

夢境與現實的交互探問 –

採訪〈繞行 – 漂浮的屏幕〉作者郭信輝

採訪整理 | 林學敏

以機械裝置於相同視角繞行錄影，同時呈現三組有著微妙差異的影像，藝術家郭信輝在國立臺灣美術館時光天井展出的作品〈繞行 – 漂浮的屏幕〉，試圖以自動性的觀看視覺，消融現實與夢境的邊界維度。

以幾何圓心運動「繞行」做為創作視角

「繞行」是一種被幾何學規範的運動，視點跟圓心保持相同的距離，對於郭信輝來說，是與「身體」、「觸覺」連結的觀看方式。在基隆長大的他，小時後身體不好常待在房間，房內大多時後都被百葉窗遮住，「不能整個打開的時候我就用手撥開一些往外看，也玩玩看照進來的光線怎麼被改變，透過這個百葉的平面好像構成了我當時一種認識外在世界的方式，眼睛也不斷的改變位置看看能不能看到更旁邊的景物，」同時也對身旁的電視影像產生疑問：「裡頭有東西嗎？跟我身邊的空間是一樣的嗎？我換角度可以看到周遭的空間，螢幕內的空間為什麼不行？」也形成他後來製作「繞行」的風格。而開始以百葉窗為主題來自於前一件作品〈屏幕的深度〉，將投影畫面投射於真實的百葉窗上，讓觀眾體驗百葉窗「將兩個世界分離但又允許窺探」的狀態，影射身體、自我、空間和意識邊界消融的狀態。

長期以來創作都與「空間」連結，郭信輝對世界是否有「另一個維度」的思考，產生自國中時家人離世的因素，「有些人長大會忘記跟平復，但是這件事卻一直跟著我，它變成一個不會斷掉的線索，我一直去想這個世界是不是還有另一個維度？平面的維度、生死的維度，去想他們的關係也希望產生對話，我如果去理解死亡維度，會不會更讓我感受生存的邊界？這變成我理解世界的方式。」大學時念的建築專業也讓郭信輝理解「維度的轉換」，如同「建築製圖時把尺規放在二維（平面）紙面上，來投射對三維（空間）的想像」，但藝術創作打破了建築訓練對世界的架構，「維度變成不再是二度跟三度的溝通，而開始變成是物理世界跟影像世界的空間溝通。」

歷史的潛意識與經驗的幽靈

〈繞行－漂浮的屏幕〉意在呈現屏幕裡外空間的對話，「這件作品也會談到人在睡眠混亂的狀態，捕捉一些人類歷史的潛意識」，百葉窗外的光線灑在睡眠者身上，他／她有時輾轉難眠，有時臉朝上躺著無法分辨是睡著或是醒著，交雜著幕前等待（即將開始）以及身在其中（進行中）的持續交融。透過由馬達帶動攝影機的等速運動，帶出一種自動性的視覺，「這個自動性可能是時間與光線運行的規則，也可能是夢／醒之間在背後作用的潛意識。」

將作品時間至於半夢半醒間，或許來自於郭信輝幼年時，在街上行走，身體在某段時間「失去了可被追蹤的座標」的過往經驗，「那段時間的遊走經驗有點像是對基隆這個城市的親自踏查，踏查這個充滿大小未被整理的廢墟，破敗的街道，海與山，曾經重要但不再被重視的基隆港，日據時代的紀念碑（北白親宮能久親王紀念碑）等地方」，像是扮演「暫時性的幽靈」，用當時低於成年人的視點，拉織出一道由眼睛繪製的視覺平面，與當時的外在環境，歷史的其他幽靈（日據政府、國民政府等）進行多重對話。」

「我當時是充滿疑惑的，有那麼多可以明確觸及的東西，但是卻已不在現場，只留下無法追溯的痕跡，有的還被企圖抹除。」郭信輝也提到臺語，「這也是我身邊的語言，從祖母到父母親都在使用，可是它沒有一種正式的書寫。這裡頭帶著一種既遠又近的感受，隨著年紀增長我開始對歷史有更多的認識，當時的經驗給我一種動力，讓我用創作去思考這些在身上穿梭、顯現與消融的經驗。」

未來的創作方向

提到未來的創作，「未來想要嘗試拍攝一些不穩定的東西，像美國聯邦航空總署(FAA)訓練飛航員時用的方位迷失，有一種觀者需要相信科技載具還是自身感覺的微妙矛盾」，並用「遊玩」的方式，觸碰人對空間認知比較極端的狀態。不過今年度已經做了幾件影像作品的郭信輝，希望接下來能著手做一些動力裝置，在避免與過去的作品重複的狀況下繼續延展對「空間」主題的嘗試。

*收錄於《DIGIARK 藝術跨域發展計畫年鑑 2015》，國立台灣美術館出版，頁 200-201