

## Be There In The Ear: The Features and Functional Directions of Soundscape on Podcast Audio Program

Dong Yalan

**Abstracts:** Based on the acoustic theory of Soundscape, this thesis reviews the evolution from three aspects of “environment”, “noise” and “technology”, and explores the Soundscape’s multi-functional directions in the audio reporting programs of Podcasts, which has reformed the basic patterns of audio programs’ content towards the digital audio market. Generated the way of soundwalking interactions by recording and recoding the sound on the ground, Podcasts audio reporting programs express a new figure contained four features: keynote sounds, signals, soundmarks and archetypal sounds, then they motivate the audience who are not on the scene to capture the being there moment by distinguishing Sound object and Sound Events, thus they could cause sort of an outburst of emotional resonance called sonic boom.

**Key words:** Podcasts audio program; Soundscape; Acoustic orientation; Sonic boom

---

## 声临其境：播客音频节目的“声音景观” 塑造及其功能指向

董雅斓

**摘 要:** 本文以“声音景观”(Soundscape)这一声学理论为出发点,基于“环境”“噪音”“技术”

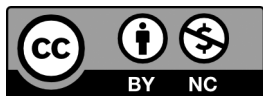
层面梳理声音景观理论的动态演变，并从声音景观的塑造要素探究播客音频节目中声音景观的功能指向。播客音频市场的蓬勃发展驱动着数字音频节目内容的创新再造，以“播客”（Podcasts）为载体的音频节目通过技术的复制将现场录制的事件进行重新编译，经由“声音漫步交互”的形式生成基于媒介自身的“声音景观”，通过“基调音”“信号音”“标志音”“原型音”等类型声音景观的交互呈现，利用“声音”的频率和幅度双向感知，最终作用于人类听觉，并形成关于“声音物体”“声音事件”的基本认知，帮助听众进行“不在场的在场”连接，从而达到情感共振的“音爆时刻”。

**关键词：**播客音频节目；声音景观；听觉转向；音爆时刻

Copyright © 2021 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



“耳朵与冷静和中性的眼睛相对，它的官能是强烈而深刻的，审美力强、无所不包的”。<sup>①</sup>声音作为一种艺术表现形式，具有感染力强的本质特性。在5G、人工智能、物联网的推进下，以“播客”（Podcasts）为载体的数字音频媒介不仅在车载音箱、语音助手、智能音箱等“声学”领域大胆探索，而且注重音频节目内容样态的创新再造。2021年6月11日，在第105届普利策新闻奖公布的获奖名单中，美国国家公共广播电台（NPR）制作的调查类叙事播客《无妥协》（No Compromise）获得音频报道奖（Audio Reporting Award），<sup>②</sup>这是自2019年12月设奖以来颁发的第二个奖项。该奖项的设立不仅意味着业界对于过去十年播客音频节目发展的肯定，同时也预示着未来新闻业“视觉霸权”的“听觉转向”（Acoustic orientation）。近年来，以NPR、BBC、《纽约时报》《华盛顿邮报》等为代表的国外传统媒体纷纷借播客之力角逐数字音频市场，并制作出一系列诸如《美国生活》（This American Life）《金钱星球》（Planet Money）《白色谎言》（White Lies）《阵线》（Throughline）《日常》（The Daily）《日报》（The Journal）等

① [加]埃里克·麦克卢汉. 麦克卢汉精粹[M]. 何道宽, 译. 南京: 南京大学出版社, 2008: 364.

② Megan Mulligan. The 2021 Pulitzer Prize Announcement [EB/OL]. <https://www.pulitzer.org/article/2021-pulitzer-prize-announcement>.

音频新闻节目，将声音景观理论引入音频内容创作过程。在作为“技术中介”转存的“声音漫步交互”（Soundwalking interactions）<sup>①</sup>基础上，平衡作为“背景噪音”的“声音景观”，强化对声音景观的留存与保护，丰富了播客音频节目的实践内涵。本文以中外典型的播客音频节目为个案，勾画声音景观理论的动态演变轨迹、剖析声音景观的要素构成、转化和设计规律，在此基础上探讨播客音频节目声音景观塑造的功能指向。

## 一、环境、噪音与技术：声音景观的理念演变

“高扬听觉并不意味着未来人们只消使用耳朵。相反它是指世界在微观物理上早已是由振荡组成，某种隐藏的声学被刻写进我们的思想和逻辑之中，我们对他人和世界的行为在总体上更应当专心致志、兼收并蓄。”<sup>②</sup>德国哲学家沃尔夫冈·韦尔施（Wolfgang Iser, 2002）的这段论述从声音的物理学角度和心理学视角阐释了声音景观的独特价值。实际上，人类最初的文化源于听觉。早在古希腊时期，以听觉为主的“口语”文化传播成为西方早期民主文明的重要分支，荷马笔下的贵族讨论意味着“听觉”成为掣肘公共文明讨论的先决条件。到了柏拉图时代，“声音”更是成为人类获取认知体验的重要来源，而后期以“视觉”文化为载体的“文本”则是“声音非在场”的替代。因此，对于声音景观理论的梳理，有助于人类把握文化的听觉转向，重塑“声音”的场景魅力。

### （一）动态演变：作为“环境”的声音景观

声音景观（Soundscape 或 Acoustical Landscape），又称声景、音景、声景观，由英文单词地景或风景（Landscape）一词延伸而来，意为声音及其本身存在环境所构建的景观。根据国际标准化组织（International Organization for Standardization）的定义，声音景观即在特定背景情景下，被一个人或一群人所感知、体验和理解的声音环境。其内涵包含两个部分：其一是作为“环境”（environment）中各种声音总和的客观存在——声环境（acoustic space）；其二是由声环境建构，作用于人类感官机能的人类听觉主观感知的声景观（acoustic landscape）。<sup>③</sup>由此，对声音景观的研究经历了两次转变：其一，上世纪初期欧洲先锋派音乐家对于噪音音乐的生产实践，他们将声音编码，创造属于“环境声”的音乐；其二，受此音乐实践的启发，上世纪60年代众多声学家开始转向对“环境声”的实地录音考察，提出声音景观概念，并在此基础上，着力研究基于人类感知器官作用的“声环境”。

① Andra McCartney. Soundwalking Interactions [J]. Soundscape, 2000, 1 (1).

② [德] 沃尔夫冈·韦尔施. 重构美学 [M]. 陆扬, 等译. 上海: 上海译文出版社, 2002: 212.

③ R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 214.

