

对动画“配音”观念的反动

——迪斯尼动画声音范式解析

方明星

摘要：艺术审美来源于视听，但“视”主“听”次成为艺术史的主流；表现在动画艺术中，则是“配音”观念根深蒂固。动画既是人类认识世界的手段，也是艺术的起点；动画既应包含“画”，也要包含“听”，二者结合才是完整动画艺术；迪斯尼动画艺术中“听”的主体地位的逐步确立，代表的是“艺术的延伸”过程。迪斯尼通过音乐、对白与音响主体性的营造，实现了动画声音的独立地位。迪斯尼动画音乐神秘与流行相结合、旋律优美、深入参与剧情，对白语调简洁、语词简单，音响与角色、场景高度融合：它们是迪斯尼动画声音范式的主要构成。

关键词：动画；声音；配音；主体性

作者简介：方明星，男，副教授，文学博士。（浙江大学 人文学院，浙江 杭州，310028）

中图分类号：J933

文献标识码：A

文章编号：1008-6552（2012）04-0062-07

动画与影视一样，都是视听艺术。视为画面，听为声音，二者完美结合，构成有机艺术整体。艺术审美的来源就是“视”与“听”，柏拉图认为：“美就由视觉和听觉产生的快感”^{[1](199)}，亚里士多德继承了这一思想：“审美愉悦主要源自视觉对象和听觉对象的和谐，而不是味觉和嗅觉造成的愉快刺激”^{2}，黑格尔则将其推进生命哲学层次，认为视觉和听觉不涉及功利，是为了“获得感觉而存在的定性”，是“无欲念的感觉”，因而与审美关系密切^{[3](12)}。但是“视”“听”在艺术中的地位并不一致：“视”为主，“听”为辅，成为艺术史的主流。着眼于“视觉”的艺术无论是数量、质量等，都远远超过着眼于“听觉”的艺术，这一美学传统延续到影视、动画等现代视听综合类艺术形式上，依然惯性向前：“视”为主角，“听”往往被称为“配音”，处于从属角色。

尤其在动画艺术中，“配音”观念根深蒂固。但迪斯尼动画则在市场中搏击中，很早就认识到了“听”作为“独立主体”地位的重要性，将视、听从主从位置变成“双主并立”。当然，“双主”并不代表这两者之间互不相关，恰恰相反，他们的联系更为复杂，表现形式也更为独特。

—

“画”一直是动画的基本立足点，其内涵变化不大。关于“画”的来源，可以追溯到人类远古对世界的图像把握。中国古代的图像又被称为“象”（同像），“象”成为天下万物的模仿物，如《尚书》上的“乃命羲和，钦若昊天，历象日月星辰，敬授民时”（《尚书·尧典》）；但静止的图像与由风雨雷电、奔跑的动物组成的运动世界构成了认识上的矛盾，中国哲人很早就对此有了明确认识，“象”被赋予了动态含义。《周易·系辞》上说：“圣人有以见天下之赜，而拟诸形容，像其物宜，是故谓之象”、“是故君子居则观其象而玩其辞，动则观其变而玩其占，是以自天佑之，吉无不利”。根据这些阐释，

我们可以推论，“象”并非是我们通常认为的静止画面，而是在不停运动着的。

诸多的原始图像亦是对人类“动画”观念的有力例证。如距今二三万年前的旧石器时代，在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内人们发现了大量的旧石器时代的壁画。在这些壁画中，用各种颜料描绘了许多动物的形象，如野牛、猪、鹿等，其中一只野猪的形象与众不同：除了栩栩如生的样貌，这头野猪的腿被重复画了好几次，从而整个野猪具有一种运动感，这是世界上最早的“动画现象”。不仅外国，中国也有。在我国青海发现的马家窑文化时期，大约距今四五千年前，出现了“舞蹈纹盆”，它描绘了三组手拉手作舞蹈的韧性，每组边上有两个人物形象，其手臂都画上了两道线，盛满水后盆中的团仿佛水中起舞，这是中国早期的“动画现象”。

