



黃殖鳴：

讓藝術給你 驚嘆號

艺术包含无限想像和解读方式，有人用繁茂的创意素材构造一个花样世界，有人用简单线条去呈现内心的想法。“艺术更是一个社会记录”，马来西亚资深画家黄殖鸣认为，要看懂一幅画必须了解画家的背景故事，对方以什么角度去将内心所思，眼睛所观察的事物画出来。

对一名画家而言，观察力非常重要。他年轻时发生一场交通意外，导致其中一只眼睛视力锐减，一度觉得很自卑，直至投身绘画世界才找回自信，找到遗失的自己。他坦言，当时想用艺术画作化成自己的脸孔，后来深思如果没有那场意外，可能没有今天的成就。

“我觉得这是一种‘礼物’，老天给我这样的考验一定有原因。”黄殖鸣在马来西亚艺术学院修读纯美术系，毕业后却不曾停止尝试新事物，并自豪的说，本身就是跟着时代走。他从传统绘画跨界到平面设计，现在走进3D世界，用科技媒介绘画。当问及身为位画家必须具备什么特质时，答案就是好玩。

報道：本刊林德成 攝影：本報何正聖

▶ 文转下页

文接上页



▲ 共鸣非常重要，黄殖鸣说，要为观众创造共鸣的管道，让对方走入艺术的世界。

常人认为艺术晦涩难懂，黄殖鸣认为最大的原因是没学会如何与作品“沟通”。他说，艺术是一种语言和沟通方式，以毕加索为例，一开始并没有画抽象画，而是经过很长时间沉淀思考才踏入这个领域。若要读懂他的作品就要知道其生活背景及一些艺术知识。

“当你看回他的研究和日记，可以学到他的美学和看法，怎样运用色彩和对环境的认识。”另外还有梵谷的作品，可以进一步思索，那个时代的画家如何作画，在思考什么议题。“当你在跟画作‘沟通’时，你要知道画家怎样作画，当时环境如何，这样你就可以学到很多东西。”

他强调，自己时时刻刻都要接收新事物，打开各种可能性。1996年自马来西亚艺术学院毕业后，他曾参与舞台设计和搭建、艺术表演、儿童剧等，将收集到的素材融进创作里。

“我一直想学习新的东西，从学院出来的时候，你会发觉很多东西都不懂和模糊。我就认识多一点画家朋友，汲取他们的知识。”

► 黄殖鸣用了60个小时完成这幅名为“Magical Wonderland”（魔法乐园）的3D作品。



艺术改变了黄殖鸣的未来。他认为艺术是一种文化营养，如果没有了艺术整个城市会变得干涸。

▼ 用Google Tilt Brush技术绘制3D作品之前，必须准备一个固定空间，设置好两个感应器和电脑。使用者需戴上VR显示器，双手各自握着控制器，就能进到虚拟现实的作画空间。旁人能通过电脑荧幕看见使用者在画什么题材。



【感应器】



【高端电脑】

【VR显示器和控制器】

◎ 视力受损无阻创作

中学时期，黄殖鸣很喜欢绘画，常与朋友到太平的一些河边写生，用水彩绘画石头瀑布。中四那年，发生了一场交通意外，令他一只眼睛的视力受损。“眼睛复原后，我看东西都是模糊的，眼前都是重叠的画面。”意外后，他陷入低潮而无法接受这样的结果。所幸心理素质很强，一个念头转变了自身负面情绪，“还好上天留了一只眼睛给我，如果一双眼都遭殃，我还能怎么办？”

由于正面乐观的态度，令他觉得意外让生活变成一种冒险，不断适应新画面和事物。自此，他开始想，还有什么东西不敢尝试。他就决定走向艺术这条路，独自从太平来到吉隆坡修读艺术系。要在大城市里存活并不简单，艺术家收入也不优渥。为了生活，他积极参与艺术工作，平均一年筹办三四个画展，一直参加比赛做展览。直至获得一个机缘，踏入教育领域，担任一名老师的助教。

直至2001年，他在一间大学担任全职讲师。翌年获得该大学奖学金，从纯美术的底子转向平面设计。“当时我都不用Photoshop，只能慢慢磨。”毕业后我再决定继续攻读硕士，专攻艺术制作。

