



MACAU  
eSports



MACAU



eSports

F1



F2



# 澳門電競產業待起飛

## 品牌故事

遊覽禮品自動售賣機——  
澳門創意購物新體驗

## 文創盛事

銀幕上的中葡交流——  
中國與葡語國家電影展

兩岸經驗的銀幕交匯——  
影展意義何在？



文 創 誌

#28 /2018 08

---

編者語

---

電子競技發展日益蓬勃，現在「打機」都可以成為一種運動和職業。近年，這股浪潮席捲澳門，更有可能成為促進澳門文化產業和智慧城市互融的新興產業。本期「文創焦點」專訪澳門電子競技總會和178電競體驗中心的幾位負責人，還有本澳電競選手，分享他們對澳門電子競技項目發展的看法，探討本地電競產業市場。

一場具備文化底蘊及國際視野的電影展是文化交流的重要平台，更名為電影產業發展提供契機。本期「文創盛事」為讀者報道「中國與葡語國家電影展」的策展情況，電影展開幕電影《爆裂無聲》的出品人宋文，以及本澳青年導演周鉅宏也在此欄目登場，他們以電影人的角度，分享影展如何協助電影工作者成長及持續發展；由「MEEET遊覽」所出品的禮品自動售賣機，推出市場不足一年，已在澳門設立多個銷售點，為遊客提供糅合創意和色彩美學的紀念品購物體驗。「品牌故事」邀來項目兩位創辦人許美恩及何潤發，為讀者介紹該自動售賣機項目。

七位海內外專欄作者繼續於今期「文創博客」撰文，分享他們對文創發展的精彩發現和獨特見解。

---

《C²文創誌》編輯委員會

---

**編輯：**

《C²文創誌》編輯委員會

**電郵：**

c2magazine.macau@gmail.com

**製作：**

讚娛樂製作有限公司

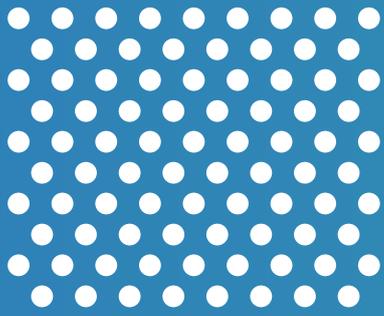
**出版：**

澳門特別行政區政府文化局

- 本刊發表的文章觀點及內容屬於作者及受訪者的意見，並不代表澳門特別行政區政府文化局的立場。

# 目錄

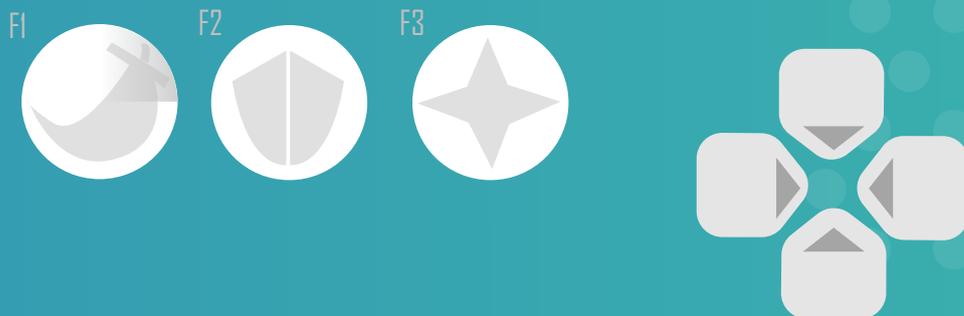
- 02 ————— **文創焦點**  
澳門電競產業待起飛
- 10 ————— **品牌故事**  
遊覽禮品自動售賣機  
——澳門創意購物新體驗
- 12 ————— **文創盛事**
  - 銀幕上的中葡交流  
——中國與葡語國家電影展
  - 兩岸經驗的銀幕交匯  
——影展意義何在？
- 16 ————— **文創好日子**
- 18 ————— **文創博客**  
盧子英 – 高畑勳回顧展  
徐欣羨 – 澳門電影與世界接軌的阻力  
林小雯 – 面向未來的設計：思辨設計與社會創新  
袁紹珊 – 新奧爾良：從高純度的黑暗，萃取魔幻的力量  
林琪香 – 文學與宣傳  
葉孝忠 – 上海新貌  
譚智泉 – 我們的文化想像力從何而來（下）



# eSports

***For the  
Alliance!***





# 澳門電競產業待起飛

文 / Hazel Ma 圖 / Wong Chi Kin、黃建平及受訪者提供

近年，電子競技浪潮席捲澳門，「打機」不但可以作為愛好，還可以是一種運動和職業，隨着電競產業的興起，現在打機都可以好有前途。如今特區政府提出大力發展文化產業和建設智慧城市，當前互聯網平台的強勢背景下，電競正是可以促進兩者互融的新興產業之一。本期文創焦點邀請了「澳門電子競技總會」和「178電競體驗中心」的幾位負責人，還有本地電競選手，介紹澳門電子競技項目的發展情況，探討本地電競產業的市場。



何猷君 (Mario Ho)  
澳門電子競技總會會長

## 澳門電子競技總會： 為電競愛好者構平台



「不要只顧打機，沒有前途。」這是不少家長掛在口邊告誡子女的話。但時移世易，現在打機都可成為職業，成為廣受追捧的明星及亞運選手，甚至形成數以十億元計的產業。當電子競技在各地盛行時，這項目亦開始在澳門萌芽，澳門電子競技總會由會長何猷君 (Mario Ho) 與一班志同道合之人於今年4月正式成立，為本地青年構建平台，讓他們打出一片天。

### 會打機就能做電競選手？

究竟打機和電子競技有甚麼差別？Mario簡單地劃出一道分水嶺：娛樂和職業之別。「電子競技現在跟傳統體育項目沒有太大分別，成為職業選手的門檻都是非常高。例如，在英國我有雙腳、懂得踢波，並不代表我可以進入曼聯青訓、預備隊，再晉升至正式隊伍踢英超。電子競技都是一樣，沒有專業水準及訓練，你根本進入不到這個職業領域。」

Mario直言不諱由小到大都喜歡打機，但大學畢業回到內地創業後，才真正接觸電競，認識了不少遊戲開發商、電競明星及俱樂部負責人，萌生了在澳門成立相關協會的構想。他坦言：「我們覺得當手中握有這麼多的網絡及資源時，有責任將這些資源帶回澳門，協助澳門發展整個電子競技產業鏈。」

### 國際優勢發揮橋樑作用

綜觀香港及內地各省市的電競發展，Mario表示，雖然澳門起步相對較慢，但小城具有獨特的優勢，不論是簽證便利、文化背景，還是舉辦國際盛事的經驗，都較鄰近地區優勝，而且澳門有多間星級娛樂場所，加上早前榮獲聯合國教科文組織評定為「創意城市美食之都」，這對邀請外地電競俱樂部及隊伍來澳參賽都有很大的幫助。

作為中西文化交匯之地，澳門的電競產業也離不開「橋樑」的角色。「我們應該主打國際化，作為內地及國際電競市場的一道橋樑。」Mario分析指，內地電競產業發展較著重自身的俱樂部、賽事營運及選手，澳門未來可協助內地團隊打入國際賽事，同時促進海外單位進入內地龐大的電競市場。



澳門電競嘉年華為今年6月舉辦的大型電競賽事活動

## 跨界合作吸引關注

自今年4月成立後，澳門電子競技總會已先後與多個不同的組織及機構達成戰略合作協議，也舉辦多項活動，包括6月中旬舉行的「2018澳門電競嘉年華」，邀請了多支國內頂級隊伍參賽，分別就時下熱門遊戲《王者榮耀》、《絕地求生：刺激戰場》等進行競技。提到這項盛事，Mario認為成功地為澳門在粵港澳大灣區內的電競界打出名堂，有不少創新的地方值得延續下去，如邀請影視名人進行明星表演賽，通過跨界合作，吸引更多未曾接觸電競的觀眾關注這項體育項目。

展望未來，Mario指總會將於明年起每年至少舉辦兩個國際賽事及活動，以及數個與各地電競團隊及遊戲商的交流講座，希望為有意投身電競行業的本地年輕人提供更大的空間一展所長，並計劃今年底或下年初舉辦大灣區電競比賽，促進灣區各地選手的交流。



藝人余文樂作為嘉賓出席電競嘉年華活動



何猷君與選手在電競嘉年華同場競技



澳門電子競技總會與多個組織及機構達成合作關係

## 加強教育打破上一代迷思

根據騰訊電競等內地多家機構發佈的《2018年中國電競運動行業發展報告》，今年內地電競用戶將突破三億人次，市場規模達84.8億元人民幣；去年，亞洲奧林匹克理事會亦確認將電競列為2022年杭州亞運的正式比賽項目。儘管如此，不少人對電競仍有刻板印象，與沉迷電子遊戲劃上等號。Mario表示，教育也是總會未來的重點工作，將與教育部門合作，在學校舉辦大型講座，讓學生及家長了解這項運動。「我覺得好多時候大家對電競的誤解都是來自上一代，所以對上一代的教育工作一定要做到位。」

