

# 憑影像寫詩 · 藉聲音造藝—— 「聲動：光與音的詩」中詩意律動

## Writing Poetry with Images and Making Art with Sound: The Rhythmic Movement in “Musica Mobile”

文 |  
邱誌勇  
Chih-Yung Aaron Chiu  
國立台灣師範大學美術系教授

傳統來說，人們對聲音的想像皆認為是一種純粹聽覺感官上的刺激；然而，在數位科技輔助之下，人們見識到將聲音訴諸於視覺、聽覺與觸覺等感官融合的趨勢。其實，當代數位科技在聲音（sound）與音樂（music）藝術創作與傳遞上的影響已經不言而喻了，數位時代的聲音藝術更已從多方面對數位科技的演進與互動性本身的概念造成極大的反動。聲音與音樂的創作實踐也經常以互動裝置或視覺造型的形式，彰顯出不同使用者如何置入或轉化資料結構成為聲音和視覺的展現。從 20 世紀的前衛主義運動開始，世人已經見識到傳統藝術的概念與範疇不斷地受到挑戰與顛覆，跨域的創作與展演更是讓人驚艷。換言之，當代聲音藝術將傳統藝術中分離的感知審美高度融通，將傳統藝術中的技術、技巧與科技高度地融合，而在互動音像裝置藝術中，更將觀眾與作品參與互動的過程轉化為作品完整性的基本條件之一，且觀者對作品的任何一次「參與」都將喚起作品以一種新的生命形式呈現。

音像藝術（包括聲音裝置、錄像、音像裝置、聲音表演）一直是法國里昂國立音樂創作中心（GRAME, Centre National de Création Musicale, Lyon）的研究與創作焦點，其作為致力推廣音樂創作與藝術展演之機構，尤其關注不同藝術形式之跨界融合以及前衛音樂研究，不斷鼓勵世界各地優秀之聲音藝術家駐村，該中心更與台灣有著深刻的互動與交流。「聲動：光與音的詩」（以下稱「聲動」）音像藝術展是台北市立美術館與法國里昂國立音樂創作中心繼「形、音、異——聲音裝置展」（2010）與「迫聲音——音像裝置展」（2013）後第三度合作的展覽計畫。策展人詹姆斯·吉魯東（James Giroudon）再一次策劃充滿法國詩意風格的音像藝術展，透過多元造型的視覺姿態、實驗創新的音像裝置，以及饒富深意的哲學思考，窺探「運動」（movement）如何透過時空遞嬗與變遷，展現當代聲音藝術在空間場域、身體感知與光影聲響的各種可能性，為音像藝術帶來更深層震撼的體驗。

「聲音、影像、運動」  
互為主體的

在強調光、律動與音樂的前提之上，「聲動」一展彰顯出當代數位音像藝術家利用科技媒體中的光影特效、聲音技術與視覺造型，創造出充滿媒介性（mediality）元素的作品、場域環境、表演性，以及雕塑裝置，並標誌著越來越電腦化處理的媒體元素（如：圖像、活動影像、聲音、物件、與空間），以結合聲音與影像的創作實踐策略，透過結合詩意影像、視覺造型與聲響表達的手法，體現出一種觀念性的抽象意念裝置，促使觀者在參與各種裝置之獨特設計過程中，產生對聲音藝術的感知經驗。

皮耶－亞蘭·傑夫荷努（Pierre-Alain Jaffrennou）的《聲動》作品傳達出以電子揚聲設備所反應出之空間化的聲音概念，透過耳機裝置、隨著聲音軌跡的快速轉變，以及抽象視覺化的影像造型，為人們帶來強烈空間感與視覺感的聲音事件。此外，儘管作品的內涵意蘊不同，一系列的錄像與音像作品，包含：傑夫荷努的《我在黑暗中慢慢變化》、江元皓的《河流》、帕斯卡·法孟（Pascal Frament）的《宛如一點》、史特凡·博赫爾（Stéphane Borrel）等人的《笑聲選集》、皮耶·巴舍里（Pierre Bassery）與尚－方思瓦·法居（Jean-François



