了11个“I love you”，惹来观众哄堂大笑。1928年爱森斯坦等三位电影导演大师发表了“有声电影宣言”，提出了“声画对位”的声音观念[1]，是电影导演对声音元素最有影响的研究之一。从“给画面加上声音”的原始电影声音意识到1928年《有声电影宣言》发表，电影界开始了有机运用声音元素的探索。其中有雷内·克雷尔等导演的反对声音，也有让·雷诺阿、布莱松等导演的全力支持[2]。蜡盘录音时期及光学录音的早期阶段，是电影声音最受重视、地位最高的时候，由于有声电影诞生初期的技术限制，为了保证录音品质，创作者不得不让画面做出重大牺牲，甚至还有一批音色不好或一表演就忘台词、记台词就忘记表演的明星演员遭到淘汰。

磁性录音(20世纪五六十年代至90年代)在二战之后开始在电影创作中推行开来，在20世纪70至80年代磁性录音及杜比降噪技术的发展使电影声音品质达到了模拟录音时期的顶峰。与之前的蜡盘录音及光学录音相比，磁性录音有诸多的优点：磁性录音能够现场监听，使得拍摄现场能够马上发现问题；后期剪辑也比之前更加方便；杜比降噪技术使得电影声音在频响、信噪比等参数上得到较大的提升。磁性录音时代后期，电影声音也从单声道发展到立体声、4声道环绕立体声，分配到各声道的声音元素之间的掩蔽效应大大降低，信噪比达到80分贝，细节声音和大动态的声音也能得到很好地还原，这些进步使得电影声音的表现力大大地加强了。

在磁性录音时期，杜比降噪技术能够降低载体噪声，但对于拍摄时录下来的噪声仍然没有办法消除。“两个声音只要频率上重合并录在了一起，在物理上就再也无法分开，只能在听觉和心理上将其分开，再昂贵的设备、几百万的调音台也不行”②，这仍是一条“物理定律”。摄制组选景时会放弃噪声无法控制但景物理想的场景，拍摄时也会控制现场噪声。据上海电影制片厂原国家一级录音师、金鸡奖最佳录音奖获得者詹新介绍：“一些电影厂以工作手册的形式明确录音师的地位”“拍戏时如果录音没准备好，可以停拍……”③可见磁性录音阶段电影声音的地位虽然不像蜡盘录音和光学录音初期，但仍然有保证同期录音质量的条件。磁性录音时期电影声音的表现力大大加强，声音元素的作用也得到了进一步的探索，最有代表性的莫过于著名导演黑泽明提出的“电影声音，不仅加强，而且数倍地放大影像的效果”[3]，以及科波拉用声音元素建构故事的故事片《对话》。

数字技术是有声电影、彩色电影之后又一次电影技术革命。数字录音(20世纪90年代至今)投入使用后快速淘汰了磁性录音，并从最初的DAT磁带录音迅速发展到光盘录音、硬盘录音、CF卡录音、SD卡录音。同期录音技术、载体的变化使得设备越来越灵巧，动态范围、频响范围等性能参数也已远超人耳可听范围。与此同时计算机音频工作站也迅速淘汰掉了传统剪辑技术。电影声道数从1992年第一部数字立体声电影《蝙蝠侠归来》时的杜比5.1声道，发展到了现在的杜比全景声、AURO 3D临境音、ADSS全维声等空间声制式。数字技术的发展，使得电影录音工作越来越便利，其它创作部门也乐于在录音技术的进步中摆脱声音的束缚。

随着电影科技的发展，从最初不可剪辑的蜡盘录音、不能现场重放监听的光学录音(电影声音部门地位最高的时期)，到能够现场重放监听又能够进行剪辑的磁性录音，再发展到如今越来越成熟的数字录音及拾音技术，电影声音地位呈现了下降趋势。其原因主要有二：

