

分类号 G21/103  
UDC \_\_\_\_\_

密级 公开  
编号 10741



# 硕士学位论文

(专业学位)

论文题目 电影符号学视域下  
丹尼斯·维伦纽瓦电影声音设计研究  
——以《沙丘》为例

研究生姓名: 张碧洋

指导教师姓名、职称: 杨晓峰 教授 姚磊 高级编辑

学科、专业名称: 新闻与传播

研究方向: 网络与新媒体

提交日期: 2022年6月2日

## 独创性声明

本人声明所呈交的论文是我个人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。尽我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示了谢意。

学位论文作者签名： 张碧洋 签字日期： 2022.6.2

导师签名： 杨晓峰 签字日期： 2022.6.2

导师(校外)签名： 姚磊 签字日期： 2022.6.2

## 关于论文使用授权的说明

本人完全了解学校关于保留、使用学位论文的各项规定， 同意（选择“同意”/“不同意”）以下事项：

1. 学校有权保留本论文的复印件和磁盘，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文；

2. 学校有权将本人的学位论文提交至清华大学“中国学术期刊（光盘版）电子杂志社”用于出版和编入CNKI《中国知识资源总库》或其他同类数据库，传播本学位论文的全部或部分内容。

学位论文作者签名： 张碧洋 签字日期： 2022.6.2

导师签名： 杨晓峰 签字日期： 2022.6.2

导师(校外)签名： 姚磊 签字日期： 2022.6.2

**From the Perspective of Film Semiotics  
Research on the Sound Design  
of Dennis Villeneuve's Films  
——Take DUNE as an Example**

**Candidate: Zhang Biyang**

**Supervisor: Yang Xiaofeng**

## 摘 要

从 1895 年法国摄影师卢米埃尔兄弟放映《工厂大门》至今，电影已经走过一百余年的历程，电影技术不断发展，对电影的研究也越来越广泛和深入。电影属于视听艺术，画面和声音都应是其重要符号。但目前来看，声音这一符号元素在电影中还处于弱势地位，这与声音的功能和价值未被充分重视和运用有关。

相对于我国声音设计发展程度，好莱坞在上世纪 70 年代就有了“声音设计师（Sound Designer）”的职位。后来，在长期实践中，发展出了相对完整的声音设计工艺流程，使电影声音的各个环节上的人才得到最大程度的发挥，从而创作出更完整、丰富、极具叙事艺术和美学品位的影视作品。其中，加拿大导演丹尼斯·维伦纽瓦的影片在视听风格上独树一帜，享誉影坛。

维伦纽瓦最为人称道的便是他作品中蕴含着的哲学思考以及极具风格的视听特征。维伦纽瓦极其重视声音设计工作，他的声音团队在主流电影奖项中也屡获佳绩。维伦纽瓦的声音设计理念是：不刻意惊艳观众，而是让他们身临其境。他和他的声音团队善用音乐叙事，音乐常常作为一种解说符号被运用在情节叙述中；音响方面则极具临场感，将声音和空间联系起来，以凸显具体场景里角色的心理活动。

本文将尝试从电影符号学入手，以丹尼斯·维伦纽瓦作品《沙丘》为主要研究对象，从声音设计角度对其进行分析，总结维伦纽瓦电影声音设计系统理论体系，为我国电影声音设计领域的探索和发展提供一定参考。

**关键词：**电影符号学 声音设计 丹尼斯·维伦纽瓦 沙丘

## Abstract

The film has gone through more than 100 years since the French photographers Lumiere Brothers screened "The Gate of the Factory" in 1895. With the continuous development of film technology, the research on film has become more and more extensive and in-depth. Film is an audiovisual art, and both picture and sound should be its important symbols. But at present, the symbolic element of sound is still in a weak position in the film, which is related to the under-emphasis and application of the function and value of sound.

Compared with the development of sound design in my country, Hollywood had the position of "Sound Designer" in the 1970s. Later, in the long-term practice, a relatively complete sound design process was developed, so that the talents in all aspects of the film sound can be brought into full play, so as to create a film and television that is more complete, rich, and full of narrative art and aesthetic taste. work. Among them, the films of Canadian director Dennis Villeneuve are unique in audio-visual style and are well-known in the film industry.

Villeneuve is best known for the philosophical thinking and stylistic audio-visual features contained in his works. Villeneuve places great emphasis on sound design, and his sound team has won major film awards.

Villeneuve's sound design philosophy is: not to surprise the audience, but to immerse them. He and his sound team make good use of musical narration. Music is often used as an interpretive symbol in the narrative of the plot; the sound aspect always have a sense of presence, connecting sound and space to highlight the psychological activities of characters in specific scenes. .

This article will try to start with film semiotics, take Dennis Villeneuve's "Dune" as the main research object, analyze it from the perspective of sound design and summarize the theoretical system of Villeneuve's film sound design system, which is a good example for Chinese films. In particular, it provides a certain reference for the exploration and development of the sound design field of Chinese films.

**Keywords:** Film Semiotics; Sound design; Denis Villeneuve; Dune

# 目 录

<b>1 引 言</b> .....	1
1.1 研究背景.....	1
1.2 研究意义及思路.....	2
1.3 研究综述.....	2
1.3.1 关于电影声音设计的研究.....	2
1.3.2 关于电影符号学的研究.....	6
1.3.3 关于导演丹尼斯·维伦纽瓦的研究.....	7
<b>2 相关理论及概念阐释</b> .....	10
2.1 电影符号学相关概念.....	10
2.1.1 电影符号学的概念.....	10
2.1.2 电影符号学的发展.....	11
2.1.3 听觉符号——人声、音响、音乐.....	12
2.2 声音设计相关概念.....	15
2.2.1 声音设计的概念.....	15
2.2.2 声音设计工艺流程.....	16
2.2.3 声音设计的风格及元素.....	19
<b>3 丹尼斯·维伦纽瓦的电影世界</b> .....	23
3.1 丹尼斯·维伦纽瓦的创作历程.....	23
3.2 一以贯之的电影主题表达.....	25
3.2.1 寻求真相的叙事内核.....	25
3.2.2 充满哲思的暗线主题.....	26
3.3 独树一帜的视听风格探索.....	27
3.3.1 冷静克制的视觉体系.....	28
3.3.2 听觉符号的统一运用.....	33
<b>4 《沙丘》的声音设计历程</b> .....	36
4.1 团队构成.....	37
4.2 合作交融.....	37

4.3 “声建”虚拟世界.....	38
4.4 多种观影设备平衡.....	38
<b>5 《沙丘》的声音设计分析.....</b>	<b>40</b>
5.1 人声设计.....	40
5.1.1 话语——直接表意，诉说主题.....	40
5.1.2 非语言人声——塑造语言形象.....	48
5.1.3 魔音——“咒语”的奇幻力量.....	54
5.2 音响设计.....	59
5.2.1 拟音——像似符号.....	60
5.2.2 声义联动——指示符号.....	61
5.2.3 声义引申——解释项符号.....	64
5.3 音乐设计.....	68
5.3.1 音乐类型——身份象征.....	68
5.3.2 吟唱——人物心理及生存状态.....	72
5.3.3 视听联姻——叙事的起承转合.....	76
<b>6 维伦纽瓦电影对中国电影声音设计的启示.....</b>	<b>82</b>
6.1 尽早筹备，整体布局.....	82
6.2 反复实验，精益求精.....	82
6.3 广学博纳，拓宽思维.....	83
6.4 技术搭载，提升质感.....	83
6.5 细节铺垫，音乐叙事.....	84
<b>结 语.....</b>	<b>86</b>
<b>参考文献.....</b>	<b>88</b>
<b>致 谢.....</b>	<b>92</b>

# 1 引言

## 1.1 研究背景

在我们出生之前，所见的一切只是黑暗，我们感知世界的主要来源是听觉，母体的声音、外界的声音，由此我们开始认识世界。从某种程度上来说，声音对我们的影响要比画面还要深刻。

电影是视听艺术，声音毫无疑问是组成电影的重要符号，然而，在电影的生产制作过程，声音这一元素往往处于相对弱势的位置，我们常常说某部电影“看起来”怎么样，而很少会说某部电影“听起来”怎样，听觉符号长期隐藏于影像背后，没有受到足够重视，但它在电影中所占的比重恐怕与影像不相上下，甚至超越画面。其实在早期的默片时代，影片也不是完全静音的，电影在放映时会有乐队进行现场配乐。有声片时代来临后，声音的地位渐渐提升，但经历了一段“矫枉过正”的时间，电影中的对白占据了大量篇幅，故事的进行全靠对话推进而不是靠真正的电影视听语言去叙事，这也是使包括卓别林在内的电影艺术家诟病有声电影的原因之一，他们认为有声电影消解了电影原本的美学意义。后来随着电影技术的推进，有声电影中的声音逐渐丰富起来，声音除了还原画面声音外，开始更多地参与叙事、参与情绪传达和氛围构建。

相对于我国声音设计发展程度，好莱坞在上世纪 70 年代就有了“声音设计师（Sound Designer）”的职位。后来，在长期实践中，发展出了相对完整的声音设计工艺流程，使电影声音的各个环节上的人才得到最大程度的发挥，从而创作出更完整、丰富、极具叙事艺术和美学品位的影视作品。其中，丹尼斯·维伦纽瓦导演的影片在视听风格上独树一帜，享誉影坛。

丹尼斯·维伦纽瓦是加拿大籍导演，最近几年他导演的作品成绩斐然。在开始好莱坞之旅前，维伦纽瓦就已经获得了加拿大当地和欧洲电影界的认可，世界其他地域的影迷也不在少数。他的电影大多获得了商业和艺术方面的双认可，被好莱坞影评人协会评为 2009-2019 年度最佳电影导演。维伦纽瓦最为人称道的便是他影片里氤氲着的哲学思考以及极具个人风格的影像特征。他影片中的声音设计非常考究，这也是他个人倾注心血极多的一项工作，但目前为止，从电影符号

学角度对维伦纽瓦声音设计进行研究的论述还不多见，是此领域的一块空白之地。

## 1.2 研究意义及思路

在电影业内，“声音设计”这一工作内涵已被大家熟知，然而它大多数时间仍然处于视觉效果的陪衬位置，声音的作用多为锦上添花而不是叙事主体。而从整理的著述和论文中可以看出，当前我国关于声音设计的文献，多偏向于介绍音乐方面，或者单纯声音分析，对声音设计方面涉猎较少，特别是结合某个导演或单部影片的详细分析。通过对电影符号学和声音设计等知识的梳理，并对丹尼斯·维伦纽瓦的作品进行拉片观看、听音、分析，本文将尝试从电影符号学系统中重点摘取听觉符号序列，以丹尼斯·维伦纽瓦作品《沙丘》为主要研究对象，从声音设计角度对其进行分析，以总结维伦纽瓦电影声音设计系统理论系统，为我国电影尤其是科幻电影声音设计领域的探索和发展提供一定参考。

本文主要采用以符号学为基础的文本分析和个案分析为研究方法，全篇分为七个部分：第一部分为引言，将选题的研究背景、研究意义和研究思路、方法进行阐述，并对选题的国内外文献进行综合整理；第二部分为相关理论及概念阐释，对电影符号学理论和声音设计的概念、分类进行梳理整合；第三部分为对丹尼斯·维伦纽瓦生平的介绍以及对其作品风格的整理，初步阐述了听觉符号在其作品中的运用；第四部分为对电影《沙丘》的声音设计历程的梳理和分析；第五部分为对电影《沙丘》声音设计内容、形式、风格的详细分析，从人声、音响、音乐三分方面进行研究，是本文的重点；第六部分为维伦纽瓦作品的声音设计为我国电影带来的启示，从工作理念到设计思路都有涉及；最后部分为结语，对本文进行总结，并反思研究的不足之处。

## 1.3 研究综述

### 1.3.1 关于电影声音设计的研究

目前，关于电影声音的研究中外可参考文献较多，但专攻于声音设计的专著或论文却不算太多，本文将最大化声音设计理论内涵与外延，把影视声音相关文献纳入梳理范围中，在更广泛的维度中去考察相关文献和成果。

法国战后电影理论一代宗师安德烈·巴赞（André Bazin）在《电影语言的演进》这篇文章中，虽没有具体的说明声音的具体特性和画面的关系等问题，但从宏观角度把电影从无声到有声这个过程中导致的电影语言的变化作为讨论的主要内容，说明电影进入有声时代是其发展的必然，同时也肯定了声音是“同时补进的真实”，起着表现现实的作用。德国电影理论家齐格弗里德·克拉考尔（Siegfried Kracauer），在《电影的本性——物质现实的复原》一书中，用讨论的口吻描述了声音的功能以及其使用方法。他认为，声音是电影表现现实的重要元素，作为一种物质现象，声音同时分享视觉现象所具有的两个特性：通过记录的方式对真实进行还原；声音和画面同属于人们感受的真是部分。匈牙利的马克思主义电影理论家巴拉兹·贝拉（Béla Balázs）在《电影美学》中，阐述了对电影声音相关的观点：1. 声音是非常重要的表达意义的元素；2. 提出“无声”的概念。他认为“无声”是有声片中最特殊的声音元素之一，而且是其他艺术不能实现的东西；3. 声音的空间特性。这也是同时代其他电影理论家没有予以重视的问题。苏联电影导演、理论家伍瑟沃罗德·普多夫金（Vsevolod Pudovkin）的《有声电影的一个原则——音画分离》也具有代表性。他在文中主要论述了电影声音和画面的关系，他坚持那个“三人声明”的原则，认为音画应该以不同的节奏来发展，它们不是自然模仿式地被捆绑在一起，而是作为相互作用的结果彼此联系的，并且他还提出了声音和画面分立的使用方法。

进入 21 世纪后，美国、法国等一些国家的电影理论研究对声音有了新的关注，这意味着整个世界电影声音意识的觉醒。

美国电影理论家大卫·索南夏因（David Sonnenschein）的《声音设计——电影中语言、音乐和音响的表现力》（浙江大学出版社 2007 年版），集作者以及好莱坞最优秀的声音设计师多年的创作实践经验于一体，从“声音设计”的工艺流程开始，讲述了如何发挥在声音设计上的创造力、物理声学及心理声学、声音的表现力、声音的叙事作用等方面的知识，在对声音元素作用的挖掘上，有其独树一帜之处。

约翰·珀塞尔（John Purcell）在《对白剪辑——通往看不见的艺术》（人民邮电出版社 2012 年版）一书中，将视角转移至对白剪辑上，书中逐步介绍了对白剪辑的各个环节，其中包括对常见问题的详细解释，如房间声的平衡、降噪、

透视控制、寻找替换素材等。与音响效果剪辑师、环境声剪辑师或拟音剪辑师不同，对白剪辑师的工作直接受到之前所完成工作的影响，因此必须对非声音制作的一些内容也进行理解，如电影的拍摄方式、录制方式及剪辑方式，包括对电影画面和声音后期制作相关问题的讨论等等。

《放低话筒杆——电影声音批评》(中国电影出版社 2013 年版)里，杰依·贝克和托尼·格拉杰达汇集众多电影学者的研究成果，辩证地剖析了音乐、对白、音响、无声等声音形式在当下电影中的艺术体现，也更深入地分析了声音技术的发展。

法国声音理论家、具体音乐作曲家、电影研究学者米歇尔·希翁(Michel Chion)在《视听——幻觉的构建》(北京联合出版公司 2014 年版)中从多个层面分析了语言、音响、音乐等各种声音元素如何赋予影像时间感、空间感，起到“增值”效果，重新考察了声音在视听媒体中的地位。他首先将声音从画面中彻底独立出来，提出了三种聆听模式，而后将重新定义的声音再次纳入视听关系中，由此得出：不论是在早起的有声片里，还是在利用了最新声音技术的电影中，许多观众认为自己“用眼看到的画面”实际上是由声音构建的幻觉。

还有经典论著，如《电影是什么》(安德烈·巴赞)、《电影实践理论》(伯奇·诺埃尔)、《论电影艺术》(林格伦)、《影片的美学》(日丹)、《电影哲学概说》(叶·魏茨曼)、《电影的本性》(克拉考尔)、《以非同步性作为有声电影的原则》(普多夫金)、《声音的艺术》(阿伦·雷乃)、《电影理论：声音》(巴拉兹)等中，也对影视声音着墨些许。

由于历史和技术原因，我国的影视声音实践和理论研究起步较晚。在新时期的前十年里，声音研究最活跃的身影是北京电影学院的周传基教授。他的《电影·电视·广播中的声音》(中国电影出版社，1991)一书可谓是我国研究影视声音理论的开山之作，对我国影视声音理论的研究有奠定之作用。但书中涉猎太过广泛，未能将影视声音精深讲透。

二十世纪来临后，国内出现了大量与电影声音理论、设计、制作相关的理论著述。2001 年出版的《5.1 路立体声影视录音操作》(黄英侠)和 2002 年出版的《影视录音》(姚国强)讨论现代技术下较为全面的影视声音工艺流程及创作现已录音艺术的专业教学及实践领域中广泛应用。姚国强、孙欣主编的《审美空间

延伸与拓展——电影声音艺术理论》(中国电影出版社 2002 年版)由多人论文组成,其中涉及的一些技术相关的录音问题,很有实践意义。伍建阳所著的《影视声音创作艺术》(中国广播电视出版社 2005 年版),以“聚集”的方式探索影视声音艺术创作中最重要的一些概念,描述了声音和声音技术在音乐、语言、音响是哪个方面给影视文化传播带来的巨大影响,为影视艺术创作人员和研究者提供了参考。魏南江在《影视声音造型艺术论》(中国电影出版社 2008 年版)中提到:“电影电视应该是这样一种艺术:它靠影片中的人物(表演、化妆)、气氛(色彩、构图、光线)和声音(语声、音乐、音响)以及运动(演员和摄像机的运动,声音强弱的运动),形成了具有视听效应的画面,从而构成了时空都在运动的造型的‘流’,构成了银幕上完整的视听系列——即我们常说的影视造型。简而言之,影视艺术是一种独特的立体的视听造型艺术。”她认为,声音和画面是具有同样分量的艺术元素。姜燕在《影视声音艺术与制作》(中国传媒大学出版社 2008 年版)中将“声音景观”理论结合听觉文化理论、叙事理论等进行影视剧声音的理论与实践研究,并针对新媒介环境下中国电视剧声音创作及发展所遇到的新空间和挑战进行了讨论。这是影视艺术发展到新阶段之后,对影视剧理论做出新阐释的一种有益尝试,给中国影视艺术理论与实践带来一定指导作用。

另外,王云阶的《论电影音乐》(1984)、林达恂的《影视录音心理学》(2005)和《影视声音沉思录》(2010)、姚国强《影视声音艺术与技术——录音技术与艺术系列丛书》(2003)也都是以从声音角度分析电影的专著。

单篇论文方面,上世纪关于影视声音的研究文章大部分是以画面为主、声音为辅的观念来展开论述的。如,1982 年《艺术电影》第九期,韩尚义所作《电影造型艺术的表现力》中,提到:“这里为了简明起见,只谈画面造型,即环境(布景、道具)和人物造型(服装、化妆)的表现,因为电影毕竟是以画面为主的。”再如,1986 年《电影世界》中,崔建楠的一篇《第二条腿——电影声音造型》一文中说“声音和光一样是有力的造型手段。声音和画面的组合,应该看成是更广泛意义上的蒙太奇——视听联袂;这种视听蒙太奇如同画面蒙太奇,也可以出现种种效果,为电影艺术的反战预示了无限的可能。”这本是值得开心的事情,终于有人愿意承认声音的重要地位,可是转而他又讲:“对话的造型能力在排除了说话人的气质及情绪变化之后,剩下的基本属于文学的造型范畴了。因此,关于

电影声音造型能力，我们主要论及音响。”还是将声音功能狭隘化了。

可喜的是，千禧年后，国内关于声音的研究日益增多，《电影声景——流动的城市文化》（2015）吕薏提到：横跨电影艺术和听觉文化双重领域的电影声音，既具备艺术作品的抽象意义又显现出深刻的社会观察及再现能力。电影声音艺术可以作为声音、文化、文明共同培育的成熟结果。张一玮的论文《声音与现代性：默片至有声片过渡时期的中国影院声音史问题》（文艺研究，2010年05期），跳脱出原有的研究桎梏，从文化现象角度去解读电影声音，打开了声音研究的思路；还有上海戏剧学院刘志新的博士论文《用声音写作》（2006）杨晓林的期刊文章《论杨德昌电影的长镜头和有源声音》（当代文坛，2019年01期）、李宛玲的硕士论文《王家卫电影中的声景研究》（2020）、马东鹤的硕士论文《张艺谋导演电影作品中声音设计的研究》（2018）、钟文的期刊文章《浅析电影声音三大元素的设计》（大众文艺，2015年19期）、庄晓霓的期刊文章《简述电影音效的符号功能》（北方音乐，2014年14期）、马波《赵季平电影音乐创作论》（交响·西安音乐学院学报，2005年01期）、甘凌《对于电影声音分析方法的思考》（当代电影，2013年04期）、郝翰《电影声音设计风格小议》（黄河之声，2016年17期）、王珏《电影声音设计的概念及方法》（当代电影，2010年03期）等等，都是以电影声音设计理论为基础的相关研究。