声音景观的研究发轫于20世纪早期西方音乐学家对于现代未来主义音乐地尝试和探索。1913年,意大利画家兼作曲家路易吉·鲁索洛(Luigi Russolo)发表了划时代的未来主义音乐宣言《噪音艺术》(L'arte dei Rumori)。<sup>①</sup>鲁索洛认为,工业革命不仅影响了资本生产的物质积累,同时亦改变了人类的声音环境以及聆听世界的实践方式。在以蒸汽机为代表的机器出现之前,声音是自然界的产物,原始人民将声音归为一种神圣的起源,而机器大生产出现之后,人为创造的“环境噪声”主宰了人类听觉。与传统只允许使用协和音程进行和弦的古典音乐相比,鲁索洛强调人类应变换自身的感知乐趣,“通过听辨金属管道中水流、空气和煤气的咕噜声,发动机如同动物呼吸般的沉鸣和嘶喘,阀门的跳动,活塞的来来往往,机械锯的尖叫,电车在轨道上响亮跃进,鞭子噼里啪啦,旗帜啪啪作响来等不同嘈杂声来得到消遣”。<sup>②</sup>作为意大利未来主义运动(Futurism Movement)的实践代表,鲁索洛提出的“噪音艺术”倡导现代音乐从自然环境中摄取声音素材,影响了后工业时代西方现代艺术音乐的发展方向。而到了20世纪40年代,毕业于巴黎综合理工学院(École Polytechnique)无线电广播专业的皮埃尔·沙弗尔(Pierre Schaeffer)开始使用实地录音片段制作音乐,录制了巴黎地铁进站、加速行驶、鸣笛的声音,创作了以《地铁练习曲》(Étude aux chemins de fer, 1948)为代表的《五噪声练习曲》(Cinq études de bruits, 1948),开创了全新的音乐范式——具象音乐(Musique concrète)<sup>③</sup>,并在此基础上形成了“声音物体”理论(l'objet sonore)<sup>④</sup>,为后期谢弗关于声音景观的要素分类提供了参考依据。

“声音景观”一词最早由美国伯克利大学教授迈克尔·索斯沃斯(Michael Southworth, 1969)在研究城市景观时提出,<sup>⑤</sup>后经加拿大作曲家兼音乐教育家R.穆雷·夏福尔(R. Murray Schafer, 又译默雷·谢弗)对该概念进行系统阐释。1968年,在联合国教科文组织的支持下,谢弗开始在加拿大西蒙·弗雷泽大学(SFU, Simon Fraser University)实施“世界声景计划”(WSP, The World Soundscape Project),该项目致力于通过对温哥华地区和欧洲大陆等地区居民实际居住环境的声景考察,研究声音景观与居住环境的相互影响,并先后出版了《欧洲声音日记》(European Sound Dairy)和《五个村庄的声音景观》(Five Villages Soundscapes)等著作。1978年,该组织重要成员巴里·特鲁斯(Bary Truax)在谢弗编写的《世界的旋律》(The Tuning of the World)一书基础上,出版了声音景观研究专著《声音生态学手册》(Handbook of Acoustic

① Alexander Lee. The Art of Noises: As the sounds of the world rattled into the future, so, too, did art and music [J]. History Today, 2017, 67 (12).

② [意]路易吉·鲁索洛. 噪音艺术: 未来主义宣言(节选) [EB/OL]. 浪仔, 译. [https://www.sohu.com/a/226250698\\_786057](https://www.sohu.com/a/226250698_786057).

③ Pierre Schaeffer. La musique concrète [M]. Paris: Presses Universitaires de France, 1967.

④ Pierre Schaeffer. Traité des objets musicaux [M]. Paris: Édition du Seuil, 1966.

⑤ Michael Southworth. The Sonic Environment of Cities. Environment and Behavior [J]. 1969: 1 (1): 49-70.

Ecology），对声音景观及其研究的相关术语进行阐释，强调人耳对于声景的感知效果，奠定了西方“声音生态学”（Acoustic ecology）研究的基础。1993年世界声音生态学研究会的成立（World Forum for Acoustic Ecology），标志着全球声音景观研究学术共同体的星火燎原。

上述对声音景观的研究在重现“声环境”的基础上，注重突出“环境”声音对人类听觉感知的主观影响，从而探索声音景观对于人类生活场域的重要作用。从这个角度出发，声音已不再局限于听众听到的具体声音，同时也包含听众在收听声音时所传达的正向反馈，从而形成“听觉场”的闭合环境。

## （二）噪音政治：作为“背景”的权力之争

传统声学以话语、音乐和噪音三分，并制定出“和谐的信息声音”与“无用的声音噪音”两相对立的正统秩序；而在声音景观的定义中，所谓“噪音”（noise）实则为相对概念，“喧嚣、不和谐、聒噪、刺耳、嘈杂”等为人诟病的噪音特点，在指向“环境”“地域”“事物”等时空话语的声音景观中兼有之，但更多的是强调“差异的继承”，其背后隐藏的是以权力划分的“噪音政治”（noise equals power）<sup>①</sup>。

美国先锋派声学家约翰·凯奇（John Cage）宣称，“所有的声音都是平等的”。<sup>②</sup>声音景观研究者从声音的物理属性角度为“噪音”正名，噪音的对立面不是“和谐”，而是“寂静”与“沉寂”（silence），即无震动作用发声的情境。因此，同为“震动”而发出的“声音”其本质皆平等，只因听众在对声音进行生产、交易和倾听的过程中，利用感官认知对声音进行指向性疏导处理，将符合其本身要旨的声音归为“和谐之声”，赋予至高无上的权力，而其余的次属于差异性阶梯的声音则属于“噪音”。

“实际上，倾听音乐就是倾听所有噪音……运用它，进而控制它便是一种权力的反映，了解到它本质上是属于政治的”。<sup>③</sup>从这个意义上说，音频节目中被视为“背景”的音乐，虽长期处于“文本”的附属地位，但可以成为“话语”的补充，填补“话语”不能展现的情绪和情感。“音乐”因其复调特性被鲁索洛反抗，他认为“音乐是人为通过对声音的模仿所制造而出的乐器对和谐声音的编码、过滤和切分”。<sup>④</sup>法国声学家米歇尔·希翁（Michel Chion, 2013）从音乐史的视角，认为欧洲古典音乐记谱法的制式发展看似将声音进行了由简至繁的演奏预处理，实际上是

① R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 74.

② 张聪. 从“神圣噪音”到“世俗寂静”——噪音政治及其反叛[J]. 探索与争鸣, 2021(3): 141-149+180.

