

Art Tech系列 (完)

圖片由鑊敲擊樂團及鄧樹榮戲劇工作室提供

採訪：朱慧恩、尉璋、張岳悅

須包含的元素。但隨着科技發展，科技已不是「配菜」，而是其中必結合多年，過往以藝術為主，科技用於表達概念或優化舞台試過的、結合科技元素的演出。亦有受訪者認為，藝術科技已經在 Art Tech 領域的新嘗試。不少中小型藝團均嘗試了一些以往未曾 Art Tech 系列來到最後一期，我們把眼光重新投回本地藝團，縱觀他



■鑊敲擊樂團早前出席項目啟動禮音樂會。

■這次嘗新，陳永業自言上了寶貴一課。

■鄧樹榮(右)與彭子傑分享對 Art Tech 的看法。

■《第四夜》包含三個不同版本的結局。

科技成必須

VR × 敲擊樂
投身互動大冒險

享受現場演出的同時，觀眾跟隨樂團敲擊樂演奏所帶領的鏡頭一起遊歷場地；還能戴上 VR 眼鏡，來一場互動遊戲大冒險。遊戲與表演相結合，有趣之餘又能增長知識——這是由鑊敲擊樂團主辦的 VR 藝術項目《擊藝遊蹤：一場穿梭於虛擬與實境之旅》，為藝發局 Arts go Digital 資助項目。樂團由陳永業 (Gip) 於 2017 年創立，主力推廣本地敲擊樂發展。

Gip 表示，樂團過往未曾試過這種表演形式，萬事起頭難，疫情迫使演藝團體面對「digital」浪潮，向來注重現場演出的藝團難免感到手足無措。正如 Gip 以「半桶水」形容最初對「art」與「tech」結合的概念。樂團是演出「老手」，但卻又是科技「初哥」。「最初，我們都有研究如何結合兩者，我們看到當中部分項目是影片，但長時間觀看難免感到疲勞。我們希望在互動方面能做好一些，讓觀眾有更好的觀影體驗。」

項目製作了全港首個敲擊樂虛擬場地，是樂團與科技公司合作的成果，樂團負責藝術表演，科技公司則負責設計遊戲，使之成為一場虛擬實景之旅。過程中玩家會穿梭不同樓層，為遊戲主角尋找物件，觀看不同藝團的展覽。「我們最初的構想是，既然那層空間有兩萬平方米，那麼就逐個點拍攝。但 IT 公司堅持這行不通，他們分析，如果玩家迷路，就不願意繼續玩，必須快速告訴他們為何要去這裏，最後他們設計出每層都設立一個快捷鍵。我們也覺得這樣做才對。」Gip 說。

■觀眾戴上特製的眼鏡便能觀看 VR 作品。

劇場 × 遊戲
觀眾決定故事走向

最近，鄧樹榮戲劇工作室推出《第四夜》——一個結合劇場藝術和數碼遊戲的實驗作品，也是藝發局 Arts go Digital 的項目之一，由玩家決定主角的命運及故事的走向，模糊電影與遊戲之間的界線。由一個確診新冠肺炎的女演員出發，講述她因醫院床位爆滿，被迫留在家中等候入院的故事，過程圍繞她與家人、伴侶之間的互動。作品包含三個不同結局，每節長約 20 分鐘。

由過往主力舞台藝術，到今次製作包含戲劇、電影、遊戲三大元素，鄧樹榮形容是「膽粗粗的嘗試」。他表示：「我們向來並非製作遊戲，但也覺得頗有趣，既是遊戲，又能融合戲劇的創意，亦有互動部分。我覺得這是香港表演藝術界沒有想過做的形式，我們就試試。」於是，他便找來工作室董事、從事遊戲開發多年的彭子傑 (Gabriel) 攜手合作。

談到藝術與科技的發展，鄧樹榮認為兩者已結合多年，但若果要重提或者深化這個議題，定位與焦點定會與以往有別。他解釋，以往着眼如何利用科技元素令整個舞台表演更出色，或透過科技表達概念，舞台表演仍屬「主菜」。但由於科技發展一日千里，科技不再是「配菜」，而是成為必須包含的元素。

在遊戲開發領域工作多年，Gabriel 認為，「藝術」與「科技」兩個元素一向存在，至於兩者要如何結合，碰撞出新火花，則需要雙方互相了解及探索。「Art Tech 比較偏重技術層面，例如日本的 Teamlab，就較看重技術。但也有可應用到演出層面上的，可整合一些技術而產生新的表達方式，例如最基本的 projection，又或者如立體 screen。」Gabriel 認為，雙方合作將會有不少發展的空間，「能夠產生很多嶄新的表演方式。」

■透過 VR 眼鏡能看到樂團成員一邊演奏，一邊四處遊歷。視頻截圖

■觀眾的選擇可以左右劇情走向。