限于技术手段，早期模仿世界的动画艺术是较为粗糙的。借助于现代科技，画动起来变得极为简单；通过逐格拍摄技术以及发展到后来的电脑捕捉技术，可以创造完全拟真的运动世界。但这又涉及到另外一个问题，人类为什么要让画动起来？

这是因为，动画既是人类认识世界的手段，也是人类根据世界本体来重构艺术空间的最初原点。但让画动起来，只是艺术的第一步，它只诉诸于人的“视觉”，只有加上另外一方——“听觉”，才是完整的艺术世界。

影视与动画，是艺术发展史上的奇迹。从它们开始，“视”“听”这一对长期分家的姊妹终于又合在了艺术之家里。它们不仅是用活动的画面来激活人的“视觉”艺术审美，更用多种多样的声音将“听觉”审美加入进来，构成了完整的“美感”。麦克卢汉曾提出著名的“媒介是人的延伸”的观点，他指出：“任何媒介（即人的延伸）对个人和社会的任何影响，都是由于新的尺度产生的；我们的任何一种延伸（或曰任何一种新技术），都要在我们的事务中引进一种新的尺度。”^{[4](33)}；而将“听”的艺术结合进“看”的艺术，则可以称之为“艺术的延伸”；而且，随着视听艺术融合度的提升，尤其是“听”的地位逐渐提升及其“主体地位”的确立，正在迅速改变着艺术史的面貌。

影视艺术的画面与声音是基于真人拍摄的，它们是对生活的复制和改写，这里对其存而不论。我们关注的是动画，在现代动画艺术中，声音是如何被加入进了动画，它在动画中的地位如何演变呢？下面我们结合迪斯尼动画的发展来探讨一下这个问题。

迪斯尼早期动画都是默片：只有画面，没有声音。由于表现力的相对缺乏，这一时期的动画片都以五六分钟的短片出现，作为影院正式电影的附属物播放。

在1927年美国华纳兄弟出品的真人电影《爵士歌手》中，首次出现了同步发声。沃尔特·迪斯尼敏感地抓住了这一趋势，他认识到听觉的加入将是动画电影的另一生命；在此理念下，迪斯尼也是世界历史上首部同步发声动画电影《蒸汽船威利号》诞生了。这部动画片前半部分，让动作配合汽笛的节奏，后半部分则是配合“稻草中的火鸡”的节奏。虽然主要采用的是音乐，而不是实时的对白和音响等，所使用的手段也非常简陋，只是根据动画的画面来配上不同的声音和音乐，但这一过程却具有划时代的意义。在无声的世界中，突然出现了一些音乐，让观众们的视觉可以与听觉一起运行，在传统的“视”的艺术之外开辟了新的天地，效果极为震撼。在《蒸汽船威利号》上映后，其社会反响完全压过了当时上映的所有真人电影，美国当时的主流媒体纷纷发表评论，称迪斯尼创造了“此后要被称作‘米老鼠’的角色”，称赞这部影片是“一部有创造力的影片，…片中的哼、哈、尖叫以及各式各样的声音，都增添了喜剧色彩”^{[5](30)}。与以往迪斯尼动画片相比，《蒸汽船威利号》在画面上并无多大创新，但只是因为加入了声音，就产生了神奇的效果，所以说，声音无愧于是“艺术的延伸”。

动画声音的表现方式随着它在动画中的地位逐渐发生改变。早期，迪斯尼动画声音与画面的关系以音画同步为主。所谓音画同步，就是根据画面，配上不同的声音，声音是对画面的补充与发展；音画同步使得角色的性格、感情表现更加完整。如米老鼠米奇伴随着有声动画而诞生，并成为一代经典，