其一，由于技术的发展使得电影录音工作对相关部门的要求有所降低，间接导致其他创作部门声音意识出现淡化趋势。而且电影录音技术仍在发展。如近些年声音降噪技术、声音分离技术的发展，已经到了完全突破传统认知的地步。就传统录音技术来说，两个声音如果频率上重合并录在一起，在物理上就再也无法分离，仅能在人的大脑一听觉感知中分离开来。但如今Izotope、Audionamic等软件、插件已经能够较好地把跟语言声音频率重合的噪声分

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

离开来，或者把语言声音、歌声从音乐中分离出来。这类声音降噪技术、声音分离技术的发展，可能会加剧电影拍摄中忽视同期录音的趋势，因为其他部门工作人员寄希望于后期去掉噪声。事实上这类降噪技术、声音分离技术虽已大有长进，但还不能真正实现完美降噪或分离，因此在纪录片场合固然可以解决一些问题，但对于故事片来说，如果同期录音很糟糕，降噪、声音分离对声音品质的影响容易造成观众出戏，是不能够接受的。

其二，数字技术使得电影创作进入平民影像时代，随之出现的众多非科班导演及创作者往往对电影声音了解不够。电影声音技术的发展给影片拍摄带来了便利，固然是电影声音被忽视、存在感降低的一个原因，却并非是本质的、关键的原因。电影声音被忽视，本质上是电影声音自身属性的原因。声音工作者努力的重要目标之一是要让普通观众忽视声音，在叙事的同时要把自己的存在隐藏起来。镜头与镜头之间背景环境的不接、突兀的噪声等等，都要修理掉。即便一个场景中镜头剪辑切换了，连贯的背景环境声会营造场景空间和时间的连续性。即便是要做声音虚化、对位等主观处理，也必定会有充足的心理依据，如故事转折了、发展到高潮了、角色及观众情绪受到冲击了等场合，用声音让观众情绪受到影响而不自知。观众绝对不会想到一个镜头下有几十个声音层叠、电影画面之下可能有几百个声轨，也想不到一部影片的声音可能是几十万个声音片段组成的统一体。电影声音工作者矢志不渝地抹除声音创作、电影创作的痕迹，来使观众投入到故事世界中，让观众忘掉电影是人为创造的世界。因此，电影声音需要隐藏创作痕迹、呈现为统一体这个特性，就是电影声音极易被忽视的本质原因之一。

但是电影声音可以被观众忽视，却不应被电影创作者忽视。电影创作者自身素养与知识结构是电影声音之所以被忽视关键。专业的壁垒让一些电影人偏安一隅，自身专业之外疏于研究。如某电影学院导演和摄影老师搭档一起给新生做始业教育，内容是“电影语法基础”。摄影老师讲到拍摄现场声音工作人员常被忽略，因为人家在忙时，他们在一旁用手撑着脑袋旁观。然后导演老师开始播放影片片段。发现没有声音时，导演老师马上停下来，打开声音开关后重新播放。结果发现声音又太小，导演老师又停下来，调整好音量继续播放。由此可见，导演是无法忽略声音的!电影声音被忽视是有先决条件的，现代的电影人和观众都已经离不开声音!如果看电影时没有声音，观众接受不了；如果声音太小或太大，照样难以忍受。只有当声音有问题时，他们才无法忽略声音。正如有声电影初期声音技术的局限让人无法忽视声音。只有呈现出恰当的声音，他们才能忽略声音。不管如何，电影声音工作者的最重要的使命之一始终不变——帮助故事叙事、情感表现并不要让人注意到你的工作。作为电影创作者若要充分运用电影语言的手段来实现故事叙事与情感表达，则需要深入研究画面与声音的潜力，而不能只专其一。不谋全局者不足谋一域，尤其是导演。

二、深刻而独到的见解：电影导演的声音意识

声音创作在导演工作中始终应有一席之地。有经验的专业导演不会抛弃电影两大基本元素之一的声音，因为导演创作凭藉的就是视听语言。主题与声音相关的电影往往需要在剧本阶段就把声音作为建构故事的一种元素整合到剧本中，导演则要把剧本中对声音元素的呈现进行总体把握，使其参与故事建构，如《对话》《八月迷情》《寂静之地》等影片。利用声音元素导演可以提升影片叙事效能——包括影片叙事效率、效果、效益。对声音元素的认识越深，声音的潜力就越能得到发挥。但如前所述，对于非科班导演或新手导演来说，声音是比较容易被忽略的。

