

葉 廷 皓

簡歷表

簡介

新媒體藝術創作與教育者，擅長程式動態影像、實驗聲響與表演藝術。作品多聚焦於聲音與影像之間的關聯，企圖融合預製與即時發生的事件，進一步拓展與回歸至空氣振動與光的沉浸與環繞。並以錯誤美學為出發，企圖尋找屬於新媒體時代的諧擬與辯證。大量參與台灣實驗聲音場景活動，如超響、失聲祭。除了個人作品之外，也參與舞蹈與劇場製作。例如蘇文琪的《Loop Me》、《ReMove Me》與《W.A.V.E》，Naxs Crop.涅所開發的《Render Ghost》。2013起與姚仲涵組成Audio-Visual 團體HH。目前為實驗音像推廣團體「噪流」現任負責人，並在多所大學相關科系兼課。

學經歷

清華大學

2020 至今

藝術學院學士班 兼任講師

實踐大學

2020 至今

媒體傳達設計學系 兼任講師

文化大學

2018 至今

科技藝術碩士學位學程 兼任助理教授

國立臺北藝術大學

2014 至今

新媒體藝術學系 兼任講師

國立臺北藝術大學

2006 - 2012

新媒體藝術學系碩士班 數位藝術組 畢業

輔仁大學

2001 - 2006

應用美術學系 電腦動畫組 畢業

獎項 補助

國家文藝基金會 常態補助	2016
美術類創作補助	
海尼根Dream Space夢發光創意空間設計特賞	2012
新媒體藝術獎入選	
台北藝術大學新媒體藝術學系卓越獎	2012
台北數位藝術節	2011
數位音樂與聲音藝術入選	
台北數位藝術節	2009
互動藝術入選	

駐村

亞洲紐西蘭基金會	2015
聯合理工大學 奧克蘭 紐西蘭	

策劃展演

噪流零伍 演出	2021
PIPE Live Music 台北	
瀰音 DiffuSound 演出	2019
這牆 The Wall Live House 台北	
A/V衝刺班—實驗聲音影像推廣計畫 系列工作坊	2018
C-Lab 臺灣當代文化實驗場 台北	
噪流零肆 演出	2018
玩劇島小劇場 台中	
聯覺共振 展覽	2018
數位藝術方舟 國立台灣美術館 台中	

個展

每個人心中都有段被刪

2018

國立台灣美術館

和諧國度

2016

國立台灣美術館

和諧世界

2011

台北數位藝術中心

聯展節選

衍聲像 Derivative Audio-Visual

2020

FUTURE VISION LAB 全沉浸式影音體驗空間 C-Lab 台北

共鳴幻象 Imagery Resonance

2020

桃園科技藝術節-當然耳 桃園展演中心 桃園

每個人心中都有段被刪 Everyone Has a broken censor in his mind 2020

人權影展 中正紀念堂 台北

日常協奏 Ordinary Concerto

2015

Auditory Hallucination Snowwhite Gallery 奧克蘭 紐西蘭

我想作你的腮膊哥 I Wanna Be Your Psy-borg

2013

《超越：台灣藝術行動》，George Sherman Union, 波士頓, 美國

現象的聲音 Phenomenal Voice

2013

THE AVANT/GARDE DIARIES – TAIPEI A Voice 台北

我想作你的腮膊哥 I Wanna Be Your Psy-borg

2011

新媒體藝術卓越獎 關渡美術館

孩子的教育不能等 Education Is No Waiting

2011

後民國 - 沒人共和國 高雄美術館

個人演出節選

衍聲 Derivative Sound	2020
夏夜光音祭 - 城市聲溫 國立台中歌劇院 台中	
光學聲音結構 Optical Sound Constructure	2019
亞熱帶震盪 - 失聲祭歐洲巡演 巴黎、巴塞隆納	
光學聲音合成 Optical Sound Composition	2017
濕聲 Wetsound Vol.01 濕地 venue 台北	
手印孱弱 Craftweak Mudra	2015
forestlimit 東京 日本	
Ghost in Soft Shell	2013
風險社會-個體化的德國當代藝術 開幕晚會 台北當代藝術館	
葉未央 Endless Night	2012
混種現場 臺北國際藝術村 台北	
Empty Flow	2009
聲呼吸 國立台灣美術館 數位方舟 台中	
手藝孱弱 Craftweak	2009
超響2009 台北數位藝術中心 台北	
電腦控制學兄弟 Cybernetic Brothers	2008
超響2008 牯嶺街小劇場 台北	

跨域創作

潘朵拉幻象 Pandora Illusion - 謝賢德、蕭景馨...等 2019

鳳甲美術館 台北

九宮矩陣 - 孫大威、邱智群 2019

北京郎園Vintage蘭境藝術中心 北京

Render Ghost - Naxs crop. 2015 - 2018

V.4 全息書寫 2018國際跨媒體藝術節，時代美術館，北京

V.3 文化部表演藝術結合科技跨界創作補助計畫

V.2 國美館科技融藝跨界創作補助計畫 空總創新基地 台北

V.1 第六屆台北數位藝術表演獎首獎 水源劇場 台北

城市微幅 W.A.V.E. - 一當代舞團 2011 - 2018

開動計畫，鳳凰劇院，法國

Scopitone藝術節，南特，法國

象限穿越 2014 數位表演藝術節 松山文創園區 台北

新點子舞展 國家兩廳院 實驗劇場 台北

華山藝術生活節 華山烏梅酒廠 台北

絲緒 Threads - 法國里昂當代音樂中心、孫尚崎 2013 - 2014

昂岡萊班藝術中心 巴黎 法國

第八屆台北數位藝術節 誠品表演廳 台北

梨園新意·機械操偶-蕭賀文計劃 - 黃文浩、李柏廷、蕭賀文 2012

在地實驗媒體劇場 南港瓶蓋工廠 台北

ReMove Me - 一當代舞團 2010

牯嶺街小劇場 台北

天際線 Skyline - 北藝大科技與藝術中心 未來聲響實驗室 2010

科技藝術節—Transfuture超未來 開幕表演 廣達電腦總部 林口

跨域創作

光怪 Funky Light- 劉國松、姚仲涵、張永達、黃翊 2009

第四屆台北數位藝術節 特別演出 西門紅樓劇場 台北

光構 Light Construction - 北藝大科技與藝術中心 2009

第四屆台北數位藝術節 開幕演出 台北當代藝術館 台北

Loop Me - 一當代舞團 2009 - 2012

Mapping Festival 日內瓦 瑞士

InShadow - 錄像、表演與科技國際藝術節 里斯本 葡萄牙

Espace Lino Ventura de Torcy 土魯斯 法國

Move Me STUK Labozaal 魯文 比利時

關渡藝術節 台北

牯嶺街小劇場 台北

midem 世界音樂博覽會 台灣代表 - Dream T (林強團隊) 2008

du Divan du Monde 巴黎 法國

評論

《聯覺共振》：故障美學的頑強抵抗 2019

<http://www.heath.tw/nml-article/chromesthesiaresonance/>

冷質感與平滑想像《聯覺共振》 2018

<https://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2018092606/>

葉廷皓作品《每個人心中都有段被刪》中的文化技術操作 2018

https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_124380054108000

《游泳克》：儀典式的大秀，成發史的小傳 2018

<https://artouch.com/view/content-5575.html>

可視化不可見的聲響：由音訊轉化的《和諧國度》 2016

<http://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2016012804>

人機合一與聲音批判的寓言－失聲祭 Listen57之後 2012

<http://lsf-taiwan.blogspot.tw/2012/03/listen57.html>

網站

<http://www.yehtinghao.net>

<http://hh-live.net>

聯絡



yehtinghao@gmail.com

www.yehtinghao.net

+886 935 835 055

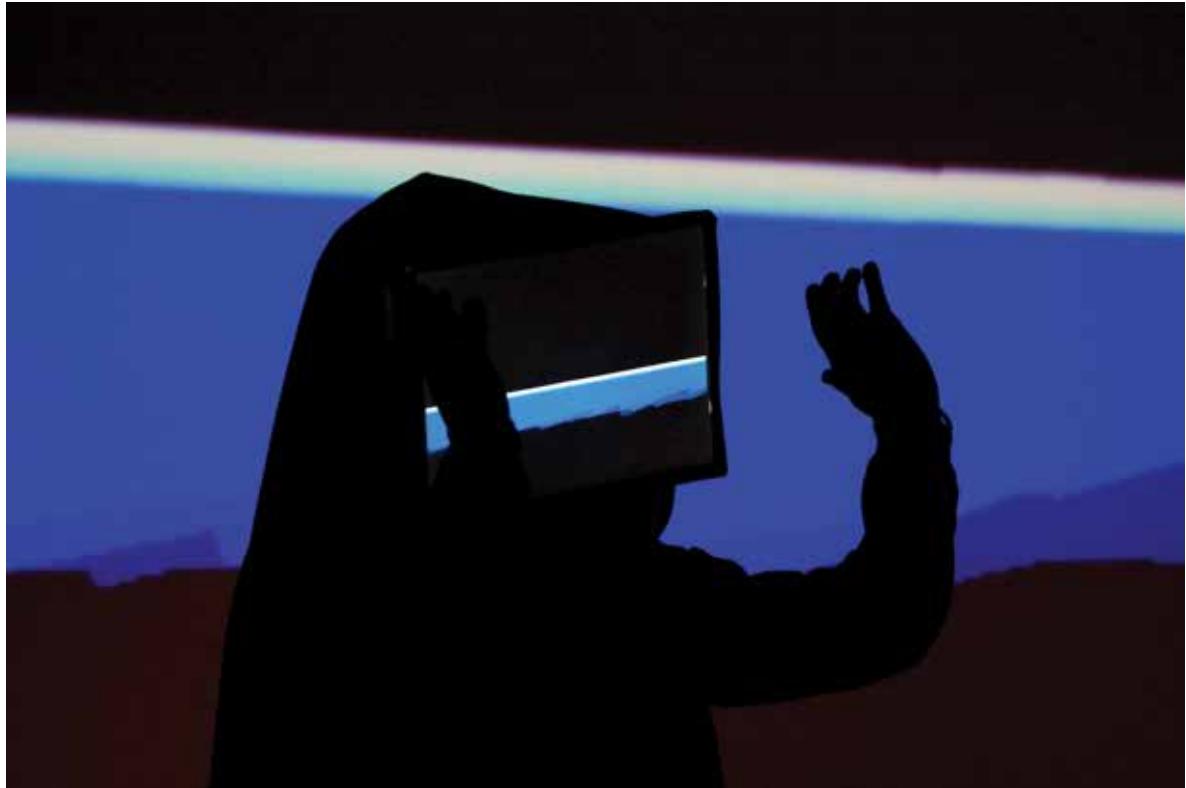
「大腦即螢幕」(Le cerveau, c'est l'écran)

