

# 淺談音樂與科技的跨合作—— 評2023聲響藝術節《即視旅行》

文 / 李蘊倫（國立臺灣師範大學民族音樂研究所碩士生）

近年來，疫情趨緩，全世界的藝文、旅遊產業開始復興。但網路科技產業的崛起，早已改變人們生活的常態。人們可利用更多方式接收資訊，除了親身的參與之外，也可以運用網路資訊觀看國內外各大樂團的演出，又或是利用虛擬實境<sup>1</sup>體驗旅遊。在2023年的聲響藝術節中，有一檔節目回應了人們在疫情期間改變觀看表演活動的習慣，這檔名為《即視旅行》的節目係由國立臺灣師範大學音樂學系跨域合作組與民族音樂研究所的共同合作。「現場演奏V.S. 觀看線上影片」為主軸，以旅遊作為素材，收集觀眾對於的旅行的回憶及憧憬，結合科技與影像技術，帶領觀眾踏上不同以往的音樂之旅。

《即視旅行》融合裝置藝術展覽與音樂會，系列節目共演出兩天，每日有四個場次，每個場次第一部分以不同音樂風格做區分，分別為：南管篇、世界篇、絲竹篇、絃樂篇；第二部分利用網路同步直播技術，與國外音樂家合作的跨國實時共演；第三部分作者運用資訊聲音化<sup>2</sup>技術創作《誰擁有雨？》；第四部分依單、雙數場次區分節目，單數場次以聲響敘述情感的《後音樂 #33:2.2》與雙數場次主動聆聽聲響效果的《顯微收音學I》；最終，節目以第五部分以作者在網路上回憶過去的《給當下的一紙信箋》。

《即視旅行》不同以往只使用單一展演舞臺演出，而是由多個展演空間組成。筆者觀察，最早看到的空間規劃如同常見的劇場形式，有舞臺、有觀眾席；節目開始，舞臺上演奏的音樂家，漸漸離開舞臺上樓；由「舞臺」轉變成「記憶」，現實的演奏家變為主螢幕中的表演者，而原先在螢幕中的表演者，則真實出現在眼前與觀眾們互動。虛轉實、實轉虛，將舞臺演奏和現實故事融合，如同聆聽他人分享故事時，那種透過聲音傳入腦內，再到心中所幻想的感覺。觀眾亦能與演奏者互動，協助他們完成一段演出；或是拿起監聽耳機，聆聽其他空間的互動；又或是觀察隱藏的螢幕，觀察演出者進行的換場工作。

「即」，除了有「就是、便是」的意思，也有「當下、立刻」之意。《即視旅行》的演出片段中，也運用網路同步直播技術，與國外音樂家連線合作，出演跨國實時即興。此刻待在二樓主空間的觀眾擁有「上帝視角<sup>3</sup>」，打破時間和地理的限制，能在現場立刻聆聽到臺灣與國外分別製造的聲響，此外，創作者預預先收集觀眾對於旅行的回憶及嚮往，並運用其為演出者即興音樂的主題。這樣的跨國實時與即興演出，可說反應了科技促進異地異時連結的現代性。

此場演出的音樂不再只是扮演被欣賞的客體，而成功轉變為連接演奏者與觀眾的媒介與樞紐。這樣的創意可見於《後音樂 #33:2.2》與《顯微收音學 I》兩個作品。前者以影像方式呈現，影片中的配樂並非是以旋律為主軸，而是讓每個物件碰撞的聲響都成為一種情感的表達，聲音搭配畫面，令筆者在回憶起小時候與家人的點點回憶。這些聲響在末日的寂寞中，彷彿訴說父親對孩子的愛。後者讓麥克風成為主角，在以前麥克風只在音樂會中被動收音，麥克風在這首作品中可以主動、自主決定收音方式，紀錄泰來鑼（低音大鑼）的不同擊奏、敲奏、刮奏……等演奏方式，捕捉細微聲音；再使用濾波器調整聲響強度；透過主動收錄這些獨特聲響，可以讓聽眾更深入地聆聽聲音的細節。以上兩部作品透過聲響述說著故事，而觀眾能則透過當下的時間與空間，深刻地接收這些情緒，使得音樂不再只是一種休閒娛樂，而是成為如同語言般傳遞資訊的溝通概念。

節目最後在琵琶演奏旋律收尾，演奏者悄然離開。燈亮後，沒有常見的謝幕儀式，筆者當下並沒意會到節目結束，直到工作人員提醒後，觀眾才陸續離場，這樣的設計，也許是想營造一種回到現實的空虛感，但也可能有些突兀。此外，這系列演出給予各展演空間的賦名與意義，能令觀眾更加了解故事情節，但空間與空間之間的動線，標示略顯不清，哪裡能去、哪裡不能去，需要觀眾提起勇氣去自行探索，才有機會見到隱藏彩蛋。每個曲目獨立出來都是優秀作品，曲目之間的過場，對於節目的敘事性理應更具加分效果，但或許是因為鋪陳不足，情緒轉折略顯侷促。

「音樂會」大多被局限於現場演奏，但《即視旅行》不同於一般演出，不僅有表演者的現場演奏，還有預先錄製的視覺元素，以及實時與異地音樂家的共作。音樂原先在各自的時間軸進行，但在這個空間相遇、交互碰撞，形成了一場時空之旅。這樣的觀念安排，不僅拓展了表演的形式，也讓觀眾更容易沉浸其中，仔細感受音樂所帶來的豐富情感。《即視旅行》這次的嘗試，破了表演者與觀眾之間的第四道牆<sup>4</sup>，觀眾不只是靜靜地欣賞表演者在舞臺上的演奏，還可以在不同的空間中自由遊走，與表演者、各個空間互動，觀眾不再只是訊息的接收者。也因為透過這樣的互動方式，觀眾被引導進入一個充滿想像力和探險精神的音樂旅程。

<sup>1</sup> Virtual Reality, 簡稱 VR, 利用電腦類比產生一個三維空間的虛擬世界，給予使用者視覺、聽覺感受，讓使用者彷彿身歷其境。

<sup>2</sup> Sonification, 主要是將資訊與聲音參數做配對，藉以製造聲響。著名代表：風弦琴（Aeolian Harp）。

<sup>3</sup> 在文學、影視集中常見的創作手法，第三人稱角度觀看，不受時間、空間、維度限制。

<sup>4</sup> 一面在傳統三壁鏡框是舞臺中虛構的「牆」，指演員與觀眾之間的隔閡，觀眾透過這面牆可以看到戲劇設定的世界中的情節發展。在大多數的戲劇中，演員會假裝觀眾不存在，觀眾只是坐在觀眾席觀看演出，臺上不會、或不能與臺下有互動。