

「香港創意設計」系列之多媒體(下)

# 藝術家設計師 共融共生

前篇我們看到了年輕多媒體設計師在新媒體熱潮下所面對的機遇與挑戰。在本篇將探討一個多媒體設計師獨有的命題，即多媒體設計師藝術家與設計師的雙重身份，如何從矛盾中找到平衡，及生存的方式。年輕藝術家都發現藝術上成功有助帶動商業設計機會，政府和相關機構又如何幫助年輕設計師應對這些挑戰。 文、攝：香港文匯報記者 陳添浚 部分圖片由受訪者提供



剛於12月初舉辦的設計營商周是官方最重要的設計界活動之一。



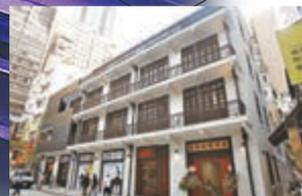
何嘉豪曾與7-Eleven合作，創作動漫短片「Taste the Life」。



羅揚文曾利用LED燈光在美國火人祭中創作巨型火龍「Gon Kirin」。



XCEED的最新作品「Resonance Aura Zero」選擇在開放予公眾的香港文化中心露天廣場展出。受訪者提供。



動漫基地內的商戶和工作室基本上和動漫關係不大。

設計師喜歡以藝術家自居。而在眾多設計行列，又以多媒體設計師與藝術家身份最接近。時裝設計師、室內設計師都很少自稱自己是藝術家，唯獨是多媒體設計師的作品往往含有藝術元素，甚至有純粹的多媒體藝術作品。尤其是在香港，多媒體藝術一向在各大畫展、畫廊隨處可見，絕不會被傳統藝術比下去。曲高和寡的藝術創作，與迎合市場口味的商業創作，往往被視為一對矛盾的命題。面臨經營壓力的年輕多媒體設計師又如何堅持藝術創作呢？

多媒體藝術，主要是指利用新科技的藝術。包括電腦、電視、LED等自發或互動的電腦屏幕圖像，加入了電子互動的可移動裝置或雕塑藝術，以及電子投射圖案等等。

## 藝術成功助帶動商業發展

Zcratch的創辦人何嘉豪當年就是因為參加非商業性質的短片比賽而有了建立自己品牌的衝動。早於2005年他已經在香港歷史悠久的獨立短片及錄像比賽(ifva)獲獎，其後更進軍國際影展，先後於東京國際映畫祭、德國漢諾威國際影片節等影展獲獎。「當年讀城大時有位教授就是《風雲》電影第一集的特效導演。自己強項是2D animation，逐格畫，逐格上色，再後期合成，工序比較繁複。畢業後打過兩份工，第一份是慕楊學德之名加入了創作麥兜動畫的公司，主要畫背景，第二份是在網頁公司做設計，當時發現自己較喜歡設計短片，後來因為經常要請假去參加外國的短片比賽，所以索性辭職開始經營自己的品牌，打造屬於自己獨一無二的作品。」何嘉豪說。



何嘉豪的公司獲得過不少藝術獎項，因而得到了更多商業機會。

他接着又謂：「作為創作人，我一直也想多做一些具個人風格、藝術性強一點的作品，而不是為了滿足商業需要去工作，始終商業項目的滿足感遠沒有藝術大。」

對何嘉豪來說，接洽商業項目只是為了幫補藝術創作。「我自己主力做動畫，這幾年動畫市場其實比較慘淡，而且動畫製作時間長，成本高，因為一個鏡頭的工序很繁複，繪圖、上色，往往要花上數天，與實景拍攝是兩回事。現在已經很少看到用動畫做的廣告，上世紀八、九十年代反而還多一點。商業上的收益有助幫補自己搞個人的創作。」不過，藝術上的成功有助帶動商業上的發展。因此，商業和藝術兩者又是相輔相成。何嘉豪就有類似經驗。「獎項對於提高自己在行內的知名度很重要，帶來很多工作機會。外面很多公司就是因為我們的得獎作品而認識我們。」

他又解釋為什麼他這種相對小型、偶爾從事個人藝術創作的公司依然可以與大公司競爭，同時兼顧商業與藝術。「以應用到動畫技術的電影後期為例，外面的確有一些專做電影後期公司，但一部電影的後期製作不會只找一間後期製作公司，因為一間公司不可能獨力做完。」此前香港文匯報記者訪問《喵星人》香港大導演陳木勝時他也表示：「《喵星人》聘用了韓國一家、香港兩家共三家公司製作特技，取不同特技公司的專長，因為不論是貓的表情、還是貓的毛髮，都需要不同的處理。」

