

论影视配乐中音乐符号传播的时间与空间特质 ——兼与王亦高商榷

李箐 罗林卡

摘要

《试论音乐符号传播的时间特质》(原载于《国际新闻界》,2013年第35卷第9期)一文的作者认为:音乐主要是一种时间符号,而不是空间符号,不存在对称。本文通过对影视配乐中所存在问题的考察,指出音乐不仅是一种时间符号,也是一种空间符号,都相应的存在一定的结构性因素,这些因素都需要在声画关系的处理中予以充分考虑。此外,本文还对原文所涉及的音乐的对称性、律调程式、音乐的结构力以及音乐的时间体验等问题提出了商榷性意见。

关键词

影视配乐、时间与空间、音乐的对称性、律调程式、音乐的结构力、音乐的时间体验

作者简介

李箐,硕士,中南财经政法大学新闻与文化传播学院讲师。电邮:temptrack824@sina.com

罗林卡,博士,上海音乐学院作曲系博士研究生。

DOI:10.13495/j.cnki.cjic.2014.12.004

Temporal and Spatial Aspects of Musical Symbols in Film Music

LI Qing, LUO Linka

Abstract

The author of "Discussion on 'Time' Aspect of Musical Symbol in Communication"(Chinese Journal of Journalism & Communication, 2013, Vol.35, No.9) believes that music is a temporal symbol but not a spatial one, and therefore there is no symmetry in music. Examining music in films and TV dramas, this paper argues that music is not only a temporal symbol but also a spatial one. The structural elements in music should be given adequate consideration in dealing with the relationship between music and pictures. In addition, this essay raises issues regarding music symmetry, tuning and

temperament, time-structure and time-experience for further discussion.

Keywords

music of films, time and space, symmetry of music, tuning and temperament of music, time-structure of music, time-experience of music

Author

Li Qing is lecturer at the School of Journalism and Culture Communication in Zhongnan University of Economics and Law.

Luo Linka is doctoral student at the Departments of Composition, Shanghai Conservatory of Music

从一定程度上来说,时间与空间是不可分割的。在音乐艺术中,时间是最容易被人们所感知的维度,因为音乐需要在时间中才能得以展开,而空间则是最容易被人们所忽略的维度。因此,王亦高老师在《试论音乐符号传播的时间特质》(原载于《国际新闻界》,2013年第35卷第9期)一文中指出:音乐主要是一种时间符号,而不是空间符号,音乐之中不存在对称。我们从原文所关注的电视广告配乐的时间问题出发,进而通过考察影视配乐中所存在的问题,指出音乐不仅在横向的时间维度上存在着结构性因素,在纵向的空间维度上也存在着结构性因素,并且认为音乐的对称性等问题值得商榷。

一、影视配乐中的音乐符号的时间和空间特质

(一) 时间特质

从很大程度上说,音乐是时间的艺术,需要在时间这个维度上才能得以呈现,因而在影视配乐中,对时间规律的尊重是一条重要的原则。原文中以电视广告配乐为例,指出了如今许多电视广告漠视配乐的时间特质,简单、随意的对配乐进行处理,于是我们往往可以观察到,当视频播放完毕的时候,音乐还没有结束,但是却被“硬切”掉了(王亦高,2013)。这一现象不仅在电视广告配乐中存在,在其他影视配乐中也同样存在,由此对作品的品质造成了极大伤害,应该引起相关媒介从业者的高度重视。

电视广告由于时长一般比较短,通常以秒计算,所以有时候这种音乐和画面时长不同步的问题只要不是太过明显,一般不太容易被人注意到。而电影、电视剧配乐相比较而言,持续时间较长,所以往往容易给人留下很深的印象。比如在湖南卫视2011年引进的台湾青春偶像剧《我可能不会爱你》中,就出现了许多音乐被“硬切”出去的现象。通常来说,大陆引进版往往出于各方面的

考虑,会对原版进行一些删节,湖南卫视确实对台版中稍显冗长的画面和镜头进行了剪切,但这些大都是有关剧中角色内心独白的抒情场景,因此都带有配乐以增强艺术表现力。可问题是,一段视频删掉几帧也许对总体没太大影响,但音乐却很难从中间进行剪切,特别是如果删除的视频素材过多,那么就会造成音乐过长,不能与画面同步结束,最后就只有把过长的部分“硬切”出去,从而进入下一个场景。此外,还存在另外一种不当的配乐处理手法,同样是由于对影视配乐时间认识的模糊性而导致的,较多的出现在我们日常的实验教学中,例如:有些同学在画面长于音乐的情况下,将音乐中的某些部分进行硬性剪切和拼贴,甚至是短时间内的多次重复拼贴,以撑够画面所要求的时长。

