

- WELCOME TO -

賽馬會科藝共融計劃

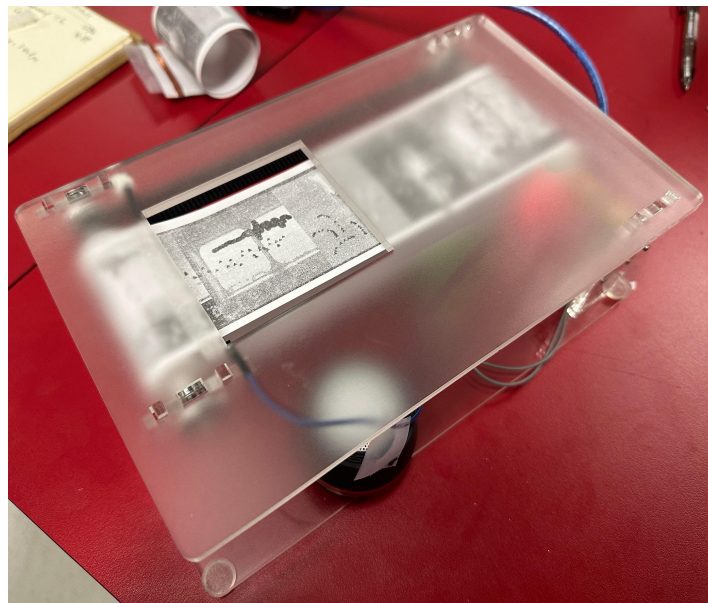
Jockey Club Project IDEA

Day 1
第一節



👂 SnapSound | 留聲影像 🎞️

用光影呈現聲音場景(聲音視覺化動能藝術作品)



What sort of experience do you anticipate having during these two days of workshops?

在這兩天工作坊，你覺得會有什麼的體驗？



Coding 編程


Drawing

畫畫

A close-up photograph of a person's hand holding a yellow pencil, drawing a simple line drawing of a cat's face on a white notepad. The notepad is open, and the drawing is in progress. The background is a blurred outdoor scene with a blue sky and a sandy ground. The text 'Drawing' is written in a large, white, sans-serif font in the upper left corner, and '畫畫' is written in a large, white, stylized Chinese font below it.

Sound Editing

聲音剪接



The screenshot shows the Audacity EQ Eight window. The title bar reads "EQ Eight". The main display is a frequency response curve with a logarithmic frequency axis ranging from 10 Hz to 10 kHz. The vertical axis represents gain in dB, with markers at -12, -6, and 0. A blue curve is plotted, with eight specific points highlighted by yellow circles and numbered 1 through 8. Point 1 is at approximately 20 Hz, point 2 at 30 Hz, point 3 at 50 Hz, point 4 at 100 Hz, point 5 at 200 Hz, point 6 at 500 Hz, point 7 at 1 kHz, and point 8 at 10 kHz. On the left side, there are two circular meters: the top one shows a gain of -4.35 dB, and the bottom one shows a Q factor of 9.53. At the bottom, there are eight frequency sliders, each with a dropdown menu and a color-coded button (blue for 1-4, grey for 5, blue for 6-8). On the right side, there is a settings panel with the following options: "Mode" set to "Stereo", "Edit" set to "A", "Adapt. Q" set to "On", "Scale" set to "100%", and "Gain" set to "0.00 dB".



Listening
Exercise
聆聽練習



Body Movement
身體動作



Sound
Recording
錄音

The Foley Artists



Assembling
Hardware
硬件組裝

Playfulness
有趣、玩味性

Abstract
抽象

Frustration
沮喪

Imagination
想像

Curiosity
好奇

And more..... Please tell us about yours!
或更多.....



