

沉浸式互動歌劇《拉娜》 歡迎來到未來世界!



●藝術與科技的結合，讓《拉娜》呈現出奇幻色彩。攝影：Kari Ylitalo

藝術與科技的融合將為未來的表演藝術帶來多少驚喜？香港藝術節與芬蘭國家歌劇院及芭蕾舞團聯合製作的沉浸式互動歌劇體驗《拉娜》，也許能為觀眾帶來新的角度。演出將於2022年2月登場，但一系列外展活動已經如火如荼地展開。記者趁機約來香港藝術節節目總監梁掌璋與高級外展經理李冠輝，一起聊聊這個融合了人工智能、虛擬實境、互動投影、360度全方位音效等最新技術的「非典型」歌劇，將為觀眾帶來什麼獨特體驗。

●文：香港文匯報記者 尉瑋
圖：香港藝術節提供



●香港藝術節節目總監梁掌璋



●香港藝術節高級外展經理李冠輝

2019年，「超凡歌劇」(Opera Beyond) 創意徵集計劃向全世界徵集融合歌劇與科技的新作計劃書，《拉娜》脫穎而出成為優勝作品。《拉娜》由著名古典指揮大師及作曲家埃薩-貝卡·沙羅倫 (Esa-Pekka Salonen)、戲劇構作寶拉·韋薩拉 (Paula Vesala)、音響設計師湯瑪斯·諾比奧 (Tuomas Norvio) 和藝術科技項目專家 Ekho Collective 公司共同創作。作品2020年8月於芬蘭首演，旋即獲得費朵拉獎 (FEDORA Digital Prize)。

該如何形容《拉娜》的觀賞體驗呢？在一個半圓球體空間中，人工智能、虛擬實境、互動投影、360度全方位音效及實時感應追蹤等多種技術被混合使用，參與者跟隨著女主角「拉娜」的引領與各種科技互動，從而與人工智能一起推動故事的發展。整個過程不能再簡單用「觀賞」來定義，每個參與者都成為創作者中的一員。

「音樂是人聲演唱，但不是現場的演唱，是錄音。每一把聲音去錄，再做不同的立體聲效果處理，錄音的效果也有科技的考量在其中。參加的人不是坐著的，而是自由移動。不同地方會聽到不同聲音，看到不同的東西。你進去的時候聲音也會被錄下，加上你在裏面的行動軌跡與其他人的行動軌跡，都會對作品產生影響，導致每次的感受和看到的畫面都不同。」香港藝術節高級外展經理李冠輝形容，《拉娜》的故事就是講AI和人的關係，那AI和人相處是怎樣的呢？現場的參與者完全能切身體會到。」

數碼式沉浸體驗

沒有舞台，沒有現場歌唱，沒有龐大的布景，沒有合唱團……與傳統歌劇截然不同，《拉娜》帶來的就是數碼化的沉浸式空間。「就是一個未來的世界。」香港藝術節節目總監梁掌璋這樣說。

她回憶道，2011年香港藝術節曾展出互動裝置作品《巴赫音樂的立體視覺世界》，藉助電腦軟件將巴赫創作樂章的過程直觀表現為視覺形象，隨機選出的一個個3D圖形不斷變幻組成動態結構。將聲音視覺化為建築模塊的變化，「當時很新，現在3D已經是大家非常熟悉的技術了。」

到了《拉娜》，更如同打開通往未來的大門，也讓人窺到未來歌劇的可能形態。「歌劇由舊時代到今天已經有多方面的發展，有好多意想不到的變化，例如有些歌劇有味道，有些特別將一個傳統題材變成很科幻，歌劇的世界經歷了很大的變化。而現在，整個人類的環境都在經歷劇變。氣候的轉變、科技的轉變，到新冠的流行。人和

人的距離、人和環境的關係、人和機器的關係，都成為我們整個社會中的議題。《拉娜》在「超凡歌劇」中脫穎而出，而這個計劃很讓我們看到歌劇的趨勢或者未來。」

在梁掌璋看來，歌劇是「整體劇場」(Total Theatre)，而《拉娜》則把這一概念拋到現代科技的世界中。「而怎麼帶你進入？這是它的出發點。」她說，「它製作出一個虛擬的延伸的環境，在這個球體劇場中，觀眾和演出者之間的距離被消弭了，錄好的聲音自動成為了演出的參與者……這完全是一個設計的環境，而人工智能被擺入了這個設計中。」