虽然有一些导演并未掌握“听”的部分，但导演向来是电影声音理论的最主要参与者之一。从爱森斯坦、普多夫金、亚历山大洛夫到黑泽明、乔治·卢卡斯等著名导演都对声音元素的作用发表过重要的论述或观点，并在影片创作中付诸实施。如前述黑泽明所说：“电影声音，不仅加强，而且数倍地放大影像的效果。”而乔治·卢卡斯则认为：“声音是电影体验的一半。”[4]这两位著名导演不但在声音观念上有交集，在创作上也有交集。黑泽明筹拍《影武者》时，

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

经费上遇到了困难。乔治·卢卡斯在与黑泽明会面交流之后，乔治·卢卡斯回到福克斯公司为黑泽明争取到了经费，并且成为了该片的制片人之一[5]。两位声音意识上颇有独到之处的导演成为了合作者。导演的声音意识在黑泽明的《影武者》、乔治·卢卡斯的《星球大战》中都有很好的体现，这两部影片基本上都面临着预算紧张的情况下让影片效果最大化的任务。

在黑泽明的《影武者》中，武田家将们将武田信玄尸体沉入湖中一场戏，是比较重要的一场戏，因敌方间谍正在偷窥，被发现真相会导致家族覆灭，雾气之中只有风的呼啸声、摇橹声、瓮入水声。雾气之中画面上已看不见船只和瓮，所以这时声音承担了叙事的功能。摇橹声表明船在前进，瓮入水声表明沉尸湖中这一动作。而这个场景中的风声作为环境声，本是交代环境的，但对风声的精心选择、处理，则凸显了险恶的气氛。这是对声音所做的美学上的选择，是声音设计的一个重要内容。虽然声音设计作为一个职位当时还没出现，但并不妨碍导演及声音创作者在声音上的构思和设计。武田家骑兵冲锋，对方打火枪射马，只有火枪成排发射的镜头，却没有马匹成排倒下的反应镜头，只用马鸣声音和风声来交待，不仅使得叙事效率大大提升，同时也使得这种大场面的成本大为降低。黑泽明之前已经给制片公司留下制片费用高昂的印象，并且本片摄制又大大超出了预算。因此利用声音来提升叙事效能则是最有效、最经济的方法。之后林军和火军的覆灭也仅用枪声和风呼啸声来交待。其实画面并不需要把一切都交代出来，在之前的铺垫之后，在声音的帮助下，很容易让观众的想象力发挥应有的作用。这可以在预算紧张的情况下让影片的性价比达到最大化。这正是黑泽明对声音潜力的深刻认识“电影声音，不仅加强，而且数倍地放大影像的效果”在这部影片中的体现。

乔治·卢卡斯对声音深刻而独到的认识“声音是电影体验的一半”是从何而来的？乔治·卢卡斯起初是个电影剪辑师，对后期本就很感兴趣，毕业后拍摄《五百年后》(*THX1138*)和《美国风情画》(*American Graffiti*)两部影片时，后期团队只有四五人，包括声音、混录人员在内。所以他自己也参与了声音工作，当过沃尔特·默奇的声音助理[6]。正因为他亲身参与了声音工作，所以非常清楚地知道声音一层层叠加上去后会给影片带来什么样的变化。《五百年后》和《美国风情画》都是低成本影片，前者还是科幻片。受到技术及资金限制的画面，在声音潜力的充分挖掘后，使得低成本条件下影片的叙事效果得到了极大的提升。正如乔治·卢卡斯的另一个观点：“电影创作者应该努力使声音做到最好，因为从投资的角度来讲，声音是你能够获得最大效益的地方。”[7]这对于影视教育是有启发意义的——导演学生应该适当地参与声音制作，学生阶段拍摄的学生作品多是低成本影片，用好声音元素可以控制成本的同时获得最大效益。最重要的是，导演学生可以藉此亲身体验声音和画面结合的整个过程，从而体会到声音的力量。