香港城市大學
City University of Hong Kong

Brief History of Sound Art & Graphical Notation

聲音藝術與圖像記譜的歷史簡介

- 聲音藝術，可能是當代藝術形態中最難以定義的藝種之一。
- 英語中的「**聲音藝術**」(Sound art)一詞在**1960年代末期**開始被使用，在80年代末至90年代初開始流行。在英文中「聲音」(Sound)包含了「樂音」與「**噪音**」(Noise)的雙重意涵。「樂音」意指傳統音樂文化互文所定義的和諧音，「噪音」則為生活中種種非音樂欣賞的時空場域，各種類型物體運動產生的副產品。

對你來說，

怎樣的聲音是噪音？



Brief History of Sound Art & Graphical Notation

聲音藝術與圖像記譜的歷史簡介

- 約翰·凱基 (John Cage) 既是 美國現代性純粹聽覺 最早的鼓吹者。
- 早在1950年代，他就 試圖將環境聲音、噪音的聆聽置入音樂聆聽的框架 之內，無論是音樂廳、大賣場、或者自己身體發出的聲音，凱基 一視同仁地看
- 聲音，讓我們如其本貌地 直接感受發聲物體，無論它是一只口哨或者一朵小蘑菇」。這裏說的直接感受，意指不顧任何音樂性的內容，不經過任何音樂形式起承轉合，不顧音樂歷史建構的音樂語言，沒有 成見地直接聆聽聲音 的本身。但是這種純粹聆聽只是打開更廣大知覺之門的開始，凱基不斷地暗示我們：聽覺並不會止步於此。



4'33 by John Cage

Brief History of Sound Art & Graphical Notation

聲音藝術與圖像記譜的歷史簡介

在現代音樂中，圖像記譜(graphical notation)是一個相對較新的領域，
普遍被認為出現於戰後；當時，一眾前衛藝術家認為傳統的記譜系統中有太多僵化了的規矩，
限制了音樂的發展，因而提倡這種**以圖像為主的記譜方法**。