### 1.3.2 关于电影符号学的研究

符号学中关于电影部分被细分出为电影符号学，此类研究多为对影像符号和表意法则进行探究，相关著作体量庞大，这里列举主要研究成果。

最初的电影符号学起源于西方，的代表文献有麦茨的《电影：语言系统还是语言》、艾柯的《电影符码的分节》以及帕索里尼的《诗的电影》等，以上著作均起源于索绪尔的结构主义语言学。后来麦茨对自己的理论进行了扬弃，著有《想象的能指》将开启第二电影符号学时代。法国学者让·米特里在《电影符号学质疑：语言与电视》中对客观阐述了对电影符号学极其表意系统的认识，脉络清晰，对接下来的电影符号学研究提供了明晰的理论基础。

国内关于电影符号学的研究著作亦不在少数。马睿、吴迎君《电影符号学教程》（重庆大学出版社，2016）、聂欣如《电影的语言：影像构成及语法修辞》（复

旦大学出版社, 2012)、齐隆壬《电影符号学》(东方出版中心, 2013)对电影符号学的定义、范畴、发展脉络及主要内容进行了客观阐述。还有一些国内译本也值得研究: 王志敏翻译的《想象的能指: 精神分析与电影》(北京大学出版社, 2021)、台湾学者刘森尧翻译的麦茨文集《电影语言: 电影符号学导论》(远流出版事业股份有限公司, 1996)、吴琼编译的《凝视的快感: 电影文本的精神分析》(中国人民大学出版, 2005)、李幼蒸编译的《电影与方法: 符号学文选》(生活·读书·新知三联书店, 2002)等, 梳理了第一、第二电影符号学源流过程, 并对整体电影符号学的发展做出深入剖析。

单篇文章方面, 徐增敏《电影符号学与符号学——关于电影符号的若干性质》(当代电影, 1986年04期)、杨远婴《从符号学到精神分析学》(当代电影, 1989年04期)、姚晓濛《电影符号学及其批评》(当代电影, 1989年06期)、李幼蒸《电影理论和符号学: “80”年代忆往》(电影艺术, 2009年04期)、赵晓珊《麦茨的电影符号学及其意义》(文艺研究, 2008年10期)、王豪菁《为电影符号学辩护》(大众文艺, 2013年14期)、李小斌《麦茨电影符号学理论的读解》(电影评介, 2013年19期)等在成熟的电影符号学理论基础上对其进行了更为深刻的研究; 另, 华东师范大学孙燕的博士后研究报告《电影的观念: 从现代到后现代》(2008)、南京师范大学孙鹏博士论文《电影理论中的结构主义思想研究》(2012)、湖南师范大学张媛媛的硕士论文《克里斯蒂安·麦茨第二电影符号学理论研究》、南京师范大学孙鹏的博士论文《电影理论中的结构主义思想研究》(2012)、湖南师范大学刘玲玲《电影符号在电影批评中的应用》(2012)等论文, 不仅介绍了电影符号学的理论, 有些文章已经涉及实践层面。

电影符号学文献璨如星辰, 但结合“电影声音”或“影视声音”的著作或文章却寥寥无几, 只能在各论述的边缘、缝隙里找到关于电影声音与符号学的只言片语。

难得的是, 在马睿、吴迎君撰写的《电影符号学教程》中, 专门着墨一章论述“声音——电影文本中的听觉符号”, 为本文写作增加了理论依据, 也说明在电影声音与电影符号学之间还存在着巨大研究空白需要填补。

### 1.3.3 关于导演丹尼斯·维伦纽瓦的研究

关于丹尼斯·维伦纽瓦的研究，多以单篇文章为主，有些将其整体风格、影片气质进行总体研究，有些则侧重于对一部影片入手分析其美学风格、影像符号等，如邹京耀《漫谈丹尼斯·维伦纽瓦与他的科幻电影梦》（戏剧之家，2018年14期）、李鹏南《探究电影大师丹尼斯·维伦纽瓦的美学风格》（戏剧之家，2021年03期）、康博《丹尼斯·维伦纽瓦电影中的空间造型语言》（电影文献，2021年11期）、栾乔森《丹尼斯·维伦纽瓦的电影研究》（沈阳工程学院学报，2021年17期）、刘佳《女性主义的主导与人性本质的哲思——丹尼斯·维伦纽瓦电影作品的主题探究》（明日风尚，2019年15期）等期刊文章，主要对维伦纽瓦的主题、哲学内核、视觉效果进行了分析。尤其是张辉的《丹尼斯·维伦纽瓦的现代性危机阐释》（电影文学，2022年06期）中，对包括《沙丘》在内的多部维伦纽瓦电影进行分析，从资源环境危机、社会危机、人的异化问题等方面对其电影中体现的现代性危机进行了探讨，文章发现维伦纽瓦电影中有别于其他导演的“古今”二元对立的思维方式，对本篇论文在分析维伦纽瓦的哲思主题上启发较大。论文方面，河北大学李轩硕士论文《电影作者论视域下丹尼斯·维伦纽瓦电影研究》（2019）、中国电影艺术研究中心邓碧佳硕士论文《超越边界》（2021）等，从不同角度、维度、层面上分析维伦纽瓦的影像风格及哲学内涵。

单部影片方面，黄莹《美国电影〈银翼杀手 2049〉的哲学命题和美学体验》（名作欣赏，2018年33期），郑素娟《〈银翼杀手〉2049的存在主义解析》（电影文学，2018年13期）、谭菁《从〈银翼杀手 2049〉解码欧美电影之赛博朋克文化》（电影评介，2020年11期）李娜《科幻电影〈降临〉的电影语言艺术》（电影文学，2018年07期）、朱晓娟《科幻电影〈降临〉的女性视角》（电影文学，2017年23期）、王萍《电影〈囚徒〉的人性受困与突围》（电影文学，2016年03期）、谢佳锦《为故事服务——〈边境杀手〉的摄影创作》（电影艺术，2016年03期）、王奕《符号、视觉与双重嵌套：电影〈沙丘〉的梦感呈现》（电影新作，2021年06期）、谢佳锦《为故事服务——〈边境杀手〉的摄影创作》（电影艺术，2016年第03期）、黄秋月《非线性时间观的思考——丹尼斯·维伦纽瓦导演的〈降临〉》（北方文学，2018年03期）等，分别从不同电影入手，以哲学、赛博文化、电影语言、拍摄手法、视听符号等不同角度进行深入分析，从中可窥探出维伦纽瓦强大的美学造诣和电影创作技巧。其中，黄莹的文章《美国电影〈银翼杀手 2049〉的哲学形体和

美学体验》中，不仅谈到了维伦纽瓦一贯讨论存在与虚无、技术与革命的哲学命题，以及极其震撼的“赛博朋克”的视觉效果，还提到了影片中的声音，不过文章更侧重于分析汉斯季默的配乐，她认为该片配乐虽与影调契合，但缺乏旋律性。陈旭光教授的《中国科幻电影需要什么样的“想象力”——论“想象力消费”视域下的〈沙丘〉》中，对人的深层意识与潜意识领域与电影的联结做出了分析，为科幻电影的研究另辟蹊径，值得反复研读。

综上所述，无论是影视声音设计、电影符号学还是对导演丹尼斯·维伦纽瓦的研究都已璨若星河，但此三者从未尝试“粘合”，如电影符号视角下的影片声音设计、维伦纽瓦影片中的听觉符号研究等角度鲜有涉及，本文将试着从电影符号学系统中重点摘取听觉符号序列，以维伦纽瓦科幻巨制作品《沙丘》为主要研究对象，从声音设计角度对其进行分析，总结维伦纽瓦电影声音设计系统理论系统，为我国电影声音设计领域的探索和发展提供参考。

## 2 相关理论及概念阐释

### 2.1 电影符号学相关概念

符号学普遍应用与各种学科领域，是文科中各学科专业的共性方法论，一切学科都可以从符号学这一视角开始探索，在了解电影符号之前，我们应该先了解其母体——符号学的相关内容。

符号是承载意义的标记，意义必须通过符号才能传达，符号的作用就是为了传达意义。可以这样说：没有不表达意义的符号，也没有意义能不用符号就可表达<sup>①</sup>。符号学有着更清晰的概念：探究事物的符号的实质、符号的发展变化规律、符号的各种意义以及符号与人类多种活动之间的关系。

电影符号学作为符号学理论中的一个分支，有着和符号学一脉相承的方法论认知。

#### 2.1.1 电影符号学的概念

电影符号学指利用影像符号展开电影叙述，保留了以文字为载体的记录类叙事的属性，但同时又具备演示类叙事的属性，将二者兼容其中。电影符号学是从广义符号学、电影理论、叙述学理论的交叉领域中发展起来的，它的出现对是人文学术界的又一次重大突破；它也是电影研究开始走向理论时代的重要标志。

这里我们必须明确的是，电影符号学只是在现代符号学的视野下研究电影的学说，它既突出了电影这一当代重要文化范畴作为符号叙述文本的基本特性，同时也是符号学方法论在电影研究方面的具体运用，它探讨了电影符号的艺术表意机制和视听语言表意潜力，是在既有的经典电影理论基础上、以及理论盲区中进行的探讨，它是一种融合了符号学研究和电影学研究方向的新发展，而并非原有电影理论的替代品。经典电影理论是以电影本体作为主要研究对象，以传统美学为理论基石、与电影独特表现形式结合而形成的电影理论；电影符号学则是电影研究的方法论，它揭开了现代电影理论的序幕。

<sup>①</sup> 赵毅衡.符号学[M].南京:南京大学出版社,2016.01

## 2.1.2 电影符号学的发展

通常认为，克里斯蒂安·麦茨于1964年在《通讯》(Communication) 学刊第四期发表的《电影：语言还是言语？》(Le cinema: langue ou langage) 这一文章，代表着电影符号学的开端。克里斯蒂安·麦茨在语言学、符号学理论基础对电影的表意系统的内在规律做出了阐述，并指出影像是电影的核心成分。影像的符号性、影像符号的叙述方式、影像叙述的艺术特征是构成电影语言的基础成分，而电影符号学理论便是通过对这三个成分的研究来分析电影语言的。研究电影符号学的另一标志文献是1965年，意大利电影理论家、著名导演皮埃尔·保罗·帕索里尼(Pier Paolo Pasolini) 宣读的《诗的电影》这一学术论文，他在文中强调了电影语言的诗意特性；意大利符号学家艾柯将美国符号学家皮尔斯的理论引入电影符号学的研究中，进一步拓宽了电影符号学的理论边界；而后，英国电影符号学家彼得·沃伦在前人的基础上，形成了电影符号象形、标志、象征三大体系。苏联的洛特曼则发展了更多研究可能性，他提出，电影作为一种艺术语言，是向现实世界和观众群体敞开的符号体系和交际系统。

电影符号学的创立得益于当时法国文化界强烈的结构主义学术氛围，同时也与电影自身发展密不可分，是继“长镜头”、“蒙太奇”之后最“有力”的理论探究。后来受拉康学派理论的影响，麦茨又把电影符号学从“第一电影符号学”发展到了“第二电影符号学”，引入语言学论的精神分析学，将接受者也就是观众的主体意识纳入电影表意机制中。艾柯将上世纪六十年代后的电影符号学发展阶段进行了细分：

第一阶段：上世纪七十年代以前，以语言学为基本模式；

第二阶段：上世纪七十年代以后，以文本解读为中心。这时，研究对象从静态分析转向能指的运动，从结构本体转向结构过程，从表述结果转向表述过程；

第三阶段：受阿尔都塞理论的影响，此时电影符号学以意识形态分析为主；

第四阶段：第二电影符号学诞生，将精神分析纳入理论范畴。<sup>①</sup>

艾柯的这一总结，帮我们理清了电影符号学发展的脉络，使我们对电影符号学的理论探究有了更清晰的认识。

<sup>①</sup> 马睿，吴迎君.电影符号学教程[M].第1版.重庆：重庆大学出版社，2016:41

新的学说总会带来新的争议,有人认为麦茨的电影影像符号的认知是不够准确的,并且诟病他所依据的结构主义符号学并不能够对电影研究带来向好发展;而第二电影符号学诞生后,学者认为麦茨简化了电影符号意义产生的过程。但麦茨很善于对自己的理论进行“去糟粕”、“留精华”、“纳新知”,上世纪八十年代后,麦茨开始重视声音的叙事功能,对电影符号的理解有了更新的认识,第一次强调声音在电影叙事中的表意作用,也正是本篇论文研究的题眼和内容重心。

### 2.1.3 听觉符号——人声、音响、音乐

法国和加拿大学者——弗朗索瓦·若斯特和安德烈·戈德罗继续研究了热奈特的聚焦理论,并在《什么是电影叙事学》(Le Récit Cinématographique)一书中指出,听觉聚焦和视觉聚焦共同构建了对电影文本的叙述。电影是视听艺术,“声音”这一元素毫无疑问是组成电影的重要符号。在电影符号学中,听觉符号作为应与视觉符号同地位的符号,最初并未受到足够重视,而电影叙述学弥补了听觉符号缺失的空白。

电影中的听觉符号,有不同的分类方式。根据其符号功能的不同,影片声音可以分为指示性声音和非指示性声音。指示性声音有确切的发声源,比如清晨的鸡鸣、窗台上的鸟叫、角色间的对话等等,这些声音可以用来指示声源对象;非指示性声音则是没有确切的发声源或者指示物,比如常见的电影配乐,它旨在烘托气氛、表达情感、塑造人物形象等。根据符号载体不同,声音在电影中又可分为人声、音响、音乐这三大类,这是较为常见且便于理解的分法,本文也将从这三个角度对电影声音进行分析。

#### (1) 人声

人声指电影中的人物作为声源所发出的所有声音,也可以理解为角色语言的音响形式,本篇论文将“话语”也归为人声范畴,话语类型有对白、独白、旁白等,在大多数电影符号学分类中,话语被分在电影中的语言符号里而非声音符号。笔者认为话语的文本意义与人声的腔调、音色、力度、节奏有着千丝万缕不可分割的关系,而它们共同诠释了作为电影符号的人声的意义,因而笔者将其分在人声类目下。

电影符号视角下的人声可以指示出发声者的相关信息。人声具有识别功能,

我们可以从话语、语气中推出影片里人物的身份；而说话的腔调、力度、节奏等特征的变化也会折射出发声者的心理活动。同时人声作为情绪的载体，会将片中的人物情绪传达给观众，观众通过“移情效应”深陷其中，领悟影片传达的意义。

有时，人声并不伴随着人物一同出现在画框内，此时的声音符号就可以指代人物，实现“闻其声，知其人”。

话语也有其符号功能，在影片中的话语可以直接表意，刻画人物性格，表达思想感情，有些话语有其携带的文化信息指涉特定意义，有时还会用到音画分离的方式来拓展话语的表意途径。

## （2）音响

音响包括除了人声和音乐以外的一切声音。电影文本中，音响大多数时候是像似符号，音响的表意功能一定要与发声对象相对应，不能离开发声源而单独去探讨音响作用。这样的音响营造出的环境氛围，才具有可信度、才具备真实感，也能反映出片中人物对环境的感受。

有时，音响符号经过排列组合，也会在电影文本中扮演指示符号的作用，音响会变成一件事或者场景的指示符号。比如《沙丘》中，狂沙呼啸，地底“噓噓哄哄”的声音渐进，意指沙虫出现。之后，这样的音响组合就成为沙虫出现的指示性符号，每当这样的声音组合响起，可知沙虫即将出现，观众的情绪由此开始逐步紧张。

音响的作用不止于此，除了像似符号、指示性符号，音响也可以作为解释项出现。此时的音响会突出声源，以此反映发声者的情绪、心理、欲望等，或发声物指涉的深层意义。比如在《边境杀手》中，男主角亚历桑德罗最后与毒梟的晚餐桌前的对峙，三声枪响后，画面并没有快速切换到子弹的去处，而观众已经知悉：毒梟的两个孩子和妻子已经丧命。此时的枪声即是死亡的象征。

## （3）音乐

音乐是电影中烘托气氛、渲染情绪最有力的符号，就连“无声电影”时期，在播放电影时也会根据情境现场配乐。有声电影时代到来后，音乐开始参与叙事，成为构成电影文本符号的有机成分，与其他符号一起编织共同的意义网络。在这个网络中，电影文本引导音乐向与电影相关的方向汇集。

向电影主题和情绪表达汇集。这是音乐在电影中最普遍存在的表意方式，通

过音乐营造气氛，去表达电影作者想要传达出的情绪氛围，使观众沉浸在被不同感情色彩的音乐包围的氛围里，渐渐理解电影主题。

基于人物的生存处境和心理活动而定向汇集。音乐常常被用来隐喻、交代人物所处环境，暗示其内心活动，满足观众的想象欲望和窥探欲望，实现“二级认同”<sup>①</sup>。

基于社会时代特征的汇集。音乐作品的诞生有其特定的时代背景、社会背景、民族背景等因素影响，当我们听到一段音乐，可能回想起这音乐产生的年代，它出现的场景，它的作者、演唱者等等，这时候，这段音乐就是指示符号。

基于叙述功能的定向汇集。音乐在电影中也是重要叙述性元素，如果一段音乐反复出现在影片中，而且它的出现通常伴随情节推进，那么此时的音乐符号就是带有明显的叙述功能，它与影像符号一起组成“音乐蒙太奇”。

这里笔者把片头片尾曲也算在电影音乐符号中，其实严格意义来讲，它们应该属于电影文本中的伴随文本，再细分的话属于伴随文本中的副文本，它们也有表意功能，通常是为了配合电影主题而作。

以下，笔者用图表来对电影听觉符号表意功能进行梳理：

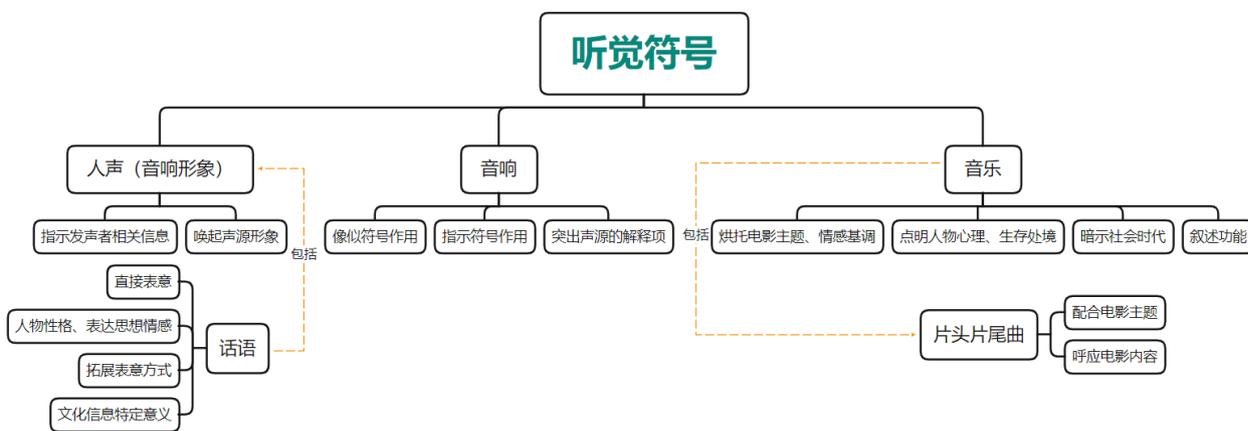


图 2.1 听觉符号元素

图片来源：作者

<sup>①</sup> 麦茨根据拉康的理论发现电影在虚构情节中可以满足观众欲望（窥探欲、恋物癖等），观众认同电影中的人物，实现自身欲望，形成俄狄浦斯情结的“二级认同”，满足了他们的“自恋”情结。

## 2.2 声音设计相关概念

电影是视听艺术，声音也应该是组成电影的重要符号。然而，在电影的生产制作过程中甚至到影片呈现阶段，声音这一元素往往处于相对弱势的位置，我们常常说某部电影“看起来”怎么样，而很少会说某部电影“听起来”怎样，听觉符号长期隐藏于影像背后，没有受到足够重视，但它在电影中的比重恐怕与影像不相上下。相对于我国相对滞后的声音设计发展程度，“声音设计师（Sound Designer）”这一职位在上世纪七十年代的好莱坞世界就已经出现了。后来，在长期探索 and 实践中，发展出了相对完善的声音设计工艺流程，使电影声音设计中，各个环节上的人才能力得到最大程度的发挥，从而创作出更完整、丰富、极具叙事艺术和美学品位的影视作品。