③ [法] 贾克·阿达利. 噪音：音乐的政治经济学[M]. 宋素风，翁佳堂，译. 上海：上海人民出版社，2000：5.

④ [意] 路易吉·鲁索洛. 噪音艺术：未来主义宣言（节选）[EB/OL]. 浪仔，译. [https://www.sohu.com/a/226250698\\_786057](https://www.sohu.com/a/226250698_786057).



“不惜一切代价将复杂转向简单，将经验论转向系统化的观念调整”。<sup>①</sup>在贾克·阿达利（Jacques Attali）看来，音乐的出现则是“将之前无序的噪音进行编码，通过“科技官僚的语言”，将“不和谐音”进行“无聊的、简单的权力重组”，最终产生以“重复”（répétition）为景观的音乐。<sup>②</sup>这使得与“音符”不相关的“差异声音”被符码化系统界定为异质的不和谐之声，被听众判定为嘈杂纷乱的“噪音”。自然和人类社会产生的随机偶发性声音最终成为流水线上统一生产的音乐制品，对噪音的控制实际上是“弃绝差异的逻辑”，保留了只为人主观接受的部分声音。

传统广播节目以“话语”为主要表现形式，但其本质仍是以“拼音”为基准的书写文字在声音听觉场中的线性再现（représentation），作用于对现实声音的转译，在“视觉化文本听觉化”的传播过程中尚存失真。在麦克卢汉看来，这种拼音文字的培育方式把“复杂的部落文化转换成简单的视觉形式”，创造了疏离感（detachment），“西方世界的文字人以效率和实用的名义”令源于部落人的“创造性的感情枯萎了”。<sup>③</sup>“声音的复制被认为是书写文字的副产品”<sup>④</sup>，而留声机、录音机、广播等媒介技术的介入亦为“言论的录制与重复重新构筑了权力场所”<sup>⑤</sup>，是对“和谐声音”进行符码化“再现的场所”（lieu de la représentation）<sup>⑥</sup>。“录音的复制机制一方面为再现提供了一幅技术机体，一个架构；另一方面，将它们以复本（double caricatural）的形式呈现，构成了权力的一个拟像”，<sup>④</sup>因此，在此基础上音频节目中的“话语”其实质仍是基于视觉文本为主要权力控制手段，是以“特定的符码控制噪音的重复”<sup>⑦</sup>，其仍未脱离单调含义的视觉文本的语境。

无论是作为“非异质噪音”的音乐，还是作为“声音文本化”的话语，其本质都是对“声音”的模仿，是中介化（médiation）的声音。诚如约翰·凯奇所说，“我们必须开始揭示意义以使声音成为它们自己”，<sup>⑧</sup>对声音景观的利用与重组，即对“噪音”的再度审视。“声音景观”的生产其本质也同商品生产一般，是对声音的实用价值（valeur）进行切割，并通过交换（échange）、再现（représentation）和重复（répétition）等流通手段对声音进行的场景化消费，通过收集取材于外界（自然和人类社会）的噪音（sound noise），创造出可供人放松身心的“声音香水”（acoustic perfume）——白噪音（white noise），从而生产出音乐、广播、影视戏剧等副产品。而在播客中，音频节目可通过“降噪—凝练—提纯”三种方式对声音进行界定划分，从而凸显声景景观的独

① [法] 米歇尔·希翁. 声音 [M]. 张艾弓, 译. 北京: 北京大学出版社, 2013: 20.

② [法] 贾克·阿达利. 噪音: 音乐的政治经济学 [M]. 宋素风, 翁佳堂, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000: 5.

③ [加] 埃里克·麦克卢汉. 麦克卢汉精粹 [M]. 何道宽, 译. 南京: 南京大学出版社, 2008: 365.

④ [法] 贾克·阿达利. 噪音: 音乐的政治经济学 [M]. 宋素风, 翁佳堂, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000: 125.

⑤ [法] 贾克·阿达利. 噪音: 音乐的政治经济学 [M]. 宋素风, 翁佳堂, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000: 114.

⑥ [法] 贾克·阿达利. 噪音: 音乐的政治经济学 [M]. 宋素风, 翁佳堂, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000: 112.

⑦ [法] 贾克·阿达利. 噪音: 音乐的政治经济学 [M]. 宋素风, 翁佳堂, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000: 119.

⑧ [法] 让·鲍德里亚. 消费社会 [M]. 刘成富、全志钢, 译. 南京: 南京大学出版社, 2004: 107.

特价值。

### （三）声音漫步：技术媒介中的声景交互

十九世纪后期录音技术的出现，及其紧随而至被瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）称之为“机械复制时代”<sup>①</sup>的来临，带来了现代社会经验的巨变，最为明显的，便体现在我们的听觉上。唐·伊德（Don Ihde）在《聆听与发声》（*Listening and Voice: Phenomenologies*, 2007）中叙述了现代性的技术“工具”在聆听中发挥的重要作用，技术的发展使来自人类社会和自然环境中的声音景观得以留存，并通过对声音进行摄取的“声音漫步”方式生成“声音帝国”（*Sound imperialism*）。<sup>②</sup>“声音漫步”（*Soundwalking*）<sup>③</sup>作为谢弗声音景观理论的延伸，是指谢弗等人在进行有关“声音景观”的田野调查时所使用的作为实证研究范式的声音收集方法，其作用之一便是将来源于“环境声”的声音景观与来自于技术媒介中的声音景观相连接，从而形成了三重“声音景观”的收听体验。首先是源于现场的最原始的声音景观；其次是原始数据经过电子录音技术录制以后留存在媒介上的声音景观，这种技术介入方式将“万物有灵”的具身性声音转化为“历史性的变数”，<sup>④</sup>从而拓宽人耳的身体延伸。在这个层面上，转瞬即逝的声音景观被转化为可被多次保存、传送的“仪式拟像”（*Simulacre rituel*）<sup>⑤</sup>；最后则是听众在收听过程中，听到的前两重“声音景观”的重叠再现，这一体验与听众自身的听觉场景一同构成了最后的“声音景观”圈层。世界声景计划组织（WSP）小组成员加拿大学者希尔德加德（Hildegard Westerkamp）在南美洲进行热带雨林声音考察时，<sup>⑥</sup>认为其使用的录音实际上“不是对热带雨林音响空间的文字描述，而是经由记忆和引导被创作成一种聆听的方式”，<sup>⑦</sup>它不局限于发生在录制时间和地点的“当下”，还强调当听众在后期通过录音技术听到这种声音时，可以听到关于地点的特殊信息，还可以听到“声音漫步”的“复现”，这种“复现”即是把多段“声音漫步”录音集中在一起，实际上是一种“声音漫步交互”（*Soundwalking Interactions*）<sup>⑧</sup>，亦即本雅明所言的以机械手法进行的“艺术品的复制”<sup>⑨</sup>。

① [德]瓦尔特·本雅明. 摄影小史[M]. 王才勇, 译. 南京: 江苏人民出版社, 2006: 49.

