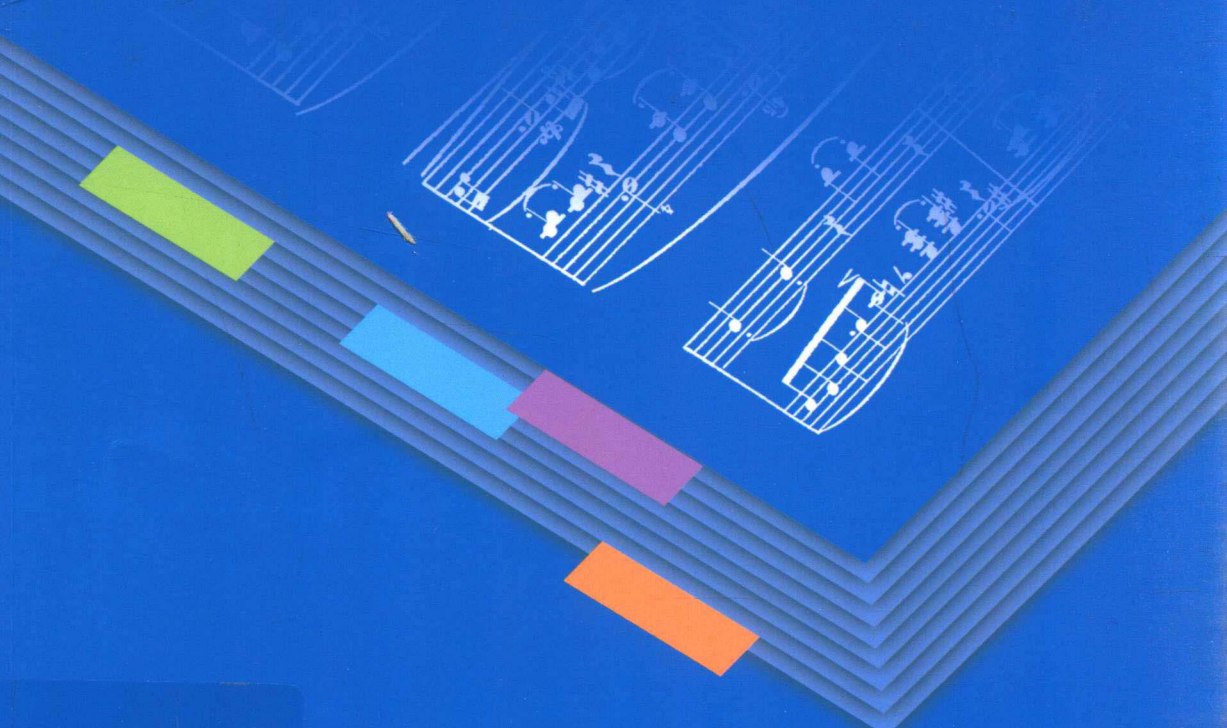


音乐的故事性

——经典音乐的故事元素分析研究

◎ 徐 奋 著



THEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

音乐的故事性

——经典音乐的故事元素分析研究

◎ 徐 奋 著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大学出版社

图书在版编目 (CIP)数据

音乐的故事性:经典音乐的故事元素分析研究 / 徐
奋著. —杭州:浙江大学出版社, 2014.12

ISBN 978-7-308-14291-5

I. ①音… II. ①徐… III. ①音乐文化—研究 IV.
①J. 60

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014)第 308539 号

音乐的故事性

——经典音乐的故事元素分析研究

徐 奋 著



责任编辑 樊晓燕 (fxy@zju.edu.cn)

封面设计 刘依群

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州中大图文设计有限公司

印 刷 杭州日报报业集团盛元印务有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

印 张 6

字 数 80 千

版 次 2014 年 12 月第 1 版 2014 年 12 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-14291-5

定 价 18.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行部联系方式: 0571-88925591; <http://zjdxcs.tmall.com>

