1 空間

在地方之中和它們周圍，在這些假定的聆聽空間的四周都有聲音的延伸，它們可以是經已被奏出、偶爾地奏出或漫延在四周；

一個聆聽狀況是眾地點的聚合物，每一處都被聲音的伸展所揭示，直至它們消失於時間之中，和消失於我們與它們之間的距離中；

一個聲音的延伸，是由它在空間裡的傳播所代表

在大部份時間之內，被釋放的聲音都維持在它們的位置，透過反射和混響的表面而描繪出聲學的(界限/邊界perimeter)，而包括在它們在內的聽者則在靜上或移動著的位置

在大部份時間，被釋放的聲音都維持在一定的區域，透過包括聽眾（移動或靜止的）在內正反射和回響（reverberating）著聲音的表面，而確立它們聲學上的界線；

我們的聆聽是基於聲音強度（或延伸）的聲學變化，它揭示了我們聆聽位置與聲音源頭的距離，是在彼此附近還是相距很遠，此外也基於因爲地點迴聲所產生的聲學延伸而導致的聲調差異

聲音強度（或延伸）的差異揭示了我們的聆聽位置與聲音源頭的距離，告訴我們它是在彼此附近還是相距很遠，基於此我們的聆聽得以確立；此外，也建基於從不同地點反射回來的聲音延伸中的聲調差異

我們的聆聽是來自這些固定的聲學變調

一個地方的聲音氛圍是由在我們聆聽範圍的空間中，無窮無盡糾纏不清的波動所代表；聲音，不論是高於或低於一個地方持續變化的空氣，也是透過這些殘響（回聲和反響）而被區別出來，以此建立一種聆聽的變化；

當我們選擇自己的聆聽位置時，我們把自己置於聲學空間的交匯處：它既在眾地方之間迴盪、也在我們的肩膀上和身軀之間迴盪著；

我們的聆聽通常僅限於在擁有牆壁的房間和地點，房間的牆壁也就是它殘響範圍的界線，並決定了該地點的聲學特質；而我們的音樂和表演則基本上獨立於這些空間；

它們可以在任何地點被再創造，不用考慮那些微不足道的變化或者每一個地方的特性，也不用考慮聽眾的位置與方向，*它考慮的是聽眾的移動*；

距離的因素已被包括在內，以達至同一的狀況與及設定一個聆聽的基礎，它是基於強度的輕微變化，而不論聽眾的位置與及他們之間的距離，變化的幅度都在整個範圍內被保持著；

在兩段靜默之間所釋放的聲音，在釋放的開始和終結時，聲音的長度被突顯出來。而在釋放之前和之後的兩段靜默則幾乎一樣，地點的聲學效果特質可以被忽略。

一段聆聽從開始到終結之間的共同長度，說明了它的音樂長度與音樂的製造過程，而沒有涉及這個地方的聲學記憶和聲貌，並把這個地方變成已被經過和穿越過的聆聽地點：聽者的位置或多或少只是一瞬間，並且是由距離和長度的幅度所調整出來的固定聆聽地點

在這種常見的情況下，音樂可以忽略這些殘響，而聆聽是在沒有普通聲學的情況下達成；

聽者的位置獨立於他的旅程，他漫遊於由日常生活裡的事件與位置所包含的那些距離與時間長度所創造的聲貌之中；

在大部分情況下，遠距離的聆聽是不被接受的。可接受的就只限於在音樂廳中一般出現的平均距離。這平均距離抵消了聽眾之間的氣氛、距離感和空間。

聲音的分佈位置是受到面對面的地形（舞台、觀眾）「界限」所約束，並暫時地限制在某一長度的音樂聆聽：

它們的長度是經過深思熟慮而決定的;

在音樂上最關鍵的意圖是要「標記」出音樂會的地方並令它達至飽和（saturate），這是透過牆壁和令到聆聽變得重要的舒適音響效果所達至，換句話說，要使它的聆聽環境在回聲效果上、空間上和時間上有別於其他空間；