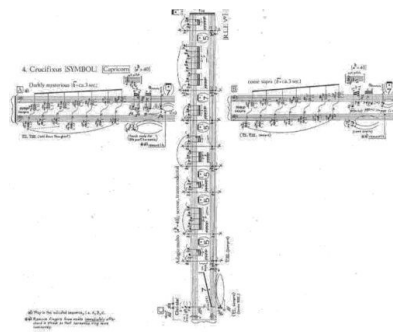
不過，其實自中世紀後期開始，音樂家已嘗試創作賞心悅目的樂譜：

由柯迪亞 Baude Cordier 約 1380 年至約 1440 年的歌曲、

到巴赫以繪詞法(word painting)呈現的「十字架」，

以至喬治・克倫姆 George Crumb 的《大宇宙 II 》(Makrokosmos II) 圓形樂譜 ——

在音樂歷史中，「視覺音樂」(Augenmusik) 的例子比比皆是。



視覺音樂 (Augenmusik) Eye Music

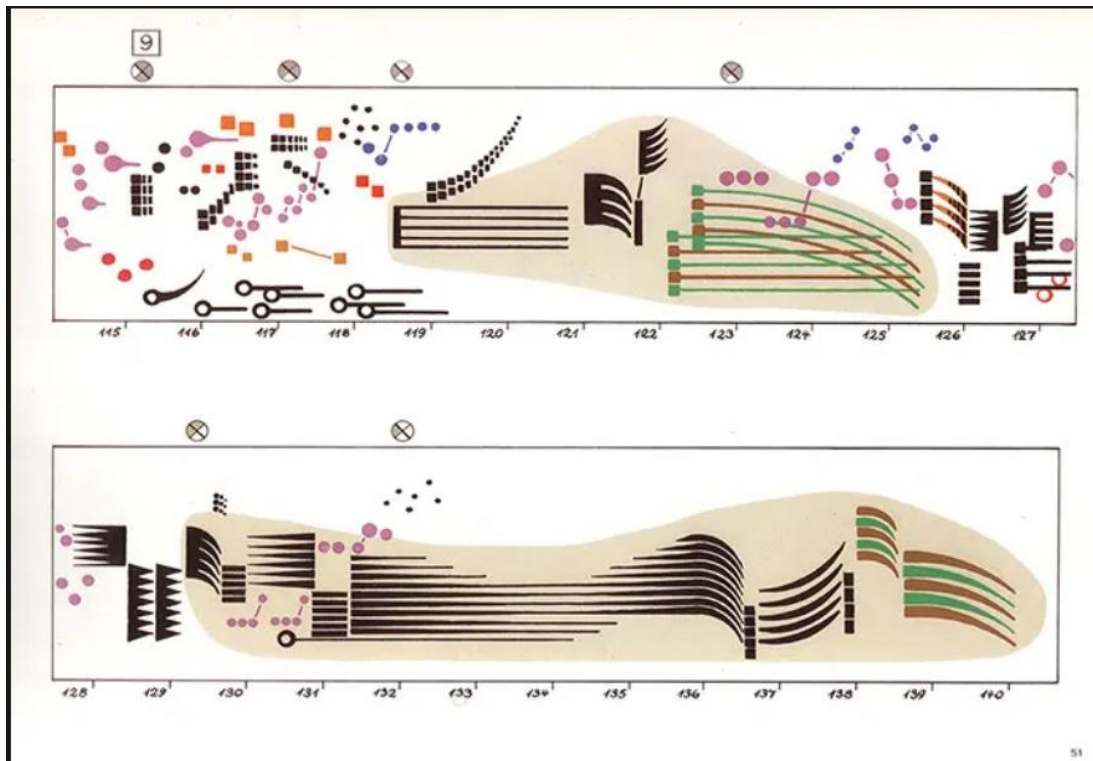


Baude Cordier (ca. 1380-ca.1440)

Cordier's *Belle, bonne, sage* with a red notation heart of notes within the larger heart.

