

由欣賞音樂認識 音樂的基本要素

文◎黃鈺婷

壹、導論(Introduction)

作曲家們運用各種不同的音樂基本元素，例如節奏(Rhythms)，和聲(Harmonies)，旋律(Melodies)音階(Scales)，和樂曲的結構(Textures)……等去創作其偉大作品，就像畫家使用其顏色(Colors)，形狀(Shapes)，以及光度(Light)完成繪畫的道理是一樣的。以下就由欣賞音樂進而探討認識其基本要素。

貳、節奏(Rhythm)

音樂是時間的藝術，聲音的發生和持續都有特定的時間性，此速度的比例，我們可以稱之為節奏。節奏在人類史中，是最早出現的音樂要素，可從石器時代，人類圍著火堆，敲著各種不同物體跳舞或吼叫看出，那被敲擊的聲音就叫做節奏音樂。節奏的特性又可分為下列數點：

一、拍子(Beat)

不論是在二拍或者三拍或四拍的樂曲之中，拍子均有強拍和弱拍之區分。強拍(Prominent Beat)：當一首樂曲中的拍子是強拍時，即使是嬰兒或動物都

會對其有所反應。這種強拍的感覺，會驅使我們運用肢體律動，例如用腳打拍子，跳舞，行進，運動……等。傑普林(Scott Joplin)所著的娛樂者(The Entertainer)在表現此一音樂基本要素特性方面是最佳典範。弱拍(Weak Beat)：音樂之美是產生在對比之中，有強必有弱，有快必有慢，有抒情必有搖滾……等。因此除了強拍之外，有些音樂的拍子必定是相當微弱的，而這些弱拍給人的感覺就像是溫柔的，飄浮的，飛翔的，冥想的情境。在音樂史中，我們可以找出以德布西(Claude Debussy)牧神的午後(Afternoon of Faun)是一個例子。

二、速度(Tempo)

第二個我們要談節奏的特質稱之為速度。速度是拍子進行時的一個指標或依據，更可以說是代表音樂的主旨。緩慢的速度或許會引起聽者悲傷的心情，有時亦能夠幫助聽眾產生放鬆情緒之感覺。相對的，一個明快的速度卻能提升人類的情緒，甚至振奮人心。我們絕對不會在軍隊的進行曲或者是在韻律課程



中的音樂發現極緩慢速度的樂曲。曲例：貝多芬 (Ludwig van Beethoven) 的土耳其進行曲 (Turkish March) 可發現即使連小朋友聽到，立刻就會隨著音樂踏出輕快的舞步。

測量拍子速度的儀器稱之為節拍器 (Metronome)。此儀器是於 1816 年由梅洛 (Johann Maelzel) 所發明的。如果一首樂曲速度標示為 $\text{♩} = 84$ ，其意指於每分鐘敲打 84 下。用於畢業典禮時的行進

， $\text{♩} = 84$ 是一個非常適宜的適度。艾爾格 (Edward Elgar) 所作的曲子 “Pomp and Circumstance, March NO.1” 經常被使用於畢業典禮上，他所標示的速度正是 $\text{♩} = 84$ 。

人類對於速度快慢的體驗 (Perception of Tempo)，可經由個人脈搏的跳動而感應出來快與慢。當人們感覺到音樂速度為中等速度時 (Moderato)，此時就非常接近我們脈搏跳動之頻率，亦

就是樂曲的速度介於每分鐘跳動(65 ~ 90)之間，在此音樂作品建議可欣賞哥錫溫(George Gershwin)的前奏曲第二級(Prelude II)，這首樂曲的速度大約每分鐘打84拍。在聽了Gershwin的音樂以後，通常會發現其速度不是很穩定，因為當作曲家適度運用個人情感詮釋的樂曲寫作之中，演奏者通常會使用一種彈性的節奏或速度進行其音樂，在音樂的術語中我們稱之為自由速度(Rubato)。於十九世紀作曲家的作品之中可以大量的發現此類作品，以李斯特(Frang Liszt)蕭邦(Frederic Francois Chopin)之樂曲最具代表性。

三、拍號(Meter)

接下來，我們要討論的節奏特性之一稱之為拍號，節奏羣的律動在大部分的音樂中是可以預測到的。經由重音與非重音組成的連續不斷音羣我們稱之為拍號。二拍例如：2/4，2/8；三拍的拍號如：3/4，3/8；四拍例如：4/4，4/8，這些都是最常見的拍號。