同样在最早拍摄《星球大战》(*Star Wars*)三部曲时，电影特效技术也不成熟。在当时的技术条件下，乔治·卢卡斯创造了各个星球上不同的物种，片中外星人角色形象可以说有些粗糙，画面形象远未臻完善，但乔治·卢卡斯和本·伯特一起利用声音赋予了影片科幻的质感，赋予了角色相对的真实感。当观众在画面上看到生活中从未见过的事物并且没有与之匹配的声音时，观众会高度怀疑其真实性，因而难以创设真实的情境。但在声音与画面结合后，两种感官同时传达着角色形象的信息，相互印证，使角色形象的塑造生动起来，给人真实可信的感觉。如在《星球大战》系列电影中贾巴·哈特的声音，对角色形象创造起到了很重要的作用。由于贾巴·哈特粗大的脖子和身体结构，用了频率很低的男低音来塑造这个角色的声音形象，再加上低频效果处理，几乎占用了光学声带上的所有曝光面积，最终使得这个角色形象塑造的非常生动、个性化，且有一种威严感。再如《星球大战III》中黑武士的形象塑造，沉重且诡异的呼吸声是黑武士的特征声音，是黑武士的声音标志。只要这个声音一出现，就给人带来一种险恶的感觉。由于黑武士的声音标志非常成功，所以在

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

之后的每一部《星球大战》电影中，这个声音都是都是强大的邪恶力量来临的象征，是角色形象和角色力量的放大器。甚至在《星球大战VII》中，新一代的黑武士并未遭受重伤、并不需要生命支持系统，也要戴上黑头盔发出沉重的呼吸声。更有甚者，在该片宣传片中，画面是海底的一个骷髅，但也给其配上了那种沉重的呼吸声，其原因就是因为这个黑武士的声音标志唤起了观众的情感记忆，对于看过前作的观众可以瞬间让他们感受到邪恶、危险力量将再度降临的感觉。真实的、个性化的、丰富多彩的声音大大加强了《星球大战》系列影片中角色、武器及飞船等设施的可信度。每一部《星球大战》中的声音都呈现出与宇宙中多样化的高智慧生命相匹配的音色多样性，对于一些重要角色的形象塑造，起到了至关重要的作用。可见乔治·卢卡斯的电影声音观念“声音是电影体验的一半”来源于实践，并成功地运用到了影片创作实践中。

另外为了使影片呈现出更好的效果，乔治·卢卡斯大力推进电影声音制式及影院还音技术的发展，推动了.1声道(低频声道)的应用及“THX影院认证标准”的开发。作为导演，乔治·卢卡斯凭借着对电影声音的深刻认识及对电影声画效果的精益求精，对电影声音及电影行业发展做出了重要的贡献。

三、低成本电影《索尔之子》：利用声音建构故事的典范

电影创作，往往是戴着脚链跳舞，有着技术、道德伦理等众多限制条件。其中的资金限制尤为致命，连黑泽明这样的大导演也曾因资金限制而无法进行电影创作。对于资金有限的导演来说，声音的潜力是特别值得导演探索的一个领域。重视并利用好声音元素来建构故事、提升电影叙事效能，是成本受限情况下影片顺利完成创作的决定性因素之一。

