



歌 唱 吧，舞 蹈 吧，
互 相 争 夺 吧。

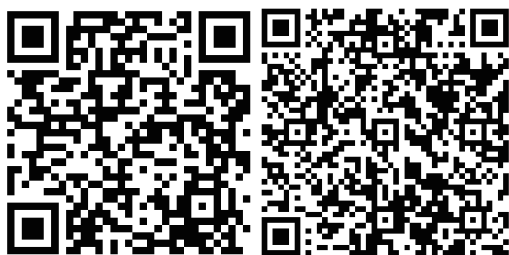
皆 殺 の レ ヴ ェ ー
wi(l)d-screen
b a r o q u e

引言

战斗美少女是动画中难以绕过的一个经久不衰的题材，试问，谁会不喜欢看正值青春年华的美少女挥舞武器战斗的英姿呢？另一方面，近些年在国内以及日本最火的动画题材少女乐队，在乐队这种近似亲密关系之中少女间或友情或爱情的情感得以更密切地交织，同时，相比常规的男女恋爱显得更为纯洁的这种女女关系性受到了不少人的追捧，使得少女加乐队（或其他音乐形式）成为了如今的爆款。而在少女乐队火起来之前，就已经有过这样的尝试：将音乐、战斗以及美少女结合在一起是不是就可以得到一部完美的作品？是的，这就是今天我要介绍的曲目的出处——《少女☆歌剧 Revue Starlight》。



Fig.1. 少女歌剧主视觉图



MuPub网站

B站 少女歌剧



舞台少女

一直以来对于艺术的不同媒介之间的优劣就存在着难以定论的争执，小说、漫画、动画、电影乃至纯粹的音乐企划，不同的媒介拥有不同的特征，承载着其他媒介难以表现的信息量，这也是为什么很多对二次元作品进行分析的时候会结合多个不同媒介的企划来得到更多细节。对于音乐这个艺术形式，在大部分动画作品中，通常只会作为 op、ed 以及插入曲等简单的形式进行融合。当然也有不少以音乐为中心衍生出动画的优秀企划，比如阳炎、Listeners、milgram 等等，不过并没有成为主流。（在本刊的专辑推荐栏目中，我也会针对 Listeners 的 AB 面专辑进行推荐）

音乐在动画作品中的结合比例会很明显地体现在音乐所承载的信息量上，op、ed 这类虽然也会呼应主线来更好地推动观众情绪，但是并不会将过多的主线内容放在音乐中，甚至有些动画并不是专门制作 op、ed 的音乐，而是直接买版权用在动画中。而将主线放在音乐中这个手法，正是我们耳熟能详的经典的音乐形式——音乐剧。西方常有这种直接将台词唱出来同时进行表演的艺术形式，将大量的主线剧情通过唱的方式推进，经典的比如百老汇的悲惨世界和歌剧魅影（其实之前想写这个主题曲的乐评），对经典作品进行改编的摇滚红与黑，二次元相关的也有地狱客栈这样的优秀作品。（在本刊中，另一位作者针对中国的音乐剧《飞天》做了详细的分析，请参考目录跳转）

少女歌剧便是一个以音乐剧学校为背景，同时将音乐剧的表现形式运用到动画之中而作的一个 2.5 次元结合企划。这个企划除了二次元的动画之外，还有三次元声优演员演出的真人音乐剧（而且音乐剧是在动画播出前），同样备受欢迎。针对不同的角色的主场以及不同角色组合的战斗，少女歌剧编排了不同音乐风格的小剧场，在这些小剧场中，同时结合了舞台剧、战斗、音乐配乐、角色台词以及主线故事，这种多艺术形式的融合让一个片段演出的信息量得到成倍的增长。