三拍號(Triple Meter)華爾滋(Waltzes)是最典型的三拍音樂。通常都會加上重音於第一拍，第二、三拍則為弱拍。以小約翰史特勞士(Johann Strauss)所寫的著名樂曲藍色多瑙河(Blue Danube Waltz)是我們最常聽到一首三拍號的樂曲。

除了二拍、三拍、四拍的樂曲之外，在音樂中若使用五拍、七拍或十一拍較不常見的拍子，我們稱之為不平常拍號(Less Common Meter)。音樂以爵

士樂(Jazz)作曲家狄士蒙(Paul Desmond)所著的“Take Five”為例。

在某些音樂之中，特別是爵士音樂(Jazz)經常會使用一種出其不意重音的節奏方式，或者是某些時候我們期待重音的出現，但卻出現靜止音，這種型態的節奏，我們稱之為切分音(Syncopation)。不平衡節奏時代(Rag time)的作曲家傑普林(Scott Joplin)的作品“The Entertainer”，這首樂曲就是使用切分音的節奏融入整首音樂當中。

二十世紀的作曲家常常都會用一種重覆節奏的創作方式，此方式稱之為節奏的數字低音(Rhythmic Ostinato)。諸如爵士(Jazz)搖滾樂(Rock)和舞曲(Dance Music)常藉著Ostinato作為節奏前進的動力，而此作曲方式是源自於中古世紀的音樂。史塔溫斯基(Igor Stravinsky)在1913年所著的春之祭(The Rite of Spring-Sacrificial Dance)由於作品中充滿了野性與動感的節奏，再加上原始的色彩，就是以此“Rhythmic Ostinato”的技巧著名。

靜止(Silence)在音樂中亦扮演著一個重要角色。一直進行不斷的音符會讓人有倦怠感，其實休止符(Rest)亦是一種音樂，會讓人期待下一個音符的出現。在音樂史中，使用休止符而產生特殊效果的以海頓(Franz Joseph Haydn)的交響曲第九四號，G大調「驚愕」和柴可夫斯基(Peter Ilyitch Tchaikovsky)1812年序曲最具代表，此外，貝多芬(Ludwig van Beethoven)也非常



擅用休止符，例如他的三十二首鋼琴奏鳴曲(32 Piano Sonata)後人稱之為音樂的新約聖經，就是以靜止創造出戲劇性的效果。

叁、旋律(Melody)

音樂第二個重要基本元素，我們稱之為旋律。旋律是由一連串個別的音高組成，這就像一句話是由許多獨立的文字所組成一樣。單一的音即使是節奏的不同，仍無法構成旋律，可用下列三種方式來探討旋律與音高的特質。

一、明顯的或不明顯的旋律：(Prominent or not prominent)

若你可以輕輕哼唱出你記得的旋律，這些旋律可稱之為明顯旋律(Prominent Melody)，而孟德爾頌(Felix Mendelssohn)小提琴協奏曲(Violin Concerto in e minor)即使是你第一次聽到此樂曲，你也能哼唱出主要旋律。然而，不明顯旋律(not Prominent Melody)

是指一連串的音高，但卻奏出無組織，支離破碎的音響效果，其旋律使聽者無法記得。二十世紀的無調性音樂，多為有此特性，當你聽完苟白克(Arnold Schoenberg)的作品一鋼琴組曲(Suite for piano "Praeludium")，可能無法分辨出其主旋律在何處。

二、旋律的長或短(Length of phrase)：

短的旋律動機以貝多芬(Ludwig van Beethoven)交響曲第五號第一樂章(Symphony NO. 5, first movement)的起頭四個音為例，此一非常短的動機為整首曲子的結構元素，並貫穿第一樂章，這也是貝多芬作曲的特色之一，節奏多變性和旋律固定性。然而，與貝多芬短旋律相對的長旋律動機以華格納(Richard Wagner)名歌手序曲(Overture to Die Meistersinger Von Nürnberg)為例，其主要旋律動機就長達數



十小節。

三、裝飾旋律 (Ornamented Melodies) :

