

Yours 你的 Mine 我的

for a performer with any instrument and voice, and flexible tape

給一位表演者加任何樂器、人聲與彈性選擇電聲

I-ly Cheng

鄭伊里

緣起

“我寫結構，你做決定”(I write the composition, you make the decision)。

這是我產生這作品最開始的想法，與演奏者朋友們喝著咖啡談論著究竟要如何共同創作，一位來自冰島的同學囁囁著要跟我一起寫一首曲子，然而這件事卻因為彼此忙碌的生活而未有下文；畢業後，大家各奔東西，散落於世界上的各角落。

2016年，在荷的第三年，對我而言充滿鄉愁、文化與創作衝擊的一年，由與朋友的對話，讓我萌生了《你的我的》(給任何樂器、人聲與開放性預錄電聲)這作品的構想。許多演奏家抱怨過：「很多作曲家是控制狂。」，我不可否認這點，也理解作曲家必須要有一定的堅持才能貫徹自我想法的重要性。然而，這世界上這麼多人種、文化、語言，每個人的性格都是獨一無二的，自然作曲家的性格也有數不清的種類。從過去的創作與合作經驗中，我發現我是個喜歡聆聽，樂於分享的人，也渴望我的作品能給演奏家空間。

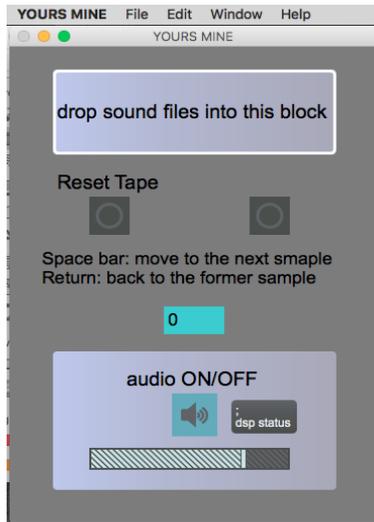
與其說《你的我的》是個作品，不如說是個企劃：一個聆聽與分享的旅途。在異鄉居住後，才感受到自己的文化是深深地刻在自己的血液裡，同時也對於接觸他人的文化產生興趣。就算來自同一個城市，演奏同一個樂器，每個人也有著不同的人生經驗、不同的性格，除了文化外，記憶與個人性格，都會改變一個演奏家或作曲家的特質。而我希望藉由這個作品，去探討這些特質。

詳述

簡而言之，此作是在探討文化、記憶與日常聲響感知、和作曲家與演奏家的關係。實體的樂譜/文字分成三個部分(詳細內容請見附件樂譜)。音樂的部分共有三個層次：樂器、語言、聲景。

第一部分，Q1 和 Q2 是關於音樂素材的決定，包含了語言與樂器演奏。關於中文發音有錄音讓演奏者聆聽，就聲音去決定自己的喜好。Q3 是關於聲景的記憶，這些由演奏者決定的聲音檔案，改成對應的檔名(C1-C6, L1-L6)，在電腦裡拖曳至我做好的程式即可使用。演奏時可用外接踏板或按電腦鍵盤空白鍵依序去驅動聲音。

第二部分，是關於如何將決定好的素材填寫至樂譜，以及整個演奏如何執行。註：考慮吹管樂器無法同時吹與講，voice 的部分可由演奏者自行決定是否要如聲景部分一樣，用預錄的方式呈現即可。



(電聲程式截圖)

實際執行過程如下：首先找到有興趣嘗試演奏此作的人(目前設定為與我母語不同之人)，給對方完整樂譜，請對方仔細思考裡面的所有提問。接下來，與對方見面，一起討論完成樂譜，並給予時間讓演奏者練習。最後，將演奏的成品錄音下來，並加以建檔。此作是一個共同創作的概念，由作曲家決定曲式和組成方式；演奏家決定音樂的素材。由於不同的演奏者會有不同的答案，這個作品的內容會因個人而產生極大的差異。最終我會集結不同演奏家演奏的錄音版本，將整個作品變成一個網頁呈現。表演形式我不限制有興趣的演奏家能自行演奏此作，然而整個企畫最終的概念是建立起一個一目了然的資料網站，將作品的概念以及成果以網頁方式呈現。

由於此計畫的初步設定必須與文化背景不同的音樂家合作，因此我結合了旅行的方式，來實踐這個作品。

我了解此作品的性質有別於一般作品，將它看成更像個長期的企劃，也相信在嘗試的過程中也許會受合作的演奏者啟發。我了解旅遊經費會是最大的難處，但無論如何我會持續默默地將這個構想促成一個網頁。

成果，整體效益，實施檢討：

今年暑假我再回到了歐洲，拜訪了慕尼黑、巴黎、阿姆斯特丹、達姆斯特。期間共面談了 11 位表演者，分別為：Maija Anttila(芬蘭，低音豎笛)、Sophia Schambeck(德國，木笛)、Louis Siracusa(法國，低音提琴)、Scott Rubin(美國，作曲/中提琴)、Stephane Ge(法國，鋼琴)、Gwen Rouger(法國，鋼琴)、Tatiana Rosa(葡萄牙，長笛)、Ragnar Árni Ólafsson(冰島，吉他)、Kirstine Lindemann(丹麥，木笛)、Sarah Clement(紐西蘭，小提琴)、Virág Dezső(匈牙利，肢體)。

在溝通和嘗試的過程中發現，這形式的共同創作並非只是關於探討個人特質與文化背景。延伸而來的是更多挑戰創作者的角色定位，接受不熟悉的思維方式，和學習如何給予彼此決定權與空間。我將目前得到的回饋與衍伸問題已整理於網站主頁上: <https://www.yourmine.org/>