「澳門電競產業一定會飛起來，大家給我們多點時間。」他最後鏗鏘地道。



參賽選手分享勝利喜悅





## 電競手趙鴻樂： 澳門欠缺一支標誌性的隊伍

趙鴻樂（阿樂）  
澳門電競選手

- 澳門電競選手趙鴻樂（阿樂），自高中畢業便入行，至今已有五年時間，曾經歷過大大小小的電競比賽，出戰過澳門、香港及內地，取得不少冠軍頭銜，上年更代表澳門參加「世界電子競技大賽」進入前八強，成績相當不錯，是澳門為數不多的電競選手之一。雖然一身彪炳戰績，但阿樂認為澳門的電競產業仍在起步階段，至少還欠一支真正屬於澳門的「澳門隊」。



### 受世界冠軍影響毅然入行

阿樂自小便喜歡打機，不過「打機」與「電競」其實是兩碼子的事。問到阿樂如何把興趣轉變成職業，一切因由，都要從一隊來自台灣的傳奇隊伍拿下世界冠軍那時說起。

阿樂憶述當年電競比賽在亞洲等地剛剛興起，透過網上直播，看着同樣來自亞洲的電競隊伍打入世界性賽事更成為世界冠軍，覺得非常熱血與激動，從那時起便萌生成為電競選手的想法。不過追夢路上亦非一帆風順，首當其衝的便是家人的反對。「當初他們（家人）都反對，後來經過我慢慢溝通，他們便決定給我兩年時間，如果到時我自己都覺得這條路行不通，便會繼續讀書。目前自己走上全職電競手的道路，每月有澳門幣12,000元左右的固定工資收入，每天會有八至九小時的訓練時間，亦會被安排在固定的專業訓練場地進行備戰和培訓，其實跟普通職業並無太大差別。」

### 電競收入直迫一線偶像

阿樂說很多人分不清電競與打機的分別，其實最主要是心態上的改變，由純粹的娛樂性質，轉變成以勝負為前題的比賽，職業比賽與平常的輕鬆遊玩差別巨大。問到電競選手的收入來源及其未來的發展潛力，阿樂解釋：「其實電競選手的收入途徑很多，例如代言及直播。而一般的電競選手都是簽經紀人合約，一線選手的收入與當紅的網絡偶像一般無異。」

不少人認為電競選手的「職業壽命」很短，黃金時間則是16歲至20歲，20歲後思維反應及手腦協調都會略為減慢，對此阿樂抱有不同的看法。「我認為這個說法只說對了一半，因為電競比賽有很多不同的遊戲類型，如卡牌類這種對手速要求不高的，則可以說是年紀愈大愈有優勢。」



電競手在專業的訓練場地集訓

## 澳門還欠一支代表隊伍

綜觀世界各地，不少電競選手能夠有可觀收入，又有不錯的發展空間，絕對是不少人夢寐以求的職業，那澳門的電競選手發展情況又如何呢？阿樂認為目前澳門的電競產業仍在起步階段，以致很多有心走向職業的電競選手都因為沒有穩定收入，為了生活不得不放棄這條路，而目前碩果僅存的選手皆在香港、台灣及內地等地發展。「當前最困難的其實就是組織一支固定隊伍，由於澳門發展較慢，配套未做好，很多時我們外出比賽，交通住宿的費用都由我們自付，而成功與否都是未知之數。更重要的原因是澳門欠缺一支標誌性的隊伍，很難吸引年輕人入行。」阿樂嘆息道。

雖然近年澳門不少團體都積極舉辦比賽，但阿樂就認為好壞參半，因為不少比賽性質都屬國際性，以此作為吸引旅客來澳確實不錯，但國際性比賽卻難以看到澳門本地選手落場參戰，對推動本地青年投身電競行業意義不大。



《英雄聯盟》與《絕地求生》為近期電競賽事的熱門項目



阿樂（右二）聯同隊友以澳門隊身份出賽



澳門的場館擁有舉辦大型電競比賽的優勢

## 未來發展應着重培養本地選手

雖然電競之路困難重重，阿樂仍對澳門未來抱有樂觀態度，因為在發展電競的路上澳門亦有相當優勢。「澳門的優勢在於擁有眾多大型場館，可以舉辦很多大型及國際性賽事。」其實澳門在電競比賽上已有非常良好的硬件配套，不過要由舉辦比賽演變成一個產業，就需要更多的軟件去配合。「目前澳門的電競選手處於一個斷層狀態，面臨着後繼無人的困局。」阿樂認為澳門可向香港及台灣等地借鑒，開辦電競課程，慢慢一步步的補充現時選手上的不足。

最後，阿樂亦勉勵各位有意成為職業電競選手的朋友：「追夢路上其實沒有想像中難行，只要你願意踏出第一步，成功就離你不遠。」



羅傑智 (Keith Law)  
「178」負責人

鄭展浩 (Jay Cheang)  
「178」負責人

## 178： 澳門首間電競體驗中心

根據數位內容傳遞商Limelight Networks的研究顯示，美國年輕人在網上觀看電子競技的人數遠比傳統運動項目多。隨着今年4月「澳門電子競技總會」的成立，代表着電競產業已經融入港澳的主流社會。澳門首間女僕電競館——「178電競體驗中心」的負責人羅傑智 (Keith Law) 和鄭展浩 (Jay Cheang)，和大家分享經營這個新興行業的點滴。中心以「178」命名，斬釘截鐵帶出電競體育的核心意義，Keith解釋：「『178』取普通話諧音『一齊吧』，說明電競體育並非一個人的武林，而是團隊合作，要大家一同玩樂。」

### 178和網吧大有不同

從2017年12月開幕至今，「178」已走過大半個年頭。但市民大眾對於電競體驗中心的概念可能仍較為陌生，問到「178」的特色，Keith和Jay異口同聲表示：「我們主打的客群是上班族，電競館著重服務、舒適和家的感覺。」電競體驗中心除了是澳門首間加入女僕文化的電競館，更以會所形式經營，設手遊區、VIP房、一般電腦區和高級電腦區四個區域。Jay表示：「我們最初的投資額約為一百多萬元，開業首月的會員人數就突破2,000人。能受到市場的歡迎，我認為跟中心本身定位在高水平電競服務，澳門市場暫時沒有太多競爭對手有很大關係。」

Keith又舉例：「我們的女僕會和客人組隊玩遊戲，這裡亦不時有專業電競選手駐場，譬如《食雞》（正名《絕地求生》，簡稱PUBG）這個充滿軍事感覺的遊戲，無論走位、執槍等都有學問，我們的駐場選手就可以為會員提供適當的指導。就像健身教練從旁指導學生如何操肌一樣，網吧就沒有這些服務。」

### 以女僕文化作主打

源自日本的女僕文化風靡全球，卻遲遲未能打入澳門市場，然而「178」則以女僕文化作電競館的主打，二人表示：「女僕文化和電競體育是不可分離的宅男文化，有電玩展，就一定有cosplayer；我們想透過女僕，吸引更多只在家中玩單機遊戲的玩家，同時亦讓女性玩家更放心來電競體驗中心玩。」

不過萬事起頭難，在籌備開辦「178」的時候，光是聘請女僕已非易事。Keith表示：「有興趣來應徵的人都會問『是開女僕店嗎？』後來得到朋友幫忙，才找到合適的人選。這裡的女僕，大部分都是《王者榮耀》的『王者』（指在遊戲中名列前茅的玩家）和cosplayer。」





「178」提供電競級的電腦配置，使玩家更能投入遊戲。

## 電競館的經營方向

目前澳門並未具備完善的產業鏈，尤其在電競還未被列入運動項目的時候，「打機」的不良形象難免影響本澳年青人入行的態度。Jay補充：「以直播員為例，早前《絕地求生：台港澳交流賽》中，可以見到目前澳門並沒有像香港般專業的直播員。」

問到兩位對經營電競體驗中心的信心，兩人表示：「相比起一些地區例如深圳、上海的網吧，每小時收費人民幣20至50元，而且一機難求！我們的收費則落在每小時澳門幣20元左右。目前的經營情況亦不錯，做到收支平衡，因為我們沒有太大的投資，所以半年就可以回本。而且我們定期和澳門電競專業人才發展協會合作，在『178』評述（電競遊戲），反應不俗，亦因此發掘了不少電競選手。」



