

声音设计在推动动画作品情节发展中的运用研究

韩小帅

上海东海职业技术学院，上海闵行，201100；

摘要：动画是一门综合艺术，声音设计在其中发挥着举足轻重的作用。音乐、音效和语言共同构成了动画声音。优秀的动画声音设计可以让观众深深地沉浸到故事情节之中。本文从声音设计的三个方面：语言、音效、音乐，分别论述了动画声音设计在推动情节发展中的作用。

关键词：声音设计；语言；音效；音乐；情节发展

DOI：10.69979/3041-0673.24.8.012

1 选题缘起与意义

动画作为一门综合艺术，包含了文学、绘画、音乐等多种艺术形式。从无声时期的画面展现，到有声时期视听结合，音乐、音效、语言共同构成的电影声音，对展现影片艺术特色，推动剧情发展。

声音的设计包括语言、音效和音乐设计。音乐可以奠定动画作品的基调，音效可以渲染氛围，交代故事背景，语言可以体现角色性格特点，丰富角色形象。这三点也分别在推动剧情发展上发挥作用。

2 与本课题相关的研究综述与评析

笔者在CNKI(中国知网)、万方、维普等数据库中搜索了“声音设计在推动动画影片情节发展作用”的相关文献，并进行整理和阅读，现将其主要篇目与观点总结整理如下：

国内研究状况：

赵娴在《音响·音乐·语言：动画电影声音设计的三大维度》(《电影评介》2020年08期12-16)中指出：声音赋予动画以生命，有多少部动画电影，就会有多少种构建声音世界的方式；每一部动画电影都会引入一种特殊的声音设计，因为声音能够以明了的方式标记出动画电影的特征、民族文化、地域文化，更能够建构出这个世界独一无二的“声音世界观”。

[美]Robin Beauchamp的《动画声音设计》(人民邮电出版社2011年)是针对动画叙事短片声音制作的指南。介绍了数字音频工作站软件、免费的下载资源、声音功能和设计理论以及声音力量，并提供各种声音设计的实例，使电影声轨更具感染力。

3 研究的重点、难点与创新点

研究重点：

本文采用理论与实践相结合的方式，从推动动画作品情节发展的角度，深入研究了动画声音设计中的语言、音效和音乐设计在动画作品中的具体作用。

研究难点：

声音设计包含语言、音效和音乐设计。国内对于动画声音设计的研究也很少从故事情节发展的角度出发，研究动画作品中的声音设计的运用。笔者分析与研究国内外动画作品中的声音设计，并深入探究情节发展与声音设计的逻辑关系与内在因果。

研究创新点：

本文从动画声音设计出发，将声音设计中的语言设计、音效设计和音乐设计紧密结合，探讨其在推动动画情节发展中的作用。

4 动画声音设计的定义与重要性

4.1 动画声音的分类与演变

动画作为一门视听艺术，要同时满足观众视觉和听觉的双重需要。动画作品由故事、视觉、声音三部分构成，在迪士尼动画制作过程中，常听到“百分之七十的动画效果来自于声音”的说法，由此可见声音构成对动画艺术的重要性。

动画作品中的声音，主要分为语言、音效、音乐三大类。虽同为声音构成的要素，但三者之间仍旧有着较大的区别。根据动画场景的需要，发挥不同声音的特质，创造出独特的情感表达方式，从而达到塑造动画角色、渲染画面气氛、创造时空环境、推动情节发展的目的；声音由此在动画片中站稳脚跟，成为动画作品不可或缺的组成部分。

4.2 动画声音设计在动画作品中的作用

4.2.1 奠定整体氛围基调

不同类型的声音组合可以营造出不同的氛围，奠定动画影片的整体基调。比如将大笑声、欢呼声、掌声、口哨声和快节奏的背景音乐等声音加入动画片中，可以营造出热闹欢乐的气氛，奠定愉悦明朗的故事基调；哭声、炮声、枪声、跑步声加入动画片中，则营造出战争场面，渲染紧张的剧作氛围和基调。声音设计的好坏直接影响观众对动画作品的整体判断。

4.2.2 营造真实环境气氛

动画是音画的艺术，欣赏者需要用眼睛和耳朵两个器官共同接受信息。观众去电影院观看电影时，不仅想欣赏美丽、宏大、唯美的画面，也想感受到夸张、刺激、动感的声音，体验身临奇境之感。

《僵尸新娘》中的维克多跟随墓地中出现的新娘艾米莉，来到另一个世界的地盘时，这里欢快的音乐声，酒杯交碰声，宾客的喧哗声，营造了派对的热烈气氛，为后续维克多融入阴间轻松愉悦的氛围，爱上艾米莉的情节作了铺垫。