皮耶－亞蘭·傑夫荷努，《我在黑暗中慢慢變化》（*J'évoluais lentement dans les ténèbres*），2019，音像裝置，展場一景

© Pierre Alain Jaffrennou



上圖——  
帕斯卡·法孟，《宛如一點》  
（*Comme un Point*），2007，  
錄像，展場一景

下圖——  
皮耶·巴舍里、尚一方思  
瓦·法居，《音樂袖珍畫》  
（*Musiminiatures*），2018，  
錄像與聲音，展場一景



Farge) 的《音樂袖珍畫》、文森－拉斐爾·卡尼諾拉 (Vincent Raphaël Carinola) 等人的《身入花園》、提耶希·德梅 (Thierry De Mey) 的《海之序曲》，以及今井慎太郎 (Shintaro Imai) 的《運動的形象 IV》，皆試圖超越純粹聽覺感官上的感官刺激，並在一個存在的層次 (existential level) 之中，使音像作品在聽覺面向的流散與流動本身呈現出自我深層的韻律 (rythmes) 與協調性 (harmonies)，而最原始流散與流動的無狀性 (sharplessness) 正是因為這個反應的層次，而非聲音存在的可能性，使得聲音與時間的概念是相輔相成的。

較為特別的是，米歇爾·方思瓦 (Michel François) 的《走過霓虹燈管》與柔伊·柏諾瓦 (Zoé Benoit) 的《修道院的皮膚》、《表皮》與《低矮的草》以「靜置」的姿態展現「時間痕印」的感知。無論是牆面紋理的歷史印記、金屬板上的植物影像、珊瑚貝殼的小型雕塑，抑或是排列整齊的碎裂燈管，在在都讓觀者駐足於前，想像物件在時間綿延下不可見 (invisible) 的歷史痕跡。即便不同於方思瓦的靜態物件，蕭昱的《想太多》也以無聲錄像的形式展現一根竹子以一種極慢的速度折斷，寓意著某種「不可見的力量」，作品邀請著觀眾一同去專注於每個現象當中存在的力量，促使觀者實踐著一種視覺與聽覺自由連結之想



上圖——

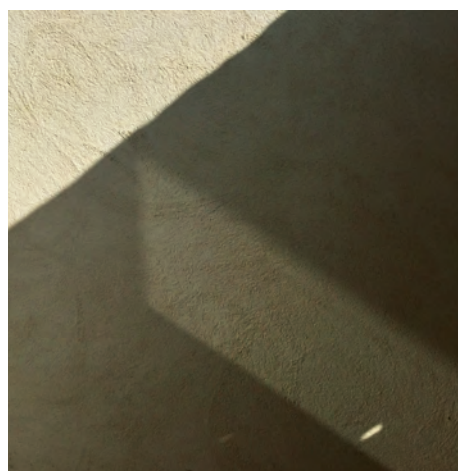
米歇爾·方思瓦，《走過霓虹燈管》(Walking Through a Line of Neon Lights)，2004-2016，裝置，佈展一景



下圖——

柔伊·柏諾瓦，《修道院的皮膚》(Peaux du couvent)，2016，15張於玻璃上的彩色照片

© Zoé Benoit



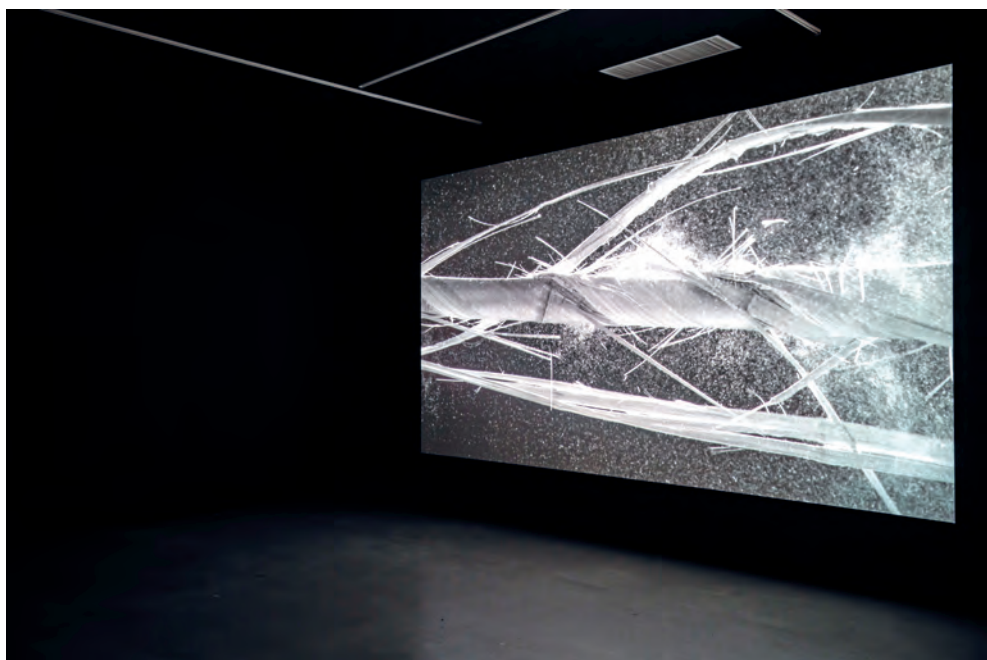
像域境的可能性，與一種漂浮在意志嬉戲幻想的可能性。上述作品在某種程度上讓參與者進入在一個幽微的潛意識層次，當參與者身處於無聲靜默的作品之前，將螢幕上的影像、地面上的雕塑、牆壁上的攝影置放於自身視野的中心，無論是螢幕中的形體和流動性，或是現場的雕塑、攝影的靜置感皆是如此的清晰，參與者將這個景象 (appearance) 與無聲 (mute) 的抽象聽覺問題成對並置時，這個物件的領域 (the realm of object) 便超越了聲音的視域 (the horizon of sound)，成為存在這個特定域境中主觀感知的想像空間。