### 2.2.1 声音设计的概念

声音设计并不是一个单一、简单的概念，它的可能包括非常复杂得工序和庞大的声音创造任务和组织任务。“声音设计”（Sound Design）被认为最早来自于影片《现代启示录》<sup>①</sup>，导演弗朗西斯·科波拉（Francis Coppola）为了褒奖沃尔特·默奇（Walter Murch）在影片中出色的声音创作，第一次在电影片尾字幕中加入“声音设计师”（Sound Designer）一称。在《现代启示录》中，声音不再是画面的陪衬，有时它甚至是画面的主导，影像元素需要去配合声音的走向，声音带领画面共同完成整体叙事和美学体验。这使电影声音设计开始逐步受到业界重视，成为影片设计的一个重要元素。

声音设计的出现得益于几个环境变化，其一是电影声音制作系统的进步，杜比降噪的出现，为制作高保真电影声音提供了技术支持；二是，电影创作者意识到声音的重要性，并开始创造性地使用声音；三是，部分先进的电影工作者开始摒弃原有传统电影制作方式，在影片计划之初就将声音设计纳入工作范围，一同开始创作历程。

目前，广义上的声音设计主要指对影片声音的整体策划、构思声音叙事、设

<sup>①</sup> 汤姆林森·霍尔曼著·姚国强，王旭锋，李理译·电影电视声音[M]·华夏出版社，2004·204·

设计制作特殊音效、创作配乐以及剪辑和混录工作。简单来说，声音设计就是在安排恰当的声音在影片恰当的位置，确保故事完整和启发想象。

## 2.2.2 声音设计工艺流程

一般来讲，声音设计流程包括：

- 初读剧本
- 思考影片中应该听到的声音
- 声音分组
- 画出声音图（sound map）——第一稿
- 在拍摄前和拍摄时随时与各方保持沟通
- 参与画面剪辑过程
- 绘制声音图第二稿
- 具体标注人声（voice）的来源以及需要修正的地方
- 具体标注音效（sound effect）以及环境声来源
- 与音乐相互配合
- 做实验并开放思想
- 绘制声音图第三稿
- 进行预混（pre-mix）
- 进行终混并发行母带（print master）<sup>①</sup>

以上工艺程序是比较理想的工作流程，在实际操作中，很多电影主创人员会根据影片需要将工作简化或更复杂化。总体来说，声音设计大致可以分为前中后期三个阶段，本文将详细展开阐述。

### （1）前期——计划构思

如果声音设计在影片拍摄前就可以参与工作，那么读剧本是非常必要的，剧本是所有故事创作的根基，读剧本可以获得最原始的第一感受，而这样的“第一感受”对于声音设计是至关重要的，通读剧本获得的影片叙事结构、速度以及影片内部节奏，都对之后即将展开的设计工作有着基底作用。

<sup>①</sup> 大卫·索南夏因著，王旭锋译. 声音设计——电影中语言、音乐和音响的表现力[M]. 浙江大学出版社 2007. 5

一个好的声音设计师应该比编剧更全面和细致地关注影片声音,在剧本初读时,需要注意在其中可以“听”到什么内容,比如画面中的人物、物体、事件发生时明确相关的声音、环境里的声音、人物情绪变化声音、场面过渡时的声音等等,比如在剧本中描绘一个车祸发生瞬间,那么影片声音中应该出现喇叭狂鸣、车轮打滑摩擦声、撞击声、人物尖叫声、肉体与金属的撞击声等等,这一系列的声音将带给观众极具张力的临场感,为影片中的人物以及事态发展揪心。

完成初读剧本后,声音设计进入构思阶段,大体上将剧本中出现的声音进行分组。分组标准有很多,比如按照叙事层次(一个层次是偏向明显的,一个层次属于潜意识),或者声源不同(人声、音乐、音响),或者根据现实性(真实的、非真实需要拟音的)等等,声音设计师根据自己的习惯和经验,形成不同的分发。将声音分组后,声音设计师即可以构思设计方案,确定整体声音的基调。

根据对剧本的理解以及已经整理出的叙事脉络,绘制视觉图。视觉图对声音设计的结构梳理至关重要,它将叙事关键词、主题两级提取出来,将整部影片的情绪脉络具象化,为此后影片中对声音叙事能力挖掘和声音走向的把握提供了支撑。

视觉图绘制出来后,开始制作声音图第一稿。声音图也叫提示单,是对人声、音响、音乐三者不同声轨设置的说明,在其上对声音元素进行标记,声音的出现、过渡、退出方式,声音种类、内容等等都要进行标注,就像一个专门用于声音设计的详细剧本。

沟通交流非常重要,在所有构思、设计环节,声音设计师需要与各个部门的创作人员进行沟通,尤其是导演。导演是最了解整部影片风格、基调、情绪、叙事方式的人,声音设计师需要在此基础上对声音元素进行填充和设计。需要了解导演的要求,然后提出关于声音方面的想法,彼此倾听、思考、交流,而不是搞“一言堂”。同时,对制片人、视效团队、声音团队其他成员的沟通也是必不可少的。

## (2) 中期——设计录制

与导演一起确定声音设计方案后,录音师的开始根据声音图进行声音录制。同期声录制对于环境的要求极高,经常需要几十遍才能拿到满意的声轨。在同期声录制中会出现各种各样的问题,比如录音电平超过阈值、外景的环境声太大盖

过人声、演员发音不清楚或出错等等，如果及早发现这些问题，就可以在现场直接补救录制非同期声，或者在多条同期声中选择其他最适用的一条，如果效果还是不够好，只能进行后期配音来补救。后期配音的问题也非常考验技术和环境，比如录制话筒需要与当时拍摄时距离一致，背景音环境需要尽量一致，演员情绪、表演节奏等需要一致，且要保留初演时的自然新鲜感。这对于录制工作来说实在是艰巨考验。

效果声的来源一般有：同期声、补录的非同期声、拟音、音效库、采样器和合成器等<sup>①</sup>，在现场录制的声音达不到要求，有噪音干扰；或者真实录制声音不够突出，反而不同声源发出的声音更能表现画面时，就可以进行拟音。比如，一些动作电影中，拳头打到脸上的声音并不明显，而用拳头去大一块牛肉的声音效果更好，既有一定程度的夸张又可以说是一种声音的还原。还有一种情况是，在真实世界中并没有画面里需要的声音，典型的例子是科幻电影，影片中大部分事物（飞船、外形空间）或人物（外星人）在现实世界中并没有参照物，只能依照想象去制作声音。比如在影片《沙丘》中，“沙虫”这样的生物在真实世界并不存在，声音设计师、音效工作人员需要根据导演的意思以及沙虫外形、它所传达的意义特征等方面去做声音模拟。

在声音设计过程中，声音设计团队必须做大量实验，去探索、发现新声音，原有的素材库可以重新排列组合，物体与物体间可以擦除奇妙火花，每天都会遇到的场景也会发出新的声音，相同材质的、不同材质的物品打击、摩擦、挤压、加热、吹气、轻抚等等，都可以有意想不到的收获。已经录制好的声音，经过加速、放慢、变调、倒放等等手段，也可以得到完全不同的样本。新声音的诞生需要反复实验，声音设计师往往须有非常灵活的大脑和开阔的思维，同时也需要足够的耐心，以便在声音产生过程中收获灵感和成果。

前文提到在进行声音设计工作时，需要与各个部门的创作人员进行沟通交流，其中很重要的一环就是与音乐创作部门的交融。音乐属于电影声音，在绘制视觉图和声音图的时候，应与作曲家沟通，激发其创作灵感，使配乐与声音图中的节奏、强弱变化相一致，以便使影片中的声音不是割裂开的声轨而是成为有机整体，这样才能使声音表现达到最佳效果。

<sup>①</sup> 汪月波. 米歇尔·希翁的电影声音理论研究[J]. 当代电影, 2018(05):125-129.

另外，在目前的声音设计工作中，“音响化音乐”越来越多地被运用在影片中，音乐化的声音或者说音响化的音乐会形成对电影场面的推动力，两者的融合会赋予非叙事性画面更深刻的内涵，画面与观众形成情感链接，使观众移情到自身主观体验中去。音响和音乐两者的界限越来越不明晰，配乐中旋律似乎已经不是第一要义，而怎样与声音设计结合在一起去表现强烈的叙事线成为当下主流。

### **(3) 后期——混音合成**

声音剪辑很考验剪辑师的业务能力和审美品位，剪辑师需要对画面剪辑完成的影片进行再一次的“精读”、拉片，同时与导演沟通，深入了解影片风格，并再次完善声音图，详细记录设计想法。如果出现与画面不能贴合或者无法确切传达影片意义的声音，那就需要补录或者重新制作新的声音。声音剪辑师在剪辑过程中有时会自由发挥，基于画面传达的信息以及人物的情绪反应等，剪辑师需要考虑突出哪些声音以完成叙事，进而对声音比重进行调节，比如人物在谈话时，对白声要高于环境音，而在表现环境情况时，环境音往往高于音乐声。

预混工作在声音剪辑之后即可开展，包括对音轨上独立的声音进行单独处理，然后混音进行平衡；在人声、音响、音乐中三者中调整彼此关系，突出重要信息；如果影片进行国际发行，需要配音，那么将人声声轨分离出来，对其他声轨进行混音。每种声音如何平衡是混音的重点，在终混时需要找到声音最佳表现去支持叙事，音响和音乐相互融合，不能过于“抢镜”，什么声音该出现，何时出现，出现的形态如何都需要明确，如果同一时间出现的声音过杂、过多，那么需要对其进行取舍。导演及各部门创作人员会对终混进行监督和提出意见，根据意见修改完毕后，整个声音设计工作结束。

## **2.2.3 声音设计的风格及元素**

### **(1) 声音设计的风格**

如同其他的艺术设计工作一样，声音设计中也分化出不同风格，风格相异的声音设计工作从构思到录制、再到混音，其模式和要求也是不同的。电影里的声音设计风格大致分为两种——写实主义和表现主义。

写实主义风格的声音设计力求对客观世界的真实再现，意在突出声音的真实感，影片中出现的声音元素应以真实生活中存在的声音为样本或参考，需不加修

饰的展现,力求接地气、生活化,给观众极强的代入感。写实主义的声音设计中,声音的空间感也需与现实生活保持一致,比如依据画面景深,在近处的声音大,远处的声音小,符合真实场景中的透视关系;如果故事发生在一定的封闭空间内,声音还会产生混响或者回音。

有时写实主义的声音也不会完全照搬生活场景,它也需要一定限度的艺术修饰或参考模拟。比如前文所说的“拳拳到肉”的击打动作,为了“表现”真实感和拳击力度,声音设计师会要求拟音师录制击打牛肉的声音。再比如,画面中主人公在较远的交通工具上,而观众可以清晰听到他们之间的对话;主人公在接打电话的过程中,本应是只有人物可以听见听筒里的声音,而在这里观众也可以听到电话另一端的聲音,这些场景都与现实生活中的真实情况相违背,但这是因为它遵循了一定的电影语言规律,依然属于写实声音的范畴。

表现主义声音设计从主观感受出发,与写实主义相反,它无需强调对真实世界的复刻,反而更着重刻画人物内心,是揭露人物复杂情绪、传达思想的途径,是人物潜意识的外化表达,有时也被拿来当作电影创作者的主观表达,体现了导演或创作者的思想倾向。在表现主义的声音设计中,空间感、透视感都不必过分依据真实世界,不论是多么奇诡的声音,多么不符合空间设定的声景,只要能充分表达人物心理活动,这个声音就被视为成功的样本。

表现主义声音还常常被用来渲染气氛,增强视听效果,这一点在恐怖片或科幻片里尤为突出。在主人公心里萦绕的挥之不去的水滴声、呻吟声、机械声、不明声源的扭曲的声音等,都是为了营造恐怖或陌生世界的氛围,使观众更沉浸其中。

配乐在各项声音类目中变为最突出的项目时,也是表现主义声音运用的一种形式。影片被整个音乐包裹着,观众沉浸在音乐营造的强大氛围里,跟着音乐和画面的节奏游走,对影片意义进行思考和审视,与片中人物情绪、主创意图产生了深刻连结。

写实主义与表现主义风格的声音经常会出现在同一部影片中,这并不矛盾,大体上声音设计风格应该与影片风格相一致,但在一些时候不必太过教条,在一些具体场景中,声音风格还是要服务于当下具体的事件和情绪的。

## (2) 声音设计的元素构成

电影声音分类的标准不是唯一的，本文为与前文“听觉符号”中的分类相一致，采用最常见的一种分类方式，即以发声体的不同来进行分类，大致可分为三种：音响（环境音、音效）、音乐（主题音乐、背景音乐等）、人声（对白、独白、旁白、人物发出的非语言声音等）。

### （2.1）音响

音响的定义有广义和狭义之分，广义音响囊括一切声音；狭义音响则主要指音乐、语言以外的一切声音。<sup>①</sup>本文中涉及的音响主要在狭义音响范畴中。

狭义音响按照声源不同可分为：天然音响和人工音响。天然音响声音来自自然和社会生活，特点是不加修饰、质朴真实，如鸟鸣、溪流声、雷电风雨声，以及生活场景中发出的各种声音等等，写实主义的声音设计里常用天然音响。而人工音响主要依靠人工模拟制作，一些拟音是为了弥补同期声录制的不足，另一些则是因为在现实生活中没有可以参考的声音作为支撑，必须借助各种科技手段进行设计和模拟。

### （2.2）音乐

音乐可以说是电影声音中最富感染力的元素，它可以非常准确地激起观众的心理反应，与其他声音元素相互配合，诱发出观众的情绪，完成叙事和审美。音乐通过自身具备的音色、音调、节奏、强弱等等特征去呈现影片的主体韵律，以表达电影作者的创作意图。

在声音设计中非常重视配乐这一元素，它常常具备多重功能：故事画面切换不流畅时，音乐可以弥补这个缺口；在叙事进行中，需要一些不可视元素来提醒观众注意时，音乐可以加入；音乐节奏和影片节奏相互配合，形成完整的叙事结构。还有一些音乐可以用来标识人物和事件，比如每逢该人物出场时、或该事件发生时就会响起同样的背景音乐，现代视频 app 里的弹幕经常将其调侃为“自带 BGM”<sup>②</sup>。

### （2.3）人声

人声即影片中人物发出的声音，包括语言声（对白、独白、旁白）和非语言声（人物发出的任何伴随性声音，如语气，咳嗽，呻吟，啜泣等等），人声是比

<sup>①</sup> 张凤铸，音响美学[M]. 中国广播电视出版社 1997, 5

<sup>②</sup> BGM: 网络用语，意为 background music——背景音乐，广泛用于视频弹幕评论中。

较直白的表意元素，一般可以根据台词和演员说话的语气直观感受到人物内心活动。语调是语言的旋律和情绪，不同的语调以及语调发声的变化代表着不同心境和情绪，语调差异还可用作设计不同的身份地位和性格特征的人物。

有些人声中的例外声音会产生不同的表意结果，比如咒语，含混不清的发音和震人心魄的语调会形成一种超越了文字表达的特殊声场，观众被浸泡在强大的声学空间里，产生被麻醉之感。

电影符号学发展至今已有将近六十年的光景，但关于听觉符号研究依然处于相对滞后的位置，听觉符号（按照符号载体不同）大致可分为人声、音响、音乐三大部分，这与声音设计概念范畴里的元素构成（按照发声体不同）分类一致。声音设计涉及工序繁杂，前期主要进行构思、阅读剧本、制定计划、为声音分组、绘图等工作；中期主要进行声音录制、拟音、实验，以及与音乐创作同步沟通的工作；后期则主要负责剪辑和混音任务。及时沟通和发散思维是最容易忽视但又必须贯穿始终的工作，以确保每个环节能够高效、准确地推进。

## 3 丹尼斯·维伦纽瓦的电影世界

### 3.1 丹尼斯·维伦纽瓦的创作历程

1967年，丹尼斯·维伦纽瓦（Denis Villeneuve）出生于加拿大魁北克省三河市，他具有法国血统，母语为法语，所以维伦纽瓦早期的作品都是法语影片。维伦纽瓦大学时期主修电影制作专业，毕业后曾在导演皮埃尔·佩鲁的纪录片拍摄中担任助手。

维伦纽瓦早期生活的魁北克地区是值得提及的地方，魁北克属于法语区，所以当地文化也深受法国和欧洲地区的影响，且魁北克区是女性主义闻名之地，丹尼斯·维伦纽瓦在这样的文化环境中成长，逐渐形成了自己独特的艺术视域，这些文化印记在他的电影创作中也反复出现。

1988年，维伦纽瓦指导了自己的第一部作品——剧情短片《La course destination monde》；另一部短片《REW-FFWD》在1994年上映。1996年，《Cosmos》上映，这是他客观意义上第一次指导电影。而一般认为，1998年上映的《8月32日》是让大众第一次记住维伦纽瓦的电影，是他真正意义上的处女作。2000年，维伦纽瓦凭借影片《迷情漩涡》获得第20届加拿大基尼奖最佳导演奖。

后来，维伦纽瓦指代沉寂七年后，2008年，维伦纽瓦导演的短片《下一层》获得戛纳国际电影节 Canal+电视台奖，维伦纽瓦重回电影世界，并开始走向事业高峰。

2009年，《理工学院》获得了第13届多伦多影评人协会奖最佳电影奖，维伦纽瓦个人获得第29届加拿大基尼奖最佳导演奖。《理工学院》的成功使更多人看到了维伦纽瓦的电影才能，主流电影界也开始将目光聚焦在他身上。2010年，他执导的反映中东地区宗教与战争的影片《焦土之城》便得到美国奥斯卡金像奖最佳外语片的提名。

2013年对维伦纽瓦来说是真正走入全球观众视野的一年，在这一年，他在拍摄完成了第一部英语影片《宿敌》，这部影片为他积累起大量英语国家的影迷。紧接着，维伦纽瓦又执导了自己的第一部好莱坞商业电影——《囚徒》，这部影片为维伦纽瓦赢得了资本的认可、影评界的口碑和观众的喜爱。自此，维伦纽瓦

开始跻身全球中生代最重要的电影导演行列。

2015年,《边境杀手》使维伦纽瓦获得第68届戛纳电影节金棕榈奖的提名,而紧接着2016年的科幻巨制《降临》更是一击两鸣,不但入围第73届威尼斯国际电影节金狮奖提名,还获得了奥斯卡金像奖上包括最佳导演和最佳影片在内的八项提名,这为维伦纽瓦赢得了商业与艺术上的双丰收。

2017年上映的《银翼杀手2049》在科幻影迷和迷影群体里造成了不小轰动,维伦纽瓦展现出的强烈的个人影像风格、惊人的美学造诣、对终极哲学的思考,都令他在商业和口碑上大放异彩。

2021年上映的科幻史诗巨制《沙丘》,以全球票房超4亿美元的成绩<sup>①</sup>成为维伦纽瓦最卖座的电影,与此同时,《沙丘》入围了第94届奥斯卡金像奖的10项提名<sup>②</sup>,又一次印证了维伦纽瓦在商业和艺术上的出色平衡能力。至此,维伦纽瓦已经指导了14部作品,如下图所示:

表 3.1 丹尼斯·维伦纽瓦导演作品一览

时间	片名	类型
1988	《La course destination monde》	短片
1994	《REW-FFWD》	短片
1996	《Cosmos》	剧情片
1998	《8月32日》	爱情片
2000	《迷情漩涡》	剧情片
2008	《下一层》	短片
2009	《理工学院》	犯罪片
2010	《焦土之城》	剧情片
2013	《宿敌》	悬疑片
2013	《囚徒》	悬疑片
2015	《边境杀手》	犯罪片
2016	《降临》	科幻片

<sup>①</sup> Box Office Mojo: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1160419/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1160419/?ref=bo_se_r_1). [Z]

<sup>②</sup> 百度百科:《沙丘》: <https://baike.baidu.com/item/%E6%B2%99%E4%B8%98/20601683?fr=aladdin>. [Z]

2017	《银翼杀手 2049》	科幻片
2020	《沙丘》	科幻片

资料来源：百度百科——丹尼斯·维伦纽瓦<sup>①</sup>

## 3.2 一以贯之的电影主题表达

电影属于叙事艺术，在研究维伦纽瓦电影序列的听觉符号前，我们应该对电影文本本身的叙事主题进行深刻了解，视听语言均在电影主题的基础上进行映射和表达意义，抛开电影故事内核去谈影像、视听风格和符号表意是没有意义的。

### 3.2.1 寻求真相的叙事内核

对丹尼斯维伦纽瓦的影片进行梳理后，不难发现从他的电影事业中后期开始，“寻求真相”这一叙事内核反复出现在他的作品里。

《焦土之城》中，兄妹俩在母亲过世后，收到两封信件，而信件上的收信人却是两个人从未谋面甚至不曾听说的父亲和兄长。带着满腹疑惑，珍妮开始了她的中东寻亲的旅程：

《囚徒》里，主人公凯勒的女儿和朋友玩耍时突然失踪。凯勒向警方报案寻求帮助，负责本案件的警官洛基逮捕了了嫌疑人艾利克斯，但是由于证据不充分，最终不得不将艾利克斯释放。凯勒失去了对警方的信任，他要通过自己的方式去探求真相，靠自己的推断和臆想去寻找女儿的下落和嫌犯的踪迹。他绑架了艾利克斯，并用暴力、恐吓的手段逼迫其承认犯罪事实，但最终的真相令人唏嘘。

