

假面之下

Ave Mujica 的マスカレード



我不是老邦邦人。

真正开始看少女乐队动画，已经是 2024 年年底的事了。那时候《Girls Band Cry》《BanG Dream! It's MyGO!!!!!》《孤独摇滚！》这些作品，把我一点点拖进了ガールズバンド企画（少女乐队企划）这个坑里。最开始我当然更吃 MyGO!!!! 那种青春疼痛：迷路、笨拙、不会说话，关系一团糟，但最后总还有一点温度。她们像是一群在雨里走散的人，明明都湿透了，却还是勉强找到了同一把伞。

直到 Ave Mujica 出现。

她们给我的不是青春感动，而是另一种更冷的东西。家庭的压力、身份的撕裂、被观看的焦虑、无法逃避的过去，还有一种“即使已经破碎得不成样子，也必须继续站上舞台”的残酷感。很多人吐槽《Ave Mujica》的剧情烂，觉得夸张、狗血、冲突过满。我能理解这种评价。可我喜欢的恰恰是这种过量的戏剧性（戏剧性 / 剧场感）。

它并不试图把一切写得日常合理，而是把角色被压到极限时的状态，用近乎舞台剧的方式放大出来。更酷的是，即使面对这样的生活，即使已经被现实折磨到这种程度，她们依旧可以组乐队，依旧可以破镜重圆，依旧可以 ROCK 'N' ROLL。

这让我想到那句常被引用的话：世界上只有一种英雄主义，就是认清生活的真相后依然热爱生活。

不觉得这很符合摇滚乐的精神内核吗？

我觉得这太酷了。

《BanG Dream! Ave Mujica》假面与人偶视觉图

来源：TV アニメ「BanG Dream! Ave Mujica」公式サイト Art 页面 / ©BanG Dream! Project

文 一 三



图1 MyGO!!!!!×Ave Mujica 合同ライブ「わかれ道の、その先へ」上海追加公演出演者合影
来源: BanG Dream! 公式 Instagram / ©BanG Dream! Project

一、假面、狗血和共犯者

讨论这支乐队时，不能只把她们当成动画里的虚构角色，也不能只当成现实中会演奏的声优乐队。真正值得一看的地方，恰恰在两者之间：动画里的角色关系，会改变你听歌时的感受；而现地看到的灯光、服装、表情和演奏，又会反过来改变你对角色的理解。这就是 2.5 次元企划最危险的地方，也是它最容易让人上头的地方。

假面这个设定尤其适合这种形式。

一个没有戴面具的人唱歌，我们可能会觉得她是在表达自己；但一个戴着面具的人站在舞台中央，她的一切动作、一切声音，都会让观众意识到：这是演出。也就是说，假面一方面隐藏真实身份，另一方面又把“表演”这件事放大到极致。

所以这里的假面并不是单纯的视觉符号。它和音乐是绑在一起的。面具意味着隐藏，也意味着表演；意味着逃避现实身份，也意味着创造另一个更强烈、更极端的自己。这也是为什么她们的歌里常常有一种宣言性，不像普通倾诉，而像角色站在舞台上，用仪式化的方式宣布自己的存在。

她们的“中二”并不让我尴尬，也是因为这个。它不是空喊口号，而是角色处境、舞台设定和音乐风格共同推出来的结果。现实已经足够痛苦了，所以她们反而需要用最夸张、最华丽的方式把自己武装起来。

这也解释了为什么我并不反感《Ave Mujica》的狗血。它确实情绪很满，冲突很密，人物关系经常被推到极端，某些桥段甚至会让人觉得“有必要做到这个程度吗”。

如果用日常写实的标准去看，它当然显得夸张。但问题是，这份夸张反而和音乐是契合的。这样的声音系统，本来就需要足够戏剧化的故事来支撑。

她们的歌里有大量宣告式旋律、压迫性的节奏、带有仪式感的合唱与键盘。如果角色只是普通地烦恼、普通地和解，这套音乐反而会显得过度包装。可现在不是这样。角色本身足够破碎，故事足够极端，音乐里的哥特感、重型感和舞台感才有了落点。

不是所有问题都能被一场 live 解决，不是所有裂痕都能靠一句道歉抚平。她们走到一起，并不意味着过去消失；破镜重圆，也不代表镜子上的裂缝会不见。

可是她们还是选择继续演奏。

这一点在我看来非常摇滚。摇滚乐最动人的地方，并不只是失真吉他有多重、鼓点有多炸，而是在生活已经露出残酷真相之后，人依然选择站起来发出声音。世界已经这么冷了，那就把音箱开大一点。