4.2.3 刻画鲜活角色形象

动画片中角色的语言可以展现角色性格。塑造角色形象需要精准表达其思想内涵，丰富的心理活动能够展现人物的态度与情感，从而增强情绪的表达，推动情节的发展。

在《哪吒之魔童降世》中，哪吒的师父太乙真人采用的是四川方言配音，音色浑厚、语调缓慢，凸显其憨厚善良、贪吃贪睡的性格，生动鲜活的太乙真人给观众留下了深刻的印象，更衬托出魔童哪吒勇敢无畏、果断刚毅的性格特征。哪吒、敖丙、申公豹的鲜明个性，也在太乙真人的调和中达到和谐统一。

5 补充叙事画面不足

动画片中声音离开了画面就失去了合理性，画面离开了声音就损失了表达的完整性。画面为声音的展现提供依托，声音为画面的表达增加意义，弥补画面的不足。

动画电影《外婆家》讲述了一个小男孩拜访外婆家的奇怪经历。开场几秒钟的黑屏，配上汽车的声音，直接在观众心中建立了一个汽车正在行驶的场景，而劣质轮胎缓慢行驶的声音，搭配上“咯吱咯吱”的音效，表明了这辆正在行驶的汽车已经破旧不堪。这种先音后画方法的运用，既能体现声音对画面补充的重要作用，也

能引发观众的兴趣和想象。

5.1 声音设计技巧与情节发展关系

“电影剧本作者的情节构思的基础是戏剧冲突。”动画片也是如此，必须通过制造戏剧冲突达到推动故事情节发展的作用，但“要找到这些冲突不容易，因为它们往往是隐藏着的、不惹人注目的”，在以画面为主要构成的动画片中，冲突的展现变得更为困难。此时，声音设计的出现，就解决了动画片难以表现戏剧冲突的难题。

“情节”一词最早出现在晋代殷仲文《解尚书表》中：“名义以之俱沦，情节自兹兼挠”，此中“情节”指“节操”；当下，人们所认为的“情节”，一般指作品中人物与人物、人物与环境的各种关系所组成的生活事件、矛盾冲突的发展过程。

5.2 语言设计推动情节发展

5.2.1 语义展现人物关系

语言是音义结合的系统符号，是语音语义的综合体。语言是有风格的，语言中展现的语气、语态、语速和声音，能展现不同人物间的情感关系。语言对人物关系的展现，更为直接地表现在人物间的相互称谓、对话的内容、说话的语气语调等。

5.2.2 语调表现人物性格

语调即是有声调的语言。语言的旋律就是人们所知的语调（prosody）。如“我早就想做了”。军人般果断坚决的声音节奏显示了他的决心；“我不要”。这个缓慢的、慵懒的短句表现了一种拖延的感觉。

动画作品中以“美猴王”为主角的电影不在少数，如《大闹天宫》《铁扇公主》《大圣归来》等，但是他们的性格却截然不同，甚至呈现出相反的性格。在动画片《大闹天宫》中，大圣的声音语调时而高亢，时而低沉，富有变化，多用“呔”“嘿嘿”等语气助词，表现了其灵活机敏的性格。凭借此性格，大圣才能毫无畏惧地面刃难，得以回归花果山。

5.2.3 音色塑造人物形象

音色指的是声音的特色和本质，也称为“音质”。音色即声音的特色，根据不同的音色，即是在同一音高和同一声音的强度的情况下，也能区分出是不同乐器或者人发出的。

不同的音色可以塑造不同的人物形象；根据不同的

音色，即使在同一音高和同一声音的强度的情况下，也能区分出是不同乐器或者人发出的。在《白蛇之青蛇劫起》中，宝青坊坊主是个两张面孔的角色形象，人面是少女，背面是狐狸，这个独特角色的配音，在音色上以尖细、空灵为主，展现了宝青坊坊主的精明神秘。在音色选择上的成功，坊主的判断与选择，满足观众对这一形象的审美期待。

5.3 音效设计推动情节发展

5.3.1 环境音效设置悬念

环境音效，如风声、水声、瀑布声、鸟鸣声等。环境音效也属于真实音效的一种。真实音效主要是对自然音响所进行的采集、录音、剪接制作。环境音效通过渲染或紧张、恐怖等的氛围，营造不同的场景环境，引发观众的好奇心理，制造出乎意料情节，从不同方面制造悬念，吸引注意力，推动故事向前发展。

动画短片《三个和尚》，是以表现“人心齐，泰山移”为主题的经典影片。故事有个出人意料的情节，即天空电闪雷鸣，乌云密布，三个和尚认为即将会降下一场大雨，都拿出水桶等容器，等待雨水降临。可惜天公不作美。前面天空“隆隆的雷声”音效，与后面吹走乌云“呼呼的风声”音效相互应和，这两个自然音效的运用，推动情节矛盾冲突的出现。

5.3.2 角色音效设计戏剧冲突

角色音效即与角色相关的音效，如脚步声、跑步声、死亡声、被攻击的叫声等。角色音效在音效的真实音效和非真实音效分类角度上看，属于非真实音效；非真实音效是指人为制造出来的非自然音响，或对自然声进行变形处理后的音效，以及通过MIDI技术和数字音频技术完美结合而成的电子音效。