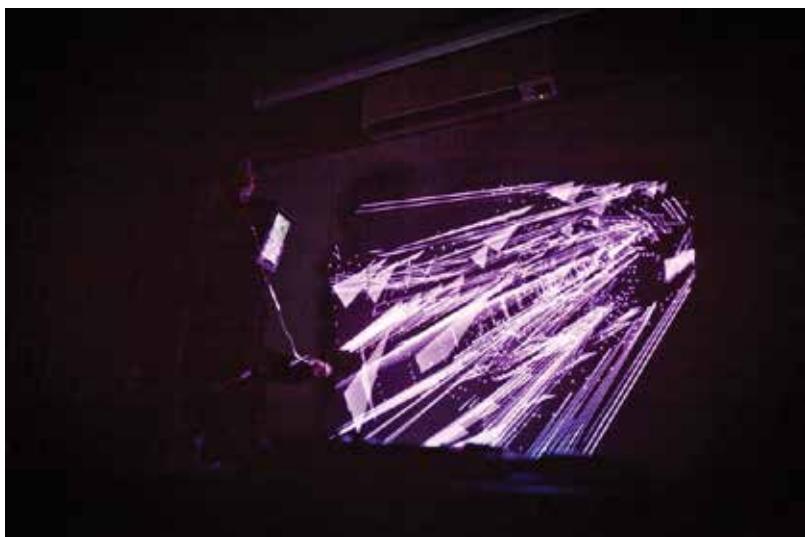
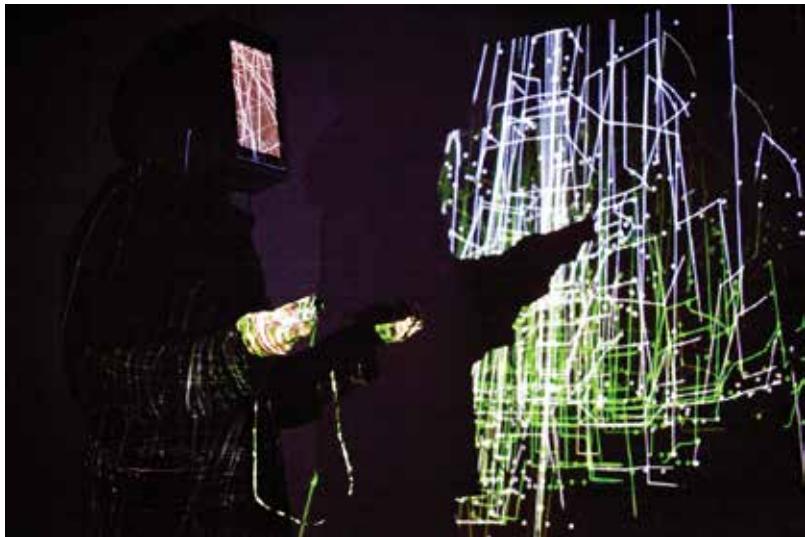
— 吉勒.德勒茲 (Gilles Deleuze)

這是一個關於螢幕頭盔與全身動態感應的表演性裝置。此作品包含了位於臉部的液晶螢幕，以及位於手掌、上臂、大腿，數枚的三軸感應器。根據表演者身體的擺動、旋轉，臉上的顯示器、身後的投影以及環境的聲響會以此為根據做出變化。

Audio-Visual現場演出 (2009)







孩子的教育不能等 Education Is No Waiting

錄像裝置

"看不見,可是我依舊存在。"

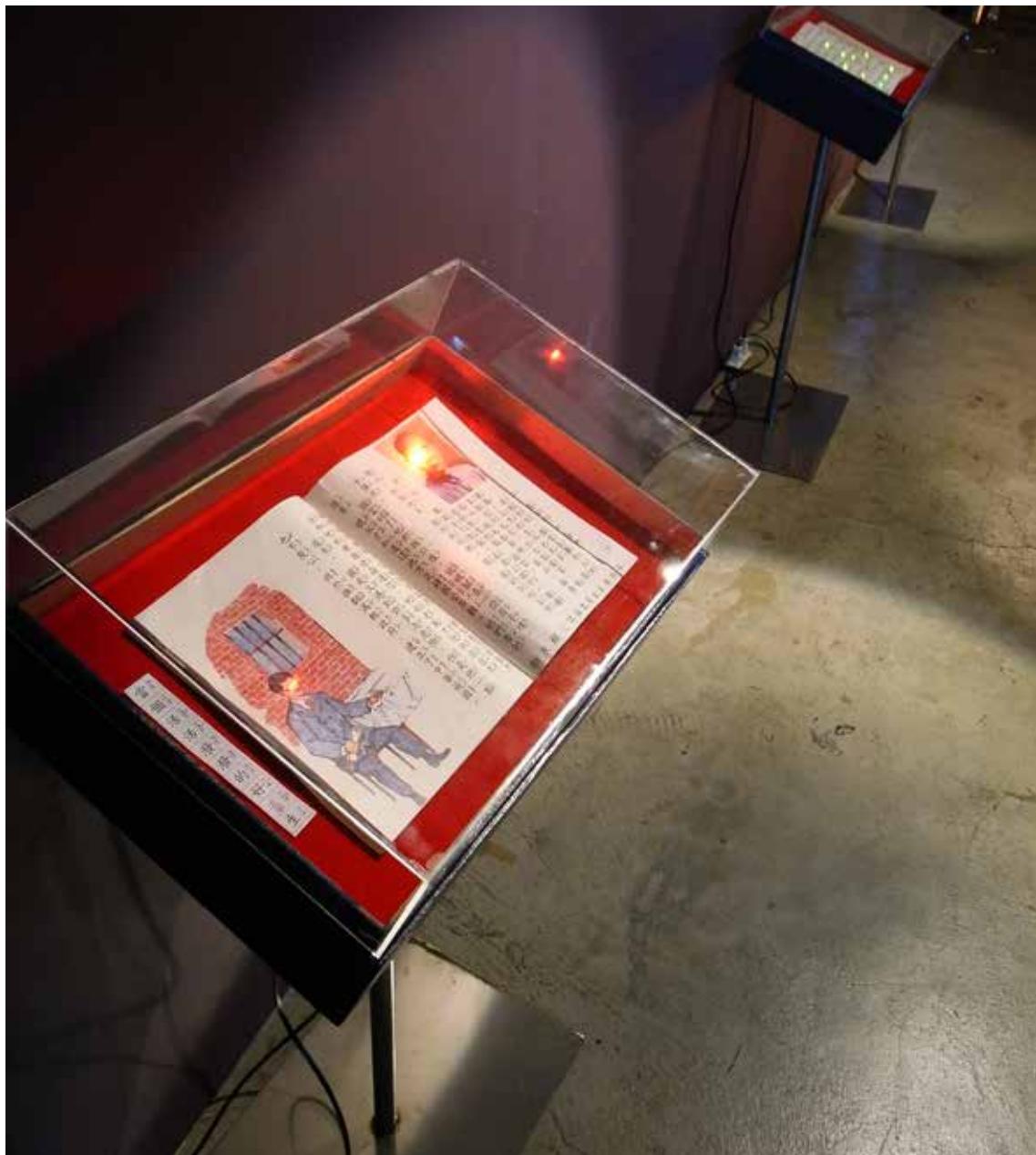
"我將永遠陪伴著你,直到你再也不信任我。"

"但是我也說不出那會是什麼時候。"

教科書作為一種正確的官方語言,在早期未開放戒嚴時期,常被拿來作為一種政治宣傳(Propaganda),將國家當時領導人,以描述歷史人物軼事的口吻,作為學習語文的內容。

本作品以課本塗鴉作為出發點,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;在純然聽見字音的同時,字義卻偷偷背叛了字音。作為一種順從的假設。

影音裝置 (2009)



孩子的教育不能等 Education Is No Waiting

錄像裝置





孩子的教育不能等 Education Is No Waiting

錄像裝置



和諧世界 The Universe of Harmony _____ 個展

“在三度空間裏，任何封閉的、單一連結的流形一定和三度空間的球同胚。”

- 龐卡赫猜想

在三維幾何圖學的概念當中，點是一個維度的產物，而移動中點的軌跡，就形成了線(二維)，移動的線則成為面，以此類推，移動的面，就形成了三個維度的立體。但是在這個立體當中，不僅僅只是物體的輪廓，還有其頂點與邊線在其中。

而科幻電影「TRON」當中，將人體以拓撲的方式呈現已成為經典的美學設計，但這僅僅只是將CAD(電腦輔助設計)當中稀鬆平常的觀念引入其中。在此的高度人造風景當中，科學技術與藝術創作之間那條曲扭的彈性線，究竟有著什麼樣的皺摺呢？

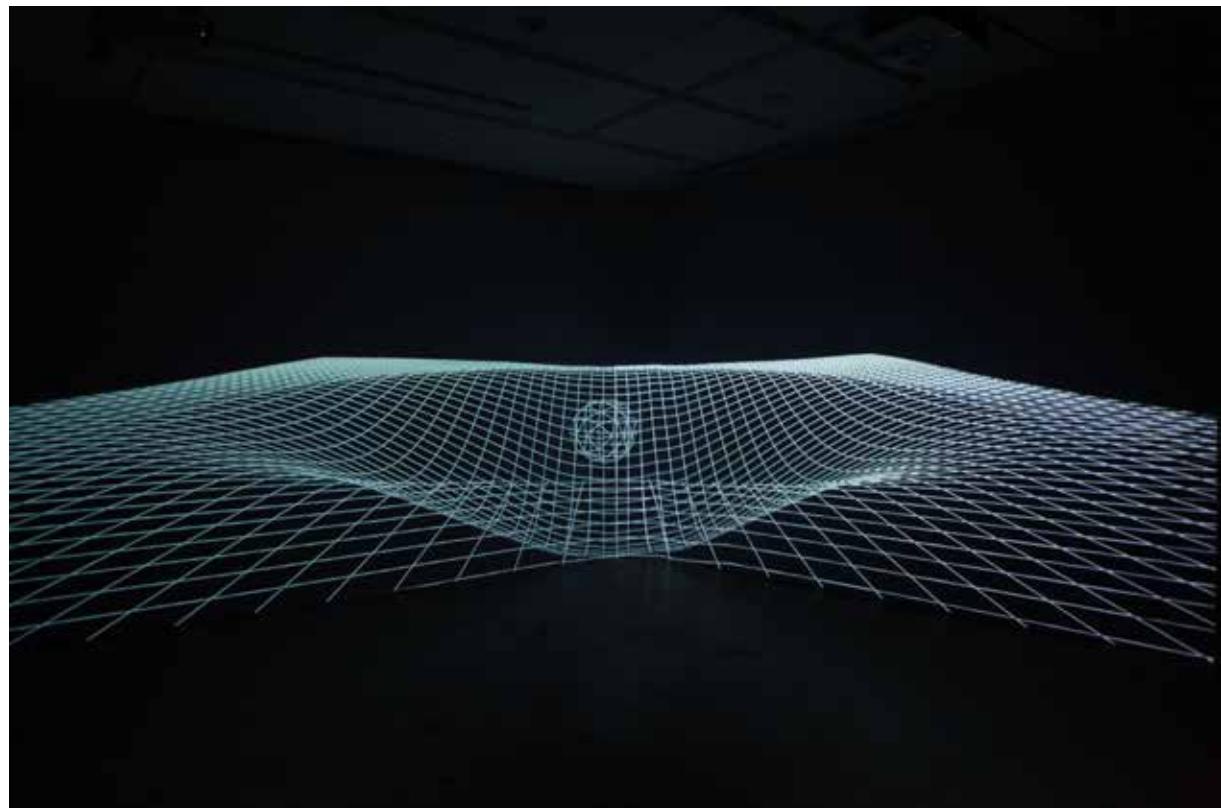
此次個展企圖提出一個空間，使觀者消除原本自身對空間的憑依，進入一個幾何分析地貌拓撲呈現，在作品的呈現之下，雖然觀者所見都是精準的由數學演算而得到結果，同時卻又失去了對場域的精確感知。畢竟，現在已經不是古典力學的世界了。