声音对角色的塑造功不可没。而米奇的声音之所以能与画面水乳交融,是因为这个角色有着直接生活原型。创作者发现,米老鼠的冒险精神、正直诚实、缺乏世故以及要胜过他人的幼稚野心等,和他们的老板沃尔特·迪斯尼如出一辙;因此,老板的局促不安而慌乱的假声,说话之前先发出怯懦的“哦哦哦”声,自然成为了米老鼠声音的直接来源。动画加上声音以后,实现了与真人的完美叠印,但其艺术感染力却远胜过生活中的原型。当然,在音画同步中,声音虽然重要,依然处于从属的地位,其表现力也受到很大的限制。在逐步意识到这种方式的缺陷后,新的音画对位逐步取代了音画同步。

音画对位,指的是画面中演绎的内容与声音所表达的感情之间是一种对比关系,以此使音画的结合产生丰富的表现层面,从而揭示深刻的内涵。到了对位阶段,声音就一定程度上摆脱了画面的限制,可以运用更加灵活的手段和方法来表现画面。声音与画面,组成了同位、并列、反向、重列等多种方式,极大地丰富了动画的艺术表现力。

音画对位是对音画同步的一个重要发展。它使得声音逐步解放出来,成为参与剧情、表达感情的有机工具。但从总体来说,音画对位中,声音还是附属于画面而产生的;动画是先制作出画面后,声音通过发挥自身的创造性,来增强画面的表现力。因此,动画的声音依然没有摆脱从属地位。

但动画的发展却需要声音挣脱画面的藩篱。从默片到音画同步再到音画对位,动画的声音逐步在获得自身的“主体性”,在这一过程中,每一变革都使得动画实现了大幅度的“艺术的延伸”。在动画声音完全摆脱了画面的羁绊,成为与画面并立的“自我”的时候,这种“主体性”才真正确立了下来,它的出现意味着动画发生了革命性的变革,成为了动画艺术史上发展的另一座里程碑。

二

有必要阐释文中“主体性”概念。当下,对“主体性”的认识歧义丛生,后现代的哲学家们甚至认为当代已经是“主体性的黄昏”,^[6]主体不再存在,对此笔者无意进行细致辨析。本文中所谓“主体性”,主要是指动画声音摆脱了从属地位,拥有了“独立身份”,并与画面这一“他者”最终共同构成了动画艺术^{①[7](255-256)}。

动画声音由音乐、音响、对白构成。在这三者中,音乐是最早在迪斯尼动画中出现的,音响、对白的发展则慢。但在后期的迪斯尼动画片中,音乐、音响和对白已经难分伯仲,共同组成了“有意味的声音”,他们之间相对来说既是相互独立的,又是相互依存的。

音乐是跨越文化、民族障碍的艺术,是迪斯尼动画走向国门、征服全世界观众的主要手段。音乐既可以组织叙事,也可以抒发感情;它使得动画既可以紧张激烈,也可以百转千回,让叙事结构错落有致。

但根据画面来组织音乐却减低了音乐的表现力。一部完整的音乐,其中就蕴藏着感情的抑扬顿挫和故事的高低起伏。但动画的画面却是相互组合关系,往往更加零碎、生活化,并不流畅。依据画面来配音乐,无异于缘木求鱼;因为音乐一旦被拆得零散,它就不再能够进行有效的表达。让我们来看一下《狐狸与猎狗》中的一段。在建立友谊的小狐狸与小猎狗被分开后,电影用一些镜头表现了狐狸和猎狗的成长,这些镜头是根据音乐来组织的。在一段舒缓的音乐中,树叶飘落,秋天到来;但是音乐声越来越急,那是因为雪花渐紧,冬天来到;激越的音乐突然减弱、消失,镜头中插入了小虫子和两个小鸟斗智斗勇的画面,作为“插曲”而存在;随后舒缓的音乐主调再次响起,是猎人带着两条猎狗在冰天雪地的森林中打猎,小猎狗逐渐在成长,但整体的舒缓之中突然音乐变得急促,因为小猎