2016年，获得第88届奥斯卡最佳外语片的《索尔之子》(*Son of Saul*)作为匈牙利导演拉斯洛·耐迈斯(Laszlo Nemes)的处女作，讲述的是在集中营中被迫清理同胞尸体的索尔把毒气室幸存男孩交给纳粹并被杀害之后，压抑不住的人性使他竭力想找一个犹太牧师为男孩祷告下葬的故事。该片采用胶片摄影，且成本仅为150万欧元[8]。导演拉斯洛·耐迈斯告诉声音设计师兼声音剪辑与混录师泰马斯·赞宜(Tamas Zanyi)说“声音将至少是这部影片的50%”[9]。这与乔治·卢卡斯的“声音是电影体验的一半”的观念如出一辙。正是因为导演有了这样的声音意识与声音定位，才能够使这部战争相关题材的胶片电影在极低的预算下，成功实现了一部既有独到的声画叙事风格、完成度又很高的反映纳粹集中营大屠杀的影片。

《索尔之子》使用“画面收、声音放”的叙事策略，画面不展示全部信息，主要利用近景长镜头跟拍主角，然后通过画面上的部分信息与层次丰富、内容完整、细节放大的声音信息结合来完成叙事。如影片开场的长镜头，索尔由远走近，由虚焦至景深范围内成为近景，随即纳粹喝叫声、犹太人群各种惊慌的声音入场，虚化的画面，一层层地叠加上各种近景声音：鸟叫声、环境声、喘息声、挖土声以及之后的狗叫声、车辆声入场，揭示了开场是有组织的、令人窒息的大屠杀，而且运送犹太受害者的蒸汽火车声告诉观众屠杀还会继续。然后索尔走到门口停下，依然保持近景，犹太人从他眼前依次经过，画内一次一人，但声音却营造了摄影师后方还有大群人慌乱经过的感觉。当影片4分35秒左右第一个镜头结束时，重重的关门声带着长尾音，让一开始就看到残酷毒杀场景的观众感受到了极大的冲击。据导演拉斯洛·耐迈斯介绍：“我们在影片的声音后期上花了差不多5个月的时间。我们一直在给声音加层，因为声音能够暗示、表达的要比观众看到的多得多。[10]”在画面上遵循“少即是多”的原则，主体几乎始终是索尔，画面已经给出的部分信息通过声音加层来传达与补充。专注于画面的摄影师认为：“《索尔之子》很少有口头交流，夹杂着八种语言的短句。影片几乎全靠影像来传达集中营囚犯特遣队的惊恐、害怕和焦虑。”[11]不难发现，其观点与导演观念存在着相当大的差异。即使一个场景中已经叠加了很多层的声音把画面中未交代的人物和动作等都补齐了，但依旧会被部分艺术家几乎把声音全忽略掉了。这正是

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

声音作用于潜意识因而容易被忽略的一个实例。

《索尔之子》由于采用长镜头、近景跟拍和短景深，画面实现了风格化的影像：而声音则发掘、放大了影像中隐藏的力量。这种叙事策略既创造了影片的独特风格，又使多数动作、事件通过画外声音得以呈现。其中包括了血腥残忍的大屠杀场景通过听觉进行叙事与表现，可谓是低成本下效果最大化的“集大成者”。正如《低成本电影拍摄技巧：如何拍摄2000美金内的短片》(*Cheap Movies Tricks：How To Shoot A short Film For Under $2,000*)一书中所述的技巧“让你的鬼怪少出现点”[12]，这是低成本的关键！只要稍稍展示“鬼怪”，声音就能够结合画面、放大画面、调动观众的想象力来完成故事叙事。如在影片第2个镜头中，画面背景处于焦点范围之外的动作，用声音却具体地呈现出了动作的特写，女人开始哭泣的声音、被击打的声音，把各种声音的质感清晰地展现出来。索尔走到毒气室门外，等待毒气室里面的犹太人死亡，画面一直停留在毒气室门外的索尔身上，而毒气室内的毒杀事件，以犹太人群慌乱的呼喊声、哭声、大力的敲门声，表现了毒气室内的绝望，垂死的人们顾不上疼痛大力、急促的敲击铁门，听闻肉体跟铁门的大力撞击，让人感受到临死之前绝望之下的受害者们已经感受不到敲门的疼痛。这些声音的叠加、组合给了观众极大的震撼！在影片7分40秒左右，第2个镜头结束，哭叫声、呼喊声、呕吐声、敲击声戛然而止，意味着一批受害者的生命已经停止。镜头画面始终没有进入毒气室，声音展现了毒气室内犹太人被毒杀的整个过程。之后几场毒杀犹太人的场景，也没有一个画面表现里面的人的濒死状态，但毒气室里的呼喊声、敲门声再度响起时，观众都清楚那又是一场残忍的屠杀。

