

电影声音设计的概念及方法

The Concept and Method to Design the Film Music

文 王珏 / Text/Wang Jue

提要：电影声音创作的发展催生了声音设计概念的产生，并分化出对声音创作的整个过程在艺术和技术上全面负责的声音指导、后期声音剪辑总监和特殊效果声音制作三个层面上的声音设计。声音设计方法包括声音风格设计和声音细节设计，前者大致可分为写实主义风格和表现主义风格声音设计，后者可从叙事视点、片头和片尾、故事发展、动机、过渡、同步与非同步等方面入手。

关键词：电影声音设计 概念 方法

在电影制作中，声音常常处于较为弱势的地位，这与声音的功能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)声音奖奖项设立的历史演变，可以粗略看出人们对电影声音的认识过程。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，声音剪辑(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，因而不足以为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互为补充却又各不相同的领域才得以展现各自的风采。虽然好莱坞的电影工会将声音剪辑和声音混录分开，以此来为更多的人提供工作机会，但从“最佳声音剪辑”和“最佳声音混录”的提名名单中不难发现，像本·伯特(Ben Burt)、兰迪·索姆(Randy Thom)这样的人有时同时会出现在两个名单中。毫无疑问，他们对整部电影的声音创作有更多的掌控，从剪辑到混录，从艺术到技术，他们的工作更接近于“声音指导”的位置，对声音进行全盘掌握和设计。如今的好莱坞，“声音设计”已成为被普遍接受的概念。也许有一天，在奥斯卡声音奖的舞台上，又会出现一个新的奖项——“最佳声音设计”(Best Sound Design)。

目前，在中国国内的电影创作中，声音设计还没有得到应有的重视。当电影录音师们在影片的声音创作中发挥越来越多的想象力和创造力，当他们创造的声音使电影作为视听作品在“听”的层面上有了更广阔的表达空间从而对电影创作思维带来更大的影响时，普遍使用的“录音”这一概念已无法代表他们全部的工作。“录音”的概念更多局限于对电影声音素材的拾取，包括在电影拍摄过程中的同期对白录音、音响效果录音和环境声录音，以及后期制作中的自动对白替换(ADR)、拟音(Foley)和音乐录音。也就是说，“录音”所做的，只是以对白为主的素材拾取工作，这些素材加上从其他渠道如各种音响效果资料库中寻找的素材和在计算机中通过软件合成的素材一起，经过复杂的剪辑和混录环节，才构成了真正的电影声音。从根本上讲，电影声音不是录出来的，而是做出来的，“做”意味着对声音的设计和加工，意味着它与原先所录声音的不同。由此可见，电影制作中的声音工作人员，也不再是简单的录音师，而是对电影声音的构成和表现进行创作设计的声音设计师。

一、声音设计的概念

在好莱坞，声音设计并不是单一的概念，它具有多重含义。声音设计这个词最早源自沃尔特·默奇(Walter Murch)在《现代启示录》(Apocalypse Now, 1979)中的声音创作，为了强调所设计的声音为这部影片做出的突出贡献，导演弗朗西斯·科波拉(Francis Coppola)在片尾字幕中首次使用了“声音设计师”(Sound Designer)这个称谓。沃尔特·默奇的创作使影片的声音呈现出不同于以往由声音来支撑画面的特点，而是在一定程度上让画面来支撑声音；也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”。沃尔特·默奇对声音的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，成为影片设计的元素之一，

深刻影响着电影的创作。

“声音设计”的出现受到几个因素的影响。首先，电影声音系统的发展、尤其是杜比降噪的出现，为高保真电影声音制作提供了可能。早先的电影声音系统保真度较低，声音主要由对白和少量音响效果组成。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，为电影声音设计提供了足够的空间。其次，一部分导演开始认识到声音媒介所具有的巨大潜力，这些导演包括弗朗西斯·科波拉、马丁·斯科西斯(Martin Scorsese)、史蒂芬·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)和乔治·卢卡斯(George Lucas)等，他们开始尝试在电影中创造性地使用声音。由于不满好莱坞传统的制片方式，科波拉集合包括上述几位导演以及一群优秀大学毕业生，在好莱坞以北的旧金山湾成立了独立制片公司美国西洋镜(American Zoetrope)，从而脱离制片厂体系的控制，也摆脱了电影工会不允许一个人同时从事同期录音、声音剪辑和声音混录工作的严格限制，使声音设计师得以产生。一开始，声音设计师正是与这些独立制片公司如美国西洋镜、卢卡斯电影公司(Lucasfilm Limited)以及它的子公司天行者声音制作公司(Skywalker Sound)紧密联系。