② R Murray Schafer. *The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World* [M]. Rochrster: Destiny Books, 1977/1994: 77.

③ R Murray Schafer. *The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World* [M]. Rochrster: Destiny Books, 1977/1994: 212.

④ [德]瓦尔特·本雅明. 摄影小史[M]. 王才勇, 译. 南京: 江苏人民出版社, 2006: 20.

⑤ [法]贾克·阿达利. 噪音: 音乐的政治经济学[M]. 宋素风, 翁佳堂, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000: 121.

⑥ Hildegard Westerkamp. *Sound Excurison: Plano Pilato, Brasilia* [J]. *Soundscape*, 2000 (1): 2-18.

⑦ 矫英. “声音漫步”的田野实践方法[J]. 歌海, 2014 (5): 29-35.

⑧ Andra McCartney *Soundwalking Interactions* [J]. *Soundscape*, 2000, 1 (1).

⑨ [德]瓦尔特·本雅明. 摄影小史[M]. 王才勇, 译. 南京: 江苏人民出版社, 2006: 41.

在谢弗看来，二十世纪的声电技术发展使得声音景观经历了所谓的“分裂时代”（the era of Schizophonia）。“电力革命中三项具有革命性的发明是电话、留声机和收音机。随着电话和收音机的诞生，声音不再仅仅局限于发声物体本身所处的空间，留声机的诞生也将发声源头从时间限制中解放出来”。<sup>①</sup>他援引 Schizophonia 一词指代“声音”，在希腊语中，前缀 schizo 意味分裂（split）、分离（separated），phone 代表声音，而 Schizophonia 则意指原始声音与其电声传输（electroacoustical transmission）或电声复制（electroacoustical reproduction）之间的分裂。原本，所有的声音只属于声音源头，并且它们一次只能出现在一个地方。但现如今广泛使用的高保真装置（Hi-fi gadgetry）不仅解决了低保真装置（Low-fi gadgetry）出现的问题，<sup>②</sup>而且还创造了一个合成的“声音景观”（Synthetic soundscape），机器替代品则为现代生活提供了操作信号。从世界中采撷到的所有原始声音景观均可被存储（storage）和传输（transmission）、截取（shot）或放大（blow up），四声道音响系统使移动和静止声音实现 360 度全面声景（360-degree soundscape）成为可能，在时间和空间上能够模拟任何声音环境，从而实现时间和空间上的错位（dislocate）。<sup>③</sup>

除此之外，声音空间的延伸（extended acoustic space），形成了未间断的声学空间（interrupted acoustic space），声音从未消失于空间中，而是再次出现在远处。<sup>④</sup>从早期被希特勒称之为“没有它将无法征服德国”的部落地面广播、到后期的家庭数字广播再到数字时代的移动便携播客，技术的变革为高效全面的原始声音景观素材刻录（record）、截取（cut out）和插入（insert）提供了完整的可植性（portability），多种多样的节目形式被创造，尤其是在移动化场景滥觞的播客时代：与广播时代在广域空间中使用集体喇叭播放节目不同的是，播客是一种十分私密且个人化的媒体（intimate medium），其收听场景较为封闭（如装有车载音响的车内，佩戴手机的地铁、公交通勤路上），且音频通常通过有线或蓝牙耳机的形式直接传输给听众，减少了中间场域的限制，可以更直观、更无损地传递节目声音。因此播客音频节目中收录自现场的声音景观可直接抵达双耳，声音景观塑造的“声墙”（Sound Walls）<sup>⑤</sup>效果也愈发突出，“整个世界都

① R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 90.

② R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 71.

③ R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 91.

④ R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 91-92.

⑤ R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 93.



是声音的世界”，<sup>①</sup>因而更具沉浸感（immersive），而这种沉浸式的听觉体验是听众在厨房里用来做背景音的广播节目难以比拟的。

## 二、以声传声：播客音频节目中声音景观的塑造要素

声音可以穿越介质，获取时空连接。从早期消除作为“噪音”的“声音景观”到将从现场采集到的“声响”作为辅助的“背景音”插入到节目中，再到播客音频节目中将“声音景观”作为节目主体内容之一，对声音景观的整合研究有利于将声音景观进行要素分类和设计编排，在调和节目“话语”“声响”“音乐”的基础上，帮助听众建立与现场环境的真实连接，强化听众对于节目的认知。

### （一）“听觉的延伸”：声音景观的要素分类

“地籁则众窍是已，人籁则比竹是已，敢问天籁”，<sup>②</sup>《庄子·齐物论》将声音三分，并声称“地籁”与“人籁”一同融入“吹万不同，而使其自己也”<sup>③</sup>的“天籁”之中。这种划分方式与普遍意义上将声音分为“人工声、自然声和生物声”的声学标准相适应。但在谢弗看来，这种分类方式亦有其局限性。“松声、涧声、山禽声、夜虫声、鹤声、琴声、棋子落声、雨滴阶声、雪洒窗声、煎茶声，皆声之至清”，<sup>④</sup>其划分的标准仍受制于“发声体”（l'objet sonore）的物理属性，其实质为“替代性意象”（auditory imagination）<sup>⑤</sup>，并未弃绝物体的“机械化的指标”。科学家们根据视觉外观的类型来处理和分析听觉现象（auditory perception）——听觉对于他们来说成了眼睛而不是耳朵的事物，其本质仍是“视觉”（visual）的延伸。这是因为听众在收听过程中，容易形成自我中心化的认识。诚如麦克卢汉所言，以“声音”为载体的媒介如同“部落鼓的节拍”入侵听众的中枢神经系统，从而“造成了人人深度介入的局面”。<sup>⑥</sup>这种自我中心化产生了“空间磁化”（animantation spatiale）<sup>⑦</sup>使得我们难以辨别声音的来源，因此对声音进行“发声体”的区分如同使用“标记符号”进行“意指”的词汇一般，只是“对确定的部分给

① Rebecca Mead. Binge Listening: How Podcasts became a seductive—and sometimes slippery—mode of storytelling [J]. New Yorker, 2018: 11 (19): 48–57.

② 庄子. 庄子（孙通海译注）[M]. 北京：中华书局，2007：23.