① 法国现象学存在主义认为,主体和他者的关系有三个层面:我与他人相关,但他人不是世界中的客体,而是主体;作为主体,他人确定了新的意义层,或者说体现了主客关系的一些新类型;他人存在确定了与文化世界的关系。

狗发现了猎物，这代表着猎狗在进行成长中的蜕变；之后随着天气的转好，音乐变得开阔，而画面上的猎狗和狐狸都已经去掉了稚气，逐渐变成对生活有力的掌控者。从上面的一段简略分析可以看出，动画画面与音乐之间总体上是配合的，但是这一段动画音乐的主体性地位并没有完全得到确立。一方面，音乐有时脱离了画面，动画音乐表面听起来很流畅，但却并没有和画面配合，整体的舒缓音乐显得画面镜头活泼不足；另一方面，画面有时脱离了音乐，音乐是完整的，但画面却经常突然中断，让动画镜头切换之间出现了脱节，破坏了动画整体的协调性。这在一定程度上体现了主创人员对于音乐与画面“谁主谁次”摇摆不定，从而造成了部分时候画面与音乐两不相干的情况。

随着音乐蒙太奇的出现和成熟，动画音乐的主体地位真正确立了起来。所谓音乐蒙太奇，指的是当一组镜头是用音乐来组接时，音乐不仅成为连接这些镜头的纽带，同时赋予这组镜头以镜头之外的涵义。音乐蒙太奇实现了对画面的控制，即随着一段完整的音乐的进行，与之相伴随的是对应的画面，画面是音乐的形象阐释，音乐则是画面蕴藏的感情深度诠释，二者结合在一起共同开拓了动画片的表现空间。同样以成长的题材为例，在《狮子王》中，迪斯尼的动画音乐比《狐狸与猎狗》明显更具有“主体性”。其中的一个段落是：小狮子辛巴在行走的过程中成长起来，逐渐变成一只威武的成年狮子。在这个节序流转的过程中，画面是根据音乐的需要来完成的；音乐的一系列抑扬变化，标志着主人公生理和心理的变化，在画面则表现为小狮子的成长的几个场景，它的外貌到行为都发生了很大的变化。这个段落并不很长，但通过音乐蒙太奇的应用，使得漫长的时间过程变成了短短的一刻，恰如其分的交代了小狮子的成长史。在这一段中，根据音乐安排的画面与音乐之间水乳交融。从叙事的角度来说，音乐不是参与了叙事，而是成为叙事的主要手段；据此，我们可以说，动画音乐获得了自身的“主体性”。

代表着迪斯尼动画音乐“主体性”巅峰的是对古典音乐的动画演绎。1937年，沃尔特遇见了杰出的指挥家奥伯德·斯特科斯基，这让沃尔特产生了将音乐改编为动画的想法，基于此，首部立体声交响乐动画片《幻想曲》诞生了。在这部动画片中，音乐是主体，画面是对动画的完美演绎，二者配合无间。如第一场随着“胡桃夹子”的音乐轻盈流淌，一群长着蜻蜓翅膀纤细小巧的仙子们带着七彩的光晕，流星似的飞进睡梦的花园里，蘑菇们在舞蹈、花朵在流水中歌唱，一丛丛可爱的植物随着韵律起舞。在这一段中，画面完全配合着音乐，时而紧张、时而欢快，音乐与画面共同营造了一个现实的梦幻。

当然，认可音乐的独立地位，并不是说画面都应该根据音乐来组织。他们都是主体，具体如何配合，应该根据故事和剧情的需要，来决定主次分配。在目前迪斯尼动画中，也并不是每一部音乐都能做到这种独立性的表达，这一定程度上是受配乐的传统思维所控制。只有抛弃配乐思想，动画音乐才能成为完全独立的自我，也才能发挥出更重要的作用。