其实,影视配乐的“配”字充分体现了画面和音乐的关系。音乐存在的前提是画面,所以音乐必须充分符合画面的要求,从音乐表达的情感(即内容)到音乐的时长及纵向声部关系(即形式)等。而音乐的时长从根本上来说,要考虑的是音乐在时间维度上的结构性因素,用各种不当的方式将声画强行同步结束以符合画面要求,这只不过是对音乐时间特质的肤浅理解。很多时候,我们都喜欢把音乐比作一种特殊的语言,从一定程度上说,这是因为每一首乐曲都是按照一定规则组织起来的,都包含了起承转合之类的句法结构,它可以小到由几个小节构成的乐句(类似语言中的一句话),大到一个包含了发展和高潮的相对较长的乐段。如果我们不对音乐的这些结构性因素加以考虑,随便对其进行剪切,就好比一个人说话只说了一半就被打断了。如果是快说完时被打断,相当于配乐当中某个乐句或乐段快结束的时候,加上适当的淡出效果处理,有时候听起来也还不是那么突兀。然而,有时却是音乐正走向高潮、或正处于高潮时,忽的戛然而止,随着画面的结束被切掉了,这种处理方式实在让人感觉太过粗糙、太过业余。此外,对音乐中某一部分进行剪切并在短时间内多次重复拼贴,这就好比一个人说话结巴,说不清楚,基本属于配乐实践中的“硬伤”。

(二) 空间特质

音乐符号本身不仅存在横向时间上的结构性因素,还存在纵向空间上的结构性因素,主要指的是乐器的配置和声部间的关系,这通常关乎音乐听觉上的厚度和丰满度,直接影响着音乐的表现力。还是以上述台湾偶像剧为例,对照台湾原版,湖南台的版本在部分场景还存在着随意篡改原有配乐的现象。拿这部剧集的最后一集来说,女主人公在决定结束往日的恋情,重新开始新生活的

时候(即台湾版第13集的18'20"处)有一段很长的独白,台湾原版的配乐是一段人声加吉他伴奏的歌曲。而湖南卫视的引进版不知何故,去掉了人声,只留下了伴奏。作为一首完整的歌曲来说,人声和吉他伴奏是一种相互交融不可分割的关系,是一个整体,并且人声也是有情绪、有感染力的,而轻易去掉人声,就使这一段变得极其单薄,艺术表现力被大大削弱。此外,从作曲角度来说,吉他在这里似乎成了主奏乐器,但在听觉上并不是那么丰满,因为实际上它仍是作为伴奏而写作的,一件乐器作为主奏或伴奏,完全是不同的写法。

虽然普通观众有时候听不出这种纵向结构上的差异,但是为影视作品进行配乐,音乐素材的纵向结构仍是需要考虑的重要因素。特别在影视配乐的实验教学中,由于缺乏对音乐纵向空间结构的感知所导致的问题十分突出。比如,一段五分钟时长的带有明显叙事结构的视频,包含了故事的发生、发展和高潮,这些都相应的在音乐上也要予以体现。除了要考虑音乐素材的节奏、时长等问题,还要考虑纵向空间上的配器问题,一开始可以是单件乐器的比较稀疏的音符,到高潮处时乐器的数量和种类也应该相应的增多,声部层次上应更为丰富,很多时候也伴随着更快速的节奏和更密集的音符。也就是说,故事发展到高潮时,相应的在音乐的织体以及所带来的听觉体验上都要愈加丰满,这是更深层次的空间意义上所体现的声画同步的关系。而许多学生往往忽视这一点,导致音乐段落之间缺乏对比,甚至音乐从头到尾都是一种情绪与感觉,从而画面的叙事结构被完全被抹杀,短短五分钟的观影过程也因此变得极其沉闷与乏味。

其实,影视配乐的核心问题是声画关系的处理,而音乐符号的时间与空间特质又是其中需要考虑的重要因素。实际上,给影视作品配乐好比量体裁衣。关于这方面,美国的主流电影行业内有着有一套成熟而高效的制作体系,特别是由音乐编辑所建构的“临时音轨”(temp score或temp track)发挥了巨大作用,因此好莱坞大片总能凭借着音乐和画面的完美结合,所向披靡而屡创票房新高。

