

聲音與影像的連動關係：專訪 葉廷皓與其 Audio-Visual 創作

The Dynamic Relationship Between Sound and Image: Interviewing Yeh Ting-Hao on His Audio-Visual Work

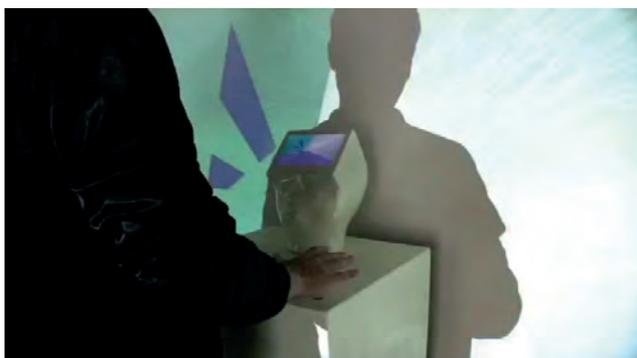
採訪 |
馮馨
Feng Hsin
策展人、聲音活動策劃人

王冠婷
Wang Kuan-Ting
藝評人

撰文 |
馮馨
Feng Hsin

2018年於國立台灣美術館數位方舟展出的「聯覺共振」，由「噪流」的現任負責人葉廷皓策劃，是少數以 Audio-Visual 為主體討論的策劃展。「Audio-Visual」如其名稱，簡而言之即為影像與聲音結合的藝術，亦稱之為「音像藝術」。廣義的「音像藝術」同時包含了電影、電視、錄像等藝術類型，如查閱國內相關大專院校所開設的「音像藝術研究所」，則多為以電影、電視、錄像等影像為主的創作類型，但在「聯覺共振」中所討論的 Audio-Visual，則鎖定新媒體藝術中從程式美學、運算美學發展的 Audio-Visual 為主，聲音與影像的連動關係緊密，常見的展演形式多為現場演出。





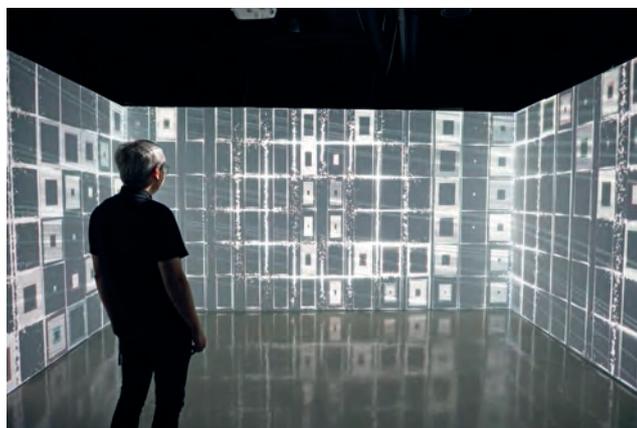
左頁圖——
2013 年與姚仲涵合組演出團體
「HH」，由姚仲涵負責聲音，
葉廷皓處理動態視覺

圖片提供：葉廷皓，攝影：陳
藝堂

上圖——
《拙模成器》展覽裝置

下圖——
Kezzardrix (神田竜) + Yaporigami
(宮下悠)《tilted》,「聯覺共
振」,數位藝術方舟,國立台灣
美術館,台中

攝影 葉廷皓



聲音生成的差異

一般我們對於 Audio-Visual 的印象多以其影像表現為主，但亦有相當多的聲音藝術創作者是從聲音的發展出發，將聲音與影像一併思考與處理。2000 年之後，隨著軟體程式的發展迅速與普及，有越來越多聲音的創作者採以軟體編曲、造音。聲音藝術中的聲音生成類型，可以粗略區分為「硬體噪音」與「軟體噪音」，「硬體噪音」多仰賴硬體本身的原有聲音，以不同的方式加強或是驅使其發聲，例如姚仲涵早期以日光燈明滅聲為主的聲音裝置《流竄座標》(2008-2010)、王福瑞以不同類型喇叭製作的聲音裝置、王仲堃以容器中不同水位產生不同音階原理的「聲瓶」系列(2008)，自製類比合成器的 Traffic Jam 等；「軟體噪音」則如其名，以軟體生成聲音為主，亦可模擬硬體噪音的聲響。兩種類型各有強弱項，以演出為例，許多的「硬體噪音」便是透過改造硬體，驅使該硬體產生比以往更極端的聲響，軟體雖可以模擬，但有極限，但相對的，硬體噪音的演出精華往往在演出者與硬體間的操作關係上，但人的身體移動速度或是聲音切換終有極限，在軟體噪音的演出上則有多種方式可以達到人體操作所不能的速度。當然，目前也有許多演出是同時融合兩者，各取兩種類型的所長以達到自身演出的完整，觀眾除非熟稔聲音的創作方式與類型，不然是不易分清楚，且也無妨礙享受一場精彩的演出，但對於創作者而言，創作形式的選擇考量，也往往反映了創作者對於自身的思考。