我們的聆聽是從不間斷，而且不限於那些專爲聆聽而設的地方；他們努力不懈地爲地方與它的聲貌建立關係與串連(circuit)，透過我們的旅程與來自我們周圍的移動聲音，與及被播放的聲音而去達到上述目的；

這建立起一個共享的聆聽，它基於我們決定令自己可以使用某個聆聽，與及向其他聽眾者指出這些聆聽位置；

聆聽是指去提供一個未確定的情況，有待被一起加以評估，而這狀況透過我們之間錯綜複雜的聲貌，而構成了一個串連，一個在我們之間的關係；

聆聽是要我們鄭重地留意，換句話說是要注意和發現周圍的環境，它的聲貌與時間長度，與及示意我們在穿越空間和時間時要放慢腳步：留心我們讓時間流逝時的模式，對於個人和集體也是；

當，我們不再爲我們的音樂廳興建牆壁，而是利用那些非爲某目的而設又或者已經存在於我們環境之中的地點時，那末我們是要去聆聽其他的空間、區域和不同聲貌的可能，驟眼看來，這些狀況對幫助聆聽來說好像太過奇怪和不尋常；

然而，當聲貌的第二個層面出現的時候，它透過其他的聲音傳播方法去令到音樂與聲音延伸到其他的位置

我們不會在此深入探討第一個例子，但它是關於透過聲音傳送而令遠距離的空間和位置相互聯繫、互相影響，它倡議一種對聲音空間的遠距和實時的聆聽，並由在和我們聆聽位置沒有聯繫的位置所引發。這些被它們的原始空間故意地留下痕跡的聲音空間，透過電聲（electroacoustic）擴散的過程而在我們的空間回響著：這便是被網絡連結的音樂與聲音空間的情況，它構成了一種聚合而成的聲貌和令眾聲音空間被同時聆聽（遙距的空間，也是聽眾們的多重空間）並同時允許利用這樣的過程去預見一連串的聲學與聲音的採集和反饋，通過遙距的傳輸，與及氛圍與聲音在這些空間之間的擴散，和提供了一個機會去創造一個「配了聲」和共時的電聲設定去把眾多原來的位置製造成一個虛擬的地方；

以上是聆聽經驗與當今聲音傳輸設備相關連的例子，而與此相對應的第二個情況則以「戶外」的聲音延伸爲代表，它是由四周既是環境性的，也是偶然性的演奏與聲音糾纏在一起而成的，利用聽眾的不同聆聽位置，他們在一個異質空間的位置裡自由的散開、漫遊；

這種音樂會、音樂和音樂表演的設定依賴不同的距離和音響擴散（acoustic diffusion）；在這種情況下，聆聽的經驗變得多樣化、差異化和在地的：我們必須主導自己的聆聽，指引與調節我們自己去接受這個機會

說來奇怪，但事實上我們不會對這種聆聽狀況感到陌生，我們每天都會遇到它，它使我們「把在聲音空間內的距離與旅程轉化成演奏這些情況的樂器」並且即時

地調節我們自己的聆聽狀態：聆聽境況由個人的聆聽位置與經驗共同組合而成，成爲了一個共同的音樂時刻，一起聆聽事件的時刻，它們創造出一種的社會關係；

音樂翻過牆壁，在這偶然的境界與開放的空間和或長或短的時間聯繫起來：它製造出一個閒蕩的聆聽經驗，讓我們探索不同的聲音空間和它們的延伸，以及創造它們出來的聲音，它可以是流動性的，也可以是專門地計算出來去製造不同的強度和距離；

聲的移動和停留，與聆聽經驗裡的閒蕩有關，它使我們適應在開放空間的感知，帶領我們去評估這「在一起」的情況。並進行關於聆聽位置的決定（聲音與聲的漣漪之間的空間、殘響與及之前聲音的回音）和理解（掌握）聲音時刻和空間;

即使我們能夠認得出或分辨出一個聲音傳送的源頭或起因，也不代表我們所聽到的東西都會是一樣；有一些原素可能不會被感受到，因爲它們太過遙遠又或者被「隱藏」了和被其他空間過濾掉；