在這個整合了多種空間形式的生活世界中，由時間面向所建立起的知覺感官甚為重要，「時間」所具備「動」的元素，在柏格森 (Henri Bergson) 的哲學中有著深入的探討；或者可以說，對「運動」的強調正是其真正的時間概念。柏格森以「綿延」(durée 為核心概念的直覺主義，強調時間是一系列的狀態，每

個狀態都預告著隨之而來的情境，也包含著已過往的狀態。在柏格森的認知中，通過直覺體驗到的時間才是實在的，就像是像河水一般綿延不絕，相互滲透、交融，並匯合成一個永遠不可分且處於變化中的運動現象。伯格森把影像與運動間的關係劃上等號，變動與不穩定不再是影像的缺陷；相反的，正是影像和一切流變事物穩固結合的結果。事實上，影像與事物對伯格森而言是兩者共同呈現一個充滿變異的宇宙。<sup>1</sup>於此之中，奠基於身體感知的多元觀看經驗，作為有表達意識主體之上的傳播行為，而不同科技所具有的不同「物質性」（materiality）不斷地建構、也不斷地改變人類對於時間、空間的觀感以及我們如何體現在他人、在世界面前。在這些音像藝術創作中，數位電子傳輸科技和成像技術的發展使得「在場」（presence）概念本身發生了變化。簡單來說，「在場」是現時呈現的確實性存在，屬於形而上學最重要且最根本的基石。「在場」並非存在；而是存在的呈現方式，而「遠程在場」則是透過電子傳輸與成像技術，將遠方的「影像」拉近到此一時空之中，打破了「在場」與「實體」的固執關聯，更重新確立空間與時間、事物與人的結構關係。

## 聲音的視覺姿態

在當代聲音藝術中可以發現，聲音錄製所形成的效果已經成為另一種書寫型式，且錄音質感在數位音訊（digital audio）裡格外重要。儘管數位音訊始終將聲音界定為一種「東西」（thing），一種不是「具體物件」（concrete object）的「東西」，而是由 0s 與 1s 所構成的「資訊流」（a stream of information），一種類似於聲波的東西。這種類似於聲波的東西模擬了類比聲波，並複製聲音的特性，讓聽者誤以為那是「真的」聲音。就數位音訊而言，聲音被當成一種訊號