曾受邀來台演出的赫曼科肯 (Herman Kolgen)、黑川良一 (Ryoichi Kurokawa)、Typingmonkeys、Nonotak、布山陽介、比嘉了皆是「Audio-Visual」類型的演出翹楚。在近年台灣聲音演出平台「失聲祭」邀演的演出者們，也有相當多創作者選擇以這樣類型進行演出，包含了「聯覺共振」的策劃人葉廷皓。

以程式撰寫驅動的
從動畫跨入 Audio-Visual

大學時期就讀於輔仁大學應用美術系主修電腦動畫的葉廷皓，在大學期間修習駱麗真老師教授的「科技藝術」，並因緣際會參與了2004年「漫遊者－國際數位藝術大展」的展覽志工、2005年的「異響」佈展工讀生，從佈展開始接觸新媒體藝術，並旁聽北藝大科技藝術研究所¹姚大鈞的課程一年之後，於2006年考上該研究所。在2004、2005年開始廣泛參與相關展演的同時，葉廷皓也因為展演的參與結識了王仲堃、姚仲涵等人，還沒入學就先與姚仲涵合作2006年夏日在「和 Party」演出，擔任該場演出的VJ，並隨後加入當時剛成立的I/O Lab。2007年開始的「失聲祭」與2008年開始的「超響」都可以看得到葉廷皓的參與。