③ 陈继儒. 小窗幽记 [M]. 北京：中国画报出版社，2012：7–60.

④ Don Idhe. Listening and Voice: Phenomenologies of Sound, 2ed. Edition [M]. New York: State University of New York Press, 2007: 203.

⑤ [加] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸 [M]. 何道宽，译. 北京：商务印书馆，2008：369.

⑥ 何一杰. 走向“纯声学”：评米歇尔·希翁《声音》[J]. 符号与传媒，2014（2）：212–216.

予指称”<sup>①</sup>。但实际上，每一个声音“都随身携带着其未说之物，其未予命名的部分”，<sup>②</sup>因此就需要对声音进行一个更细化的区分。在这个层面上，声音景观试图将先前以“发声体”为主的分类方式搁置一旁，强调听众只有在收听过程中，凭借音高、音调、时值、强度、音色等系列参量对声音进行直观输入，才可逐渐凭借先决记忆对其进行采样和分类，从而在声音作用效能层面对声音加以控制和分析（见表1）。

表1 声景要素分类表

Table 1 Soundscape elements classification table

类型	概念	举例
基调音 (Key note)	作为背景声音而存在，是描述特定环境声音的基本声音。主要由自然环境因素（地理环境和气候）构成。	风声、水声、丛林声、鸟鸣、昆虫和野兽以及交通声响所发出的声音。
信号音 (Sound signals)	作为前景声音。信号音犹如报警装置所发出的声音，本身即具备听觉上的提示作用，可以被人注意听取并解析出相关信息。	鸣笛声、喇叭声、汽笛声等。
标志音 (Sound mark)	一定范围内有独具特色的声音，指一种文化或一个区域内能够被辨识出来并引人联想的具有独一价值（the uniqueness of voice）的声音，具有一定的地方性和事件性。	欧洲小镇教堂的钟声、伦敦大本钟的声音、上海外滩的《东方红》歌曲声、广州地铁粤语报站声等。

谢弗将声音景观分为“基调音”(Keynote)、“信号音”(Signals)以及由“地标”(Landmark)一词衍生而来的“标志音”(Soundmark)三类，并在此基础上，提出了原型音(Archetypal sound)的概念。所谓原型音指能激活听众对该声音刺激反应的声音，此类声音一般潜藏在听众的大脑中，暗示着听众自身的生活经历，当听众听到相关声音时便会唤起他的人生体验和个人感悟，并挥之不去萦绕心头。因此，这种声音与前三种声音相比，更兼顾个人主观知觉感受。以荣获普利策音频报道奖首奖的《墙外人》(The Out Crowd)为例，节目聚焦特朗普“留在墨西哥”政策(Remain in Mexico)实施之后，给滞留在美墨边境的难民所造成的生存伤害。该节目中的基调音是车辆碾压地面的沉闷响声，既可表明崎岖不平的路面被沙土覆盖，又给该营地增加了难民来往的熙攘之感；信号音是车辆突然响起的连续警报声，而标志音则是采访现场孩童们夹杂着西班牙语的嬉笑玩闹声。孩子们充满异域色彩的爽朗玩笑声和美墨边境剑拔弩张的紧张气氛形成了强烈对比，暗示弱小且敏感的孩子已在危险的环境中习以为常；而原型音则可以是上述三种声音中的任何一种，其判断标准依据听众的听觉体验而不尽相同。

① [法]米歇尔·希翁. 声音[M]. 张艾弓, 译. 北京: 北京大学出版社, 2013: 363.

② [法]米歇尔·希翁. 声音[M]. 张艾弓, 译. 北京: 北京大学出版社, 2013: 365.

## （二）乱序替换：声音景观的要素转化

上述四种声音景观的分类方式并非固定不变,而是会依照事件的进程进行相应的时空转换,即使是同一个“发声体”,“声音往往携带着显著的时间信息和空间信息,如时间维度上的‘过往’和‘事件’,空间维度上的‘地点’和‘场景’”。<sup>①</sup>因其本身在“发声”过程中就暗含“时间流逝”和“空间转化”的含义,因此其在具有不同时空基调的要素场景中亦可相互转化。如在《墙外人》播客音频节目中,汽车碾压过地面的声音既可是基调音又可成为信号音:最先出现的微弱的汽车声音作为前景音的信号音(Signal sound),提醒听众注意该段场景并非发生在高保真(高信噪比)状态下,而处在低保真的户外嘈杂环境中;而后续持续增强的汽车声音,其清晰度则逐渐由远及近、音量也随之由小增大,听众可以根据个体生存经验分辨出该声音为货车碾压路面的声音,即这一阶段的汽车声音成为了声景中的原型音,牵动听众发挥其知觉意识并作用于大脑,产生对难民营环境的联想;随后的汽车声则成为该场景的基调音,表明该对话的发声场所皆处于户外且车辆川流不息,暗示该难民营的人员密集程度之高,同时从侧面反映出“留在墨西哥”政策在实施过程中的不完善之处,带有暗讽该政策的非人道主义意味。

值得注意的是,这四种类型的声景在播客音频节目中并非作为个体单独出现,而常常以乱序替换的方式随机组合,从而塑造立体的声音景观。讲述“监狱真实故事”的美国播客节目《耳边贼》(Ear Hustle)则将从监狱现场采集到的声音进行多次复调,将监狱中犯人之间冲突的争吵、打斗场景作为“声音景观”插入关于狱友、食物、手足之争、孤立甚至宠物的故事讲述中,激发人们对大规模监禁、种族、正义、悔恨、暴力和道德复杂性的思考。“单一的声音”与“多重的声音”相融合,从而创造出一种“声音景观”层层交会、相互碰撞的立体音响场景,犹如子綦所言的“前者唱于,而随者唱喁”<sup>②</sup>。这一“复调式”的声音景观塑造方式使该节目被首届播客“卓越奖 Ambies”提名为“最佳社会类播客”(Best Society and Culture Podcast),<sup>③</sup>同时亦获得普利策奖委员会提名,入选“音频报道奖”名单。

不同声音可塑造不同的声景,“信号音”响亮的声响,“标志音”和“原型音”则在中景音中从细微之处推动场景的衔接和改变,而充当背景音的“基调音”则奠定了对话场景的基础。不同声景的变化带动着音调、音质的改变,使得节目在听觉质感上更为细腻,与只有“话语”的其他音频节目相比,播客音频节目中丰富的声音景观变化更能够吸引听众的兴趣,从而推动听众的积极倾听(Binge listening)。

① 刘涛,朱思敏.融合新闻的声音“景观”及其叙事语言[J].新闻与写作,2020(12):76-82.

