

楊沛鏗創作中的香港情懷

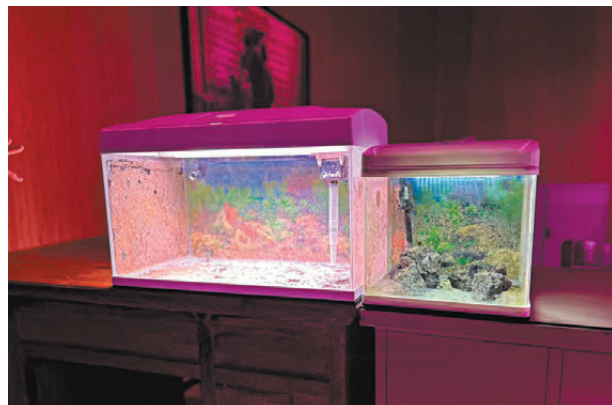
以生命容器 映照人與生態



●《永不足夠食婪池（施工中）》暫不運作。



●《秒愛之門》狀似水族店內掛塑膠水袋的陳設。



●楊沛鏗作品《水泡情人們》



●藝術家楊沛鏗（左）與策展人周宛鈞。



●楊沛鏗介紹《財源滾滾泉》創作立意。

在去年於威尼斯舉辦的「楊沛鏗：雙附院，香港在威尼斯」中，藝術家楊沛鏗藉「依附」的觀念探索情感、慾望和權力關係。而在是次「楊沛鏗：別離庭」M+回應展中，這位藝術家的裝置作品繼續透過「別離」的概念，探索人類與水生生態系統之間的關係，展現了他對植物生態和園藝的濃厚興趣。

引觀眾面對不捨情緒

楊沛鏗常在混合媒體作品中布置物件、照片、動物和植物，表述對人造自然的看法。這位藝術家於香港成長和生活，習慣從身邊探尋創作靈感，例如水族店、父親經營的海鮮酒家、公共空間的噴泉、風水擺設，以及童年養的幾尾小魚。在「楊沛鏗：別離庭」個展中，他精心建構無魚的水族世界，隱喻支配生活的社會體制。

楊沛鏗介紹道：「在構思中文名的時候，感覺比英文更加貼切，《別離庭》其實是含有戀戀不捨的意思的。我自己的家人是開海鮮酒家的，我從小就會在海鮮池旁邊打發時間。而到中學的時

候，我就開始有了自己的魚缸，這件事情很影響我的創作，或者說看世界的方式。」

「希望觀眾可以慢下來，好好去想下面對將要離開的東西，應該如何去面對。」他說。

本次展覽由周宛鈞策劃，第一部分被粉光籠罩，猶如一間被棄置的水族店。在作品《（不是真的）逃避洞》中，魚缸中乾涸的水藻和水痕帶來蕭瑟之感。走進作品的觀眾倒映於牆上的鏡子中，化身為魚、顧客或賣家，成為場景的一部分。第一部分還有一處奇妙設置，那便是添加了阻攔進入的藍色鎖鏈，觀眾可在外觀賞當中的展品，猶如日常在海鮮酒家或是水族店因為不許進入而更為好奇的「禁區」。

層架的後方有另一組孤零零的水族箱，名為《小小安逸龍捲風（颶風過後）》。其複雜的濾水系統為魚提供生存所需的精密調控環境。可是，這裏脆弱的人工生態系統已遭損壞，告誡我們疏忽所造成的後果。

房間中的其他作品代表了反抗和不屈的力量。《小氣情人（香港）》有從威尼斯展覽場地的牆

藝術家楊沛鏗生於廣

東，長於香港，他的個展「楊沛鏗：

雙附院，香港在威尼斯」去年代表香港參

加第六十屆威尼斯視藝雙年展外圍展，這也是

M+與藝發局第六度攜手參與此國際藝壇盛事。本

月，展覽以全新布局移師M+「包庇麗、渡仲一郎

展廳」，名為「楊沛鏗：別離庭」。所展裝置作品

探索「人類與水生」生態系統的關係，並着眼於

當代社會中的情感疏離和權力關係。展期直至

10月12日。

●採、攝：

香港文匯報記者 胡茜

噴泉作品停滯於時空中

展覽第二部分猶如一個威尼斯的庭院，庭院中布滿奇特的紀念碑和細節，邀請觀眾坐下來休息和沉思。中央的《永不足夠食婪池（施工中）》是一座用木板圍起的噴泉。儘管噴泉在威尼斯曾運作正常，採用威尼斯大運河的水，但如今已失去功能，不再有水，停滯於時空之中。

