

# 當科技有溫度 虛實之間皆藝術



藝術，強調人文與人性；科技，總是與冰冷、無情掛鉤。其實自卓別靈主演的電影《摩登時代》開始，「科技會否帶走人性」之討論就喋喋不休，直至今日。很多藝術家對於科技懷抱一種天然的抵觸，卻因疫情被「逼上梁山」，為自救不得已轉至線上發展。回望這一年的香港文藝界，有人堅持線下展覽、哪怕人丁稀落也要面對面交流；也有人在互相隔離的雲端，借助技術，實現了跨越邊界的熱鬧與相聚。

大公報記者 徐小惠

位於上環的Soluna Fine Art畫廊今年在「限聚令」措施下，舉辦了韓國藝術家金永憲的香港首次個展「金剛山：電子鄉愁」。金氏喜歡用傳統的水墨畫工具，創作數位為主題的作品，古典與前衛之間的衝突，在作品內外皆可見。畫廊主理人李同恩面對疫情，依舊堅持傳統的現場展覽，「因為我認為線上看展容易分散注意力，難以悟得畫作真諦。」她始終相信，對於藝術作品而言，面對面的交流更加真摯也更加重要。

就在傳統藝廊掙扎求生之時，香港的多媒體創作公司「十下創作」（下稱：十下），「迎來創辦以來發展最好最快的一年」。十下的創辦人之一、九〇後港青黃庭堅（George）介紹道，公司上半年營業額同比增加80%，項目增加55%，合作的國家與地區亦成倍拓展。

採訪地點就約在十下公司的會議室。穿過新蒲崗林立的工廈，老舊的升降機裏彷彿能聽到年久失修的零件摩擦運轉的聲音，在這充滿「港式風情」的工廈森林的包夾中，來到十下門口。沒有想像中的金屬、電子等冷峻未來元素，十下工作室的風格溫馨而輕快：員工們或赤腳或穿着拖鞋，端着咖啡在辦公室中走動，木質的裝修風格，一切看起來自由、舒適、年輕。

## 「科技很想有人性」

長久以來，不斷有人將科技置於人性的對立面，認為其代表一種機械、重複的運動。若將科技放到歷史長河中，會發現其概念是不斷變化的。從石器時代，到農耕文明，到機器大生產，到如今的電子時代；從岩畫，到水墨，到電影，到新媒體藝術，藝術也在伴隨科技的進步不斷發展。「當初筆被發明以後，蘇格拉底說它會讓人們依賴記錄，而變得健忘。」George邊轉着手裏的筆，邊說道，「這就是藝術家對科技的看法。」城大創意媒體學院院長艾明宏（Richard William Allen）近來在展覽「藝術機器·過去／現在」中談及他所認為機械變成藝術的三種可能，即機器本身的古典美感；機器被賦予人文意義；機械成為藝術家的靈感，與藝術家建立聯繫。而這三種可能，並非今天電子時代所特有。任何時代，只要有人，科技都有成為藝術的可能。



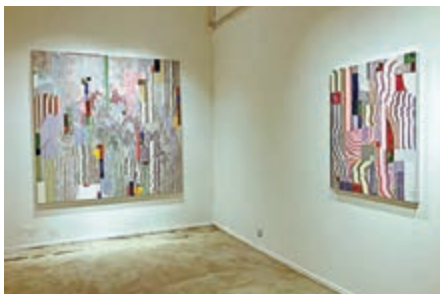
▲「十下創作」創辦人之一黃庭堅



▲「十下創作」為企業的「活動日野餐」設計的軟體



▲王鎮海裝置作品《動力電路》



▲疫情下，Soluna Fine Art畫廊舉辦「金剛山：電子鄉愁」展覽，堅持傳統的現場展出  
大公報記者徐小惠攝

「藝術和科技不是兩塊鐵板加在一起的，中間有大量的灰色地帶，有可能會誕生一個很有人性的科技。」George特別展示了十下的研究員王鎮海的裝置作品《動力電路》。作品通過大量的繼電器，組成一個重複、單調又冗雜的電路，以驅動某一物件。創作之初，王鎮海希望顯示一個現象：「電路可以多愚蠢地運作？」但隨著對作品的深入創作，在反覆調試電路的過程中，電路似乎漸漸

有了自己的人格與故事。這是一件用藝術賦予科技人性的作品。

「我認為科技走到這一步了，科技很想要有人性。而那也會成為人新的可能性。」看着工作室中或放鬆交談，或認真工作的同事們，George說，要對人有信心。「就像互聯網剛剛出現的時候，人們質疑我們的話語空間會否越來越自由。我覺得我只能相信積極的一面，相信我們總有面對問題的方向和方式。」

## 「藝術就是要好玩」

George的樂觀，令十下的作品也充滿關懷與人情味。疫情期間，他們為一家跨國企業的「活動日野餐」設計了一款互動軟體，員工，即玩家，通過軟體創建一個代表自己的人物，並操作這個人物在風格溫馨的「家園」中與其他同事聊天、視頻、休閒野餐。從技術角度而言，這個軟體的設計並不複雜，但貴在心思與創意，「現在大家線上開會的方法都很無聊。在這個COVID-19肆虐的年代，我們希望用新的渠道和方法來面對工作和生活。」對這個軟體設計的初衷，George解釋道。

對於George而言，藝術並非只是掛在牆上高高在上的一幅畫、一張相，也不是用各種複雜代碼、精密機械包裹的形而上的理念。在他看來，藝術就是要好玩；而好玩，意味着互動性和普適性。以他們此前幫助香港科學館做的一個與颱風有關的展品為例，過去關於颱風的展覽，最終常常以圖文資料靜態展示。George認為這樣不好玩。於是他們將展覽的主體設置為一張可供六人遊戲的桌子，並將桌子做成一個公園的俯視圖，颱風在這個「公園」中玩耍，有的在溜滑梯，有的在盪鞦韆，觀眾可以抓一個颱風過來，看看它是誰、來自哪裏、有何特點。

