

畫面與聲音的對位構成

白克

(一)

有聲電影的發明，最初的原始功能，無非是銀幕上的人物說話能夠同時化地聽見聲音，伴隨着動作而來的事物也會發出聲音，但這種發明却並不意味着電影藝術的進步，因為這純然是技術上的成功而已。

聲音附加於畫面之中，因對白而使鏡頭不能不拖長，將本來鏡頭迅速轉換的基本形式為之破壞；因實際事物聲音的重複累贅（如開門，關門的聲音），有時反而分散觀眾對畫面主要對象的注意；這些都是早期有聲電影為人所詬病，而認為是反使電影藝術倒退的原因。

有聲電影的進步，是在聲音從寫實的附屬地位中解放出來，而能與畫面作為對位構成以後，把聲音當作脫離視覺影像的獨立因素來使用，這才是真正聲片藝術的開始。

(二)

聲音與畫面的「對位」(Counterpoint)，是電影上對位法的大胆創造，而在今日則是發展到燦爛無比的境地，成為電影藝術的表現法則之一，也就是所謂：「聲音蒙太奇」。

對位法本來是音樂的技巧，指兩列樂音的對位而為協和音，以獲取渾然和諧的效果；電影上的對位，則指鏡頭畫面與聲音的對列，雖彼此表現各別的劇情，却造成單是畫面，單是聲音不能完成整個效果，而必須音與畫作有效地對位構成，才能創造藝術上完整的意境。

與鏡頭畫面構成對位的聲音可分為三大類：

第一類：不離實際根據的，所使用的音，雖不一定是當前鏡頭畫面中應有的，但却是畫面中實際環境所可能發生的，包括脫離發音映像的，以及主觀化的實際音。

第二類：絕離實際根據的，所使用的音，誠然為現實音或變格音，但却不是畫面實際環境裡所可能發生的，包括純主觀的，以及風格化的現實者。

第三類：現實音的代替，所使用的音，不僅與畫面中的實際環境無關，而且和一般的現實音也很少相似，包括模仿音樂，以及抒情音樂。

茲分述如下：

(一)不離實際根據的音 有聲電影的原始時期，搖鈴聲必見：「鈴

」的畫面「特寫」，火車的汽笛聲，畫面中必見一長列的火車，諸如此類，有時成為重複和不勝其煩的累贅，所以聲片藝術表現的第一步，是音與畫的離異，音帶可不必同時性的配合，時而滑移於前後鏡頭畫面之中，成為該鏡頭的景外之音(O.S.)，其用法有好幾種：

用景外之音(Off Scene) 鏡頭外的聲音，如果聲音先於畫面出現者，其目的往往是將後起出現的鏡頭事物以一種介紹和開始的作用，使觀眾先聽到聲音引起注意，然後等待事物的出現；最常見的例子：如一位交際花之類的角色，先讓觀眾聽見她嗲聲嗲氣，裝腔作勢地叫嚷：「啊喲！我來遲了！」，然後門開處，看見她迎風招展般進來，這自然就會引起觀眾特別地注意。

景外連用的聲音方法很多，有時男女兩人對話，男的聲音移滑到女的畫面上，女的則作諦聽反應狀；在喜劇手法中，有時更將對話相互地移滑在對方作成對比；其他如通過劇作者所要表現意境的「旁白」，或解釋劇情發展的「說明」，都可以用景外之音。

(二)實際音的寫實對位 音與畫對位構成中所用的音，以利用場景中實際可能發生者居多，這種技巧稱為寫實的對位(Realistic Counterpoint)；這種用法即實際音雖與鏡頭中的畫面映像同時出現，但內容却絕不一致，而成為全然不同的獨立因素；例如曾在一九五七年坎尼斯影展中獲獎的法國名片：「最後逃生」，這部片子中從頭到尾看不到一個火車的畫面，但時刻却有火車的汽笛聲與車輪輾動的隆隆之聲，而在最後更利用這種火車的實際音，構成音畫對位的高潮，片中當那兩個青年逃犯屏息凝氣地匍匐在監獄的牆頭上，在死般的沈寂中不斷由牆外傳來尖銳刺耳的汽笛聲，車輪輾轉聲，使劇中氣氛煊染得非常緊張，兩年青的逃犯就利用火車的汽笛和隆隆聲中殺死了守衛的德國兵，這是多麼巧妙的音畫對位。