前 言

今天人们可以通过各种场合多方位地接触、体验多样化的音乐。不仅是流行音乐,在古典音乐领域,随着一些青年钢琴家的成功,在中国也掀起了钢琴热,有越来越多的家长愿意将孩子送去接受严肃音乐教育,也有越来越多的成人音乐爱好者走进音乐厅接受古典音乐的熏陶。普通民众对音乐的需求不断提升。但是由于种种原因,人们的音乐素养依然普遍不足,绝大多数音乐爱好者对音乐本身的理解非常有限。

音乐爱好者可以通过各种方式培养自己的音乐审美能力:一方面可以聆听音乐,演奏、演唱、甚至创造音乐;另一方面,可以通过一些音乐理论和音乐美学的书籍积累理论知识。对于音乐这样抽象的艺术来说,理论指导应该可以对提升欣赏水平起到很大的作用。然而目前市场上所见的音乐理论和音乐美学书籍,往往是针对专业人士的,需要读者能读懂各种谱例,在结构中理解调式、调性,对于普通的音乐爱好者来说,要想从中有所收获还是需要经过多年研习的。

此外,现有的音乐理论书籍多采用古典音乐作为分析对象,这也造成了人们对古典音乐和当代音乐的共同美学基础缺乏认识,甚至造成了一些误解。而那些通俗易懂的媒体文章、访谈等对音乐的语言描述又多流于表面,不仅难以提供有营养的信息,还有可能扭曲了音乐美学观念。

以上种种状况造成了今天摆在音乐爱好者和真正的音乐殿堂之间

的鸿沟,这也能解释我们看到的一些音乐市场现象:好的音乐不能被广泛接受,口水歌反而大行其道,而且这进一步导致音乐公司倾向推出更多的“符合市场口味的歌曲”。音乐消费者的音乐素养偏低也间接地制约了我国音乐市场进一步走向成熟。如何有效地提升社会音乐修养、实现每个中国人的“音乐梦”,是摆在每一个音乐教育工作者面前的非常现实的课题。

对于专业的音乐人士来说,进入 21 世纪以来,随着音乐分析学和音乐心理学的飞速发展,以及音乐制作技术的数字化革命和音乐市场的全球化趋势,当代音乐的制作与传播已经越来越依赖于专业化的音乐分析手段。音乐的故事性研究将可以提供给音乐制作者更丰富、生动的音乐语汇空间,从而制作出更多样、同时富有故事性吸引力的作品。

同样是高度市场化的艺术形式,电影行业的发展值得音乐行业借鉴。电影故事和音乐具有高度的共性:它们的结构、线条都是严格以时间为维度发展的。故事的情节经历铺垫、展开、高潮、结尾这样的结构,这与奏鸣曲式中的呈示部、展开部、再现部、尾声基本一一对应;故事的主题、贯穿整个故事的主线、铺垫、对比、反差、冲突、高潮、升华等,都可以对应于很多音乐中的元素。这些对应并非偶然,而在于这两种艺术制造美感的机制有诸多共通之处。

电影是非常复杂的艺术形式,其形式、题材、表现方式都非常多样化,又综合了大量的艺术表现形式。由于电影的高度大众化,使电影美学的研究与人类心理、行为分析高度关联。这些研究不仅提供了定性的分析(类同于音乐叙事学分析),也提供了定量的分析,这是过去的经典的音乐分析学研究不曾重视的部分。定量分析的手段可以将一些新的参数引入经验性的音乐曲式研究中,从而帮助我们寻找更精确的音乐(广义)符号解读。

音乐的故事性研究本身具备非常实际的音乐教育和音乐普及的现实意义。“故事”是最早的人类艺术形式之一,也是人类传播文化的最重要的形式:我们已知的所有民族,都是在听故事和给人讲故事中传递、传