当电影声音制作越来越复杂，工作越来越细化之后，声音设计的概念也逐渐在不同的层面上体现出来。目前，存在三个层面上的声音设计：

第一个层面，就是沃尔特·默奇和弗朗西斯·科波拉在上世纪70年代所定义的，声音设计指的是对电影声音从前期到后期、从剪辑到混录、从艺术到技术的方方面面全面负责。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，然后他的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，其工作地位类似于摄影指导，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。这个层面上的声音设计师并不多，只有像沃尔特·默奇、本·伯特、兰迪·索姆、加里·雷德斯琼姆(Gary Rydstrom)、克里斯托夫·博耶斯(Christopher Boyes)在他们部分影片中的工作被赋予了声音设计师的称谓。他们的工作打破了好莱坞对于声音剪辑和声音混录的明确分工，往往身兼数职，比如本·伯特在电影《机器人瓦力》(Wall-E, 2008)中，身兼声音设计师、混录师和声音剪辑总监多种职位；兰迪·索姆在电影《料理鼠王》(Ratatouille, 2007)

中担任声音设计师和混录师；克里斯托夫·博耶斯在《加勒比海盗：神鬼奇航》(Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, 2006)中担任声音设计师、混录师和声音剪辑总监。以上几部影片都获得了当年的奥斯卡最佳声音剪辑和最佳声音混录提名，而不管是哪一项提名，毫无疑问都是这些声音设计师们的功劳。

第二个层面上的声音设计，指的是声音剪辑总监所从事的工作。一般概念上，声音剪辑总监属于后期制作中的职位，由他率领的团队包括对白剪辑(又可分为同期对白剪辑、ADR录音和剪辑)、音响剪辑(包括音响效果剪辑、环境声剪辑、Foley录音及剪辑)和音乐剪辑人员。声音剪辑总监负责整部影片声音素材的组织，协调各部门的剪辑工作和一些必要的后期录音工作，并对各素材的录制提出要求。声音剪辑总监同时也负责整个后期剪辑流程，制定相关的工作时间表。好莱坞的声音剪辑和声音混录一般是由不同的人来完成，其声音剪辑原则是尽可能地给影片铺上“可能会用到”的全部声音，混录时才对声音做出最后的取舍。声音剪辑师的工作，决定了影片中可能会用到的声音，也就是说，声音剪辑总监要对影片声音的组成进行设计，从同一个时间里声音与声音之间纵向的层次关系，到随着时间推进声音与声音之间横向的衔接与过渡，都是声音剪辑总监要考虑的问题。由此看来，声音剪辑总监所做的工作，也是对声音进行设计的工作。实际上，这两个称谓往往被人们交替使用。有的影片字幕上并没有声音设计师而只有声音剪辑总监，这时候声音剪辑总监就是影片的声音设计师。如果同时出现声音设计师和声音剪辑总监，意味着声音设计师的工作强调更多的创造性，为影片声音的艺术表现负责，而声音剪辑总监的工作则是组织与管理整个庞大的声音制作团队，更多地强调其技术性的一面。格伦·弗里曼托(Glenn Freemantle)在《贫民窟的百万富翁》(Slumdog Millionaire, 2008)中，既担任声音设计师又担任声音剪辑总监，但声音混录是由其他人来完成的。

最后一个层面上的声音设计，指的是制作特殊声音效果，该工作由声音剪辑总监进行协调。本·伯特在最早的《星球大战》(Star Wars, 1977)中，负责制作特殊音效，包括各种各样的武器声、交通工具声、影片中角色的声音以及主要的环境声。首部《星球大战》，本·伯特的名字前被打上了声音设计师的称谓，但由于他负责的只是部分声音的设计与制作，在职责上达不到声音指导对声音全面负责的高度，因此直到1979年的《现代启示录》，沃尔特·默奇才成了真正意义上的“声音设计之父”。而本·伯特在后来的《星球大战》系列影片中，也承担了第一个层面声音设计师的工作，作为声音指导贯穿了声音的录制、剪辑和混录的各个环节。

