照亮Art Tech前路（二）

「藝術科技」（Art Tech）一詞去年首次出現於施政報告之中，引發各界議論。前有來自官方言論「創新科技的文化中心，會進一步提升香港在國際藝壇的地位」，盛讚Art Tech在港大有可為；後有業界直指「本地人才豐富，唯硬件配套與投資欠奉」，在供給與需求的落差之中表達訴求。話題展開半年有餘，採用最新技術和設備的東九龍文化中心正如火如荼建設中，亞洲首個大型Art Tech體驗展Digital Art Fair Asia（DAFA）亦即將於9月30日登陸香港，時至今日，Art Tech在香港的發展狀況究竟如何？香港文匯報記者訪問了部分業界人士，涵蓋戲劇、音樂、舞蹈等多個領域，聽他們對Art Tech各抒己見，共同為Art Tech在港發展釐清方向。

Art Tech怎麼做？跨科融合技藝合一

Art Tech怎麼做？如果只將其理解為藝術與科技元素的拼貼，不啻於墮入一大誤區。科技正極大改變人類世界甚至文明的進程，而對表演藝術而言，亦將帶來深刻的變革。VR、AR、全息影像、動態捕捉、聲景設計……最新的科技與藝術相融，其終點並非打造奇觀式舞台，而是可能完全顛覆藝術的傳統定義。在這一令人興奮又惶惶的過程中，藝術家如何融合科技進行創作，又如何反思科技與藝術之間的關係？

●採訪：香港文匯報記者 尉瑋、朱慧恩、張岳悅
部分圖片由「更新視野」提供

●《空氣頌》引人探索香港公園的霍士傑溫室。

◀《空氣頌》運用全像投影，讓丹麥的「聲音劇場」樂團與香港兒童合唱團同台演唱。

微觀點 Art Tech還是Tech Art?

在融合藝術與科技進行創作時，藝術家難以迴避的難題是，如何在融入科技的同時，又不會讓科技喧賓奪主。貝臻雅對科技的運用持開放態度，在他看來，透過科技的實驗，嶄新的藝術體驗將成為可能。未來，傳統的劇院都有可能消亡，藝術可以發生在各種空間，「演出現場」將被全新定義。

而李偉能則進一步引申思考，對他而言，不論加入科技元素與否，藝術創作的終極意義是：能夠彰顯人性，與人類連結。「Art Tech的指向性是什麼呢？當我們用到這個詞語時，期待的又是什麼呢？對我來說，重要的是和人類，或者人性的連接，這才是藝術的核心。很多裝置或者技術都很非人性，如何在當中找到與人的扣連，於我而言是重要的。」李偉能認為，若果純粹用「tech」以圖營造某種效果，那很容易淪為純粹吸引觀眾眼球的獵奇式手段，卻欠缺藝術內涵。他說：「技術是一種手段，一種工具，重點不是彰顯它有多先進，而是它和我們的關係。」至於馬師雅則在思考：「那究竟Art Tech與Tech Art有分別嗎？若是後者，則是在technical的世界中有藝術，更側重在技術上不斷創新。」而對於前者，她與李偉能看法一致：「最重要是有內容，而非單純地追求技術。」

●貝臻雅（Eugene Birman）受訪者提供

●《空氣頌》中，透過在氣流與煙霧的投影，「聲音劇場」樂團得以在港亮相。

康文署2020年的「更新視野」藝術節，曾帶來令人耳目一新的《空氣頌》。作品由浸會大學音樂系助理教授貝臻雅（Eugene Birman）及視覺藝術院助理教授伍韶勁擔任藝術總監，是浸大跨學科合作研究項目「Space to Breathe」的成果。演出在香港首演後，將繼續發展，並於2023年登陸曼徹斯特藝術節。

作曲融入大數據

《空氣頌》嘗試將科學數據轉化為藝術創作，將音樂與計算機科學融合在一起。透過浸會大學的創造性智能實驗室，貝臻雅與計算機科學系副教授陳黎合作，收集社交媒體上有關香港和內地空氣污染的評論，再進行大數據分析，並將研究成果融入《空氣頌》的歌詞中。作曲也融入了演算法，讓觀眾可以「聽」到空氣污染程度的變化。