承文化的。理解故事、传播故事是每个人从孩童起最早掌握的能力。

笔者尝试用“讲故事”这种让人感觉亲切的艺术形式,来解读音乐,希望这种解读可以直观地被大众理解。本书的前半部分,会对音乐分析的理论发展进行一些简单的梳理;在后半部分会以几首古典乐曲作为案例进行分析;最后则对音乐和故事、诗歌的对应关系做一些举例。本书中所有的理论和分析并非为了做出概括性的结论,而是笔者对音乐的一些粗浅理解。

徐 奋

2014 年 10 月

目 录

第一章 音乐分析法	1
第一节 叙事理论	2
第二节 音乐符号学、音乐传播学和音乐叙事学	3
第二章 音乐的故事性	6
第一节 故 事	10
第二节 故事对音乐的启发	12
第三节 从故事架构角度看音乐类型	14
第三章 肖邦叙事曲	17
第一节 叙事曲第一首	19
一、结构布局	20
二、故事与音乐的序幕·开场	21
三、“幕”	34
四、高潮与铺垫	35
五、对比与反差	41
六、结 尾	42
第二节 叙事曲第二首	48

2 音乐的故事性

——经典音乐的故事元素分析研究

一、结构与特征	52
二、“幕”	56
三、高潮与铺垫	56
四、对比与反差	58
五、结 束	59
六、开场特点	59
 第四章 舒伯特弦乐五重奏《鱒鱼》	61
第一节 《鱒鱼》第四乐章的结构特点	63
第二节 器乐间对手戏	65
第三节 第五变奏重用大提琴的背后故事	76
 第五章 音乐与诗歌中的修辞	77
一、对 称	77
二、重 复	78
三、装 饰	79
四、押 韵	80
五、模 仿	82
六、拉 宽	82
七、重 叠	84
八、转 折	86
 后 记	88

第一章 音乐分析法

20 世纪以来,随着艺术形式的迅速多元化,各种关于艺术美学的思辨也更为深入。20 世纪初 H. 克雷奇马尔(Hermann Kretzschmar, 1848—1924)指出,乐谱只是提供最基本的演奏规范,演奏者想要正确地表达音乐内涵,则需要对音乐形式有深入的理解。而音乐中的美学规范是有广泛意义的,由此他提出了“音乐释义学”的概念^①。同时期的 H. 里曼(Hugo Riemann, 1849—1919)用动机—乐句对音乐的构成进行解释,这种理解与此后的莱希滕特里特(Hugo Leichtentritt)在《音乐曲式学》^②中对音乐作品的逻辑和连贯性问题的阐述有相通之处。这些努力促使音乐曲式学不仅仅为作曲提供指导,也将音乐分析的手段更系统化。R. 雷蒂(Rudolph R  ti, 1885—1957)在他的《音乐中的主题历程》^③中提出了音乐作品的本质不只是动机与乐句构成的连接,而是“主题”的变化与发展形成的统一体。而 H. 凯勒(Hans Keller, 1919—1985)进一步将这一理论推进为:音乐由前景(矛盾的进行)与背景(主题的反复呈现)构成^④。

① Hermann Kretzschmar: *A stimulus to promote a hermeneutics of music*, 1903.

② Hugo Riemann: *Musikalische Formenlehre*, Leipzig, 1911.

③ Rudolph R  ti: *The Thematic Process in Music*, US 1951; UK 1961.

④ Hans Keller (Gerold W. Gruber Ed.): *Functional Analysis: the Unity of Contrasting Themes*, Complete Edition of the Analytical Scores, Lang, 2001.