影片《宿敌》中，大学历史副教授 Adam 在一部电影里发现了一个和自己长相一模一样的演员，好奇心促使 Adam 去寻求“世界上另一个我”的真相，开始了一系列探寻计划，后来他发现事情并没有他想象的简单。

《边境杀手》里，艾米丽·布朗特饰演的联邦调查局探员本身就具有“寻求真相”的特质，她带领缉毒分队在美国和墨西哥边境地区展开毒贩缉拿行动。随着人物开展，凯特对身边的人和事产生了重重疑惑，为了揭开层层迷雾，凯特必

<sup>①</sup> 百度百科：丹尼斯·维伦纽瓦：

[https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%B9%E5%B0%BC%E6%96%AF%C2%B7%E7%BB%B4%E4%BC%A6%E7%BA%BD%E7%93%A6/9826725?fr=aladdin\[Z\]](https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%B9%E5%B0%BC%E6%96%AF%C2%B7%E7%BB%B4%E4%BC%A6%E7%BA%BD%E7%93%A6/9826725?fr=aladdin[Z])

须以身涉险寻找真相。

《降临》是维伦纽瓦的“科幻梦”第一部作品，外星人降临地球，发出信号但人类无法破解。语言学家路易斯和物理学家伊恩接受任务，破解外星人语言之谜。在破解过程中，路易斯发现外星人的谜语里更有深层含义，还有自己的梦境中出现的神秘隐喻，都驱使她去揭开迷雾，探寻真相；

《银翼杀手 2049》(后称“2049”)是维伦纽瓦个人“科幻梦”的第二部作品，这次他终于拿到了充足的投资，将儿时反复观看的《银翼杀手》(雷德利斯科特执导，1982年上映)续拍，《2049》承接了上一部关于未来世界的世界观，在赛博朋克的迷雾里，复制人K作为新一代银翼杀手在执行人物过程中，与自己脑海中的模糊记忆发生勾连，K开始了探寻自我身份认同和寻找父亲的旅程。

《沙丘》改编自美国小说家弗兰克·赫伯特(Frank Herbert)的同名科幻巨作，维伦纽瓦用极其强大的美学功底和恢弘又克制的视听语言，呈现出一段荡气回肠的英雄成长史。被培养为“天选之子”的少年保罗·厄崔迪总是在梦境中看到未来景象，后经阴谋变故，家族瓦解，父亲遇害。为了探究真相和保卫自己的家族和人民，他开启了一场充满凶险和痛苦折磨的冒险。常出现在他梦境里的女孩、出现在周身的神秘呓语都驱使他必须立即动身、揭开迷雾，探寻真相。

从上述维伦纽瓦的影片中，我们不难看出，“寻求真相”作为他作品的显性或隐形主题，反复在片中呈现：人物遇到谜团、解决谜团、探寻真相。而往往很多时候，最终得到的真相并不如人物心里所期盼的那样，结局常常充满宿命般的悲剧色彩。这也帮我们厘清维伦纽瓦的影片气质：神秘、悬疑、冷静，也正是这样独特的电影气质使观众移情其中，难以自拔。

### 3.2.2 充满哲思的暗线主题

维伦纽瓦无疑是个善于思考的作者或者导演，并且他希望这样的思考能延续到接受者身上。在一次采访中，他提到，电影的魅力在于那些影像会激发人的共情和反思，观众会久久陷入其中，不断思考其中发生的事情甚至把这种反思带到日常中，他就喜欢这样的电影。这一点也始终贯彻在维伦纽瓦的电影里，他为观众呈现的电影也充满了哲思意味。

维伦纽瓦的影片中，对人与世界的关系以及尊重人的自由和个性表达的“存

在主义”似乎随处可见：世界是虚无的，但人是真实存在的，人可以去追寻意义。这一点在作品《银翼杀手 2049》中尤为显著。

前文中提到，《银翼杀手 2049》里的主人公——复制人 K 是新一代银翼杀手，他几乎毫无感情地执行任务，生活在社会边缘，此时的 K 并没有太多真实人类的思维，他还只是一个杀人工具而已。后来在执行任务过程中，他意识到自己可能是真实人类和复制人结合的生物，他在这时突然“觉醒”，他有了作为“人”的意识。这时维伦纽瓦关于存在主义的一个体现，但后来 K 发现自己并非拥有真实人类的血统，但他还是帮助里克，完成了自己价值的实现。到此为止，我们看到了存在主义的核心要义：自我塑造、实现价值。《帝国》杂志评价《银翼杀手 2049》“在寂寞荒凉的末世世界，人与复制人的哲学思辨、绚丽的视听幻象、缓慢冷静的剧情节奏……这一切都比原作更上一个层次……”。<sup>①</sup>

在《沙丘》中，宗教哲学意味充斥着整部影片。影片主题反映了这样的理念：信任和信仰是一种强大的工具，它可以操纵人、感化人、凝聚人，如果运用不当便会发生压迫和独权。宗教可以用来教育人、帮助人，但也可能迅速失控，对那些反对者施暴。在《沙丘》中，保罗被塑造成为新一代的救世主，他有极强的预知能力和智慧，他可以凝聚起宗教狂热但其实并未对历史发展起到实质性的作用。弗雷曼人最终摆脱压迫还是通过自身力量的反抗，而不是纯粹依靠“相信”。这使我们反思，什么是该相信的？我们应该为什么而努力？救赎是救人还是救己？价值判断是遵从感性认识还是依据理性意识？也许这也正是维伦纽瓦想抛给观众的反思问题。

### 3.3 独树一帜的视听风格探索

丹尼斯·维伦纽瓦的视听风格并不追求好莱坞商业制作的华丽绚烂，而往往是近乎写实的质感（这里提到的“写实”是基于电影本身的主题而言，即便在《银翼杀手 2049》这样的赛博朋克世界，他的镜头也是悠长又深刻的）和冷静克制的美感来营造独特魅力。

<sup>①</sup> 邹京耀. 漫谈丹尼斯·维伦纽瓦与他的科幻电影梦[J]. 戏剧之家, 2018(14): 110-111.

### 3.3.1 冷静克制的视觉体系

维伦纽瓦的突破性作品被认为是 2009 年指导的《理工学院》，讲述一场大型校园枪击事件，这与 2017 年的《银翼杀手 2049》相比，风格截然不同。前者是对真实事件近乎纪实性地描述，后者则是想象力飞扬的科幻史诗，虽有此不同，他这一时期所有的电影都给人同样的感受——情绪化的氛围、简约实用的摄影风格、磅礴音乐和真实感声效、对永不休止的暴力的的深入探索、女性意识的体现等等。简而言之，丹尼斯维伦纽瓦一开始就具备了独特的电影美学意识和突出的电影风格。

《8 月 32 日》看似与之后的影片风格不同，这部“处女作”是一部爱情轻喜剧，在观影之初并未见后来维伦纽瓦略显冰冷硬核的影像风格。但在这部电影里，我们依然能看到一些风格化的元素存在，比如法国新浪潮随意又杂乱的剪辑方式，跳接、长镜头等等。像法国著名导演让-吕克·戈达尔（Jean-Luc Godard）一样，维伦纽瓦也试图平衡光明与阴暗基调的转变，他还选用当下流行歌曲来削弱正剧中的严肃性，以及突如其来的恐怖场景。还有些镜头更像今日为人熟知的维伦纽瓦，比如展现盐湖城地形的远景镜头，像后来的《边境杀手》和《银翼杀手 2049》中的视角一样，采用了风景隐喻。



图 3.1 电影《8 月 32 日》截图



图 3.2 电影《边境杀手》截图



图 3.3 电影《银翼杀手 2049》截图

《迷情漩涡》基调转换更为明显，在堕胎情节中播放的音乐，以及整部电影是由砧板上沾满血污的鱼来讲述，这些奇妙的组合体现了维伦纽瓦的奇思妙想和才华横溢，在这几部由他自己创作而成的电影中，维伦纽瓦并未充分表达自我，而他用多样化的影像风格弥补了这些缺点。这个时期，维伦纽瓦尚在探索阶段，并未形成真正属于自己的视听风格，接下来便是沉寂 8 年的与电影界的脱离。

2009 年，是维伦纽瓦开始打造自己视听帝国的元年。与业界猜想不同，维伦纽瓦找到了一部他自己认为需要克制的主题，而不是大张旗鼓地将华丽的风格推向高潮，《理工学院》由此诞生。《理工学院》脱胎于真实枪击事件，维伦纽瓦在片中将聚焦点落在女性面对男性暴力时，如何挣扎或绝望。同样的主题出现在影片《焦土之城》中，女主角困于宗教派别斗争中；《边境杀手》里，凯特困于军方和毒贩集团之间；《降临》中路易莎陷入敌对国之间的困局中……在《理工学

院》里，维伦纽瓦移除了任何可能美化暴力的元素，以黑白影像展现画面，削弱“鲜血”这样的色彩元素对观众产生的震撼效果。但片中的风格化影像依然存在，如其中倒置到正常的极端镜头运动，隐喻着人物的生活已经彻底颠覆。



图 3.4 电影《理工学院》截图

在《理工学院》中纪录片般的现实主义和富有表现力的摄影相结合一直延续

到了他以后的作品中。维伦纽瓦非常善于用远景镜头拍摄具有大型戏剧性冲突的场面，以固定镜头去展现这个情节走向；他还会在一些主要动作发生时，突然切到某个看似非常随机的细节上。



图 3.5 电影《囚徒》截图



图 3.6 《边境杀手》

维伦纽瓦继续探寻有强烈冲击力的题材，然后以极简的方式去呈现。在他后来的电影中，形成了一贯的美学和色调风格，如《宿敌》中弥漫的黄色薄雾，《边境杀手》中灼人的米黄色和琥珀色基调，《降临》中的阴郁蓝调，《沙丘》中的黄沙漫天，且在每一部影片内部不会有突兀的影调变化。



图 3.7 电影《宿敌》截图



图 3.8 电影《边境杀手》截图



图 3.9 电影《降临》截图



图 3.10 电影《沙丘》截图

### 3.3.2 听觉符号的统一运用

维伦纽瓦美学的另一个风格化元素，是他对声音的运用。他常常将音乐作为一种解说符号被运用在情节叙述中，如在《迷情漩涡》里，他使用汤姆·威兹（Tom Waits）的超现实歌曲作为背景音乐，其中的歌词对人物当下的行动做了注解；同样的，在《焦土之城》中，当镜头呈现一个男孩被征召入伍时，电台中播放着电台司令（Radiohead）的《you and whose army?》，歌词与画面适配度保持高度统一，更能引发观众的对人物的同情及对事件的思考；而后来在《囚徒》中，我们又听到了电台司令的歌曲作为配乐出现，将人物的情绪氤氲在歌词里。这也许是维伦纽瓦关于音乐上的私心——用自己喜欢的乐队的歌曲去适配电影画面。



图 3.11 电影《焦土之城》截图

在维伦纽瓦最近的几部电影中，配乐方面他只与音乐家约翰·约翰逊(Jóhann Jóhannsson)和汉斯·季默(Hans Zimmer)合作，如《边境杀手》《降临》《囚徒》的配乐均出自约翰·约翰逊之手。这位冰岛著名作曲家善于将古典乐器与非传统乐器结合，做出非常具有实验气质的配乐作品，这正与维伦纽瓦对艺术的先锋追求相契合，为其电影增色不少。《银翼杀手 2049》、《沙丘》等的配乐则出自德国作曲家汉斯·季默之手，其作曲风格大气恢弘，带有极强的史诗性色彩，这又与维伦纽瓦的作品主题不谋而合，他在影片中讨论生存意义、讨论人与世界的关系，用音乐去诉说主题。维伦纽瓦镜头下的世界被统一的音乐、声效包裹，呈现出恢弘浩瀚的史诗气质。

在音响方面，维伦纽瓦和声音设计团队善于将声音和空间联系起来，以凸显具体场景里角色的心理活动。如《焦土之城》中，人物对白时，并没有为凸显话语内容而去掉环境音，相反他保留了自然声，为了强调当时当地的周遭氛围对人物的影响。声音在影片中还承担着一定的叙事作用，对画面遗留部分进行补全。在《边境杀手》中，当亚历桑德罗对囚犯施暴，画面并未展现过程，而是切到地漏近景，随之而来的是作为画外音的囚犯的被击打的呻吟和吼叫，补全了观众想象，完成了整场叙事。关于维伦纽瓦作品中的声音设计，我们在下一章会多加着墨，进行精析。

无论是宏大、博纳又克制的影像，还是恢弘、磅礴又细腻的声音，维伦纽瓦

始终善于调动视听符号，赋予其意义张力，制造戏剧冲突，构筑起一个安静、动荡、压抑的电影世界。

丹尼斯·维伦纽瓦在加拿大魁北克区成长，在相对开放、前卫的文化环境中形成了独特的文化视域，使他未进入好莱坞之前就获得了各地主流奖项的青睐。维伦纽瓦的影片中充满了“寻求真相”的叙事内核以及对世界、生命、生存的哲思，在如此叙事内核和哲思的基础上诞生了独树一帜的视听风格：克制、先锋、统一、现实主义等，这为他赢得大批忠实粉丝和业内良好口碑。

## 4 《沙丘》的声音设计历程

电影《沙丘》改编自弗兰克·赫伯特的同名科幻小说（共六卷），该书入选了美国亚马逊的“一生必读的 100 本书”榜单，也是 BBC “英国最受欢迎的 100 本书”之一<sup>①</sup>。《沙丘》也是首部同时获得“科幻双奖”——雨果奖与幸运奖的作品，书内谈及知识范围之广、程度之深，可谓文学界罕见。小说《沙丘》故事体系之庞大，用三言两句难以概括，就影片改编的第一卷而言，大概讲述了一个发生在遥远未来的故事，各大星系家族间、宗教间为争夺“香料”这一珍贵资源用尽权谋，甚至发动战争，人类中需要一个“天选之子”出现，来引领宇宙走向正途。主人公保罗由此开始了寻找归属和意义的旅程，他和其他文明相遇、相融，并在此过程中找到了自我存在价值。

不少意在拍摄科幻电影的导演把《沙丘》奉为圭臬，将其改编成电影呈现在大荧幕上，然而效果总是不太理想：1974 年，佐杜洛夫斯基接手《沙丘》的拍摄，却因预算不足最终流产；1979 年，雷德利·斯科特导演《沙丘》，万事俱备，最后因个人原因退出摄制组；1984 年，大卫·林奇的电影版《沙丘》上映，观众却不买账，认为与其想象中的原著大相径庭。2021 年，丹尼斯·维伦纽瓦版《沙丘》上映，立刻在科幻影迷圈和大众观众间激起巨浪，票房和口碑一路走高，被认为是 2021 年最好的史诗电影。该片获得第 79 届美国电影电视金球奖最佳配乐，最佳影片和最佳导演也获得提名。而在万众瞩目的奥斯卡金像奖中，《沙丘》以最佳影片、最佳摄影、最佳服装设计、最佳改编剧本、最佳剪辑、最佳妆发设计、最佳原创配乐、最佳声音效果、最佳视觉效果、最佳艺术指导等十项提名遥居高位。

维伦纽瓦这一版《沙丘》为何能收获双赢，除了主创人员对原著的深刻研究、细节把控外，与导演自身的强大电影美学功力是分不开的，而这些功力的表现除了大家津津乐道的视觉效果外，其声音设计也起到了关键性作用，那些精妙的、令人震撼的声音中，藏着《沙丘》的磅礴气质和维伦纽瓦的思想表达。然而，即便是《沙丘》如此令人叹服的声音设计，这项工作依然很少被人提及，在“豆瓣”和“电影 1905”这样权威的电影网站中关于《沙丘》的演职人员表里，都不曾看

<sup>①</sup> 百度百科:沙丘小说:<https://baike.baidu.com/item/%E6%B2%99%E4%B8%98/8511253?fr=aladdin>[Z]

到“声音设计”团队的身影，只能看到负责配乐工作的汉斯·季默(Hans Zimmer)的名字，可见声音设计这一工作在国内仍未受到足够重视。

## 4.1 团队构成

维伦纽瓦注重影片的声音表达由来已久，之前在拍摄小成本独立电影时，他发现剧本、剪辑、视觉效果等工作都占用了很长时间去打磨，而声音这一项目却总是靠后期匆匆完成，他认为这样无法将他的电影意义传达充分。后来，当《降临》、《银翼杀手 2049》这样的商业大片开始交予他手中时，维伦纽瓦有了充足的预算，便将声音设计工作提前，与拍摄一同进行。《沙丘》也是如此。

《沙丘》的声音设计团队来自《银翼杀手 2049》(第 90 届奥斯卡金像奖音效剪辑、混音效果提名)原班人马，该小组被安排在摄制前就进组，录音师开始在布拉格当地寻找可以利用的声音。《沙丘》的声音团队需要极为丰富的生活阅历、创作经验、创意思维以及深厚的美学造诣。值得一提的是，团队成员都具有音乐学习背景，就连全片的总剪辑师 Joe Walker 也有深厚的音乐功底——Joe 本是学作曲出身，后来在 BBC 做声音编辑，他对声音非常敏感，这也是维伦纽瓦选择与其合作的原因之一。

## 4.2 合作交融

维伦纽瓦要求《沙丘》中的声音形成全新声景，是在别处没有听到过的，包括人声、音响和配乐。在这样的要求下，整个摄制团队是个统一整体，主创们相互沟通、融合，使电影开拍初始就是交融在一起的有机体，而不是各部门独立完成好工作后的机械粘合物。

影片总剪辑师 Joe Walker 在剪辑画面的同时会把声音也初剪完成，当声音编辑总监 Mark Mangini 和声音设计总监 Theo Green 加入时，影片已经有了很好的声音架构基础令其发挥。维伦纽瓦在接受杜比学院总监 Glenn Kiser 访问时提到，声音工作的早早加入会使主创人员有更多时间去发散思维和实践试错，他非常享受大家变身为疯狂科学家做各种实验的感觉，很多绝妙的创意就是在这样的

过程中产生的。<sup>①</sup> Mark 则表示,在影片制作早期,各部门是相互共生、彼此依靠的关系,采样后的声音会交给导演和剪辑师验收,经过反复商讨、建议以及再采样、拟音、制作,最终寻得最合适的声音加以运用。

### 4.3 “声建”虚拟世界

如前文提到,《沙丘》需要一个全新的声景,整部影片将沉浸在统一的声音体系中,观众未观画面只听声音即可得知这是《沙丘》。在影片中几乎没有完全无配乐、无音效的场景,即便以对白为重心的场景中,也会铺一层浅浅的声音作为背景。《沙丘》中的声音无法直接取材于素材库,也无法从现实生活中直接录制,这样庞大的宇宙体系需要从零去构建一个新的世界。声音设计师 Theo 和总剪辑师 Joe 于拍摄时即加入摄制组,在拍摄取景地寻找合适的声音,反复实验、反复试错,确保影片剪辑之初即伴随恰当的声音在其中。因为声音具有提示过程的作用,如果剪辑师在剪辑画面时只是插入素材库中的临时音效,其视听效果会大大折损,无法提示剪辑点的位置,对视效团队来说,也难以制作与之匹配的效果。

### 4.4 多种观影设备平衡

主创团队在制作声音过程中,考虑到有些观众不会进入影院观影,可能用手机、电脑、家庭影院、投影仪等设备进行观看,只有左右声道,没有环绕音、没有超低音,在相差如此巨大的环境下,怎样将声音的厚度、层次达到最佳效果是一大难题。终混音师 Ron Bartlett 和 Doug Hemphill 将声音中的超低音去除,提高基础频率,获得更多的动态余量,以便在更低设备中听到较全的声音。所以观众在不同设备中观看《沙丘》时,都能体会到视听语言的震撼力量,将声音的叙事能力

丹尼斯·维伦纽瓦对声音的重视程度从声音团队的构建中可窥一斑,团队成员除拥有深厚的声音专业功底外,还具备极为丰富的生活阅历、创作经验、创意思维以及独到的美学造诣,对工作细节精益求精,对美学追求孜孜不倦,为《沙

<sup>①</sup> 杜比学院总监 Glenn Kiser 对话《沙丘》导演 Denis Villeneuve 及其声音制作团队

丘》声音元素的出色表现打下坚实基础。

## 5 《沙丘》的声音设计分析

纵观全片，《沙丘》的声音设计风格应该是立足写实，兼重写意，即写实主义与表意主义的结合。音响方面突出写实主义，是原创的、可信赖的、自然的声音，如扑翼机、沙虫的声音；配乐和部分人声则更偏重表现主义，是情绪的、心理的、有表达感的声音，如杰西卡夫人微弱的气音设计，大战在即时高亢的人声吟唱等声音。本文将从人声、音响、音乐三个方面对《沙丘》的声音设计进行分析。

