



水墨藝博2023 | 專訪黑國強、鄭維揚 AI 面前我們一如現代洞穴人

POSTED ON: 2023-09-29 CATEGORY: ART EDITOR: YUI

典亞藝博 (Fine Art Asia) 與水墨藝博 (Ink Asia) 今年同步回歸，兩展創辦人及總監黑國強與鄭維揚，往年一直擔創新「玩邊界」，積極把古畫藝術融入時令科技技術。如上一屆他們將上百年歷史的古畫轉化成數個Sandbox遊戲角色，給參觀者耳目一新的觀感。有見人工智能技術發展飛騰，今年一如尹光轉AI，他們一於揉合古物藝術的精髓與科技，鋪展成巨大的古畫花園，為觀眾打造全新體驗。這次請來兩位業界巨頭來談及展覽與AI技術之外，更請來藝術科技公司兩位代表Alan與Steven來分享展覽設計意念。在出發展覽參觀之前，不妨先聽聽他們的說法。



photo OuyenChan

(黑國強：黑 鄭維揚：鄭)

典亞藝博及水墨藝博 專訪黑國強、鄭維揚

典亞藝博與其他項亞地區的博覽會，有甚麼定位與特質？

黑：早期環顧亞洲，甚至全球，純粹以傳統古畫為主題的博覽會其實很少，甚至近沒有。典亞藝博是這種的目建舉辦，初期邀請十幾個經營傳統古畫的單位參加，直至金融海嘯後，才慢慢轉移，變成現在這個模式與規模。屆中我們加入了不同元素，包括現代藝術、珠寶設計、新工藝 (基於傳統技術而重新設計的藝術品)、攝影作品，或者是一些以多媒體介製作成的裝置藝術，甚至後期有些是純當代的作品。這個模式在亞洲，包括日本、台灣、中國內地幾乎是沒有同類型的，只有香港有。

鄭：因為最初以傳統古畫為核心，所以受眾都是比較hardcore的藝術人、古畫收藏家，甚至乎是大學學者與博物館從業員。所以這個都基本開始，雖然之後逐步加入不同類型的東西，有不同現當代作品、攝影作品、傢俬、工藝品等等，但最核心的受眾依然是同一班人。由固定的受眾去看，典亞未必是最大人入場的博覽會，但觀察在藝術上的修養、知識水平其實挺高的。

黑：看現當代藝術的展覽，有時不聽藝術家或策展人說明，你不會知道那件作品的故事。但我們比較平衡些，即是平日沒有留意或者對古畫沒興趣的人，總知道應未元明清。觀眾未必是收藏家，也未必是一腳風金去買藝術品，但看到這些展品或者也能夠有一點成就，覺得自己也能略懂。

談到這點，以往博覽會也運用了一些較新的表現手法，如Sandbox遊戲，為觀眾帶來一些創新體驗，這些體驗是否主要面向年輕人？

黑：商業性質的博覽會做好營銷工作尤其重要。經過三年疫情過後，我們開始用一些當下流行的話題元素，以年輕人較能接受的一個場景，去協助我們去包裝這些傳統事物。

鄭：現在整個藝術圈，包括那些拍賣至天價的藝術品，或者是某展覽話題性極高的藝術品，其實大多都是一些現當代的作品，而且都是處於由西方主導、以西方審美作為出發點的境角，他們的視角往往都定以「雄偉」、「鮮艷」作為基礎。如果你回看中國最早的玉器，會發現遠超中國傳統文化精緻內斂的審美相差甚遠。所以當現代主宰的審美是如此不同的時候，向外推廣中國那套審美，是極需要借助藝術科技。包括典亞往年發過的Sandbox、NFT區域鏈技術，或者是Art Basel展季裡的人工智能，都是以中國藝術文化作為核心，用不同的形態推廣出去，吸引年輕人眼球。



今年特別策劃的展覽「遊園觀藝」，結合花園及AI兩個元素打造體驗，能否率先預告一下？

鄭：其實這個展覽是延續了我們在Art Basel的一個概念，之前Art Basel的展季概念，就是以古畫作為核心，提取裡面工藝或審美上的特點，並將它放大，然後讓AI與我們去打造一些generative art。由於這類型的虛擬藝術可以做到很大，所以做從遠處便能吸引到觀眾眼球。那次還挺成功的，集得許多正面迴響，無論業內業外都非常喜歡，所以在典亞延續這個思路去放大。這次以花園為題材的「遊園觀藝」，除了利用了AI來做圖像，也做了影片，別現場會看到整個環境都被古畫融入去家庭生活，而非20、30年前的館的藏家，進入銅盒收藏放入保險櫃。這個展覽也是同理，希望古畫能夠融入觀眾的世界。最後，還有非常重要的一點，這個「遊園觀藝」展出的所有古畫，全部都是低於港幣五萬元的價格，即是對年輕人也是affordable的。