## 藝術上的名氣帶來工作機會

LEDARTIST的創辦人羅揚文(Teddy)同樣喜歡以藝術家自居。本身擁有藝術學位的他起初也是本著用商業收益去補助藝術的心態去經營自己的公司。其後，Teddy更發現不單止出現像何嘉豪所說的情況，即藝術上的成功能帶來商業上的合作機會，有時反過來接洽商業上的大項目也有助提高自己藝術上的名氣，因此商

業和藝術絕非如想像中般對立。看你是否懂得平衡。

「藝術比賽得獎固然會帶來工作機會，但一些具分量的商業項目也有助我們積累名氣。現在有些品牌會請你做藝術品放在它的廣告、門店。既有收入，又可利用品牌的名氣幫自己宣傳。三年前，我公司曾設計中國最高大廈上海中心的外牆燈光，去年，我公司亦設計了美國世貿大樓入面所有的LED屏。這些商業項目的收入不但可以補貼我在藝術創作上的支出，也有人因為我為世貿、上海中心做過這些名氣較響的商業創作而找我參加藝術創作，感覺現在我們公司商業和藝術的履歷挺平衡。」

## 新媒體藝術走非傳統路線

商業與藝術的協作也可以是新媒體藝術的出路。「傳統藝術的做法是先進入畫廊，再進軍博物館。但始於我們是比較新的新媒體藝術，不一定要走傳統路線，可以多把握商業項目或者公共展出的機會。」Teddy表示。Teddy自己在上個月就成為了香港首屆光影節10多位參演藝術家的一位，由他一手一腳打造的七米高燈光雕塑屹立在車水馬龍的蘭桂坊。「有時候多媒體藝術作品的尺寸很大，又或者用到電子裝置，不適合放在傳統的藝術展示空間，反而放在商業或者公共場所靈活性更大。」

新媒體藝術品牌XCEED創辦人張瀚謙(Chris)考慮到作品規模和形態，同樣選擇把不少作品放在公共場所、商場或者其他商業場地。「此前引起很大回響的作品Prismverse就是一個商業合作項目，並在上海來福士廣場展出，而我現在也有藝術作品正在聖誕節期間在銅鑼灣Fashion Walk展出，而此前我的作品也在大會堂等地展出過。」他說。

Teddy也不覺得商業項目就是如很多人所說的扼殺創意。「以前在美國讀Art Centre College of Design，老師就說創意其實放到任何工作都是一樣，因為連相對自由的藝術創作其實也會先給自己設下一個框架，再在框架解決問題，不可能憑空創作。」

## 動漫基地未能匯聚動漫人

提到近年政府、社會大眾愈來愈關注設計。多媒體設計甚至可以同時申請設計界和藝術界兩個不同界別的資助。不久之前，K-11就資助了數十萬，讓Videotage在旗下商場舉辦了一個微型媒體藝術展覽。何嘉豪、Teddy、Chris及初創動畫企業Stunga Lab都同意他們是這些資助的受惠者。不過，他們都同意資助計劃只是起步，後續發展才是關鍵。

## 受惠設計界和藝術界的資助

何嘉豪指自己是2009年成立的創意香港(CreateHK)旗下資助計劃的受惠者。創意香港資助計劃門類廣泛，而且容許不同界別的設計師申請。「CreateHK的資助還是挺實用的。當時我在ifva得獎後，它有幫我宣傳我的得獎作品，也資助我到外國影展參展。此外，它也會批核資助予設計師製作。」此外，Stunga Lab也參加過創意香港的「動畫支援計劃」，是初創類別的優勝者之一。Chris則獲得香港文化博物館贊助。而Teddy也入選過成立於2014年的專案資助平台的信言設計大使(Design Trust)。Teddy同時表示：「之前參加藝術展也得到過一筆過資助，用剩的錢還可以用在其他工作上。」



何嘉豪(左)當年得到創意香港資助，經常到國際影展參加動畫創作比賽。受訪者提供

## 欠缺凝聚多媒體設計師工會

不過，與欠缺一個凝聚多媒體設計師工會的問題一樣，政府沒有提供一個可以凝聚他們、推動行業持之以恆發展的平台。在搬到現在位於觀塘的工作室前，何嘉豪的公司曾駐紮在市區重建區活化項目之一的動漫基地所租出的工作室。不過他坦言，對於動漫基地他感到有點失望。「當時我們公司規模開始擴大，需要一個工作室，當時動漫基地剛剛落成，我們看中它會宣傳動畫，並把一群創作人聚集起來，同業之間互相擦出一些新火花，所以就申請了。但最後發現和想像中是兩回事，入面的商戶、工作室基本上和動漫關係不大。」