### 5.1 人声设计

本文在理论阐释里提到，人声是具有识别功能的，可以从中推出片中人物的身份；而说话的腔调、力度、节奏等特征的变化也会折射出发声者的心理活动；话语可以直接表意，刻画人物性格，完成整体叙事。同时人声作为情绪的载体，会将片中的人物情绪传达给观众，观众通过“移情效应”深陷其中，领悟影片传达的意义。

#### 5.1.1 话语——直接表意，诉说主题

语言是表达心灵的经验的符号<sup>①</sup>，话语有着非常丰富的表意作用，日常生活中的沟通、释义大多是借助话语，在影视作品中也是如此。在对白、独白或旁白里，话语常常是最直接的表达人物情感、创作者意图的符号。

##### (1) “我不能恐惧”

“我不能恐惧，恐惧是思维的杀手”，这句话在原作中非常著名，是贝尼·杰瑟里特姐妹会最常念的祷文。在电影中“恐惧”的主题贯穿全片，这喻示着保罗的一生都将遭受极大的痛苦和艰辛。在几场重要戏份中，关于“恐惧”的语言反复出现。

本片中，第一次出现这句话是在保罗在图书馆内接受圣母测试时，他的母亲杰西卡在屋外用这句话镇定自己的情绪，并通过一些冥冥之中的联结，将这句话

<sup>①</sup> 亚里士多德：《范畴篇 解释篇》，方书春译，上海三联书店，55

的力量也传送给了屋内的保罗。保罗渐渐有了能量聚集，声音也从承受极大痛苦的低吼呻吟，变得隐忍有力。这些声音变化意味着：随着此番话语以及难以承受的肉身之痛，保罗体内的某种力量正在觉醒，某些感知在变得清晰，此刻他正在快速消化这些超出预期之外的事情。

这里导演用蒙太奇手法将屋内屋外的情绪交错在一起，杰西卡的独白贯穿内外，同时又像是对保罗看见幻象的一种注解，这话语将母子间的羁绊、信任、怨憎以及保罗在看到未来梦境后的力量觉醒一并展现，呈现出极为丰富的叙事层次。





图 5.1、5.2、5.3、5.4 杰西卡话语与保罗产生联结

同样的话在母子二人穷途末路时，在逃亡的扑翼机上，面对不可能穿越的沙暴和追击，杰西卡重复了这段话。这时的话语对于杰西卡来说更像末日来临前的祈祷，而对听取祷文的保罗来说，这是他成长和放手一搏的信号。



图 5.5 逃亡时杰西卡默念

以上是对杰西卡所言祷文的分析，对于主人公保罗来讲，关于“恐惧”有更深层次意义。当保罗和杰西卡在沙漠中迷失，体内的水分逐渐流失，死亡的脚步渐渐靠近，他幻觉再度产生，逐渐进入幻象时空，在那里契尼和一个模糊的声音对他说“不要恐惧，你必须直面恐惧”，这给了保罗“求生”的信念，他意识到自己的肩负重担，也意识到再渺小的个体也应勇敢坚强，敢于对抗死亡的威胁，这喻示着保罗即将重整精神，带领人民走向未来。

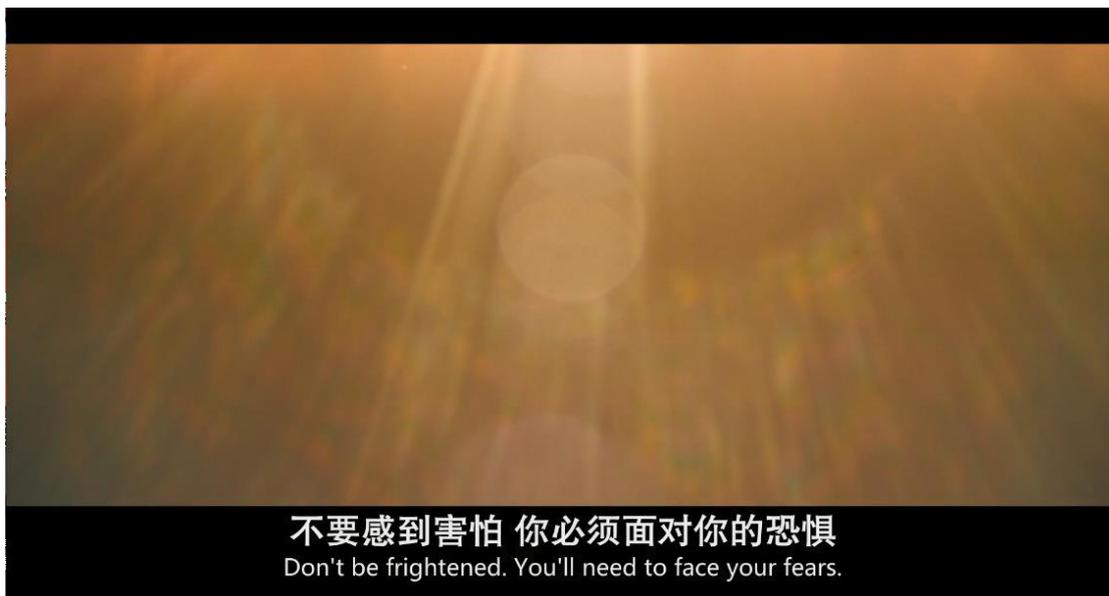


图 5.6 幻境中话语

全片最后一次提到“不要害怕”是在保罗与费雷曼勇士——詹米决斗前，他

透过幻象看到了决斗场面，在幻境中保罗失败倒地，一个声音说着，“为了魁萨茨·哈德拉克（天选之子）的崛起，保罗厄崔迪必须死亡，不要害怕，也不要反抗。”这一刻彻底激起了保罗的觉醒，通过充满生死仪式感的决斗，他看到命运的安排，并向之靠拢——普通人保罗厄崔迪已逝去，而天选之子——魁萨茨·哈德拉克降临。这句话也同时喻示着保罗在今后的成长中，必将承受无数磨难和痛苦，最终走向死亡。



图 5.7、5.8 幻境中的决斗

## (2) “Done”

“done”这一单词在全片多处出现，这里翻译为“完成”、“结束”符合主题表意。

开头哈克南人被皇帝下令撤出厄拉科斯星球，转而准备将其占有权转给厄崔迪家族。哈克南男爵侄子——拉班向其汇报“全军撤出，任务完成”，而这正是整场阴谋的开始。阴谋由哈克南、皇帝、贝尼·杰瑟里特姐妹会共同参与，互取所需：哈克南男爵只在乎香料的归属，皇帝关乎皇权得失，而姐妹会则是通过操纵内政来布局自己的培育计划。



图 5.9 Done1：拉班向男爵汇报

对保罗进行戈姆刺和疼痛测试后，姐妹会的圣母说道“我们能为你做的都已经完成了”。实际上指的是，姐妹会通过宗教力量在厄拉科斯散布“救世主——李桑阿尔盖布即将降临人间，拯救人民”的迷信思想，使自己的培育计划有稳定的精神基础，继而可以向前推进。



图 5.10 Done2: 圣母临走前对杰西卡说

阴谋按部就班的进行，在完成过厄拉科斯星球的交接仪式后，雷托公爵与皇帝使者间的简短对话确定故事的悲剧走向。

公爵问：“So, it’ s done?”（这样就结束了吗？）

使者答：“It’ s done.”

公爵的语气中有些迟疑，一颗兵家必争、蕴藏神奇香料的星球，在极其简单的仪式里迅速交接，可以想见这道命令背后的真实意图。而使者的回答平静低沉，语气中带有一些怜悯，意味着厄崔迪家族必将成为皇权斗争中的牺牲品。





图 5.11、5.12 Done3: 雷托公爵与皇帝使者对话

在扑翼机上，保罗问母亲为什么弗雷曼人喊到“李桑阿尔盖布”，杰西卡解释，“李桑阿尔盖布”意为“天外之音”，是预言中的救世主，说明贝尼·杰瑟里特姐妹会一直在厄拉科斯做铺垫。她没有解释姐妹会的具体行为，但这与前文提到圣母说在“厄拉科斯做了该做的事”遥相呼应，进一步用实践证明了，姐妹会的培育计划和阴谋推进。



图 5.13 Done4: 杰西卡对保罗解释李桑阿尔盖布

皇帝的精锐部队——萨多卡军团被任命去偷袭厄崔迪，保证摧毁厄崔迪力量的计划有序进行。



图 5.14 Done5: 萨多卡军团承诺

最后，除了保罗母子成功出逃外，厄崔迪公爵死去，家族覆灭。至此，哈克南男爵以为阴谋得逞。



图 5.16 Done6: 哈克南男爵阴谋得逞

“done”一词串起了三大势力的整场阴谋，即表示单个阶段的任务完成，也是整条计划链向前推进的符号。

### 5.1.2 非语言人声——塑造语言形象

在声音创作中，人物的形象特征可以通过语气语调来表达，不同的基频、音

色、音调、节奏，构建出不同的个体。语调是语言的旋律，节奏是情绪的镜子，它们都可以塑造声源体的形象。在《沙丘》中，每个角色都有其特有的语言气质，他们或单纯稚嫩，或心怀城府，在话语间即可闻出一二。

### (1) 杰西卡夫人人声设计

杰西卡是个非常复杂、立体的女性形象，她拥有三重身份：厄崔迪公爵的夫人（更确切的说是情人，二人并未成婚），“天选之子”保罗的母亲，贝尼·杰瑟里特姐妹会成员。她温婉优雅，行事谨慎，有姐妹会的果敢也有为人妻母的柔情，但在培养保罗的过程中，她的内心也是十分矛盾的，因为这与姐妹会原定的培育计划相背离。影片对于杰西卡的声音设计很有讲究。

当保罗被圣母海伦召唤去测试时，杰西卡被命令出门，在她转身出门的一瞬间她几乎想要抱住她的孩子，因为她知道此番测试或许会让保罗丧命，但出于圣母的威慑力和姐妹会成员的理性，她止住动作，而是用近乎气声的低语对保罗提出叮嘱。叮嘱时的语调极其克制，急切、担心又无可奈何，将杰西卡矛盾的心理和复杂身份表露无疑。



图 5.17 杰西卡在测试前对保罗叮嘱

保罗接受测试时，屋内的紧张气氛蔓延至门外，杰西卡的担忧跃然屏前，她又开始克制自己的情绪，她先是小声地呼气，尽量使自己冷静下来，而后告诫自己“不要害怕”，将外在的危险和不安内化到体内，并加以控制。这里杰西卡的语调偏高，但力量飘忽，声音仍表现为低语的气音、不实，伴随着急促的呼吸以及压抑的哭腔。而当她能勉强控制住心中的恐惧和不安时，她的声音变得不再飘

忽，而是变得更低沉、笃定。这场戏将杰西卡矛盾的心理进一步升级，这也是本片中母子二人紧张关系的序引。



图 5.18、5.19 屋外的杰西卡语调变化

当保罗得知杰西卡怀孕并告知她后，杰西卡大受震撼，她独自穿过走廊，身体颤抖、眼神空洞，终于无法控制自己的情绪而啜泣。杰西卡在这里的声音设计仍与之前一脉相承，难以自持的气音、几乎失声的音调、打乱的节奏，所有这一切为我们塑造了一个隐忍、坚强、有洞见也有软弱一面的、复杂的女性形象。



图 5.20 杰西卡在走廊啜泣

## (2) 哈克南男爵人声设计

哈克南男爵是片中的反面角色，他贪婪、阴险、冷漠、多疑，他原本是接管香料之国——厄拉科斯星球的总领，而皇帝为了使厄崔迪和哈克南两大家族相互缠斗、制约彼此，将厄拉科斯的主导权赋予厄崔迪家族，这使哈克南男爵怀恨在心，一心想要将厄崔迪铲除。

哈克南形象非常肥大丑陋，像是一座肉山，没有任何美感，如一滩毫无生气的腐肉。由于体积庞大，说话时腔体共鸣明显。哈克南男爵的语调永远低沉，听起来混沌、懒惰，像在吐字不清地呢喃，听感上是冷漠的、毫无感情的，与他的角色形象非常贴合。

值得一提的是，在影片话语呈现部分，对白剪辑师第一要义是确保人声清晰，而后根据不同的角色赋予不同的音响效果，无论是丰满、单薄，还是低沉、轻快，都依照角色特点来调整。比如，当画面向哈克南男爵靠近时，混音师将胸腔共鸣频率提高，音量加大、音调拔高、音色下沉，观众即可感知这是一个体型庞大的男性所发出的声音，非常具有压迫感。正如这场在隔音锥区中的对谈，画面切到远景时，男爵的声音听不真切；而切到近景时，观众才能听到他含混不清、又压迫感十足的声音。



图 5.21、5.22 在隔音锥区里的哈克南

### (3) 圣母人声设计

圣母是贝尼·杰瑟里特的最高领导者，她充满智慧、心思细密、头脑清晰、沉着冷静，她的声音中包含某种不可抗性，音调低沉、节奏稳定，话语间绝不拖泥带水，掷地有声、极其有力。即便是自己权威收到质疑或威胁时，她的语气中也充满镇定，不会露出慌张的语调。

保罗被测试前半程，因为难以忍受痛苦而发出怒吼，圣母的一声极具命令口吻的“silence！（安静）”给了保罗极大的震慑力，即便在如此痛苦的情况下他也尽量忍住呻吟。在保罗接受圣母测试的后半程，他的潜藏力量开始觉醒，两人的势力地位从圣母的压倒性胜出渐渐转为平等对峙，她对保罗的反抗力量感到惊讶、疑惑，场面险些难以控制时，她果断叫停。“enough！（够了）”，沉着、洪亮、

中气十足，一边是长久居于高位的波澜不惊，一边是以音量放大而尽量掩盖的“难以置信”，圣母不会将情绪轻易表露。

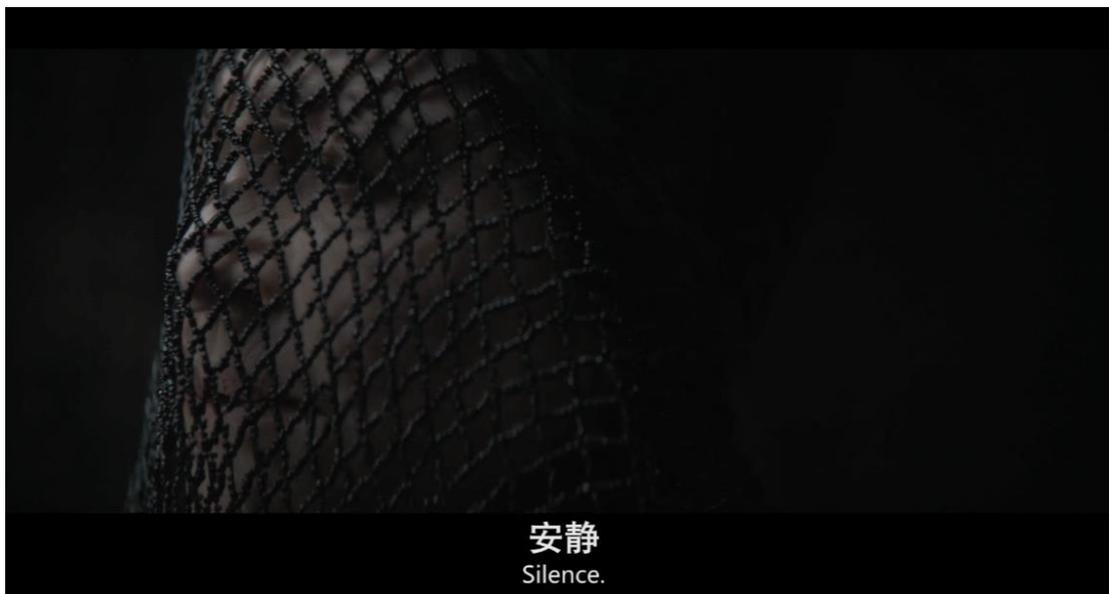


图 5.23 测试中



图 5.24 结束测试

身居高位见过风雨的人，大多喜怒不形于色，圣母也是如此，就连她的声音也裹上了这层包装。测试结束后，圣母对杰西卡的擅自生育男孩并按“天选之子”的标准去培养这一行为感到非常生气，因为“培育计划”是贝尼·杰瑟里特姐妹会最大的阴谋和毕生追求的事业。在这样的背景下，杰西卡的“自私”行为必然会激怒圣母。可我们看到，圣母虽然在说话时节奏较之前有所加快，但声音总体

表现并无失态之举，语调依旧沉稳，音量甚至因为隐忍而更加压低。至此，仅从声音塑造上，我们便可窥见圣母城府深沉、神秘犀利的人物特征。



图 5.25、5.26 圣母与杰西卡对谈

### 5.1.3 魔音——“咒语”的奇幻力量

《沙丘》全片浸染在极其浓厚的宗教色彩和奇幻色彩中，外来语言、咒语的运用增加了群体形象立体度，并且蕴藏了浓郁的神秘色彩，这种听众听不太懂的语言会营造出一个超越言语表达的声场，本文将这样的语言称为“魔音”。而“神

秘魔音”这一基调在开片就已奠定：影片最初始，早于片头字幕出现前，我们首先听到的是一段震撼的、像呓语或咒语的声音——“梦是来自内心身处的信息”，为全片做了一个简洁又震慑人心的序章。下面本文将从音言、萨多卡语和弗雷曼语三种“魔音”入手，进行分析。

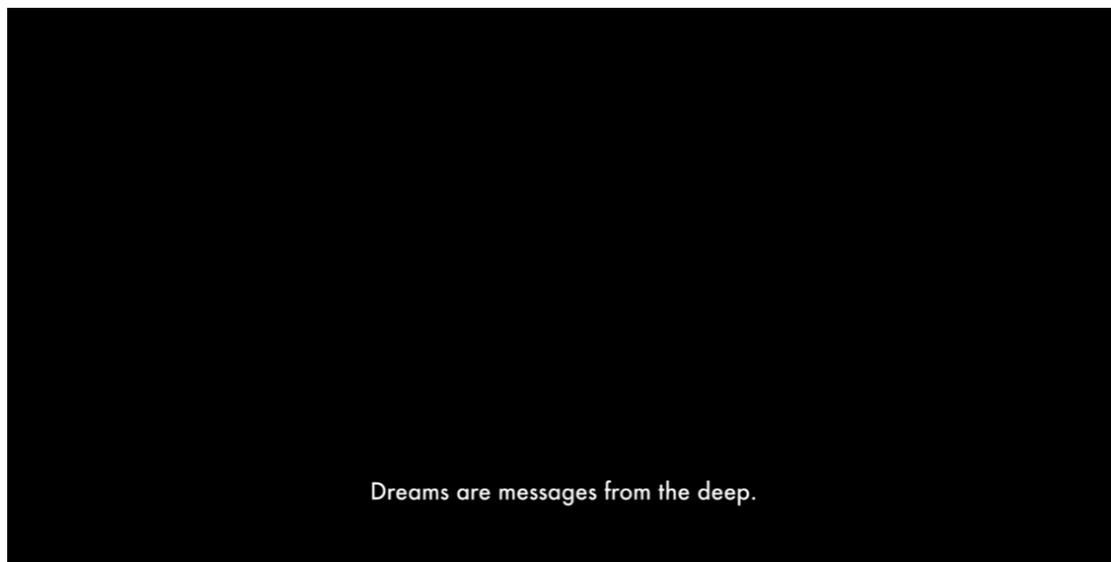


图 5.27 影片最初

### (1) 音言

音言 (the voice) 是一种贝尼·杰瑟里特姐妹会 (带有宗教性质的古老学府，主要对女性学生进行心智和身体训练) 的一种训练手法，可以将其理解为一种咒语，通过语调语气的命令形态给对方施加压力，达到完全控制对方行动的目的。这在原著中是一个非常关键的元素。

音言的创作来之不易，制作出的声音需要自然、真实，不能听起来像合成器的效果，又需要其有震慑人心的作用，仿佛通过语言联通先祖智慧，观众必须信服这个声音。设计此声音时，团队经过反复实验和讨论，在其中加入了多重人声和混响，使它听起来像是远古先祖的召唤，又包含自我力量的觉醒，有力、神秘，同时又让人信服。音言里必须有女性声音加入，这是对贝尼·杰瑟里特姐妹会的一种指涉，也是对古老社会中女性权力的仰望，带有某种宗教色彩和历史氛围。本文将列举音言出现的几个场景，进行具体分析。

保罗在第一次使用音言时，声音团队设计了很多细节。音言发出前有一段沉寂，环境音一点点降低，但并没有完全消失，使观众仍沉浸在环境中不抽离，同时又隐隐对接下来的事情有些期待和隐隐不安。作为叙事的特殊设计，这里的“寂