本次为大家带来分析的便是剧场版中大场奈奈的皆杀的 revue, wi(l)d-screen baroque (狂野银幕巴洛克)。Revue 本身作为英文单词便是指代结合了歌唱舞蹈等形式的表演剧, 而在本作中, revue 则指代这种为了成为 topstar 的秘密的选拔。本乐评强烈推荐结合视频观看, 音乐与演出的结合是本次分析的重点, 后续若有兴趣可以再听一遍纯净的音乐版 (音乐版剔除了台词, 使得人声唱段和乐器更加突出, 方便对于音乐本身的分析)。视频参考 BV1JV411T7Ro, 文中时间也以该视频时间为基准。

从名字上, 狂野的巴洛克是整首曲子的基调, 在华丽

装饰层次丰富的巴洛克风格之上披上了一层狂野、狂热、狂乱的情绪, 而荧幕 screen 则是 revue 中所展示的——也是少女歌剧的核心看点——在舞台亦即荧幕上以演出代替厮杀进行战斗。

最初看到这段演出时我被深刻地震撼到了, 也是让我觉得二次元音乐有救的其中一个重要节点。暂且不论这一段的高超的作画水平, 今天, 我们结合台词、歌词以及 MV 展现的主线内容来逐步分析这首音乐在动画中的作用。在后面的说明中, 我会将单纯念出来的称为台词, 而唱出来的称为歌词或唱段。

开演之刻已至

随着毕业的期限将至, 圣翔音乐学院 99 期生也要离开学院准备迎接新的身份, 在前面的剧情中大家虽然都在进路调查中提交了清晰的未来规划, 但是面对学院以外的未知的未来, 仍有太多的迷茫和困惑。

当熟悉的长颈鹿的小曲在车厢内响起, 战斗服以类似飞机上救生装置的方式挂在车厢内拉环上每个人的面前 (Fig.2), 意味着 revue 的开始。这里的救生服的意象已经点明了主题——战斗是活下去所必须的。而在不断的战斗中少女们应该追寻的是什么, 她们又该何去何从? 这便是大场奈奈 revue 的追问。

(00:49-01:07) 列车变形, 舞台成型, 这首曲子也正式开始。开头电吉他的划奏作为引子展开, 接下来小提琴的颤音, 很常见的用法来塑造一种战争或激斗前的紧迫感。

(01:09-01:35) 随着鼓花的桥进入, 众人看清对手: “大场奈奈”, 战斗前的寒暄开始。“列车总会到达下一站, 然而舞台呢, 我们呢”。合成器和吉他的高音区作为主 riff 铺展, 连带着人声的合唱作为背景。奈奈站在列车最前方背着舞台灯光等待众人, 奈奈用脚踩的拍子在反拍, 而鼓的前八后十六则是突出正拍, 两相结合让气氛更加紧迫, 在最后提琴以一个三度音下行过门 (Fig.4) 降低情绪来结束这一乐段, 自然地引入下一段。

(01:35-01:57) 为了长颈鹿的旁白解说, 这里进入一个相对安静但更加压抑的乐段, 西塔琴作为单独的主旋律, 无论音色还是和声小调的使用都在透露一种不和谐感 (总有人和我说这首听起来一股咖喱味)。在这一乐段, 长颈鹿进行说明: “wild screen baroque, 皆杀的 revue, 在此开场。歌唱吧, 舞蹈吧, 互相争夺吧。”



Fig.2 战斗服放出



Fig.3. wi(l)d-screen baroque 开幕



Fig.4. 提琴的三度音下行过门

这里也点明了少女歌剧这一作品对艺术形式的结合：音乐，舞蹈，战斗。随着开幕宣言，底鼓回归前八后十六急促的节奏，催促着情绪的抬升，战斗前准备做的差不多，合成器过门将乐曲引入下一阶段。