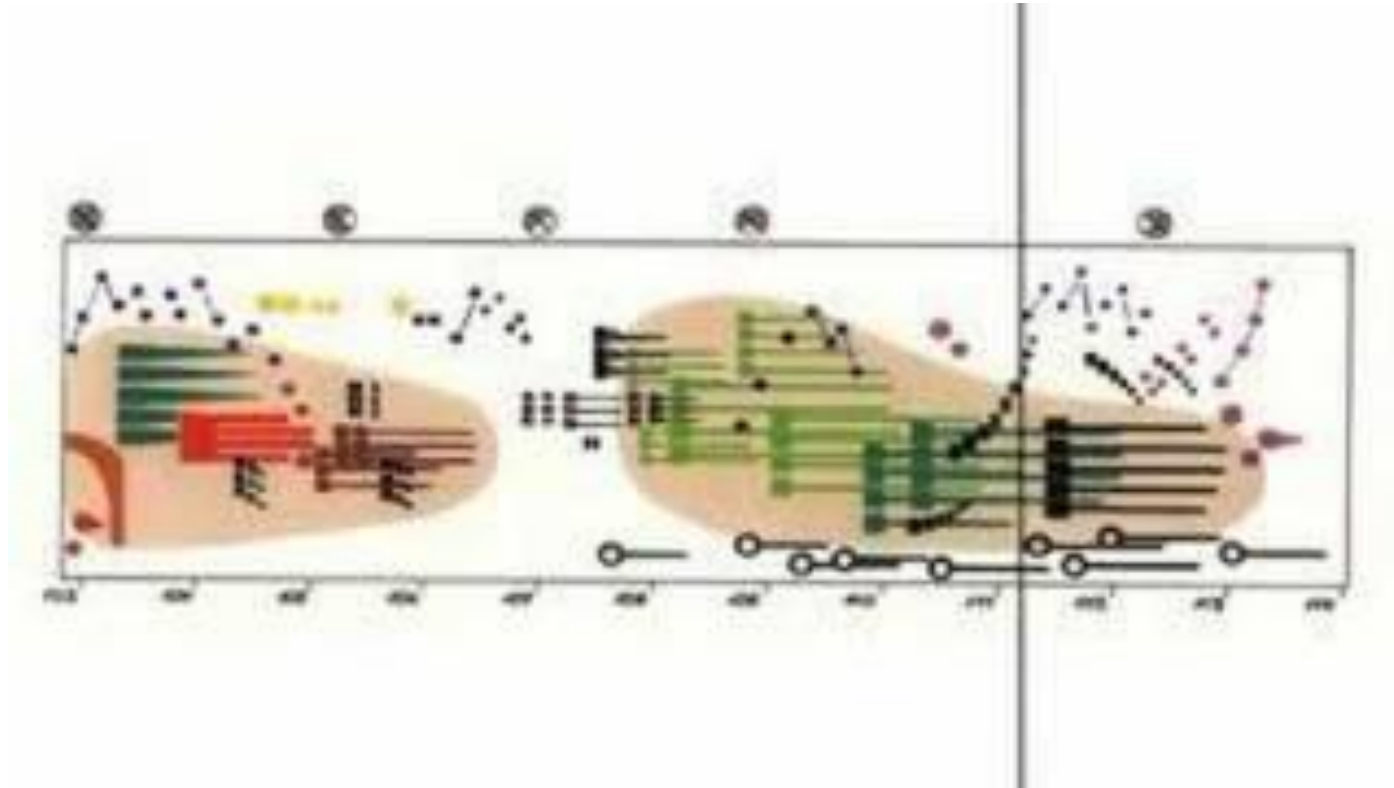
Ligeti's 1958

Artikulation score



Ligeti's 1958

Artikulation score



作品例子

磁帶音樂 Tape Music - 林其蔚

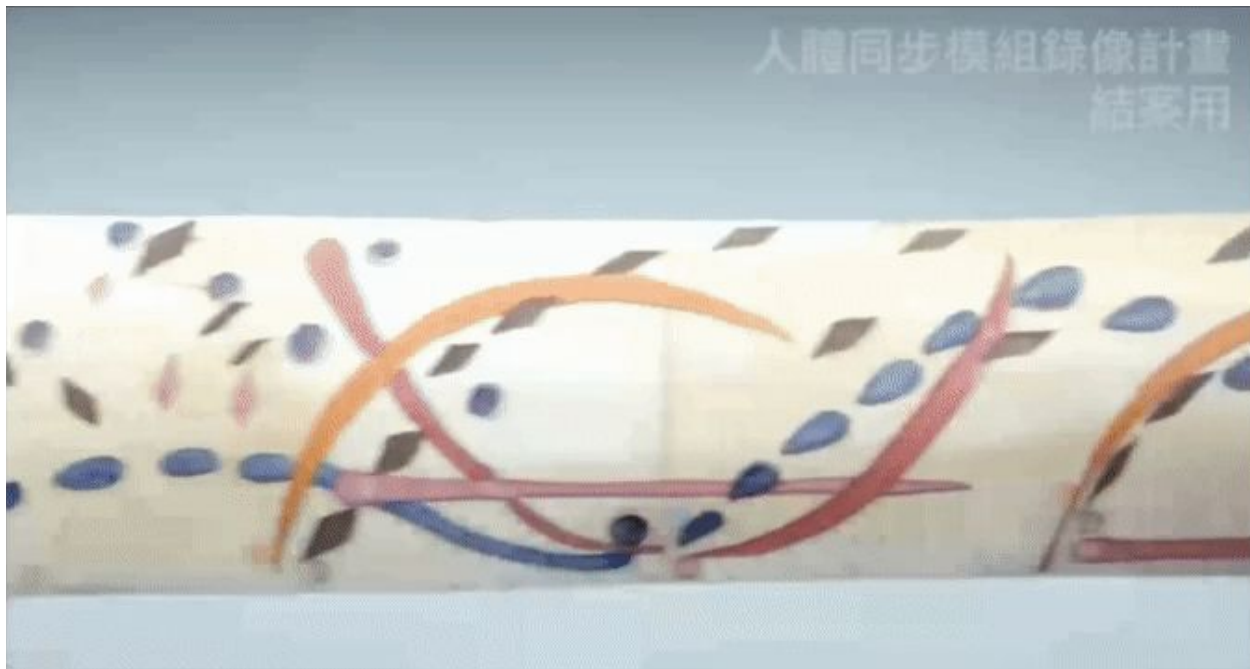
<https://vimeo.com/133423606>



作品例子

人體同步模組 - 林其蔚

<https://www.youtube.com/watch?v=as8qpivOEIY>



作品例子

Playmode - Sonograf