兩位怎麼看待AI技術之於傳統藝術的幫助與危機？

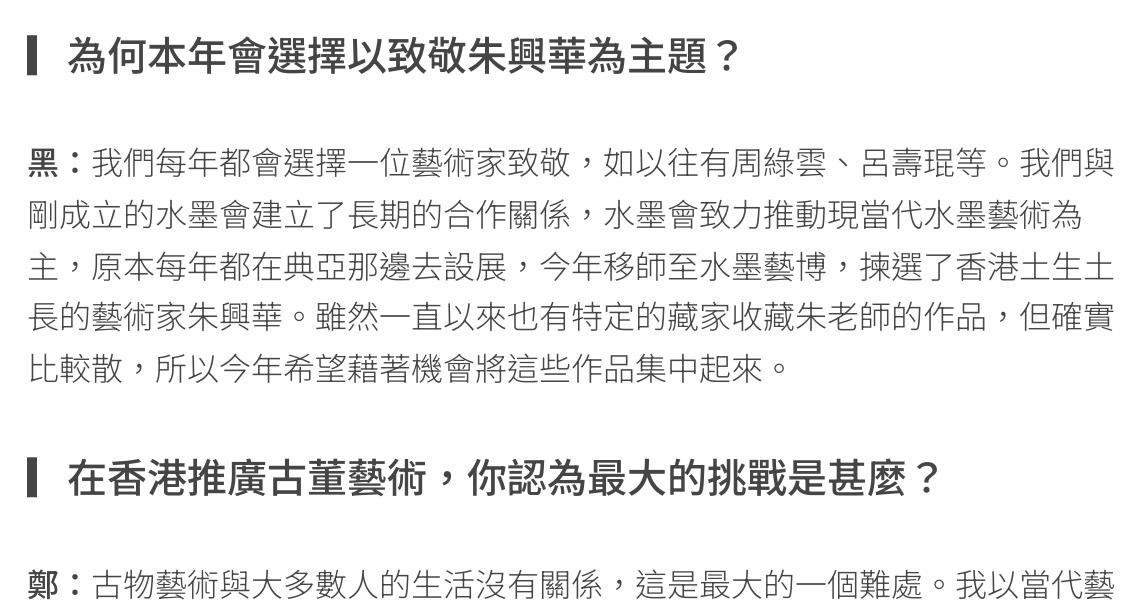
黑：我覺得，AI還未進入「神」的階段。之前我試過用Chatgot，讓AI寫「試評論黑國強」，把我自己「寫出來」。結果他出來第一個結果，已經錯得好像讀，寫我跟我爸爸有一百年歷史，又寫我在荷李活遊園有十間古畫店，好好笑。但與AI展開對話後，又發現我最近自己認識的自己差不多，AI也需要一個學習過程。AI不是萬能的，關鍵是用家要有知識基礎。你要有知識才能夠讓AI因為知識。我們做古畫其實好有趣，AI可以是一種媒介、一種工具，有時我覺得我們就是新石器時代洞穴人，用手沾泥炭在洞穴的牆壁上面畫畫；到現在我們用電腦，兩者實質意義分別不大。

鄭：可以說是危言有幾，一方面你會質疑AI會剝奪藝術家的工作，長遠促使愈來愈少人入行，人才流失後，又加深對AI的依賴，如此都形成惡性循環。但換個說法，如果你本身已經是最軟有接受性的藝術家，其實AI能夠大大提高知名度。愈多人去模擬，愈高的知名度，便會在藝術圈子製造一個極化的走向，慢慢去弱留強。

一如「尹光AI」，愈古老、或者差距愈大的藝術，愈受到AI技術的裨益？

黑：其實對的。當中的反差越顯著，譬如某些歌手可能本來已經修技術上、意念上「行得好」，再去融入AI的話，是尤其有效的。你說的尹光如是，國外歌劇三大男高音如是，就是要把最傳統的事物，與最革新的事物融合在一起。

黑：對古物推廣一定是有帮助，就是要加入一些好玩的異數，吸引年輕觀眾去聽故事。



為何今年會選擇以致敬朱興華為主題？

黑：我們每年都會選擇一位藝術家致敬，如以往有周綠雲、呂鳳琪等。我們與剛成立的水墨會建立了長期的合作關係，水墨會致力推動現當代水墨畫師為主，原本每年都在典亞那邊去給獎，今年移師至水墨藝博，挑選了香港土生土長的藝術家朱興華。雖然一直以來也有特定的藏家收藏朱老師的作品，但確實比較散，所以今年希望藉著機會將這些作品集中起來。