音與畫各經過高度的選擇，分別表現出一長段的事物，而在客觀過程中有機地相互發生連關作用，觀眾在視聽方面毫不困難地將兩者融渾在一起，而獲得完整的印象，這就是初步的音畫寫實對位。

(三)主觀化音 實際音的主觀化，是聲音脫離寫實形態的更進一步，這是根據人類實際生活經驗而來的。在鏡頭運用中，視聽方面有主觀攝法，例如酒醉後看出去模糊的影像，以超焦點攝影使被攝對象疊形不明，所謂雖視而不見；就聽覺方面說，「聽而不聞」的主觀心境，一個人也常常會發生的，例如你在房裡聚精會神地看一本精彩的小說，這時有人叫你的名字你却會聽不見；當你在馬路上走的時候，如果一旦心事重重，正在凝思一

件什麼事情，街上喧鬧的車馬聲，就會聽不見，但當一旦思路被阻的時候，嘈雜聲就會開始聽得見，而且愈來愈響。

聲音中的主觀音，是照着人物或導演的主觀要求而被處理着的，錄音機可以自由來控制傳達這種主觀，即利用聲音的「淡入」或「淡出」來，自由伸縮符合主觀的印象，比畫面開麥拉的表现手段要方便多了。

(丁)選擇用法 將實際音加以選擇，造成主觀的效果，稱作選擇用法，這種選擇，可分「數」的，「量」的，或「質」的。音的「數」的選擇，普通影片中或多或少存在着的，當然不是為表達上述那樣狹義的主觀效果，而是導演表現於全片處理歷史上廣義的主觀。

音的「數」之選擇，普通影片可分三類：(A)對白是寫實地攝錄的，關門聲或脚步声則被省去。(B)音樂則非寫實地附加着。(C)若用自然音而少用音樂，則表現着更高度的寫實處理，反之，若少用對白，多用自然音與音樂，就表示比較非寫實的處理了。

音的「量」之選擇，最淺顯的例子：如一個人坐在夜總會內，用手指塞入耳朵，於是那裡的自然音，人聲和樂隊的演奏聲就消逝而不復聽見，當手指移開時那噪音與樂音就又復高張而清晰可聞，當然，這裡聲音的停止是出於必然，由人的動作可以預料的，因之除用在喜劇上外，并無多大效果。

音還有「數」與「量」的選擇聯用，例如一個人正在房裡安靜地看書，突然聽見慘叫一聲，他起身望窗外，最初除街道外，什麼也沒看見，這時候，街上當然有汽車的喧雜聲，可是這些聲音却并不傳入他的耳朵裡去，在他主觀的聽覺上，還祇殘留着最初引起他吃驚的那種慘叫(這是數的選擇)；他再看着街上，終於發現那慘叫的地點，街邊有着一大群人，原來一輛汽車撞傷一個行人，負傷者已躺在地上不能動，有人正在抱着負傷者起來，他看到了那個剛才慘叫的負傷者，於是在街上的騷音就突然進他的耳朵裡，那騷音中，有救護汽車喧高的警笛聲，公共汽車的喇叭聲，逐漸擴大增多起來(這是量的選擇)，於是在這聲音的共鳴包圍中，他的注意力開始集中到那負傷者，看見是男的還是女的，穿着什麼服裝。

從以上的例子中，說明在表示主觀的程度，上，視覺與聽覺的注意之間有着極近似的平行，有時最好使畫面映像較聲音更客觀，有時則反之；但在音與像同時出現時，自然畫面映像倒聲音容易引人注意，因此，以畫面映像表示客觀，以聲音表示主觀，照例比較妥當些，主觀的鏡頭，除非以非常的攝影技巧慎重地使用，則不免引起模糊怪異之感的。

(三)

由於音的性質上的選擇，已經意味着音的本身改變，這時候的音已顯

然不是場景實際可能發生的，因此我們不能不研究到絕離實際根據的音。

(二)絕離實際根據的音 畫面場景中實際發生的音的利用，這類音的長處是可以不致損害影片內容的真實感，但缺點則在於聲音仍拘束於實際，不能作為獨立的因素自由運用，使聲音自由地突破這實際拘束的，是卡通片與喜劇片，這是由於此一類型影片本身的風格使然，因為真實與否無損於藝術表現的效果，這種脫離實際的聲音，有下列的用法：

