

消費與文化的角力戰：談《第六屆藝遊鄰里計劃：九承九》

文：小青

究竟文化與消費之間是不是有相輔相成的關係？當人人設立工作坊宣揚各種傳統工藝，例如中國剪紙工藝班、繩結飾物班、藍染班等。顯然是為香港大眾提供了不少喘息空間和娛樂選擇，可是這些活動卻同時在消費工藝文化。試想想，你要付出多少錢才能夠成為這些工作坊的參加者？從金錢的交易角度而言，這些生活經驗彷彿就是說明文化工藝是可以用金錢買來，而且獲得這些工藝知識是十分容易，就如手到拿來的事。

如果實情並不是那樣，那麼何謂工藝？而更進一步，如何可以做到承傳工藝這偉大的目標？筆者在二月時到牛棚藝術村1a 空間遊覽過《第六屆藝遊鄰里計劃：九承九》這個展覽，是個由康樂及文化事務署藝術推廣辦事處主辦，九位年輕藝術家策劃的展覽。承傳工藝與廣泛參與是這次展覽的目標，再加上一位藝術家欲透過藝術作品的媒介來表達對土瓜環舊社區之情。

誠然，筆者知悉這次展覽的劣評如潮，而筆者也對這個展覽作出了反思：例如是整體的策展安排，為何要安排在一個白牆的展覽館內？從普遍的符號意義上來說白牆能夠給人一種高雅無瑕的感覺，而一件件掛在牆上的藝術品讓人聯想到精緻藝術（high art）的展覽設置，就如羅浮宮等藝術館。

右圖攝於羅浮宮展覽館（取自：

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-white-cube-dominate-art>）



而是次的展覽欲呈現的是民間工藝和社區關係這些踏實親民的民間藝術，這樣的白牆設置會否令工藝顯得冷冰冰和愈來愈遙不可及？還是可以引發觀眾的反思而使他們重新思考傳統工藝的價值？另外，藝術家的經驗和手藝也是公眾疑惑的因素之一。藝術家們年紀輕輕在短時間內跟隨工藝師傅學藝，最後真的可以透過他們的作品呈現出各工藝的精髓嗎？先不論他們的技藝，但這其實是很積極和值得欣賞的概念。因為眼見時下年青人手機不離手，遇到問題便谷歌一下，生活在資訊爆炸的年代，傳統的概念差不多似乎可以全被數碼化記錄下來，而創作也開始可以透過電腦化生產的時候，有誰還願意攀山涉水去找傳統師傅學師去？

如果觀眾真的對年輕藝術家手藝有所懷疑，而又被帶動起對工藝的關心，大可多行一步，身體力行去跟師傅學習學習，那便可直接感受到工藝的威力。

更深一層，筆者要談談展覽作品。比較深刻的是黃銘心創作的《記》，蝕刻是工藝嗎？這件作品似乎不像是一種工藝，也許是筆者對這工藝的認識不足。但最有趣的是這作品引起了觀者的好奇心，三件蝕刻作品的抽象性使筆者不停猜測想像作品的主題，從一種好奇的新視角來重新認識鏽蝕這種中國傳統工藝。

總括而言，現在回想起來，學習工藝似乎不只是一種娛樂和消費。



參考資料：

O'doherty, B. (1999). *Inside the white cube: the ideology of the gallery space*. Univ of California Press.

1a 空間 (2017 年 3 月 19 日) 。1a 空間，取自：<http://www.oneaspace.org.hk/gallery.php>

「九承九」=九人九思九工藝 (2007 年 1 月 25 日) 。明周， 取自：<http://bkb.mpweekly.com/設計生活/「九承九」=九人九思九工藝>

「第六屆藝遊鄰里計劃：閃亮！」公布入選展覽方案(2015 年 9 月 30 日)。政府新聞網，取自：<http://sc.isd.gov.hk/gb/www.info.gov.hk/gia/general/201509/30/P201509290553.htm>

第六屆藝遊鄰里計劃：九承九 The 6th Artists in the Neighbourhood Scheme: 9x9(2017 年 2 月 14 日) ，
YOUTUBE 網，取自：https://www.youtube.com/watch?v=-5IeV_H-F2U