在香港推廣古畫藝術，你認為最大的挑戰是甚麼？

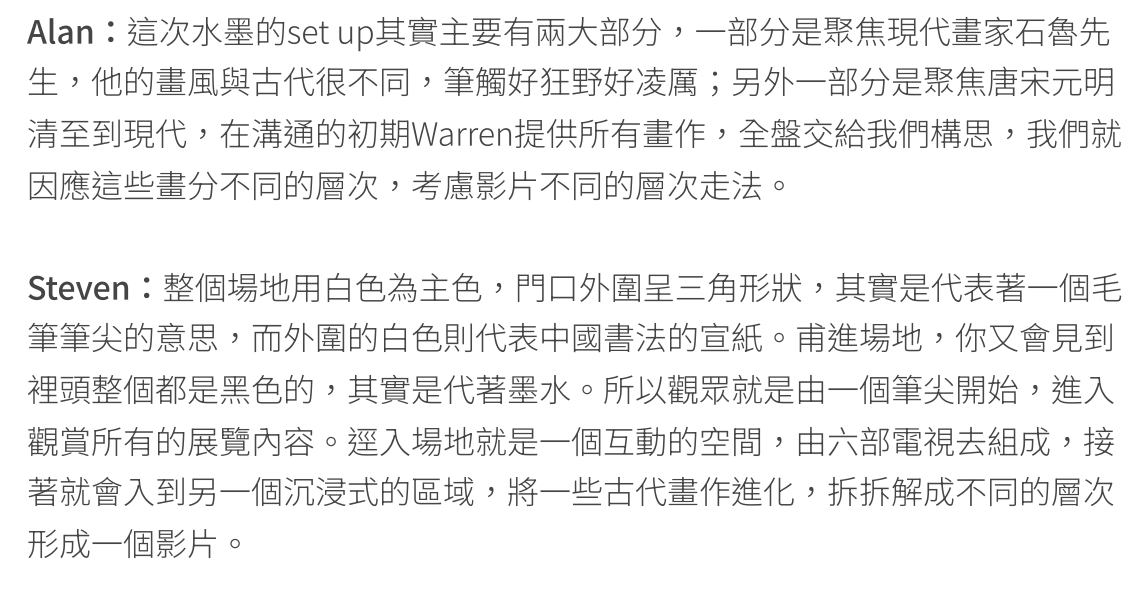
鄭：古物藝術與大多數人的生活沒有關係，這是最大的一個難處。我以當代藝術家范曾為例，首先她是一位尚在世的藝術家，所以許多經紀公司都會與她簽約。所以你會看到，她有作品在拍賣行上拍賣，博物館能看得到她的作品，甚至會銷售她的紀念品，而某些名媛也會與她合作，所以作為一個藝術家，整個社會會給予不同的層面她都接觸得到。這可以說是在普層當代藝術家的狀態。回頭再看古畫，雖然古畫是我們整個古文化的代表之一，但它在現今能接觸我們的生活面實在太少，所以根本沒有人投放關注度。唔所以我覺得推廣的時候如何令現代人回憶起原有文化，要填補這個聯繫才可以令到大家對古畫重新提起興趣。

黑：雖然當代藝術有IP化的現象，與「衣食住行」有緊密的聯繫。古畫物，其實也這四字，不過大家可能比較抗拒——「生老病死」，這是我覺得以來的年的感受。古畫在以前的當代，是發生機當代的場景，全部有一個脈絡一個原因，正如青銅器其實不是青色的，它在它的當代是金黃色的，它是有責任去說出這些故事。譬如正在坐的櫃子，是有故事跟歷史的，一樣器物是可以有歷史遺留在上面的；而「當代」的歷史是發生了三日，然後又會被另一件快速出現的歷史去取替。

兩位皆是古畫專家，與你們個人而言，為現代人呈現古畫藝術的美藝，最大的驅動力何在？

鄭：雖然我家中是經營古畫生意，但最初其實是學寫程式的，後來入行做過金融。後來因為關係減少緣份，才輾轉回到古畫行業。老實說二十幾歲時對古畫真的不太在乎，很多事都是入行後才慢慢學，加深了解後才見古畫很有意思。我也希望將這份樂趣和衝動帶給其他人。

黑：我也近似的，小時候完全不喜歡，甚至乎有些討厭古畫，但係當然幾十年下來，現在已經變成一種責任或抱負。以往我也老常會說，我不會到外地期盼有繼承者。來到我們這一代，看過了幾千年的物事，心態上已經好耐了，所以我們每年展展都會抽空新意思來玩，這件事不會停下來。從事藝術文化行業是一件很特殊的事情，比上不足比下有餘，可以好自由又可以不自由，全憑自己的意志取向行事，而我們選擇了無業。我覺得，滿足感是很大的。