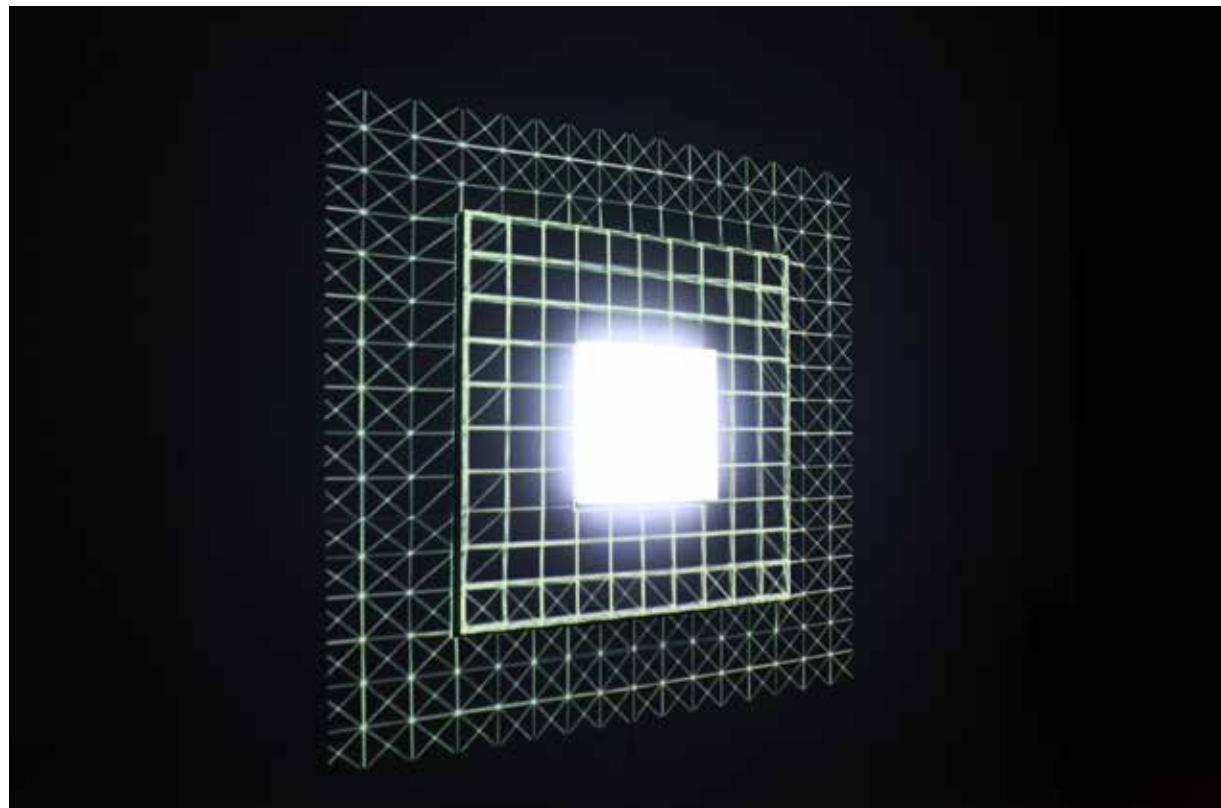
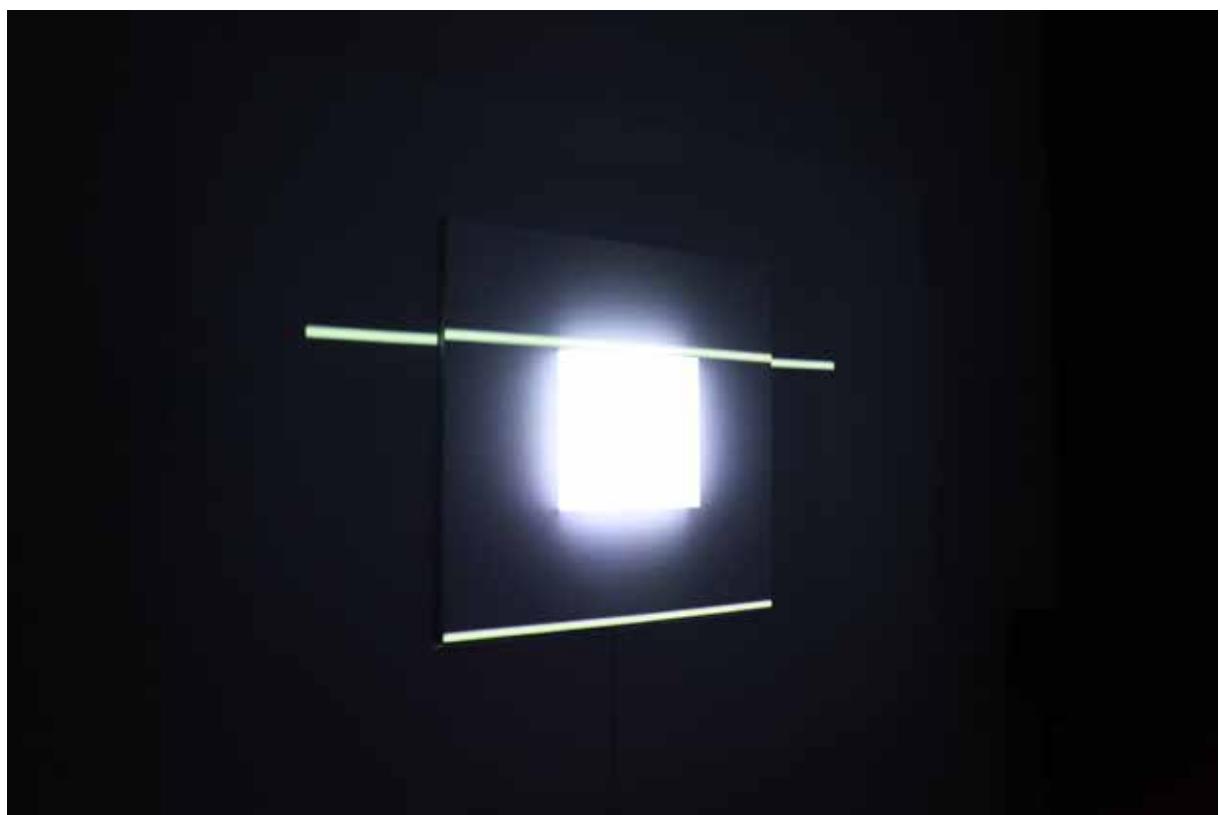
儘管如此，你還會期待著終極真理的公式嗎？

影音裝置 (2011)