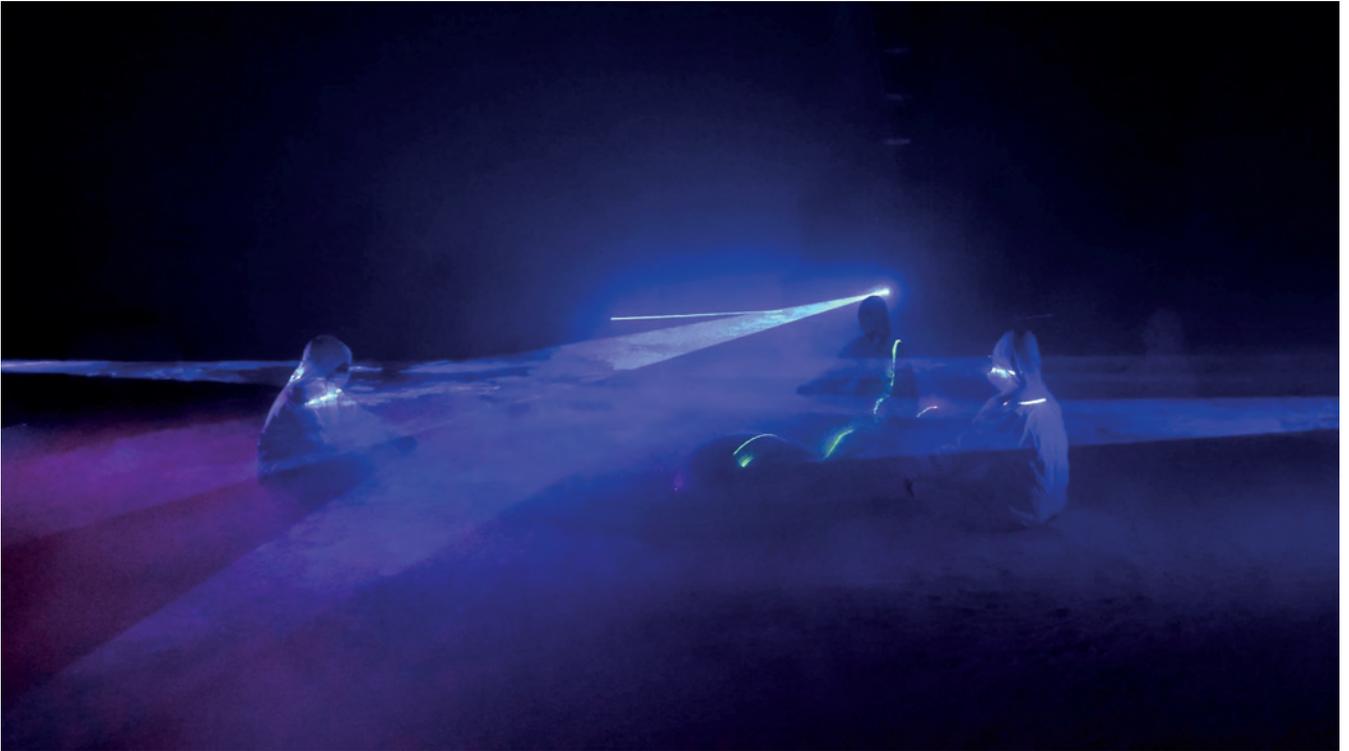


上圖——
2009年《手藝孱弱》
於「超響」演出

攝影：王世邦

下圖——
《手藝孱弱 輕便版》
《失聲祭 L57》，南海藝廊

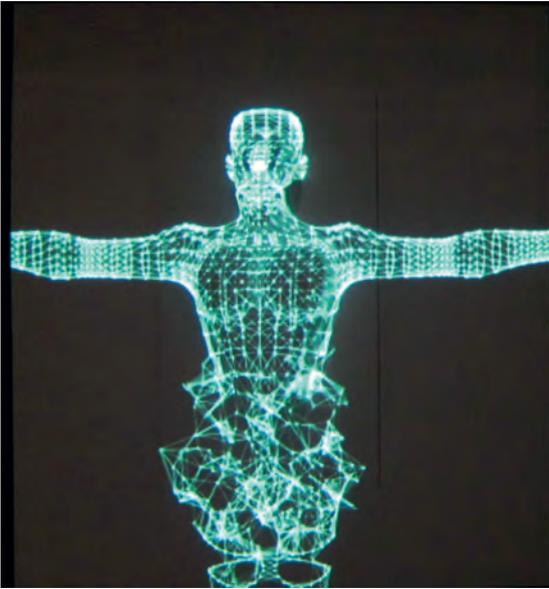
攝影：蔡欣邑



NAXS corp. 涅所開發的作品
《Render Ghost: XATAR》(VR
劇場演出 / 裝置)，全息書寫：
2018 國際跨媒體藝術節，北
京。葉廷皓參與並負責其中的
雷射設計

圖片提供：葉廷皓

葉廷皓坦言當時很著迷於總是以機器人形象露面的知名樂團 Daft Punk，因而早期的創作多環繞著人機合一、賽博格 (Cyborg) 理論討論，外加自覺手藝不精，不擅長機械裝置類型的創作，因此後來多選擇可以軟體作為主要發展工具的創作，作品《手藝孱弱》(2009) 的名稱其實就是來自於這個自嘲。他的創作多利用程式創作聲音與影像的連動關係，《手藝孱弱》原先是在「超響 2009」的演出作品，葉廷皓利用螢幕頭盔與全身動態感應器，將感應器安裝於身體四肢，以身體的擺動、旋轉動作，連結臉上的顯示器、身後的投影以及環境的聲響，透過原先寫好的即時運算影音程式產生變化²；後來這件作品同時在當年度王福瑞策畫的展覽「發聲體」展出裝置版《拙模成器》。同年在非常廟藝術空間「軟抗爭」展出的《孩子的教育不能等》(2009)，則是把過去課本中經常出現的蔣公，改造成機器人的形象，並將課本上的插圖、課文以及注音符號做塗改延異。課文與注音，字義與字音，看似輔助，實際上卻又互相不符合；現場播放的〈先總統蔣公紀念歌〉歌詞亦被替換，在純然聽見字音的同時，螢幕上歌詞的字義卻有著截然不同的含意，這件作品融合了葉廷皓創作中經常出現的諧音字、雙關語與以機械代人戲謔。2011 年繼續延伸發展了《曬膊哥的自畫像》，該作品以程式發展作品動態影像與聲音的構成，共發展了三個版本，探索在數位時代，人類若擁有可以控制自我形象的「數位身體」，是否會改變自我對於自身的認知。



