

「愛兒童・童行」兒歌創作比賽

歌曲創作指南

如何創作歌曲？

要掌握的七個要訣！



讓我們一起踏上創作之路！

馮邵哲
曾曉穎

旅程撮要

旅程一：訂立歌曲主題

- 曲和詞的產生都是因為一個「主題」的出現
- 透過腦圖的方式加以輔助，尋找主題的發揮空間

旅程二：建立故事

- 建構腦圖後，嘗試找出值得延伸的元素及關鍵詞，並加以想像成故事
- 利用關鍵元素的特點變成歌詞及擴充故事

旅程三：為歌曲配上音樂

- 了解琴鍵及和弦的結構，並嘗試為歌曲創作和弦進行

旅程四：為歌曲寫上旋律

- 了解旋律樂句的結構，並利用不同發展旋律的方法及明確發展的方向去創作樂句

旅程五：認識歌曲歌詞結構

- 了解曲和詞「起承轉合」的基本結構，系統性地鋪陳歌曲

旅程六：創作歌曲名字及流行句

- 歌名 - 歌曲的靈魂，需要高度概括整首歌的主題及內容
- 流行句 - 以短句的方式令讀者更容易掌握歌詞內容，產生共鳴

旅程七：運用填詞技巧

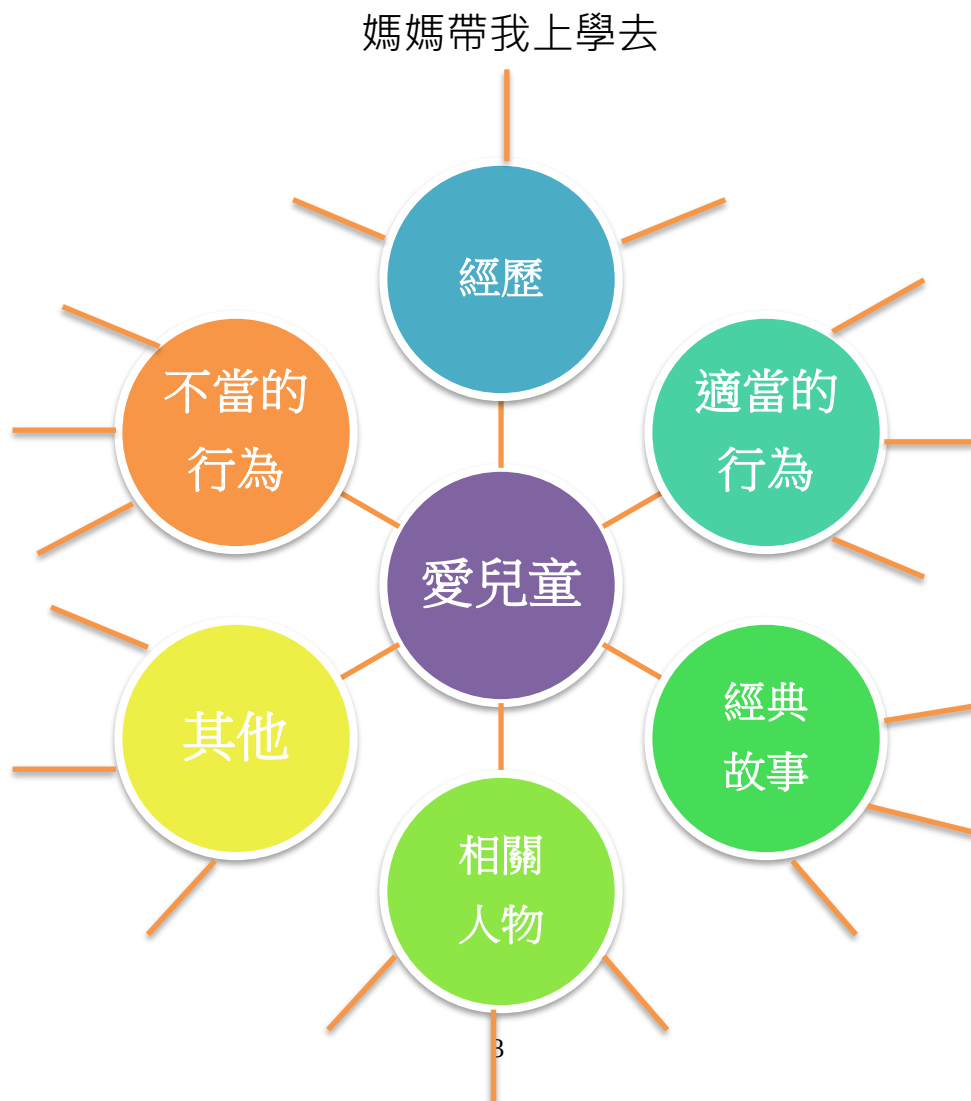
- 多元化的填詞技巧有助豐富歌曲層次及加強傳唱度
 - 押韻
 - 比喻
 - 擬人
 - 連環句