首先,美国电影行业内部非常注重音乐资料的保存和积累,这些都是建构“临时音轨”的基本素材。比如皮克斯动画,他们就有一套名为FileMakerPro的数据库系统(Dubowsky,2011),包含了上千部电影的音乐原声带,并且附有目录、索引和详细的说明。音乐编辑只要键入例如‘chase’(追捕)、“tranquil”(安静的)、“angry”(愤怒的)或其它他们能想到的字眼,就能在数据库中搜索

到相应的声轨。这些声轨都标明了时长，以及音乐在中间发生转变的一些重要的时间点，这样音乐编辑就能准确的定位到一种情绪或音乐形态开始发生的地方。需要注意的是，“临时音轨”的素材一般都来自其他电影的音乐原声带，它们被认为是传统而保守的音乐，也就是说基于一种能被听众快速理解和领会的音乐传统。此外，从听觉效果的角度出发，商业电影配乐经过混录之后会产生一种平滑的、有冲击力的声音效果，而这完全不同于传统的管弦乐队录音所追求的自然、纯净的声学效果，因此“临时音轨”的素材基本不直接选用“古典音乐”的唱片。另外，“临时音轨”中一般也不采用著名的乐段，因为会分散人的注意力。往往是那些不容易被识别的音轨或音乐风格是最好的选择，因为它们听起来更像是原创作品。

其次，在影片的制作过程中，视频剪辑、音乐编辑和导演等会根据进度，不定期的召开定点会议（spotting session），确定什么地方要用音乐，需要怎样的音乐（有时只是仅仅靠感觉猜想，而有时却要进行实验），从哪里开始，至哪里结束。接下来音乐编辑根据讨论达成的共识，从数据库中选取一些音乐进行试听与比较，找到其中合适的素材与画面进行编配，这个阶段形成的配乐就叫做“临时音轨”。此外，对于动画片来说，由于没有严格的前期和后期的区分，不像实拍电影，因此“临时音轨”始终伴随着影片的制作过程，有时甚至长达数年。

实际上，“临时音轨”被制片人认为是非常重要的一个环节，因为音乐能在整合叙事元素、理清角色动机和定义影片的情感基调方面发挥很大的作用。音乐的选取和制作的过程能充分体现导演的意图、对影片的掌控以及对影片效果的把握。

接下来，在影片上映之前，还会有多场内部试映会，导演会根据观众的反应对相关内容进行调整，包括音乐。比如在《太阳之泪》（Tears of the sun, 2003）的试映会上，所有关于男女主角浪漫关系的片段都引发了观众的笑场，于是这些片段被重新进行剪辑，并且选用了一些更为抽象的、调性上不那么明确，音符也比较稀疏的音乐片段，来表现角色当时所处的情景，并呈现出一个沉思的、自省的瞬间，而不是表现两人之间的情感(Sadoff,2006)。

从很大程度上来说，“临时音轨”存在的意义是内部试映会，试映会一旦结束，它也会马上被丢弃，但它可以评估电影音乐在风格、内涵和影响力方面的效果。这种不断的测试和调整是确保商业电影收回巨额投入成本以及创造票

房新高的需要。

最后，在画面和音乐都调整到位，确定不会再有任何改动之后，导演才会将这个“终锁”（final lock）版本交给一些大牌作曲家，让他们根据“临时音轨”的提示，完成最后的电影音乐的写作，而这个时间通常不超过两个月，大大少于建构“临时音轨”所花费的时间。

“临时音轨”通常给作曲者提供一种工作的模型，有时候，导演和制片人是如此深信和习惯它，甚至恨不得与之连为一体，因而通常要求作曲者模仿它。于是，作曲者最后往往只是在它的引领下进行程式性的操作。

由此可见，美国电影工业对音乐的位置和时长有着严格的要求，画面的调整，必然伴随着音乐的重新调整，而音乐和画面的位置一旦被确定下来以后，绝不允许轻易的改动。至于观众最后在电影院听到的配乐，在很大程度上只是根据“临时音轨”依葫芦画瓢的结果。美国电影工业这套标准的制作体系，以速度和效率为目标，自然带有一定程度的急功近利性，因此，近年来学界从原创性（originality）、著作权（authorship）、导演主创论（auteur theory）以及互文性（intertextuality）等方面对其弊端和局限性加以讨论（Dubowsky, 2011）。应该说，它绝非一种完美的制作模式，但其中体现出的从业者对电影配乐规律的清晰认识和尊重，却值得国内同行学习和借鉴。

二、音乐传播符号本体论中有待商榷的问题

（一）关于音乐中的对称性

原文认为，音乐传播与时间关系的一个最显著的特征是线性的不可逆性，音乐不能颠倒，不能从尾到头倒着播放，正因为音乐的传播具有时间特质，所以在音乐中，绝不会出现对称这种东西。对称这种感觉，只是针对空间符号而言的，针对以音乐为代表的符号，则几乎毫无意义（王亦高, 2013）。

