

# 周末

## 世界新公民读本

# MODERN WEEKLY

# 画报

## 02 Islands of Sound 声音之岛的魔力

与绘画或雕塑不同，声音是一个棘手的设计对象——它处在流动的变化之中，没有固定的形态而难以被定格，但正是声音的不可预测性带来了丰富的想象空间。

在纽约大学交互与新媒体专业 (ITP) 的 Winter Show 上，一个悬挂在墙壁上的圆形声音装置吸引了200多人参与互动。它的表面被织物包裹，由金属、亚克力、木头、石头四种不同材料构成的的传感物件各自为政于其上，仿佛漂在海面上的各个岛屿。如同它的名字“声音之岛” (Islands of Sound) 所示，当你触摸不同的“岛屿”，就会触发不同的声音。悬浮在岛屿一侧的金属棒则用来调整音量大小，以配合“演奏”出美妙的声音。

它的制作者张世杰和林可馨在装置内预设了四段不同的声音——木头燃烧、石块相撞这两种自然声，和电子混音制作的两种合成声。这

四种声音被加工的程度循序渐进，只需要简单地触碰这些“岛屿”，你就完成了一段属于自己的氛围音乐。

在现场，有小女孩快速拍打装置，觉得触发不断变化的声音很有趣；也有人沉浸于制作不同的声音组合；还有人选择让朋友戴上耳机，把自己触发的声音传递给他人。“声音之岛”不只展现声音的变化，它还会激发视觉体验。在其交互界面的上下两侧，各有两道不同的光线，当声音被触发时，原本轻微颤动的光线便会随之产生不同幅度的波动。上、下侧的光线分别展现了声音的中高频和中低频。

原本无法被触摸、看见的声音，被声音之岛具象化了。事实上，自1983年威廉·海勒曼在纽约的“声音/艺术”展览中第一次提出“声音艺术” (Sound Art) 这个词以来，作为媒介的声音逐渐成为全新的艺术语言。声音的艺术从作曲中跳脱出来，它不再只是被创作和收集，而是开始与更多的材料相联系，变得物理化、视觉化。

“声音之岛”的诞生出自一个相似的提问：你期待一个声音装置能带

来怎样的体验？

对于分别来自时装设计和建筑设计背景的张世杰和林可馨来说，声音是个从未尝试过的新鲜话题。他们访问了音乐学家、教授和同学，发现人们对于日常生活中能产生声音的播放器、音响有很多期待还没有得到满足。比如，人们希望声音装置可以带来其他的感官体验，而不仅仅是一个“音响”。

接下来，他们计划为“声音之岛”设计并开发一款 App。这样一来，或许可以实现线上用户交互，用户上传的声音，将构建一个更丰富的声音宝库。

**张世杰**  
2013 年前往纽约帕森斯设计学院攻读时装设计本科。2018 年至今于纽约大学攻读人机交互与新媒体硕士。

**林可馨**  
2013 年就读于湖南大学建筑系，2016 年前往米兰理工大学学习交流，2018 年至今于纽约大学攻读人机交互与新媒体硕士。

### 周末画报 X 「声音之岛」主创

#### 周末画报

你们在设计这个项目时，有得到谁的启发吗？

#### 张世杰

在这个项目的外观设计上，美日混血的雕塑艺术家 Isamu Noguchi 给了我们灵感，一种近似于东方禅意的美学，不刻意强调科技感造型，而是整体呈现出平静、素雅的视觉效果。

#### 林可馨

我对 Olafur Eliasson 处理灯光的手法印象深刻，他采用光和其他自然元素来增强观众的体验。最终投射在“声音之岛”上的光线，是经计算机编程设计图像，再通过光雕投影技术生成的。光线通过投影仪从装置上方接近垂直地投射下来，以避免交互过程中参与者对光线造成影响。

#### 周末画报

你们觉得，电脑程序怎样影响了我们对世界的感知？它如何帮助我们拓展我们的“五感”？

#### 张世杰

电脑程序触发的效果是用户操作的延伸。用户通过触摸，产生声音和光，光变成了声音的一种可视化表达。

#### 林可馨

通电脑程序能够帮助我们实现自然条件下难以达到的设计效果，拓展了概念表达的可能性。比如在这个方案中，我们可以设置敲击金属时，发出的却是石头碰撞的声音，来颠覆用户的期待。在视觉方面，我们用电脑控制光，则可以使它不会轻易被环境影响。

#### 周末画报

通过这个项目，你们对于声音的认知有没有发生什么变化？

#### 张世杰

声音的复杂点在于，如果我们通过用户的交互来生成视觉，我们可以通过代码来操控，产生不错的视觉效果。但如果想要自动生成声音的话，我们很难保证声音是悦耳的。我们有很多同学的作品，是完全基于用户反应来产生声音的，其中一个可能出现的结果就是，产出的声音往往是刺耳的，没有规律性的。

#### 周末画报

也就是说，可以自动生成一些声响，但很难保证它是悦耳的。

#### 张世杰

是的。除非用户有乐器演奏的经验，并且很用心地投入其中。否则它产生的声音就是没有节奏和韵律的。考虑到这一点，我们就想把整个体验设计得简单一点，对用户更友好一点。

#### 林可馨

我们的装置和其他乐器相比，小提琴、钢琴是作为被演奏的乐器来设计的，我们的产品是作为被体验的装置来设计的。当你没有任何的小提琴基础时，你并不会期待自己能演奏出美妙的音乐，但在“声音之岛”这个项目里，参与者体验的时间可能就只有几分钟，我们不能要求大家在短暂的时间里快速掌握某种技能，我们是在短时间里，尽可能地提供更好的交互体验。



“声音之岛”主创张世杰、林可馨

