

## UTWORY POLIFOCZNE

**Homofonia = jednogłosowość** (1 głos + akompaniament)

**Polifonia = wielogłosowość** (kilka głosów, każdy ma swoją melodię)

W utworach polifonicznych melodie wszystkich głosów muszą być tak do siebie dopasowane, by nie tworzyć źle brzmiących współbrzmień (tzw. dysonansów), dlatego zasady prowadzenia głosów są skomplikowane.

W muzyce polifonicznej (w takich utworach jak kanon, inwencja, fuga) często spotyka się **imitację**, czyli pojawienie się takiej samej melodii kolejno w różnych głosach. Okresem w historii muzyki, w którym nastąpił rozkwit polifonii był **BAROK**.

### FORMY MUZYKI POLIFOCZNEJ

#### KANON

Kanon to utwór polifoniczny, w którym ta sama melodia powtarza się kolejno we wszystkich głosach (głosy te równocześnie na siebie „zachodzą”). Kanon to przykład tzw. **imitacji ścisłej**.

#### INWENCJA

Inwencja to utwór polifoniczny dwu lub trzy głosowy, najczęściej przeznaczony na klawesyn. W wielu głosach inwencji występuje imitacja, nie jest ona jednak tak ścisła jak w kanonie (np. melodie poszczególnych głosów mogą ukazywać się wyżej lub niżej od początkowego głosu).

**Temat inwencji** (czyli melodia, która jest później imitowana) może przybrać jedną z wielu postaci, np.:

1. prowadzenie melodii **w ruchu prostym** (gdy głos imitujący idzie w tym samym kierunku, co głos prowadzący)
2. **inwersja**, czyli odwrócenie kierunku kolejnych interwałów melodii
3. **augmentacja**, czyli wydłużenie o połowę wartości rytmicznych
4. **dyminucja**, czyli skrócenie o połowę wartości rytmicznych
5. **ruch raka** – czyli zagranie tematu od końca

Często w inwencji bywa tak, że temat ukazuje się w kilku głosach w ten sposób, że w jednym głosie jeszcze się nie skończył, a już pojawia się w następnym, tak więc melodia tematu ulega jakby „ścieśnieniu”. Taki sposób prezentacji tematu nazywamy **stretto**.

Posłuchaj

J. S. Bach – Inwencja dwugłosowa C-dur <https://www.youtube.com/watch?v=pWGNvoxuKrs>

J. S. Bach – Inwencja dwugłosowa F-dur <https://www.youtube.com/watch?v=whbFffxr2q4>