第一节 叙事理论

同样在 20 世纪初, F. d. 索绪尔(Ferdinand de Saussure, 1857—1913)开创了结构主义语言学的方法论, 在《普通语言学教程》^①中, 索绪尔主张“语言自有其体系, 应把语言视为独立的系统(Langue), 以科学的方法加以分析, 深入语言的表面, 寻求内在的关联性”。^② 同时索绪尔的理论中提出的能指—所指的概念, 也成为符号学的重要奠基。C. L. 斯特劳斯(Claude Lévi-Strauss, 1908—2009)于 1949 年出版的《亲属关系的基本结构》^③中将结构主义语言学的研究方式应用在人类学研究上, 即将整体中单元之间的关系, 而不是单元各自本身, 作为研究的重点, 从而揭示整体的构成。这种研究方式及其深刻性引起了不同学科的广泛的注意, 从此索绪尔在语言学上的研究方式被拓展为更普遍适用的结构主义方法论。经典结构主义叙事学于 20 世纪 60 年代发轫于法国, 并很快扩展到其他西方国家, 成为一股独领风骚的国际性叙事研究潮流。法国批评家 T. 托多罗夫(Tzvetan Todorov)在其《叙事结构分析》^④中将关于叙事的结构分析命名为“叙事学”(Narratology)。他认为, 叙事是指在时间和因果关系上意义有联系的一系列事件的符号再现, 并将叙事现象分解为元素, 并确定它们之间的关系。A. J. 格雷马斯(Algirdas Julien Greimas, 1917—1992)在他的《论意义》(1970 年)中提出了语言叙事中的“行动素模式”, 他把行动置于一个三维坐标中分析: 主体—客体、送信者—受信者、助手—敌手。这一分析模式为文学故事的重构提供了系统

① Course in General Linguistics, compiled by Charles Bally and Albert Sechehaye, based on lectures given by Saussure at the University of Geneva between 1906 and 1911.

② 周英雄:《比较文学与小说诠释》, 北京大学出版社, 1990 年版, 第 8—9 页。

③ Claude Lévi-Strauss: *Elementary Structure of Kinship*, 1949.

④ Tzvetan Todorov: *Structural Analysis of Narrative*, Novel 3, 1969, pp70-76.

化的模型。其后另一位重要的结构主义和符号学大师罗兰·巴特(Roland Gérard Barthes, 1915—1980)在对叙事文学作品的分析手段进行反思后也形成了独特的叙事分析思路,在他的短文《作者之死》^①中,他用激进的方式提出,一旦作品形成,原作者并非作品最具权威的阐释者,读者完全可以根据自己对文字语义的认知做出超越创作意图的解释。此后在1970出版的《S/Z》中,巴特再接再厉,将《作者之死》一文中提到的巴尔扎克的短篇小说《萨拉辛》(Sarrasine)进行了彻底的分解与重构,他将原作分解为561个基本解读单位(Lexies),然后用五种符码,即经验的声音(布局符码)、个人的声音(意素符码)、真相的声音(阐释符码)、象征的声音(象征符码)和科学的声音(文化符码)对这些基本单位进行繁复的分析。这一前无古人的尝试向世人揭示了叙事分析的开放性,同时也将结构主义分析的方法论带入了后结构主义的前沿地带。

第二节 音乐符号学、音乐传播学和音乐叙事学

音乐与语言在结构上有许多相似性,民族音乐学家G. 赫佐格(George Herzog, 1901—1983)于1939年提出,人们应该分别学习不同社会(民族)的音乐,并将这些不同的民族音乐类比为不同的音乐“方言”,而不是音乐“语言”,因为不同的民族音乐之间的互相关联要比不同的文字语言更接近。^② 音乐符号学开始于传播理论的发现。如果说,音乐在某些方面和语言相关,那么,我们可以这样认为,音乐也是一种传播,它也有发送者和接受者。I. 本特森(Ingmar Bengtsson, 1920—1989)把信息理论模式运用到音乐上形成了音乐传播模式:(1)作曲家创作了音乐;(2)他把它写在了一个符号系统中;(3)表演者阅读这符号;

① Roland Gérard Barthes: *The Death of the Author*, 1967.

② Bruno Nettl: *The Study of Ethnomusicology*, University of Illinois Press, 2005.