动画片《螳螂捕蝉》的故事中，蝉、螳螂、黄雀是故事的主角。螳螂要捕蝉，黄雀在后面要捉捕螳螂；这只蝉的孤独叫声，和树上此起彼伏的蝉鸣声形成鲜明对比，这种“一多一少”的音效，将他们所处的环境形成了对比，交代了这一只蝉的危险处境，让观众为它的处境而担忧，观众的期待也成为了剧情发展的动力。

5.3.3 物体音效引起转折

物体音效属于非真实音效的一种，包括各种物体发出的声音，比如酒瓶碎裂声、锤子的敲击声、火车的行驶声等等。

日本动画片《秒速五厘米》是以电车为情感主线的

电影，电车的声音元素也是观众体味主人公内心情感活动的主要参考元素。第一话《樱花抄》的主体建构在雪天、电车、相见与离别的故事情节上；创作者运用散文般的叙事方式，描述主人公们对抗着空间距离，彼此想念的故事。

6 音乐设计推动情节发展

如果说动画是赋予人物生命的过程，那么音乐就是给生命注入情感。动画音乐是动画这门综合艺术中一个非常重要的组成部分。动画音乐具有旋律、节奏、音色、配器、和声、曲式等音乐的一般特征，同时又有自己的特性，即音乐必须与画面内容、影片主题紧密联系。动画中的音乐具有渲染气氛、参与叙事、控制节奏、突出主题、推动情节发展等作用。

在很多动画作品中，音乐几乎贯穿全剧，音乐的色彩性、抒情性、节奏性等特征使其成为动画片制作中举足轻重的要素。深化影片主题、推动剧情发展、抒发细腻情感、渲染影片气氛、展现影片节奏五个方面。音乐通过在动画片中的不同作用，使影片在连贯性、完整性、感染性、戏剧性等方面得到加强。

6.1 器乐音色展现联想画面

音色简而言之是指声音的特色，也就是说在同一音高、音强的情况下，我们依然能够分辨出不同的发音器材，判断所依靠的就是不同发音器材的音色。

动画片《幽灵公主》中有一段邪神要袭击阿席达卡所在村庄的情节，配合这段情节的音乐非常有气势：开始是厚重密集的鼓声与低沉的铜管乐演奏，接着小提琴在高音区上进行拉奏，音色尖锐而神秘，铜管乐的音色粗犷而稳健，象征着邪魔强大的力量和不可战胜的士气。

6.2 音乐节奏凸显人物性格

节奏变化是事物发展的本原，是艺术美的灵魂。音乐中的节奏是指音时值的有组织的顺序，是时值各要素一节拍、重音、休止等相互关系的结合。强弱、快慢、松紧是节奏的决定因素。节奏的作用是把乐音组织成一个统一的整体，体现某种乐思。

动画片《雄狮少年》运用了鼓——这一具有极强节奏感的乐器。鼓声带给听众一种热血沸腾的听觉感受，符合本片慷慨激昂的风格，表现出主人公阿娟不屈不挠的舞狮精神。在每一次受到挫折的时候，内心的鼓点声响起，不断地激励阿娟再一次振作精神，推动阿娟一次

次尝试与练习舞狮的情节发展。

6.3 音乐音调表现内在情感

所谓音乐旋律，是指经过艺术构思而形成的若干乐音的有组织、有节奏的和谐运动。它建立在一定的调式和节拍的基础上，按一定的音高、时值和音量构成的、具有逻辑关系的单声部进行。旋律伴随节奏，能够扩展体验，激发大脑寻找联系。

水墨动画短片《牧笛》中，吹着短笛的牧童悠然地骑在牛背上，走过杨柳依依的林间小道，伴随着的是和煦的春风，与林间明亮的虫鸣声相和。牧童在树杈上睡着后，梦到牛丢了，表现了牧童内心紧张慌乱的情绪。推动了牧童在找牛的路途中，吹起了竹笛，引来百鸟的情节发展

7 结语

动画声音设计是动画创作不可分割的一部分。声音

设计对于影片的作用不仅在于提升短片质量、奠定影片基调、塑造空间感、传递内心的情感、确定影片的风格等。在现代动画发展快速的势头下，一个情节逻辑合理，剧情流畅有趣的故事，会更能得到观众的欢迎。我国的动画作品在使用声音设计推动情节发展上还存在些许差距。在今后的动画作品创作过程中，不断地优化声音设计在推动故事情节方面等各方面的运用，才能持续推出更高水准的国产动画作品。

参考文献

- [1]裴雅勤,殷默刚.动画声音[M].江苏:江苏科学技术出版社,2010(03):33.
 - [2]Robin Beauchamp 著,徐晶晶 译.动画声音设计[M].北京:人民邮电出版社,2011(08):42.
 - [3][苏联]B.尤纳柯夫斯基.电影剧本的情节构思——为电影剧本征文而作[J].世界电影,1956(10):43.
- 作者简介：（韩小帅，1996-10，男，汉，上海闵行，上海东海职业技术学院，硕士研究生，助教，动画。