現場感染性的
Audiovisual 的

比起實體的作品，葉廷皓大部分的創作其實是透過演出而發表，例如即時影像運算的 VJ 演出、多與大型展演開幕合作的建築實物投影演出、雷射與影像結合的演出等。2013 年與姚仲涵合組演出團體「HH」，由姚仲涵負責聲音，葉廷皓處理動態視覺，葉廷皓一方面著重於聲音與影像的連結性、聲音與影像演出對於現場身體的感染力，一方面發展藉由撰寫程式本身衍伸出來的錯誤美學（Glitch Art）³ 與運算美學⁴。除了影像，亦將光從影像中抽取，讓光、影像和聲音更緊密的連結，並做出像聲音一樣穿透性的呈現。

2014 年 HH 發展的大型演出「同步感染」，試圖以聲音、影像、燈光營造出一種沉浸式狀態，使同步的不單只是影像與聲音之間的連動關係，更進一步能擴散到觀眾的身體，擴張身體演出現場的感知。聲音以強烈的節奏為主體，融合實驗聲響與電子音樂，視覺則以聲音數值即時驅動影像流變，企圖用視覺創造特殊的空間感知體驗，形成不同感官之間的轉換與互補。而葉廷皓近年來與表演團體「一當代舞團 YiLab.」、「涅所開發 NAXS corp.」的合作也多為透過程式撰寫即時影音演算的影像、雷射變化，以視覺影像創造身體的感知體驗。

同伴
Audiovisual 創作的
創造更多的投入

葉廷皓談及 Audiovisual 過往總是被視為附屬，但近年國際上也開始出現許多以 Audiovisual 為主體的藝術節，例如：十一月初剛於日本東京發生的 Mutek JP⁵、瑞士日內瓦的 Mapping Festival、德國法蘭克福從 VVVV 社群開始發起的 Node Forum，在在都彰顯著當今 Audiovisual 從以往的分類項目逐步發展得更多元、更複雜的狀態。



左圖——
《曬膊哥的自畫像》，討論人類若擁有可以控制自我形象的「數位身體」，是否會改變自我對於自身的認知？



中圖——
葉廷皓參與一當代舞團 YiLab，撰寫即時影音演算的影像的作品《Loop Me》

右圖——
比嘉了 + 国本怜演出於《噪流零肆》，玩劇島小劇場，台中
攝影：王淳俐

隨著長期投入 Audiovisual 的創作，也參與 I/O Lab、「失聲祭」的演出與經營，葉廷皓於 2018 年接手「噪流」之後，有感於此類型創作者交流平台的缺乏，以及觀察 Audiovisual 目前在國際的發展趨勢，在獲得空總文化創意實驗室的的第一屆 Creators 進駐計劃後，隨即以一連串 Audiovisual 的工作坊、講座與演出作為推動 Audiovisual 的起手式。葉廷皓選擇以「Audiovisual」作為推動主軸的考量，除了與自身以往的創作方向有關之外，還同時可見這種創作類型兼具創作成本相對低⁶與商業應用性廣的特性，小至商業櫥窗、產品發表會特效，大至燈節晚會、演唱會。Audio-Visual 對當今生活中的滲透與應用，也不禁讓葉廷皓思考這類型創作反映出的文化特性，未來預計將繼續以「噪流」作為平台，去串聯國內外相關的創作者，如同過往「失聲祭」以演出創造出聲音藝術的討論與效益，「噪流」則將更注重於創作者的培育，以舉辦工作坊延續創作者的培育及聲音藝術不同面向的討論。

1 現已改名為新媒體藝術研究所。

2 該作品的演出紀錄可以參考：<https://youtu.be/zWjvtAl-Rc>

3 錯誤美學通常以非正規方式使用硬體設備或是軟體程式，使其產生非正常的狀態，例如有些聲音藝術家會將光碟唱片改造，添以刮痕、貼膠，使其無法正常播放，又或是以程式讓影像無法正常播放，產生像是充滿雜訊、斷訊的效果。

4 又稱之創意程式設計（Creative Coding），是一種寫程式的方式論，非強調以實際應用面或是工程上要解決問題的角度出發，而是帶出創造、創意與不設限的概念。因此作者不限於工程師，新媒體藝術創作在內容創作時常以此概念為出發。維基百科上對於 Creative Coding 的原文解釋為：Creative coding is a type of computer programming in which the goal is to create something expressive instead of something functional. It is used to create live visuals and for VJing, as well as creating visual art and design, entertainment, art installations, projections and projection mapping, sound art, advertising, product prototypes, and much more.

5 該藝術節發跡於加拿大蒙特婁，目前在東京、巴塞隆納、墨西哥都有相關的衍生活動。

6 創作者可以僅需一台效能好的電腦、隨處皆可是工作室，入門門檻低。