旅程一：訂立歌曲主題

- 有詞先有曲？有曲先有詞？
其實是因人而異的，有些人經歷了一些事情後，一段旋律隨之而來；
有些人突然看到一事物，有感而發地想出了一句文字。
最重要的是，曲和詞的產生都是因為一個「主題」的出現。
- 訂立一個小朋友感興趣的範圍，不論是天馬行空的虛構人物，還是平平無奇的一件小事，也可以透過腦圖的方式加以輔助，尋找主題的發揮空間。
- 腦圖的作用
 - 找出主題的軸心
 - 尋找可發揮的素材及關鍵詞
 - 處理龐大而多層次的内容

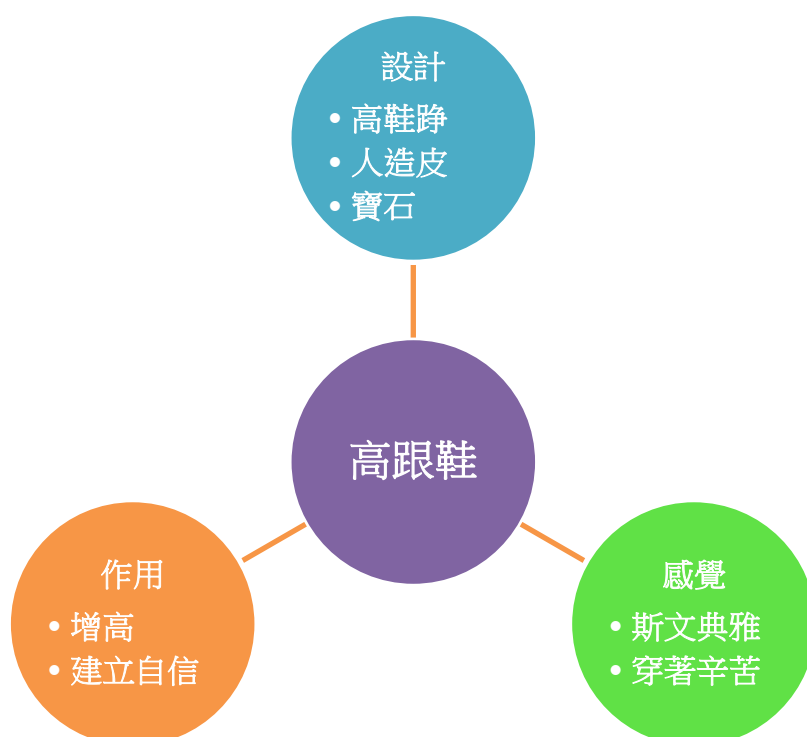
齊來動動腦！以「愛兒童」為主題完成你的音樂腦圖。



旅程二：建立故事

- 完成腦圖後，嘗試找出值得延伸的元素及關鍵詞，並加以想像成故事
- 關鍵元素可以是人、物件、事件甚至是意象