② 庄子.庄子(孙通海译注)[M].北京:中华书局,2007:23.

③ Daniel Kreps. Podcast Academy Announces Nominees for Inaugural ‘Ambies’ Awards [EB/OL]. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/podcast-academy-nominees-ambies-awards-1136606/>.

### （三）要素设计：声音景观的编排作曲

身为作曲家的谢弗将世界比作一种乐器或一首曲目，并由此提出“世界律调”（The Tuning of the World）学说。在皮埃尔·沙弗尔（Pierre Schaeffer）的基础上，法国作曲家吕克·费拉里（Luc Ferrari）将从海边采集到的声音以电声的形式刻录在光盘（Le mistral, 1965），通过对所谓“噪音”进行拼贴、重合、混剪等方式对声音进行合成混音。在这类音乐中，听众可以听到与乐器演奏不一样的声音：如门窗吱吱啦啦开合的声音，火车行驶时在铁轨上发出的碰撞声音，平底锅触碰砧板的声音，这些声音将动态画面和旋律节奏串联，从而成为电子音乐的前身。这种具象音乐对于“声音”的利用与60年代在加拿大兴起的“声音景观”理论相结合，同时延展至电影音效设计、电子音乐制作、建筑景观应用、医学心理治疗等声音设计领域。

在谢弗看来，对声音的指挥（声音设计）和控制（噪声控制）实际上是对来源于现实的声音进行作曲（composition）。若想达到和谐之声，即需要对先前被视为“噪音”的“声音景观”进行编排，通过技术手段对采集到的声音进行连续地吸收（absorption）、降噪（sound reduction）和隔离（isolation）。这种处理方式共分为三类：一是正设计，即在“原有声音景观中添加新的声音要素”<sup>①</sup>，将其他场景的声音内容应用于该声音场景中，从而营造相互交叠、具有时空错落感的声音景观，以此来丰富节目的质感；二是“负设计”，即“去除听觉景观中与环境不协调的、不必要的声音要素”<sup>②</sup>，通过技术手段，将播客音频节目中过于嘈杂的声音进行提炼，其声音音量被主播的话语所覆盖，使其犹如“背景音”一般置于节目的底部；三是应用最为广泛的“零设计”，即“对于声音景观按照原状态保护和保存，不做任何更改”，<sup>③</sup>在播客音频节目中主要体现在对现场采访获取的声音进行零处理，既不降低音量，也不进行消音处理，亦无“话语”“音乐”等内容的干扰。如《纽约时报》数字媒体组出品的播客音频节目《日常》（The Daily），听众可以在节目中听到当事人双脚踩在地板上吱吱作响的松软声音，木板被汽车压断的干脆声音以及热水器呼呼蒸腾的开裂声音，这些生活中的声音景观被拾音设备一并录下，成为收集声音的“声音博物馆”，陈列着事件的进程和脉络，在展现声音景观同时，呈现现场的真实场景。这种场景的使用亦为节目的真实性效果做足铺垫，从而使听众被声音景观包裹达到沉浸状态。

## 三、声声入耳：播客音频节目中声音景观的功能指向

“听”实际上是包含多种感觉在内的全身心反应。傅修延将“聆听声音”的听觉反应分为“因

① 葛坚，赵秀敏，石坚初. 城市景观中的声景观解析与设计[J]. 浙江大学学报（工学版），2004（8）：61-66.

② 张德顺，李思奇. 国外声音景观的研究发展及对我国的启发[J]. 天津城市建设学院学报，2013，19（1）：6-9.

③ 彭宇昊. 公共空间中声音景观设计的初步探索[J]. 艺术与设计（理论），2018，2（3）：48-50.

声而听、因听而思、因听而悟”<sup>①</sup>三境界。这三重境界由浅入深，强调听众对声音不同的专注力会导致不同的听觉体验。不同于倾向对“噪音”进行遮蔽的广播，声音景观在播客音频节目中付诸阙如，同时在声音景观理论的加持下，“以声传情”的声音景观亦携带着不同的功能指向。听众在与立体声耳机中的听觉世界进行互动的过程中，对声音的聆听体验也更进一步：不仅要“专注”的听觉体验，同时更注重挖掘非专注意识下人类感知对于不同声音的吸收。在声音景观提供隽永含义的同时，激活潜意识中的聆听反应，从而达到“音爆”的“共情时刻”。

### （一）以声拟物：“声音物体”的具象呈现

“我们在不明信源的情况下，经常很难确认声音，一个同样的声音可以向我们提示出非常不同的声音源头，差不多每个声音都可以唤起另外一个与之相近的声音”。<sup>②</sup>为使声音由模糊叙事（Flou narratif）转变为“具象实体”，解决“以声识物”的难题，早在古希腊时期，毕达哥拉斯就通过和弦比例计算天体运转的结构规律，以数学的方式“看到和谐声音的性质和比例”<sup>③</sup>。在法国声学研究者米歇尔·希翁看来，因听众远离声源或者因声源本身不具备可视性，声音会因声源功率表象（la représentation de la puissance de la cause）的不同，产生出多种形态的“形象分量”，使得听众难以确认声音。所谓“形象分量”（image-poids），即听众会“有意识或无意识地去寻找和建立声音的分量秩序”<sup>④</sup>的大小。通过此种定位方式来判断发声体的形象大小，从而最终定位发声体的属性。

与上述两种方式不同的是，声音景观通过对声音的主观判断，来界定声音所描绘的物体状态，谢弗引用法国技术派声音学家皮埃尔·沙弗尔（Pierre Schaeffer）于1946年提出的“声音物体”（Sound object）<sup>⑤</sup>概念，认为“声音物体是由人类知觉建构，而非数学和电子声音的合成物（Synthesis）”，<sup>⑥</sup>是构成声音景观的最小组成部分。他将视觉层次的“图”（Figure）和“底”（Ground）原理引入听觉领域，<sup>⑦</sup>并引入麦克卢汉的“整体场”概念，将“对专门片段的注意转移到了对整体场（Total field）的注意”，<sup>⑧</sup>利用“场”（field）的主体视角（spot of

① 傅修延，邱宗珍．因声而听、因听而思和因听而悟——试论闻声之作的三重境界[J]．江西师范大学学报（哲学社会科学版），2019，52（2）：33-41．

② [法]米歇尔·希翁．声音[M]．张艾弓，译．北京：北京大学出版社，2013：3．

③ [古希腊]亚里士多德．形而上学[M]．吴寿鹏，译．北京：商务印书馆，1997：16．

④ [法]米歇尔·希翁．声音[M]．张艾弓，译．北京：北京大学出版社，2013：26．

⑤ R Murray Schafer．The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World[M]．Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 129．

