

音乐是什么

芥川也寸志

Yasushi Akutagawa

曹逸冰 译



南海出版公司

音乐是什么

〔日〕芥川也寸志 著

曹逸冰 译

南海出版公司

图书在版编目 (CIP) 数据

音乐是什么 / (日) 芥川也寸志著 ; 曹逸冰译. ——
海口 : 南海出版公司, 2018.6
ISBN 978-7-5442-9213-9

I. ①音… II. ①芥… ②曹… III. ①音乐—基本知识
IV. ①J6

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 040842 号

著作权合同登记号 图字: 30-2016-194

ONGAKU NO KISO

by Yasushi Akutagawa

©1971, 1989 by Masumi Akutagawa

First published 1971 by Iwanami Shoten, Publishers, Tokyo.

This simplified Chinese edition published 2018

by ThinKingdom Media Group, Beijing

by arrangement with the proprietor c/o Iwanami Shoten, Publishers, Tokyo

All rights reserved.

音乐是什么

〔日〕芥川也寸志 著

曹逸冰 译

出 版 南海出版公司 (0898)66568511
海口市海秀中路51号星华大厦五楼 邮编 570206
发 行 新经典发行有限公司
电话(010)68423599 邮箱 editor@readinglife.com
经 销 新华书店

审 校 曹利群 代 博
责任编辑 刘恩凡 翟明明
特邀编辑 褚方叶
装帧设计 李照祥
内文制作 王春雪

印 刷 山东鸿君杰文化发展有限公司
开 本 850毫米×1092毫米 1/32
印 张 6.25
字 数 111千
版 次 2018年6月第1版
印 次 2018年6月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5442-9213-9
定 价 45.00元

版权所有, 侵权必究

如有印装质量问题, 请发邮件至zhiliang@readinglife.com

新经典文化股份有限公司

www.readinglife.com

出 品

目 录

第一章 音乐的素材 / 1

1 寂静 / 3

2 音 / 5

第二章 音乐的原则 / 19

1 记谱法 / 21

2 音名 / 55

3 音阶 / 62

4 调性 / 78

第三章 音乐的形成 / 87

1 节奏 / 89

2 旋律 / 106

3 速度与表情 / 125

第四章 音乐的结构 / 145

1 音程 / 147

2 和声 / 154

3 对位法 / 177

4 曲式 / 185

第一章 音乐的素材

1 寂静

相对安静的环境是音乐存在的必要条件。比如说在钟声(或其他类似的声响)非常响亮的环境下,就没法演奏以“钟声”为素材的音乐。因为就算演奏了,乐声也会融入环境音,听不出来,仿佛是用红色的蜡笔在红色的纸上涂画。

然而,过度的安静——真正的寂静与连续不断的轰鸣一样,都会给人的精神带来异常的痛苦。在日常生活中,我们不会有这样的体验,但如果被关进测试音响设备的消音室,你会发现所有声音都被墙壁、地板和天花板吸收殆尽,连自己的说话声都听不分明。这时,你会产生极其强烈、近乎恐惧的孤独感。据说忍受这样的环境是非常痛苦的,一旦超过身体的承受极限,甚至可能造成精神失常。

夜幕笼罩下的辽阔的沙漠,有时会被彻底的寂静支配。这样的环境会带来与消音室相似的恐惧,让人感觉自己仿佛要被

寂静吞没一般。

真正的寂静的确是一种极为特殊的环境，日常生活中并不存在。不过这个事实正暗示着“无声”在音乐领域的意义，或者说是逐渐变弱、趋向休止的音具有一定积极的含义。在某些情况下，休止能发挥出超越最强音的强烈效果。

我们平时所谓的“寂静”，指的其实是有一点声响的空间。这样的寂静能起到抚平心绪的作用，带给人美的感受。我们甚至可以说，音乐始于“承认寂静是美的”。

作曲家如果对自己写下的某段旋律不满意，会立刻把它删去。“删除已经写下的音符”就等于“回归寂静”。这个举动意味着，他承认原来的寂静比自己的旋律要美。

音乐站在寂静之美的对立面，是与寂静对决的产物。创造音乐的过程，便是针对寂静之美，追寻以声音为素材的全新美感的过程。

声音在它诞生的那一瞬间就走上了通往寂静的道路。虽然途中的变化视声音的种类而定，但所有的声音都具有这种性质。即便是潺潺的流水声、汹涌的波涛声这样具有连续性的声音，也是由“刚诞生便立刻衰减”的声音组成的集合。声音到头来还是敌不过寂静。