- 利用關鍵元素的特點變成歌詞及擴充故事

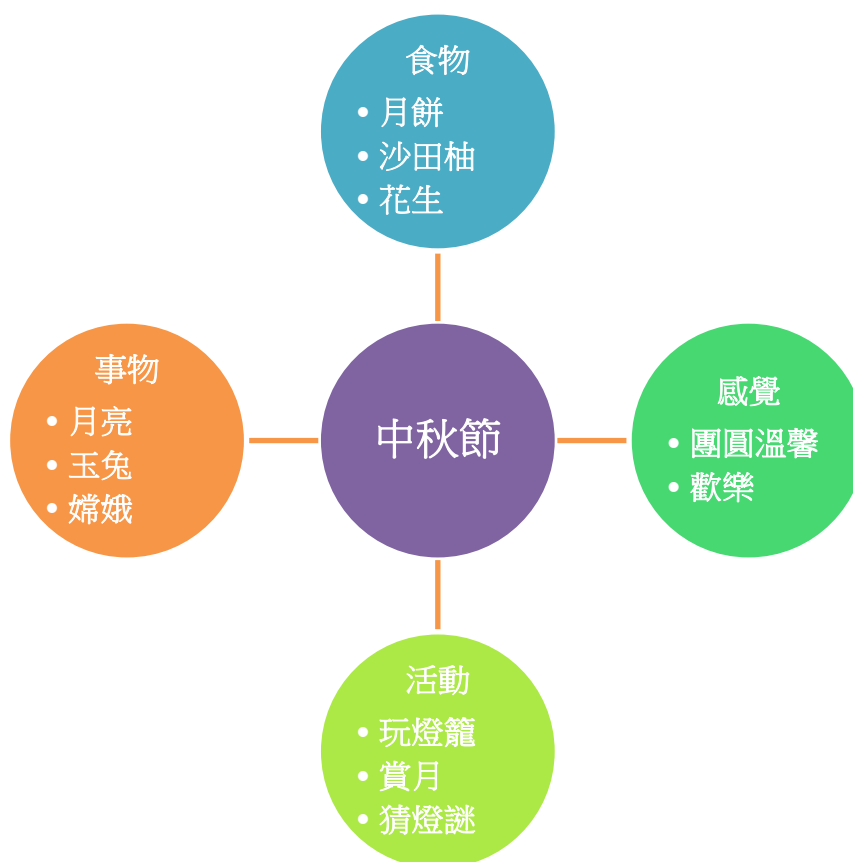
關鍵元素：物件



歌詞核心訊息：



關鍵元素：事物及情景

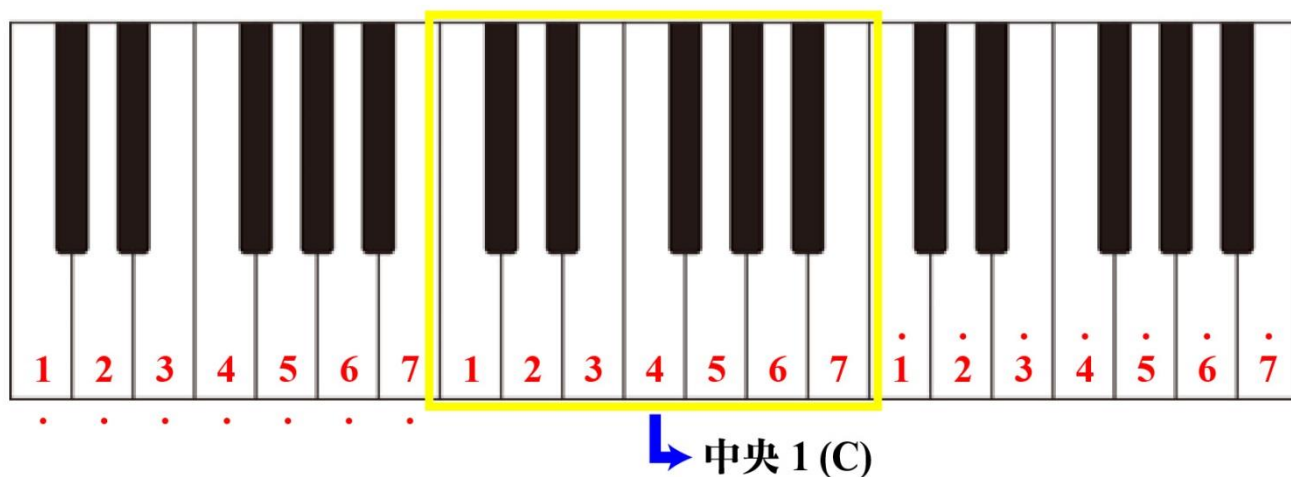


歌詞核心訊息：



旅程三：為歌曲配上音樂

- 如果家長希望親手為歌曲配上自己的音樂，以下是一些小秘訣。開始吧！
- 首先我們認識琴鍵的結構：



- 先從白鍵開始，「1」的位置是兩個黑鍵的左下方，然後往右順序數，直到7之後便是一個循環，從「1」從新開始。
- 數字上方的一點表示「高一個八度」，兩點表示「高兩個八度」；相反，數字下方的一點表示「低一個八度」，兩點表示「低兩個八度」。
- 五線譜和簡譜可參考以下對照圖：