蕭昱，《想太多》，2015，錄像，  
展場一景

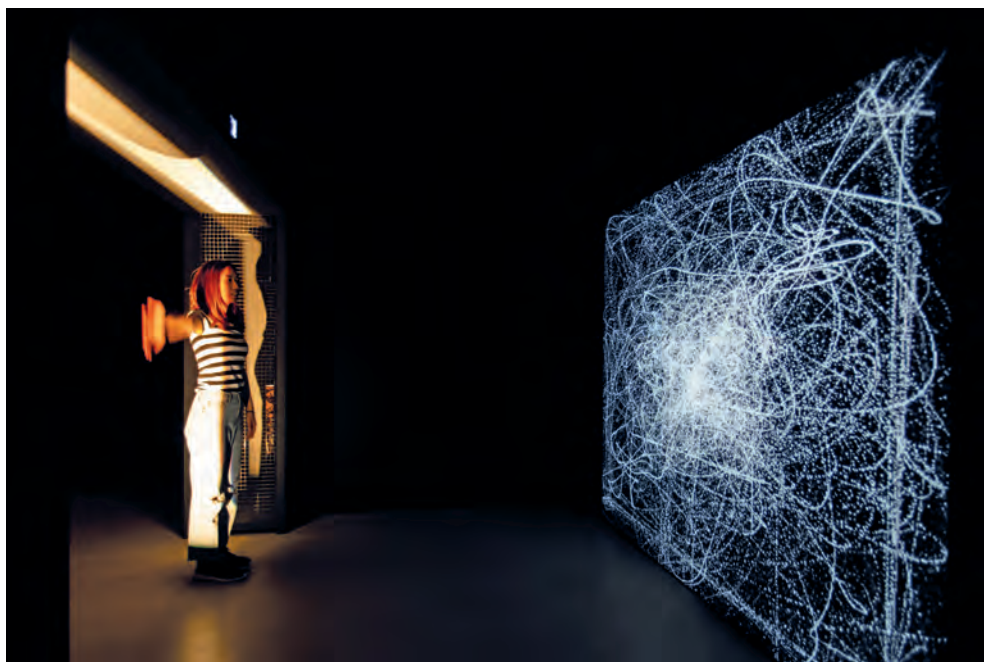
(signal)，其意涵乃是從電腦到其他裝置之間的輸入與輸出。亦即：在數位化的過程中，人們原本便一直以視覺的隱喻來述說聲音的經驗。正如布蘭達·勞雷爾 (Brenda Laurel) 所言：即使人們看不到聲音，但卻常說：聲音被音響給「展示」(displayed) 出來。<sup>2</sup> 在「聲動」一展中，張永達的《相對感度 N°2》便是絕佳的例子，其圍繞著人們身體感官知覺中對聲音、光線、溫度和空間刺激的反應，所發展出的一系列聲音裝置，協助觀者超越視覺優先的感官界限，使其以超越視覺的感知獲取更多訊息，並挑戰人們的觀看模式與以「視覺中心主義」(Ocularcentrism) 為主的感官支配。嚴格來說，張永達的作品聚焦於透過聲音的「表現性」(performativity) 與「造形性」(plasticity) 震撼參與者的感知經驗。在聲音的表現性方面，聲響通過一種特定方法 (裝置加熱、定時水滴的節奏)，在一個特定結構類型 (視覺造型)，被藝術家展現在明亮的空間中，並成就由滴水的節奏所展開之行動，讓觀者在自身與明確欣賞焦點的施行展演之間，得到全面性的沉浸語境。

此外，賽維耶·賈西亞 (Xavier Garcia) 的《生命線 4》讓聲音產生當下更可同時產製一種在黑色背景上以線條及白點組構而成的影像。此作品以「閒晃」式的場域設計，開創視覺與聽覺間有機生動的互動，強調觀者以實際自身身體介

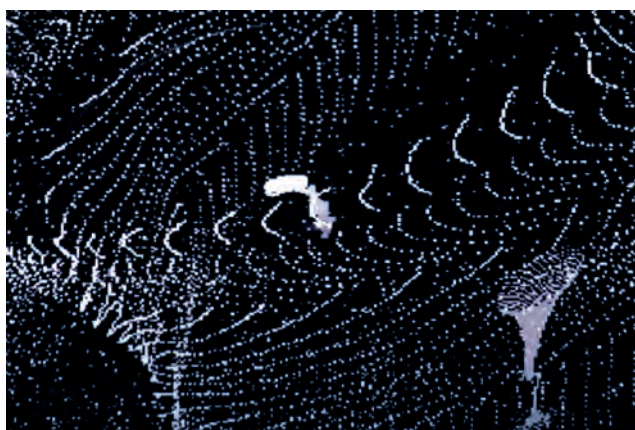


張永達，《相對感度 N°2》，  
2015-2017，視覺和聲音裝置，  
展場一景





賽維耶·賈西亞，《生命線4》  
(*Lifelines 4*)，2019，影音互  
動裝置，展場一景



入，讓參與者的身體姿勢與「演奏」共同觸發聲音的表達，並隨著聲音的流轉讓應運而生的影像直接呈現觀者眼前。有異曲同工之妙的是，史特凡·博赫爾（Stéphane Borrel）、克里斯托夫·勒布東（Christophe Lebreton）與隨機實驗室（RANDOM lab）等共同創作的《智能領地－嬉遊曲》以30支智慧型手機裝置創造機械森林之境。於此之中，宛如機械生命般的裝置彼此聆聽、回應、並自動地閃爍著。作品以場域中聲音作為啟動裝置互動的聲源，創造中「嬉戲氛圍」的笑聲以作回應。此作以行動身體促使手機內的空間組織及聲學環境做出回應，進而打破環境的平衡和演化，開創具備有機生命的機械主體。

