

力度言語

The Speaking Dynamics

for piano and real-time electronic sounds

(2017)

趙菁文 Ching-Wen Chao

力度言語

The Speaking Dynamics

for piano and real-time electronic sound

在音樂元素的這個大家庭裡，有音高、旋律、和聲、音長、節奏、織度、配器、形式.....（而且還在增加中）；在音樂的歷史上，這些成員也都輪流做主角：像是旋律之於華格納，節奏之於史特拉汶斯基，和聲形式之於德布西，這樣說吧。但似乎，「力度」總被認為是依附在其他成員上的成員，他/她也期許有一天，能當主角，能獨當一面，能說話，能被理解...

在「力度言語」中，現場鋼琴演奏的聲音被即時（real-time）擷取，化成鋼琴聲的粒子，然後，附著在一個接著一個不同的音量表情上，也就是，角色對調，音高依附在力度上；也就是，力度試著在說話。

Performance Note

來自「演奏家創作」的想法，鋼琴演奏的素材來自數首當代鋼琴經典作品的短片段，在聆聽即時電聲變化與「即興」的當下，決定這些片段的反覆、spiral 式的迴旋、表情力度、以及順序等。

即時電聲是以二種系統同時進行，其一是「即時和聲化」（real-time harmonization），在演出的當下，電聲控制者得以與鋼琴家互動，fade in/out 此效果；而和聲化的音程內容也是漸進式，從 5 度與 8 度的協和，而至增加大小 3.33 度的音程，終至不協和音程度數的疊加。另一是以「力度附著」的概念而形成的即時聲響粒狀合成（real-time granular synthesis）技術，此作品在曲初所擷取到鋼琴家演奏的 G 音，其實就是貫串全曲之力度附著的聲響來源，在不為人知的背後，此音其實附著在 Helmut Lachenmann 的鋼琴曲 *Guero* 的「力度」變化上，該曲力度變化的大小數據被即時地分析，然後這些數據則讓這個擷取到的 G 音「附著」其上...

也就是，不創作人們習以為常的音高、旋律，讓音高素材極簡化至單音 G，而是創作「力度」，讓力度自己「說話」。

The Speaking Dynamics

for piano and real-time electronic sound

(此作品中，鋼琴與電聲即時互動、控制、即興之本質，每一次演出皆不相同，
因此樂譜僅能儘量以意象呈現，無法精確記譜。)