<https://www.youtube.com/watch?v=hUt6SPA9jN0>



香港城市大學
City University of Hong Kong

作品例子

Playmode -

PPFF

Visual Music

Installation

Barcelona,
July 2023



<https://www.youtube.com/watch?v=jorDsDX9eAM>



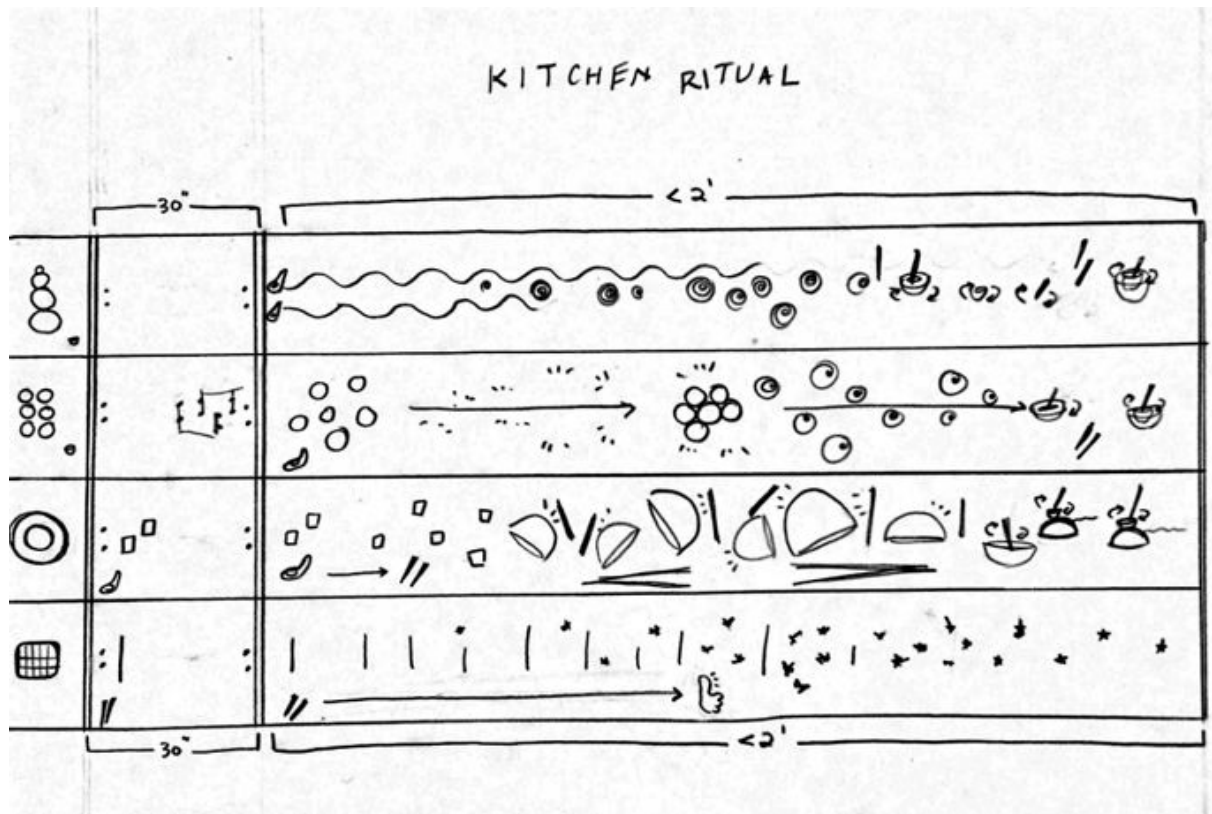
香港城市大學
City University of Hong Kong

猜猜是.....