「在整合大數據的過程中，我們想做的是，當2023年我們將此作品帶到曼徹斯特時，當導入曼徹斯特的相關數據，會產生不同的波動，而這些會影響音樂的變化。」貝臻雅解釋道，雖然音樂不是用數據直接寫成，但是會帶來直觀的感受，簡單來說，城市污染越嚴重，音樂聽起來也會「越污染」——越凝滯、越嘈雜。

而因為新冠肺炎的影響，《空氣頌》在香港首演時，融入了更多科技的元素，未能來港的丹麥「聲音劇場」樂團就透過全像投影技術得以與香港兒童合唱團隔空同台演出。加上伍韶勁所設計的光影及多媒體裝置，觀眾穿梭在香港公園的霍士傑溫室中，得到沉浸式體驗。

「最初我們由音樂創作想到科技的運用，但是最後其實是科技讓我們的音樂得以演出。」貝臻雅說。

跨學科研究是關鍵

關於藝術與科技的討論由來已久，但貝臻雅認為，現今不論是在學術上抑或演出實踐中，真正將二者進行整合的嘗試並不多見。「要不就是一個科技的演出有着音樂的一面，又或是一個音樂的演出，只是某方面諮詢了計算機科學的相關人士。」

《空氣頌》作為一次創作實驗，其關鍵正在於跨學科研究的深入，而非只是二者元素的並置與拼貼。這其實也是Art Tech未來發展的要義所在。貝臻雅慨歎在《空氣頌》的創作中深深感受到跨學科融合所帶來的挑戰：「部分是因為藝術家並沒有統計學的訓練。我有的，因為我有一個經濟學學位。但儘管如此，當我去接觸計算機科學時，所看到的也只是最皮毛的一層。」也正因如此，Art Tech的發展並不指望一個藝術家成為跨學科全才，而是強調不同界別創作者的深入合作。同樣的邏輯延展到相關的教育領域，在與Art Tech息息相關的STEAM教育中，現今的參與者也容易墮入一個誤區——讓某科老師跨多科教學，所謂雜糅各學科元素，卻正正錯置了STEAM的真意——跨科融合更多意味着不同專長的人互相碰撞融合的團隊合作。

拋歷史包袱 擁抱新科技

貝臻雅認為，藝術與科技其實一直相連，「在音樂的歷史上，科技從未缺席。」但如何對待科技，如何運用科技，卻可能為藝術帶來不同結果。

他以歌劇發展為例，犀利指出當代歌劇藝術發展的荒謬之處，在於大多人並沒有真正對最新的科技敞開心扉，而是孜孜不倦地重訪歷史舊作。「問題是，到了二十世紀，特別在西方，後來也影響到東方，我們不是對新技術、新表演感興趣，而是特別感興趣去表演十九世紀的舊演出。100年前可沒有人去歌劇院看舊演出，大家都是看最新的作品，就像去電影院。」他說，「很多人在討論藝術科技，但是很少人真正有意義地去做，部分是因為，對於主流歌劇院來說，它們的生意大部分來源於重演十九世紀的作品，所以他們雖然會運用科技，但其實經常抗拒使用真的會改變觀眾體驗的技術，因為觀眾本身也不願意，或者他們以為自己不需要。」

而香港的機遇正在於沒有這種「根深蒂固」。「香港非常幸運的是沒有歌劇院！」貝臻雅打趣地說，傳統的歌劇院本身就建基於十九世紀的觀賞理念，香港沒有歷史的包袱，更有可能在當下結合最新科技，來探索所謂未來歌劇的可能樣貌。而在《空氣頌》的創作過程中，他亦體察到，康文署等政府文化機構中不乏對藝術科技抱持極大開放態度及想像力的官員與領袖，這在未來都將成為助力。

「憑藉香港的資源、公共空間、連接中國內地的獨特市場地位，香港可以在藝術科技的探索上走得更遠。」

立足香港 打造國際作品

要在本地發展藝術科技，貝臻雅認為最重要是打造環境讓人們可以盡情嘗試。他提到自己正思考如何由消費性電子科技(Consumer Technology)入手去尋求突破。「在地鐵上你會看到，大家手機不離手。我很好奇，這種技術如何可以為藝術所用。例如，當很多人一起去捉Pokémon的時候，難道不就像一件裝置藝術，又或是一個行為藝術？現在還沒有人在音樂產業、歌劇領域來發展這塊，我覺得非常有趣，未來如果可以在藝術中運用這種技術，會有很多可能。」