(4)用他或她的乐器来演奏;(5)声音被创造出来;(6)最后,声音效果到达收听的接受者。在本特森的模式中,还有很多其他元素,比如,传统、编码知识、习俗、规范、概念、提取、转录等,这些都会影响音乐的接受。当我们想掌握音乐制造过程的潜在结构时,所有这些传播理论模式都会发挥作用。^① 音乐作为一种传播信息的媒介,和语言一样,也是由符号组成的。对音乐符号学研究最有推动力的一本书,是语言学家诺姆·乔姆斯基 1957 年出版的《句法结构》。在这本书中,乔姆斯基介绍了语言语法转换和生成理论。音乐符号学家 J. J. 纳提艾(Jean-Jacques Nattiez, 1945—)认为,从严格意义上说,只有当用元语言释义时,音乐才具备叙事意义。“音乐构成诱导叙事的动机,但是本身不构成叙事行为。”^②从叙事手段来看,音乐叙事在手段上也有许多争议。比如纳提艾认为音乐不能虚构(invention, lie),也不能构造因果关系;阿巴特(Carolyn Abbate, 1956—)认为音乐缺乏“过去时态”的概念;基维(Peter Kivy, 1934—)认为音乐中的重复在文学叙事中不成立。注意:这些只是在音乐叙事性方面的一些争议,音乐中的重复与诗歌(包括叙事诗)中的重复有近似的修辞意义,且文学叙事或者电影叙事中也有可以类比音乐中重复的手段。另一方面,很多学者在音乐是否能够叙事的争论中站在支持的一方。比如 William Kindermann 在对纳提艾和阿巴特的回应中指出,不应该用文学媒介(手段)来衡量对音乐的叙事能力^③。随后,Lawrence Kramer 对音乐叙事学(musical narratology)进行了深入的思辨,并将音乐叙事学的研究从对应故事结构推广到对应表达意图(meaning)。

以上关于音乐符号学、传播学和叙事学的介绍只是整个音乐哲学讨论的冰山一角。随着 20 世纪 70 年代法国结构主义思潮达到顶峰,叙事

① 佩基拉(Erkki Pekkila)著,陆正兰译:《音乐符号学简明导论》中译本序言。

② Jean-Jacques Nattiez: *Music and Discourse: Toward a Semiology of Music*, Princeton University Press, 1990, p127.

③ Walter de Gruyter: *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinary*, Compiled by Jan Christoph Meister, 2005, pp65-66.

学和符号学的研究则从文学领域走向更多的艺术形式,包括绘画、历史、电影,当然也包括音乐。20世纪70年代以来音乐学界轰轰烈烈的讨论将人类对音乐的理解向几乎所有的方向拓展:音乐的边界在哪里;音乐如何产生美学意义;音乐产生美感的根本机制;等等。很多音乐学的讨论又与后现代音乐(极简音乐、电子音乐、新浪漫主义、微音音乐等)和实验音乐的发展互相刺激,形成复杂的现代音乐学生态。一个突出的例证是约翰·凯奇的《4分33秒》自1952年首次公演以来引起的争论,完全没有随着时间的流逝而造成学界的共识。这种状况正说明了人们对音乐本质的认识依然处于在各种观点的碰撞之中,没有形成高度共识;如同罗兰巴特惊世骇俗的“作曲家已死”的宣言,《4分33秒》在半个世纪以来引起的思辨已经超过了作曲家在创作时的假定,或者说,即使是约翰凯奇本人也不能界定这部作品的意义边界。

第二章 音乐的故事性

维基百科对“故事”的定义是“将事件转化为词句或者图像”，而“叙事”的定义是“用书面语言的方式，或者朗读，又或用画面、动画的方式描述一系列相互联系的事件”。事实上这两者定义的区别非常微妙。一般认为故事一词具有更灵活的色彩，而且故事往往倾向于在讲述的过程中为受众提供一段情绪的体验。而叙事则是更“中性”的词语，叙事是对事件的复述，哪怕这些复述不提供情绪体验也可以。为了突出情绪体验在故事或（有艺术性的）叙事中的重要性，本书用“故事性”，而不是“叙事性”作为主题。