静”是一种过程提示,表明主角接下来将发出一个重要动作。在音言开始诉说时,我们发现声音与保罗的口型并不统一,音言的发出做了延迟效果,而且其中交叠的女声也不够有力,这也喻义保罗此时的音言水平还处在稚嫩阶段,未到信手拈来的程度。



图 5.28 早餐时, 保罗对杰西使用音言

保罗和杰西卡夫人被哈克南人控制时,他先前已被香料的能量环绕过,个体能力得到增加,又通过母亲的提点,积聚的能量瞬时爆发,可以通过音言控制对方行动,这时的发音与口型是相吻合的,而且女声部分也较之前厚重一些。



图 5.29 保罗对哈克南人使用音言

最让人震撼的音言使用是在开篇不久,贝尼·杰瑟里特姐妹会的圣母测试保罗的一场戏,其中她使用的音言应该是全片最高版本。圣母通过音言控制保罗的

潜意识，命令他穿过房间并跪在她面前，此音言中的双女声非常清晰有力，愤怒和命令的语气非常突出，带有强大的压迫感，明晰地刻画出圣母不可撼动的尊崇地位以及作为测试者的权威形象。



图 5.30 圣母海伦对保罗使用音言

## (2) 萨多卡语

萨多卡语来自皇帝的精锐部队——萨多卡军团，成员来自皇帝的监狱星球，这是一支嗜血如命的部队，凶残、冷酷，犹如战斗机器而非血肉之躯。萨多卡语中包含极其强烈的重低音，祭司进行战前仪式时发出的声音乍听与“呼麦”<sup>①</sup>有些相似。但萨多卡语中还夹杂着野兽、机器的混合声，听感更诡异、机械化，这与他们“杀戮机器”的设定相吻合。

<sup>①</sup> 呼麦（图瓦语：Хөөмей；蒙古语：Хөөмий，意为“咽喉”），又称喉音唱法、双声唱法、多声唱法或浩林潮尔，是阿尔泰山周围地区诸多民族的一种歌唱方式。



图 5.31 萨多卡祭司



图 5.32 萨多卡军团长官与哈克南人对谈

### (3) 幻境之语

保罗第一次随父亲到沙漠视察香料开采工作时，遇到了强大风暴，他在解救开采成员时被风暴困住，沙子和香料裹挟在他周围，使他产生了幻象。多重声音叠加、像巫咒一样低语：“魁萨茨·哈德拉克”、“李桑阿尔盖布”一遍一遍地重复，直到保罗承受不住而跪地，这声音音调提高，音量加大，如一个神秘诡谲的老妇人一样喊出：“魁萨茨·哈德拉克觉醒吧！”

咒语类的声音往往起到麻醉的功效，或赋予人力量。这样的奇幻语言暗示着

保罗身份的特殊，他的基因里蕴藏着神秘力量，他以后的生活和经历里都绕不开命运的安排。



图 5.33、5.34 梦境之语

## 5.2 音响设计

音响包括除了人声和音乐以外的一切声音。电影文本中，音响大多数时候是像似符号，音响的表意功能一定要与发声对象相对应，不能离开发声源而单独去探讨音响作用。这样的音响营造出的环境氛围，才具有可信度、才具备真实感，也能反映出片中人物对环境的感受。

## 5.2.1 拟音——像似符号

《沙丘》的拟音工作非常庞杂，因为故事来源于异世界，真实场景中很难直接采集到片中需要的声音，既要带给观众真实感，又要符合科幻电影的定位，这为声音设计工作带来巨大难度。这项工作主要为了“还原”物体“真实”声音，声音与声源是一一对应的，它作为一种像似符号存在。

### (1) 扑翼机

扑翼机是沙丘宇宙中最为常见的小型交通工具，它的主体状如现代直升飞机，但并没有螺旋桨，取而代之的是像蜻蜓翅膀一般的机翼。现实生活中并没有这样的交通工具，从书中也未得出其推进系统是什么，这为声音团队设计声音提出挑战。因为扑翼机这样的外观，以及导演不同以往的声音设计要求，使得扑翼机起飞时既不能像直升机的声音、也不能完全是昆虫振翅的声音，它应该是二者的结合且要处理得非常自然。最后，机翼振动部分团队采用了昆虫振翅声、猫咪呼噜声、帆布绑带在风中拍动的声音的叠加处理，引擎则主要采用了蜜蜂和蜂巢的声音，机械部分则采用了汽车行驶的声音。所有声音都是实际录制然后合成的，并未使用合成器制作。最终得出的结果令人满意，虽然扑翼机是异世界的飞行器，观众仍信服这就是如此机械应该发出的声音。

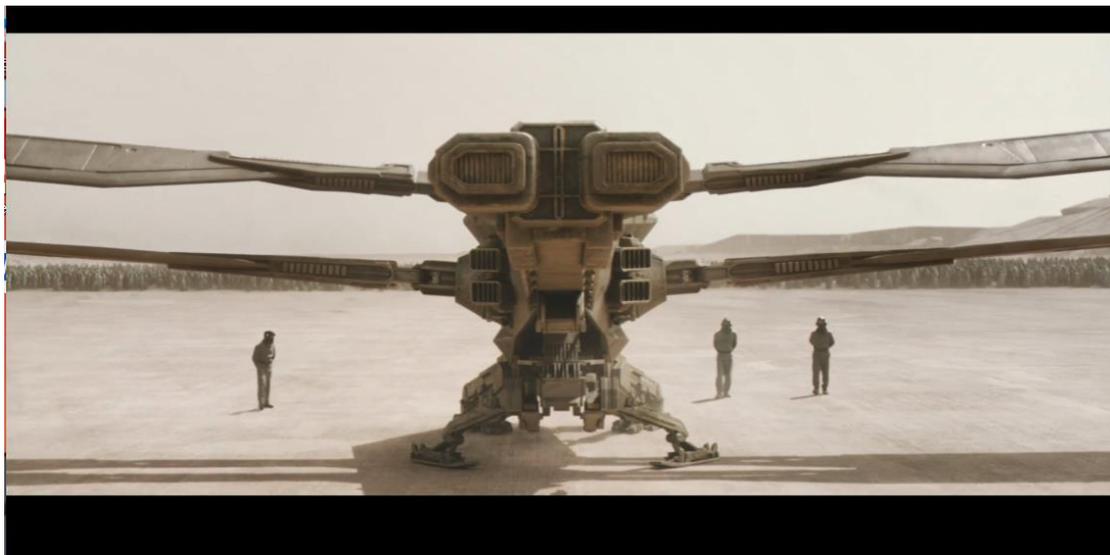


图 5.35 扑翼机

### (2) 沙虫、沙锤

沙虫是厄拉科斯星球上被弗雷曼人奉为神明的巨型生物，在原著中它的体长

有 450 米，沙虫在沙漠内游动，就像鱼在水里游动一样，它移动时周身的沙粒会跟着变化，激起层层沙浪，因此，这里的声音不仅仅属于沙虫，而是沙和沙虫共同运动的结合。声音设计团队认为沙虫移动以及低吟都有自己的节奏，因为这种节奏在很多地方有提及，比如沙锤的震动会招来沙虫，也是靠震动和节奏。

在沙虫设计过程中还包含着设计团队的丰富学科认知，比如动物学知识，动物适应环境，环境重塑动物，而沙锤和沙虫之间应有相似的震动节奏，它们彼此映射、彼此塑造到如此地步，同时折射出历经千年的历史深度。



图 5.36 沙虫



图 5.37 沙锤

### 5.2.2 声义联动——指示符号

有时，音响符号经过排列组合，会变成一件事或者场景的指示符号。比如上

文提到的沙虫，当轰隆隆的伴随“咯咯嘎嘎”的声音渐渐增大时，观众知晓沙虫即将来临，这个声音就成了沙虫危险靠近的标志。

同样表达危险的声音符号在保罗接受圣母测试时，也有体现。

### （1）戈姆刺

如果仔细听，圣母在保罗将手放置测试盒子的一瞬间，飞速将戈姆刺置于保罗的脖颈旁，这根刺可以置保罗于死地，伴随这个动作的有两个音效。一是圣母抽出戈姆刺的瞬间，听感接近利刃出鞘，声音干脆利落，表达出圣母测试的果断决绝；二是，画面给戈姆刺特写时，音响中“zing”的一声，表现出痛苦的高音调，仿佛赋予戈姆刺一道寒光，暗喻戈姆刺致命危险的特质。



图 5.38 戈姆刺

### （2）测试盒子

在保罗接受圣母测试时，他需要将手放入一个金属盒子中，测试盒子里暗藏杀机，这些信息虽少但有迹可循。比如保罗将手放入盒子时，一个微小的声音“sing”的一声，这声音听起来诡异、警觉、细密如针刺一般，这是危险的暗示，预示着接下来发生的事情会非常令人不安，也映射出保罗心里的焦虑和恐惧。

这个声音在测试的过程中再次出现，且拉长时间、提高音调、加大了音量，仿佛极大程度压缩的、成千上万人的尖叫声，并加入了另一种听起来让人非常不适、类似牙医钻牙时的声音，尖锐的声音质感引起疼痛联觉，表明保罗现在正在经受非常巨大的痛苦。



图 5.39 测试盒子

### (3) 猎杀镖

厄崔迪家族刚入住在厄拉科斯的府邸，保罗正在听百科全书讲关于这颗星球的故事，此时，细微的“嘶”声传来，一枚猎杀镖钻了进来。猎杀镖状如蚊虫、行动敏捷，是致命暗器。起初的“嘶”声非常细微，需要屏气凝神才能注意到，随着猎杀镖的上移，其音调也在升高，伴随一个多重叠加的“sing”的音效猎杀镖转身，确认了保罗的位置，类似精微机械旋转动的声音渐渐放大，伴随着类似蚊子的声音飞速冲刺而来，提高的频率加剧了紧张氛围，将危险信息填满整个音响，此时危险感、悬疑感溢出屏幕。这一连串的猎杀镖的音效，即为危险来临的信号。



图 5.40 接近保罗的猎杀镖

### 5.2.3 声义引申——解释项符号

有时，声音或声场可以引申为更丰富的内涵和更深层次的意义，在电影中它可以作为一种隐喻出现，丰富观众的理解维度，表达影片深层主题。

#### (1) 护盾与安全

《沙丘》里的护盾是一种防御装备，它覆盖在人身体表面，开启时可抵御伤害，类似可以隐形的盔甲。护盾外在表现形式是在人物被击打时其形状才会显现，就像是被激活一般。所以护盾显形时，它的声音听起来需要具备坚硬感、危险感、科技感以及轻盈感。

护盾被攻击时需要发出的是一种濒临危险的警示音，这个想法反过来推动了视效的制作，即在护盾被攻击时由原来的蓝光变为红光，这是一种危险来临的信号，当这种视听语言频频出现，则意味着整个安全系统正在遭受威胁。

哥尼与保罗的兵器课，是护盾第一次具体展现。整场戏都在表达哥尼告知保罗，危险即将来临，厄崔迪将要面临的敌人远远超出保罗的想象。二人打斗中护盾的电击声时时出现，把紧张氛围推向高潮。

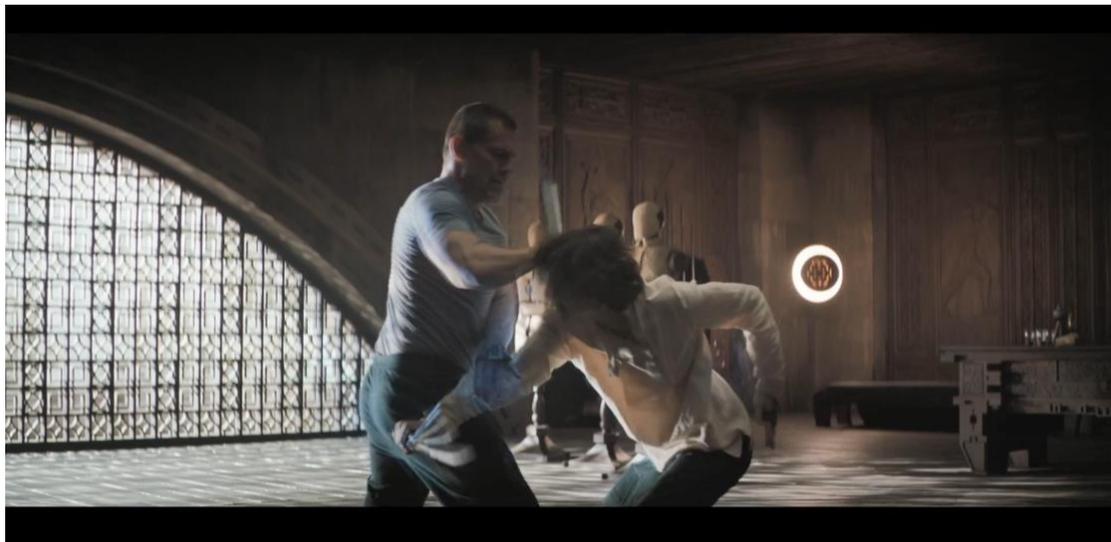


图 5.41 哥尼与保罗的兵器课

厄崔迪家族被偷袭前，雷托公爵察觉事态不对，独自出门查勘时遭遇暗器袭击。护盾只对快速击打起作用，而慢速袭击便难以抵御。暗器刺到护盾的一瞬间是猛然一声机械击打的巨响，接着一点点迫近公爵的背部，护盾红光闪烁，危险

的电流电击声嗡嗡作响，声音频率逐渐加高、音量逐渐增强，巨大的紧张感迫近，直至暗器刺破护盾，公爵倒地。这一系列的声音缠斗表明厄崔迪的安全系统已经被破坏，危险和暴力长驱直入，家族命运危在旦夕。

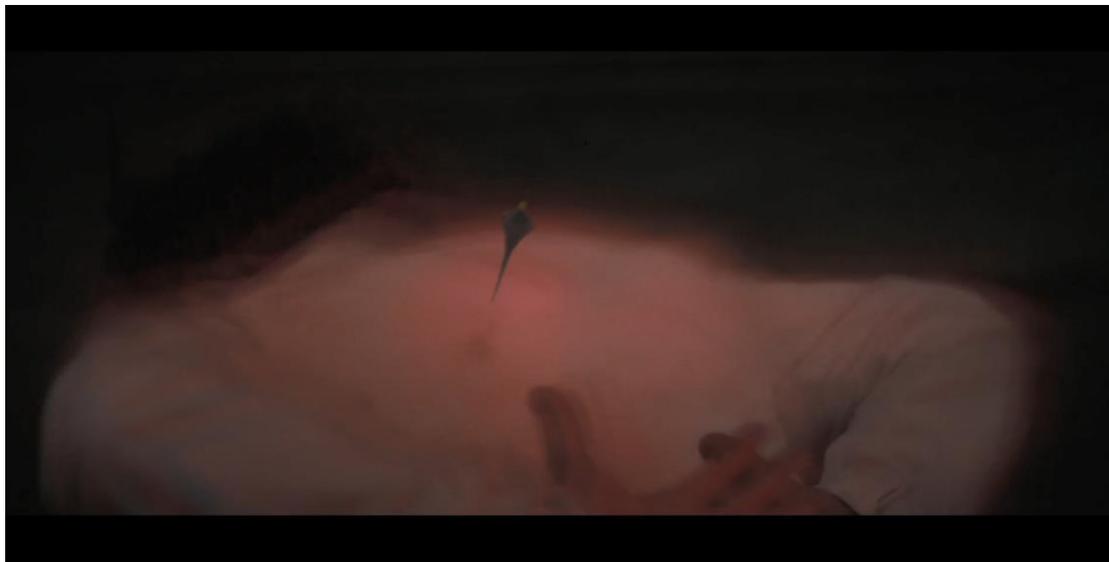


图 5.42 雷托公爵遇刺

## (2) 隔音锥区与阴谋

因为争夺权力和占有香料的欲望，星球间、家族间猜忌不断、信任流失，谈话、密谋需警惕隔墙有耳，隔音锥区因此诞生。进入隔音锥区域，外界听不到内部的声音，而其内的声音是包容在一起彼此环绕的，就像一个圆形声场，声音沿着墙壁回环荡开。此区域象征着一种合作关系和阴谋酝酿，隔音锥区内部的人物是一个暂时的团体，因需要彼此利用而集结在一起。

影片中，圣母用音言将哈克南人的宠物赶出空间，并立即要求开启隔音锥区，表现出圣母小心谨慎的行事风格，以及预示着接下来所发生的对话极其隐秘且非常关键。为了保证观影临场感，画面在远景时，观众视点在隔音锥区外，听不到任何声音，完全是旁观者视角。当镜头切入隔音锥区内部，观众即可听到人物的谈话。圣母、哈克南男爵、彼得置于隔音锥区中，是阴谋的主导人和操控者，他们密谋着对厄崔迪的摧残，圣母出于培育计划考虑，要求保全保罗和杰西卡，男爵一口答应。

而当圣母走出隔音锥区，这种合作关系也随之解体，男爵立马改口转向杀掉保罗和其母亲，意味着这一合作关系并不牢靠，只是暂时的相互利用而已。

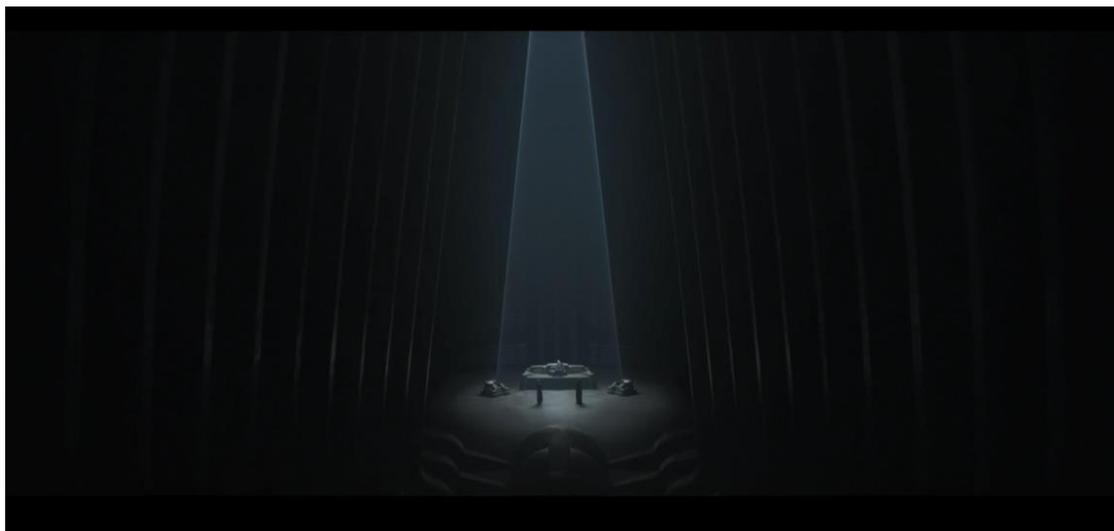


图 5.42 隔音锥区

### (3) “静”的释义

静也是一种声音效果<sup>①</sup>，用得恰到好处时会比大音量更有感染力和震撼力。

保罗第一次在沙漠中迷失时，风暴和幻象同时把他困住，他无力地跪地，似乎要向命运妥协，前一秒还狂风呼啸、音响齐鸣在这一刻突然静止，观众的情绪被掀起：紧张、不安，不知道接下来将会发生什么事情。这时画面中传来保罗的喃喃自语：“我能听出来你的脚步声。”，接着音响重回画面，保罗被哥尼一把救起。



图 5.44 保罗在沙漠迷失

<sup>①</sup> 拉贝·巴拉兹：《电影美学》，中国电影出版社，1986，191

保罗和杰西卡从哈克南人的飞行器上逃出后，远远望着厄崔迪的营地，知道家族的一切都已经化为乌有。此时导演和混音师将此前一直存在的音乐声去除，只留下轻微的人物跑动的声音，以及远处战火的一点点爆破声，这一刻时间似乎停滞了，人物的情绪感染到观众：错愕、悲恸、难以置信，这种无声的悲伤比大规模的音乐渲染更有冲击力。



图 5.45 保罗和杰西卡看到家园被毁

还有一处静音用得非常巧妙，在萨多卡军团入侵弗雷曼人所在的一个生态试验站时，音乐安静，只能听到萨多卡头罩内的呼吸声，一是反映了萨多卡此次袭击是一次偷袭，他们必须尽量安静不引起注意；二是映射出如萨多卡般善战残暴的军团在落入弗雷曼人领地时，也表现出不安、惶恐、小心翼翼，观众对接下里发生的事情既紧张又期待。突然一声巨大音效，弗雷曼人从地底破土而出，对萨多卡进行反杀。因为有了前面的极具张力的“静”，更显出此刻的动态能量，更映衬出弗雷曼人被低估的民族力量。



