

MAY 2016

free 免費取閱

HONG KONG · MACAU

art plus

55



feature

誰是當代策展人？

快閃·慢活 梁家泰 × 譚偉平
「慢」談生活與攝影

無用之戰 王榮祿 × 周書毅 以身體反抗

愛與華何如此情重 情慾中起革命政治

莎拉·肯恩以生命書寫的4.48

Karin Olofsson, *Mr Hansson Preferred Floral Shirts*, 2015, Mixed Media. 9 x 79cm. Image courtesy of Affordable Art Fair



文：張煒森

希望透過文字書寫來擴闊本港視覺藝術的閱讀方法，關注作品在展覽中的呈現狀態及關係。

張煒森評「像素之後 動漫美學雙年展」



圖：動漫美學雙年展



critic

+data

21.03 - 17.04.2016



地點 +

香港城市大學邵逸夫創意媒體中心

動

漫美學雙年展自 2007 年起已於上海、北京、台北等地舉行，動漫美學並非大眾所理解的「卡通片」一類的動畫，而是泛指數碼年代下的技巧及文化。雙年展的切入點亦非以媒體作分類，而是從概念著手，審視動漫美學對視覺文化的影響，因此，作品超出了動漫的範疇，包括不同互動、二維動畫及裝置。這次展覽仍在城市大學創意媒體中心展出，展出共八位藝術家的作品，今屆題為「像素之後」，旨在透過不同藝術家的作品，探討動畫置於生活中出現泛濫的情況，以及藝術家想像中的真相。

這次展出的作品規模較大，不少具相當的奇觀性質，以視覺及感官主導，因此空間佈置要求也相應提高，否則作品間會互相干擾。由於參展人數比去屆減少，令展示的空間比上屆充裕，作品能在半開放或間隔出來的空間中獨立展示，有利調節不同作品所需要的光暗、聲音、空間闡述等元素，亦減低數碼及新媒體藝術中影像與聲音互相干擾。當然這方面未必能達到盡善盡美，個別作品還是受到其他作品聲音過大影響。

透過藝術討論真相的議題，從概念上看不是新鮮事，也不是新媒體或數碼藝術才衍生，自超現實主義開始也一直喋喋不休地討論著，透過不同方法探索「真相」的本質。如果將「動漫美學」廣義理解為新媒體所衍生的視覺文化，在數碼化的世界中，它能精準且完美地呈現或再現，甚至取代現實。然而，在現實中我們只能透過模擬呈現或再現這個客觀世界，過程中不乏誤差。新媒體藝術的論調也在有意無意間放到這兩種關係的角力上。這個較為簡化的切入點，亦有助我們理解這次展出的作品。

是次參展作品都離不開數碼化下呈現的世界與現實世界之間彼此混雜的關係，亦可看到兩個主要特質：一種是純粹以數碼媒體營造美學經驗，再加以批判展述，另一種是藝術家在影像及數碼世界的氛圍下產生出的自覺意識，然後返回空間營造及物理性（手藝上）的藝術實踐來回應。譬如 Max Hattler 的

《III+III》，純粹地建立起二維的數碼抽象影像，然後透過 3D 立體眼鏡，錯視成三維的視覺經驗；黃炳的《SE IWQUEEC-HD 智能電視（史詩式超無限闊四極延伸極致超卓透晰高清智能電視）》除了「戲笑人類對科技的追求已到達完美而過之而無不及的境界」（連美嬌語）外，更以直接的方法，拆解 CG 電腦繪圖的建構過程，我們所看到電腦的真實影像，其實都是一堆建構出來的模擬物：圖途的《當動畫遇上建築》以投射到創意媒體中心內三尖八角的牆上，奇觀格局刺激感官，利用視覺錯視，以二維的影像影響三維的建築；莫奔的《Quarxs》呈現了居室環境，播放著「偽科普節目」，內容是一些由電腦動畫虛構出來的生物，在展廳內構成多重的虛構錯置；方琛宇的《樹底下》、李穎嫻《在浮游中發呆》，及李天倫《動畫師們的「數位」肖像》，前者從過往不太真實的經驗，透過美學上的空間營造，再次錯置於展場這個獨立的現實空間，李穎嫻以音頻為本，轉化成磁場及展開了帶神秘的空間敘述，李天倫的作品則將電腦立體人像的數據，以手寫方式呈現；葉旭耀的《西西弗斯》，則在人與電腦操作的互動下，成就出另類的 Droste Effect，觀眾在操作的過程中成為不由自主的西西弗斯。

眾作品在現實與數碼間不斷服從及反抗，透過不斷重構錯置，瓦解我們對數碼信以為真的「信仰」。整體來說，展覽具一定的可觀性，佈置也算恰如其分，參展藝術家的作品無疑具一定質素。另外如《Quarxs》中展示 1991 至 1993 年的 3D 圖像電視劇，也使展覽產生出一種歷時性的討論。然而，展覽卻沒有透過挑選藝術家，呈現出一些意識形態上的問題，例如世代中觀念的問題，觀乎今次參展藝術家的經驗，數碼生活與世界都是後來者，他們由類比（analogue）的世界過度到數碼生活中。對於新一代而言，他們早就活在跟電腦或數碼的生活中，他們又如何理解動漫美學作為視覺文化的角色？從中又如何理解「真相」？或許，還有待日後的展覽，才能出現一個更完整的圖譜。