觀眾加入創作

演出融入多種科技元素，背後少不了精密複雜的設計工程。而對觀眾而言，最好奇的也許是：「人工智能可以做到多『活』呢？」

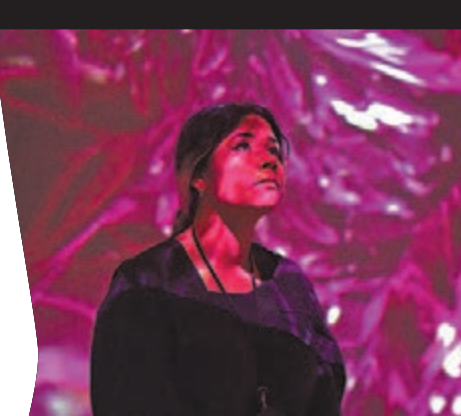
在梁掌璋看來，《拉娜》最為特別的，是它對群體行為軌跡的捕捉，以及與群體智慧的智能互動。「不是去控制那堆人，而是每個進入其中的個體都有不同的情感、經驗、思想，而聲音竟然就會有不同的表現。」A很靜態，可能謹慎地冷靜觀察；而B很活躍，就會周圍探索。這些多元的行為模式匯集其中，竟成為一種集體創作，推動歌劇的走向。「所以每次不同的群體進去，看到的作品是不同的。」

疫情之下，讓人重新思索人與人的關係、人與群體的關係。而《拉娜》所產生的小群體的「共振」也許會為參與者帶來全新的想像空間。「如同是將現實中我們面對的很受限的環境和生活狀態，去擴張到一個理想的王國中。」這個《拉娜》，就是一個共同的力場，大家共存在這個創作的結果中。

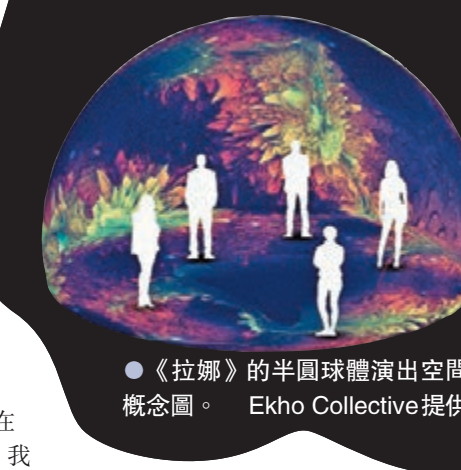
「這也讓我們去想，我作為一個『素人』，是否也可以成為一個創作者，一個藝術家？」梁掌璋說，「這是非常有趣的問題。那種參與的經驗打破了固有界限，是否也是成就了某種平等？把大家放在某個空間中，去實現共同創作。從這個角度，我們可以再去思考表演藝術的未來。」



●《拉娜》結合人工智能、虛擬實境、互動投影、360度全方位音效及實時感應追蹤多種技術，打造沉浸式互動歌劇體驗。攝影：Kari Ylitalo



●在《拉娜》中，觀眾可以自選觀賞視角。攝影：Kari Ylitalo



●《拉娜》的半圓球體演出空間概念圖。Ekho Collective提供

做 Arts Tech 不能如沙上畫畫

藝術科技 (Arts Tech) 現時是城中熱話，問梁掌璋如何看本地藝術科技的發展？「我不喜歡大家從眾。」她坦言，「好像有一點 tech，又有一點 arts 就是 arts tech，甚至就可以去申請 funding，這是很自我欺騙的做法，是沒有學習的過程的。」

她說，《拉娜》的策劃讓整個團隊都學到了很多東西，「例如原來設計師有那麼多不同的分類，在技術的設計裏面也分了那麼多不同的範疇，聲響的技術、環境的技術、人工智能的技術……而在人工智能中又再

分了很多不同的專門效果的设计師。在藝術科技上，真的想要有成就，不是喊一個口號就行，要真的能夠去學習和積累經驗。」

透過《拉娜》，梁掌璋希望與大家分享一個前沿的藝術作品外，也能把藝術科技的精髓和專業性呈現出來。「而不是一時政府說與這樣東西就流行一輪，幾年後又變成另外一個潮流，整個事情又沒有了，像在沙地上畫畫，這個沒意思。」