音樂之所以成爲一系列的聲音延伸，除了因爲特殊的聲學與聲音傳送，與及聲學上在開放空間和室外空間傳播之外，也關乎到它可以開放地與地方的氛圍混合，與及達成社會空間的「音樂轉化」。換句話說，透過聆聽傳達給我們的和我們自己製造、組成和譜出的音樂，它們有意和著重態度，去加強我們（共同和個人）的意識。

擴張的音樂，不論是「戶外」的，還是如前面提到，從遠處傳送而來的聲音，又或者是透過擴散系統而發放到其他聲學空間的，它們都不是對立於或作爲專爲音樂廳而設的音樂的輔助（'Musikhaus' or （室樂）'Kammermusik'）。它們都散發真實的某些方面，並連繫上各自不同的聆聽經驗，介乎於一個要接收到空間內一切的，被控制的聆聽(“panacousticon“)，與及一個必需要我們自行控制、適應的聆聽：它永遠只會是局部的，與及處於閒蕩的狀態，並同時深深地改變我們對自己環境的認知和對自己世界的詮釋。

透過大部份時間是即興的，並基於最低飽和度和強度的音響空間(“merging into the surroundings”)的音樂會和表演，與及網絡音樂(”telemusic”)的工具，又或者是通過異地的、偶發的、和經過對距離與空間感知重建而「設置」干預的遙距聆聽，今天，我利用以上這些例子去探討一種擴張音樂的條件，是因爲對我來說，音樂正是關於多重聆聽經驗的構成。我們需要探索和經驗這一構成才可以探討我們環境的問題。

於〈聽在〉音樂節（soundpocket主辦）期間，我在南丫島東澳灣聽到了蕭家偉的作品和鈴木昭男的戶外演奏，至今這些聲音仍深深地影響著我。這些聲音與我剛剛在上面探討的擴張音樂概念互相融合。這兩位藝術家以各自的方法與環境一起創出並進行關於聲學擴張的實驗。

2. — Shakkei (借景 **)**

透過他們演奏的內容和我們從這些聲音所領略到的，鈴木昭男與蕭家偉的節目都能夠同一時間改變我們作爲聽眾的角色，和我們對音樂是如何構成的認知。在第一場節目中，音樂是一次排列和遊蕩；而在第二場則是一次分發和傳播。兩場節目都是在進行某種混沌的藝術。在鈴木昭男的表演中，他製造出聲音的漣漪，讓我們在一場漫無目的的閒蕩中得以跟隨。當我們在這或多或少具有反射性的環境步行時，地上石頭接續而來的聲音因爲表演者的迴響而混和在一起，我們在草叢之中走過一條狹窄的小徑，接著是由一堆互相依傍的小屋組成的村莊，最後在一頂林冠之下我們慢慢地進入森林之中。在遊蕩之中被傳播的聲音相繼地引發了回聲的效果。我們的遊蕩跟隨著軌跡和「聲紋」，並沒有記錄或閱讀任何預錄好的聲音，而且因爲距離的因素與及我們來回於傳送出的聲音和反射的迴響形成的聲音滯留之間，所製造出的聲音過濾。在某些方面，它令我們想起動態照明（ambulatory lighting）的做法，它透過聲貌去刺激和探索音響的空間。而這已經憑著我們的閒蕩與臨時的空間化而實現。我們詮釋這些可被感知的空間，可以是偶爾的，或者是刻意的抓緊某時刻與地方的機會，這是當我們接收到已存在在那兒並自我顯露的東西，它們在不同的碎片與變化之間迴盪，有如它們是被染上不同顏色的計劃與容量。這種感知深刻而永久地改變了它的地誌：道路與地貌比它們最初看起來時複雜得多。同時，我們失去了自己去發現新地標的方法。