而 Ave Mujica 的粉丝被称为“共犯者”，也正好说明了这套叙事的厉害之处。这个称呼不是普通的ファンネーム（粉丝称呼），而是直接把观众也纳入了作品机制。台上戴着假面的她们和台下举着灯的我们，并不是简单的“表演者”和“旁观者”。我们像是一起被卷进了这场マスカレード，共同完成了某种带有仪式感的现场。

这也是为什么她们的 live 不是单纯的“听歌”。它更像是世界観在现实中重新发生一次。

在聊歌之前，必须先说一下鸡父 Diggy-MO'。

二、鸡父 Diggy-MO'

“鸡父”当然是粉丝梗，不是官方称号。但这个称呼并不是没有道理。Ave Mujica 的世界觀之所以不是单纯靠视觉设定撑起来，很大程度上就在于她们的语言系统足够特殊。歌词、标题、舞台感很强的词组，并不像普通动画歌那样只是为了服务情绪，而更像是音乐本身的一部分。

Diggy-MO' 原本是 SOUL'd OUT 的 MC，本身就擅长处理语言的节奏、咬字和声音质感。他写给这支乐队的东西，也带着这种特征：词不只是“表达意思”，还要在口腔里形成节奏，在旋律里形成棱角，在编曲里成为另一个打击乐声部。

这也解释了为什么《KiLLKiSS》会有那种奇妙的冲击力。它不是简单地把“黑暗”“痛苦”“爱”写进歌词，而是从标题开始就把 Kill 和 Kiss 这种互相矛盾的词绑在一起。语言本身先产生张力，然后音乐再把这种张力放大。

到了人声部分，某些短句的咬字并不只是唱旋律，而像是在切开节奏。

《顔》也能看出这种特点。这首歌明明背负着“脸、面具、身份、被观看”这些很重的主题，却不是一首单纯沉下去的抒情歌。它的声音有律动，有表情变化，有一种不稳定的遊び心。于是“顔”不只是一个主题词，而变成了可以被咬碎、被变形、被表演的声音材料。

所以 Diggy-MO' 之于 Ave Mujica，并不只是“写词的人”或“参与作曲的人”。他更像是在替这支乐队设计一种语言质感：华丽、别扭、带刺，有时甚至有点过量。但正是这种过量，才让这个世界不只是黑色，而是有了自己的语法。

三、三首歌，三张假面

如果只用“黑暗”“重型”“哥特”“金属”来概括这支乐队，当然不能算错，但也很容易把她们写扁。真正让我觉得成立的地方，不只是音色重、舞台黑、设定中二，而是这些元素都在为同一件事服务：让音乐本身也戴上假面。

这里的“假面”并不只是视觉上的面具，而是一种声音的处理方式。吉他和鼓负责制造重量，键盘与合唱负责拉开空间，人声则在旋律、咬字和语气里不断切换表情。有时像宣告，有时像诱惑，有时又像在镜子前反复确认自己应该露出哪一张脸。

所以我想用三首歌来讲这套声音系统：《KiLLKiSS》《Ave Mujica》和《顔》。它们并不是简单的代表曲罗列，而像三种不同的入口：一首负责把人拖进危险的亲密关系，一首负责打开舞台的大门，一首则把面具之下最不安的表情翻出来。



图2 Ave Mujica 2nd Single 《KiLLKiSS》封面
来源：Bushiroad Music / ©BanG Dream! Project

《KiLLKiSS》 亲吻也可以带着杀意

《KiLLKiSS》是 TV 动画的 OP，也是最适合作为入口的一首歌。它的标题已经把矛盾感写在了最前面：Kill 和 Kiss，一个是伤害，一个是亲吻；一个指向破坏，一个指向亲密。两个词被强行绑在一起，天然就带着不安的暧昧感。

从音乐上说，这首歌最厉害的地方，在于它同时做到了“重”和“抓耳”。很多重型风格的动画歌，如果过度强调 riff 和音压，就容易牺牲旋律记忆点；但如果过度追求 OP 的流行性，又会削弱乐队本身的黑暗质感。《KiLLKiSS》处理得比较聪明：底层保



颂乐人偶

《Ave Mujica》 幕布拉开的声音

如果说《KiLLKiSS》展示的是攻击性和传播力，那么表题曲（同名主打曲）《Ave Mujica》更像一段开幕宣言。

这类同名曲承担的功能，不只是“好不好听”，而是在告诉听众“我们是谁”。但它不是平等地做自我介绍，而像是在打开剧场大门。换句话说，它不是邀请你听一首歌，而是通知你：演出已经开始了。

这首歌更重视仪式感。它不像普通流行摇滚那样只靠 A メロ（主歌前段）、B メロ（副歌前过渡段）、サビ（副歌）的情绪推进来完成，而是更像在搭建空间。键盘、合唱、重音和主唱的宣传式旋律，共同制造出一种“幕布已经拉开”的感觉。

