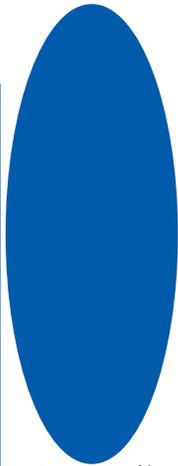


空間



與感覺

姚仲涵的聲光世界

文 | 鄭友寧 臺灣藝術史研究學會 理事

●前言

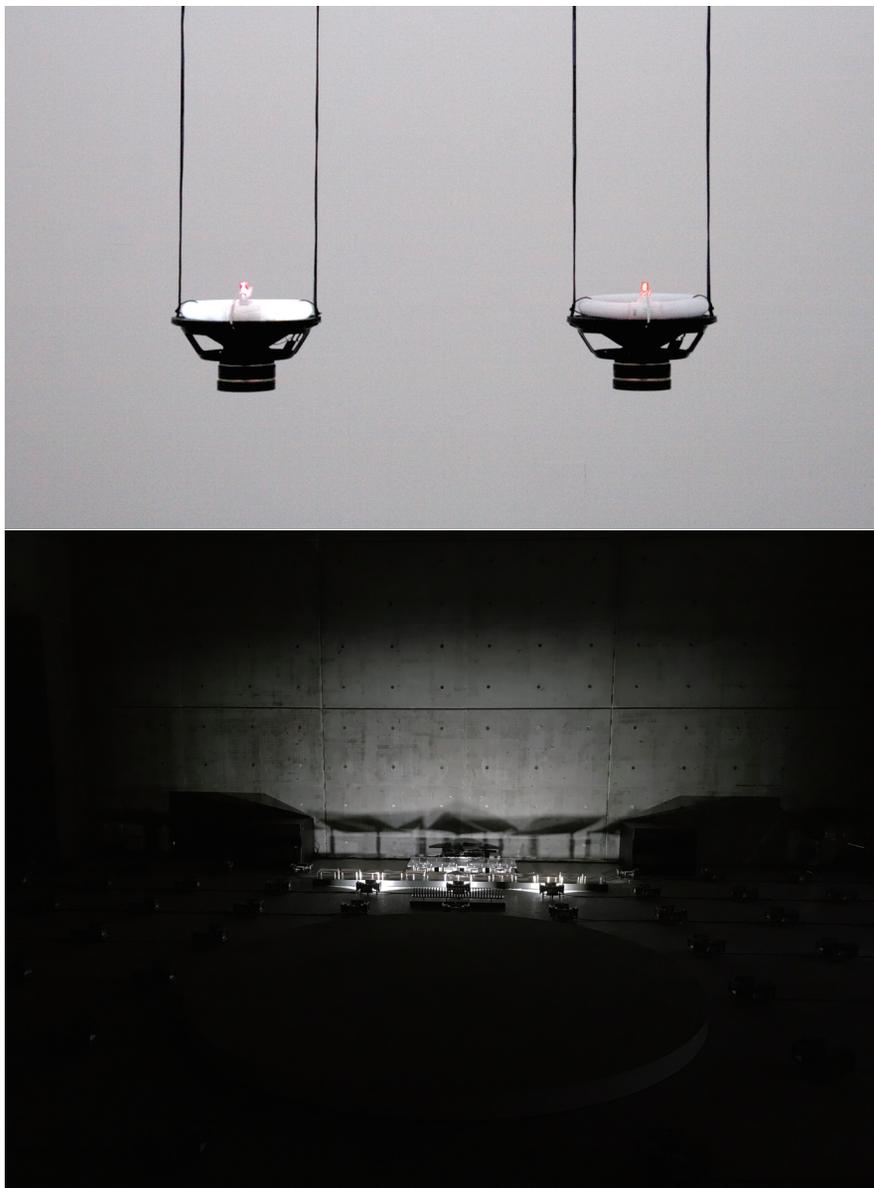
「眼睛被光吸引是一種本能，光如同能源一樣吸引感官。」¹

藝術史的發展一直脫離不了光，透過光的明暗對比，事物才能展現立體樣貌，透過光影的塑造，藝術家在平面畫布上再現立體空間，運用光線安排創造故事氛圍，刻畫人物角色與物體質感，十九世紀後光線在畫面上的應用，開始從打光般的舞台效果，轉為對自然光感受的描繪；光在藝術中似乎無所不在，卻一直留在輔助作品的創造與呈現，從未作為主角站上舞台。

直到1969年，位於美國的洛杉磯郡立美術館 (Los Angeles County Museum of Art) 舉辦一場實驗性計畫，羅伯特·歐文 (Robert Irwin) 和詹姆斯·特瑞爾 (James Turrell) 以光做為作品探討問題的主軸，²光線藝術才可說正式在藝術世界登場。截至此的「光」僅指自然光的應用，人造光的歷史則要更短得多。人造光在十九世紀逐漸普及於一般家庭，也經歷了一段僅限於日常生活使用的歷史，直到近一百年來，人造光才逐漸以燈泡、燈管等媒材走入藝術創作中。

當代藝術的媒材隨著數位科技的日新月異，開始展現出與過去截然不同的樣子，人造光的應用也在藝術家手中展現不同面貌，並與不同的媒材如聲音結合。光線藝術家的創作通常專注在「經驗 (experience)、感覺 (sensation) 與感知 (perception)」的建構與操作。藝術家透過倒反或放大生活中經驗的事物，操作人們的心理經驗，感覺經由感官接受刺激產生後，刺激進一步進入感覺中樞與過去的經驗與記憶對比，而後形成感知。經驗是形成感知的對照物，而感覺則是在被記憶與大腦梳理、對比前，最原始的刺激結果，這種結果通常難以被文字言喻，也不可被第二人感同身受的體會。

