

## 照亮 Art Tech 前路 (完)

「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 做什麼？

## 突破限制 無懼嘗新

在前兩期的專題中，我們從「Art Tech 有得做？」及「Art Tech 怎麼做？」兩個角度切入，請受訪者談談 Art Tech 在港發展的趨勢與潛力、資源配置與政策改革、大數據與跨學科研究等多方面的探索。來到最後一期，我們再把眼光重新投回本地藝團，縱觀他們在 Art Tech 領域的新嘗試。

為了讓更多演出在疫情下能繼續，不少中小型藝團均嘗試了一些以往未曾試過的、結合科技元素的演出。過程中，有演出者重新思考「表演」的定義；也有藝團負責人由以往從未想過把演出結合科技，到希望以後能在這個領域有更多的探索；同樣有受訪者認為，政府若有意大力發展 Art Tech，長遠而言需要適當的政策配合，在借鑑其他地區經驗的同時，也要仔細審視本地現時擁有的機制能否配合 Art Tech 的發展。

● 採訪：香港文匯報記者 尉璋、朱慧恩、張岳悅  
圖片由鑼敲擊樂團及鄧樹榮戲劇工作室提供

微觀點

## Art Tech 如何走下去？

Gip 表示，他歡迎政府設立相關部門及分撥資源，以發展 Art Tech。但他認為，大前提是確保原有的資源不會被分薄，要避免「多開了一個組別卻分同一塊餅」的情況。此外，他亦認為，若要發展 Art Tech，長遠而言，究竟由藝術團體還是科技團體主導，都是值得關注的問題。他提到：「若由科技機構為主導，選擇哪一個表演團體？可能是價低者得。所以若果真的有心推動 Art Tech，藝術內容可能要先行。」藝術工作者自有其憂慮之處，故 Gip 也坦言這確實很視乎局方或藝術的主導者如何衡量，「若要設立這個範疇，章程都要很小心。」

鄧樹榮則認為，結合藝術與科技不是問題，關鍵在於創作者如何突圍而出，找到當中的 identity。「全世界有創意的人很多，

你要如何突出自己呢？這個 identity 很緊要。」他又指，若果政府真的有志發展藝術科技，除了要預留足夠的資源外，更重要的是要必須大量研究，了解世界各地從事藝術科技的創作者在怎樣的背景下從事創作。「若然香港要達到這些條件，現有的機制又能否提供到呢？如果提供不到，政府又是否準備提供呢？」他稱，這些都是很長遠的事，並非一朝一夕便能做到。雖然，相比起其他地方，香港的 Art Tech 發展仍處於起步階段，但既然 Art Tech

鑼敲擊樂團

鄧樹榮戲劇工作室



● 鑼敲擊樂團早前在《擊藝遊蹤：一場穿梭虛擬與現實之旅》啟動禮音樂會中演奏。

● 觀眾透過 VR 觀景盒便能觀看展覽表演。

## VR 碰撞音樂 是演奏也是藝術導賞

享受現場演出的同時，觀眾可跟隨樂團以敲擊樂演奏所帶領的鏡頭，一起遊歷場地；此外，觀眾還能戴上 VR 眼鏡，來一場互動遊戲大冒險，遊走於青年廣場各個樓層，觀賞不同的展覽及表演。遊戲與表演相結合，不乏趣味性之餘，又能夠增長知識——這是由鑼敲擊樂團主辦的 VR 藝術項目《擊藝遊蹤：一場穿梭虛擬與現實之旅》，為藝發局 Arts go Digital 的資助項目。鑼敲擊樂團由陳永業 (Gip) 於 2017 年創立，主力推廣本地敲擊樂發展。

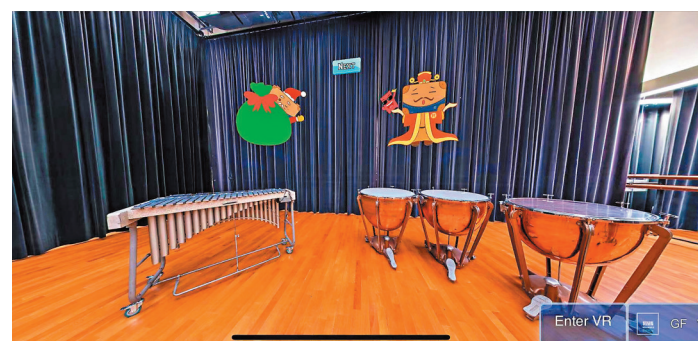
### 與科技公司合作無間

Gip 表示，樂團的重點項目包括到中小學進行教學工作，以及透過申請不同資助舉辦演出。但受疫情影響，學校停課，表演場地暫停開放，進行中的項目被迫擱置。疫情未見明朗，團隊卻不願意停下步伐，於是，便希望透過申請資助，以團隊過往也未嘗試過的表演形式，帶給觀眾一場別開生面的藝術體驗。然而，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，雖然樂團是演出「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得更好一些，讓觀眾有更好的觀

