

The Influence of Sound Modeling on Elements of Horror Movies

Yu Ran^{1,a}

¹Sichuan University of Jinjiang College, Meishan, Sichuan, China
^a529790415@qq.com

ABSTRACT

The development of global multiculturalism has become an inevitable trend in the 2020s, and horror films with relatively fixed audiences have gradually taken up an important position, and a set of operation modes and techniques have been formed. The beginning of film development was the era of silent films. With the industrialization and large-scale development of Hollywood films, films have been transformed into audio-visual art, and the design of sound modeling is an unshakable position for horror films. The purpose of this paper is to explore the influence of horror sound modeling on horror elements, and to think about the influence of new technologies and methods on sound elements and horror atmosphere. From the development of the plot, the advancement of the characters, the contrast of the atmosphere, and the construction of imagination, etc. It proposes a methodology for enhancing the sense of terror, to meet the needs of different generations of audiences to review terror, and to better improve the viewing experience.

Keywords: Horror movie, sound element, audiovisual arts

声音造型对恐怖电影元素的影响

冉宇^{1,a}

¹四川大学锦江学院, 眉山, 四川, 中国
^a529790415@qq.com

摘要

全球多元文化发展在 21 世纪 20 年代已成必行趋势, 原本小众的受众群体相对固定的恐怖片也慢慢占据重要位置, 且形成了一整套的运作模式和技巧。电影发展之初是默片时代, 随着好莱坞电影工业化规模化发展之后, 电影转变成视听艺术, 而声音造型的设计对于恐怖电影更是不可撼动的地位。本文旨在探讨恐怖声音造型对恐怖元素的影响, 并对新的技术和方式手段对声音元素及恐怖氛围的影响提出思考。从情节发展、人设的推进、气氛的烘托、构建想象力等几个方面进行切入。对提升恐怖感官提出方法论, 满足不同代际受众的审恐需求, 更好提高观影体验。

关键词: 恐怖电影 声音造型 视听艺术

1. 前言

恐怖电影在发展的过程中多被冠以画面的可怕、声音的诡异、光怪陆离的环境、可怖的人形和扭曲的社会, 但其较为丰富的精神内核常常被人忽视。《卡里加里博士》被公认为是恐怖片的开端, 全球第一部恐怖片。其精神内核就是一个精神病患者的内心世界, 卡里加里博士在其想象世界中对社会的邪恶、残

暴也恰恰代表了其自由意志和对权威的反抗, 深层次也寓意了纳粹对德国社会的影响和对公众的蒙蔽。以及同期出现的德国恐怖电影, 均是从阴暗的真实世界里去发掘对现实的批判和人性的恐怖。再如享誉全球的《闪灵》导演用各种音画视听手段来刻画这个神秘的豪华酒店, 其实就是主人公杰克被酒店控制了意志。实则隐射了孤独的现实参照。

人们通常不会对遥不可及的事物或者从未接触

的物件产生恐怖情绪,越是生活中常见,通常的情绪,普遍的心态,普世的价值越容易共鸣出恐怖可怕的情绪反馈。比如日本经典恐怖场景多发生在卫生间,这个和普通人息息相关,每天要出入多次的地方,很容易让观众进入联想。假设发生场景转换到奢侈品店的更衣间,被吓到的可能只有喜好时尚服装的富人了。因此,恐怖片中的现实参照,不仅是对现实生活的隐射和思考,也体现了恐怖和现实之间的关联,和恐怖本身与受众之间的关系。忽略现实的恐怖是很难让人产生感同身受的可怕体验,摇坠在空中的高高在上的无论是天使还是恶魔,都只有在落地与人发生关联时,我们才会产生爱怜抑或害怕,如果只是久久漂浮空中,怕也仅有敬仰或是憎恶,或者只是徒有其表,什么情绪都荡然无存。

2. 恐怖片的类型化

传统类型上的恐怖电影我们熟知的有,凶手类,比一般的警匪电影更加残暴,凶手也更加凶神恶煞;怪鬼类,民间集合超自然力量的鬼怪等,利用超越生活制造恐怖效果,这也是最常见的类型;灾害类,自然超大灾害或世纪末日等,如《2012》《大白鲨》等。当然,也不一定非是自然界自然发生亦可能是其他兽性爆发所致。^[1]外星生物类,一般包裹着科幻元素,精神内核大多呈现了对未来的焦虑和不安。