充滿愛與勇氣的「178電競體驗中心」



羅傑智和鄭展浩即場展示電競「球技」



「178」是澳門首間加入女僕文化的電競館



女僕服務員為正在「激戰」的玩家打氣

## 澳門電競的優缺

澳門雖細，但電競的發展空間卻非常大。二人表示：「澳門作為東方的拉斯維加斯，十分有能力舉辦地區賽或國際賽。現在比較大型的電競比賽會以tour形式進行，相對來說，澳門的場地和酒店資源豐富，硬件配套方面非常充足。」再問到政府分配到電競項目的資源，Keith表示：「最重要的是認可，讓選手們覺得自己是正面而職業化的，得到坊間的肯定，才能推進整個電競產業的發展。」Jay補充：「目前電競選手仍未被認定為運動員，未能獲得政府的補貼，所以目前很多選手都是在零薪金的情況下出戰，更有些選手已赴台發展，很多有潛質的選手，因為得不到認可，慢慢退出電競圈了。」



# 遊覓禮品自動售賣機

## 澳門創意購物新體驗

何潤發  
(Ken Ho)

許美恩  
(Miquelina Hoi)



近來在澳門一些購物及旅遊景點出現不少色彩奪目的自動售賣機，內設本地特色的旅行紀念品供市民和遊客購買。這些別具一格的售賣機是由「MEEET 遊覓」（下稱遊覓）所出品，其設計及銷售的旅遊紀念品以「世遺」和「節慶」為主題，糅合創意和色彩美學，彰顯了澳門的獨特文化。「禮品自動售賣機」項目推出市場不足一年，已在澳門設立多個銷售點，為公眾提供別樣的紀念品購物體驗。

### 產品本身是品牌的突破點之一

遊覓由許美恩Miquelina Hoi及何潤發Ken Ho兩位創辦人共同成立，擁有多年工作經驗的他們各有專長，他們分別負責市場推廣業務和品牌的設計，設計總監Ken表示：「自己專長於設計，但好的作品要賣出去亦需要好的方法，這全靠Miquelina的市場經驗去配合。」作為品牌的商務總監，Miquelina除了開拓市場外，關於商業管理方面的業務均由其負責，包括銷售站點的設置、品牌規劃、市場拓展等。兩人各具專長，優勢互補，令品牌迅速成長。

遊覓所設計及銷售的旅遊紀念品，以澳門的「世遺」和「節慶」為主題，彰顯澳門獨特的文化底蘊。Miquelina表示：「澳門每年接待逾3,200萬人次的旅客，手信、紀念品市場需求大。目前市面上有不少銷售紀念品的商舖，但卻甚少出現令人印象深刻的品牌，窺其根本是將資源投放在產品設計及營銷本身的商家不多，而這卻成為遊覓的突破點。」

### 降低運營成本為首要因素

禮品自動售賣機項目的主要目的就是要「省錢」，他們希望將更多的資源放在產品本身，Ken認為：「降低營運成本是我們首要考慮的因素，要持續發展就要確保有足夠的資金用於最適合的地方。尤其在資金有限的情況下，將大部分資金消耗在店舖租賃和裝修成本上，真正用於產品設計和推廣的資源就會大幅減少。」

同時Miquelina表示：「目前所有的售賣機均是購買回來，我們可以自主對機器裡面的配置和間隔進行調整，更可根據上架產品的規格對機器進行改造。」從2017年11月項目啟動至今，遊覓已經在澳門設置逾20部自動售賣機，以租賃形式與各大商戶合作，站點覆蓋世遺景點、購物商店及大型酒店等。





## 不同銷售點的紀念品各具特色

目前在自動售賣機上銷售的紀念品超過百款，遊覓會根據每個銷售點的特色、客人的口味和消費能力等因素上架不同類型的產品。Ken舉例道：「觀光塔的客流量大，客人種類較多，因此相應設置多部售賣機 供遊客使用，產品的款式亦較為齊全。而在漁人碼頭，雖然只設置了一部售賣機，但就上架了主教山系列的紀念品供遊客購買，與該區域的浪漫色彩互相呼應。」

在產品的價格方面，遊覓利用自動售賣機進行銷售，減少了舖租和人工的開支，所以價格亦相當親民。最常見的明信片，售價約為澳門幣10元，而最貴的產品單價則為澳門幣75元左右，Miquelina表示：「電腦每天都會自動統計機器的銷售額，從每月的銷售統計來看，上年11月售賣機面世至今，每月平均能銷售出三千到五千件產品。」



於2017澳門購物節展出的自動售賣機備受關注

## 新系列產品關注澳門生態環境

儘管目前銷售額還沒完全平衡項目的開支，但Miquelina預計到今年10月，項目發展到一年左右的時候，就能達到收支平衡。她表示：「項目前期投資成本高達七位數，市面上很多文化產品只專注在特定的幾種形式，缺乏對品牌自身的規劃，遊覓並不單純售賣產品，還會解釋產品背後的文化意義，比如跟醉龍節相關的紀念品，上面都會介紹該節日的由來、節慶儀式及慶典活動等相關的文化資訊。」

目前遊覓的紀念品分為世遺和節慶兩個系列，今年還會推出兩款關於休閒娛樂及生態環境系列的紀念品。Ken希望通過該系列產品，引起大家對澳門生態環境的關注。



精緻的澳門世遺紀念品



紅綠配色的產品帶出中西文化韻味

## 站點資訊

- 澳門國際機場
- 澳門鎮興賓館
- 澳門雅文湖畔—M軸空間
- 新濠天地
- 澳門漁人碼頭
- 澳門葡文書局
- 新濠影滙
- 澳門華都酒店（酒店接待處旁）
- 澳門百老匯
- 澳門關閘信達廣場
- 澳門威尼人—貢多拉禮品店
- 澳門信達城
- 澳門亞洲精品旅館
- 澳門旅遊塔（58樓觀光層 / 地下層）





## 銀幕上的中葡交流——

# 中國與葡語國家電影展

論電影，荷里活的大製作，影響固然遍及全球，不過近年來中國和葡語電影在世界舞台上亦屢有佳作。早前文化局主辦第一屆「相約澳門——中葡文化藝術節」，藝術節的其中一個焦點活動「中國與葡語國家電影展」就帶來24部精挑細選的中國及葡語國家電影，向澳門觀眾介紹葡語電影的同時，亦向葡語社群展現當代中國電影，來一場電影銀幕上的中葡交流。



黃若瑩 (Rita Wong)

電影展的24部影片分為「中國電影」、「葡語電影」及「影像·澳門」三個單元，並配以電影講座及映後座談。影展的策展人黃若瑩 (Rita Wong) 將為大家講述是次電影展的理念與策展方向。

### 一個影展 三大單元 24 套中葡電影作品

電影展的「中國電影」單元帶來四套當代中國的電影，「葡語電影」的九套作品則來自巴西、葡萄牙、佛得角、莫桑比克、幾內亞比紹及南非等葡語系國家。

電影展最後一個單元「影像·澳門」就搜集了由葡萄牙導演於1923年至2015年攝製於澳門的葡語及華語影片，影片橫跨長達92年，記錄了不同年代的澳門影像，影片不長，卻十分珍貴。當中包括一些由葡萄牙電影資料館 (Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, I.P.) 借來的四部35mm格式的紀錄片，以及一部拍攝於1960年的澳門短片。而這單元的「特別放映1」帶來的五部35mm菲林影像深受觀眾歡迎，早在電影展開幕的初期已安排加場，叫好叫座。



開幕電影《暴裂無聲》及影展巴西代表作品《不遷不拆水瓶座》



電影《暴裂無聲》劇照

## 影評人擘劃 專業選片

至於如何挑選是次放映的電影作品，Rita表示：「我們邀請了對中國當代電影非常熟悉、身兼香港電影評論學會會員及影評人的喬奕思為我們挑選中國電影的部分，而影展中的中國作品大多比較貼地（生活化）的，例如講述北方雪原上後工業時代的荒廢村落故事的《輕鬆+愉快》；而葡語電影的部分則由徐匡慈策劃，曾擔當多個影展影評人的他對葡語電影相當有研究，乃不二人選。」

## 當代中國+葡語經典

影展的重頭戲，固然聚焦在開幕電影《暴裂無聲》和閉幕電影《童黨小霸王》(Aniki Bóbo) 及《河岸印象》。前者是內地新晉導演忻鈺坤繼其處女作《心迷宮》獲迴響後的最新力作，其拍攝手法獨特又具創意，讓世界看見內地藝術電影的新力量；而閉幕電影則是葡萄牙國寶級電影大師曼諾·迪·奧利維拉 (Manoel de Oliveira) 操刀的首部劇情長片《童黨小霸王》(1942) 及首部紀錄短片《河岸印象》，這位大師擁有八十多年電影製作經驗，由默片時代橫跨至有聲電影，可謂世界電影的活歷史。Rita解釋：「我們選擇資深電影大師Manoel的首部劇情片和紀錄片做閉幕片、年輕導演忻鈺坤的電影做開幕片，希望透過現代與經典的比照，給觀眾帶來不一樣的電影享受。」