- 家長們可在智能手機下載電子琴的應用程式，與小朋友一起探索音樂世界！

- 然後我們認識和弦的結構：

- 以 C 大調為例，先把音階列出，然後把每一個音上面都做一個三和弦（與底音相隔三度及五度），便會得到以下七個和弦。

C Dm Em F G Am Bdim

I II III IV V VI VII

級數	I	II	III	IV	V	VI	VII
和弦音符	5 (G) 3 (E) 1 (C)	6 (A) 4 (F) 2 (D)	7 (B) 5 (G) 3 (E)	1 (C) 6 (A) 4 (F)	2 (D) 7 (B) 5 (G)	3 (E) 1 (C) 6 (A)	4 (F) 2 (D) 7 (B)
和弦名稱	C	Dm	Em	F	G	Am	Bdim

- C 和弦 (I 和弦) 是 C 大調的主和弦，有種開始、結束或穩定的感覺，像「在家」一樣。
- G 和弦 (V 和弦) 是 C 大調的屬和弦，有種還沒結束或不穩定的感覺，像「在外面」一樣。
- 為了令 V 和弦有更不穩定的感覺，通常會在和弦上外加一個 7 音 (G 和弦則是 G, B, D 和 F) 變成屬七和弦 (V7)，像「出遠門」一樣。
- I 和弦到 V 和弦的和弦進行像是「外出」的感覺；V 和弦到 I 和弦的則像是「歸家」。

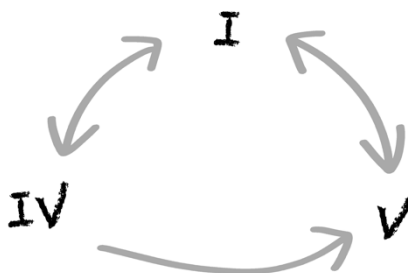


I - V



V - I

- 除了這兩種和弦，F 和弦 (IV 和弦) 是 C 大調的下屬和弦，有種接連、跨出一步的感覺，連接屬和弦，像「坐飛機」一樣。
- 下圖歸納了 I, IV 和 V 和弦的基本和弦進行。唯一要留意的地方是，V 和弦甚少進行至 IV 和弦。



- VII 和弦的 7 音，2 音，4 音正好是屬七和弦（V7）的其中三個音，所以歸類為屬和弦，也是像「在外面」一樣。
- 而 II 和弦的角色與 IV 和弦相若，歸類為下屬和弦，像「坐火車」一樣
- III 和弦和 VI 和弦的功能並不明顯，雖仍然歸類為主和弦，但感覺則像「到朋友家暫住」及「住在酒店」。

主和弦	下屬和弦	屬和弦
I  III  VI 	IV  II 	V  V7  VII 

- 同一功能的和弦也可建立和弦進行。
- 當樂句完結時，建議用 I 和弦以加強句子完成；如樂句需停頓的時候，建議用 V 和弦。
- 我們看看一些例子吧！
 - I (C) - VI (Am) - IV (F) - V(G)
 - I (C) - V (G) - VI (Am) - III (Em)， IV (F) - I (C) - II (Dm) - V (G)
 - I (C) - III (Em) - VI (Am) - V (G) ， II (Dm) - III (Em) - IV (F) - V (G)
- 你亦可以根據上述的和弦規則，而創作一個屬於你自己的和弦進行噢！