它的重点不是某个 riff 有多炫，也不是旋律有多甜，而是整体气氛是否成立。听众会感觉自己不是在听耳机里的一首歌，而是在看一场灯光很暗、舞台很高、所有人都戴着假面的演出。

从功能上看，它承担的是“建立剧场”的作用。重型的底盘、哥特式的空间感、宣告式的人声、合唱带来的仪式感，以及一种不太亲切的距离感，都集中在这首歌里。它不像是在说“请喜欢我们”，而像是在说“你已经进入这里了”。

マスカレード本来就不是日常聚会。它必须有距离，必须有礼节，也必须有某种让人不敢轻易靠近的庄严感。

留 heavy 感，人声旋律却足够清晰，サビ也有很强的记忆点。

开头几乎没有缓冲，吉他和鼓迅速把歌曲推入高压状态。这里的 riff 不是为了单纯炫技，而是通过低音区的反复、切分和失真音色制造压迫感。它像是从第一秒开始就把听众推进剧场。

但在这种压迫感之上，人声并没有被编曲吞掉。旋律线带着棱角，某些短句的咬字很锋利，和标题里的 Kill 形成呼应；同时旋律本身又足够漂亮，带着 Kiss 一侧的诱惑感。它确实明亮，但那不是太阳，而是照在伤口上的灯。

更值得一提的是，《KiLLKiSS》获得了“令和 7 年アニソン大賞”的大赏。回看历年的大赏曲，《紅蓮華》《炎》《One Last Kiss》《アイドル》《Bling-Bang-Bang-Born》几乎都是各自年份里具有高度代表性的动画歌曲。把《KiLLKiSS》放进这条名单里，就能看出它的含金量。

这说明它并没有停留在“邦多利粉丝内部很热”的层面，而是作为一首动画歌曲，在更大的アニソン语境中被认可了。它既保留了重型、哥特和剧场性，又具备 OP 必须有的抓耳度和传播力。



图3 Ave Mujica「顔」配信封面
来源: BanG Dream! 公式ディスコグラフィ / ©BanG Dream! Project

《顔》 被拆开的表情

如果说《KiLLKiSS》负责把人拉进高压状态，《Ave Mujica》负责打开舞台，那么《顔》更像是把这场マスカレード里最不安的部分翻到台前。

这个题目本身就很直接。顔，脸。它是一个人最容易被识别、被评价、被记住的部分。但在这支乐队的语境里，“脸”并不等于真实。恰恰相反，脸可能只是最表层的伪装，而面具反而让角色有机会说出平时说出口的话。

《顔》有意思的地方，不只是主题和假面设定形成呼应，而是它并没有被写成一首单纯沉重的抒情歌。按理说，“脸、面具、身份、被观看”这些词放在一起，很容易写成慢板、低饱和度、一路压到底的情绪曲。但《顔》的听感不是这样。它有律动，有表情变化，也有一种故意不完全沉下去の遊び心（也就是带着一点玩心和巧思的处理）。

这种处理反而更残酷。

因为它不是让角色站在那里安静地诉苦，而是让“顔”这个词在音乐里不断被摆弄、被咬碎、被重新拼起来。贝斯和鼓组给出的不是单纯的悲伤底色，而是一种身体会随着动起来的 groove。它让歌曲不只是“痛”，还带着一点不稳定的戏谑感，像是角色明明在谈论很重的东西，却偏偏要用舞台上的表情管理把它包装起来。

人声也是这首歌很重要的部分。它不只是把旋律唱顺，而是在处理字音、停顿和语气。某些地方听起来像是在展示表情，下一秒又像是把表情撕下来。声音并不完全走向崩溃，而是在克制和表演之间来回摇晃。这比单纯爆发更符合《顔》的主题：人在被观看的时候，往往不是没有情绪，而是必须决定“让别人看到哪一张脸”。

所以这首歌最抓人的地方，不是它直接告诉你“真实与虚假”的答案，而是它把这个问题做成了听感本身。摘下面具未必就能抵达真实，戴上面具也未必只是虚假。舞台上的顔，可能比日常生活里的脸更接近内心；也可能只是另一层更精致的伪装。

在这里，劇場性不再只是宏大的合唱、黑暗的灯光或者重型编曲，而是落到了更细的地方：咬字、律动、停顿、表情。既然无法逃离被观看，那就干脆把被观看变成一场演出。



图4 Ave Mujica Best Album 《Ave Música》封面
来源：Bushiroad Music / ©BanG Dream! Project