## 看不見背後

萬事起頭難，要策劃本澳首屆的「中國與葡語國家電影展」，Rita坦言準備工作絕不能少：「首先要找一些合作的策展人，像是剛剛提到受邀的影評人喬奕思和徐匡慈；至於放映的部分，我們要聯絡片方和處理影片的運送問題，而運輸的安排很重要，時間必須掌握得宜。」然而影片到手後，後期處理亦相當花時間，Rita強調：「我們下了很大的功夫！影像格式複雜，有些是Digital的，有些是35mm的，還要試片及加入英文字幕等後期工作；但能夠讓觀眾從黑白色的菲林電影中看到不同角度的老澳門，非常難得。」



「影像·澳門」單元為觀眾帶來橫跨 92 年的澳門影像，叫好叫座。



影展於澳門文化中心舉行開幕式



## 兩岸經驗的銀幕交匯——

## 影展意義何在？

宋文

《暴裂無聲》出品人  
西寧FIRST青年電影展創始人

周鉅宏

本澳青年導演

電影作為代表文化聲浪的產業，一直被各個國家及地區列為重點培育的板塊。而一場具備區域文化底蘊及國際化視角的電影展更是行業交流的舞台，為區域電影產業發展提供契機。到底如何才能利用本土優勢，為電影人創造更好的平台以及發展空間？電影展開幕電影《暴裂無聲》出品人及西寧FIRST青年電影展創始人宋文，以及本澳青年導演周鉅宏，將會從電影人的角度，分享他們的經歷和感受，探討影展對電影工作者發展的意義。

### 一場影展折射澳門電影行業現狀



宋文（左一）出席第七屆西寧FIRST青年電影展系列活動

宋文應邀出席「中國與葡語國家電影展」的開幕式，提及對是次電影展的印象，宋文認為它最大的獨特性在於跨文化的交流，不僅有中國電影，也有葡語系國家的電影作品，讓本地觀眾大飽眼福。而這也折射出澳門電影行業的基礎。宋文坦言：「最初對澳門電影行業的印象，更多停留在娛樂化的層面，但近幾年伴隨着澳門對促進電影行業交流的力度日益增大，愈來愈多80、90後年輕導演有非常強烈的意願去拍攝真正具備文學審美的作品，我在西寧FIRST青年電影展上亦看見不少他們的身影。」

周鉅宏則認為：「本次影展體現了澳門電影市場對影片質量和題材的選取有一個更高、更為獨特的門檻。這對於向世界推廣澳門的電影文化，樹立自身中葡文化交匯的獨特品牌形象，具有很大的促進作用。」

## 影展能為新晉電影人提供平台

一場具有行業意義的影展不但是跨區域文化交流的平台，對於電影從業者，更有不同的意義。作為新晉導演的周鉅宏曾經有過數十次參與電影展的經歷，他表示：「帶着作品參與電影展讓我覺得十分鼓舞，這不僅可以讓作品得到與大眾分享及曝光的機會，獲得業內老師的專業評價，得到更多與年輕同行交流切磋的機會，更加有助於讓市場看到新晉導演的潛力，有利於新晉導演的成長與持續發展。」宋文表示：「實際上很多年輕創作者都需要一個公共平台，來獲得藝術的話語權。他們需要獲得藝術的自信，就需要一個公共機構來做出嚴肅評價，以作為證明，而電影展就是發揮了這樣一個角色。」

## 發揮優勢 打造東方鹿特丹

回顧西寧FIRST青年電影展的發展，宋文認為：「當初選擇西寧，是因為它一個邊陲的、充滿孤獨感的城市，而這個城市形象適合電影工作者進行嚴肅的藝術創作。」對於澳門這個與西寧同樣在人口和地域比例都較小的城市，其電影業具有相似的發展路向。兩位電影工作者均異口同聲地認為：「澳門的城市具有東西方文化匯聚的優勢，同時亦有各種現代與奢華設計的建築，不僅適合拍攝各種不同題材的電影，亦能為舉辦影展提供充足的場地資源，完全可以打造成為東方的鹿特丹。」

## 展望未來 賦予影展更多可能性

結合現在世界級影展的發展路徑，宋文表示：「一個長遠目標的項目，無外乎是要找到其中心定位，澳門的影展未來可以建立評價體系，促進更多中葡國家評委的交換互動，並且通過政府的鼓勵政策，舉辦創投會，並從獎金的層面，給電影從業者鼓勵，讓澳門影展能定位成為中國與葡語系國家文化交流的平台。」

周鉅宏透露，其新作品得到澳門政府的資助後，現正積極籌備工作，作品希望通過澳門本土小人物的生活和工作來進行自身價值的思考。他期待在政府的激勵之下，未來有更多年輕人用優秀的作品代表澳門發聲。



周鉅宏作品《见光》曾獲FIRST青年電影展最佳短片獎



宋文於中國與葡語國家電影展首映現場分享心得



周鉅宏（右一）參與美國皇后電影節映後活動



周鉅宏電影作品《心亂疑城》劇照

# 文創好日子



## 寂靜旅行中說故事

日期：2018年7月13日至8月19日  
時間：12:00-19:00 (逢週二休息)  
地點：澳門和隆街15號地面展廳  
票務：免費入場

內容簡介：是次策劃的展覽從旅行開始。四名參展的藝術家蔣涵珮（萬歲少女）、莊雅涵（大Q）、郝元春及李綺琪出生於不同年代，初遇與再遇都基於旅行。旅行不是指一般的旅行，她們的旅行是寂靜的，是遠離繁囂的。她們的旅程沒有邊際，不愛時空的約束。她們的插畫都從現實走向幻想。這就是她們旅行的故事。四名藝術家將以畫作呈現她們一幅幅人生旅途的畫面。

主辦單位：牛房倉庫  
網址：[oxwarehouse.blogspot.com](http://oxwarehouse.blogspot.com)

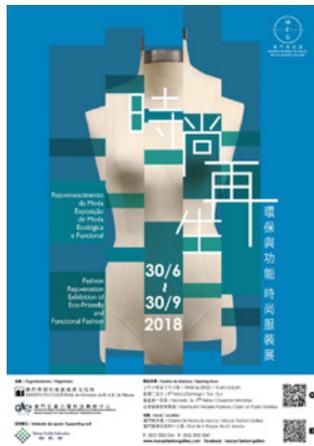


## 2018時裝設計樣版製作補助計劃

申請日期：2018年7月17日至9月14日  
收件時間：週一至週五9:30-12:30，  
15:00-17:00  
申請地點：澳門塔石廣場文化局大樓  
澳門特別行政區政府文化局  
文化創意產業促進廳

內容簡介：文化局「時裝設計樣版製作補助計劃」自2013年起推出，本屆的補助名額上限為八名（組），獲選者將獲發最高17萬澳門元補助金，以開展其獲選作品之樣版製作及宣傳品製作。

主辦單位：澳門特別行政區政府文化局  
網址：[www.icm.gov.mo/cn/CCI-Subsidy](http://www.icm.gov.mo/cn/CCI-Subsidy)；  
[www.macaucci.gov.mo/spa](http://www.macaucci.gov.mo/spa)



## 時尚再生—環保與功能時尚服裝展

日期：2018年6月30日至2018年9月30日  
時間：10:00-20:00 (逢週一休館)  
地點：澳門時尚廊（澳門聖祿紀街47號）

內容簡介：展覽展出八位本地時裝設計師以環保及功能布料為素材所製作的服裝，服裝類別包括宴會禮服、機能運動服、街頭休閒服裝及時尚潮流服裝等，盡顯本地設計師的才華及無限創意。

主辦單位：澳門特別行政區政府文化局、澳門生產力暨科技轉移中心、紡拓會  
網址：[www.macaofashiongallery.com](http://www.macaofashiongallery.com)



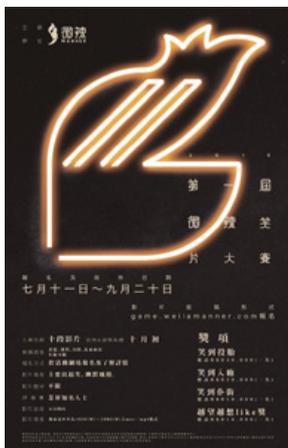
## 《鏡花轉Kaléidoscope》

日期：2018年9月14日至16日  
時間：19:30 (9月14日至15日)；  
14:30 (9月16日)

地點：澳門文化中心小劇院  
票務：\$180

內容簡介：由世界著名的法國陽光劇團核心團員Shaghayegh Beheshti (Shasha) 領軍，澳門曉角話劇研進社策劃，聯同演摩莎劇團（台灣）、怪老樹劇團（澳門）、我愛工作室（馬來西亞）及悠托邦劇場（馬來西亞）攜手打造，承襲法國陽光劇團五十多年的核心精神與美學理念，帶領來自亞洲不同地區的專業演員，呈獻歷時三年的創作成品。

主辦單位：曉角話劇研進社  
網址：[www.facebook.com/hiukoktheatre](http://www.facebook.com/hiukoktheatre)