欣赏交响曲的听众，在演奏结束的那一刻，才能真正把握这部作品的全貌。就“鉴赏音乐”而言，最关键的时刻正是演

奏结束的那一瞬间，也就是寂静最初造访的时刻。因此音乐作品的价值也是由寂静决定的。现代的演奏会带上了越来越浓厚的娱乐色彩，导致人们还没等到演奏结束，就急不可耐地开始欢呼鼓掌。对鉴赏者来说，最重要的瞬间就这样被生生打断了。这实在是一种不幸的习惯。

从上面所说的角度来看，寂静正是音乐的基础。

2 音

只要是人们能听到的声音，都可以作为音乐的素材。鸟鸣、雷鸣、暴雨声自不必说，连炮声和火箭发射的轰鸣，也能在精心处理后作为有效的音乐素材。

不过这种观点是在第二次世界大战之后，随着磁性录音技术取得长足进步普及开来的。此前，音乐的素材仅限于人声和乐器发出的声音，其他声音只能用来营造某些特殊的效果。

诗人马里内蒂（1876—1944）倡导的未来主义在二十世纪初掀起了一场艺术革命运动。音乐家鲁索诺（1885—1947）对他的观点产生了共鸣，以“音乐未来派”自居，开创了“噪音艺术”这一全新的流派。他在米兰制作了大量的噪音乐器，自一九一三年起在意大利各地举办公演。

一九二一年，他还在巴黎的香榭丽舍剧场举行了演奏会。他为作品起的名字也很有未来派的感觉，比如《都市的觉醒》《汽车与飞机的集合》等。

鲁索诺的音乐启发了瓦雷兹（1883—1965）。他在一九三一年创作了名垂音乐史的作品《电离》。此曲以大量使用警报声著称。

一九四八年前后，巴黎电台的录音师皮埃尔·舍费尔（1910—1995）开创了具体音乐^①的先河。这种音乐完全否定了以乐器和人声完成的演奏。一九五二年，听众在巴黎的嘉沃音乐厅首次欣赏了具体音乐。

音高、音值、音强、音色是音的基本属性。只要确定了这四项参数，就能锁定某个特定的音。

人类能听得到的最高音与最低音因人而异，与年龄、民族也有一定的关系，不过最低音基本在 16 赫兹^②到 20 赫兹之间，最高音在 2 万赫兹左右。据说生活在非洲某个部落的人能轻松地听到远远高于 2 万赫兹的声音。由此可见，“可听范围”会随着生活环境与习惯的影响大幅变化，并非一成不变。

①将来自自然界和现实生活中的各种音响录音，借助电子手段制作出来的一种现代派音乐。（无特殊说明，本书注释皆为译注。）

②频率的基本单位，指在单位时间内振动的次数，1 赫兹为每秒 1 次。

听觉能力远超人类的动物也比比皆是。比如蝙蝠，它的声带结构十分特殊，每秒可发出数十次 4.8 万赫兹的超声波。而它们的耳朵能接收到反射回来的声波，据此判断身体和障碍物之间的距离，所以蝙蝠才能在黑暗中自由飞行。

我曾听说过这样一件事：一位作曲家养的狗对乐器正常演奏时的乐声毫无兴趣，但在它面前播放电子音乐，它就惊恐不已，狂吠不止。想必这是因为人类的耳朵感知不到的高频音给狗的耳朵带来了异常的刺激。

在交响乐团，低音大管的最低音 $B\flat$ ^① 是 29 赫兹，短笛的最高音 C 是 4196 赫兹。我们平时欣赏的音乐作品基本都在这两个音的范围之内。当然，具体音乐、电子音乐或电子乐器能依靠电力打造出的音，不受这个范围的限制。

识别音高的能力也是因人而异的，但这种能力不像人们以为的那样，能通过训练提高。各种实验都证明，受过音乐训练的人与音乐门外汉在识别音高的能力方面并没有太大差距，所以准确辨别音高的能力是与生俱来的。

还有一小部分人会遇到这样的情况：明明是同样的音高，单耳听的时候是一个音，双耳听的时候却成了另一个音。有些人则是左耳听到的是一个音，右耳听到的却是另一个音。不过

①指这个音是降 B。

他们自己往往察觉不到。

音高是由声音振动频率决定的，但在不同的情况下可能会给人留下“与物理音高不一致”的印象。比如，我们先请一位女士低声唱出某个音高的音，然后再请一位男士唱出这个音。相比之下，听众会觉得女声比较低，而男声比较高。这是因为男性的声带在发出高音域的声音时是比较紧张的，而女性要发出对她们来说音域相对较低的声音，就需要放松声带。木管乐器中的长笛与大管、铜管乐器中的小号与大号、弦乐器中的小提琴与低音提琴之间也存在相似的对比关系。

物理音高不同于印象音高，这种现象在音乐表现层面具有极其重大的意义。其实钢琴的音域比交响乐团的全音域更广，但人们普遍认为交响乐团的音域大于钢琴的，原因就在于“印象”二字。