藝術科技的發展離不開政府的支持，貝臻雅則認為，與其討論政府應該做什麼，不如首先釐清政府不應該做什麼。「首先，不要從外國引入與香港無關的演出。」他毫不客氣地說，「這個毫無意義，雖然我們一直是這麼做的，但是坦白說，從來沒有引入真正的好東西。而對香港人來說，我與這些節目的聯結又是什麼呢？」他認為，政府應該支持本地藝術家在藝術科技方面大力探索，以香港為中心輸出作品。「應該支持香港藝術家去做國際製作，以香港為中心，在這裏產生，在這裏資助，而又加入國際的支持與參與。作品首先在這裏發生，再輸出去外面。」

他更表示，在藝術科技的發展中，尤為重要的是政府牽頭將藝術家與科技公司相連接，「這些科技公司，例如從華為到小米，政府牽頭去合作，我們可以一起來發展一些東西。例如，我們可以探索消費性科技與藝術融合的產品。現今的狀況是，我們雖然開發各種Apps，但並沒有改變人們體驗藝術方式的Apps，這一塊仍然空白。在香港，聯結大灣區的資源，我們有很多的潛力去做。」

▲香港兒童合唱團穿梭在夜晚的溫室中進行表演。

◀香港兒童合唱團在溫室中穿梭頌唱。

體驗動態捕捉 科技反而限制可能？

受到疫情影響，2020更新視野藝術節的節目之一《威尼斯石頭記》由原本的現場演出搬到網絡上，把觀眾由實體劇院帶至虛擬實境。參與是次演出的，包括兩位本地舞者李偉能及馬師雅，兩人借助動態捕捉（motion capture）的技術，演繹主角之一馬可孛羅。

在動態捕捉的過程中，兩人身穿黏滿感應波波的緊身衣，透過Zoom與英國團隊進行溝通，跟隨他們的指導，學習當中的動作，並進行緊密排練。李偉能憶述，雖然整套動作僅長兩分鐘，但由於過程中兩人需要逐個動作排練，一舉手一投足均講求細緻，故可謂既緊湊，也相當疲累。他分享道：「排練過程中，城大的團隊在旁邊提供技術支援，他們比較關注的包括捕捉的次數、（拍攝）是否清楚等。我們全身貼着反光波波，類似在一個限定的框裏做動作，讓他們360度進行捕捉。」首次以Zoom進行排練，馬師雅認為最大的挑戰是如何「走pattern」，學習動作倒不是太困難。「學習動作的時候，其實想像不倒最後的結果是如何，呈現在作品中又是怎樣，但當真正進行動態捕捉的那天，看到屏幕上自己被捕捉出來的線條或者形態，就開始有少許概念。」她說。

與觀眾關係值得再探索

兩人由以往在實體場地面向觀眾演出，到今次置身於一個虛擬空間中，這次結合VR技術、與過往與別不同的演出經驗，縱然是嶄新的嘗試，但倒也引發了兩人對科技與藝術相結合的一些思考。馬師雅有感，這些技術的應用，會不會反而限制了作品更多的可能性？她說：「我們所做的動作就只是這些動作，但在VR這高科技應用中，是否可有更多的可能性，而非只有我們所做的簡單動作？」而李偉能所思考的，更多則是對添加科技元素後的作品與觀眾之間的關係。「雖然今次用上了VR，讓你被環境包圍，但總體來說，你仍是一個被動的觀眾。像今次做的動態捕捉，和觀眾就沒有很大關係，和我在一個鏡框式的舞台上跳舞不會有太大分別。」他續指：「從一個實體作品變成一個網上作品，如何建構視覺，這都需要時間。是否重新在問作品和觀眾的關係呢？我覺得可以繼續探索。」

●馬師雅（左）與李偉能參與動態捕捉。

●馬師雅
攝影：Lee Wai Leung

●李偉能
攝影：Steve Li