## 「微辣笑片大賽」徵集

報名及收件日期：2018年7月11日至9月20日

參賽資格：查閱官方網站

內容簡介：微辣首辦笑片大賽，是以搞笑短片為主題，只要參加者拍攝五分鐘之內的爆笑影片，就有機會獲得高達三萬港幣的獎金。這是一個讓參加者施展搞笑才華的舞台。來吧，把全身上下的搞笑細胞都爆發出來吧！

主辦單位：微辣

網址：game.weilamanner.com



## 2018當下未來影展—澳門x台灣x日本

日期：2018年9月22日至2018年9月23日

時間：14:30-18:30

地點：澳門業餘進修中心iCenter影院、澳門多個咖啡廳

票務：免費

內容簡介：影展將播放本澳徵集的優秀影像及動畫作品，同時引進台灣和日本的影片，讓觀眾觀賞和了解最新的影像創作發展。

主辦單位：澳門工會聯合總會、澳門業餘進修中心 iCenter、台灣未來影像發展協會、日本VIDEO PARTY KYOTO

網址：www.facebook.com/presentfuturefilmfestival



## 第二屆深澳創意周—深圳澳門國際文化旅遊創意產品設計大賽

截止報名日期：2018年9月15日

報名：pantene@share.com.mo

內容簡介：是次創意產品設計大賽以「新文化·新旅遊·新澳門」為主題，徵集具有文化旅遊跨界融合創新發展特色，即深圳特色、澳門特色以及中葡文化特色等的創意產品設計和創新專案，徵集方向包括文化創新、時尚生活、產業裝備及前沿科技。

主辦單位：澳門深圳經濟文化促進會、澳門文化推廣協會

查詢：(853) 2871 8726、(853) 6215 0777



## 澳門國際默劇節2018

日期：2018年8月23日至26日

時間：查閱節目表

地點：澳門南灣舊法院大樓黑盒劇場

票務：\$120

內容簡介：澳門小丑不丑劇團首辦國際默劇節，邀請了來自巴西、法國、英國、日本和澳門的團隊，在南灣舊法院黑盒劇場上演四套精彩破格的舞台表演。一個不受規限的創意舞台，有小丑、木偶、魔術、啞劇、光影等，豐富多元的表演元素。一個個層出不窮的故事，有的幽默輕鬆，有的詩意綿綿，更有義無反顧地無厘頭搞笑。不用擔心語言界限，不論男女老幼，都能全情投入去享受這多國風情的捉迷藏。

主辦單位：小丑不丑劇團

網址：www.mimemacau.com



## JUST PLAY IT—潮流藝術展

日期：2018年7月6日至9月10日

時間：11:00-18:30 (逢週一休息)

地點：深圳南山區蛇口沿山路1號ARTCLOUD藝術之心

票務：單人票RMB45，雙人票RMB80

內容簡介：7月伊始，ARTCLOUD藝術之心匯聚了村上隆、奈良美智、草間彌生、KAWS等世界潮流藝術icon，在這個盛夏盡情「JUST PLAY IT」！不用去日本，不用去美國，不用去巴黎，不用滿世界亂跑，在ARTCLOUD藝術之心就可以看到頂級潮流藝術家的潮流藝術作品。

主辦單位：ARTCLOUD



## Things in Summer 設計當道 | 期間限定店

日期：2018年7月13日至9月16日

時間：11:00-21:00

地點：華山1914文創園區中二館1樓 (台北市中正區八德路一段11號)

內容簡介：藉由消費體驗來感受生活美學，透過匯聚不同型態的設計好物於華山，讓消費者能藉由多元化商品組成，感受設計創作能量及魅力。透過八個品牌的深入了解，透過趣味性、生活性、實用性、設計性的結合，帶出生活周遭的美感體驗。

主辦單位：華山1914文創園區

網址：www.huashan1914.com



### 盧子英

資深動畫人，1977年開始獨立動畫創作，作品連獲四屆香港獨立短片展動畫組冠軍並升格為評審。翌年加入香港電台電視部擔任動畫師直至1993年止。近年主力推動香港動畫文化創意產業及策劃動漫展覽，最近擔任「香港台灣動畫50年大展」策展人。現任香港動畫業及文化協會秘書長。

## ● 高畑勳回顧展

日本最具代表性的動畫公司「吉卜力工作室」由動畫導演宮崎駿及高畑勳共同設立，三十多年來，製作了好多部出色的作品，相比起宮崎駿，可能高畑勳的名氣略遜，但其實兩者可謂各有千秋，而且兩者關係密切，是創作上的精神支柱。

今年4月，高畑勳病逝，享年82歲，他的離世頗為突然，震驚了整個動畫界。剛巧香港國際電影節正在準備6月及7月份的電影節發燒友節目，於是決定籌劃一個高畑勳作品回顧，結果這個名為《高畑勳一詩畫人間》的節目順利於6月底至7月初舉行，除了放映五部高畑勳於吉卜力製作的長片，也有一個講座，講者除了本人外，更有專程從日本過來的動畫前輩月岡貞夫老師。

月岡老師與高畑勳同期，於50年代加入「東映動畫」，合作了《尋母遇仙記》等長片，更同時擔任東映動畫首部電視動畫片集《狼少年Ken》的導演，由他來講述年青時代的高畑勳就最恰當不過，除此之外，他也以專業動畫人的身份去評論宮崎駿和高畑勳兩位大師作品的優劣與複雜關係。月岡老師特別指出兩者最大的分別就是高畑勳作品以寫實為主，所展現的動畫世界亦以寫實的角度出發，讓觀眾更加認同主題，相反宮崎駿的作品偏向幻想色彩，在動畫的表現可以作更大發揮，觀眾有很大的想像空間。不過，有趣的是，高畑勳的最後作品《輝耀姬物語》改編自日本古典文學，卻是他作品中最富幻想色彩的，而同年的宮崎駿作品《風起了》是他有史以來最寫實之作，這兩部作品，也體現了兩位資深動畫人願意作出的改變。

而我在講座中，主要介紹高畑勳於東映動畫之後，吉卜力之前那段獨立公司的創作經歷，當中包括與宮崎駿合作的《熊貓家族》、改編自漫畫的《淘氣小千惠》及改編自宮澤賢治的《拉大提琴的高修》等，這幾部都是十分出色的動畫，於取材及美術表現都充分展示高畑勳的多元手法，絕不遜色於後來吉卜力的作品，可惜公開機會較少，講座中我也只可放映部分片段讓大家體驗一下。另外，講座中也特別提及幾部相信是港澳觀眾最熟悉的作品，那就是製作於70年代的電視片集，包括《飄零燕》、《萬里尋親記》及《安妮的故事》，這些電視片是十分高質的動畫，編導及動畫手法精簡而有效，獲獎無數，全部都百看不厭。

高畑勳的作品以改編為主，他善用動畫語言，精挑細選一些他認為有意義的作品，配合適當的美術風格，製作成賞心悅目的動畫，慢工出細貨是他的特色，故此作品數量不算多，但全部都是佳作，《百變狸貓》更為他帶來當年法國安錫國際動畫節的最高榮譽！不說不知，高畑勳最後一部參與的作品其實是吉卜力與法國動畫公司合作的《紅海龜》，他擔任了藝術指導一職。雖然參與不多，但對於這位法國動畫導演的支持，以至推動好作品的堅持，其實就是一貫高畑勳的風格了。

要認識一位導演，觀賞他的作品至為重要，之後再看相關評論及介紹，自然會有所得着，以高畑勳為例，他的作品絕對可以一看再看，喜歡動畫的朋友一定不可以錯過，希望往後有機會可以放映高畑勳所有的作品。

最後也順帶介紹一下，這一次高畑勳回顧展的活動是於剛剛開放的「大館」中舉行，這個大型建築群原本是警署及監獄，是上世紀的英式建築，得到香港賽馬會的資助，現已活化及改建成中環區的大型文化藝術中心，館內有各種設施及活動，十分富特色，澳門的朋友有空也可過來參觀一下！

## ● 澳門電影與世界接軌的阻力

澳門本地電影近十年間從數字上看是有大幅度的增長，但礙於本地市場實在不足以支撐整個電影產業，澳門電影的發展該是如何走向，一直是大家所關心的話題。

作為本地的導演，近年看到不少澳門朋友的作品，不管是短片、劇情長片或紀錄片，都紛紛在亞洲其他地區，甚至全球的不同影展受到青睞，這是令人振奮的消息。可是我們都在問同一個問題，那下一步這些電影人該怎麼走呢？

電影製作，特別是劇情長片的製作，動輒都要過百萬的費用，在一個起步點這麼高的行業裡，澳門這一群新人該怎麼走，怎麼找到合適的資金，成為澳門電影以後能否與世界接軌的關鍵。