成为声音的主要成分,这是声音运用中最抽象的形式^①。音乐的气氛主导了整个段落,甚至音乐的节奏主导了画面的剪辑。这样的段落推进叙事的同时,给观众以思考的空间,同时起到调节影片节奏的作用。由于音乐所具有的抽象特征及其对情感的直接体现,使这样的段落成为表现主义声音设计的代表。电影《黑色血金》(There Will Be Blood, 2007)中丹尼尔(Daniel)第一次挖出大量石油造成井喷时,音乐贯穿从井喷到燃起大火、直至大火熄灭的全过程,时间上有一天一夜的跨度,而在这段时间里,音乐是压倒性的声音元素,其节奏型营造着紧张的气氛,配器上的变化紧密配合剧情发展。最后随着炸药的轰鸣,油井的大火终于熄灭,音乐也随之戛然而止。

需要注意的是,在同一部电影里,可能同时出现现实主义和表现主义两种声音风格。电影风格虽然会对声音风格起作用,也就是说在一定程度上声音风格要与电影风格相一致,但并不是所有的段落都要完全一致。写实主义电影里可能出现表现主义的声音,表现主义电影里也可能出现写实主义的声音,这是因为电影从整体风格上看可以是写实主义或表现主义的,但针对电影中一个具体的场景,不会采用与电影风格完全相同的写实主义或表现主义表现手法,因而在声音设计上也不会与电影风格完全相同。

(二) 声音细节设计

故事所提供的时间、地点、人物、情节、故事的类型或基调等,是声音细节设计最基本的出发点。此外还有一些要点,可为声音细节设计提供思路。

1. 叙事视点

对叙事视点的判断或选择在电影声音设计中至关重要。视点决定了观众从什么样的角度来看,也就决定了观众对于声音和画面的理解。好莱坞著名声音设计师兰迪·索姆在一次采访中指出:“电影中最有力的声音设计段落就是那些主观视点段落。主观视点段落为声音设计提供了很大的空间,因为一旦观众意识到他们所看到和听到的一切来源于某个人的主观感受,电影制作者就可以为所欲为地制造他想要的一切,而观众将无条件地予以接受。”

电影《潜水钟与蝴蝶》(The Diving Bell and The Butterfly, 2007)讲述的是法国时尚杂志《世界时装之苑》(ELLE)的前主编让·多米尼克·鲍比因脑溢血全身瘫痪,靠左眼皮的眨动写下同名自传小说的故事。影片着重展现鲍比的精神世界,来自鲍比内心的声音为构建这个世界发挥了重要作用。这些声音包括鲍比的内心独白和从他的主观视点听到的声音。影片采用多种声音设计方法来区分客观世界和鲍比的主观世界,以及现实时空和鲍比回忆中的时空。客观世界语言清晰,有正常的环境声和动效细节,鲍比的主观世界环境声很小甚至没有,大量充斥的是呼吸声和心跳声,没有丰富的动效细节,而像开门声、拉窗帘的声音等又很吓人,仿佛在睡梦中被惊醒的感

觉。影片开头当鲍比从昏迷中醒来时,对主观视点的表现利用了近距离沉重而缓慢的呼吸声和较远距离处带混响的不清晰的说话声。眼睛睁开时,声音听起来要清晰一些,与鲍比所看到的世界是一致的。影片最后鲍比即将去世时,听到的说话声越来越模糊,没有任何动效细节,环境声变成了低频的轰鸣,现实世界离他越来越远了。影片在区分现实时空和回忆时空方面,现实时空是安静的,没有音乐,回忆时空是温暖而积极的,运用了动感十足的音乐,暗示着他过去的生活。现实时空鲍比的内心独白没有混响,而回忆时空中,语言带有明显的空间特性。

