

當科技滲進我們生活每一個角落的時候，當代藝術有怎樣的數碼表達？今年年末，本地不乏科技跟藝術合奏的展覽舉行或作品展示，藝術家、策展人、藝術觀眾，齊向科技探索。在科技奇觀的華麗背後，創作有沒有更好表現與發揮？藝術成分有沒有被削弱？

文：黃子翔

圖：黃子翔、亞洲協會香港中心、西九文化區管理局



卡娜的《當我們消失於虛擬之中》。



參觀者手持大會提供、內置應對應用程式的手機，在不同展覽地點的「座標」來回掃描。



黃熙婷(圖右)與卡娜(圖左)分享策展和創作體驗。



對應影像在手機屏幕閃現。

去年西九文化區戲曲中心以虛擬實境技術製作戲曲中心之旅。



科技引路

當代創作的數碼表達

興奮過後又如何？

亞洲協會香港中心藝術館策展人黃熙婷(Anna)不諱言，這麼大型的科技跟藝術結合的展覽，為亞洲協會香港中心首次，也是該中心第一次利用戶外空間舉辦同類展覽，挑戰很大。她一語道破展覽意義：「AR展覽必須講數碼影像與現實有所關連、互動，才有意思。在任何地方浮現不相干的影像，是不合適的。但籌劃難度也由此起，譬如怎樣在紐約梅隆銀行芸芸藝術收藏中，挑選適合是次展覽題目，還有跟亞洲協會香港中心歷史背景、即軍事歷史與戶外環境配對的作品，就不是易事。」

這次展覽，主辦方還委約三位本地藝術家進行創作。一九八九年生於中國廣東省、在香港城市大學創意媒體學院畢

業的香港藝術家卡娜，便是「別境」(Virtual Encounters)參展藝術家之一，會寫程序的她也多跟科技有關，曾做過VR作品，亦涉足追蹤系統(Tracking System)、生物藝術(Bio-Art)等等，卻是第一次創作AR作品。

這次她想出了很多方法去解決科技問題，好像「當我們消失於虛擬之中」有一幅巨型牆身，愈大的標記(Marker)愈容易被辨識。作品置於室外，她坦言無論天氣抑或環境，都對AR作品構成影響，「每秒鐘都有變化」。她的作品還跟旁邊屋頂的Anomy Cinema人形雕塑呼應，讓創作融合現場環境。



《微波國際新媒體藝術節》的「實驗」場——虛擬法國電影體驗。

她指很多藝術家想以科技配合創作意念，但科技本身存在局限性，藝術家亦須對該科技充分理解，故最後可能適得其反，落得以意念還就科技的尷尬局面。二與科技無關的創作，可能純粹。科技無疑具前瞻性，作為當代藝術家，不能繞過科技問題，怎樣活用科技、處理科技，也是

「既然生活不能沒了科技，在藝術領域裏，由科技引路，會否展開新氣象？」就一步步來吧，總不能立即就要求本地科技結合藝術的生態蓬勃。Jovce結語。

在創作過程中經常接觸科技的卡娜，似乎沒特別替「AR講好說話」：「AR不是很新的科技，不少藝術家都曾有嘗試，但效果參差。」她又談到VR，戴上裝置，這個過程就叫人很納悶。如果沒辦法把科技做到一步到位，按即是，我不必會選做這類創作。她現時對時基藝術(Time-Based Art)更感興趣，例如動畫、錄像、動態藝術(Kinetic Art)，少以互動技術去表現創作念頭，「你見到作品在動，一定會很興奮，但興奮過後又如何？這是當代藝術家，觀眾必須反思的問題。現居柏林的她，指當地發展的新媒體藝術十分頂尖，直言沒怎樣在香港看到。走得很前的藝術品及藝術展覽，歸根究柢，除了資源、資金有限，香港也沒有生出科技跟藝術結合的氛圍，創作門路窄。」但香港人是有那種觸覺。

藝術人須反思

不能避過的問題。她打趣比喻：「你不能喝醉酒做藝術，坐在電腦前，怎樣運用軟件，如何除錯(Debugging)，你都必须充分了解。當處理好了技術，才講創作。」