談到過百萬甚至上千萬的投資，其實不管是不是在澳門，對新導演來講都是難談得成的。一是導演本身沒有多少作品可以供人參考，二是談到投資又有回報的問題，不是純粹說了一個好聽的故事就可以成交。在澳門談電影投資幾乎沒有人或企業願意嘗試，本身電影投資已經是高風險，再加上大家對澳門本地的電影還沒有信心，覺得澳門的創作人還停留在土法煉鋼的階段，所以很多時候，在澳門找本地企業去談電影投資都只能無功而返。要改變現在的狀況，我覺得本地的創作人跟澳門的企業都可以共同努力。

如果是因為投資者對自身的信心不足，身為創作人當然有責任令別人對作品本身有信心，這當中包括了經驗和作品的累積。然而，除了導演光環外，另一個角色在這個前期部分也是非常重要的，那就是監製的角色。要找一個監製對創作十分了解，可以找得到合適的投資者，又能帶作品到世界不同的影展，不要說在澳門，在世界各地都難以找到。然而，在澳門光是想找一位監製能幫你找到合適的投資，並能處理一些非關創作的行政程序，就已經非常困難。對電影行業有興趣的人，總是一頭熱的想要當導演，覺得導演是整部電影的靈魂，但卻忘了電影是團隊的創作，沒有適當的人做適當的事，電影是不會成功的。怎樣能擁有一個屬於自己的夢幻團隊，是新一代創作人都在爭取的方向。

除了創作人以外，本地企業事實上可以更大力扶持本地的電影發展。澳門因為本身的文化特色，每年都吸引外地電影來澳拍攝，我們每次都看到，只要有香港或內地明星參與的電影，本地企業或酒店，總是能提供大量的協助，當中包括酒店房間或各式各樣場地的贊助。可惜的是，當本地製作去敲門時，通常會被拒於門外。我們當然了解，如果按商業操作來說，投資是要講求回報的，有明星參與的電影，就有觀眾的保證，這能確保企業贊助的東西被看見。可是，本地企業難道沒有社會責任嗎？除了賺錢以外，本地企業能成為推動本地電影產業的幫手嗎？在國外也有很多例子，當地企業會優先支持當地的藝術創作。雖然澳門暫時沒有相關的政策，但是否有可能參考這種模式，讓企業能在澳門賺錢之餘也為澳門出一分力，我覺得很值得討論。

說到要與世界接軌，除了在本本地尋找出路，更直接的是在澳門以外的地區找到投資和發行的渠道。對剛在澳門起步的創作人來說，無疑是難以接觸的。澳門近年也舉辦過不少的創投會，吸引外地的投資人或製作人來看澳門的電影項目，不過要怎麼保證數量這麼少的項目能吸引到有質量的投資人，暫時還是棘手的問題。反過來看，澳門的創作人也是可以到世界其他大型的創投會一試身手，但跟全球各地優秀的創作人共同競爭，澳門人是否能突圍而出，這又是另一道難題。



### 徐欣羨

電影導演，2012年憑紀錄片《櫃裡孩》獲得「2012澳門國際電影及錄像展」評審大獎，並獲邀在亞洲及歐洲多個影展放映。其後赴香港演藝學院修讀電影製作碩士課程，畢業作品《小學雞大電影》入圍2013年「香港亞洲電影節」。紀錄片《荒蕪中栽花》獲得「2014澳門國際電影及錄像展」評審推介獎。近期作品《骨妹》獲選為「第一屆澳門國際影展」競賽影片，獲得「澳門觀眾大獎」，亦獲「第36屆香港電影金像獎」兩項提名。



## ● 面向未來的設計：思辨設計與社會創新

對熟悉金融投資的人來說，「speculation」（推測 / 投機）這個詞應該不是個特別陌生的概念，它是一種面向未來的預測，從波動的市場中獲取利潤。這個詞在拉丁語的詞根裡就有着「察看」的含義，但和一般的察看不同的是，它非常著重未來；而事實上，我們怎麼看待未來，往往就會影響着未來的發展方向。因為這樣一種未來的導向性，近年來，「speculation」這個詞似乎在人文社會領域愈發地顯現出生命力來。

我和「speculation」這個詞的第一次相遇，是在研究美國小型文化機構的特點和價值時。美國藝術史學家大衛·喬斯利特 (David Joselit) 2016年的一篇文章《小的歌頌》(In Praise of Small) 裡談到，小型藝術機構由於運作上比較自由，它比較有能力「speculate」（預視）一種未來的可能性，通過實驗性的活動和作品開拓出新的體系運作方式。筆者在本年四月號中曾撰文介紹紐約布魯斯高級基金會大學 (Bruce High Quality Foundation University)，它的實驗性的教育方法就展現了未來教學的新的可能，這正是以「預視」的方式來進行實踐的例子。

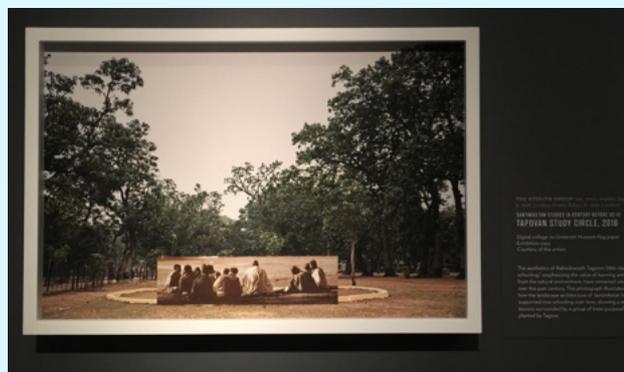
最近一次，筆者再碰到這個概念，它和設計放到了一起，是英國設計師安東尼·鄧恩 (Anthony Dunne) 和菲奧娜·雷比 (Fiona Raby) 提出的新的設計門類，名為「思辨設計」(speculative design)。他 / 她們嘗試推廣一種新的設計理念，透過設計來展現構想中的未來，無論它是一種新產品，還是一種理想的社會形態。這種設計往往先提出「試想像……」，然後通過影片和虛擬敘事的方式，讓觀眾預視未來。鄧恩和雷比現在在紐約柏森設計學院任教，專門開了這一門課，也出版了相關的書籍，中文書名叫《思辨設計》，但筆者覺得稱為「預視設計」可能更能體現以設計構想未來的含義。

筆者真正對這種「預視」的實踐產生興趣，倒是因為最近觀看了一部名為《土壤的有機層》(O Horizon) 的紀錄片。它是紐約魯賓藝術博物館新委約的作品，是展覽《消失的未來》中的一個單元。影片由倫敦的耳石小組 (The Otolith Group) 創作，這個群體近年在當代藝術領域聲名鵲起，結合聲音、影像和歷史檔案作研究型的創作，探討各種社會議題。《土壤的有機層》拍攝了印度文學泰斗泰戈爾在西孟加拉建立的維斯瓦·巴拉蒂大學

(Visva Bharati)，泰戈爾1912年在遠離市中心的村子建立了那所學校，在那裡實踐着一種不同於西方的、回歸到本土文化和自然環境中的教學方法。在耳石小組的鏡頭和剪輯下，大樹下圍坐着辯論的師生，教室裡傳承着的印度音樂、舞蹈、繪畫和雕塑，無不展示着在當代教育中融合東方世界觀的可能。

可是就如同展覽的導語所言，這個展覽是在試圖「預視」未來。如果到網路上查詢這個學校，以及泰戈爾如此前衛的教育理念，我們似乎看不到它們在當今印度社會依然舉足輕重的痕跡。耳石小組的創作，有點像在歷史的沙海中淘出一顆金子，讓泰戈爾一百年前的理念閃現出當代的靈光。這部影片其實不在反映印度當代教育的真實全貌，卻也足以讓人「看到」未來教育的另類可能，在筆者看來，這正是一種「面向未來」的創作。

筆者不知道「思辨設計」會否有點像是舊瓶新酒的概念，畢竟在創作中構想未來的實踐一直比比皆是。但「預視」作為一種方法，確實強調了文化藝術的創作者和實踐者擁有這樣的能力，讓人們「看到」未來，並鼓勵人們往那樣的未來社會前進。



圖：耳石小組以拼貼作品貫穿印度教育的過去、現在和未來，《消失的未來》展覽現場；由本文作者拍攝



### 林小雯

藝術策展人及自由作家，曾於美國、北京及澳門等地從事文化藝術策劃工作。本科於北京大學修讀中文及藝術學（文化產業管理）雙學位，畢業後任職於澳門特區政府文化局，曾設計及實施涵蓋時裝設計、電影、流行音樂等範疇之推動計劃。2016年赴美留學，取得紐約大學藝術行政碩士學位。現於紐約市文化局公共藝術部門從事策展及行政管理工作。



袁紹珊

北京大學中文系及藝術系（影視編導）雙學士、多倫多大學東亞系及亞太研究雙碩士，研究方向為文學及電影。獲「美國亨利·魯斯基金會華語詩歌獎」等多個獎項，曾任美國佛蒙特創作中心駐村詩人，應邀出席葡萄牙等多個國際詩歌節，擔任澳門首部原創室內歌劇《香山夢梅》作詞人。在兩岸暨港澳地區出版過多部詩集。長期從事學術及出版工作，並為台港澳多家媒體撰寫專欄。