倒着放一个音乐，它确实会面目全非，这是基于作者的聆听经验而做出的判断。倒着播放一个音乐作品，确实会使它的音乐本质完全改变，但这并不足以支持音乐中不存在对称这个结论。事实上，音乐中的对称大量存在，从局部到整体，从时间到空间。

首先，音乐作品不仅仅只能播放，它还可以——并且——在人类历史上主要是被演奏，进一步说，绝大多数音乐作品在被播放之前首先经历过演奏，而倒着演奏并非不可能，甚至还直接存在着这种创作手法，作曲理论中称之为

“逆行”。一段旋律，从最后一个音，逆行演奏到开始的第一个音，它能在改变旋律的听觉感受的同时，也让人察觉到与原始形态的某种密切关系，作曲家们借助这种方式发展自己原有的乐思，同时获得音乐作品的内在统一，这种手法在复调音乐中大量被使用。

此外，在20世纪电子音乐发展之初，将录制的声音材料倒着播放是创作者获得新材料的方式之一，倒着放，会改变声音本身的性质，但却是一种切实存在的手法，它使一个钢琴声听起来像电机发动声，它使一个趋向消逝的声音反而变得逼近，它确实创造出了一种音乐所特有的对称。这种创作手法有时也被流行音乐所采用，例如，1967年，美国摇滚巨星吉米·亨德里克斯（Jimi Hendrix）发行的专辑《你有体验么》（Are You Experienced）中，就通过改变磁带运转速度以及倒转录音材料等方式，创造了许多不寻常的声音效果（钟子林，1998：125）。

除了局部以及细节上的对称，音乐作品中还存在整体结构上的对称。在传统音乐结构中，“呈示—展开—再现”的三部曲式（通常用A—B—A的图示来表示）形成了最基本的对称性质，其中表现了多样统一的辩证关系（姚以让，1984）。而在二十世纪新音乐的探索中，拱形结构作为一种重要的结构原则也被大量的使用，更有极端者，甚至创作几乎完全对称的作品——从作品中间某个点开始，将前面的内容逆行照抄。

除了上述横向的时间轴上的对称，音乐中还存在着纵向的、多声部空间关系上的对称，指的是以某个音高或者某个被限定的音区为轴，轴的上方和下方的音乐材料呈对称性关系。它可能出现在旋律中，形成原型与倒影的对称关系，也能可能出现在和声中，形成对称结构和弦等。

这些例子都可以说明音乐中不仅存在对称，而且对称是被有意识的追求的一个美学现象，也是结构音乐的基本手法。

（二）关于律调程式

原文认为，律调程式，重点在于音与音的制约关系，这个关系是只能在时间中才能予以表达的（王亦高，2013）。而实际上，律调程式并不是一个聆听对象，而是对具体音乐中音高关系的逻辑的总结，律调程式中的音高关系不需要在时间中予以表达，它本身是共时性的，即使某个律调程式中所有的音同时发声，也不影响对它们关系的指认和说明。律调程式常用音阶来表达，但是，音阶并不等于律调程式。音阶本身具有多重属性，它可以成为演奏对象、聆听对

象,在这种情况下,它在时间过程中以顺序排列为特征,不脱离时间而存在。但同时,音阶也可被用以表示律调程式,当它表达律调程式的时候,它就成为一个逻辑关系的结论,而超出时间的范畴。比如,将不同的律调程式彼此之间进行比较时,我们不需要依赖发声,因此也就不在音乐传播的线性过程所讨论的范畴内。更进一步而言,我们可以不用音符而用数字符号来表示律调程式。因此,讨论律调程式离不开在时间中的表达是混淆了音阶与律调程式这两个概念,也就是说,混淆了音乐现象和音乐理论。

(三) 关于音乐的结构力的问题

原文认为,音乐是以时间为主要结构力量的(王亦高,2013)。而一般来说,结构力在音乐理论中是有具体所指的,它是指控制音乐作品结构形成的逻辑所产生的制约和推动力,比如,调性音乐中,音乐的结构力就是调性关系。时间并不能形成音乐的结构,一般来说,时间只是音乐过程展开的一个维度(并不是唯一维度,空间是音乐过程展开的另一个维度)。因此,更为适宜的表达是——音乐的结构在时间中得以实现。