蕭家偉的作品是爲了讓五種樂器（大提琴、兩只小號、長號、小提琴，由香港創樂團的樂師演出）在一間廢棄房屋的周圍演奏。一間獨立的房子，在法文被譯成“pavillon”（亭），這詞彙亦同時聯繫到中庭與海灘，一張如此的薄膜放在海平線之傍。作爲一個小山谷的延伸，整個空間成爲了一塊露天的空地。而音樂廳則是透過作品的演奏而一步一步地形成：樂師們不停地移動，以個人或小組的方式逐漸在空間裡散開。他們從屋子走到海灘，去到堤岸和海邊，最後在面向海平線的房子前的海濱廣場再次聚集。這個歷時三十分鐘的運動製造了一場強大的脈動：聽眾以合唱團（choir，來自希臘文choros）的方式把自己分散，有幸地創造了一個「chôra」，意即一個臨時設置的空間。他們一路走著，務求令到自己對樂器的聆聽可以利用樂句和透過在戶外不同位置之間的回聲而相互呼應。樂師之間和樂師與聽眾之間的距離持續地不停變化。然而，聲音沒有被撕裂和融解成爲一些碎片而消失於背景聲之中（海浪與和風的沙沙聲），路徑和擴張先後被建立起來，並利用環境聲（氛圍）與之融合在一起。此外，這些聲音的擴張在強度

而言主導了整個環境。這種擴散的空間以「一起玩音樂」的意義而製造了一個組合，表演者與聽眾在一定距離間互相適應，正如在齊唱（unison）和和聲（harmonic）中因爲他們的距離和空間而製造出獨特的對應和接收，從而在純音樂中達到加強的效果。

讓我們來它的解釋場景。

這種遙距聆聽的藝術可以與另一種藝術相比擬－借景（shakkei，意即借來的場景）。在日本的傳統文化中，這種藝術代表了它低調的園藝手法，被視爲一種感知的技術，對現實的建造和詮釋並與「見立」（mitate）的手法相對應。這用語應該可以借用到聲學之中並且譯作「音立？」（ototate，這辭彙與「點音」（Oto date）出奇地相似，「點音」是鈴木昭男一系列聆聽儀式作品的名稱）

「借景」讓我們意識到融合了在某一角度（例如向外望）中的連續計劃。它提供了一個有意識的方法去決定如何放置某一件物件（對園丁來說就是一棵植物），考慮到這物件與它的前景和一個遠距背景之間的關係。在你前面的植物是被置在一個構圖佈局之中：例如你身邊鋪好的床，和遠方的一座山。

我認爲擴張音樂和遙距聆聽可作爲這些情況的「救命草」：通過和距離合作與借用及對擴張的實驗。

在阿爾弗雷德·舒茨（Alfred Schütz）的文章〈一起製造音樂〉（Making Music Together）中，他分析了一組表演者和聽眾在一起時的音樂情況，他們各自因爲來自其他人線索而定位自己，並且對一個音樂時刻的詮釋作出反應（舒茨稱之爲「相容」“syntonia”）；這是任何一場音樂會之類的場合中會出現的情況：

> 「每一位表演者的每項行爲都不僅是受到作曲家的哲學和他與公眾的關係所影響，也是基於在相互作用的情況下，其他表演者的內在和外在時刻的經驗．．．．．．因此，他們當中的每一位都必須考慮到其他人同時也要在表演什麼．．．．．．]任何室樂演奏家都知道，一個令他們無法見到對方的編排都可以是多麼的令人苦惱．．．．．．在所有這種情況下，表演者與聽者互相爲對方而自我調節。」

我們也可以參考一些更古老的作品，例如普魯塔克（Plutarch）的〈關於聆聽〉（希臘原文‘Peri tou akouein’），與及蒙田（Montaigne）《嘗試集》（“Essays”）的第一卷及第三卷中的一些精要，好像：

「一個詞彙有一半是屬於說它的人，另一半則屬於聆聽它的人。」

不論是「戶外」音樂的情況，又或者是涉及到一個合成（或執行）系統和編曲的當代網絡音樂例子，這都關乎到現場表演和在一定距離下的同步（電子）在場所需的一些具體條件('hic et nunc', 'illic et simul', 在拉丁文中指「此地此時」與「那兒與同一時間」的意思)。當中面臨的挑戰是要探索分配和分佈的樂器法則與及表演的系統所涉及的情況，在遙距多重空間設置的脈絡下所製造的作曲和即興：公眾的位置、觀眾、聽眾和音樂家在參與和相容（syntonia）的問題下如何互相調節適應。

