

Sonar +D 巴賽隆納電子音樂與科技創意論壇會議：

於 1994 年發起至今，Sonar 電子藝術節已邁入第 23 年，持續關注前衛實驗聲響創作、新媒體及相關應用科技的研發，並積極推動國際市場的連結發展。該單位和市政府密

切合作，從巴賽隆納當代文化中心(CCCB)出發，打造出 Sonar 名列歐洲前三大重要

實驗音樂節的地位，每年於 6 月下旬舉辦。

在經過長時間的藝術節舉辦與歷史演變，Sonar 電子藝術節本身逐漸成為電子派對文化的代表已，也由於這樣的演變，針對電子實驗音樂相關的專業人士與市場開發連結，Sonar+D 因而誕生，以文化產業中數位科技的變化與創意為主軸，策劃各種不同主題的會議論壇，也開放申請設攤，讓程式開發應用者、makers、文化工作者在此產生各種跨域對話、合作發展的可能性加深創意、科技、可移動性以及商業等彼此的連結，電子音樂文化的核心與科技息息相關，Sonar+D 可以說是不斷尋找未來音樂與創作的創作、散播、發展的可能。

2016 年，Sonar +D 吸引了 4500 名專業人士報名參與，2000 個新創公司，三天內有百場以上的相關講座活動，300 多場的專業會面活動發生。Sonar+D 也在這兩年與國際不同城市合作，2015 年於聖保羅、智利的聖地牙哥、布宜諾艾利斯、雷克亞維克等，2017 年也將預計於香港舉辦。

Sonar +D 整體架構如下：

地點位於市中心的 Fira Montjuic (類似多功能大型展覽會場，與 Sonar by Day 場地相連)，包含：

- Stage+D、Room+D：論壇或工作坊舉行場地，容納量各約為 200 人與 100 人。
- Sonar Complex：呈現較靜態式的電子音樂或國際網絡夥伴如 Today's Art 的計畫
- MarketLab：與音樂科技相關的 30 個軟硬體開發展示
- Startup Garden：已開始準備上市之 30 個新型公司
- innovation Challenge：與學校或公眾研究機構相關的 6 個科技創新計畫
- Sonar 360：沉浸式投影暨聲音作品呈現，由電信公司 Movistar 贊助
- Realities+D：共計 21 個虛擬實境的作品體驗
- Sonar Planta：展示真鍋大度的裝置“Phosphere”

家對象從具有相當知名度的如 Justice，到各種電子實驗音樂都有。目前與 IBM 合作開發區塊鏈系統，幫助創作者能夠在通路上直接與聽眾連結，產值 2017 年為 3000 萬歐元，預計在 2018 增長為 6800 萬歐元。Sonar by Day & Night，皆有在主舞台推出 Sacem 代表的法國藝術家演出。

相較於 Sacem 主打電子音樂的特質，Sonar+D 的另一國際連結 - 荷蘭 Today's Art，在藝術節當中呈現的計畫，更具多元與研究性質，例如作品 *Entropy* 與英國 BBC 共同合作，以劇場式的演出結構，以及舞台多面式的投影設計，在 45 分鐘的演出時間當中，介紹了宇宙的緣起以及自然界中的特殊礦物元素。

著重電子音樂/科技開發/產業鏈的結合

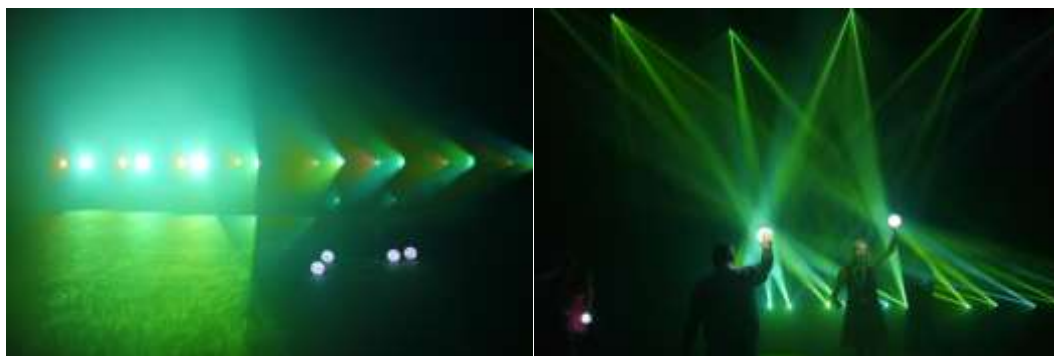
除了在現場有 MarketLab、Startup Garden 與 Innovation Challenge 的設立之外，在論壇的設計與講者邀請上，約有 70% 著重在商業模式的發展與分享，由於電子音樂相關的派對文化、販售通路等的確有著龐大的商機，在這個一年一度的國際專業人士聚會上，不難理解整體操作的想法與需求，從正面效益來看，Sonar+D 是一個加速電子音樂產業發展的有效催化劑，但也由於注重創新與商業之間的接軌，對於實驗的精神、Open Source 等軟體的促進與討論，並未有在整體內容上有太多著墨。



Justice 現場演出結合視覺裝置與投影



Sonar+D 中 Boris Chimp 演出



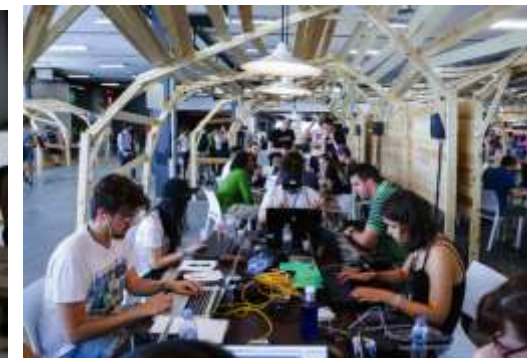
真鍋大度的裝置“Phosphere”



由 Red Bull 音樂學院策劃的”DOME” Moviestar Plus 360 度沉浸式體驗劇場



巴塞隆納 Maker Faire



Sonar +D 工作坊



Sonar +D 論壇



Realiries+D 虛擬實境體驗區