强音听起来不强，弱音听起来反而高。这当然也可能是音色所致，但首要原因还是印象音高与物理音高不一样。

首先，用“高低”来表现振动次数的多少这种物理现象，本来就是一种基于印象的表现方式。演奏大提琴和低音提琴时，要奏出高音，就要把手指移到系弦板靠下的位置，像登山电车在上行时往往要在途中下一段陡坡一样，有时会让人晕头转向。可见在探讨音乐层面的“音”时，某种程度的不确定性是无法避免的。

将音值视作“音”的基本属性之一，是一种比较新的观点。因为人们将“电”引入了音乐的世界，设计出了各种各样的电子乐器。磁性录音技术也开启了全新的表现方法。电孕育出了可以无限持续，而且音质在持续过程中保持不变的人造音。在只有乐器与人声的音乐世界中，这样的音是不可想象的。于是和纵轴（音高）相对应的横轴，也就是长度（音值）自然成了一个关键的参数。某个音是否具有持续性，或是持续多久，显然是决定这个音的“性格”的关键元素，但是以往的音乐理论著作大多忽略了这一点。而且这类书基本都是以这句话开篇：“音有乐音与噪音之分，音乐是由乐音组成的……”这种观点显然有些落伍了。

有些音是由人呼出的气息发出的（比如管乐器与声乐）。这种音的持续时间自然是有限的，与气息的长短直接相关。经过训练，有时能突破普通人的极限。据说和舒伯特生活在同一时代的著名男低音歌手路易斯·拉布拉戈的气息就长得惊人，他可以先唱一个从弱声发展到强声的长音符，然后缓缓离开钢琴，在不换气的状态下喝下一杯葡萄酒，再走回钢琴前，唱一个八度的半音音阶（还是颤音），最后再用这口气吹熄烛台的火。

对交响乐团的管乐器演奏者，尤其是铜管乐器的演奏者而言，有时候也必须有很长的气息。贝多芬的《第五钢琴协奏曲》从第二乐章过渡到第三乐章时，有一段钢琴独奏。在钢琴家演奏时，圆号需要奏出持续四十至五十秒的B $\flat$ 的音。

表示音的强弱或大小的单位有分贝、方等，人们会根据具体场合选择合适的单位。分贝体现的是音的强度，方侧重于音的响度。假设0分贝是人能听到的最微弱的声音，那么人的耳朵最高能忍耐130分贝（近距离的雷鸣是120分贝、交响乐团的全力强奏是110分贝、列车通过铁桥下方时的轰鸣是100分贝、压缩空气钻的声音是80分贝、交响乐团的全体弱奏是40分贝、微风吹拂树叶的声响是10分贝、最小可听值是0分贝）。

音强与音波的振幅成正比。振幅大则强，振幅小则弱。但我们对音量大小的感觉并不一定和音强成正比。比如，高度各异但强度相同的声音，会给人留下截然不同的印象。总的来说，低于1000赫兹的声音，音强越弱，听起来越响；高于1000赫兹的声音，音强越强，听起来越轻。如果将1000赫兹的声音的强度提高80分贝，我们会感觉到80分贝的增幅，但换成100赫兹的声音，只需提高45分贝，就能产生几乎等同于提高80分贝的效果。

另外，如果两个音强度相同，但一个非常短，另一个比较长，短的那个听上去就会比较弱。单纯的音响实验已经证明了这种现象，在交响乐团的演奏中，它会体现得更加明显。古典名曲中常有短促、尖锐又响亮的音。为了营造出作曲家想要的效果，无论是指挥家还是演奏者都要充分考虑到上述现象。据说打击乐器和钢琴能以最快的速度达到“强奏”状态，可是实验结果显示，它们的音强到达峰值，最快也需要 0.7 秒，可见“短”与“响”是不能兼顾的。

音的强度与响度是属于听觉层面的问题，但视觉的介入会干扰人们对强度与响度的感受。大家在生活中应该都有这方面的经验。响度与听者和音源之间的距离的平方成反比，但各种实验结果都证明，能看到发声体时和只能听到传来的声音时，人们对声音的印象截然不同。

有人进行过这样一项实验：在距离实验者 0.5 米到 40 米的若干位置播放响度为 13 方的音源，分别测定实验者听到的声音的物理强度。睁着眼睛测一轮，闭着眼睛测一轮，最后一轮是用耳机听提前录好的音源。在 20 米远的地方，通过耳机听到的声音响度下降到 6 方，但是在睁眼看到发声体的状态下，实验者感受到的声音响度为 12 方，是用耳机收听的两倍。闭眼听时，人能感觉到自己和音源