



第一章 緒論

韋伯 (Carl Maria von Weber, 1786-1826) 的《魔彈射手》(Der Freischütz) 於 1821 年的柏林皇家劇院首演，這部三幕的歌劇被視為德國浪漫主義歌劇的奠基石。韋伯大約在 1810 左右接觸了這個故事，就產生想要把它作為歌劇劇本的念頭，不過一直到 1816 年與詩人金德 (J.F.Kind) 的會面之後，金德非常熱心地完成劇本，經過幾番修改之後，韋伯於 1817 年才開始正式的動工。¹

韋伯在《魔彈射手》這部歌劇中，執行了他成熟的「完全戲劇」(Total Theatre) 的概念，他結合了歌劇中所有的資源、音樂以及戲劇在一個統一的作品當中。相同於他同時代的兩位前輩音樂家，史博 (Louis Spohr) 以及霍夫曼 (Ernst Theodor Amadeus Hoffmann) 在其作品《浮士德》(Faust, 1813) 及《水仙》(Undine, 1816) 中想要完成的-以音樂來表達戲劇中重要的要素跟本質。在《魔彈射手》這部作品中，韋伯巧妙運用各式各樣的音樂上的技巧來實現這樣的企圖。因此我們可以發現，在這部歌劇中，許多的音樂上的技法與戲劇的劇情有相當深的牽扯，比如在劇中代表薩米爾，邪惡黑暗力量的減七和弦 (F[#] A C E^b)，在音樂中以各種

¹ Michael C. Tusa: 'Weber: (9) Carl Maria von Weber', *Grove Music Online* ed. L. Macy (Accessed 25 April 2007), <<http://www.grovemusic.com>>

方式，在許多地方出現，即為一例。²

韋伯以音樂成功地描繪了《魔彈射手》這部作品中，兩個鮮明對抗的世界——一邊是純樸的森林生活及相信上帝的，另一邊則是邪惡的世界。當劇情描寫到光明面的世界時，韋伯在音樂中使用的是方正的節奏、悅耳和諧的音程、大量的自然音以及大調。此外，在光明的這個部份，韋伯還運用了一些符合以上特質當時的民謠旋律。相反的，描繪另一方邪惡黑暗的世界時，韋伯使用了小調、不協和音程、半音階、較為零亂的節奏，以及一些較為獨特的聲響，例如低音域的長笛以及單簧管的使用。³

最重要的是，在描繪、構築兩個不同的世界時，韋伯為整齣歌劇設計了一個又一個具有其獨特意義的聲響。韋伯在歌劇中大量的使用回憶動機（*reminiscence motifs*），這些動機其實就是聲響。⁴這些與眾不同，專屬於這部歌劇的聲響使得韋伯的這部作品得以超越跟他有著同樣企圖的前輩德國音樂家。

那麼存在這部歌劇中，無所不在的法國號的聲響又具有什麼樣的意義呢？

十九世紀初的法國號不同於現今我們所使用的樂器，在樂器的發展史中，離現代的法國號還有一段距離，甚至有作曲家認為，這種沒有活塞，僅靠著變音管以及手塞音技巧來建構完整半音階的自然號，與裝有活塞或轉閥的現代法國號，

² Michael C. Tusa: 'Weber: (9) Carl Maria von Weber', *Grove Music Online* ed. L. Macy (Accessed 25 April 2007), <<http://www.grovemusic.com>>

³ 同註二

⁴ 同註二

在音色上根本屬於兩種樂器。⁵

這種古老的樂器，比起莫札特、貝多芬所使用的法國號，並沒有太大的進展，樂器本身仍有許多限制，韋伯卻寫作出序曲中那個不同於前人的法國號獨奏片段，不僅是序曲中的法國號四重奏、獵人合唱的旋律，事實上，法國號在韋伯的這部歌劇中，有著前所未有的，吃重的份量。

在韋伯的完全戲劇的概念下，法國號的角色，是如何被安排在歌劇中這兩個對立的世界之中？韋伯在這齣歌劇中所使用的法國號樂器本身與音域，運用了那些法國號的技法？在僅能吹奏自然泛音的樂器中，韋伯如何寫出一整個屬於法國號的主奏片段？法國號與其他樂器的聲響是如何被組合？這些都是筆者在接下來的章節之中，想要探討的問題。

在第二章的第一節中，筆者將探討整個法國號簡略的發展史，以便了解韋伯所使用的法國號是什麼樣的樂器。第二章的第二節，筆者將討論十九世紀初的樂器在技巧上使用的困難，以及韋伯如何克服這些難題。

第三章的第一節是《魔彈射手》各曲中，法國號的使用情況。第二節則是在整齣歌劇中法國號與其他樂器的組合使用。第三、四、五節，是筆者針對《魔彈射手》中，法國號較為出色且吃重的幾個部份：序曲、〈獵人合唱〉、〈狼谷〉，做分析與探討。

⁵ Renato Meucci: 'Horn', *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, ed. S. Sadie and J. Tyrrell (London: Macmillan, 2001), x, 714