## • 新奧爾良：從高純度的黑暗，萃取魔幻的力量



老實說，隻身造訪「犯罪之城」暨「鬧鬼之都」新奧爾良的決定，讓我憂心忡忡。然而，它也是美國文學的朝聖地和「爵士樂的誕生地」，其混雜的殖民歷史、浪漫的古宅、狂熱的嘉年華、放浪的飲酒風俗、頂級的音樂演出、神秘的巫毒世界、好吃得近乎犯罪的特色美食……大雜燴般的元素，讓被暱稱為「The Big Easy」的新奧爾良，成為一座充滿魔力的成人樂園。在當地著名的法國區隨意一拐，不經意就和華麗與黑暗撞個滿懷。

田納西·威廉斯曾說：「如果說我有個家，那絕對是在法國區，它提供給我的材料，比這個國家的其他地方都多。」並在此寫下瀾漫不安的名劇《慾望號街車》。畢生致力描寫南方的騷動、諾貝爾文學獎得主威廉·福克納，也是在新奧爾良創作出小說《士兵的報酬》與《蟻群》。

猶如滔滔的密西西比河，新奧爾良血淚史之豐沛，使其藝術創作充滿各式天災人禍對身心摧殘的描寫。黑奴貿易、種族歧視、三K黨、私刑處死、焚燒教堂、颶風來襲、河水泛濫，深深影響了當地作家的創作走向。

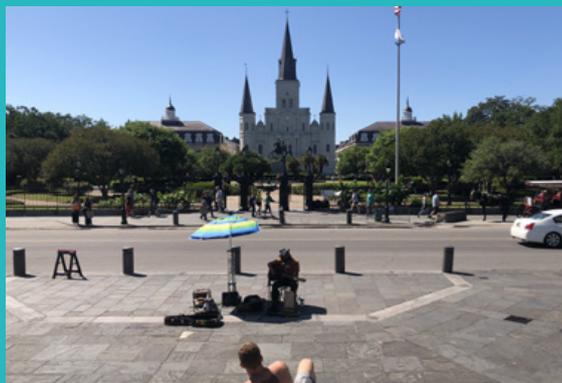
鬼故事大師小泉八雲，便以1856年颶風吹襲新奧爾良的「最後之島」為背景，出版了小說《契塔》，乃至他移居同樣飽受天災困擾的日本後，也持續發出共鳴。凱特·蕭邦的《覺醒》，則利用新奧爾良南方、受強力颶風破壞的格蘭島，烘托出女性的艱難掙扎。

除了天災，新奧爾良的人禍也相當「聞名」。作為黑奴貿易集散地和南方莊園文化的代表，新奧爾良衍生出多如繁星的「鬧鬼」傳說，除了極受歡迎的「鬼故事+舊建築導賞團」，通俗文學進一步把當

地的黑暗素材發揚光大。美國吸血鬼小說教母安·萊絲以新奧爾良為背景，創作出熱賣的《吸血鬼紀事》系列小說；美劇《吸血鬼驚情四百年》、《吸血鬼日記》、《初代吸血鬼》等陸續在此拍攝，吸引無數遊客到訪，心甘情願接受「荷包」大出血；科幻作家迪恩·昆茲的新版《科學怪人》，直接把正邪對決，從19世紀的歐洲山城搬到了21世紀的美國新奧爾良。

正如《新奧爾良法國區小說》一書編者所說：「火災、洪水、瘟疫、戰爭、改朝。我們依然在此，而且仍然想對這個世界說故事。」新奧爾良以身作則，證明痛苦往往是藝術最肥沃的土壤，一如黑人的痛苦催生了扣人心弦的藍調。更甚者，新奧爾良昂首闊步地走出了一條康莊大道——黑暗與傷痛不一定導向悲情一途，直視災難和不堪，未曾減弱人們對自由與快樂的執着。街頭詩人、樂手、雜技藝人、畫家、魔術師……新奧爾良的藝術家們以無畏得近乎樂天的態度，道出了城市所有不能說的秘密，新舊交錯的傷疤更顯它的強韌與迷人。新奧爾良的爵士也是如此，從三教九流的流行歌曲、聖歌、軍樂、雜耍歌曲、藍調、散拍中大破大立，從而創做出自由的傑作。新奧爾良從來不怕把美麗的東西打碎給你看。

2018年是新奧爾良建城300年紀念。反觀更悠久的澳門，一直以「福地」、「蓮花寶地」自居，聲稱風平浪靜，百毒不侵，但只要翻查歷史，風災、疫病、戰禍、掠奪、黃賭毒，都曾在澳門留下創傷與刻痕。但我們大多時候只選擇遺忘。我也期待有一天，澳門的藝術工作者不再拘泥於「中西文化和諧」的緊箍咒，能毫無保留、毫無後顧之憂地呈現他們心中之城的至善至惡。





## 文學與宣傳

早陣子，一個家居清潔劑品牌找來了十位香港「作家」合作，推出「洗滌文學」的行銷計劃。作家各自創作55字以內的「文學」作品，印刷在產品包裝之上。這系列的包裝引起了城間很大的迴響，但大概都是品牌不願意聽到的。香港的文學愛好者對此計劃一笑置之，覺得被選來的「作家」大都是魚目混珠，寫出來的不算甚麼文學。有說那十位作家的創作市場是年輕人，可是年輕人卻沒多注意該品牌的宣傳策略，說購買清潔劑的是母親，與自己無關。

說到文學與商品的包裝，去年日本的科技公司 NEC 曾推出過文學咖啡，賣點是「喝得到的文學作品」，也同樣造成一時話題。NEC 選來了六本經典的文學著作，包括島崎藤村的《若菜集》、太宰治的《人間失格》、夏目漱石的《我是貓》、《心》及《三四郎》，還有森鷗外的《舞姬》，並為每部作品製作獨特的咖啡豆。咖啡豆的包裝上印有書名及作者名，當然不是就此了事。

NEC 透過由該公司研發的人工智能系統 NEC the WISE，為每部作品分別搜集了一萬個讀後感，並分析讀者看每一部作品時不同的感受。例如閱讀《我是貓》時，感覺一氣呵成，而主角貓常語帶諷刺的說話方式，充滿幽默，卻仍流露出對人世的苦澀情懷。而《人間失格》是眾所周知的痛苦之書，讀後思潮起伏，久久不能釋懷。

苦味、甘味、餘韻、澄明、享受，NEC 為這五種咖啡豆應有的元素，對應一種閱讀時的感受。故事的苦澀是苦味、青春的美好回憶是甘味、對人生的思考是餘韻、一氣呵成的感覺是澄明、閱讀時的樂趣是享受。NEC the WISE 把讀者的感受造成圖表，NEC 將之交予咖啡商 Yanaka，並請他們根據圖表混合適當的咖啡豆，再以不同的方式烘焙出相應的口味來。喝咖啡時，有着閱讀該部文學作品相近的感受，就是「喝得到的文學作品」的核心概念。

這些咖啡豆的銷情如何，不是 NEC 重視的，計劃的目的，是希望為 NEC the WISE 宣傳，讓人具體地明白，此系列怎樣將大眾複雜而抽象的感受數據化，並將之化為具體的圖表，甚至發展成商品。

跟香港一樣，於日本，文學跟大眾日常生活的距離漸遠。讀書人的數目愈來愈少，這是日本的出版社與書店每天都面對的困境。因為文學似乎愈來愈不受注目，所以偶爾在廣告中見到詩人或文學家的作品時，我總感到驚歎不已。角田光代、吉田修

一曾經合作過，替 Tiffany 在《朝日新聞》上寫連載小說；商場 LUMINE 於去年，以年輕詩人 Tahi Saihate 的五首詩，作為商場聖誕裝飾的概念。而要說最常被廣告商選中的，便是詩人谷川俊太郎的作品了，例如 2006 年的機械公司 Kubota 就以其創作《我們的星》作為廣告文案。

《我們的星》——谷川俊太郎

赤足踏到的星  
泥土之星

夜來時香氣四溢的星  
花之星

一滴露水育成海洋的星  
水之星

路旁草莓送來的星  
味美的星

自遠送來歌聲的星  
風之星

任何語言都道出同樣的喜樂哀傷的星  
愛之星

所有生命最終都共處憩息的星  
故鄉之星

在無限星群裡唯一的星  
我們的星

谷川俊太郎把生活中的微小光輝，比喻作星，再至近而遠，把目光拉到我們生活的地球上。廣告中，詩給印在日落下的梯田照片上，美不勝收。圖片下有小小的註解：「希望這星的美麗光輝，能留給子孫世代代。希望在這星球上生存的喜悅，所有人都能感受到。」藉着一首意境深遠的詩，這廣告將 Kubota 的形象更深刻的烙在觀看者的心裡。