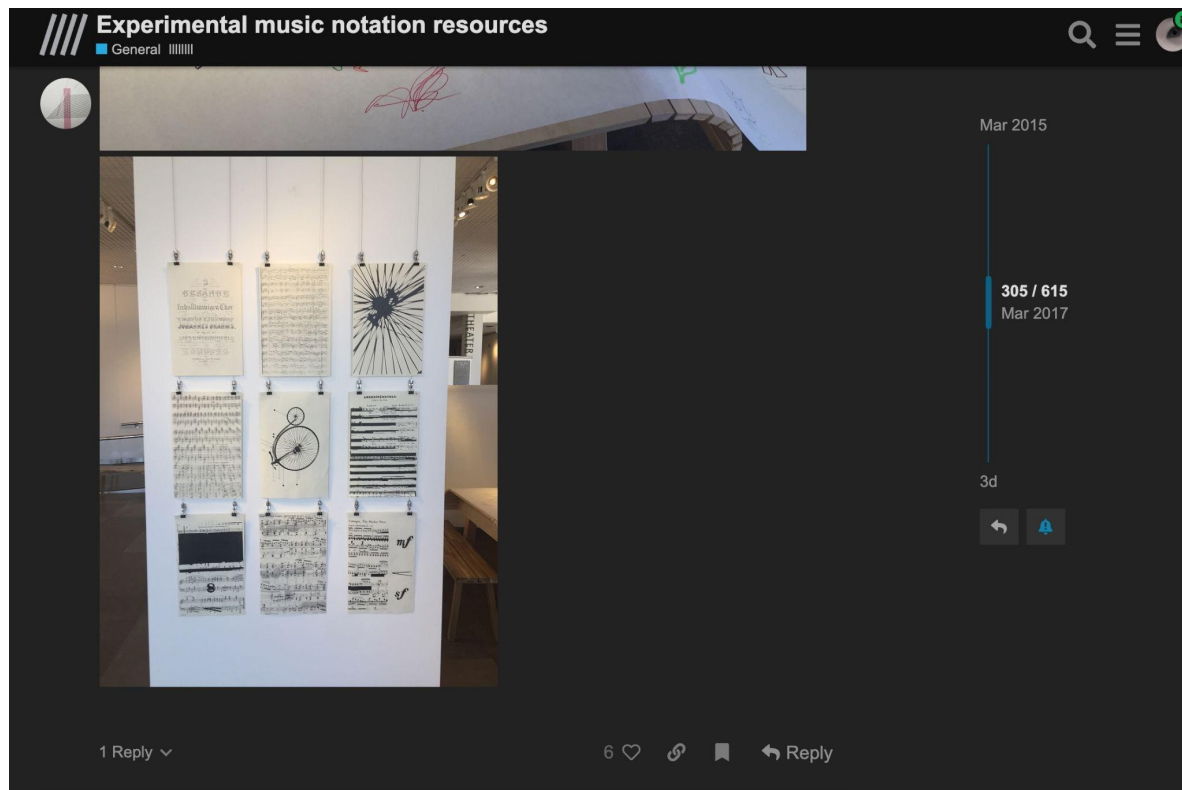


Music for Toys and Household Objects

Hand-drawn scores for pieces involving toys and household objects.



更多 圖像樂譜 作品例子



<https://lullulll.co/t/experimental-music-notation-resources>



香港城市大學
City University of Hong Kong

如何聆聽？

Three modes of listening (Michel Chion)

- **Causal Listening 因果聆聽**

因果聆聽是最常使用的聆聽方式，指透過聆聽聲音以收集有關它的 原因 (或來源) 的訊息。
例子：動物的叫聲。

- **Semantic Listening 語義聆聽**

語義聆聽為語言的代碼，訊息的傳譯

例子：什麼聲音令你覺得 害怕？.....驚嚇電影中的聲音？

- **Reduced Listening 還原聆聽**

還原聆聽以聲音為關注的對象，而不是作為承載其他意思的工具
這種聆聽方式專注聲音本身的特質，如 音高、節奏、韻律 等。

Exercise 1

練習一

Listening Exercise:

Exploring Semantic Listening and Reduced Listening through Discussion

聆聽練習：透過討論，探索語義聆聽和還原聆聽。



Sound no.1



Sound no.2



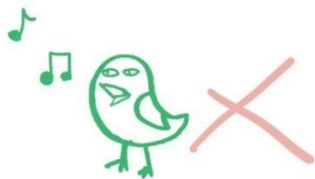
Tips:人物、空間

Sound no.3



Tips:季節

如何用符號表達你聽到的聲音？



若聽到鳥聲，不畫一隻鳥來代表，可以用什麼符號表達？



如何表達聲音的高低與輕重？

音高、節奏、韻律、聲量



大聲或小聲？



聲音的節奏是斷續的，還是連續的？

Soundscape 聲景

Murray Schafer

-a sound or combination of sounds that forms or arises from an immersive environment.