在George看來，科技本身是工具，藝術是看待這個世界的某種角度，「藝術+科技」是我們當前這個新媒體時代獨特的視角，「是於尋常中發現的非常的角度，將傳統的東西變成可互動的界面，他們所碰撞出的好玩度和衍生出看待事物的新角度，我認為是很藝術的。」

部分圖片由受訪者提供

## 【編者按】

一場突如其來並曠日持久的新冠肺炎疫情，令現實空間被安全距離打散，展覽、演出紛紛延期或取消，藝術科技在兵荒馬亂中走向大眾舞台。月前行政長官在2020年施政報告中提出大力推動藝術科技發展各項計劃措施。這一次香港可以抓住

潮流，躋身時代前列嗎？對此，新銳多媒體創作公司的創始人、實驗劇場的藝術總監、青年設計師、資深策展人以及從事相關研究的學者各有各的看法。《大公報》將通過一連三期的專題報導，展示不同界別人土面對藝術與科技融合的態度，並探討藝術科技的未來走向。

## 機器成為藝術的三種可能

1 機器本身具有一種古典的美感，即當前很多藝術作品中所涉及的「機械元素」。



艾普斯坦1913年的作品《鑽岩機》，以鑽岩機機角分明的身軀和焊工頭盔一樣的头，展現出機械的美感



2 當機器被賦予意義，即被用來表達人們的感覺、看法時，便成為媒介表達的一種工具，因而成為一種藝術。

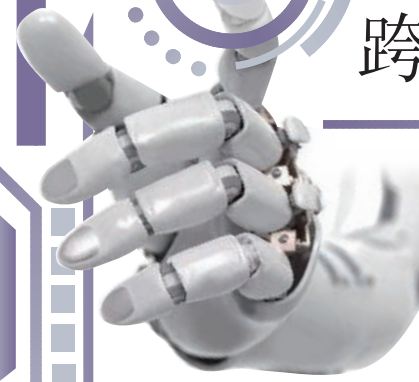
邵志飛與莎拉·肯德丁2020年擴增實境（AR）軟件應用《Safe House》。掃描儲物櫃上的病毒圖案，即可開鎖看到櫃中不斷重複運動的人，表現新冠肺炎疫情中的人們重複、機械而孤獨的生活狀態

3 機械自身可以作為一種靈感，與藝術家之間建立一種聯繫，比如藝術家利用機械的「可玩性」價值，或者「社會批判性」價值進行創作。



「十下創作」為某品牌快閃活動所設計的360度虛擬實景（VR）重型機車遊戲，將可玩性較強的用戶體驗與藝術布展、品牌宣傳相結合

## 跨界創作 技術現學



▶陳家俊的「魯布·戈德堡機器」《嘉年華》  
大公報記者徐小惠攝



藉着疫情中新媒體突飛猛進，「十下創作」發展飛速，但對於更多的、沒有新媒體基礎的藝術從業者而言，他們要何去何從？George的經歷也許能說明問題。

George並非藝術科班出身，也不是什麼「技術大神」，他畢業於新聞傳播類專業，之後三次創業，從城市農莊，到密室逃脫，再到「十下創作」，跨度可謂不小。「十下」初時從事短期展覽和品牌活動業務，後來拓展到博物館，再到室內裝潢、設計，不斷延伸。「其實很多東西，我們都是業餘的，但做得比專業的更好。」George說。

事實上，所謂藝術科技，那些用集成電路、電腦編程等技術創作的藝術作品，與用手機掃描畫畫、簡單槓桿原理創作的藝術作品，並無高低之分；另一方面，想法往往比技術更加重要，藝術科技因帶了

科技二字，看似高深，但在知識更易觸摸的互聯網時代，其在技術上對藝術家的要求並非很高。

以本地藝術家Joseph（陳家俊）為例。日前正在城大般哥展覽館舉行的「藝術機器·過去／現在」展覽中，Joseph帶來的當代「魯布·戈德堡機器」《嘉年華》，用滑輪、槓桿、彈珠等工具組成一個機械，觀眾可以追蹤彈珠的動態，欣賞它們穿越各種通道過程中的樂趣。看到這樣複雜精密的機械設計，恐怕很難想到作者本人並沒有機械等相關專業背景，「我覺得這都不是問題，現在互聯網這麼發達，想學什麼都能在網絡上學到的。」Joseph說。

相比較技術的限制，反而是心理的門檻更難跨越。「我們希望這個市場，乃至這個世界，不要那麼閉塞，要開放一點。」George說。

## 【多面睇】

## 各地Art Tech發展現狀

**撥款資助**  
1、數碼推廣計劃第二輪撥款資助：每宗1萬至25萬英鎊  
2、《未來觀眾挑戰資助計劃》：資助總額英鎊3300萬  
**落實方式**  
「數碼文化網絡」：供全英格蘭的專家互相分享經驗及知識的平台

**撥款資助**  
「文化原型計劃」：將1000億韓圓注入文化產業振興院，用以支持藝術科技的發展  
**落實方式**  
「一體校園」：定位為「智慧型網絡」，整合及連接大學、商界、研究機構及區域政府等主要支柱領域

**撥款資助**  
政府向「藝術及體育發展基金」、「創新及科技基金」、「電影發展基金」和「創意智優計劃」各個基金預留合共1億港元，以推動藝術科技發展  
**落實方式**  
成立跨政策局合作的專責小組

資料來源：團結香港基金、行政長官2020年施政報告