有些音樂的旋律是相當簡易且平實的，例如上面所列舉過貝多芬第五號交響曲。但有些旋律則使用一些裝飾音使旋律更加的華麗，這類的旋律可稱作裝飾旋律。以莫差爾特 (Wolfgang Amadeus Mozart) 的小星星變奏曲 (Variation “Ah Vous dirai-je maman”, K.265) 為例，首先是人人皆知的單純旋律，後來的變奏便是採用此裝飾旋律的技巧貫穿全曲。

肆、作曲技巧 (Technique)

作曲家為了幫助聽眾更熟悉其樂想，所以使用一些技巧方試諸如：重複 (Repetition)，模仿 (Imitation)，和模進 (Sequence)……等，不斷地使其旋律在聽眾耳中出現。

一、重複 (Repetition) :

再次重覆聆聽旋律或樂句可使聽者清楚的認知其音樂，重覆樂句就像一個演員演出完畢後重返舞台能給觀眾更深刻的印象。以莫差爾特 (Wolfgang Amadeus Mozart) 所著的土耳其進行曲 (Turkish March) 奏鳴曲 A 大調，作品 K.331 為其曲例。在這首曲中，莫差爾特為了讓聽眾更熟悉其旋律，所以不斷地重複其第一樂句。

二、模仿 (Imitation)

模仿是重覆的另一種形式，當我們聽到某一段旋律之後，接著，此樂段再被其他樂器或不同聲音奏出；或者彼此相同的樂器用較高或較低的音域奏出相同的樂想，我們稱之為模仿。以巴哈 (Johann Sebastian Bach) 所著的布藍登堡協奏曲，第二號第三樂章 (Brandenburg Concerto NO. 2, third movement) 為例，可聽出其主旋律先由小喇叭奏出，接著被雙簧管所模仿，再來是小提琴

，最後以長笛擔任，像這種以不同音高或不同音色的旋律寫法，就是模仿技巧的表現。

三、模進(Sequence)：

模進亦是重覆樂句的形式之一，模進是以相同的樂器重覆樂段或樂想，只是改變一點點音高而已，巴洛克時期的作曲家最擅長寫模進的手法。而這裡我以貝多芬(Ludwig van Beethoven)的作品，鋼琴奏鳴曲第八號作品十三(Piano Sonata NO. 8. op.13)的開頭序奏作說明，貝多芬就是採取這開放動機，經由一連串的模進而進行其音樂。

伍、音樂結構(Texture)

作曲家把音樂的基本元素如：節奏、旋律以不同的排列方式組作不同的音樂結構，我們所聽到大部分音樂，都是由下列三種結構出現：單音音樂(Monophonic Texture)，主調音樂(Homophonic Texture)，複音音樂(Polyphonic Texture)。

一、單音音樂(Monophonic Texture)：

單音音樂是單一的旋律，沒有配上和聲或伴奏，例如葛利果聖歌(Gregorian Chant)，或遊唱詩人(Minnesinger)。

二、主調音樂(Homophonic Texture)：

較少音樂是單音音樂的結構，大部分的音樂結構體是一個主旋律配上和聲伴奏，此綜合結構體稱之為主調音樂。主調音樂的譜例俯首可知，古典樂派以

後至今，大部份的音樂皆以主調音樂為主，如：貝多芬，海頓，維瓦第……等之作品。

三、複音音樂(Polyphonic Texture)：

複音音樂可算是最複雜的一種音樂，在此種結構的作品中，其旋律是獨立，重疊的感覺，以巴哈(Bach)的創意曲(Invention)與賦格(Fugue)和韓德爾(George Feideric Handel)的救世主(Messiah)合唱部份(For Unto Us a Child is Born)都是佳例。

陸、結語(Summary)

音樂史的發展就像藝術史一樣，不同的階段會強調不同的基本元素。在藝術史上，有時強調光線的強弱；有時強調顏色的深淺；有時強調線條的粗細。音樂也是一樣，有時是單音音樂(例如中古世紀的音樂)，有時是複音音樂(巴洛克時期)有時是單一旋律配上和聲的主音音樂(古典時期)。雖然不同時期的音樂家在基本元素的使用比例上有所不同，但是音樂之美，卻一點也不受影響，音樂永遠是人類生活中重要一環，對人類生活的淨化，有其不可抹殺的貢獻。

〔作者簡介〕

黃鈺婷

- 美國南加州大學音樂教育碩士
- 現任教於實踐學院音樂學系