和諧世界 The Universe of Harmony _____ 個展





曬膊哥的自畫像 Psy-Borgrait

錄像裝置

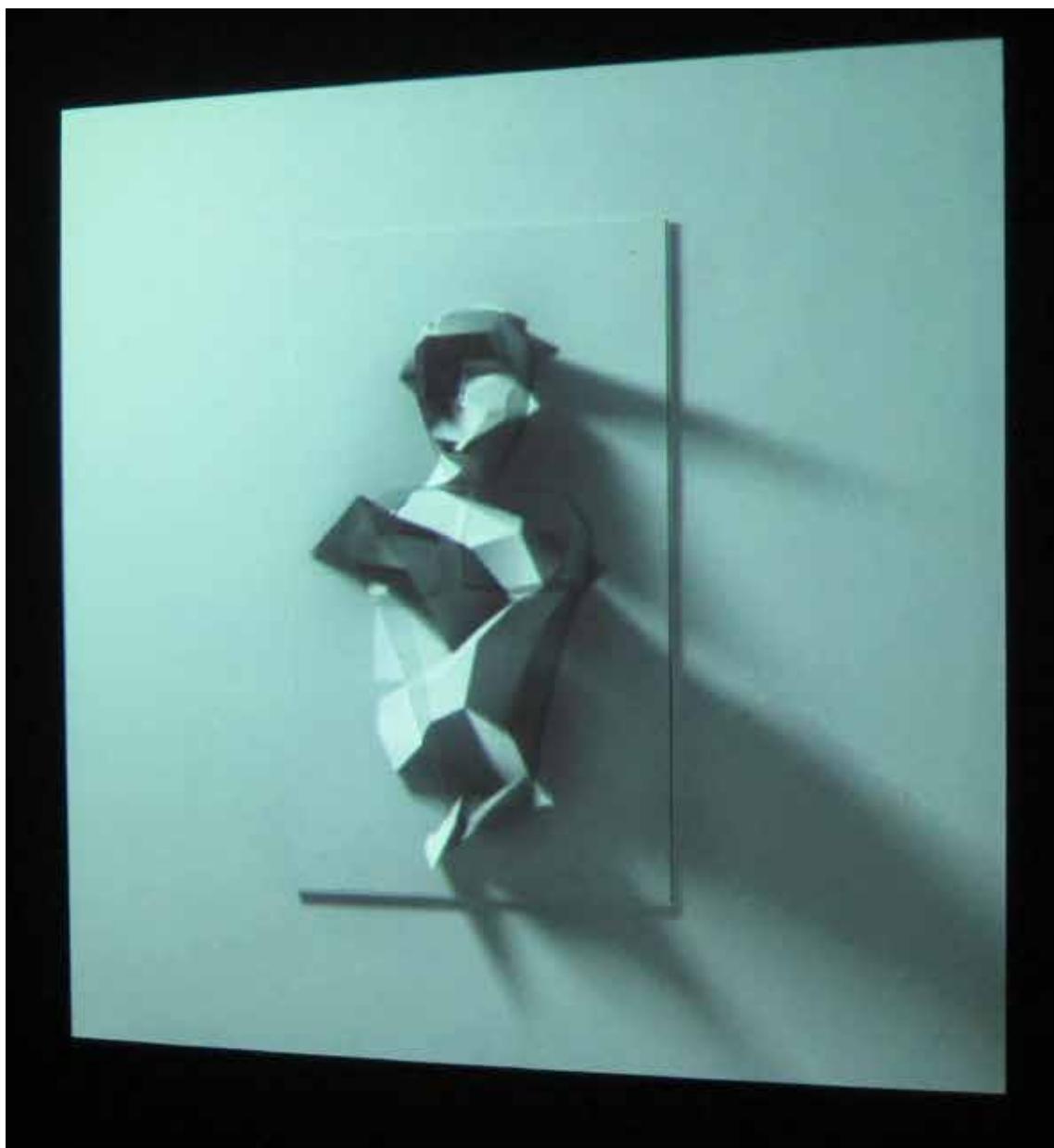
「如果我赤裸裸脫光光地呈現在你的面前，你有把握看清我到底是什麼樣子嗎？」

如果說人的形象是由自主意識導向各種行為交織築構而成，

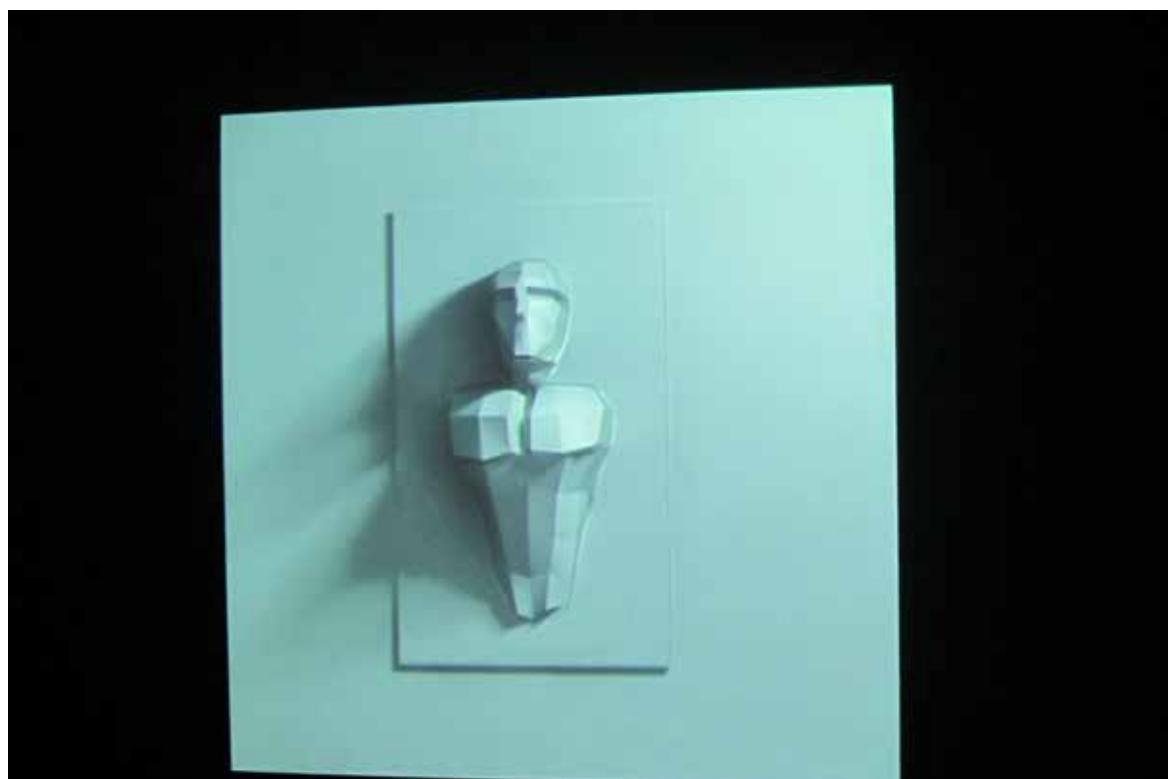
那麼自我認知是否可以透過相對表象的認識堆疊，來趨近絕對的本質？

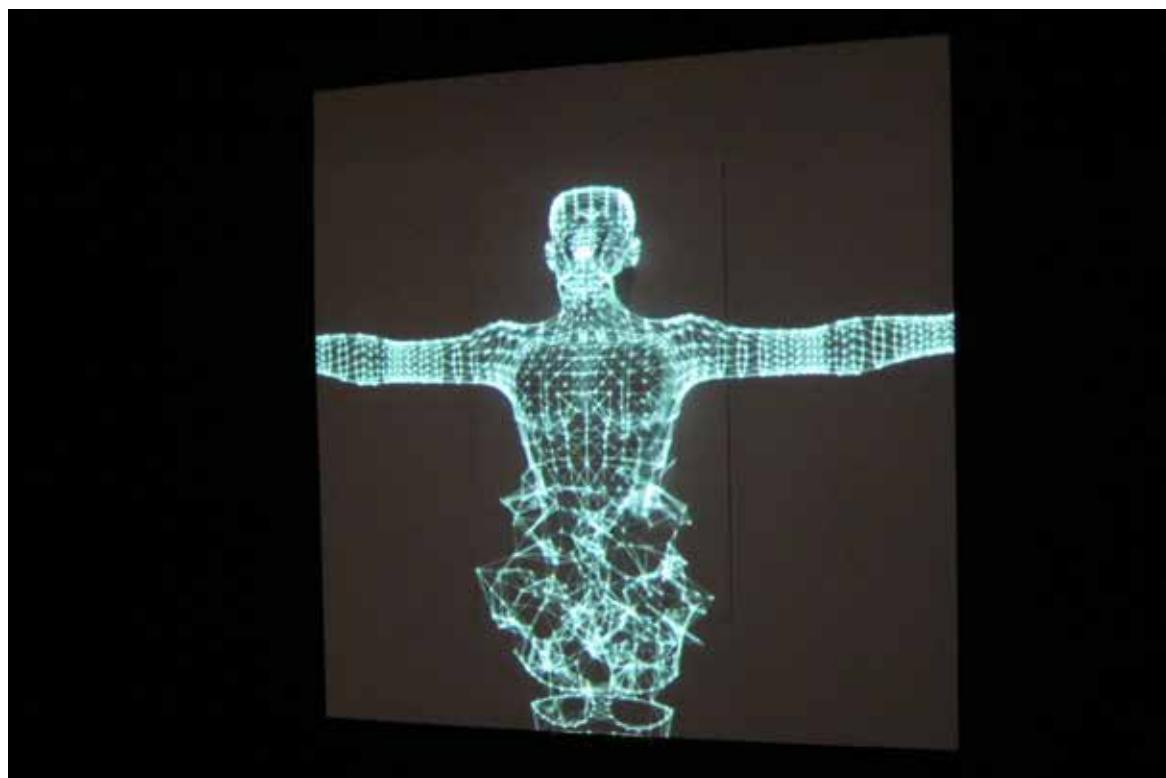
本作品利用立體物投影的方式，來傳達光在虛實之間曖昧關係。

單頻道錄像裝置 (2012)



曬膊哥的自畫像 Psy-Borgrait _____ 錄像裝置





「接收、擴大和調變所有物體振動之頻率，我們明日將能夠聆聽鑽石與鮮花的呢喃——如同我們今日所傾聽的海與森林之歌。」

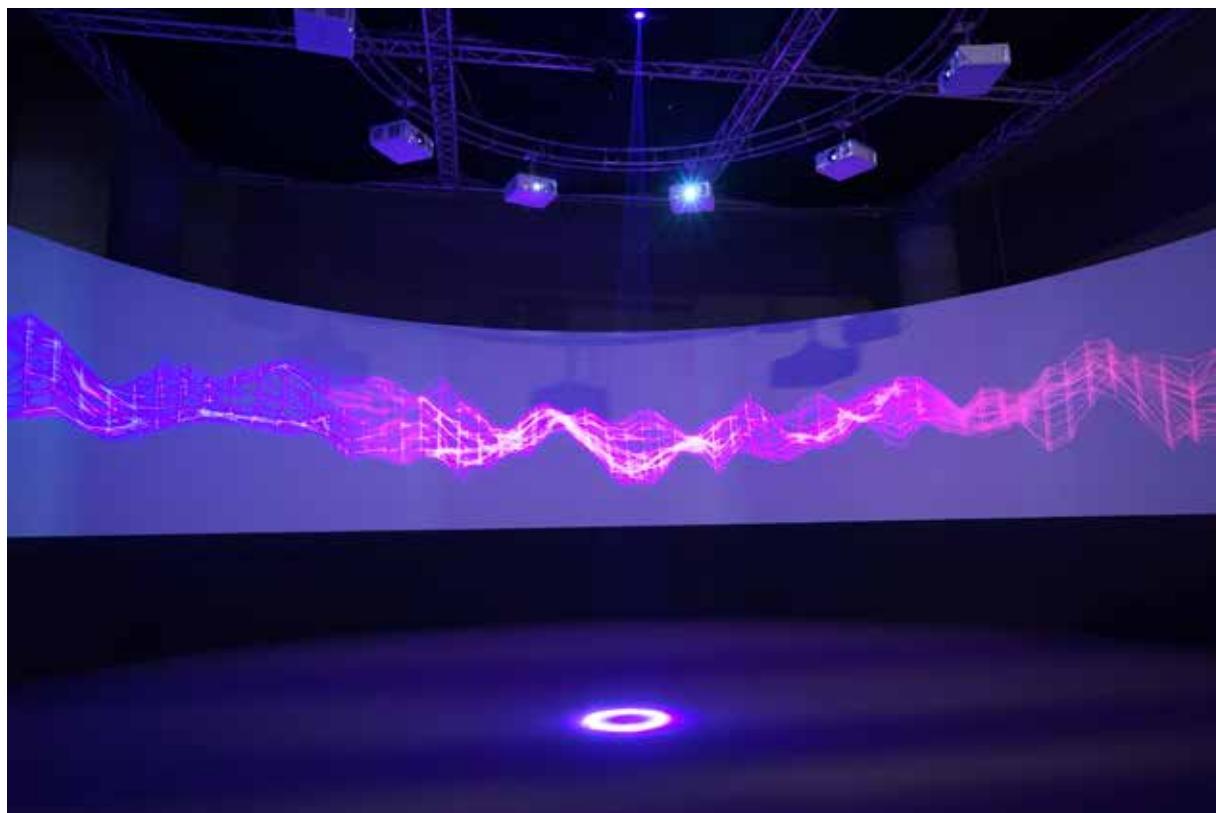
《未來主義廣播宣言》(馬里內帝與馬斯納達, 1933)