不管是「喝得到的文學作品」，又或是在其他廣告上，文學與詩都如同薄霧般蓋在商品之上，讀者逕自將之緩緩撥開後，看到實實在在的風景，才顯得風景更具深意。家居清潔劑的行銷企劃最終無法打動人心，或許就是那十位作家的作品，少了這份文學的力度。

### 林琪香

旅客，賣文人，現居日本。曾於《明日風尚》、《ELLE Decoration》及《CREAM》雜誌任編輯，現替雜誌寫設計、生活、旅遊等文章討生活。最近開始寫書，首本著作為《好日。京都》。

## • 上海新貌

由北京飛上海，一下機場，我就知道來到了上海。行李輸送帶邊上已經排好一列的行李手推車，省卻了旅行者的麻煩，這是上海。上海是有細節的城市。上海人經常被批評為「作」，有點貶義，類似惺惺作態，但「作」也是要付出精力和感情的，至少比粗枝大葉強。

上海是一座我生活過十年的城市，每次回來都覺得城市變得更漂亮了，在上世紀30年代，上海本來就是遠東最繁華的都城，有底子的城市就算經歷了蒙塵歲月，也能輕易的來一個華麗轉身。老街區和老房子似乎只要打理一下，過去的風花雪月就回來了。

朋友說，不如去愚園路走走吧。初夏的愚園路，梧桐樹的綠意沿着街頭一路旖旎，一百多座歷史保留建築隱藏在路上的小巷弄裡，路不寬，因此路上車子不多，不少人以自行車代步，慢悠悠的，這樣的速度最適合用來蕩馬路，這是上海話，逛街的意思，聽起來更像在划船飄蕩，速度更慢了，更慢才能容下更多風景。

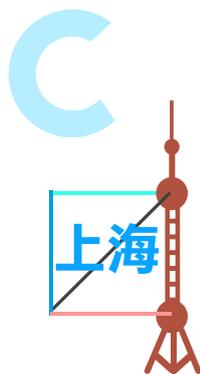
由於鄰近過去的租界，上世紀30年代不少富商名人在愚園路建造了花園洋房和新式里弄，算是當時的高級地段。這條不算寬卻長約三公里的小馬路，也有它的精彩之處。雖然對遊客來說，愚園路不比南京西路或淮海路有名，但對上海人來說，這條路太有故事了，老上海最有名的娛樂舞廳百樂門、漢奸汪精衛住過的花園洋房、張愛玲住過的常德公寓和念過書的教會學校聖瑪利亞女中都在這條路邊上。新加坡投資的商場項目，就保留了聖瑪利亞女中的校舍及教堂等建築，被一組現代樓房所包圍着，在廣場中心，看着新老建築能和諧共存，我想這也體現了上海海納百川的個性。

不久前，靠近江蘇路段的愚園路也經過了改造，一幫設計師和當地政府合作，嘗試以設計來改善當地人的生活，這一段路甚至換上了全新的垃圾桶，設計造型簡約卻不難看，利用色彩來作為垃圾分類的標識，連停放共用自行車的空間也重新設計，變得比較好玩了。街上擺放了許多凳子，讓人逛累了，有地方歇息。路邊湧現了不少精

緻的咖啡館，新落成的創意園區吸引了更多時髦的人口。盡情擁抱未來的同時，也沒有忘記過去，愚園路歷史名人牆展出了在愚園路上居住過的名人事蹟，是這些故人和故事吧，讓愚園路理直氣壯的時髦也顯得更有底氣一點。

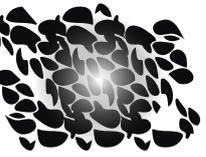
朋友都知道我喜歡老房子，這座忙碌的城市總會想方設法留下這些老房子，加以改造後賦予新功能和意義。在上海期間，剛好上生·新所也開幕了，這組建築群就位於延安西路上，離愚園路其實不遠。這裡前生是上海生物製品研究所（簡稱上生所），園區內保留了上世紀初至80年代所建造的各種風格的老房子和工業建築，其中一棟花園洋房，是孫中山兒子孫科的故居。

園區內最搶眼的一棟老建築，帶有西班牙地中海風格，百年前是哥倫比亞鄉村俱樂部，是當時旅居上海老外的休閒康樂場所。建築內還保留了鋪上華麗馬賽克壁畫的游泳池，現在泳池已經廢置了，卻成了空間裡獨特的水庭院，不少人坐在泳池邊上享用着早午餐，成了整個園區最熱門的打卡網紅熱點。建築內的老房子，包括孫科曾經居住過的別墅和作為工業用途的建築都一一經過了改造，負責的團隊是由庫哈斯主導的大都會建築事務所（OMA），保留了園區內的老樹、細細打理了這些被荒廢多年的空間，還設計了幾棟漂亮的老房子，並引來了不少上海當前最時興的咖啡館和餐館，甚至還有一家頗有設計風格的小書店，為空間增添更多的人文氣息。



### 葉孝忠

熱愛設計、旅遊和生活中美好事物，為眾多媒體撰寫旅遊和設計文章。前《孤獨星球》中國專案組出版人，並出版多本旅遊及設計書籍，包括《設計上海》、《亞洲風格時代》、《慢行·不丹》、《緬甸·逆旅行》等，目前為北京遊譜Apps首席內容官。



**譚智泉**

劇場導演，小城實驗劇團藝術總監，曾在上海及柏林居留及工作。近年作品包括《時先生與他的情人》、《肺人》。

## • 我們的文化想像力從何而來（下）

一個地方的文化政策方針，受該地區政策制訂者以及在地藝術家共同的文化想像力影響。但「想像」是一個開放的窗口，每個人從這個窗口看出去，都會看到不同的風景。以澳門為例，多間世界級酒店娛樂場在澳經營的今天，作為戲劇類別的文化工作者，是否該以創作大型娛樂表演節目作為目標？這樣的觀點當然在市場發展的角度，值得從業者、投資方關注。在前文中，筆者曾提出「文化視野」和「文化脈絡」的概念，將影響我們對自身文化的想像力。對渴求將本地表演藝術產業化的製作人或官方機構來說，從「文化視野」的窗口看到Broadway、West End等地區有眾多大型音樂劇在鬧市裡閃閃發亮，造就一個個當代傳奇，同時吸引大量的遊客慕名而來，自然會覺得澳門既為「世界旅遊休閒中心」，應該為每天來澳的旅客送上更多娛樂節目（不管是外地劇團的駐澳創作、還是鄰近地區的表演節目），如果有本地的演出團隊就更好，可以充分突顯本地藝團的文化實力。

作為一名常駐澳門的創作人，無可避免地多次被酒店和文化業界朋友問及，在澳門排演一套大型舞台劇給遊客觀賞的可能。閒談之間，我無法以三言兩語說明，自己心目中有別於此的表演藝術發展路徑。如果嘗試在「文化脈絡」的窗口看出去，就會看到本地的劇場創作向來沒有受市場化傾向影響（觀眾票房不是製作資金的主要來源），大量本地創作都是以社區群眾（包括親朋好友）作為受眾，經過多年的發展，萌生出一種以個人表達作為主要審美內容的創作模式。要將一直以來我們慣常模式下的創作，包裝成在旅遊場所的長駐演出，從而達到一種產業化的目標，無疑就像一間唱片公司，把幕後傑出的作曲編曲作詞者，推出市場捧作成偶像派能歌善舞的歌手，到頭來卻被市場冷落，還被質疑到底有沒有實力去從事音樂事業。

承認本地缺少市場導向的創作思維，繼而再跳脫被這思維局限的影響，創作更多最大化創意的作品，是筆者目前在觀察中獲得的一種發展信念。當然更重要是持續地深入實踐探索和總結，才能打破固有概念進入下一個階段的探索。

第三種想像力的來源，是「另闢蹊徑」的膽識。一旦我們被自己有限的想象局限在一種固有的成功模式中不能自拔，就會難以找到適合自己

的步伐發展。限制我們想像力的，有時恰好就是最初的第一種想像力。全職劇團、演藝公司，進行盈利的產業化創作等，雖然並非不切實際的想像，但回望旅遊業發展火熱的這十多年間，澳門都沒有發展出一種能單靠票房作為營運資源的舞台演出，可見現今我們的發展路向仍需尋求更多的可能性，而非單靠產業化作為目標。

同時，現階段我想本地藝術家，以及與其相對應的文化機構之間，是時候需要對「演藝發展」一詞的定義作出一個更有想像空間的對話。

何為演藝？是每年在藝術節平台發表的創作，在小劇場實驗的作品，還是受文創機構資助的項目？

何為發展？讓表演項目產業化能自給自足？讓作品在更多華文或海外地區得到展演的機會？讓本地的藝術工作者有更好的本地就業環境？

弄清楚這些概念後，也許我們就能不再迷思澳門上演拉斯維加斯一樣的節目。要讓澳門變成青年藝術家熱愛駐留的地方，需要的更多不是娛樂場內的大型舞台，而是更多能容納我們想象力肆意飛馳的空間場所。