妖魔鬼怪类是其中较古老也是最常见类型,是存在于现实和理智外的东西,较之人类扮演的反派在叙事套路和恐怖效果营造上均有自己的特色。而在此类型中有些影片鬼怪甚至不出现,利用幻觉和观众想象把反面势力营造成一个如空气般无所不在、阴魂不散的恐怖环境中。

还有一些虽然在影片分类上是恐怖片,但其实只是借助一些恐怖元素,整体叙事是温情的。广受好评的《灵异第六感》就是这样的一个例子,整体不是一个恐怖的故事,只有一些零星的惊悚片段。鬼魂亦不可怕,他们只是一些被欺负的可怜虫,希望借助他人力量完成自己在人间未完成的夙愿。虽然很多人认为这类片子不该称之为恐怖片,起码不是传统意义的恐怖片,恐怖的根基已然无存。但从影片类型划分上来说,仍是恐怖片类型,其中仍有恐怖元素介入。

在恐怖片发展的过程中也慢慢形成了一些更受Z世代受众喜爱的新类型和方式,比如,伪纪录片形式,拍摄手法与纪录片相似,更能给人以身临其境之感,也以第一人称进行叙事,与观众视觉感官无缝衔接,更增强了其心理恐怖效果和想象力空间。如《昆池岩》其代入感也要更强。同时,恐怖喜剧这种类型也更受到新人类的喜欢,恐怖和喜剧看似不融合的两个部分,确碰撞出了奇妙的火花,例如《僵尸肖恩》《双宝斗恶魔》等。同时以动作片为主打的恐怖片也日益风靡,比如《生死狙击》《刀锋战士》等。日本的校园恐怖片如《大逃杀》《老师的恩惠》等也占有一席之地。恐怖片的类型也逐渐细化,呈现多元化的发展

态势。

3. 恐怖声音造型的影响

3.1 对氛围的烘托

声音对社会生活中不存在的超自然现象、鬼怪神灵等都有一定的造型功能。声音的艺术效果配合怪异的画面及情节的跌宕多能烘托氛围,营造想象力空间。^[2]同时声音也不仅仅塑造非常规的事物亦或人类未见过或不能感知的事物,我们平时熟悉的常规事件,声音亦能形成新的造型元素,助其叙事。比如《大白鲨》中隐喻白鲨出没的音乐,白鲨算是我们认知世界中并不陌生的事物,但声音造型的利用勾勒出了观众及其敏感和紧张的神经。

3.2 打破空间差异

地域文化的差异会影响我们在观影中的情感共鸣,这是公知的不争事实。世界的多样文明使我们在文化、礼仪、行为习惯、意识形态、信仰上都存在着多元性,甚至在一些细小的事件和问题上结果也大相径庭。比如,中国人认为乌鸦为不祥之物,见之竟驱之,而日本则认为乌鸦为吉物,人人崇尚。再如中国没有所谓吸血鬼文化,自然无法产生如西方社会一般浓烈的恐怖感。印度的恐怖片多带有宗教色彩,无神论者很难产生与之共鸣的情绪。但是尽管如此,人类对于声音的判断和感觉是共通的,声音造型的利用可以打破其空间差异。随着恐怖片的不断发展,传统的恶鬼、僵尸等形象难以再从形象塑造上让观众产生恐惧的心理,声音上的设计成了恐怖电影研究的重点,力图拉长观众的想象空间,营造新的恐怖点。

3.3 丰富人物形象

声音的造型元素包含音响、音乐和对话等。它们在一定程度上都能起到丰富人物形象的作用。恐怖电影的叙事一般有两个群体构成,恐怖者和被恐怖者。被恐怖者就是观众的折射,是常规世界的普罗大众,是正常的声音语言模式,缩短观众与电影之间的隔阂。而恐怖者的声音语言设计就比较多元,也最能体现创作者的创意。这一形象是专门为了让观众害怕而设计的,服化造型往往表层,而声音造型的设计通常能震撼人心,延长观众想象空间。有时编剧通过制造反差,让观众有耳目一新的感觉,造型的反差如《孤儿》中埃丝特的设定,孤儿院中一个9岁的知书达理、清纯可爱的小女孩儿实则是33岁已及其残暴的手段杀了7人的恶魔。通过声音造型反差也能制作令人惊叹的观影效果,如《沉默的羔羊》里杀人恶魔克莱特,声音的造型处理反而是有礼有节、彬彬有礼,与观众认知中的杀人狂魔形成反差。另外,打破常规的声音设置也能引发观众对角色命运的好奇。在影片《驱魔人》中,小女孩的语言声音开始被设计成男性沙哑的质感,后面又转变成老年女性声线,让这位被恶灵附