幸运和机缘为他带来很多转机，也让他有机会担任大学艺术与设计系讲师。“当你学会很多东西，会想要找一个方法分享给更多人知道。同时，你通过教育，也会知道自己缺少什么。”

讓創意 從畫紙跳進三維空間

◎ 艺术是一种记录

艺术与社会并不是隔着一条鸿沟，反而可以改变和记录社会的发展。过去两年，社会局势不断更迭，让群众产生各种情绪反应，有些人觉得糟糕，有些完全没知觉。他直截了当的说，如果社会每个人这么想，就会很灰了。“怎样用艺术回应在于画家本身，你看到社会的好，那就会有正面的东西。如具坏事已发生，我们只能改正而不能改变。”

去年，他创作了一系列的作品，当中借用“球”来表达心中对美好的追求。“这个球很简单，让你可以联想很多东西，可以是童年、游戏或海边，从而让人联想以前的美好，一种简单的生活。球对我而言也是一个机会，在这么纷乱的时局，到处都有机会。”

每个年代的艺术家都为当时社会留下记录，环境改变也会影响艺术家关心的议题。当看回不同年代的作品，就能读取艺术家借由作品对社会议题做出的回应和看法。

审美观是一件很主观的事，对他而言，艺术并不是一种封闭式交流，反而需要接地气，与民众产生共鸣。他就会告诉对方如何鉴赏，至于有艺术底子的人自然有自己的欣赏角度。“人家需要知道你在画什么，如果太玄，会觉得你在炫技或玩弄些什么东西。”

◎ 艺术是学无止境

谈到从事艺术行业前景，黄殖鸣缓缓的说，艺术是一条很长的路，世界变得太快，如今不想用智能手机都不行。“新东西一直推着你就走，我一直在跟我学生学习，会学到很多新事物。我不尝试的话就会很糟糕。尝试多了，这些经验就成为你的养分。”

去年掀起热潮的精灵宝可梦掌上游戏采用扩充实境（AR）技术，让很多人为之着迷，黄殖鸣也是其中一个玩家。近期，他成为Google Tilt Brush技术的其中一名试用者。头戴虚拟现实（VR）显示器，手握两个控制器，在虚拟空间里绘制3D立体作品，这个技术也将平面设计推去另一个层次。

“亲身体验后才发觉这世界已经去到另一个境界。”他不认为这是一件电子产品，反而是一种艺术进化，挑战不同的绘画媒介去激发更多创作灵感。“以往是用画笔将想像画在纸上变成2D画面，有了作品才能化成3D。这个技术却挑战我把想像直接变成3D立体画面。这是最大冲击。”绘制3D立体作品讲究空间感，画家本身就在创造一个立体世界。“Google Tilt Brush每天让我有新东西学。当你玩一样东西会觉得闷，是因为那样东西有局限。如果没有局限，你就会永远在往前走。你不能让‘局限’控制你，只有你控制它。”

黄殖鸣用了两周了解控制器里的笔刷选项，每天不断实验，每次都会发觉不同色彩和体验。“它是采用图层（layer）形式，每次画上去就是一个新图层。当你习惯在虚拟空间就很容易上手。”

◎ 生活就是灵感栖息之处

这项科技推开了一扇新创作之门，不过他却不想要把这个技术局限在绘画、服装设计或室内设计等功能。“如果你视它为一幅画，那么就不会有其他可能性。”他计划将创作长达数十小时的作品打印成3D作品。如果成型，未来甚至创造自己的家具或艺术品，人人都可以成为一个艺术家。

至于会不会碰到没有创作灵感，他劈头就说，不会没有灵感，生活环境就是灵感栖息之处。“因为没有目标和方向，才会找不到灵感。如果清楚自己的东西，所有东西都是机会和灵感。生活在这里，每样事物都存有我们的故事和回忆。例如椅子，除了给我坐，我会联想到妈妈，进一步会想到生产，为何采用塑料制作椅子。我们要连贯很多东西，就要靠联想力，去尝试和开拓不同领域才会有养分。”

他说，世界瞬息万变，不一定要拥有每样事物，但一定要去认识它。

资讯

欲知更多关于Google Tilt Brush技术的资讯，可以浏览：
<https://www.tiltbrush.com/>

审美观是一件很主观的事，对黄殖鸣而言，艺术并不是一种封闭式交流，反而需要接地气，与民众产生共鸣。