- An environment of sound (or sonic environment) with emphasis on the way it is perceived and understood by the individual, or by a society. It thus depends on the relationship between the individual and any such environment.

在一個**沉浸式的環境**中，可能會產生各種聲音或聲音組合，這些聲音共同構成該環境的整體聽覺體驗。這些聲音，當一起考慮時，形成了通常被稱為該環境「聲景」的所有可聽元素。這個術語「聲景」包括給定空間或環境中的所有可聽元素，創造出獨特的聲音氛圍。

在一個沉浸式的環境中，聲景可能包括**自然聲音、人類活動、技術噪音**和其他**共同塑造空間聲音特性的聲學元素**的組合。例如，在森林中，聲景可能涉及到鳥鳴、樹葉沙沙聲、流水聲和遠處動物的呼喚聲。在繁忙的城市中，聲景可能包括交通噪音、人們談話聲、腳步聲以及各種城市聲音。

加拿大作曲家和環保人士默里·夏費爾(Murray Schafer)發展了聲景的概念，強調我們**聲音環境**的重要性，以及它們**如何影響我們對一個地方或環境的感知**。理解和欣賞聲景對於關於環境質量、城市規劃和整體健康的討論可能至關重要。

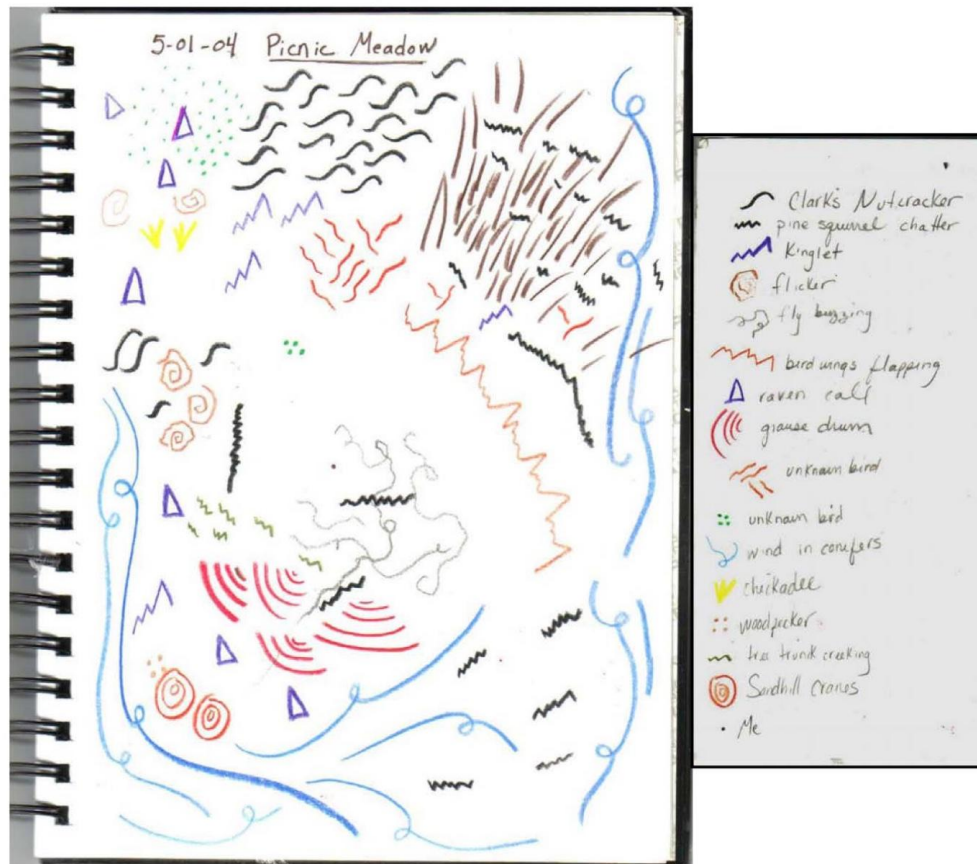
不同時間，國家，地區都有不同的聲景



Another city...