荷里活道前已婚警察宿舍改建而成的元創方(PMQ)，被打造成為時裝和產品設計中心，當初何嘉豪也想像動漫基地會成為動漫創作者的社區，匯聚多些動漫人在此處，有利訊息交流。「但原來動漫基地的舖位只有兩間工作室，而且由於動漫基地是香港藝術中心自負盈虧，所以感覺它愈來愈商業化。雖然名字叫動漫基地，但你會發現現在它入面的商戶、工作室基本上和動漫關係不大。所以還是挺失望，完約後沒續租就搬走了。相反，雖然PMQ也挺商業化，但至少它有很多單位，能凝聚一群同業，比動漫基地辦得好。有時候我會反思，是否香港動漫設計這一行真的不行？但其實也不是，我們這些公司還存在，只不過搬到了其他地方去。」

Chris則指政府近年的確投放了不少資源做創新設計，成果如何要再等幾年才知道：「希望可以對我們年輕一輩有正面作用。因為現在都是講求初創、創業的年代，所以創意尤其重要，而創業者往往是我們年輕一輩。」

# 莫言珠海自曝一天寫17000字 「我也是余光中先生的粉絲」

「2017金磚國家文學論壇」一連四天在北京師範大學珠海分校舉行，其間諾貝爾文學獎得主、著名作家莫言到校內演講、與師生交流。他不僅揭秘了《紅高粱》創作背後的故事，還分享了自己的寫作狀態，「現在一天可以寫14,000甚至17,000字」。對於剛剛病逝的台灣文學家、著名詩人余光中，莫言說：「非常令人心痛。我也是余先生的粉絲，他的鄉愁也不會到此為止，肯定會被繼續寫下去。」

莫言說，余光中先生對中國古典文學熟到了骨頭裡去，作品裡頭隨處可以看到唐詩宋詞漢賦，就像鹽溶化在水裡一樣無痕跡，這是真正高明的繼承。「我們也可以在他的詩裡感受到西方文化的影響。余先生長期在西方執教，也翻譯了很多外國文學作品，他

詩中融入的西方文化，也像把吃食消化成營養一樣，同樣了無痕跡，他這種學習和借鑒很值得我們搞文學的人學習。」

「余先生在繼承中國傳統文化、學習西方文化的基礎上，熔鑄成了他的詩歌散文，形成了自己鮮明的文學個性。」莫言稱：「這樣一位作家，他的仙逝確實非常令人心痛。他的鄉愁也不會到此為止，肯定會被繼續寫下去。這是人類持續的情感，什麼地方都會寫下鄉愁。」

## 嘗試寫詩「比寫小說愉快」

在跟師生交流中，莫言還分享了目前自己的寫作狀態。「詩人可以走着寫，在遊山玩水中寫，談笑間寫，而小說只能坐着寫，要耐得住寂寞。聽說海明威是站着寫作的，一

天寫400字；而我坐着寫一天可以寫14,000字甚至17,000字。因為靈感來了，你的筆趕不上你的思維。」

「所以，寫詩比寫小說要愉快，李白倚馬可詩，他的詩是噴出來。但寫詩需要感情的飽滿，不飽滿不足以噴出來。寫詩還需要語言的精練，不斷做各種高難度的語言冒險，像蹦極一樣，體驗到從語言的高峰到低谷的快感。」莫言透露，目前他也在嘗試寫詩，寫詩對他是一個全新的嘗試。

## 揭秘《紅高粱》的創作故事

在自己浩如煙海的作品中，莫言重點談了《紅高粱》的創作。他透露，曾在家附近的屠宰場看殺豬，自己也在家殺過雞，這些屠殺的血腥場景成為了《紅高粱》殺人、砍頭

的靈感畫面。有老軍人看了說寫得很好，問他怎麼知道殺人是這樣的？莫言說，因為殺雞就是這樣的。

《紅高粱》是通過一場戰鬥來展示一場豐富多彩的大戲，形形色色的人在藝術舞台上表演。高粱不是一種好吃的糧食，高密鄉經常發大水，青蛙特別多，吵到人都睡不着。每次回鄉聽得蛙聲一片就知道又要澇了。莫言認為張藝謀的《紅高粱》他比較滿意，準確演繹了作品中自由奔放、敢說敢做的那種男子漢的、人的個性解放精神。

## 自曝作品被批判的最大焦點

對於有學生提及「你的小說大多寫人性的假惡醜，讓人感覺壓抑」，莫言回答說：

莫言透露自己「現在一天可以寫14,000甚至17,000字」。方俊明攝



「我的作品也有真善美的存在，只是可能比例相對少些，這也是我被批判的最大焦點。」他認為，人性是複雜的，作家要「把壞人當好人寫，把好人當壞人寫」，改變非善即惡的教條式寫法。莫言在論壇主旨發言時也指出：「寫作心眼要活泛，即是要不斷調整角度，既記住內心又關照外物。從某種意義上，新的角度就是新的文學。」

文：香港文匯報記者 方俊明