如何學習與積累？「我們在外展和教育方面，要種上很多種子，種深些。」

感受藝術科技 推動跨科學習

作為2022年香港藝術節的重磅策劃之一，《拉娜》的特別之處也在於，它不是一個一次性的演出活動，而是伴隨著長達全年的外展和教育活動。主辦方希望以這一演出為切口，讓年輕人離 Arts Tech 更近一些。

藝術科技，本質上是跨界融合，與現行流行的 STEAM 教學密切相關。「我們現在總說藝術科技，在教育上提倡 STEAM，其實真正強調的應該是跨學科的學習方法。」香港藝術節高級外展經理李冠輝說，現時學校推廣 STEAM，有時仍陷入不少誤區，例如讓一個老師跨多科教學，實則反而是違背了 STEAM 的精神。「如同《拉娜》，其創作背後不同專長的各團隊合作的結果。學校要去推 STEAM 也要從這方面去思考。如果一個老師只是教 science 的，你硬是叫他去教 STEAM，他不懂藝術的嘛，怎麼教？要做的應該是跨科混合。不是一個老師教完所有的，而是一個 team 來做，大家有不同的專長，一起合作去做一件事情出來。」

他介紹道，伴隨《拉娜》所設計的一系列教育活動主要有兩個側重點，一是向參與者釐清藝術與科技的平衡關係，「《拉娜》就是比較好的例子，不只是展現 VR 效果和聲響效果，而是藝術家有想要分享的中心思想，而



●新媒體藝術家林欣傑在與教師們分享。

觀眾真的在作品中感受到並參與其中。科技手段與藝術思想是平衡的。」另一個則是抓住年輕人對科技的興趣，由此切入吸引他們多些認識藝術與歌劇。

早前，主辦方舉辦了面向中學生及大專生參與的「藝術科技創作比賽」，現已截止報名並進入篩選環節。而在專為老師及教育界人士舉辦的「藝術教育教師研討會」中，來自不同藝術範疇的四名導師——林欣傑、梁智軒、李俊亮及黃素蘭分別與老師們探討了藝術如何與科技融合，並在學校進行有效的跨學科實踐。

「創作比賽的報名結果讓我們很鼓舞。大專生自己組隊，甚至不同學校一起組隊來參加。到9月尾，作品篩選以後會有一系列的訓練，就着參賽者的計劃書來教他們如何把概念變成實物。而在教師研討會中，我們則和老師分享了怎麼緊扣藝術和科技，概念上怎麼把它們擺在一起——並不是美化科技就叫做藝術科技。我們也明白實際上學校做起來會有很多限制，所以在工作坊中，也介紹一些實用性工具，讓老師可以帶去學校給學生使用。」

李冠輝介紹，未來的系列活動還包括《拉娜》的到校演前工作坊、以及明年演出期間的體驗和教育導賞等，希望種下更多「種子」。

《賽馬會音樂能量計劃》壓軸音樂會

展現基層學童蛻變 以「音樂共融」傳遞正能量

香港文匯報訊 香港弦樂團於8月1日下午在香港文化中心大劇院，舉行了《賽馬會音樂能量計劃》壓軸音樂會，展示學員的學習成果。立法會主席梁君彥、中央人民政府駐香港特別行政區聯絡辦公室宣傳文體部副部長王凱波、香港賽馬會慈善及社區事務執行總監張亮等共同出席了音樂會，見證學員的六年蛻變。

自2015年開始，香港弦樂團先後兩次獲香港賽馬會慈善信託基金捐助，推行《賽馬會音樂能量計劃》。計劃主要着眼三大各具特色的音樂表演及教育項目，包括提升學員演奏技巧及音樂造詣的《弦光展現》音樂訓練計劃；融合不同藝術形式、走進社區演出的《美樂共賞》社區音樂會系列及讓弱勢社群亦能欣賞古典音樂之美的《全為愛》音樂會系列。六年來計劃通過演出及分享讓13.7萬人次受惠。