《秒愛之門》狀似水族店內掛塑膠水袋的陳設，此無魚水族店顛覆了把新寵物帶回家的興奮心情。楊沛鏗於此房間以攝影作品《沉思池》和由四件雕塑組成的《已盡力先生》，呈現正在凋謝的蓮花主題。蓮花即使在最為惡劣的環境中仍能生長，令人聯想腐朽與重生的循環。

最後走進明亮通透的展覽大廳，以染色白水晶、加工粉晶、玻璃、黃金治癒者水晶構成的《財源滾滾泉》，在透明缸中帶來一種獨特的「財源滾滾」感。楊沛鏗說道：「大家見到黃色的球狀物品都通常認為是祈求財富的黃金，但實際上這個作品裏並沒有一個是黃金，這是大家一貫以來的誤解。」

周宛鈞表示：「這個展覽在沉靜中蘊含力量，並且來得正合時宜。在《別離庭》中，魚缸成為了缺失的象徵，令人難以忘懷，想到當系統崩潰或關懷照顧不復見後所遺留的痕跡。然而在這些空蕩蕩的容器中，生命的痕跡依然存在——提醒觀眾即使在別離的時刻，我們仍然渴望聯繫。」

黃雅珊反思當今科技創作 以螞蟻群落呼應一體概念

●藝術家將展場打造成恍似螞蟻巢穴的沉浸式空間。



德薩畫廊正呈獻駐香港藝術家黃雅珊於畫廊舉辦的首場個展「1」。藝術家將展場打造成恍似螞蟻巢穴的沉浸式空間，展出多個於今年創作的機械聲音裝置、一系列動態雕塑、互動三維電子遊戲、二維視覺小說遊戲，以及混合媒介等作品。藝術家以螞蟻群落為範例，探索「一體」的存在概念。展覽亦在當代泛神論的脈絡下思考科技泛靈論（Techno-animism），並假設所有的意識單元皆屬統一共同體。展期直至7月26日。

依本能運作，螞蟻成為一體且自我組織的系統。不同的哲學理念也提出相似觀點，以看待宇宙及其包含的一切，無論以神性、宇宙和諧，亦或單純的自然秩序自居，所有生物皆被視為統一整體的一部分。在此框架下，黃雅珊探問：若所有物件都有靈魂，那科技產物是否也同樣？若我們都認可科技泛靈論，那該如何於這相互聯繫的系統中協作？

藝術家的視覺小說遊戲《Antigora》展開了一段虛擬螞蟻宗教之旅，透過文字敘述和玩家互動引發的靜態插圖，逐步啟示螞蟻的教義。遊戲由一系列直覺式產出的人工智能圖像組成，其中訴說的神話與故事由Chat GPT及藝術家共同構作。螞蟻

中的螞蟻如同身體中的各個細胞，共享一體內的意識，玩家如同遊戲中的意識，透過不斷轉換角色，串連遊戲內的各種經驗。隨著玩家經歷不同章節中相互依存的故事，更宏觀的畫面會逐漸顯現。

《Ant Mill》是以第一人稱視角進行的互動電子遊戲，玩家可在不同房間中遊走，每個房間佈滿由Meshy AI生成的超現實三維模型。作品名稱源於一個自然現象：當螞蟻與主要覓食隊伍分離並失去訊息軌跡時，牠們便開始互相追隨，形成不斷迴旋的圓圈，最終多力竭而亡。在遊戲中，玩家可進出各種門和隧道，通往看似不同的地方。當選擇與行動的錯覺並置遊戲中的封閉循環及非真實環境，玩家或會深陷其中、有所思忖。