聲音，是由介質中的各種不同頻率的振動所產生，速度不一而產生不同的音高。以物理的角度來看，如果聲波的頻率、強弱變化無規律、雜亂無章的，就會被稱作「噪音」。通常我們會覺得它不和諧而忽略它，但如果你不去聽，就永遠聽不到。透過科技輔具，就可將這些細微放大，大到令人難以忽視。

在我們生活周遭充滿著各種聲音，有些容易察覺，有些你並不想聆聽，更有些是隱藏在那些想聽與不想聽之間的縫隙裡，這些聲音以一種我們認為不和諧的曲式出現。將這些聲音收集起來之後架構，透過有意、隨機的編排，並且設計出相對應的視覺影像，使聲音透過創作者主觀的結構建立與客觀的程式轉化，以具象與抽象的影像呈現，使得這些在介質當中的振動頻率，可以同時被聽見與看見，並使閱聽者身置其中，將這些細小不知從何開始聆聽與觀察的枝微末節，轉化成一種和諧包覆式的共感聯覺。

360度環形影音裝置 (2015)





光學聲音合成 Optical Sound Composition _____ 音像演出

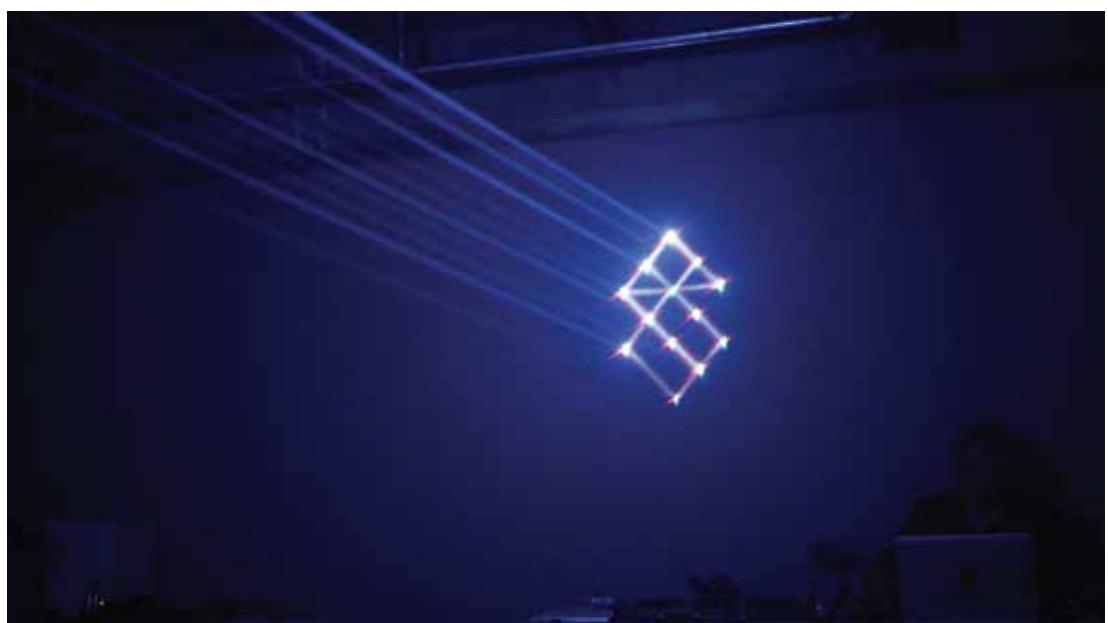
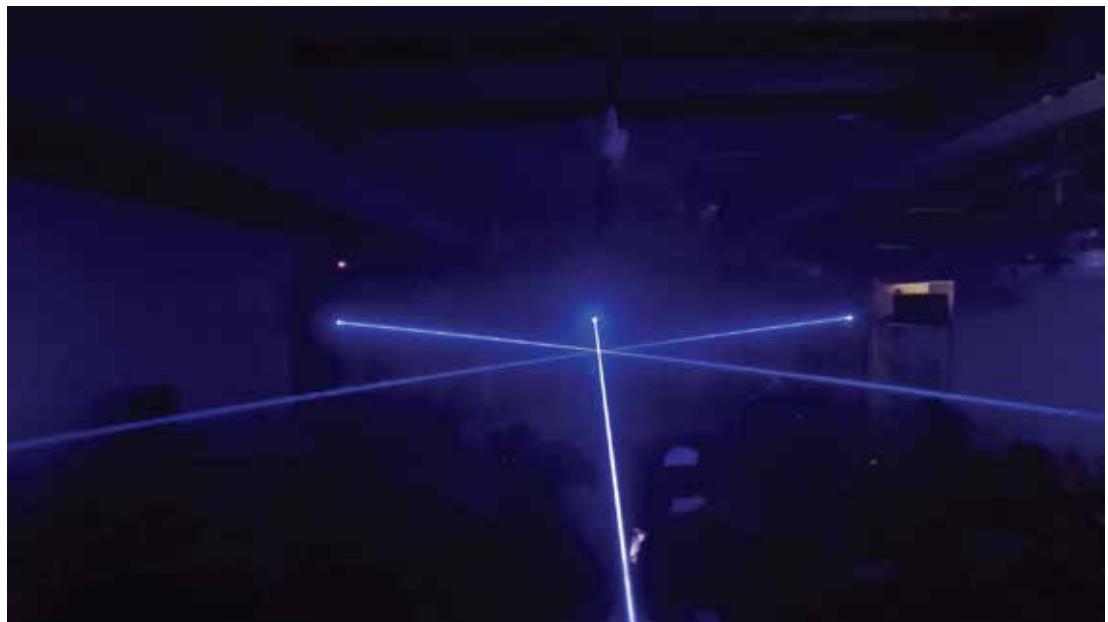
聲音如何超越聽覺、視覺，甚至延伸到畫面之外？

思考聲音與光線之間的關係，這是一次聽覺與視覺之間的互相轉換的實驗。

動態全彩雷射聲音演出 (2017)



光學聲音合成 Optical Sound Composition _____ 音像演出



光學聲音合成 Optical Sound Composition

音像演出



每個人心中都有段被刪 Everyone Has a broken censor in his mind

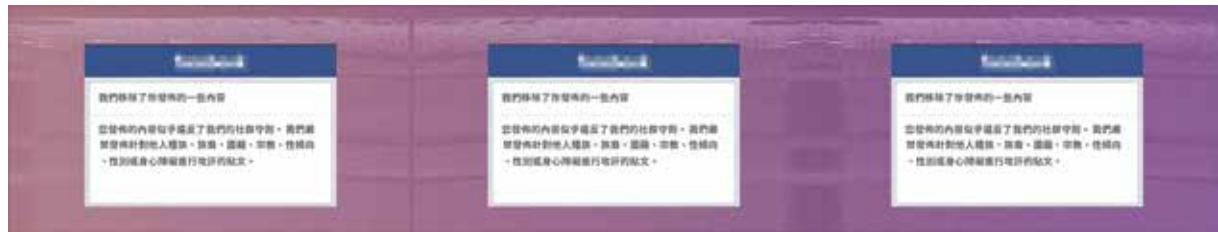
錄像裝置

「有段被刪？是誰刪的？」

『不知道，搞不好是他自己刪的。』

網際網路高速發展於沒有一個統一的中央控制，以及網際網路協定並非為單一商業公司所私有...等去中心化的特質，但近年來因為社群媒體與行動裝置的崛起，網路又漸漸被開始各平台供應商所控制。無論是內容的審核或是隱私權的被侵犯，網路之前人人平等的理想正在開始幻滅。

本作企圖利用後網路時代各式新媒體重新演繹原本可能被單一觀點詮釋的社會事件或現象。利用電腦動畫的動態模擬產生材質錯置，展現出荒謬與諧仿來辯證現今扁平趨近於單一文化現象。自動循環重複播放的型態，造成一種不間斷、重複時間切片的永恆真理。