看來，我們絕不應該忽略聽者的詮釋性干預，和它所作爲的一個創意和詮釋性的行動。聽者主動地參與把音樂轉化成一種新類型的「環境」實驗的過程，它在分散閒蕩的空間之上進行，而絕對是一次美學上的經歷。在我們每天透過電子儀器而聆聽的例子中，它超越了簡單的撥號與開關（格倫・古爾德 Glenn Gould），和操作（克里斯托弗・基姆 Christophe Kihm）播音儀器或程式的既定功能。

3. –聆聽

歷史上的例子展示了音樂如何在某些情況下，令我們分散對所在環境的注意：在某些音樂會舉行的時候於樹叢裡或林冠下漫步，在花園或涼亭裡的管弦樂會，透過一些利用水或風所啓動而可以「自動回聲」（或自動回話）的裝置（風弦琴、自動音樂儀器、鹿威（shishi-odoshi）、添水（日式水泉）、風鈴等等）所組成的聽音園（soniferous garden）區域，甚至是模仿動物聲音的樂器（鳥風琴，如梅林（merline）和八音琴（serinette）等，它們分別模仿畫眉和其他雀科鳥類的音色）。讓我們透過這個觀點的角度而與偶然和排列的對話，去探索音樂的歷史，並視之爲音樂創作和傳播手段的延伸。

一系列與樂器學問有關的實驗範疇代表了當代音樂的部份情況，並宣告了一音樂視野所面臨的挑戰，它由以下這些人物和作品所開創：卡爾海因茨・施托克豪森（Karlheinz Stockhausen）的"Mikrophonie (I & II)" (1964/1965)，一部透過實驗一件樂器／儀器而創作的音樂作品、David Tudor 的 "Rainforest" (1968/1976) 與及約翰·凱吉（John Cage）的《音樂盒》（？）"Cartridge Music" (1960)，關於如何把現場音樂融合到編曲的過程之中，甚至乎，倡議把錄音過程作爲創作的一部份而帶來的新挑戰，與及探討現場音樂表演訊號傳送的問題（例如由 Alexander Dillmann 於 1910 年和 Heinz Stuckenschmidt 於 1925 年創作的'GrammophonMusik'，並由 Paul Hindemith 和 Ernst Toch 於 1929 年繼續下去，這早於 Pierre Schaeffer 所開創的具體音樂（concrete music）運動，和及後的電聲（electroacoustic）和盲聽音樂（acousmatic music））