旅程四：為歌曲寫上旋律

- 透過已有的音樂，家長可及啟發小朋友創作旋律及歌詞，並從旁協助編排所有前文後理。這樣不僅能加強小朋友的自信心，而且能讓他們從創作過程中增加音樂感。

不要小看小朋友創造力的小宇宙！！

- 我們先認識短句的結構吧！
 - 八小節一樂段，四小節一樂句為最常見的旋律結構。
 - 當中樂句亦可再細分為兩分句，然後從分句之間加入重複的元素。

a. A B A B 第一部份及第三部份、第二部份及第四部份節奏相同。



b. A A B C 這就是句子中的層遞法，把相同的節奏部份重複兩次，然後於第三次在節奏及旋律上作出改變。



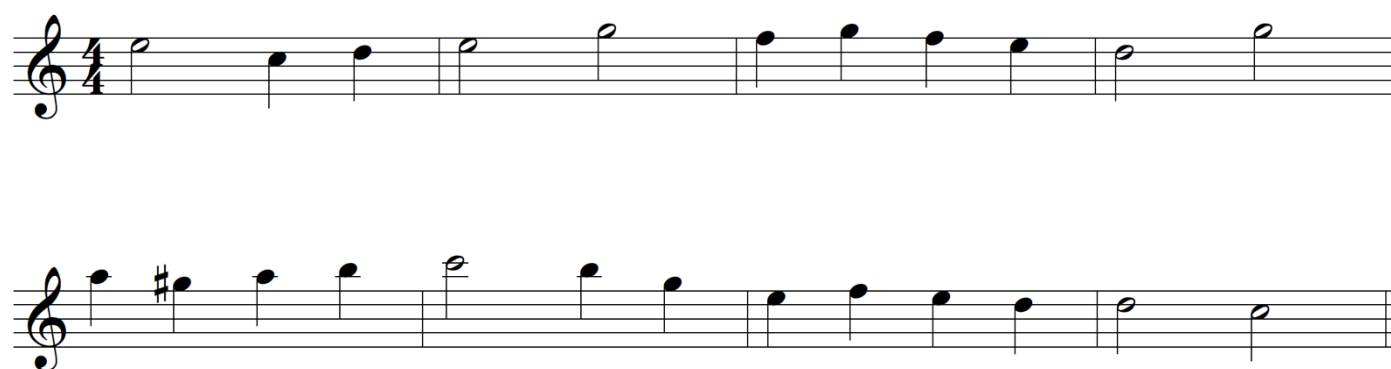
c. A B C D 四個部份各有不同。



d. A B A C 第一部份及第三部份的節奏相同



e. A B C B 第二部份及第四部份的節奏相同



- 為了增加旋律的趣味性，可以利用以下幾種發展旋律的手法，使旋律更有規律及公整。
如 AABC 模式中頭兩個 A，ABCB 模式中第二及第四個 B。

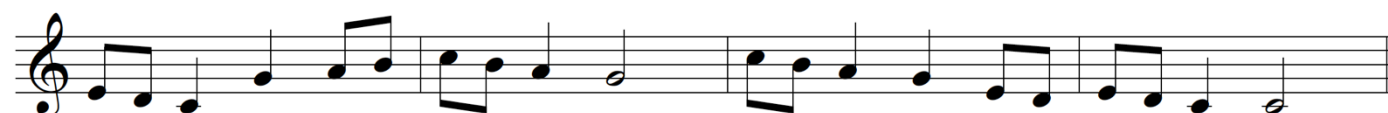
a. 重複 (Repetition) 兩句樂句均用同一種節奏及音符的模式創作。



b. 模進 (Sequence) 兩句樂句均用同一種節奏的模式創作，但音程不變。



c. 模仿 (Imitation) 兩句樂句均用同一種節奏的模式創作，音程甚至音符可以有些變化。



d. 倒轉 (Inversion) 在第一句樂句中以一個音符為中心，然後在第二句樂句中將音符倒轉。



- 在創作樂句時，是有明確方向去寫出來的，例如是上行、下行或先上行後下行。
- 旋律之中最高的音通常是最高漲的時候，出現於中間或結尾。
- 切勿只局限於幾個音之間毫無方向地打轉，這樣漫無目的地創作只會令聽者感到模糊。
- 一般來說，上行的旋律逐步傾向於緊張，而下行的旋律逐步傾向於放鬆。
- 以下是各種旋律進行方向的例子：

a. 上行



b. 下行



c. 先上行後下行



d. 以上行為主，當中有些許以波浪式進行



e. 以下行為主，當中有些許以波浪式進行



旅程五：認識歌曲歌詞結構

- 確立了希望敘述的故事後，下一步是有系統性地鋪陳歌詞，令歌曲更層次分明
 - 歌詞的結構有如引人入勝的小說，擁有起承轉合：
1. 起：整首歌曲的開端，歌詞需交代故事時、地、人、事等的基本背景。
 2. 承：承接歌曲第一段，將故事中的情感加以提升。
 3. 轉：歌曲中最為感動人心及傳唱度最高的段落，歌曲需有音樂完素上的轉變如和弦進行及旋律發展方向；歌詞需具記憶點，不一定會出現，為歌曲的高潮作鋪陳及過渡。
 4. 合：最後一段副歌，歌詞最為激昂，可以直接點出中心思想，達至情感上的昇華。