2. 片头和片尾

影片怎样开头、用什么样的声音开头非常重要。影片的开头能帮助设定影片的氛围、提供关于故事情节的背景信息、介绍片中的主要角色、交代故事背景等。影片开头的观赏过程是观众进入观影状态、逐渐进入故事时空的过程,因此,它起到衔接现实时空(观众自身所处的时空)和非现实时空(电影故事虚拟的时空)的作用。影片片头一般不包含叙事,以免观众在进入观影状态之前漏掉一些重要的信息,如果片头具有一定的情节性,也往往起到“序”的作用,为故事的展开造势。对片头的声音设计,可以针对片头的功能来考虑,是设定氛围还是带有简单的情节提示,是否需要强调某种声音动机,或者利用声音来强调某种意图。

如果片头不包含情节,主要为了片头字幕的呈现、氛围的营造以及影片风格特征的体现时,大多用音乐来开头,这时可以充分利用音乐的风格特征,通过节奏、调式、音色等来表情达意。电影《追风筝的人》(The Kite Runner, 2007)讲述的是一个发生在阿富汗的故事,片头音乐充分强调了阿拉伯音乐风格特征,与精美设计的带浓郁中东装饰色彩的字幕结合在一起,为故事发生的地点做了很好的铺垫。该片获第80届奥斯卡金像奖最佳原创音乐提名,与其对民族风格特征的把握有很大关系。以音乐开场的片头过渡到正片时,一般采用音乐到环境声的过渡,当音乐逐渐淡出,环境声淡入时,观众意识到故事马上就要开始了,并进入到由环境声所设定的具体时空之中。

以“序”的形式出现的片头,在声音设计上有更大的灵活性,音乐、音响甚至语言都能充分发挥作用。《贫民窟的百万富翁》的开头,贾马尔·马立克(Jamal Malik)在警察局接受调查,随着警察的讯问和拷打,镜头在警察局和电视直播厅之间来回切换,声音也在两个场景之间切换,但带有强烈的马立克主观色彩,在音响运用上十分夸张,这种主观化处理为全片由马立克的讲述来贯穿埋下了伏笔。《老无所依》(No Country for Old Man, 2007)的开头,完全摈

^①[美]汤姆林森·霍尔曼《数字影像声音制作》,王珏译,人民邮电出版社2009年1月版,第118页。

弃音乐而采用了十分细腻的环境声，郊外的风声和随着镜头切换相继进入的细节音响，如远处的鸟鸣、近处的昆虫、风吹过草尖的声音、风车的声音等，充分展现了故事发生地点的地理特征。当影片由片头过渡到正式开场时，声场变得开阔，风声的宽度较之前拓宽了，这样的变化暗示出故事的开始。《黑色血金》的开头，音乐的声音听起来仿佛某种警报器的声音，产生一种略带神秘紧张和压抑的气氛。《通缉令》的开头，主题音乐动机随着环球制片厂的厂标出现，音乐结束后，简单的黑底字幕交代故事发生的前史，空间感很强的工厂大门声则为这段前史提供了栖身的空间。

影片片尾字幕的声音设计一般采用音乐，是影片情绪的延续与回味，也可以是对影片的总结。波兰导演基耶斯洛夫斯基的《蓝色》(Blue, 1994)，是用片尾音乐来回顾与总结全片的经典。在九分钟的片段落落中，相继回顾了片中的各个音乐主题，带领观众重温了女主人公朱莉的创痛与新生，以及最终归于的宁静。利用歌曲来结尾的情况也比较常见，歌词在表情达意方面更加直观。

3. 故事发展

对于故事的发展方向，可以利用声音设计给出暗示，或者反其道而行之，让观众无法提前预知故事发展的方向，以制造更强的悬疑感。也就是说，声音对于故事的表现可以考虑揭示什么，隐藏什么。电影《U型转弯》(U-turn, 1997)的开头，主人公踏上无法回头的痛苦旅途时，汽车收音机里播放的歌曲是《快乐的一天》，随着故事进展，这首歌对主人公后来的遭遇形成了极大的讽刺，同时也带来幽默效果。