《賽馬會音樂能量計劃》壓軸音樂會透過各項精彩的樂曲演出，展現基層學童六年來的蛻變。由基層學員組成的《弦光展現》樂團，傾力演奏多首知名電影名曲，其中包括迪士尼電影《阿拉丁》主題曲《A Whole New World》、電影《千與千尋》片尾曲《永遠同在》以及電影《綠野仙踪》配樂《Over the

rainbow》等，以耳熟能詳的樂韻與觀眾共享學成之喜悅。音樂會上，《賽馬會音樂能量計劃》發起人、香港弦樂團創辦人及藝術總監姚珏聯同香港弦樂團樂手與基層學員同演奏了《胡桃夾子》組曲；輪椅使用者鄧卓謙則以鋼琴演出樂曲《Over the rainbow》及《The Nutcracker Suite》，現身說法演繹自強不息的勵志故事。而在壓軸演出中，著名音樂指揮家趙增熹指揮，姚珏與鄧卓謙結合香港流行音樂元素，聯同約200人一起演繹了2000年代的流行曲《我的驕傲》，將音樂會推上高潮。至此，音樂會不僅展示了基層學童因着藝術的熏陶而獲得人生能量，也帶出「共融」訊息，希望來自不同背景的人士都能夠團結共融，於疫情後一同重新出發。



●《賽馬會音樂能量計劃》壓軸音樂會日前舉行。



●(左起)香港弦樂團創辦人及藝術總監姚珏、立法會主席梁君彥、香港弦樂團主席陳永祺、香港賽馬會慈善及社區事務執行總監張亮及香港弦樂團董事局成員蔡黃玲玲

香港賽馬會慈善及社區事務執行總監張亮表示，馬會一直以來推動藝術共融，透過支持各類藝術文化教育項目，開發下一代的潛能，充實青年人的的人生。而發起《賽馬會音樂能量計劃》的姚珏則表示，希望通過藝術與音樂將歡樂和正能量帶給香港社會，希望能從人們的孩童時期已將音樂的美好帶給他們，教育他們的心靈向好、向正面發展，才能與他們一起建立起正面的價值觀和人生觀。「而且，我認為音樂應該是社會共享的事情，通過《賽馬會音樂能量計劃》，我們一直致力將以往人們感覺很『高高在上』的古典音樂，推動到社會的基層，讓基層的孩子也能感受到音樂的美好。在這次計劃中，我們看到了很多學員們在參與學習後，對學習的態度、學業的成績乃至自己的方向也有改變和進步，更連學員們的父母、同學以及身邊的朋友們都受到正面的影響，足證計劃對社會的貢獻是巨大的，真正正的造福社會。」

周末好去處

彼思動畫的科學秘密

1995年，全球首部全電腦動畫製作的電影《反斗奇兵》上映。自此，彼思動畫製作室不斷創作多部具突破性的電影。究竟美術人員和電腦科學家如何互相合作，一起以創造力與想像力，結合藝術和電腦科技來建立說故事的新形式？

「彼思動畫的科學秘密」展覽由波士頓科學博物館與彼思動畫製作室共同策劃製作，帶你探索神秘的電影製作過程，讓你從嶄新的角度認識彼思動畫的製作流程，以及這些電影如何巧妙地融合科學、技術、工程、美術和數學 (STEAM) 概念，創造出你在銀幕上欣賞到的生動角色和逼真場面。

展覽展出50多組有趣和吸引的互動展品、實物模型及錄像節目，分為八個組別，分別介紹彼思動畫製作的技術程

序。展覽除了資訊豐富和富啟發性的影片之外，還包括多項電腦及實體互動展品，讓你恍如身歷其境深入了解每個幕後程序，體驗製作流程中的不同崗位。例如在建構模型區，你可嘗試根據美術師的草圖來創建出一個數碼雕塑模型。

建立骨架結構區的展品探討虛擬骨骼的基本概念，並展示動畫師如何幫角色擺出不同的姿勢。在布景與攝影區中，你將學到如何控制攝影機，以模擬出《蟲蟲特工隊》裏昆蟲眼中的世界。另外，不要錯過與你最喜愛的彼思電影角色，包括巴斯光年、多莉等，合照留念！

日期：即日起至12月1日
地點：香港科學館地下展覽廳

大細路劇團與你網上見 《多士妹與小飛俠的奇幻旅程》

國際綜藝合家歡2021推出多個網上節目，其中大細路劇團帶來四集《多士妹與小飛俠的奇幻旅程》。渴望變成大人的多士妹和拒絕長大的小飛俠雙雙投進立體書中，展開夢幻冒險之旅！途中結識美人魚、迷失小孩、鱷魚先生等人，殊不知鐵鉤船長圖謀把二人困在書

中，誓要打败小飛俠……在每集故事後的工作坊，多士妹也會與小朋友一起動手、唱唱歌！

片長：每集約15分鐘
觀看演出：https://www.hkiac.gov.hk/2021/tc/online_ppt.html