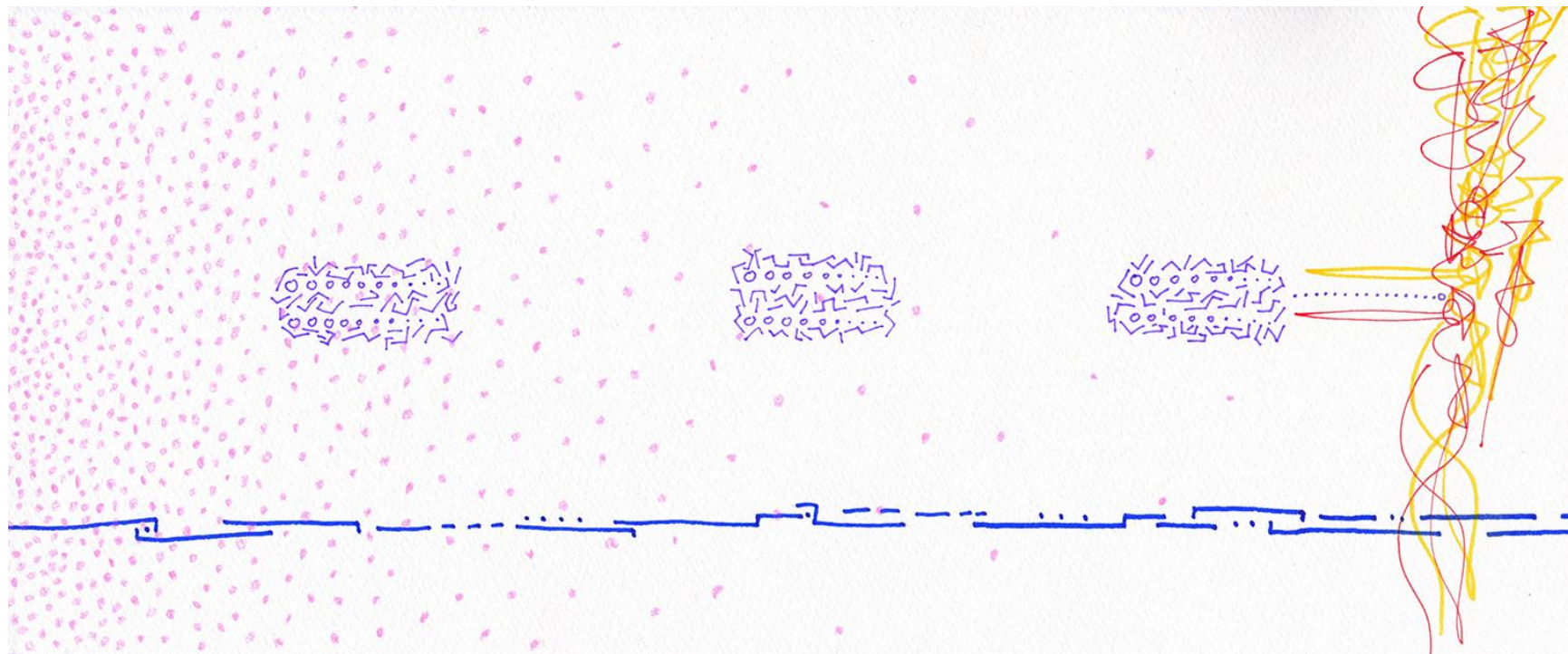
作品例子

Sound Map



作品例子

Sound Map



Jonathan Edwin Lo

<https://www.thelibrarybysoundpocket.org.hk/listen/%e2%80%a8%e2%80%a8synesthesia/>



香港城市大學
City University of Hong Kong

Exercise 2

練習二

Playing & Making Sound Together with Graphical Notation Cards
試以圖像記譜卡牌來嘗試製造聲音