衍聲 Derivative Sound

建築光雕音像演出

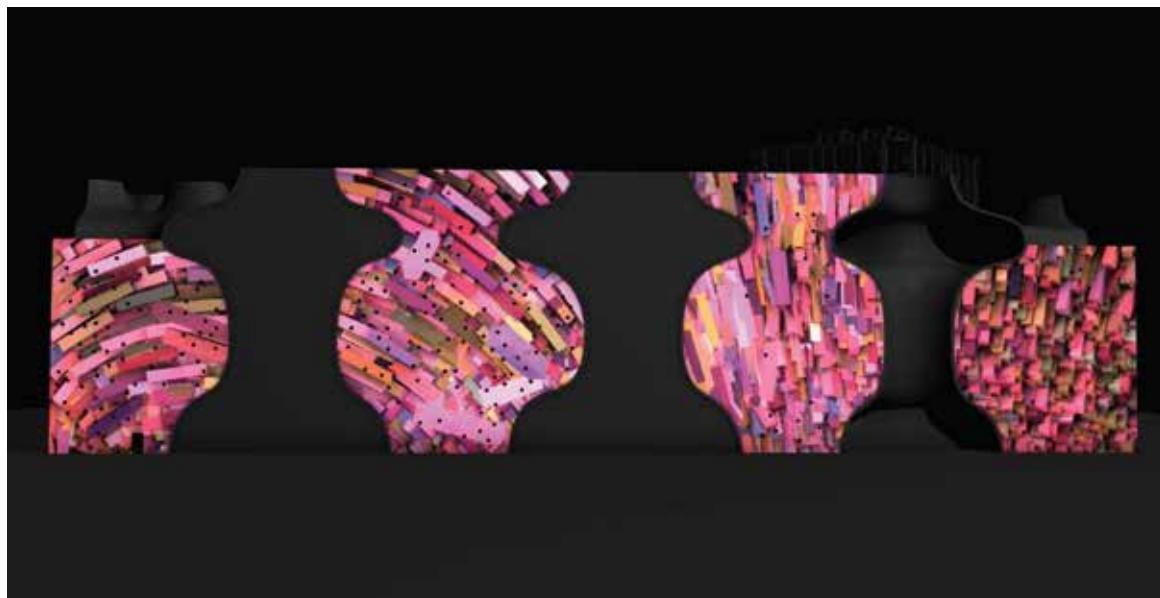
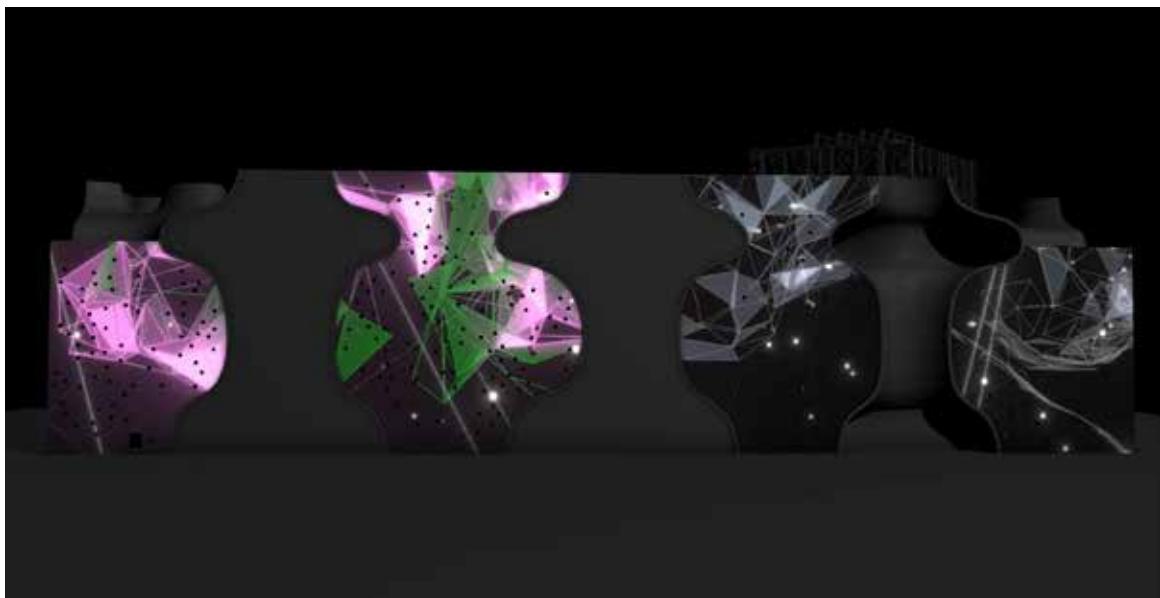
聲音在這特殊的空間當中流竄，傾巢而出的音律路徑勾勒出影像。

將絕對抽象的聲音轉化成影像，以實景投影的方式將扁平的意象構築成有深度的量體，並透過頻譜分析驅使影像律動，同時透過演算法以影發聲，聲音與影像互相影響，不同的感官交織形成了無以名狀的感受。

2020夏日放／FUN時光—《夏夜光音祭：城市聲溫》

主辦單位：國立台中歌劇院

展演時間：2020/09/12





衍聲 Derivative Sound

建築光雕音像演出



地點：國立臺灣美術館 數位藝術方舟

藝術家：比嘉了十國本怜、何謙信、Kezzardrix+Yaporigami、NAXS Corp.、張欣嘉、王新仁

「Chromesthesia」，又稱連帶色覺，是一種聯覺通感 (Synesthesia)，這是一種具有神經基礎的感知狀態，表示一種感官刺激或認知途徑，會自發且非主動地引起另一種感知或認識。而連帶色覺通常指的是經過聲音會喚起顏色的知覺。音像作品 (audio-visual work) 即為這種聯覺通感的最佳詮釋。

Audio-visual形式的藝術概念，部分源自華格納 (Richard Wagner) 提出的「總體藝術」(Gesamtkunstwerk) 概念，認為藝術的知覺行為會將所有的感覺指向一個總體經驗。而在數位時代，電腦軟硬體的進步，將聲音與影像這兩種時基藝術 (Time Based Art) 作共時化同步已經是相當普遍的技術，但如何決定該怎麼同步，不同的素材該立下什麼樣的規則讓彼此產生關聯，甚至不同型態的資料之間如何轉換，則仰賴藝術家如何定義與操作這些媒材。如同從激流派 (Fluxus) 在開始行為創作時，必先訂下作品的概念與規則，並且遵循規則完成各個步驟，而在影音作品當中那些看不見的程式、演算法與亂數，成為這個世代的流動與偶發。正如同黑川良一與Herman Kolgen，他們的作品都無法各別觀看影像或聆聽聲音，兩者是不可分割的共體，由聲音與影像彼此參照交互轉換，成為整體的影音雕塑。

在受邀的作品當中，在兩組日本藝術家的作品〈虛實等分#1〉與〈傾斜〉當中，藝術家依然本格式地關注著聲音與影像之間的關聯；王新仁的〈昨日的路徑〉則將家鄉的地景轉化為音景，以立體化的圖像透過聲音即時調變；張欣嘉的〈數位皮層〉將儲存在數位設備的紀錄資料以另一種音像的型態呈現；何謙信的〈香港作為代碼：風調雨順〉取材自香港老歌，同樣將回憶寄存於聲音，再轉化成影像；NAXS Corp.的〈XR-XATA軀—01〉則將利用聲音與影像建構出一個包覆式的世界供觀眾體驗。









地點:C-Lab 臺灣當代文化實驗場

Creators 進駐計畫「A/V衝刺班——實驗聲音影像推廣計畫」，結合噪流往年的經驗，成立了一個推廣交流平台，進行實驗聲音影像的技術研發、推廣、教學與實踐。除了軟硬體操作的教學之外，也聚焦在創作美學、實驗影音歷史、作品交流、國內外經典藝術作品的賞析與討論，透過回溯與再建構台灣影音創作的脈絡，使初階創作者有入門學習的機會，同時也使中階創作者重新審視自身脈絡。

本計劃規劃了一系列的講座與讀書會、工作坊、展覽與演出，也邀請了國內、外實驗聲音影像藝術家作為演出者、講師及與談人，推廣實驗影像、聲音藝術，深化AudioVisual專業社群，凝聚創作力量，共同進行新形態聲音、影像技術研發與文本探索。

- a. 音像藝術分享講座
- b.「愛的波型三連發」PureData互動影音工作坊
- c.「演算世界/王者再起」Max/MSP互動影音工作坊工作坊
- d.「香蕉成熟時33D」TouchDesigner即時影像工作坊
- e.「新世紀噪音戰士」實驗聲音錄製混音工作坊
- f. 講座：音像影響——從「98 E.M.P.電子音樂實習」談起





L'ici n'est plus, tout est maintenant.

此地不在，一切都是此時此刻

迴圈 (LOOP) 是電腦程式中的一項指令，意指允許設定的內容自行重複不斷的執行。

回饋 (Feedback) 是一個生物或機械的機制與過程，當過去發生的事件影響當下或未來相同的事件，此事件本身以因果循環關係形成一個迴圈系統，我們稱此事件"回饋自身"，正面的回饋 (Positive Feedback) 表示此迴圈系統可自我增長，負面回饋 (Negative Feedback) 即自我消弱。

當影像/聲音/舞蹈三者處於自己與彼此的迴圈系統，如何處理現場彼此間正面/負面的回饋？如何分處不同空間，卻共享同一時間？

當影像以不斷的迴圈功能展現自我複製的本質時，現場的舞蹈是否也可自我重複？

部份的錄像作品跳脫傳統電影敘事概念，其觀賞的經驗更接近於平面繪畫。平面繪畫以一個單一畫面，構成不同空間與時間的觀賞與想像。在這作品中，舞蹈做為一件空間中的裝置作品，藉由影像建構平面繪畫中的觀賞經驗。

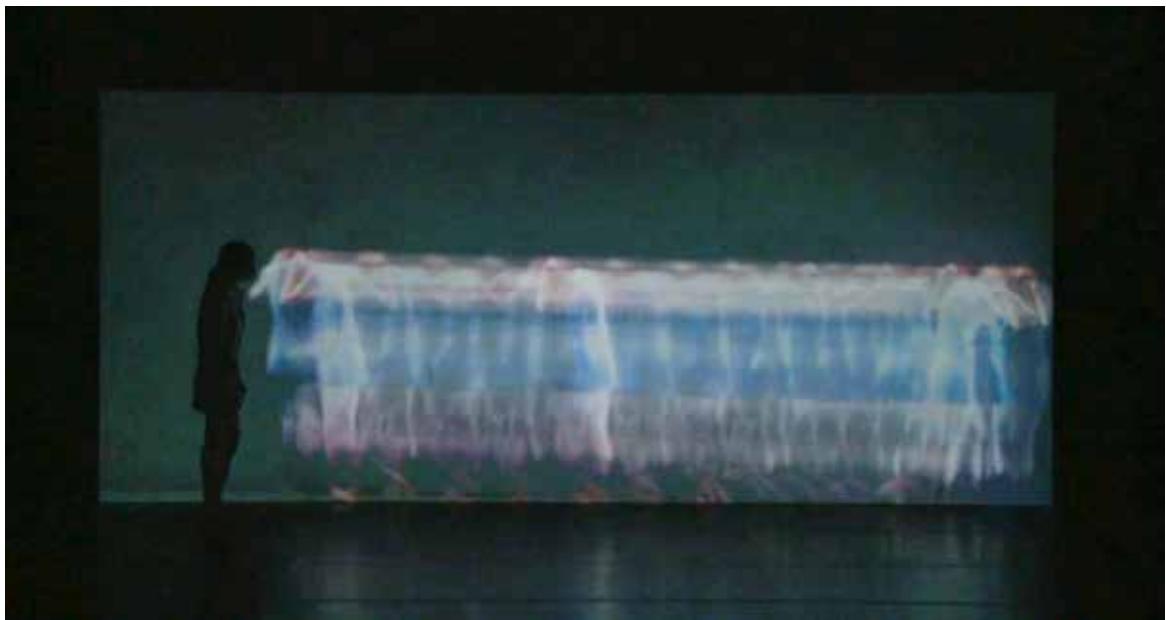
Loop Me 創作過程中探討的問題有：重複性、真理、脫序、消失、溝通、現場性...等。身體如何在這複製的過程與迴圈系統中與自己共存？身體如何在數位環境中定義當下？

舞蹈劇場 (2009)

概念: 蘇文琪 聲音: 張永達 影像: 葉廷皓 燈光設計: 蘇文琪 / 陳怡仲 編舞/ 舞者: 蘇文琪

舞台設計: 蘇文琪 服裝設計: Arco RENZ 協力製作: 孫平





「... 在漆黑小室的密閉窗上開一圓孔，置入一片稜鏡，
圓孔射入的陽光會折射於小室對面的牆上，形成有顏色的太陽幻像...」

- 光學牛頓

延續《Loop Me》關於身體、複製影像與現場性的思辨，《ReMove Me》將探討在虛擬感官的世界中，身體如何存在。

不存在於眼前的資訊，是否為記憶拼圖的表象？

全面感知的世界，僅只為一場身歷其境的幻覺...