正如导演拉斯洛·耐迈斯在其导演笔记中写道：《索尔之子》是一部以非常经济的方式实现的、有雄心的影片，把观众直接投入到集中营的中心[13]。影片大部分场景中，都隐隐充斥着焚烧的声音，即使有些室内安静场景下也有隐约的焚尸炉的低频声，这种声音本身就说明了焚烧的规模——小规模的焚烧出不来这样的声音！毒气室幸存男孩被窒息杀害后，室外传来火车鸣笛声，喻示着又一批受害者抵达或者火车出发去运下一批受害者，表明让人心碎的事件仍在发生。索尔跟医生交谈时，机械的时钟声节奏固定不变，那是一种预示死亡的声音。索尔的莽撞害得犹太教士被押走，并在索尔后方被枪杀，这个事件也用声音交代出来。索尔寻找男孩尸体，站在焚尸炉旁时，画面并未表现焚烧，但声音让人感受到焚烧的激烈程度。影片59分18秒，在要求加速屠杀犹太人后，焚尸炉的炉火声明显变得更猛烈，音响效果声音的变化表明了纳粹头子的命令正在得到执行。之后犹太妇女们整理受害者物品，声音集中度、速度侧面表现了被害人的庞大数量。之后索尔取完东西后，被骗至毒气室的人群更加庞大，妇女、儿童的哭声、枪声，声音营造了更大规模人间地狱的场景，让人目不忍睹，耳不忍闻。影片将近一个半小时处，犹太人和纳粹士兵战斗的场景，利用打斗、枪击、哀呼声等画外声音拓展了画内事件。影片结尾，即将逃出生天的主角一行人在山林小屋里面休息，纳粹士兵在狼狗带领下从小孩身边跑过去包围山林小屋并枪杀主角等人，画面是小男孩跑远，声音是跑步声及枪声，主角及同行犹太人最后被枪杀这一结尾事件是纯用声音交代。由上可见，影片通过声音叙事与表现的叙事策略是贯穿全片的。

《索儿之子》的叙事策略使得制片成本控制在了预算范围内，成为了电影声画协作的典范。该片声音的设计还体现在影片中语言声音的使用上，最令人印象深刻的有两处：一是纳粹士兵及部分特遣队员的语调，在整部影片中几乎都是凶神恶煞似的呼喊声，让观众跟受难者一样感知这些声音，承受场景中的那种恐怖氛围；二是影片1小时0分50秒左右，画外传来纳粹士兵的声音：“水是凉的，不能喝，洗完澡后会有热菜。”这种欺骗是影片中少有的以正常语调说话的声音，但却令人愈发感到冷血、残酷，也表明了说话者的身份、性格、立场。全片以中近景短景深跟拍索尔为主，这种景别和景深使得画面清晰传达的信息受到相当局限，但通过完整、丰富的声音元素拓展了画外叙事元素，如动作、环境及情绪情感表达等，使得这种局限的画面展示的部分信息通过声

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/

音和想象力在观众脑海中得到补全、完形。《索尔之子》的成功表明，越是低成本的影片，越要增加在声音上的投入与设计，用声音来降低成本并使画面效果最大化。

结语

电影发展至今，电影声音在理论研究中的地位已呈现出上升趋势，但在创作实践中如早期因录音技术的不足而获得重视的那种情形已不可能再现。作为电影两大基本元素之一的声音，其地位不应由技术来决定，而应由声音作为建构故事元素的艺术实质来决定。在技术臻于完善、电影声音的表现力大大提升之际，作为电影作者的导演更应充分发掘电影声音的潜力，以之解放电影叙事和表现能力，让声音进入到故事的建构中。这并不是让画面少发挥作用或降低画面的地位，而是声画之间的相辅相成。画面上的信息、能量不一定直接、完全表露，而是可以意蕴其中，然后用声音把意蕴、能量发挥出来，让观众的想象力完成故事叙事与情感表现。