身的小女孩儿的恐怖效果更有悬念感。^[3]

3.4 延展画面空间

声音造型中的音响多能产生打破画框,补充延展画面的作用。比如,我们拍摄一群正在读书的孩子,给定不同的音响效果,就自然产生了不一样的画面辐射。比如车水马龙的声音,观众则可以判断孩子处于闹市的学校;给鸟儿鸣叫,一片幽静的音响效果,观众就知道学习的孩童位于幽静的公园或远离市区的的地方。在影片《鬼娃娃花子》中,厕所洗手的情节又再次展现了声音造型中的音响元素对画面空间延展的作用。^[4]故事设定厕所是通往灵界的地方,画面里没有任何声音,一切都是安静的,唯有主人公洗手的环境音响。画面是一个映射的镜子,镜子里有一扇木门,突然一阵开门的声音打破了宁静。没有典型的冲突,没有异常恐怖的画面,没有悬疑的音乐,单纯的音响就构架了观众的想象空间,形成了超越画面的深层次恐怖感受。

《大白鲨》中,开始每当大白鲨出没时,就配以一段节奏明快的音乐,这段音乐后面反复频出,一出现相同节奏,观众就汗毛竖起,自然带入。显然,观众对部分推动情节的音乐音响已经纳入自己设置的想象空间。

另外,在伪纪录恐怖片或者叫仿纪录恐怖片中,因为要模拟纪录片的真实感,所以经常不会用到大起大落的音乐或者有着明显暗示作用的音响节点。在《昆池岩》中也经常用寂静的环境音来呈现最真实的恐怖感。而不知名的音响在这里是电影所需要的刺激点,在昏黑的画面中,受众的听觉功能被放大,一点音响会造成更为强大的刺激。^[5]

3.5 带动感官体验

人们对传统艺术的欣赏方式多是静态的,比如音乐大部分人还是喜欢静静聆听,而电影作为综合艺术形态,声音元素包含了音乐、音响、人声(对话、独白、旁白等)且视听元素是组合的,非割裂的,承载了多重意义。观众之所以愿意花钱、花时间走进电影院,是因为影片在不知不觉中调到了观众的感官体验。观众虽不自知是哪一种感官体验却深陷其中。

在消费主义的带动下,越来越多的消费者愿意为了视听带来的生理和感官享受买单。而恐怖片的声音造型元素自然离不开内容,但从一定程度上比其他类型片有更多的声音空间和感官刺激。在这个过程中,仿佛“快感”和“美感”已混淆不清,却又让人无法自拔。

3.6 声音缺失带来的压迫感

当创作者越来越娴熟的运用声音和画面语言的时候,各种不同创作观影响下的创作语汇也日益丰富。观众通常能从画面的缺失感受到外溢的压迫和紧

张情绪。比如平静之后突然的嘴部或眼部特写,缺失的画面亦能让观众感受到压迫。声音的缺失有异曲同工的效果。在恐怖片中声音设定通常为鬼怪或异物瞬间出现时,将当时的音响突然拉高,营造视觉和听觉的双重惊吓,已期达到心理冲击,产生恐怖效果。这种以声音节奏产生恐怖感受的方法因符合人类的生理体验,所以屡试不爽。但却无法突破,也越发显得陈旧和老套。对于有较多恐怖片观影经验的受众来说,对这种手段更是波澜不惊。

声音以它自身的不规则、不动听或者不完美唤起一种危机感,声音结构内部存在的紧张力不断生成新的视听吸引,表现为多样性的消解与增值。^[6]在影片《星际穿越》中,女演员的对白在飞船遭遇危机时突然消失,刻意的声画错位,声音从从属的关系中脱颖而出,观众受到的心理感受甚至更强烈且通常都携带想象力在其中参与。