由上可知，各個感官知覺之間究竟是如何互動與相互融會成為一個相當有趣的議題，每個客體本身都有自我的體系，這些體系之間皆可依照彼此意志進行互動。而這些體系有各種感官知覺：眼、耳、皮膚等等，它們接收資訊、與資訊互動，然後再藉此改變這些體系。這些體系透過互動開始體現出各種不同的感

知。而此種互動的原則也同樣是我們了解互動媒體藝術創作的主要原則，但是他們的動作情形卻不盡相同，因為就生物的互動而言，我們的互動是一種自身性的互動，自然而然地就發生了，我們根本不知道當中的規則，但是這種互動性卻是我們思考未來媒體與科技發展的主要依據。換言之，裝置的互動性設計讓任何人都可以輕易地進入其中，它也提供參與者對於閱讀與書寫聲音的新體驗，致使參與者對聲音的感知經驗超越了傳統形式；更甚之，其已經超越了電腦螢幕，並進入一個環繞於我們的世界。聲音伴隨（或涵蓋）著影像與物理存在的形式，造就了一種動態性與互動性。在這個環境中，多重感官刺激的閱讀與聆聽形式允許更大的可能性，並提供著多重層次的意義表達（即便聲音表現與影像再現的重構可能是無具體意義）。

### 多重感知 場域性、身體感與

在聲音裝置藝術中，「空間」很顯然的是參與者與作品之間關係的連結場域，而參與者在這個世界之中也經驗著不同的空間概念。參與者進入作品的獨特空間之後，藉由依照本身不自主的物理現象、閃爍不停的光景變化、調性或無調性的聲音經驗，參與者創造出不同的空間感知轉換。觀者的知覺在此突顯出一個更為重要的問題，即：現象的意義是在人的身體、空間與世界之間的關係中被創造出來，而這正是「流動」狀態中的本質與美感。





即使有了再現的視覺性與空間的場域性，此次「聲動」展中有許多以「非具象」(non-figurative)或「抽象」(abstract)的形式呈現。塞巴斯蒂安·里瓦斯 (Sebastian Rivas) 的《國內政策演說》以極含糊不清且誇張諷刺的語藝策略，再現一個假想的建築內部。電視、五斗櫃、沙發，家用揚聲器以及些許裝飾元素，搭配著具 1970 年代風格的壁紙，讓非具象的元素（微弱聲音中的含糊語彙、電視中的雪花畫面，以及空間中的幾何壁紙）共同呈現出另類的身體感。

李明維的《四重奏計畫》與雷米·費雪勒 (Ramy Fischler)、傑斯伯·諾丁 (Jesper Nordin) 及西里爾·帖斯特 (Cyril Teste) 共同創作的《隱訊》，儘管在量體與聲音質感上有著巨大的差異，但兩件作品共同擁有的詩意般的空間造型，允許參與者靜靜地感受空間場域隨著聲音遞嬗所帶來的幽微變化。其中，《隱訊》透過與樂譜、光譜與色譜的交互連結、通過光譜、音色與音樂的分析，驅動著三個鑲著 LED 燈的幾何造型方塊，為觀者創造出一個既詩意、又數位的視覺構成。於此之中，聲音 (sound) 的經驗是將聽見 (hearing) 置放在時間性的觀念 (temporal sense) 的位置；並許諾著聲音得以流散 (flux) 且流動 (flow) 於「世界 / 場域」的空間性之中 (spatial sense)。<sup>3</sup> 這兩件作品不再使聲音僅是存在於一個充滿時間性的經驗中，而讓聽覺面向 (auditory dimension) 的空間顯著性被忽略。