這些實驗都有豐富的特色和內容，並好像可以連繫到另一條問題之上，關於演奏的動機和用音樂作品再造現實的聲音：利用借來的聲音的實驗可見於以下作曲家的作品中，查理斯·艾伍士(Charles Ives)、古斯塔夫．馬勒（Gustav Mahler）、以至是巴托克·貝拉（Béla Bartók）（如果再追溯得更早，甚至有讓-菲利普·拉莫（Jean-Philippe Rameau）某些作品中的例子，利用樂器的配置爲混沌和風暴製造額外的音響效果），與及那些在近代音樂取樣（sampling）技術出現之前的例子，如約翰·凱吉(John Cage) (“Roaratorio” 1979 年)、盧西亞諾·貝里奧(Luciano Berio) (“Sinfonia” 1968 年) 、卡爾海因茨．施托克豪森(Karlheinz Stockhausen) (“Telemusik”, 1966 年“Hymnen”, 1967 年)，與及在電聲音樂（electroacoustic）中的 Luc Ferrari (1967-1998 年 的“Presque Rien”系列，或譯作《幾乎沒有》)，和非常近期的例子，利用某些聲音化（sonification）技術的作品，把周圍環境中收集回來的不同數據轉化成聲音和音樂材料(如 Charles Dodge 和 Andrea Polli 的作品)。同樣地以環境原素作爲作品的經典則要數約翰·凱吉的“4'33"”，在１９５２年８月２９日，David Tudor 在一間音樂廳（紐約胡士托的 Maverick 音樂廳）演繹這部作品，它把通往室外的音樂廳後門打開，讓隨機的環境聲和公眾無可避免產生的聲音一同去「創作」這首樂曲。利用空間和聲學的多重性去創作音樂作品的實驗，在歐洲的音樂中已經存在了好幾個世紀－其中的一個例子是 Giovanni Gabrieli (1557-1612) 的‘Cori Spezzati’（分離合唱）。今天，在空間方面的樂器發展是透過應用空間化的電腦技術於音樂化之上，與及網絡和媒體串流（streaming）技術。通過在不同空間的定位設計，音樂家可以超越音樂廳的牆壁而在外邊移動，以製造深度和強化的聲學效果。Hector Berlioz 在他的著作 *Les Soirées de L'Orchestre* (與交響樂團的午後)，和更詳細地在他的小說“Euphonia ou la Ville Musicale“（歌雀或音樂城）中描述了數以萬計的樂師廣佈於城內一同舉行的巨型音樂會。另一個例子是查理斯．艾伍士在１９１１年未完成的《宇宙交響曲》（Universe Symphony），他設想多隊管弦樂團和樂隊分佈於山麓和峽谷之中，同時間各自演奏出不同的和聲系統。除此之外，卡爾海因茨．施托克豪森的作品“Sternklang — Parkmusic” (1971)讓五隊樂師持續地演奏三個小時，而“Musik für ein Haus” (1968)則包括了一組的樂曲，於同一屋簷下的四間房間同時演奏，甚至乎是“Alphabet für Liège” (1972)，一部歷時四小時的作品在十四間相通的房間中同時進行，聽眾可以隨時任意穿越這些房間聆聽（在當時仍在興建中的比利時列日（Liege）展覽廳的地庫進行）。

而在近年和遊蕩（樂師和／或聽眾）有關的創作，則有如 Rebecca Saunder 的作品系列“Chroma” (2003)，在這部「空間化」的純樂器作品，他設計成把樂師們分散安置在一棟大廈內的不同房間之中。除此之外，Locus Sonus 的研究小組透過被網絡連結的聲音空間而去探索他「場地空間化」的概念，在此聲音可以穿越和傳送到不同性質的聲音空間（天然或人工的；接近或遙遠的：透過揚聲器在一個地區之內廣播，在「戶外」經過不同的地方，在沒有直接聯繫和遙距的地方使

用串流傳送，現實與虛擬空間之間的複雜傳送和聲學問題）。在這些實驗之中，每一個空間都基於聽眾的位置而擁有自己獨特的迴響特徵和氛圍，而聽眾則可以在這些不同空間（實在的、虛擬的、移動的等等）之中四散。