⑥ R Murray Schafer．The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World[M]．Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 151．

⑦ [加]马歇尔·麦克卢汉．理解媒介——论人的延伸[M]．何道宽，译．北京：商务印书馆，2008：78．



observation），把其作为“感知生活的延伸和加速器”，将个体的主观聆听体验感受引入对“发声体”的判断之中，不试图抹去录音中录音者的主观“存在”，以此来保留声音中的瞬间（moment）和当下（being there）。此时对于物体的判断不仅聚焦于发声体的物理性质，同时还受到作为基调音的“底”和作为信号音或标志音的“图”的制约，更受制于聆听者自身所在的听觉视角（见图1）。在三者的互动中，帮助听众强化对于声音物体的敏感认知，从而将模糊声音进行具象呈现。

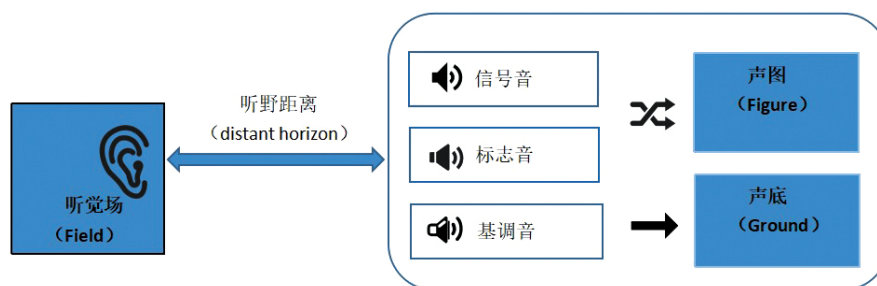


图1 声景听觉场

Figure 1 Acoustic field

2021年3月，《财新FM》推出国内首档犯罪（Criminal）叙事类播客《纪录在案》（On the record），该档播客音频节目取材于真实刑事案件，并在深入现场进行实地调查的基础上，以声音叙事的手法讲述惊心动魄的刑事案件。它先后推出包括《“剃头”教师李尚平之死》《豫章书院无终局》《陈国清案：他们“成为”杀人犯的21年》《消失的凶手：一个花季女孩的离奇死亡》《7条人命：与劳荣枝的三次“逃跑”》等19期系列节目，体现出国内媒体从业者对播客音频报道样态的尝试与探索。在《豫章书院无终局》中，节目组营造出一个独特的“听觉场”：为寻找豫章书院违规关押学生的“湖边小黑屋”，记者和受访者罗伟走在江西乡间的小路上，两人鞋底踩在路面上发出“吱吱”的响声与连续不断的蟋蟀声交相呼应，加之草丛“吡吡啦啦”划过衣服的声音，这些声音景观的直观呈现瞬时为听众构建出一幅杂草丛生的荒凉视觉场景。这既暗示出此次采访对话的发生点（即听野距离，distant horizon），也呈现出这场对话发生的前景（foreground）和背景（background），<sup>①</sup>犹如“图景”一般牵引着听众的兴趣。置身于这一声音景观中的听众亦在收听过程中移步换景，创造了一种“在场”的真实连接感，犹如声临其境般地体验了事件全过程。

<sup>①</sup> R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochester: Destiny Books, 1977/1994: 151.

## （二）以声叙事：“声音事件”的时空转换

叙事从一开始就是一种生产听觉空间的行为，即使是故事讲述的语言，“其本质仍是一种媒介”，<sup>①</sup>因此故事的讲述仍未摆脱对听觉交流的模仿。实际上，除展现事实的话语以外，本身就携带时空信息的声音景观更可为听众展现潜藏在话语层面之下更为深奥的信息，从而推动故事情节的发展，加速听众对人物和事件的认知。“可见与可闻，其存在模式有根本不同。可见的东西在时间中持续存在，可闻的声音却在时间中消失……因此，视觉属于存在（being there）的本体论；听觉则属于产生于事件的生活。”<sup>②</sup>谢弗在分析了沙弗尔的“声音物体”概念以后，认为“声音物体”虽聚焦静态的声音物体对象，但却是真空的“实验室样本”<sup>③</sup>，忽视了声音“转瞬即逝”的线性流动特性和它发声环境的不可留存性，此种特性确保“声音物体”并非是信息堆积形成的集合“物体”，而是拥有饱满叙事结构的“声音事件”（见图2）。

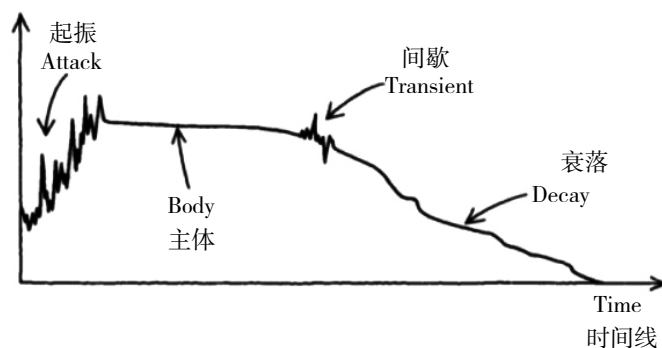


图2 “声音物体”发展图

Figure 2 Sound objects development diagram

在沙弗尔的“声音物体”理论中，一个声音组合即可构成一个“声音事件”，因此，他在“声音物体”的基础上，提出“声音事件”（Sound Events）理论<sup>③</sup>。通过对其声音轨迹的捕捉，可发现该声音包含起振（Attack）、主体（Body or Stationary）、衰落（Decay）三部分。<sup>④</sup>而在叙事层面，则分别象征着事件的“开局”（beginning）、发展（middle）和尾声（end）三个主要流程，即在收听过程中，要求听众“专心致志，意识到对象转瞬即逝（transient），并且向事件的进程开放。2021年普利策音频报道奖获奖节目《无妥协》（No Compromises）中，听众

① [美] 罗伯特·麦基. 故事：材质 结构 风格和银幕制作的原理 [M]. 周铁东，译. 天津：天津人民出版社，2016：137.

② [德] 沃尔夫冈·韦尔施. 重构美学 [M]. 陆扬，等译. 上海：上海译文出版社，2002：221-222.

③ R Murray Schafer. The Soundscape: Our sonic Environment and the Tuning of the World [M]. Rochrster: Destiny Books, 1977/1994: 129.