儘管是純粹的音像裝置，「身體感」也不僅對應著外在對象時產生方向性、觸覺、視覺感等知覺活動經驗，也涉及了身體在運行這些知覺活動之際，從身體內部產生的自體知覺迴路。以「身體感」的觀念切入來觀看 / 聆聽「聲動」展中的音像創作可以發現，多數作品將觀者的內在情緒感受，透過觸覺的感知經驗，結合外在物理現象的客體物件，讓身體感於兩者之間產生，並隨著觀者的身體運作而產生聽覺經驗。例如：莎拉·德皮諾 (Sarah del Pino) 的《地平線 B》讓觀者的視覺、聽覺感知將思想和現實混淆糾纏，跨越傳統的想像境地，使其投射到一個奇異的「超現實」(hyper-reality) 之境；其中，裝置在遠距之外的指向性揚聲器更讓觀者產生了獨特的身體感。同樣的，米歇爾·馮德艾 (Michel van der Aa) 的《沙之書》更透過三面巨幅投影與五個頭部追蹤頭戴式耳機創造出影像間彼此的分裂與呼應，以及戴上耳機後所產生的身體感與方向性。作品中三個平行錄像畫面顯示出交錯的視點，讓觀者得以選擇由一特定的敘事點轉換到另一個新的敘事點，為觀眾提供與凝視方向串連的實時混合情境。

科技的創新更促進了聲音的「不可見性」(invisibility) 產生轉變，允許抽象的表現形式透過視覺化 (visualization) 與其的融合，達成聲音藝術作品跨領域展示的手法，讓各種藝術形式在同一時空場域中並存，產生感官融合的可能性。於此，聲音與音樂裝置亦逐漸地與互動裝置或雕塑的形式結合，並轉化使用者鍵入多型態的資料為聲音與視覺的表現，讓原本獨自管轄的感官刺激（觀看與聆聽）合而為一。如今，數位科技的創新（如：指向性揚聲器設備、音軌模擬、速度調變、程式編寫等）打破了固有的思維與時空侷限，讓對聲音的感知與理

雷米·費雪勒、傑斯伯·諾丁、西里爾·帖斯特，《隱訊》(Exformation)，2016，視聽裝置，展場一景



莎拉·德皮諾，《地平線 B》、  
《修道院的皮膚》，展場一景

解必須透過其他介質將其現形，觸發其他知覺的產生，而多重感官的知覺通常需要透過空間，尤其沉浸空間將其體現。

## 代結語： 一個未竟之地

總體而言，「聲動：光與音的詩」透過聲音這個人們逐漸忽略的媒介，重新聚焦於行動性的體現，帶領觀者重新關注眼前所見與耳朵聆聽之間的互動關係，並促使其進行一場現實與虛擬彼此定位且相互交錯的感知之旅。

在此展中，「聲音——影像」之間的交互呈現景象，不僅展現聲音滲入影像和感知的現象學狀況；更有趣的是，此景象亦展現出聲音知覺如何以視覺性、造型性與場域性呈現在觀者面前，成就了讓聲音有其形體姿態的渴望，而非僅是看得見的東西發出聲音。數位經驗本身便是一個互動性，數位世界回應使用者、將使用者吸納進去、更要求使用者的參與。這個獨特的過程已不是單純地由藝術家單方面的完成創作，而是參與使用者與藝術家所提供的諸多可能性之間的互動。當參與者開始與數位藝術作品產生互動時，其在作品上聽／看見自己，此時，作品空間場域中的客體現象，將參與者轉變成一個觀看的主體（他同時也是被再現的客體），但同時，在空間場域中，這個參與者（觀看的主體）也成為其他觀者凝視下的客體。

當特定的觀者成為他人觀看的客體時，其在空間中的展演（performance）也將有所改變（如：「有意識地」或刻意地做出某些表現）。如此一來，參與者的參與以及展演更豐富了這些聲音裝置作品的價值，也賦予此數位科技生命，讓它成為一個尚未結束、等待完成的藝術作品。所以，這些聲音裝置作品的互動性，不僅存在於參與者與數位科技之間，也存在於參與者與創作者之間，同時更存在於參與者與其他觀賞者 / 參與者之間。意即，聲音藝術的互動性是一種多面向、且在時間、空間與敘事面向上，一直是從未完成的體現關係。

- 1 轉引自 Maurice Merleau-Ponty. *Phenomenology of Perception*, (London: Routledge, 1962), pp. 410-411.
- 2 Frances Dyson, *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, (Berkeley: University of California Press, 2009), pp. 137-138.
- 3 Don Ihde, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, (Albany: State University of New York Press, 2007), p 85.