以下為延伸問題與回饋之翻譯：

- 你感到糾結，因為你正在經歷一個創作的過程。
- 先假設我們處於一個正常的合作過程工作。首先，作曲家有責任引導演奏家理解作品，並讓演出理想進行。演奏家對於詮釋、表演都有責任，有時甚至必須思考是否該忠於原著。在合作過程中總是會有掙扎，但作曲家與演奏家的界線與角色是明確的，而此計畫正是要打破這界線。在計畫的過程中，演奏家也許對於一份挖空的樂譜會感到不明瞭，對於創造自己的素材而感到困惑，對於演奏此種作品的程序感到耗時，因為這不是一首需要遵照作曲家指示，也不是關於熟能生巧的作品。而作曲家，也許會對於無法控制創作素材而感到困惑，對於作品結果感到不確定，對於溝通與解釋過程感到耗時；因為在此計畫中作曲家無法為演奏家作任何的決定，直到演奏家對於自身的決定感到確認與滿意。
- 「我可以填好第一部分問答的資料後傳給你，然後請你完成樂譜嗎？」抱歉不行，因為問答的資料與樂譜是相關聯的，演奏者必須有意識地創造素材。既使我已經決定了曲式與架構，但樂曲聽起來會如何是關於演奏者的決定，包含了內部聲音、演奏素材，甚至錄音品質。在執行的過程中，我會引導演奏家如何完成樂譜，同時演奏者也會體會到作曲的過程。
- 在此計畫中，多少素材是由作曲家控制？又多少是由演奏家控制？演奏者是否對創作和決定素材感到自在？有些演奏家不習慣作曲，也許第一步會有點難跨越。然而，這個障礙必須要克服，也正是此計畫的核心之一：為何不挑戰作曲者與演奏者之間的關係？

- 為何在問答裡我選擇了這些關於個人的問題？因為我好奇不同演奏者的背景與故事。如果演奏者希望在素材決定方面有更多的自由，我很樂意修改與開放第一部份的問題。畢竟問答的部份只是引導，不需要嚴格侷限。例如，一個段落可彈性為多於或少於一個段落，視選擇的旋律作調整；問卷內的時間長度也都可彈性變動。請演奏者優先考量素材特性，不要受給予的時間侷限。我很樂意聆聽任何來自演奏者的想法、障礙、問題，此份問答並非要限制演奏者，而是要引導演奏者學習聆聽自我。
- 關於我自身在此計畫中的優先決定權，如大部份的作曲家，一是曲式架構；次之為樂曲解說，即為第一部分的問卷。而問卷這部分也會蛻變為演奏者的想法與決定：此作的主要動機素材。因此，我有義務引導演奏家了解整個過程，讓他們理解問答與樂譜之連結。
- 「這是一首看似需要大量文書作業的作品。」當我從某演奏家得到這第一印象的回饋時，瞬間也讓我理解了，我的文化背景無意識地已呈現在第一部分中。在台灣的教育過程中，從小到大我填過了無數份的考卷，而這些填填寫寫的行為，決定了我的分數，我的學校，我的專業，我的人生。作曲不外乎也是填填寫寫，但思維的細節，每一份問卷，每個人都有差異。

成果

此行我面談的都是專業的表演者，他們對於自己的音樂或演出都有相當高的要求，因此每項抉擇都需要深思熟慮，演奏的部分也需要時間去琢磨。在第一部分的問答就發現許多細節問題浮現出來，但由於每人的樂器不同，所衍伸出的問題各有差異。

例一：管樂器無法同時唸字與演奏音符，所以人聲的部分必須為預錄，而預錄的聲音音量、咬字等細節必須額外納入考量。

例二：如何考慮選擇的素材間之聲音連結性。第一部份的問答引導出作品的動機素材，連結至譜上會發現，整個填寫過程像拼貼方式將音樂組合起來，因此有演奏家開始思考是否需要考慮素材間的連結性。我的回答是開放的，因為這是兩種不同的音樂狀態，沒有好壞。有的演奏家便嘗試建立素材間的連結性，例如第一小節與第二小節雖為不同素材，但同為 *pizzicato* 演奏，由演奏方式建立起聲音的連結性。另外，也可從音量、速度、樂句呼吸等音樂行為去建立連結性。

還有許多細節例子正在整理，也正在產生中，這計畫來來回回所需要的時間與溝通式超乎我預期的，但回饋的內容量同時也在我的意料外。

未來

我了解此作品的性質有別於一般作品，將它看成更像個長期的企劃，在嘗試的過程中也受合作的演奏者不斷啟發。由上述的內容應可得知這是個複雜的企劃，個體差異性延伸出許多細節問題。這作品無論對演奏家或是我都有極大的挑戰，我很希望能與演奏家們保持聯絡繼續工作外，也能有經費讓此計畫延續下去，當演奏家們需要更好的錄音或演出品質，能給予支持或分擔。

About the tempo of this piece:
the performer decides the tempo, which can be changed by section or measure.

Yours Mine

I-Ily Cheng

Instrument

Voice

Electronics

A

M1

sfz *sffz* dynamics/ articulations free choice *sfz* *sffz* *sfz*

the dynamics of voice part has to follow the instrument

S1 **S2** **L1** **S3** **S1** **S2** **L1**

In.

V.

El.

sffp *sffz* *sffz* *sfz* *p* *p* *sffz* *sfz*

S1 **S1** **S3** **S1** **S2** **S3** **S2** **S1** **L2**

In.

V.

El.

sffz *sfz* *p* *sfz* *sffz* *mp* *p* *sffz* *sfz* *ff* *p* *sfz*

S4 **S1** **S2** **S3** **S4** **S1** **L1** **S3** **S4** **S3** **S2** **S3**