(四) 关于音乐的时间体验问题

原文以听音乐和讲故事为例,说明听音乐是单纯的体验时间,而讲故事最后人们往往能获得对具体概念和意义的把握,因而并不只是单纯的体验时间,而是超越了时间(王亦高,2013)。然而,聆听音乐可以使我们体验时间,但是音乐体验绝不是单纯的时间体验。音乐素材所形成的旋律、和声、节奏、结构,都使音乐具有意象性。从心理学的角度来说,音乐意象是一种创造性的心理图像,是音乐表象与音乐意义相融合的产物。关于音乐意象的结构探讨,已有研究表明:意义性、色彩性、认知性、听觉表象性、结构性、图示性等心理维度与音乐意象加工水平密切相关(李杰,2009:23)。也就是说,音乐过程虽脱离语言,但却必然形成语义,这种语义是音乐所特有的,它包含对感受的觉察和对意义的觉察,它必然形成概念性结果。因而,音乐体验就有大量超越时间的面向。从实际经验角度来看,当我们回忆一个音乐作品的时候,既可以在时间中回忆具体的旋律曲调,同时我们也能搁置时间,直接回忆音乐所给予的意向触动。音乐的意象性也决定了个人时间体验的多样性,而一些独立电影导演,不仅在画面上追求独特的美学风格,在音乐上也体现出对音乐意象性的深入挖掘。他们寻求音乐和音效的融合,多采用无调性,音响化的片段,并且在音效设计中特别注重节奏和音乐性的元素,使音效本身就能成为音乐。这

些新的手段创造了一种比主流类型化电影更为含蓄和情感上更为模糊的音景 (soundscape), 将以往的音乐从严格的叙事功能中解放出来(Kulezic-Wilson, 2008)。

三、结语

很多时候, 人们总喜欢将音乐这种听觉艺术与建筑、雕塑等视觉艺术相比较, 认为前者是时间的艺术, 后者是空间的艺术。然而, 德国哲学家谢林说, 音乐是流动的建筑, 建筑是凝固的音乐。这从很大程度上精辟概括了音乐所具有的时间和空间的双重特性。正是因为原文作者存在一定的认识上的局限性, 因而无法看到音乐中十分普遍的对称现象。此外, 纵观原文, 作者所讨论的时间与音乐的关系问题同时触碰了两个非常大的哲学命题——什么是时间、什么是音乐, 也就是时间的本质和音乐的本质问题。当作者讨论音乐与时间的关系时, 希望将音乐中的时间要素绝对化, 好像音乐除了时间什么都不剩了。音乐和时间的共生是客观存在的, 但并不需要借助这样绝对的理由, 我们一方面要看到音乐材料、音乐作品有外于时间的各种性质, 另一方面要正视音乐本体, 即作为声音现象存在的音乐与时间不可分割的特性, 这时, 音乐不仅反映时间, 音乐本身正创造着时间、发展着时间、改变着时间。

原文作者本着孜孜不倦甚至近乎苦行式的求索精神, 对音乐传播符号的时间为题做了严肃而深沉的思考, 虽然其中存在些许问题, 但正是在此基础之上, 之后的讨论与言说才得以成为可能。

(责任编辑: 高岩)

引用文献 [Reference]

- 李杰 (2009). 《音乐意象加工水平研究》. 西南大学心理学院博士论文. 重庆.
[Li, Jie (2009). *The study of processing level of music imagery*. The School of Psychology, Southwest University. Chongqing]
- 王亦高 (2013). 试论音乐符号传播的时间特质. 《国际新闻界》, 35(9), 61-70.
[Wang, Yigao (2013). Discussion on "time" aspect of musical symbol in communication. *Chinese Journal of Journalism & Communication*, 35(9), 61-70.]
- 姚以让(1984). 对称性结构原则在曲式中的应用. 《音乐探索 (四川音乐学院学报)》, (2), 2-13.
[Yao, Yirang (1984). The application of the symmetrical principle in musical form. *Explorations in Music*, (2), 2-13.]

钟子林 (1998). 《摇滚乐的历史与风格》. 北京: 人民音乐出版社.

[Zhong, Zilin (1998). *History and style of rock music*. Beijing: People's Music Publishing House.]

Dubowsky, J. C. (2011). The evolving 'temp score' in animation. *Music, Sound, and the Moving Image*, 5 (1), 1-24.

Kulezic-Wilson, D. (2008). Sound design is the new score. *Music, Sound, and the Moving Image*, 2 (2), 127-131.

Sadoff, R. H. (2006). The role of the music editor and the 'temp track' as blueprint for the score, source music, and source music of films. *Popular Music*, 25 (2), 165-183.