甲、純主觀音 絕離實際根據的純主觀音，必須慎重使用，因為觀眾容易誤為實際音，從而把劇情弄糊塗，新聞片與紀錄片中的說白，絕不會被設想為實際音所發生的，這是因為觀眾已經默認這種方式，不致引起誤會；但在一般劇情片中，這種憑空發生的現實音，常用於說明人物的純主觀錯覺，也祇能限定於觀眾已經充分準備接受這種主觀的場合才可安全地使用；如「兇手」一片中，劇中人物因殺人犯罪，心裡充滿着恐怖，於是走在街上聽見：「你殺人」，回到家裡也聽到：「你殺人」的聲音，四處都有聲音在宣告他殺人的罪行，由於這個兇手神經緊張，心裡反常，所以這樣主觀音的運用，可以取得好的效果，而易為觀眾所同感而接受的。

乙、註釋用法 (Commentary Use) 凡是常與實際場景無關，講白者或劇中人純主觀的旁白，稱之為註釋用法，這種用法中最足注意的是「內部獨白」(The Internal Monologue)，「內部獨白」，是文學形式之一，但文學太受文字語詞的限制，戲劇則為自然主義的形式所拘束，祇有在電影裡才能完全實現，像「老人與海」中，一個白髮蒼蒼的老漁人，獨自一個人在大海裡與魚搏鬥，在那麼冗長的大段戲中，「內部獨白」佔了非常重要的表現形式，是「註釋用法」最好的說明，愛森斯坦曾經誇張地認為：「有聲電影的真實材料，當然是「內部獨白」。這意思也就是說「內部獨白」在聲音表現用法中佔有極重要的地位。

(丙)風格化音 風格化的音是使現實音賦予風格，使之樣式化或誇張化，也就是使音的本身與發音的畫面實際明白地離異，這可以說是聲音從寫實狀態中解脫的最後一着；所謂式樣化或誇張化，也就是使實際上的現實音朝着想像上的音轉化，以達到所要表現的情趣；但這原來的音與所轉化的音之間，必須有音調上的某種類似，使轉換可能而不勉強，同時也常須有性質上顯著的差別，使觀眾不致將表現手法誤為實際，例如火車行進中車輛有節奏的隆隆聲，將之風格化可以成為有節拍的打鼓聲，汽笛聲更可以低音喇叭吹出喜劇的風格化音。

丁、聲調用法 (Tonal Use) 性現實音樣式化或誇張化，以音調的近似為基礎，這樣的音的使用法稱為「聲調用法」，因為音的變化必須明顯，所以它的方式就不能離開語言，自然音，以及音樂這三種音的相互轉換

從說白轉化為自然音，例如差利却別林的「城市之光」片中，開場是銅像揭幕典禮，一位高貴來賓致冗長的祝詞，但這祝詞的台辭却被樣式化的聲調，莊嚴的演說，經過這樣的一層喉舌的自然音，完全是沒有意義可笑的聲調，莊嚴的演說，經過這樣的一層喉舌的自然音，自然是沒有意義可笑的。

從自然音轉化為說白的例子，則見於阿弗萊德希區克早期的作品：「三十九歲」中，有一場戲，火車輪的節奏聲音轉變成無形體的噪音在重複說着：「他使不得，他使不得，他使不得……」（*He mustn't. He mustn't. He mustn't.*），火車輪的轉動聲調恰和感情急切的語調符合節拍，這樣聲調的用法，無形中提高了戲劇性的藝術創造。

說白或自然音轉化為音樂，是小歌劇，或音樂喜劇片中最常見的，例如「國王與我」與「奧克拉馬之戀」片中，男女主角兩人一問一答地對白着，語調逐漸轉化為歌曲中的調子，於是樂隊開始伴奏，一場歌劇就開始；從自然音轉化為音樂的例子更不勝枚舉，如「巴黎屋簷下」中，兩個人舉酒杯互碰，從清脆的玻璃撞擊聲中發出「叮」的聲響而引起樂器的人聲，又如同片中一群少女去巴黎，夢想成爲歌星，在火車上，汽笛聲，輪轉聲的自然音慢慢轉化為音樂，這也是最好的聲調用法。