4. — Metaphors 隱喻／比喻

遙距聲音傳送、錄音設備、網絡音樂家與音樂，以上種種在文學上都有各式各樣的比喻來表達：聲音利用海棉來採集，並從一個地方運送到另一個地方(Charles Sorel, 1632)，或者是會因爲不同季節而凍結的話語(Mandeville, 1356; Balthasar de Castillon, 1528; 拉伯雷 Rabelais, 1552) 又或者是儲存在竹筒內（中國的傳說），或者最終通過豎井、槽及管道（《新亞特蘭蒂斯》“New Atlantis”，弗朗西斯培根(Francis Bacon)，1627）；其中的一些可以是發明出來的介面，倒如 Giphantia 中的球體與無數通往不同地方的管道相連繫，人們可以透過它聽到其他地方的實時聲音(“Giphantia” 拉洛希 Tiphaigne de la Roche 著, 1760)，又或者是這個擁有多個多頻道麥克風的鍵盤（或樂器），每一個鍵控制著分佈全球的麥克風，當按著所有鍵的時候，便會奏出一首全世界的交響曲(《月亮王》“Le Roi-Lune”, 阿波利奈爾 Apollinaire, 1916)。而介面也可以被創造出來的一連串的機器與設備所取代，包括由 Didier de Chousy 在 “Ignis” (1883)所幻想出來的“telechromophotophonotetroscope”，與及是遙距麥克風聲音感應器，如在儒勒·凡爾納（Jules Verne） 筆下德戴雷克（Télek）的設備(《喀爾巴阡古堡》（ Le Château des Carpathes），儒勒．凡爾納，1892 年)與及「電話影像機」（telephonoscope）由 George Daphné du Maurier 於 1978 年提出並由弗拉馬里翁（Camille Flammarion）在 1894 年想像成可以聯繫地球與火星的裝置(《世界的終結》“La Fin du Monde”)，又或者是可以從遠處觀看音樂劇或戲劇(《二十世紀的電氣生活》“Le Vingtième Siècle - La Vie Électrique”, Albert Robida, 1883)。在 1875 年，凡爾納描述了鋼琴家 Pianowski 的一場連線音樂會，遙控演奏著在全球不同音樂廳之中的鋼琴。(〈理想城市〉“Une Ville Idéale”, 凡爾納, 1875)。此外，菲利普．狄克亦（Philip K. Dick）想像過「念力」的音樂會，鋼琴家 Richard Kongrosian 在沒有接觸樂器和不依賴任何聲擴散或電聲擴散的情況下，完成了遙距控制和傳播的音樂會（〈擬象〉“Simulacra”，1963 年）。

錯亂位置 回聲定位

Dislocations — Echolocations

如今，我們的世界已成爲網絡化的組織；我們的四周都被互相連結／可被連結，透過不同類型的通訊設備，而重新設定我們的邊界和近鄰，與及我們的距離和遙遠的概念。我們對空間的感知愈來愈依賴不同的設備。19 世紀末至 20 世紀初的電話和無線電發展帶來了聲音傳送和儲蓄的通訊技術創新，並引發了與聲音傳送

和遙距聆聽相關的，稱得上是人類學上的挑戰。對於聆聽、視覺和書寫的支援在這個飽和的狀態下不停擴展，令到在這個數碼年代的我們，各自的工作都變得可以相互操作（inter-operable）與互相連繫，並提高了我們感知與行動的幅度。在每個角落的每一個時刻，我們既是「聆聽著『不在場』的人」（盲聽者／acousmate）也同時是麥克風，我們都是假想的接收者和傳送者。

在此，讓我們引用保羅·瓦勒里（Paul Valéry）完成於 1928 年，題爲"La Conquête de l'Ubiquité" (The Conquest of Ubiquity) 的文章，有關未來全面連繫在一起的世界：

我不知道有沒有哲學家曾經夢想過一間可以提供「官能現實」（Sensory Reality）到戶傳送服務的公司・・・・・・考慮到近年在傳送方面的技術發展，這情況令人想到兩項的技術問題：

１令到一首樂曲在地球上任何的一個角落即時被聽到，不論它是在何處演奏

２隨時隨地在地球上的任何一個角落都可以重播這首樂曲，

以上的問題都經已解決。而且解決的方法日趨完善。

<<I do not know whether a philosopher has ever dreamed of a company engaged in the home delivery of Sensory Reality.[…]This circumstance, taken in connection with recent progress in the means of transmission, suggested two technical problems:

I. To make a piece of music instantly audible at any point on the earth, regardless of where it is performed

II. To reproduce a piece of music at will, anywhere on the globe and at any time.

These problems have been solved. The solutions are being further perfected every day.

Paul Valéry, 'The **Conquest** of **Ubiquity**', in Aesthetics ,trans. Ralph Manheim, London: Routledge and Kegan Paul, 1964>>

除此之外，保羅・瓦勒里亦想指出的是，這情況令我們的設備更爲突出，它們把我們「分解」並同時地「分發」到多個地點和時間。對比起我們技術的迅速和能力，我們在有或沒有這些設備的情況下，還可否去適應另一種慢一點，甚至停下來或不規則地波動著的步伐？我們可否使用婉轉或間斷的往返方式？簡而言之，我們還有時間進行廣袤的實驗嗎？