藝術家如丹·芙拉文 (Dan Flavin) 將日常的日光燈管放置在新的語境之中，使日常的經驗與空間產生落差；詹姆斯·特瑞爾營造特殊的空間，結合人造光與自然光，將其重新製造成一個視覺上無邊際的幻境，剝奪觀眾對自然光與人造光的既定印象，操縱觀眾的感知。台灣的聲光藝術家姚仲涵則從日常生活經驗中的日光燈出發，自日光燈的發光原理與伴隨著的聲音特性，探討空間與觀眾、聲音、感覺的關係，開創他的聲光世界。



1
2

姚仲涵，〈小心跳〉，2011（圖片提供：姚仲涵）

姚仲涵，〈噪音樂團〉（Kick#1- 電磁鐵）、（Kick#2- 銅）、（光噪機器），圖片來源：鄭友寧

若未從藝術家早期作品接觸的人，很容易誤以為他是一名從日光燈開始，以日光燈建構聲光的光線藝術家，但正確地來說，藝術家的起始點是聲音藝術。對他來說，聲音會震動、有方向性，卻又難以觸摸，無法直接被觀看；接觸聲音只能去感受它，卻難以被直訴³。因此觀看他的作品，必須將聲音與光線一併討論。

台灣的聲音藝術發展約從 1990 年代開始，從學生運動、地下樂團，有極大「造反」意味的噪音表演開始，到 2000 年後隨網站普遍，相關報導與節目注入台灣藝文界，噪音表演便逐漸轉往聲音、數位、電子音樂等不同樣貌，從外圍的學運轉往學院。藝術家自述於 2004 年觀看「台北聲納 2004 國際科技藝術節」時開啓了他對聲音的新認識；後續在 2005 年時開始探索聲音藝術⁴，在尋找發聲體的過程中，發現了日光燈這個媒材的特殊性，產生光線的過程無法與噪音的發生分割，開燈時細瑣、無法掌控、充滿生命力的噪音便成為他探索的一扇門。

藝術家又是如何從聲音藝術的展演，逐漸跨越到日光燈藝術，成為現在的樣貌？過往的訪談中，大學就讀實踐大學室內空間設計（今建築設計學系）的經歷被反覆提及，因科系注重探索不同材料的可能性，以開放的心態鼓勵學生用不同媒材展現空間，藝術家的作品不僅具有強烈的空間意識，更是透過聲與光的介入去展現、界定空間。光與空間的展現密不可分，不同的光線將影響人對空間的感受，若無光線，人們甚至無法用視覺判斷空間大小；而聲音的特性則在視覺外擁有觸覺—震動的效果，觀眾甚至可以藉由聲音來源與回音判斷空間的邊界位置、形狀、距離。藝術家發現聲與光，兩項能展現空間的事物，神奇地在日常生活可見的用品—日光燈中合而為一，日光燈便逐漸出現在展演中。

日光燈在 2007 年的作品〈不明〉正式登場，新舊參差的日光燈管在空間中錯落閃爍，因其個體差異展

現不同的亮度、閃爍程度，並發出不同的噪音。藝術家在這件作品中以電腦控制日光燈的電力開關，編排作品的發光節奏，留下日光燈本身閃爍以隨機的方式發生。2008年同以日光燈為主要媒材的系列作品〈流竄座標〉，則更進一步挑戰視覺與聽覺的矛盾，觀眾被眼花撩亂的閃光淹沒，因為過於大量的視覺訊號而失去視覺辨認功能，耳邊響起日光燈亮起的清脆聲響就在此刻變得更加清晰、容易辨識。從藝術家早期的作品即可看出他十分注重作品與觀眾與空間的關係，聲音與光線在作品中的比例，聲音佔據更大一部分，光線不具有觀賞目的，甚至是透過光線閃爍來剝奪視覺，凸顯聲音的呈現。

後續數年，藝術家的作品有更多現場展演，以身體介入的方式影響聲響與音效，讓聲光隨著手指或身體動作被中斷、延展、加速，如作品〈LLAP（雷射日光燈聲響演出）〉和〈動次動次〉。這些人為操控聲光效果的作品，因為每次介入的方法不同，也因此無法次次相同，身體即為聲響，出現十分即興、有機的樣貌。

2010年的作品〈小心跳〉是紀錄29歲跨越到30歲那天的心跳頻率，「人們一直說到了30歲就會有不一樣的境界，所以對這個30會有一個想像，好像進到30歲就會變成更成熟的大人。但經歷30歲到40歲這段，就會覺得好像也沒有什麼特別，生活會這樣慢慢的過去⁵」。對於早期身體介入作品的身體性表現，藝術家回憶：「30歲那個階段，會認為只要夠用力，事情都可以達成。現在就會知道經過很多合作溝通，可能會變成另一種結果⁶」。因此早期作品的身體性，是藉由活動身體展現內在狀態。這個時期的藝術家更像是在探索自己的內在，將肉身狀態展露在觀眾面前。30歲到40歲中間的階段，藝術家的作品開始與更多節慶和城市空間結合，這種需要大量合作，充滿戶外不確定性的因素，讓作品中的身體性轉為觀眾的感受。