舞蹈劇場 (2010)

概念/舞者：蘇文琪 聲音：張永達 影像：葉廷皓 燈光：劉柏欣





永晝現象蔓延 城市 微幅變化

光纖織成捕夢網 日落而息的原始節奏正在失落

Move . Wave 隨著聲光磁波 隨著城市波長舞動

身體演化 重建呼吸、肌肉、重心的記憶——

適都市叢林而生存

「微幅」與「WAVE」一字相應照，同時是一種具有當代性的存在形式，隱身在每個生命或物體中，以如此或科學或詩意的關係相互交織與震蕩。

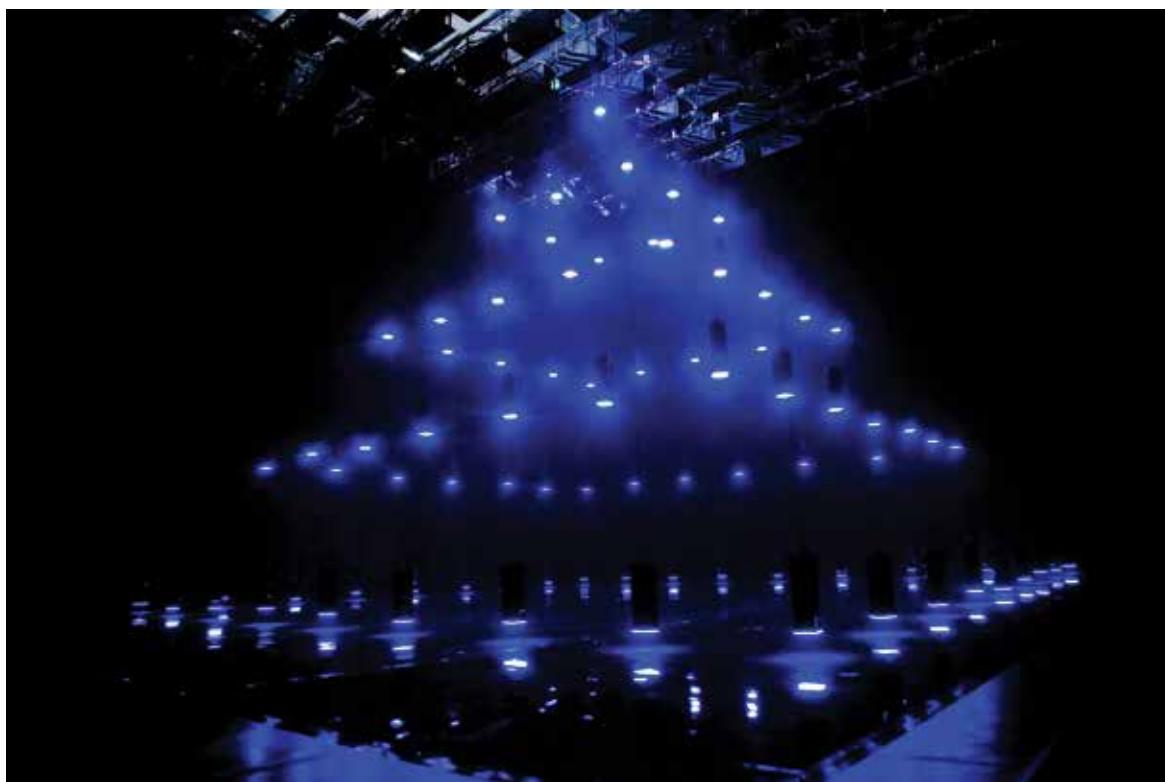
突破舊作《Loop Me》與《ReMove Me》的實驗規模，以都市矩陣與虛擬網絡做為視覺的主概念，繼而從燈光、聲音、與影像的官感建構流程，探索存在於當代世界中的虛擬、衰變、消逝或透明性。

舞蹈劇場 (2011-2015)

概念/舞者：蘇文琪 聲音：張永達 動力裝置：何理互動設計 動態設計：吳季璁 燈光設計：筆谷亮也 技術整合：葉廷皓







光構 Light Construction

建築光雕音像演出

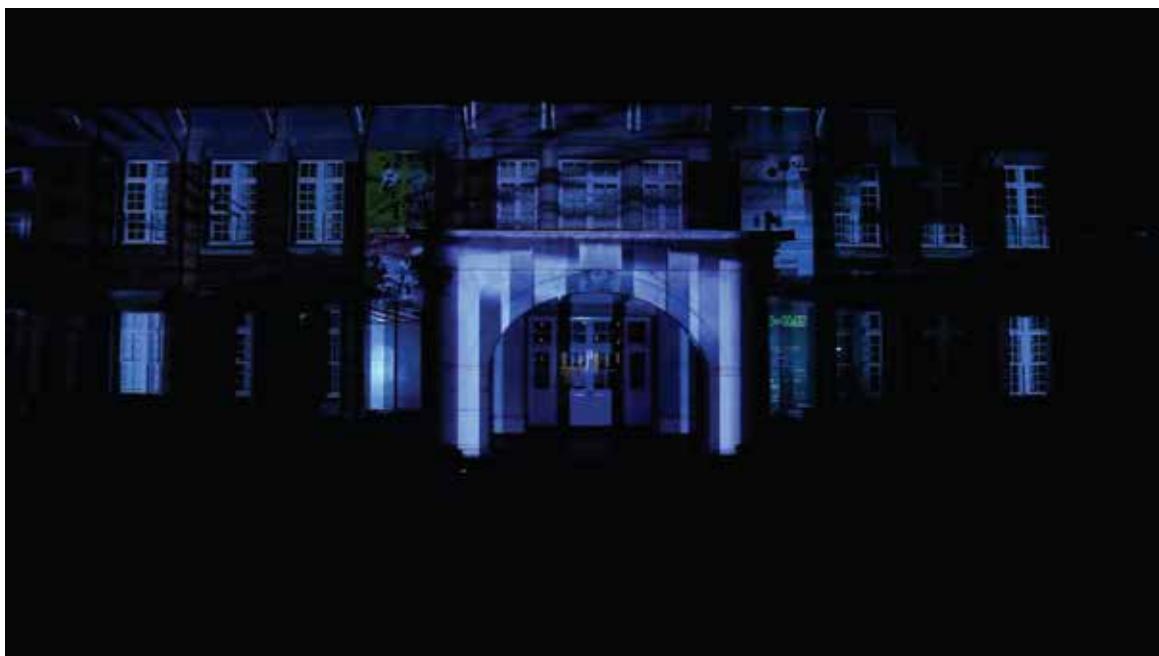
《光構》運用數位科技，透過光、影、色彩、圖像、建築形體和聲音……等，來重新建構的公共建築景觀，開啟數位媒體與建築、公共空間的互動的可能，民眾在戶外就能參與觀賞。

透過光，我們可見建築物新的形體；經由光影變化，我們看見建築形體立體的變化。在實體牆面與光構成的虛界面，建構一個邊界不斷消失、形體不斷重塑、由光影與聲音交錯的流動建築體。《光構》以數位科技創造出新的「事件」，由光、影與建築體建構出的虛擬建築景觀，撼動人們的內在感官，達到一個超越現實、由內在構成一個的空想景觀。

走出美術館的方盒子與網路的虛擬空間，《光構》開創數位媒體與都市居民的全新對話模式。

建築投影聲音演出 (2009)

概念：王福瑞 聲音：王福瑞、張永達 程式設計：廖克楠 影像設計：張永達、葉廷皓、廖冠婷 現場執行：廖克楠、王世邦



光構 Light Construction

建築光雕音像演出



天際線 Skyline

建築光雕音像演出

由北藝大藝科中心未來聲響實驗室策畫，透過數位科技與光、影、色彩、圖像、建築形體和聲音的結合，重新創造公共建築景觀，由光影變化於實體牆面與光構成的虛界面，建構一個邊界不斷消失、形體不斷重塑、由光影與聲音交錯的流動建築體。

建築投影聲音演出 (2010)