与配乐思想一样，配音也是根深蒂固的思维方式。狭义来说，配音指的是给角色配上对白。拍好动画片之后，再找人配上对白，在当下国内动画片中，还是一种通行做法。这种方式，比较节省成本，但从艺术表现力上，却是对动画表现力的人为阉割，反观迪斯尼的成功经验，值得我们认真总结借鉴。

动画中的对白也就是角色的语言，它在人们认识世界、表达自我的过程中，具有重要的作用。按照语言学派的观点，语言是人类思想的表达，是整个文明的基础。约翰·洛克认为与人交谈有三个目的：使一个人的思想或观念为另一个人所知；尽可能容易和快速地做到这一点；借此传达关于事物的知识。^{[7] (37)} 动画的对白是为了传达动画角色的思想和观念，需要一系列的方法和手段；从这个角度上来说，它绝不会在动画中处于从属的地位。事实上，对白在某种程度上决定了动画的成败。当然，对白只是动画的诸多表现因素之一，对于部分以动作来表现思想的动画，如《猫和老鼠》等，对白的作用退到较为次要的位置。但对于绝大部分动画长片来说，对白是必不可缺的。

对白是有思想的对白。如何表达出思想,其演绎的方式是重要的。在迪斯尼的经典动画中,经历了一个从配音到声音表演的历史,其从业人员的称谓也从配音演员变成了声音演员,代表着这一工作从幕后走到了台前。

这一变化不仅是认识上的,它也直接体现在动画的整体构成上,它改变了音画之间的关系,并带来了一些重要的变革。

对白不是朗读,而是对话,是角色面对着各种场景的及时反映,是角色与角色之间的交流与沟通。因此,对白包含着感情、情绪、甚至是各种感官的体验。要想使对白具有这些效果,仅靠在背后的配音是远远不够的。假设对白说的是热情洋溢的长篇大论,但画面上的角色却连眼睛也不眨,口型也只是简单的一张一合的话,那这个对白完全不能表达出类似的效果。

在对白与画面的关系处理上,必须要注意体现对白的独立性。画面虽然是画出来的,但角色的口型、面部表情或者是肢体动作表演,都必须与要说的对白一致。为了达到画面与对白的协调,迪斯尼动画首创了有效提升对白表现力的方式,即引进好莱坞大牌明星。

有人认为,让大明星加入动画,主要目的是利用其明星效应,从而产生一定的商业影响。这只是一方面,事实上明星的价值远不止此。迪斯尼这样做,缘于他们很早就注意到,对白在动画片中具有一定支配性的作用。邀请电影明星、尤其是实力派电影明星的加盟,就可以大大丰富对白的表现力,由于电影明星具有丰富的表演经验,通过他们的对白,可以将其在真人电影中的成功表演经验,物化到动画中去。在成熟的迪斯尼动画运作模式中,往往是首先写出对白,由电影明星在一起表演,大家共同商讨,对不符合角色表现的语句进行删改,然后根据他们当时的表演,来绘制动画。这一创作方式让对白成为动画画面的决定性因素之一。

在动画的声音中,音响的作用也是不能忽视的。音响是对各种动画背景声音的摹仿,既包括有走路声、敲门声、咳嗽声等角色的声音,也包括自然界的风雨雷电等各种音效,还有为营造效果所特意弄出来的轰鸣声、锐利的摩擦声等。与音乐、配音一样,迪斯尼动画对音响也非常重视。

音响的营造与银幕中的画面同样是紧密无间的。但如何让音响发挥出更好的作用呢,迪斯尼的动画对此也有一些积极的探索。

在迪斯尼动画中,音响不仅仅是辅助烘托性因素,有时候也可能成为动画中的主要因素。比如在某些动画之中,为了表现动画角色的紧张之情,角色躲在暗处,纹丝不动,但回荡在影像之中剧烈的心跳声,使得这一看似静止的画面有了活跃的思想内容。在人物紧张思想斗争的时候,伴随着电闪雷鸣;在人物孤独的时候,伴随着钟摆来回的摆动等,都是迪斯尼对动画音响的有益探索。