影體驗。」最後，Gip 選擇以 VR 形式呈現。

《擊藝遊蹤：一場穿梭虛擬與現實之旅》是樂團與科技公司合作的成果，樂團負責藝術表演部分，科技公司則負責設計遊戲，使之成為一場虛擬實境之旅。最後作品成功面世，也是雙方多次商量及調整而得來的結果。Gip 分享道，他們製作了全港首個敲擊樂的虛擬場地，當時在青年廣場不同空間進行錄影。遊戲過程中，玩家會穿梭不同樓層，為遊戲主角尋找一些物件，也觀看不同藝團的展覽。「我們最初的構思是，既然那幾層空間很大，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，必須要快速告訴他們為何要去這裏，最後他們設計出每一層都設立一個快捷鍵。我們也覺得這樣做才對。」Gip 說。

這次與科技公司的合作，對於過往專注於現場表演的 Gip 來說上了寶貴一課。至少，在疫情前，他從沒有想過自己演出竟會與 VR 結合。這兩者結合並非新鮮事，只是種種原因，在香港的發展尚未十



● 觀眾從 VR 遊戲中可見虛擬演奏廳。

遊戲畫面截圖



● 觀眾的選擇可以左右劇情的走向。



● 《第四夜》包含三個不同版本的結局。

## 遊戲結合戲劇 觀眾選擇決定故事走向

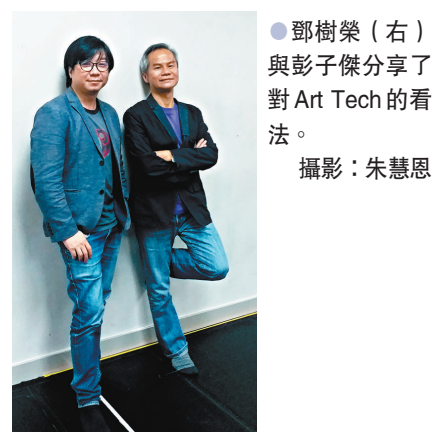
最近，鄧樹榮戲劇工作室推出一部名為《第四夜》的作品——一個結合劇場藝術和數碼遊戲的實驗作品。簡單而言，它的觀賞方式與早前 Netflix 推出的《黑鏡：潘達斯奈基》相似，由玩家決定主角的命運及故事的走向，可謂模糊了電影與遊戲之間的界線。《第四夜》由一個確診新冠肺炎的女演員出發，講述她因醫院床位爆滿，被迫留在家中，等候入院的故事，過程圍繞着她與家人、伴侶之間的互動。作品包含三個不同版本的結局，每一節約長 20 分鐘。《第四夜》也是藝發局 Arts go Digital 的項目之一。

由過往的主力於舞台藝術的表演，到今次製作包含戲劇、電影、遊戲三大元素的《第四夜》，鄧樹榮形容是「膽粗粗的嘗試」。他表示：「雖然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，亦有互動的部分。我覺得這個形式是香港的表演藝術界沒有想過做，我們就試試。」於是，他便找來工作室的董事、從事遊戲開

發多年的影子傑 (Gabriel) 攜手合作。鄧樹榮談到，製作過程並非一帆風順，雙方要不斷溝通、磨合，反覆修改劇本，屢敗屢試，才能令內容服務遊戲用戶。「用家會想一些比較刁鑽的內容，而不是純粹的劇情。玩游戏的人就是喜歡刁鑽的、有神秘感的，這是我最大的得着。」鄧說。今次亦是 Gabriel 首次嘗試把一條真實拍攝的片段變成一個遊戲。他表示，雖然摸索的過程費時，但卻十分有趣。「我盡量不想『太 game』，希望保留到娛樂之餘，亦可以配合到整個創作。」

### 深化發展需創作者透徹思考

談到藝術與科技的發展，鄧樹榮認為兩者已結合多年，不過，若果現時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，以往會着眼於如何利用科技元素令整個舞台表演更出色，又或者透過科技表達一些概念，但舞台表演仍屬「主菜」。由於科技發展一日千里，科技不再是「配菜」，而是成為必須包含其中的元素。鄧樹榮坦



● 鄧樹榮 (右) 與影子傑分享了對 Art Tech 的看法。

攝影：朱慧恩

結合劇場藝術和數碼遊戲的實驗作品《第四夜》。

浪潮席卷全球，香港也不應「獨善其身」。始終，政府有推動 Art Tech 發展的想法是好的，「大家便在有限的資源下看看可以做些什麼。」他說。