故事是人类传播信息的重要媒介。事实上人类文化的出现在很大程度上是被对传播故事的需求触动的。我们在研究人类早期文化时能接触到的符号、文字和绘画很多都是在描述故事（一连串的事件）。当然，我们有理由相信，一些其他的表达故事的必要或辅助手段，比如语言（发音）、音乐（歌唱、打击）、姿态、舞蹈，以及图解、摆设装置（比如石块、树枝）等或者其他的记录和创作方式，由于没有办法保留，所以我们可能永远都不能复现了。现代人类传播知识也很大程度上使用故事作为承载的媒介：所有民族的孩子都是听长辈讲故事长大的。在成人社会中，许多沟通、宣传、娱乐等也都是通过故事的方式进行的。文字（如文学）无疑是故事传播的最重要媒介，文字能够进行一些其他艺术形式所不能

的深刻、复杂表述。但文字也有其自身的局限,很多感官、感觉方面的东西则超出了文字表达的范畴。我们可以用《鸿门宴》的片段作为例子,看看这段精彩的文字展示了多少文字表述的局限:

沛公旦日从百余骑来见项王,至鸿门,谢曰:“臣与将军戮力而攻秦,将军战河北,臣战河南,然不自意能先入关破秦,得复见将军于此。今者有小人之言,令将军与臣有郤。”(听觉的局限:不能复现对话的声音。)项王曰:“此沛公左司马曹无伤言之;不然,籍何以至此?”项王即日因留沛公与饮。项王、项伯东向坐,亚父南向坐,亚父者,范增也。沛公北向坐,张良西向侍。(视觉的局限:如果有画面,可以展示更多的方位细节,比如各人座位之间的距离、周围随从位置等。)范增数目项王,举所佩玉玦以示之者三,项王默然不应。范增起,出,召项庄,谓曰:“君王为人不忍。若入前为寿,寿毕,请以剑舞,因击沛公于坐,杀之。不者,若属皆且为所虏。”庄则入为寿。寿毕,曰:“君王与沛公饮,军中无以为乐,请以剑舞。”项王曰:“诺。”项庄拔剑起舞,项伯亦拔剑起舞,常以身翼蔽沛公,庄不得击。(视觉的局限:项王的剑如何威胁到刘邦;触觉的局限:两人的舞剑之间有多少凶险,读者无法感知庄伯两人握剑的手中的感觉;情绪的局限:在场各个角色的情绪如何,尤其是刘邦的情绪,读者可以想象,但是无法感知。)于是张良至军门见樊哙。樊哙曰:“今日之事何如?”良曰:“甚急!今者项庄拔剑舞,其意常在沛公也。”哙曰:“此迫矣!臣请入,与之同命。”哙即带剑拥盾入军门。交戟之卫士欲止不内,樊哙侧其盾以撞,卫士仆地,哙遂入,披帷西向立,瞋目视项王,头发上指,目眦尽裂。(视觉的局限:的确,文字给出了夸张的画面感,由于画面的缺失,恰好可以给读者想象的空间,但是用文字制造画面感恰恰说明画面的需要,另外,描述樊哙的勇武气概也需要视觉和情绪的烘托。)