聲音裝置《Chant》以鈴聲喚醒靈性。以髮辮串連的黃銅鈴懸掛於天花板，猶如古文明製作的原始樂器。每條髮辮懸掛在搖擺裝置上，裝置會按特定的時間間隔編程而移動；每當銅鈴被搖動，便會叮嚀作響。黃雅珊從儀式中常有的聲音汲取靈感，將作品塑造成其虛擬宗教中的聖物或圖騰。她將頭髮視為身體與靈魂之延伸，形似蟻卵的銅鈴則象徵新生命，是生命賜予者之延伸。



●《Still II》2025



●《Ant mill》3D 電子遊戲



●《Embryos》2025

《Still》是由三件雕塑組成的系列作品，形狀如蟻丘，由一列列轉動的時鐘指針組成。藝術家從動物的視角重新思考「時間」這一人造概念對其他生物而言的無關性。通過移除時鐘的刻度盤，藝術家將時間結構化為無限循環，其中，個人的感官體驗成為唯一通用的測量單位。

混合媒介作品《Embryos》由黏土和人工智能生成的胚胎圖像密集拼貼而成。創作過程中，藝術家將人工智能比作蟻群中的蟻后。蟻后產出所有螞蟻，是唯一的生命來源，藉而孕育並維持這超級有機體。黃雅珊將人工智能塑造成數十個數位嬰兒的母親，暗指科技在當今時代的創造手段中成為日益重要的角色。作品更闡明了蟻后與人工智能的另一相似之處，即兩者都由其後代提供服務和養分——前者以食物，後者則以內容和數據。它在創造的同時亦獲得滋養，最終形成一個由自主生產所驅動和延續的反饋循環。

●文：香港文匯報記者 雨竹
圖：主辦方供圖



●雍生表示指掌畫技藝有數百年歷史。

香港特區政府積極推動非物質文化遺產的保護與傳承，今年舉辦首屆「香港非遺月」，其中，文化交流項目「根與魂——物華天寶 非常客家：江西省非物質文化遺產展演」正在中央圖書館地下展覽館舉行，展期直至7月1日。

展覽分「客韻流芳」「天工開物」「茶香韻鄰」及「書香墨韻」四大展區，包含圖文和視像，介紹近40項江西省非遺項目，當中重點包括贛南客家擂茶製作技藝等3項列入聯合國教科文組織《人類非遺代表作名錄》的非遺項目，以及景德鎮手工製瓷技藝、甲路紙傘製作技藝、石城燈會及贛南客家服飾等10項國家級非遺代表性項目。

展覽還邀請了近70位江西的國家級非遺代表性傳承人、國家一級演員及著名劇團親臨現場，展示贛南客家擂茶製作、萍鄉耍獅神、湘東皮影戲、萍鄉指掌畫等技藝。

指掌畫又叫指頭畫、指墨，即用畫家的手指、手掌、手背、指甲及肘臂代替傳統工具中的毛筆，蘸墨作畫，是中國傳統繪畫中的特殊畫法，始於唐代，興於清代，後來瀕臨失傳。不過近年來，內地又湧現出一批指掌畫藝術家。

記者採訪了在現場示範萍鄉指掌畫的雍生，他表示指掌畫技藝有數百年歷史，據說當年有畫家在河堤寫畫，因不小心將畫筆掉到水裏，情急之下用手畫，結果創作出一種技法，自己畫了十多年。

雍生表示，指掌畫都可被保存50至60年，因繪畫時採用的高級墨汁都由中草藥製作，所用的銅版紙也不易沾手，但需直接向廠家定製，因不是普通畫紙。對雍生來講，畫松樹是最有挑戰的，因手力的輕重決定了松樹的濃淡。他表示，大幅畫作要運用整個手臂，在大尺寸枱面上畫。他曾畫過最大的作品就長達兩米。好玩的指掌畫也特別受小朋友喜歡。

●採、攝：香港文匯報記者 焯鈴