在这里我希望提醒各位注意，这首曲子可以分出很清晰的不同乐段，同时在每个乐段的开头或是结尾也会有鲜明的过门（Fill）

进行转接，一方面可以让风格氛围乃至节奏不同的乐段间更和谐地衔接上，另一方面也是通过一个突出的乐句来提醒听众即将迎来的变化，后续类似的简单过门就不再做过多的说明。



Fig.5. 近身开战

以一敌六似游龙 闲庭散步斩四人

（01:58-02:27）这一段虽然速度没变，但是鼓的节拍不再急促，而是低沉有力的电声底鼓垫底节奏，合成器在 23 两拍作三连音，将不稳定感发挥出来。此时奈奈已经跳至众人面前，战斗一触即发，奈奈进行了她的唱段，第一句复述了 revue 的主题，作为最开始的唱段表现了她的心境，对未来的迷茫感通过这一唱段中不少的调外音表现出来。

第二句则在最后用三连的“次は？”，三次疑问的语气，相同的歌词相同的音，却用不同的强度塑造出了追问的、递进的情绪，同时这三句人声的追问又搭配上了小提琴在高音区的三次重复颤音应和，将情绪强烈地向上推举（Fig.6）。

（02:28-02:47）第一回合照面结束，音乐重回开头小提琴颤音的伴奏。此时，另一辆列车驶来，奈奈的第二把刀到来，提琴的颤音升高了音调（Fig.7），也意味着战斗再上一个层级。在这里大家可以注意一点，这首乐曲中大部分颤音是以向上颤的方式，相比于向下的颤音，我认为这种颤音以低音作为底试探性地向上一步再回来，更好地表现了一种处在压抑中试图找到爆发点的情绪。

（02:48-03:05）战斗开始后进入奈奈的第二个唱段，画面正是一场混战，大场奈奈一人对阵六人，跳跃穿梭其中不落下风，刀



Fig.6. 下面为人声的追问
上面为提琴的应和



Fig.7. 谱子展示了颤音的升调



Fig.8. 蕉哥 1v6 珍贵画面



Fig.9.分别来自Ballade No.1, Op.23 (G minor) (Chopin) (肖邦第一叙事曲)
Piano Sonata No.14, 3. Presto agitato (C#minor) (Beethoven) (贝多芬月光奏鸣曲第三乐章)
展示了古典乐中自由节奏的演绎

剑相击目不暇接。这次的唱段并没有和之前一样跟随音乐的节奏，不必考虑是否要去迎合小节的分割，或是几小节的段落，而是为了表达自己想说的话进行连续的表达。我个人非常喜欢这类不遵守节奏的乐段，这也是仿照古典

乐中华彩或是高潮部分常用的，在一个超长的小节中，按自己的节奏完成一句演绎 (Fig.9)，此时的背景音乐放弃了喧宾夺主，直接用连续的同音推情绪的同时铺底，在奈奈的唱词结束，重新回归节奏时才走出来，用与前面类似的颤音来补充空白。

接下来的提琴用下行音阶 (Fig.10) 塑造一种台阶一样向下的趋势，宣告着这一回激烈的厮杀结束，情绪略微平静下来。单调的钢琴重复 riff，奈奈走过纯那身边，仅一挑剑便将还未明白情况的纯那淘汰。



Fig.10.提琴的下行音阶

列车问答难合意 蕉哥错身降克洛

(03:46-04:05) 列车驶出隧道，杀完了小喽啰 (?) 的奈奈走向最强的二人，音乐也重回战前准备，“啦啦啦啦啦啦”代替了上一段时的歌词 (忘词了)，无含义的发音强调了乐句本身的主题，后一句唱词的声音从最初有点夹的少女感再到最后的一句低音的气势提升，也是一种将情绪推起的方式。

(04:06-04:30) 唱段结束后的对白和对峙环节，为了填补空白，提琴进入了华彩部分，这是非常精彩而抓耳的一段 solo，但在驶入隧道后也可以毫不留恋地为主线让步。不过如果认真数拍子的话可以发现，这段华彩仗着自