三

迪斯尼推出的动画作品,虽然数量不是很多,但基本每一部都能获得成功,从其内容来看,可谓无所不包。如源出非洲的《狮子王》与欧洲童话故事《白雪公主》,出自阿拉伯的《阿拉丁》等,但所有的这些具有特殊地域文化或者异质审美情感的故事一旦变成动画作品,事实上就已经用自身的模式与运作将之彻底地进行了“迪斯尼化”改造,只是因为“化”的成功与无形,不注意时则让人很难觉察;而这种“化”,正是保证绝大部分迪斯尼动画都能成功的原因。

在“迪斯尼化”之中,声音是其中重要的组成部分,不管是哪部迪斯尼动画出台,往往随之不胫而走的是其中的经典歌曲以及经典台词,这源于迪斯尼对此进行的有意识营造。

我们来看音乐。迪斯尼的动画电影有一个重要特点,即基本所有的影片都会载歌载舞,使得动画片有一种整体上的旋律感。为了和充满幻想的世界相适应,动画的音乐在一定程度上具有神秘因素或者异质文化色彩,如《阿拉丁》中阿拉伯音乐、《狮子王》之中的非洲音乐等,大大增加了梦幻神秘的气

息。但另一方面，这种神秘绝不是原汁原味的神秘，而是加入了更多大家耳熟能详的音乐成分，如将存在于音乐中的某些地方特色抹去，适当加入时尚流行元素。或许真正的音乐专家会埋怨迪斯尼对其他地方音乐的任意删改，但迪斯尼服务的对象是观众，这种混搭风格让观众在陌生感与现代感之间找到了平衡，从而愉快接受。

迪斯尼音乐的另一个特点是琅琅上口，旋律优美。虽然也会采用多种乐器的搭配，并配上各种特殊的技法，但总的来说，迪斯尼都是尽量做到“寓繁于简”。这同样出于动画的需要：一方面，在观看动画时，动画的画面依然是观看的主要方面，动画的声音则是对画面的烘托，这是人们固定的接受习惯。因此，过于繁复的音乐，只能够对动画画面进行冲淡和消解，加大人们理解剧情的难度，这时候的音乐就不能起到吸引观众的作用，甚至被视作噪音而对整个动画影片构成致命性破坏；另一方面，迪斯尼的动画受众，还是定位在以少年儿童为中心的家人，即使父母会观看，也是处于家中孩子的陪同地位，因此，孩子的感觉是迪斯尼动画的第一考虑对象。对于青少年来说，轻松明快、简洁易懂的音乐才是欣赏动画时的接受期待，对此，迪斯尼做出了细致分析，使之具体表现了出来。

迪斯尼动画音乐的第三个特点是与剧情的深度融合。动画片中的音乐，往往是为了烘托气氛、引导感情而出现的，但在迪斯尼动画中，音乐具有很强的叙事性。一方面，很多时候动画角色在讲述自身的经历、感情时，往往通过歌曲的形式来表现，将繁冗的独白式介绍变得兴趣盎然；另一方面，音乐成为剧情的先导，引导剧情的走向，如在危机来临之前，就有紧迫的音乐给观众以相关的心理准备；在故事衔接上，也通过音乐将其连贯为一体。

除音乐之外，迪斯尼动画声音中比较重要的就是对白了。对白是语言，是语调与意义的结合。在这两个方面，迪斯尼动画都做了富有意义的探索。

迪斯尼动画的对白演员是特选的，这正是为了合适的语调。如果是一部真人电影，限于演员的实际嗓音限制，其语音未必与角色的性格一致：一个坏人可能语音洪亮，一个英雄倒可能声音细弱。但动画中的角色是创造的，尽管现在的电脑技术已经高度发达，但其面部表情以及肢体动作等细微方面，还是远远不能和真人相比，需要通过声音来进行有效的弥补，这就是动画配音远比真人电影重要的原因。迪斯尼动画人物的语调，都是经过了细致地挑选，以实现影片中对人物进行到位的演绎。