4. 动机

声音动机指的是用来传达某种含义、表达某种意图的声音细节。故事中包含有哪些重要的声音元素，各个场景想要告诉观众些什么，对于这些问题，可以通过声音动机的运用，来引导观众的关注焦点，把观众的注意力吸引到某些细节上。《老无所依》里莫斯(Moss)找到毒品交易现金的段落，充分运用声音动机来引导观众。其中最重要的声音动机就是风声。荒漠上的风声贯穿了整个场景，莫斯静静地坐着，观望着远处树下死去的黑帮成员，等待合适的时机前去查看。这里前后衔接的两个相似镜头之间风声有了一些变化，暗示着时间的流逝。终于，镜头切换到树的近景，风的声音中增加了高频成分，表明地点发生改变，同时观众听到苍蝇飞过的声音，知道树下的人已经死去。莫斯来到树底下，远处的雷声暗示着将要发生什么事情。当莫斯打开钱箱时，观众听到一阵高音调的风声掠过，这样的声音设计结合莫斯嘴里发出的含混不清的语气，很好地表达出莫斯内心的欣喜。

声音动机还能带来识别特征，方便用于人物的塑造和空间的塑造。美国大兵走动时身上的武器装备

发出的喘息声、某人走路时特殊的鞋底摩擦声、某个神经质的角色头脑中发出的异常响动、木房子的楼板发出的吱嘎声、下水道的轻响、门缝里透进来的风声、周围房子装修的电锯声等，都能非常有效地加深带给观众的印象。

5. 过渡

画面切换时采用什么样的声音过渡方法，声音在转场中如何发挥作用，这些也是电影声音设计时要考虑的问题。声音可以随着画面的剪接直接切换，也可以采用更富戏剧性的过渡方法。从声音剪辑点来看，声音提前和滞后是比较常见的。声音提前给观众带来某种预见性和期待感，声音滞后则留下了回味的空间。声音可以缝合画面经过剪辑所产生的断点，减少断裂感，让剪辑点变得流畅，甚至让观众意识不到剪辑点的存在。缝合的方法包括使前一个画面和后一个画面的声音连贯起来成为一个整体，比如环境声的使用，当不同的画面具有相同的环境声时，这些画面就被统一在同一个环境空间里了。再比如一些过渡性音效的使用，像闪回、闪前常用的 Whoosh 效果(指各种各样快速移动的嗖嗖声、呼呼声等)，既能缝合断点，又能直接暗示出场景的转换或时空的变化。还可以直接利用动效来过渡，比如开关门声、汽车绝尘而去的声音、响亮的耳光、汽笛的鸣响等，这类声音容易吸引观众的注意力，从而掩盖掉画面的断点。《阿甘正传》(Forrest Gump, 1994)中阿甘回忆起越南战争，一阵直升机从头顶飞越的声音将观众从越战现场带回到阿甘所坐的公园，相同声音转场使过渡非常流畅。利用音乐动机搭桥也是一种简便易行的方法，音乐的连贯性和所指的不确定性，使它成为缝合各种断点的有力工具。

在前后画面间采用相似的声音过渡，会使过渡非常自然。相似的声音可以是音色、节奏型等声音自身特性上的相似，比如从轮船的汽笛声过渡成烧开水的水壶鸣叫声，或者是同一种声音以不同的空间感、透视感相互衔接，比如同样的音乐从有源变成无源，从现场演奏的声音变成广播里的声音等。

6. 同步与非同步

声音是否需要与画面一致，与很多因素有关。一般而言，如果剧情中所有的一切都被表现出来，画面的紧张度也就减弱了。利用声音的模糊性让事物变得似是而非，可以加强紧张度，增加情节的张力。在声音运用上，可以考虑直接或间接地运用声音，以及客观或主观地运用声音，获得或同步或平行的声画关系。这其中对视点的选择，决定了听得见与听不见两者的关系。有些声音是观众能听见、剧中人也能听见的，有些声音是观众能听见、但剧中人听不见的。主观化运用把剧中人内心的声音也展现在观众面前，可帮助表达一些画面无法表达的情绪或情感。声音的间接运用，可以采用隐喻的方法表现人的精神对影像的投射，表现人的潜意识，表现出人的情感而不是画

面上的信息。声画对位，使声音和画面成为平行关系而不是重复关系，相互补充，相互影射，往往比单一的声画同步更具冲击力。

结语

对于国内的电影声音创作而言，“声音设计”这一概念给我们带来的启示是，不要只停留在“录音”