3.7 数字音频构建的想象力声音空间

有声电影初期用的是模拟录音,主要是录制功能,把现场声音录制下来,然后对应到画面上。不到百年,模拟就上数字声音转变。不仅仅是如实记录,声音创作者可以大胆、灵活的创造声音,从记录跨越到艺术性的创作。也从画面的从属性关系中慢慢独立,音效师可以展开天马行空的想象力,为观众购置一个以现实为依托又不同的世界。

例如像《变形金刚》《阿凡达》这类科幻题材的电影,其中有很多音效或打斗在现实中并不存在,通过拟音、合成加效果器等方法创造了这些现实中没有的声音,从而在影院里为观众构建了一个虚拟的视听王国。^[7]

3.8 加强虚拟仿真真实感

随着VR、AR技术的不断成熟和进步,虚拟仿真技术结合声音元素给人的真实感已经如火纯情。为观众提供了一个超强的临场感、沉浸感,甚至超越了真实世界的感受。声音造型元素像一剂强行针,为虚拟真实又添上浓墨重彩的一笔。这个全新的3D呈现方式打破了原先的审美原则,亦拓宽了空间叙事维度。

同时3D音效以及人头录音技术的发展,音频产业也迎来了前所未有的新机遇。技术的进步为用户带来了惊人的沉浸感,如果没有画面的正面刺激,人脑感知声音通常是脑后效果。我们的大脑时刻都在处理听到的信息,并判断声源。听到声音的同时大脑也在进行视觉确认,假设听到呜呜的声音,抬头正有一架无人机飞过,大脑自然告诉我们声音来自于面前。人脑会对视觉和听觉信息进行信息处理,并对位置方向等信息整合,同时也会利用经验进行复合整合,最终做出决策。3D音效确实给了我们真实的三维声场,大脑通过三维声场可以分辨声音的高度和距离,却无法确定声音来自于脑后还是面前。如果没有相应的视觉

辅助和刺激，大脑都会自然判断声音从脑后传来。但当清晰可辨的画面介入进来，视觉和听觉共同作用下的人脑对声音的感知也产生了环绕性。所以，技术进步确实带来了声音的变革和创新，但是视听艺术同样不能缺少视觉刺激，两种载体的有机加成和包裹是视听艺术的创作核心。

从农耕社会到现代科技，人们无法逃避一个问题，人类无法总能看到听到的东西，听觉无处不在。声音造型也会在技术变革中产生更多的可能性。

4. 结语

作为视听艺术的创作者要捕捉环境、情绪、气氛、人物、心理、动作等与声音相关的信息。^[8]这些信息与电影声音的动态、层次、主客观声音元素的运用等息息相关。电影中每一场戏都有其特定的位置、特定的戏剧目的与主导情绪。声音恰如其分的运用往往能在高潮或小高潮处引导观众的情绪，完成情感的共鸣。

从电影的诞生到有声电影的出现，观众也在被声音造型塑造和改变，对声音的审美水平也日益提高，恐怖电影中的声音运用长期有着特定的模式和惊吓习惯，虽然符合受众心理和观赏需求，但长此以往观众也逐渐疲劳并产生适应性，对声音造型的研究和分析可以帮助我们梳理典型的聲音造型方式，亦可探索新的媒介和方法指导创作，为恐怖电影带来新的造型元素和指导方法。

声音作为承载艺术符号的工具，在发展和实践中逐渐呈系统化。在视听文化盛行的当下，除了关注技术革新变化，创作者也应有关照现实的创作思考和树立积极审美的职业感知。

REFERENCES

- [1] Yao,G.Q.(2002)Video recording. Beijing broadcasting institute press.Beijing.
- [2] Duan,W.N.(2017)An analysis of the evolution of film sound design and production methods since the sound era.TV Guide,18:47-50.
- [3] Cao,X.Y.(2021)Analysis of the sound design of "Interstellar" from the three elements of sound.Modern film technology.01:99-102.
- [4] Huang,P.(2020)The standard of sound film and television industrialization and the teaching of sound design.Western radio and television.04:134-137.
- [5] Zhang,L.B.(2019)Imitation of the sound pattern of a horror movie.Western radio and television.22:108-112.
- [6] Wang,D.R, Yao,R.(2011)Sound Design for The Orphan of Zhao.Film art.01:135-140.
- [7] Wang,X.C,Hu,Z.(2021)Aesthetic exploration of film immersive sound creation.Modern film technology.11:45-48.
- [8] Wang ,X.F.(2021)The directorial thinking and story construction of film sound creators.Movie review.01:19-24.