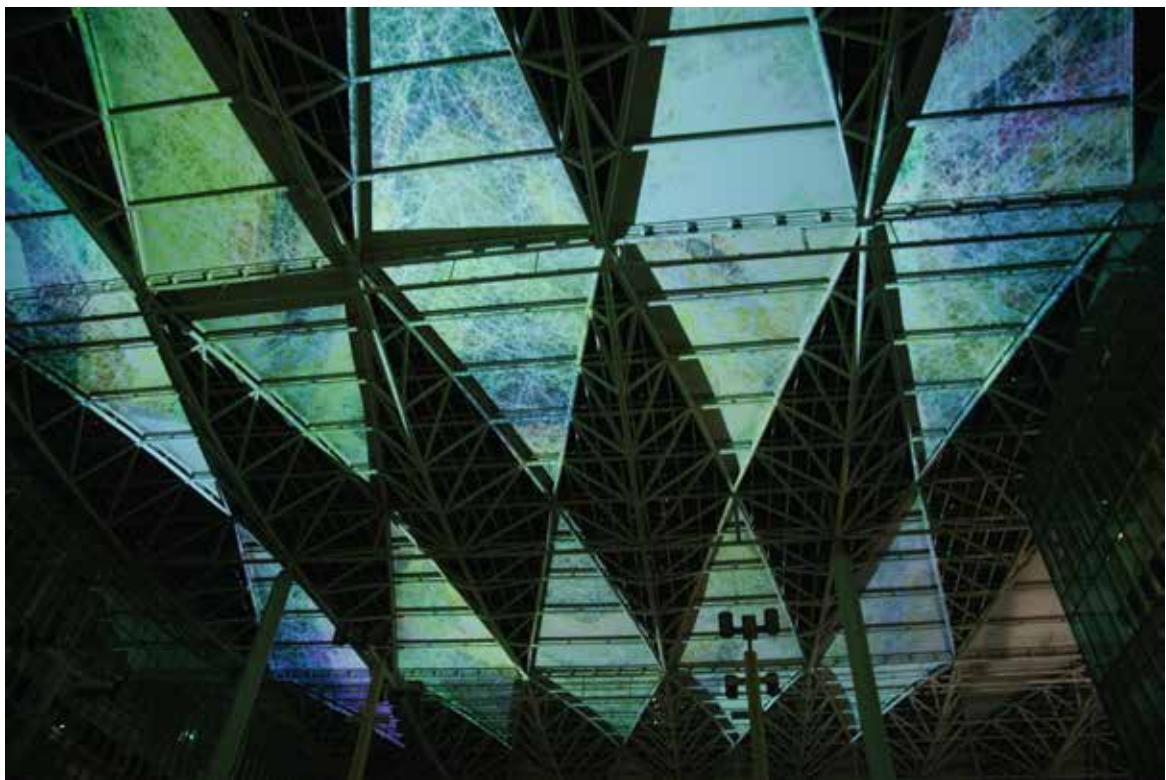
概念：王福瑞 聲音：崔欽翔、張永達 程式設計：葉廷皓 影像設計：王福瑞、葉廷皓

現場執行：葉廷皓、王世邦、廖冠婷



天際線 Skyline

建築光雕音像演出

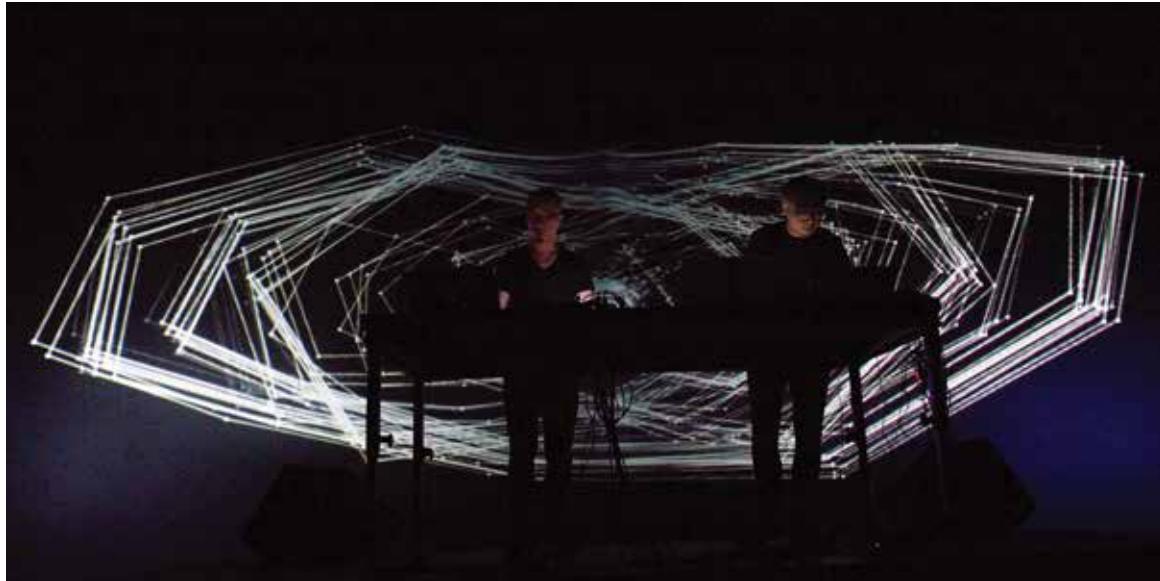


混種於實驗聲響與電子音樂之間，流竄於理性與野性的灰色空間—一場同步聲響、影像、光，構成的集體影音感染。同步 (Synchronization) 是數位化創作時常遇到的情況，一種理性的邏輯處理；而感染是一種傳遞的方式，以有機的方式蔓延擴散，同步揉合理性與感知。透過演出現場的訊號同步，將冰冷的資訊轉譯為感染現場的能量。

HH，成立於2013年，由姚仲涵與葉廷皓兩位聲響藝術家組成的Audio-visual團體，帶來融合實驗聲響與電子音樂派對的感官體驗。《同步感染》，是一場觀眾與演出者同步經驗的集體儀式，試圖將媒體工具的渲染力聚焦於感官之內，在聲音、影像、空間中開啟思辨與對話。這是一件無法重現、所感即所得的作品，現場經驗即是作品的本身。

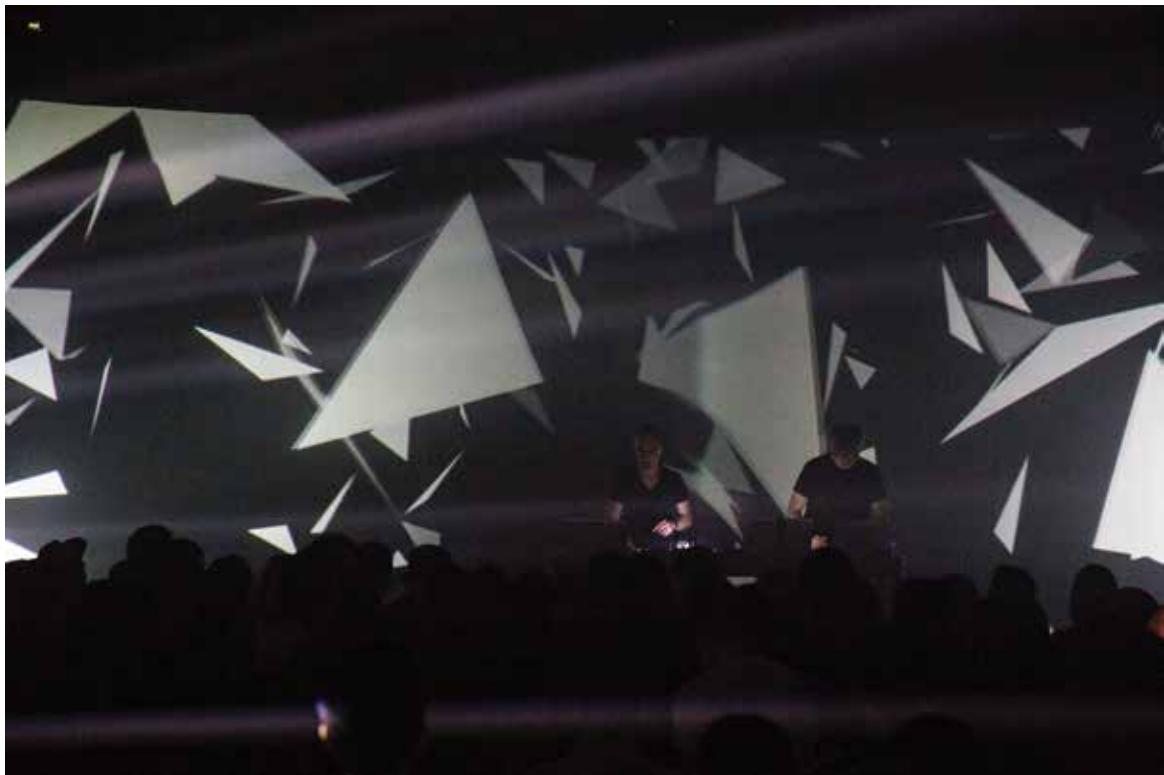
聲音影像演出 (2013-至今)

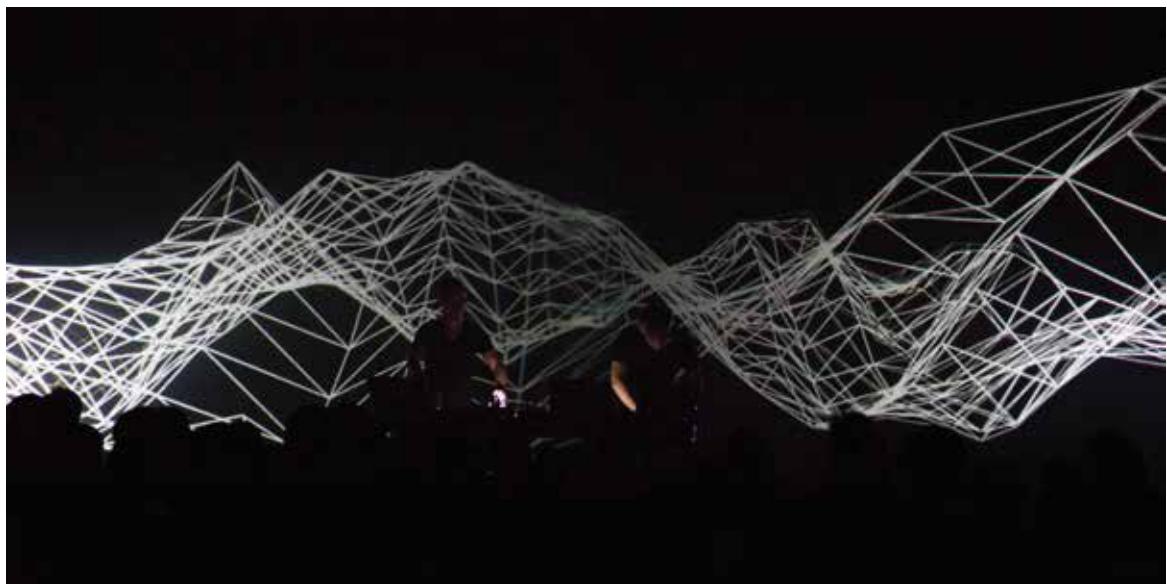
聲音：姚仲涵 影像：葉廷皓 燈光設計：歐衍穀 (有夠亮) 行政：廖芝涵





HH 同步感染 Syn-Infection





Render Ghost

VR沉浸式劇場

《Render Ghost》是一無演員的虛擬實境劇場表演，以參與式的虛擬實境、未來儀式劇場，打破傳統的劇場觀看方式，以虛擬實境影像、雷射聲光、聲音作為表演者，透過VR內容將觀眾轉換為劇場的核心。

沉浸式虛擬實境劇場 (2015-至今)

導演：郭知藝、馮涵宇 聲音設計：楊川逸、吳秉聖 燈光設計：偕志語 雷射設計：葉廷皓







中國古代天文學將天宮以井字劃分為九宮，由地面觀測七曜與星宿移動。此次策展即以九宮形象為發想，透過實驗電子音樂與影像之間的連動，觀測由矩陣音符構築旋律、節奏，記錄由程序編碼建造影像、光影，在立方體內不停碰撞、融合，聲響、音符在空間的流動與跳躍，建構出一個真實又虛擬的絢爛音景空間。

主辦單位：必應創造股份有限公司

策展單位：Plan B_B計畫實驗所

聲音藝術家：孫大威 SULUMI

視覺藝術家：葉廷皓 Ting-Hao Yeh

視覺藝術家：邱智群 Chih-Chun Chu

燈光設計：侑蘋設計 FunDesign Studio

演出場地：北京郎園Vintage蘭境藝術中心

展演時間：8/9-11/2019