和动画的观众群需要一致，迪斯尼动画的语调往往表现简洁，所使用的词语都较为简单，句子往往也以短句为主。这样做还有一个重要目的，也即使动画中人的面部表情能和所说语言相一致。繁复的词句，需要调动大量的面部肌肉才能完成，对画面就有着非常高的要求；但这一点技术上既难保证，也容易造成观众的审美疲劳。当然迪斯尼动画中的对白未必都简洁，片中往往也特别安排一两位唠叨的配角，来衬托主角的性格或凸显主角的成长，但这并没有改变迪斯尼动画总体语调的简洁特色。

语调是声音的外部层面和直接层面，在人们接受的深层次上，就是对声音的解码和分析，也就是把握对白中语词的意义。同样，与整体的对白相一致，其语词的意义也是简洁的。这种简洁一方面与语调直接相关，简洁的单音节字或者简单的词，本身的含义就不会复杂；另一方面，这种简洁是词的含义相对稳定，词的外在指涉性不强，通常不会蕴藏着多重解码的可能性，这也大大减轻了迪斯尼对白的理解难度。

最后，我们来看一下迪斯尼动画电影中音响的表达。与音乐不同，音响虽然也是动画电影的组成部分，但总的来说，其出现的场合相对较少，重要性也大大降低。但这并不代表着它可以无足轻重；事实上，迪斯尼的动画音响也是经过了一些包装，使其更具有商业性。

音响从其自然属性来说，应该是各种自然的音效，如雷电声、开门声、咳嗽声等，但动画并非表现真实，音响也不是。迪斯尼动画中的音响与其说源出实践，不如说出自心灵，它是故事情节与人物情绪变化的一部分。同样是雷声，在主人公充满征服自然的豪情时，它是响亮的，成为衬托角色强打精

神的一种象征，其表现形式是声音虽响并不会绵延很久；但到了主角心情低落时，往往雷声沉闷，在时间上则缓慢迁延。

与情绪相适应，音响往往进入到心灵，表现的是人们心里的感受。因此，音响并不是真实的，而是通过其他东西的摩擦与碰撞来找到这一效果。不管是雷声、脚步声还是心跳声等，都通过适当的配乐，而不是用真实世界的录音来达到这一效果。

音响的恰当使用同样可以起到以简驭繁的作用。在表现动画角色心生爱意时，怦怦的心跳配上一张充满爱意的脸，就可以充分表现出主人公此时的心情。在进入到阴森幽暗的古堡或某个狭小的空间时，回荡着多重回音的脚步声自然可以表现出阴森恐怖。这些在迪斯尼动画片中都可以找到大量的例证。

音乐、对白和音响，这三者构成的声音，在迪斯尼的动画中，得到了足够的重视。迪斯尼动画创造了不朽的模式，这其中，动画声音的塑造功不可没，它对于世界动画的发展，都具有重要的示范性意义。或许，没有声音，也就没有了迪斯尼模式，对于全世界动画业界来说，或许应该记住这样一句话：做动画，请从声音开始。

参考文献：

- [1] 柏拉图文艺对话集 [M]. 北京：人民文学出版社，1980：199.
- [2] 滕守尧. 审美心理描述 [M]. 成都：四川人民出版社，1998：2.
- [3] 黑格尔. 美学.（第3卷）[M]. 上海：商务印书馆，1979：12.
- [4] [加] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介 [M]. 何道宽译. 上海：商务印书馆，2001：33.
- [5] 李四达. 迪斯尼动画艺术史 [M]. 北京：清华大学出版社，2009：30.
- [6] [美] 弗莱德·R·多尔迈. 主体性的黄昏 [M]. 上海：上海人民出版社. 1992.
- [7] 杨大春. 语言身体他者 [M]. 北京：生活读书新知三联书店，2007：255-256.