可以听到示威人群聚集的喧闹声，此喧闹声在节目中属于开局阶段无意义的基调音；但当调查记者 Lisa Hagen 通过旁白的方式将故事铺开，这些作为背景铺垫的基调音则进一步细化成了可推动故事情节进程的信号音，成为点状和继发的声音，暗示着人群的拥挤与骚动；当记者 Lisa Hagen 与受访者 David 展开对话，人群的尖叫声、吹口哨声以及汽车的鸣笛声交织其中，伴随着此起彼伏的喧闹声，记者和受访者两人之间的对话音量却逐渐降低，音色亦逐渐模糊，并最终和喧闹声融为一体，形成由持续混合的单一声音事件组接而成的多层声音事件。这些错综复杂的混乱声音将听众包裹在一个山雨欲来风满楼“具身场景”当中，听众的听野距离也随之缩小，形成一种与视觉相关联的“景深”现场。从叙事角度强化前后关联的矛盾冲突，同时也意味着这一示威运动即将迎来高潮。这些由单个声音事件（sons-événements）拼凑而出的多层声音事件（sons-événements multiples），其自身的发展作用于事件的时空场景，将听众置身于统一的听觉空间，前后纷至沓来的声音使听众忘记此身安在，不知不觉沉浸到故事世界之中，从而勾勒出对事件的总体认知，通过声音帮助听众实现“不在场的在场”。

### （三）以声共情：“音爆时刻”的瞬时抵达

“声音的余韵只在灵魂最深处荡漾”。<sup>①</sup>在谢弗看来，声音景观研究者关注感知（perception）和行动（behavior）层面的变化，这也是声音景观研究不同于从物理层面研究声学的一个重要特点。有学者（Job, R., & J Hatfield, 2001）将声音景观的要素建立在“环境景观”（Enviroscape）和“心理景观”（Psychscape）两个基本要素之上，<sup>②</sup>突出强调人类个体感知对于声音景观的建构影响。实际上，个体对于声音的感知敏感程度远高于视觉，对于声音景观的塑造预示人类“视觉霸权”的“听觉转向”。

“音爆时刻”（Sonic boom），即听众在收听过程中，多种感官机制的联合触发，形成共鸣的情感共振。<sup>③</sup>“如果说视觉是距离的感官，那么听觉就是结盟的感官”。<sup>④</sup>听觉被誉为最敏感的知觉，“语言的穿透力没有距离”，以人耳为主体的知觉器官易受到人类情绪的侵扰，因此以“声音”为载体的媒介本身即具备亲密连接：它是广播这种媒介性质本身的特征，广播有力量将心灵和社会变成二合一的共鸣箱。麦克卢汉曾言，作为“神经中枢系统延伸”的广播，将不同与书面视觉经验的信息通过“电子内爆”的形式展示给听众，收听广播的体验“是一种充满激情

① [德]黑格尔. 美学（第三卷上）[M]. 朱光潜，译. 北京：商务印书馆，1979：333.

② Job R, J Hatfield. The impact of soundscape, enviroscape, and psychscape on reaction to noise: implications for evaluation and regulation of noise effects [J]. Noise Control Engineering Journal, 2001, 49 (3): 120-124.

③ [美]乔尔·贝克曼，泰勒·格雷. 音爆：你所听到的超级 IP [M]. 北京：北京联合出版社，2016：3.

④ [德]沃尔夫冈·韦尔施. 重构美学 [M]. 陆扬，等译. 上海：上海译文出版社，2002：222.

的经历”<sup>①</sup>。而播客则进一步将这种“内爆”形式进行拓展，主播娓娓道来的叙述、声音景观犹如画卷一般铺开，再辅以背景音乐的实时嵌入，听众在收听过程中容易达到一种“音爆时刻”。

如在《墙外人》序幕中，节目最初的背景音是人群中断断续续传来的西班牙语低语声，但当来自印第安纳州的志愿者要为被迫逗留在难民营的南美洲政治难民派发物资时，听众既可以听到单个孩子愉快的玩闹尖叫声，又可以听到整齐划一的鼓掌声，甚至还依稀可辨出远方清脆的吹哨声，这一声音的起伏变化亦可表示现场的气氛已由紧张沉闷转化为轻松开放，同时可暗示难民们对志愿者态度的转变：从早期的冷淡漠然转变为信任接纳，双方的情感距离变化在前后声景的转化中得到了直观呈现。播客音频节目中随处可闻的人物抽泣、话语停顿以及雷电轰鸣，都在一定程度上唤醒、重塑着听众的集体记忆，听众在收听时不仅栖身于当下的现实场景，同时亦建构着自己的精神世界。可以说，声音景观帮助听众不仅收听了关于公共空间的过去，更听到了指涉自身场域的未来。

#### 四、结语

“如果你所属的世界音乐不适合你，那么改变你的感官和评价，你便会发现它畅行无阻，教益匪浅”。<sup>②</sup>“声音景观”不仅是研究“噪音的政治”，同时亦是控制和利用声音的艺术。根据普华永道2020年10月发布的《全球娱乐及媒体行业展望2020-2024：中国摘要》报告显示，预计2024年，中国播客听众人数将达到4.853亿，超过美国听众用户数量跃居全球第一，<sup>③</sup>播客作为我国媒体行业发展的新趋势，将会在未来三年重塑我国的音频媒介生态，由此带动数字音频节目在内容形态上创新发展。而基于“声音景观”理论的研究不仅为播客收听场景的变革提供了理论基础，同时亦为我国未来播客音频节目的内容创新提供一条全新的发展路径：在听众不再满足于获取新闻“结果”的今天，拥有更灵活节目播出样态、更多元节目容纳场景的播客音频节目可将“声音景观”植入音频内容当中，通过将采访过程中摄取到的“声音景观”加工设计，进而更真实直观地展现事件“过程”，“以声传声，声声入耳”，在“声临其境”的状态下引导听众在收听过程中加深对人物事件的认知理解，从而实现“音爆时刻”的瞬时抵达。

① [加] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸 [M]. 何道宽, 译. 北京: 商务印书馆, 2008: 369.

② [德] 沃尔夫冈·韦尔施. 重构美学 [M]. 陆扬, 等译. 上海: 上海译文出版社, 212.

③ 普华永道 PwC. 全球娱乐及媒体行业展望 2020—2024：中国摘要 [R]. <https://www.pwccn.com/zh/industries/telecommunications-media-and-technology/publications/china-entertainment-and-media-outlook-2020-2024.html>.