图 5.46 萨多卡军团偷袭

### 5.3 音乐设计

音乐是电影中烘托气氛、渲染情绪最有力的符号，它在影片中还有映衬人物心理、暗示生存环境和叙事的功能。在《沙丘》里，音乐的出现不仅仅是音乐本身，很多时候音乐也具备了音效的作用。声音与配乐和谐统一，充满歌剧感、迷幻感，音效和音乐边界逐渐模糊，它们互相协调交叉、交替作用，音效提示事件发生，音乐营造事件进展的氛围，音乐有时会兼顾两种作用。

值得一提的是，《沙丘》故事本身即含有韵律感，最显著的是“生”的韵律与“死亡”的韵律，而音乐本身也是有韵律的，两者不谋而合，所以在整部影片中几乎都铺垫着背景音乐，与电影文本本身的韵律相吻合。汉斯·季默的配乐为整部影片提升了质感，他将神秘元素写入音乐中，以防这些元素在文字影视化后有所损失；他用层层叠叠的声音，如吟唱、低语、喉音、节奏、交响化乐曲等将人物刻画，将叙事完整。

下文将从几个影片音乐的突出特点入手，对影片音乐设计部分进行分析。

#### 5.3.1 音乐类型——身份象征

《沙丘》的音乐中很明显的一个特征是，配乐师将音乐类型和特定的群体设定联系起来，当此乐声响起，观众即可知道是该群体出现。

### (1) 群体身份象征

影片中，节奏悸动感强烈、声量压迫感十足的音乐指向哈克南家族，暗示其冷酷、残暴、阴郁的家族特征；节奏舒缓，韵律悠长，带着宏大史诗感的音乐指向厄崔迪家族，表达其温暖、博爱、平和的家族特征，同时又暗示了厄崔迪家族的悲剧命运；而遍布窸窣窸窣的女声低语，充满宗教神秘感的音乐则指向贝尼·杰瑟里特姐妹会，代表着姐妹会神秘诡谲、犀利冷漠的群体特征。

在一些多方混战的复杂情节里，这些主题音乐彼此交错，唤起不同指涉形象，也暗示了事件参与者有哪些群体。如，萨多卡军团和哈克南部队突袭厄崔迪家族的夜晚，哥尼和厄崔迪士兵们前去迎战，此时，多重音乐交错响起，除了哈克南人和厄崔迪的主题音乐，我们还听到了贝尼·杰瑟里特姐妹会窸窣窸窣的女性吟唱声。画面显示混战中并无姐妹会成员，但却响起其主题音乐，意指姐妹会也参与了此次突袭阴谋的策划。



图 5.47 厄崔迪迎战

杰西卡与雷托公爵的对谈中，也出现了指涉不同群体的主题音乐。公爵问杰西卡，无论发生什么事她会不会保护保罗。杰西卡起先非常肯定地答道，她将会用生命去捍卫保罗的安全。直到此时，场景中的配乐始终是厄崔迪舒缓、温暖的主题音乐，意味着两者此时是共患难的爱侣，同属于厄崔迪家族，并且他们对保罗的爱是一致的。



图 5.48 杰西卡肯定回答

可当公爵再次发问：“我不是问你作为保罗的母亲你会怎样做，而是作为姐妹会的成员，你会怎样做？”画面再切到杰西卡时，窸窣的女声吟唱又响起，意指此时的杰西卡是作为姐妹会成员的身份在思考，她犹豫了。两种力量在听似和谐的声音中共存并发生冲突，是《沙丘》配乐最绝妙的一点。



图 5.49 杰西卡犹豫

## (2) 个体身份象征

除了指代群体身份，配乐中还有一些属于个人的主题音乐的设计。其中最显著的是邓肯·爱达荷（厄崔迪家族的剑术大师，保罗的朋友和导师）的个人主题音乐。

邓肯的主题音乐中包含着壮阔的管乐声,旋律走势向上,充满英雄主义情怀,这种类型的音乐在一些超级英雄主题的电影中常常听到,比如《复仇者联盟》、《蝙蝠侠》等,但《沙丘》中的更少了些锐气,多了些厚重。个人主题音乐除了指示特定对象外,对叙事发展也有一定影响。

当哈克南人和萨多卡军团悄悄潜入厄崔迪宅邸,在屋内侦探时,画面显示墙壁上映出一个影子,并未交代是哪个人物,此时响起了邓肯的管乐主题音乐,暗示此人正是邓肯,他已察觉危险入侵,也小心侦查并开始作战。

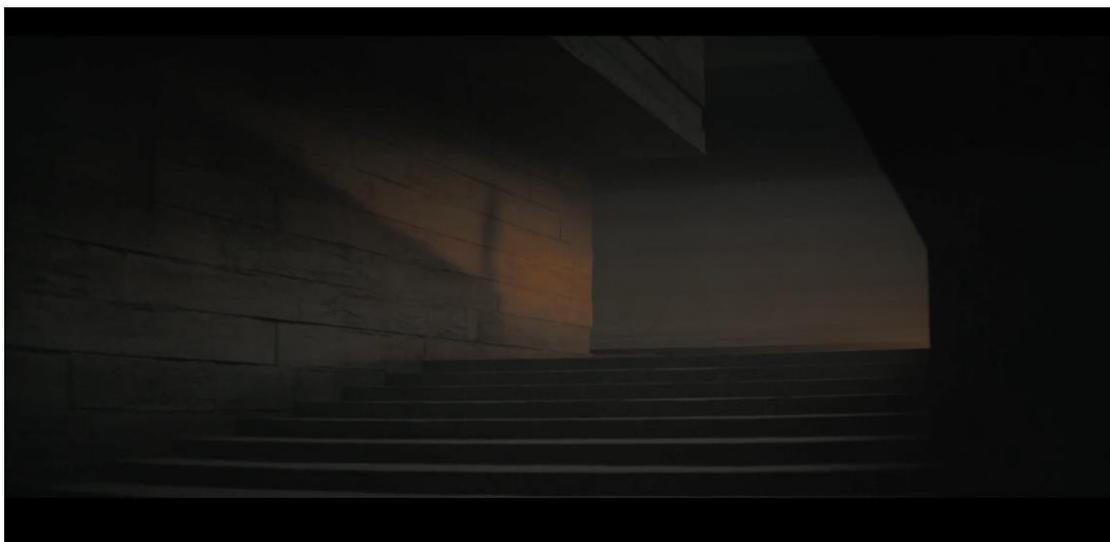


图 5.50 邓肯的影子

保罗和杰西卡从哈克南人的飞行器上脱困后,迎来了邓肯的救援。此时他的个人主题音乐再度响起,旋律更加柔和舒缓,象征着邓肯的到来为母子二人带来温暖和抚慰。



图 5.51 邓肯营救母子

邓肯在战斗中牺牲时，并未响起个人主题乐，但在另一个场景中，这样的音乐又再度出现。保罗在沙漠中与弗雷曼的勇士决斗，他执剑在在额头作礼，意味着战斗开始。就在这时候，响起了前文中属于邓肯的管乐旋律，这是一种邓肯与保罗之间友谊的延续和精神传承的隐喻，保罗习得了邓肯的剑术，也终将如邓肯一样勇敢、善战，成为独当一面的英雄人物。



图 5.52 邓肯执剑

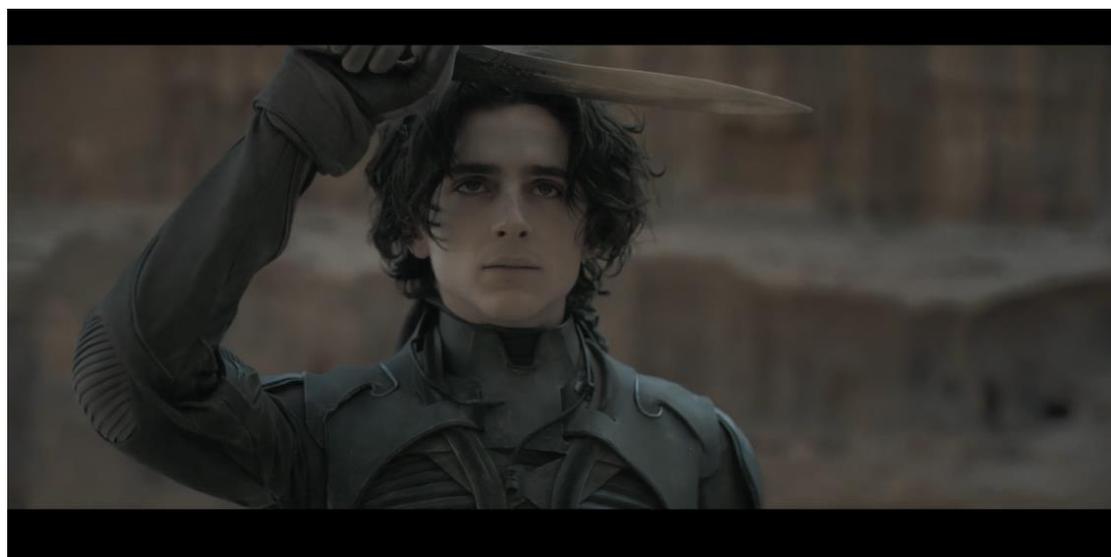


图 5.53 保罗执剑

### 5.3.2 吟唱——人物心理及生存状态

《沙丘》配乐中使用了较多的人声吟唱，这种乐声高亢、震撼、狂野，是影片音乐里的一个特别元素，在不同情境下具备不同指示作用。

### （1）觉醒

保罗在图书馆被圣母测试时，他的身体承受着极端痛苦，这时存在在他潜意识里的事物逐渐清晰，埋藏在他基因里的、蕴藏在宇宙间的秘密即将浮出水面。受到母亲话语的感染和自身力量的感召，他的声音从痛苦的低吟转为坚定隐忍的沉默，他抬头看向圣母的同时一声高亢有力的人声吟唱划破沉寂，保罗作为“魁萨茨·哈德拉克”（天选之子）的身份开始觉醒。这个女生吟唱即为保罗觉醒的标志。

以此吟唱声为起点，场景中的音乐变成画面的主导。女声吟唱暗喻保罗被巨大的女性力量包围，高低错落的声音曲线又营造出一种痛苦又诡异的情绪，随着吟唱的推进，这种情绪即将达到顶点进而崩溃，而刚刚还处在压倒性位置的圣母，现在转而变为与保罗平等对立，且主动权逐渐向保罗方偏移。圣母担心场面失控，急忙叫停测试，她意识到她越是紧逼，保罗反抗得越是有力量，越是会激发他内心力量的觉醒。





图 5.54、5.55 保罗与圣母对峙

保罗找到沙漠深处的弗雷曼人后，应邀与詹米决斗，由于保罗从未亲手杀死过人类，在决斗中的多次致命时刻放过詹米，而弗雷曼人的决斗宗旨是：胜负一定要决出生死。保罗必须杀死詹米来完成他的成长和觉醒。在反复思虑后，保罗下决心终结詹米的生命。此时吟唱声起，伴随着幻境之语，保罗作为魁萨茨·哈德拉克开始觉醒。



图 5.56 沙漠决斗

## (2) 死亡

《沙丘》中关键人物逝去时也伴随人声吟唱，这里的人声吟唱喻义死亡。雷托公爵在生命的最后时刻对哈克南男爵说：“我既来此，必当永世留存”，这时层层叠叠的男声吟唱包裹着画面，带着圣歌般的质感，赋予这句话悲壮的史诗意味。

而当雷托公爵咬破毒牙、呼出毒气，高亢凄厉的女声吟唱突然出现，紧张、鬼魅、可怖又悲恸，喻示公爵死去，屋内的哈克南人也将死去。



图 5.57 雷托公爵之死

凯恩斯博士将保罗母子救出后，只身进入沙漠试图引开萨多卡的追击。突然，一把长剑刺穿她的身体，凯恩斯倒地，高亢女声响起，声音越来越激昂，直到沙虫将所有人吞噬。这里的吟唱也象征凯恩斯的死亡，然而渐进式的旋律并不悲戚，它诉说着凯恩斯内心的情感，她的“死”换来了天选之子的“生”，她死于自己心中唯一的主人——沙虫之口，她的心情是平和的、喜悦的、激进的。



图 5.58 凯恩斯之死

### (3) 生机

吟唱在《沙丘》中也是“生机”和“新”的标志。邓肯在与萨多卡军团殊死

搏斗时不幸倒下，萨多卡开始向最后的安全地带进攻，此时凄厉的女声响起，邓肯再度起身投入新一轮战斗。这里的女声即为唤醒邓肯生命的标志，其声音的高亢程度与邓肯顽强的生命力和至死为效忠家族的责任感相映射，也更增加了英雄逝去的悲恸之情。

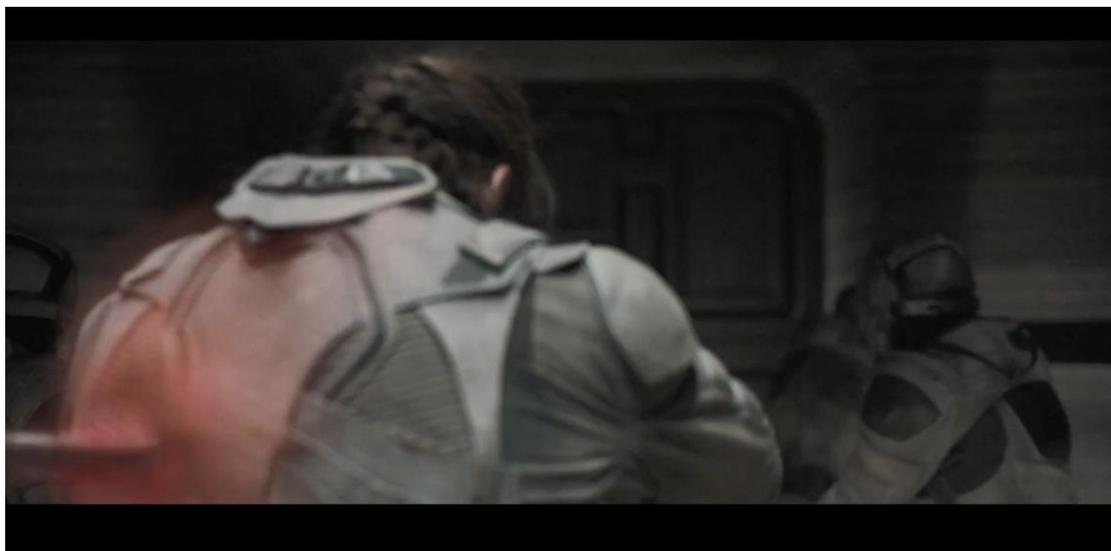


图 5.59 邓肯站起

在影片的最后一幕，保罗和杰西卡融入弗雷曼人，一起去寻找新的生机和未来，厄崔迪家族主题音乐响起并再次伴随女生吟唱，此时的吟唱即为对未知未来的憧憬和开启新旅程的振奋的表现。



图 5.60 开启新旅程

### 5.3.3 视听联姻——叙事的起承转合

在《沙丘》原著中可以读到大量人物的内心独白，文字转向影像后，影片主创们决定尽量避免画外音的加入，单纯用视听语言做叙事主体。影片的音乐在一定程度上扮演了画外音的角色，用旋律来说明情节，将内在性外化至银幕上。

### （1）补全叙事

前文提到，不同的音乐类型可以指涉不同的群体形象，在保罗的一系列学习和内心活动中，这些背景音乐是不断交叠的，交代了时间地点背景，也映射了保罗的内心活动。

厄崔迪一家离开卡拉丹星球进入厄拉科斯星球的整个过程中，一些互补的旋律一直伴随着保罗，保罗所处时间和位置不同，音乐的主题和情绪也不同。在保罗没有进入沙漠之旅之前，背景音乐是以厄崔迪家族的主题乐为基础，温暖的曲调浅浅地铺在画面里，意味此刻的保罗是暂无愁绪，在美好的家族氛围中生活的状态。



图 5.61 卡拉丹星球

当保罗从梦境中醒来，他心里有了疑惑和对发生在自己身上的奇异变化的惆怅，此时旋律开始变得低转哀伤。后来他在对厄拉科斯和弗雷曼人进行学习和了解时，音乐的旋律走向与之前一致，氛围还是同样温暖又哀伤，但曲调稍稍有些偏离原本的音调，造成了微弱的扭曲感，有些异域风情在其中，音乐的塑造了保罗以及观众对厄拉科斯和弗雷曼人的初印象：神秘，危险，未知。



图 5.62 保罗学习厄拉科斯知识

再后来，厄崔迪家族入驻厄拉科斯，保罗首次进入沙漠，此时同主题的音乐出现，但此时音乐不再只作为背景轻轻诉说，而是加入了振奋的节奏，加大了音量强度，描绘着保罗的内心声音：这里就是我新的家园了。前后同一段旋律描绘不同的场景，其核心主题只有一个：家园。

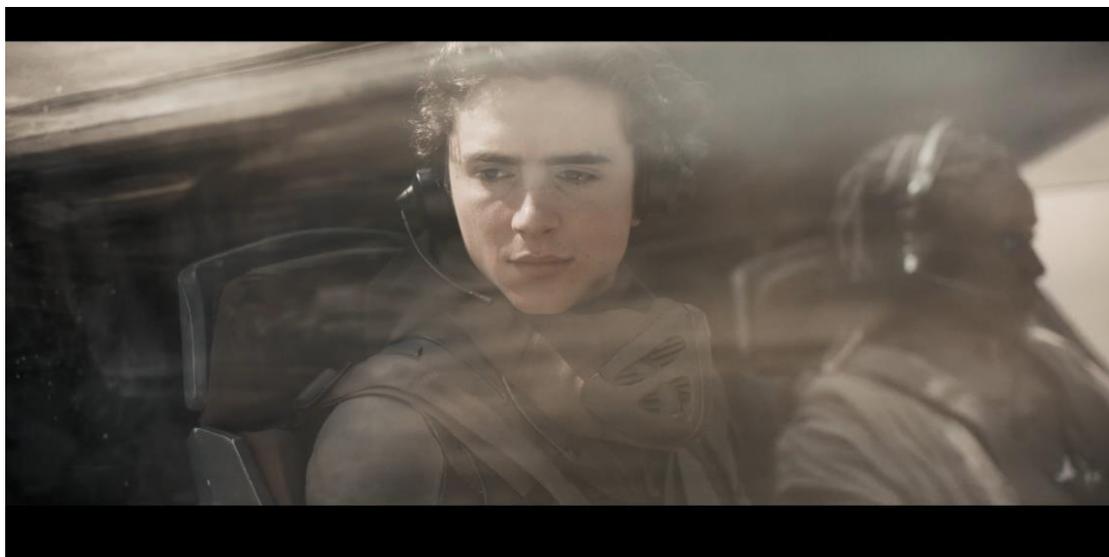


图 5.63 保罗初入沙漠

在离家和入驻沙漠一段中，音乐还有一种巧妙用法：将不同的声音和乐器以不同的方式联系起来，能够在—首曲子或旋律里把不同的力量引入冲突或统一。

这一段里，音乐采用互补的旋律主题来表示同一趟沙漠之旅的不同时空片段。即将离开卡拉丹星球前，保罗向自己的家园告别，他将手探入水中（卡拉丹星球

大面积被水覆盖，“水”这种意象在一定程度上可以指代“卡拉丹”），此时响起的是象征厄崔迪家族的类似弦乐、风笛的声音，人声音量在其次，这段音乐层次丰富，听感壮阔；而当保罗第一次踏上厄拉科斯的沙漠时（厄拉科斯被称为沙丘，沙漠在一定程度上可以作为“厄拉科斯”指代符号），他也把手伸过去将一把沙子抓起，此时响起的主调是人声吟唱，其他乐器音量次之，而其旋律与之前告别卡拉丹时是一样的。

配乐在不同的两个时刻，用不同的声音和乐器独立代表了两种环境，但二者的旋律却是一致的，这是一种叙事上的连贯动作：同一主人公告别过往，迎接未来。随着保罗更深入沙漠，这两个互补的主题最终融合在一起：人声吟唱、弦乐、风笛、鼓点，彼此交融平衡，并在高潮处戛然而止，空余留白和期待，完成了电影创作者想要表达的主题思想。



图 5.64 保罗离开家园和进入新环境对比

## （2）提示进程

音乐还有有提示故事进程的作用。在厄崔迪家族被偷袭当晚，岳医生进入保罗的房间前，有一段非常快速的旋律，确切的说更像是带着旋律的节奏，轻巧的木质材料击打声，紧张、诡谲，有别于正常的音乐叙事段落，暗示接下来发生的事将向不好的方面发展。然后保罗不安地看向门的方向，岳医生端着药走进来。岳医生正是厄崔迪家族能被入侵的关键人物，他为了救出自己的妻子，用公爵的性命与哈克南男爵做了一笔交易，破坏了厄崔迪的护盾，使哈克南和萨多卡可以轻易突袭。所以，在岳医生进门前的那段旋律，即为一提示音，提示背叛正在发生，危险将要来临。