(四)

除了「不離實際根據的音」和「絕離實際根據的音」之外，在音畫對位中最後的一種是：

(三) 代替的現實音 音樂是現實音的最好代替，電影中的音樂，以使用於無音部分者爲多，在原有現實音的地方要使用音樂來代替時，爲着避免引起不自然之感，現實音是無法完全取消的，因此常將現實的騷音採入音樂之中，使音樂與鏡頭內容具體一致，其運用的方法也有若干種：

甲、模仿用法 音樂採入或模仿現實音的，稱爲音樂的「模仿用法」，最常用的原始方式是現實音完全保留其具體性，而用模仿這實際音的音樂巧妙地配合着，例如描寫棒球明星詹姆斯披索爾的傳記片：「懦子雄心」中，在擊球成功興奮過度而成癡狂的一場戲中，群衆的噪音配上相似的音樂配奏，效果極佳。

另一種方式是現實音雖完全保持其具體性，却被按照樂理來加以組織化，如「金貝王國」中，描寫水壩的建築過程，以起重機，電焊響聲等噪音節奏化地組織起來，自然而然地有着音樂性的感受。

乙、感染用法 音樂通常使用在沒有現實音的聲片部份，但不可無原

則地將這種無音部份填滿就算完事，音樂必須和鏡頭內容保持着綜合的關係，要是平行而表示場面氣氛或人物感情時，就要渾和到彷彿是從那場面情景中自然發生的；使用這種音樂，配合映像影片來感染給觀衆以某種情緒的，叫作音樂的「感染用法」。

音樂的「感染用法」有單純用於描寫氣氛或心理者，如有名的音樂傳記片：「翠堤春曉」，約翰史特勞斯清晨和他所愛的女伶在林園中坐在馬車上漫遊，從馬蹄的奔跑節拍到漸漸引出一維也納森林舞曲的旋律，於是由此曲子的伴奏一直伸展到畫面上兩人在跳着華爾滋，將兩人的心裡和當時的氣氛，借音樂的力量感染給觀衆。

感染音樂除了氣氛心田描寫之外，還有其他的作用：
鬆氣 人物感情鬱積到相當程度，一旦奔放，這種內心感覺常以音樂來作抒發感情的表現，如「居禮夫人」片中，居禮夫人聽到丈夫的悲耗以後，半天不作聲而呆若木人，及至衆友辭出，一人獨留的時候，拉緊窗簾突然長嚎痛哭，音樂也伴隨而起，好像替劇中人將感情發洩出來一樣。

轉調 場面情調的傳達，音樂要比畫面來得直截簡便，特別是從一種情調轉變到另一種不同情調的場合，用音樂可以使觀衆的心境於不知不覺間跟着轉移，例如從普通客廳轉到咖啡館，夜總會或郊外幽美的場面，利用音樂可以獲得轉調的順暢效果，使觀衆很快沈浸在所轉換的情景中。

對比 純音樂的音與鏡頭內容情調對比性的運用，可說是音樂被作爲音畫對位中最富藝術創造的手段，例如史丹利克蘭瑪的「氣壯山河」一片中，當西班牙人民以巨砲行列奔向法國城堡的時候，音樂以進行曲伴奏，但及至描寫敵方準備防守的場面時，音樂立刻轉變爲急激緊急而帶威嚇性的調子，最後巨砲第一響爆發，命中城墜的時候，轟然巨響與昂揚雄壯的樂聲齊鳴，音樂也到達了高潮，觀衆的情緒自然地被激動了。

主題樂 電影雖然劃分場面與段落，以「淡入」「淡出」來區別，但自始至終，是有主題貫穿着的；同樣音樂雖在各個場面不同，也要求着一貫全體的調子來統一，因此表現主題的伴奏樂，就成爲電影音樂最完善的形式，例如「羅馬之戀」中的主題歌：「神泉中的三個銅幣」，就一直在片中時隱時現地伴奏着的。

(五)

電影畫面與聲音的對位構成，是有聲電影的基本藝術形態，作爲一個導演，如何去把握和恰到好處地加以運用，則全視個人的藝術修養而顯其優劣，以上所述，都是一些最粗淺的原則，初學者可供參考。

電影三講