项王按剑而跽曰：“客何为者？”张良曰：“沛公之参乘樊哙者也。”项王曰：“壮士，赐之卮酒。”（情绪的局限：项王在宴会整个过程中的心理斗争都缺乏描写。）则与斗卮酒。哙拜谢，起，立而饮之。项王曰：“赐之彘肩。”则与一生彘肩。樊哙覆其盾于地，加彘肩上，拔剑切而啖之。（味觉的缺失：虽然不是关键情节，但是味觉的细节显然不是文字能够概括的。）项王曰：“壮士！能复饮乎？”樊哙曰：“臣死且不避，卮酒安足辞！夫秦王有虎狼之心，杀人如不能举，刑人如恐不胜，天下皆叛之。怀王与诸将约曰：‘先破秦入咸阳者王之。’今沛公先破秦入咸阳，毫毛不敢有所近，封闭宫室，还军霸上，以待大王来。故遣将守关者，备他盗出入与非常也。劳苦而功高如此，未有封侯之赏，而听细说，欲诛有功之人。此亡秦之续耳，窃为大王不取也！”项王未有以应，曰：“坐。”樊哙从良坐。坐须臾，沛公起如厕，因招樊哙出。

以上的标注并非要指出这篇文字的缺陷，而是要探讨叙事（讲故事）可以使用的手段不只是文字。事实上，随着人们文化和技术的进步，我们倾向于用尽可能完善的手段讲故事。人类发明了留声机，如今更是能够布置复杂的音响系统重现声音的方位性，从而可以在故事中使用听觉手段；人类提高绘画的技术，发明摄影和摄像，甚至三维摄像的技术，以在故事中使用视觉手段；并且和音响技术结合在一起形成电影技术；人类已经发明了初步的重现触觉的技术，一些所谓的4D影院也在提供实验性的手段来增加观众的现场感；在故事中重现味觉和嗅觉的技术手段在酝酿中。而重现情绪（由讲述者模仿的角色的情绪）是更复杂的工程，文字和视觉可以进行描述，而音乐和环境声响也可以有所帮助。

当我们再回顾叙事和讲故事的定义，其原本是建立在文学修辞基础上推动故事的进展的手法。然而故事的演绎并不局限在文字本身，许多其他艺术形式都可以进行故事讲述，如绘画、舞蹈、歌剧、戏剧、电影等，

而它们所用到的艺术手段则远远超出了文学修辞语境：动作、表情、语调、服装、布景、灯光、摄影，等等，这些艺术手段制造了文字不能表达的修辞效果，却同样符合修辞原理，制造出故事性效果。如果我们对故事的定义进行一些拓展：

“故事是对事件和状态的复现或虚构”

如果是这样，无论是语言、图像，还是其他方式——舞蹈、音乐，或是更复杂的电影，都是讲故事的手段。不同的手段拥有不同的对事件和状态复现或者虚构的能力，但是都有各自的局限。

音乐不是文字，我们从没有指望音乐本身能够替代文学（故事）的作用，就像我们没有假设罗密欧和朱丽叶故事的复杂与曲折能够通过一段音乐表述出来，连一个自然语言的词语，音乐也不能替代。既然如此，我们为什么要让音乐叙述故事呢？

绘画也是受局限的艺术，布上的颜料不能复制岩石的坚硬，不能复制流水的湿润，不能发出声音，不能制造热量。但是，它可以模拟真实的景象，将坚硬或柔软、温暖或寒冷通过形状、色泽、质感表达出来。更重要的是，它不拘泥于复制眼中的景象，更可以表达画家心中的意象。

音乐更是这样，它并不以复制或重现为主要使命，它的工作是艺术性地构筑音响，制造一种听觉体验。每个人的心理感受和情感体验是独特的，但是它们又有很强的共同性。同样是欢乐、忧愁，当音乐家将自己的忧愁表达出来时，听众可以在自己的脑海里形成凄美的画面。虽然听众脑海中形成的画面未必和音乐家意图制造的画面一致，但艺术传播的本质如此，精确的复制、复现属于工程范畴，而艺术的工作是制造或者赋予美感。

并非所有的音乐都在讲述一个故事，或者在事实上模仿着故事的形式、线条，确切地说，大多数音乐在创作时并非用“故事性”的思维模式进行的。但是音乐带动人们情感的共鸣，刺激人们的想象，形成美的感受，