图 5.65 岳医生进门前

有些音乐因为前后呼应的关系，也可作为提示进程的标志。当厄崔迪家族刚刚抵达厄拉科斯时，哥尼默念了一句诗词：“呼吸着时间的气息，往事如飞沙般坠落”后，一段风笛乐响起，意味着欢迎、意味着主权宣示、意味着厄崔迪战士的忠诚勇敢。当厄崔迪被入侵，哥尼带领战士舍身战斗时，又响起了同样的风笛乐。两段音乐皆因哥尼而起，尤其第二段音乐，预示哥尼将带着初来时的勇敢和忠诚，为厄崔迪奋战到底。



图 5.66 初入厄拉科斯



图 5.67 投入战斗

《沙丘》中的声音全程参与叙事，并对观众的观影感受产生了影响，除了追求接近完美的视听体验，也增加了故事的复杂性和戏剧冲突性，影片的声音体系非常庞杂，仍有大量细节可以挖掘，如音响中的环境声，沙丘自己的声音在风中流动、变化，飘在空气中的沙粒缓缓浮动，其声音在仿佛在观众周身流动，声音有了三维感，拉近了画面与观众的距离等等，受于篇幅限制，本文浅析至此。

《沙丘》中，维伦纽瓦为观众献上了一部磅礴、宏大又真实的听觉盛宴，在他的影片中充斥着对生存的哲思，声音设计也从剧本和思考中发散，人声负责串联主题和刻画人物；音响除了还原画面声音外，还担负着指示符号和更深层意义的指涉；音乐将叙事的任务背负起来，用交响化的音乐语汇诉说故事、渲染氛围、指代人物。维伦纽瓦在声音上的创新冒险、精益求精甚至是锱铢必较，为他的影片带来不同于他人的美学魅力。

## 6 维伦纽瓦电影对中国电影声音设计的启示

法国声音理论家米歇尔·希翁提到，电影不应该是视觉和听觉两种感觉的叠加，而应该是二者的融合。声音也不应该是画面的辅助，它是与画面相互成就、彼此交融的创作元素<sup>①</sup>。

丹尼斯·维伦纽瓦的电影中，声音设计占据与视觉工作同等的工作比重，影片传达的视听效果已经超越了观众们的一般视听经验，他非常善于挖掘剧本思想并且将自己的哲学性思考赋予其中，使用音乐、音响去还原场景、叙述故事、表达情感，将画面与听感巧妙结合，把理解故事的主动权交给观众而不是强硬填鸭。纵观其电影作品以及幕后花絮和专访，发现他的声音设计工作有非常值得借鉴的地方。

### 6.1 尽早筹备，整体布局

在电影工作开始筹备时，声音工作也同样应提上日程，尽量使声音工作组进入提前进入摄制组，并熟读剧本，了解故事基调和影片风格，分析思考影片主题，尽早制定设计计划并与导演团队沟通。在混录环节要注意，混录不仅仅是将声音混合在一起，而是将整个场景、故事混合在一起，这应该是个有机整体。

在最终混音环节，所有的声音应该是主创们耳熟能详的，导演和总剪辑只要做好平衡调整工作，以突出想要表达的主题即可，而不是说“这个声音不对”、“其实我想要那种声音”，那时候再去更改和调整需要大量的人力、物力、财力以及时间，各项成本大大提高，且最终大多会走向妥协的境地。

### 6.2 反复实验，精益求精

影片里，不同的演员发音，不同的表达方式，不同的表演技巧都对声音有极大的影响，而对声音不同的处理方式、不同的剪辑手法、合成手法，不同的平衡关系，也会呈现出完全不同的音响效果和叙事走向。

在声音设计工作中，大多时候不能一次找准想要的声音，是采用现场实际声

<sup>①</sup> Michel Chion. Audio-Vision: Sound on Screen[M]. Columbia University Press, 1994: 3-21.

音，还是需要拟音；是采用同期声，还是配音；拟音的话，是单个声音还是复合声音，什么声音适合被拟音对象……需要不怕繁复的、一遍一遍实验、一遍一遍与主创团队沟通确认、反复打磨的做法需要一直持续到终混。在终混阶段，每一个电影成员均参与讨论，所有声音需要大家反复听辨、确认，其音量大小、节奏快慢、旋律走向、位置放置等等，精益求精地打磨细节，直至团队每个成员都认同这个声音。

### 6.3 广学博纳，拓宽思维

声音设计团队不仅需要与“声音”相关的专业知识，还需要大量的生活经验、极强的艺术修为、广泛的知识涉猎、丰沛的艺术想象等能力，比如《沙丘》《银翼杀手 2049》的声音团队主要成员都具备音乐学习背景，因此他们对韵律的把握非常有想法，能够使声音和故事完美贴合，甚至可以让声音与主导画面。比如《沙丘》中让人过耳难忘的“音言”，是声音编辑总监 theo 从一个雷鬼艺术家那里学来的制作方法，他用低频音表现人物对音言使用的熟练程度，带给观众十足震撼感，同时也贴近人物角色。再如“隔音锥区”的设计，是终混混音师 Ron Bartlett 在一次寺庙的禅修中得到的灵感，圆形空间的声音回环往复形成特殊声场，正是隔音锥区需要的声音效果。

### 6.4 技术搭载，提升质感

电影的发展是建立在技术发展的基础上的，从最开始的默片到有声片、再到立体声，从 5.1 多声道到全景声 7.1，每一次技术的改变都会带动电影语言、语法的变化，技术越来越发展，电影的艺术性和商业性也越来越拔高。因为多维度传来的声音使观众体验感更真实、更强烈、更能被声音包裹进入故事本身。

但同时需要注意的是，不要使观众抽离出画面和故事，视听应该是统一的，不能被其他因素离间。在 5.1 时代，观影过程经常会被不同方向、尤其是后方传来的声音打扰，某种程度来讲，这是一种对叙事的破坏。

在新媒体时代，观众足不出户也可以在家、甚至任何地方观看电影，手机、平板电脑、家用电脑、电视机、投影仪等等都可以用来欣赏影片，但是，如果没有如影院中的专业设备，这些声音设计的细节会大打折扣，需要采用技术保证在

相对低端地设备中，效果也可达成。

## 6.5 细节铺垫，音乐叙事

音乐是一种听觉的、音响的艺术，音乐有其固有的叙事性，不同的音色、不同的曲调、不同的节奏可以诉说不同的故事，表达不同的情绪。

在丹尼斯·维伦纽瓦的电影作品里，音乐时常作为叙事载体出现，这样的做法避免了过多使用画外音来讲故事的情况，而是让音乐去完整情节，去填补故事空白。比如《沙丘》里，汉斯季默用几段一样的旋律但不同的音色去呈现主人公保罗不同的内心世界：未到沙漠时的疑惑、好奇；初入沙漠时的振奋、紧张；深入沙漠时的沉稳、期待。几段乐曲串起了主人公的成长历程，简洁有效又极具艺术魅力，使观众一边被包裹在音乐氛围中一边与主人公充分共情，既完整了叙事结构又完成了情绪联结。

还有一点值得一提，即使用声音指代人物。以特定声音来指代特定对象的声音表现手法在电影中不难见到，比如周星驰电影里关键人物出场时会伴随《小刀会序曲》，《黄飞鸿》里《男儿当自强》的音乐代表李连杰饰演的黄飞鸿，《卧虎藏龙》里李慕白总会伴随沉稳的大提琴声。而使用象征身份的声音在大事件中穿插交替，混音时根据形象在事件中的作用调整音量强弱，是国内电影还比较少用的声音设计手法。

在《沙丘》中，萨多卡军团和哈克南部队突袭厄崔迪家族的夜晚，多重音乐交错响起，除了哈克南人和厄崔迪的主题音乐，画面中显示混战中并无姐妹会成员身影，但却能听到贝尼·杰瑟里特姐妹会窸窣窸窣的女性吟唱声浅浅地铺在音乐中，即意指姐妹会参与了此次突袭阴谋的策划。这种方式减少了话语叙事带来的枯燥感，巧妙地将声音写入故事中，或者直接用音乐“写”出故事背景和情节，并使观众参与思考和推理，形成深刻印象，完成一次奇妙的视听体验。

然而，有部分国产影片并不重视对声音叙事的运用，认为声音只是作为渲染情绪的一种形式，音乐也只是用来烘托气氛，讲故事还是要靠视觉语言。声音设计非常程式化，哪里该用怎样的声音都是模板化的，并没有为影片量身定做，更没有深入到影片的内涵。

其实我国也有不少导演非常重视使用声音叙事，比如张艺谋、陈凯歌、李安、

宁浩、娄烨等等。张艺谋导演的《归来》里，极大程度的运用了声音叙事，减少了对白和画外音，男女主角的境遇、各自身上发生的事情、对彼此的思念、时间的流转，都通过声音和乐曲进行描写，声音的使用也为这部电影赢得了不错的口碑。国产电影如能更加注重声音设计工作，特别是将声音叙事功能重视起来，会使电影散发出叙事和艺术意义上的双重美感。

维伦纽瓦的作品里的声音最大程度的还原了电影世界的样貌并对叙事产生影响，这与声音团队不同于传统好莱坞的工作机制密不可分，这也使我国声音设计工作可以借鉴的地方。声音工作提前到摄制前，每一位成员都会熟悉剧本，根据剧本和导演的要求去创造声音；工作中需要反复实验、不断试错以及不厌其烦地创新，直至制作出合适的声音；声音团队内部、与导演、与其他部分要协同工作，不能各自为战；要注意技术更替对电影语言的影响，善于利用技术创造新语境。

## 结 语

电影符号学发展至今已经有五十余年，比起关于电影的其他理论来讲，它的成长仍稍显稚嫩，尤其是关于听觉符号的研究，其深度和广度都还有限。电影是视听艺术，声音毫无疑问是组成电影的重要符号，但目前还未得到充分重视。即便如此，其中涉及的知识已足够本篇论文分析。本文依据符号载体不同，将听觉符号从人声、音响、音乐三部分进行分类，并结合声音设计相关知识对丹尼斯·维伦纽瓦的电影《沙丘》中的声音进行了较为详细的分析。

丹尼斯·维伦纽瓦影片的典型性与经验性，多在于其在主题形成和视听呈现方面，都着眼于对生存意义、地域空间、家与世界关系的思考，他的电影里充斥着寻找真相的叙事内核，又饱含哲学性思考，这样的内核和哲思贯穿在他的视听语言里，每一处细节都蕴藏着大量思考和意义张力。他的电影总为观众带来不同于别处的视听体验，因为他的声音设计不是为了惊艳观众，而是使他们身临其境，使他们相信故事、“浸入”故事。维伦纽瓦影片中的声音设计往往内敛克制，即便是在情绪激烈的宏观大场面里，他也不会大体量地展现爆破、嘶喊等声音，而是隔着远远的距离去倾听，或是用静音来反衬激烈。

维伦纽瓦的声音团队摒弃了好莱坞惯用的程式化套路，比如镜头中出现沙漠就有伴随呼呼的风声，画面里是西部世界就会伴随嘚嘚的马蹄声，开心时刻要伴随欢快音乐，紧张时刻要伴随小提琴超高调变形，悲伤时刻就要用大提琴的缓缓诉说……他的声音团队更期待冒险和创造，运用新的声音、新的录制方式、新的混音方式、新的剪辑方式等去表现主题，但不会为了追求“新”而“新”，一切声音都要从对剧本的思考出发：电影中的世界需要怎样的声音基调，什么情绪是被忽视的，什么细节是被放大的，声音需要饱满还是简化，节奏需要一致还是延迟……先有大量的、逻辑清晰的思考，才有合格的声音产出。

《沙丘》作为当代电影视听语言的集大成之作，包含了整个电影团队的工作精华，尤其是声音部分，甚至多次指导了画面的呈现方式。其中蕴含着导演和声音设计团队对剧本的充分挖掘和深入思考，比如关于沙漠这个场域的声音设计，沙漠是这部电影的核心，它的听感应该是一望无际的孤独、寂静和炎热，这里的声

声音时常是呼吸或心跳声；环境音里有漂浮的颗粒感；音乐则是浅浅的铺垫。该团队的精益求精精神从入组一直贯彻到影片发行，经过不厌其烦地反复实验、试错、讨论、打磨，最终才形成现有声音版本。这给了我们一些关于声音设计工作的启示。

我国关于声音设计的研究起步较晚，二十世纪后相关论述才逐渐增多。对声音的重视不足从电影作品中也可窥见，声音设计没有真正立足于剧本，也没有进行深入思考，设计流程相对程式化、套路化，创新意识不足。不过这些问题是普遍存在于世界电影领域的，由于预算不足，声音工作往往被后置，带来的结果是声音无法确切表现电影主题，观众也很难身临其境。这是需要世界范围内的电影工作者和电影机制一起面对和改变的问题。

由于笔者的研究水平有限，对电影符号学、电影声音设计方面的知识涉猎不够，对丹尼斯·维伦纽瓦的作品也没有进行逐一分析，对其影片中声音的认识还停留在相对比较浅薄的层面。笔者将在后续的研究中进一步补充和完善，希望能够对我国电影声音设计的发展提供一点参考价值。

## 参考文献

### 1. 专著

- [1][法]克里斯蒂安·麦茨. 电影的意义[M]. 南京:江苏教育出版社, 2005
- [2][法]马赛尔·马尔丹. 电影语言[M]. 北京:中国电影出版社, 2006.
- [3][匈]拉贝·巴拉兹. 电影美学[M]. 北京:中国电影出版社, 1986
- [4][英]林格伦. 论电影艺术[M]. 北京:中国电影出版社, 1979
- [5][法]米歇尔·希翁. 声音[M]. 北京:北京大学出版社, 2013
- [6][法]米歇尔·希翁. 视听:幻觉的构建[M]. 北京:北京联合出版公司, 2014
- [7][美]汤姆林森·霍尔曼著. 姚国强, 王旭锋, 李理译. 电影电视声音[M]. 北京:华夏出版社, 2004
- [8][美]大卫·索南夏因著, 王旭锋译. 声音设计——电影中语言、音乐和音响的表现力[M]. 杭州:浙江大学出版, 2007
- [9]汤书昆著. 表意学原理[M]. 合肥:中国科学技术大学出版社, 1992
- [10]马睿, 吴迎君. 电影符号学教程[M]. 重庆:重庆大学出版社, 2016
- [11]姚国强. 影视声音艺术与技术——录音技术与艺术系列丛书[M]. 北京:中国广播电视出版社, 2003.
- [12]韩小磊. 电影导演艺术教程[M]. 北京:中国电影出版社, 2004
- [13]姜燕. 声音的力量-中国电视剧声音理论与创作研究[M]. 北京:中国传媒大学出版社, 2017
- [14]宋杰著. 视听语言[M]. 北京:中国广播电视出版社, 2001
- [15]亚里士多德著, 方书春译. 范畴篇解释篇[M]. 上海:上海三联书店, 2011
- [16]赵毅衡. 符号学[M]. 南京:南京大学出版社, 2016
- [17]Michel Chion. Audio-Vision: Sound on Screen[M]. Columbia University Press, 1994

### 2. 期刊

- [1]蒋传红. 论麦茨的电影符号学理论[J]. 电影文学, 2010(01):25-26.
- [2]洛特曼, 远婴. 电影语言与电影符号学[J]. 世界电影, 1992(01):144-165.
- [3]王旭锋. 好莱坞电影声音设计——视觉图[J]. 电影艺术, 2008(05):147-151.

- [4] 栾乔森. 丹尼斯·维伦纽瓦的电影研究[J]. 沈阳工程学院学报(社会科学版), 2021, 17(03)
- [5] 郑素娟. 《银翼杀手2049》的存在主义探析[J]. 环球纵横, 2018(13): 143 - 145
- [6] 邹京耀. 漫谈丹尼斯·维伦纽瓦与他的科幻电影梦[J]. 戏剧之家, 2018(14): 110-111.
- [7] 栾乔森. 丹尼斯·维伦纽瓦的电影研究[J]. 沈阳工程学院学报(社会科学版), 2021, 17(03)
- [8] 张海燕. 符号与叙事的自由嬉戏——洛特曼的电影符号学理论对电影叙事学的影响[J]. 江西社会科学, 2009(01): 48-52.
- [9] 南野. 电影/镜子与电影/梦: 想象与符号[J]. 当代电影, 2009(11): 113-115.
- [10] 徐增敏. 电影符号学与符号学——关于电影符号的若干性质[J]. 当代电影, 1986(04): 65-73.
- [11] 刘海玲. 论张艺谋电影的符号美学价值[J]. 北方论丛, 2007(02): 57-60.
- [12] 蒋传红. 论艾柯的电影符号学理论[J]. 电影文学, 2012(03): 21-23.
- [13] 张凤琳. 科幻电影中符号化空间与主体性的消解[J]. 当代电影, 2018(12): 135-138.
- [14] 庄晓霓. 简述电影音效的符号功能[J]. 北方音乐, 2014(14): 190-191.
- [15] 甘凌. 对于电影声音分析方法的思考[J]. 当代电影, 2013(04): 173-176.
- [16] 王珏. 电影声音设计的概念及方法[J]. 当代电影, 2010(03): 110-115.
- [17] 陈蕾. 太空题材影片的审美特征研究[J]. 电影文学, 2019(01): 68-70.
- [18] 罗俊. 声音设计在电影叙事中的情感导向作用[J]. 当代电影, 2015(09): 128-130.
- [19] 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
- [20] 汪月波. 米歇尔·希翁的电影声音理论研究[J]. 当代电影, 2018(05): 125-129.
- [21] 朱熠. 奥斯卡获奖影片声音设计趋势分析[J]. 当代电影, 2010(03): 115-118.
- [22] 朱頔. 简单亲切的诉说——电影《归来》声音构成与设计探析[J]. 科技视

界, 2015(13):136-137.

[23] 颜纯钧. 重返电影美学:从“宏大理论”退回[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2011(11):53-60.

[24] 王奕. 符号、视觉与双重嵌套:电影《沙丘》的梦感呈现[J]. 电影新作, 2021(06):136-140.

[25] 方小莉. 虚构与现实之间:电影与梦的再现[J]. 云南社会科学, 2018(05):172-178+188.

### 3. 硕博论文

[1] 邓碧佳. 超越边界[D]. 中国电影艺术研究中心, 2021.

[2] 李轩. 电影作者论视域下丹尼斯·维伦纽瓦电影研究[D]. 河北大学, 2019.

### 4. 网页

[1] Box Office Mojo: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1160419/?ref=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1160419/?ref=bo_se_r_1). [Z]

[2] 百度百科:《沙丘》:<https://baike.baidu.com/item/%E6%B2%99%E4%B8%98/20601683?fr=aladdin>. [Z]

[3] 百度百科:丹尼斯·维伦纽瓦:<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%B9%E5%B0%BC%E6%96%AF%C2%B7%E7%BB%B4%E4%BC%A6%E7%BA%BD%E7%93%A6/9826725?fr=aladdin>. [Z]

[4] 百度百科:沙丘小说:<https://baike.baidu.com/item/%E6%B2%99%E4%B8%98/8511253?fr=aladdin>[Z]

### 5. 参考影片

(1) 丹尼斯·维伦纽瓦导演影片

《沙丘》 2020

《银翼杀手 2049》 2017

《降临》 2016

《边境杀手》 2015

《宿敌》 2013

《焦土之城》 2010

《理工学院》 2009

- 《下一层》 2008
- 《迷情漩涡》 2000
- 《8月32日》 1998
- (2) 其他导演影片
- 《流浪地球》 郭帆 2019
- 《喜宴》 李安 1993
- 《饮食男女》 李安 1994
- 《卧虎藏龙》 李安 2000
- 《少年派的奇幻漂流》 李安 2012
- 《比利·林恩的中场战事》 李安 2016
- 《红高粱》 张艺谋 1988
- 《大红灯笼高高挂》 张艺谋 1991
- 《英雄》 张艺谋 2002
- 《金陵十三衩》 张艺谋 2011
- 《归来》 张艺谋 2014
- 《苏州河》 娄烨 2000
- 《浮城谜事》 娄烨 2012
- 《推拿》 娄烨 2014
- 《霸王别姬》 陈凯歌 1993
- 《风月》 陈凯歌 1996
- 《疯狂的石头》 宁浩 2006
- 《无人区》 宁浩 2013

## 致 谢

感谢我的导师杨晓峰对我的鞭策、鼓励和关怀，在论文撰写历程的每一个节点上都对我予以耐心的指导。

感谢陈芳英老师和张翼老师在选题和参考书目上给予我的帮助，二位老师的点拨激发了我许多灵感。

感谢李文婧、王嘉琪（两位）、侍文丽、邹广媛、周丽杰、王煜宇、苏礼晶、王永平、朱琪琪、马逸宁、曹瑞敏、李羊羊对我的鼓励和关心，让我在受挫的时候能够重拾信心。

感谢我的父母对我无条件的支持和慰藉。

感谢李光耀同志对我孜孜不倦的督促和后勤补给。

感谢学校，能重回校园真的令人开心。

感谢每一位任课老师，感谢每一位同学，认识大家，我很荣幸。

望星光照亮我们的前路，愿阳光打在你的脸上。