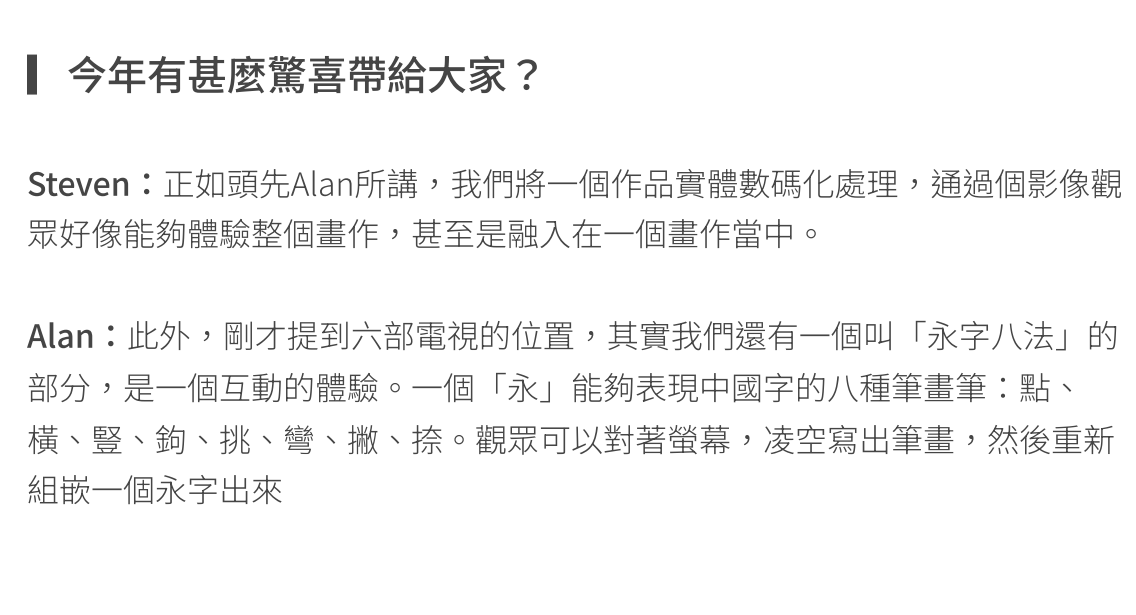


Flamesquads Creative 創辦人兼總監 Alan Lee 及 Sine Motion 創辦人兼總監 Steven Ng

最初如何構思？能否細述一下設計概念？

Alan：這次水墨的set up其實主要分兩大部分，一部分是聚焦現當代畫家朱魯生先生，他的畫風與古代很不同，筆觸好狂野好凌厲；另外一部分是聚焦南宋元明清至到現代，在溝通的初期Warren提供所有劇作，全盤交給我們構思，我們就因應這些畫分不同的層次，考慮影片不同的層次是法。

Steven：整個地用白色為主題，門口外圍呈三角形形狀，其實它代表著一個毛筆筆尖的整個，而外圍的白色則代表中國書法的宣紙。再繼續地，你又會見到裡頭整個都是黑色的，其實代表著墨水。所以觀察就是由一個筆尖開始，進入到觀看所有的展覽內容。進入場地就是一個互動的空間，由六部電視去組成，接著就會入到另一個沉浸式的區域，將一些古代畫作變化，折解成不同的層次形成一個影片。



將這樣古老的藝術與全新的技術結合，最大的難度何在？

Alan：最初要把畫作不同層次的元素拆分成出來最難時間的，例如畫中的雀鳥、貓，要把它們拆分出來，再讓它們變成可以移動的物事。另外一個最大的難度是現則是螢幕尺寸，因為每一個畫作的尺寸都是不同的，但我們的螢幕是較為扁平的比例，所以要設法去切合，讓作品放在不同的畫布上，都能夠展現較美的模樣。

今年有甚麼驚喜帶給大家？

Steven：正如頭先Alan所講，我們將一個作品實數碼化處理，透過個個像眼眾好像能夠聽整個劇作，甚至乎融入一個畫作當當中。

Alan：此外，剛才提到六部電視的位置，其實我們還有一個叫「永字八法」的壁、壁、是一個互動的牆紙。一個「永」能夠表現中國字的八種筆畫：點、橫、撇、鈎、挑、彎、撇、捺。觀眾可以對準螢幕，凌空寫出筆畫，然後重新組成一條永字出來。



《Interview an Interviewer》| 專訪周俊賢、張寶華一次互換角色



6位香港金像獎指撥12部選片推介：進入電影美術的多元宇宙

由本地知名藝術家陳偉輝與藝廊SC Gallery創辦人黃寶華聯合策劃的《Interview an Interviewer》展覽，將於地庫舉行身份對調，由周俊賢與張寶華分別負責策劃。香港電影的成功，自前幕後各部門的集體投入，其中美術及攝錄等職等功不可沒。月前「影中影」香港電影展及展後巡迴展覽，才獲「電影美術的多元宇宙」再再上映。6位知名美術指導與攝錄師，包括文念中...