Ave Música

四

《Ave Música》 不是精选，是地图

如果说单曲是一个个舞台片段，那么 Best Album 《Ave Música》更像是一次世界观的再编辑。

这张专辑并不是简单把热门曲打包，而是把关键词重新排列在一张唱片里。《KiLLKiSS》《Symbol I : △》《顔》《黒のバースデイ》《八芒星ダンス》《天球の Música》《Imprisoned XII》《Ether》，这些标题本身就不像普通流行专辑里常见的“恋爱、青春、告别”系统，而更像一组舞台道具，或者一套用于召唤这个世界的咒文。

歌曲标题、角色舞台名、假面、live 标题、动画剧情之间，有一种互相映照的关系。单独听一首歌当然可以，但当这些歌被放进同一张专辑时，它们就不只是音源，而像是一张地图。

听众从《KiLLKiSS》的冲击进入剧场，从《顔》的身份问题看到假面之下的裂缝，再经过《八芒星ダンス》式的仪式感和《天球の Música》那种更宏大的空间感，



图5 Ave Mujica LIVE TOUR 2026「Exitus」Zepp Fukuoka, with Uika
来源：作者自摄

最后会发现自己不是在听一张普通精选集，而是在重新走一遍这场マスカレード。

对 2.5 次元キャラクターバンド（角色乐队）来说，Best Album 往往不只是音乐整理，而是世界观整理。因为这些歌背后不只有旋律和编曲，还有动画里的剧情、现实 live 的记忆、角色关系的变化，以及共犯者（きょうはんしゃ）自己的現地经验。

今天听到的一首歌，可能会让人想起动画里的某一幕；也可能让人想起舞台上的某束灯光、某个重音、某一次全场灯海。

所以《Ave Música》的意义不只是“收录了很多歌”。

它更像是在说：到目前为止，这个世界曾经这样展开过。

五、現地之后

真正让我被种草的，是第一次去看鸡狗对邦。

2025 年，我第一次飞到东京横滨 K Arena。那之前我当然也听歌、看动画、补设定，但直到現地看到她们站在舞台上，才突然理解为什么 2.5 次元企划会有这么强的冲击力。

因为那一刻，角色、声优、乐手、舞台、灯光、音乐和观众情绪会全部叠在一起。你很难说自己到底是在看角色，还是在看现实中的演出者；也很难说自己到底是在听一首歌，还是在参与一场故事的延续。这种介于二次元和三次元之间的模糊地带，正是 2.5 次元企划最危险的地方。

后来我又看了 5th 东京、6th 大阪、Zepp Tour 福冈站。尤其是福冈站，我抽到了 1 号入场，站在最前最正中，离舞台不超过 1 米。

那种距离下，压迫感已经不只是“听感”了。鼓声会直接砸在胸口，吉他的声音像从面前切过来，灯光落下时，面具和服装的存在感也会变得极其真实。平时在屏幕里看到的マスカレード（假面舞会），在那一刻真的变成了眼前发生的事情。

耳机里的低音，在现场会变成身体的震动；屏幕里的角色设定，会变成站在你面前不到一米的演奏者；动画里看似夸张的世界观，在灯光暗下来的瞬间，突然变得非常有说服力。

那时你会意识到，自己不是站在作品外面评价它，而是被它拖进了同一个空间。台上的假面和台下的灯光，共同构成了一场仪式。



图6 Ave Mujica LIVE TOUR 2026「Exitus」福岡公演
来源：BanG Dream! 公式X (@bang_dream_info)
©BanG Dream! Project

六、未曾结束的マスカレード

这场マスカレード并没有落幕。

剧场版《BanG Dream! Ave Mujica prima aurora》已经公开相关信息，后续还有 MyGO!!!!! 与 Ave Mujica 的续编动画。也就是说，这个企划仍在继续扩张。动画、音乐、live、角色和现实演出不是彼此分离的，而是在不断互相补完。今天听到的一首歌，可能会在之后的动画里获得新的意义；今天看到的一场 live，也可能变成下一段故事的伏笔。

这也是 2.5 次元作品很有意思的地方。它不是一本已经合上的书，而更像一个持续运转的舞台。角色还会继续往前走，歌曲还会继续被重新解释，现地的记忆也会随着下一次公演被覆盖、更新，或者变得更深。

这支乐队的音乐不是让人安心的音乐。它华丽、沉重、戏剧化，甚至有时让人觉得不舒服。但正因为如此，它才有力量。

我喜欢她们，并不是因为她们完美。恰恰相反，是因为她们不完美，因为她们破碎，因为她们别扭，因为她们明明已经被现实弄得很狼狈，却还是要用最华丽的方式站上舞台。

假面之下未必是真实，破镜重圆也未必意味着一切恢复如初。可是只要舞台还没有结束，只要鼓点还在继续，只要吉他还在响，她们就依然可以 rock。

也许一开始确实是 GO 批。

ようこそ、Ave Mujica の世界へ。