己的节奏分句不太明显 (即我上文提到的较为自由的乐句)，悄悄将节拍改为了 12/8 拍子，这也为下一段的自然进入做好了铺垫。

面对二人，奈奈重问那个问题，真矢是唯一理解情况并给出自己的答案的，但是奈奈也并未认可她的答案。

(04:31-04:50) 进入另一段隧道，废话也该结束了，这里每句形成了一个 3/4 拍，每句的台词都在弱拍才进入，像是说话之前的呼吸准备。同时这种弱拍进入搭配着连续不断的歌词也让 6/4 不那么显眼 (显耳?)，在用一个拖长音的小节蒙混过关后，再次回到常规的 4/4 拍，这次的拍子切换鲜明地体现出了节奏变化，12/8 和 6/4 都可以算作三拍子的变体，而从三到四的转换加上 bpm 的提升使得情绪瞬间激昂起来。

其实在全曲中还有不少悄悄改变拍号的地方，不再一一指出，听的时候可以留意数一下节拍。

(04:50-05:01) 最后的几句音符相同但用不同的语气表达了奈奈此时内心复杂的心境。音乐也暗下去为情绪表达让步。

虽然是相同的说法，但是也通过语气传达了不同的情绪。

生きる	能活下去的现实
生きない	无法活下去的现实
生きない	无法活下去的痛苦的宣泄
生きる	能否活下去的疑问
生きない	无法活下去的悲伤
生きたい	以及最后想要活下去的怒号



Fig.11.何だか、強いお酒を飲んだみたい
蕉哥撩头发这一幕有没有懂的 ()

列车与舞台与少女们的未来

其实在动画中已经告诉了我们这个答案，少女们站在列车上，舞台也位于列车上，列车终将抵达下一站，舞台也会随着列车前往不同的场景，也即人生的不同阶段，而位于列车上、舞台上的少女们，无论是主动还是被动，都会一同前往下一站。大场奈奈在上一届的圣翔祭中留有遗憾，留级到九九组中，虽然在再演中弥补了遗憾，但她也是最深切知道人不能停留在以往之中的，因此这里才是由她向大家发问，提醒其他少女们去认真去思考自己真正的方向。

正如我开头所说，作为一个多元结合的企划，音乐与其他元素的结合在这个企划中显得极为重要，同时他们也确实把这点做的非常漂亮，音乐的段落完美地对应战斗的不同阶段以及大场奈奈的心境，歌词与台词的混用也用凝练的表达阐述了各位少女的观点态度。当大家专心于精彩的战斗作画时，音乐采用伴奏配乐的方式渲染情绪，或是让大场奈奈边战边唱来宣泄她的情绪，而在战斗暂歇的对峙时，却也不吝用炫技的华彩来提升音乐性，完全的结合和平衡性令它成为了一个精妙的艺术品。

如果对更详细的乐谱感兴趣的话可以去看看油管上的这个视频 (<https://youtu.be/gXxMmUPYO5s>)，本文中提供的谱子也有一定程度参考这个视频。作者用纯钢琴改编，将不同乐器乃至人声融合其中，完美还原了大部分音符的同时更能体现出人声和不同乐器之间的唱和关系以及乐器本身编排的搭配，同时改编者对氛围和情绪的改编把控非常到位。(要不是手边没钢琴我都想练了)



Fig.12.列车终将抵达下一站
但是舞台呢？我们呢？

少歌企划中类似这样的曲子还有很多，如果有机会下次还想分析一下真昼的那首恋之魔球（我还买了真昼的谷子），其对古典风格的运用相当精彩，不过同样也对分析者的乐理功底提出了很高的要求，令我有些不敢下笔，当然饼是肯定要画的，等我再深入学学乐理我就写 ()。

封面图来自画师 Jhonnpro 在公开平台发布的同人图，Fig.1 主视觉图来自少女歌剧官方推特，其余动画剧照来自《剧场版 少女☆歌剧 Revue Starlight》，古典乐谱来自国际乐谱网 <https://imslp.org>，其他乐谱为自制。

以上，祝各位常能在音乐中体会到欣喜。



我们欲迎合机器
机器却歪曲了我们的艺术本身