的层面上来创作电影声音。录音更多体现出素材拾取上的技巧，设计则体现了整体的电影声音创作构思与实现。录音所获得的写实主义声音只是电影声音的基本表现形式，而依靠剪辑、混录才能达到的表现主义声音，将使电影声音创作更加富有艺术魅力。

(王珏，副教授，中国传媒大学影视艺术学院，100024)

奥斯卡获奖影片声音设计趋势分析

New Trend of Sound Design of Academy Awards Movies

文 朱熠 /Text/Zhu Yi

提要：本文以在声音方面获奖或被提名的奥斯卡获奖影片为研究对象，以时间为维度、以艺术构思和技术工艺为分类，来探讨其电影声音设计的发展趋势。

关键字：声音设计 奥斯卡获奖影片 发展趋势

“声音设计是在适当的时间、适当的位置获得适当声音的艺术。”⁽¹⁾ 适当的时间，意味着声音编辑时，在声音与画面共同的影响下去选择恰切的声音剪辑点；适当的位置，意味着声音设计师平衡好剪辑、预混、终混，每个步骤该完成的工作量——既要保证每个步骤已完成了当下所需要技术标准（响度、动态等）的音频处理、为接下来的步骤做好了充分的准备，又要保证每个步骤音频处理的相对独立性、以便于在接下来的步骤中做进一步的修改；适当的声音，意味着对某个场景中发出的声音及时做出正确的美学选择。由此可见，声音设计是同时涵盖美学因素和技术细节因素的一项重要工作。随着技术工艺的变迁，奥斯卡在声音方面设置的奖项几经更名。近年来最终将这两个奖项列为：最佳声音剪辑奖和最佳声音混录奖。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。笔者将两个不同的奖项设置理解为：从艺术层面（剪辑、构思等）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，本文将从艺术构思和技术工艺两个方面来谈奥斯卡获奖影片声音设计的发展趋势。

一、艺术构思

1. 引人注目的“少即是多”⁽²⁾ 构思方法

“少即是多”构思方法在近些年来愈加精致、细腻的银幕声音形象设计中显得尤为惹人注目。本·伯特第50届（1977）奥斯卡声音混录的获奖作品《星球大战》，在设计声音时，曾试图运用综合的手法，利用心跳声、呼吸声和机器声等元素，去完成黑武士威猛、邪恶的声音造型。但经过多次的声音叠加试验后

发现，以单纯的、不同速度循环的呼吸声传递的信息，才是人们感觉的最贴切的声音。这种特殊的处理方式填补了部分声音信息的缺失，简单的声音效果反而构成了缺失美。

近年来，电影中的缺失美大致可以有以下几种表现手法：

缺失语言的美。影片《蓝》中，女主人公周遭的语言被淡化成听不清楚的、朦朦胧胧的一片音响。这种情形在影片中反复出现，观众听觉上虽然产生缺失，但却能体验到其丧夫之痛的真实感受和极度悲伤的情绪。

缺失音乐的美。2003年，获得第76届奥斯卡最佳声音剪辑奖的《怒海争锋》(Master and Commander The Far Side of the War)中，音乐间断的声音设计，带领观影人在主观视点和客观视点间来回摆渡。仿佛能让观众沉浸到角色的日常生活中，又时而能听到战舰的轰鸣声。这种时而表意、时而回归现实的声音设计既有趣、又新颖。再如，获得2007年第80届奥斯卡最佳声音剪辑奖的《谍影重重3》(The Bourne Ultimatum)中，伯恩在水下为女友玛丽做人工呼吸无效时，音乐戛然而止，突如其来的寂静不但表示了伯恩期待的爱情离他而去，也暗示了伯恩对自己身份未明的内心无奈。

缺失音响的美。1998年，获得第71届奥斯卡最佳声音混录奖提名的作品《红色警戒》(The Thin

(1) Tomlinson Holman, *Sound for film & Television*, Edition I[M] Focal Press, 1997, p172.

(2) David Sonnenschein, *Sound Design*, Originally Paperback Edition [M] Michael Wiese Productions, 2001, p79.