总而言之，平民影像时代的电影导演更应提升声音意识，从剧本开发阶段就发掘声音元素的功能，让声音参与建构故事、使声音元素与故事相结合，来经济、有效地讲好故事，使电影作品呈现出不一样的品质。特别是拍摄低成本影片的学生导演或刚出道的导演，更应如黑泽明所述那般利用声音元素来放大影像的效果，或者如乔治·卢卡斯和拉斯诺·耐迈斯那样，让影片拍摄时“声音占到电影的一半”和“声音将至少是这部影片的50%”，从而实现电影拍摄的低成本和大效果。

注释：

①源自2018年2月6日本人对上海电影制片厂著名录音师冯德耀老师的采访。(笔者注)

②源自本人在北京电影学院参加姚国强教授在2003-2004学年第1学期所讲授的研究生课程《电影声音》时的课堂笔记。(笔者注)

③源自本人在2018年2月6日对上海戏剧学院教授、著名录音师詹新老师的采访。(笔者注)

参考文献：

[1]姚国强.电影电视声音创作与录音制作教程[M].北京：中国电影出版社，2011：398.

[2]周传基.国际电影声音理论的发展动向[J].北京电影学院学报：1982(2)：18-46.

[3][美]路易斯·贾内梯.认识电影[M].焦雄屏，译.北京：北京联合出版公司，2016：205.

[4]Larry Blake. George Lucas: Technology and the Art of Filmmaking[EB/OL].(2004-11-1)[2020-03-20]https://www.mixoul ine.com/recording/george-lucas-365460.

[5]Akira Kurosawa Info. Film Club: Kagemusha(1980)[EB/OL].(2014-09-01)[2020-03-20]http://akirakurosawa.info/2014/09/01/film-club-kagemusha-1980/.

[6]Larry Blake. George Lucas: Technology and the Art of Filmmaking[EB/OL].(2004-11-1)[2020-03-20]https://www.mixon line.com/recording/george-lucas-365460.

[7]Larry Blake. George Lucas: Technology and the Art of Filmmaking[EB/OL].(2004-11-1)[2020-03-20]https://www.mixo uline.com/recording/george-lucas-365460.

[8]Gregg Kilday. How ´Son of Saul´ Defied the Dangers of Re-Creating the Holocaust[EB/OL].Hollywood Reporter,(2015-11-16)[2020-03-20]https://www.hollywoodreporter.com/features/how-son-saul-defied-dangers-838149.

[9]TIM GREY.´Son of Saul´ Director Sings Praises of Key Behind-the-Scenes Players[EB/OL].Variety,(2015-12-2)[2020-03-20]https://variety.com/2015/film/spotlight/laszlo-nemes-son-of-saul-1201651578/.

[10]TIM GREY.´Son of Saul´ Director Sings Praises of Key Behind-the-Scenes Players[EB/OL].Variety,(2015-12-2)[2020-03-20]https://variety.com/2015/film/spotlight/laszlo-nemes-son-of-saul-1201651578/.

[11]Shooting Death in the Face: Son of Saul´s Cinematographer Takes Us On a Horrifically Beautiful Journey Through The Death Camps[EB/OL].(2016-01-15)[2020-03-20]https://www.kodak.com/US/en/motion/Blog/Blog_Post?contentId=4294993656.

[12]Rickey Bird. Cheap Movies Tricks: How To Shoot A Short Film For Under $2,000[M]. Florida: Mango Publishing Group, 2017: 158.

[13]Laszlo Nemes. Laszlo Nemes Director´s Note[EB/OL].(2016-06-15)[2022-03-20] http://sonyclassics.com/sonofsaul/.

China Social Science Excellence .All rights reserved. https://www.rdfybk.com/