常見的流行曲結構（可有變化）



旅程六：創作歌曲名字及流行句

歌曲名字

- 歌名是一首歌曲的靈魂，需要**高度概括**整首歌的主題及內容
- 字數不拘
- 用字需具吸引力以喚起讀者的想像及繼續閱讀的興趣

流行句

- 以短句的方式令讀者更容易掌握歌詞內容，產生共鳴
- 用字需淺白易明，加深讀者對歌曲的印象



旅程七：運用填詞技巧

1. 押韻

- 一般流行歌曲都會以句末押韻的方式來增加傳唱度
- 「韻腳」均可以應用於粵語及英語歌詞中
- 填詞時不需句句押韻，可因應歌詞內容及旋律而作出調整
- 分段押韻（主歌、副歌）可令歌曲更有層次

粵語押韻

- 粵語共有九聲六調，當中的口訣是「三、碗、半、牛、腩、麵、一、百、碟」
- 當選擇好句末韻腳後，可運用以上口訣列出相關押韻字，然後創作句子
- 可透過互聯網配字詞庫尋找押韻字組

例子（一）

齊來愛兒童 tung4
一家樂融融 jung4
你我同攜手
生活樂無窮 kung4



英語押韻 (Rhyming Words)

- 英調語押韻比粵語淺白，每句末尾音聽起來是一樣即可
- 詞性不拘

例子（二）

I had a fast yellow **car** — — — — — 名詞 (noun), -ar

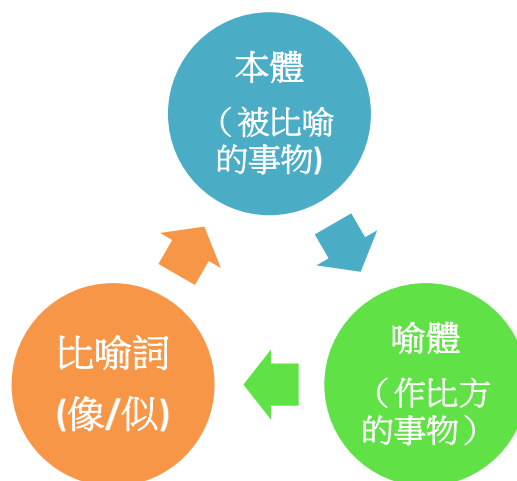
Who took me to the place I **wished** — — — — — 動詞 (verb), -ished

It took me to go so **far** — — — — — 形容詞 (adjective), -ar

Until the journey **finished** — — — — — 動詞 (verb), -ished

2. 比喻

- 比喻就是打比方，抓住兩種不同性質的事物的相似點，用一事物喻另一事物。
- 比喻的基本結構



例子

彩虹 **像** 公主漂亮的 **七彩衣裳** — — — — — 明喻：**彩虹**（本體）**像**（比喻詞）**七彩衣裳**（喻體）

3. 擬人

- 將物件人性化，賦予其人的各種如心理及行為等活動
- 例子

鉛筆小子跑跑跑 畫成一條長跑道！ — — — — — 擬人：鉛筆的行為活動

4. 連環句

- 完全重覆或局部重覆歌詞，加強情感的表達及傳唱度
- 注意適當地重覆句子，避免令歌詞過於空洞及冗長
- 例子

鳥兒高聲吱吱叫 吱吱叫

喚醒村落的小草 喚醒河中的波浪

鳥兒高聲吱吱叫 吱吱叫

呼喚東方的太陽 呼喚熟睡的我們

恭喜大家完成旅程，
期待你們精彩的作品！！



參考資料

- 馮邵哲（2019）。樂理天書。香港：才藝館